

ZRADA VE FARANORU



JAN KŠANDA

JAN KŠANDA

WARENORSKÉ KRONIKY

**ZRADA VE
FARANORU**

ANOTACE

Právě ses vrátil domů z úspěšné výpravy, ale namísto vděku se dočkáš obvinění z vraždy korunního prince. Tví nepřátelé chystají svržení současného krále. K tomu potřebují pomoc několika vlivných lidí hlavního města, proto jim rozeslou spiklenecké dopisy s žádostí o podporu. Jen nalezení těchto dopisů tě může zachránit před katovou oprátkou. V tvých stopách jdou nejen najatí zabijáci, ale nakonec se staneš trnem v oku i samotného hadího boha Setha.

Čeká vás fantasy gamebook, který se svým propracovaným herním systémem přibližuje populárním počítačovým RPG hrám.

ZRADA VE FARANORU

1

Princovy oči vytřeštěně zírají do stropu, ústa stáhnuta v masce bolesti. Kůže mrtvého následníka trůnu je pergamenově bílá, v koutku úst zaschlý pramínek krve. Přiložíš ruku na Odonovo čelo, je chladné, takže smrt nastala již před několika hodinami. To znamená, že sluha Žofrej lhal, když před malou chvílí tvrdil, že si princ žádá tvé přítomnosti. Celá situace se ti zdá více než podivná, zavání zradou. Přesuneš pohled k hrudi mladíka, dýka s nemilosrdnou přesností probodla srdce, princ musel být okamžitě mrtev. Jelikož srdce zásahem přestalo ihned bít, okolí rány moc nekrvácelo. Prohlédneš si vražednou zbraň, rukojeť dýky je obtočena koženým řemínkem a je zakončena černým leštěným kamenem. Obsidián, druh sopečného skla, které vzniká magmatickou činností. Jediný známý výskyt obsidiánového skla je Terranův chřtán, útočiště bojových mnichů řádu Siao. Pochybuješ ovšem, že bojovní mniši mají s vraždou warenorského následníka trůnu něco společného. Už jsi totiž viděl dýku s černým kamenem. Vsadíš se, že její ostří ti prozradí více. Musíš vynaložit pořádnou sílu, abys vůbec vytrhnul dýku z princovy hrudi. Opravdu, ocelové ostří má v sobě vyleptanou značku cechu vrahů - černou kápi. Někdo si musel na vraždu prince Odonu najmout profesionálního vraha. Ale proč? Princ byl sice hulvát, ale veskrze neškodný. „Sprostý vrahu,“ ozve se křik za tvými zády. Otočíš se a spatříš králova mladšího bratra, prince Odonora. Je doprovázen třemi ozbrojenými strážnými a za jeho zády vykukuje šklebící se tvář sluhy Žofreje. „Strážce, zatkněte ho!“ Na princův pokyn muži vytasí zbraně a přibližují se k tobě. Strážci nemají tušení, že ses stal obětí něčího spiknutí, mají tě za zločince přistiženého při činu (odečti si 1 bod *reputace*).

Necháš-li se zatknout, pokračuj na **105**.

Pokusíš-li se strážným utéct, pokračuj na **214**.

2

Přihlásíš se jako dobrovolník do soutěže. Jelikož ostatní diváci se do riskantního pojídání papriček nehrnou, neměl jsi tudíž ani žádnou konkurenci. Zakrslík se potěšeně zasměje a vyzve tě, abys přistoupil k soudku s papričkami. Znovu zopakuje jednoduché pravidlo, sníst více papriček než on. Sám soutěž začne, zašmátrá buclatými prstíky v soudku s lákem a vytáhne jedovatě rudou papričku. Strčí si ji celou do pusy, několikrát rychle žvýkne a sousto odvážně polyká. Čelo

se mu okamžitě orosí a oči zvlhnou slzami. Nyní je řada na tobě. Vytáhneš papričku z nálevu a strčíš si ji do úst. Jsi nakloněn pikantním jídlům, ale to, co se právě odehrává v tvé ústní dutině, je přímo ohnivá bouře. Přesto rozkousanou papričku polkneš. Diváci netrpělivě čekají na to, který z vás se jako první zkroučí v bolestech. Druhé kolo proběhne bez sebevětších problémů, jen obličej liliputa nabere podezřele nachovou barvu. Dokonce si povolil šňůrku na límečku své košile, aby se mu lépe dýchalo. Do třetí papričky se nestačí už ani zakousnout, náhle se totiž zlomí v pase a jeho zvrátky ti potřísní boty. Na důkaz vítězství spolkneš třetí papričku jako malinu. Dav diváků okamžitě propuká v jásot. Liliput se zatím dá dohromady natolik, aby ti vyplatil zaslouženou odměnu 5 zlatých (zapiš si zlatáky do *průvodní listiny*). A jako přídavek přidá dvě červené brennerské papričky (zapiš si je jako jeden předmět do *průvodní listiny*). Soutěž v pojídání papriček měla ovšem i jeden negativní dopad. Přilákala pozornost procházející městské hlídky. Jeden z mužů je k tvé smůle pozornější než ostatní. Všimne si tě a vyburcuje ostatní strážné k akci. Nečekáš na tasené zbraně hlídky a okamžitě se dáváš do běhu.

Poběžíš-li k hlavnímu vchodu do šapitó, pokračuj na **201**.

Zkusíš-li zmizet mezi klecemi se zvířaty, pokračuj na **166**.

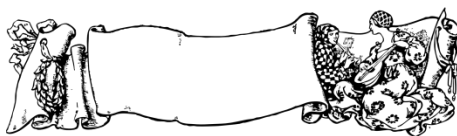
3

Hrdě se přihlásíš k vykonaným činům, které udělaly chudinskou čtvrt' lepším místem pro život. Král Diamant si rukou pohladí bílý vous. „Ano, vím o tom. Každý tvůj krok byl sledován mými lidmi. A abys viděl, že si cením tvé pomoci, také já ti pomohu.“ S úsilím starého člověka mávne rukou na okolní přísluhovače. Nejbližší muž přinese svému chleboďárci železnou truhličku. Král Diamant otevře víko truhly, sáhne dovnitř a vytáhne pergamen. Beze slov ti psaní podá. Podíváš se na přeložený list papíru, rozlomená vosková pečeť nese znak hadího boha Seta.

Králi Diamante,

Vláda zbabělce, jež se nazývá Odonis, král wardenorský, se chýlí ke konci. Svrhněme společně prohnitou monarchii, která brání pokroku a božím záměru. Propůjč svoji lůzu k vytvoření nových zítřků, kdy si budou všichni lidé rovni. Necht' hadí bůh posvěti naše činy.

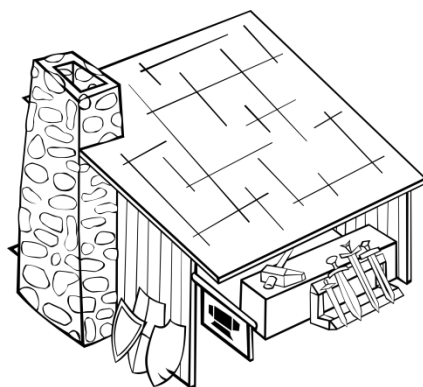
Velmistr Gladonnus



Výborně, máš první z dopisů, které mohou očistit tvé jméno z velezrady. Zapiš si předmět do *průvodní listiny*. Pokud najdeš i další dopisy, pokaždé si je zapiš k tomuto jako jednu položku v *průvodní listině*. „Zdá se, že jsme spolu skončili. Ukažte královskému vyšetřovateli cestu ven z chudinské čtvrti.“ Poslední věta již patřila okolostojícím mužům. Zdvořile se ukloníš králi Diamantovi, pak jsi vyprovázen z jeho sklepení. Muži tě doprovodí až na okraj chudinské čtvrti, kde ti důrazně doporučí, aby ses na území podivného vládce vícekrát nevracel. Pokračuj na **200**.

4

Zbrojír ti ochotně ukáže pracoviště, která jsou potřebná pro vytvoření dokonale vyvážené zbraně. Pec na tavení surové ocele, kovadlinu, kde ostří získá požadovaný tvar, chladicí kád' a brusný kámen. Prvně šlapáním na kovářské měchy dodáš uhlíkům v peci dostatečný žár. Až jsi spokojen s teplotou, vložíš do uhlíků surovou ocel. Jakmile ocel získá rudý nádech, přenesesh ji na kovadlinu, kde usilovným bušením těžkého kladiva vytváříš čepel. Proces mezi pecí a kovadlinou několikrát zopakuješ. Poté žhnoucí čepel prudce schladíš ve vodní lázni, aby se pevně zakalila a nepraskla při prvním kontaktu s protivníkovou zbraní. Zakalené ostří několikrát přejedeš na brusném kameni sem a tam. Hotovou čepel spojíš s jílcem, rukojeť meče pečlivě obalíš koženými řemínky. Nyní držíš v ruce zbrusu novou zbraň. „Klobouk dolů, mladý pane. Vykovat tak nádherný dlouhý meč bych sotva zvládl lépe. Nechcete ke mně do učení?“ Zbrojír vypadá opravdu potěšen tvým uměním kovařiny. Přičti si 1 bod *reputace*. Zdvořile odmítneš nabídku, musíš přece jen pokračovat ve svém poslání. Velký meč (*útok +3*) si zapiš do *průvodní listiny*. Odcházíš od zbrojířovy dílny.



Chceš-li se podívat na zboží zlatníka, pokračuj na **47**.
Chceš-li se podívat na magické zboží, pokračuj na **264**.
Chceš-li se podívat na běžnější zboží, pokračuj na **128**.
Nechceš-li se nadále potulovat po trhu, pokračuj na **10**.

5

Proplétáte se mezi stránky a vyděšení trhovci vám uskakují z cesty. Strážný se tě drží jako klíště. Za jiné příležitosti bys jeho urputnost ocenil, ne však nyní. Dokonce se zdá, že strážný zkracuje náskok mezi vámi, už je několik kroků za tebou. Náhle se před tebou objeví dřevěný dvoukolák, tažený vypelichaným oslem. Odrazíš se, přeskočíš dřevěnou korbu a vidíš vykulené oči zakrslého mužika, který drží uzdu tažného zvířete. Neviděl jsi toho mužika už někde? Bohužel jsi výrazně přecenil své pohybové nadání, bezchybně přeskočit dřevěný vozík se ti nepodaří. Zavadíš špičkou nohy o korbu, převážíš se a zřítíš se na zem. Hlava ti křísne o kamennou dlažbu a okamžitě ztrácíš vědomí. Probere tě až neurvalé postavení na nohy. Ruce máš svázané za zády a z Tržního náměstí tě odvádí čtyři příslušníci královské stráže. V paláci jsi přiveden před vrchního kapitána Waradira. Tento vysloužilý válečník je znám svou přísností, ale i čestným jednáním. Důkladně si tě prohlédne, chvíli přemýšlí a poté zavelí ke svým mužům: „Do vazby s ním. Král Odonis rozhodne o trestu. Kéž zvítězí spravedlnost.“

Pokračuj na **100**.

6

Potěšíš Martina sdělením, že shodou okolností u sebe jeden balíček hracích karet nosíš. To mužíkovi vykouzlí úsměv na tváři. „Tak už nemluv a rychle rozdávej. Což takhle malá sázka, aby hra měla trochu šťávu. Stačí jeden zlatý, žádný velký hazard nepraktikují.“ Přikývneš a hodíš na stůl zlatku. Martin přihodí jednu svoji. Hraní karet ti vždy šlo a nejinak je tomu i teď.



Brzy Martin prohraje 3 zlatáky (zapiš si peníze do *průvodní listiny*). Obral jsi společníka o všechny jeho peníze, ale ten se nemíní vzdát tak lacino. Sáhne pod kazajku a na hromádce peněz přistane starý očouzený pergamen. „Tohle je mapa k pokladu kapitána Černostína. Nevím, jestli je opravdu pravá, vyhrál jsem jí v kartách před týdnem, ale nic jiného, co bych vsadil, už nemám.“ Pokrčíš rameny, je to jeho volba. Štěstí tě ani tentokrát neopustí, stáváš se novým držitelem mapy k pokladu (zapiš si předmět do *průvodní listiny*). Martin Brennen se tváří mrzutě, ale nezpochybňuje tvé vítězství. Jako cenu útěchy mu věnuješ aspoň balíček karet (odepiš si předmět z *průvodní listiny*). Prohodíte ještě několik vět, než hostinský několikrát vařečkou udeří do velkého hrnce. Znamení, aby se utišil sál, představení začíná.

Pokračuj na **196**.

7

Kladivo severana lítá vzduchem za strany na stranu, přesto se ti podaří jakýmsi zázrakem pokaždé v poslední chvíli včas uskočit. Harald pozná, že před ním stojí zdatný soupeř, nejspíš tě podcenil ve svém odhadu. A to se mu hrubě nevyplatilo. Kroužková zbroj je těžko k proražení, ale podaří se ti uštvědit severanovi zásah do hlavy, který srazí jeho kovovou helmu, a připraví muže o vědomí. Krev z tržné rány na hlavě se vpíjí do písku. Do arény vběhnou felčari, aby odnesli tělo nehybného protivníka. Pořadatel zápasu přiloží k ústům hlásnou troubu a vykřikne: „Vítězem duelu se stává Fantóm z Faranoru. Pozdravte všichni vítěze.“ Odcházíš z arény za zvuku potlesku diváků, váš souboj sklidil úspěch. Na cvičišti k tobě přijde felčar a dá ti vypít léčivý nápoj. Okamžitě pocítíš návrat ztracené energie. Pokud jsi během boje utrpěl zranění, jsou nyní vyléčena. Zastaví se za tebou i maličký Fargus. „Výborně, věděl jsem, že v sobě máš bestii. Potřebovala jen vypustit na svobodu. Chvilku si odpočiň, další kolo tě čeká zanedlouho.“ Odpočinek příliš dlouho netrval, zvuk gongu tě už opět volá do arény.

Pokračuj na **224**.

8

Léčivé kouzlo nejlépe funguje, když se dotýkáš postiženého zranění. To se ovšem v případě nakažlivé choroby neodvážíš udělat. Přiblížíš aspoň ruce před mužův obličej a sešleš zaklínadlo (odečti si příslušný počet *životních bodů*). Muže zahalí světélkující aura moci. Bohužel ani magie nemá schopnost muže uzdravit, ale dokáže infekci zastavit a zabránit jejímu šíření do okolí. Přičti si 2 body *reputace*. Muž pozná, že se něco v jeho zdravotním stavu změnilo. O poznání pevnějším hlasem řekne: „Děkuji ti, cizinče. Vím, co jsi právě udělal. Jmenuji se Merkel. Co tě přivedlo do chudinské čtvrti? Nevypadáš jako někdo, kdo by zde musel žít.“ Odpovíš, že někoho hledáš. „Nejspíš krále Diamanta, že? Nezklamuj mě, ten muž skutečně existuje, ale dostat se k němu nebude snadné. Nemá rád kolem sebe rozruch. Pokud bude chtít, sám si tě najde.“ Rozloučíš se s Merkelem a opustíš jeho příbytek. Nyní můžeš pokračovat hlouběji do chudinské čtvrti.

Půjdeš-li slumem vlevo, pokračuj na **162**.

Půjdeš-li slumem vpravo, pokračuj na **208**.

9

Slyšíš kroky na schodech, služebná Emma vystupuje do patra domu. Otevřeš první pokoj, vklouzneš dovnitř a schováš se přímo za dveřmi. Emma, jako by vytušila tvou přítomnost, okamžitě zvolí pokoj, ve kterém se schováváš. Otevře dveře. „Pane Vasile?“ zavolá. Vejde do pokoje, zavře dveře a uvidí tě. Její vyděšený křik zatřese okenními tabulkami. Více služebná nestihne udělat, ranou loktem ji pošleš do bezvědomí. Stihneš ji zachytit těsně nad zemí, než si chudinka ještě víc ublíží. Prohlédneš tvořící se bouli na její hlavě. Není to nic vážného, za hodinu se vzbudí a bude ji bolet hlava, ale přežije. Teď rychle prohledat patro a najít požadovaný obraz. V tomto pokoji se žádný nenalézá. Vedlejší pokoj musí být ložnice Vasila Hartla, a je plný obrazů, jsou jich desítky. Nakonec najdeš ten správný. Obsahuje malířovy iniciály LdV a je vsutku tak odporný, jak předesílal lord Měšec. Na obraze je černá rakev, na ní sedí stařec, pravou ruku napřaženou před sebe. Na jeho dlani stojí muž, rukou dělá stejné gesto. Na dlani muže stojí malý chlapec, ve své dlani drží kolébku. Je ti jasný umělcův záměr, proto i název díla *Průběh času*, ale obraz je opravdu strašný. Jak se tohle může někomu líbit natolik, že si obraz pověsí ve vlastní ložnici? Sundáš obraz ze stěny, přikryješ jej prostěradlem z kupcovy postele a odcházíš (zapiš si předmět do *průvodní listiny*). Když procházíš kolem prvního pokoje, zaslechneš sténání, Emma Vojtková přichází k vědomí dříve, než jsi čekal. Raději si pospíšíš, než se probere úplně.

Pokračuj na **137**.

10

Požádáš o místo v posádce pirátské lodi. Pirát, který s tebou hovořil, tě vyzve, abys ho následoval. Vystoupíte na palubu, pak sestoupíte do podpalubí, kde pirát zaklepe na dveře jedné z kajut. Zevnitř se ozve vzteklé zavrčení, pirát se škodolibě uchechtne. „Kapitán má blbou náladu, takže si užij vstupní pohovor.“ S těmi slovy otevře dveře kajuty a pošťouchne tě dovnitř. Dvířka za tebou opět zlověstně zaklapnou. Uvnitř kajuty je šero, nesvítí zde žádná lucerna, oknem s tabulkami skla prožranými mořskou solí stěží prosvítají paprsky slunce. Kousek od místa, kde právě stojíš, je na trámu pověšena klec s bílým papouškem kakadu. Papoušek zatřepetá křídly, jak mu to jen rozměry v kleci dovolují, a zaskřehotá: „Krrretén, krrretén.“ Děsivý hlas papouška okřikne. Podíváš se do míst, odkud hlas vyšel. Za velkým stolem sedí muž středního věku. Na hlavě má trojcípý klobouk, přes pravé oko pásku, na tváři hustý černý plnovous. Před ním na stole leží halda map s mořskými trasami, do kterých si kapitán Boone dělá husím brkem poznámky. Poblíž ruky leží odpichovací kružítko a sextant. Kapitán pravděpodobně zkoumá nové námořní trasy. „Chceš do posádky?“ štěkne hlas? Odpovíš, že ne tak docela, že jsi tu z úplně jiných důvodů. Hledáš zajímavý dopis, nedostal jeden takový? Kapitán však zařve. „Mě žádné dopisy nezajímají. Jediné, co mě zajímá je, jak najít poklad kapitána Černostína. A pochybuji, že ty mi v tom můžeš pomoci, takže vypadni, než tě nechám pověsit za střevo na ráhno!“ Papoušek, polekán kapitánovým křikem, se rozkdáká jako slepice.

Máš-li mapu k pokladu kapitána Černostína, pokračuj na **324**.

Nemáš-li mapu, ale zkusíš kapitána Boona přesvědčit ke spolupráci, pokračuj na **298**.

Chceš-li okamžitě kapitánovu kajutu opustit, pokračuj na **240**.

11

Ke konci prkna zbývá poslední krůček, pak tě čeká pád do vody. Naposledy se pokusíš vzepřít, ale popíchnutí špičkou šavle do zad ti pomůže onen poslední krok udělat. Dřevo zmizí pod tvými nohama a ty padáš vstříc temné mořské hladině. Těsně nad hladinou se pořádně nadechneš, pak tvé tělo rozrazí masu vody. Klesáš pomalu ke dnu, tlak vody drtí tvé ušní bubínky. Loď je zakotvena v přístavu, dno se nachází v hloubce deseti sáhů. Přesto i to je dost hluboko, když jsi bezmocný. Šátráš svázanýma rukama po mořském dně, snažíš se najít něco, čím bys mohl přerezat pouta. Nic však nenacházíš, prsty rozrýváš pouze

jemný písek a těla koryšů. Dochází ti dech, plíce tě pálí a hrozí roztržením. Nemůžeš dech zadržovat věčně, tělo podlehne vrozenému instinktu a ty se nadechneš. Slaná voda ti vnikne do plic, mozek z nedostatku kyslíků umdlévá. Nakonec se utopíš a tvé tělo se stane vítanou potravou mořských tvorů.



12

Filipa Ingeborg rozmotá bič, jehož ostré kovové zakončení ostražitě sleduješ jako straka blýskavý předmět. Pověš ženě o své úloze ve spiknutí, zdá se, že ji tvé vyprávění zaujalo, nechá tě dokonce vyprávět dál. Nakonec skončíš u setkání s ní. Během své historiky sis povšiml, že výraz v tváři Filipy se postupně měnil, nyní se netváří již tolik nenávistně. „Takže to jsi ty, kdo chodí městem a zachraňuje ženské? Nejvíc ze všeho nesnáším násilí na ženách. Teď ti řeknu, co si o tobě myslím. Řekla bych, že jsi nevinný. Přijdu sice o deset zlatých za tvou mrtvolu, ale Filipa Ingeborg nikdy pro peníze nezabíjela nevinné lidi. A nehodlá s tím začínat ani teď. Spakuj se a vypadni. Ode mě máš pokoj, ale zaručuji, že ti ve stopách jdou i jiní zabijáci. Takoví, co je tvé vyprávění nezajímá, starají se jenom o odměnu. Radím ti, dávej si pozor.“ Filipa Ingeborg opět smotá bič a připne jej k pasu. Pak ti věnuje něco, co by se dalo s trochou fantazie považovat za úsměv. Nakonec odejde a nezbyde po ní víc, než zmatený pocit v tvé hlavě. Nezištné činy k druhým lidem ti pro tentokrát zachránily život. Pokračuj na **62**.

13

Na trochu té špíny nemůžeš brát ohled, zvláště když tě v současné době trápí docela jiné a závažnější problémy. Třeba ten, jak uchránit svůj život, ale hlavně, jak králi dokázat, že jsi nevinný, že jsi jen obětí zrádného spiknutí. Avšak tvé okolí na to má jiný názor. Lidé kolem tebe se zastavují, ucpávají si prsty nosy a znechuceně krotí hlavami. Samozřejmě netrvá dlouho a nějaký příčinlivý měšťan na tvůj vzhled upozorní městskou hlídku. Zastaví dva strážné, co prochází nedaleko, zuřivě gestikuluje a ukazuje na tebe prstem. Strážní si tě podezíravě změří pohledem, chápavě přikývnu k udavači, a vykročí tvým směrem. Naštěstí se mezi vámi nachází početný dav lidí, není nijak složité zmizet strážcům zákona z dohledu. Přidáš do kroku, nijak nereaguješ na vyzývavé výkřiky mužů, aby ses zastavil, a mizíš ukryt davem. Uvědomuješ, že jediná možnost, jak sply-

nout s lidmi v ulicích, je skutečně koupel, která tě zbaví nepříjemného zápachu. Již bez dalšího rozmýšlení zamíříš k hospodě *U Svena*.

Pokračuj na **61**.

14

Obchodníkův krámek s drahými kameny se tváří velice nenápadně, dojdeš k závěru, že ani Baldur Rhenstein neobchoduje zrovna podle čestných pravidel, a tudíž nemá zájem být na očích městské stráže. Sám Baldur je poloskřet, míšenec člověka a skřetí samice. V jeho tváři převládají více lidské geny, jen špičáky, které vyrůstají z žabích rtů, se nepodařilo skrýt hustým knírem. Po boku mu stojí taktéž dva svalovci, kteří právě svádějí oční souboj s Andrém a Brunem. „Pánové, pánové, klid. Jsme tu přece všichni přátelé a sjednocuje nás vašeň k obchodu. S čímžpak tě Torvill posílá, příteli?“ Vysypeš na stůl deset rudě zářících rubínů. Baldurova očka zaplanou chtivostí, ale svou slabost rychle zamaskuje tónem obchodníka. „Pěkné kamínky, jen co je pravda.“ Baldur si na oko přiloží šperkařskou lupu a prohlíží si jeden rubín za druhým. „Dokonalá práce broušení, žádný viditelný kaz, nádhera. Nabízím ti čtyřicet zlatých. Ber nebo nech být.“

Je-li tvá SÍLA 4 a více, pokračuj na **348**.

Nejsi-li dostatečně silný, musíš se spolehnout na své vyjednávací schopnosti. Baldur Rhenstein ovšem není žádný začátečník. *Hod' si na štěstí*.

Máš-li štěstí, pokračuj na **348**.

Máš-li smůlu, pokračuj na **246**.

15

Měl jsi v plánu Jindřicha opít, třeba by se zvedl a odešel do svého pokoje, ale Škvára je prvotřídní ochmelka. Mrzutě sleduješ, jak vyzunkl čtvrté pivo na tvůj účet (odepiš si 2 zlaté z *průvodní listiny*) a stále nemá dost. „Kurva, právě jsem chytil slinu, poruč další škopek,“ potvrdí tvou domněnku násoska. Bohužel ty už Jindřichovu výdrž nemáš. Po dalším pivu udeříš čelem o desku stolu a usneš opileckým spánkem. Když se za pár hodin probereš, není pryč jenom Jindřich Škvára, ale také všechny tvé peníze (odepiš si veškeré zlatáky z *průvodní listiny*). Tak to se ti nepovedlo. To samé ti nyní vyčítá lord Kudla ve své pracovně: „Ty ses ožral a nechal utéct svou oběť? Dokonce tě okradl o všechny peníze? Jsi ten nejneschopnější vrah, který se kdy ucházel o místo v našem cechu. Ovšem u nás jsi skončil, to je ti doufám jasné? Musím poslat někoho jiného, aby zakázku dokončil. Nerad bych, aby tvá nešikovnost pošpinila dobré jméno cechu vrahů.“

Nejsi první, ani poslední, kdo nezvládl podmínky náročného povolání. Chápeš doufám, že Gladonnův dopis nemohu svěřit do tvých rukou, nezasloužil sis jej. Na myšlenku, že by ses mi jej pokusil vzít násilím, raději zapomeň. Nestal jsem se představeným cechu jen tak. Nyní prosím opusť naše sídlo, již tu pro tebe není místo.“ Opustíš budovu cechu vrahů. Tvůj pokus stát se členem jejich cechu tě připravil o možnost spolupráce s jinými cechy. Takže ti nezbývá nic jiného, než opustit cechovní čtvrť.

Pokračuj na **150**.

16

Muž nepříčetně máchá nožem sem a tam. Jednou dokonce ostří zbraně křísne o tvou hrud'. Albertův příšerný chechot se ti zařezává do uší. Muži se u úst dělá pěna ze slin, vypadá, jako kdyby trpěl záchvatem padoucnice. Nakonec ho z jeho nemoci vysvobodíš, Albertovo mrtvé tělo se sesune k zemi. V kapse kalhot má klíč k řetězům, jimiž je žena připoutána ke zdi. Ta dosud jen vytřeštěně sledovala váš souboj, ale když spatří mrtvolu svého trýznitele, propukne v úlevný pláč. Vysvobodíš ženu ze zajetí (přičti si 2 body *reputace*). Se srdceryvným pláčem ti padne kolem krku. Zalykavě vypráví, že se jmenuje Darja Nowaková, je dcerou zámožného kupce, a byla zde vězněna více jak týden. Ve sklepení najdeš i její šaty. Oblečenou ženu vyvedeš před dům. Nemůžeš ji dovést na nejbližší strážnici, stráž by tě okamžitě zatkla, ale aspoň dívce popíšeš cestu. Chápavě přikývne, poděkuje za záchranu života, políbí tě na tvář a mizí za rohem domu. Ty se vydáš přesně na druhou stranu. Od hospody *U Zmoklé slepiče* jsi už příliš daleko, než aby ses vracel, musíš si tedy najít místo na přespání někde jinde.

Pokračuj na **140**.

17

„Než začneme, nejdřív zaplat'. Nic ve zlém, ale občas se stane, že se zákazníkovi nechce platit po tom, co vyslechne svou budoucnost.“ Cikánka natáhne dlaň. Vhodíš do ní zlat'ák (odepiš si 1 zlatý z *průvodní listiny*) a dočkáš se za to vřelého úsměvu. Pak se oba posadíte ke stolu. Cikánka položí ruce na křišťálovou kouli, chvíli hladí její povrch, a když už máš pocit, že je její umění jedno velké divadlo, vnitřek koule zešedne kouřem. Cikánčiny oči zbělají, zorničky úplně zmizí a z ženina hlasu se vytratí veškerá jemnost. „Vidím velkou nespravedlnost, byl jsi zrádně obviněn z něčeho, co jsi nespáchal. Nyní hledáš důkazy své nevinu, tajemná psaní. Pisatele dopisů obklopuje nečisté zlo a v jeho zádech sto-

jí mocný bůh. Vidím majitele jednoho z dopisů, vyžívá se v bolesti. Pro psaní musíš jít tam, kam slušní muži nevzkročí a nepodlehnout své slabosti. Najítí důkazů nemusí nutně stačit, čestný zákon bývá nedůvěřivý. Nepodceňuj přínos pomocníka, jehož zjištění je tvá výhoda.“ Oči ženy se znovu vyjasní. Přesnější výklad vidění ti není madame Šeherezád schopna vysvětlit. Poděkuješ za seanci a odejdeš z jejího příbytku.

Pokračuj na **349**.

18

Být hamižný, zvláště jde-li o život, napadne skutečně jenom hlupáka. A pro tuto chvíli jsi jím právě ty. Principál neuhne ze svého místa ani o píď. Za zády zaslechneš zvuky přibíhajících strážců. Otočíš se jim v ústrety, zbraň připravenu k obraně. V tu chvíli tě zezadu něco udeří do hlavy. Principál zase až natolik netečný nebyl, přetáhl tě po hlavě obuškem. Podlomí se ti nohy a sesuneš se k zemi jako hadrový panák. Když znovu nabydeš vědomí, ležíš na zemi pevně spoután provazy. Po nezbytné nakládačce od městské stráže (ztrácíš 3 *životní body*), tě muži zákona postaví zpátky na nohy. „Jdeme, vrahu,“ zavelí jeden s hodností seržanta na koženém brnění. Dva ze strážců tě musí podpírat, po jednostranné bitce máš trochu vratký krok. V paláci jsi přiveden před vrchního kapitána Waradira. Tento vysloužilý válečník je znám svou přísností, ale i čestným jednáním. Důkladně si tě prohlédne, chvíli přemýšlí a poté zavelí ke svým mužům: „Do šatlavy s ním. Král Odonis rozhodne o trestu. Kéž zvítězí spravedlnost.“

Pokračuj na **100**.

19

Potěšeně přislíbíš alchymistovi pomoc. Tvář starého muže se rozzáří. „Výborně. Použil jsem všechny známé ingredience, včetně sušených žab, přidal špetku máty pepřové, aby lektvar měl správný šmak, přesto výsledek je pořád starý známý léčivý lektvar. Potřebuji něco se silnějším účinkem, rány se po něm budou zatahovat před očima.“ Alchymie byla takéž studijní předmět na faranorské univerzitě, takže nebude problém řešení najít. Prohlížíš alchymistovy dózy, u některých odmítavě zavrtíš hlavou, některé naopak vezmeš do ruky. Alchymista se na tvůj výběr tváří poněkud rozpačitě. „Kozí bobky, tráva z brennerských plání a kapka hadího jedu? No snad víš, co děláš.“ Po smíchání substancí a vydestilování skleněnou kolonou alchymista drží výsledek čiré tekutiny v kádince. Opatrně přičichne, pak naráz vypije obsah kádinky. „Není to špatné. Počkej, cítím, že se

něco děje s mým tělem. Funguje to! Cítím se lépe. Bolest zad je pryč.“ Přičti si 1 bod *reputace*. Alchymista je tvým výtvořem tak nadšen, že ti zdarma daruje jen flakónek tohoto speciálního léčivého lektvaru (zapiš si předmět do *průvodní listiny*). Pokud lektvar kdykoliv vypiješ, získáš 5 *životních bodů*. Rozloučíš se s alchymistou a opustíš jeho krámk.

Pokračuj na **320**.

20

V pracovně lorda Měšce otevřeš batoh a na stůl představeného cechu vypadne pět zlatých cihel (odepiš si předmět z *průvodní listiny*). „Opatrně, poškodíš mi stůl,“ strachuje se lord Měšec, ale očividně to nemyslí vážně. Pečlivě každou cihlu zvedne v ruce a potěšká. Spokojeně přikývne. „Splnil jsi poslední úkol, gratuluji. Už jak jsi sem prvně vešel, uvědomil jsem si, že přede mnou stojí budoucí zlodějský mistr. Nyní se můžeš považovat za plnohodnotného člena cechu zlodějků. Kromě peněžité odměny ti věnuji i speciální cechovní boty.“ Cechmistr ti podává 15 zlatých a vysoké boty z černého sametu. Když si je obuješ, pocítíš změnu, boty jsou kouzelné. Svému nositeli propůjčují +1 bod k OBRATNOSTI. Také boty jasně dávají svému okolí najevo, k jaké frakci náležíš. Takže pokud budeš někdy přepaden zlodějkem, ti tě jako člena cechu neokradou. Zapiš si předmět a zlatáky do *průvodní listiny*. „Nyní pro tebe jinou práci nemám, můžeš se věnovat svým soukromým záležitostem. Až se situace změní, nechám tě zavolat.“ S těmito slovy se s tebou lord Ludwig Měšec rozloučí. Opustíš sídlo cechu a poté i samotnou cechovní čtvrt'.

Pokračuj na **150**.

21

Lucerna, která patřila vykradači hrobů, se rozbila, ale ty jsi měl tolik předvídavosti, že ses kdysi naučil kouzlo nočního vidění. Zašeptáš magická slůvk (odečti si příslušný počet *životních bodů*), v tom okamžiku se tvůj zrak změní. Zorničky se stáhnou a tvé kočičí oči si nazelenalým světlem prohlíží klesající schodiště do útrob krypty. Začneš opatrně sestupovat, jednou rukou se opíráš o zeď. Už uděláš další krok, když na poslední chvíli spatříš podivný výstupek na schodu. Nášlapná past! Překročíš problémový schod a pokračuješ v cestě dolů. Na žádnou další podobnou past už nenarazíš. Pod schodištěm se nachází široká komnata, jejímuž středu vévodí kamenná hrobka. Tesaný nápis na horním víku hlásá taktěž jméno *Ludovicus*. Přejedeš dlaní po hrobce a cítíš nepatrné chvění,

z něhož se ti ovšem postaví chloupky na zátylku. Zdá se, že zlo pohřbené v hrobce nenašlo klidu ani po třech staletích. Něco uvnitř stále žije.

Znáš-li kouzlo *Magická detekce*, pokračuj na **58**.

Neznáš-li příslušné kouzlo, pokračuj na **104**.

22

Zahlédneš opět skupinku svých naháněčů, ale i tentokrát tě minou bez povšimnutí. Za chvíli kolem tebe proběhne vysoký muž bez košile. Jeho tělo je pokryto mastnými černými sazemi. Něco vykřikuje, ale slovům nerozumíš kvůli jeho přerývanému dechu a zalykání. Za okamžik tě v očích a nose zaštípá kouř, dojde ti, že muž volal: hoří, hoří. Dosud lenivý život v okolí se rázem dává do pohybu. Lidé vybíhají ze svých chatrčí, popadají dřevěná vědra. Ti, co nemají nádoby vhodné k hašení požáru, aspoň svlékají potrhané svršky. Pohání je nejen touha pomoci lidem v nouzi, ale kdyby se požár rozšířil, bylo by zle. Vždyť téměř celá chudinská čtvrť je postavena ze dřeva. Z myslí lidí ještě nevymizela hrůza při požáru hlavního města v roce 765, kdy Fanaror jen taktak nelehl popelem. Přicházíš do centra dění, ohnivé jazyky pohlcují jedno chatrné stavení za druhým. Lidé vytvoří živý řetěz, podávají si vědra s vodou z ruky do ruky a snaží se uhasit nebezpečný živel, který jim bere střechu nad hlavou.

Zapojíš-li se do hašení požáru, pokračuj na **171**.

Chceš-li být pouhým divákem ohnivé zkázy, pokračuj na **272**.

23

Salvador Hellespontos je očividně mimo, má skelný pohled a bláznivě se počechtává. Napadne tě, že jako představený banky by měl mít více psychické výdrže. Přesto ho raději omráčíš, nechceš riskovat žádné problémy od nepřítelného mužíka. Ani se nebrání, zakoulí očima a tiše se sveze k zemi. Potom přejdeš k mříži, prohlédneš si masivní ocelový zámek. Ano, to půjde. Vyvoláš kouzlo (odečti si příslušný počet *životních bodů*), které sliny v tvých ústech změní na silnou kyselinu, a plivneš na zámek. Ocel zasyčí a do nosu tě udeří silný pach rozežiraného kovu. Za okamžik se ocelová mříž sama otevře. Vejdeš dovnitř, oči přechází z pokladu, který máš před sebou. Nakonec vezmeš pouze pět potřebných zlatých cihliček a vložíš je do batohu (zapiš si předmět do *přívodní listiny*). Opustíš místnost se zlatem, vrátíš se do haly banky. Nic se nezměnilo, Benedikt s Jeronýmem mají situaci pevně v rukách. Strážci jsou stále svázáni a mezi lidmi se žádný hrdina, který by dával v sázku život, nenašel. Při-

kážeš vyděšeným lidem počítat do sta, pak mohou volně vyjít z banky. Vaše trojice počítat samozřejmě nemusí, warenorskou banku opustíte okamžitě.

Pokračuj na **20**.

24

V hospodském hluku zaniknou slova magické formule, ale i tak poznáš, že kouzlo zafungovalo (odečti si příslušný počet *životních bodů*). Zavřeš oči, soustředíš se a propojíš svou mysl s myslí muže naproti. Okamžitě poznáš, že jeho mysl je skutečně nemocná, je zahalena mlhovou aurou. Najdeš skulinku a dopátráš se nepatrného zbytečku zdravé mysli. Poznání tebou projede jako ledová dýka. Muž před tebou je ve skutečnosti sériový vrah, po němž neúspěšně pátrá farranorská justice už několik měsíců. Jmenuje se Albert Braun a hlasy jeho proklaté nemoci mu nařizují, aby po nocích zabíjel nevinné ženy. Také si přečteš, že ve sklepení svého domu vězní jednu ženu, a právě dnešní noc je ta, kdy se jí chystá zabít a zohavit její mrtvolu. Opustíš vrahovu mysl. V očích muže se na malou chvíli objeví jasný lesk rozumného uvažování, ale zase okamžitě mizí. Albert se postaví, chystá se opustit hospodu a pravděpodobně vyslyšet hlasy ve své hlavě. Jde zabít další nevinnou oběť! Jako jediný člověk tomu můžeš zabránit.

Budeš-li sledovat sériového vraha, pokračuj na **321**.

Necháš-li zvrácenou situaci na pokoji, a raději vyčkáš na začátek divadelního představení, pokračuj na **196**.

25

I když víš, že muž, jdoucí k tobě, je nepřítel, postavíš se svému osudu čelem. Pod jeho koženou zbrojí se rýsují svaly, a hluboká bledá jizva v obličejí svítí stejně jasně jako zlatá náušnice v mužově levém uchu. Zabiják sevře dlaň na jílcí meče a roztáhne zjizvenou tvář v nepěkném šklebu. „Doslechl jsem se, že ses dostal ze zvířecí zahrady živ a zdráv. Věděl jsem, že se dříve či později objevíš v chudinské čtvrti, proto jsem si dovolil tady na tebe počkat. Chci, abys věděl, že to není nic osobního, ale deset zlatých velmistra Gladonna, to byl přesvědčivý argument, proč se ti vydat po stopě. Tak se do toho dáme, chci svoje peníze už před večerem. Že jsi přeslechl mé jméno? To máš recht, neřekl jsem ti ho. Jmenuji se Barkhus, pro přátele Jizva. Měl bys znát jméno muže, který tě zabije.“ S posledním slovem zabiják vytasí dlouhý meč, zavíří v efektní piruetě a bodne zbraní proti tvé hrudi.

GLADONNŮV ZABIJÁK BARKHUS

útok – 17 *obrana – 16*
OBRATNOST – 4 *životní body* – 20

Porazíš-li Barkhuse, pokračuj na **123**.

26

Ne nadarmo své tělo tužíš pravidelným cvičením. Teď můžeš svoji celoživotní snahu zúročit. Přijmeš silákovu výzvu, uznale povytáhne obočí, zřejmě nečekal, že se mu postavíš. „Tak jdeme na to.“ Bez nějakých dalších řečí silák přejde k první čince s uvedenou vahou 200 liber. Zvedne ji nad hlavu jako by to bylo ptačí pírko. Napodobíš ho stejně lehce, dav potěšeně zašumí smíchem. Muž si odfrkne a přejde k druhé čince s vyvedeným údajem 300 liber. Zde si povšimneš maličkého zaváhání, ale nakonec se i tato činka objeví nad silákovou hlavou. Kdežto ty činku nad hlavu zvedneš jako nic. Muž viditelně znervózní. Pomalu, jako by z něj vyprchala veškerá soutěživost, uchopí obouruč poslední činku. Bílá čísla na závaží hlásají 400 liber. Silák zabere a činka se začne trhaně zvedat vzhůru. Na čele muže námahou vystoupí žíla jako provaz, zpod krátkých vlasů se vyřine pot. Nakonec se i tato činka ocitne v konečné pozici, ale je vidět, že se silák vydal ze všech sil. S grimasou námahy tě pobídne, aby ses teď ukázal ty. Jakmile obejměš siláka kolem pasu a zdvihneš ho nad zem i s činkou, dav přihlížejících propukne v bouřlivý potlesk, doprovázeným pochvalným pískáním. Přičti si 1 bod *reputace*. Postavíš muže zpátky na nohy. Je na něm vidět, že by se hanbou nejraději propadl pod zem. Neochotně ti z váčku předá 5 zlatáků, zatímco ti není schopen ani pohlédnout do očí. Zapiš si zlatáky do *průvodní listiny*. Soutěž ve vzpírání měla ovšem i jeden negativní dopad. Přilákala pozornost procházející městské hlídky. Jeden z mužů je k tvé smůle pozornější než ostatní. Všimne si tě a vyburcuje ostatní strážné k akci. Nečekáš na tasené zbraně hlídky a okamžitě se dávaš do běhu.

Poběžíš-li k hlavnímu vchodu do šapitó, pokračuj na **201**.

Zkusíš-li zmizet mezi klecemi se zvířaty, pokračuj na **166**.

27

Vystupování představeného cechu vrahů je na vysoké úrovni, to je pro tebe dost překvapivé zjištění vzhledem k faktu, jaké povolání lord Kudla zastává. Vrah blýskne úsměvem a požádá tě: „Byl byste tak laskav a vrátil mi mou zbraň?“

Vrátíš lordu Kudlovi jeho obsidiánovou dýku (odepiš si předmět z *průvodní listiny*). Představený cechu vražedný nástroj schová do zásuvky stolu, pak pokračuje: „Oba víme, kde jste ji objevil, takže před sebou nemusíme hrát žádné divadélko. Jste mnou pohoršen? Ale jděte, příteli, snažím se pouze dělat svou práci. V posledních letech už mnoho zakázek nepřijímám, ale řekněte mi, dala se ta na vraždu králova syna odmítnout? V mém postavení nikoliv.“ Jelikož ses nikdy v postavení vrchního vraha nenacházel, nemáš pro slova lorda Kudly pochopení. Zeptáš se, kdo byl zadavatelem zakázky. Zabiják poslušně odpoví „Jeho jméno pro Vás také není neznámé, byl to samozřejmě velmistr hadího kultu Gladonnus. Ale tato informace je Vám celkem k ničemu, jsem vázán kodexem mlčenlivosti, která je v našem povolání nezbytná. Takže na myšlenku, že bych byl Váš svědek v případném soudním procesu, zapomeňte. Jedině,“ lord Kudla se teatrálně nadechne, „že byste vlastnil jisté psaní.“ V ten okamžik zpozorníš. Cechmistr sáhne do zánadří a vytáhne přeložený list papíru se známou pečetí. Důkazní dopis! Natáhneš po něm ruce, ale lord Kudla okamžitě ucukne. „Ne tak rychle, příteli, ne tak rychle. Jedině členové cechu vrahů před sebou nemají žádná tajemství. Členové, kteří rádně dokončili přijímací zkoušky.“ To má být výzva, aby ses stal úkladným vrahem? „Přesně tak,“ odpoví již beze stopy úsměvu představený. Gladonnův dopis ti může pomoci smýt podezření z velezrady a zabití králova syna Odon, ale chceš kvůli jeho získání vraždit nevinné lidi? Pokud nabídku lorda Kudly přijmeš, již se nebudeš moci stát členem jiného cechovního společenství.

Chceš-li se stát členem cechu vrahů, pokračuj na **89**.

Před takto důležitým rozhodnutím můžeš ještě navštívit zbylá cechovní sídla a vyslechnout si nabídky od jejich představených.

Navštívíš-li cech zlodějů, pokračuj na **277**.

Navštívíš-li kupeckou gildu, pokračuj na **156**.

Nechceš-li navštívit žádných z cechů, pokračuj na **150**.

28

„Zahod' tu dýku,“ zavrčí jeden ze strážců. Odevzdaně upustíš zbraň na zem a zvedneš ruce před sebe v gestu, že nemáš v úmyslu se nikterak bránit a vyhrkneš slova o nedorozumění. „Šetři dechem, budeš se zodpovídat přímo králi, ničemo.“

Stráž ti sváže ruce za zády. Prudkým trhnutím, při kterém sykneš bolestí ze zkroucených paží, tě muži přivlečou před prince Odonora. Probodává tě zlým pohledem. „Urážku na cti trestáš podlou vraždou? Ubožáku,“ společně

s nadávkou ti přistanou na obličejí jeho sliny. „Vojáci, dejte mu lekci slušného chování.“ Stráž více než ochotně uposlechne rozkazu a tvé tělo začne zasypávat rána za ranou. Svázaný nemáš šanci se bránit nečestným úderům. Až poslední rána hruškou meče do hlavy (ztrácíš 1 *životní bod*) tě připraví o vědomí.

Pokračuj na **306**.

29

Chrám Walis, bohyně štěstí a blahobytu, je honosný chrám na okraji čtvrti. Jelikož je Walis bohyně právě blahobytu, honosný je to správné slovo, které tě napadne. Chrám je tvořen sérií mohutných kopulí, v té největší se nachází chrámová loď určena bohoslužbám. V tuto chvíli se zde právě jedna taková odehrává. Vede ji kazatel v prostém šedém rouše, jeho nohy jsou zcela bosé. Služebníci Walis si na přepych příliš nepotrpí, přijímají blahobyt pouze do svých srdcí. Ví totiž, že teprve po smrti je čeká to skutečné štěstí v náruči své bohyně. Počkáš, až bohoslužba skončí a velekněz spolu s několika novici opustí loď chrámu. Zbyde po nich vzduch zakouřený kadidlem. Přejdeš k mramorové soše bohyně. Umělec, který sochu vysochal, Walis zpodobnil jako ženu kyprých tvarů, sedící na trůně. Hlavu sochy zdobí koruna zlatého jmelí. Před sochou se nachází kamenný oltář se zlatou mísou v jeho středu. Můžeš se zkusit pomodlit o přízeň bohyně. Aby Walis vyslyšela modlitby, musí jí být darován dárek. Pokud se chceš pomodlit o její přízeň, vyber si jeden předmět z batohu a polož ho do zlaté mísy.

Pomodlíš-li se u oltáře bohyně Walis, pokračuj na **271**.

Pokud se nechceš modlit, můžeš chrám opustit a navštívit jiné místo v chrámové čtvrti.

Zamíříš-li do chrámu boha Taranise, pokračuj na **60**.

Zamíříš-li do chrámu boha Setha, pokračuj na **338**.

30

A je tu finálový zápas. Nepřekvapivě naproti tobě stojí vítěz posledních pěti ročníků turnaje a horký favorit i na letošního vítěze Rhodos Skála. Neměl jsi možnost sledovat Rhodovo tažení turnajem, ale na cvičišti se šušovalo, že jednotlivými koly procházel až podezřele snadno. Pořadatel turnaje hlásnou troubou vyhlásí jména bojovníků. „Nyní proti sobě stojí nevyzpytatelný Fantóm z Faranoru a miláček davu, pět let neporažený mistr Rhodos Skála.“ Dav v ochozech začne šílet. V předchozích bojích jsi možná měl nějaké příznivce, ale nyní poznáš, že i ten poslední človíček nyní fandí tvému protivníkovi. Rho-

dos se zazubí, ležerně pokyne davu, což způsobí další vlnu emocí, a ucedí směrem k tobě: „Rozdrtím tě jako červa. Myslíš, že předchozí boje byly těžké? Teď teprve poznáš, co je to bolest.“ Obrova slova na tebe zapůsobí, nechtě úzkostlivě polkneš. Rhodos vytasí obrovský dvouruční meč. Pak si dlaní zakryje ústa a vydá jakýsi zvuk. Zní to jako suché odkašlání, ale tvůj vycvičený sluch zachytí slůvka magie. Rhodos při boji podvádí!

Znáš-li kouzlo *Zruš magické zaklínání*, pokračuj na **168**.

Neznáš-li příslušné kouzlo, pokračuj na **276**.

31

U hradní brány na tebe vyjeveně hledí dvojice strážců. Samozřejmě, že ví, kdo jsi, ale nemohou uvěřit tomu, že ses přišel dobrovolně přihlásit. Nasadí ti pouta a kupodivu se zdrží projevů jakéhokoliv fyzického násilí na zajatci. V paláci jsi přiveden před vrchního kapitána Waradira. Tento vysloužilý válečník je znám svou přísností, ale i čestným jednáním. Důkladně si tě prohlédne, chvíli přemýšlí a poté řekne: „Jsem rád, že jsi nakonec přišel k rozumu, královský vyšetřovatel. Víš, že utíkat před spravedlností by se ti dlouho nedařilo, jednou bychom tě dopadli. Musím tě nechat uvěznit, to si snad uvědomuješ. Ale musíme dodržet právní protokol. Chceš mi říct něco na svou obhajobu?“ Vypovíš Waradirovi vše, co ses během svého útěku dozvěděl. Kapitán si zamyšleně drbe šedivou bradku. „To jsou velice vážná obvinění, vyšetřovatel. Nemohu se spolehnout pouze na tvá slova a zatknout člena královské rodiny a váženého služebníka božího. Máš pro své obvinění nějaké důkazy?“

Máš-li alespoň tři důkazní dopisy velmistra Gladonna, pokračuj na **81**.

Máš-li méně než tři dopisy, pokračuj na **151**.

32

Slepý strážce je stovky let starý a pravdivý příběh o rytíři Wagneru Smrtonoši, který při obraně karavany, jež doprovázela princeznu malassejskou, přišel o zrak. Přesto se jako slepý vydal do varijské pouště, kde pobil hordu nomádů, kteří princeznu Sulejku věznili. Nyní stojíš před hospodou, jejíž jméno je slavnému rytíři věnováno. Hospoda je narvaná k prasknutí. Když se zeptáš na Jindřicha Škváru, nerudný hostinský ukáže prstem na osamocenému muže u nedařlého stolu. Stůl má jenom dvě židle, ale Jindřich nevypadá, že by někoho očekával. „Bacha, má blbou náladu,“ prozradí ti hospodský s úšklebkem. Přijdeš k Jindřichovi a posadíš se na uvolněnou židli. Muž zvedne hlavu a ihned nasadí agresivní tón. „Ztratil ses, oslí ksichte? Vypadám snad, že potřebuju společnost?“

Vypadni, nebo budeš sbírat zuby po podlaze.“ Pokusíš se Jindřichovu agresivitu udobřit návrhem, že mu koupíš pivo. „Proč ne? Ale nepočítej s tím, že ti nějaký koupím já.“ Mávneš rukou na hospodského, který vás zvědavě sleduje, aby vám přinesl dvě piva. Nejspíš každým okamžikem čeká na Jindřichův výbuch vzteku a následnou rvačku.

Znáš-li kouzlo *Zmámení myslí*, pokračuj na **317**.

Je-li tvá ODOLNOST 4 a více, pokračuj na **269**.

Nejsi-li dostatečně odolný a ani neznáš potřebné kouzlo, pokračuj na **15**.

33

Plachty obchodních stánků hrají všemi barvami a tvoří zajímavý kolorit k pozadí bílých kupeckých domů. Nákupní náměstí překypuje lidmi, všude kolem zní hlasy obchodníků, vychvalujíc prodávané zboží a smlouvání kupců, snažíc se vyhandlovat případnou slevu na nákup. Stánků je tu tolik, že ti z toho jde hlava kolem. Vidiš stánek zlatníka, u kterého stojí ozbrojená stráž, to kdyby náhodou měl někdo nenechavé prsty. Dále je tu otevřená dílna zbrojíře, zbraně a zbroj z Faranoru, to je stále vyhledávaný artikl. Zástupci magické univerzity tu nabízejí své produkty nedozírné ceny. A úplně na konci trhu můžeš pořídit běžnější zboží, ale také za lidovější ceny.

Chceš-li se podívat na zboží zlatníka, pokračuj na **47**.

Chceš-li se podívat na zboží zbrojíře, pokračuj na **336**.

Chceš-li se podívat na magické zboží, pokračuj na **264**.

Chceš-li se podívat na běžnější zboží, pokračuj na **128**.

Nechceš-li se nadále potulovat po trhu, pokračuj na **110**.

34

Větrná ulice se zaplnila lidmi, kteří vytvořili hlouček kolem dvou členů městské stráže a malého chlapička s brýlemi na očích. Právě jim předčítá královskou zprávu o vraždě prince Odonu. Po dočtení se lidé rozštěbetají jako vrabci na střeše. Jeden ze strážných na zeď blízkého domu přibije jakýsi papír. Dech ti zadrhne v hrdle, i na tu dálku poznáváš svůj obličej, který do posledního detailu šikovně zachytil černou tuší královský malíř. Taktéž nápis HLEDANÝ VRAH a ODMĚNA 10 ZLATÝCH jasně září z bílého papíru. Poté, co strážný rozvěsí několik tvých podobizen, ulpí jeho pohled přímo na tobě. Poznává tě a chce spustit povyk. V tu chvíli ho do přílby na hlavě udeří ohryzek jablka. Strážný se rozzlobeně otočí směrem, odkud hozený předmět přilétl a spatří mladíka v rozedraných hadrech. Ten se otočí na patě a mizí v přilehlých uličkách. Oba

strážci se za ním rozběhnou, následováni klejícím úředníkem v brýlích. Tak to bylo o fous, pomyslíš si. Zčistajasna tě za rukáv zatahá čísi ruka. Pohlédneš do rozesmátého obličeje onoho klučiny, který tě zachránil před rukou zákona. Jak se dokázal tak rychle vrátit? „Koukáš, vid’? Znáš město jako své boty,“ podíváš se na jeho bosá chodidla a poznáš, že poznámka byla míněna jako žert. Chlapec pokračuje: „Vím, kdo jsi. Nezajímá mě, zda jsi prince skutečně zabil. Nabízím ti své schopnosti. Dej mi zlat’ák a nebudeš litovat.“ I když chlapcova nabídka je jednou velkou neznámou, můžeš si najmout jeho služby (odepiš si 1 zlatý z *průvodní listiny*). Nebo můžeš jeho služeb odmítnout a ušetřit zbývající peníze. Ať tak či tak, chlapec se na tebe zazubí a zmizí v davu. Vydáš se Větrnou ulicí směrem k náměstíčku s trhy.

Pokračuj na **230**.

35

Vejdeš do rozlehlé haly s třemi bazénky. Není třeba žádných vysvětlujících tabulí, každý znalý uživatel lázní ví, k čemu slouží a jakým způsobem se používají. Stěny lázeňské budovy jsou obloženy leštěným mramorem, vnitřní podpěrné sloupy jsou z červené žuly. Podlaha je zdobena barevnými mozaikami s erotickými motivy. Pod podlahou se nachází složitý systém potrubního vedení, které celými lázněmi rozvádí termální prameny a udržuje v lázních konstantní teplotu, vhodnou k pocení. V sále se nachází několik mužů. Všichni na sobě mají stejné bílé prostěradlo jako ty, jak tedy můžeš poznat, kdo z nich je významný pán? Raději se rozhodneš využít skutečného účelu lázní, relaxací. Vstoupíš do bazénku s horkou vodou, posadíš se v něm a necháš prohřát své rozbolavené tělo. Účelem trojice bazének je načerpat do těla energii tepla, postupným ochlazením těla uzavřít póry kůže, a tím vlastně energii v těle udržet pro pozdější využití. Jelikož přechod z horké vody do studené by mohl být pro tělo přílišný šok, nachází se zde mezistupeň v podobě bazénku s vlažnou vodou. Projdeš postupně všemi bazénky, v každém strávíš krátkou chvíli, ale i to stačí, abys cítil, jak tvé tělo získává zpět ztracenou sílu. Získáváš 3 *životní body*. Nadále pro tebe sál s bazénky nemá jiného využití.

Navštívíš-li tělocvičnu, pokračuj na **304**.

Navštívíš-li masérnu, pokračuj na **258**.

Navštívíš-li čítárnu, pokračuj na **124**.

36

Vytáhneš z batohu smotaný provaz, na jehož konci se houpe železná kotvička se čtyřmi háky. Rozmotáš provaz, zdá se, že je dostatečně dlouhý, rozhoupneš kotvu a hodíš. Kotva se neškodně sveze po stěně a skoro ti spadne na hlavu. Druhý pokus už je úspěšný, kotva se zahákne za parapet okna. Několikrát zkusmo zatáhneš za provaz, ale je pevně ukotven, udrží tvou váhu. Začneš šplhat vzhůru, nohama se odrážíš od kamenné stěny, a za minutku už prolézáš oknem knihovny. Uvnitř nemáš problém s orientací, jelikož jsi zde již v minulosti byl, víš přesně, kam máš jít. Procházíš mezi policemi s regály, které přetékaají knihami s magickým věděním, a neomylně směřuješ do oddělení černé magie. Praktikování temné magie je po tisíce let zakázané a trestané smrtí, přesto se stále nachází spousta pošetilců, kteří jejímu vábení podlehnou. Proto tě nepřekvapuje, že i toto oddělení je plné knih, zápisníků a pergamenů. Pálit knihy, i když jsou zakázané, je pro kouzelníky barbarský čin. Objevit vybranou knihu je maličkost, díky knihovnickově pečlivosti řadit knihy podle abecedy.



Sáhneš k polici s písmenem L a již držíš Likuratův memoár. Jako většina temných magických knih, je i tato vázána v lidské kůži, ta však postupem staletí téměř zčernala. Přes hřbet knihy cítíš v ruce jemné vibrace a slabý hlásek v hlavě ti šeptá: „Otevři mě, čti mě.“

Znáš-li kouzlo *Neoblomná mysl*, pokračuj na **84**.

Neznáš-li požadované kouzlo, ale i tak chceš knihu otevřít, pokračuj na **177**.

Neotevřeš-li knihu, a radši se v knihovně poohlédneš po jiných exemplářích, pokračuj na **260**.

Neotevřeš-li knihu, a radši okamžitě odejdeš z univerzitní knihovny, pokračuj na **337**.

37

Neidentifikovatelná směs pouliční psí rasy sleduje, jak se přehrabuješ v batohu a vylovuješ z něho jakýsi balíček. Rozbalíš balík a pes zavětří. Hodíš zvířeti kus sušeného masa (odepiš si 1 porci proviantu z *průvodní listiny*). Vztekklé psisko pochoutku nejprve očichá. Jakmile zjistí, že je jedlá, zavrtí nadšeně pahýlem oháňky a pustí se do žrádla. Tím ztratí na ostražitosti a nechá tě, aby ses k němu přiblížil. Pomalu vytáhneš zbraň, rychlá rána a zvíře je po smrti. Právě jsi snížil riziko roznášení infekční nákazy po chudinské čtvrti. S tím se ovšem neztotožní

přiloudavší špinavé individuum pochybného pohlaví. „Hele, chlape, to byl můj čokl. Buď mi za něj vyplázneš zlatáček, nebo si tě s kámošema podáme.“ Z okolních chatrčí vyjde několik nuzáků. Spíše než nakládačky se zalekneš jejich špinavých pracek.

Zaplatíš-li zlatáček za utracení vzteklého psa, pokračuj na **259**.

Odmítneš-li zaplatit, pokračuj na **91**.

38

Bordelmamá zkušeným pohybem shrábne peníze, ty následně zmizí v záhybech jejích šatů. „Jak jsem řekla, chvíličku vydržte. Zatím se můžete porozhlédnout po našem krásném zařízení.“ Potom o tebe ztratí zájem, její mohutně tělo se třaslavě odvalí a zmizí v průchodu za závěsem skleněných korálků. Přecházíš rozsáhlou místností sem a tam. Stěny osvětluje narůžovělý plamen z několika loučí. Jejich netradiční svit způsobuje materiál, z kterého jsou vyrobeny. Už jsi slyšel o tom, že dřevo z aksamitníků hoří růžovým plamenem, ale prvně máš možnost to na vlastní oči spatřit. Kromě budoáru majitelky vedou z haly další tři chodby. Nad průchodem každé z nich je vyvedena rozverná malba, napovídající zákazníkům, co v nich mohou očekávat. Nad první jsou bílá andělská křídla, druhá nese obrázek ďábelských růžků, třetí dvou zkřížených penisů. Najednou si všimneš, že u jednoho stolku sedí mužík a pohled zarytě upírá do pergamenu, do kterého si občas udělá husím brkem nějakou poznámku. Další dva stolky jsou prázdné. „Sedni si konečně na prdel! Motá se mi hlava z toho, jak tu pořád přešlapuješ,“ okřikne tě vyhazovač. Nedá ti velkou práci odhadnout, které slovo se v jeho vybraném slovníku gentlemana objevuje nejčastěji. Přesto jeho příkazu raději uposlechněš. Možná bys ho dokázal přeprat, ale přece jen se nacházíte v nóbl podniku, a rvačka by rozhodně neprospěla ani jedné straně.

Přisedneš-li si k muži s pergamenem, pokračuj na **143**.

Sedneš-li si raději k prázdnému stolu, pokračuj na **213**.

39

Přístavní čtvrt' byla vždy místem, kterému ses snažil vyhýbat, tudíž ji téměř neznáš, a proto tě ani nepřekvapí, když v ní nakonec zabloudíš. Noříš se hlouběji do uliček a seš si čím dál jistější, že tudy cesta k lodi kapitána Boona nevede. Lepší bude se otočit na patě a vrátit se po svých stopách, snad se ti podaří najít cestu. Jenže jakmile se otočíš, spatříš za sebou příkrčenou postavu. Měl jsi štěstí, kdyby ses neotočil, krátký meč by skončil v tvých zádech. Takhle jen taktak uskočíš. Vrah v kápi zklamaně vykřikne. V ruce třímá zbraň, kterou hodlá opět

udeřit. Všimneš si, že na ukazováčku ruky se leskne stříbrný prstem se znakem cechu vrahů.

BEZEJMENNÝ VRAH

útok – 21 *obrana – 20*

OBRATNOST 3 *životní body – 20*

Jsi-li členem cechu vrahů, pokračuj na **103**.

Nejsi-li členem cechu, musíš se svým soupeřem svést boj na život a na smrt. Porazíš-li svého protivníka, pokračuj na **157**.

40

Manuel Riga se na chvíli odmlčí a pozoruje černého pantera v kleci. „Je to nádherné zvíře, že ano? Věznit jej, to je hotové barbarství.“ Poté se znovu podívá na tebe. „Ty jsi ještě tady? Dal jsem ti úkol. A dej si pozor, kromě královské stráže ti půjdou po stopě i zabijáci najatí velmistrem Gladonem. Ti budou obzvlášť nebezpeční.“ Další Manuelova slova jsou přerušena vrznutím mříže a následným děsivým zařváním krále zvířat. Klec nebyla zamčena, obrovský lev se nyní nachází před ní, jen pět sáhů od vás. Lhostejnost zvířete je pryč, další zařvání dá jasně najevo, že lev je hladový. V tu chvíli ti dojde spojitost mezi touto scénou a roztržitým zřízencem, který měl tolik naspěch, když opouštěl pavilón šelem. Ten chlap nedal zvířeti nažrat a navíc nechal odemčenou klec. Manuel na sobě nedá znát rozrušení a tasí zbraň. Bohužel proti několika set liber těžkému králi zvířat nemá šanci. Lev se na muže vrhne a strhne ho k zemi. Ozve se bolestivý křik, trhání masa a během tří úderů srdce je po boji. Mohutný lev zkrvavenou tlapou odsune svoji oběť stranou a vykročí k tobě.

Znáš-li kouzlo *Spánek*, pokračuj na **79**.

Najal-li sis za jednu zlatku služby mladého hochy, pokračuj na **194**.

Neznáš-li potřebné kouzlo, ani sis služby hochy nenajal, pokračuj na **282**.