

ZRADA UE 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.

OBSAH

| | |
|--------------------------------|----|
| ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY | 3 |
| TVORBA POSTAVY | 6 |
| FYZICKÝ SOUBOJ | 8 |
| VYBAVENÍ | 10 |
| KNIHA KOUZEL..... | 12 |
| PRŮVODNÍ LISTINA..... | 15 |
| ZAČÁTEK PŘÍBĚHU | 18 |
| ZRADA VE FARANORU | 20 |

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY

Slouží k vytvoření herní postavy a mají zásadní dopad na průběh dobrodružství. Tvá postava je bojovník s magickými schopnostmi. Ovšem sílu svých paží či znalost počtu kouzel si určíš jedině ty sám. Můžeš si vytvořit silnou postavu bojového zaměření s menší znalostí magie nebo inteligentního čaroděje, ohánějícího se kouzly, se slabšími fyzickými proporcemi. Možná nepohrdneš ani univerzální postavou, která v sobě kombinuje obě uvedená povolání.

SÍLA

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvého *útoku*. Vyšší síla vylepšuje útočné výpady proti nepříteli, nižší síla je naopak oslabuje. Síla dále určuje množství předmětů, které můžeš nést s sebou (počítá se zbraň, zbroj, tak věci v batohu).

Základní hodnota tvé síly jsou **3 body**.

Celková síla nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

| | |
|---------------------|----------------------------------|
| 1 bod = -2 k útoku | můžeš nést maximálně 8 předmětů |
| 2 body = -1 k útoku | můžeš nést maximálně 10 předmětů |
| 3 body = 0 k útoku | můžeš nést maximálně 12 předmětů |
| 4 body = +1 k útoku | můžeš nést maximálně 13 předmětů |
| 5 bodů = +2 k útoku | můžeš nést maximálně 15 předmětů |

ODOLNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvé *obraně*. Vyšší odolnost vylepšuje schopnost krytí před útoky nepřátel a poskytuje lepší životní kondici, nižší odolnost naopak oslabuje schopnost krytí před útoky nepřátel a snižuje životní kondici. Vyšší odolnost také méně postihuje proti otravám a nemocem.

Základní hodnota tvé odolnosti jsou **3 body**.

Celková odolnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

| | |
|----------------------|------------------|
| 1 bod = -2 k obraně | - 4 životní body |
| 2 body = -1 k obraně | -2 životní body |
| 3 body = 0 k obraně | 0 životní body |
| 4 body = +1 k obraně | +2 životní body |
| 5 bodů = +2 k obraně | +4 životní body |

OB RATNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na průběh fyzických soubojů. Vyšší obratnost dává větší šanci na kritický zásah (za dvojnásobný počet životních bodů), nižší obratnost naopak možnost kritického selhání (neúčinný zásah).

Vyšší obratnost taktéž usnadňuje hbitým prstům lépe zdolávat uzamčené předměty a nalézat skryté pasti.

Základní hodnota tvé obratnosti jsou **3 body**.

Celková obratnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

2 body = hod kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

3 body = kritické selhání není možné, kritický zásah není možný.

4 body = hod kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

5 bodů = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

INTE LIGENCE

Je psychická veličina mající hlavní vliv na používání kouzel. Vyšší inteligence znamená znalost více kouzel tvé postavy a menší ztrátu *životních bodů* při jejich vyvolávání. Také pomáhá k snadnějšímu řešení záhad či hlavolamů.

Základní hodnota tvé inteligence jsou **3 body**.

Celková inteligence nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = znalost 3 kouzel vyvolání kouzla -5 *životních bodů*

2 body = znalost 4 kouzel vyvolání kouzla -4 *životní body*

3 body = znalost 5 kouzel vyvolání kouzla -3 *životní body*

4 body = znalost 7 kouzel vyvolání kouzla -3 *životní body*

5 bodů = znalost 10 kouzel vyvolání kouzla -2 *životní body*

Š TĚST Í

Je osobní veličina mající hlavní vliv na průběh náhody ve hře. Vyšší štěstí dává větší šanci na vyhnutí se potenciální katastrofě, nižší štěstí naopak možnost katastrofy přiblíží.

Občas můžeš být hrou vyzván k vyzkoušení svého štěstí, tzv. *hod na štěstí*. To znamená, že v dané situaci musíš hodit jednou kostkou. Hozené číslo vyhodnotíš podle bodů základní charakteristiky štěstí. *Hod na štěstí* nemusí být nutně dílo náhody, dá se ovlivnit počtem bodů samotné charakteristiky.

Základní hodnota tvého štěstí je **3 body**.

Celkové štěstí nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = hod kostkou, padne-li číslo 6, máš štěstí

2 body = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, máš štěstí

3 body = hod kostkou, padne-li sudé číslo, máš štěstí

4 body = hod kostkou, padne-li číslo 1 nebo 2, máš smůlu

5 bodů = hod kostkou, padne-li číslo 1, máš smůlu

TVORBA POSTAVY

Než začneš hrát hlavní dobrodružství, musíš si nejprve vytvořit herní postavu a vtisknout jí základní charakteristiky dle vlastního uvážení.

Počáteční stav každé z uvedených charakteristik jsou **3 body** nepřinášející hráči žádné významné bonusy (či postihy). To znamená, že jako hráč budeš ochuzen o mnoho zajímavých situací ve hře. Body v počátečním stavu můžeš přičítat i odečítat (odečteš-li například 1 bod SÍLY, můžeš ho použít například k zvýšení své INTELIGENCE, a naopak).

POZOR! Výsledná hodnota každé ze základních charakteristik nesmí být menší než 1 a větší než 5.

Uvedené bonusy (postihy) najdeš v předchozím článku **ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY**.

| Charakteristika | Počáteční stav | Stav hráče |
|------------------------|-----------------------|-------------------|
| SÍLA | 3 | |
| ODOLNOST | 3 | |
| OBRATNOST | 3 | |
| INTELIGENCE | 3 | |
| ŠTĚSTÍ | 3 | |

ÚTOK

Hod' dvěma kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvého *útoku*. Výši útoku mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbraně, popř. kouzelné předměty. Hodnotu svého *útoku* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

OBRANA

Hod' dvěma kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvé *obrany*. Výši obrany mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbroj, popř. kouzelné předměty. Hodnotu své *obrany* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

ŽIVOTNÍ BODY

Hod' dvěma kostkami a přičti 20. Výsledek ukazuje hodnotu tvých *životních bodů*. Výši životních bodů mohou ovlivnit základní charakteristiky, lektvary či kouzelné předměty. Hodnotu svých *životních bodů* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

REPUTACE

Dobrá pověst je v životě dobrodruha důležitá věc. Po celé zemi vyhlášeného hrdinu mají lidé rádi a chovají se k němu s patřičnou úctou. Naopak k zbabělcům a zloduchům se obrací zády.

Občas ve hře vykonáš činy, při kterých se bodová hodnota tvé reputace změní, záleží na tom, jakým způsobem problém vyřešíš. Hodnota reputace se jako jediná může dostat i do záporných čísel. Pokud se tak stane, rozhodně se nemůžeš považovat za čestného a příkladného hrdinu. Hodnotu své *reputace* si pravidelně zaznamenávej do příslušné kolonky v *průvodní listině*. Výchozí hodnota tvé *reputace* na začátku dobrodružství je 0.

FYZICKÝ SOBOJ

Občas se jako hráč dostaneš do situace, kdy si další postup dobrodružstvím budeš muset vybojovat. Každý takový souboj bude znázorněn fyzickými vlastnostmi tvého soupeře. Tyto vlastnosti, včetně jména nepřítele, si zapiš do listu *Fyzický souboj*. Potom musíš s nepřítelem bojovat podle níže uvedených pravidel.

PŘÍKLAD FYZICKÉHO SOBOJE

Abys lépe pochopil průběh fyzických soubojů, zde nalezneš simulaci jedné takové potyčky.

Hráč (Ty) - má SÍLU 4 (+1 k útoku), ODOLNOST 3 (0 k obraně a 0 k životním bodům) a OBRATNOST 4 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu). Používá dlouhý meč (+2 k útoku) a malý štít (+1 k obraně).

Nepřítel – používá dlouhé ostré drápy, jeho kůže je tvrdá, ne však odolná proti zásahu mečem, ale je mimořádně mrštný, tudíž má OBRATNOST 5 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

HRÁČ

útok – 15 (+3) obrana – 19 (+1)
OBRATNOST – 4 životní body – 29

NEPŘÍTEL

útok – 17 obrana – 16
OBRATNOST – 5 životní body – 28

V každém fyzickém souboji bude jasně určeno, kdo jako první zaútočí. V tomto případě se ti podařilo nepřítele překvapit, útočíš tedy jako první.

1. Hoď dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu svého *útoku*.
2. Hoď dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu *obrany* nepřítele.
3. Je-li tvůj *útok* vyšší než *obrana* nepřítele, podařilo se ti ho zasáhnout. Rozdílné číslo mezi oběma veličinami udává počet *životních bodů*, o které jsi nepřítele připravil. Hoď kostkou a vyzkoušej OBRATNOST na kritický účinek (viz. Poznámka)
4. Je-li tvůj *útok* menší/stejný jako *obrana* nepřítele, nepodařilo se ti ho zranit. Kostkou na vyzkoušení OBRATNOSTI není možno házet (viz. Poznámka).
5. Pořadí souboje se otáčí, nyní na tebe útočí nepřítel.
6. Pokračuj opět body 1 a 2, tentokrát v opačném pořadí.
7. Souboj končí smrtí toho, jehož *životní body* dosáhnou jako první hodnoty 0.

Poznámka:

OBRATNOST určuje šanci každého tvého (nebo nepřátelského) útoku na kritický účinek (žádné zranění nebo dvojnásobné zranění). Při každém úspěšném útoku (viz. krok č. 3 v příkladu fyzického souboje) hoď ještě jednou kostkou (je-li hodnota OBRATNOSTI 3, kostkou se nehází). Protože je OBRATNOST základní charakteristika, je v soubojích vyznačena velkými písmeny.

BOJ S VÍCE PROTIVNÍKY

Může se stát, že v souboji narazíš na více protivníků najednou. V tomto případě budeš v příslušném odkazu vysloveně informován, jakým způsobem s nimi bojovat. Můžeš s nepřáteli bojovat jednotlivě (například z nedostatku místa pro nepřátelský hromadný útok) nebo hromadně. To znamená, že se musíš bránit útokům všech protivníků najednou (jdoucími samostatně po sobě, nesčítají se hodnoty *útoků*), sám ovšem způsobíš zranění pouze jednomu protivníkovi. Pokud ho zabiješ, začneš působit zranění dalšímu útočníkovi.

ÚTĚK

Občas může nastat situace, kdy se souboj s nepřítelem vyvíjí v tvůj neprospěch. Kniha ti nabídne možnost útěku z boje. Každým útekem z boje ztratíš 1 bod *reputace*. Je to postih za zbabělost, kterou hra neodpouští.

Možnost útěku z boje můžeš využít pouze, je-li ti výslovně nabídnuta.

VYBAVENÍ

Tvá postava u sebe může mít několik užitečných věcí najednou, které ti usnadňují postup hrou nebo jsou přímo vyžadovány k jejímu úspěšnému dokončení. Tyto věci rozděleny jsou rozděleny na:

Zbraně

Zbraň je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbraň. Ve hře můžeš nalézt několik dalších zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat dvě jednoruční zbraně najednou. V tom případě ztrácí možnost používat obouruční zbraň nebo štít. Pokud používá obouruční zbraň, nemůže již v rukou držet jednoruční zbraň nebo štít.

Zbroj

Zbroj je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbroj. Ve hře můžeš nalézt několik druhů zbrojí, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován.

Tvá postava může mít na sobě pouze jednu zbroj.

Kouzla

Jsou specializací bojových magiků. Kouzly se nedá vést fyzický souboj – boj je stále tvou hlavní aktivitou – mohou ovšem znevýhodnit nepřítele, odvést jeho pozornost, popř. pomoci úplnému vyhnutí se souboji. Bohužel i ten nejnadanější bojový magik není schopen naučit se více jak 10 kouzel. **Jelikož jsou veškeré knihy kouzel majetkem Kruhu mágů sídlícím na univerzitě v hlavním městě Faranoru, musíš se kouzla naučit (vybrat si) před začátkem dobrodružství.**

Mágové totiž nedovolí, aby knihy kouzel opouštěly knihovnu jejich univerzity a dostaly se tak do podvědomí širší veřejnosti. Kouzla jsou náročná na vyvolávání a vysávají životní energii, jejíž výše záleží na inteligenci kouzelníka.

Knihu kouzel nalezněš v příslušné kapitole.

Předměty v batohu

Batoh je nedílnou součástí tvého vybavení, budeš ho nosit na zádech po celé dobrodružství. Přenášíš v něm všechny věci mimo zbraní, zbroje a jiných předmětů, které se nosí na těle. Nosnost batohu je omezená v závislosti na tvé *SÍLE*. Proto dobře rozvaž, jaké vybavení chceš mít v batohu uskladněno.

Šperky

Jsou nošeny na různých částech těla. Některé mají pouze dekorativní význam, jiné mohou mít vzácné vlastnosti a přidávat bonusy tvé postavě.

Proviant

Abys při svém putování nehladověl, nezbytnou součástí dobrodružství jsou i zásoby jídla (počítají se jako jeden předmět v batohu). Najíst se můžeš kdykoliv uznáš za vhodné (pokud budeš mít co), jídlo ti dodá potřebnou energii, pokaždé si přičti 3 *životní body* (není ovšem možné přesáhnout jejich povolené maximum). POZOR! Budeš však v dobrodružství několikrát vyzván, aby ses naje-dl. Pokud tak neučiníš buď z důvodu nedostatku proviantu, nebo šetření jídlem, musíš si odečíst 3 *životní body* jako postih za oslabení organismu.

Zlat'áky

Jsou univerzální měna v celém Warenoru. Slouží k nakupování zboží u obchodníků, podplácení, hazardu, apod. Pamatuj, že zlat'áků není nikdy nazbyt, proto utrácej s rozumem.

KNIHA KOUZEL

Žár

Kouzelníkova mysl se upne k předmětu, který se pod silou jeho pohledu začne zahřívat, až vzplane plamenem. Předmět není ovlivněn podmínkami okolního prostředí, dokážou vzplanout i vlhké předměty.

Rychlost

Díky tomuto kouzlu se sesílatelovy pohyby stávají nelidsky rychlé. Po krátkou dobu zvedá hodnotu OBRATNOSTI na maximum. Užitečná magie v případě, že protivník je tak rychlý, že není možné ho řádně zasáhnout.

Smích

Bytosti zasažené tímto kouzlem ztrácí sebekontrolu a propadají záchvatu nezdrtitelné salvy smíchu. Zkuste vyvolat kouzlo na pohřbu významného státníka, uvidíte ten mazec.

Mrazivý dech

Z úst kouzelníka vychází proud ledového vzduchu, který okamžitě mění vodu v led. Užitečné kouzlo v letních měsících, kdy si nemáte čím ochladit míchaný nápoj.

Zmenšení

Umožňuje svého sesílatele zmenšit na velikost dvoupalcové postavičky. I dlouhá léta po vynalezení kouzla, se mágové nemohou shodnout, k čemu je vůbec takové kouzlo dobré.

Lingvistika

Kouzlo, které zaplaví čarodějovu mysl vědoucím poznáním a umožní mu tak číst psané texty v neznámých jazycích.

Kamenná kůže

Na nějaký čas změní kůži sesílatele na tvrdý krunýř, který dokáže odolat nejsilnějším nárazům, včetně magických útoků.

Kyselá slina

Sliny člověka, který kouzlo vyvolá, se změní v silnou kyselinu, která nepoleptá samotného sesílatele kouzla, ale málokterá jiná látka dokáže jejímu působení odolat.

Noční vidění

Kouzlo umožňující vidění ve tmě. Bylo vymyšleno na základě pitev trpaslíků a elfů, tedy tvorů, kteří jsou známy svým bezchybným nočním zrakem.

Zruš magické zaklínání

Svět je plný magických pastí, nebo střetů s magií jiných kouzelníků. Tímto užitečným kouzlem sesílatel zruší působení magie ve svém blízkém okolí.

Blesk

Zaklínadlo, přivolávající bouřková mračna, z nichž srší blesky. Vhodné při pokusech o ožívování mrtvých lidí v kádi s fyziologickým roztokem. Žádný kovový předmět nezůstane ušetřen bleskem.

Čtení myšlenek

Kouzlo, které dokáže nahlédnout do mysli ostatních živých tvorů, a vytáhnout si z nich potřebné informace. Oblíbené u kouzelníků šmíráků.

Prohlédnutí

Dokáže sejmut magickou iluzi, která se nachází v blízkosti sesílatele kouzla, a ukázat čistou realitu. Ne však vždy je realita to, co chtějí lidé skutečně vidět.

Slabost

Magie, při níž se ze siláků stávají slaboši. Kouzlo vhodné při přesile protivníků v boji nebo při podvádění v silových disciplínách. Pocit z výhry přece vždy vítězí nad pochybnostmi z porušení čestnosti pravidel hry.

Vláda nad rostlinami

Po seslání kouzla může čaroděj ovládat zvolenou flóru ve svém okolí. Nejpopulárnější je použití kouzla k znehybnění protivníka. Nebo také v botanických zahradách, vždyť co může být krásnějšího, než oživlý keř warenorských černých růží.

Neoblomná mysl

Díky tomuto užitečnému kouzlu se mysl čaroděje stává odolná proti psychickým útokům. Mozek sesílatele se obalí mentální aurou, kterou nedokáží prorazit ani Scanneři, bájná humanoidní stvoření z Karakazských hor, jež jsou nejvíce známa pro své zákeřné myšlenkové útoky.

Zmámení mysli

Tímto kouzlem může mág ošálit mysl inteligentního tvora a vsugerovat jí jakékoliv pocity, například únavu, strach, pocit hladu, apod.

Spánek

Z kouzelníkových rtů se začne loudit melodie písně, která zaručeně uspí každého v okolí, kdo vládne zdravým sluchem. Kouzlo populární pro uspávání nezbedných dětí.

Silný žaludek

Pod vlivem tohoto kouzla může sesílatel klidně polykat kamení, a ještě si na něm pochutná. Magie vhodná při otravě, či pozření jídla, kterému dávno prošla trvanlivost.

Dýchání pod vodou

Kouzlo, které dočasně mění člověka ze savce na obojživelníka. Na krku sesílatel se objeví žábry, dýchací orgán, který dokáže získat tolik potřebný kyslík z vody. Toto kouzlo by nemělo chybět v povinné magické výbavě žádného průzkumníka potopených vraků.

Silné paže

Síla nikdy nebyla vlastnost přiřčená kouzelníkům. Proto občas nezbyvá nic jiného, než ji přivolat kouzlem. Po krátkou dobu zvedá hodnotu SÍLY na maximum. I kouzelník potřebuje občas hýbat nábytkem ve své laboratoři.

Léčení

Je základní kouzlo, které by měl znát každý kouzelník. Může ho kdykoliv vyvolat přímo pro léčení vlastních (hod' jednou kostkou a přičti 3 *životní body*) *životních bodů*, tak pro léčení zranění (nemocí) jiných bytostí.

Iluze

Kouzlo, které dokáže ošálit mozek jakékoliv živé bytosti a vsugerovat jí mylný smyslový vjem, nejčastěji zrakový. Pokud se ošálený iluze dotkne, ta okamžitě pozbývá na účinnosti.

Magická detekce

Je kouzlo, odhalující magické působení v okolí, nejčastěji magické pasti, iluze, apod. Magická detekce umí cizí magii nejen odhalit, ale dokonce zrušit i její účinky.

PRŮVODNÍ LISTINA

Je takový osobní deník, do kterého si můžeš zaznamenávat všechny změny, které se u tvé postavy projeví. Tudiž nejenom změny v osobních statistikách, ale i předmětech, které máš u sebe nebo kouzel, které jako bojový magik ovládáš.

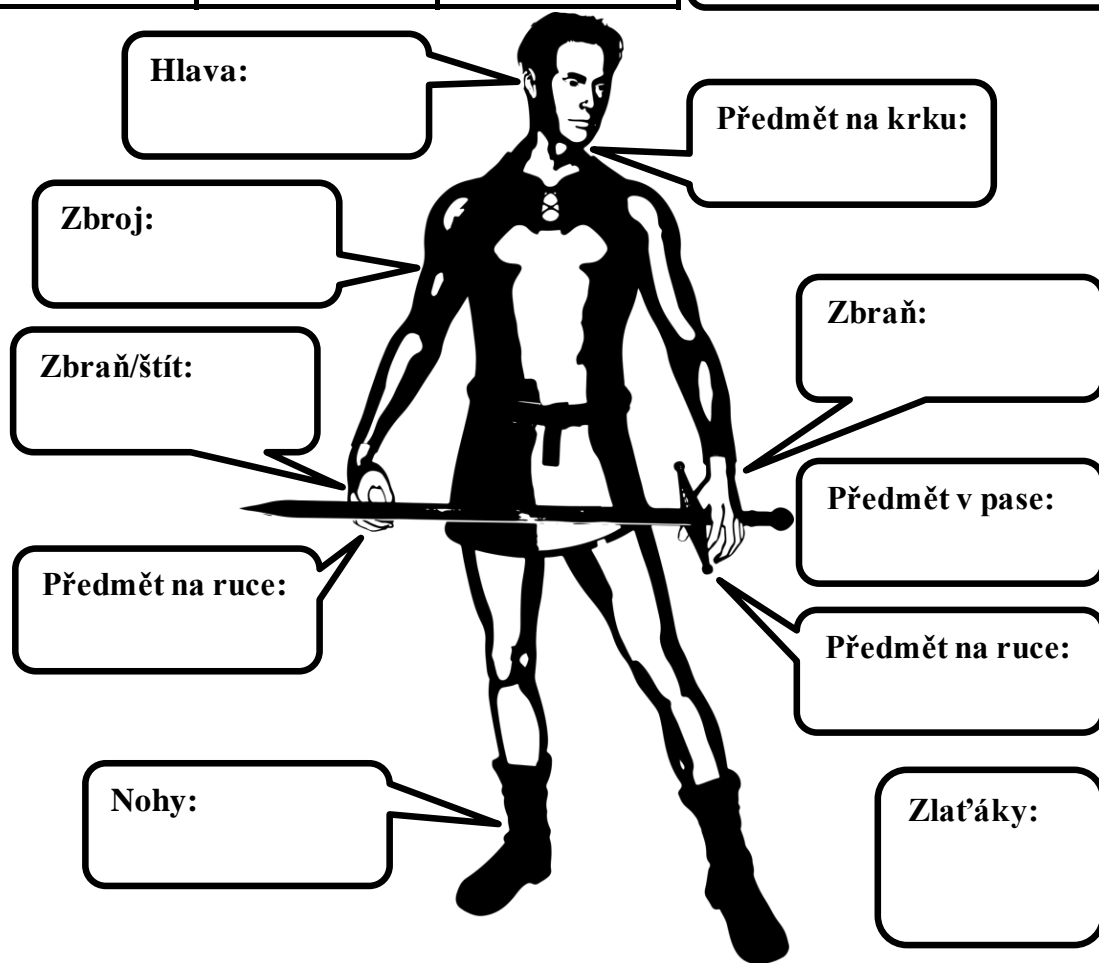
Jelikož se budou údaje v průvodní listině často měnit, je vhodné k jejich vyplňování používat obyčejnou tužku, která se dá snáze vygumovat.

LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE

Je dokument, do kterého si můžeš zaznamenávat střetnutí s nepřáteli, s kterými se utkáš během svého dobrodružství.

PRŮVODNÍ LISTINA

| Charakteristika | Počáteční stav | Stav hráče | ÚTOK: | OBRANA: |
|-----------------|----------------|------------|---------------|---------|
| SÍLA | 3 | | | |
| ODOLNOST | 3 | | | |
| OBRATNOST | 3 | | ŽIVOTNÍ BODY: | |
| INTELIGENCE | 3 | | REPUTACE: | |
| ŠTĚSTÍ | 3 | | | |



| PŘEDMĚTY V BATOHU | | NAUČENÁ KOUZLA | |
|-------------------|--|----------------|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

ZAČÁTEK PŘÍBĚHU

Je to již týden, co ses vrátil z paramského hvozdu, kam tě vyslal warenorský král Odonis, abys vypátral příčinu přerušených dodávek dřeva, které dřevorubci pravidelně splavují po řece Malše až do královského města Faranoru. Mise, která se ti zprvu jevila jako nudná, přerostla do obludných rozměrů, kdy ses nakonec musel vypořádat s šíleným čarodějem Volkanem a nesmrtelným démonem Astarothem, kterého posedlý mág vyvolal za pomoci zakázaného krvavého rituálu. Nakonec se ti nepodařilo nic menšího, než záchrana civilizovaného světa před zkázou.

Po návratu do hlavního města jsi potřeboval týden na zregenerování utržených zranění, a ne všechna byla pouze fyzického charakteru. Když jsi byl schopen postavit se na nohy, král Odonis nechal svolat audienci, při níž jsi byl veřejně vyznamenán za zásluhy warenorské zemi, a povýšen do stavu rytířského. A na večer nechal král vystrojit bujarou hostinu.



Na té se právě nacházíš, v jedné ruce držíš pohár s vínem a druhou rukou šermuješ v předstíraném souboji s pekelným démonem. Jako nástroj démonovy zhouby slouží ohlodaná kuřecí kost. Hosté, seskupení okolo tebe, se smějí tvému počínání, až se za břicha popadají. Znenadání je tvá historka neurvale přerušena třísknutím hliněného korbele o stůl. Korbel praskne, hliněné střepy se rozlétnou do stran a ruku narušitele potřísní rudé víno. „Žvásty!“ rozkřikne se princ Odon, králův jediný syn. Prudce se vymrští na nohy, avšak koordinace jeho pohybů dává jasně najevo, že přebral více vína než je zdravo. „Jsou to jenom kecy, co-pak vám to nedochází? Snaží se vás oblbnout. Žádný pekelný démon neexistuje, spíše se vsadím, že dřevorubci kvůli zálibě v chlastu zapomněli na své povin-

nosti.“ Potom se princ zapotáčí a ztěžka usedne zpět na židli. Ta se překotí a královský potomek se skácí na zem, kde se začne pořouchle chichotat.

Král Odonis zbrunátní: „Hlupáku, jak si dovoluješ urážet muže, který toho pro království tolik vykonal? Strážce, odveďte ten nacucaný žok do jeho komnat!“ Princ Odon se ani nebrání, když jej dva statní strážci uchopí pod rameny a odvádí pryč ze sálu. „Královský vyšetřovateli, omlouvám se za nevychované způsoby svého syna,“ řekne král. Odvětiš, že se nic nestalo, přesto nálada v sále již nedosáhne bodu, v jakém se nacházela před přerušením tvých historek. To samé si uvědomuje i panovník Odonis, proto oslavy večera brzy přeruší a hosté se začínají pomalu trousit do svých komnat. Ještě než usneš, přehraješ si v hlavě princovo vystoupení. Floutek jeden, kdyby jen věděl, co se v paramského hvozdu opravdu přihodilo. Potom vypité víno zmůže i tebe a usneš opileckým spánkem.

Ráno tě probudí bušení na dveře. Máš stále trochu zakalený zrak a hlava ti neuvěřitelně třeští. Pohledem z okna vidíš, že ještě nezačalo svítat. Do komnaty vstoupí sluha Žofrej, pohledem zhodnotí tvou vizáž a neutrálně řekne: „Pane, princ Odon si s tebou přeje mluvit. Očekává tě ve svých komnatách.“ Potom se ukloní a odejde.

Opláchněš opuchlou tvář studenou vodou z umyvadla, vezmeš si čisté oblečení a vyjdeš z komnat. Copak ti asi chce ten mladý náfuka, že to nemohlo počkat do svítání? Předpokládáš, že trochu vystřízlivěl a nyní se stydí za divadlo, které se hrál na večerní hostině, a chce se ti omluvit. S těmito myšlenkami přijdeš k princovým komnatám. Dveře jsou pootevřené. Ti dnešní sluhové, pomyslíš si, nedokážou dělat svou práci pořádně. Odkážeš si a zaklepeš. Neozve se žádná odpověď, přesto ti vychování prikazuje zaklepání zopakovat. Když ani podruhé princ nereaguje, otevřeš dveře a vstoupíš do komnaty. Hned na prahu se zarazíš. Nábytek v místnosti je převržený a polámaný, střepy ze starožitných váz po celé místnosti. Sáhneš k pasu, ale okamžitě si uvědomíš, že opasek s mečem jsi nechal ve svých komnatách. Celou hrůzu dokoná princovo tělo ležící na posteli. Dýka trčící z jeho hrudi mluví za všechno, princ Odon spánek rozhodně nepředstírá, je mrtvý.

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 zkroutí 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 zvratky 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**.

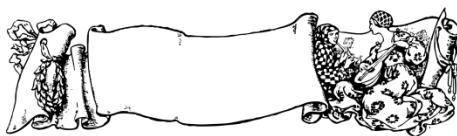
3

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 chlebodárci 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 Setha.

Králi Diamante,

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

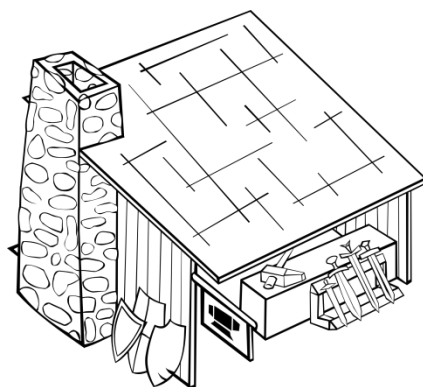
Velmistr Gladonnus



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 ušetřit 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. Zvenitř 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 tvýma 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 krouží 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 podezřívavě 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, míšeneček 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 taktéž 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 výtvozem 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 zlodějů. 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 zloději, 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 čtvrť.

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 slůvka (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, jejímž středu vévodí kamenná hrobka. Tesaný nápis na horním víku hlásá taktéž jméno *Ludovicus*. Přejedeš dlaní po hrobce a cítíš nepatrné chvění,