

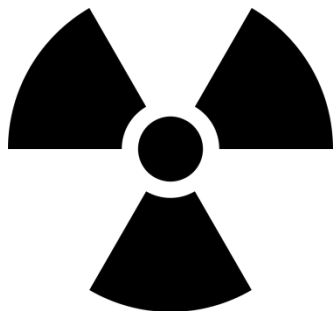


NÁŘEK MRTVÉHO SVĚTA

JAN KŠANDA

JAN KŠANDA

NÁŘEK
MRTVÉHO
SVĚTA



Autorovy předchozí knihy:

CYKLUS WARENORSKÉ KRONIKY

STÍNY PARAMSKÉHO HVOZDU

ZRADA VE FRANORU

Copyright © Jan Kšanda, 2017

Korektura: Kateřina Gemrotová

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Ilustrace na obálce: www.pixabay.com

Ilustrace uvnitř knihy: www.pixabay.com

ISBN:

978-80-7589-291-1 (ePub)

978-80-7589-292-8 (mobipocket)

978-80-7589-293-5 (pdf)

Všechny obrázky na Pixabay jsou zproštěny autorských práv pod licenci Creative Commons CC0. Můžete si je stáhnout, upravovat, šířit a používat bez licenčních poplatků, zcela jak se vám zlíbí, a to i v komerčních aplikacích. Přisuzování autorství není nutné.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| <u>MINULOST</u> | 4 |
| <u>ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY</u> | 5 |
| <u>TVORBA POSTAVY</u> | 8 |
| <u>DOVEDNOST</u> | 10 |
| <u>REPUTACE</u> | 11 |
| <u>PŘEDVOLENÁ POSTAVA</u> | 12 |
| <u>FYZICKÝ SOUBOJ</u> | 16 |
| <u>OBTÍŽNOST HRY</u> | 18 |
| <u>VYBAVENÍ</u> | 19 |
| <u>BONUSY A POSTIHY</u> | 22 |
| <u>ANGLOAMERICKÁ MĚRNÁ SOUSTAVA</u> | 23 |
| <u>PRŮVODNÍ LISTINA</u> | 24 |
| <u>LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE</u> | 24 |
| <u>MAPA WYOMINGU</u> | 27 |
| <u>SOUČASNOST</u> | 28 |
| | |
| <u>NÁŘEK MRTVÉHO SVĚTA</u> | 30 |
| | |
| <u>V CYKLU WARENORSKÉ KRONIKY JIŽ VYŠLO:</u> | 288 |

MINULOST

Válka se nikdy nemění.

Její cílem bylo vždy ničít, pustošit a ubližovat nevinným. Bylo tomu tak již v dávném starověku, je tomu stále i dnes.

Po dvou stech letech už těžko zjistíme, kdo jako první otočil odjišťovacími klíčky a zmáčkl červené tlačítko. S jistotou však můžeme říct, že na svět vypustil hrůzu, která v jeho novodobé historii neměla obdoby. Můžeme ji srovnat s prehistorickými událostmi, jako byl dopad obřího asteroidu a následné vyhubení dinosaurů nebo pozdější dobou ledovou. Ovšem poprvé celou naši krásnou planetu srazil na kolena sám člověk. Byla to ruka nezodpovědného člověka, která do nebe vypustila nukleární hlavice. Bezpečnostní radary světových zbrojních velmocí jako byly Čína, Rusko, Severní Korea, Írán, USA a jiné rychle zareagovaly na vzniklé nebezpečí. Nedokázaly zabránit dopadu zkázonosných bomb, dokázaly jedině opětovat útok. Tak nastal soumrak Země.

Pouhá desetina populace Spojených států amerických dokázala přežít nukleární válku z původních tří set milionů obyvatel. Někteří lidé se dokázali včas schovat do protiatomových krytů rozestavěných po celé zemi, některé šťastlivce dopad bomb minul o pomyslný vlásek. Zbytek obyvatelstva měl prostě smůlu, vypařil se v záblesku světla během zlomku vteřiny. Atomové hříby majestátně stoupaly k nebesům, tlakové vlny pustošily široké okolí, radioaktivní mračna zakryla slunce na dlouhá léta. Země pomalu umírala. Přeživší zbyteček lidí poslouchal její zmučený nářek.

Po nekonečných třiceti letech se protiatomové kryty otevřely. Docházely zásoby jídla a vody, filtrační jednotky se porouchávaly, obyvatelé uvnitř se dusili. Lidé narození v krytech poprvé vystoupili na zemský povrch, ti starší již ani nedoufali, že znovu spatří denní světlo. Z každého kousku země dýchalo utrpení a zkáza. Přesto člověk je tvor nezlomný. Lidstvo začalo pěst a začalo znovu osidlovat zem. Staré pořádky ovšem byly pryč. Zákony neplatily, ruka třímající zbraň určovala právo. Přízpůsob se, nebo zemři! Přeživší z krytů brzy zjistili, že problémy, které jim připravil zcela nový svět, jsou mnohem horší než ty v komunitě. Radioaktivita dokázala nevidané divy. Předválečná fauna a flóra se natolik změnily, že se staly lidem nebezpečnými. Radioaktivní hmyz, zdivočelé smečky psů, predátoři, pohybující se masožravé rostliny. A v neposlední řadě lidé, kteří nenašli úkryt v bezpečných krytech. Vypělá civilizace se změnila ve zdegenerované nájezdníky, mutanty, kanibaly. Slovo lidskost již nemá ve světě žádnou váhu.

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY

Slouží k vytvoření herní postavy a mají zásadní dopad na průběh dobrodružství. Můžeš si vytvořit silnou postavu bojového zaměření s menší inteligencí nebo naopak inteligentního myslitele a šťastlivce 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 16 předmětů.

2 body = -1 k *útoku*

Můžeš nést maximálně 18 předmětů.

3 body = 0 k *útoku*

Můžeš nést maximálně 20 předmětů.

4 body = $+1$ k *útoku*

Můžeš nést maximálně 22 předmětů.

5 bodů = $+2$ k *útoku*

Můžeš nést maximálně 25 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.

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.

OBRATNOST

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).

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

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

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

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

3 body = Kritické selhání není možné, kritický zásah není možný. Kostkou se nehází.

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

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

INTELIIGENCE

Je psychická veličina mající hlavní vliv na používání selského rozumu. Vyšší inteligence umožňuje lépe využít potenciál léčebných prostředků, vyhandlování nižších cen u obchodníků a efektivnější využití střelných zbraní.

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

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

1 bod = Nedostatečné využití léčebných prostředků (-1 *životní bod* z původní léčebné hodnoty), dražší zboží u obchodníků (+1 dolar k původní ceně předmětu), selhání střelné zbraně (každý třetí tah fyzického souboje ztrácíš svůj útok).

2 body = Nedostatečné využití léčebných prostředků (-1 *životní bod* z původní léčebné hodnoty), dražší zboží u obchodníků (+1 dolar k původní ceně předmětu).

3 body = Žádný postih, žádný bonus.

- 4 body** = Nadstandardní využití léčebných prostředků (+1 *životní bod* k původní léčebné hodnotě), levnější zboží u obchodníků (-1 dolar z původní ceny předmětu).
- 5 bodů** = Nadstandardní využití léčebných prostředků (+1 *životní bod* k původní léčebné hodnotě), levnější zboží u obchodníků (-1 dolar z původní ceny předmětu), efektivnější využití střelné zbraně (každý třetí tah fyzického souboje můžeš vystřelit dvakrát).

ŠTĚSTÍ

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 šestistěnnou 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 = Hodíš jednu šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 6, máš štěstí.

2 body = Hodíš jednu šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, máš štěstí.

3 body = Hodíš jednu šestistěnnou kostkou, padne-li sudé číslo, máš štěstí.

4 body = Hodíš jednu šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 1 nebo 2, máš smůlu.

5 bodů = Hodíš jednu šestistěnnou 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 o 1 bod, 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 šestistěnnými kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvého *útoku*. Výši útoku mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbraně, popř. bonusové předměty. Hodnotu svého *útoku* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

OBRANA

Hod' dvěma šestistěnnými kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvé *obrany*. Výši obrany mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbroj,

popř. bonusové předměty. Hodnotu své *obrany* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

ŽIVOTNÍ BODY

Hod' dvěma šestistěnnými kostkami a přičti 20. Výsledek ukazuje hodnotu tvých *životních bodů*. Výši životních bodů mohou ovlivnit základní charakteristiky či bonusové předměty. Hodnotu svých *životních bodů* si pozname-nej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

DOVEDNOST

Vyber si jednu ze čtyř nabízených dovedností, které ti jednou za čas mohou být nápomocny v postupu hry. Každá z dovedností je odlišná, proto je doporučeno při opakovaném hraní hry volit jiný výběr dovednosti. Tím tě pokaždé čeká jiné dobrodružství.

Tvrďák

Svaly upřednostňuješ před mozkiem. Celý svůj dosavadní život tužíš své tělo fyzickým cvičením, ale na společenskou konverzaci o filozofii tě moc neužije. Žádná fyzická námaha ti není cizí a tvé síle odolá máloco. Starý boxovací pytel ve vaší stodole by mohl vyprávět.

Chytrák

Dlouhá léta ležení v knihách z tebe udělala vědomostního intelektuála, který dovede celý večer zasvěceně hovořit na téma předválečné historie, ale jsi bohužel bez posluchačů. Děvčata vždy upřednostňovala svalovce. Fyzické práce se děšíš, ale jakmile jde o počítače a opravy toustovačů, nemáš sobě rovného. Taktéž dokážeš člověku vykecat díru do hlavy.

Chmaták

Kdo nekrade, okrádá vlastní rodinu – to bylo předválečné heslo, ve kterém ses rozhodně zhlédl. Populární mezi přáteli příliš nejsi, ale co, když tě hřejí plné kapsy. Plížení, krádeže a páčení zámků, to je celý tvůj svět.

Skautík

Sbírka předválečných časopisů a knih o skautství z tebe vychovala rovného a čestného chlapíka. Sice jsi už poznal, že padouši to mají v životě snazší, ale málokterí z nich dokonale ovládají poskytnutí první pomoci, rozumí si se zvířaty a jsou celkově oblíbení u lidí.

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.

Reputační tabulka:

| Bodová hodnota | Popisek reputace |
|-----------------------|-------------------------|
| -5 a méně bodů | Satanáš |
| -4 body | Padouch |
| -3 body | Hajzlík |
| -2 body | Darebák |
| -1 až +1 bod | Neutrál |
| +2 body | Dobrák |
| +3 body | Vzor |
| +4 body | Hrdina |
| +5 a více bodů | Legenda |

PŘEDVOLENÁ POSTAVA

Pokud se nechceš zabývat tvorbou vlastní postavy, můžeš si zvolit jednu ze čtyř již předvolených postav. Každá z postav má jiný charakter a vlastnosti. Zkus si vybrat tu, kterou považuješ za nejvhodnější pro herní dobrodružství.

OCELOVÝ BOB

Do smrti své matky býval Bob roztomilý a hodný chlapec, radost pohledět. V deseti letech, kdy si Bůh matku povolal k sobě, se srdce mladíka zatvrdilo a Bob zanevřel na celý svět. Svůj chladný vztek a žal napřel do nové vášně. Tou se stala trýznivá fyzická námaha, která zformovala chlapcovo nyní již dospělé tělo do obludných rozměrů, ovšem radiací ozářené potraviny, které Bob hltal kvůli své fyzické konstituci po librách, negativně deformovaly jeho mozek. Bob snadno zvedne krávu nad hlavu, ale pokud se dostane k počtům převyšujícím jeho počet prstů na rukou, je v koncích. Lidé o Bobovi často říkají: „Je to silný chlapec s dobrým srdcem, jen v hlavě to má trošku popletené.“

| Charakteristika | Počáteční stav |
|-----------------|----------------|
| SÍLA | 4 |
| ODOLNOST | 4 |
| OBRATNOST | 3 |
| INTELIGENCE | 2 |
| ŠTĚSTÍ | 2 |

ÚTOK: 20

OBRANA: 19

ŽIVOTNÍ BODY: 28

DOVEDNOST: Tvrděák

HLAVIČKA JACK

Když Jackovu matku strávila pomalá a bolestivá rakovina z radioaktivního ozáření, malý chlapec se na dva dny uzavřel ve svém pokoji, kde plakal a proklínal Boha. Poté dveře pokoje odemkl a udivenému otci oznámil, že se postará, aby již podobnou bolest nikdy necítil. Začal pečlivě studovat předválečné literární svazky, jichž měl otec mnoho ve své rančerské knihovně. Zprvu se věnoval pouze lékařské vědě, později jeho po věděni nenasytný mozek hltal veškerou literaturu. Tak z Jacka vyrostl vědátor a kutil v jedné osobě. Do dnešní doby postavil a opravil mnoho vynálezů, z nichž dobrá polovina slouží k lékařským účelům.

Lidé o Jackovi často říkají: „Ten chlapec jednou vynalezne stroj času, počkejte a uvidíte.“

| Charakteristika | Počáteční stav |
|-----------------|----------------|
| SÍLA | 2 |
| ODOLNOST | 2 |
| OBRATNOST | 3 |
| INTELIGENCE | 4 |
| ŠTĚSTÍ | 4 |

ÚTOK: 15

OBRANA: 16

ŽIVOTNÍ BODY: 25

DOVEDNOST: Chytrák

LEVÁK TOMMY

Smrt matky Tommyho úplně změnila. Z dosud hodného a milého chlapce se téměř přes noc změnil ve vykutáleného grázlíka, jemuž není žádná špinavost cizí. Okrádá své přátele, vypáčil sejf svého tatky, prodal poníka své mladší sestry Sofie. Následným trestům se vždy vysmíval, řemen v otcově ruce a jelita na Tommyho zadnici kýženou nápravu nepřinesly. Nyní je Tommy dospělý a společně s jemu podobnými kumpány smýšlí o opuštění dobrého bydla a vydání se do Pustiny. Tam teprve mohou přijít k pořádné kořisti.

Lidé o Tommym často říkají: „Tomu chlapci nevěřte ani nos mezi očima. Kruci, kde mám peněženku?“

| Charakteristika | Počáteční stav |
|-----------------|----------------|
| SÍLA | 2 |
| ODOLNOST | 2 |
| OBRATNOST | 4 |
| INTELIGENCE | 4 |
| ŠTĚSTÍ | 3 |

ÚTOK: 16

OBRANA: 15

ŽIVOTNÍ BODY: 24

DOVEDNOST: Chmaták

PŘÍMÝ JOHN

Smrt matky Johnem otřásla, přesto se nijak nezměnil. Stále to byl ten hravý a usměvavý chlapec. Miloval předválečné časopisy a knihy o skautství, chtěl být pevný a čestný jako ti hoši před dvěma sty lety, o nichž si tak tuze rád četl. Dosud rád pomáhá otcí na ranči, dělá průvodce své sestře Sofii nebezpečným okolím a stále sní o lepších zítčích. Jeho bystrá mysl se stále zaobírá místní faunou a flórou, nedávno dokonce začal sbírat předválečné poštovní známky. Děvčata z okolí Johna pokládají za nudného patrona, což mu nikterak nevadí. Utíká ke svým ohmataným skautským časopisům a je dokonale šťastný.

Lidé o Johnovi často říkají: „Charakter toho chlapce je tak pevný, že se o něj klidně můžete opřít.“

| Charakteristika | Počáteční stav |
|------------------------|-----------------------|
| SÍLA | 3 |
| ODOLNOST | 2 |
| OBRATNOST | 2 |
| INTELIGENCE | 4 |
| ŠTĚSTÍ | 4 |

ÚTOK: 17

OBRANA: 15

ŽIVOTNÍ BODY: 25

DOVEDNOST: Skautík

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 naleznáš 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 naostřenou tyč (+2 k útoku) a koženou bundu (+1 k obraně).

Nepřítel – používá dlouhé ostré drápy, jeho kůže je tvrdá, ne však odolná proti zásahu naostřenou tyčí, 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

| | |
|-----------------------|--------------------------|
| <i>útok</i> – 15 (+3) | <i>obrana</i> – 19 (+1) |
| OBRATNOST – 4 | <i>životní body</i> – 29 |

NEPŘÍTEL

| | |
|----------------------|--------------------------|
| <i>útok</i> – 17 | <i>obrana</i> – 16 |
| OBRATNOST – 5 | <i>životní body</i> – 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. Hod' dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu svého *útoku*.
2. Hod' dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu *obranu* 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. Hod' kostkou a vyzkoušej OBRATNOST na kritický účinek (viz poznámka)
4. Je-li tvůj *útok* menší než/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) hod' 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. Boj probíhá standardně, jako bys bojoval s jedincem, větší počet nepřátel pouze znamená vyšší statistiky protivníků, zejména v počtu životních bodů. Pokud v souboji zvítězíš, znamená to, že jsi porazil všechny nepřátele v daném fyzickém souboji.

OBTÍŽNOST HRY

Zdá-li se ti předvolená (normální) obtížnost hry během hraní příliš těžká (jsi hráč začátečník) nebo naopak velice jednoduchá (jsi zkušený hráč), můžeš si kdykoliv změnit obtížnost hry. Změny se týkají předem definovaných charakteristik nepřátel a předmětů, z nichž získáváš užitek/postih. Údaj o obtížnosti hry si zaznamenej do *přívodní listiny*.

LEHKÁ OBTÍŽNOST

Nepřátelé mají snížený *útok* o 2 body

Nepřátelé mají sníženou obranu o 2 body

Nepřátelé mají o 4 *životní body* méně

OBRATNOST nepřátel ve fyzickém souboji je vždy 3 a méně

Zbraně, které používáš ve fyzickém souboji, mají o 1 bod *útok* více

Výbušniny, které používáš ve fyzickém souboji, zraňují protivníka o 1 *životní bod* více

Náboje, které nalezneš, obsahují vždy o 1 náboj více

Léčebné prostředky, které použiješ, ti vyléčí o 1 *životní bod* více

Veteš, kterou nalezneš, má prodejní hodnotu 2 dolary

Postihy na tebe nemají žádný účinek

TĚŽKÁ OBTÍŽNOST

Nepřátelé mají zvýšený *útok* o 2 body

Nepřátelé mají zvýšenou obranu o 2 body

Nepřátelé mají o 4 *životní body* více

OBRATNOST nepřátel ve fyzickém souboji je vždy 5

Zbraně, které používáš ve fyzickém souboji, mají o 1 bod *útok* méně

Výbušniny, které používáš ve fyzickém souboji, zraňují protivníka o 1 *životní bod* méně

Náboje, které nalezneš, obsahují vždy o 1 náboj méně

Léčebné prostředky, které použiješ, ti vyléčí o 1 *životní bod* méně

Veteš, kterou nalezneš, nemá žádnou prodejní hodnotu

Bonusy na tebe nemají žádný účinek

VYBAVENÍ

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

Chladné zbraně

Chladná zbraň je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou chladnou zbraň, abys vůbec mohl vést fyzické souboje s nepřáteli. Ve hře můžeš nalézt několik dalších chladných zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat pouze jednu chladnou zbraň. Pokud nalezneš chladnou zbraň, která má lepší charakteristiku či je ti více sympatická, musíš předchozí chladnou zbraň odhodit nebo ji uložit do batohu (zapsat si ji jako předmět do *průvodní listiny*). Pokud při fyzickém souboji použiješ chladnou zbraň, nemůžeš v tom samém tahu použít i střílnou zbraň.

Střílné zbraně

Střílná zbraň je doplňkovou součástí tvého vybavení. Ve hře můžeš nalézt několik střílných zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat pouze jednu střílnou zbraň. Pokud nalezneš střílnou zbraň, která má lepší charakteristiku či je ti více sympatická, musíš předchozí střílnou zbraň odhodit nebo ji uložit do batohu (zapsat si ji jako předmět do *průvodní listiny*). Střílné zbraně logicky spotřebovávají náboje (s každým výstřelem = tahem přijdeš o jeden náboj, střelba v dávkách není možná), těch je ovšem kritický nedostatek, proto se vyplatí jimi šetřit. Pokud při fyzickém souboji použiješ střílnou zbraň, nemůžeš v tom samém tahu použít i chladnou zbraň.

Náboje

V průběhu hry můžeš nalézt několik druhů nábojů do různých střílných zbraní. Nábojů je veliký nedostatek, proto se jimi rozhodně vyplatí šetřit a v případě slabších protivníků raději využívat chladné zbraně. Pokud už použiješ střílnou zbraň, každý výstřel = jeden tah tě stojí jeden náboj, proto si musíš po skončení fyzického souboje odečíst příslušný počet nábojů z *průvodní listiny*. Střílnou zbraň můžeš využít pouze v případě, že do ní máš příslušné náboje. Zbraň bez nábojů je ve fyzickém souboji nepoužitelná.

ná. Pro náboje je v *průvodní listině* vyhrazeno pouze pět kolonek. Pokud tedy nalezeš další náboje, které u sebe ještě nemáš, a budeš si je chtít vzít, musíš některé z nábojů, které již vlastníš, vyhodit.

Výbušniny

V průběhu hry můžeš nalézt i několik druhů výbušnin. Některé se dokonce dají použít při fyzickém souboji, použití tě stojí jeden tah. Se škodlivými účinky výbušnin na nepřátele budeš seznámen při jejich nálezů. Před útokem výbušninou není obrany, zraní protivníka pokaždé za uvedené množství *životních bodů*. Některé výbušniny slouží pouze pro odstranění případné fyzické překážky v cestě či k vyvolání zmatku u nepřátel, nemohou být tedy použity při fyzickém souboji.

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. Zbroj se dělí na jednotlivé části: hlava, hrud', doplňková zbroj, nohy, boty – každá část ti může přinést bonus k *obraně*. Tvá postava může mít na sobě vždy pouze jednu z těchto věcí.

Výjimku z pravidla tvoří pouze takzvaná *doplňková zbroj*. Takové předměty se dají nosit zároveň s ostatními součástmi zbroje a můžeš jich mít více na sobě. Jsou to například pláště, chrániče končetin apod.

Předměty v batohu

Batoh je nedílnou součástí tvého vybavení, budeš ho nosit na zádech po celé dobrodružství. Přenášíš v něm všechny věci mimo zbroje a předmětů, které se nosí na těle. Ve hře můžeš najít spoustu předmětů, které nemají pro další postup příběhem žádný významný užitek. Takové předměty jsou označeny jako *veteš* a mohou být prodány obchodníkům. Každý takový předmět ti vynese 1 dolar. Ovšem POZOR! Nosnost batohu je omezená v závislosti na tvé *SÍLE*. Proto dobře rozvaž, jaké vybavení chceš mít v batohu uskladněno.

Proviant

Abys při svém putování nehladověl, nezbytnou součástí dobrodružství jsou i zásoby jídla a vody (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 2 *životní body* (není ovšem možné přesáhnout

nout jejich povolené maximum). POZOR! Budeš však v dobrodružství několikrát vyzván, aby ses najedl. Pokud tak neučiniš buď z důvodu nedostatku proviantu, nebo šetření jídlem, musíš si odečíst 2 *životní body* jako postih za oslabení organismu.

Peníze

I když se svět po nukleární válce proměnil v divokou Pustinu, kde přestala platit veškerá humánní pravidla, jedna věc si zachovala svou stabilitu. Americké dolary jsou univerzální tvrdá měna. Slouží k nakupování zboží u obchodníků, podplácení, hazardu apod. Pamatuj ovšem, že peněz nikdy není nazbyt, proto je utrácej s rozumem. Peníze se kromě jiného dají vydělávat i prodejem *veteše* obchodníkům, viz **Předměty v batohu**.

BONUSY A POSTIHY

Bonus

Ve hře občas můžeš nalézt i unikátní předměty, které zlepšují tvé ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY. Takové předměty si zapisuj do *průvodní listiny* do kolonky *Bonus*. Můžeš využívat vlastnosti více unikátních předmětů najednou. I když je pro tyto předměty v *průvodní listině* vyhrazena speciální kolonka, stále jsou to předměty, které ti zabírají místo v batohu na úkor jiných věcí, proto si je řádně zapiš i jako položku v batohu.

Postih

Svět Pustiny je nebezpečný a zákeřný. Radioaktivní spad, špína, otravy a nemoci jsou k vidění na každém kroku a ani ty nejsi proti nim imunní. Může se stát, že tě postihne některá z uvedených či podobných událostí, budeš na to řádně upozorněn a musíš si udělat příslušnou poznámku do kolonky *Postih* v *průvodní listině*. Jelikož postihy negativně ovlivňují ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY, buď proto obzvláště opatrný. Neklesej ovšem na duchu, tyto negativní příznaky se dají vyléčit, pouze najdeš-li příslušný protilék, případně osobu, která ti pomůže s léčbou.

ANGLOAMERICKÁ MĚRNÁ SOUSTAVA

Jelikož se děj knihy odehrává v Severní Americe, je pro větší autentičnost v příběhu zachována angloamerická měrná soustava. Na některé čtenáře to může působit jako mírný rušivý element, proto je zde pro uvedené veličiny přiložena převodní tabulka na měrný systém, jaký známe u nás.

| Jednotky délky | |
|-----------------------|------------|
| Jednotka | cca |
| palec | 2,54 cm |
| stopa | 30,5 cm |
| yard | 91,4 cm |
| míle | 1,61 km |

| Jednotky váhy | |
|----------------------|------------|
| Jednotka | cca |
| unce | 28,4 g |
| libra | 0,45 kg |

PRŮVODNÍ LISTINA


Je takový osobní deník, do kterého si můžeš zaznamenávat všechny změny, které se u tvé postavy projeví. Tudíž nejenom změny v osobních statistikách, ale i předmětech, které máš u sebe.

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

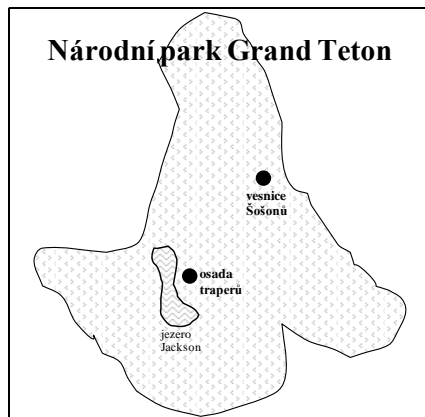
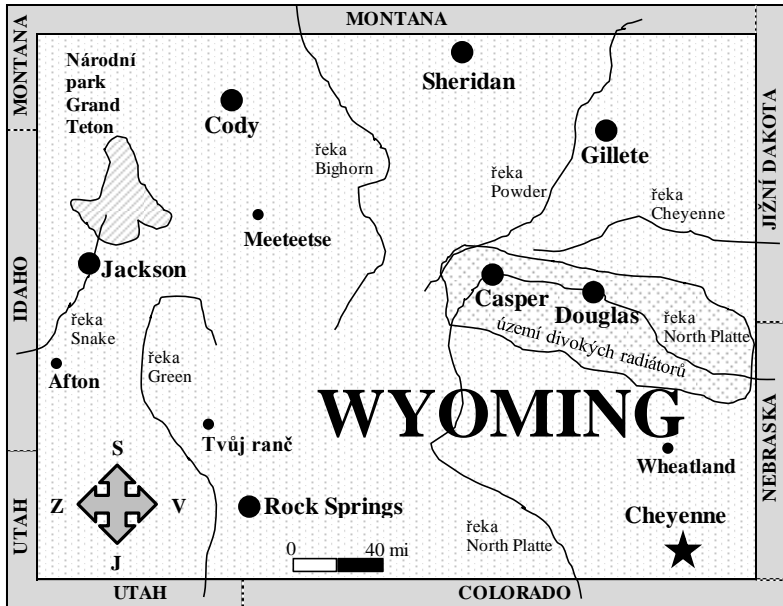
Je dokument, do kterého si můžeš zaznamenávat střetnutí s nepřáteli, s kterými se utkáš během svého dobrodružství.

PRŮVODNÍ LISTINA

| Charakteristika | | Stav hráče | JMÉNO HRÁČE: | | OBTÍŽNOST HRY: |
|--|----|------------|---|---------|----------------|
| SÍLA | | | | | |
| ODOLNOST | | | ÚTOK: | OBRANA: | ŽIVOTNÍ BODY: |
| OBRATNOST | | | | | |
| INTELIGENCE | | | DOVEDNOST: | | REPUTACE: |
| ŠTĚSTÍ | | | | | |
|  | | | Chladná zbraň: Střelná zbraň: Výbušnina: Bonus: Postih: | | |
| Hlava: Hrud': Doplnková zbroj: Nohy: Boty: | | | | | |
| PŘEDMĚTY V BATOHU | | | | NÁBOJE | |
| Dolary: | \$ | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

MAPA WYOMINGU

Protože umění kartografie není po jaderné válce na příliš vysoké úrovni, nemusí se měřítka a místa na mapě přesně shodovat se záznamy z předválečných map, které jsou bohužel definitivně ztraceny.



SOUČASNOST

Po smrti matky před deseti lety jsi měl pocit, že tvůj svět skončil. Chodil jsi jako tělo bez duše, stranil se veškerých zálib, na snahu zbytku rodiny o konverzaci nepřátelsky odsekával. Byl jsi našťvaný na celý svět. Proč se muselo stát, co se stalo? Matka byla pro tebe jako anděl, proč si ji musel povolat Bůh k sobě? Až s přibývajícimi roky sis uvědomil, že zlo, co ti násilně ukradlo matku, ve skutečnosti nebyl Bůh, ale zhoubná rakovina z všudypřítomného radioaktivního záření. Nakonec čas trýznivou bolest duše odváděl a v tvém životě převážilo to dobré – tvůj otec, mladší sestra Sofia, pár blízkých přátel, takže chuť do života se ti pomalu vrátila. S otcem a sestrou žijete na skromném ranči, chováte pár kusů dobytka, pěstujete nedužívou kukuřici. Neznáš nic jiného než úmornou dřinu. Živobytí je to tvrdé, přesto může být mnohem hůř. To vám vypráví otec každý večer po večeři, kdy si najdete chvílku na společné rodinné posezení. Otec v ruce drží sklenku domácí kukuřičné pálenky, pokouje ručně balené cigarety a vypráví o světě. Tom nynějším i o tom předválečném. Samozřejmě, že nezažil dobu, kdy bylo lidstvo téměř na pokraji vyhlazení po pádu jaderných bomb, pouze o ní četl ve svých oblíbených knihách, to však ani v nejmenším nesnižuje váhu jeho slov a na každovečerní vyprávění se nemsírně těšíte. Kolikrát napětím se sestrou ani nedýcháte. Otec smutně dokončí historii o americké občanské válce, zvláště ta je tvé oblíbené téma. Wyoming v době konfliktu Severu proti Jihu ještě nebyl oficiálním americkým státem a nezažil tak lité boje bratrovražedných bojů. Uvažuješ, na čí stranu by ses vůbec sám postavil? Unie nebo Konfederace? Z vyprávění si dobře pamatuješ, že vlastně ani jedna z bojujících stran nebyla ta zlá a špatná. Ale otroctví se ti hnusí, to si přiznáš bez okolků. Otec se postaví, láskyplně shlédne na své dva potomky, na krbové římské s bolestným povzdechem pohladí rámeček s obrázkem své zesnulé ženy.

„Je čas jít spát, mládeži. Zítra nás čeká hromada práce. Přijede překupník dobytka, když budeme mít štěstí, vyděláme slušné peníze. Za ty pak nakoupíme kvalitnější sazenice kukuřice,“ řekne otec. Pak vás oba políbí na tvář a vyžene spát. Sám ještě na chvíli usedne do oblíbeného ušáku a ubalí si další cigaretu.

Ve svém prostém pokoji ze sebe svlékneš propocené farmářské oblečení, oplácheš se studenou vodou z plechového lavoru a brzy zalehneš do postele. Přes tenké zdi slyšíš, jak tvá sestra Sofia udělala to samé. Nemůžeš se

dočkat příštího rána. Protože, jak řekl otec, pravděpodobně se blýská na lepší časy. Vaše tvrdá a pilná práce určitě nepřijde vniveč.

Tak jak tedy bude probíhat tvůj následující den? To se dozvíš, když si vybereš svou předem zvolenou dovednost.

Je-li tvá dovednost *Tvrďák*, pokračuj na **1**.

Je-li tvá dovednost *Chytrák*, pokračuj na **101**.

Je-li tvá dovednost *Chmaták*, pokračuj na **201**.

Je-li tvá dovednost *Skautík*, pokračuj na **301**.

NÁŘEK MRTVÉHO SVĚTA

1

Ráno obvykle vstáváš z celé rodiny jako první. Zatímco okolí ještě halí ranní šero a otec i Sofía stále vyspávají, ty už protahuješ tělo zahřívacími cviky a chystáš se na pravidelný třímílový běh kolem ranče. Po běhu si dopřeješ opakované série posilovacích dřepů a kliků a teprve až po tomto pravidelném fyzickém rituálu se hotovíš do práce. Nanosíš zvířatům vodu, nakydáš smrdutý hnůj. Jen samotnému dojení krav se vyhýbáš. To nepovažuješ za řádně chlapskou práci, musí ji tedy obstarat tvá mladší sestřička. Den pokročí k polednímu, horké slunce nemilosrdně pere svými paprsky do vašich hlav. Přesto pokračuješ dál v úmorné práci, slovo odpočinek je ti cizí. Po poledni, když práci přesunete do stinné stodoly, se k vašim uším donese jakýsi hluk. Rozeznáváš drsné halekající hlasy několika lidí.

„To už musí být pan Wright, překupník dobytka. Jdu ho přivítat,“ sdělí vám otec, zapíchne vidle do hromádky hnoje a utře si hřbetem ruky orosené čelo. Podíváte se se sestrou na sebe: Ano, dnes je ten den, kdy se všechno změní k lepšímu. Den, na který jste čekali dlouhá léta. Ovšem podle rozčilených hlasů zvenčí, které k vám doléhají do stodoly, se nezdá, že by všechno probíhalo podle plánu. Dokonce slyšíte otcův zvýšený hlas. To je velice podivné, otce jste nikdy na nikoho křičet neslyšeli.

„Vypadněte z mého pozemku, chátro mizerná,“ otcův rozčilený hlas náhle přeruší hlasitý výstřel. Sofía polekaně vykřikne a vyběhne z vrat stodoly ven.

Poběžíš-li za svou sestrou, abys zjistil, co se stalo, pokračuj na **54**.

Zůstaneš-li raději schovaný, pokračuj na **266**.

2

V zadní části kasina Super 8 se nachází velký sál, jehož středu vévodí boxerský ring. Otec ti vyprávěl, že ještě v předválečných časech byl box populární sport a chlápci, co si v něm rozdávali rány do nosu, si tím vydělávali desítky miliónů dolarů. To je cena vskutku nepředstavitelná, v dnešní době vydělat jeden dolar stojí člověka mnoho úsilí a strastí. Druhá věc, která ti nikdy nešla na rozum, je to, proč se ksakru ten provazy ohraničený čtverec nazývá ringem, tedy kruhem? Zdejší ring je trošku prostšího ražení, podlaha je zbitá z hrubých prken, okruh ringu vymezen několikrát navazovaným režným provazem. V protilehlých rozích stojí plastové trojnožky, na těch bijci odpočívají mezi jednotlivými koly. V sálu se tísní několik desítek lidí,

místnost není nijak větrána, takže si můžeš dosyta užít odér špíny a lidského potu. Neumělé plakáty na stěnách vykřikují do světa, že dnešní večer boxuje Claude „Mlátička“ Davidson proti Martinu „Medvědí tlapě“ Deanovi. Ale když se prodíráš davem, zaslechneš rozhořčený šum, že Martin Dean si při předzápasové rozcvičce poranil svou pověstnou levou ruku a nemůže se boxerského klání zúčastnit. Do ringu se vyšplhá malá postavička, udělá z dlaní kornout a začne pisklavým hláskem křičet do davu.

„Dámy a pánové, jistě jste slyšeli o zranění, které postihlo jednoho z našich boxerů. Myslím, že by byla škoda dlouho avizovaný zápas odvolat, proto se obracím na mužské publikum. Je zde v davu odvážlivec, který by poměřil síly s Mlátičkou Davidsonem?“

Co ty na to? Že bys ukázal místním lidem, jak se perou kluci z ranče?

Je-li tvá dovednost *Tvrďák*, můžeš se přihlásit jako druhý boxer. Pokračuj na **43**.

Máš-li jinou dovednost, přesto chceš zkusit štěstí v boxu, pokračuj na **344**.

Máš-li u sebe nějaké peníze, můžeš si namísto boxování alespoň vsadit na výsledek zápasu, pokračuj na **153**.

Chceš-li jít raději zkusit štěstí v hazardních hrách, pokračuj na **333**.

Chceš-li jít raději ulevit tlaku ve slabinách s místními šlapkami, pokračuj na **246**.

Chceš-li opustit kasino, pokračuj na **55**.

3

Plukovník Johnson klečí na podlaze hangáru, sepjaté ruce před sebou a hlasitě se modlí k Bohu.

„Plukovníku, už toho můžete nechat. Je po všem,“ oznámíš veliteli armády.

„Cože?“ vyhrkne muž a podívá se na číselný displej odpalovacího pultu. Pak radostně vyskočí na nohy. „Máš pravdu, synku. Stal se zázrak.“

„Můžete to tak nazývat, ale odpalování bomby jsem zastavil já,“ uvedeš neskromně věc na pravou míru.

V hangáru vypukne všeobecné veselí. Dosud zaražení vojáci se zubí na celé kolo. Už počítali andělíčky a najednou jim došlo, že konec jejich života se prozatím odkládá. Tvá sestra se vytrhne svým strážcům, vběhne do hangáru a padne ti do náruče.

„Bratříčku, dokázal jsi to,“ pláče dojetím.

„My všichni jsme to dokázali,“ odpovíš a sám se nedokážeš ubránit pohnutí citů.

Plukovník Johnson ti potřese rukou. „Mýlíš se, mladíku. Ty na tom máš největší zásluhu. Uvažoval jsi, jak naložíš se svým životem do budoucna? Muž jako ty by mohl udělat skvělou kariéru v armádě. Myslím, že za třicet let bys to mohl dotáhnout i na generála. Co ty na to? Připojíš se k nám?“ udělá ti velící důstojník zajímavou nabídku.

„Zní to pěkně, plukovníku, ale musím odmítnout. Teď se chci vrátit se sestrou na náš ranč. Bude tam spousta práce. Navíc nevíme, co se stalo s tělem mrtvého otce. Musíme ho řádně pohřbít.“

„Tomu rozumím. Každý muž se musí postarat o svou rodinu. Přeji ti tedy mnoho štěstí,“

Plukovník tě naposledy pochvalně poplácá po ramenou a pak se jde veselit se svými muži. Když spolu se sestrou opouštíte leteckou základnu Francise E. Warrena, vojáci nahlas provolávají tvé jméno. Je to příjemný pocit být něčím hrdinou.

Pokračuj na **250**.

4

Přidržíš se poslední větve, zavřeš oči a zhluboka dýcháš, dokud chvilková závrať neodezní. Jakmile je pryč, posadíš se tak, že stehny obejměš vlhký kmen stromu a posledních pět yardů přesouváš své tělo po palcích kupředu směrem k protějšímu břehu. Tímto pídalkovitým způsobem ti přesun trvá více jak dvacet minut, navíc si bolestivě odřeš kulky, ale vyhneš se pádu do neklidných peřejí, kde by ses bolestivě otloukl o kameny. Na druhé straně si očistíš kalhoty a staneš se svědkem situace, která ti zmrazí krev v žilách. Jen pár vteřin poté, co jsi přelezl na druhou stranu řeky, se kmen stromu uvolní a zřítí se do rozvodněné řeky. To bylo o chlup, pomyslíš si. Snad se nebudeš muset vracet, protože nyní už není možnost, jak se přes řeku dostat bezpečně zpátky. Raději si nadhodíš batoh na zádech a vyraziš kupředu, šplouchání Hadí řeky necháš za sebou.

Pokračuj na **349**.

5

„Bratře, polož batoh na zem a rozkroč se, musíme tě prohlédat,“ vyzve tě vyšší z dvojice mužů.

Uposlechněš rozkazu, zešíroka se rozkročíš, zvedneš ruce a položíš si je zezadu na zátylek hlavy. Kněz se pustí do šacování tvého těla. Druhý z mužů přikročí k tvému batohu, otevře jej a strčí ruku dovnitř. Vydá všechny předměty z batohu, pečlivě prohlédne všechny jeho záhyby, ale

neobjeví nic, co by se mu zdálo podezřelé. Vzorně nastrká věci zpět dovnitř a batoh ti vzápětí podá. Potom ze záhybu svého roucha vytáhne Geigerův počítač a oskenuje tě na přítomnost radiace v tvém těle. Skener slabě zapípá, ne ovšem natolik, aby to hlídce způsobilo vrásky na čele.

„Můžeš vstoupit do města, bratře. Chovej se slušně, Pán bedlivě sleduje tvé kroky. Vyvaruj se vstupu do světové čtvrti,“ uzavře prohlídku strážný a prstem ukáže přes rameno.

Teprve nyní si všimneš dřevěné šibenice. Na tlustých trámech se houpají dvě hnijící mrtvoly, jeden muž a jedna žena. Kolem krku jim na provázku visí kartónové cedulky s nápisy. Cedulka muže hlásá NESESMILNÍŠ, cedulka ženy NEPOKRADEŠ. Pohled na nafouklá mrtvá těla ti není kdovíjak příjemný, takže raději odvrátíš zrak a projdeš vstupní branou do města Jackson.

Pokračuj na **60**.

6

Rozhodneš se do Hawthornova sídla vloupat zadním vchodem. Ten není v současné době nikým hlídáný, ale na zemi kolem vchodu vidíš poházené nedopalky od cigaret. Z jednoho se ještě kouří. Buď si strážný na okamžik odskočil za potřebou, nebo jsou mafíánovi poskoci neschopná verbež a někde se poplakují. Sáhneš do batohu a vytáhneš zlodějské náčiní na otevírání zámků. Když máš k dispozici ten správný vercajk, nepotřebuješ být ani příliš zdatným chmatákem, abys dveře domu otevřel. Dvěma prsty sevřeš planžetu a zastrčíš ji do dírky v zámku, pak zběsile zakvedláš rukou. Odměnou ti je mechanické cvaknutí západky a dveře se otevřou. Za nimi se nachází sklepení, což jsi tak trochu očekával. Vzduch je zde nepříjemně zatuchlý a páchne krví. Nejspíš je hojně používán k vyslýchání uvězněných zajatců. K tomuto závěru dojdeš, když objevíš dřevěnou židli, u jejíchž nohou leží zakrvácené provazy, kleště na trhání zubů a plynová letlampa. Kdybys někdy potřeboval z někoho dostat tajné informace, tyto předměty ti k tomu zaručeně pomohou. Pokud máš zájem, můžeš si kleště a letlampu vzít. Zapiš si předměty do *průvodní listiny*. Dveře, které vedou ze sklepení dovnitř domu, zamčené nejsou. To máš jediné štěstí, protože sis všiml, že tvůj nástroj k otevírání zámků se ohnul natolik, že se z něho stal nepoužitelný šrot. Nemá cenu jej nadále nosit u sebe. Odepiš si předmět z *průvodní listiny*.

Pokračuj na **353**.

7

„Buď užitečný,“ připomeneš si slova starostky. Dobrá, ale jak? Na vašem ranči bylo práce vřdycky dost, vsadil by ses, že i lidé tady v Aftonu by ocenili zkušeného pracanta. Ale možná to bude těžší, než by ses nadál, protože když se rozhlédneš okolo sebe hledaje příležitost, jak a kde pomoci, všude vidíš pouze nedůvěřivé pohledy a nepřátelské tváře. Ale netrvá to dlouho, a štěstěna ti sama přihraje zvláštní situaci. Vidíš prchající šedivou kočku, za ní klopýtá asi desetileté děcko s rozevlátými vlasy a marně se snaží zvíře dohonit. Jakmile kočka probíhá kolem tvých nohou, stfelhbitě se sehneš a chytneš překvapené zvíře do rukou. Vzpouzející se chomáč špinavých šedivých chlupů předáš do nastavené náruče vyjeveného dítěte. Chlapec nesměle špitne poděkování a odbíhá s kočkou v náručí pryč. Tvého dobrého skutku si místní lidé opravdu všimli. Ne všem se z očí vytratila nedůvěřivost, ale posléze se najde první odvážlivec, který tě osloví.

„Doneslo se mi, že hledáš práci, cizince. U mě na farmě by se našlo pár maličností, s kterými bych potřeboval píchnout. Neboj, nebudeš škodný,“ řekne farmář. Pak ti vyjmenuje seznam svých trápení.

Chceš-li se podívat na farmářův problém se šváby, pokračuj na **84**.

Chceš-li se podívat na farmářův problém s nemocnými prasaty, pokračuj na **322**.

8

Odstřelovací pušky stojí dost za houby, pokud se jedná o boj nablízko, ale jsou k nezaplacení, když střílíš na velkou vzdálenost. To pak většinou stačí jeden přesný zásah a je po problému. Přesně tímto způsobem chceš vyřídit i svůj současný problém, trefit se jediným výstřelem. Vezmeš zbraň do rukou, pro jistější ránu si zakleneš, levou ruku podpírající tělo pušky si zapřeš o stehno a přiložíš oko k optickému dalekohledu zbraně. Seřídíš mířidla, zachytíš vznášející se dron do nitkového kříže, zadržíš za zlomek vteřiny dech a pravým ukazovákem zmáčkneš spoušť. Zásah. Dron na nebi poskočí, jako kdyby ho píchlo žihadlo bodavého hmyzu, nepěkně to v něm zajiskří a spirálovitým pohybem padá z oblohy dolů k zemi.

Pokračuj na **239**.

9

Výrobní štítek na pažbě ti prozradí, že se jedná o odstřelovací pušku US Army M24. Závěr zbraně je opravdu nepohyblivý a po bližším prozkoumání je ti okamžitě jasné, proč tomu tak je. Špína a šupinky rzi způsobily za-

seknutí. Stan Jefferson se o pušku zřejmě moc dobře nestaral, což nevyhnutelně vedlo k jejímu selhání. Vytáhneš z batohu plechovku konzervačního oleje a z košile utrhneš kus látky. Olej je výborný prostředek, jak závěr zbraně znovu rozpohybovat, a navíc do budoucna ochrání před vlhkostí, tím snížit riziko znovu selhání. Pět minut pečlivého čištění a puška je opět funkční. Dokonce v ní zbyly čtyři náboje ráže 7.62x51 NATO. Na boj zblízka není odstřelovačka nejvhodnější zbraň, ale pokud budeš na cíl střílet z dálky, stačí jeden zásah a problém bude vyřešen. Odstřelovací pušku US Army M24 (*útok +3*) si můžeš vzít, pokud o to máš zájem. Zapiš si předmět do *průvodní listiny*. Ale teď už sebou musíš pohnout, slunce zapadlo za obzor a za několik málo minut se divočina zahalí do tmy. Vyrazíš kupředu, ale ujdeš asi tři sta yardů a už musíš zase řešit další dilema. Cesta před tebou se rozdvouje.

Chceš-li zamířit k jehličnatým lesům, pokračuj na **114**.

Chceš-li zamířit k horám, pokračuj na **297**.

10

„Je mi líto, žádný chlást u sebe nemám,“ zklameš naděje barmana svou odpovědí. „Ale chtěl bych nějaké informace.“

„Smůla, informace zadarmo nedávám. Kup si drink a můžeme se bavit. Dva dolary za panáka. Pokud nemáš prachy, beru i zajímavé věcičky,“ informuje tě barman.

Pokud nemáš dostatek peněz, musíš barmanovi dát jeden z předmětů z tvého batohu. Sám si vyber, který předmět to bude. Ať už jsi zaplatil jakkoliv, udělej si příslušnou změnu v *průvodní listině*.

„A teď mi pověz, co jsou támhle ti chlapi zač? Jsou to otrokáři?“ zeptáš se a nenápadně hlavou ukážeš na pětici drsnáků v zadní části hospody.

„Přesně tak. Vidám je tu nerad, ale vždycky platí hotově a nedělají žádné potíže. Ale raději s nimi nemluv, nemusel bys dobře dopadnout,“ starost o tvé zdraví v barmanově hlase je nefalšovaná.

Náhle otevřenými dveřmi hospody pronikne dovnitř denní světlo z ulice a do lokálu vstoupí tobě známá postava. Otrokář Larry Moore, muž, který zabil tvého otce. Zatneš zuby, sevřeš ruce v pěst a sleduješ, jak Larry zamíří ke stolu svých kumpánů. Tam se posadí, nalije si pití do sklenice a jediným douškem pálenku vypije. Nic nedbáš barmanových úpěnlivých pohledů a rázně vykročíš ke stolu otrokářů. Postavíš se přímo před Larryho. Ten k tobě lhostejně zvedne zrak.

„Co chceš? Vypadni, tohle je uzavřená společnost,“ zavrčí hrubián.

„Copak mě nepoznáváš, Larry? Nevíš, kdo jsem?“ zeptáš se a podíváš se všivákovi přímo do očí.

Otrokář si tě chvíli prohlíží, ale brzy se mu tvář rozjasní poznáním. „No jasně, ty seš ten čurák, co mi udělal tohle,“ řekne a odhrne si z čela ofinu mastných vlasů. Pod nimi se mu rýsuje zanícená jizva. „Myslel jsem, že jsi chcípnul v Pustině. Ale vidím, že máš celkem tuhý kořínek. A hlavně odvalu, když jsi přišel až sem do Cody. Co tu chceš?“

Odpovíš-li, že jsi ho přišel zabít, pokračuj na **134**.

Odpovíš-li, že se chceš přidat k otrokářům, pokračuj na **354**.

11

Svolíš k návštěvě Nathaniela Hawthorna. Muž před tebou chápavě přikývne.

„Rozumné rozhodnutí, chlape. Pojd' se mnou,“ řekne a táhne tě pryč od mrtvol i jejich zbraní. Ty se tak nestanou tvým majetkem, ale pravděpodobně skončí v rukou lumpů ze světské čtvrti.

Propletete se uličkami, kterými jsi už jednou procházel, a nyní stojíte před honosným sídlem, kde Hawthorne žije. Celá světská čtvrť vypadá, jako by se měla každým okamžikem rozpadnout, všude bída a špína, ale vila mafiánského šéfa snese označení luxusního obydlí. Tvůj průvodce něco pošeptá svým druhům před hlavním vchodem, ti otevrou dveře a pustí vás dovnitř. Pak tě muž odvede po schodišti do pracovny svého nadřízeného, kde tě opustí a zavře za sebou dveře. Štíhlý muž s uzoučkým knírkem sedí za pracovním stolem a upírá na tebe pronikavý pohled.

„Ehm... dostal jsem se sem jaksi náhodou...“ spustíš neobratně, ale Nathaniel Hawthorne tvůj proslov zastaví zdvižením ruky.

„Nemusíš nic říkat, už jsem byl obeznámen s nešťastnou situací, která se odehrála před pár okamžiky. Cením si toho, že jsi nasadil život pro záchranu mých mužů. Na druhou stranu, nebýt jich, nejspíš bys byl už sám mrtvý. Ale to jsou jen spekulace, nebudeme to nadále rozvádět. Ten drobný problém pusť z hlavy, nikdo se nedozví, že ses v době toho politováníhodného nedorozumění nacházel v blízkosti dělicí zdi. Vypadáš jako schopný muž, takových je ve světské čtvrti nedostatek. A já potřebuji muže, kterým to myslí. Chci, abys pro mě pracoval. Uděláš něco pro mě, já udělám něco pro tebe. Doufám, že si rozumíme?“

Zdá se, že tě Nathaniel Hawthorne bude chtít pověřit nějakým úkolem.

„V náboženské čtvrti, přesněji v Rančerské ulici stojí centrum pro přestárlé vdovce. Staříci to nemají jednoduché, manželky zemřely a učení fanatické-

ho Abrahama Kinga zakazuje sexuální radovánky mimo manželské soužití. Rve mi srdce pomyslení, že by ti dobří muži měli dožít svůj život bez jakéhokoliv tělesného potěšení, které nabízí ženské tělo. Naštěstí podnikám i v tomto odvětví. Chtěl bych, abys odvedl moje dvě děvčata do náboženské čtvrti a dohlédl na to, že si dědkové pořádně užijí. A samozřejmě na to, že zaplatí dohodnutou sumu. Nic těžkého, co říkáš?“

Přijmeš-li Hawthornův úkol a uděláš garde lehkým ženám, pokračuj na **335**.
Odmítneš-li splnit úkol, pokračuj na **199**.

12

Čím blíž jste městu, tím víc se kolem vás rojí groteskní postavičky radiátorů. Tihle však nejsou jako muž po tvém boku. Tahle nelidská stvoření nemluví, nejsou dokonce ani oblečena a očividně mají nepřátelské úmysly.

„Těmhle říkáme divocí Poskvrnění. Těm už silné radioaktivní záření vyžralo mozek natolik, že jsou z nich pouhá nemyslicí zvířata. Ale dokud jsem s vámi já, nedovolí si zaútočit. Pro náš záměr jsou nepoužitelní, ale Diaz je přesvědčí, aby aspoň zdrželi armádu normálů plukovníka Johnsona, který už jistě vyrazil na trestnou výpravu,“ poučí tě radiátor.

Brzy dorazíte do troskek bývalé Sinclairovy rafinérie, která před válkou dokázala vytěžit dvacet pět tisíc barelů ropy denně. Následující dvě století po katastrofě nevytěžila už žádný a pořádně zchátrala. Vysoké komíny a těžební věže smutně ční k nebi a je na ně žalostný pohled. Jediná nezřícená tovární hala rafinérie v sobě ukrývá vůdce radiátorů a jeho pomocníky. Alonso Diaz je sedm stop vysoká postava dvou tváří. Tohle však není pouze obrazné vyjádření, radiátor má skutečně dva obličejy. Jeden z nich se na tebe nepřijemně šklebí, druhý si tě zvědavě prohlíží. Jakmile zjistíš, že Diaz dokáže promlouvat oběma obličejy nezávisle na sobě, pokouší se o tebe mráкотy. Opravdu sis zvolil správnou stranu konfliktu? Chceš na konci své cesty vypadat jako monstrum, které právě stojí před tebou?

„Proč přivádíš normály do našeho tábora, Adlere?“ zeptá se pisklavě pravá tvář mutanta a vlastně ti prvně prozradí jméno radiátora, v jehož společnosti jste přicestovali.

„Pane, to je ten muž, o kterého jste se tak zajímal. Ten, co procestoval polovinu státu, aby zachránil sestru,“ odpoví dotázaný.

„Vida. A tobě se ho navíc podařilo přesvědčit, aby se k nám přidal? Výborně, Adlere, máš můj obdiv.“ Pak už se obě Diazovy tváře soustředí přímo na tebe. „Předpokládám, že jsi dobře rozuměl tomu, oč nám Poskvrněným

jde?“ položí otázku pro změnu levý obličej. Jeho hlas zní úplně jinak než hlas pravé tváře.

„Ano, Diazi, pochopil jsem. Chci se k vám přidat. Dost už bylo útlaků ze strany lidí. Jsem sice také člověk, ale nikdy lidem neodpustím, co provedli mně a mé sestře Sofii.“

Alonso Diaz se rozchechtá. „Líbíš se mi. Až se vypořádáme s hrozbou v podobě armády normálů, pomůžu ti změnit se v jednoho z nás. Pomůžu vám oběma. Teď ale musíme vyrazit do Cheyenne. Mám zprávy, že armáda normálů už vyrazila na cestu. Musíme je zastavit, než překazí naše plány.“

Během cesty tě Alonso Diaz seznámí s plány, jak chce zastavit vojsko plukovníka Johnsona.

Pokračuj na **342**.

13

Odečti si tři dolary z *průvodní listiny*. Pasák shrábne peníze, zacinká malým zvonečkem a korálkový závěs za jeho zády se rozvlní. Přistoupí k tobě rozkošné štíhlé stvoření. Oslnivě se na tebe usměje a ty rázem ztrácíš pevnou půdu pod nohama. Daisy je modrooká dlouhovlasá blondýna s tváří anděla a medovým hlasem. Jak vůbec může pracovat na takovém místě, pokládáš si neodbytnou otázku. Na druhou stranu, kdyby nepracovala, těžko bys ji potkal. Hebkou dlaní chytí tvou mozolnatou pracku a odvádí tě do své komůrky. Zavře za tebou dveře a ladným pohybem vyklouzne z šatů. Stojí před tebou nahý, jak ji sám Bůh stvořil. Nebo snad d'ábel, aby pokoušel muže? Srdce ti zrychleně buší v hrudi.

„Tak se na tebe podíváme blíže, fešáku,“ řekne Daisy a udělá krůček k tobě. Snad se jí budeš také líbit, zadoufáš v duchu.

Vyrazil-li ti Jason Nowicky přední zuby, pokračuj na **195**.

Máš-li dosud všechny své zuby, pokračuj na **311**.

14

„Mám nápad, šerife. Chlapi, sledujte a připravte se,“ řekneš nervózním policistům, kteří žmoulají střelné zbraně v rukách.

Poté z opasku odhákneš kouřový granát. Zuby odtrhneš pojistku a vhodíš kulatý předmět oknem do baru (odepiš si předmět z *průvodní listiny*). Zevnitř se ozvou překvapené výkřiky, a když se z granátu vyvalí dusivý šedý dým, tak i úporné kašláni. Muži uvnitř nevidí na krok, takže musí poslepu tápat ke dveřím. Ani jednoho z nich nenapadne, že by se mohlo jednat o smrtonosnou past. Jakmile začnou z domu vybíhat kašlající otroká-

ři, šerifovi muži spustí palbu ze svých brokovnic. Broky trhají maso padouchů na cáry, jsou to skutečná jatka. Gary Simmons překřičí rachocení zbraní, dává svým mužům rozkaz, aby zastavili střelbu. Na zemi leží tučet krvácejících chlapů, všichni do jednoho mrtví. Ale rozhodně si nemůžeš myslet, že mrtví, které tu vidíš ležet, byli všichni otrokáři, co se pohybují v okolí. To ani omylem. Navíc jsi ještě nenarazil na Larryho Moora a jeho zaměstnavatele. A palba, kterou jste před malým okamžikem spustili, vyradila vaši přítomnost v táboře otrokářů.

Pokračuj na **318**.

15

Dříve než na váš provizorní tábor, který nájezdníci mezitím rozbili, padne úplná tma, pokusíš se vyhodnotit situaci. I když jste byli přepadeni pětičlennou skupinou banditů, nyní jich napočítáš rovný tučet. Všichni jsou špinaví, odraní, vyhublí, takže historka o tom, že jsou postrachem Ameriky, nebude úplně pravdivá. Ale o své zbraně se starají vzorově. Pušky nejsou zkorodované, nože a sekyry se lesknou olejem. Od banditů stočíš zrak k vozům, ve kterých vás vězní. Je jich osm, v několika z nich sedí více mužů, jen ten tvůj a nejbližší vůz vedle veze pouze jednoho pasažéra. U tebe to způsobilo bezvědomí, musel jsi ležet a zabrat tak celé místo vozu, ale důvod, proč i tvůj soused cestuje osamocen, ti není znám. Tvůj strážce zmizel, od nedalekého ohně se ozývá halekání mužských hlasů. Zavoní i vůně pečinky. To, že by dostali najíst i vězni, zřejmě nepřipadá v úvahu. Malátnost po úderu do hlavy je pryč, dokážeš se zvednout a začít zkoumat své vězení. Očividně se jedná o zamřížovaný vůz převážející kdysi uvězněná zvířata. Hluboké vrypy v prkenné podlaze buď udělala zvěř, nebo zoufalí lidé uvěznění stejně jako ty. Přejdeš k zamřížovaným vratům vozu a prohlédneš si zámek.

Je-li tvá dovednost *Tvrďák*, pokračuj na **171**.

Je-li tvá dovednost *Chmaták*, pokračuj na **222**.

Máš-li jinou dovednost, pokračuj na **314**.

16

Prohlížíš si vzrostlou rostlinu, jejíž květy ti dosahují téměř k hrudi. Lodyha je tlustá, jemně rýhovaná a na zmáčknutí dutá. Horní část rostliny je bohatě větvená a květy mají čisté bílou barvu. Když vytrhneš vejčítý oddenek z bahna, ucítíš vůni petržele. Ale pozor! Tento omyl stál už život mnoha neopatrných lidí. Nedržíš v ruce divokou petržel, ale rostlinu zvanou rozpuk

jízlivý. Tato silně toxická bylina dokáže zabít člověka už po několika málo minutách, pokud dotyčný pozře nasládle chutnající oddenek. Ještě nevíš jak, ale napadne tě, že bys třeba mohl jedovatou rostlinu využít. Pokud máš zájem, můžeš si s sebou vzít toxický oddenek rozpuku jízlivého. Zapiš si předmět do *průvodní listiny*. Rozpuků v tvém okolí roste nepočítaně, ale jeden by měl bohatě stačit. Pak znovu vyraziš kupředu.

Pokračuj na **48**.

17

Cestou naberete ještě dva muže. Jeden z nich se ukáže být zdatným stopařem, protože brzy zachytí stopu kojotích zmetků. Ty jsi také jednu stopu psích šelem zachytil, bohužel jsi do ní přímo šlápnul a nyní se ji marně snažíš trsem trávy dostat ze své levé boty. Nakonec objevíte kojotí brloh i s jeho obyvateli. Kojotí smečka čítající šest statných kusů se na vás chystá vrhnout. Nejste vybaveni kdovíjakým zbrojním arzenálem, bude to tuhý boj. Na další myšlenky není čas, jeden z kojotů si tě vybral za cíl, odrazil se a jeho morda už směřuje k tvému hrdlu.

KOJOTÍ SMEČKA

útok – 16

obrana – 17

OBRATNOST – 5

životní body – 22

Jelikož po tvém boku stojí další tři muži, kteří se zapojí do boje, můžeš si pouze pro tento fyzický souboj přičíst 2 body k *útoku*.

Prohraješ-li fyzický souboj, pokračuj na **100**.

Porazíš-li kojotí smečku, pokračuj na **164**.

18

Po náročném putování divočinou oceňuješ konečně známky vyspělé civilizace. Okamžitě se opravíš, spíše pozůstatky civilizace, protože žárem rozpuhané silnice, větrem zohýbané dopravní značky a děravé reklamní billboardy s vybledlými plakáty lákajícími na věci, které dávno neexistují, už rozhodně nepůsobí dojmem vyspělosti. Procházíš vylištěnou bezejmennou vesničkou o několika zdevastovaných domech. Všechna stavení prohlédáš, ale stejně jako v jiných koutech země nenalezneš v nich nic zajímavého. Koutkem oka zaregistruješ pohyb šedivých chlupatých tvorů, jak poskakují kolem výrazně žlutého předmětu, který svým tvarem nápadně připomíná

lidskou postavu. Když přijdeš trošku blíž, zvířata zbystří. Zírají na tebe rudá korálkovitá očka několika krys. Radioaktivní záření se na nich silně podepsalo, jejich těla narostla do oblundných rozměrů, že by sis je klidně mohl splést se středně velkými psy. Zmutované krysy větrí člověka, ale zatím nepociťují nebezpečí, takže nemají potřebu uprchnout. Ba co hůř, zaútočit. Ale opravdu moc rád bys věděl, co je ten křiklavě žlutý předmět, kolem kterého krysy cupitají.

Pokud chceš přijít blíž a prohlédnout si neznámý předmět, můžeš. Ale jak se zachovají krysy?

Je-li tvá dovednost *Tvrďák*, pokračuj na **45**.

Máš-li jinou dovednost, pokračuj na **138**.

Chceš-li raději potlačit svou zvědavost a postupovat dál v cestě ke Cody, pokračuj na **70**.

19

Oblékneš se a potom přejdeš k otevřeným dvířkům sejfu. Uvnitř leží stoh papírů, zběžně jimi prolistuješ, ale je to pouhá lékařská dokumentace pacientů, takže nic zajímavého pro tebe. Zajímavou už shledáš jistou věcíčku, která ležela pod dokumenty. Když ji vezmeš do rukou a pečlivě prozkoumáš, zjistíš, že držíš podkožní implantát přidávající 1 bod SÍLY. Pokud samozřejmě najdeš někoho, kdo by ti jej pod kůži voperoval. Bylo by krajně nevhodné o tuto operaci požádat sestru Mary, protože té by samozřejmě došlo, kde jsi k implantátu přišel. Pokud si chceš tento cenný předmět vzít, zapiš si jej do *přívodní listiny*. Ale také si odečti 1 bod *reputace*, protože jsi ukradl předmět, který pravděpodobně měl zachránit život někomu jinému.

„Tak už jsem zpět, bratře,“ zavolá od dveří sestra Mary, až leknutím nadskočíš. Všimne si otevřených dvířek sejfu. „Jémine, zapoměla jsem zavřít sejf? Uvnitř je životně důležitý implantát, kdyby zmizel, měla bych velké problémy a Pán by mě potrestal,“ řekne sestra a zaklapne dvířka sejfu.

Trošku tě mrzí, že případně způsobíš milé sestře Mary problém, ale způsobila si ho svou nedůsledností sama. Když odchází ze sálu, Mary se na tebe naposledy přívětivě usměje. „Ráda jsem tě poznala, bratře. *Abi in pace*. Odejdi v pokoji.“

Rychle, než si sestra Mary uvědomí své pochybení, opustíš nemocnici svatého Johna.

Pokračuj na **242**.

20

Otrokář Larry očividně nedrží svůj tesák prvně v ruce. Zatím do tebe své jméno nevyřezal, už se mu však podařilo několik přesných zásahů (ztrácíš 2 *životní body*). Ale potom se podíváš na utrpení své sestry a to ti dodá nových sil. Vykopneš otrokáři nůž z ruky, skočíš na něho a svalíte se na podlahu. Podaří se ti pevně stisknout Larryho hrdlo a snažíš se z padoucha vymáčkout život. Muž se zmítá a šátrá rukama kolem. Nakonec se mu podaří sevřít pažbu revolveru, ale již nemá sílu pořádně zamířit. Pošle dva výstřely do stropu, než vypustí duši, která poputuje přímo k satanovi, protože pro takové hajzly, jako je on, nebe neexistuje. Zvedneš se a ještě dvakrát nenávislně nakopneš mrtvolu. Pak se podíváš na kreaturu na kolečkovém křesle. Roger Pain vypadá šokovaně, tolik věřil bojovým schopnostem svého pochopa.

„Tak, pane Paine, a teď mi laskavě prozradte kód k otevření zámku od klece. Jinak Vás to bude bolet, to slibuji,“ krvelačně se usměješ.

Vyděšený stařec jako by se ještě zmenšil ve svém invalidním křesle. Ani ho nemusíš bít, číslo 222 k zámku ze sebe překotně vychrlí. Vyřukáš číslo na číselném panelu, zámek cvakne, dveře klece se otevrou, a tím se přeruší elektrický obvod. Generátor vedle klece ztichne a přestane do kovových mříží vysílat smrtelný elektrický proud.

Pokračuj na **245**.

21

Svádíš nejtěžší boj svého života, protože porazit nelidskou zrůdu Diaze tě stojí nesmírné množství sil. Nakonec se dostaví úspěch a ty můžeš sledovat, jak se z obou radiátorových obličejů vytrácí veškeré známky života. Připíše si 1 bod *reputace*. Plukovníkovi vojáci si poradili se zbytkem radiátorů, jejich mrtvoly leží roztroušeny po celém hangáru. Rasa Poskvrněných byla poražena, nezbyl jediný její příslušník. Plukovník Johnson k tobě dojde na krok a do obličejů ti míří pistolí. Pokud nyní stiskne spoušť, může tě aspoň těšit fakt, že jsi zabránil globální katastrofě. Liam Johnson si teatrálně povzdychne, avšak ruku se zbraní skloní.

„Nezastřelím tě, synku, i když bych nejspíš měl. Ale nakonec jsi prokázal silného ducha. Ovšem bude lepší, když už tě nikdy více nespátřím. Teď oba odejděte,“ řekne plukovník unaveně.

Když spolu se sestrou opouštíte leteckou základnu Francise E. Warrena, vojáci vás probodávají nepřátelskými pohledy, ale na rozkaz plukovníka si k vám nic nedovolí.

Pokračuj na **250**.