



1. Proti tobě se vynoří dvě znetvořené bytosti.

1

Slunce zapadá, soumrak přechází do noci a ty začínáš stoupat k hrozivé siluetě čnicí proti temnici se obloze. K citadele ti už zbývá jen necelá hodina chůze.

Kousek od hradeb se zastavíš, aby sis odpočal. Možná jsi udělal chybu – tyčí se nad tebou jako děsivý přízrak, kterému se nedá uniknout. Když se na vysoké zdi zadíváš, zjeví se ti vlasy vzadu na krku.

Zastydíš se za svůj strach. S pevným odhodláním vykročíš dál k hlavní bráně, kde tě, jak tušíš, budou čekat strážé. Zvážíš své možnosti. Mohl bys například tvrdit, že jsi bylinkář a že jsi přišel některého ze strážných vyléčit z horečky. Také by ses mohl tvářit jako obchodník nebo řemeslník, třeba tesař. Anebo by mohl hrát poutníka, který hledá úkryt na noc.

Zatímco se probíráš variantami výmluv a vysvětlení, která budeš muset předložit hlídce, dorazíš na hlavní stezku táhnoucí se k bráně. Na každé straně padací mříže září jedna lucerna.

Když dojdeš blíž, zaslechneš tlumené zavrčení a proti tobě se vynoří dvě znetvořené bytosti. Nalevo stojí škaradý tvor s psí hlavou a tělem velké opice a protahuje si silné paže. Jeho společník představuje pravý opak – má hlavu opice a mohutné psí tělo. Právě on ti po čtyřech vyjde vstříc. Zastaví se pár metrů před tebou, postaví se na zadní a osloví tě.

Pro kterou historku ses rozhodl?

Budeš se tvářit jako bylinkář? Otoč na **261**

Budeš tvrdit, že jsi kupec? Otoč na **230**

Požádáš o úkryt na noc? Otoč na **20**

2

O kousek dál vedou z chodby dveře doprava. Na dveřích jsou vyryté podivné klikyháky, jsou ale v jazyce, kterému nerozu-

míš. Pokusíš se dveře otevřít (otoč na **142**), nebo budeš pokračovat chodbou dál (otoč na **243**)?

3

Co jim nabídneš?

Kapesní všeměl. Otoč na **327**

Karafu s pavoučím mužem. Otoč na **59**.

Hrst bobulí? Otoč na **236**

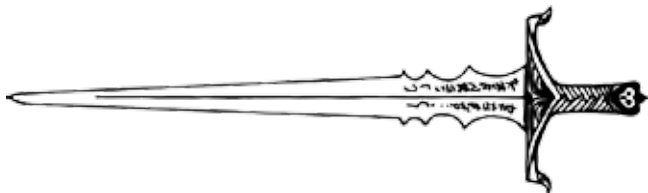
Jestliže jim nic z toho nabídnout nemůžeš, můžeš tasit meč (otoč na **286**) nebo zamířit ke dveřím na druhé straně (otoč na **366**).

4

Vytvoříš ohnivou kouli a vrhneš ji golemovi přímo do obličeje. Koule do jeho hliněné hlavy sice narazí, nezpůsobímu však žádné zranění! Můžeš buď spěšně seslat kouzlo Dubl (otoč na **190**) nebo tasit meč (otoč na **303**).

5

Zkusíš vzít za kliku. Povolí a dveře se otevřou do další chodby. Ta po pár metrech zatočí doprava a brzy končí dalšími dveřmi. Na dveřích je nápis „Zvoňte, prosím. Komorník vám otevře.“. Vedle dveří visí konec provazu, evidentně vedoucího ke zvonku. Zazvoníš podle pokynů (otoč na **40**) nebo zkusíš dveře otevřít sám (otoč na **361**)?



6

Pěšina vede podél řeky ještě několik metrů a potom se zařízne do skály. Pokračuješ nějakou dobu po ní. Otoč na **367**.

7

Dveře jsou zamčené. Můžeš je zkusit vyrazit ramenem (otoč na **268**) nebo na sebe můžeš zkusit seslat kouzlo Síla a vyvrátit dveře z pantů (otoč na **116**).

8

V úžasu sleduje, jak se ve vzduchu mezi vámi zjevuje její přesná kopie. O kousek ustoupí a ty přikážeš svému výtvoru, aby zaútočil. Když se k ní ale přiblíží, stane se podivná věc – zdá se, že nemůžou být těsně u sebe, odrážejí se jako točící se káci. Tvé napodobenině se ale podaří přinejmenším odstrkat vetřelkyni do dostatečné vzdálenosti, abys mohl doběhnout ke hlavnímu vchodu do citadely. Otoč na **218**.

9

Pod dojmem tvé iluze dav přihlížejících sleduje, jak se pouští do hry. Pár kol se díváš také a napětí stále narůstá. Nakonec se rozhodneš, že bude lepší z místnosti zmizet a neztrácet další čas. Otoč na **31**.

10

Hmatáš po skále a nakonec se ti podaří dosáhnout na malou páčku. Když za nic zatáhneš, sesype se na podlahu pár kamínků a objeví se úzký otvor. Tím se protáhneš a ocitneš se v jakési chodbě. Nalevo od sebe uvidíš dveře a rozhodneš se je prozkoumat. Otoč na **249**.

11

Můžeš použít jedno z těchto zaklínadel:

Kočí zlato. Otoč na **36**

Dubl. Otoč na **262**

Telepatie. Otoč na **128**

Slabost. Otoč na **152**



12

Stojí před tebou a ztěžka dýchá. Kouzlo ho patrně dost vyčerpalo. Můžeš tuto příležitost využít k:

Přiskočení k vitríně se zbraněmi. Otoč na **274**

Schování se pod stolem. Otoč na **335**

Rozběhnutí se k oknu. Otoč na **78**

13

Klika povolí a ty otevřeš dveře do další místnosti, ve které to přímo kypí aktivitou. Tři škaredé stařeny s dlouhými nosy a bradami se točí po celé místnosti (patrně půjde o nějakou kuchyni), přitom si podávají různé přísady z almar kolem stěn a sypou je do vroucí tekutiny ve velkém kotli. Pod mohutným komínem se na rožni opéká kus masa. Když se podíváš pozorněji, zjistíš, že maso nepatří žádnému zvířeti, ale že jde o celého trpaslíka zčernalého žárem. Jedna z žen si tě všimne a prohlásí: „Ááá, ty musíš být nový sluha... anebo další chod?“ na což začnou všechny vriskat smíchy. Necháš je u toho, že jsi opravdu nový sluha, kterého čekají (otoč na **302**) nebo se rozhodneš prozkoumat místnost podrobněji (otoč na **215**)?



13. *Tři škaredé stařeny s dlouhými nosy a bradami.*

14

Ve stínu u zdi je toho velmi málo vidět. Na uvolněné dlaždici ti uklouzne noha, ztratíš rovnováhu a ocitneš se na samé hraně velmi hluboké jámy. Zkus své štěstí. Pokud máš štěstí, rovnováhu opět nabereš a ustoupíš zpět do bezpečí. Poté můžeš díru obejít a pokračovat dál (otoč na **79**). Jestliže máš smůlu, svalíš se do jámy (otoč na **100**).

15

Dýka představuje opravdu vydařený kousek a bezpochyby svou cenu má. Čepel je vyrobená z lesklého kovu, jílec je potažený jemnou zelenou kůží a vykládaný kameny. Na hlavici je nápis prozrazující, že jde o kouzelnou vrhací dýku, která nikdy nemine. Při některém příštím boji můžeš tuto dýku použít proti nepříteli. Automaticky způsobí zranění za 2 body KONDICE bez nutnosti házet na sílu útoku. Můžeš ji takto ale použít pouze jednou. Zastrčíš si zbraň za opasek a vydáš se směrem k citadele. Otoč na **245**.

16

Vyřeš tento boj:

Gark: ZRUČNOST 7, KONDICE 11

Po čtyřech kolech boje můžeš utéct některými dveřmi na druhém konci místnosti (otoč na **99**). Máš možnost ale pokračovat. Pokud v takovémto případě zvítězíš, otoč na **180**.

17

V almarách se nachází všemožné podivné pochutiny. Oční bulvy, jazyky, ještěřky, flakónky s tekutinami, byliny a bobule

nejrůznějších tvarů a velikostí. Tvou pozornost upoutá jedna z lahvíček, naplněná průsvitnou nazelenalou kapalinou. Nemáš teď čas přečíst si štítek na ní, tak si ji rychle strčíš do kapsy, zatímco se nikdo nedívá. Prohlásíš, že kuchyně vypadá docela uklizeně, a odejdeš dveřmi na její opačné straně. Otoč na **93**.

18

Ukáže na polici těsně u podlahy. Přejíždíš očima tituly na hřbetech. Nakonec si jeden ze svazků vytáhneš a posadíš se, aby sis ho přečetl. Balthus Dire je podle všeho třetí v řadě kouzelníků vládnoucích z Černé věže nad Královstvím rozeklaných skal. K moci se dostal po smrti svého otce, Zeklana Dira, před několika lety. Direové byli mistry černé magie po mnoho generací, jejich moc účinkovala ale pouze v nočních hodinách. Sluneční světlo na ně působilo jako jed. Krátce po otcově smrti se Balthus oženil s lady Lukrécieí, také čarodějkou, a od té doby vládli Království rozeklaných skal společně. Už knihu pomalu dočítáš, když si všimneš, že si knihovník drží dlaň u ucha, jako by něčemu naslouchal. Tázavě se na tebe podívá. Můžeš zkusit najít ještě nějakou knihu, která by ti pomohla dosáhnout cíle (otoč na **84**), nebo se pokusíš odejít z knihovny dveřmi za knihovnickovými zády (otoč na **31**).

19

Schodiště ti vrže pod nohama. Zkoušíš našlapovat co možná nejtíšeji, staré trámy pod tvou váhou ale neodbytně úpí. Najednou to při jednom kroku cvakne, jako by se aktivoval nějaký spínač. Ke tvému překvapení se všechny schody sklopí, takže teď stojíš na hladké šikmé ploše. Ať se snažíš, jak chceš, neudržíš rovnováhu a zřítíš se v kotrmelcích ze skluzavky dolů.