

NÁMĚSTÍ (START)

(hlavní vchod)

Stojíte na největším náměstí v Novém Palermu, skrz které prochází hlavní ulice. Kousek od vás je Donův bar, směrem dolů se hlavní ulice svažuje k hlavní bráně doků a na druhou stranu prochází pod kopcem, kde má vily většina městské smetánky. A kousek před vámi na ulici stojí policejní auto.

<p>Je na čase zavítat do baru. Zvolit →</p>	<p>Vydáme se k dokům, třeba tam najdeme něco zajímavého. Zvolit →</p>	<p>Zaposloucháme se do zvuků a projdeme bránou Čínské čtvrti. Zvolit →</p>	<p>Vydáme se ven z města, někam, kde bude určitě klidněji. Zvolit →</p>	<p>Vytáhneme baseballku a trochu vylepšíme policejní auto. Zvolit →</p>
---	---	--	---	--

Jenom přejdete ulici na druhou stranu, projdete prosklenými dveřmi a ocitáte se v *Donově baru* (levé schody objektu).

Přidali jste do kroku a za pár minut už stojíte před *Bránou doků* (pinpongový stůl).

Masivně vypadající brána bez vrat na jednom z konců náměstí vás natáhla mezi menší domy do místního China townu. Ocitáte se u *Vstupu do Čínské čtvrti* (telefonní sloup u aut).

Opouštíte město, po chvíli začne mizet zástavba domů, popojdete ještě pár kroků a pak už stojíte na *Křižovatce za městem* (lampa před objektem).

Rozhlédnete se, vytáhnete zpod dlouhého kabátu baseballku s začnete s ní vylepšovat policejní auto. Zvuků tříštícího se skla si hned všimli opodál postávající policisté a když jim u nohou přistálo uražené zrcátko jejich auta, tak už neváhali ani chvílku a vrhli se na vás.

Vám se sice povedlo schovat do kapsy **sklo ze zrcátka**, ale po nakládačce od policejních obušků jste se probudili až v *Nemocnici* (lavičky před jídelnou).

CONSIGLIERE JAMES CARBONARA

(Jirka – okolo objektu)

Ve hře zastupoval chodící Jirka, který poskytoval rady. Můžete se odsud vydat na některé z hlavních rozcestí:

- *Náměstí (hlavní vchod).*
- *Brána doků (pinpongový stůl).*
- *Vstup do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut).*
- *Křižovatka za městem (lampa před objektem).*

Taky vám mohl (potom, co zkontroloval, že máte vše ostatní) vydat **upilovanou brokovnici** potřebnou pro závěrečný úkol.

AUTOSERVIS V ČÍNSKÉ ČTVRTI

(vrata garáže za objektem)

Na okraji Čínské čtvrti je zapadlý malý autoservis. Právě zavírá, ale skrz otevřená vrata vidíte nějaký Chrysler na zvedáku, ze kterého asi někdo vyndal motor. Vzadu v dílně je slyšet nějaký hluk, ale vepředu v servisu nikdo není. Stojí tu jen cedule „Přijmeme umývače aut, platba půl dolaru týdně“.

<p>Prohlédneme si auta v servisu. Zvolit →</p>	<p>Zkusíme odjet jedním z aut. Zvolit →</p>	<p>Zavoláme na chlapíka v montérkách dozadu. Zvolit →</p>	<p>Máme čínský talisman a chtěli bychom ho za něco vyměnit. Zvolit →</p>	<p>Prostřílená auta, malý mechanik se zálibou v umývání aut... tady není nic pro nás. Zvolit →</p>
--	---	---	---	--

<p>Mimo Chrysleru na zvedáku stojí před servisem ještě bleděmodrý Ford s několika průstřely dveří, ve kterém poznáváte jedno z Donových aut. A vlastně za servisem vidíte ještě i jeden taxík a přísahali byste, že přesně ten taxík jste taky jednou viděli u Dona. Pravděpodobně se jedná o jeden z malých servisů, kde si rodina nechává opravovat auta. Zůstáváte <i>tady</i>.</p>	<p>Vyberete si Ford stojící před servisem a nasednete do něj. Zkoušíte hledat klíčky a nalézáte nějaké hodinky, když v tu chvíli někdo zvenku zatuká na okénko. Před autem stojí malý chlapík v montérkách s hodně velkým montážním klíčem v ruce a přísně se na vás kouká: „Tak vy jste si chtěli zajezdit, jóóó? No tak to nééé,“ protáhne. Vytáhne vás z auta, zabaví vám hodinky a ještě jeden další předmět (poslední zapsaný do inventáře) a pak vás na několik hodin zaměstná mytím aut. Pak vás se smíchem vyhodí a pošle směrem k <i>Bráně doků (pinpongový stůl)</i>.</p>	<p>„Tak vy jste tu na mytí těch aut?“ šibalsky se na vás usměje.</p> <p>„Co byste chtěli? Mám tady pár zajímavých cetek nalezených v autech, tak vám je můžu za něco vyměnit. Tak co, máte něco?“</p> <p>Zůstáváte <i>tady</i>.</p>	<p>„Hmm, ten vypadá hezky, ten si vezmu. Co byste chtěli?“ rozloží před vás několik věcí nalezených v autech.</p> <p>Ztrácíte čínský talisman a získáváte jedno z následujících: svítilnu, hodinky s iniciálami nebo cínového vojáčka. Pak poděkujete a vydáte se ke <i>Vstupu do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut)</i>.</p>	<p>Radši odcházíte pryč a vynořujete se na <i>Náměstí (hlavní vchod)</i>.</p>
--	---	---	--	---

Už když přicházíte k bráně doků, tak vás udeří do nosu pach rybiny, nepřeslechnutelné je také skřípění přístavních jeřábů. Brána, nad kterou je obrovský nápis „NOVÉ PALERMO – DOKY“, je i v těchto večerních hodinách dokořán otevřená. Kus za branou vidíte u strážního domku pár dělníků a dva chlapíky v oblecích shromážděných okolo auta, jednoho z těch nových aerodynamických aut s hladkou karoserií.

Je tu na nás trochu moc cítit rybina, doky nejsou nic pro nás.

Zvolit →

Půjdeme se podívat, odkud je tak hrozně cítit rybina.

Zvolit →

Vždycky nás zajímalo, jak fungují přístavní jeřáby. Vydáme se k nim.

Zvolit →

Pomalou se přiblížíme ke strážnímu domku.

Zvolit →

Vydáváte se po ulici nahoru
a zastavujete se až na *Náměstí*
(*hlavní vchod*).

Váš nos vás po chvíli neomylně
dovádí k *Rybářské lodi*
(*skluzavka*).

Cestou jste postupně zakopli
o nedbale položené lano, hadici
a hada. Ale nakonec jste došli
k *Přístavnímu jeřábu* (*betonový*
dvojsloup).

Pokud ovšem máte **povznesenou**
náladu, došli jste místo toho do
Přístavní krčmy (*vyšší pilíř*
mostu).

Přicházíte ke *Strážnímu domku*
(*nižší pilíř mostu*).

BUDDHISTICKÝ CHRÁM

(otevřená kůlna)

Cinkání zvonečků a otáčejících se modlitebních mlýnků se nese okolním vzduchem. Před vámi se uprostřed Čínské čtvrti vynořil několikapatrový buddhistický chrám, velmi bohatě zdobený, s několika stúpami a celkově takový uklidňující. Ač vám doposud přišla Čínská čtvrť uspěchaná, tak okolí chrámu je oázou klidu. Okolo chrámu se vznášejí elektrické lampiony napnuté nad uličkami a idylicky dokreslují podvečerní atmosféru místa.

Kupodivu tu nevidíte žádné mnichy, ale mnoho lidí prochází okolo chrámu roztočit modlitební mlýnky nebo se jen posadit na lavičky okolo a rozjímat. Do chrámu ale nikoho vcházet nevidíte.

Roztočíme nějaké modlitební mlýnky.

Zvolit →

Zkusíme vejít do chrámu hlavním vstupem.

Zvolit →

Zkusíme do chrámu vejít některým
nehlídaným bočním vchodem.

Zvolit →

Projdete okolo řady modlitebních mlýnků a plynulým pohybem ruky jich několik roztočíte. Nic se neděje, ale vy najednou máte docela dobrý pocit a s úsměvem vykročíte směrem od chrámu. Tu najednou vítr přinese nějaký papírek – **Johnyho fotku**. Tak tu někdy nedávno musel určitě být! Strkáte fotku do kapsy a rozhlížíte se dál po okolí Buddhistického chrámu (zůstáváte *tady*).

„Zavřeno!“ postaví se vám do cesty mnich, který se zhmotnil odnikud a zablokoval vám cestu.

Jestliže nemáte **Johnyho fotku**, tak se otáčíte a radši se vydáváte pryč, máte takové tušení, že s tímhle mnichem byste si to nechtěli rozdat. Zůstáváte *tady*.

Pokud **Johnyho fotku** máte, tak ji ukážete mnichovi. Ten se na ní zvědavě podívá: „Johny... ten sem občas chodí.“ Pak vám popíše cestu do *Zapadlé uličky (boční vrata garáže za objektem)*.

Pomalou se proplížíte okolo jedné stúpy a protáhnete se pootevřeným průchodem ve stínu. Projdete pár metrů nějakou chodbou a spatříte skupinku mnichů sedících v kolečku. Pak se vám dostane osobního představení nejlepšího karatistického oddílu, který jste kdy potkali. Bohužel zatleskat jim ležíce na zemi už nezvládnete. Probouzíte se v *Nemocnici (lavičky před jídelnou)*, kde vám vrátili všechny vaše končetiny zpět do přirozených úhlů.

CESTA ZA JOHNYM

(lavička na zastávce Horní Sytová)

Nákladákem z farmy rychle zdoláváte terén a blížíte se k pozici označené na mapě. Přijedete na poslední kopec, vypnete světla a zastavíte auto. Před vámi se nachází malá chatka s jedním svítícím oknem, chatka, ve které se pravděpodobně skrývá Johnny, jenž zradil Dona a ukradl mu jeho účetní knihy. Porušil omertu a za to existuje jen jediný trest. A na vás je, abyste ho vykonali a donesli účetní knihy zpátky Donovi.

Máme vše potřebné, tedy **upilovanou brokovnici**, abychom provedli vendetu.

Zvolit →

Ještě nám něco schází, nejsme připraveni.

Zvolit →

Pokračujte k *Johnyho úkrytu (dozadu podél kolejí)*.

Tak to byste se měli stavit v *Donově baru (levé schody objektu)*.
Otáčíte auto a vydáváte se tam. Snad vám Johny mezitím neuteče.

DONŮV BAR

(levé schody objektu)

Donův bar je příjemné a bezpečné místo, tedy pro některé – pro vás naštěstí ano, ale podle zvuků ze zadního dvorku by s vámi asi někdo nesouhlasil. Hlavním artiklem v baru je velké množství nabízených čajů ze všech koutů světa, přesně to, co byste v baru čekali. Nebo snad ne?

Máme domluvené setkání
s consiglierem.

Zvolit →

Otočíme se a vyjdeme dveřmi ven.

Zvolit →

Potřebovali bychom nějaké
vybavení.

Zvolit →

Dáme si nějaký dobrý čaj.

Zvolit →

Ač jste setkání domluvené neměli, tak jste byli přijati. *Consigliere James Carbonara (Jirka – okolo objektu)* vás očekává.

Ocitáte se na *Náměstí (hlavní vchod)*.

Proklouzli jste barem dozadu na dvorek a přímo do skladu. „Jediné, co vám teďka můžu dát, je tahle **baseballka**,“ podává vám pátku skladník. „Víc věcí vám musí schválit *Consigliere James Carbonara*.“ S těmito slovy jste byli navraceni zpět do *Donova baru*.

Dobrý čaj v baru vždycky přijde vhod, čajovník vás obsloužil letitým pu-erhem a hned se vám do žil vlila energie řešit různé věci. Rozhodli jste se nezáhálet a s nabytou energií jste se vydali přímo k *Majáku (síť mezi stromy)*.

Přišli jste na skutečně rozsáhlou farmu za městem. Vidíte obrovské obilné silo, vedle něj několik stodol, jednu z nich otevřenou, a také velkou vodní věž a pod ní napajedlo pro krávy. Lány obilných polí se táhnou do daleka a kde nejsou pole, tam jsou rozsáhlé pastviny plné velikých stád. Za kopečkem na vzdáleném okraji farmy pak lze slyšet šplouchání moře.

Prozkoumáme farmu.

Zvolit →

Máme **plánek pozemků farmy**,
najdeme Johnyho.

Zvolit →

Tenhle pozdní večer si přímo říká
o procházku po farmě až k moři.

Zvolit →

Vrátíme se do města.

Zvolit →

Vodní věž a napajedlo pro krávy vás příliš nezaujalo, takže po chvíli bloumání po farmě skončíte u otevřených vrat *Velké stodoly* (hnědé orgoauto Škoda).

Všimáte si vyznačeného malého stavení několik kilometrů až za hranicemi pozemků farmy. Vede k němu nějaká čárkovaná malá cesta, ale hrubým odhadem je to přes dvacet kilometrů daleko. Na plánku je také vyznačená jedna z menších stodol s popiskem „klíč pod květináčem“.

Vydáváte se ke stodole a skutečně nacházíte pod květináčem klíč.

Odemykáte si s ním dveře a ocitáte se v *Zamčené stodole* (cedule *Dej přednost v jízdě*).

Vydáváte se okolo obilných lánů přes kopeček až k útesům a šumícímu moři. Okolo vás se rozprostírají přímo malebné výhledy. Sem musíte někdy vzít někoho na piknik. . . a pak možná něco dalšího.

Z vašeho rozjímání vás vytrhne, až když dojdete po pobřeží k *Majáku* (*síť mezi stromy*).

Vydáváte se od farmy k silnici a kolem vás projíždí auta.

Jste-li **totálně špinaví**, tak vám žádné z nich nezastaví. Rozezleně jdete pěšky po středu silnice, a v tom zezadu slyšíte troubící auto a cítíte náraz. Vyděšený řidič vás na kapotě svého auta zázračně dovezl až k *Nemocnici* (*lavičky před jídelnou*).

Jinak se vám za chvíli povede stopnout jedno z aut, které vás vyloží až na *Náměstí* (*hlavní vchod*).

JOHNYHO ÚKRYT

(dozadu podél kolejí)

Zde na vás čekal org a nechal vás rozhodnout se o tom, co uděláte s Johnym. Měli jste dvě možnosti:

Volba byla jen na vás a svoji volbu jste zpečetili jejím napsáním na papírek a spálením v ohni pochodně. Pak už jste se mohli odebrat nazpět do objektu a spát. A nebo ne?

Vykonáme mafiánskou vendetu a Johnyho zastřelíme, přesně podle mafiánských zvyků a Donova přání.

Zvolit →

Necháme Johnyho jít, ale budete Donovi lhát, že jsme ho zastřelili.

Zvolit →

Provedli jste tak a vrátili se s účetními knihami za Donem.
Krátce na to jste se ale dozvěděli, že Dona zradil ještě někdo další
(když nezastřelil toho, koho zastřelit měl) a je potřeba vykonat
vendetu i na něm.

Jestli se chcete vydat i po jeho stopách, tak ztrácíte všechny předměty
a začínáte opět na *Náměstí (hlavní vchod)*.

Tím sami zrazujete Donovu důvěru, doufám, že jste si toho dobře
vědomi!

Po nějaké době Don zjistil, že jste ho zradili a vypsál pátrání i po vás.
Vypravilo se na něj mnoho mafiánů a všichni začínali bez všech
předmětů na *Náměstí (hlavní vchod)*.

KŘIŽOVATKA ZA MĚSTEM

(lampa před objektem)

Těsně za městem se vám otevírá pohled na malebnou venkovskou krajinu. Nastává soumrak, ale v dálce dosud jasně rozeznáváte pobřeží s majákem. Rovně před vás vede menší nepoužívaná silnice a tuto menší silnici křížuje velká silnice, po které občas projede auto směrem do jiného města, ale tam vy určitě nechcete. Cedule vedle silnice však ukazuje, že za necelé čtyři kilometry na sever se nachází odbočka k farmě.

Vydáme se pěšinou k majáku.

Zvolit →

Prozkoumáme malou nepoužívanou silnici, třeba na konci dopadneme Johnyho.

Zvolit →

Zkusíme dojít na farmu pěšky.

Zvolit →

Zkusíme si stopnout auto na farmu.

Zvolit →

Je to malebná cesta proplétající se okolo nízkých pichlavých keřů. Během chvilky docházíte k úpatí *Majáku (síť mezi stromy)*.

Po téhle cestě podle všeho nedávno projelo auto. Nacházíte i malý uražený značek Ford a větve, které poškrábaly bleděmodrý lak. Po chvilce dorážíte k *Opuštěnému domu (trojstrom před objektem)*.

Pěšky je to docela dlouhá cesta. Už v půlce se cítíte trochu utahání, možná je to tím vedrem. V půlce cesty natrefujete na *Opuštěný nákladák (čtyřstrom před objektem)*.

Jestliže jste **totálně špinaví**, tak vám nikdo nezastaví a vy zůstáváte smutně stát *tady*. Měli byste se jít někam umýt. Jinak se vám povedlo stopnout nějaké auto a nechat se vyhodit u příjezdové cesty na *Farmu (popelnice před objektem)*.

MAJÁK

(síť mezi stromy)

Maják se majestátně pne nad útesem. Je vysoký přinejmenším třicet metrů, jeho zářivě bílá útlá siluetou je připravena vzdorovat i těm největším náporům větru. Vespod majáku se nachází masivní dveře s těžkým kovaným zámekem, od paty majáku se pak svažuje pěšina klesající dvacet metrů dolů na pobřeží. Silný světelný paprsek vycházející ze samého vršku majáku opisuje nekonečné kruhy a vy se přistihnete, že jste chvíli přemýšleli o tom, co by se asi stalo, kdyby najednou světlo přestalo svítit.

Pokusíme se dostat do majáku.

Zvolit →

Zajdeme se vykoupat na pobřeží.

Zvolit →

Projdeme se po okolním pobřeží.

Zvolit →

Vydáme se směrem k městu.

Zvolit →

Přístupujete k masivním dveřím, vypadají docela neprostupně. Vylézt na maják také nepůjde. Pokud máte **těžký kovaný klíč**, tak ho vyzkoušíte zasunout do zámku – a k vašemu překvapení se zámek hladce otevře a propustí vás skrz masivní dveře po točitých schodech na *Vršek majáku (síť nahore)*.

Pokud ale klíč nemáte, tak jen zkusíte do dveří kopnout. Získáváte **bolavý prst** a dál bezradně stojíte před *Majákem*.

Povedlo se vám bez úrazu sejít dolů na pláž. Je sice trochu kamenitá, ale jste tu úplně sami. Vrháte se do vln a užíváte si mořského příboje. Pokud jste **totálně špinaví**, tak se vám to právě povedlo umýt. Stejně tak pokud máte **blechy**, tak se vám jich povedlo zbavit.

Cachtáte se ve vodě dobrou půlhodinu. Hned jak vylezete, vás ale chytí kašel a rýma, asi jste se ve studené podzimní vodě pořádně nachladili. Raději zamíříte do *Nemocnice (lavičky před jídelnou)*, kde se o vás postarají.

Vydali jste se na procházku a došli jste až na *Farmu (popelnice před objektem)*.

Cestou jste asi nějak zabloudili a objevujete se u *Opuštěného domu (trojstrom před objektem)*.

Stojíte na oslzlém molu, kolem něj koukají z vody rezavé sudy a staré boty porostlé řasami. U jednoho z úvazišť sedí žebrák s dřevěnou nohou a se sklenicí od okurek zakrytou špinavým hadrem.

Popovídáme si s žebrákem
o počasí.

Zvolit →

Dáme žebrákovi **ohlodanou rybu**.

Zvolit →

Naši pozornost pořád přitahuje
velkolepý přístavní jeřáb.

Zvolit →

Půjdeme k rybářské lodi.

Zvolit →

Žebrák s nadšením hovoří o pasátech a tlakových nížích nad Mexickým zálivem. Když se ho ptáte, jak bude zítra, odkrývá sklenici a chlubí se žabičkou, která ukazuje počasí. A že jste to vy, třeba by vám ji i prodal. Za **dolar** můžete získat **žabičku Froggy**.

Ať už jste žabičku koupili nebo ne, zůstáváte na *Molu*.

Žebrák se na vás podíval značně opovržlivě a hnal vás svinským krokem až ke *Vstupu do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut)*. Získáváte **pocit viny**.

Nábřeží si nejspíš pletou s odpadkovým košem, tak klopýtáte mezi práchnivými lany a rozpadajícími se dřevěnými bednami až k *Přístavnímu jeřábu (betonový dvojsloup)*.

Po nábřeží oslzlém od mořských řas pokračujete k *Rybářské lodi (skluzavka)*, houpavým krokem jako skutečný mořský vlk.

Plavete v moři, pod vámi jsou asi tak 3 metry vody. Pěkně špinavé vody a ani dno nevypadá zrovna hygienicky. Opodál je u kamenného mola uvázaná polorozpadlá loď, v dálce vidíte siluetu ryby.

Vylezeme na molo.

Zvolit →

Vlezeme do lodi.

Zvolit →

Potopíme se na dno.

Zvolit →

Plaveme za rybou.

Zvolit →

Kameny jsou pěkně slizké, ale po několika desítkách pokusů jste se na ně vyškrábali. Jste na *Molu* (*cedule Jizera za ohništěm*).

Bok lodi je kluzký a není se čeho chytit. Ale přesto to zkoušíte dál a dál. *Vyjmenujte měsíce v roce pozpátku a pak vyzkoušejte jinou možnost.*

Zůstáváte tady.

Pokud se vám podařilo se *zadržným dechem počítat od 1 do 30*, dostali jste se aspoň na chvíli na dno. Prošátrali jste harampádí a vylovili **zánovní sextant**.

Zůstáváte tady.

Jak se k rybě přibližujete, začínáte rozpoznávat typický tvar žraloka.

Míří přímo k vám. Na břehu mezitím vznikl hlouček čumilů, část fandí vám, část žralokovi. Nakonec vás vyloví a ve značně pokousaném stavu dopravují do *Nemocnice (lavičky před jídelnou)*.

OPIOVÉ DOUPĚ

(ohniště)

Ve sklepě pod jedním ze skladišť se ukrývá opravdové opiové doupě. Je zařízené v orientálním stylu – lehce ošuntělé, ale bohatě zdobené koberce; mosazné lampy, ve kterých jistě bydlí nějaký džin. Na zemi se válí neurčité postavy zahalené kouřem vodních dýmek.

Rychle zmizíme, než se toho nadýcháme.

Zvolit →

Začneme křičet, že tohle přeci není legální.

Zvolit →

Prozkoumáme vodní dýmku.

Zvolit →

Oslovíme kuřáky.

Zvolit →

Inu, pozdě... Už jste si z opiového kouře pořídili **povznesenou náladu**. Ani nevíte jak, ale ocitli jste se u *Buddhistického chrámu (otevřená kůlna)* v Čínské čtvrti.

No není, ale myslíte, že to tady bude pro kohokoliv novinka? Nebo že vás aspoň bude někdo vnímat? Sotva. *Udělejte 10 dřepů, aby vás napadlo něco lepšího.*
Zůstáváte tady.

„Made in China.“ Na boku je vyrytá značka, která nepochybně znamená, že dýmka patří mafii. Tak opatrně. Ale aspoň jste nepozorovaně vytáhli **hrudku opia**.
Zůstáváte tady.

„Huhly huhly huh hhuuuuh.“
A podobné neartikulované zvuky. Tady z nikoho nic nedostanete, leda bolest hlavy.
Zůstáváte tady.

OPUŠTĚNÝ DŮM

(trojstrom před objektem)

Tak v tomhle domku určitě nikdo nebydlí! Před vámi se totiž nachází přízemní ruina domku, který vypadá, že zažil již o hodně lepší časy. Okna zatlučená prkny, děravá střecha, plevel všude okolo. Překvapují vás ale docela čerstvé stopy od auta před domkem. Podle stop v bahně to vypadá, že někdo dojel k domku, chvílku ho obcházel okolo, pak otočil auto a odjel. Byl to Johny?

Každopádně po důkladném průzkumu domku jste objevili vzadu jednu volnou okenici, kterou šlo s trochou síly otevřít natolik, abyste prolezli dovnitř. Uvnitř je šero, ale přesto ve dvou místnostech domku rozeznáváte pár věcí. Předně v rohu objevujete starou plynovou lednici a máte pocit, že dokonce lehce světélkuje. Ve druhé místnosti pak nacházíte starou postel a okovanou truhlu. Na zdi visí několik kreseb místního majáku – pravděpodobně jste se ocitli ve starém domku správce majáku.

<p>Otevřeme ledničku a podíváme se, co v ní zbylo.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Máme páčidlo, zkusíme otevřít truhlu.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Lehneme si do postele.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vylezeme z domku ven.</p> <p>Zvolit →</p>
--	---	---	--

To jste neměli dělat! Po otevření jste začali mít pocit, že jste potkali novou formu života – a ta se začala rozlévat z lednice ven.

Pokud máte **hrudku opia**, tak jste ji hodili do slizu a ten okolo ní začal bublat. To vám dalo tak akorát čas na to lednici bleskově přirazit. Ztratili jste sice **hrudku opia**, ale aspoň jste si zachránili život a zůstáváte *tady*.

Pokud ale hrudku opia nemáte, tak vám sliz před zaklapnutím lednice stihl oslznout ruku a rameno a ty vám začaly zeleně světélkovat. Radši si s tím zajděte do *Nemocnice (lavičky před jídelnou)*.

Truhla chvíli vzdoruje, ale nakonec pod silou páčidla povolí.

Uvnitř v oblacích prachu nacházíte několik starých knih se záznamy počasí na majáku a pak také **těžký kovaný klíč**.

Zůstáváte *tady*.

Postel se pod vámi sice propadla o dobrého čtvrt metru, ale je překvapivě pohodlná. Chytáte tu však **blechy** a radši tedy zase rychle vstáváte.

Zůstáváte *tady*.

Protáhli jste se nazpět okenicí a po příjezdové cestě jste došli až ke *Křižovatce za městem (lampa před objektem)*.

OPUŠTĚNÝ NÁKLADÁK

(čtyřstrom před objektem)

V půlce cesty na farmu jste natrefili na opuštěný nákladák. Je celý pokrytý prachem cesty a vypadá, že tu stojí již velmi dlouho – a na sedadle za volantem dokonce nacházíte kostru řidiče! Má před sebou rozloženou mapu a v kostlivé tváři výraz, jako kdyby zabloudil.

Z nákladu sena na korbě již nezbylo nic jiného, nežli zetlelá a vyschlá hromada, a jinak tu nevidíte nic užitečného.

Vydáme se dál k farmě.

Zvolit →

Tady je něco divného, raději se vydáme nazpět ke křižovatce.

Zvolit →

Začneme stopovat okolo jedoucí auta.

Zvolit →

Přiznáme si, že jsme ztraceni, a usteleme si pod nákladákem.

Zvolit →

Necháváte podivný nákladák za sebou a přemýšlíte, proč tam asi řidič zůstal stát. Každopádně dojít k farmě by vám již nemělo zabrat moc času. Přidáte do kroku, začnete si hvízdát... a najednou v dálce zahlédnete před sebou další nákladák.

Přiblížíte se k němu, vypadá stejně opuštěně až na nějaké čerstvé stopy jdoucí opačným směrem. Počkat, to jsou vaše stopy! Nějak jste dobloudili nazpět k *Opuštěnému nákladáku!*

U tohohle nákladáku něco nehraje, radši chcete být co nejdál od něho. Začnete couvat a stále se na nákladák díváte, dokud se z něj nestane jen malá tečka na obzoru.

Jak tak couváte a nekoukáte před sebe, tak najednou do něčeho vrazíte. Ohlédnete se... a narazili jste do opuštěného nákladáku s kostrou za volantem. Do toho stejného *Opuštěného nákladáku.*

Ač je silnice normálně docela frekventovaná, tak po více než půl hodiny okolo neprojel vůbec nikdo. „Podivné...“, řeknete si a otočíte se nazpět k nákladáku.

Teď si všimnete malé **polní lopatky** opřené o jedno z kol. Byla tam předtím?

Radši o tom moc nepřemýšlíte a lopatku berete. Co je ale jisté, je to, že zůstáváte *tady.*

Odevzdaně si lehnete do stínu pod nákladák. Najednou pod jeho předním kolem zahlédnete divný kořen.

Pokud nemáte **polní lopatku**, tak nad tím jen mávnete rukou a zůstáváte u *Opuštěného nákladáku.*

Pokud ale **polní lopatku** máte, tak se vám povedlo vykopat **bludný kořen**. Zkusíte se opět vydat na cestu od nákladáku k farmě – a nyní úspěšně dorážíte až na *Farmu (popelnice před objektem).*

PODPALUBÍ

(západní fotbalová branka)

V podpalubí rybářské lodi je šero, nebo spíš skoro tma, ze které vystupují prapodivné stíny. Vaše kroky šplouchají ve vodě, asi sem trochu teče. Občas se ozve kvíknutí nějakého tvora; doufáte, že je to jenom obyčejná myš. Nebo... nebo že by... ne... krtkopotkan?

Raději půjdeme zpět.

Zvolit →

Tápeme ve stínech.

Zvolit →

Tápeme ve stínech.

Zvolit →

Vylézáte z podpalubí na denní světlo. Dvířka jsou úzká a bolavě nízká. Pořídili jste si parádní **bouli** a raději rovnou skáčete na břeh vedle *Rybářské lodě (skluzavka)*.

Opatrně postupujete tmou (pokud máte **svítilnu**, tak o něco méně opatrně). Po chvíli něco cinklo. Zvedáte ze země **plechový hrnek**. Je otlučený, ale ještě drží pohromadě. Zůstáváte v *Podpalubí*.

Opatrně postupujete tmou. Pokud nemáte **svítilnu**, něco vás kouslo. *Dvacetkrát si pofoukejte prsty*. Každopádně jste nic nenašli a zůstáváte v *Podpalubí*.

PŘÍSTAVNÍ JEŘÁB

(betonový dvojsloup)

Přístavní jeřáb je rozkročen nad překladištěm jako majestátní ocelový pavouk. Kolem něj postává hlouček námořníků a hlasitě se o něčem dohadují. Opodál stojí rozlehlá budova s nápisem „Skladiště č. 5“, před jejímiž dveřmi si líže tlapky uhlově černá kočka.

<p>Vezmeme za kliku dveří. Zvolit →</p>	<p>Vskutku zajímavé, tyhle jeřáby. Rychle pryč, než nás někdo zaměstná. Zvolit →</p>	<p>Snažíme se vmísit do hovoru námořníků. Zvolit →</p>	<p>Půjdeme dál podél moře. Zvolit →</p>	<p>Pohladíme kočku. Zvolit →</p>	<p>Nabídneme kočce ohlodanou rybu. Zvolit →</p>
---	--	--	---	--------------------------------------	--

<p>Pokud máte rezavý klíč, dveře hrozivě zaskřípou a vy vcházíte do <i>Skladiště č. 5 (východní fotbalová branka)</i>.</p> <p>V opačném případě vám rumplování dveřmi není nic platné a zůstáváte na místě.</p>	<p>Potichu se vracíte k <i>Bráně doků (pinpongový stůl)</i>.</p>	<p>Moc to nejde, vůbec nerozumíte jejich dialektu. Asi to jsou Angličané a pořád mluví jenom o grogu. Jdete se radši podívat ke <i>Strážnímu domku (nižší pilíř mostu)</i>.</p>	<p>Nábřeží si nejspíš pletou s odpadkovým košem, tak klopytáte mezi práchnivými lany a rozpadajícími se dřevěnými bednami až na <i>Molo (cedule Jizera za ohništěm)</i>.</p>	<p>Čičiči! Kočka přiběhla, ale když viděla, že nemáte nic k snědku, blýskla po vás zelenýma očima a zařala do vás drápy. Proklatě přesně – s tepenným krvácením uháníte do <i>Nemocnice (lavičky před jídelnou)</i>.</p>	<p>Dali jste kočce ohlodanou rybu. Kočce zableskla očička radostí a rybu v okamžiku sežrala. Naznačuje vám, že ji máte následovat, a zavede vás někam za roh do <i>Opiového doupěte (ohniště)</i>. Pověřiví námořníci raději někam mizí.</p>
--	--	---	--	--	---

PŘÍSTAVNÍ KRČMA

(vyšší pilíř mostu)

V krčmě panuje velmi hustá atmosféra: cigaretovým kouřem, mnoha hlasitými hovory a napětím mezi některými hosty. Popíjejí vodu, nic jiného se tu teď nesmí prodávat. Na stěně visí obrázek starosty a terč na šipky. U krajního stolečku sedí evidentní štamgasti; vypadají, jako by tu popíjeli už pár set let.

Zeptáme se štamgastů na
Johnnyho.

Zvolit →

Nabídneme štamgastům **hrnek
grogu.**

Zvolit →

Vytáhneme šipky z terče
a začneme je házet po obrázku
starosty.

Zvolit →

Z hluku a kouře nám už třeští
hlava, tak radši odcházíme.

Zvolit →

Přestože jste otázku zopakovali několikrát, štampasti se tváří, že nic neslyší. Stále dokola omílají, že nad sklenkou vody se nedá vyprávět žádný pořádný příběh.

Zůstáváte *tady*.

„Ojoj, grog! Jo, to za starejch časů bejvaly grogu plný bečky! Tehdá, jak sme v tý naší rezavý kraksně pašovali naftu z Venezuely. A strkali ji do tý tajný boudy za skladištěm č. 5. Ojoj, grog!“ Dozvěděli jste se **tajemství**.

Zůstáváte *tady*.

Sál ztichl, bylo by slyšet i upuštění jehly, nebo třeba dopad šipky.

Všichni ostražitě sledují, co se bude dít. Záhy se zvedne dvojice hromotluků a dají vám pořádnou nakládačku. Když se vám vrátí vědomí, zjistíte, že značně potlučení plavete v *Moři (u řeky)*.

Vylezli jste z krčmy ještě zmatenější než prve. Po chvíli bloudění mezi skladišti se dostáváte k *Přístavnímu jeřábu (betonový dvojsloup)*.

RYBÁŘSKÁ LOĎ

(skluzavka)

Stojíte u značně rezavé rybářské lodi. Zjevně už má svá nejlepší staletí za sebou. Všude se válí potrhané sítě a zbytky ryb. A toho smradu! Rackům zjevně nevadí, tak se slétají ze všech stran a hodují na zbytcích.

Tak tohle už se opravdu nedá
vydržet. Šátek přes čumák
a rychle pryč!

Zvolit →

Odvážíme se přeskočit na loď.
Myslíme si číslo od 0 do 99.

Zvolit →

Prozkoumáme ohavné zbytky ryb.

Zvolit →

Půjdeme dál podél moře.

Zvolit →

Uháníte zpět k *Bráně doků*
(*pinpongový stůl*).

Pokud je číslo dělitelné pěti,
uklouzli jste a padáte do *Moře*
(*u řeky*). Šplouch!

Jinak se dostáváte na loď
a sestupujete do *Podpalubí*
(*západní fotbalová branka*).

To jako vážně?! No dobře,
objevujete **ohlodanou rybu**
a s největším sebezapřením ji
strkáte do kapsy. Rackové si to
nechtějí nechat líbit, jeden z nich
vás klovnul. Získáváte **bolavý prst**
a radši uháníte zpátky k *Bráně*
doků (*pinpongový stůl*). Pokud
jste měli **pocit absolutní čistoty**,
přicházíte o něj.

Po nábřeží oslzlém od mořských
řas pokračujete na *Molo* (*cedule*
Jizera za ohništěm), houpavým
krokem jako skutečný mořský vlk.

SKLADIŠTĚ ČÍSLO 5

(východní fotbalová branka)

Nacházíte se v rozlehlé skladištní hale. Skladuje se tu především prach a pavučiny, mezi nimi leží jen pár věcí: velký pytel a orezlá cisterna.

Prozkoumáme velký pytel.

Zvolit →

Nabereme si z cisterny do
plechového hrnku.

Zvolit →

Známe **tajemství.**

Zvolit →

Přijde nám to tu čím dál
strašidelnější. Radši zmizíme.

Zvolit →

Pytel je cítit kávou a krysami.
Získáváte **žok kávy**. Je pěkně
těžký.

Zůstáváte *tady*.

Přeci byste nepili vodu! Ale pokud
máte **rumovou příchuť**, **bludný
kořen** a **vřelé díky**, můžete si
uvařit **hrnek grogu**. Rychle s ním
něco udělejte, než se hrnkem
prožere ven!

Zůstáváte *tady*.

Ve stěně skladiště jste objevili
tajné dveře, za kterými je
skladiště pašované nafty.
Získáváte **kanystr nafty**.

Zůstáváte *tady*.

Vrátíte se dveřmi zpět
k *Přístavnímu jeřábu* (*betonový
dvojsloup*) a radši za sebou zase
zamknete.

SMUTNÝ ČÍŇAN

(lavička zleva objektu)

Přišli jste ke smutnému Číňanovi na okraji stanoviště rikš. Vypadá velice zkroušeně, i když vaše přítomnost mu vykouzila lehce kyselý úsměv na tváři. „Já nejezdit... a slevu nedat“.

Optáme se ho, jestli mu
můžeme nějak pomoci.

Zvolit →

Máme **náhodnou žabičku**
a dáme ji Číňanovi.

Zvolit →

Máme **žabičku Froggy**
a dáme ji Číňanovi.

Zvolit →

Máme **rozveseleného**
Číňana.

Zvolit →

Číňan vypadá vážně
smutný, možná je to
nakažlivé. Radši zase
odejdeme.

Zvolit →

Číňan se zdá být nejprve překvapen, ale pak se na vás skutečně usměje: „Vy chtít mi pomoci? Já děkovat vám velmi. . . mě ztratit moje domácí žabička Froggy. A já smutný.“

Zůstáváte *tady*.

Číňan vezme žabičku do ruky, chvíli se na ní dívá a k vašemu zděšení ji následně hodí na vedle rozpálenou pánev.

„To nebýt Froggy. . . ale děkovat vám, dobré jídlo. Chcete kousek?“

Ztrácíte **náhodnou žabičku**, ale získáváte **žabí stehýnka** a trochu otřeseně odcházíte do okolních uliček.

Vynořujete se u *Buddhistického chrámu (otevřená kůlna)*.

„Děkovat vám, děkovat vám,“ volá nadšeně Číňan a s Froggy v rukou se otáčí kolem dokola.

Pak odněkud vytahuje **čínský talisman** s drakem a podává vám ho: „Na vzít vy. . . teď vy patřit do rodina. Já děkovat.“

Z Číňana se stává **rozveselený Číňan** a vy zůstáváte *tady*.

Číňan vás ochotně svezí na spoustu míst v Čínské čtvrti a zdarma.

Můžete se nechat odvézt do *Buddhistického chrámu (otevřená kůlna)*, do *Autoservisu v Čínské čtvrti (vrata garáže za objektem)* nebo ke *Vstupu do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut)*.

Vraťte se na *Stanoviště rikš (stříbrné orgoauto VW)*.

STANOVIŠTĚ RIKŠ

(stříbrné orgoauto VW)

Utopené v srdci Čínské čtvrti jste našli stanoviště rikš. Na malém náměstíčku se tísní spousta rikš a teprve teď si uvědomujete jejich obchodní model – cestou sem vás svezou zadarmo, cestou pryč ale už musíte zaplatit. A jednotliví majitelé rikš se jen předhánějí v tom, aby nalákali zájemce o cestu do některých jiných částí Čínské čtvrti. V rohu ale spatřujete jednoho majitele rikši, který jenom sedí, kouká do země a je mu docela jedno, že mu mezitím uniká spousta zisku.

Máme dolar a zaplatíme si cestu pryč. Zvolit →	Nebudeme nikomu platit, zkusíme odtud najít cestu sami. Zvolit →	Prozkoumáme náměstíčko. Zvolit →	Zkusíme si něco vydělat provozováním rikši. Zvolit →	Vydáme se ke smutnému majiteli rikši a zkusíme ho rozveselit. Zvolit →
--	---	-------------------------------------	---	---

<p>Dáte dolar tomu nejhlasitějšímu majiteli rikši a ten vás s úsměvem nechá nastoupit. „Tak kam to bude?“ zeptá se.</p> <p>Můžete se nechat odvézt do <i>Buddhistického chrámu (otevřená kůlna)</i>, do <i>Autoservisu v Čínské čtvrti (vrata garáže za objektem)</i> nebo ke <i>Vstupu do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut)</i>.</p>	<p>Zpočátku to vypadlo jako dobrý nápad, ale po čtvrt hodině bloudění skrz uličky vám začalo připadat, že se točíte v kruhu. A skutečně: po další čtvrt hodině jste se objevili opět na <i>Stanovišti rikš</i>, jen na jeho druhém konci.</p>	<p>Pod jednou z rikš si všímáte pootevřeného poklopu. Povedlo se vám odlákat pozornost jednoho z majitelů rikš, abyste jeho rikšu kousek posunuli a poklop otevřeli celý. Seskakujete dolů.</p> <p>Pokud máte svítilnu, tak po jejím rozsvícení poznáváte, že jste se ocitli ve <i>Stokách (živý plot vlevo od vchodu)</i>.</p> <p>Pokud svítilnu nemáte, tak chvíli bloudíte ve tmě, než se o něco hrozně praštíte, až začnete vidět hvězdičky. Ty ale postupně vyblednou a vy se probouzíte v <i>Nemocnici (lavičky před jídelnou)</i> a příšerně vás bolí hlava.</p>	<p>Vyhledli jste si nepoužívanou rikšu a zmocnili jste se jí. Pak jste začali lákat zákazníky. Pokud máte mapu Čínské čtvrti, tak jste zákazníka odvezli až k dokům a vydělali jste tři dolary. U doků to ale fouká, tak vám mapu odnesl vítr. Ocítáte se u <i>Brány doků (pinpongový stůl)</i>.</p> <p>Pokud mapu nemáte, tak na vás po chvílce bloudění začal být zákazník našťvaný a v jedné zapadlé uličce našťvaně vystoupil. V rikše po něm zůstala dokařská čepice, tak jste ji sbalili a zanechali rikšu v <i>Zapadlé uličce (boční vrata garáže za objektem)</i>.</p>	<p>Opatrně se přibližujete a za chvíli už stojíte u <i>Smutného Číňana (lavička zleva objektu)</i>.</p>
--	---	--	--	---

STOKY

(živý plot vlevo od vchodu)

Propadli jste se do nějakých starých stok, vypadají jako stavěné ještě na konci minulého století, když se město rozrůstalo. A rozhodně vypadají, že od těch dob v nich nikdo pořádně neuklízěl. Prostředkem teče tenký pramínek splašků, po krajích oválné stoky jsou naplavené kusy větví, starého nábytku a dalšího harampádí – spatříte třeba starý nárazník od Fordu T. Na stěnách je vidět výška hladiny při deštích. Doufáte, že právě teď žádný déšť nepříjde.

V jedné ze zdí také spatříte něco, co vypadá jako velké kolo k ovládání stavidla. Po okrajích oblasti osvětlené baterkou běhají krysy a ve stínech zahlédnete občas ještě něco většího, možná to jsou obávaní krtkopotkani.

Zkusíme se prohrabat hromadou
naplavených věcí.

Zvolit →

Vyzbrojíme se **tesákem**
krtkopotkana a začneme se
přehrabovat harampádím.

Zvolit →

Vydáme se stokou někam dál do
tmy.

Zvolit →

Zkusíme otočit velkým kolem na
zdi.

Zvolit →

Hned jak jste se do hromady pustili, odněkud vyběhla skupinka krtkopotkanů. A ti se pustili zase do vás. Naštěstí po chvíli někdo nahoře zaslechl vaše volání o pomoc a vytáhli vás na laně. Pro četné kousance jste ale i tak skončili v *Nemocnici (lavičky před jídelnou)*.

Hned jak jste se přiblížili k velké hromadě harampádí, na vás vystartovali krtkopotkani. Ledva se přiblížili, tak vám očichali ruku a když zjistili, že v ní máte tesák krtkopotkana, asi usoudili, že jste taky jeden z nich (krtkopotkani popravdě moc nevidí) a zase zalezli. Vy jste po chvilce prohrabování objevili lahvičku **rumové příchuti** a vzali jste si ji.

Pak jste si kousek za krtkopotkaní hromadou všimli žebříku vedoucího nahoru, vylezli jste po něm a ocitli jste se u *Autoservisu (vrata garáže za objektem)*.

Svítilnou osvětľujete stěny stoky, která se stále zužuje a zužuje. Asi jste se vydali špatným směrem. Po chvíli začnete lézt po čtyřech a když už to ani tak nejde dál, tak vám nezbývá nic jiného, než se obrátit a vrátit se ve svých stopách.

Stáváte se **totálně špinavými** a zůstáváte stále *tady*.

Nejprve to nejde, ale pak se najednou kolo pohne a na vás se vyvalí obrovské množství vody. Jako dlouhým tobogánem jedete, až vás to vyplaví v *Moři (u řeky)*.

STRÁŽNÍ DOMEK V DOCÍCH

(nižší pilíř mostu)

Za branou doků stojí malý strážní domek. Uvnitř nikdo není, venku postává hlouček dělníků a o něčem živě diskutují. Opodál parkuje luxusní auto, u něj stojí dva chlapíci v oblecích, nejspíš něco jako mafiáni. Podezíravě si vás měří, jako byste sem vůbec nepatřili.

Raději se vrátíme k bráně.

Zvolit →

Máme **dokařskou čepici** a jsme **totálně špinaví**.

Zvolit →

Dáme mafiánům **žok kávy**.

Zvolit →

Zeptáme se, jak se můžeme stát mafiány.

Zvolit →

Velmi nenápadně stočíte své kroky zpět k *Bráně doků (pinpongový stůl)*.

„Jdete jako na zavanou, máme pro vás práci!“ , říká jeden z mafiánů. Potřebuje přinést **žok kávy** ze skladiště číslo 5. Neodvažujete se odporovat, tak dostáváte **rezavý klíč** a raději hned odcházíte na *Molo (cedule Jizera za ohništěm)*, abyste si rozmysleli, co dál.

Mafián si vzal **žok kávy**, hodil ho do kufru auta a uznale pokýval hlavou. Dostali jste **vřelé díky**.
Nic víc.
Zůstáváte u *Strážního domku*.

Pánové odmítli, že by měli s mafií cokoliv společného. Nebo že by nějaká mafie vůbec mohla existovat. A odmítali to tak dlouho a vehementně, až jste skončili nedbale svázaní opodál v *Moři (u řeky)*.

VELKÁ STODOLA

(hnědé orgoauto Škoda)

Největší ze stodol na farmě má vrata otevřená dokořán. Uvnitř je uskladněna spousta balíků sena, nějaké pytle krmiva, starý povoz, spousta haraburdí v koutě. . . a to jsme zatím jen u spodního patra. Vzadu ve stodole je totiž žebřík vedoucí do nějakého otvoru ve stropě, ze kterého průvan občas vyžene poletující stébla slámy.

Prozkoumáme spousta haraburdí v koutě.

Zvolit →

Nakoukneme po žebříku nahoru.

Zvolit →

Tady nás už nic nezajímá.

Zvolit →

Na první pohled to vypadá jen jako náhodně naházené trubky a kádě. Když ale přijdete blíž, tak zjistíte, že to je docela umně zamaskovaná aparatura na výrobu domácí nelegální Kofoly. A skutečně, tamhle trochu odkapává. Nabíráte si do kelímku **trochu Kofoly**, když v tu chvíli zaslechnete kroky míříte ke stodole.

Rychle utečete bočními dveřmi ven a pak radši mizíte ve městě. V čínském *Autoservisu* (*vrata garáže za objektem*) vás snad nikdo hledat nebude.

O patro výš toho moc není, ale je tu další žebřík nahoru. Bohužel má ulomené vrchní příčky, takže nejde vylézt na půdu. Zkoušíte ale ze žebříku na půdu nakouknout.

Jestliže máte **sklo ze zrcátka**, tak se vám v jeho odrazu povede prozkoumat půdu. Všímate si páčidla položeného těsně u okraje. Jenom správně natáhnout a zkroutit ruku... ještě kousek... a **páčidlo** je vaše.

Po průzkumu vrchního patra slézáte opět do přízemí *Velké stodoly*.

Vyjdete ven na čerstvý vzduch *Farmy* (*popelnice před objektem*).

Stoupání po točících schodech majáku vás dosti zadýchalo, ale už se blížíte vrcholku. Slyšíte silnější a silnější zvuky moře. . . a taky racků! Zastavujete se na odpočívadle těsně pod plechovou podlahou vršku majáku a opatrně nakouknete na samotný vršek schodů. V kulaté místnosti lemované skly s Fresnelovými čočkami spatříte uprostřed otáčející se výbojku vydávající oslňující rotující světlo usměrňované čočkami do okolního soumraku.

Jedno ze skel majáku je ale rozbité a skrz díru obsadilo vrchní místnost hejno racků. Asi se jim tu líbí.

<p>Vyjdeme opatrně nahoru a porozhlédneme se po vrchním patru.</p>	<p>Máme zrní pro ptáčky, zkusíme jím racky odlákat.</p>	<p>Máme pocit viny, rozeběhneme se proti rozbitému sklu.</p>
--	--	---

Zvolit →

Zvolit →

Zvolit →

Nejprve to vypadalo slibně, ale pak vaše nohy zapraskaly na nějakých větývkách a sto raccích očí se otočilo vaším směrem. Dál si už pamatujete jen zběsilý úprk po schodech dolů a spoustu bolavých klovanců. Zastavujete se až ve chvíli, kdy stojíte opět dole pod *Majákem (síť mezi stromy)*.

Vyhodíte jednu hrst zrní nahoru a chvíli počkáte. Slyšíte, jak racci slétli na podlahu a začali zrní zběsile zobat, občas to zní jako docela veliká bitka. Ve správný okamžik vykouknete a hodíte druhou hrst přes racky skrz rozbité sklo na ochoz za oknem – část racků vylétne a začne zobat. Po dalších dvou opakováních už máte vrchní patro majáku volné (a ze **zrní pro ptáčky** nic nezůstalo). Rychle ho prozkoumáte a v rohu objevíte **startovací kliku**. Jelikož neobjevujete nic jiného zajímavého a světlo rozebírat nechcete, tak berete kliku a scházíte dolů k úpatí *Majáku (síť mezi stromy)*

Během pádu dolů z majáku ztrácíte svůj **pocit viny**, získáváte ale místo něj **pocit hlouposti**, když dopadáte zadkem napřed do pichlavých keřů pod majákem.

Tato eskapáda nemohla skončit jinak než probuzením v *Nemocnici (lavičky před jídelnou)*.

VSTUP DO ČÍNSKÉ ČTVRTI

(telefonní sloup u aut)

Zdálky se ozývá slabě hudba, podivně líbivý kříženec mezi čínskou a americkou hudbou. Po průchodu pod zdobenou branou s motivy draků jste sice ještě pořád v Novém Palermu, ale v takové jeho čínské verzi.

Sledujete, jak okolo proběhla skupinka dětí, opodál postává muž opírající se o svou rikšu a nad hlavami se vám vznášejí lampiony prosvětlující nastávající večer.

<p>Tady nemáme co dělat, ještě by nás tu někdo chytil a naservíroval v nějakém tradičním jídle. Vrátíme se zpět. Zvolit →</p>	<p>Oslovíme muže s rikšou. Zvolit →</p>	<p>Dostali jsme hlad, poohlédneme se po něčem k jídlu. Vydáme se uličkou doleva, odkud je cítit něco dobrého. Zvolit →</p>	<p>Jídlo nás neláká, podíváme se, co je tu zajímavého. Vydáme se do temné uličky napravo. Zvolit →</p>
---	---	--	--

Rychle utečete pár kroků za bránu s draky, najednou se svět zase úplně změní a vy zjistíte, že stojíte na *Náměstí (hlavní vchod)*.

„Potřebujete svézt... není problém, naskočte!“ zavolá na vás muž překvapivě dobrou angličtinou. Naskočíte tedy do rikši a užíváte si krátkou jízdu skrz spleť uličky. Právě přemýšlíte, jestli ještě najdete cestu zpět, když vás rikša vyklopí na *Stanovišti rikš (stříbrné orgoauto VW)*.

Váš čich vás neomylně vede skrz úzké uličky až na malé náměstí. Cestou vás ještě minuli běžící psi a malá žena se sekáčkem v ruce zběsile je pronásledující, ale to vás nijak nerozházelo a už stojíte ve vstupu *Čínské jídelny (kůlna s lyžemi)*.

Hned na začátku vám nějaký muž vysvětlil cestu k místní buddhistické svatyni.

Pokud máte **orientační smysl**, tak se vám povedlo následovat jeho ne vždy jednoduché instrukce a najednou se ocitáte u *Buddhistického chrámu (otevřená kůlna)*.

Pokud ale **orientační smysl** nemáte, tak se po chvíli bloudění ocitáte u *Autoservisu (vrata garáže za objektem)*.

Ocitáte se před malým krámkem, ve kterém se nachází stará žena. Vlastně nedokážete říci, co se v krámku prodává – vypadá to, že je tu zboží všech možných druhů, od koření přes barevné korálky až po různě visící věci, které ani nedokážete pojmenovat – ale nevypadá to, že by si někdo něco odnášel. Jen stará žena vás pozoruje pozoruhodně pozorným pohledem. . . a přišlo vám, že v jednu chvíli zastříhala ušima, podezřele povědomě.

„Je to čarodějnice! Tfuj!“
zvoláme.

Zvolit →

Začneme si prohlížet koření a další
vystavené zboží.

Zvolit →

Vejdeme přímo za stařenou
a optáme se jí na Johnyho.

Zvolit →

Máme **cínového vojáčka**, zkusíme
ho tu prodat.

Zvolit →

Stařena se najednou objevila těsně vedle vás: „Posadit se vy pojdte, taje kdo kým je a kde co já vyjevím vám.“

Raději neodporujete – cítíte, že by to nemělo smysl – a strávíte další půl hodiny se stařenou pozorováním okolí.

„Teď už kdo je kým vy víte, překvapit v Čínské čtvrti by vás již nic nemělo. Vy jít můžete.“

Získáváte **orientační smysl**, omluvíte se stařence, že jste ji předtím nazvali čarodějnici a vydáte se k *Buddhistickému chrámu (otevřená kůlna)*.

„Vy jiné věci než koření potřebovat, hmm hmm. . . tohle hodit se vám bude. . . jestli ovšem dolar máte, hmm hmm. . .“

Pokud máte **dolar**, tak ho ztrácíte, ale místo něj dostáváte od stařeny **zrní pro ptáčky**.

Pokud dolar nemáte, tak dostanete alespoň **bonbón** na cestu. V obou případech se pak vydáváte do *Čínské jídelny (kůlna s lyžemi)*.

„Johnyho chlapce vy hledat se vydali. Johnyho samozřejmě já znám, ale kde Johny nyní nepovím vám, hmm hmm. Moře však vždy rád měl. Ano, k *Majáku (síť mezi stromy)* vy se vydat měli byste. Ale na racky vy pozor dejte. . . to potvory jsou, hmm. . .“

Stařeně se zablesknou oči: „Postavička tajemná to je. . . já magickou moc z ní velikou však necítím. Tady vy za cestu peníz máte,“ podává vám jeden **dolar** a bere **cínového vojáčka**.

Po transakci se vydáváte pryč zpátky ke *Vstupu do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut)*.

ZAMČENÁ STODOLA

(cedule Dej přednost v jízdě)

Ve stodole je tma, ale nakonec po chvíli šmátrání na stěně objevíte vypínač, který po otočení rozsvítí dvě světla zavěšená mezi krovy. Váš pohled hned upoutá farmářské terénní auto, takový malý nákladák, které se s otevřenou kapotou nachází zaparkované před velkými vraty. Vrata podle všeho jdou jednoduše otevřít, stačí odklopit dřevěnou závoru. Mimo auta a pár balíků slámy ve stodole už nic zajímavého nevidíte.

Prozkoumáme zblízka ten malý nákladák.

Zvolit →

Máme **startovací kliku**, zkusíme auto nastartovat.

Zvolit →

Máme **startovací kliku** a **kanystr nafty**, zkusíme to s autem teď.

Zvolit →

Vyjdeme zpět ven na farmu.

Zvolit →

Pomalu se přibližujete k autu,
když tu z něj něco vyběhne! Uff,
to byla jen kuna.

Nákladák vypadá jako Ford AA
ještě z konce dvacátých let
a vypadá trochu jako hodně
zvětšený Ford T s korbou. Dlouhý
čumák s motorem je otevřený, ale
nevidíte nic, co by vypadlo
evidentně rozbitě. Uvnitř auta je
jenom jednoduchá dřevěná
sedačka a vzadu pak velká korba.

K vašemu zklamání prázdná.
Vypadá to ale, že s takhle velkými
koly by neměl mít nákladák
problém zdolat i docela těžký
terén, ideální auto k vyjíždce po
farmě. Zůstáváte *tady*.

Klika přesně pasuje do otvoru
v předním chladiči. Párkrát
zkoušíte roztočit motor, ale ten
vždycky jenom zaškytá a hned
chcípne. Přemýšlíte, co asi tak
může autu scházet. . .

Zůstáváte *tady*.

Našli jste nějakou díru, do které
jste nalili naftu, a teď jen doufáte,
že to byla palivová nádrž. Po
otočení klikou motor opět
zaškytá. . . ale pak se chytne
a začne pravidelně hluboce dunět.

Otevíráte vrata, nasedáte do auta
a míříte *Cestou za Johnym*
(*lavička na zastávce Horní*
Sytová).

Ocitáte se na *Farmě (popelnice*
před objektem).

ZAPADLÁ ULIČKA

(boční vrata garáže za objektem)

V téhle uličce se cítíte, jako by vás všechno chtělo přepadnout a oloupit. Prádelní šňůry vrhají temné stíny do již tak temné uličky, v temném průchodu stojí podivný muž, ba i víka od popelnic se tváří velmi zlověstně. Máte chuť se na místě otočit a utéct, ale když se otočíte, tak za vámi uvidíte ještě děsivější pohled – někdo tu odstavil rikšu, ve které se již stihlo něco zabydlet, a teď se na vás lesknou ze tmy oči a tesáky něčeho, co byste nechtěli potkat zblízka.

Zkusíte oslovit muže:
„Hledáme Johnyho,
neviděl jste ho?“

Zvolit →

Máme **hodinky**
s **iniciálami**, ukážeme je
tajemnému muži.

Zvolit →

Máme **čínský talisman**,
ukážeme ho tajemnému
muži.

Zvolit →

Podíváme se do popelnic,
jestli v nich nenajdeme
něco užitečného.

Zvolit →

Zkusíme se z temné uličky
vytrazit opatrně podél zdi.

Zvolit →

„Johnnyho jo? A jak vám můžu věřit? Nejste náhodou od Dona, že ne?“ podívá se na vás podezřívavě muž.

„Jestli jste Johnnyho přátelé, tak určitě máte něco, čím se můžete prokázat, jeho hodinky, placatku nebo tu cetku, co nosil okolo krku. . . ale jestli jste od Dona. . . no, místní zapadlé uličky mohou být celkem nebezpečné,“ zasměje se temně muž.

Naštěstí okolo právě projíždí rikša, tak na ní naskakujete a ujíždíte s ní až na *Stanoviště rikš (stříbrné orgoauto VW)*.

„Hmm, hodinky, přesně takové měl Johnny. Takže ty vám asi dal, abyste se jimi prokázali mě, až za ním půjdete, že?“

Radši neodpovídáte, jak jste hodinky získali, od Johnnyho to tedy nebylo, ale o tom muž vědět nemusí.

„Johnny se skrývá na farmě za městem, tady máte **plánek pozemků farmy**.“

Plánek si vezmete, poděkujete a vydáváte se na *Farmu (popelnice před objektem)*.

„Takže to je Johnnyho talisman říkáte? Tak to teda pěkně lžete! Vy jste přišli Johnnyho odprásknout, tak to teda ne!“

Následně vidíte, jak muž vytahuje odněkud Thompson. To se už ale dáváte na úprk temnou uličkou a slyšíte, jak okolo vás hvízdají kulky. Běžíte skoro až k *Nemocnici (lavičky před jídelnou)*, kde vám těch pár kulek vyndají.

Očekávali jste, že vás něco sežere hned, jak se dotknete popelnic.

Překvapivě se vám ale povedlo najít **svítilnu** a ve vedlejší popelnici i funkční baterie, takže skutečně svítí. Potěšení tímto objevem jste se vydali pryč ze zapadlé uličky a se svítilnou v ruce se vám povedlo dobloudit až ke *Vstupu do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut)*.

Našlapujete zlehka podél zdi, občas pod vámi něco podivně zapraská.

Najednou to pod vámi zapraská ještě víc a vy najednou jedete po krátkém tobogánu a skončíte ve stoce. Krátký pohled nahoru vás ujistí v tom, že vylézt se vám nepovede.

Pokud máte **svítilnu**, tak se ocitáte ve *Stokách (živý plot vlevo od vchodu)*.

Pokud svítilnu nemáte, tak chvíli bloudíte ve tmě, než se o něco praštíte, až začnete vidět hvězdičky. Ty postupně vyblednou a vy se probouzíte v *Nemocnici (lavičky před jídelnou)* a příšerně vás bolí hlava.

ČÍNSKÁ JÍDELNA

(kůlna s lyžemi)

Už z dálky vás vítala směsice různých cizokrajných vůní i pachů. Okolo jídelny je nezvykle hustý provoz a překvapuje vás, že tu vidíte jak Číňany, tak i spoustu dokařů a spoustu dalších lidí, i pár zjevně velmi bohatých. To už ale procházíte velkými dveřmi dovnitř. Co si dáte?

Poručíme si nějaké jídlo.

Zvolit →

Poručíme si odvážné jídlo.

Zvolit →

Proplížíme se za jídelnu
a prozkoumáme odpadky.

Zvolit →

Budeme sledovat okolní lidi, jestli
náhodou nezahlédneme Johnyho.

Zvolit →

Během čekání na jídlo zkoumáte jídelní lístek – a všimáte si, že z druhé strany je na něm nakreslená **mapa Čínské čtvrti**, asi aby se zákazníci zvládli vrátit. Mapu berete, v rychlosti do sebe naházíte překvapivě dobré jídlo a pak se s nově nabytou mapou vydáte do *Buddhistického chrámu (otevřená kůlna)*.

Po chvíli vám přinesli misku jakési červené směsi. Vypadá velmi lákavě.

Už po pár soustech ale ucítíte, jakoby vám v břiše vznikala malá sopka. . . malá sopka s neobyčejně prudkým plamenem propalujícím se skrz vaše vnitřnosti. Nedojednou misku necháváte na stole a utíkáte na záchod.

Dalších několik minut je nepublikovatelných. Ale když konečně zase vylézáte ven s příšerně pálicí zadní částí těla, tak zrovna okolo vás skáče nějaká **náhodná žabička**. Berete ji a velmi opatrným krokem se radši vzdalujete pryč z Čínské čtvrti.

Chcete do nějakého klidnějšího místa, kde aspoň budete tušit, co vám nalijí. Míříte do *Donova baru (levé schody objektu)*.

Možná to nebyl úplně dobrý nápad, o zbytky jídla se tu vede poměrně krutý boj. Nejdříve se vám povedlo odrazit útok místních dětí, ale vzápětí se na vás ze zálohy vrhla smečka krtkopotkanů a vy si jen pamatujete nebezpečně velké zuby cvakající kousek od vašeho obličeje. Ani nevíte, jak jste se v poslední chvíli zachránili, ale se zabodnutým **tesákem krtkopotkana** v noze jste se odbelhali do *Nemocnice (lavičky před jídelnou)*, kde vám tesák vyndali a nechali na památku.

Do jídelny přichází spousta lidí, Johnnyho bohužel nikde nevidíte.

Nejvíce vás ale zaujala stará babka, se kterou se tu očividně každý zná a má ji ve velké úctě. Dala si své Kung-Pao a pak, aniž by po ní kdokoliv chtěl zaplatit, zase odešla. Rozhodli jste se vydat přímo za ní. Očividně si vás všimla, ale jen se přes rameno usmála a se šibalským úsměvem přidala do kroku.

Měli jste co dělat, ale nakonec se babka zastavila v malém krámku a vy jste se ocitli u *Vědmy (okap u jídelny)*.

NEMOCNICE

(lavičky před jídelnou)

Probudili jste se na lůžku v nemocnici. Ani nevíte, jak jste se zde ocitli, jenom vás hrozně oslňuje stropní světlo svítící přímo na vás. Nad vámi se sklání mladě vypadající ustaraná zdravotní sestřička a o kus dál zklamaně stojící doktor, který si na vás chtěl vyzkoušet své nově nabyté znalosti ohledně oživování.

Budeme předstírat, že nedýcháme.

Zvolit →

Budeme předstírat zažívací potíže.

Zvolit →

Poděkujeme za záchranu a opatrně z nemocnice odejdeme.

Zvolit →

Počkáme, až doktor se sestřičkou odejdou, a prozkoumáme vybavení nemocničního pokoje.

Zvolit →

Zkusíme sestřičku pozvat na rande.

Zvolit →

<p>Oba přítomné zdravotníky to trochu vyděsí. Resuscitace je známá už ve třicátých letech, takže na vás během chvilky klečí doktor a už vás praskají žebra. Když si po chvilce všimne, že dýcháte a bráníte se, tak si ještě párkrát zmáčkne a pak vás nechá ležet. Získáváte popraskaná žebra a zůstáváte ležet v <i>Nemocnici</i>.</p>	<p>Než stihnete doktorům vymluvit, že jste to jen předstírali, tak vás zavezou na kolonoskopii, kde vám začnou vyplachovat střeva pomocí vydatného klystýru. Když se po chvíli proberete k sobě, zjistíte, že jste během klystýru omdleli, ale alespoň máte pocit absolutní čistoty. Po chvíli se vzpamatujete – zůstáváte v <i>Nemocnici</i> a přemýšlíte, co dělat dál.</p>	<p>Doktor i sestřička jsou potěšení, ne tak často jim někdo děkuje, většinou jsou pacienti nevrlí. Na rozloučenou se na vás usmáli a pak už jste prošli dveřmi nemocnice a došli až ke <i>Vstupu do Čínské čtvrti (telefonní sloup u aut)</i>.</p>	<p>Nemocničnímu vybavení buď moc nerozumíte, nebo je to přišroubované ke zdi – očividně jsou tu na nenechavce připravení. Nakonec ale objevujete svítilnu, berete ji a pak oknem vyskakujete a utíkáte pryč ze města na <i>Křížovatku za městem (lampa před objektem)</i>, kde se převléknete a zahodíte nemocniční oblečení. Tak, teď vás už nikdo nechytí!</p>	<p>Počkáte, až doktor odejde, a když vám sestřička měří teplotu, tak jí navrhnete, jestli si nechce zajít do kina. K vašemu překvapení sestřička souhlasí a během chvíle se společně vykrádáte z nemocnice ven. Bohužel před kinem zjistíte, že dneska nic nehrají, a tak se rozloučíte. Sestřička vám ale při odchodu vtiskne do dlaně papírek s telefonním číslem a vy zůstáváte zasněně ještě několik minut stát před kinem na <i>Náměstí (hlavní vchod)</i>.</p>
---	--	--	---	---