

**pravidlo**

K šifráům nejsou poskytovány žádné nápowědy kromě těch, jež jsou uvedeny přímo ve zprávách. Žádnou šifru nelze přeskočit ani vynechat. Jestliže tým šifru nevyuští, ztrácí nárok na pokračování ve hře.

V předchozím průběhu hry jsem nasbíral hodně bodů, takže se na mně teď blyští nová a lepší zbroj. Pro další quest se zkusím obejít bez mé dosavadní charakteristické povahové vlastnosti nelítostného zabijáka, zato uvažuju o kouzelném českém drahokamu, který ostatní hráči hodně vychvalovali. Zjevil se mi úplnou náhodou v ruce, když jsem oprašoval své vybavení a rutinně zvolal: „Pálko, přihráj!“ Hned první jeho použití mě však zbavilo vědomí. Když jsem se probрал, ocitl jsem se vedle obrovské, krásně naskládané vatry, kolem níž tančí – hokejisti? – a vzývají jakýsi posvátný předmět. Co je tohle za zhulený quest? Oni tomu kotouči skutečně přisuzují čarovné schopnosti, přitom vypadá úplně obyčejně. Jenže zničehonic si usmyslí, že mi seberou můj artefakt. Rychle mizím z tohoto zvláštního místa, naštěstí i se svou brašnou, kterou mi taky málem ukradli. Schoval jsem se jim v nejbližší jeskyni. Hle, proč je tady ke skále přilepená ta podivná součástka se závitem? Teď už vím, že jsem s ní neměl točit, byla totiž součástí uzávěru a ze skály se po jejím uvolnění hned začal valit mohutný proud vody. Utíkal jsem pryč a v úprku málem padl do náruče neznámému příslušníkovi rozpínavého slovanského národa. Naštěstí mu bylo rozumět a poradil mi, že bych měl prozkoumat jinou jeskyni ležící opodál. Zkusím mu věřit. Byla tam naprostá tma. Hej, signální světlice, ukaž mi cestu! Po těle se mi rozlilo nepříjemné mravenčení. Že bych zase naletěl? To už jsem si však všiml blízkého vchodu do zdviže. Dovezla mě k místnosti, kde zrovna zkoušeli herci. Zvlášť jeden z nich se své úlohy zhostil naprosto famózně. O přestávce mi prozradil, že za rohem se nachází studentská ubytovna a tam prý že se mohu dozvědět něco zajímavého. Po cestě jsem si moc nevšiml kura hrabajícího opodál cosi na smetišti – snad se mi to později nevymstí. Vevnitř byl strašný nepořádek, všude kolem lezlo cosi žlutohnědého. Stejně si myslím, že by se tomu odpornému hmyzu tak ošklivě říkat nemuselo. Návštěva se nicméně vyplatila, studenti mi prozradili, že vědí o jisté kovovém pouzdru naplněním výbušninou, která by mi mohla pomoci. Když jsem odcházel, vysmáli se přehybům na mém oblečení, prý se to už nenosí. Potřebuju nutně najít opravnu, pokazila se mi důležitá část výstroje. Místo toho jsem však byl zase přenesen úplně jinam, zřejmě do porodnice. Vedle v pokoji křičí nějaká rodička, ať jí okamžitě pomůžu. Přijímám výzvu, ale dá nám to oběma pěkně zabrat, i když ta žena zjevně nerodí poprvé. Vypadá to, že podivnosti této hry neznají mezí, ale ještě ji nevzdávám. Tentokrát jsem se vynořil vedle hezky obdělaného pole. Na jeho okraji stojí domek a v něm se krčí zvláštní chlápek, který vypadá jako knihovník. Podává mi tlustý svazek s tím, že by mě mohl zajímat. Odvětim, že nemám čas ho číst, jestli by mi nestačily informace z jejího stručného shrnutí. Neochotně mi jej poskytl, až když jsem mu slíbil umýt zašlou, ale vzácnou sadu nádobí, kterou se pyšní. Závěr byl teda trapný. Jelikož na místě opět chyběla železniční trať, použil jsem trik od knihovníka a dostal se k jeskyni s pokladem. Cože, finální úkol, završení mise, a v cestě mi stojí už jen maketa lesní kočkovité šelmy? Souboj s ní byl velmi krátkým dramatem. Na každý pád si příště budu líp vybírat a takovou pitomost už nikdy hrát nebudu.
