



**MĚSTO  
ZLOČINU**

JAN KŠANDA

JAN KŠANDA

MĚSTO  
ZLOČINU



## OBSAH

<b>ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY</b>	<b>3</b>
<b>DOVEDNOST</b>	<b>4</b>
<b>FYZICKÝ SOUBOJ</b>	<b>5</b>
<b>VYBAVENÍ</b>	<b>6</b>
<b>ZLOČINECKÝ DENÍK</b>	<b>7</b>
<b>MAPA DETROITU</b>	<b>9</b>
<b>ZAČÁTEK PŘÍBĚHU</b>	<b>10</b>
<b>ZROZENÍ BESTIE</b>	<b>13</b>
<b>MĚSTO ZLOČINU</b>	<b>84</b>
<b>VYSOKÁ HRA</b>	<b>156</b>
<b>POZNÁMKA AUTORA</b>	<b>253</b>
<b>V CYKLU WARENORSKÉ KRONIKY JIŽ VYŠLO:</b>	<b>254</b>
<b>V CYKLU WARENORSKÉ KRONIKY JIŽ VYŠLO:</b>	<b>255</b>
<b>JIŽ VYŠLO:</b>	<b>256</b>

## ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY

Než se pustíš do začátku příběhu, musíš si nejprve určit hodnoty své SÍLY, VÝDRŽE a ŠTĚSTÍ. První dva údaje mají vliv na průběh FYZICKÉHO SOUBOJE, který musíš svést se svými případnými protivníky. Třetí údaj ovlivňuje náhodu, jež provází tvé konání ve hře. Výsledné hodnoty všech tří veličin si zapiš do ZLOČINECKÉHO DENÍKU.

### **SÍLA**

Hod' jednou šestistěnnou kostkou a přičti 12. Výsledek ukazuje hodnotu tvé SÍLY. Vyšší SÍLY mohou ovlivnit například zbraně, které používáš, případně náhodné události. Hodnotu své SÍLY si poznamenej do příslušné kolonky ve ZLOČINECKÉM DENÍKU.

### **VÝDRŽ**

Hod' jednou šestistěnnou kostkou a přičti 20. Výsledek ukazuje hodnotu tvé VÝDRŽE. Vyšší VÝDRŽE může ovlivnit například oblečení, které máš na sobě, případně náhodné události. Hodnotu své VÝDRŽE si poznamenej do příslušné kolonky ve ZLOČINECKÉM DENÍKU.

### **ŠTĚSTÍ**

Hod' jednou šestistěnnou kostkou a přičti 6. Výsledek ukazuje hodnotu tvého ŠTĚSTÍ a tato hodnota zůstává během celého příběhu neměnná. Občas budeš během dobrodružství vyzván, abys vyzkoušel své ŠTĚSTÍ. Hod' dvěma šestistěnnými kostkami a hozenou hodnotu porovnej se svou vlastní hodnotou ŠTĚSTÍ. Pokud je výsledek aktuálně hozené hodnoty vyšší než tvé vlastní ŠTĚSTÍ, máš smůlu. Pokud je aktuálně hozená hodnota stejná či menší než tvé vlastní ŠTĚSTÍ, je ti paní Štěstěna nakloněna. Hodnotu svého ŠTĚSTÍ si poznamenej do příslušné kolonky ve ZLOČINECKÉM DENÍKU.

## **DOVEDNOST**

Vyber si jednu ze tří nabízených dovedností, které ti jednou za čas mohou být nápomocny v postupu hrou. 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 i tvé veřejné vystupování budí hrůzu okolí.

### **CHYTRÁK**

Mozek upřednostňuješ před svaly. Dlouhá léta ležení v knihách z tebe udělala vědomostního intelektuála, který dovede celý večer zasvěceně hovořit na téma americké historie, ale ne vždycky najdeš oddané posluchače. Fyzické práce se děsíš, ale jakmile jde o logické myšlení, nemáš sobě rovného. Taktéž dokážeš jiného člověka přesvědčit o své pravdě.

### **ŘIDIČ**

Rychlé reflexy, kožená sedadla a motory aut, to byl vždycky tvůj svět. Už v šestnácti letech sis udělal řidičák a dostal od rodičů své první auto. Od té doby se automobily staly tvou životní láskou. Není nic, co bys o nich nevěděl, a také tvým řidičským dovednostem se málokdo vyrovná.

## **FYZICKÝ SOUBOJ**

Občas se jako hráč dostaneš do situace, kdy si další postup dobrodružstvím musíš vybojovat. Každý takový souboj bude znázorněn fyzickými vlastnostmi tvého soupeře. Potom musíš s nepřítelem bojovat podle níže uvedených pravidel. K zapisování průběhu souboje použij například čistý arch papíru.

1. Hod' dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu své SÍLY.
2. Hod' dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu SÍLY nepřítele.
3. Je-li po součtu hodnot tvá výsledná SÍLA vyšší než součet hodnot výsledné SÍLY nepřítele, podařilo se ti ho zasáhnout. Rozdílné číslo mezi oběma veličinami udává počet bodů VÝDRŽE, o které jsi nepřítele připravil.
4. Je-li po součtu hodnot tvá výsledná SÍLA nižší než součet hodnot výsledné SÍLY nepřítele, podařilo se mu zasáhnout tebe. Rozdílné číslo mezi oběma veličinami udává počet bodů VÝDRŽE, o které tě nepřítel připravil.
5. Zopakuj kroky z bodů 1-4.
6. Souboj končí smrtí toho, jehož VÝDRŽ dosáhne jako první hodnoty 0.

### **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 počet bodů VÝDRŽE. Pokud v souboji zvítězíš, znamená to, že jsi porazil všechny nepřátele v daném fyzickém souboji.

### **REGENERACE**

O body VÝDRŽE přicházíš pouze v soubojích. Pokud během souboje klesne tvá VÝDRŽ na 0, umíráš a musíš začít své dobrodružství znovu od začátku. Ovšem po každém vyhraném souboji se tvá VÝDRŽ opět vrací na původní hodnotu.

## 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:

### **ZBRANĚ**

Zbraň je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbraň, abys vůbec mohl vést fyzické souboje s nepřáteli. Ve hře můžeš nalézt (či zakoupit) několik dalších zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat pouze jednu zbraň. Pokud naleznешь zbraň, která má lepší charakteristiku či je ti více sympatická, musíš předchozí zbraň zahodit. Zbraň si pokaždé zapiš do příslušné kolonky ve ZLOČINECKÉM DENÍKU. Na rozdíl od reality, v tomto příběhu stělné zbraně nepotřebují dobíjet náboje.

### **OBLEČENÍ**

Civilní oblečení ti nepřináší žádné výhody. Ale můžeš obdržet (nebo zakoupit) výbavu, která jistě nějakými bonusy disponuje. Každou takovou položku si zapiš do příslušné kolonky ve ZLOČINECKÉM DENÍKU.

### **VOZIDLO**

K pohybu po Detroitu budeš využívat různá vozidla. Některá z nich ti mohou výrazně pomoci v plnění úkolu, některá ti naopak mohou způsobit problémy. Vozidlo můžeš používat vždy pouze jedno, takže když získáš nějaké nové, starého se musíš zbavit. Vlastnictví každého vozidla si zapiš do příslušné kolonky ve ZLOČINECKÉM DENÍKU.

### **PENÍZE**

Peníze jsou hnacím motorem každého člověka. Za zbraně, oblečení a další různé věci musíš platit. Za každý úspěšně splněný úkol dostaneš určitou finanční odměnu, takže si peněžní obnosy řádně poznamenávej do příslušné kolonky ve ZLOČINECKÉM DENÍKU.

## ZLOČINECKÝ DENÍK

Je taková osobní listina, do které si můžeš zaznamenávat všechny změny, které se u tvé postavy projeví. Tudiž nejenom hodnoty základních statistik, ale i předměty, které máš u sebe.

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

### **KONEXE**

I gangster potřebuje kamarády. Můžeš potkat postavy, které ti na sebe dají svůj osobní kontakt v podobě čísla – to si určitě poznamenej do příslušné kolonky v deníku. Můžeš být někdy vyzván, abys toto číslo nalistoval v případě, že budeš potřebovat pomoc oné osoby.

### **TROFEJE**

Během svého dobrodružství můžeš udělat mimořádná rozhodnutí, která ti vynesou vzácnou trofej. Posbírat všechny trofeje během jediné hry bude velice složité, ale ne nemožné.



# ZLOČINECKÝ DENÍK

SÍLA	VÝDRŽ	ŠTĚSTÍ	DOVEDNOST



	<b>ZBRAŇ</b>
	<b>OBLEČENÍ</b>
	<b>VOZIDLO</b>
	<b>PENÍZE</b>

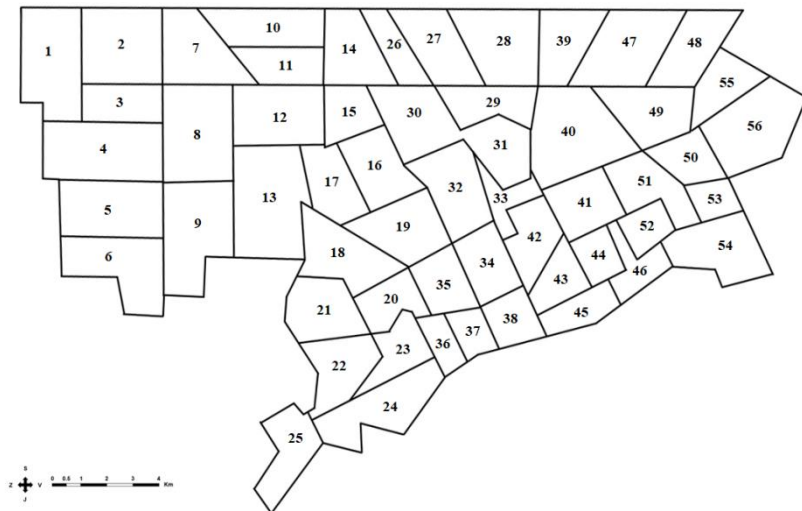
## ZÍSKANÉ KONEXE

--	--	--	--

## OBDRŽENÉ TROFEJE

ODVÁŽNÝ MUŽ <input type="checkbox"/>	SPOLEHLIVÝ PARŤÁK <input type="checkbox"/>	ZABIJÁK POLDŮ <input type="checkbox"/>	VĚZEŇSKÁ KURVIČKA <input type="checkbox"/>
SPROSTÝ VRAH <input type="checkbox"/>	ZÁVISLÝ FEŤÁK <input type="checkbox"/>	ŠPATNÝ PŘÍTEL <input type="checkbox"/>	LIKVIDÁTOR KONKURENCE <input type="checkbox"/>
NEVĚRNÝ MANŽEL <input type="checkbox"/>	STATEČNÝ OCHRÁNCE <input type="checkbox"/>	MILOVNÍK ŽEN <input type="checkbox"/>	<b>VELKÝ ŠÉF</b> <input type="checkbox"/>
SLUŽEBNÍK ĎÁBLA <input type="checkbox"/>	BRUTÁLNÍ SADISTA <input type="checkbox"/>	ŽIVITEL RODINY <input type="checkbox"/>	

## MAPA DETROITU



<b>Rozdělení čtvrtí v Detroitu</b>							
1	Redford	15	McNichols	29	Davison	43	Lower East Central
2	Evergreen	16	Durfee	30	Highland Park	44	Butzel
3	Rosedale	17	Winterhalter	31	Hamtramck	45	Near East Riverfront
4	Brightmoor	18	Tireman	32	Middle Woodward	46	Indian Village
5	Cody	19	Rosa Parks	33	Upper East Central	47	Mount Olivet
6	Rouge	20	Condon	34	Midtown	48	Burbank
7	Greenfield	21	Chadsey	35	Woodbridge	49	Conner Creek
8	Grandmont	22	Springwells	36	Hubbard Richard	50	Chandler Park
9	Brooks	23	Vernor - Junction	37	Corktown	51	Saint Jean
10	Pembroke	24	West Riverfront	38	Downtown	52	Foch
11	Bagley	25	Boynton	39	Grant	53	Jefferson/Mack
12	Harmony Village	26	State Fair	40	Airport	54	East Riverside
13	Mackenzie	27	Nolan	41	Kettering	55	Denby
14	Palmer Park	28	Pershing	42	Middle East Central	56	Finney

## ZAČÁTEK PŘÍBĚHU

Ranní melodie budíku v mobilu tě neúprosně vytrhne ze spánku. Otevřeš oči, nevrle zakleješ a zašmátráš rukou po zákeřném přístroji, který si dovolil přerušit tvé snění o životě v blahobytu. Převalíš se na druhý bok, aby ses přesvědčil, jestli ten elektronický neřád probudil i tvou manželku Helen, ale její polovina postele je nejenom prázdná, ale už i dokonale ustlaná. Z vedlejší místnosti ovšem slyšíš rachocení nádobí a pootevřenými dveřmi se k tobě line vůně smažené slaniny s vejci. Vyhrabeš se z postele, dáš si rychlou ranní sprchu a zamíříš do kuchyně. Helen má na sobě svůj oblíbený župan s různými králíčky, sedí u stolu a zakusuje se do toustu, namazaného burákovým máslem.

„Dobré ráno, ospalče,“ usmívá se na tebe manželka. „Už jsem myslela, že nevstaneš a půjdu dneska do práce místo tebe.“ I když si tě podobnými slovy dobírá každé ráno, vždy ti to přijde velice zábavné. Ta představa, že by Helen pracovala místo tebe a ty ses doma staral o domácnost, to by bylo něco.

„Dobré ráno, miláčku,“ políbíš ženu a sedneš si ke stolu naproti ní. „Co máme k snídani?“

„Tvou oblíbenou slaninu s vejci, bílou kávu a dnešní noviny.“ S těmito slovy ti předává složený výtisk The Detroit News.

„Jsi úžasná, Helen,“ polichotíš ženušce, která ti odpoví upřímným úsměvem. „Rychle se podívám, co píší, a pomažu do práce. Víš, jak si šéf potrpí na dochvilnost.“

THE DETROIT NEWS – 5. 5. 2019

### Vzkvétající metropole se proměnila v město duchů

Ještě v 50. letech minulého století patřil Detroit k hlavním symbolům amerického strojírenského průmyslu, kdy se zejména automobilky Ford, Chrysler a General Motors zasloužily o rozkvět města. Počet obyvatel se tehdy vyšplhal téměř ke dvěma milionům, díky čemuž se Detroit stal pátým nejlidnatějším městem Spojených států amerických. Lidé se sem houfně stěhovali za prací a společenskou prestiží. Jenže pak přišel zvrát.

60. léta se nesla v duchu silných rasových nepokojů, což zapříčinil strmý nárůst obyvatel černé pleti. Ty do Detroitu přivábila možnost nadstandardního finančního výdělku, který štědré automobilky nabízely. Avšak o desetiletí

později stoupající cena pohonných hmot výrazně utlumila výrobu automobilů. Detroit se začal masivně vytlidňovat, v současnosti je počet obyvatel odhadován na něco málo přes 600 tisíc lidí, z nichž většinu tvoří Afroameričané. Více než třetina obyvatel tu žije pod hranicí chudoby a sužuje je vysoká nezaměstnanost a kriminalita.

Trápení Detroitu trvá celé generace. Kvůli přesunu automobilové výroby, těžkým rasovým problémům a katastrofální politice městského vedení se Detroit stal nejchudším velkoměstem Spojených států. Město nasbíralo dluhy v závratné výši 18 miliard dolarů a v roce 2013 muselo vyhlásit bankrot. Ve městě jen stěží fungují základní služby.

### ***Detroit v číslech mezi lety 1950 - 2000***

*Celkový počet obyvatel Detroitu se snížil o 49 %, z 1 849 668 na 951 270*

*Počet bílých obyvatel Detroitu se snížil o 93 %, z 1 545 847 na 116 599*

*Počet černých obyvatel Detroitu se zvýšil o 159 %, z 303 721 na 787 687*

*Průměrný počet vražd v Detroitu se zvýšil o 582 %, z 6,1 na 41,6 na 100 000 obyvatel ročně*

*Průměrný počet loupežných přepadení se zvýšil o 596 %, ze 125 na 870 na 100 000 obyvatel ročně*

*V rozmezí let 1930 až 2000 se počet loupežných přepadení ve městě (v přepočtu na počet obyvatel) zvýšil osminásobně; počet vražd (v přepočtu na počet obyvatel) vzrostl devítinásobně. Podle průzkumu provedeného Národním ústavem pro gramotnost je 47% obyvatel Detroitu negramotných.*

Znechuceně odložíš noviny na stůl. „Z těch čísel by jeden zvracel. Jako kdybychom tu krizi nepocítovali na vlastní kůži, ještě o ni musíme denně číst v novinách.“

„Ale kdopak se nám to tu zlobí?“ Helen vyprskne smíchy, když vidí tvůj zamračený výraz.

„Copak ty jsi nikdy nepřemýšlela, že bychom se odtud odstěhovali?“ zeptáš se upřímně manželky.

„Jasně, že ano. Ale já mám Detroit ráda. Víím, že je to tvrdé město, ale svým způsobem to tady miluji. A miluji i tebe, Anthony Jacksone, a věřím, že společně překonáme každou krizi.“ Helen vstane, obejde jídelní stůl a láskyplně tě obejmě.

„Doufám, že máš pravdu, lásko.“ Něžně sevřeš její předloktí. „Ale už musím běžet do práce. Hypotéka a účty se samy nezaplátí.“

„Budu na tebe čekat. Udělám dobrou večeři, otevřeme si víno a užijeme si romantický večer.“ Helen na tebe laškovně zamrká.

„Už se těším,“ odpovíš, naposledy políbíš manželku a vyjdeš z bytu.

Před tuctovým panelovým domem ve Woodbridge nasedneš na svůj oprýskaný skútr Vespa a vyrazíš do zaměstnání. Kde vůbec pracuješ? O tom rozhodne tvá dovednost.

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

Je-li tvá dovednost *Chytrák*, pokračuj na **41**.

Je-li tvá dovednost *Řidič*, pokračuj na **81**.

PRVNÍ ČÁST

# ZROZENÍ BESTIE

## 1

Jelikož jsi nikdy nebyl žádný velký myslitel, zklamané rodiče snad ani nepřekvapilo tvé přání opustit střední školu, kde to s tebou stejně šlo od desíti k pěti, a zaplatit si kurz manuálních prací. Nakonec ses rozhodl pro zámečnictví, protože práce s těžkými kovy se ti zdála dostatečně chlupská. Po několikaměsíčním rychlokurzu obrábění a svařování kovů jsi nastoupil do místní ocelárny v Highland Parku, kde nyní táhneš již desátý rok. Práce v ocelárně je náročná a těžká, ale pomohla ti k slušné fyzické kondici, a také pracovní kolektiv není z nejhorších. Zrovna s Georgem a Johnnym stojíte u tavicí pece, kde začíná proces přeměny surového železa v čistou ocel, která bude potom využita k výrobě kolejí pro detroitskou infrastrukturu. Máte trochu volnější chvílku, takže vtípkujete a pomocí lahvových piv značky Bud dodržujete pravidelný pitný režim. Požívání alkoholu při práci je přísně zakázáno, ale kruci, teplota vzduchu u pece dosahuje 60 °C, tak kdo by se na vás mohl zlobit? Potom se přesunete k nakládání těžkých ocelových ingotů. Jelikož se do práce střídavě zapojujete všichni tři, zpětně se už nedá říct, který z vás udělal chybu a špatně upevnil kotevní řetězy obří nakládky. Jakmile Johnny spustí jeřáb a vytáhne náklad nad vaše hlavy, jeden z ingotů se vysmekne a celou svou vahou dvou set kilogramů dopadne na George. Ten zařve úlekem a bolestí a skácí se na zem. Když se ti s Johnnym podaří ocel z nebožáka odvalit, spatříte Georgovu pobledlou tvář a rozdrčenou nohu, zkroucenou v nepřírozeném úhlu. Průšvih je právě na světě.

Pokračuj na **26**.

## 2

Vybereš si jízdu do striptýzového klubu, což Bernieho potěší. „Správně, Tony, už sem myslel, že máš fóbii z nahatých bab. Nedávno jsem o tom četl v magazínu People. Ty dnešní fóbie, to je něco, to ti povím. Víš, co lidi potřebují víc než doktory a psychology? Pořádně proplesknout, aby se konečně probrali. Fóbie z nahých holek. To mě poser.“ Společně se upřímně zasmějete, a pak ještě chvíli rozebíráte téma novodobých fóbií.

Před vstupem do klubu *Tančící princezničky* vás zastaví nabušený vyhazovač, ale jakmile pozná tvého společníka, roztáhne se mu tvář v širokém úsměvu, a dokonce si odpustí i nezbytné prohledávání vašich ukrytých zbraní. Bernieho jméno tu má patrně velkou váhu. Vnitřek podniku je osvětlen červenými světly nabuzujícími erotickou atmosféru. Taneční hudba je

překřikována houfy nadřzenců, kteří hlasitě povzbuzují polonahá děvčata svíjející se u tyčí. Tu a tam se najde odvážlivec, který nahotince zasune bankovku pod lem kalhotek. Za toto gesto je pak odměněn svůdným úsměvem a lascivním zamrknáním.

Bernie se baví pohledem na tvé vykulené oči a chtivý výraz ve tváři. „Utři si slinu, chlape. Pojď, půjdeme se posadit k baru. Zvu tě.“ Po několika vypitých panácích whisky k vám přijdou dvě nahé krásky. Zrzka jako by z oka vypadla herečce Emmě Stone, černoška ti svým těžkotonážním spodkem zase připomene tenistku Serenu Williamsovou. Ovšem dřív, než si vybereš, Bernie obejmě čokoládovou krásku kolem ramen, čímž jasně zúží tvůj výběr společnosti. „Tony, kup slečně pití a vezměte si ho na pokoj. A ty, beruško, ukaž mému kámošovi osmej div světa, ať se trochu uvolní. Tváří se, jako by mu někdo strčil do prdele pravítko.“

Zrzka se zvonivě zachichotá a tobě rázem dojde, že to není pouhá tanečnice u tyče, ale profesionální prostitutka. To by se určitě Helen nelíbilo, prolétne ti hlavou. Na druhou stranu snad ale nejsi tak blbý, aby ses jí s tím svěřoval, ne?

Půjdeš-li se zrzkou do soukromí, pokračuj na **49**.

Zůstaneš-li s Berniem sedět u baru, pokračuj na **66**.

### 3

„Podívejte, reverende,“ promluvíš k zádům kněze, „existuje něco, co by vás přesvědčilo, abyste ty holky nechal na pokoji? Můžu zaplatit. Co finanční příspěvek církvi?“

Kněz se otočí, ve tváři má pohoršení. „Je mi líto, synu. Hřích se nedá odčinit jiným hříchem. Nech si své špinavé úplatky.“

„Chápejte, že mě sem poslali, abych tu nepřijemnost vyřídil. Nemůžu odtud prostě jen tak odejít. Nenuťte mě, abych vám ublížil,“ opáčíš neochotně. Příčí se ti fyzicky napadnout kněze.

„Pak tedy dělej, co musíš.“ Reverend náhle z oltáře popadne pozlacený svícen. Ten fanatik je ochoten za svou víru položit i život.

**REVEREND JONES PATRICK**

**SÍLA 13**

**VÝDRŽ 16**

Porazíš-li reverenda, pokračuj na **78**.



#### 4

Sandersovo zlatnictví je kamenný obchod s noblesním vývěsním štítem a masivními mřížemi ve skleněných výlohách. Uvnitř obchodu se nachází tolik zlata, až oči přecházejí. Náramky, řetízky, prsteny, dokonce i několikery hodinky značky Rolex.

„Ne že mi tu něco ukradneš,“ varuje tě Leonard, když vidí tvůj chtivý pohled. Jedny takové hodinky by ti zaplatily roční nájem!

„Trhni si. Jsem tu z jiného důvodu. V kolik dorazí ti gauneři?“ odpálkuješ Sanderse.

„Ve dvě hodiny, ještě pět minut. Já se zatím uklidím do kanceláře. Vyříd' to s nimi rychle, ale hlavně diskrétně,“ řekne tlouštítko a zaklapne za sebou dveře. Procházíš mezi prosklenými pultíky a prohlížíš si uměleckou krásu šperků. Cinkot zvonečku nad dveřmi tě upozorní, že kdosi vstoupil do obchodu. Otočíš se a uvidíš dva vyzáblé Mexičany se šátky na hlavách. Patrně patří k nějakému gangu, ale jejich tělesné proporce v tobě příliš obav nezbuzují.

„Co seš za kašpara? Kde je ten tlust'och Sanders? Zavolej ho, nebo to tady rozmlátíme na kousky!“ zavřel jeden z čmoudů, ten blíž k tobě.

Přejedeš oba muže pohledem a vyhodnotíš situaci. Dá se s nimi rozumně dohodnout nebo budeš muset střílet?

Je-li tvá dovednost *Tvrďák*, pokračuj na **25**.

Máš-li jinou dovednost, pokračuj na **57**.

#### 5

Pohlédneš do tváře muže, aby sis ho lépe prohlédl. Vidiš vytřeštěné oči s rozšířenými zorničkami, chvějící se nozdry a potem orosené čelo. To všechno jsou příznaky vyplaveného adrenalinu v těle člověka. Co by to ale mohlo způsobit? Zkušený feťák by neměl zažívat podobné stavy při nákupu drog, to je pro něho denní chléb. Také si povšimneš, že chlapík tu a tam kradmo pohlédne na druhý konec ulice, kde jsi předtím spatřil nějaký pohyb, ale domníval ses o něm, že patří k ruchu velkoměsta. Mexičan se ještě více nahne do tvého auta, čímž se mu nepatrně vyhrne bunda. Vmžiku si spodní lem oděvu upraví rukou, ale ty už jsi spatřil něco, cos rozhodně vidět neměl. Pouzdro s pistolí a lesklý kov policejního odznaku DEA, pobočky federálního úřadu pro boj s drogami.

„Nevím, o čem to mluvíte, pane,“ zareaguješ s úsměvem a nedáš na sobě znát, že jsi policejní boudu prohlédl. „Bernie mi řekl, že tu mám vyzvednout jeho přítele Pedra. Pokud to nejste vy, musel jsem si splést adresu. Těšilo mě.“

Vytáhneš okénko, zařadíš zpátečku a vycouváš. Baviš se pohledem do zpětného zrcátka, jak Hispánc z kapsy džínů vytahuje vysílačku a komusi sděluje neúspěšný zátah.

Vytočíš Bernie číslo a řekneš mu, co se přihodilo. „Federálové zasraný!“ rozohní se hlas v telefonu. „Museli zmáčknout Pedra. Slíbili mu snížení trestu výměnou za prásknutí jeho dodavatelů. Ale sfouknul si to dobře. Trávu prodáme jinde, žádný problém. Teď se vrať zpátky do autodílny.“

Pokračuj na **44**.

## 6

Za zdmi autodílny má opět Bernie filozofickou náladu. „Tony, pohybujeme se pořád na hraně mezi životem a smrtí. Víš, co ti často může zachránit kejhák? Přátelství. Pravý nefalšovaný přátelství.“

„My jsme přece přátelé,“ odvětiš. Nechápeš, na co černoch naráží.

„V to pevně doufám, parťáku. Byl bych nerad, kdyby to osud zařídil tak, že bysme museli stát proti sobě. Ale takové přátelství nikdy není zadarmo, to si pamatuj. Často bývá vykoupeno bolestí a krví.“

„Aha. Má ta tvoje úvaha nějakou pointu?“ zeptáš se.

„K tomu bych se dostal, kdybys mě pořád nepřerušoval,“ zamračí se Bernie. „Občas ti prostě kámoš zavolá, že potřebuje helfnout. A i když víš, že se schyluje k průseru, stejně do toho půjdeš, protože víš, že on pro tebe příště udělá to samý.“

„K věci, Bernie,“ popoženeš tok jeho myšlenek, protože začínáš ztrácet trpělivost s Bernieho sentimentálním žvaněním.

„Dneska jsem měl zrovna dva takové telefonáty. Jeden od kámoše Trevora Bennetta, dělá do pašování zbraní. Má předávku ve Springwells a očekává potíže, takže potřebuje případnou palebnou podporu. A pak mi volal Leonard Sanders. Byl dost tajemnej, nechtěl do telefonu říct nic konkrétního. Vlastně ani pořádně nevím, vo co jde. Ale nejsem žádný sráč, slíbil sem mu pomoc. Obě akce sám nezvládnou, potřebuju, abys jednu vyřídil ty. Bude to o hubu, ale dám ti pět stováků.“

To je částka, kterou nemůžeš ignorovat. „Jasně, se mnou můžeš počítat. Jsme přece parťáci.“

„To jsme,“ zazubí se Bernie a ťuknete si spolu pěstmi.

Pomůžеш-li Trevorovi Bennettovi, pokračuj na **51**.

Pomůžеш-li Leonardovi Sandersovi, pokračuj na **92**.

Sice nejsi vystudovaný psycholog, ale čtení emocí ve tvářích jiných lidí byla vždycky tvoje silná stránka. Soustředit pozornost na krupiéra nemá smysl, ten jenom rozdává karty, sám ani netuší jakých hodnot. Proto sleduješ tváře Bennyho protihráčů. Chvilé soustředění a skutečně brzy máš pocit, že si všímáš konkrétních detailů v chování dotyčných. Někteří sice mají na očích tmavé brýle, ale zase je prozrazují pohyby jejich těla. Muž po Bennyho levé ruce vždycky dostane tik pravého oka, když obdrží špatné karty. Žena naproti má sice brýle, ale v případě slušné kombinace karet na ruce jí zacukají rty v potlačovaném úsměvu. Chlapík vedle ženy se zase často drbe ve vlasech, což je většinou známka nejistoty a zoufalství. Tvůj part'ák po tobě hodí očkem každou hru a sleduje tvou jednoduchou nápovědu. Příkývnutí znamená pokračování ve hře a zvyšování sázky, zavrtění zase značí položení hry. S touto metodou se za hodinu před Bennym nakupí pěkná sumička žetonů. Ty si mechanik nechá posléze proplatit v pokladně, výhra dělá více než pět tisíc dolarů.

O to víc tě zklame Bernieho vyplacená částka.

### **Finanční odměna: 300 dolarů**

„Netvař se tak pohoršeně, Tony. Tři kila za pár hodin postávání v kasinu, to je slušnej vejvar. Pokud se ti to nelíbí, běž makat někam do fabriky.“ Umlčí tvé námitky šéf.

Pokračuj na **68**.

Podle dochvilnosti Bernieho by sis mohl nařídít hodinky. Přesně v 8.00 se objeví známá zrezavělá rachotina. Z okénka řidiče se vykloní dredatá hlava. „Kámo, věděl sem, že neodoláš. Vypadáš jako chlap, kterej ví, co chce. Takovejch si vážím. Nasedej!“

### **Získána trofej: ODVÁŽNÝ MUŽ**

Během jízdy tě Bernie zasvětil do dnešních plánů. „Je konec měsíce, to vždycky obcházím dlužníky. Některý se budou cukat, nikomu se nechce vracet půjčený prachy. Může to bejt tvrdý. Máš zbraň?“

„Cože, zbraň? Nemám,“ odpovíš vyjeveně. Nečekal jsi, že by situace mohla mít až tak dramatický průběh.

„Myslel sem si to. Podívej se do přihrádky u svých kolenou.“

Uvnitř přihrádky najdeš těžký předmět zabalený ve špinavém hadru. Rozmotáš hadr a ziráš na lesklý kov pistole.

„Je to Glock 17, armádní kousek. Má upilovaný číslo, takže je nevystopovatelná. Ale pro jistotu pravidelně otírej otisky. Nehraj si s tím zbytečně na kovboje, střílejš, jen když to bude nutný. OK?“

„Bernie, nikdy jsem z pistole nestřílel. Já ani nevím, zda ji vůbec chci,“ zakoktáš se.

„Pokud se chceš dneska vrátit domů k manželce, tak si ji vem. Teď schovej tu bouchačku do bundy a nemávej s ní tady všem na očích.“

Pistoli (+0 SÍLA) si zapiš do příslušné kolonky v *Zločineckém deníku*.

Blížíte se do centra města. Bernie si celou dobu zvesela pohvizduje. Na dotaz, co způsobilo jeho dobrou náladu, ti odpoví: „Kámo, včera sem vsadil litr na minnesotský Dvojčata a teď mám v prkenici o pět papírů víc. To jednomu zvedne náladu, no ne?“ Pokud jsi Berniemu pomohl vytipovat zmíněnou sázku ty, černocho neskrblíš a podělíš se o výhru (**Finanční odměna: 100 dolarů**).

Projedete centrem města a Bernie začne vyjmenovávat čtvrti, ve kterých musí navštívit dlužníky. „Tak kam pojedem? Nechám to na tobě, abys měl pocit, že seš užitečnějš,“ zasměje se svému vtípku.

Navštívíte-li čtvrť Kettering, pokračuj na **94**.

Navštívíte-li čtvrť Conner Creek, pokračuj na **84**.

## 9

Pořadatel zbystří, když se začneš ochomýtat poblíž zakázaného prostoru.

„Vypadněte, tady nemáte co dělat. Sem smí jenom žokejové a majitelé koní. Nic ve zlém, ale nevypadáte ani na jednoho z nich,“ utrousí muž.

„Proč myslíte?“ položíš otázku.

„Žokej nejste, máte aspoň o dvacet kilo víc než ti chcípáčci, co přišli před vámi. A majitelé koní bývají milionáři, vy nevypadáte jako pracháč.“ Jeho odpověď zní logicky, vypadá to, že pořadatel nebude takový trouba, jak sis myslel.

„Máte pravdu, dobrý muži, ale potřebuji dovnitř do stájí. Stačí mi opravdu chvilka.“

„Nepřichází v úvahu. Nepustím vás tam,“ chlapík je pěkně neústupný.

„A co kdybych vás seznámil tady se svým přítelem Benem?“ řekneš a vytáhneš bankovou s Franklinovou podobiznou.

Chlápkovi se v očích mihne záblesk hamounství, poznáš, že jsi udeřil na správnou notu.

„Myslím, že si s Benem budeme rozumět. Máte pět minut, ale běda, jak tam vyvedete nějakou lumpárnu.“ Muž převezme bankovku a schová ji do kapsy kalhot.

### **Finanční ztráta: - 100 dolarů**

Uvnitř stájí to páchne koňmi, jezdeckými postroji a zatuchlinou. Koně jsou ustájeni v jednotlivých boxech, ten se jménem Hurikán se nachází až úplně vzadu. Zvíře na tebe tupě civí, přežvykuje slámu a vůbec se netváří jako budoucí šampion. Ignoruje i tvou přítomnost uvnitř boxu. Pořád myslíš na to, že nemůžeš zvířeti fyzicky ublížit, ale jak tedy zařídit, aby nebylo ve formě na nadcházející závod?

Je-li tvá dovednost *Chytrák*, pokračuj na **47**.

Máš-li jinou dovednost, pokračuj na **18**.

## **10**

Hledat jednoho chuligána se ti zdá lepší než zůstat v sále s dalšími sedmi, kteří se jen třesou, až si tě podají. Vyjdeš ze sálu a procházíš chodbou plnou vypáčených šatních skříněk. Zkontroluješ i nějaké třídy, ale kromě nepořádku nikoho podezřelého neukrývají. Zaslý piktogram na stěně tě upozorňuje, že se blížíš ke školním záchodkům. Dámské jsou kupodivu zamčené, pánské zase nemají ani dveře. Vidíš, že jedna z kabinek je zavřená. Andyho pravděpodobně přepadlo nutkání. Sehneš se k zemi a škvírou pod dveřmi vidíš pár roztrhaných tenisek. Jakmile se ale přiblížíš ke kabince, dveře se zprudka rozletí a udeří tě do hlavy. Odletíš až k protější stěně, rozplácneš se o ni a sesuneš se k zemi. Rozostřeným pohledem vidíš černého darebáka v teplákové soupravě, jak vychází z kabinky. Přeměří si tě pichlavýma očima, zřejmě tě vyhodnocuje jako protivníka. Patrně dojde k závěru, že pro něho nejsi hrozba, protože namísto útěku z kapsy bundy vytáhne motýlkový nůž. Roztáhne tlamu v řídkém úsměvu. „Koukám, že Bernie si vybírá čím dál horší poskoky.“

Je-li tvá dovednost *Tvrďák*, pokračuj na **61**.

Pokud máš jinou dovednost, *hod' si na štěstí*.

Máš-li štěstí, pokračuj na **61**.

Máš-li smůlu, pokračuj na **21**.

## 11

Nejprve se zastavíš u baru, ale když si všimneš děsivých cen nabízených nápojů, upustíš od úmyslu si něco objednat. MotorCity není pouze kasino, ale i luxusní čtyřhvězdičkový hotel nacházející se téměř v centru Detroitu, takže podle toho zdejší ceny také vypadají. Celý komplex byl postaven koncem 90. let minulého století, kdy byla hrozba finanční krize ještě něčím nemyslitelným. V současné době hotel bojuje spíše o přežití a spoléhá na návštěvnost turistů z okolních států, zejména Indiany a Ohia.

Rozhodneš se raději obrátit pozornost k hlavním atrakcím kasina. Nějaký čas sleduješ napínavé dění u rulety, ale brzy tvou pozornost přitáhnou hrací automaty. Blikání barevných světel z chromovaných mašinek se ti propaluje do mozku a občasně cinkání žetonů, když nějaký šťastlivec nad strojem vyhraje, ti zní jako rajská hudba. Najednou máš neutuchající chuť zkusit štěstí a dát si jednu hru.

Zahraješ-li si na automatu (máš-li peníze), pokračuj na **95**.

Půjdeš-li raději za Bennym ke karetnímu stolu, pokračuj na **39**.

## 12

Necháš telefon vyzvánět celou minutu, až nakonec hovor kdosi přijme, ale ve sluchátku slyšíš pouze přerývaný dech.

„Haló? Dovolal jsem se správně Berniemu? Dostal jsem tohle číslo od Samuela Hecka, tady Anthony Jackson...“ začneš, ale hlas v telefonu tě hrubě přeruší.

„Kurva, chlape, žádný jména. Nikdy do telefonu neříkej žádný jména,“ podle intonace hlasu poznáš, že Bernie je pravděpodobně Afroameričan. „Kde seš?“ Když Berniemu prozradíš svoji aktuální polohu, řekne jen: „OK, za půl hodiny tě vyzvednu. Jestli tam nebudeš, seru na tebe a mizím.“

Milý chlapík, zdá se. Skutečně za třicet minut u tebe se skřípěním brzd zastaví oprýskaný Chevrolet Impala, vyrobený pravděpodobně ještě v 80. letech minulého století. Černoch za volantem kličkou stáhne okénko u spolujezdce a křikne na tebe: „Ty seš Anthony? Nasedni, projedem se.“

„A co můj skútr?“ ukážeš na své maličké vozítko.

Černoch se rozchechtá. „To mě poser, von jezdí na skútru. To je materiál! Starýmu Sammymu muselo asi hrábnout, když ti dal moje číslo. Vyser se na skútr. Sedej.“

Poslechneš a nasedneš do auta. Takhle zblízka si můžeš řidiče konečně pořádně prohlédnout. Hlavě s dlouhými dredy vládne rastafariánská čepice, na

bradě řídká bradka a mezi masivními rty zapalený joint. Nebýt mrtvý, přísahal bys, že auto řídí Bob Marley.

I černoš si tě chvíli prohlíží. „Mně říkaj Bernie. Takže ty si chceš vydělat nějaký lováče, jo? Nejseš doufám polda? Nejseš, to bych hned poznal, na poldu v tomhle městě máš moc něžnej ksicht. OK, vezmu tě dneska s sebou na pochůzky, třeba ti z toho něco kápne. Umíš vůbec něco?“

Je-li tvá dovednost *Tvrďák*, pokračuj na **30**.

Je-li tvá dovednost *Řidič*, pokračuj na **71**.

Je-li tvá dovednost *Chytrák*, pokračuj na **58**.

### 13

Na okamžik ti probleskne hlavou, že by ses mohl pokusit policejní hlídce ujet, ale nakonec nápad zamítneš. Tvé staré auto se nemůže vyrovnat nové fordce hlídky. A to ani, kdybys vládl výjimečnými řidičskými dovednostmi. Takže raději vyhodíš blinkr a zastavíš u krajnice. V bočním zrcátku vidíš, jak se dveře policejního vozu otvírají a z místa pro řidiče vystoupí strážník. Nasadí si čepici, povytáhne opasek se služební zbraní a kráčí k tobě. Kritickým pohledem přejede tvé vozidlo, pak zaklepe na okénko.

„Dobrý den, pane řidiči. Silniční kontrola, strážník Rory Wendell. Víte, proč jsem vás zastavil?“ zeptá se, oči schované za zrcadlovými brýlemi.

„To opravdu netuším, strážníku,“ odpovíš slušně. Když na něho budeš milý, třeba vypadne bez nějakých větších problémů.

„Nesvítil vám levé zadní světlo. Dejte si to opravit. Dneska mám dobrý den, takže to vyřešíme pouze domluvou. Ale ukažte mi váš řidičský průkaz, a pokud vám to nebude vadit, rád bych se podíval, co vezete v kufru. Všiml jsem si, že vám z něho něco červeného odkapává. Vedle v Evergreenu jsou farmy, lidé často převáží nelegálně zabítá zvířata. Pokud bych u vás něco takového našel, pokutě se už nevyhnete.“

Jó, kéž by tam bylo zastřelený prase, pomyslíš si. Jak se toho akčního pitomce zbavit? Než z kapsy vylovíš zbraň, polda tě odpráskne skrz okénko auta. „Doklady mám v přihrádce,“ řekneš a policista přikývne. Sáhneš dovnitř, ale nahmatáš něco úplně jiného. Pažbu pistole. Bůhví, jak dlouho tam ta zbraň ležela. Přihrádku jsi nekontroloval, pouze do ní ledabyly hodil doklady. Rázem je řešení problému na světě. Trošku krvavé, ale nedá se svítit, nemůžeš se nechat zatknout. Rychle vytáhneš pistoli z přihrádky, přiložíš ji strážníkovi pod bradu a stiskneš spoušť. Hlava Roryho Wendella se rozletí po okolí, krev, mozek a kusy lebky zasáhnou i tvůj obličej. Rychle se vzpamatuješ ze šoku ze svého činu a podíváš se na zbraň ve své ruce. Panebože, co je to za ráži?

Je to revolver Colt Magnum .357 (+2 SÍLA) a můžeš si ji zapsat do *Zločineckého deníku*.

Pak začneš jednat. Vystoupíš z auta, všude je našťěstí liduprázdno, a s namáhavým funěním naložíš strážníka do kufru ke dvěma dalším mrtvolám. Musíš několikrát bouchnout víkem, ale nakonec se zámek kufru zacvakne. Pak už šlápeš na plyn.

Teddy Miles už na tebe čeká. „Už jsem prasátka připravil, jsou pěkně hladová. Spořádají dvě těla během okamžiku. Cože? Ty tam máš ještě poldu? No ty vole!“ vyřeští oči při pohledu do kufru auta.

Nakonec problém vyřeší tak, že přivede tři prasata navíc. Se zájmem sleduješ, jak tučet špinavých sviní spořádá mrtvoly včetně kostí za dvacet minut.

„To byl dobrý nápad s těmi prasaty,“ pochválíš Bernieho po příjezdu na základnu.

„No samozřejmě, nelikvidoval sem takhle mrtvoly poprvý,“ chlubí se černoch. Pak ti z paklíku bankovek vyplatí dohodnutou odměnu.

### **Finanční odměna: 500 dolarů**

Pokračuj na **70**.

## **14**

Kopance do dveří nepřinesou zdárný výsledek, je třeba přejít k většímu kalibru. Když vytáhneš pistoli, herci včetně kameramana poznají, že jde do tuhého a okamžitě utíkají z ateliéru. Namíříš pistoli na zámek a stiskneš spoušť. Kulka se odrazí od kování a její zpětná dráha ti proděraví rukáv bundy. Což tě rozzuří tak, že do dveří vystřílíš celý zásobník. Zběsilé palbě už zámek neodolá. Zapřeš se do dveří celým tělem a odsuneš překážku, která je z druhé strany blokovala. Tou byl dubový stůl. Avšak namísto vystrašeného filmaře najdeš v kanceláři pouze jeho mrtvolu. Několik kulek tvé nesmyslné střelby neomylně našlo svůj cíl. V kanceláři za obrazem světově proslulé pornohvězdy Jenny Jameson objevíš sejf, ale je zamčený a číselnou kombinací si vzal mrtvý do hrobu. Zvenčí náhle uslyšíš přibližující se zvuk policejních houkaček, což je pro tebe signál, že musíš zmizet, pokud nechceš strávit zbytek života ve vězení za vraždu. Skočíš do auta těsně před příjezdem zásahové jednotky a během jízdy zavoláš Berniemu.



„Tys ho zastřelil skrz dveře? Přemejšlel jsi vůbec hlavou? Je mi fuk, že je mrtvej, byl to strašnej kokot, ale teď už mi moje prachy nevrátí. To si spolu ještě vyřídíme,“ řekne hlas v telefonu, pak sluchátko oněmí.

Pokračuj na **6**.

## 15

Krosová motorka yamaha v tobě budí zasloužený respekt. Pomalu stiskneš plyn na řídkách a motor stroje zaburácí. Tak tohle nebude legrace, pomyslíš si. Jeden z přihlížejících závodníků ti půjčí svou přilbu. Sandy už netrpělivě čeká na startu tratě a mocně túruje motor své suzuki. „Jedou se tři kola. Počkám na tebe v cíli,“ popíchně tě.

Spoře oděná dívka vám kostkovaným praporkem odmávne start závodu. Sandy okamžitě vystřelí, během zlomku vteřiny se dostává před tebe do vedoucí pozice. Ty zatím bojuješ s tím, aby ses na poskakující motorce vůbec udržel. Vzdalující se soupeř je v současné chvíli tvá nejmenší starost. Trvá téměř celé jedno kolo, než přijdeš způsobu řízení motorky na kloub. Ale možná už je pozdě, právě jsi totiž najel na obří skok, tu nejtěžší překážku na trati. *Hod' si na štěstí.*

Máš-li štěstí, pokračuj na **32**.

Máš-li smůlu, pokračuj na **91**.

## 16

Mexikánci se kryjí za betonovými sloupy haly, z nichž se po tvých výstřelech odlamují kousky betonu. Povede se ti šťastný zásah, když jeden z chlápků neobratně vyhlédne zpoza úkrytu. Kulka muže zasáhne do krku, vytryskne sprška krve a chlap se složí k zemi. Kulky Mexičanů proděraví bok dodávky, ale nezasáhnou tě. Kdežto tobě se povede další úspěšný zásah, druhý chlap jde k zemi. Třetí přičmoudlík vyhodnotí situaci ve svůj neprospěch a dává se na útěk. Několikrát po něm vystřelíš, ale poskakuje tovární halou jako zajíc, takže nemáš šanci ho trefit. Za pár vteřin vyběhne z tovární haly. Opustíš bezpečí za dodávkou a přiklekneš k Bennetovi, ještě dýchá, ale nevypadá na tom vůbec dobře. Měl bys mu zastavit krvácení, ale co ten třetí zmetek, co když se vrátí a zaútočí zrovna, když budeš mít plné ruce práce s Trevorem? Pomůžješ-li postřelenému Trevorovi, pokračuj na **42**.

Poběžíš-li za třetím mužem, pokračuj na **87**.