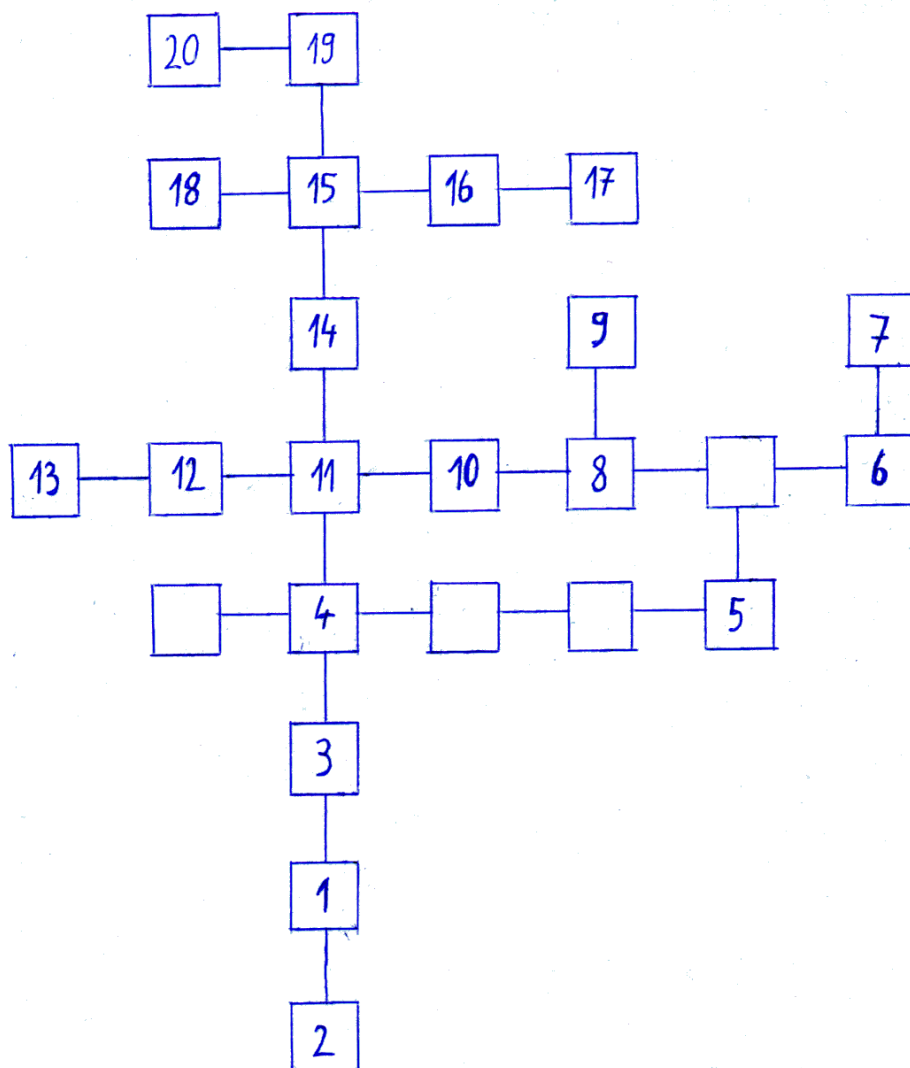


Žezlo moci 1 – návod

Zpracoval Vojtaniz 994 dne 4. 4. 2017,
v den 185. výměsíčí napsání posledního řádku textu hry.

Mapa herního světa s popisem lokací



1 – Pracovna Dragova domu

2 – Obytný pokoj Dragova domu (ve hře do něj nelze vstoupit)

3 – Cedule

4 – Hlavní brána do pevnosti

5 – Dvířka do pevnosti

6 – Sud s olejem

7 – Stáj

8 – Vědro

9 – Kůlna

10 – Studna

11 – Zařízení na zavření brány

12 – Kovárna

13 – Zákoutí s praporem

14 – Vchod do hlavní budovy pevnosti

15 – Hala hlavní budovy pevnosti

16 – Předsálí kanceláře kapitána

17 – Kancelář kapitána

18 – Sál s krbem

19 – Místnost se železnými dveřmi

20 – Místnost se žezlem

Návod

Na začátku hry se nacházíte v pracovně u Draga (1) a v inventáři máte dýku. Vezměte pochodeň a olej. Listinu potřebovat nebudete, proto ji nechte ležet. Kapacita inventáře je totiž dost omezená, poberete pouze 7 věcí. Otevřete dveře a pokračujte na sever. U cedule (3) seberte kámen. Od hlavní brány do pevnosti (4) pokračujte na východ. Když se pokusíte vejít do pevnosti přímo hlavním vchodem, stráž vás zajme, jdete do vězení a hra končí. Na (5) zabijte strážného kamenem (použij kámen na stráž na hradbách). Potom použijte po řadě olej a dýku na dvířka, otevřete dvířka a vstupte do pevnosti.

Jakmile vlezete do pevnosti, prozkoumejte mrtvou stráž, objeví se uniforma. Tu vezměte a oblečte si ji na sebe (použít uniformu). Pak vezměte mrtvou stráž a odneste ji mimo pevnost, kde ji položte. Pokud mrtvou stráž necháte ležet tam, kde byla, okamžitě vás zavrou do vězení a hra končí.

Jděte do kovárny (12), zapalte pochodeň ve výhni (použij pochodeň na výheň) a vezměte nádobu. Jděte do kůlny (9), kde seberte džber a páčidlo. Nyní můžete pochodeň položit, aby vám nezabírala místo v inventáři. Pokračujte k sudu s olejem (6), použijte páčidlo na sud a potom nádobu na sud a dále si zde vezměte žebřík. Vraťte se do kovárny (12). Kováři dejte nejdřív nádobu s olejem (použij nádobu na kováře). Poděkuje vám a řekne, že je vám plně k dispozici. Naplňte džber medovinou (použít džber na soudek) a dejte kováři páčidlo. Kovář vám z něj vyrobí kliku. Od kováře pokračujte na (13), kde použijte žebřík na držák a poté vezměte prapor. Použijte dýku na prapor, čímž dostanete žerd' a látku.

Nyní běžte na (11), použijte žerd' na zařízení, čímž zavřete bránu. Pokračujte do stájí (7). Zde dejte hlídači napít medoviny. Ten se napije a hned usne. Prohledejte ho (prozkoumej hlídače), čímž u něj objevíte klíč. Ten seberte. Dále prozkoumejte seno, ve kterém objevíte jehlu. Tu také seberte.

Jděte na (8) a seberte vědro. Pokračujte ke studni (10). Zde použijte nejdříve kliku a potom vědro na studnu. Tím se vám vědro naplní vodou. Jakmile budete mít vodu, seberte lano.

Nyní jděte na (14), použijte klíč na dveře a následně dveře otevřete. Nyní můžete klíč položit. Vstupte do haly (15) a dýkou zabijte stráž. Otevřete dveře a pokračujte na východ (16), kde seberte meč a štít. Otevřete další dveře a pokračujte do kanceláře kapitána (17). Kapitán už na vás bude čekat. Zneškodněte jej (použij meč na kapitána, použij štít na kapitána, použij meč na lano od lustru). Položte meč a štít a prozkoumejte kapitána. Objevíte u něj zdobený klíč. Ten seberte. Odtedka už nemůžete opustit hlavní budovu pevnosti dveřmi. Jakmile se o to pokusíte, okamžitě vás zabijí a hra končí.

Dále pokračujte do sálu s krbem (18). Zde použijte vědro na ohniště, čímž uhasíte oheň a v hořícím prkně objevte hřebík. Hřebík seberte. Pokračujte na (19), kde zdobeným klíčem odemkněte dveře, otevřete je, položte zdobený klíč a můžete pokračovat k žezlu (20)

V místnosti se žezlem použijte jehlu a hřebík na stojan a poté seberte žezlo. Pokud se pokusíte sebrat žezlo bez předchozího použití jehly a hřebíku, spustí se past, která vás rozdrtí a hra končí.

Se žezlem běžte na (18) a použijte lano na okno. Tím se vám zpřístupní cesta ven. Jděte na jih, čímž se dostanete na (11). Nyní už stačí jít skrz dvířka zpět do Dragova domu, kde dojdete (ne)šťastného konce.