



SOMORRA

CHRISTIAN & FLORIAN
SUSSNER

An aerial, black and white photograph of a city, likely New York City, showing a dense cluster of skyscrapers. A white, hand-drawn outline traces the perimeter of the city's skyline. The word "PŘÍSTAV" is printed in a bold, white, sans-serif font with a black outline, positioned in the lower-left quadrant of the image. The sky is overcast and hazy, and a body of water is visible on the left side.

PŘÍSTAV

An aerial, black and white photograph of a city. In the center is a large, classical-style monument with a tall spire. To the left, several tall smokestacks emit thick plumes of dark smoke that rise into a cloudy sky. The city is densely packed with buildings of various heights and styles. White, hand-drawn outlines delineate three distinct areas: the 'JUSTIČNÍ ČTVRŤ' (Law District) in the upper left, 'QUAN-CHI-TOWN' in the middle right, and 'STARÉ MĚSTO' (Old Town) in the lower left.

JUSTIČNÍ ČTVRŤ

QUAN-CHI-TOWN

STARÉ MĚSTO

Florian Sußner & Christian Sußner

SOMORRA

MĚSTO LŽI

POLICISTKA

ZATYKAČ

Je rok 158 s. l. Ty jsi policistka – věk 24 let, výška 1,72 metru, blond, šlachovitá postava, bytem v Justiční čtvrti. Pokud chceš, můžeš si vybrat libovolné jméno.

Jako dítě jsi zažila, kterak byl tvůj otec Nathan, jenž se krátce předtím stal prvním somorrským policejním prezidentem, zabit zločinci. Ale šlo ti o pomstu? Ne, tenkrát ještě ne. Zato v tobě toho dne zahořela nezkrotná touha po spravedlnosti – nikoliv pro sebe, nýbrž pro Somorru.

Když ti bylo 17, vzala ti rychlá, nemilosrdná choroba i matku a tobě nezbývalo, než se dál protloukat sama. Stala ses policistkou a rychle ses naučila, že polda, který sní o spravedlnosti, se v tomhle městě dočká stejně vřelého přijetí jako šváb v *Grand hotelu Somorra*. Skupina zkorumpovaných kolegů tě od začátku terorizovala s jediným úmyslem: přinutit tě, aby ses stala jednou z nich. Chladnou, lhostejnou loutkou, prostou všech ideálů. Ale ty ses nedala. Ze všech sil ses snažila zůstat svým hodnotám věrná a držet se toho, co ses naučila na policejní škole: Zachovat klid i tehdy, když na tebe někdo řve.

Zachovala jsi klid, dokonce i když ti hrozila bolest a utrpení. Copak jsi vůbec měla jinou možnost? Ne, nic tě nezlomilo. Nakonec sis přísahala, že čím víc tě poníží, tím zarputileji se budeš bít o spravedlnost. A jednoho dne dostaneš i vrahy svého otce. Tehdy ve tvém nitru začalo klíčit semínko touhy po pomstě.

A skutečně – spolu s parťákem Marcem B. Hansenem jste dokázali usvědčit z korupce jednoho z nejobávanějších mužů Justiční čtvrti, nejvyššího soudce, jehož jméno – Cassius Venalis – se stalo symbolem zkaženosti tohoto města. Chytili jste ho přímo při předání peněz. Ani nejmocnější somorrské postavy nedokázaly zabránit tomu, že Cassius skončil ve vězení. Trvalo jen pár dnů, než ho úkladně zamordovala skupinka vzteklych spoluvězňů.

To však tvé nepřátele na policejním prezidiu jen ještě více popudilo. Krátce nato se ve tvé skřínce objevila velká suma, zjevně sloužící jako úplatek. Nikdo se nepozastavil nad tím, že sis skříňku s takovým množstvím peněz zapomněla zamknout. Policejní prezident Aaron Meinhardt, o jehož vlastní úplatnosti všichni dobře věděli, si tě v poledne nechal zavolat do své kanceláře, kde tě přinutil odevzdat služební zbraň i odznak. Zároveň ti však navrhl, že celou věc smete ze stolu, pokud mu prokážeš laskavost.

Pochybovala jsi, že si na svůj slib ještě vzpomene, jakmile dostane to, co chce. Na druhou stranu sis svou práci jednoduše musela udržet! Měla jsi tedy na výběr? Muži jako Meinhardt neumí žádat. Rozkazují, i když se jejich rozkaz někdy jako prosba tváří.

„Laskavost“, o kterou tě policejní prezident požádal, naštěstí nebyla tím, čeho ses obávala. Ne že bys mu náhle důvěřovala. Byla jsi přesvědčená, že se v Meinhardtově trezoru ukrývá více nelegálního materiálu než v leckterém zlodějském doupěti uprostřed temných uliček Přístavu, a kdoví, možná i důkaz tvé nevinny.

„Víš, holčičko,“ začal, když ses krátce po dvanácté hodině posadila v jeho kanceláři v Justiční čtvrti a on se uvelebil na židli hned vedle tebe, „pěkný kousky jako ty se na práci policajta nehoděj. Pro takový by se v Přístavní čtvrti našla lepší

prácička.“ Při těch slovech se odporně zašklebil, jak mívával ve zvyku. Čelo se mu mastně lesklo. Vlastně tě překvapilo, že jeho odporná pracka nepřistála na tvém stehnu. „No dobře. Koneckonců jsme tady otevřený odvážným dušičkám, i když si teda nemyslím, že bys měla to, co dobrej polda potřebuje.“ Poté vytáhl malou cestovní tašku, kterou našli ve tvé skřínce. „Ale tohle... 5000 somorrskéjch marek, to už je pěkněj balík. Je pravda, že tolik by sis ani v Přístavu nevydělalá,“ zachechtal se. „Korupci tady samozřejmě... ehm... nesmíme trpět,“ dodal s námahou, protože mu zaskočilo. Když konečně dokašlal, vyplivl velký hlen do koše na papíry. „Občas člověk nemá jinou možnost než tvrdě zakročit. Mohl bych zařídit, že ty prachy prostě zmizěj, víš? Že se octnou někde, kde je nikdo hledat nebude. Ale já bych radši, aby ses z celý tý věci něčemu přiučila.“

Znovu tě napadlo, že se jeho ruka co nevidět dotkne tvého těla, on se ovšem místo toho naklonil a sáhl po telefonu. „Pošlete mi sem Thea. Odveze ji,“ zamručel do sluchátka a znovu telefon položil.

„Theo tě hodí do Quan-Chi-Townu. Máme tam jeden kontakt, informátora. Pomůžeš mu vyřešit takovej jeden problémeček a já ti pomůžu s tou tvou šlamastykou, co říkáš?“ mlaskl a poplácal naditou tašku. „Takže tak. A poprosil bych tě, aby ses vyvarovala všech zbytečnejch nepřijemností, jasný?“ Menhardt se usmál ještě zářivěji a nyní opravdu položil dlaň na tvé koleno. Pochopilas, že to, co právě vyslovil, žádná prosba nebyla. „Tak vstáváme, holka! Už na tebe čekaj!“

Na následujících stranách tě čeká rychlý úvod do pravidel.

PRAVIDLA 1

RYCHLÝ ÚVOD

Stojíte na začátku velkého dobrodružství. Co přesně si pro vás Aaron Meinhardt vymyslel, ještě nevíte. V tomto gamebooku platí jen pár pravidel, která rychle zvládnete.

1. Všechno, co musíte vědět, najdete v textu. Řiďte se pokyny a čtěte jen ty části, na které budete v textu odkázáni.
2. Opakovaně narazíte na čísla, která patří k určitým **kódom**. Tato čísla zpravidla označují sekce, do kterých se podíváte později. Na straně 416 najdeš seznam všech kódů, do kterých si získaná čísla budete zapisovat. Jak uvidíte, některé kódy už jsou předvyplněné. U takto zjištěných sekcí ale pokračujte teprve tehdy, když k tomu budete vyzváni v textu.

To může vypadat např. takto:

„Ke kódu NŮŽ si poznamenej číslo 145.“

V tuto chvíli byste si ke kódu NŮŽ připsali číslo 145, pokračovali byste ovšem ve čtení dál v sekci, ve které byste se zrovna nacházeli. Neznamená to tedy, že byste hned přeskočili k sekci se získaným číslem.

Později se pak v textu dočtete:

„Pokračuj na NŮŽ.“

Mezi kódy si pak najdete kód NŮŽ a odpovídající číslo – zde tedy 145. A teprve v tuto chvíli můžete pokračovat u sekce 145!

Samozřejmě se může stát, že určité kódy nezískáte nebo získáte, ale nevyužijete. Kódy se v průběhu dobrodružství také mohou několikrát změnit.

3. V Somoře číhá smrt na každém kroku. Tato kniha obsahuje celkově 83 sekcí, které vaši pouti připraví předčasný konec. Obvykle proto, že zemřete. To tedy znamená, že si na vás smrt brousí zuby bezmála v každé páté sekci. Že jste měli tu čest, poznáte podle následujících slov:

„Nespravedlivé? Taková už je Somorra.“

Co bude následovat, záleží na zvolené obtížnosti:

Obtížnost 1 – „Borec“: Pokud narazíte na zmíněná slova, je vaše dobrodružství definitivně u konce a musíte začít hezky od začátku.

Obtížnost 2 – „Zelenáč“: I když jste teoreticky mrtví, můžete švindlovat a vrátit se k sekci, ve které jste už byli. Tam se váš postup „uložil“. Jakmile se tedy setkáte s výše uvedenými slovy, nalistujte tabulku v sekci 400. Vedle čísla sekce, která pro vás znamenala konec, tam najdete druhé číslo (nebo kód). Právě tato čísla označují sekci, kde můžete pokračovat, abyste nemuseli začínat úplně od začátku.

Při každém takovém švindlu si udělejte jeden křížek do „švindlovníku“.

Tak to by bylo. Nic víc zatím vědět nepotřebujete. Všechno ostatní se dozvíte v textu a časem přibude už jen pár doplňujících pravidel.

Čas vyrazit za dobrodružstvím!

Pokračujte na **1** na následující straně.



UNTER FEINDEN



mit **AARON MEINHARDT** **HUA PI** **MARC B. HANSEN** **THEO ARSCHLOCH & GLATZE**

1. část: Mezi nepřáteli

1 Před dveřmi Meinhardtovy kanceláře na tebe čeká Theo. Znáš ho jen od vidění. Je mladý, věčně umaštěný a rozhodně tělnatější, než je pro člověka zdravé. Zároveň však bývá celkem milý, a že by byl špatným policistou, říct nemůžeš. Ostatní mu posměšně přezdírají *hrošík*. Na rozdíl od mnoha starších policistů totiž ještě zdaleka není tak zkažený – nako-lik to dovedeš posoudit – a zatím se zabýval spíše drobnějšími delikty, vraždami *zasloužilých* a podobně.

Mlčky tě doprovodí chodbami policejního prezidia. Svůj stůl mineš beze slova. Budova je téměř prázdná. Jen tvůj parťák, Marc B. Hansen, sedí na svém místě, hned naproti tomu tvému. Vypadá to zvláště, to jeho dlouhé tělo, naskládané do obyčejné kancelářské židle, s rukou zabořenou do tmavých vlasů a nehybným pohledem upřeným přímo na tebe. Jako už tolikrát, znovu si všimneš scházejícího článku malíčku. Jde o zranění, jež Marc kdysi utrpěl ve službě. Rty má sevřené, jako by bojoval se svým rozhodnutím celou věc ponechat bez komentáře. Už jste skoro pryč, když se přece jen odhodlá promluvit a zavolá za tebou: „Nedej se! A koukej ať seš do večera zpátky, máme tady práce nad hlavu, jasný?“

Krátce se za ním otočíš a usměješ se. Pochybuješ, že by ses ještě dnes do služby vrátila. „Žádný strachy, sůvo!“ dodá ještě, když se opět odvrátíš. *Sůva*, tak ti začal říkat už na policejní škole, hned v prvním ročníku, když ses nad knihami s oblibou mořila dlouho do noci. Bude to už pět let. Tehdy ještě

existovalo skutečné vzdělání pro policisty. Dnes už z něj zbyl jen čtyřtýdenní rychlokurz.

Pokud si chceš prohlédnout portrét svého partnera, najdeš ho v příloze (str. 409).

Spolu s Theem projdete vstupní halou a opustíte policejní prezidium hlavním vchodem. Ještě jednou se otočíš a pohledem spočíneš na znaku somorrské policie. Proti černému pozadí srší zlatorudý oheň. Pod znakem se nacházejí slova: „Viribus unitis adversus sulphur et ignem“. Napadne tě, kdy těmi dveřmi asi půjdeš příště.

Theo působí nervózně. Cítíš, že příkaz, který dostal, je mu proti srsti. Možná se uklidňuje tím, že je přece jen pouhým řidičem. Možná se jednoduše neodvažuje vystoupit proti policejnímu prezidentovi. A možná sám nemá tušení, co vás vlastně čeká.

Chceš od něj zkusit vyzvědět něco víc? (Pokračuj na 347.)

Nebo se pokusíš o útek? Je tak těžkopádný, že ti jistě nebude stačit. Pak bys měla prostor zjistit, co se tu vlastně děje. Buď by ses mohla vrátit na policejní prezidium, nebo se zavřít doma a pečlivě naplánovat své další kroky. (Pokračuj na 271.)

Nebo beze slova nastoupíš do auta se zatemněnými skly, k němuž tě Theo vede? (Pokračuj na 147.)

2 Věnuješ balíčku peněz krátký pohled. Tolik by se ti hodil! Když jeho ruku nakonec mírně odstrčíš, podívá se na tebe Číňan, jako by pochyboval o tvém zdravém rozumu. Docela ho chápeš.

„Vlastně si neumím představit, že by někdo chtěl ublížit tak roztomilému děvčátku,“ povzdychneš si. „Neměl bys pro mě něco jiného, když už jsem tady?“

Teprve teď tě Momo spustí z očí a zamyšleně se rozhlédne po své nabídce. „Nemám ponětí, jakou hru tady hraješ, ale jestli

máš nějaké nepříjemnosti s tím starým hajzlem Huà Pím, pak se dřív nebo později setkáš i s jeho mlátičkou, tím nechutným obrem. Ten chlap má sílu jako býk, zato mozek přinejlepším jako vrabec. A tohle je moje pojistka proti němu. Životní pojistka, dalo by se říct,“ zasměje se suše a zpod pultu vytáhne malou krabičku. Když ji otevře, nabere z ní trochu hrubého šedozeleného prášku a nasype ho do pytlíku, který ti následně podá.

„Jed?“ otázíš se zaraženě.

„Ne. Pyl. Ten týpek má víc alergií než mozkových buněk. Stačí špetka a má dost.“

Číslo u kódu HŇUP změň na 203.

Poděkuješ Momovi, který ti, jak se zdá, tvé předchozí výhrůžky už ani nemá za zlé. Na rozloučenou se na tebe dokonce spiklenecky zašklebí.

Tato akce tě stála jednu hodinu. Vrať se na ČASOVOU TABULKU (právě se nacházíš ve Starém Městě).

3 Boční průčelí hotelu tvoří konstrukce z oceli a skla, v jejíchž útrobách trojice výtahů bez ustání převáží do nejvyššího poschodí všechny ty, kteří se dnes rozhodli spoléhat na své štěstí. Dokonce i teď, odpoledne. Právě tam, v nejvyšším patře budovy, se nachází nejvyhlášenější kasino v celém městě. Má zvukné jméno: „All-In-Heaven“. Vyvezeš se nahoru jedním z výtahů a bezprostředně poté tě obklopí dav nervózních lidí, jimž z doširoka otevřených očí vyzářuje naděje na rychlé zbohatnutí – nebo na poslední záchranu. Pod nohama ucítíš měkký červený koberec. Zatímco nasáváš všechnu tu pompézní atmosféru, všechnu tu zběsilou touhu, kráčíš sálem a rozhlížíš se kolem dokola. Po obou stranách se nacházejí hrací automaty, do kterých ztracené existence roztřesenýma rukama vhazují své poslední mince. Uprostřed haly, o tři

schody níže, stojí řada stolů, u kterých se hrají karty. Bledý, vyhublý muž se kolem tebe prodere s pološíleným výrazem ve tváři, zamíří přímo k nejbližšímu automatu a okamžitě do něj začne házet mince. Starší dáma se šedými vlasy v úhledném drdolu se ti na poslední chvíli vyhne a pokračuje dál k přepážce, kde za své peníze získá pečlivě odpočítané množství herních žetonů. Je zřejmé, že pokud se člověk chce zapojit do skutečných her, bez žetonů se neobejde.

Přímo vedle vchodu si povšimneš šlachovitého muže, téměř ještě chlapce, který na koberci před sebou rozložil své zboží. Znáš ho. Je to obchodník, kterému nikdo neřekne jinak než Chlebíček. Pokud se s ním chceš dát do hovoru, pokračuj na CHLEBÍČEK. Následně se můžeš vrátit sem.

S Chlebíčkem si můžeš popovídat i později, dokud kasino neopustíš. V takovém případě pak jednoduše pokračuj na CHLEBÍČEK.

Vyměníš své zbylé peníze za černé žetony: jeden za 50 somorrských marek. Máš možnost je kdykoliv směnit zpět za peníze.

Se zájmem procházíš okolo stolů a díváš se po nějakém volném místě, což se vzhledem k množství lidí ukazuje jako nelehký úkol. Když se ti konečně podaří objevit neobsazenou židli, neváháš a vrhneš se na ni.

U tohoto stolu se hraje karetní hra, takzvaný somorrský poker. Pravidla somorrského pokeru jsou následující:

Každé kolo tě stojí jeden žeton. Pokud vyhraješ, získáš svůj vklad zpět a navrch ještě jednou tolik jako výhru. Můžeš hrát tak dlouho, dokud ti vystačí žetony. Hrací karty mají jen jednu barvu: zlatou. Číslované jsou od 0 do 99. Jako první odkryje jednu kartu krupiéř. Následně jsi na řadě ty. Jestliže je hodnota tvé karty vyšší než té jeho, vítězíš. Jestliže je hodnota tvé karty stejná nebo nižší, vítězí kasino. Abys zjistila hodnoty

karet, nalistuj náhodnou stránku v této knize. Musí se jednat o stránky, které obsahují čísla sekcí. Jestliže stránka obsahuje více sekcí, počítá se ta poslední z nich. U jejího čísla tě pak zajímají poslední dva řády. Například pokud půjde o číslo 58, pak má karta hodnotu 58. Jestliže půjde o číslo 230, má karta hodnotu 30. Půjde-li o číslo 200, má karta hodnotu 0.

Tímto způsobem pokaždé zjisti nejprve hodnotu karty krupiéra a následně té své.

Krupiér hraje zároveň proti všem přítomným hostům. Jejich karty tě nezajímají. Zatímco míchá svůj balíček, máš možnost se na něj podívat pozorněji. Jako první tě upoutá jeho rozpustile se lesknoucí pleš. Když se mírně nakloníš přes stůl, všimneš si, že nesedí na židli, nýbrž stojí na něčem, co připomíná taburet. Je to v podstatě trpaslík! A najednou ti to dojde. Ty ho znáš! Nikdy jsi s ním nemluvila, ale vzpomínáš si, že tvůj parťák Marc se ho jednou vyptával, zatímco ty jsi na něj čekala.

Je to sice takový úlisný podvodníček, ovšem vzpomínáš si, že v minulosti byl párkrát ochotný se podělit o určité informace z podsvětí Starého Města výměnou za to, že ho policie nechá na pokoji. Nejspíš by si na tebe taky vzpomněl, kdybys mu trochu pomohla. A možná by pak odpověděl i na některé tvé otázky, pokud bys příliš netlačila.

Přes bílou košili má přetaženou červenou vestu a na ní jmenovku s nápisem „Urhan“.

Hraj tak dlouho, jak chceš. Abys mohla pomýšlet na nákup obyčejné zbraně, potřebuješ 10 žetonů, což odpovídá 500 somorrským markám.

Jakmile poprvé vyhraješ, začne ti Urhan věnovat pozornost a ty máš příležitost si s ním promluvit (pokračuj na 21). Pokud přestaneš dřív, než se ti podaří poprvé zvítězit, nebo

s ním mluvit nechceš, můžeš své zbylé žetony směnit zpět za peníze (50 somorrských marek za žeton) a kasino opustit. Tato akce tě stála jednu hodinu.

Vrať se na ČASOVOU TABULKU (právě se nacházíš ve Starém Městě).

4 Linda vytočí číslo a ty vidíš, jak čeká. Zdá se, že telefon nějakou dobu zvoní, než se na druhé straně konečně někdo ohlásí. „Meinhardt tam není? Oukej... jo, je to ona... jasně, počkám...“

Nejprve se nic neděje. Linda nehybně sedí, ty přešlapuješ z nohy na nohu. Pak se najednou zprudka rozletí dveře a do haly vtrhnou dva policisté. Vzápětí ležíš na zemi a oni ti sedí na zádech. Netrvá dlouho a ty stojíš před soudem. Sedat si není třeba, proces je krátký a výsledek jednoznačný. Jsi shledána vinnou z vraždy tří policistů – šmejda, plešouna a Meinhardta. Ano, zpráva o jeho smrti tě překvapí, na rozsudku to ale už nic změnit nemůže. Soucit nepocítíš a nikdo ho nemá ani s tebou. Než se vzpamatuješ, díváš se na svět skrze mříže. Otázkou už zůstává jen to, co tě stihne zabít dřív: tví spoluvězni, nebo drogová závislost, nad kterou jsi docela ztratila kontrolu?

Nespravedlivé? Taková už je Somorra.

5 Jen co od tlačítka zvonku odtáhneš prst, ozve se z membrány domovního telefonu zapraskání. Poté zavrčí ostrý hlas: „Tillmanne? Seš to ty? Už taky krucinál bylo načase. Co ti tak trvalo?“

Váhavě řekneš své jméno a vysvětlíš, že jsi přišla na setkání dohodnuté po telefonu.

„Vy nejste Grosch?“ Zakráká hlas na druhém konci. „Zatraceně! Tohle ještě bude mít dohru. Tillmanne, ty

zatracenej, pomatenej...“ Spojení se s hlasitým zachraptěním přeruší.

Jelikož tohle očividně nebyl člověk, kvůli kterému jsi přišla, podíváš se na zbylá dvě jména.

Stiskneš nyní zvonek se jménem „Jorge Hippolitos“ (197), nebo ten, který je označený „Eden“ (57)?

6 Co hodláš podniknout dál? Pokud se o svých dalších možnostech chceš dočíst víc, pokračuj na MOŽNOSTI.

Zavolat na policejní prezidium? (bez ztráty času) (118)

Jestliže se rozhodneš pro tuto možnost, poznamenej si číslo 6 ke kódu BUDKA.

Zavolat do redakce novin? (bez ztráty času) (42)

Jestliže se rozhodneš pro tuto možnost, poznamenej si číslo 6 ke kódu BUDKA.

Staré Město: Vyhledat Hodináře? (343)

Staré Město: Vydat se do banky? (215)

Staré Město: Navštívit kasino? (3)

Justiční čtvrt': Jít domů? (275)

Justiční čtvrt': Vydat se na policejní prezidium a poohlédnout se po informacích? (333)

Zvláštní úkoly:

Staré Město: Dostala jsi od Huà Pího minci a chceš se nyní řídit jeho instrukcemi? (MINCE)

Staré Město: Poohlédnout se po automatu na godorin, na který jsi dostala tip? (AUTOMAT)

Staré Město: Podívat se do baru, ve kterém by mohl být k mání godorin? (DÁVKA)

Staré Město: Zajít za milým kriminálním Mauriciem? (MAURICIO)

Justiční čtvrt': Vyhledat muže, se kterým jsi telefonovala? (INFORMÁTOR)

Justiční čtvrť: Zajít na nákup do tajemného obchodu?
(MARTIN)

Justiční čtvrť: Zkusit získat godorin u sociálního pracovníka?
(SOCIÁLKA)

Somorrskou podzemkou se z Justiční čtvrti do Starého Města a naopak dostaneš vždy za hodinu. Pokud je tvůj další úkol v jiné čtvrti, než kde se aktuálně nacházíš, škrtni si před začátkem akce jednu hodinu navíc.

7 Hlavně pryč odsud a co nejdál od těchhle hrozných chlapů! Bohužel jich je příliš mnoho. Kolem prvního z nich se ještě procepeš, druhý tě však popadne za košili a nepustí. Následuje rána do týla a svět kolem tebe zčerná. Pokračuj na **206**.

8 Jakmile naposledy stiskneš klávesu, otevřou se s jemným zasyčením pravé dveře a za nimi se objeví vchod na schodiště. Zespoda poblikává matné žluté světlo, jako by tam někdo odkrýval a zakrýval lampy. Víš, že tvoje cesta vede tam. Možná že tam na tebe čeká rozhodující dílek skládačky. Snad! Přesto ucítíš, jak ti po zádech přeběhne mráz.

Teď není čas na pochybnosti, pomyslíš si a vykročíš. Schody se stáčejí jako úzká spirála, přičemž matné světlo pozvolna nabírá na intenzitě. Už klesáš nějakou dobu a schody stále neberou konce. Stěny se vlhce lesknou, a když se jich dotkneš, ulpí ti na prstech zelená, hlenovitá látka, která lepí a zapáchá. Ačkoliv tě výtah prve vyvezl alespoň do třicátého patra, máš po tom dlouhém sestupu pocit, jako bys byla hluboko pod zemí.

Konečně došlápeš na poslední schod a rozhlédneš se po temné místnosti bez oken. Svým půdorysem připomíná horní pokoj, jinak s ním však nemá nic společného. Také zde se