

thief: deadly shadows

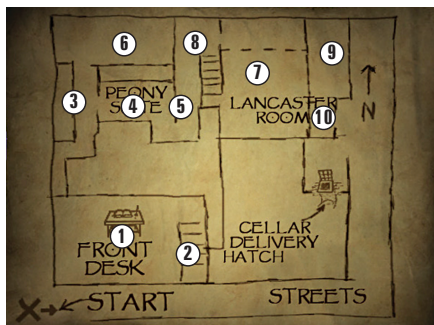
Garrett – hrdina zlodějské stealth akce od firmy Eidos, se znovu setká s Hammerity, Pohany a Strážci. S naším návodem se vyhnete nepříjemnostem a dosáhnete slušného zisku.

Legenda

1 až xx	body vztahující se k příběhu hry
B	kořist
BB	mimořádná kořist
A	část výzbroje

Pohybovat se nenápadně a potichu přísně hlídanými komplexy není žádná legrace. Jeden chybný pohyb může znamenat výlet do městského vězení. Proto své zlodějské výpravy plánujte s pomocí našeho návodu.

KAŽDODENNÍ VÝPRAVY ZA KOŘISTÍ



1. Kde bydlí Lord?

Garrett absolvuje tutoriál, a tím se dostane do výčepu (1). Zde se proplíží za zády hostinského, aby jej mohl omráčit obuškem. Tělo ukryje vedle žebříku. Pohled do knihy návštěv mu prozradí, v jakém pokoji bydlí Julian.

2. Odlákání stráží

Po schodech (2) pochoduje náš hrdina do prvního patra, kde najde na stolku pohár. Hlídače (3) přede dveřmi k apartmá Peony odláká hlučícím šípem (Noisemaker Arrow). V jídelně posbírá Garrett talíře a v ložnici (5) svícen. Na nočním stolku si přečte poznámku na papírku. Než budete pokračovat dál, vezměte si ještě svícen z truhly, která je v ložnici (6).

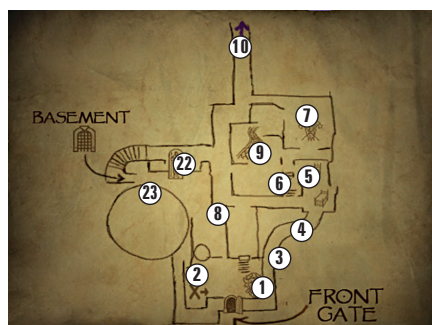
3. Kde je peněženka?

Cestou do Lancasterova pokoje (7) uvízne našemu zloději za nehty ještě pohár na chodbě (8). Z balkonu vystřelí vodní šíp na pochodné u krbu. Potom se ukrytý ve stínu plíží dál k peněženke, která leží na stole.

4. Oslnění stráží

Než Garrett opustí Lancasterův pokoj, zmocní se ještě poháru za pultem. Útěk kuchyní (9) se mu podaří pouze tak, že hodí po strážích oslňující bombu a vyběhne ven dveřmi (10).

KONEC RODU



Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Hlučící šípy
Mechové šípy

5. Cesta do usedlosti

Vodním šípem uhasíte misku s ohněm (1) a vylezte po žebříku (2) na cimbuří. Vedle nyní otevřených dveří (3) najdete pohár. Potom se Garrett vydá do chodby a pákou (4) za sebou dveře zavře. Léčivý lektvar strčí do kapsy a popsaný svitek mu ukáže cestu do klenotnice. V obou truhlách (5) v ložnici jsou další šperky.

6. Co přechovává kapitán?

Jakmile se k vám hlídač otočí zády, štípnete drahokam na soše (6). Ve zbrojnici (7) jsou šípy se širokým hrotem. Kapitán stráží se zdržuje ve svých komnatách (8). Omračte ho obuškem a přečtěte si zprávu, která leží na stole. Potom ukradněte pohár z truhly, svícny na polici a mince z psacího stolu.

7. Cesta nahoru

Proplazte se kolem lučištníků na schodišti (9). Na bedně leží drahokam. Než se Garrett vydá dál (10), přepadne sluhu v patře a ukradne jim cenné věci.



8. Kde je Lord?

Kdesi v prvním patře usedlosti se pohybuje cílový objekt, bohatý Lord. Náš neviditelný cestovatel zůstane v poschodí a vnikne do haly (11). Tady si na Lorda počká a ukradne mu klíče, které má na pásku. Pod točivým schodištěm (12) vede nízký průchod k dalšímu stříbrnému poháru. V komnatách pána domu (13) objeví Garrett medailon a různé šperky.

9. Skrytý mechanismus

Uhašená pochodeň vedle psacího stolu vám poslouží k tomu, abyste s ní ve sklepě nadzvedli míř. Kromě toho si přečtete deník, dozvíte se ještě jedno tajemství. Ve věžní místnosti Lady (14) najdete helmu a mince.

10. Co najdu v hospodářské části?

Pomocí výtahu (15) se náš hrdina spustí na dvůr, kde omráčí hlídajícího strážného. Poté ukradne tři poháry a dva svícny ze slavnostního sálu (15). Dvě děvečky a kuchař sice čile pobíhají po vedlejších komnatách, ale vy v nich navíc najdete talíř (17), svícen (18), lektvar (19) a pohár (20). Na balkoně (21) před halou čeká na Garrettovy nenechavé prsty drahocenný prsten. Abyste se k němu dostali, vyšplhejte na výběžek za stromem na nádvoří a protáhněte se oknem do horního poschodí.

11. Kde je opál?

Vraťte se zpátky do přední části zámku a jděte do malého skladiště v horním patře. Tady rozbijte několika ranami obuškem bednu a tunelem, který se pak za ní objeví, prolezte až na balkon. Tady odcizí náš zlodějský mistr drahý obraz. Nakonec se ještě proplíží kolem hlídacího stanoviště (22) do sklepa (23), kde použije medailon a vyprázdní klenotnici.

JIŽNÍ ČTVRTĚ

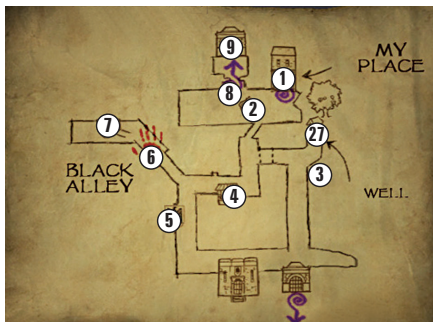


Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Hlučící šípy
Oslňující bomby

12. Jak oškubat majitele

V obýváku penzionu (1) najde zloděj dvě oslňující bomby a šíp se širokým hrotem. Vedle má svou kancelář pan Wicket. Garrett se vloupe dovnitř a podívá se do deníku. Jakmile sebere te šípy se širokým hrotem a pohár z truhly, můžete pokračovat dál. Návštěva zde se vám vyplatí i později.



13. Osoby v penzionu

Na chodbě, v níž hlídá strážný penzionu, jsou další dva zamčené pokoje pro hosty. Pokud vás strážný nenachytá přímo při činu, nechá vás na pokojí. Jakmile se k vám hlídač otočí zády, vylomte zámky a vnikněte do obou pokojů. Odměnou vám budou dva svíčky a jeden pohár. Potom konečně můžete utéct na ulici.

14. Vyhlídkový zájezd po jižní čtvrti

Ve studni (2) najdete dva vodní šípky. Zapamatujte si, kde jste je našli, protože se budou později na stejném místě objevovat stále nové a nové. Vedle studny si povídají dva měšťané. Garrett se k jednomu z nich připlíží a šťípne mu klíč. Zloděj si na něj ovšem také může počkat v tmavém zákoutí a ukrást mu navíc i drahocenný náramek. Člověku stojícímu na terase odřízne z opasku měšec. Mimoto se po ulicích bezprizorně toulají další obyvatelé a provokují zloděje svými váčky s penězi. Nesmíte se ovšem nechat načapat!

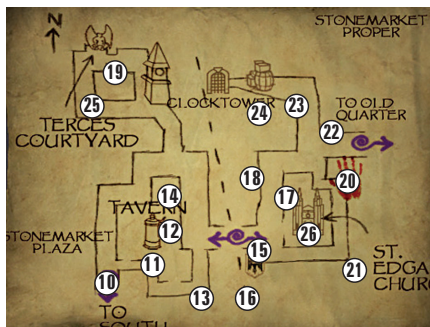
15. Překupníci a kšeftaři

V domě (3) vedle studny najde náš hrdina v krbu zápalný šíp, nůž, dva lektvary, náhrdelník a oslňující bombu. Nedaleké otevřené okno, pod nímž stojí sud, vás doslova láká k návštěvě. Také kupcům (4) ulehčíte od několika zlatých mincí. Aby se vám to podařilo, stačí jednoduše uhasit svíčky a hurá do toho! Nyní si vezměte ve strážnici (5) šípky se širokým hrotem. V černé uličce (6) otevře Garrett mříž od odtokového kanálu, aby se dostal k vodnímu šípku a pytlí od pana Wicketa. Před obchodem překupníka Perryho (7) najdete ještě jeden mechový šíp.

16. Co chce Lady?

U Perryho náš protagonista střelí svou kořist a získá důležité informace. Potom u vedlejšího obchodníka nakoupí veškeré potřebné vybavení – především šípky a oslňující bomby. Pak se vydá na sever ke Kamenické bráně (8). Tady si počká na konec rozhovoru. Jakmile Lady odejde s jedním ze rváčů, plížte se za druhým do další čtvrti (9).

NABÍDKA OBRÁNCŮ KAMENICKÝ TRH



Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Hlučící šípy
Mechové šípy
Oslňující bomby

17. V taverně

Teď musíte vodním šípem uhasit pochodně před vchodem do taverny a počkat tady (10) na tlustého plešatého kupce. Tomu vezměte v příhodném okamžiku měšec a řetěz.

Potom náš chmaták otevře dveře do palírný (11), kde pošle k zemi hlídače ve výčepu. Obě láhve s vínem a mince putují do Garrettova pytle. Alternativně může budovu obejít a vniknout dovnitř oknem. Všechny tři strážné zneškodníte jako obvykle obuškem. Láhve na stole a mince na policích vezměte samozřejmě s sebou.

18. Nové úkoly

Teď přeskočte z okna v patře na protilehlý balkon (12) a odposlechněte rozhovor. Jakmile

nepravý Garrett zmizí, přepadněte zadavatele úkolu a vyprázdňte mu truhly. U průchodu (13) a na severozápadě (14) najdete v křoví mechové šípky.

19. Kde najdu mapy?

Před chrámem připraví náš mistr zloděj mužského darebáka (15) o mapu, která mu visí za pasem. Vojákové ve strážní budce (16) ukradně šípky se širokým hrotem. Potom ještě osvobodí Kurschoka z cely a vezme si jeho mapu. Na další křižovatce (17) leží další mechový šíp. U klečnicka (18) sebere náš zloděj spoustu nejrůznějších šperků a jednu zajímavou zprávu. Ta jej dovede k drahokamu na soše vodotrysku (19).

20. Kde se zbavím opálu?

Kořist ze zámku doneste k překupnici Bertě (20). U kapajících trubek před vchodem do její rezidence objevíte vodní šíp. Bertha si vezme opál a předá vám dopis. Vedle najde náš hrdina obchod s výzbrojí a výstrojí (21), kde by se měl určitě předzásobit dostatečným množstvím šípů. Během cesty na sever vytrhne ze stromu (22) mechový šíp a sundá z něj prsten.

21. Zlatá dýka

V Cothronově dílně (23) obchází v přízemí hlídač. Omračte ho a seberte šípky se širokým hrotem, mince a náhrdelník. Potom pokračujte po schodech nahoru do patra. Na schodišti a na psacím stole leží prsteny. Zlatou dýku najdete v truhle, která je v ložnici. Jestliže opustíte dům oknem, skončíte v poklidné boční uličce.

22. Co chtějí Strážci?

Odsud vylezte oknem do strážnice (24), abyste se dostali k oběma lektvarům a mincím. Při cestě na náměstí ukrýje zlodějský mistr dýku do dřevěné bedny, která se nachází vedle kostelní brány. Pak se setká v Tercově dvoře (25) se svou kontaktní osobou od Strážců. Jeho dalším cílem je chrám svatého Edgara (26). Než do něj však vstoupí, vezme si z dřevěné bedny u vchodu svou zlodějskou apanáž za zlatou dýku.

CHRÁM SVATÉHO EDGARA

Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Hlučící šípy
Mechové šípy

23. Hlavní komplex

Před budovou (1) najde Garrett jeden mechový šíp a několik mincí. Potom zloděj vyšplhá po bedně na balkon (2), aby se dostal do chrámu. Tam objeví několik svícnů a knihu. V poschodí hlavní budovy leží kniha (3), mince (4) a také jeden svícen (5). Kromě toho se vám ještě z ochozu podaří vyslechnout rozhovor Hammeritů v hlavní chrámové lodi (6). Teprve potom se budete moci odplížit do přízemí, kde můžete ukrást šperky a přečíst si důležitý svitek.



24. Kde najdu výzbroj?

Ve východním vnitřním traktu leží vodní šíp (7), mechový šíp (8) a jeden svícen (9). Hammeritovi v přízemí kasáren (10) štípne zloděj klíč, který má na opasku. Vedle najde ještě na polici lektvar. V poschodí nad tím ještě navíc narážte na dva granáty. Kromě toho jsou zde talíře a jeden prsten. V ložnici (11) se pak ziskuchtiví hráči mohou zmocnit ještě obrazů, mincí a jednoho lektvaru.

25. Jak přelstít vrchního kněze?

Nyní rozhoupejte a rozezněte zvon v patře věže (12), abyste vyhládali vrchního kněze z jeho komnaty (13). Pak duchovnímu ukradněte artefakt, devítiočasou kočku a všechny ostatní poklady, které najdete v jeho pokoji. Zpráva vám prozradí, jak pokračovat dál.

26. Potichu po kovové podlaze

Předtím, než náš hrdina vnikne do továrny (15) v západním traktu (14), si vyslechne oba Hammerity. Buď se vyhněte podlaze z kovových mříží, nebo Garrettovy kroky utlumte mechovými šípy. Zloděj vyslechne oba Hammerity u vchodu do továrny, sebere plynovou bombu ležící na stole a šípy se širokým hrotem, které najde v truhle. Pak spalte s pomocí stroje (16) zombie v místnosti a vezměte si prsten. V kanceláři (17) najdete zprávu, deník (je pod stolem), jeden svícen, oslňující bombu a také mince.

Polotovar na výrobu ozubeného kola přechovávají Hammerité spolu s výzbrojí pro zloděje a několika drahocennostmi ve skladu (18). Lis na ozubená kola (19) z něj udělá finální součástku do stroje (20). Zde nasadí Garrett oba předměty, aby se klec spustila. Všechny poklady, které v ní najde (mimo jiné kalich), sbalí do svého pytle a východem (21) uteče z továrny.

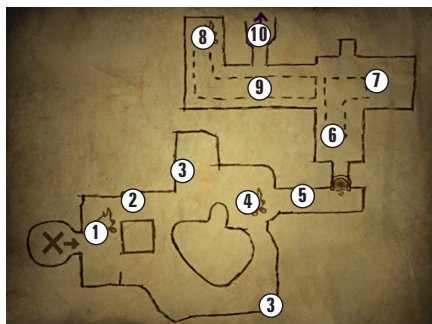
SVATYNĚ POHANŮ

Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Hlučící šípy
Výbušné miny
Zápalný šíp

28. Zpátky do jižní čtvrti

Než Garrett opustí penzion, posbírá všechny předměty. Potom se vydá k překupníkovi Percymu, aby zhodnotil svůj lup. U obchodníka, který má krám hned vedle, si nakoupí výzbroj pro nadcházející misi – především třaskavé šípy. Další střelivo najdete na již známých místech z předešlé mise. Studna v jižní části (27) je vchodem do tajné svatyně pohanské sekty.



29. Kdo se tady potuluje a proč?

Vyslechnete rozhovor obou ničemů (1) a pak je přepadněte. Zápalný šíp, lektvar, nugety a mince si vezměte. Na bedně (2) leží další kořist a ve zdech (3) najdou vášniví hledači pokladů ještě další nugety.

30. Kde je mapa?

Dva Strážci hlídají ve své jeskyni (4) naplněnou truhlici, stříbrnou vidličku a dvě zprávy. Ve spojovacím tunelu (5) za ní leží mechový šíp. Dvě výbušné miny a pohár se nacházejí na bednách na horní plošině (6) kanalizace. V bedně (7) na jihovýchodě leží prsten. Pohan na konci kanálu (8) stráží mapu úrovně a drahokam. S lektvarem, který najdete na lávce (9), pak můžete kanalizaci (10) konečně opustit.

31. Poklady v ruinách

Zlodějský mistr uspí Pohanku u táborového ohně (11) a posbírá prsten i oslňující bomby, které tam najde. Po přístřešku (12) vyšplhá pro svícen a u plotu si pozorně přečte zprávu. Ve staré továrně (13) se nachází kalich. Garrett si vyslechne několik Pohanů při výcviku v jihovýchodním přízemí a ve druhém patře (14) ukradne sošku, která stojí ve výklenku. Na břehu řeky (15) se nachází dýka, u táborového



ohně leží zápalný šíp (16) a v křoví najdete mechový šíp (17). Truhla na severovýchodě (18) skrývá jedinečný artefakt.

32. Taneční rituál

V komnatě šamanky (19) si náš hrdina přečte rituální návod a vybělí truhlu. Nad schody do sklepa (20) stojí soška a na schodech leží vodní šíp. Schodiště vede do svatyně Pohanů (21). Uvnitř odstraní z cesty buď pomocí výbušné miny nebo zápalného šípu Stromovou nestvůru. Nyní máte pěšinku k oltáři volnou. Tady Garrett vystřelí vodní šíp na levý a mechový šíp na pravý symbol. Tělo omráčeného položte do prolákliny za symboly, pak do své oběti bodněte buď dýkou, nebo šípem se širokým hrotem. Strom uvolní své větve a pracka bude volná. Pak se vraťte zpátky nahoru na zemský povrch.

ÚKRYT STRÁŽCŮ

Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Mechové šípy

33. Důležité informace

Setkejte se opět na známém místě s kontaktní osobou od Strážců a vydejte se za ní k tajné chodbě. Po dvou mezisekvencích si vyslechnete dva hádající se Strážce a potom si prostudujete knihu, která je za nimi. V poschodí pod tím si v první místnosti na levé straně přečtete knihu a poslechněte si rozhovor. V místnosti na pravé straně si popovídejte s jedním Strážcem, seberte prsten a přečtete si zprávu. V sousední místnosti najdete další lístek. Konečně můžete dát dohromady glyf rituálu Strážců.

34. Zakázaná knihovna

Hlavní vchod do zakázané knihovny je pro Garretta uzavřený, může si vzít jenom sošku z trámoví na chodbě. Ale protože zloděj je opravdu hodně zvědavý, tak se vydá do ložnice. Zde sbalí pohár a postaví se na podlahu před policí. Glyf, který se teď objeví, použije ke vstupu do zakázané knihovny.

35. Tajemství Strážců

Náš hrdina znovu vyslechne rozhovor, tentokrát dvou starců. Potom narazí v nalezené zprávě na své jméno a ukradne malou zlatou knihu. Na další křižovatce si vezme další svazek a pokračuje chodbou vzhůru do druhé úrovně. Zde najdete vedle mapy i různou výzbroj.

36. Cesta do doků

Na třetí úrovni čekají na našeho chmatáka nejrozumnější klenoty. V jednom regálu se nachází tlačítko, kterým otevřete vstup do tajné chodby. Ta vede do místnosti, kterou zloděj rovněž vybělí. Budovu pak opustíte dveřmi s glyfem, které se nacházejí vedle obřadní místnosti. Dveře od tajného tunelu Strážců, který vás za-

vede do doků, najdete v jižní čtvrti vedle velkých vrat do přístavu.

ZTRACENÉ KOMPENDIUM DOKY



Ideální výzbroj

Vodní šípy
Hlučící šípy
Mechové šípy
Rukavice na šplhání

37. Návštěva u kupce

Dveře Strážců (1) se zřetelně zjevují jako zářící glyf hned vedle vstupu do kanalizace (2). Uvnitř najde Garrett vodní šíp a dveře k zatopené citadeli. Místní kupec (3) má na skladě několik zápalných šípů a rukavice na šplhání. Má zde obchod (4) i jedna překupnice s uměleckými předměty, která konečně od Garretta odkoupí obrazy ukradené během první mise.

38. Větší kořist

Díky rukavicím hlavní představitel může vyšplhat na balkon (5) domu a pobere drahocenné předměty, které najde uvnitř. Potom si přečte zprávu Pohanů, kterou najde v uličce (6) a posbírání vodní a plynové šípy. Poblíž leží také mechové šípy (7). V úkrytu (8) Pohanů zakopne dobrodruh o léčivý pramen, několik drahocenností a dvě důležité zprávy.

39. Potomek Pohanů

Než pošle náš hrdina na jižní straně (9) oba městské hlídače k zemi, vyposlechne si je. Potom posbírání sazenice na bedně. Ty pak buď zahrabe v docích v přístřešku Pohanů, nebo je spálí před očima Hammeritů v taverně, aby na ně udělal dojem.

40. Co ještě nabízejí doky?

Před schůdkami na loď Abysmal Gale (10) najdete v odtokové rouři vodní šíp a v bedně (11) poklad. Po požárním žebříku (12) a trubce mistr zloděj vyšplhá do horního poschodí (13) taverny. Tam najdete v truhle drahokam a na polici vidličku. Ve výčepu ukradnete děveče z opasku měsíček, na stole sponku do vlasů, z krby zápalný šíp a ze skladu pohár. Venku před lodí omračte hlídače (14) a štípněte mu lektvar. Potom pokračujte na palubu lodi.

ABYSMAL GALE

Ideální výzbroj:

Zápalné šípy
Výbušné miny
Svěcená voda

41. Jak přemohu nemrtvé?

Vezměte si svěcenou vodu, kterou najdete v pravém výklenku ve druhé kajutě na pravoboku. V první kabině nalevo kromě toho najdete svícen. Ve třetí kajutě nalevo hlídá jedna zombie prsten a lektvar. Náš hrdina může nemrtvé zneškodnit buďto svěcenou vodou, nebo výbušnými minami. Každá zlikvidovaná zombie vám navší u Hammeritů body za sympatie. Další kořist najde Garrett v kapitánských kajutách. Potom se vydá po schodech do prvního podpalubí.

42. Kompendium

V podpalubí objeví Garrett ve třetích místnostech na levé a pravé straně další poklady a šípy. Dírou v podlaze v levé kajutě získá nádobu na svěcenou vodu a řetízek. Druhou kajutou napravo se dostanete do druhého podpalubí. Zde leží v první místnosti několik mincí a hřeběn. V další kajutě před zablokovaným schodištěm najde chmaták další láhev se svěcenou vodou. Na konci chodby je sklad, v němž konečně najdete kompendium. Po nedalekých schůdkách se pak dostanete na palubu. U dalšího mola pak čeká člun (15), s jehož pomocí se konečně dostanete k Moirině usedlosti.

DŮM VDOVY MOIRY



Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Hlučící šípy
Plynové šípy
Rukavice na šplhání

43. Co strážní hlídají?

Garrett postupuje od místa přistání (1) k výtahu (2) a vyjede nahoru. Zde omračí hlídače v chodbě a vyslechne si další dva protivníky ve sklepě. Po rozhovoru ukradne z truhly oslňující granáty a mince ze stolu. Po schodišti se pak dostane ven.

44. Cesta do domu

Nyní vyšplhejte po přístavbě se vchodovými dveřmi nahoru a vyzkoušejte kámen pod oknem v nejvyšším patře. Zde se nalézá ukrytý otvor, který vede do komory. V ní najdete klíče a hroudu zlata. Schodiště vás pak zavede opět vzhůru do obývacího pokoje, kde na vás v jedné truhle čeká řetízek. Na nedalekém schodišti, v ložnici a stejně tak v koupelně najdete další poklady. V hostinských pokojích na jihozápadě schraňují dva návštěvníci měsíc se zlatem. Ale i v přízemí je celá řada pokladů, především mincí.

45. Důležitý pokoj

Pližte se z nejvyššího patra po schodišti vedle koupelny k terase. Odsud vedou na severozápad (3) schody do věže (4), kde se zdržuje vdova. Ukradněte zde klíč ležící na stole a vyslechněte si, co si žena povídá sama pro sebe. Kromě obvyklé kořisti objevíte v koupelně (5) vdovy její zrcadlo. Také v ložnici (6) zesnulého pána domu najdete nějaké cennosti. Zde nakonec zapněte gramofon.

46. Kde je ukryté kompendium?

Zlodějský mistr se proplíží po schodech nahoru do studovny, která se nachází v jihovýchodním rohu. Další loupeživé tažení místnostmi v tomto traktu se vám rovněž vyplatí, protože na stole v hlavní hale najdete teleskop a v troubě od kuchyňských kamen jeden zápalný šíp. Nakonec náš hrdina stiskne (dobře ukrytý) knoflík pod deskou psacího stolu a sprintuje do tajné chodby v severozápadní místnosti. Odsud ho zaveze výtah k ukrytému kompendiu a k truhlici plné pokladů. Nedalekým východem pak opusťte ostrov.

ZATOPENÁ CITADELA

Ideální výzbroj:

Vodní šípy
Hlučící šípy
Mechové šípy
Plynové granáty
Rukavice na šplhání

47. Podzemní říše

Poté, co si Garrett vyposlechne oba Strážce u výtahu, opusť budovu dveřmi s glyfem. Vchod do citadely se nachází v přístavu (dok 2). Uvnitř ztišete Garrettovy kroky po kamených podlahách pomocí mechových šípů, jinak hrozí, že bude odhalen.

48. Na co je třeba dát si pozor?

V podzemí je všude mnoho pokladů (1). Prohlédněte si i otevřené hroby. V nádrži (2) je vodní šíp. Přečtěte si knihu ležící na oltáři (3) a popsaný svitek (4). Na odpočívadle v divadle si povídají dva strážní (5). Oba je zneškodněte dobře mířeným hodem plynovým granátem a ze skalnaté zdi vylomte veliký diamant. Poberte i poklady a výzbroj, které najdete v truhlách (6).

TIPY, TRIKY, NÁVODY ▶▶



Pak ještě seberte v nedaleké chodbě (7) popsaný svitek. V místnostech (8 a 9) před pohřební síní čeká další kořist. Jediný drahokam najde chmaták také na jihovýchodě (10).

49. Válečný roh

Garrett teď nejprve musí zneškodnit kurshokské strážce (11) a potom útočící obří krysy v jeskyni s vejci. Jako odměna za vykonanou práci skončí v jeho rucksaku mechové šípky, dýka, pohár a válečný roh Pohanů. Kromě toho po sobě obří krysy zanechaly v přední místnosti pohár a nahoře (12) na schodišti drahokam.

50. Kde je nezvěstný Strážce?

Tunelem (13) se dostanete do jihovýchodní části. V lázních (14) si povídají dva Kurshokové, kteří na vlastní kůži poznají váš obušek. Pak zde posbírejte pohár, lektvar a sošku. Ve vchodových prostorách (15) zakopnete o další cenné předměty. Vedle lucerny (16) leží vodní šíp, pak zamiřte ke vchodu do knihovny (17). V policích v knihovně (18) najdete knihy a také menší množství mincí. Ostatky nezvěstného Strážce včetně deníku, klíče a dýky objeví Garrett v poslední místnosti (19) knihovny.

51. Cesta ke koruně

Náš kriminálník musí opravdu důkladně prohledat každý kout, zda se v něm neukrývá nějaký poklad. Přitom objeví šípky se širokým hrotem a jeden drahokam (20), kurshokský gobelín a jeden stříbrný nugget (21). V trůnním sálu (22) seskočí z horní chodby na lustr se svíčkami a dostane se ke kurshokské koruně. Na závěr se ještě vloupe do obou truhel, které jsou v místnosti, posbírá drahokamy a vydá se zpět na zemský povrch.

V úkrytu Strážců se Garrett vydá k zakázané knihovně, aby byl přítomen překladu kompendia. V podařené mezisekvenci se pak Garrett dozví více o dalším osudu města a především o svém vlastním. Chmaták si nyní musí dávat dobrý pozor, komu může důvěřovat a komu ne. Nepřátelé se totiž mohou objevit i ve vlastních řadách.

ZASTAVIT ČAS

Ideální výzbroj:

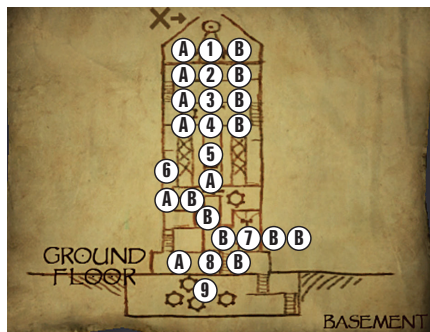
Rukavice na šplhání
Mechové šípky
Plynové šípky
Vodní šípky



HORNÍ ČÁST ZVONICE

52. Jak se dostanu do zvonice?

Garrett se vydá do Kamenického dvora, kde mezi sochou chrlíče a věží objevíte glyf Strážců, který se vznáší ve vzduchu. Ještě než se však pustíte v rukavicích do šplhání vzhůru po trubce, seberte plynový šíp, který najdete v nedaleké větrací šachtě u věže. Uvnitř zabudovali Hammerité jako obvykle značné množství kovových plátů a dlaždic. Proto použijte mechové šípky, abyste ztišili Garrettovy kroky. Od vchodu zavede žebřík a chodba našeho hrdinu do špičky věže (1). Ten zde pak omráčí hlídače a vloupe se do bedny, v níž se nachází socha. Pod kyvadlem leží nádoba se svícenou vodou a na zdi visí diamantové ozubené kolo.



53. Další pokyny

Na nižším podlaží (2) prolístuje náš zlodějský mistr deník a vezme si mapu. Kromě toho sebere všechny cenné předměty z psacího stolu a bedny, a to včetně lektvaru. Před dveřmi k ubikacím (3) objeví Garrett ještě jeden mechový šíp. Strážného v ložnici zneškodní zloděj obuškem, potom posbírá velké množství cenných předmětů a částí výzbroje, které zde najde. Garrett si pak důkladně prostuduje popsaný svitek, který leží na kulaté stoličce. Oknem v komoře nebo po nedalekém schodišti se dostanete na další podlaží.

54. Jak projdu kolem kouzelníků?

Cestou (4) musíte zneškodnit plynovými šípky dva hammeritské strážné. V hlavní místnosti se zloděj zmocní dvou svícenů, jedné výbušné miny a pergamenového svitku. V uzavřených vedlejších místnostech najdete plynový šíp, truhlu s pokladem a za mřížemi vedle výtahu prsten. Garrett se může dostat na další podlaží (5) pouze dvěma způsoby: výtahem nebo po

schodech. Tuto oblast hlídají dva hammeritské kouzelníci. Zhasněte několika vodními šípky světla a kryti tmou se vydejte dolů. Tam seberte vodní šíp, který najdete ležet u mříže za dveřmi (6), a opusťte místnost.

SPODNÍ ZVONICE

55. Kde jsou mimořádné cennosti?

Na schodišti Garrett vyloupí truhlu a pak vylomí dveře, za nimiž je uprostřed obrovská tyč. Vedle vrat stojí truhla se zlatými mincemi. Nyní skočte na jeden konec tyče, rozlomte zámek a zneškodněte hlídajícího strážného. V nedaleké parní trubce leží mechový šíp. Než se náš zlodějský mistr zmocní ingotové sošky, omráčí kouzelníka v kapličce (7). V rohu s bednou najde navíc Garrett za mříží ještě svícen. V přízemí (8) se prochází velké množství strážů. Budto je můžete v tichosti obejít, nebo můžete použít svůj obušek. Potom se náš ničema zmocní pokladů a plynového šípku. Zpráva u nedaleké brány mu osvětlí, jak funguje mechanismus hodin.



56. Jak sabotovat hodiny?

Vydejte se výtahem do sklepa (9), kde musíte nejprve potichu odstranit z cesty všechny nepřátele. Potom si Garrett vezme z krby další výbušný šíp. Kromě toho najde pod kovovým schodištěm svícenou vodu a v přípravné kanceláři (10) měšce Hammeritů, minu a pohár. Zde najdete také novou mapu. Zloděj pak postupně nejprve otočí ručním kolem (11), pohne pákou (12) a spustí brzdící mechanismus (13), aby zastavil pohon hodin. Potom se může dobrodruh vydat splnit další úkol.

DEN ŠESTÝ

57. Co se stane ve městě?

Vratte se zpátky do úkrytu Strážců na severozápadě, kde odhalíte spiknutí. Když utečete, dostanete se do Starého města (1). Zde zloděj odstraní dva Vykonavatele a použije rudou runu (2) na zdi před usedlostí Strážců. Na křižovatce (3) před pevností dojde k potyčce mezi městskými strážemi, Hammerity a Vykonavateli. Náš hrdina si počká, až boj skončí, a potom prohledá mrtvolky, zda u sebe nemají nějaké drahocenné věci.



58. Alternativní způsoby

Také domy v této čtvrti poctí Garrett svou návštěvou. V přízemí taverny (4) nejprve omráčí hostinskou a vezme si z truhly lektvar. Další životabudič a tři drahocennosti najdete v uzavřeném skladě, který otevřete pomocí pakliče. Odsud se Garrett dostane škvírou ve stropě na domovní římsu a s pomocí rukavic na šplhání se snadno vyhne všem nepřátelům, kteří číhají dole na ulici.

59. Kde bydlí Garrettův přítel?

Ve strážnici (5) si náš hrdina přečte časopis a vezme si oslňující granáty, šípy se širokým hrotem a láhev vína. Také tady je skulina ve stropě, která vede na střechy domů v ulici. V trámův najdete opět jeden plynový šíp. Garrett otevře násilím dveře do Ramienova bytu (6), ale už je pozdě. Může si pouze vzít různé části výbroje a přečíst si pospaný svitek, který najde na komodě. Protože náš hrdina nemůže již nic udělat, opustí čtvrť severní branou (7) směrem ke Kamenickému trhu.

Mezitím se všude ve městě rozpoutala válka mezi zneřáčenými frakcemi. Proto se Garrett musí pohybovat co nejnápadněji od východu (3) k bráně (4) vedoucí do jižní čtvrti. V případě nutnosti se uklidte do bezpečí.

60. Co chtějí Strážci?

V jižní čtvrti se vydejte rovnou od severní brány (1) do své skrýše (2). Tam již bude čekat atentátník z řad Strážců, kterého musíte zlikvidovat. Pak si vezměte z truhly hlučící šíp a přečtěte si dopis, který je ve výcvikové místnosti. Potom si doplňte v jižní čtvrti výbroj a svůj nashromážděný lup sřelte u Percyho. Náš zlodějský mistr nakonec opustí oblast nově otevřenou branou na východě (3). Na hřbitově vám tři Strážci osvětlí Orlandovy intriky. Ještě seberte vodní šíp ležící mezi sarkofágy a potom se vydejte směrem ke Starému městu.



61. Cesta k úkrytu

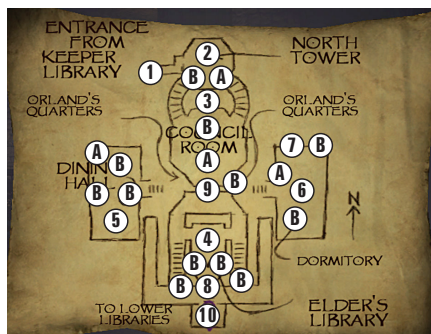
Z místa posledního setkání (8) postupuje náš hrdina přes dvůr Hammeritů. Narazí zde na jeden mechový šíp. Severní branou se dostane na Kamenický trh, kde se proplíží k úkrytu Strážců. Protože je glyf deaktivován, vstoupí Garrett oknem v budově nad ním. Uvnitř se vpraví náš hrdina výtahem do nejvyššího patra, vloupe se do Orlandovy kanceláře a odtud se dostane do tunelu.

BRATŘI A ZRÁDCI

Ideální výbroj:

Rukavice na šplhání
Vodní šípy
Výbušné miny
Zápalné šípy

ÚKRYT STRÁŽCŮ



62. Manipulace s hlasováním

V tunelu (1) odposlechne Garrett dva Strážce u modrého plamene (2). Jakmile odejdou, sebere z mísy oba výbušné šípky. Potom se vydá zloděj vzhůru po schodech, omráčí Strážce v chodbách (3), a tak ovlivní hlasování ve svůj prospěch. V nejvyšším podlaží štipněte obrazy a zvon. V přízemí sněmovny (4) zhasne hrdina pomocí vodních šípů světla, zneškodní Strážce a ukradne lektvar ležící na židli. Pak vyšplhá na blížkou sochu a z podstavce ukradne zlatou misku. V knihovně Starých objeví náš hrdina konečně imbrisovou sbírku, popsaný svitek a u jižního výčnělku zlaté misky vah.

63. Artemus

Náš chmaták se teď vydá do jídelny (5), kde najde vedle šípů se širokým hrotem, jednoho obrazu a jiných drahocenností další imbrisovou sbírku. Před východními dveřmi do pracovny v prvním poschodí leží na psacím stole mince a drahocenné hodiny. V ložnici (6) přechovávají Strážci další výbroj a poklady. Obzvlášť zajímavá je zpráva, která se nachází ve druhém poschodí – hned vedle ní je Artemův pokoj (7).

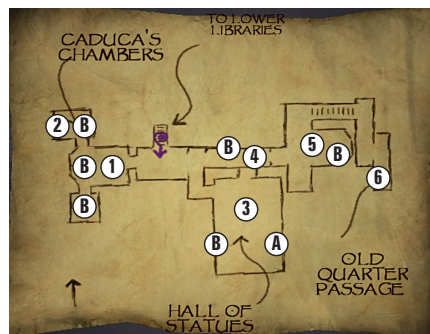
64. Orlandův pokoj

Garrett prošmejdí u Artema deník a v pracovně (8) ukradne kromě drahokamů z truhly také

prsten Strážců a dva svícny. S pomocí kruhu se zloděj dostane zazděnými chodbami v jídelně a ložnici až do Orlandovy rezidence (9). Tady si přečte deník, sebere poklady a pečetní runu, kterou najde u postele. Runu spálí v krbu v jídelně. Potom se vydá dveřmi s glyfem do dolní knihovny (10).

DOLNÍ KNIHOVNA

65. Jak zvítězím nad kamennými sochami?



V Caducasově příbytku (1) najde zloděj velké množství cenných předmětů a překvapující zprávu (2). Pokračuje dál do haly se sochami (3) a tam zažije okamžik hrůzy. Jakmile sochy ožijí, hodí Garrett doprostřed místnosti výbušnou minu nebo použije zápalné šípky. Na jednu sochu počítejte s použitím jedné bomby či dvou výbušných šípů. V samotné hale kromě toho také najdete kořist a šípky se širokým hrotem. Dalšího kamenného hlídače potkáte v severní chodbě (4), kde stojí na stole stříbrný pohár. Poslední protivník hlídá v knihovně (5). Rozdrťte ho na prach a za odměnu posbírejte množství drahocenných předmětů, které v místnosti najdete. Potom se vraťte zpátky na zemský povrch (6).

66. Po střechách

Vylezte na střechu staroměstské taverny (9) a přeskočte z ní a vyšplhejte k průchodu do pevnosti. Tam seberte plynový šíp. O několik metrů dál zneškodní Garrett jednoho ze svých pronásledovatelů a zmizí v domě svého starého přítele. V krbu leží zápalný šíp. Z domu se pak odplíží k obchodnici na severovýchodě (10), koupí si zlatý cvičný zámek a výbroj. Potom pokračuje dál do Auldale (11).

DEN SEDMÝ

AULDALE

67. Auldale

Zloděj se vydá nejdřív od jihozápadní brány (1) k překupníkovi (2), aby zde prodal svou kořist. Na vozíku před hospodou je láhev oleje a na vedlejší střeše najdete plynový šíp. Potom Garrett ještě posbírá šípky se širokým hrotem a drahocenné předměty, které najde v parku (3), a u pramene (4) si ošetří rány. Před muzeem (5) vyposlechne Garrett páreček, který si poví-

TIPY, TRIKY, NÁVODY ▶▶



dá o tajném tunelu. Hned vedle místa rozhovoru najdete mechový šíp. V chodbě (6) před muzeem je na zemi mříž. Šachta pod ní vede do malé jeskyně, kterou vykopali zločinci. Přečtete si popsané svítky a seberte miny a přístroj. Do muzea se dostanete až později. Garrett ukradne občanovi stojícímu před Bradshawovým pomníkem (7) klíč a šípy se širokým hrotem. Teď navštivte Hammerity na jihovýchodě (8). Přiblížte se k osvětlenému oknu. Po mezisekvenci zajděte do sirotčince (12) ve Starém městě.

VYLOUPENÍ SIROTČINCE

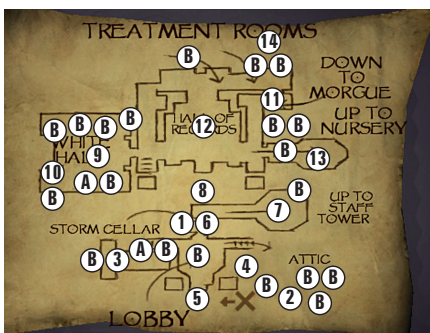
Ideální výzbroj:

Svěcená voda
Zápalné šípy
Výbušné miny

VNĚJŠÍ ČÁST

68. Přes sklep

Ve studni před budovou najde Garrett vodní šípy. Potom otevře poklop do sklepa a sestoupí po schůdcích dolů. Vydá se do severovýchodního rohu, kde vede jeden žebřík nahoru a druhý dolů. Garrett se vydá nejprve do spodního patra. Tam prozkoumá generátor v jihovýchodním rohu a vyjme porouchanou pojistku. Potom prozkoumá i nedaleké skladiště, a než vyšplhá do přízemí (1), vezme si ještě oba svícný.



69. Napájení elektrickým proudem

Po východním schodišti v hale se dostanete do kanceláře strážce pokladů (2), který uchovává vedle běžných drahocenností i láhve vzácného

červeného vína. Na sousedním schodišti stojí lahvička s olejem a lektvar. Také na ošetřovně (3) leží části výzbroje a drahocenné předměty. Po schodech (4) se dostanete do posledního poschodí pod střechou. Tam si prohlédněte obrazy, vyslechněte ducha a seberte pojistku. Ta patří do generátoru ve sklepe, kam ji posléze také náš zloděj umístí.

70. Krev v odpadu

Ve sklepním skladišti najde Garrett nádobu s krví děvčete. Odsud pokračujte dál do haly, kde můžete ukrást dva svícný. Potom vylijte krev do odpadové roury (5). Páka (6) vedle žebříku otevře bezpečnostní trakt. Ještě než se vydáte dál na sever (8), prozkoumejte soukromé místnosti (7), kde najdete další dva svícný.

VNITŘNÍ ČÁST

71. Pozor, nemrtví!

V Bílé hale (9) se pohybují nebezpeční nemrtví. Nejúčinněji tyto kreatury náš zlodějský mistr zlikviduje výbušnými minami, jinak musí na každého protivníka použít hned dvě nádoby se svěcenou vodou. Většina cel ukrývá poklady a části výzbroje. Za zdí v jihozápadní místnosti (10) najde zlodějský mistr noční košili. Vyplatí se vám také prohledat ošetřovnu, protože stříbrné lékařské náčiní, které leží v severovýchodní místnosti, je velmi cenné. Po žebříku nebo výtahem (11) se dostanete do kotelný, kde spálíte noční košili. Z kotle si Garrett vezme výbušné šípy a ve vedlejší místnosti sbalí rovněž sáček se zlatými zuby.

72. Vzpomínky

Jakmile se dostanete zpět do přízemí, najdete v Bílé hale hračku se svíčkami a strčte ji do stolu v kotelně. Tím se Garrett napojí na vědomí a paměť staré budovy. Jestliže vás v této dimenzi chytí Pečovatelé, jednoduše se pomocí další hračky vraťte zpět do reálu. Kniha ve vstupní hale (12) vám vysvětlí, na které místo jaká hračka patří: například maska pro šokové terapie je napojena na celou samotky. Tím se vám uvolní cesta do nemocničního křídla (13), kde náš hrdina najde deník se zprávou o čarodějnici. Deník potom spálí v kotelně ve vzpomínkové dimenzi. Zloděj pak přinese sérum z operačního sálu (14), aby jím pokropil krvavý flek na podlaze.

73. Jak se dostanu z budovy ven?

Nyní jděte do lobby, kde potkáte zjevení, které následujte k východu. Jestliže nebudete chtít budovu ještě opustit, budete muset znovu do skladu ve sklepe. Tentokrát se v kleci zavřete sami, a tak se dostanete znovu do vzpomínkové dimenze. V ní dojděte do věže služebnictva, vyjedte nahoru výtahem a pak vyskočte ven oknem.

DEN OSMÝ

74. Kam mě duch vede?

Venku jde Garrett za modrým světlem k pevnosti Ironwood (13) a vejde dovnitř. Duch zabočí rovnou do katakomb, kde se prochází několik nemrtvých. Dobrodruh jim vystřelí do hlavy několik výbušných šípů, a pošle je tak do věčných lovišť. V tajné místnosti potom osvobodí duši dívky. Po mezisekvenci ještě zloděj prohledá katakomby, aby posbíral kořist, která zde leží. Při zpáteční cestě do úkrytu Strážců ještě vybere hlavní halu pevnosti a přečte si lístek se zprávou, který leží na stole. Postavy v kápičkách však již mají pro Garretta připravený nový úkol. Než se ovšem vydá splnit další hlavní misi, důkladně prohledá celou budovu, aby mu neunikla nějaká drahocenná kořist.

75. Gamallův úkryt

Chmaták pokračuje do Auldale, kde si přečte zprávu u domu s pumpou (9). Potom se vydá do parku, kde ukradne Pohanovi kouzelný amulet (10). S jeho pomocí odklídí větve před domem s pumpou. Uvnitř otočí ručním kolem, aby se potopilo vodní zrcadlo. Pak sleze po žebříku dolů do kanálu. Tam dobrodruh objeví jeden nugget. Směrem na severozápad vede kanál ke Gamallově skrýši. Než se tam však Garrett vydá, musí se ještě proplazit úzkou chodbou (12) do kovárný, kde se zmocní vydatné kořisti. Zástrčky uvnitř však dokáže odemknout pouze v případě, že si předtím u obchodníka v docích na Starém městě koupil zlatý a stříbrný cvičný zámek.

GAMALLOVA SKRÝŠ

Ideální výzbroj:

Rukavice na šplhání
Zápalné šípy
Výbušné miny

76. Kde leží artefakty?

V první místnosti si vezměte z police drahocenný přístroj a vyjděte po schodišti nahoru. Tam si přečtete obě knihy, které leží na stole. Vedle sochy nade dveřmi leží drahokam. V jižní místnosti ukradne Garrett kromě láhve s olejem také zajímavý šperk. Dvě začarované sochy hlídají v jihozápadní místnosti svícen, zápalný šíp v krbu a kalich. Než Garrett zničí v sousední ložnici truhlici a zmocní se prstene v severovýchodním pokoji, přečte si obě knihy.

77. Jak najdu glyf?

Než vystoupíte na zeď na západním balkonu, rozbijte nejdřív sochu pod kupolovitou střechou. V hale narazíte na Artemuse. Pak si Garrett vezme obraz z balkonu, přečte obě knihy a sebere glyf na zadní stěně. Teď musí postupně ze zadu rozdrtit svým obuškem na prach všechny Gamallové sluhý. Takto vyzbrojen se

vrátí zpátky do kanálu, aby se proplížil tunelem (6) dál do muzea.

KLIDNÝ ŽIVOT S VRAHEM

Ideální výzbroj:

Rukavice na šplhání
Zápalné šípky
Výbušné miny
Mechové šípky
Plynové šípky
Plynové granáty
Hlučící šípky
Vodní šípky



78. Muzeum

Nežli mistr zloděj sebere obcházejícímu strážnému klíč (1), přečte si knihu návštěv (2) a bezpečnostní poznámku (3). Není nezbytné zhášet světla v přední části muzea, protože můžete docela dobře využít přirozené stíny. Mramorová podlaha však způsobuje při chůzi příšerný hluk, takže budete muset k utlumení kroků použít dostatečné množství mechových šípů. Jako odměnu za svou námahu si můžete v celém muzeu nabrat kořisti co hrdlo ráčí. Mimo jiné například monokl kurátora vedle schodiště a Orbettioho padělek v patře ve východním křídle.

79. Elektrické bariéry

Nejdřív si náš chmaták zajistí volnou cestu úrovní. Je potřeba zneškodnit obuškem nebo plynem veškeré stráže. Potom pokračujte do řídicí místnosti s generátorem ve druhém poschodí (4) a přepněte páku na druhou stranu. Nyní je možné zcela bez nebezpečí ukrást rubín ve tvaru srdce (5) a kurshokskou korunu (6). Pak se protáhne dveřmi v přízemí (7) do severní části.

80. Kde je oko?

Hlídačů na dvoře (8) se náš hrdina zbaví tím, že opět pomocí svých vodních šípů uhasí pochodně. Dveřmi (9) na nejnižším podlaží vnikne do hlavní haly, zneškodní obě stráže plynovým granátem a pomocí páky (10) aktivuje padací mříž. Pak se vydejte do kanceláře kurátora, přečtete si zprávy a pohnete další pákou na balkoně (11). Teď potřebujete již jen sebrat oko ze západního balkonu (12) a můžete hlavním vchodem muzeum opustit.

DEN DEVÁTÝ

81. Jak přemohu Gamalla?

Po zjevení čarodějnice musí náš hlavní představitel umístit různé artefakty na patřičných místech ve městě. Těmito místy jsou: Bradshawův pomník (7) v Auldale, památník Hammeritů (14) mezi hřbitovem a pevností Fort Ironwood, skladiště vedle hlavního vchodu (5) do věže s hodinami na Kamenickém trhu, přístávací návěstí v docích a konečně na závěr fontána (4) v jižní čtvrti. Dokud nebudou všechny artefakty na svých místech, je Garrettova protivnice nezranitelná a řádí se všemi oživlými sochami po celém městě – občané jsou samozřejmě úplně vyděšeni. Vyhýbejte se střetům, jak jen to bude možné. Pouze v nejnnutnějších případech použijte proti sochám svůj obušek, zápalné šípky a výbušné miny. Jinak se snažte dostat z jejich dosahu. Jakmile bude poslední předmět na svém místě, zachránil náš zloděj zase jednou toto město od jisté zkázy. Gratulujeme, můžete se vrátit do své domoviny, než si vás tento kriminálník opět přivolá na pomoc v nějakém dalším pokračování této temné hry.

PATRICK HARTMANN
04G0485