MICHAEL ATAMANOV

HERNÍ TESTER

TEMNÝ BYLINKÁŘ I.

FANTOM PRINT 2020

Originally published in English under the title Video Game Plotline Tester by Magic Dome Books, 2017. All Right Reserved
Copyright © M. Atamanov 2017
Cover Art © V. Manyukhin 2017
English Translation © Andrew Douglas Schmitt 2017
Czech Translation © Martin Kapalka

ISBN 978-80-7594-067-4

www.fantomprint.cz
www.facebook.com/fantomprint
www.instagram.com/fantom.print
#fantomprint
@fantom.print

1. KAPITOLA

Herní tester

„Hrál jste někdy v minulosti *Svět bez hranic*?“ zeptal se mě personalista ve středních letech. Takže rovnou otázka, které jsem se nejvíce obával.

V inzerátu nabídky práce figurovala jednoznačná podmínka: „Dosud jste hru nehráli.“ Tušil jsem, že pokud odpovím kladně, pohovor skončí dřív, než skutečně začal.

„A hrál jste jiné populární onlinovky, hm… Timothy?“ položil mi další otázku a z obrazovky před sebou si konečně přečetl mé jméno. Končí dlouhý pracovní den. Jistě je už unavený.

„Ano, samozřejmě. Hry hraji už přibližně šest let. Donedávna jsem patřil k nejaktivnějším hráčům v *Království mečů a kouzel*.“

„Hráčům…“ zamumlal opovržlivě. Výraz mu podle všeho nebyl po chuti. Muž svraštil obočí. „A jak jste si vedl ve hře našeho konkurenta? Dokázal jste dosáhnout něčeho významného, Timothy?“

Mám mu říct pravdu? Nebo je hloupost sdělovat tak důvěrné informace cizímu člověku? Měl jsem své pochybnosti, ale rozhodl jsem se to risknout:

„Během posledních pěti let byla hra mým jediným zdrojem příjmů. Nevydělal jsem si na luxusní jachtu nebo vilu na tropickém ostrově, to je jasné, ale stačilo mi to na živobytí a zaplacení výdajů spojených s dokončením univerzity.“

„Proč po větě o nedostatku peněz na nákup luxusní jachty dodáváte ‚to je jasné‘?“ zajímal se. K mému velkému překvapení se rozesmál. „Nejlepší hráči *Světa bez hranic* si vydělají dost peněz na menší zaoceánskou loď. Pokud je mi však známo, v *KMK* je

proti pravidlům směňovat herní peníze za reálné. Pověděl byste mi o této záležitosti více, Timothy?“

Asi jsem udělal chybu. Neměl jsem nic říkat. Byl to konec? Pošle mě pryč? Muž však na odpověď nečekal. Položil mi jinou otázku:

„A proč jste z *KMK* odešel? Ale myslím si, že ani nemusíte odpovídat. Je to očividné. Počet aktivních hráčů každým dnem značně klesá. Stále více lidí přechází do *Světa bez hranic*. To je totiž daleko zábavnější a reálnější hra. Zdroj peněz asi vyschl, že?“

Já jen potichu kývl hlavou, protože jsem neměl co dodat. Kdysi dávno dokázal náš klan složit pět až sedm tisíc hráčů na PvP raidy do nepřátelského území nebo na zabití superbossů. Ty časy jsou již dávno pryč. Včera jsme dali dohromady stěží patnáct hráčů k útoku na nepřátelský hrad a tři z nich byli naprostí začátečníci hrající teprve týden. Přesto jsme hrad obsadili… Jediného obránce z nepřátelského klanu vlastně potěšilo, že se hradu zbavil. Popřál nám hodně štěstí, a dokonce se nám snažil předat obsah svého inventáře, protože odcházel do *Světa bez hranic*.

V tu chvíli jsem dospěl ke konečnému rozhodnutí opustit potápějící se loď, než ji konkurence dotlačí až na mořské dno. Netěšilo mě, že tam musím nechat všechny peníze, které jsem do hry investoval. Po tragické smrti obou rodičů jsem totiž zdědil rodinný byt, ale musel jsem ho prodat, abych zaplatil účty za lékařskou péči pro svou sestru. Zbyla mi docela velká suma a já jsem se ji rozhodl investovat do virtuální nemovitosti ležící u jednoho z hlavních měst *Království*. Tou dobou se *Království mečů a kouzel* rapidně rozrůstalo, a proto mi nákup připadal jako dobrá investice.

Kdo mohl předpokládat, že doslova za pár týdnů po mém nákupu spustí dosud neznámá společnost novou hru *Svět bez hranic*? A předvídal snad někdo, že se během krátkých tří let stane největší a nejbohatší korporací světa a do své extrémně realistické hry přitáhne stovky milionů hráčů ze všech koutů planety? Hodnota mé virtuální nemovitosti v *Království* klesla do té míry, že už nemůžu další setrvání ve hře obhajovat časem vloženým do jejího vybudování.

Personalista několik minut pozorně pročítal můj životopis, potom zvedl oči a s úsměvem pronesl:

„Člověk, paladin, level tři sta deset; temný elf, lučištník, level dvě stě sedmdesát; půl-elf, kouzelník, level sto osmdesát… To není špatné, to vůbec není špatné. Timothy, věděl jste, že ve *Světě bez hranic* může mít hráč jen jednu postavu a její změna či smazání nejsou možné? Jedině tímto způsobem zajistíme, že se naši hráči ztotožní se svou postavou a sympatizují s ní tak, jak jsme plánovali. Teprve pak vnímají herní svět stejně jako reálný."

Opět jsem beze slova kývl. Tohle ještě někdo neví? Právě tato vlastnost hry mě nejvíc znepokojila, když jsem poprvé spatřil online nabídku práce na pozici testera *Světa bez hranic*. Problém byl v tom, že jsem se do *Světa bez hranic* už připojil. Došlo k tomu před třemi lety. Tehdy byla hra jen v open beta verzi a podle mého názoru ještě rozhodně nebyla připravená na spuštění. Chyběl jí tutoriál pro nové postavy, návody i rady. V místě, kde jsem se po připojení do hry objevil, bylo všechno hranaté a působilo to nedodělaně. Nenabízela „nádherné a lákavé obzory" ani „kouzelně reálné západy slunce", jak teď prohlašuje reklama. Tehdy vypadal *Svět bez hranic* úplně jinak.

Navíc jsem odehrál jen sedm minut. Připravil jsem si postavu barbara s obouruční sekerou, opustil oblast pro začátečníky a najednou jsem stál tváří v tvář skupině upířích netopýrů s levely okolo 70. O sekundu později mě zabili. Na objevení se ve hře jsem musel čekat celou hodinu, a proto jsem jen zaláteřil nad zpola dokončenou a nevyváženou hrou a odinstaloval ji z počítače. Teď jsem však doufal, že mi tato zkušenost nezabrání v získání místa herního testera, jak zněl oficiální název.

„Co vám mám povídat, Timothy? Máte opravdu mnoho zkušeností z her a žádné fyzické či psychické problémy. Nevidím jedinou překážku v tom, abychom vás přijali," pronesl muž, znovu se na mě usmál a podal mi tablet s dotazníkem. Požádal mě, abych se posadil do vedlejší místnosti, odpověděl na všechny otázky a počkal na začátek úvodního setkání.

Odešel jsem z kanceláře, vytáhl mobil a předstíral, že si fo-

tím selfie s lesklým plakátem modrého vodního draka. Místo toho jsem však posílal zprávu:

„Prošel jsem pohovorem.“

Mobil téměř ihned zavibroval. Přišla odpověď:

„Nezdržuj se s vysvětlováním, ale pověz mi, co ti nabídli za postavu? Projdu fóra.“

Ve vedlejším pokoji jsem si vybral jednu z volných židlí a začal odpovídat na otázky v dotazníku. Korporace se ptala na mé zdraví, rodinný život, zda jsem spáchal nějaký trestný čin a jestli mám nějaké zlozvyky. Druhá polovina otázek se od první velmi lišila. Očividně souvisela s volbou herní postavy. Chtějí nejspíš zjistit, která by mi seděla nejlépe.

Po obvodu pokoje seděli další uchazeči čmárající prsty po tabletech. Většina mužů a žen byla asi v mém věku, ale několik jich bylo starších, a dokonce jsem spatřil i pár důchodců. Rychle jsem pochopil, v jaké společnosti se nacházím. Díval jsem se na studenty vyhozené za absence nebo kvůli špatným známkám, propuštěné úředníky, burzovní makléře, které opustilo štěstí, beznadějné herní závisláky a důchodce, kteří si nedokázali najít vhodnější brigádu… Abych to shrnul, sedí tu ztroskotanci, kteří v reálném světě nemají šanci.

Sám sebe za ztroskotance nepovažuji, ale souhlasím s tvrzením, že do skupiny tak nějak organicky zapadám. Je mi sedmadvacet, nemám práci, partnerku, peníze ani vlastní domov. Vlastně není jasné, čím se od nich liším. Snad jen tím, že mi na krku sedí inteligentní hlava. Získal jsem vysokoškolský titul v chemickém výzkumu. Dokážu konverzovat, nejsem úplně ošklivý a jsem sportovně založený. Bez problému vycházím s děvčaty, ale z nějakého důvodu mě všechny partnerky opustily kvůli jiným mužům. Utíkaly především po zjištění, že se musím starat o svou sestru připoutanou na invalidní vozík. Byla to škoda, ale svou mladší sestřičku bych za nějakou povrchní nánu nikdy nevyměnil.

Valerii, mé sestře, bylo jedenáct, když otec za kniplem rodinného létajícího auta v plné rychlosti narazil do zloděje prchajícího

před policií. Náraz a následný třicetimetrový pád okamžitě zabil oba naše rodiče. Valerie přišla o nohy a utrpěla mnoho řezných ran a zlomenin. Konstatování policie, že otec nemohl nehodě nijak zabránit, nám nijak nepomohlo. Musel jsem prodat náš byt v lepší části města, abych zaplatil léčbu pro Val a další výdaje.

Pro svou sestru jsem se nevzdal jen bytu rodičů, ale i přátel, psychologů a celého zbytku světa. Nejtěžší to bylo hned v prvních týdnech po nehodě. Valerie měla neustálé bolesti a žádný důvod k životu. Mnohokrát mě prosila, abych jí podal hrst prášků na spaní a ona se už nemusela nikdy probudit. Ze všech sil jsem se snažil svou sestru uklidnit a zabránit jí spáchat sebevraždu. Díky tomu v ní den po dni rostla vůle žít. Pro zlepšení její nálady jsme vyzkoušeli mnoho věcí, ale nejvíc zafungovaly procházky. Žili jsme u velkého parku, kde se vždy příjemně trávil čas. Bohužel nedlouho nato jsme se kvůli nedostatku peněz museli přestěhovat z centra metropole a ubytovat se na předměstí. Brzo poté jsme na Valinu žádost s procházkami skončili. Sestra nedokázala snášet posměch a vtípky dětí ze sousedství. Nazývaly ji mrzákem, dokonce po ní házely kameny. Bylo to pro ni příliš.

Ale v tu chvíli našla další způsob, jak na svůj hendikep zapomenout. V počítačových hrách odbourávala stres a opět si užívala pohledů na krásné okolí. Tato nová záliba nám ale mnoho peněz nepřinášela, ba právě naopak. Situace začala být tristní především během posledních několika měsíců, kdy hra, kterou si před několika lety vybrala, *Království mečů a kouzel*, vykazovala rapidní snižování hráčské základny…

Potřásl jsem hlavou, abych odehnal smutné myšlenky, a vrátil se k dotazníku. Otázkami jsem proletěl jako vítr a zastavil se až u poslední: „Požadovaný způsob vyplácení mzdy“. Nabízely se mi dvě volby: pevná měsíční mzda, nebo možnost vybírat herní měnu a vyměňovat ji za reálné peníze. Ve *Světě bez hranic*, podobně jako ve většině ostatních MMO her, proudily peníze obyčejně směrem od hráčů ke korporaci. Lidé měli možnost vložit do hry reálné peníze, ale neexistoval způsob, jak je pak zase vyvést ven. Pro zaměstnance však korporace učinila výjimku. Umožnila

jim vybírat virtuální měnu ze hry ve formě výplaty, pokud si to předem zvolili.

Pro mě to byl hlavní důvod, proč jsem o zaměstnání v korporaci *Světa bez hranic* stál. Vždyť je jasné, že žádná slušná firma by nikdy nenabídla komukoli ze ztroskotanců v této místnosti stabilní příjem. Ale když nám dali legální možnost převést herní peníze na reálné… Nikdo neví, co se může přihodit. Má postava ve hře například pohádkově zbohatne. Tím bych okamžitě vyřešil veškeré své finanční problémy. Přesto jsme se sestrou velice dobře chápali, že za každou osobou, která má takové štěstí, stojí tisíce lidí, kteří si vybrali špatnou možnost a teď roní krev, pot a slzy v práci, za kterou nedostanou víc než minimální mzdu. My si však zvolili a volba to byla vědomá a dohodnutá předem.

Do boku mě drcla žena středního věku, která seděla vedle mě a vzhledem připomínala účetní. Narazila v dotazníku na výraz „charisma“ a teď se hlasitým šeptem ptala ostatních, co to slovo znamená. Nerozuměl jsem, co jí odpovídá muž sedící na opačné straně, ale podle všeho se všemožně snažil udržet si vážný výraz. Ženina tvář se zbarvila do temně rudé a do tabletu začala psát rychlostí tiskárny. Levou rukou skrývala svou odpověď před zraky ostatních. Zavrtěl jsem hlavou. Pokud je tohle má konkurence… Odhodlaně jsem zvolil možnost „vybírat herní měnu“.

Dobrá, rozhodnutí padlo. Není cesty zpět. Přesto jsem se zoufale snažil zahnat představy prázdného účtu v bance. Nešlo jen o to, že nemám žádné peníze. Nestíhám platit dluh, na který se navíc nabalují úroky. Pokud během několika příštích týdnů nesvedu zaplatit aspoň jeho část, banka mi zablokuje kartu. Kromě toho jsme se sestrou již tři měsíce nezaplatili nájemné. Bytná nám už vyhrožovala vystěhováním. Bez stabilního příjmu to začínalo být velmi složité.

Já se přesto rozhodl zariskovat. Stejně jako tenkrát při nákupu virtuální nemovitosti v *Království mečů a kouzel*. Tentokrát jsem však nevsadil jen byt v prestižní čtvrti, ale vše, co nám zbývalo.

⁕ ⁕ ⁕

„Vítejte! Věnujte mi pozornost.“ Do pokoje vešel elegantně oblečený snědý muž s tmavými kudrnatými vlasy a postavil se na malý stupínek. „Jmenuji se Alexandro Lavrius. V korporaci zastávám pozici ředitele divize speciálních projektů. Vy jste byli vybráni, abyste pro mě pracovali jako testeři… Co je s tím mikrofonem?“

Z reproduktorů vycházel hrozně nepříjemný skřípavý zvuk, ze kterého mi šel mráz po zádech. Mladá asistentka hbitě vyběhla na stupínek a upravila mikrofon připnutý k Alexandrovu límci. Ředitel se na polekanou dívku velice nespokojeně podíval, podle všeho ji čekalo pokárání, a pokračoval:

„To bychom měli. Takže, nejdříve krátké představení. Virtuální *Svět bez hranic*, do kterého brzy vstoupíte, je opravdu rozlehlý. Není nekonečný, jak by si někdo mohl myslet, ale rozhodně je nepředstavitelně velký. Už teď má větší rozlohu než povrch Země, a proto máte téměř neomezené možnosti cestovat a objevovat nové zajímavé lokace. V tuto chvíli hraje *Svět bez hranic* přibližně dvě stě čtyřicet milionů hráčů a toto číslo každý měsíc o dva až tři miliony vzroste. Můžete si myslet, že je korporace na své výsledky pyšná. Někdo jiný by usnul na vavřínech a jen hrabal prachy. My ne. Naše vedení neustále přichází s novými a ještě grandióznějšími plány. Vývojové oddělení korporace má neustále plné ruce práce. Avšak plánovací oddělení odhalilo určitá rizika a vedení se shodlo na tom, že ve středně vzdálené budoucnosti by mohlo jít o skutečnou hrozbu.

Vidíme dva hlavní problémy. První spočívá v tom, že ačkoli hra nabízí širokou škálu nejrůznějších ras s jedinečnými vlastnostmi, sedmdesát osm procent hráčů zvolí člověka. Tím samozřejmě vzniká velký nepoměr. Pokud k tomu připočítáme sedmnáct procent hrajících za různé druhy elfů a půl-elfů a tři procenta za trpaslíky, znamená to, že celkový počet hráčů, kteří si zvolili z více než sta dostupných ras nějakou netradiční, se drží pod dvouprocentní hranicí.

Pro tuto nerovnost existuje spousta důvodů. Jedním z hlavních je ten, že potenciální noví hráči nemohou získat dostatek pozitivních informací od hráčů hrajících za méně populární rasy. Místo

toho jsou všechna fóra plná neuvěřitelně podrobných návodů pro lidi paladiny, lesní elfy lučištníky, temné elfy kouzelníky a půl--elfy zabijáky. Není tedy překvapením, že se noví hráči obávají zvolit si jednu z neprobádaných cest. Postava se nedá v průběhu hry změnit, a proto nechtějí nic riskovat. Tato skutečnost má za důsledek opět to, že si noví hráči vytváří paladiny, elfy nebo temné elfy a zaplňují jimi herní svět. A protože hráči dennodenně narážejí na své přesné kopie, vcelku pochopitelně ztrácí pocit své jedinečnosti a následně i zájem o hru.

Druhým problémem je volba místa pro život. Před našimi hráči se otevírají nedozírné obzory *Světa bez hranic*, které mohou být v případě potřeby posunovány dál a dál. I přesto je aktuální mapa využita jen minimálně. Devadesát procent hráčů přebývá v několika obřích megalopolích, které se nacházejí kolem místa vstupu do hry. Důvodů pro tak značné přelidnění je opět několik, ale nade všemi ostatními převládají ty ekonomické. Suroviny jsou dostupné ve městech, peníze obíhají ve městech a ve městech sídlí i banky, do kterých si hráči mohou své peníze bezpečně uložit. Právě proto se do nich stahuje většina hráčů a neodradí je ani vysoké ceny nemovitostí a surovin. Miliony nádherných lokací vytvořených talentovanými designéry a překypujících jedinečnými úkoly i domorodci zůstávají nevyužity. Navíc narůstá rozčarování hráčů, kteří mají pocit, že nic nového se už objevit nedá, a začínají se nudit.

Proč vám to vše vyprávím? Možná jste již uhodli, že nikomu z vás nedovolíme zvolit si člověka či elfa a ani jednoho z vás nečeká kariéra rytíře či lučištníka. Do hry se připojíte ve vzdálené divočině, odkud by byl případný přesun do zalidněných oblastí velice těžký. Pokud byste se přesto rozhodli pro život ve městě, vedení korporace tím rozhodně nepotěšíte. Čeká vás nestandardní vstup do hry, což přinese konfrontace s nebezpečím a složitými situacemi. Není to náhoda. Předchozí testovací skupina předvedla, že úspěšně zvládnuté náročné situace jsou hlavní kotvou, která naše hráče udrží v herním světě. Postupem času bychom chtěli do daných lokací přesouvat naprosté nováčky. Z toho důvodu je va-

ším úkolem zjistit, zda je možné v těchto náročných podmínkách přežít a levelovat svoji postavu.

Vaše skupina je jednou z mnoha, které jsme během posledních týdnů vybrali k otestování atypických kombinací rasy a povolání. Očekává se, že cestou utrpíte mnoho šrámů. Ale tím dojde k vytvoření zajímavých návodů autenticky popisujících přednosti vaší nezvyklé rasy, třídy postav a povolání. Chci vás předem varovat: zkušební dobou projde jen několik z vás a pouze těm nabídneme dlouhodobou smlouvu. Korporace potřebuje jen silné osobnosti a příběhy, které dokážou vzbudit zájem u současných i potenciálních hráčů. Pokud se vám však nepodaří úspěšně projít zkušební dobou, nezoufejte, protože i tak získáte neocenitelnou zkušenost na poli virtuálních her a příležitost ponořit se pomocí nejmodernějších technologií všemi smysly do *Světa bez hranic*.

Teď vám rozdáme karty postav, které vám přidělil počítač na základě odpovědí v dotazníku. Pak dostanete příležitost položit mé asistentce otázky a následně, před koncem pracovního dne, se přesunete do personálního oddělení a podepíšete smlouvy, abyste od zítřka mohli pracovat."

„Můžeme začít už dnes?" zeptal se obtloustlý kluk, jehož světlý obličej byl obsypán pupínky trápícími většinu dospívajících.

Alexandro Lavrius vzhlédl k hodinám na stěně, potichu se na něco zeptal asistentky a odpověděl:

„Do práce se můžete pustit okamžitě po podepsání smlouvy. Nezapomínejte ale, že ve *Světě bez hranic* máme teď okolo čtyř odpoledne a stmívá se v devět. Po této schůzce půjdete na personální, odtud vás zavedou na pracovní místo a předvedou, jak používat kapsli pro virtuální realitu. Vytvoříte si svou postavu, spustíte tréninkovou misi a objevíte se v herním světě… Nebudete mít mnoho času na nalezení bezpečného místa, kde strávíte noc. Noc je ve *Světě bez hranic* brutální a zrádná, tedy mimo města a další bezpečné lokace. Je velmi pravděpodobné, že vás sežerou stvůry. Pokud k tomu dojde, ztratíte nějaké zkušenosti a budete muset čekat jednu hodinu na návrat do hry. Chcete-li to však riskovat a začít pracovat už dnes, nevidím jediný důvod, proč by to nešlo.

Třeba se vám podaří přežít první noc a bude to pro vás velmi užitečná zkušenost, která pozitivně ovlivní vaši další kariéru testera."

Goblin bylinkář? Nechápavě jsem hleděl na kartičku, kterou mi počítač přidělil. Dokonce jsem vytáhl mobil, abych si o goblinech ve *Světě bez hranic* vyhledal více informací. Hned první odkaz mě odměnil následujícím textem na fóru:

„Goblini jsou malí ohavní bastardi, kteří si z ostatních škaredě střílejí, kradou zeleninu ze zahrad a napadají osamocené cestovatele. Naštěstí jsou velice slabí, a proto si s nimi dokáže poradit i naprostý začátečník. Občas objevíte celé vesnice plné goblinů. Nabízejí docela hezký zdroj zkušeností a pro nováčky jednoduchý způsob, jak postoupit na vyšší levely. Nechápu ale, proč vůbec vývojáři rasu goblinů zpřístupnili hráčům. Nedokážu si představit někoho tak hloupého, aby si tuhle zelenou ohavnost zvolil, především kvůli velmi omezujícím postihům u Inteligence a Síly. Právě kvůli nim se z goblina nikdy nemůže stát schopný kouzelník ani bojovník. Z čistě teoretického pohledu si dokážu goblina představit jako lučištníka nebo kušníka, a to díky bonusům k Hbitosti a Vnímání, ale dosud jsem nepotkal nikoho tak pitomého, kdo by to chtěl opravdu vyzkoušet. Elfové totiž nabízejí ještě vyšší bonusy. Jo a ještě jedna věc. Ty zelené potvory mají velké postihy u vztahu k lidem, a proto nemohou jen tak vstoupit do klasických herních lokací."

Prakticky každý hráč, který má zájem vytvořit si goblina a chce si o své rase něco nastudovat, nejdříve narazí na tato slova. V tom případě nechápu, co vývojáře *Světa bez hranic* překvapuje na tom, že si dosud nikdo goblina nezvolil.

Osobou stojící za tímto shrnutím je jistý Přerostlý Zálesák. Podle charakteristiky u jeho účtu na fóru hraje postavu druida na levelu 204. Jen tak ze zvědavosti jsem si pročetl dalších sedm odkazů nabízených vyhledávačem, ale kamkoli jsem se podíval, našel jsem stejně odrazující informace. Poslal jsem sestře zprávu o postavě, která mi byla přidělena, a dál intenzivně hledal informace a návody pro gobliny bylinkáře.

Ze čtení mě vytrhl podivný hluk. Zvedl jsem hlavu. Ředitel již dávno odešel, ale s jeho asistentkou živě diskutovala ta postarší účetní, která neví, co je to charisma.

„Je s vaší postavou něco v nepořádku?“ zeptala se zaměstnankyně klidným až znuděným tónem.

„Jestli je něco v nepořádku? Všechno! Je to dryáda tanečnice! Na fóru jsem si přečetla, že dryády nenosí šaty! No, vždyť si to jen představte! Myslela jsem si, že se ucházím o kancelářskou pozici. Tušila jsem, že to není úplně běžný projekt, ale nepředstavovala jsem si, že budu pracovat jako striptérka!“

Asistentka ředitele byla už od incidentu s mikrofonem jako na jehlách, a proto v jejím hlase zřetelně zaznívala podrážděnost:

„Systém vám přiřadil takovou kombinaci rasy a třídy postavy, kterou pro vás považoval za nejvhodnější. Pokud se vám to nelíbí, budu nucena vám sdělit, že jste neprošla zkušební dobou, a opustíte skupinu jako první…“

Všiml jsem si posměšného výrazu na tváři muže, jenž jí předtím poradil význam slova charisma. Systém určitě zvolil tuhle bizarní kombinaci kvůli jeho zavádějící nápovědě. Asistentka natáhla vyzývavě ruku a naznačila, že si mileráda vezme kartičku s postavou od ženy zpět, ale právě v tu chvíli zazněl ze zadních řad hlas nějaké mladé holky:

„Počkejte! Mohla bych si s ní postavu vyměnit?“ Ze svého místa vstala slečna s hezkou figurou a tmavě hnědými vlasy spletenými do copu, který sahal až k pasu, a vyrazila k pódiu. „Podívala jsem se na úvodní informace o dryádách. Jistě, jejich vybavení je omezeno jen na prsteny a náramky, ale je vyváženo rasovými bonusy. Navíc je třída tanečnice jako stvořená pro dryády. Ty mají totiž bonusy v atraktivitě, šarmu a reakci opačného pohlaví.“

Asistentka ředitele ihned souhlasila:

„Přesně tak. Je to dobrá volba a jednoduchá postava na získávání zkušeností. Navíc je cesta dryády tanečnice hodně originální. Neexistuje pro ně žádný návod a úspěšné levelování prakticky zajišťuje pokračování v naší korporaci.“

Žena, kterou jsem si v hlavě pasoval na účetní, se otřásla a zamumlala:

„No to se podívejme, jakou stvůru tě přinutili hrát… Může vůbec být něco horšího než exotická tanečnice?“ Z dívčiny ruky vytrhla širokou kartičku a přečetla si ji. „Och, ano! Ano! Gremlin bankéř. O něčem takovém jsem snila celý život!“

Čekal jsem, že mladé slečně, se kterou si vyměnila karty, začne líbat obě ruce. Poté se celým sálem rozlehly výkřiky:

„Má někdo zájem o výměnu trolla kanibala?“

„Vyměním hobgoblina podvodníka za jakoukoli jinou třídu postavy!“

„Chtěl by někdo orka astrologa? Mám zájem o postavu pro boj zblízka!“

Nečekal jsem na rozuzlení groteskní show, zvedl jsem se a vydal se rovnou na personální oddělení. Goblin bylinkář mi najednou nepřipadal tak špatný. Vlastně jsem s výběrem docela spokojený.

Ačkoli jsem se snažil nedat na sobě znát žádné emoce, udělaly na mě dojem opulentnost a luxus, které korporace předváděla. Firma provozující *Svět bez hranic* sídlila v obrovském mrakodrapu, jemuž nechyběla ani podzemní patra. Jak výtah klesal, všiml jsem si několika pater, pro které nebyly na ovládacím panelu tlačítka. Průhlednými dveřmi výtahu jsem si vše prohlédl. Ve vchodu stáli dobře vybavení a vyzbrojení strážní oblečení do neprůstřelných vest. Měli nasazené plynové masky. Arthur, sympatický technik, který mě doprovázel k mému pracovnímu místu, mi vysvětlil, že pro nás smrtelníky je vstup do těchto pater přísně zakázán. Nachází se tam totiž největší bohatství korporace: herní servery. A dostat se k nim je daleko složitější než vniknout do bankovního trezoru po strop naplněného zlatými cihlami. Technická podlaží jsou chráněná nejen bezpečnostními systémy, ale i jedovatým plynem. To mělo odradit všechny potenciální zločince.

Následně jsme minuli podzemní parkoviště. Stála tam luxusní vozidla a létající auta. Dveře výtahu se otevřely až v patře tes-

tovacího oddělení a já jsem to spatřil: obrovskou halu táhnoucí se donekonečna s mnoha visutými chodníky lemovanými malými identickými kabinkami. Po jednom z těchto dlouhých chodníků jsme se s Arturem vydali a zastavili se u průhledných dveří. Rychlým pohledem jsem přečetl nápis na dveřích: *4-16A*.

„Čtvrté podlaží, strana A, kabina šestnáct. Tady budete pracovat. Vstupte, seznamte se s vybavením a svlečte si bundu," oznámil mi a ukázal na židli a věšák na zdi. Sám však dovnitř nevešel. „Každá kabina je vybavena vysouvacím stolem a vestavěnou chladničkou, kam si můžete ukládat svačinu. Na jídlo budete mít čas před začátkem pracovní doby. Za každými padesáti kabinami se nachází toalety a na obou koncích chodníku naleznete sprchy. U každého chodníku je tři sta kabin, takže především na konci pracovní doby s volnými sprchami nepočítejte. Tak dobrá, přeji vám hodně štěstí!"

Zatímco pronášel poslední větu, jeho oči přilákala hezká, nebál bych se říct okouzlující žena s bohatou hřívou červených vlasů, která právě s pyšným pohledem procházela okolo mé kabiny. Měla na sobě dlouhé, smaragdově zelené šaty, boty na vysokém podpatku a klobouk se širokou krempou. Prsty jí zdobily prsteny s velkými kameny, od kterých se mi odráželo světlo do očí. Žena se na Arthura ani nepodívala. Mě si vůbec nevšimla. Kráčela dalších patnáct metrů, zastavila se před standardními dveřmi do jedné z kabin a přiložila elektronický klíč. Poté vstoupila dovnitř.

„Kdo to je?" zeptal jsem se polohlasně technika.

Arthur se oklepal a probral se.

„Kdo to je? Jak to mám vědět? Pracuje tady. Přichází většinou večer a odchází až ráno. Asi hraje za nějakou noční postavu. Očividně je to dobrá hráčka a vydělává slušné peníze. Jednou jsem ji zahlédl parkovat v podzemní garáži. Má sportovní auto tak drahé, že na něj nebudu mít, i kdybych šetřil celý zbytek života. Nemám ale tušení, kým je ve hře. Vaše herní postavy nevidíme. Pomáháme vám jen připravit vybavení. Elitní hráči obvykle získávají vlastní kanceláře ve vyšších patrech budovy. Možná jí víc vyhovuje, že z parkoviště sjede jen jedno patro a je tady. No nic, vrať-

me se k tomu hlavnímu. Svlečte se, změřím si vás kvůli nastavení senzorového obleku a helmy.“

Jakmile se za Arthurem zavřely dveře, vytáhl jsem telefon a pověděl jsem sestře, že jsem připraven.

„Vývolej konzoli a řekni mi číslo své virtuální kapsle a herní relace. Zkusím se do ní připojit.“

Na klávesnici jsem vyťukal klasický technický příkaz a výsledek jsem vyfotil mobilem.

„Počkej pět minut, abychom se připojili ve stejnou chvíli.“

Navlékl jsem si oblek, který se ježil elektrodami, a položil jsem se do virtuální kapsle. Pozoroval jsem odpočet na malém monitoru a čekal, až se objeví pátá minuta. Potom jsem zavřel víko kapsle a odstřihl se tak od reálného světa. Před očima se mi rozzářila obrazovka…

Zranění: 2757 (kousnutí Prokletého netopýra)
Zemřel jste

Co to má jako znamenat? Zpráva se objevila ve stejnou chvíli, kdy se rozsvítila obrazovka. Obraz pomalu vybledl a zahalila mě temnota. Uběhla minuta, pak další a možná ještě několik. Nic se nedělo. To má být vše? Neměl jsem před sebou herní interface ani žádné tabulky s menu. Všude okolo byla jen neprostupná, černočerná tma. Netopýři! No jasně! Ti přece byli tím posledním, co jsem během viděl při svém prvním pokusu, když jsem se pokoušel hrát za barbara. To znamenalo, že mě teď z kapsle zase vytáhnou a dostanu výpověď za lživé informace sdělené u pohovoru.

Svět okolo se najednou rozzářil a na obrazovce se objevila tabulka pro vytvoření postavy. No, takže mi to prošlo, ale bylo to těsné. Tak co tu máme? Goblina bylinkáře na levelu 1. Nemohl jsem změnit rasu ani třídu postavy.

Jméno postavy: Amra

V tuto chvíli mě znovu polil studený pot. Svého barbara jsem

tehdy chtěl pojmenovat Conan po vzoru slavné filmové předlohy, ale jméno již někdo používal. Potom jsem vyzkoušel jméno Amra, podle jiného hrdiny, a to bylo volné. Pokud vím, herní pravidla se za poslední tři roky změnila a všechny nové postavy teď používají dvouslovná jména: Tony Černé_srdce, Ahmed Plíživý_had, Ellie Moc_hezká a podobně. Já měl však jednoslovné jméno, a navíc jen o čtyřech písmenech…

Začátečník s jednoslovným jménem? Možná by mi to mohlo pomoci skrýt skutečnost, že pracuji pro korporaci. Vlastně mi to ani nevadilo. Připadalo mi hezké se v něčem odlišovat. Teď přišla chvíle pohrát si se vzhledem a statistikami.

Z obrazovky na mě zírala zelená tvář. Nejvýrazněji na mě působily veliké oči a přímo velkolepé uši. Systém mi navrhoval, abych si pohrál s nastavením a změnil vzhled standardního goblina podle svých představ na něco osobitějšího. Na to je však ještě čas. Herní poznámka mi poradila, že vzhled postavy můžu zdarma upravit kdykoli až do levelu 10, a proto jsem se rozhodl tuto část přeskočit. Znepokojovalo mě totiž něco úplně jiného. Alexandro Lavrius řekl, že do setmění nezbývá mnoho času, nemůžu si tedy dovolit zbytečně ztratit ani sekundu.

Především jsem se chtěl seznámit se všemi bonusy a postihy rasy goblinů. Přerostlý Zálesák o postizích bohužel nelhal:

Rychlost zvyšování Inteligence
Postih: 50 %

Rychlost zvyšování Síly
Postih: 50 %

Vztahy s rasami lidé, elfové, trpaslíci, gnómové, draci
Postih: 20 bodů

Získané zkušenosti
Postih: 20 %

Seznam postihů byl opravdu silné kafe. Zklamal mě především postih k získávání zkušeností. Negativní vlastnosti goblinů jen stěží vyvažovaly bonusy:

Rychlosti zvyšování Hbitosti
Bonus: 30 %

Rychlost zvyšování Vnímání
Bonus: 30 %

Vztahy s rasami goblini, orkové, koboldi, ogři, obři
Bonus: 20 bodů

Reakce lesních a bažinných tvorů
Bonus: 30 bodů

Rychlost pohybu v lesích a bažinách
Bonus: 30 %

Konečně jsem dospěl k hlavním statistikám ušatého goblina. Každá postava, ať už NPC či skutečný hráč, měla ve *Světě bez hranic* jen šest hlavních statistik: Sílu, Hbitost, Inteligenci, Kondici, Vnímání a Charisma. Veskrze standardní a jednoduše pochopitelné statistiky. Síla zvyšovala zranění způsobené ručními zbraněmi a maximální možnou váhu předmětů v inventáři. Hbitost byla důležitá pro zbraně na dálku a úhybné manévry. Inteligence umožňovala postavě lépe chápat vlastnosti předmětů a určovala množství many potřebné pro kouzlení a účinnost kouzel. Kondice ovlivňovala počet bodů Zdraví a Vytrvalosti. Vnímání se týkalo zraku, čichu a sluchu postavy a díky němu rostla šance na objevení skrytých předmětů. A konečně Charisma – statistika určuje, jak se k vaší postavě bude chovat okolí.

Existovalo několik způsobů, jak statistiky zvyšovat: přidat vybrané statistice několik bodů po získání vyššího levelu, zvyšovat úrovně primárních schopností nebo si pomoci kouzelnými předměty.

Jméno	Amra
Rasa	Goblin
Třída	Bylinkář
Zkušenosti	0 ze 100
Level postavy	1
Zdraví	15/15
Body vytrvalosti	15/15
Statistiky	
Síla (S)	2
Hbitost (H)	2
Inteligence (I)	2
Kondice (K)	2
Vnímání (V)	2
Charisma (Ch)	2
Nevyužité body	**3**
Základní schopnosti (zvoleno 2 ze 4)	
Bylinkářství (V H)	1
Obchodování (Ch I)	1
Vedlejší schopnosti (zvoleno 0 ze 4)	

Vývojáři mé postavě do vínku vložili dvě primární schopnosti: Bylinkářství a Obchodování. První ze schopností jsem chápal (je těžké si představit bylinkáře, který neví o bylinkách vůbec nic), ale Obchodování mě trochu zaráželo. Nemohl jsem ho ani ze seznamu schopností vymazat. Na základě těchto informací jsem pochopil, jaký asi byl záměr vývojářů. Podle nich se stanu půvabným malým goblinem, který pobíhá po lese a sbírá rostliny, které následně prodává místním obchodníkům. Schopnost Obchodování jsem potřeboval k tomu, aby mě bezohlední obchodníci nepřipravili o peníze. Inteligence mé postavy by se dala porovnat

se židlí, ale nejspíš by těsně prohrála. Dokud nezískám schopnost Vyjednávání, neustále budu přicházet o peníze. Trochu mě zarážela i písmena v závorkách vedle názvů schopností, ale rychle jsem si uvědomil, že jde o statistiky, které si postava zvýší aktivním používáním schopností.

Jenom 3 volné body! To není mnoho. Po nastavení parametrů a pročtení popisů jsem objevil informaci, že Zdraví a Vytrvalost záleží jen na Kondici. Dobrá, 1 volný bod vložím do ní. Celkové Zdraví tím vzrostlo na 21 bodů a Vytrvalost na 20.

Následně jsem se zastavil u Hbitosti. Podle návodu od Přerostlého Zálesáka a díky tomu, co jsem pochopil z rasových bonusů, bych se měl zaměřit právě na Hbitost, protože ta bude hlavním činitelem úspěchu mé ušaté postavy. Investoval jsem do ní 2 body, čímž jsem ji zvýšil na 4. To by mělo být vše. Vlastně… Na poslední chvíli, těsně než jsem vstoupil do hry, jsem si uvědomil, že nemůžu vystát nízkou inteligenci svého goblina. V popisu statistiky bylo jasně řečeno, že hodnota Inteligence menší než 3 ztíží schopnost normálně mluvit a rozumět ostatním. To znamenalo, že v současném stavu nemůžu mluvit s ostatními hráči či NPC a nebudu chápat úkoly ani rady. Snížil jsem Charisma na minimum (už předtím goblin nebyl žádný krasavec, ale tímhle se z něj stalo něco příšerného) a bod jsem vložil do Inteligence.

Teď jsem připraven. Je čas hrát!

2. KAPITOLA

Orkská galéra

Strach. Chlad. Bolest. Hlad. Otlučené tělo bolelo a brnělo. Přes bolest a únavu jsem zaslechl jakési hlasité zvuky. Nejvíce ze všeho jsem si přál nevnímat je a nechat se unést konejšivým snem. Zvuky však nabíraly na intenzitě. Jasně jsem slyšel o sebe narážející zbraně, zlostné výkřiky a sténání umírajících. Do nosních dírek si našel cestu zápach čerstvé krve. S námahou jsem otevřel oči a zjistil, že ležím v temné místnosti na zemi pokryté shnilou slámou. Snažil jsem se pohnout, ale levé zápěstí bylo pevně sevřeno těžkým železným kruhem, který se řetězem pojil k dalšímu kruhu připevněnému ve zdi. Jsem snad zajatec?

Periferním viděním jsem spatřil proběhnout okolo vysokého orka v kožené zbroji a s vytasenou šavlí. Doslova o několik sekund později jsem byl svědkem pádu jeho zakrváceného těla na zem. Orkův vrah, člověk v těžkém plátovém brnění, přešel k tělu ležícímu na zemi a pro jistotu do jeho hrudi zarazil krátké kopí.

„To by měl být poslední!“ zakřičel na někoho vzadu. Odpověděl mu skřípavý hlas:

„Skvěle! Osvoboďte vězně a přiveďte je na naši loď! Orkská galéra se brzo rozbije o útesy!“

Takže mě osvobodí! Neměl jsem čas si tu myšlenku užít, protože se ke mně velký voják otočil, na tváři se mu objevil znechucený výraz a krátké kopí tentokrát proniklo mou hrudí!

Znovu ta temnota. Jen jsem vyjeveně ležel a nemohl jsem uvěřit tomu, co se stalo. Voják mě zabil nebo přinejmenším hodně těžce zranil, přestože dostal za úkol mě osvobodit! Proč?

Vnitřní hlas se rozchechtal a posměšně poukázal na to, že jsem jeho reakci mohl očekávat. Rasa goblinů má −20 bodů postihu vůči lidem a já si navíc ještě snížil Charisma na minimum. To pravděpodobně znamená, že na mě podobným způsobem bude reagovat každý člověk, elf nebo trpaslík.

Bolest se vrátila a já jsem otevřel oči. Svět okolo jsem sledoval v odstínech černé a rudé. Stejně jako předtím jsem ležel na starém hnijícím seně, ale to teď bylo nasáklé hustou tmavou krví. Mou krví.

Zdraví: +1 bod z Regenerace

Kopí prošlo žaludkem, ale rána se mi už téměř zacelila. Zdraví však znepokojivě blikalo. Zbývaly mi 3 body z 21. Dosud jsem vlastně neměl o regenerační schopnosti goblinů potuchy. Proč něco takového nikdo v návodech nezmínil? Možná Regeneraci goblinům vývojáři přidali teprve nedávno, aby hráčům usnadnili hru. Přesto mě však rána v žaludku pořád strašně bolela! Musím uznat, že smrt je velmi nepříjemná zkušenost. Dokonce i v počítačové hře.

Nejsem si jistý, na co bych dál myslel nebo k čemu bych se odhodlal, protože v tu chvíli se pod dřevěnou mříží mé cely protáhla krysa.

Krysa
Level 1

To malé stvoření šlo jistým krokem rovnou za nosem, omámené vůní krve. Nepatrně jsem se pohnul a stáhl pravou nohu pod sebe. Krysa se ke mně otočila, ale neutekla. Jen mě pozorovala. Zdálo se mi, že v ní narůstá chuť na mé maso. Kdybych byl zdravý jako řípa, neměl bych se zabitím krysy žádný problém, ale teď mi zbývaly jen pouhopouhé 3 body… Ona mě snad sežere!

Zvíře nejspíš dospělo ke stejnému závěru a rozběhlo se ke mně. Já ani krysa jsme nečekali to, co přišlo vzápětí:

Uděleno zranění: Upíří kousnutí
Účinnost: 10 bodů
Uzdraveno: +5 bodů Zdraví

Získáno: 8 zkušeností
Získán předmět: Krysí maso (jídlo)

Nový úspěch: Ochutnavač (1/1000)

Odemčena rasová vlastnost: Chuť na krev
Účinnost: +1 % k udělenému zranění za každé jedinečné stvoření zabité upířím kousnutím
Aktuální bonus: 1 %

Nový parametr: Tišení Žízně po krvi (10/15)

Několik dlouhých sekund jsem jen tak seděl, vnímal odpornou chuť krysí krve a vstřebával (ve všech významech slova), co se právě událo. Jsem snad upír? Otevřel jsem tabulku informací o své postavě a ta mě nenechala na pochybách:

Amra
Goblin
Upír

Naštěstí si můžu druhou část popisu rasy skrýt jednoduchým zaškrtnutím speciální volby *Skrýt před ostatními hráči*. Přečetl jsem si popis rasy upírů a děkoval nebesům i vývojářům hry za to, že mi ji dovolili skrýt:

Odhalení
Postih: 50 bodů
Postih: Legální cíl k zabití pro hráče a NPC živých ras

Aktivní stav Žízeň po krvi
Postih: Odhalení se nedá zabránit

Zásah přímým slunečním svitem
Postih: Smrt

To mě moc nepotěšilo… Od této chvíle bude mou nejpřednější prioritou udržet tuto skutečnost v tajnosti. K rase upírů se však vázaly i výhody. Na levelu 1 upír získává Regeneraci ve výši 1 bod Zdraví za minutu a bonusový typ útoku (oproti ostatním útokům se u něj neřešilo, zda je útočník pravák nebo levák):

Upíří kousnutí
Cena: 10 bodů Vytrvalosti
Zranění: (1–6) x Síla
Zdraví útočníka vyléčeno o 50 % uděleného zranění
Při útoku na spící, paralyzované či bezvědomé cíle je šance na kritický zásah 100 %; útočník si může zvolit účinek: okamžitá smrt/šestihodinový spánek/ nakažení upírstvím

Znovu jsem si pročetl popis útoku. Znamená to snad, že můžu zabít jakéhokoli tvora bez ohledu na jeho level? Pokud ho zastihnu spícího, bude s ním amen, i kdyby měl level 100. To je ale skvělý zdroj zkušeností pro levelování! A můžu kousnout jak hráče, tak i NPC… Počkat! Zarazil jsem se. Pokud tuto schopnost použiju proti hráči, mé tajemství bude odhaleno. Až do konce mých dní mě pak budou lovit a neustále zabíjet, protože jim to pravidla dovolují. Každá smrt mi způsobí fyzickou bolest a ztratím zkušenosti. Musím zajistit, aby má upíří rasa zůstala tajemstvím.

„Kdo je tam? Slyším vás!“ zvolal někdo zvenčí mého vězení a mně ze strachu naskočila husí kůže.

Překvapeně jsem vyskočil a rychle si otřel rty hřbetem ruky. Rozhodně nechci, aby si cizinec všiml krve okolo mých úst.

„Já bít krysa. Ona útočit. Bum, bum já bít,“ odpověděl jsem.

Co to sakra je? To jsem přece neříkal! Ale z úst mé postavy vycházely jen tyto lámané věty. Takže dokonce ani 3 body Inteligence nestačí. Otřásl jsem se při představě, jak by má postava asi mluvila, kdybych číslo nechal na původní hodnotě.

„Krysa? Jo, tu jsem viděl. Docela dlouho se na mě mlsně dívala, ale pak odběhla. Zjistil jsi, jak vyprostit ruku z toho železa? Já na to nemám Sílu."

Přijata mise: Útěk z galéry obchodníků s otroky
Třída mise: Nutná, tréninková
Odměna: 80 zkušeností, přístup do hlavního herního světa

„Železo já ne vědět. Já bolet. Muž bodnout kopí."

Z opačné strany stěny jsem zaslechl podivný bublavý smích druhého hráče.

„Dokážu si představit, kolik máš bodů Charismatu, když se tě rozhodli místo záchrany radši zabít. Překvapuje mě, že jsi neumřel. Všichni vojáci mají level dvacet pět. Podle všeho tě měli zabít první ranou. Mě si prostě nevšimli. Jakmile v nákladním prostoru došlo k masakru, použil jsem Neviditelnost, a než odešli, zvýšil jsem ji na druhou úroveň. Ale moc jsem to nepromyslel. Možná by mě osvobodili stejně jako ostatní. Nebo by mě zabili. V tom případě bych se nemusel štvát se železem. Vrátil bych se z bodu obnovení volný jako pták."

Ztuhl jsem strachy. Bod obnovení, o kterém ten tvor mluví, není z mého místa vidět. Ale co když je jedinou možností pro postavy s takovým vzhledem, jako mám já, smrt a následný návrat? Ale to jistě ne, to by byl nesmysl! Musí existovat jiný, normálnější způsob, jak se z vězení dostat. Kouknul jsem na půlmetrový rezavý řetěz pevně držící mou paži. Nejprve jsem se ho pokusil přetrhnout.

Nedostatečná úroveň Síly na dokončení této akce
Potřebná úroveň Síly na přetržení řetězu: 7 bodů

Takže nejsem moc silný. Ale co třeba zničení železa svírajícího mé zápěstí?

Nedostatečná úroveň Síly na dokončení této akce
Potřebná úroveň Síly na přetržení řetězu: 7 bodů

Další zklamání. Podíval jsem se na levou ruku. Mám úzké zápěstí. I má dlaň je úzká, ale velký palec trčící do strany mi nedovoloval uniknout z pout. Ale co kdyby… Co kdybych si palec ukousnul? Vím, myšlenka je to barbarská, ale já ji hned neodehnal. Vždyť mám Regeneraci a palec brzy doroste zpět. Je snad normální goblin taková fajnovka, že by se k tomuto kroku neodhodlal? Ne, o tom pochybuji. Přesně tímhle by začal.

Zaryl jsem zuby do svaloviny. Bolest byla zdrcující a Zdraví mi začalo rychle klesat. Dokonce jsem se musel najíst krysího masa, abych aspoň pár bodů Zdraví získal zpět. Ale můj plán fungoval! Vytáhl jsem zakrvavenou dlaň z rezavého železa. Svoboda! Krev okamžitě přestala téct a já jsem přišel jen o další 2 body Zdraví. Na tom přece nezáleží! Regenerace mě brzy uzdraví. Právě v tu chvíli se objevil postih:

Zranění: Levá ruka
Postih: −30 % pro všechny úkony prováděné levou rukou
Doba účinku: 2 dny

Za sejmutí řetězu jsem nezískal ani bod zkušenosti. Buď se vývojářům můj způsob nelíbil, nebo mise ještě nebyla u konce.

„Co to bylo?“ zeptal se mě můj nový známý zpoza zdi.

„Já řetěz dolů. Teď ty.“

Konečně jsem vstal a podíval se do vedlejší cely. Postava z vedlejší cely byla skutečně podivná! Na špinavé podlaze vyčerpaně ležel rybí muž s modrou kůží a vykulenýma očima a lapal po dechu.

Trong Potápěč
Najáda
Potápěč
Level 1

„Ty jsi opravdu hnusný, Amro!“ vyhrkl rybí muž. Na můj vzhled zareagoval podobně jako voják. Oba jsme se zasmáli a on pak odpověděl na otázku, kterou jsem mu nestihl položit: „Při vytváření postavy jsem neměl tušení, jak se pojmenovat. Myslel jsem si, že by mé druhé jméno mohlo naznačovat mou profesi. Proto jsem teď pan Potápěč, potápěč. Ale to není podstatné. Radši mi řekni, jak se ti podařilo zbavit se těch pout.“

Ze všech sil jsem se snažil jednoduchými výrazy co nejpřesněji popsat svou metodu a dvoudenní postih, který mi kvůli ní přibyl. Ryba zavrtěla hlavou.

„Bože… Ne, to fakt není pro mě. Já musím mít možnost kdykoli se potopit a plavat. Bez levé ruky mi to nepůjde. Pro mě je jednodušší umřít a za hodinu se objevit svobodný, bez postihů nebo chybějících částí těla. A co třeba tohle: já se budu snažit vymyslet způsob, jak se osvobodit, ale pokud mě nenapadne nic vhodného, zabiješ mě a já se objevím znovu. Stejně se potřebuju na hodinu odpojit. Musím odpovědět na jeden mail a vyřídit pár drobností. Zatím se projdi, najez se a pak můžeme společně pokračovat dál. Přijde mi, že bude dost složité se odsud dostat sám. Co na to říkáš?“

Jeho návrh mi nejdřív nahnal husí kůži. Trong Potápěč mluvil o vlastní smrti tak klidně… Skoro jako by se vůbec nebál bolesti, kterou smrt způsobí. Pak jsem si však uvědomil, že jde jen o normálního hráče. Nebyl v kapsli na virtuální realitu. Seděl doma před monitorem nebo měl na hlavě nasazenou helmu virtuální reality a snažil se co nejdřív dostat pryč z nudné tréninkové lokace. Chtěl co nejdříve vstoupit do hlavního herního světa a nezajímala ho cena, kterou za to zaplatí. To mnohé vysvětluje. Kdyby i ostatní hráči cítili vše, co cítí jejich postava, jistě by si volili jinou možnost osvobození.

„Jo. Souhlas. Já jít tam, jít podívat," odpověděl jsem spoutané najádě a zamířil jsem tmavou chodbou dál.

Přišel čas pochopit herní interface. Nejdříve jsem si vyvolal mapu lokace, nastavil jí poloviční průhlednost a umístil ji do pravého horního rohu. Pohled na mapu mi prozradil, že se nacházím v podpalubí otrokářské lodi. Trong Potápěč ležící za mnou byl v mapě označen žlutým trojúhelníkem a přede mnou v temnotě čekaly tři červené značky. Pohlédl jsem na informační tabulku rozdělení barev a zjistil, že červená (jak jsem předpokládal) patří nepřátelům. Žlutá indikuje NPC a hráče, jejichž mínění o mé postavě není známo.

Opatrně a pomalu jsem postupoval vpřed. Bylo to tu cítit nedávno prolitou krví, ale těla mrtvých strážných nezmizela, jak se tomu po určitém čase dělo ve většině ostatních her. Nohou jsem nevědomky kopl do jakési malé skleněné nádoby.

Prázdná lahvička
Používá se k uchování alchymistických elixírů

Lahvičku jsem sebral. Možná ji budu potřebovat. Pohlédl jsem na ni a snažil se vymyslet, jak ji zavřít. O několik sekund později se objevila zpráva:

Přejete si přijmout Alchymii (I H) jako základní schopnost?

To mě trochu zarazilo. Je vážně tak jednoduché získat základní schopnost? Žádní učitelé, žádné mise, žádné neskutečně drahé recepty? Alchymie… Ta by pro mě mohla být velice užitečná. Díky své schopnosti jistě objevím spoustu rostlin a kořínků a následně bych je mohl použít v alchymii. Elixíry jistě vynášejí víc než normální rostliny. Zvolil jsem možnost *Ano*.

Přijal jste Alchymii jako základní schopnost
Úroveň schopnosti: 1

Počet přijatých základních schopností: 3/4

Příliš pozdě jsem pochopil, co jsem to právě provedl. Zaplnil jsem jedno ze dvou zbývajících míst pro schopnosti, aniž bych se nad tím pořádně zamyslel. A navíc se Alchymií zvyšovala Inteligence, která se goblinům zvyšuje o polovinu pomaleji než ostatním! Mělo mě to napadnout! Co jsem to za blbce?

Místo Alchymie jsem si měl zvolit profesi, která by zvyšovala Hbitost a Vnímání – v těchto dvou oblastech goblini vynikali. Pokud bych tu hypotetickou schopnost zvýšil na úroveň 100, získal bych 130 bodů Hbitosti (100 x 1,3) a 65 bodů Vnímání (50 x 1,3). Díky tomu bych měl navíc 195 bodů do statistik! Ale s Alchymií na úrovni 100 mi kvůli 50 % postihu ke zvyšování Inteligence přibude pouze 50 bodů Inteligence (100 x 0,5) a 65 bodů Hbitosti (50 x 1,3), což mé postavě dohromady dává celkem 115 bodů místo 195 možných. Kdybych jen použil hlavu…

Cítil jsem se zahanbeně a málem jsem osudnou lahvičkou mrštil o zeď. Snažil jsem se však udržet v klidu, a proto jsem si ji vzal s sebou. Nejsem si přesně jistý, kam podle herních mechanik lahvička zmizela, protože jsem byl oblečený jen do špinavé bederní roušky, ale přesto jsem dokázal umístit předmět do inventáře. Bohužel v něm mám místo jen pro osm předmětů. To je velice málo. Musím najít batoh!

O několik kroků dál jsem objevil podobnou lahvičku a pak čtyři další na jednom místě. Nedávno se tu musela odehrát krvavá bitva. Na dřevěných stolech jsem spatřil hluboké záseky způsobené neznámými zbraněmi a nechyběla ani pomalu usychající krev. Bojovníci nejspíš používali alchymistické substance, které jim zvyšovaly Sílu nebo je uzdravovaly. Šest totožných lahviček naštěstí zabralo jen jediné políčko inventáře.

Postupně jsem se přibližoval ke třem červeným značkám na mapě. Samotné nepřátele jsem dosud neviděl, ale začal jsem se pohybovat daleko opatrněji. A přesně v tu chvíli se objevila další zpráva:

Přejete si přijmout Neviditelnost (H K) jako základní schopnost?

Tentokrát jsem s rozhodnutím nespěchal. Na jednu stranu mi používání Neviditelnosti zvýší Hbitost, což se mi hodilo, ale na druhou stranu zaplním všechny čtyři základní schopnosti, aniž bych pořádně začal hrát… To by nemuselo být to úplně nejvhodnější rozhodnutí z pohledu dlouhodobého vylepšování postavy. Kromě toho nesmím zapomínat na to, že jsem upír. Hra neumožňovala skrýt základní schopnosti před ostatními hráči. Je jasné, že si každý člověk při prvním setkání s cizincem udělá obrázek. Pokud každý uvidí, že mám za jednu ze základních schopností Neviditelnost, mohlo by to vést k dalším zbytečným otázkám. Vždyť se ode mě přece očekává, že jsem mírumilovný goblin bylinkář. S trochou lítosti jsem odmítl Neviditelnost jako svou základní schopnost, ale zvolil jsem si ji jako vedlejší. Vedlejší schopnosti sice nezvyšovaly body statistik, ale schopnost pohybovat se nespatřen by měla pomoci upírovi aktivnímu výhradně v noci. Vedlejší schopnosti se navíc ostatním hráčům nezobrazovaly.

Přijal jste Neviditelnost jako vedlejší schopnost
Úroveň schopnosti: 1

Nebylo složité spustit mód Neviditelnosti, ale má postava se kvůli tomu začala pohybovat znatelně pomaleji. Nespěchal jsem a jen jsem klidně kráčel dál. Díval jsem se na své statistiky, a proto mi neunikla chvíle, kdy se prázdný ukazatel postupu úrovně Neviditelnosti začal pomalu plnit. Jen se na ten malý ukazatel koukněte, jak hezky stoupá! Pokud bych se začal pohybovat bez rozmyslu, někdo by si mě mohl všimnout. Raději jsem dvojnásob opatrně přešel do stínů podpalubí lodě.

Krysa
Level 1

Všiml jsem si jí ještě během Neviditelnosti.

Schopnost Neviditelnost zvýšena na úroveň 2!

Při pohledu na systémové oznámení jsem pocítil radost a zakopl o malý stupínek, který unikl mému pohledu. Rozplácl jsem se jak široký tak dlouhý o podlahu. V tu chvíli si mě krysa všimla. Agresivní zvíře se ke mně dlouhými skoky vrhlo a já neměl žádnou zbraň!

Zranění: 4 (Krysí kousnutí)
Zdraví: 6/21

Další dvě kousnutí a je po mně! Dvakrát jsem zkusil krysu uhodit. Jednou levačkou a podruhé pravačkou. Žádné zranění! Minul jsem.

Zranění: 4 (Krysí kousnutí)
Zdraví: 2/21

Raději jsem se nespoléhal na slabé údery pěstí a rozhodl jsem se ji kousnout.

Uděleno zranění: 8 (Upíří kousnutí)
Uzdraveno: +4 body Zdraví
Zdraví: 6/21

Ha! Tady máš! Co zmůže nějaká malá krysa proti stvoření noci! Dalším kousnutím mi sebrala opět 4 body Zdraví, ale pak byla řada na mně…

Nedostatečný počet bodů Vytrvalosti pro použití Upířího kousnutí

To je fakt dost nevhodná chvíle přijít o všechny body Vytrva-

losti! Vždyť mě sežere! Zoufale jsem krysu znovu zkusil zasáhnout pěstmi.

Uděleno zranění: 2 (Úder)
Získáno: 8 zkušeností
Získán předmět: Krysí maso (jídlo)

Zamítl jsem naléhavý dotaz, zda si chci zvolit Boj pěstmi (S K) za svou základní schopnost. Místo toho jsem se vyčerpaně posadil na vlhkou podlahu pokrytou hnijící slámou. Zdraví zlověstně blikalo na 2/21 a Vytrvalost se držela jen na 1/20. Hmm… Musím uznat, že můj ušatý goblin v boji s krysou zvítězil jen zázrakem. Neměl bych vyhledávat nebezpečí, to je mi jasné. Než se vydám na ostatní krysy, musím se pořádně připravit. Přinejmenším bych si měl obnovit Zdraví i Vytrvalost a nejlépe najít nějakou zbraň.

Deset minut jsem jen tak seděl a dýchal. Během té doby se mi Vytrvalost zvýšila na 10 bodů a Zdraví se díky Regeneraci a snědenému krysímu masu vyplnilo do maxima. Proto jsem se vydal dál. Téměř okamžitě jsem si na zemi všiml odhozeného nože.

Rezavý kuchyňský nůž
Zranění: (1–4) x Síla

S nožem se mi bude rozhodně útočit lépe než holými pěstmi s (1–2) x Síla! Stihl jsem jen nůž zvednout a systém mi již nabídl přijmout za základní schopnost Dýky (S H). Přestaňte mi nabízet schopnosti, nad kterými jsem se ani nezamyslel! Pokud by schopnost primárně využívala Hbitost, možná bych o ní i uvažoval, ale u Síly mám postih ve výši 50 %… Ne, děkuji. Poloviční zvyšování statistik z Alchymie mi úplně stačí! Navíc si nechci zvolit Dýku ani jako vedlejší schopnost.

Zabíjet krysy kuchyňským nožem je daleko jednodušší. Kousla mě za 4 body Zdraví. Odpověděl jsem úderem nožem za 6 bodů a krysu jsem zabil Upířím kousnutím. Vytrvalost mi opět klesla do

jednociferných čísel, a proto jsem byl nucen čekat. Přestože jsem si všiml další krysy, byl čas vrátit se k Trongovi.

Rybí muž ležel ve stejné poloze a stále byl připoutaný ke stěně. Na Tronga jsem několikrát zavolal jménem, ale trvalo mu několik minut, než se probral a odpověděl:

„Promiň, byl jsem AFK. Až budeš připravený, zabij mě, jak jsme se domluvili. Skočím si pro něco do obchodu a uvařím si večeři. Jen tu na mě hodinu počkej, jo? Dál budeme pokračovat spolu!“

Rozmáchl jsem se a zarazil nůž hluboko mezi najádina žebra. Přestože se mi podařilo způsobit hodně velké zranění (za 8 bodů), Trongovo Zdraví se snížilo jen o čtvrtinu. No tohle! Má o polovinu víc Zdraví než já. Ušatý goblin nic moc nevydrží. Musel jsem do něj bodnout ještě několikrát. Po čtvrtém zásahu začal ukazatel Trongova Zdraví kriticky blikat… Zaváhal jsem a zeptal se rybího muže, zda to mám vážně udělat. Neozvala se žádná odpověď. Hráč již očividně odešel od počítače. Rozhodl jsem se sám.

Při načítání informací z herního fóra jsem se dozvěděl, že pro povolání zloděje nebo zabijáka je vhodné mít schopnost Zástěrka, abych měl možnost změnit či odstranit herní zápisy a tím před obětí skrýt kriminální aktivity, snížit dobu, po kterou na mně zůstane známka kriminálníka, a na vysoké úrovni známku úplně zrušit. A přesně to potřebuji! Zkusím pozměnit poslední záznam.

Přejete si přijmout Zástěrku (I H) jako základní schopnost?

Ne, přijmout Zástěrku mezi základní schopnosti rozhodně není tím nejvhodnějším krokem. Není žádný důvod, aby můj neškodný goblin bylinkář do světa roztruboval svou temnou stránku. Ale jako vedlejší schopnost byla Zástěrka velice užitečná!

Přijal jste Zástěrku jako vedlejší schopnost
Úroveň schopnosti: 1

Doba účinku: 1 minuta
Cena: 5 bodů Vytrvalosti

Kliknul jsem na ikonu se Zástěrkou. Teď jsem měl celou minutu na následující krok.

Uděleno zranění: 6 (Upíří kousnutí)
Uzdraveno: +3 body Zdraví
Získáno: 80 zkušeností

Level 2!

Úspěch: Ochutnavač (2/1000)

Úspěch: Zabiják hráčů (1)

Odemčena rasová schopnost: Noční vidění
Doba účinku: 12 hodin
Cena: 15 bodů Vytrvalosti

Vylepšena rasová vlastnost: Chuť na krev
Účinnost: +1 % k udělenému zranění za každé jedinečné stvoření zabité upířím kousnutím
Aktuální bonus: 2 %

Pozor! Získal jste známku kriminálníka!
(Hráči na vás mohou beztrestně zaútočit)
Doba účinku: 8 hodin

Tělo Tronga Potápěče začalo blikat a pomalu mizelo. Ne, tentokrát jsem nejednal ukvapeně. Všechno jsem si promyslel a postupoval jsem podle plánu. Objevil jsem možnost zvýšit velice užitečnou schopnost Chuť na krev a hned jsem ji využil. Vždyť najády jsou jistě velmi vzácnou rasou. Kdy jindy by se mi naskytla šance přidat si jednu z nich na seznam jedinečných tvorů? Ne-

byl jsem však jediný, kdo si může přečíst herní zápisy. Jak by asi Trong zareagoval, až by ze zprávy o své smrti zjistil, že ho zabil upír? Své tajemství nemůžu jen tak vyzradit.

Co tedy dělat se zápisem? Podařilo se mi otevřít zápis, který se za padesát sekund Trongovi zobrazí:

Zranění: 6 (Upíří kousnutí od hráče Amra)
Zemřel jste

Zprávu jsem nesmazal, ačkoli bych mohl. Místo toho jsem změnil *Upíří kousnutí* na *Útok rezavým nožem*. Daleko lepší!

Schopnost Zástěrka zvýšena na úroveň 2!

To vůbec není špatné! Život se začíná obracet k lepšímu! Teď musím investovat volné body získané z nového levelu a vrátit se k průzkumu! Mimochodem… Z nějakého důvodu se 2 z 5 získaných bodů přiřadily automaticky. Síla se zvýšila na 3 body a Kondice na 4. Podivné…

Procházel jsem si všemožné návody, až jsem zjistil, že jde o vlastnost upírů – ať se vám to líbí nebo ne, Síla a Kondice se zvýší s každým levelem. Nezbývá jiná možnost než to přijmout. Změnit to nemůžu. Zbývají mi jen 3 volné body.

Rozhodl jsem se vložit 2 body přímo do Charismatu. Ani trochu se mi nelíbila myšlenka, že by na mě každý měl útočit jen proto, že jsem škaredý! A poslední bod jsem po delší úvaze investoval do Inteligence. Je totiž načase předstihnout židli!

S poslední krysou jsem neměl vůbec žádný problém. Zemřela po pouhých dvou útocích. Bral jsem to jako jasný důkaz vylepšené Síly mé postavy. Sebral jsem kus krysího masa a vydal jsem se směrem k východu z temného podpalubí. Objevil jsem dřevěné schodiště vedoucí na vyšší palubu. Jakmile jsem vystoupil na první schod, aktualizovala se mapa a již neukazovala podpalubí, ale palubu veslařů.

Po této palubě se šířil zápach. Byla tu cítit špína, mrtvá těla a krev. Veškeré pachy se smíchaly do ďábelského koktejlu, ze kterého se mi udělalo tak zle, až jsem málem spadl na zem. Goblin byl nucen si zmrzačenou levou rukou stisknout nos. Už je mi to jasné. *Svět bez hranic* byl vychvalován za skvělé napodobení reálného světa, ale musí vážně zacházet do tak nechutných detailů? Jak se vlastně vůbec vývojářům podařilo předvést tak hrozný zápach? Slabý vánek s tím nedokázal udělat vůbec nic.

Trochu jsem se probral a rozhlédl se. Okolí bylo svědkem nedávného krvavého boje. Usychající krev na palubě, lavičky pro veslaře polámané a roztříštěné od nárazů zbraní, všude části brnění a zbytky zkrvaveného šatstva. Mrtvoly však chyběly. Nejspíš už zmizely. Na mapě jsem kromě červených značek několika vzdálených krys spatřil žlutý trojúhelník. Hráč? Přikradl jsem se blíž, abych si ho prohlédl. Tedy vlastně ji:

Valerianna Rychlonohá
Lesní nymfa
Paní zvěře
Level 2

Má sestra! Okamžitě jsem ji poznal. Valerie používala stejnou přezdívku v každé hře, kterou právě hrála. Ale nešel jsem k ní blíž. Se sestrou jsme se dohodli na tom, že nedáme nijak najevo, že se známe. Proto jsem se kradl stále kupředu a s potěšením sledoval, jak narůstá ukazatel Neviditelnosti.

Mezitím se ladná nymfa s dlouhými modrozelenými vlasy bavila zabíjením krys. Útočila na ně svým vlastním stylem. Od havěti si udržovala odstup, použila schopnost pro ovládnutí zvířete a přiměla ho zaútočit na ostatní. Přečetl jsem si informace o Valerianniných základních schopnostech:

Schopnost: Ovládání zvířat
Úroveň: 2

Schopnost: Vodní magie
Úroveň: 1

Zničehonic se dívka zarazila a ostře se obrátila mým směrem.

„Kdo jsi?“ zeptala se a její tón zněl zvědavě, možná i trochu výhružně, ale ne vystrašeně.

Nějak jsem asi dal najevo svou přítomnost, takže mě odhalila. Bylo hloupé se dál skrývat, a proto jsem postoupil vpřed.

„Ty jsi kriminálník! Zůstaň ode mě dál!“ polekaná nymfa spojila dlaně a namířila jimi na mě. Když je od sebe odtáhla, objevil se mezi nimi modrý zářivý plamen.

„Já ty ne zranit!“ přispěchal jsem s uklidněním a v duchu nadával na postavu neschopnou se normálně dorozumět. „Já začít hru. Sundat řetěz z ruky. Pak hráč ryba muž říkat pomoc. Já zabít a on potom objevit bez řetězu. To jedině, on říkat. Sám on ne sundat.“

Nymfa hezké a útlé postavy s krátkou zelenou kápí nedokázala zadržet smích. „Jsi legrační, gobline. Ale v hlavě toho očividně moc nemáš. Chceš mi říct, že jste dohromady neposkládali dostatek bodů Síly, Hbitosti, Inteligence nebo Vnímání, aby vám vyšlo číslo sedm? Mohli jste přece spolupracovat!“

Překvapeně a zahanbeně jsem se zarazil. Možnost vytáhnout řetěz ze zdi společnými silami mě prostě nenapadla. Jistě to není kvůli tomu, že by na mě začala působit část goblinovy hlouposti, že ne? Vždyť je to tak jednoduchá možnost! Valerianna se na několik sekund zamyslela a pak s obavami v hlase pronesla:

„Myslím, že už chápu, k čemu mezi vámi došlo. Podle mě popisuješ standardní PvP podfuk. Zabil jsi hráče, i když na jeho vlastní žádost, a z toho důvodu se ti objevila známka kriminálníka. On věděl, že tě může jednoduše zabít, ale nechtěl být kvůli tomu sám označen známkou. Smrtí bys o nic nepřišel a on by získal pouhých sto bodů zkušeností. Proto ti dal příležitost zvýšit si level na krysách a v tréninkové misi. Určitě tě požádal, abys na něj počkal, že budete dál pokračovat společně. Nebo se mýlím?“

Kývl jsem hlavou a potvrdil teorii své sestry.

„Tak to vidíš, jeho postava se jistě specializuje na PvP. Nejspíš se zaměřuje na bojové statistiky. Například na Sílu a plánuje použít zbraň na útok zblízka. Jsem si také jistá, že si zvýšil Kondici, a proto bude mít víc bodů Zdraví. Až by ses dostal na třetí level, neměl by z tvého zabití jen sto zkušeností, ale hned tři sta. To je na začátku hry veliký rozdíl a stačil by k tomu, aby se vyšvihl na čtvrtý level. Navíc některé rasy a povolání získávají za zabití ostatních hráčů více zkušeností nebo speciální bonusy či mise. Proto tě tvůj nový kamarád jistě plánuje zabít. Díky tomu se do herního světa dostane s docela vysokým levelem a hlavně bez známky kriminálníka."

Pochopil jsem, že si Valerie sňala helmu pro virtuální realitu, otevřela si fóra *Světa bez hranic* a všechno odsud předčítá. To znamená, že návrh Tronga Potápěče, abych ho zabil, je skutečně past. Nechal svou oběť trochu si pohrát, aby později chutnala o to lépe. Zabije mě, až se vrátí.

„Za jakou rasu hraje, pokud to není tajemství?" zeptala se nymfa a poslala další krysu do vzdáleného houfu ostatních.

„Najáda, potápěč," odpověděl jsem. Sestra se zamyslela a zůstala nehybně stát.

Zatímco tam jen tak stála, krysa pokračovala v boji proti svým bývalým kamarádům. Překvapilo mě, když se tělo nymfy rozzářilo všemi možnými barvami. Asi se jí zvýšila jedna ze schopností. Prohlédl jsem si její statistiky. A měl jsem pravdu! Valeriannino Ovládání zvířat se zvýšilo na úroveň 3. Zatímco jsem si prohlížel její schopnosti, sestra se vrátila do hry:

„Jen abys věděl, potápěči u najád zastávají podobnou roli jako válečníci mezi lidmi a berserkeři u trpaslíků. Získávají navíc deset bodů Zdraví za každý bod Kondice a dvojnásobek bodů Vytrvalosti za nejrůznější kombinace útoků. A kromě toho mají i bonus v Síle."

„Já běžet pryč?" zeptal jsem se, ale nymfa zakroutila hlavou a zajímala se, jak dlouho bude najádě trvat, než se znovu objeví.

Pohlédl jsem na ukazatel času a odpověděl, že zbývá přibližně čtyřicet minut.

„Neutíkej, gobline. Pokud vážně zaútočí, pomůžu ti. Nemám ráda podvodníky. Zapojím se však jen tehdy, pokud na tebe zaútočí první. Raději si ještě zvýším úroveň vodní magie na dvojku, tím by se mi měla zvýšit Inteligence jako základní schopnost na sedmnáct."

Její slova jsem hned nepochopil. Vždyť Valerianna je už na levelu 2, ale hlavně: 17 bodů Inteligence? Jak je to možné? Já sám nemám žádnou ze statistik výš než na čtyřce, na kterou dosáhly jen Hbitost, Inteligence a Kondice.

Nymfa vše horlivě vysvětlila:

„Má rasa má bonusy ke zvyšování Inteligence a Charismatu. Já jsem si navíc svou postavu nastavila čistě na Inteligenci. Obě mé předdefinované profese zvyšují primárně Inteligenci. Železa ze zápěstí jsem si sejmula sama. Stačilo, abych se na ně podívala, a hned jsem si uvědomila, jakým způsobem funguje zámek a jak ho odemknout."

Po těchto slovech nymfa přivolala krysu a já si všiml, že zvíře povyrostlo, protože se dostalo na vyšší level oproti ostatním krysám. Valerianna nařídila svému mazlíčkovi, aby se posadil, a střelila ledový šíp na jednu vzdálenou krysu, kterou jsem pouhým okem stěží zahlédl. Jediným zásahem ji zabila. Stejně úspěšné byly i výstřely po dalších dvou krysách. Nymfa se znovu rozzářila všemi barvami. Vodní magie se zvýšila na úroveň 2.

„Super! Ještě padesát zkušenostních bodů a dostanu se na třetí level!" zasmála se nymfa radostně. „Amro, potřebuji si na chvíli odpočinout a obnovit si manu. Potom budu moci vyčarovat devět ledových šípů za sebou, z nichž každý udělí průměrně čtyřicet bodů zranění. I kdyby si tvůj kamarád najáda vložil do Kondice všechny volné body, nedám mu šanci přežít. Je však důležité, abys mu nedovolil přijít až ke mně. Mám jen jedenáct bodů Zdraví, a proto by mě zabil i plivnutím. Mimochodem, proč neleveluješ i ty? Zbývá tu mnoho krys. Postarej se o ně."

Poslušně jsem přikývl a vykročil jsem vpřed. O krysy jsem se však vůbec nestaral. Myslel jsem jen na blížící se útok rybího muže. Pokud má svou postavu vážně připravenou na PvP se

všemi modifikátory pro co nejvyšší útok, čeká mě tuhý boj. Zajímalo by mě, kolik zranění dokáže jednou ranou způsobit. Jistě to nebylo méně než nymfina kouzla a sestra říkala něco o 40 bodech každým ledovým šípem. Řekněme tedy, že útočí za 40 bodů Zdraví. Jak mám takový útok přežít s 27 body? Třeba bych se dokázal útoku vyhnout. Přišlo mi, že je to pro mě jediná cesta, jak přežít.

Jakmile se na mě vrhla krysa na levelu 1, nezaútočil jsem na ni, ale místo toho jsem uskočil dozadu a bokem.

Přejete si přijmout Úhyb (H V) jako základní schopnost?

Schopnost zvyšovala Hbitost a Vnímání. To jsou mé nejsilnější statistiky! Přesně to jsem potřeboval! Ihned jsem souhlasil.

Přijal jste Úhyb jako základní schopnost
Úroveň schopnosti: 1
Přijato základních schopností: 4/4
Pátou základní schopnost budete moci získat na levelu 10

Krysu jsem zabil (jednou se jí podařilo mě kousnout, ale nic to neznamenalo, Regenerace uzdraví všechny rány) a všiml jsem si, že mi schopnost Úhyb zvýšila Hbitost na 5 bodů a lehce narostlo i Vnímání.

Navíc se ze všech čtyř schopností aktivoval jen Úhyb. Ostatní schopnosti zůstávaly zbarvené došeda a zatím mé statistiky nijak neovlivňovaly. Je to snad proto, že jsem je dosud nepoužil? Možná právě to byl ten důvod.

Použil jsem jednu prázdnou lahvičku a naplnil ji krví mrtvé krysy.

Krysí krev (alchymistická přísada)

Schopnost Alchymie se rozzářila. Inteligence i Hbitost se zvýšily okamžitě, ale jen o trochu. Už tomu rozumím! K aktivaci

primární schopnosti ji stačí jednou použít, aby začala zvyšovat statistiky! Co dalšího nemám aktivované? Bylinkářství a Obchodování. Na Bylinkářství si budu muset ještě chvíli počkat. Jsme na galéře. Na lodi pravděpodobně nerostou žádné rostliny. Aktivace Obchodování by však měla být velice jednoduchá. Vrátil jsem se zpět k sestře a pokusil se jí prodat lahvičku s krysí krví.

Valerianna se s odporem odtáhla a samozřejmě odmítla. Pro aktivaci schopnosti naštěstí není nutné předmět úspěšně prodat. Jakmile jsem si všiml, že se Obchodování rozzářilo a díky tomu se mi zvýšilo o 1 bod Charisma a o trochu i Inteligence, vylil jsem s úsměvem obsah lahvičky na palubu. Zatím jsem totiž neobjevil žádnou zátku.

Strávil jsem deset minut uhýbáním před útoky posledního hlodavce, protože jsem měl v úmyslu zvýšit si co nejrychleji Úhyb na úroveň 3. Pokrytý kousanci, ale neskonale šťastný jsem se vrátil k sestře.

„Hej, ušáku, kolik ti ještě chybí zkušeností na třetí level?“ zeptala se nymfa se znuděným výrazem na tváři. Seděla na lavici veslařů a zkoumala své pěstěné nehty.

„Já tři sta čtyřicet zkušenost. Pět set chtít,“ oznámil jsem.

Sestra se konsternovaně zamračila a podle všeho ji to začalo štvát:

„Zvyš si Inteligenci aspoň na pět bodů. Jak se s tebou mám normálně bavit? Ale to ještě počká. Teď poslouchej, ušáku. Musíme vyjít na horní palubu galéry. Našla jsem v návodu popis lokace. Všude okolo nás je rozbouřené moře. Poničenou lodí mohou zmítat vlny. Jestli nemáš dost Hbitosti, smetou tě z paluby, ztratíš zkušenosti a hodinu budeš čekat. Nebo umíš plavat, Amro?“

„Ne umět. Hbitost být dost.“

„Jsi si jistý? No dobře. Já mám kouzlo pro dýchání pod vodou, a proto se jen potopím na dno. Tvůj kamarád najáda je mořský tvor, ten se rozhodně neutopí. Ty ale musíš za pomoci jeřábu spustit loďku na vodu a doveslovat ke břehu. Je to vedlejší úkol, a proto z něj získáš sto bodů zkušeností. Jakmile vystoupíš na břeh, splní se ti vedlejší i hlavní tréninková mise a dohromady ti

přibude dvě stě zkušeností. Díky tomu se dostaneš na třetí level. Ne abys na břehu lelkoval. Utíkej co nejdál, nebo se připrav na boj. Tvůj kamarád na tebe jistě zaútočí, a proto se měj na pozoru. Rozumíš tomu? Tak jdeme na to. Loďku spusť bez mé pomoci, abys získal všechny zkušenosti. Bez zkušeností nepostoupíš na třetí level a budeš příliš slabý na to, aby ses najádě postavil."

Moje sestra je chytrá. Jakmile jsem vystoupil na palubu, udrželo mě na ní jen její předešlé varování. Díky němu jsem se totiž ihned chytil nataženého lana, takže jsem nespadl přes palubu, když mi nohy podrazil proud vody. Orkská galéra narazila na útes a zasekla se mezi kameny. Přes loď se přelévaly vysoké vlny a do moře s sebou braly všechno možné harampádí, barely, zlámaná vesla a další vybavení.

Záchranná loďka, kterou jsem spatřil na zádi zničené galéry, jakoby zázrakem náraz přečkala. Abych se k ní dostal, musím přeběhnout kluzkou nakloněnou palubu, přes kterou se neustále valila zpěněná voda.

„Počkám na tebe na břehu!" křikla na mě sestra, než ji vlna srazila do hlubin moře.

Okolo mě proplavala krysa na levelu 2, kterou do této chvíle sestra ovládala. Hlodavec přišel o spojení se svou paní a mohl na mě znovu zaútočit. Neměl ale zájem. Zoufale máchal packami a snažil se bojovat se zuřící vodou. Počkal jsem, až nastane pauza mezi dvěma vlnami, a vrhl jsem se po nakloněné ploše směrem k loďce.

Úspěšně splněná kontrola dostatku Hbitosti
Získáno: 8 zkušeností

Podařilo se mi překonat otevřenou palubu, a než do lodi narazila další ničivá vlna, křečovitě jsem se zachytil boku loďky pokrytého plátnem.

Získána mise: Využití loďky
Třída mise: Nepovinná, tréninková
Odměna: 80 zkušeností, malý batoh

Loďka byla připevněna k několika lanům vedoucím k jeřábu na boku lodě. Musel jsem otáčet klikou jeřábu a tím spustit loďku na vodu. Při tom jsem na chvíli úplně zapomněl na to, že jsem ve hře. Všechno, co jsem cítil, působilo velice reálně. Bouře, studený vichr, skučení napnutých lan, zpěněné vlny a charakteristická vůně mořských řas dohromady vyvolávaly dojem velice podobný realitě. Zraněná levá dlaň pálila jako čert, protože se mi do rány dostala slaná voda. Zápasil jsem s klikou, se kterou jsem mohl otáčet jen zdravou pravou rukou, ale podařilo se mi loďku spustit na vodu.

„Tady jsi, gobline!“ ozval se za mnou potěšený hlas Tronga Potápěče.

Otočil jsem se. Na bočním zábradlí galéry seděla najáda a na tváři měla úsměv plný ostrých zubů.

„Tohle počasí je pro mě jako stvořené! Miluji mořské bouře. Takže ty si vlezeš do loďky a já poplavu pod vodou. Setkáme se na břehu.“

S těmito slovy se rybí muž hbitě odrazil a skočil do vody. V tu chvíli jsem si všiml, že drží v rukou trojzubec, ale nebylo mi vůbec jasné, odkud ho získal. Prostě měl zničehonic zbraň. To není dobré!

Pustil jsem se lana a popadl vesla. Sakra! Nemůžu veslovat levou rukou. Byl jsem přinucen vytáhnout jedno veslo z železného kruhu na boku lodi a uchopit ho obouruč jako pádlo. Teď jsem mohl plout daleko jednodušeji. Při pádlování mi postupně ubývaly body Vytrvalosti, ale zůstával jsem klidný a loďku jsem namířil k laguně. Za útesy fungujícími jako přírodní vlnolamy bylo moře daleko klidnější. Po pár minutách pádlování jsem doplul k písčitému výběžku. Sestra už na mě čekala na břehu a zdálky mávala. Jakmile jsem položil nohu na písek, rozzářilo se mi celé tělo:

Splněna mise: Využití loďky
Získáno: 80 zkušeností

Splněna mise: Útěk z galéry obchodníků s otroky
Získáno: 80 zkušeností

Level 3!

Odemčena rasová schopnost: Apatie nemrtvého
Doba účinku: 3 hodiny
Cena: 20 bodů Vytrvalosti

No dobrá, ale kde je ten slíbený batoh? Podíval jsem se do loďky, nahlédl pod lavici a našel tam plátěný batoh přes rameno.

Malý batoh: +10 míst v inventáři

Rozhodl jsem se rychle investovat volné body do statistik, abych to stihl, než se na břehu objeví i Trong. Síla a Kondice se zvyšují automaticky. Z 3 volných bodů jsem vložil 1 do Kondice a 2 do Hbitosti. Teď jsem měl 39 bodů Zdraví.

Trong Potápěč vyšel ze slané vody na písčitý poloostrov přesně ve chvíli, kdy jsem zavřel tabulku se statistikami, a odřízl mi cestu dál na břeh. I jeho tělo se po vstupu na pevninu rozzářilo. Najáda postoupila na level 3. Rybí muž po mně střelil zlomyslným úšklebkem a předvedl několik řad ostrých zubů tenkých jako jehličky. Najednou však vztyčil jasně červené zádové ploutve a naštvaně zařval, protože si nedaleko ode mě všiml dalšího hráče.

„Hej! Ten patří mně," zakřičel Trong Potápěč a ukázal na mě trojzubcem. „Starám se o něj od začátku hry!"

Nymfa záludné najádě neodpověděla, ale mezi dlaněmi se jí začal formovat jasný modrý oheň právě čarovaného kouzla.

„No dobře, můžeme si ho rozdělit," navrhl Trong Potápěč a právě v tu chvíli sestra zaútočila.

Ledový šíp vyletěl z jejích prstů a v mžiku překonal vzdálenost mezi ní a najádou. Po nárazu do Trongových šupin se však rozpadl na několik kusů a najádino Zdraví kleslo jen o čtvrtinu. Kouzlo mu mělo ubrat 40 bodů Zdraví, ne jen tak málo! Kolik bodů Zdraví vlastně má?

„Tos nečekala, co, nymfo?“ zasmál se rybí muž. „Mám vrozenou odolnost proti vodní magii!“

S těmito slovy si Trong přehodil v rukách trojzubec a vrhl se na mou sestru, aby jí zabránil vyčarovat další kouzlo. Aniž bych se nad tím nějak zamyslel, rozběhl jsem se za ním. Najáda překonala přibližně polovinu vzdálenosti, když jí do cesty vešel krab na levelu 1, který z moře vylezl na písčitý břeh.

Najáda zpomalila a jednou ranou trojzubce nečekanou překážku zlikvidovala. Mně však to vteřinové zpomalení stačilo k tomu, abych ho dohnal a vrazil mu nůž do zad.

Uděleno zranění: 9 (+11 bodnutí rezavým kuchyňským nožem; −2 zbroj)

Trongovo Zdraví se snížilo, ale zase ne o moc. Kleslo jen asi o 10 %. Hmm, měl jsem přece jen přijmout schopnost Dýka. S ní by se mi snad zezadu podařil úspěšný útok. Teď se však Trong otočil na mě. Z jeho pohledu jsem cítil spíš překvapení nad mou opovážlivostí než bolest.

„Takže tady jsi, Amro! Teď už nemáš kam utéct!“

Do zad rybího muže narazil další ledový šíp a snížil jeho Zdraví na pouhých 40 %. Ukazatel Zdraví změnil barvu ze zelené na žlutou a Trong bolestí zamrkal.

„To nic není, přežiju i další útok a hlavně získám dvě hezké trofeje – tebe a nymfu! Body zkušenosti za každého z vás mě posunou přímo na pátý level!“

S těmito slovy se najáda vrhla rychle vpřed a bodla mě do hrudi svým trojzubcem. Pokusil jsem se útoku vyhnout, ale nepodařilo se mi to. Ten syčák! Hrozně to bolelo!

Zranění: 34 (zásah trojzubcem od hráče Trong Potápěč)
Zdraví: 5/39

Kvůli ostré bolesti jsem nevyužil šance na opětování útoku. Najáda ode mě okamžitě odskočila a tím mi odplatu znemožnila. Má sestra naštěstí nezaváhala a do zad mu střelila další kouzelný rampouch. Trongovo Zdraví začalo blikat červeně, ale na tváři rybího muže se objevil děsivý úsměv:

„Ha! Pořád žiju a Zdraví se mi doplní po získání levelů… Zato vy jste oba mrtví!“ S těmito slovy ke mně Trong přiskočil a bodl trojzubcem.

Neskutečným skokem a zároveň jakýmsi kotoulem vpřed jsem se dovedně vyhnul ostrým zubům trojzubce a proklouzl pod jeho zvednutou levou paží. Tento čin mě však připravil skoro o všechny body Vytrvalosti. Trong teď ale stál velice blízko, a proto jsem ho mohl prudce bodnout do šupinatého krku. Naštěstí nebyla najáda o moc vyšší než já.

Uděleno zranění: 16 (+18 bodnutí rezavým kuchyňským nožem; −2 zbroj)

Získáno: 120 zkušeností

Schopnost Úhyb zvýšena na úroveň 4!

Přejete si přijmout Akrobacii (H S) jako vedlejší schopnost?

Aha, takhle to bylo! Ve snaze uniknout smrtící zbrani mířící na mou hruď jsem použil nejen Úhyb, ale i Akrobacii! Co na to říct? Byla to schopnost užitečná pro přežití. Měl bych ji přijmout. V dálce se rozzářila nymfa, která postoupila na level 4.

Technické záležitosti jsem odložil na později a rozhlédl se okolo. Tělo Tronga Potápěče leželo na písku a lehce zářilo. Ohnul

jsem se nad ním a pokusil se zvednout trojzubec ležící v písku, ale prsty jím jen prošly. Podle mechanik hry trojzubec asi nebyl součástí kořisti a zůstal v jeho inventáři. To je škoda. Zkoumal jsem zabitého nepřítele, ale nemusel jsem mu prohrabávat kapsy. Okno s kořistí se otevřelo samo. Pro mě tam byly přichystány tři stříbrné mince, dvě prázdné lahvičky a ještě jedna zazátkovaná, naplněná světle modrou tekutinou.

Nedostatečná úroveň Inteligence pro identifikaci předmětu

Nevadí, zjistím to později nebo předmět ukážu sestře. Vydal jsem se k ní. Lesní nymfa vypadala otráveně.

„Všechna má zvířata umírají strašně rychle. Krysa i krab hned padli. Co jsem to za paní zvířat? Vždyť neudržím pod kontrolou žádné zvíře! A navíc mám teď nad hlavou známku kriminálníka. Má postava se nebude moci po dobu osmi hodin odpojit ze hry, i když já sama odejdu. Díval ses už na mapu?“

Zavrtěl jsem hlavou a podle její rady jsem si otevřel herní mapu. Kruh zobrazující probádaná území byl maličký. Mapa ukazovala kousek pobřeží, nás dva, ale kromě toho už jen obrovskou černou plochu představující neznámé končiny. Zvětšil jsem měřítko, ale na mapě se neobjevily žádné další značky. Náš malý kruh se prostě jen zmenšoval, dokud se z něj nestala pouhá tečka. Ani její popis nám nepřidal další informace:

Souřadnice: Neznámé
Region: Neznámý

„Tak vidíš,“ kývla hlavou nymfa, když si všimla zmateného výrazu mého zeleného obličeje. „Nacházíme se uprostřed ničeho a jediný známý bod obnovení je na té zničené galéře, kam bych se jen velmi nerada vracela. Bohužel je dnes zataženo a už brzy se setmí. Noc na nikoho nečeká a do setmění toho moc nezvládneme. O život nám půjde už jenom tím, že zůstaneme až do rána

venku. Ale není důvod, proč bychom měli čekat na pláži. Musíme jít dál. Třeba budeme mít štěstí a najdeme jiné body obnovení. Pak by aspoň nebyl takový problém, kdybychom umřeli. Nemuseli bychom zase utíkat z té pitomé galéry."

Souhlasil jsem s Valeriannou v tom, že zůstávat zde je hloupost, a vyšli jsme. Já jsem naši dvoučlennou skupinu vedl a lesní nymfa šla kousek za mnou. Kráčeli jsme po písčité pláži a ve chvíli, kdy jsme došli k temným křovinám, se nám před očima rozzářila zpráva:

Gratulujeme, úspěšně jste prošel tréninkovou misí!

***Vítejte ve* Světě bez hranic!**