

V. MAHANĚNKO

KARTOSKÝ
GAMBIT

CESTA ŠAMANA

KNIHA 2.

FANTOM Print
2018

Originally published in English under the title The Kartoss Gambit by Magic
Dome Books, 2015

Copyright © V. Mahanenko 2015

Cover Art © V. Manyukhin 2015

English Translation © Natalia Nikitin 2015

Czech Translation © Martin Kapalka

ISBN 978-80-7594-008-7

www.fantomprint.cz

www.facebook.com/fantomprint

REDAKČNÍ POZNÁMKA

České vydání série *Cesta šamana* se formátem drží originálu. S příchodem Mahanovy postavy do hlavního herního světa Barliony se proto i v našem vydání poněkud mění herní mechanismy a jejich zobrazení. Systémové zprávy hry nově najdete v textu zvýrazněné tučně, zatímco úryvky z manuálu a z fóra jsou oddělené kurzivou.

1. KAPITOLA

NA OKRAJI CÍSAŘSTVÍ

Neohroženě jsem vstoupil do portálu a připravil se na následující měsíce strávené v guvernérově blízkosti. Tři měsíce, po které mu budu vydán na milost, nedávaly důvod k oslavě. Nechtěl jsem se v žádném případě podvolit, padat na kolena nebo se před tím výtvozem vývojářů krčit jako nakopnutý pes. Ta upocená zába mi může políbit prdel. Ať zapomene na figurky orků válečníků. Nepovolím, ani když mě bude chtít podplatit třeba světovým mírem, láskou nebo spoustou peněz. Nebojím se ani fyzických trestů. Propuštění vězni nemohou být bezdůvodně fyzicky trestáni nebo týráni, tím jsem si byl jistý. Máme přece svá práva, ačkoli dost omezená. Systém hry moc dobře ví o vypnutých smyslových filtrech, takže se není čeho bát. Co má být k čertu tohle?

Zpráva pro vězně!

Získal jste respekt dozorců dolu Pryke a budete přesunut do hlavního herního světa.

Máte možnost vstoupit do adaptačního scénáře: *Guvernéřův hrad*. V guvernérově hradu musíte zůstat po dobu: 2 měsíců a 26 dnů. Vaše role: Hradní řemeslník. Podmínky: osmihodinový pracovní den, po šesti odpracovaných dnech máte nárok na jednodenní volno, týdenní plat, provincii Serrest odevzdáte veškeré předměty, které po dobu adaptačního scénáře vyrobíte, možnost zvyšování všech profesí až na třicátou úroveň včetně – hrazeno guvernérem.

Odměna za zúčastnění se nabídnutého adaptačního scénáře: respekt provincie Serrest a dva vzácné předměty.

Pokud adaptační scénář odmítnete, systém vás přidělí do náhodné

osady v císařství Malabar a vaše reputace u provincie Serrest se sníží na úroveň: nenávist.

Máte zájem zúčastnit se adaptačního scénáře *Guvernérův hrad*?

Mihotající se portál, který mě obklopoval, mi naznačoval, že si můžu dát se svým rozhodnutím na čas. Tak zásadní volbu si musím v klidu promyslet a zvážit všechna pro a proti.

Za prvé: adaptační scénář. Jak bych se mohl ještě víc adaptovat? Chápu to, jsem odpadlík a lump, co má možnost pouze nucené adaptace místo přístupu do normální hry a komunikace s ostatními hráči. To je rozhodně mínus.

Za druhé: přílišná blízkost ke guveržábě, i když jen zeměpisná. Je mi líto, pane NPC, naše setkání bylo chybou a vzájemná láska rozhodně nepřichází v úvahu. Chcete mě jen využít. Zase se mi zatoulaly myšlenky... V každém případě je guvernérova osobnost rovna dvěma plusům mínusům.

Za třetí: jsem obchodník, proto musím myslet racionálně. Byla by hloupost odmítnout takovou hromadu bonusů – plat, zvyšování nepřeborného množství profesí s jediným omezením, kterým je maximální level postavy. Můžu se naučit kovat, můžu zkoušet alchymii, očarování, kartografii a pracovat na několika profesích naráz. To vše v souladu se scénářem. To znamená dvojité plus.

Za čtvrté: odmítnu-li scénář, můžu na provincii Serrest zapomenout. Všichni mě tam budou nenávidět. To je docela velké mínus, nebo spíše plus pro účast ve scénáři. Císařství Malabar se skládá ze čtyřiceti provincií a přijít o možnost do jedné z nich vstoupit není dobrý dlouhodobý plán.

To by mělo být vše. Nevím, jak by se rozhodl na mém místě někdo jiný, ale já měl jasno. Nechtěl jsem omezovat svou svobodu na jeden den v týdnu. Pokud to bude nutné, s guveržábou se osobně rozloučím. Musí to zvládnout sama. Do portálu jsem vkročil sklíčeně s vědomím, že následující dva měsíce a šestadvacet dní strávím v guvernérově hradu. Nakonec to dopadlo daleko lépe. Systém mi dopředu ukázal informace o scénáři a asi si naivně myslel, že budu souhlasit. Přece mi nabídnul tolik bonusů... O tom si můžou nechat jen zdát!

Odhodlaně jsem vybral miniaturní tlačítko *Odmítnout*, které se kr-

čilo vedle daleko většího *Přijmout*, a svět se ihned naplnil barvami, zvuky a jasnou vůní borovicového lesa.

Zpráva pro vězně!

Odmítl jste účast ve scénáři a byl jste přesunut do osady Beatwick. V osadě musíte zůstat po dobu: 2 měsíců a 26 dnů. Doba, po kterou můžete přebývat mimo osadu: 48 hodin. Pokud se po uplynutí této doby budete nacházet stále mimo osadu, systém vás přenese zpět a bude vám připsáno jedno porušení podmíněčného propuštění. Tři porušení anulují podmíněčné propuštění a budete na zbytek svého trestu vrácen zpět do dolu.

Přejeme příjemnou hru!

Přidán povinný úkol: *Navštivte předáka vesnice.*

Popis: Sejděte se s předákem vesnice Beatwick, který vám na následující tři měsíce přidělí bydliště.

Termín: 12 hodin. Trest za nesplnění úkolu: 3 porušení podmíněčného propuštění.

Popošel jsem pár kroků směrem k vesnici rýsující se v dálce, když mě zastavila další zpráva:

Vaše reputace u guvernéra provincie Serrest klesla o 22 000 bodů. Aktuální úroveň: nenávisť. Potřebujete 12 000 bodů k postupu na vyšší úroveň: nepřátelství. Systém zastavil denní přičítání bodů reputace u provincie Serrest z důvodu jednorázového odebrání maximálního počtu bodů.

Takže mi reputaci fakt sebrali. Ale věděl jsem, do čeho jdu. Maximální odečet reputace, ačkoli i nejhorší reputace je pořád reputace. V Barlioně máme čtyři úrovně negativní reputace. Nedůvěra, averze, nepřátelství a nenávisť. Mezi neutrální reputací a nedůvěrou je tisíc bodů, k averzi další tři tisíce. Následuje šest tisíc k nepřátelství a nakonec dvanáct tisíc k dosažení nenávisť. Já jsem rázem přišel o všechny body! S lovcem se mi podařilo dosáhnout nejvyšší pozitivní reputace – vznešený – jen u jedné frakce a to ještě po pár letech hraní, zatímco teď jsem během tří měsíců skočil rovnou k nenávisť! Jasně, šaman nedělá nic na půl plynu. Reputace musí být na minimu, předměty vyrábí

akorát legendární a holky má jenom takové, kvůli kterým skončil ve vězení.

Má to jenom jeden háček. Do Serrestu už nemůžu vkročit. Pokud mě vojáci Serrestu spatří na svém území, hned mě uvězní, aby mohli „posoudit situaci“. Následuje den strávený v cele předběžného zadržení a pak mě přemístí za hranice provincie. Při dalším provinění mě zadrží na dva dny. Poté následují tři dny a tak dále. Nejhorší na tom je, že takovou reputaci téměř není možné zvednout do kladných hodnot. Jediná možnost je získat osobní přímluvu císaře.

Představy ztraceného snadného života v hradu guveržáby se ještě chvíli kolébaly na okrajích mého vědomí, ale rychle jsem je zahnal a vydal jsem se k Beatwicku. Na první pohled se jednalo o průměrnou vsíku. Soudě podle počtu komínů v ní mohlo být asi sedmdesát usedlostí. Dřevěné domy, šindelové střechy, štěkot psů, jásot dětí běžících za vriskající kočkou, která měla něco přivázaného k ocasu. Prostě obrázek života na vsi, který se mi vybavil z dob, kdy jsem jezdil navštěvovat rodiče. Celý obvod vesnice chránila vysoká palisáda z neotesaných klád. Vesnice nejspíš potřebovala ochranu kvůli temnému lesu, od kterého ji dělilo jen asi sto metrů dlouhé pole. Na mysli mi náhle vytanul výraz „les sožárů“. Jako oštěpy rostly až do nebe kmeny vysokých borovic, jejich hustá klenba kryla slunce a vytvářela v lese temné stíny. Padlé borovice, křoviny a prorostlé houštiny znemožňovaly průchod. Do hloubi tohoto divu přírody vedlo pouze pár cestiček, které nejspíše prosekali místní dřevorubci.

Nevlídné okolí však nedokázalo život ve vsi udržet za hradbou palisády. Rozlehlá žlutá pole s nějakým druhem obilí dosahovala až k samotnému začátku lesa. Na zelených loukách se pásly krávy i ovce a nad dlouhými záhony se skláněli vesničané s motykami v rukou. Téma vesnice bylo splněno do puntíku. Tmavý kouř stoupal z komína kovářny, ze které se ozývaly zvuky kladiva narážejícího na železo. Bezva, mám tu k dispozici místo, kde můžu pracovat na svých profesích. Jedinou nepříjemností byla má červená čelenka. Nebýt jí, přivítali by mě v Beatwicku červeným kobercem jako váženého hosta. Teď však budu rád, když proti mně nevyrazí s vidlemi a se psy.

Zhluboka jsem se nadechl čerstvého vzduchu a vydal se pomalým krokem směrem ke vsi. Očima jsem hledal na místním životě cokoliv mimořádného. Mým hlavním úkolem bylo dostat se k místnímu

předákovi. Kdybych tak věděl, kde ho hledat. Tohle nebyl důl Pryke s orkem neustále sedícím za svým stolem. Předák se mohl pohybovat kdekoli.

Blížil jsem se k branám Beatwicku a zaměřil jsem se na každý detail, který by mi mohl být v následujících třech měsících nějak prospěšný.

Spatřil jsem kováře, velkého jako medvěd, který vyšel z kovárny. Zvedl menší kbelík s vodou a s hlubokým vydechnutím ho na sebe převrátil. Kovář funěl a zvedala se z něj pára. Chvilí tam stál, nadechoval se chladného vzduchu a vítal mě nepřátelským pohledem. Pak zvednul ze země kovadlinu, jako by to bylo peříčko, ještě jednou se na mě podíval a zmizel v kovárně. Po takovém zážitku plány na zvyšování úrovně profesí vzaly za své. Nesnášel jsem vedro. Radši nebudu dělat nic, než abych pracoval v potocích potu a s jazykem visícím z úst.

Tři vousatí muži aktivně kmitající kosami se na mě dívali s vysloveným nepřátelstvím. Jejich nízká čela, tupé a výhružné oči jim propůjčovaly vzhled neandrtálců, jejichž obrázky jsem si pamatoval z hodin dějepisu. Chyběly jim jen zvířecí kožešiny na zádech. Když jsem okolo nich procházel, zaslechl jsem slova, která mi nezněla jako běžný jazyk Barliony. Mohl bych se vsadit, že se k těmto třem váže nějaký úkol. Třeba můžu úkol získat od nich, nebo možná sami byli cílem nějakého úkolu. Pokud se na ně zeptám místních, jistě se dozvím, že tito tři pánové nejsou zdejší.

Můj pohled přilákal zajímavě vypadající strom.

„Pozor!“ ozval se jasný dětský výkřik, který mě vytrhl z rozjímání nad okolím. Otočil jsem se k místu, odkud výkřik přišel, a otevřel jsem ústa, když v tom mi do čela narazilo něco velkého, tvrdého a velmi bolestivého. Buch! Mírumilovné prostředí vísky bylo doplněno obrazem letícího šamana nadávajícího jako špaček. Přistál jsem v kupě čerstvého sena. S trochou námahy jsem se vyhrabal, vyplivl z úst trávu a oprašoval si kabát. Co to sakra...? Ze zvyku jsem se podíval na své zdraví a znovu jsem zanađával. Tím nárazem jsem ztratil 40% bodů! Něco takového jsem si nezasloužil! Co se to vlastně stalo? Odpověď přišla vzápětí. Předemnou leželo obrovské, železnými pláty pobité dřevěné kolo, ke kterému byl přivázaný provaz. Něco takového vás mohlo bez větších problémů i zabít!

„Jste v pořádku?“ přiběhl ke mně asi sedmiletý, malý, v obličejí rudý chlapec sotva popadající dech. „Já jsem... zub... to kolo! Je tak těžké!

Rozjelo se špatným směrem a jelo přímo na vás! Vytrhlo mi zub! A pak, buch! Letěl jste do sena. To byla šupa! Bolelo to?“ S provinilým výrazem mě starostlivě pozoroval. Snažil si rukama upravit neposedné zrzavé vlasy, ale vypadal při tom tak roztomile, že jsem se na něj nemohl ani naštvat. „Neřeknete to mamce, že ne? Náš kovář umí trhat zuby, ale pořád na mě neměl čas, tak jsem to musel udělat sám,“ začal malý chlapec vysvětlovat, mezi slovy stále chytal dech a předváděl mezeru v zubech.

„Teď už taky nemám zub, stejně jako Holohlavý Bobby,“ pokračovalo dítě. Aha, kolo, které mě odhodilo do sena, funguje jako náhrada zubaře.

„Opravdu to mámě neřeknete? Jinak mě už ven samotného nepustí, jen s mojí ségrou, se kterou je taková nuda. Tohle nesmíš, nesahej na to, drž se dál od psů! Fuj! Jak jen může být tak nudná? Pamatuju si, jak jsme se kdysi vydali do lesa...“ Jako by část nastavení tohoto NPC určovala, že pokud by přestal mluvit na déle než minutu, jeho postava z Barliony navždy zmizí. Bylo jedno, o jaké šlo téma, nebo zda vůbec někdo poslouchá, prostě musel pořád mluvit. „Dobře, zadrž!“ přerušil jsem jeho příběh o výpravě do lesa a vítězství nad velkým zlým zajícem. „Znáš předáka vesnice? Když mě k němu přivedeš, tak tvé mámě nic neřeknu.“ Pro začátek by se mi průvodce hodil a kluk jako on jistě znal ve vesnici všechny a všechno.

„Předáka? Kdo by ho neznal? Každý ho zná! Pět měďáků a vezmu vás hned k němu. Pořád se schovává, tak byste ho těžko jinak hledal,“ kluk se usmíval, vypadal natěšený a natáhl ke mně svou malou ruku.

„Tady máš, vyděrači,“ vhodil jsem pět měďáků do jeho dlaně a mince okamžitě zmizely, jako by tam ani nikdy nebyly. Samozřejmě jsem mohl chlapce přimět, aby mě k předákovi dovedl zadarmo, ale pět měďáků mě nezruinuje a touto cestou bych později mohl od jeho rodičů získat nějaký úkol nebo třeba úkryt, pokud je podplácení mladistvých trestné.

„Jak se jmenuješ?“ zeptal jsem se místního rošťáka, pobíhajícího okolo ležícího kola. Nejspíš přemýšlel, ze které strany bude nejjednodušší kolo zvednout.

„Jsem Ranař,“ odpověděl rychle kluk a začal opět rudnout námahou, když kolo zvedal.

„Nekecej, takové jméno neexistuje. Ukaž, pomůžu ti,“ přišel jsem k němu a s kolem mu pomohl. Opravdu bylo dost těžké. „Kam s ním teď budeš koulet?“

„Jsem Ranař,“ stál si za svým kluk a utřel si do rukávu nos. „Nemám rád jméno Avtondil. Nechci, aby mi tak někdo říkal. Každý má hezké jméno, jen já jsem dostal tak hloupé. Rovňáci mě kvůli jménu vždycky zmlátí. Není potřeba s ním koulet, stačí do něj takhle strčit a ono se tam dostane samo.“ Avtondil, teda Ranař, ukázal směrem ke vsi. „S trochou štěstí do nikoho jiného nenarazí.“

„Kdopak jsou ti Rovňáci?“

„Ti jsou ze sousední Rovné ulice, je to gang Al Spottina. Pozor!“ zařval Ranař za valícím se kolem a pak křiknul na mě: „Potkáme se tam dole!“

Ranař několikrát zakopl, svalil se na zem, ale okamžitě se zase zvedl, pokračoval v běhu za kolem a křičel z plných plic. Zasmál jsem se té situaci a chtěl jsem ho následovat, když mě najednou někdo otočil, zvednul ze země a já jsem byl najednou kousek od kovářovy tváře podobně tlamě zuřícího medvěda.

„Proč strašíš Ranaře, násilníku?“ Než jsem stihnul odpovědět, kovář se rozmáchl a já jsem se znovu proletěl. Královské přivítání jsem ani nečekal, ale tohle už bylo trochu moc. Frekvence mého poletování mě začínala ničit. Rychle jsem se podíval na své zdraví. Už mi zbývalo jen 18%! Kovářův úder byl silnější než náraz toho těžkého kola! Uvědomil jsem si, že bych další úder nemusel přežít, a vyvolal jsem na sebe ducha léčení.

„Proč tu tak tancuješ? Ty jsi černokněžník!“ Ještě že jsem díky tamburíně vyvolal ducha rychleji a celé zdraví vyléčil, protože jsem se proletěl ještě jednou. To byl teda nějaký kovář! Silný jako medvěd. Snažil jsem se zvednout, ale nohy mi vypověděly službu a já se svalil zpátky na zem. Všiml jsem si jen kratičké zprávy.

**Točí se vám hlava. 10 sekund se nemůžete soustředit.
Zvýšení vlastnosti: +10% Odolnost. Dohromady 60%.**

„Počkejte, pane Slate!“

„Neplet' se do toho, Ranaři. Nevidíš, že mezi nás zavítal zabijácký černokněžník?“

„On není zabiják! Pomohl mi dostat kolo do vesnice a chtěl se potkat s předákem!“

„Tak s předákem, říkáš?“ Slate se nahnul a jednou rukou mě postavil na nohy. „Co po šéfovi chceš?“

„Budu zde tři měsíce bydlet,“ zachrčel jsem přiškrčeně. Od svého zasvěcení jsem začal poznávat Barlionu z jiné strany než dosud. Nikdy jsem například netušil, že když někomu takhle sevřete krk, začne ve hře chrčet. Neudusí se, ale objeví se informace, že se hráči nedostává vzduchu. Chrčení a popadání dechu jsem až dosud nezaregistroval. Kovář mě pustil a já jsem spadl na zem jako pytel brambor.

„Budeš tu žít, jo? Tak proč se tu poflakuješ, jako bys chtěl něco vyčmuchat? Tady předáka nenajdeš,“ kovář nečekal na mou odpověď a vydal se zpět do kovárny. Mé první setkání s místními skončilo velký fiaskem.

„Nebud'te naštvány,“ řekl Ranař. „Pan Slate je milý, ale asi se mu dneska něco nepodařilo, a tak je celý nabručený. Pojd'me spolu, kolo jsem tam už dovezl. Narazilo do té ohrady, vidíte? Chvilí tam může ležet.“

U dřevěné brány jsem spatřil místní strážné. Dva muži, dva červené nosy a čtyři opuchlé oči. Opírali se o své píky a dělali vše pro to, aby nespadli na zem. Nepadali únavou nebo kvůli dlouhému postávání na jednom místě, ale protože před nedávnem nasávali. Dvojici strážných obklopoval pach domácí pálenky a několik po zemi rozházených lahví dokazovalo, na co se ochránci zákona zaměřili. Jejich zbroj za nic nestála, krátké kroužkové košile, dosahující do poloviny jejich pivních pupků, si navlékli přes jednoduché haleny. Tlusté kalhoty a opotřebované lýkové boty doplňovaly strach nahánějící vzhled obou strážců, takže než by nějaká armáda na vesnici zaútočila, pomřela by smíchy.

„Stát! Škyt! Kdo jsi?“

„Chci se setkat s předákem vaší vesnice. Poslali mě, abych tu tři měsíce žil,“ zněla má jednoduchá odpověď. Vypadalo to, že předák je zbytek vesnice respektovaný, zmíněním mého úkolu by se mi mohlo otevřít dost dveří.

„Za předákem, jo?“ spustil pijáckým hlasem druhý strážný. „Tak mu řekni, že jsou brány v dobrých rukou, hlídáme je ostřížím zrakem. Žádný nepřítel se přes nás nedostane!“ Načež se strážný postavil do pozoru a předvedl, jaký chrabří válečník dostal za úkol chránit ves-

nici. Ten pohyb ho natolik přemohl, že ztratil rovnováhu, udělal několik kroků zpět, narazil zády na palisádu a sjel po ní k zemi.

„Drž se, Wilkinsi!“ pospíchal za ním druhý strážný, ale naprosto zapomněl na nespravedlivé zákony přírody, jako je rovnováha a gravitace. Nad stavem strážných jsem zakroutil hlavou a vstoupil do vesnice. Až zde jsem si všiml vrat brány, která do té chvíle strážní zakrývali svými těly. Byla vyrobena z normálního dřeva, ale do jednoho křídla brány někdo vyryl čtyři rýhy, jakoby pozůstatek drápů nějaké potvory. Navíc byly tyto rýhy na vnitřní straně brány, ze strany vesnice, jako by něco chtělo vyrazit bránu ven a dostat se pryč. Přemýšlel jsem, zda je s rýhami spojený nějaký úkol. Možná vypátrat a zničit neznámé monstrum? Musím nabídnout předákovi své služby.

„Co se stalo s vaší bránou?“ zeptal jsem se Ranaře, když jsme přicházeli k veliké budově uprostřed vesnice.

„Nic s ní není, co by mělo být?“

„Mám na mysli ty rýhy, které vypadají, jako by je vyryly drápy.“

„To je vtípek Rovňáků. Každou noc se mezi strážnými připlíží k bráně a nožem ty drápy vyryjí. Koho chytnou, přitáhnou k předákovi, a ostatní respektují ty, kteří se nenechají chytit. Například mě ještě nikdy nechtyli!“

„Kolikrát už ses k bráně proplížil?“ zeptal jsem se zklamaně, jen abych udržoval konverzaci. Mohl to být tak zajímavý úkol!

„Zatím ani jednou, ale taky mě nikdy nechtyli!“ Kluk se na mě usmál dírou v zubech a ukázal na jasně natřený dům. „Jsme tu. Předák sedí uvnitř, jako vždycky.“ Pak zmizel tak rychle, že jsem z něj viděl jen utíkající paty. „Nezapomeňte,“ zakřičel ještě Ranař z dálky, „mámě o tom kole ani slovo!“

„Takže vás poslali, abyste s námi žil?“ zeptal se mě předák a opatrně smotal svítek, který následně schoval do šuplíku svého stolu. Hned mi bylo jasné, že tenhle člověk je zvyklý rozkazovat, je to puntičkář a také NPC, které si je samo sebou dost jisté. Nemohl jsem říct proč, ale jeho osobnost nápadně připomínala jednoho z rádců císaře Malabaru. Stejně jako oni měl impozantní obličej ohraničený krátkou bradkou a pronikavé oči všímající si všech detailů. Ve zkratce byl v Barlioně pravým vzorem dobrého vedoucího. Byl naprostým opakem guveržáby a nebylo překvapením, že ostatní vesničané svého předáka respektovali.

„Ano, na necelé tři měsíce.“

„Nemusíte stát, posad'te se. Musíme určit, jak budete pro vesnici nejužitečnější,“ pokynul předák ke křeslu a pak se opřel v tom svém. Zvedl oči ke stropu, jako by přemýšlel, jakou činností mě může pověřit, abych byl pro vesnici přínosem.

Seděl jsem v měkkém a docela pohodlném křesle, které rozhodně nebylo vyrobeno místními. Přišlo mi divné, že dům normálního NPC byl vybaven tak kvalitním nábytkem. Nechtěl jsem přerušovat myšlenky svého nového vedoucího, proto jsem se mlčky rozhlížel po jeho pracovně. Byl to samostatný pokoj v obytném domě. Uprostřed místnosti stál obrovský dřevěný stůl, podobný guvernérovu stolu v dole Pryke, a byl jasným důkazem dobře promyšleného pracovního prostoru. Všechno na něm bylo ve složkách nebo uspořádané do úhledných komínků, všechno na svém místě. Zbytek vybavení představovalo pár nevelkých skleněných vitrín ukrývajících knihy a svitky, krb a luxusní tlustý koberec. Chtěl jsem znovu zaměřit pohled na svého hostitele, když tu mě zaujal docela malý obraz. Byl na něm nakreslený předák, dva dospělí muži, pohledná mladá žena a šmouha barvy, která zakrývala pátou osobu na obraze.

„Nemáme žádné hostince, takže vás musíme k někomu přidělit. Myslím, že Elizabeth byste nevadil. Její dům je už téměř dva roky polo-prázdný,“ řekl předák a začal vyplňovat nějaký list papíru, který mi následně podal. „Tady, předejte jí můj požadavek. A než se rozhodnu, jaký typ práce vám přidělím, potřebuji vědět, co umíte a jaká je úroveň vašich schopností. Potřebuji přesná čísla.“

Otevřel jsem statistiky a přečetl mu své profese a jejich úrovně. Je dobře, že po mě nechtěl, abych mu přeříkal kompletní statistiku. O své Dovednosti jsem nechtěl vyprávět ani NPC.

Statistiky hráče Mahana					
Zkušenosti	285	ze	1400	Další vlastnosti	
Rasa	Člověk				
Třída	Šaman			Útok silou	57
Hlavní profese	Klenotník			Útok kouzlem	555
Level postavy	14				
Zdraví	680			Obrana proti útoku silou	230
Mana	1850			Obrana proti kouzlu	60
Energie	100			Obrana proti ohni	60
Vlastnosti	stupnice	základ	+ z vybavení	Obrana proti mrazu	60
Výdrž	58%	30	68	Obrana proti jedům	60
Hbitost	24%	7	7		
Síla	55%	18	21		
Inteligence	16%	56	185	Šance vyhnout se útoku	6,40%
Charisma	40%	6	6	Šance na kritický zásah	2,80%
Dovednost	0%	3	4		
Odolnost	60%	10	10		
Nevybráno					
Volné body vlastností			0		
Profese					
Klenotnictví	61%	12	12		
Hornictví	61%	12	13		
Obchodování	25%	6	6		
Vaření	20%	5	5		

„Klenotník, horník a kuchař,“ řekl předák zamyšleně. „To jsou pro nás naprosto nepotřebné profese. Drahé kameny u nás nenajdete. Musel byste si pro ně zajet do nejbližšího města, které je vzdálené dva dny jízdy na voze. Hornictví by mohlo být možná užitečné, ale máme pouze jednu žílu hned vedle kovárny a na ní den co den pracuje náš kovář Slate. Vy stejně nemáte dostatečnou úroveň, abyste mohl kopat železo. Mohl byste se ale vydat do Volných plání. Nejsou odtud daleko. Mů-

žete tam kopat cín a mramor, ale musel byste cestou projít lesem a náš les je nebezpečný. Jen málo lidí se tam vydá bez pořádné ochrany. Vaši úroveň vaření nemá ani cenu zmiňovat. Pan Potts, náš kuchař, by mohl každého kuchaře naučit několika kouskům, dokonce i ty guvernérovy. Takže to bychom měli.“

Volné pláně odtud nejsou daleko? Kde jsem to ksakru skončil? Poslali mě na konec světa?

„Nemáte náhodou mapu celého císařství? Rád bych věděl, kam jsem se dostal,“ zeptal jsem se předáka. Úkosem se na mě podíval, probodl mě očima a pak odpověděl.

„Mapu mám.“ Udělal místo na stole, z jednoho šuplíku vytáhl svitek a rozbalil jej. Byla to obrovská, metr široká a metr a půl dlouhá mapa císařství. Kde mohl získat tak cenný kousek? Takové mapy stály klidně desítky tisíc zlatých! „My jsme tady,“ položil prst předák na hranici císařství s Volnými pláněmi. Nahnul jsem se nad mapu a v duchu jsem zanadával. Pojem „na konci světa“ byl přílišný eufemismus.

Po spojení všech národů na Zemi a zavedení jednotného jazyka se reálný svět rozdělil na pět velkých oblastí, kopírujících kontinenty: Eurasie, Afrika, Austrálie a dvě Ameriky. Podobně byla členěna i Barliona a každý z pěti kontinentů byl rozdělen tří zón. Například na našem kontinentu se nacházela císařství Malabar, Kartoss a Volné pláně. Hráči žili v Malabaru. Ten obsahoval hlavní zdroje, úkoly, frakce, města (včetně hlavního) a nějaká neprobádaná území. Takže místo, kde jsem se teď nacházel, nebylo ještě kompletně prozkoumáno. Dokonce i na předákově mapě byla tato místa zanesena jen přibližně. Kartoss, císařství vedené bezejmenným Temným lordem, bylo co do rozlohy oproti Malabaru asi pětinové, ale svými útoky a nájezdy neustále dělalo našemu císařství problémy. Aje je nutno přiznat, že císařství temnoty oplývalo zdroji a unikátními místy, které často vyhledávali hráči na vysokém levelu. Bylo zajímavé, že výpravy o sto lidech měly stejně jako jednotlivci šanci nalézt v temném císařství slušnou kořist. Nebylo možné hrát za stranu temnoty, ačkoli mnoho hráčů podepisovalo petice a demonstrovalo, aby se nastavení hry změnilo. Korporace neustále slibovala, že hráčům tu možnost nabídne, ale dosud v tomhle směru nic nepodnikla. Kartoss zůstal rájem imitátorů.

A konečně třetí částí každého kontinentu byly Volné pláně, které pokrývaly přibližně 60% území. Nezávislá města s vlastní reputací, ves-

nice tvořené dvaceti až třiceti budovami, rozlehlé lesy, nekonečné stepi, neprostupné močály a hory tyčící se až k nebi. V patnáctileté historii Barliony hráči zmapovali pouze 30% území Volných plání a zbytek prostupovalo tajemství. Samozřejmě se našli nadšenci, kteří všeho nechali a vydali se prozkoumávat nepoznaná území, ale buď se jim mapy objeveného území nepodařilo zakreslit, nebo si je nechali pro sebe. Nebo, což bylo nejpravděpodobnější, prodali mapy za nepředstavitelné peníze nejlepším klanům. Pro většinu hráčů zůstávalo rozlehlé území Volných plání nezmapované. O úkolech a možnostech, které Volné pláně nabízely, si mohla většina hráčů nechat jen zdát. Korporace se snažila hráče k prozkoumávání Volných plání navnadit. Chtěla je odradit od bojů s Kartossem, nakonec i přiznala, že na Volných pláních se nacházejí ty nejlepší bonusy z celé hry. Vývojáři do Volných plání umístovali všechny nové jeskyně, jen aby dali hráčům důvod se tam vypravit a strávit nějaký čas prozkoumáváním. To jsem však hodně odbočil.

Byl jsem poslán do osady nejdál od hlavního města císařství, až na samotnou hranici s Volnými pláněmi. Tu hranici zde tvořily neprostupné lesy, močály a hory. Nebyla tu žádná města ani další vesnice. Několik značek na mapě, hned v okolí místa označeného jako Beatwick, prozrazovalo pozici svobodných dolů. Měl bych se tam vydat a podívat se na ně. Nejvíce mě zamrzela vzdálenost do nejbližšího města císařství. Farstead se nacházel moc daleko. Dva dny na káře nebylo tak úplně v sousedství, pokud jsem správně pochopil měřítko mapy. Beatwick jsem nemohl opustit na více než 48 hodin, takže cesta do Farsteadu nebyla možná.

„Už jste se vynadíval?“ zeptal se předák. Následně sroloval mapu a strčil ji zpět do stolu. „Možná nejsme v centru císařství, ale pořád je tu co dělat.“

„Máte pro mě nějaké úkoly?“ zeptal jsem se, jak jsem si zvykl. Věděl jsem, že červená čelenka na mé hlavě nebudí v očích jakéhokoli NPC zrovna důvěryhodné pocity. Musel jsem ve vesnici strávit alespoň týden, než si na mě obyvatelé zvyknou a přestanou se mě bát, a teprve potom můžu zkusit získat nějaký úkol. Ale za zkoušku nic nedám.

„Samozřejmě, ale nedám je jen tak nějakému cizinci,“ odpověděl předák a potvrdil mé myšlenky. „Nejdřív tu budete muset chvíli bydlet, podílet se na chodu vesnice a pak se pro vás najdou úkoly. I když, jeden bych pro vás měl. Nedávno se v lesích objevila smečka vlků. Vlci se za-

čali cítit neohroženě a napadají stáda. Podle řeči ovčáků je vede obrovský vlk. Pokud zvládnete vlky přemoct, můžeme se pobavit o dalších úkolech. V každém případě je na čase se té smečky zbavit. Pobíhá jich po lese až moc. Vaše slovo mi však nestačí. Potřebuju důkaz, že jste se s nimi vypořádal.“

Dostupný úkol: *Hon na Šedou smrt.*

Popis: V okolí Beatwicku se objevila smečka vlků vedená obrovským alfa samcem. Zabijte 10 vlků a velkého šedého vlka. Jako důkaz splnění úkolu přineste předákovi ocasy, které získáte z každého zabitého vlka.

Typ úkolu: běžný. **Odměna:** +100 reputace u provincie Krong, +200 zkušeností, +80 stříbrných. **Trest za odmítnutí nebo nesplnění úkolu:** -100 reputace u provincie Krong.

„Udělám to. Vydám se na vlky hned zítra po rozednění,“ řekl jsem, když jsem úkol přijal. „Mám ještě několik otázek. Kolik...“

„Nejdřív vlci, pak otázky,“ přerušil mě rezolutně předák tónem, který naznačoval, že téma je uzavřeno. „Tisha vás teď odvede k Elizabeth, které musíte předat dopis. Zítra se vydejte na lov a promluvíme si, až se vrátíte. Tisho!“ zavolal předák a po chvíli se v pokoji objevila mladá žena, kterou jsem předtím spatřil na obraze.

„Dovolte mi vás představit. Tohle je má dcera Tiliasha. Tohle je Mahan, bude s námi ve vesnici po dobu tří měsíců bydlet. Vezmi ho k Elizabeth, může zůstat u ní.“

„Říkej mi Tisho.“ Příjemný dívčin hlas ladil s její hezkou postavou. „Pojď, ukážu ti vesnici,“ vydala se ke dveřím a gestem mi naznačila, abych ji následoval.

Úkol *Navštivte předáka vesnice splněn.*

Beatwick se ukázal být větší vesnicí, než jsem si původně myslel. Z boku hory jsem napočítal okolo sedmdesáti domů, ale ve skutečnosti se jich zde nacházelo sto tři. Na pohraniční vesnici je to víc než dost. Vesnice byla vystavěna podle klasického plánu. Kromě hlavního náměstí, kde stál i dům předáka, měla tři ulice: Rovná, Křivá a Točitá. Děti ze všech ulic se neustále snažily prokázat, která ulice je ta nej-

silnější, takže bitky byly na denním pořádku. Tisha mi také pověděla o bráně. Před rokem její otec vyryl do brány tři otisky drápů, aby děti, které začínaly být neovladatelné, trochu postrašil. Chtěl, aby si myslely, že se v okolí pohybuje vlkodlak. Jeho plán moc dobře nevyšel, všichni obyvatelé se vystrašili a celý týden skoro nikdo nevyšel z domu.

Nakonec musel předák s pravdou ven. Mezi mladými se pak z toho stala tradice. Pokud jste chtěli dokázat, že za něco stojíte, museli jste do brány v noci vyrýt stopy drápů. Během dne bránu hlídal párek opilců, kteří se na jinou práci nehodili, ale v noci jejich místa převzali daleko ostražitější lidé. Často Tishini bratři nebo najatí hlídači, svobodní občané císařství, jako jsem já. Tedy kromě červené čelenky. Nemohl jsem odolat a zeptal jsem se, zda se tu nějakí svobodní občané právě teď zdržují. Odpověď mě nepotěšila. Poslední taková osoba do vsi přišla před půl rokem.

Tishin vlastní příběh se ukázal být docela zajímavým. Přišla do vsi spolu se svou rodinou před dvěma lety, když zemřel bývalý předák, Elizabethin manžel. Do té doby byla Tisha zvyklá žít ve velkém městě. Její otec zastával nějakou důležitou pozici, protože pro něj brzo ráno přijížděl kočár a večer se v jejich domě setkávali bohatě oblečení lidé. Zamykali se ve studovně a dlouho diskutovali. Něco se však přihodilo a otec najednou přestěhoval rodinu až na okraj císařství.

„Takže brány v noci hlídají tvoji bratři? Všichni tři?“ nedokázal jsem zapomenout na obraz se šmouhou. Zdálo se mi, že je něco špatně. Od svého zasvěcení jsem se naučil více důvěřovat svým instinktům.

Tisha zmlkla, její tvář potemněla a část vesnice jsme prošli beze slova. Po chvíli se vzpamatovala a pokračovala vážným hlasem:

„Ne, tři ne, jen dva. Ale jsou tam jen jednou týdně. Na třetího bratra se mě už neptej. Osobně si na něj nepamatuji, ale v rodině o něm nemluvíme. Zradil náš rod a naši domovinu, víc nevím. Otec ho pak navždycky zavrhl a vyhnal z domu. Už o něm nebudeme mluvit. Tak jsme tady. Elizabeth žije v tomhle domě,“ Tisha se otočila a rychle zmizela za zatáčkou cesty. Jejda. Vypadá to, že můj ambiciózní plán svést ji dostal vážnou trhlinu. Škoda. Nicméně se mi svěřila se zajímavou informací. Zapuzení od rodiny je mezi NPC velmi vážný čin. Nedokážu si představit, co se mohlo přihodit, aby vysoce postavený úředník zavrhl vlastního syna. Až zvýším svou reputaci na přátelství, tak se předáka na ten obraz zeptám. Vsadil bych svůj život, že příběh za zapuzením

je dost komplikovaný a musí se k němu vztahovat nějaký úkol. Takové mise jsou přesně ve stylu Barliony – zvyšování hráčových sociálních dovedností usmiřováním rodin.

„Vždyť jsi říkal, že mámě nic o tom kole nepovíš!“ vytrhl mě dětský hlas z myšlenek. „Slíbil jsi to!“

„Za prvé jsem nic takového neslíbil a za druhé nemám v úmyslu na tebe žalovat. Co tady děláš?“ chvíli mi trvalo, než jsem Rváče ukrývajícího se pod verandou spatřil.

„Co tím myslíš? Já tady bydlím. S mámou a sestrou,“ odpověděl chlapec, když se vyplazil z úkrytu.

„V tom případě hledám právě vás. Je doma máma?“

„Jasně, je doma,“ Rváč se rozhlédl, zamyslel se a začal se plazit zpět pod verandu. „Ale já dovnitř nejdu. Máme k večeri pohankovou kaši a já ji nesnáším. Jestli mě máma uvidí, dotáhne mě ke stolu klidně i za ucho. Bude nejlepší, když tady ještě chvíli vydržím.“

„Jak vám mohu pomoci?“ hlubší ženský hlas mě donutil vzhlednout od Rváčova úkrytu. Podle skřípějících prken jsem poznal, že se mi snaží Rváč naznačit, že tam nikdy nebyl a že nemám mít nejmenší tušení, kde by se mohl schovávat. Elizabeth se s vědoucím mateřským úsměvem podívala pod své nohy a následně položila naprosto neočekávanou otázku: „Promiňte, neviděl jste někde v okolí zrzavého chlapce? Upekla jsem jeho oblíbený koláč, ale brzo vychladne a nebude už tak dobrý. Budu ho muset celý dát Dawnie, jako tu kaši.“

„Ty jsi kaši dala Dawnie? Vážně?“ Po tom, co se několikrát uhodil do hlavy o prkna podlahy verandy, vyběhl Rváč ze svého úkrytu jako blesk a zastavil se s rozzářenýma očima před svou matkou. „Borůvkový koláč?“

„Jasně, borůvkový koláč, jak ho máš rád. Utíkej dovnitř, dokud je teplý, nezbedo,“ Elizabeth probíhajícímu chlapci rozcuchala vlasy a pak se obrátila zpátky ke mně. „Tak, jak vám mohu pomoci?“

„Poslal mě za vámi předák. Řekl mi, že u vás můžu tři měsíce bydlet. Tady je dopis,“ podal jsem Elizabeth vzkaz. Pokud má tak hezký vztah ke svému synovi, tak bych neměl mít s tímto NPC žádný velký problém.

„Takže tři měsíce, co?“ zamumlala Elizabeth a pročítala dopis. Nemohl jsem si pomoci a přemýšlel jsem, co mohl do toho dopisu předák napsat. Dokud jsem byl v předákově domě, nemohl jsem se do

něj podívat, a následně jsem byl zaměstnaný rozhovorem s Tishou. Co kdyby mi to přidalo bonus do inteligence? Člověk nikdy neví. „Noci jsou v toto roční období teplé, takže vám můžu dát k dispozici altán. Bude vám to vyhovovat?“ paní domácí si mě prohlédla. „Plánujete tu bydlet jako příživník, nebo přiložíte ruku k dílu?“

Byl v tom pro mě nějaký úkol? Možná za ten úkol nic nebude, ale pořád je to úkol!

„Nerad bych byl příživníkem. Pokud bych vám mohl s něčím pomoci, jen mi řekněte a já to provedu. Můžu nosit vodu, sekát dřevo nebo okopávat zahradu...“

„To ne, o to se postarají mí pracovníci. Předák píše, že nejste nováček ve vaření,“ Elizabeth se odmlčela a já jsem ztuhl v očekávání. Úkol spojený s profesí! To je sen každého hráče! Nedokážete si ani představit bonusy, které se k takovým úkolům vážou! Elizabeth zaváhala, ale po chvíli to vypadalo, že se rozhodla a řekla: „Nejsem bohatá žena, proto nezvládnou krmit další ústa. Budete se o svou potravu starat sám?“ Její pohled sjel na mou červenou čelenku a dodala: „Chci vás také požádat, abyste bez pozvání nevstupoval do mého domu.“

Zpráva pro hráče!

Byl vám zamezen přístup do domu Elizabeth, vdovy po bývalém předákovvi Beatwicku. Pokud porušíte tohle omezení, bude vám zaznamenáno jedno porušení podmíněčného propuštění.

Přejeme příjemnou hru!

Elizabeth se otočila a vrátila se do domu. Zůstal jsem na verandě smutně stát. Tak jsem se těšil na nějaký úkol a na NPC, které se ke mně bude chovat přátelsky... Jak jsem mohl zapomenout na svou čelenku? Díky ní mě budou ostatní podezřívát. Bývalý kriminálník, co jste čekali? Co kdybych začal všechny okolo zničehonic zabíjet nebo všem krást peníze? U těch bývalých zločinců nikdo neví! Postup na vyšší levely nebude až tak úplně jednoduchá záležitost. Přitom jsem měl v plánu během následujících tří měsíců získat plněním nejrůznějších úkolů alespoň deset nebo i dvacet levelů. To je smůla. S tak překerní situací budu muset co nejrychleji něco provést.

Altán, který mi Elizabeth dala laskavě k dispozici, byl ohromující svou spartánskou jednoduchostí. Veškerý nábytek se skládal z jedné

postele zabírající polovinu prostoru. To bylo vše. Hliněná podlaha, ze které jsem i v dnešním horkém dni cítil chlad, stěny tvořené šedými dřevěnými latěmi a úzká okna až u stropu, která dovnitř nepropouštěla téměř žádné světlo. Skvělé místo na strávení následujících tří měsíců. Položil jsem se na postel a začal plánovat, abych si udržel jasnou mysl.

Hned zítra ráno se vydám splnit úkol zahrnující vlky. Získané zkušenosti a reputace u provincie Krong by mi měly pomoci získat Elizabethinu důvěru a díky tomu se přestěhovat do velkého domu. Neměl jsem nejmenší zájem v tomhle chlívku zůstat celé tři měsíce.

Zkusím popřemýšlet nad způsobem, jak se dostat do Farsteadu. Nebylo možné využít drožku, cesta v ní by zabrala příliš mnoho času. Musím přijít na jinou možnost. Předák mi říkal, že občas do jeho vesnice zamíří karavana. Musím se s vedoucím karavany domluvit na koupi teleportačního svítku z Beatwicku do Farsteadu. Svítek pro cestu zpátky si obstarám až ve městě. Když vezmu v úvahu vzdálenost mezi oběma městy, mohl by mě jeden svítek vyjít na osm až devět set zlatých. Nebyla to pravda nejlevnější možnost, ale potřeboval jsem se dostat do Banky, abych měl přístup ke svému vybavení ze smazaného lovce. Jen v penězích by tam na mě mělo čekat asi jedenáct tisíc zlatých. Vybavení sice přidávalo bonusy především k hbitosti, ale oproti mému aktuálnímu ošacení by to bylo jako vklouznout do plátového brnění.

Potřeboval jsem zjistit víc informací o svobodných dolech, které jsem viděl zaznačené na předákově mapě. Samozřejmě mě varoval, že je nebezpečné se do těch míst vydat sám, ale nemohl jsem si tu příležitost nechat ujít. Pokud jsem si to dobře propočítal, nejbližší důl se nachází jen několik hodin pěšky od Beatwicku. Neměl jsem pomyslení na spánek, ale pokud bych teď vyšel, mohl bych se do rána vrátit. Navíc bych získal lepší představu, o kolik bodů si můžu během následujících tří měsíců vylepšit profese.

Dál plánovat nebudu, je čas na nějakou činnost. Vyrazím a objevím ten důl. Nejdříve si však projdu obsah batohu, protože jsem na to zatím neměl prakticky vůbec čas. Po výpravě do jeskyně byl batoh slušně naplněný věcmi, kterým jsem ani nevěnoval pozornost. Vysypal jsem celý obsah batohu na podlahu, zapálil jsem svícen, postavil ho do malého stojanu na zdi a zahájil jsem průzkum předmětů. Tady byly figurky. Každý z orků válečníků zabral jeden slot v inventáři. Myšlenka, že s sebou

jednou budu muset tahat všech dvaatřicet figurek, mě zarazila. Kde sakra seženu tak velký batoh?

Pak tam bylo sedm prstenů s bonusem +3 a čtyři prsteny s bonusem +2. To byl zbytek, který se mi nepodařil prodat v dole Pryke, a v tuto chvíli už byly zastaralé. Nemělo cenu si je nechávat na pozdější prodej v aukci. Takovéhle krámy by se neprodaly ani za pět zlatých. Prodám je nějakému NPC obchodníkovi. Na rukavice z kroužkové oceli, které jsme dostali za odměnu za zabití posledního bosse jeskyně, jsem se ani nepodíval. Patřily mým partákům a rozhodně jsem je nechtěl zradit. Proč se vystavovat zbytečnému pokušení? Co kdyby se mi jejich rukavice zalíbily a nechtěl bych se jich vzdát?

Triadvacet kusů malachitu, sto kusů měděné rudy a šedesát osm měděných ingotů přijde vhod, až si budu chtít zvýšit klenotnictví, dokud nevyřeším zásobování rudou. Našel jsem tam i svého starého přítele, krumpáč. Na závěr jsem si nechal velkou hromadu různých kožešin, ocasů, masa, drápů a dalších zbytečností, které jsme získali v jeskyni za zabíjení pavouků a krys. Musel jsem se přemáhat, abych to bez okolků všechno naráz neprodal.

První průchod jeskyní nám zvyšoval možnost nalézt u padlých protivníků i nějaké užitečnější předměty. Když jsem se hromadou prohrabával, dal jsem bokem pavoukovo oko, které bylo na dotek odporné a stejně nevábně i vypadalo. Vlastnosti oka byly skryté a má postava neměla vlastnost Moudrost, která by mi pomohla zjistit o oku více informací. Je pravda, že jsem ty informace vlastně ani zjistit nechtěl. Navíc bylo daleko jednodušší donést předmět nějakému mágovi, který mi o něm za pár zlatých řekne všechny potřebné informace. Odložil jsem si i dvaadvacet krysích ocasů, které měly ve vlastnostech napsáno, že se dají využít v alchymii, a dvanáct pavoučích čelistí, které zase používali výrobci brnění. Později ty předměty prodám ve městě relevantním kupcům. Jen se podívejte na mé myšlenky, ještě jsem ani nezískal teleportační svitek, ale už plánuju, jak svůj čas ve městě strávím. Zbytek předmětů byl jen odpad, kromě kusů masa, které využiju na zvýšení úrovně vaření.

Když jsem se prohrabal předměty, vložil jsem je zpět do batohu, popadl jsem paličku a vydal se do noci. Vývojáři Barliony dobře věděli, že mnoho hráčů má čas na hraní jen později večer. Z toho důvodu byly noci jasné s docela dobrou viditelností. Udělal jsem pár kroků od

vchodu do altánu a zaklel jsem. Já mám teda štěstí! Beatwick asi byl na seznamu těch několika míst, kde noci nebyly tak úplně jasné! Neprostopupná temnota přikryla vesnici jako deka a viditelnost byla omezena jen na pár kroků. Plán najít důl vzal za své. Neměl jsem chuť klopýtat neprostopupnou tmou. Posadil jsem se na lavici, opřel se o zeď a zavřel oči. Neozýval se štěkot ani křik NPC, které teď pokojně spaly ve svých domovech. Noc byla jako stvořená na vycházku a dýchání čerstvého, čistého vzduchu přinášejícího vůni borovic či jedlí a kyselý pach nějakého zvířete. Zvířete? Okamžitě jsem otevřel oči a jen několik metrů před sebou spatřil nerozeznatelný mrak, ze kterého mým směrem žhnuly rudé oči. Co to...? Vybral jsem ten mrak a snažil se zjistit jeho vlastnosti. Potřebuju vědět, co mám dělat!

Vlastnosti objektu: skryté.

Skryté? Jak je to možné? Skrývat vlastnosti stvůr bylo v Barlioně nemožné. Minimálně doted. Celá hra byla postavena na schopnosti zjistit vlastnosti stvůry, aby proti ní mohl hráč zvolit tu nejlepší možnou taktiku. Musím se podívat do manuálu nebo na fórum. Které stvůry můžou mít skryté vlastnosti a jak je to vlastně vůbec možné? Na to bude čas později, právě teď mám k řešení palčivější problém. Co ta věc přede mnou chce? Pochyboval jsem, že by ta ke mně stvůra cítila přátelské pouto. Dalším z mnoha pravidel Barliony byl fakt, že agresivní stvůry měly rudé oči. Neutrální nebo přátelské stvůry mohly mít jakoukoli jinou barvu očí, kromě rudě červených. Na mě hleděly dva rudé světlo-mety a budoucnost se zdála být velmi nejistá.

Snažil jsem se neudělat žádný nečekaný pohyb. Pomalu jsem vstal z lavice a posunoval se směrem ke dveřím. Potřeboval jsem se takhle posunout jen o pár metrů. S každým mým krokem se posunula i podivná stvůra a udržovala mezi námi vzdálenost přibližně metr a půl. To se mi přestává líbit! Možná bych měl zaútočit jako první? Nejlepší obrana je útok! Chtěl jsem na tuto nepopsatelnou bytost přivolat ducha blesků, ale pak se má ruka posunula po zdi a dotknula se kliky dveří. Myšlenka na testování, kdo z nás je silnější, okamžitě zmizela a nahradila ji myšlenka na dveře. Dveře! Přes svůj skromný vzhled byly jakékoli dveře pro stvůry nepřekročitelnou překážkou. Ani jedna z nich nemohla v Barlioně ignorovat princip „můj dům, můj hrad“.

Opatrně jsem rukou za zády zatlačil na kliku a rychle jsem vskočil dovnitř. Okamžitě jsem se otočil a chtěl jsem celou svou vahou dveře zabouchnout. Jakmile jsem však udělal první pohyb, bestie se vymrštila vpřed a začala na zavírající se dveře tlačit obrovskou silou.

Zranění. Zdraví sníženo o 30: 260 (zásah dveřmi) -230 (obrana).

Celkem zdraví: 650 z 680.

Zvýšení vlastností:

+10% Odolnost. Dohromady 70%.

+5% Síla. Dohromady 60%.

Na dovření dveří mi chybělo jen pár centimetrů. Snažil jsem se ze všech sil, ležel jsem na dveřích celým tělem, ale bestie tlačící z druhé strany mi je zavřít nedovolila. Navíc se dveře postupně začaly centimetr po centimetru otevírat. V jednu chvíli už byla mezera ve dveřích dost velká na to, aby stvůra vsunula jednu svou tlapu dovnitř. Milha zahalující tu bestii v domě neúčinkovala a v šeru jsem spatřil čtyři ostré drápy. Co to má být? Přerostlý rosomák? Drápy se zasekly do dveří a zanechaly v nich hluboké stopy, naprosto totožné s těmi, které jsem viděl na bráně. Měla to snad být nějaká klukovina místní mládeže? Zítřka se bude ve vesnici povídat o novém šamanovi, který dostal strach z dětských šprýmů. Už jsem chtěl přestat tlačit na dveře, když se objevila zpráva.

Energie: 30. Zpomal, šamane.

Tuto automatickou zprávu jsem si kdysi v dole nastavil, abych neumřel z nedostatku energie. Tohle nebyla žádná klukovina. Místní děcka nejsou dost silná, aby mě za tak krátkou chvíli připravila o téměř všechnu energii. Jsem v opravdovém nebezpečí.

Bohužel jsem neměl šanci zjistit, v jakémže nebezpečí se nacházím. Za pár dalších sekund mi další zpráva oznámila, že energie klesla až na nulu, načež mé tělo ztuhlo a zůstalo nepohyblivé jako rozbitá panenka. V herním světě se oproti dolům vyplývající energie postupně doplnila i bez vody, ale dokud se nezvýšila alespoň na deset bodů, nemohla se postava ani hnout.

Další výpad proti dveřím mě odhodil na protější stranu pokoje. Za letu jsem si všiml rychlé šedé šmouhy, která mě pronásledovala. Bes-

tie se přestala halit do mlhy, ale v šeru jsem nedokázal postřehnout, co to je za zrůdu. Jedna věc byla jistá. Ta věc měla čtyři tlapy. Proč jsem jen zhasínal lampu, když jsem odcházel? Kdyby svítila, měl bych šanci zjistit, proti komu stojím. Objevil se záblesk čtyř ostrých drápů, ostrá bolest a okolní šero ještě více ztmavlo. Můj dům není mým hradem, jak to tak vypadá. Ačkoli to vlastně není ani můj dům.

Objevil se záblesk a téměř okamžitě jsem se objevil na místním hřbitově. Velmi symbolické místo pro objevení se ve hře po smrti. Opodál stál malý kostel, který mě kryl před paprsky ostrého ranního slunce. Ta neznámá bestie mě nakonec dostala. Nutných dvanáct hodin pauzy uteklo rychlostí blesku.

Vydal jsem se ke kostelu, když v tu se objevily nové zprávy.

Pozor!

**Z důvodu vaší smrti bylo množství zkušeností sníženo o 30%.
Aktuální množství zkušeností: 199. K dosažení dalšího levelu
zbývá: 1201.**

Zkontroloval jsem peněženku. Aha, teď už mi zbývaly jen tři tisíce zlatých. Druhá polovina ležela v altánu. Musel jsem doufat, že tam nikdo nepřišel a peníze si nevezal. Měly by ležet někde za postelí a ode dveří by neměly být vidět.

Co mě teda dostalo? Ta bestie mě sejmula jednou ranou, i když mám 680 bodů zdraví a 230 bodů obrany. Podíval jsem se do záznamu o boji a doufal jsem, že se tato funkce stane v herním světě aktivní. V dole jsem ji využít nemohl. Funguje! Tak si jdu hned přečíst, co se přihodilo. Nastavil jsem filtr na zranění, která jsem obdržel během posledních třiceti hodin. Objevilo se několik řádků.

*23:45:23 Zranění. Zdraví sníženo o 30: 260 (zásah dveřmi) -230 (obrana).
Celkem zdraví: 650 z 680.*

*23:45:26 Zranění. Zdraví sníženo o 30: 260 (zásah dveřmi) -230 (obrana).
Celkem zdraví: 620 z 680.*

*23:45:39 Zranění. Zdraví sníženo o 30: 260 (zásah dveřmi) -230 (obrana).
Celkem zdraví: 590 z 680.*

*23:45:41 Zranění. Zdraví sníženo o 24762: 24998 (neznámé) -230 (obrana).
Celkem zdraví: 0 z 680.*

Bezradně jsem řádky pozoroval. To musela být extra rána. Zranění za pětadvacet tisíc bodů je výsadou stvůr na sedmdesátém levelu a výš. Ale proč by nějaká tak agresivní stvůra navštěvovala Beatwick a proč přišla zrovna za mnou?

„Hledáš něco, synu?“ ozval se za mnou hlas a já jsem se otočil. Malý, baculatý kněz s růžovými tvářemi stál poblíž chrámu a v ruce si pohrával s růžencem. Černá róba ho halila od hlavy až k patě, ale nedokázala skrýt jeho obrovské břicho. „Přišel sis pro Vlastovo požehnání? V takovém případě se musíš stát novicem. Jsi připravený?“

Tohle byl Vlastův kostel. Bůh výroby vína. Analogická podoba Baccha, Pana a dalších jim podobných bohů reálného světa. Otevřel jsem si manuál a přečetl jsem si problémy spojené se službou Vlastovi a byl jsem překvapený, když jsem si všiml, že žádné nejsou. NPC nebo hráč se mohl stát Vlastovým novicem bez jakýchkoli nevýhod. Dokonce se bez problému mohl za několik měsíců stát i knězem, k tomu postupu se nepojily žádné náklady či milodary. Museli jste akorát denně vypít sklenici doma vyrobeného vína a tím získat bohovo požehnání. Pokud jste však víno nevypili, vztahovala se na vás božská kletba, což nebylo nic příjemného. Kvůli předešlému hříchu jste museli vypít alespoň dvě sklenice domácího vína. No, když jsem hrál za lovce, tak jsem náboženství Barliony nijak neřešil a nemíním s tím začínat ani jako šaman. Na druhou stranu je Vlast příhodný bůh na zvyšování vlastností Víra, ale v tomto poli bylo víc problémů než pozitiv. Nic pro mě. Alespoň mi bylo jasné, odkud se vzalo knězovo velké břicho. Můžou za něj každodenní modlitby. Mezi novice patřili možná i strážníci, které jsem včera potkal u brány.

„Ne, díky. Respektuji Vlasta, ale nejsem připraven stát se jeho novicem. Nicméně vám děkuji,“ uklonil jsem se knězi a ten se na oplátku uklonil také.

„Jak si přeješ. Vlast nikoho nenutí vstoupit do jeho služeb. Jen ti s vyšším pochopením smyslu života mohou dosáhnout až na dno jeho poselství. Můžu ti být něčím nápomocen, můj synu?“ zeptal se kněz.

„Vlastně ano. Svatý otče, můžete mi říct, zda jsou v okolí nějaká monstra, která se po nocích potulují vesnicí a přinášejí místním lidem pouze žal a zkázu?“ Incident, díky kterému jsem se dnes nacházel na hřbitově, mi stále vrtal hlavou. Stůj co stůj jsem chtěl přijít na kloub tomu, proč jsem se stal obětí tak ničivého útoku.

Kněz si přestal hrát s růžencem, rozhlédl se okolo a pak mi naznačil, abych ho následoval.

„Vstup do kostela, můj synu. Venku nemůžeme takové záležitosti probírat.“

V chrámu se nenacházelo nic zajímavého. Na oltáři byl vyobrazený celkem obtloustlý Vlast, jehož kalný pohled směřoval do neznáma. Jinak tu stálo jen několik lavic. To bylo vše. Kostel působil velmi stroze. Kněz přišel k oltáři, odněkud vytáhl dvě sklenice vína a jednu mi podal.

„Vlastovo přikázání káže, aby před konverzací nejméně jeden doušek vína mezi rty protekl,“ řekl kněz vznešeným hlasem. „Vidím, že existuje nějaký důvod, proč se mě ptáš na bestii noci,“ začal, když jsme do sebe dostali několik doušků. Bylo to normální víno a kromě mírné podnapilosti nepřidávalo žádné bonusy. „Vidím, že jsi tento problém už zaregistroval. Ano, máme tu problém. Lidé o něm neradi mluví a všichni se tváří, jako by se nic nedělo. Viděl jsi ty otisky drápů na bráně, že? Předák si musel vymyslet historku, že tam otisky vyryl sám, aby obyvatele uklidnil. Každých sedm dní se otisky drápů obnoví. Samozřejmě místní děti tvrdí, že ty drápy tam vyryjí oni a lidé se uklidní. Navíc se každých sedm dní ztratí ovce nebo kráva. Místní tvrdí, že za to můžou vlci, ale nikoho ani nenapadlo se zamyslet nad tím, jak se vlci dostanou skrz zavřené brány. Celá vesnice je obklopená pevnou palisádou, kterou se neprotáhne ani myš. Jen předák a jeho synové znají pravdu, protože se každé sedmé noci snaží tu nepolapitelnou bestii chytit. Už jim uniká přibližně dva roky a zatím jen párkrát zahlédli rudé oči té bestie. Z dálky. Tvá pomoc by byla neocenitelná. Zkusil by ses na to podívat? Pokud bys dokázal zjistit, jaká bestie Beatwick pustoší, získáš bohatou odměnu.“

Dostupný úkol: *Noční teror vesnice.*

Popis: Každou sedmou noc se přikrade do Beatwicku bestie, která místním přináší jen problémy. Zjistěte, co za tou bestií stojí.

Typ: vzácný. **Odměna:** +400 reputace u provincie Krong, +500 zkušeností, +80 stříbrných, vzácný předmět od místního předáka.

Trest za nesplnění nebo odmítnutí úkolu: -400 reputace u provincie Krong.

„Přijímám. Zjistím, co se pod převlekem bestie skrývá,“ souhlasil jsem. Teď už mi to začíná být jasné. Vlastnosti bestie byly skryté, protože to je právě v povaze tohoto úkolu. O bestii budu muset zjistit co nejvíc informací normální cestou a ne jako hráč. Dobrá, odložím tuhle záležitost o týden, až stvůra zase přijde do vesnice lovit. Naše první setkání se stvůrou skončilo jejím naprostým vítězstvím, ale válka ještě zdaleka nekončí.

„Díky, Mahane! Pokud budeš potřebovat jakoukoli pomoc, ihned se na mě obrať,“ poděkoval mi kněz a já jsem se vydal k vesnici. Byl čas posbírat ztracené peníze a vydat se na lov vlků. Čeká mě zvyšování levelů.