

Mrtvý lotr

Pouť mrtvého I

Pavel Korněv

FANTOM
2020 PRINT

Originally published in English under the title The Dead Rogue by Magic
Dome Books, 2018

Copyright © Pavel Korněv 2018

Cover Art © Vladimir Manyukhin 2018

English Translation © Petr Burov 2018

Czech Translation © Kateřina Niklová

ISBN 978-80-7594-056-8

www.fantomprint.cz

www.facebook.com/fantomprint

www.instagram.com/fantom.print

#fantomprint

@fantom.print

KAPITOLA JEDNA

NAKAŽENÁ MRTVOLA

1

Náramek byl potažený hypoalergenním plastem, kůže pod ním přesto svědila jak d'as. Odtáhl jsem si sledovací zařízení od kotníku, jak nejdál to šlo, abych se mohl podrbat. Náramek začal okamžitě vibrovat a bzučet.

„Jenom klid, soudruhu majore,“ řekl jsem rychle. „Na západní frontě klid!“

Sledovací zařízení kontrolující delikventy v domácím vězení bylo našlapané nejrůznějšími elektronickými vychytávkami, jako byly GPS, GLONASS, Wi-Fi, GSM, a dokonce i výškoměr, takže jsem nepochyboval o tom, že přidali i úplně obyčejný mikrofon. Nezáleželo na tom, jakou hodnotu mně přidělený dohlížitel měl – trocha sympatií nemůže uškodit. Aspoň jsem měl s kým promluvit...

Už druhý měsíc jsem trčel v domácím vězení a fakt mi začínal chybět běžný lidský kontakt. Nebyl jsem žádný zatvrzelý kriminálník ani sociopat – prostě jsem byl ve špatnou chvíli na špatném místě.

Teda přesněji řečeno jsem se na špatném místě nechal zaměstnat.

Všecko to přitom začalo tak dobře! Plat nebyl špatný, a navíc k němu patřily skvělé benefity a výborné vyhlídky na kariérní postup. To všechno šlo ale k šípku, když nejvyšší management banky skončil za katrem kvůli obvinění z praní špinavých peněz! Já se na ničem nelegálním nikdy nepodílel, většina plateb ale procházela svým oddělením, takže to nejlepší, čeho mohl můj obhájce dosáh-

nout, bylo, že pro mě vybojoval domácí vězení. Aspoň to nebyla basa.

A když už mluvíme o mém obhájci...

Zvedl jsem svůj bzučící smartphone, který mohl přijímat hovory pouze z jediného čísla, a přiložil si ho k uchu.

„Dobrý večer, Jane!“ pozdravil mě svým čistým barytonem.

„Ahoj, Borisi!“

„Jane, mám pro vás dobré zprávy!“

„To jako fakt?“

Život pro mě v poslední době moc dobrých zpráv neměl. Naopak jsem měl pocit, jako by mě někdo znovu a znovu mlátil do hlavy kladivem.

„Proč bych si z vás utahoval? V datovém centru došlo dneska v noci k nějaké poruše a prý ztratili záznamy o řadě vašich nejpochybnějších transakcí. Nevím, jestli je to pravda nebo ne, prokuratura se ale konečně rozhodla přistoupit na dohodu. Důkazy proti Koganovi výměnou za to, že z vás udělají svědka namísto obžalovaného. Navíc vám zajistí kompletní imunitu proti soudnímu stíhání.“

„Souhlasím!“ odvětil jsem bez sebemenšího zaváhání, poněvadž jsem neměl v úmyslu bývalého předsedu správní rady banky nijak krýt.

„Nepochyboval jsem o tom!“ zasmál se Boris. „Dohodu máme v kapse, je teď ale fakt důležité, abyste neprovedl žádnou pitomost. Relaxujte. Poslouchejte hudbu, koukejte na telku, zahrajte si nějakou počítačovou hru...“

„Myslel jsem, že nesmím používat internet?“ zeptal jsem se překvapeně a pohlédl jsem na modul virtuální reality.

„Hra funguje na úplně jiném principu. Říkám vám to jako váš právník – nebude to bráno jako porušení podmínek. Zítřka vás čeká perný den, takže bych vám rozhodně doporučil, abyste relaxoval a odpočinul si, vlastně bych na tom trval. Jsme teprve na začátku tohotole nervy drásajícího svinčíku a musíme zůstat silní až do konce.“

Obhájce zavěsil. Hodil jsem svůj smartphone na gauč a přistoupil k modulu, který jsem dostal od banky jako bonus za jeden z obchodů, které jsem uzavřel. Nikdy jsem neměl dost času na to, abych si virtuální realitu užil naplno, pořád jsem se motal jenom kolem výchozího bodu, kterému zkušební hráči pohrdavě říkali herna. Přesto se mi podařilo dostat svého lotra na 9. úroveň. Už jenom jeden level a otevře se mi svět.

Tak proč ne?

Aspoň se trochu rozptýlím a uvolním...

Hlavní menu Věží moci mě uvítalo v šeru a tichu palácové síně. Můj lotr se zhmotnil asi půl metru nad podlahou a mrštně a bezhlučně na ni dopadl. Byl jsem to já, kdo se narovnal.

John Stín, lotr: Úroveň 9.

Síla: 9

Hbitost: 14

Konstituce: 11

Inteligence: 10

Smysly: 11

Zdraví: 99

Výdrž: 103

Energie: 94

Poškození: 6–10

Maskování: +9

Kritické poškození při útoku v maskovacím módu, při bodnutí do zad nebo při útoku na paralyzovaný cíl.

Při vytváření své postavy jsem mohl některé statistiky vylepšit na úkor jiných, rozhodl jsem se to ale neudělat. Deset bodů bylo považováno za základ a nižší statistiky by vedly k postihům. Když jste si snížili smyslové vnímání, stal se z vás napůl slepý krtek s minimální přesností a bez sebemenší šance na kritický zásah.

Když jste snížili inteligenci, nezvládli jste odemknout ani ten nej-jednodušší zámek. Účelem lotra nejsou jenom útoky ze zálohy, je to univerzální postava. Hráč bez přátel a bez klanu přesně něco takového potřebuje.

Na zemi zářil rudě pentagram. Stoupl jsem si na něj a propadl se podlahou. Znovu jsem se objevil na nerovně vydlážděném náměstí, v jehož středu se k nebi vypínala elegantní Věž moci.

Ve hře byl pozdní večer. Staré Zahrady bylo malé město pro hráče začátečníky, a jak nebe rychle tmavlo, nořilo se do šera. To však bylo dobře, protože pro lotra, jakým jsem byl já, který spoléhal na utajení, neexistovalo nic lepšího.

Upravil jsem si opasek se zbraněmi, který zatěžoval krátký meč a dýka, a jednou z úzkých bočních uliček jsem opustil náměstí. Výchozí místo nebylo nijak zvlášť velké – jedinými zajímavými věcmi pro začátečníky tu byl městský park se dvěma jeskyněmi, bažiny v okolí řeky a katakomby pod klášterem. Od postav, které město obývaly, jste mohli získat questy, v tuto chvíli mě ale nezajímaly. Chtěl jsem prostě relaxovat.

Utrhl jsem ze stromu čerstvě zelený list a za chůze ho mnul mezi prsty. Když jsem k němu přičichl, ucítil jsem sofistikované, příjemné aroma. Všecko ve hře mi připadalo reálné, což mě nijak zvlášť nepřekvapilo – byl jsem na to zvyklý. Na rozdíl od konkurence a her Meče a oheň nebo Vzdálený vesmír, umožňovala patentovaná technologie Věží moci hráči získat informace o virtuálním světě a určité drobné detaily pak doplnit. V podstatě to znamenalo, že se z mozku stal server, který se zapojil do hry a zvýšil výkon procesoru herního hardwaru.

Naprogramovali tu vůni vývojáři nebo jsem si ji vymyslel sám?

Kdo ví?

Každopádně na tom nezáleželo...

Náměstí před klášterem bylo nezvykle plné lidí. Ze zadní uličky vyšel mnich s kusem pergamenu.

„Mohl by vznešený pán zbavit městský park nemrtvých?“ zeptal se mě a nabídl mi mapu.

*Přeješ si akceptovat quest Zákeřná mrtvola?
[Ano/Ne]*

Souhlasil jsem, vzal si mapu a pečlivě prostudoval podmínky. Ukázalo se, že jsou tak snadné, jak jen mohly být – stačí, když zabiju ploužící se oživlou mrtvolu, kterou jsem už párkrát rozsekal na kusy, i když jsem se žádného questu neúčastnil.

Na mapě se objevil zelený bod označující jeskyni, kam jsem se musel dostat, a já vyrazil směrem k parku. K mojí velké úlevě nepožádal mnich o pomoc žádné další hráče, nýbrž se vrátil zpátky do uličky.

Samostatný quest? To bylo naprosto skvělé.

Potřeboval jsem získat už jen několik bodů, abych dosáhl úrovně 10. Až zabiju zombieho, vypadnu z města a budu moct relaxovat.

Park byl rozlehlý a zanedbaný, obehnaný rozpadajícím se plotem, na kterém žlutě svítily magické krystaly. Kromě jeskyně s osamělým zombiem tu někde mezi stromy byl i vstup do mnohem větší jeskyně, jenže Lord kostlivec, který v ní žil, se dal porazit jenom s velkou skupinou hráčů. Já tam nikdy nebyl, spokojil jsem se totiž s lovem na lišky, vlky a občas nějakého nemrtvého.

Po přechodu přes kamenný most nad klidnou říčkou a jejími bahnitými břehy jsem aktivoval maskovací mód a splynul se stíny. Okamžitě mi začala klesat energie a já byl rád, že jsem si nesnížil inteligenci ani smyslové vnímání, které by ji taky ovlivnily.

Nemusel jsem bloudit tmavými uličkami, protože značka na mapě mě vedla rovnou k cíli. Z cesty jsem sešel jenom jednou, když jsem si pod stromem všiml králíka.

Maskování mi umožnilo dostat se až k němu. Mečem jsem mu přesekl páteř a hned prvním útokem ho zabil.

Kritický zásah! Poškození: 20
Králík byl zabit!
Zkušenost: +5 [1658/1730]

Škoda, že maskování neplatilo vždycky na vlky – predátoři byli často vybaveni dobrým sluchem a čichem, takže si mě všimli předem.

Chvilí jsem čekal, pak jsem opět splynul se stíny a zamířil k jeskyni hustým křovím na svahu kopce. Opatrně jsem vstoupil do prázdného ústí jeskyně a ve slabém svitu plísňe na stěnách jsem se vydal hledat mrtvolu.

Smrad tu byl... hrozný. Cítil jsem puch mrtvého masa a hniloby.

V krku se mi usadil nepříjemný pocit, nevolnost jsem ale snadno potlačil a dál opatrně překračoval rozházené lidské kosti. Nesměl jsem způsobit žádný hluk.

Oživlou mrtvolu jsem objevil na vzdáleném konci jeskyně. Stála vedle zavřené truhlice, byla tlustá a oteklá a hadry, které měla na sobě, nedokázaly skrýt boláky na kůži.

Znovu se přese mě přelila vlna hnusného smradu. Zatajil jsem dech a mrtvolu obešel, v obou rukách jsem přitom držel obnažené čepele. Sliz na stěnách moc nesvítil, moje smysly přesto stačily na to, abych ve tmě rozpoznal bělost kostí a vyhnul se jim.

Mrtvola si mě nevšimla a já ji napadl ze zadu. Sekl jsem po ní mečem a následně i dýkou.

Oživlá mrtvola byla zabita!
Quest Zákeřné mrtvoly byl dokončen!
Zkušenost: +350 [2008/2070]
Postoupil jsi o úroveň výš!

Rozhodl jsem se nevytvářet nic nového a raději jsem zvýšil svoji hbitost a zlepšil maskování. Když jsem ale otevřel dřevěné víko

truhlice, stíny jeskyně se zničehonic slétly dohromady a proměnily se v ocelová pouta.

Stínová oka: jsi paralyzován.

Zranění: 37 [73/110]

Pokusil jsem se ucuknout, tělo mě ale odmítalo poslouchat.
„Pozdravy od Kogana!“ zašeptal někdo za mnou.

Zranění: 37 [36/110]

„Měl jsi držet hubu!“

Zranění: 37 [0/110]

Byl jsi zabit!

2

00:01:00... 00:00:59... 00:00:58...

Časovač pomalu odpočítával vteřiny, které zbývaly do chvíle, než se budu moct vrátit zpátky do hry. Cítil jsem se naprosto zmatený a myšlenky mi poletovaly hlavou jako vyděšení vrabci.

„Co to, k čertu...?“ zařval jsem do prázdnoty.

Chtěl mě snad Kogan vyděsit tím, že někomu přikázal zabít moji herní postavu ve virtuálním světě? Co to bylo za šílenství?

Nebo šlo o varování? Náznak toho, co mě čekalo v reálném světě?

Musel jsem okamžitě zavolat svému obhájci!

Než jsem se ale mohl přesunout do hlavního menu, byl jsem vržen zpátky do hry.

Nacházel jsem se v tmavém, stísněném prostoru a něco mi drtilo hrudník.

Napnul jsem svaly a pokusil se tu tíhu odtlačit, překážka se ale

pod mým dotykem rozdrobila a ruka mi projela skrz. Pokusil jsem se vstát... a zjistil jsem, že se hrabu ven z mělkého hrobu ve známé jeskyni, kterou zaléval svit slizu na stěnách.

Co to mělo znamenat? Vzkříšení na startovací pozici bylo možné jen u Věže moci!

Zjistil jsem, že něco držím v ruce. Podíval jsem se líp a okamžitě tu věc zahodil, ukázalo se totiž, že jde o lidskou lebku umně vytesanou z nějakého svítícího kamene. Jakmile jsem se jí zbavil, s úžasem a odporem jsem se zadíval na svoji ruku. Moje tlusté, nešikovné prsty připomínaly párky a pokrývaly je boláky a nafialovělé mrtvolné skvrny.

Ne! To prostě nemohlo být!

Ve hře nikdo neumíral!

Sklopil jsem oči a uvědomil si, že jsem nějakým podivným zvratem ve hře skončil v těle oživlé mrtvoly. Vyděšeně jsem sebou trhl, zakopl jsem o kost na zemi a nemotorně se natáhl. Co to mělo, k čertu, být?

Otevřel jsem menu a civěl na šedivé, neaktivní volby. Pak jsem si uvědomil, že chybí i tlačítko, které by mi umožnilo hru opustit! Byla to chyba? Naboural se mi někdo do systému? Restartovali snad herní servery? Musel jsem kontaktovat administrátory hry!

Jenže v menu chyběly i herní chaty a osobní zprávy.

Přepadla mě hrozná panika, proto jsem zařal oteklé prsty a donutil se ke klidu. Nic to nebylo! Žádná katastrofa se nestala! Stačilo požádat o pomoc některého z hráčů a ten se následně spojí s adminy. Ti celou situaci vyřeší.

Normálka!

Nějak se mi podařilo zvednout se ze všech čtyř a šouravým krokem oživlé mrtvoly jsem se vydal přes jeskyni. Ve tmě jsem bez problémů nacházel cestu, když jsem se ale blížil k ostrému světlu ve vchodu do jeskyně, zrak mi začínal čím dál víc plavat.

To už byl den? Hm... Divné.

Ostré sluneční světlo! Smyslový postih: 75 %

Zranění: 1 [22/23]

Výdrž: -3 [17/20]

Všechno okolo mě prořízl nesnesitelný jas. Znovu jsem poslepu vykročil v naději, že se mi podaří schovat ve stínu stromů, rázem mě však znovu zasáhlo slunce. Sakra! Nikdy se tam nedostanu!

Začal jsem panikařit, a tak jsem se rozhodl vrátit se zpátky do jeskyně. Jakmile jsem byl opět uvnitř, hned jsem se zklidnil.

Bude to v pořádku! Neměl jsem se čeho bát. Dřív nebo později se tu někdo objeví. Pak si s ním promluvím.

Sluneční svit pronikající dovnitř znenadání zamrkal – začal jsem se otáčet, což byl jediný důvod, proč se lotr 3. úrovně zjevil vedle mě, a ne za mnou. Zaútočil na mě palaši a já zvedl levou ruku, abych se ochránil, a vykřikl jsem: „Stop!“

Z hrdla se mi však namísto slov vydralo nesrozumitelné vrčení a čepel mi utřala ruku čistě v zápěstí. Paže mi následně ochromeně klesla k boku.

Zranění: 5 [16/23]

Levá paže zraněna!

„Počkej minutku!“ zavyl jsem, zdálo se ale, že mě lotr neslyší.

Znovu po mně sekl. Pustil jsem si k tělu útok na hrud', zhoupal se a ohnal se po útočníkovi pravačkou, k mrštnému lotrovi jsem se ale ani nepřiblížil. Poté čepel sekla dolů a rozpoltila mi lebku. Stíny v jeskyni splynuly v neprostupnou tmou.

Byl jsi zabit!

Tma. Tíha. Šepot padající hlíny.

Vylezl jsem z hrobu, znovu znechuceně zahodil lebku, která se mi objevil v ruce, a zařval jsem: „Ty hajzle!“

Z úst mi uniklo jenom hrdelní zavrčení. Vztekle jsem praštil oteklou pěstí do stěny tak tvrdě, až mi z boláků vystříkl hnís.

Co to mělo, k čertu, být? Jak jsem mohl zapomenout mluvit?

Myslí mi problesklo děsivé poznání. Otevřel jsem menu, zvolil vlastnosti postavy a hrůzou zkoprněl, protože jsem najednou pochopil, že to, co se mi stalo, nebyla žádná nahodilá chyba, nýbrž dílo hackera!

Oživlá mrtvola, nemrtvý. Úroveň 1.

Síla: 18

Hbitost: 3

Konstituce: 23

Intelligence: 1

Smysly: 5

Zdraví: 23

Výdrž: 20

Energie: 3

Poškození: 1–4

Sakra! Hacker, který mi předal Koganův pozdrav, mě uvrhl do těla jednoho z oživlých mrtvých s inteligencí jedna! Tenhle zombie nebyl jenom tupý, bylo to obyčejné zvíře! Vývojáři důrazně doporučovali nesnižovat inteligenci postavy pod pět, nebyla pak totiž schopná srozumitelné řeči, takže s jedničkou nebudu tomu, s kým budu mluvit, ani rozumět!

Zatraceně. Hackerovi nestačilo jenom uvěznit mě ve hře, navíc mi znemožnil interakci s ostatními hráči! Jak dlouho může tělo ležet v modulu virtuální reality bez jídla a vody, než umře hladu?

Dva dny? Tři?

Za normálních okolností by mě odpojil časovač, můj útočník se ale určitě postaral i o to.

Porucha v datovém centru nebyla žádná nehoda, že ne?

Všechno dopředu naplánovali! Zničili důkazy a zbavili se klíčového svědka...

Zavrčel jsem a začal se šourat k východu z jeskyně, klopytal jsem a třásl se. Projevovala se moje malá hbitost, příšernou nemotornost nemrtvých totiž nemohly kompenzovat ani dobrá síla a konstituce.

Sebral jsem odhodlání a vyšel z jeskyně ven na mýtinu. Světlo se mi zařízlo do očí, kůži plnou puchýřů mi však nespálilo.

*Thumené sluneční světlo! Smyslový postih: 50 %
Výdrž: -2 [18/20]*

Svět mi plaval před očima a ztrácel se v bělavém oparu, já se ale dál tvrdošijně šoural přes mýtinu ke stromům. Jeden krok a další, zatímco hodnota na ukazateli výdrže nevyhnutelně klesala. Jeden krok, další a ještě další... Konečně se mi podařilo dostat se do stínu stromů, tam na mě ale čekalo nové překvapení. Bylo stejně nepříjemné jako ta předchozí.

*Rozptýlené sluneční světlo! Smyslový postih: 25 %
Výdrž: -1 [3/20]*

Moje snaha přesunout se do stínu rozložitého dubu selhala. Slunce spálilo poslední zbytky mé výdrže, a to jsem byl sotva v půli cesty, strnul jsem tak mezi stromy jako hračka na klíček. Moje výdrž se postupně obnovila, sluneční paprsky ji ale zase srazily na nulu, než jsem stačil udělat jediný krok. Opravdu budu muset čekat do tmy?

Ubíhal mi čas! Jak dlouho už moje tělo leží v modulu?

Najednou jsem uslyšel šustění – sklopil jsem oči a spatřil králíka, který se ke znehynbnému nemrtvému bez obav přiblížil. Jakmile se mi vrátila jediná jednotka výdrže, okamžitě jsem ho chytil, přitiskl si ho k hrudi a nešikovnými, zato silnými prsty mu zakroutil krkem. Králík se začal třást a smrskávat, pak jsem uslyšel prasknutí. V rukách mi zbyla jenom kůže plná kostí.

Smrtící stisk!

Energie: -3 [0/3]

Výdrž: +3 [3/20]

Králík byl zabit!

Zkušenost: +5 [5/100]

Bez dalšího otálení jsem se šouravě vydal k dubu. Když jsem zakopl o kořen a praštil sebou o zem, plazil jsem se, aniž bych se třeba jen pokusil zvednout na nohy. Husté stíny pod stromem mi už dál nespalovaly výdrž, a tak jsem tam dřepěl a snažil se pochopit, co se stalo.

Získal jsem nějakou zkušenost? Bylo to pro nehráčskou postavu vůbec možné?

Statistiky potvrzovaly, že to možné je. Takže jsem prostě musel získat dalších devadesát pět zkušenostních bodů, abych postoupil o level výš. Mohl bych pak přidat bod ke své inteligenci!

Takže dalších devatenáct králíků? No, aspoň to bych zvládl. Každopádně jsem neměl na vybranou.

Začal jsem se zvedat ze země a málem jsem sebou znovu praštil, protože se mi do ramene zabolil šíp.

Zranění: 6 [17/23]

Otočil jsem se tváří k hraničáři 5. úrovně v zeleném kabátci, upnutých legínách a vysokých botách a utržil jsem další zásah šípem do hrudi. Pokusil jsem se chránit pažemi.

„Nestřílej!“

Moje nesrozumitelné kvílení neudělalo na hráče žádný dojem. Znovu napnul tětivu. Utéct jsem nemohl, proto jsem v hlubokém předklonu vyrazil ke střelci. Dostal jsem se až k němu a pokusil se ho praštit, ale minul jsem. Znovu jsem zvedl paži. A znovu minul. Hraničář schoval luk a vytasil dýku. Utržil ránu do obličeje, sotva si jí ale všiml, protože jsem mu způsobil zranění za ubohý

jediný bod, zatímco on mi sebevědomě zarazil dýku do zhnisaného oka.

Kritický zásah!

Byl jsi zabit!

Tma, tíha sypké hlíny a zápach jeskyně. V ruce jsem zase držel lebku, které jsem měl už plné zuby. Mrštil jsem s ní vši silou o stěnu a zavrčel zklamáním a studem.

Moje zraněné oko pořád pulzovalo a připomínalo mi moji nedávnou smrt. Bolelo mě celé tělo, jako by mi ho rozlámali na kusy a nešikovně poskládali zase zpátky.

Být mrtvý bylo fakt nanic. Třebaže mi bodnutí nepůsobila žádnou bolest, každá smrt mě okrádala o drahocenný čas, proto jsem byl odhodlaný už znovu nezemřít. Už nikdo mě nezasype šípy, nerozseká mě na kusy ani mi nerozdrť lebku kladivem.

Ted' budu já lovit hráče!

Otevřel jsem charakteristiku své nemrtvé postavy, našel jsem však jenom jeden pozitivní rys, a to neutrální vztah k ostatním nemrtvým a imunitu vůči smrtící magii, jedům, kletbám, krvácení a, z nějakého zvláštního důvodu, k magickému zapuzení. To ale víc než kompenzoval fakt, že na mě nepůsobilo požehnání ani léčení. Můj Smrtící stisk mi v boji s hráči taky k ničemu nebude, protože nepůsobil fyzické poškození, jen odčerpával cíli výdrž.

Zbraně! Ty jsem potřeboval víc než život! S holýma rukama jsem mohl jenom na králíky.

S nadějí jsem otevřel víko truhlice, uvnitř jsem ale našel pouze hrst měďáků. Prohledal jsem jeskyni, ale opět bezvýsledně. Potom mi ale pod nohama zakřúpaly kosti, proto jsem jednu zvedl a nemohl jsem uvěřit svým očím.

Nabroušená kost

Poškození: 1–2

*Dodatečné poškození mrtvolným jedem: 1 za vteřinu po 3
vteřiny
Odolnost: 2*

To už něco bylo. Moje oteklé prsty sice odmítaly sevřít kost pevně, přesto se mi nakonec podařilo ozbrojit se a přesunout se k východu, kde si hráči museli chvíli zvykat na šero uvnitř jeskyně. Vmáčkkl jsem se do malého výklenku, strnul a čekal na první oběť. Bylo nečekaně snadné stát tam bez hnutí, třebaže mnou zmítaly emoce.

Co se dělo s mým skutečným tělem? Kolik času mi zbývalo? Dokážu se vůbec z téhle prokleté hry dostat, nebo hacker tu možnost úplně odstranil? A kde byli, sakra, ostatní hráči?

Jakoby v odpověď na moji tichou kletbu se přede mnou mihl stín a objevil se neuvěřitelně vysoký kněz v dlouhé drátěné košili bez rukávů a s palcátem za opaskem.

6. úroveň! Zatraceně!

Přesto jsem to nevzdal. Vyklopýtal jsem z výklenku a vši silou mu zasadil kostí ránu do vyzáblého krku. Byl to skvělý zásah, tak dobrý, že mu z rány vystříkl gejzír krve.

Kritický zásah! Poškození: 32

Kněz zavrával, otočil se a pustil si k tělu další útok – tentokrát ho kost zasáhla do spánku a připravila ho o dalších osm bodů zdraví. Škoda, že jsem mu nevydloubl oko!

Hráčovu postavu obklopilo oslepující světlo, než ale mohl kněz zaklínadlo použít, projevily se účinky mrtvolného jedu. Léčivá magie se beze stopy rozplynula!

Zaútočil jsem protivníkovi kostí na oko, jenže jsem minul, zatímco zaskočený hráč se pokusil znovu použít kněžskou magii a podruhé selhal. Jed nepůsobil jenom škody, bránil rovněž v soustředění.

Kněz začal couvat, proto jsem ho chytil volnou rukou a začal do něj bušit kostí, mířil jsem přitom nad okraj jeho drátěné košile. Pře-

kvapilo mě, když jsem mu zasadil další ránu – můj protivník neměl právě vysoké úhybné schopnosti. A očividně se ani neobtěžoval zvýšit si hbitost...

Další rána trefila železné kruhy košile a kost se roztránila. Kněz se konečně vzpamatoval a ohnal se palcátem. Prvním zásahem mě připravil o čtvrtinu života, načež jsme si začali vyměňovat údery, pěsti ale nejsou zrovna nejlepší obrana proti palcátu. Moje zdraví se rázem propadlo do červených čísel.

Mrtvolný jed našťestí dál působil a kněz nakonec zpanikařil. Přestal se po mně ohánět a z brašny vytáhl čutoru s elixírem života. Chytil jsem ho za ruku a pokusil se mu zabránit uzdravit se. Po krátké rvačce se mi podařilo kousnout ho do zápěstí, kožený rukáv byl ale příliš tuhý a špičáky mi prostě vypadly ze shnilých dásní.

Nezáleželo na tom. Knězem otrásl krátký záchvat, načež padl k zemi mrtvý, otrávený jedem.

Hráč Faroukh Zářivý byl zabit!

Zkušenost: +120 [125/200]

Postoupil jsi o úroveň výš!

Ovládl mě stejný pocit euforie jako vždy, když se mi podařilo dosáhnout dalšího levelu, a rychle jsem otevřel menu s vlastnostmi postavy. Ano! Měl jsem volný bod a menu fungovalo!

Vložil jsem těžce vydobytý bod do inteligence, žádnou z dovedností jsem ale měnit nemusel. Smrtící stisk se automaticky vylepšil. Teď budu z obětí vysávat dvakrát tolik výdrže.

Oživlá mrtvola, nemrtvý. Úroveň 2.

Síla: 18

Hbitost: 3

Konstituce: 23

Inteligence: 2

Smysly: 5

Zdraví: 46

Výdrž: 41

Energie: 7

Poškození: 1–4

Samozřejmě jsem nebyl žádná zabijácká mašina, už jsem ale nebyl ani boxovací pytel. Na hernu jsem měl docela ucházející zdraví. Navíc jsem si chtěl opatřit nějakou normální zbraň.

Ke svému velkému zklamání jsem si však mohl z hráčova těla vzít jenom čutoru. Bez velké naděje jsem si její obsah vylil do suchých úst, nic se ale nestalo, přesně jak jsem očekával.

Zajímavé. Jak vyléčíte mrtvé?

Zahodil jsem prázdnou čutoru, vrátil se do hluboké jeskyně a dlouho se přehraboval hromadami kostí, žádnou další otrávenou jsem už ale neobjevil. Musel jsem si vystačit s obyčejným naostřeným úlomkem, aspoň ale působil poškození 1–3.

Když jsem konečně vylezl ven z jeskyně, smrákalo se, takže jsem neutřžil žádný smyslový postih. Jak jsem se prodíral křovím, kupily se mezi stromy stíny. Dostal jsem se do jedné z uliček a začal se vléct k bráně. Můj mrtvý nemotorně kladl jednu nohu před druhou a kolébal se přitom ze strany na stranu, brzy jsem si ale na groteskní způsob chůze své postavy zvykl a rychle se dostal k železnému plotu.

Nevím, co jsem si myslel, že se stane, až se dostanu ven z parku. Čekal jsem snad, že se mi podaří hru opustit, přesunout se do svého těla a s někým si promluvit, třeba i jen s jinou nehráčskou postavou, když už ne s hráčem?

Nic z toho se ale nestalo. Nakonec jsem se nedostal ani k bráně. Jakmile jsem se k ní přiblížil, magické krystaly na oplocení se oslnivě rozzářily a začaly zuřivě pálit klikaté elektrické výboje.

Vzápětí mě usmažily.



Tma a mělký hrob, ledabyle navršená hlína. Ta protivná lebka byla zpátky v mojí ruce jako pokaždé.

Rozzuřeně jsem se odšoural k východu z jeskyně a mrštil kamenou lebku s vyceněnými zuby do křoví.

Už jsem toho měl po krk!

Ukázalo se, že kost, kterou jsem posledně sebral, je pořád v mém inventáři, takže jsem se nemusel vracet zpátky do jeskyně pro zbraň. Zamířil jsem rovnou do lesa. V tu dobu už byla úplná tma a já získal smyslový bonus, který se dostává nemrtvým v noci.

Abych postoupil na 3. úroveň, nepotřeboval jsem získat zase tolik zkušeností, proto jsem se rozhodl vyhnout se hráčům a lovit místo nich zvířata. Oživlý mrtvý snadno zvládl lišku a měl by být schopný dostat i vlka. Měl jsem docela dobré zdraví a byla škoda, že všechno kazil problém s přesností.

Tentokrát jsem se od plotu parku vydal na opačnou stranu a brzy jsem se ocitl na bažinatém říčním břehu. Klikatá pěšina mě zavedla ke kládě položené přes proud a já se po ní hloupě pokusil přejít na protější břeh. V tu chvíli se projevil můj nedostatek hbitosti a už druhý krok mě poslal do vody.

Ukázalo se, že potok je nezvykle hluboký, hladinu jsem tak měl nad hlavou. Připravil jsem se na další smrt, vtom jsem si však uvědomil, že necítím vůbec žádné nepohodlí. Ach, ano. Mrtví nepotřebují dýchat!

Chvíli trvalo, než jsem se vyškrábal na souš, v konečném důsledku jsem ale neutrpěl žádné poškození ani rány. Spadl jsem, no a co, nezáleželo na tom. Jenom si to budu muset zapamatovat pro budoucnost. Co kdybych musel utéct před jinými hráči? No, pokud se mi podaří dostat se na vyšší než 10. úroveň, pak místní noobové budou utíkat přede mnou.

Jenom bych rád věděl, kolik času mi zbývalo do smrti ve skutečném životě. Jak dlouho už jsem trčel v modulu virtuální reality?

Beznadějně mi to zkazilo náladu, třebaže se zdálo, že horší už to být nemůže. Situace ale vždycky může být ještě horší...



Když se na břehu řeky přede mnou objevil kopec, zamířil jsem pryč od něj, přes bažinatou louku plnou prchajících hadů a květin, které se v noci třpytily, a ocitl jsem se u kruhu kamenných menhirů, které někdo zapustil do země.

Najednou opodál vyšlehl blesk a já strnul. Úplně jsem znehybněl. Nohy se mi začaly pomalu bořit do nestabilní bažinaté půdy, pořád jsem se ale nehýbal a proklínal své patetické smysly.

Co se tam dělo? Sakra, nedokázal jsem to rozpoznat!

Další záblesk, pak vytí a řev!

Jakmile utichly a z kamenného kruhu začalo proudit měkké světlo léčivých čar, vyvlekl jsem se ven z lepkavé bažiny a kruh zeširoka obešel. Brzy jsem nechal bažinu za sebou a přede mnou se objevil plot s ohnutými a částečně úplně vylámanými kovovými tyčemi.

Opuštěný hřbitov!

Noční tmou znovu prořízly bojové čáry, když branou prošel ozbrojený paladin se štítem v jedné a dlouhým mečem v druhé ruce. Úroveň 10, všiml jsem si automaticky, zatímco válečník kopnutím povalil jeden z náhrobků, otočil se a utekl ze hřbitova. Do vzduchu vybuchly hroudy hlíny a rozlétly se všude kolem, jak se z hrobu začal drát ghúl, probuzený rámusem.

Humanoidní tvor s tlamou plnou zubů a ostrými drápy se pus-til za tím, kdo narušil jeho klid, jenže paladin v útěku nepokračoval, jen chtěl netvora vylákat ven ze hřbitova. Když jsem se přiblížil k bráně, uviděl jsem, že paladin snadno odráží ghúlovy útoky štítem, zatímco dva elfští lučištníci 9. úrovně měnili nemrtvého tvora v jehelníček. Ghúl trhal všechno na kusy, skákal kolem a občas pronikl drápy až k hráči, takže mág léčitel v šedém plášti a špičatém klobouku musel obnovovat válečnickovo zdraví.

Byl to skvělý nápad, já ale měl ještě lepší plán.

Dírou v plotě jsem vlezl na hřbitov, začal třást s náhrobky a jeden

po druhém je převracet. Ghúlové, kteří vylézali z hrobů na světlo, vztekle cvakali zuby, potáceli se mezi hroby a zmateně hledali kořist, moji oživlé mrtvole ale nevěnovali žádnou pozornost.

Nemrtvá neutralita!

Než se paladin vrátil, podařilo se mi převrátit deset nebo jedenáct náhrobků. Hráč se pokusil utéct, bylo ale příliš pozdě – zuřivá smečka si ho všimla a pustila se za ním. Nemohl jsem je dohonit, než jsem se tak dobelhal ke kruhu menhirů, rozpoutala se už opravdová bitva.

Lučištníci neměli žádnou zbroj, takže byli v okamžiku roztrháni na kusy, zatímco paladin se zkušeně oháněl mečem a na svůj level rozsával pozoruhodnou zkázu. Mág léčitel používal na svého společníka jedno léčivé zaklínadlo za druhým.

Dobře zkoordinovaná dvojka měla docela dobrou šanci bitvu vyhrát, jeden z ghúlů se však znenadání oddělil od zbytku smečky a vyrazil směrem k mágovi. Stačil jeden úder spárem a drzý mág přišel o půlku svého zdraví, rázem tak zapomněl na podporu paladina obklíčeného nemrtvými.

Léčitel zasáhl ghúla bleskovou koulí z hole a na místě ho uskvařil, zatímco já přešel do útoku, protože jsem si nechtěl nechat ujít tak příhodný okamžik.

Jeden krok, dva kroky, bodnutí!

Naostřená kost projela mágovi pláštěm zcela bez odporu a zabodla se mu hluboko do masa. Léčitel se otočil a pokusil se zakřičet zaklínadlo, a tak jsem mu kost vrazil do otevřených úst.

Kritický zásah! Poškození: 28

Nepřítel je omráčen!

Zbraň je zničena!

Mág padl k zemi a dusil se vlastní krví. Sklonil jsem se nad ním s tím, že ho dorazím, v tu chvíli ale paladin projevil mimořádné schopnosti. Odhodil štít stranou, sevřel meč oběma rukama a zvedl

ho nad hlavu. Z nebe sjel dolů oslepující blesk. Ghúlové byli odmrštěni všemi směry a já paralyzován.

Nebeský meč: obrana selhala!

Výdrž: 0/41

Choulil jsem se na zemi a nedokázal pohnout rukama ani nohama, zatímco paladin ignoroval ghúly a mířil rovnou ke mně. Paladin si toho v bitvě s nemrtvými dost vytrpěl, jeho zbroj byla zprohýbaná a postříkaná krví, šel tak pomalu a těžce. Průzor v jeho přilbě zářil tmavým ohněm. Válečník chvíli sbíral síly, znovu sevřel meč oběma rukama a zvedl ho nad hlavu, když vtom se mi před očima objevila ikona schopnosti Smrtícího stisku.

Omráčený mág byl snadnou kořistí a já tak neměl problém vy sát z něj výdrž. Moje paralýza povolila, zvedl jsem se a vrazil mágoví pěst do krku.

Vzápětí shůry slétl meč a jeho dlouhá čepel mi jediným úderem utřala hlavu. Před očima se mi všechno točilo, jak se kutálela po zemi!

Pak mě obklopila obvyklá tma.

3

Tmavá, volná hlína a kořeny stromů. Kořeny stromů?

Vylezl jsem z mělkého hrobu, překvapený tím, že jsem se ocitl v křoví na okraji louky, kam jsem zahodil tu protivnou lebku, místo v jeskyni.

Kamenná lebka se mi navíc zase objevila v ruce. Opravdu určovala, kde budu následně vzkříšen? Neztrácel jsem čas rozebíráním té záhady, protože slunce už vycházelo a z kůže se mi začínalo v jeho jasném svitu kouřit. Musel jsem se schovat v hustých stínech pod dubem. Následně jsem otevřel herní záznam a neubráníl se šťastnému zavrčení.

Postoupil jsi o úroveň výš!

Hra mi nepřidělila zkušenostní body jenom za zabití léčitele; dostal jsem body i za lučištníky, které roztrhali ghúlové, jako bych byl vůdcem smečky, takže můj level rázem poskočil ze dvojky na pětku! Rychle jsem investoval tři volné body do inteligence a obdivoval výsledky.

Nakažená mrtvola, nemrtvý. Úroveň 5.

Síla: 18

Hbitost: 3

Konstituce: 23

Inteligence: 5

Smysly: 5

Zdraví: 115

Výdrž: 102

Energie: 25

Poškození: 1–4

Páni! Už jsem nebyl oživlá mrtvola, byl jsem nakažená mrtvola a můj Smrtící stisk teď vysával z obětí spolu s výdrží i život! Navíc se objevila nová schopnost zvaná Aura strachu. Nejvíc se ale změnila moje vizáž. Odulost zmizela, mokvající boláky vyschly a částečně je nahradily mrtvolné skvrny. Smyslový postih sluncem se snížil o pět procent, hlavní ale bylo, že moje prsty se už nepodobaly rozvařeným párkům a daly se jaksepatří ohýbat.

Změna z kategorie oživlé mrtvoly na nakaženou mrtvolu mě fakt potěšila, zároveň jsem ale začínal mít hlad. A ne ve hře – měl jsem dojem, že se mi tak mozek snaží dát najevo, že moje skutečné tělo potřebuje jídlo.

S tím jsem bohužel nic nezmohl. Nebo ano? Moje inteligence teď stačila na to, abych zvládl mluvit. Tak na co jsem čekal?

Potom, co jsem tajemnou lebku schoval mezi kořeny dubu, jsem zamířil k nejbližší uličce. Přestože jsem se snažil co nejvíce držet se ve stínech, přišel jsem o několik bodů zdraví a o třetinu výdrže, protože sluneční paprsky mi pálily kůži.

Dokonce mě napadlo sehnat si plášť, nebral jsem ten nápad ale vážně. Jestli se mi podaří promluvit si s nějakým hráčem, nebudu už ho potřebovat.

Z nějakého důvodu jsem ale na žádné hráče nenarazil. Až u brány parku jsem objevil hezkou elfku v zeleném oděvu, který ji obepínal jako druhá kůže.

Eladriel Smaragdový šlahoun, elfka. Druidka, úroveň 8.

Napřáhl jsem před sebe ruce a rychle vykoktal: „Neublížím ti! Jsem taky hráč a potřebuju pomoc!“

Už žádné další vytí ani nesrozumitelné sténání. Řekl jsem přesně to, co jsem chtěl. Problém byl, že jsem to řekl v neznámé řeči!

Hrdelní zvuky, krátké fráze a neznámé intonace. Kdybych nebyl mrtvý, zježily by se mi vlasy.

Elfka zareagovala okamžitě. Hodila po mně zelenou koulí a oběma rukama sevřela bojovou hůl.

Rostoucí trní: obrana selhala!

Zranění: 2... 4... 8...

Odněkud ze strany vyskočil hrubě vypadající válečník, zvedl kyj a zařval na elfku: „Přenech ho mně!“

„Vypadni!“

Rozhodl jsem se nepouštět do beznadějné bitvy a skočil jsem do křoví, po dvou krocích jsem ale upadl a začal se křečovitě svíjet. Moje oteklá kůže popraskala a začaly z ní vyřázet ostré výhonky trnitého keře.

*Zranění: 64
Byl jsi zabit!*

Hlína, silné dubové kořeny a šepot listů nad hlavou.

Tentokrát jsem byl vzkříšen v lese, přesně tam, kde jsem schoval lebku. Když jsem vylezl z hrobu, oťrásl jsem se, protože jsem si vzpomněl na to, jak mi útroby propíchaly trny. Rozhodl jsem se najít si nějaký spolehlivější úkryt. Vítr našťestí přihnul mračna a zatáhlo se. První místo, které mě napadlo, byl opuštěný hřbitov, proto jsem právě tam vyrazil a lebku vzal s sebou. Otázka, která mi neustále tanula na mysli, byla: „Co se pokazilo?“

Proč jsem plácal nesmysly, místo abych mluvil normálně? Co to bylo za jazyk? Proč jsem jím začal mluvit? Na vině rozhodně nebyl nedostatek inteligence.

Z neklidných myšlenek mě vytrhly hlasité výkřiky a zvonění oceli. Opatrně jsem se přesunul na kraj lesa a rázem jsem pochopil, že úkryt na opuštěném hřbitově nepřípadá v úvahu. Půl tuctu hráčů ho metodicky zbavovalo ghúlů a kontrolovalo jeden hrob za druhým. Nemrtví nemohli s lidmi za svitu slunce náležitě bojovat. Ozýval se jejich vřiskot.

„Tenhle je můj!“

„Nedotýkej se ho!“

„Přenechej ho mně!“

„Ztrať se, noobe!“

Nováčci se snažili trumfnout jeden druhého, křičeli a kleli. Osamělého nemrtvého v houští si nikdo z nich nevyšiml. Stáhl jsem se, jenže pak se na mapě objevil červený bod. Jednomu z hráčů se podařilo sehnat si mazlíčka a ta malá potvora teď běžela se zuřivým štěkotem rovnou ke mně.

Bylo marné snažit se schovat před psem v lese, proto jsem se rozběhl k bažině. Štěkot brzy utichl, najednou jsem ale byl u řeky, překvapil jsem tak sám sebe. Musel jsem jít podél proudu.

Slunce pronikající skrz mračna děsivou rychlostí spalovalo moji výdrž. Přestože jsem mohl vlézt do vody a počkat na tmu, nechtěl jsem marnit čas. Když se přede mnou na břehu objevil kopec s ruinami na holém vrchu, hned jsem k nim zamířil, abych se ukryl před žhavými paprsky.

Sotva jsem zvládl k nim dojít. Už jsem si myslel, že prostě zůstanu ležet na svahu, ale ne, podařilo se mi schoulit se do stínu zničené zdi. Chvilí jsem tam seděl a čekal, dokud se mi neobnovila výdrž, pak jsem vyrazil prozkoumat ruiny.

Ve zdi na straně řeky byla vylomená brána, jakmile jsem jí ale prošel, pod nohou se mi propadl kámen a ozval se nepříjemný kovový skřípot. „Past!“ prohnalo se mi hlavou, načež se na řetězech zhoupla mým směrem kláda, trefila mě do hrudi a odmrštila mě dolů z kopce. Naráz jsem tak přišel o polovinu zdraví, a když jsem s velkým šplouchnutím spadl do řeky, klesl jsem ke dnu jako kámen.

Chvilí jsem zápasil s bahnem na dně, pak jsem se ale uklidnil, sebral sílu a vyplazil se na břeh pokrytý plevem a slizem. Nemohl jsem uvěřit svým očím – řeka odplavila svah, ze kterého se svezla hlína a odhalila hrubý kámen zdi. Ve stěně navíc zela černá díra.

Po kolena v blátě jsem se prodral rákosem a vstoupil do příjemného šera a tmy jeskyně. Ukázalo se, že je prostorná a až na ocelí opásanou truhlici uzamčenou obrovským visacím zámkem prázdná. Opodál se nacházelo schodiště, cesta nahoru ale byla zatarasená sutí, cesta dolů naopak zaplavená řekou a kluzké schody mizely v tmavé vodě.

U schodiště byl malý, tmavý výklenek, ve kterém stála menší dřevěná truhlice. Nebyla zamčená, proto jsem ji otevřel a přivlastnil si tučet zlatáků, neidentifikovaný magický náramek, obnošenou drátěnou košili a rezavý nůž, který mohl přivodit poškození za 1–2 body.

Drátěná košile byla děravá, takže neposkytovala moc dobrou ochranu před ostrými ani tupými zbraněmi, přesto jsem si ji bez váhání oblékl. Měl jsem aspoň nějakou zbroj!

Následně jsem ukryl magickou lebku v hromadě kamení a pokusil se nožem vypáčit zámek na velké truhlici, jenže marně. Prošel jsem celou jeskyni, neobjevil jsem však žádný skrytý východ, proto jsem se vrátil k díře ve stěně. Venku začalo pršet a já se rozhodl využít špatného počasí k tomu, abych se dostal do lesa.

Nepotřeboval jsem moc zkušenosti na to, abych postoupil na vyšší level, a čím vyšší úrovně dosáhnu, tím větší šanci dám své nakažené mrtvole přežít... Přežít rozhovor s dalším hráčem.

U svahu se rozkládala písčina porostlá rákosím, přes kterou jsem se dostal do známé bažiny. Tam jsem získal padesát zkušenostních bodů tím, že jsem nožem rozřezal hady, kteří tam žili. Na mapě se brzy rozhořela řada červených bodů, a já tak musel utéct před jedovatými tvory, které můj vpád rozzuřil. Hadí jed na mě sice nepůsobil, každé kousnutí mě ale připravilo o jeden nebo dva body zdraví, které se na rozdíl od výdrže samo od sebe neobnovovalo.

Jak bych se tedy mohl uzdravit? K čertu s tím.

Držel jsem se dál od hřbitova a mířil hlouběji do lesa, kde jsem téměř ihned narazil na lišku trpící vzteklinou. Zvíře zaútočilo a vši silou se mi zakouslo do nohy.

Vycenil jsem zuby, popadl ji za kůži na šíji a aktivoval Smrtící stisk.

Energie: -11 [14/25]

Zdraví: +11 [34/115]

Výdrž: +11 [102/102]

A byl jsem vyléčený.

Dalších jedenáct bodů energie jsem vypotřeboval na to, abych lišku zabil, a šel jsem dál. Zkušenost, kterou jsem zabitím zvířete získal, na dosažení 6. úrovně nestačila, na žádné další drobné lesní živočichy jsem už ale nenarazil a medvědovi, kterého jsem zahlédl, jsem se zdaleka vyhnul. Ten by dokázal nemrtvého snadno rozrhat.

Rozpršelo se hustěji a začalo se stmívat. Smyslový postih zmizel, přesto jsem pořád viděl sotva na jeden a půl tuctu kroků. Z hustého lesa jsem se přesunul do jedné z bočních uliček a prakticky jsem vrazil do čaroděje.

Vysoký, bledý a vyzáblý nekromant proti mně hned použil bojové čáry, kamenná koule se ale rozprskla na přízračné střepy, aniž bych musel cokoli udělat.

Ovládání nemrtvých: imunita

„Stop!“ vykřikl jsem, když nekromant 9. úrovně zvedl hůl se zákeřným ocelovým hákem na konci. „Počkej!“

„Mluvíci nemrtvý?“ zeptal se nekromant překvapeně, zbraň ale nesklonil. „Co chceš, zrůdo?“

Oba jsme mluvili tím zvláštním hrdelním jazykem, přesto jsme si dokonale rozuměli. On rozuměl mně a já rozuměl jemu!

Co bych mohl říct, abych ho nezahnal na útěk ani ho nevyprovokoval k útoku? Všechno se mi v hlavě pomíchalo, vyhrkl jsem tak první věc, která mi přišla na jazyk.

„Quest!“

Ihned se přede mnou otevřelo menu vytvoření questu. Nekromant schoval hůl za záda a laskavě se uvolil vyslechnout mě.

„Mluv, zrůdo!“

Neztrácel jsem čas, nabídl maximální odměnu deseti zlatých, které jsem si mohl dovolit, a požádal ho, aby mi přinesl plášť s kápí, boty, kalhoty, rukavice a kropáč. Mohl jsem na něho převést i deset procent zkušenosti, kterou jsem nasbíral, nemyslel jsem si ale, že by to byl dobrý nápad.

Deset zlatáků byla za tohle harampádí víc než štedrá odměna.

Nekromant si to ale zjevně nemyslel. Mračil se a váhal, dokud jsem jednu z voleb nezměnil z jediného questu na quest o třech úkolech.

Nekromant se vzdal a přezíravě mátl rukou.

„Přesvědčil jsi mě, mrtvý. Počkej tady.“

Garth Smrtící čepel akceptoval tvůj quest!

Čaroděj odešel a já zavřel systémovou zprávu a schoval se v křoví. Kdybych na nekromanta čekal v uličce, riskoval bych, že narazím na další hráče. Nijak jsem netoužil zemřít a znovu už se s Garthem nesetkat.

Nebyl jsem si jistý, jestli by mi někdo jiný rozuměl, protože nekromanti nebyli mezi hráči oblíbená třída. Kdy bych se tak asi setkal s dalším?

Právě proto jsem na něj hned nevybalil svoji smutnou historku. Lidé navštěvují virtuální světy kvůli relaxaci, nepotřebují se zabývat problémy jiných. Garth by mi možná uvěřil a pomoc by neodmítl, taky mě ale mohl poslat někam hodně daleko.

Quest byl něco dočista jiného. Questy byly posvátné.

Nekromant se vrátil, když déšť zeslábl a vítr začal hnát mračna pryč od města. Poté, co jsem mu předal odměnu, jsem se oblékl do hávu z hrubé černé látky a nasadil si kápi.

Můj smyslový postih klesl na deset procent.

„Co dál?“ zeptal se Garth spěšně a upřel na mě své červené oči albína.

Nekromantovi vlály bílé vlasy ve větru a tvářil se dost nepřátelsky.

Rozhodl jsem se nepokoušet čarodějovu trpělivost a ihned jsem stanovil cíle druhého úkolu.

Quest: Předat zprávu.

Odměna: Pomoc ve hře.

„Pomoc?“ vysmál se mi Garth. „S čím bys mi ty tak mohl pomoci?“

„Komanduju nemrtvé,“ odvětil jsem a následně objasnil: „Kolik ghúlů dokážeš najednou ovládnout, nekromante?“

Čaroděj se zamyslel.

„Čtyři nebo pět. Když nad nimi převezmu kontrolu najednou. No a?“

„Shromáždím na jednom místě pět ghúlů. S takovou podporou zvládneš vyčistit jakoukoli jeskyni v okolí.“

Nekromant se nezdál přesvědčený. Obvykle by spolehlivě ovládl sotva víc než jednoho nemrtvého najednou, takže moje nabídka ho v jistých ohledech zaujala.

„Jakou zprávu?“ zeptal se Garth nakonec. „A komu ji mám předat?“

„Nezabere ti to moc času. Přijímáš?“

Garth Smrtící čepel akceptoval tvůj úkol!

Garth Smrtící čepel je dočasně tvůj spojenec.

Správně – bod označující nekromanta na mapě zářil zeleně.

„Tak jaká je ta zpráva?“ zopakoval nekromant netrpělivě. „Hni sebou! Čas jsou peníze!“

Čas měl ve virtuální realitě opravdu stejnou hodnotu jako peníze, proto jsem ihned vyryl svoji zprávu nožem do mokré země. Napřed jsem napsal e-mailovou adresu svého obhájce, pak jsem anglicky přidal: „Uvízl jsem ve hře. Nemůžu ven. Povězte administrátorům, že se někdo naboural do programu.“

„Co to, k čertu?“ zaklel Garth, zatímco mě sledoval.

„Udělej snímek obrazovky,“ přikázal jsem, „a pošli ho na tu e-mailovou adresu.“

„Nelíbí se mi to.“ Bělovlasý nekromant zavrtěl hlavou. „Je to nějaká léčka!“

„Prostě pošli ten mail!“

„Budu kvůli tomu muset opustit hru!“

„Nemusíš to udělat hned,“ odpověděl jsem, protože jsem cítil, že musím na ten nepřijemný ústupek přistoupit.

„No, v tom případě... Dobrá, udělám to...“ souhlasil Garth neochotně. „Teď mě vezmi za ghúly!“
„Pojďme, nekromante...“

K mojí nesmírné úlevě na opuštěném hřbitově kromě cvrčků vrzajících v trávě a skřivanů kroužících po čisté obloze nikdo nebyl. Z mokré země stoupala pára a bylo tu horko, já si ale neshodil kápi z hlavy – tlustá látka nabízela skvělou ochranu před sluncem. Dokonce ani moje výdrž už neklesala a postih se omezil na šedesáti-procentní ztrátu smyslů.

„Počkej na mě před branou, nekromante,“ poručil jsem, vešel na hřbitov a začal bušit kropáčem do náhrobků, abych vylákal ghúly ven.

Obyvatelé hřbitova se po poslední čistce ještě úplně nezregenerovali, takže jsem musel projít pár tuctů hrobů, než se mi podařilo shromáždit požadovaný počet nemrtvých.

„Všechno je připravené, nekromante!“ zakřičel jsem.

Jakmile se nekromant objevil v bráně, zubaté stvůry přešly do útoku, v ústrety jim ale vylétla kostěná koule. Když zasáhla prvního ghúla, explodovala a rozlétla se na množství úlomků. Jeden zasáhl i mě, v důsledku čehož se mi na okamžik zakalil zrak, skoro hned se mi ale zase vrátil.

Ovládání nemrtvých: imunita

Ghúlové žádnou takovou ochranu před zotročením neměli a všichni tak podlehli čarodějově kontrole.

Počkat. Nekromant zajal všechny až na jednoho! Netvor s modročernou srstí hlasitě zařval a skočil po Garthovi. Na poslední chvíli se mu podařilo zvednout hůl a útok směřující na jeho hlavu zablokovat.

O vteřinu později jsem byl u něj a praštil ghúla kropáčem. Ježek na konci zbraně ho zasáhl do hřbetu silou dělové koule a rázem ho

připravil o padesát bodů zdraví. Moje výdrž se snížila nepatrně. Popadl jsem zbraň oběma rukama, a když se tvor otočil, zaútočil jsem mu na hlavu.

Minul jsem!

Ghúl se po mně ohnal, trefil mě, jeho děsivé drápy však nepronikly drátěnou košilí. Znovu jsem ho udeřil, ale marně. Bylo to ještě horší – protivníkovy drápy mi rozřízly paži až na kost. Poškození naštěstí nebylo vysoké a před mrtvolným jedem mě chránila imunita.

Garth poté vrazil do ghúla hák své hole a doslova ho rozerval napůl.

Garth Smrtící čepel zabil Starého ghúla.

Zkušenost: +55 [844/1000]

Postoupil jsi o úroveň výš!

6. úroveň! Použil jsem získaný bod k vylepšení hbitosti a všiml si nekromantova zamyšleného pohledu.

„Zkušenost je rozdělená mezi nás dva?“ Zamračil se, pak ale mávl rukou a vykročil ven ze hřbitova. Čtyři ghúlové se šourali za ním a kvůli ostrému slunečnímu svitu tiše kňučeli.

„Ghúlové dlouho nevydrží!“ dohonil jsem čaroděje a snažil se ho varovat.

„Stejně je dlouho neudržím!“ vyštěkl Garth vztekle a napil se Elixíru many, aby si obnovil energii, kterou vypotřeboval na zaklínadlo. „V pohodě. Nebudou mít čas shnít. Jeskyně kostlivce není daleko.“

Jeskyně kostlivce? No, jestli tak získám další zkušenost, proč ne?

Cestou do jeskyně jsme narazili na jiné hráče. Někteří hleděli na Gartha s respektem, jiní s úzkostí. Mně nikdo nevěnoval pozornost. Byl jsem jen dalším nemrtvým pod nekromantovou kontrolou a to bylo vše.

U vchodu do jeskyně nikdo nebyl – hráči obvykle sestupovali

dolů ve skupinách po deseti nebo patnácti lidech, protože neexistovala žádná jiná cesta do nižších pater.

„Jdeš první!“ přikázal Garth.

Vzpomněl jsem si, že nemrtví jsou vůči mně neutrální, proto jsem se nehádal. Ghúlové byli navíc dost popálení od slunce, takže potřebovali šetrnější zacházení.

„Jestli některý z nás zemře, sejdeme se na hřbitově!“ varoval čaroděj.

„V pořádku, nekromante,“ odvětil jsem a vydal se dolů po schodech jako první.

Temnotu zaháněly plápolající pochodně na stěnách a podlaha byla vydlážděná rozpraskanými kamennými bloky. Na opačném konci chodby, u vchodu do síně, stál kostlivec kopiník. Beze strachu jsem přistoupil až k němu a pokusil se ho praštit kropáčem shora do lebky, nečekané jsem ale minul. Kostlivec ukročil vzad a zaútočil kopím.

Zatracená potvora!

Chytil jsem kopí za násadu, abych protivníkovi zabránil použít ho, a začal ho mlátit do hlavy. Většina útoků minula, nakonec se mi ale podařilo srazit mu přílbu, a to zrovna ve chvíli, kdy se vedle mě objevil ghúl a přerazil kostlivci páteř spárem.

Zkroutil jsem obličej nad nepřijemným zásahem kopím do srdce, pak jsem překročil kupku kostí. To, co jsem následně spatřil, mě naprosto šokovalo. Mezi kamennými sloupy čekalo na nezvané hosty deset kostlivců střelců. Ucoul jsem, moje nákazou prolezlá mrtvola se ale pohybovala pomalu. Příliš pomalu.

Vušš! Vušš! Vušš!

Tři nebo čtyři šípy z kuše mě okamžitě poslaly na vzkříšení.

Tma, kamení a šplouchání vody opodál.

Vylezl jsem z hromady kamení a schoulil se ve výklenku, protože jsem se ještě nedokázal postavit. Bolest v hrudi brzy pominula, drátěné košili probodané šípy se ale její odolnost očividně nevrátila. Ještě jeden nebo dva zásahy a žádnou zbroj mít nebudu.

Když jsem se v herním záznamu vrátil o kousek zpátky, našel jsem oznámení, že Garth Smrtící čepel opustil hru. Vtom jsem uslyšel řinčení řetězů a hlasitou ránu. Vzápětí šplouchl do řeky další prostáček, který navštívil ruiny na kopci, tentokrát se ale do pasti chytil opravdový št'astlivec. Podle hlasitého klení měl hráč dost zdraví na to, aby útok přežil, aniž by ho těžká zbroj stáhla ke dnu.

Ozvala se řada mlaskavých zvuků a v jeskyni se ještě víc zešeřilo, jak se ve vchodu objevila štíhlá postava temného elfa.

Iss El-Morten, drow. Lotr, úroveň 10.

„Neuvěřitelné!“ zvolal temný elf a rozběhl se rovnou k truhlici.

Aniž by se rozhlédl kolem, klesl na kolena před zámkem a začal se v něm vrtat paklíči. Jakmile mechanismus cvakl a otevřel se, vykročil jsem z výklenku a přesunul se ke zloději. Lopotil se s masivním víkem truhlice a mojí přítomnosti si všiml, až když jsme od sebe byli jen pár kroků. Rozhodl jsem se nezaútočit kropáčem, protože jsem si nebyl jistý svou přesností, místo toho jsem drowa popadl a začal ho vléct dolů tmavým zaplaveným schodištěm. Spadli jsme do vody a skutáleli se do hlubin.

Lotr se zkroutil a bodl mě do boku zahnutou dýkou, zatímco já aktivoval Smrtící stisk. Temný elf sebou škubal, nedařilo se mu však vyprostit se, proto mě začal horečnatě bodat čepelí. Připravil mě sotva o půlku zdraví, než se jeho vlastní ukazatel otrásl a začal rapidně klesat.

Vzduch. Došel mu vzduch v plicích!

Zloděj pustil dýku a začal se křečovitě svíjet, já ho ale sevřel ještě pevněji, abych mu zabránil vystoupat k hladině.

Hráč Iss El-Morten byl zabit!

Zkušenost: +259 [1103/1200]

Postoupil jsi o úroveň výš!

Páni, dosáhl jsem už 7. úrovně! Postup přes hráče byl mnohem rychlejší než přes malá místní monstra.

Dlouho jsem se nerozhodoval a využil body ke zlepšení a zvýšení hbitosti na pět bodů. Tělo jsem obral o padesát stříbrných a pár neidentifikovaných bot, sebral jsem dýku, kterou lotr upustil, a začal stoupat zpátky nahoru po zaplaveném schodišti.

Potřeboval jsem se odsud co nejrychleji dostat. Být drowem, tak bych si hned po vzkříšení pospíšil sem, abych se útočníkovi pomstil a vzal si zpátky ukradené věci. Jeskyně už mi nemohla sloužit jako bezpečné útočiště.

První, co jsem udělal, bylo, že jsem vyzvedl lebku schovanou v ruinách, pak jsem si z truhlice vzal zlato, které se tam znovu objevilo. Zamířil jsem k východu, vtom jsem si však vzpomněl na ode-mknutou truhlici. Víko bylo otevřené, proto jsem nahlédl dovnitř a vytáhl z ní zvláště vypadající dýku – byla bílá a velice lehká, vyřezaná z úlomku obrovské kosti.

Kostěná dýka

Poškození kostlivců: 500

Odolnost: jednorázová

Nástroj pro quest k použití proti Lordu kostlivci? Bylo to jedno, její účel zjistím později. Zrovna teď jsem se musel dostat na hřbitov. Nekromant už tam na mě bude čekat. Chtěl jsem tomu doopravdy věřit.

4

Garth na místě schůzky nebyl. Chvíli jsem se toulal lesem a nespouštěl z očí hřbitovní bránu, poté jsem zamířil hlouběji do lesa s tím, že lebku schovám v nějaké díře. Mezi jilmy panoval stín, takže kdybych se probral tam, nehrozilo by mi i v případě ztráty pláště opakované zničení.

Protivné bylo, že se za mnou pustili dva divočáci, a jenom Aura strachu mi pomohla vyhnout se bitvě s těmi velkými bestiiemi. Jenže než jsem se jich zbavil, vyčerpал jsem skoro všechnu energii, proto jsem se rozhodl vrátit zpátky na hřbitov.

Nekromant a já jsme si všimli jeden druhého ve stejnou chvíli. Obdrželi jsme systémové hlášení.

Setkal jsi se s Garthem Smrtící čepelí!

Chceš pokračovat ve svém questu? [Ano/Ne]

Potvrdil jsem, že jsem připravený splnit své závazky, načež se objevila nová zpráva.

Garth Smrtící čepel se rozhodl pokračovat ve tvém questu!

Garth Smrtící čepel je dočasně tvůj spojenec.

„Poslal jsi moji zprávu, nekromante?“ uhodil jsem na něj, povzbuzen jeho rozhodnutím.

Garth si shodil z hlavy kápi a prohrábl si bílé vlasy. Pak se najednou zeptal: „Fakticky trčíš v téhle hře, nebo je to jenom nějaký vtíp znuděného admina?“

„Cože?“ Zaskočilo mě to.

„Projel jsem tvůj vzkaz on-line překladačem,“ odvětil nekromant. „Potom jsem zkontroloval tu e-mailovou adresu. Vypátral jsem zemi a město, prošel si zprávami...“

„Poslal jsi ji, nekromante?“ přerušil jsem ho. „Ano, nebo ne?“

„Poslal, jen klid,“ ujistil mě Garth. „Hned potom, co jsem se odpojil. Zatím nepřišla odpověď.“

„Kdy to bylo?“

„Před pěti hodinami.“

Sakra! zaklel jsem pro sebe, cítil jsem ale i hlubokou úlevu. Můj obhájce věděl, že trčím uvězněný ve hře. Už brzo mě odsud dostanou.

„Takže,“ pokračoval Garth, „prošel jsem si místní zprávy a objevil příběh o muži, který během hry upadl do kómatu. Oddělení technické podpory Věží moci tvrdí, že uživatel není on-line a příčinou bylo úmyslné poškození herního vybavení, za které nenesou odpovědnost. Oběť nechali v modulu a transportovali ji do nemocnice. Do vojenské nemocnice, z nějakého důvodu. Tohle tam, odkud pocházíš, dělají?“

Vojenská nemocnice? Opravdu ho dali hlídat? Nebo šlo o chybu v překladu a on skončil v normální vězeňské nemocnici?

„Jestli to jsi ty, pak se každopádně nemáš čeho bát. Pokud máš platné zdravotní pojištění, od přístrojů tě neodpojí,“ řekl Garth nebdale, jako bychom se tu nebavili o tom, že mi hrozí smrt.

„Dostanou mě odsud!“

Nekromant se zvláště zachechtal a řekl: „Pokud shromáždíš ghúly, poslechnu si tě a poradím ti. Mám quest, při kterém mám zničit vlčí smečku.“

„A co jeskyně s kostlivcem?“ zeptal jsem se, protože jsem si všiml, že Garth je pořád na 9. úrovni.

Mág se zašklebil. „Pro jednoho je to příliš těžké. Takže jdeš se mnou, nebo se rozdělíme? Nemůžu marnit čas!“

Rozhodl jsem se nabídku neodmítnout. „Jdu s tebou, nekromante. Mám tři magické předměty, můžeš zjistit jejich vlastnosti?“

„Co z toho budu mít?“ zachechtal se Garth.

„Můžeš si jeden nechat.“

„Tak se na to podíváme.“

Povolil jsem mágovi přístup k části svého inventáře. S botami a s náramkem nekromant problém neměl, na identifikování dýky ale potřeboval zaklínadlo.

Náramek hbitosti (část sady: 1 z 2)

Hbitost: +1

Boty utajení

Maskování: +10 %

Rychlost pohybu v maskovacím módu: +5 %

Odolnost: 20

Stínová dýka

Poškození: 1–3

Kritické poškození: x3

Šance na kritický zásah: +10 %

„Dýka je moje.“ Garth si vybral nejcennější objekt, přesně jak jsem čekal.

Nehádal jsem se. Nasadil jsem si náramek, nazul boty a vydal se na hřbitov. Ghúly jsem vylákal ven z hrobů bez problému – stejně jako předtím jsem zabušil na hroby, a pak zavolal na mága. Odvedl dobrou práci a dostal všech pět netvorů najednou pod kontrolu.

„Brloh vlčí smečky není daleko,“ řekl mi Garth a zeptal se: „Tak co se ti stalo? Jak jsi tu uvízl?“

Pověděl jsem mu to.

„Počkat,“ odvětil Garth překvapeně. „Takže nešlo o systémovou chybu? Je to dílo hackera?“

„Přesně tak.“

„To jsou pořádné sračky, kamaráde. Teď už chápu, proč zaklínadlo Zotročení nemrtvých nefungovalo. Jsi v podstatě hráč v těle nehráčské postavy!“ Garth se zasmál, jako by našel řešení hádanky, kterou se mu nedařilo rozlousknout. „Jak se jmenuješ?“

„John,“ představil jsem se anglickou verzí svého jména.

„Johne, máš přístup k záznamům z doby své vraždy?“

Mohl jsem jenom rozpráhnout ruce.

„Jak?“

„Prostě se zkus podívat. Projdi si záložky.“

Z křoví vyskočil mladý vlk, kterého okamžitě rozsápali ghúlové.

„Hledej dál, Johne, jenom hledej. My si tady poradíme sami.“

Otevřel jsem systémové okno a začal procházet všechny záložky, které byly k dispozici. K mému úžasu měl Garth pravdu – na obrazovkách se objevily statistiky mého lotra. Byl jenom neaktivní.

„Vidím statistiky své staré postavy,“ řekl jsem nekromantovi.

„Projdi si herní záznamy!“ poradil mág, zatímco se sám pustil do rituálu, který měl z vlka udělat zombieho. „Někde musí být.“

„Ach! Mám je. Co tím ale získám?“

„Pošli mi čas vraždy přes náš skupinový chat.“

„Nemůžu. Chat je v módu jenom pro čtení.“

Garth chvíli přemýšlel, prohrábl si bílé vlasy, a potom navrhl: „Otevři Nastavení a zaškrtni kolonku Zvláštní možnosti a vyber ‚převod textu na zvuk‘ a ‚převod zvuku na text‘. Budeš tak moct posílat zprávy oprávněným hráčům na dohled.“

Udělal jsem to.

„Jo, funguje to!“

Stínová oka: jsi paralyzován.

Zranění: 37 [73/110]

Zranění: 37 [36/110]

Zranění: 37 [0/110]

Byl jsi zabit hráčem Někdo Někdo!

Nekromant strnul, jako by informace konzultoval s nějakým zdrojem uvnitř hry, pak hvízdal.

„Páni! Úroveň 99! No, teď mu to trochu poděláme!“

„Co chceš udělat?“

Garth se zasmál.

„Podal jsem stížnost. Když noob dosáhne 10. úrovně, fakt získá přístup k PvP módu, postavy vyšších úrovní ale nemůžou zpátky do herny. Je to přímé porušení pravidel.“

„Nezeptají se, proč jsem stížnost nepodal sám?“

Nekromant se zasmál.

„Napsal jsem, že jsi prožil tak silný emocionální otřes, že se ne-

můžeš přinutit znovu se přihlásit do hry. Uvidíš – vyjde to. Vždycky to vyjde.“

„A co z toho budeš mít ty?“

„Copak nechápeš?“ Garth si povzdychl. „Do samotné hry se nedá nabourat, takže do tvého modulu museli přidat nějaký hardware nebo přímo napíchnout tvoje spojení. Hacker tady musel tvoji postavu najít, aby tě mohl strčit do mrtvol, po dobu banu tak nebude moct vůbec nic dělat. Stůj! Brloh je nedaleko!“

Měl pravdu – na mapě se začaly jeden po druhém objevovat červené body.

„Sakra!“ zaklel nekromant. „Těch vlků je víc, než jsem čekal!“

Rychle jsem se ozbrojil kropáčem. Smečka vyrazila do útoku, rázem roztrhala jednoho ze zombiů, které nekromant oživil, a dvěma ghúlům prokousla pracky. Rozpoutala se bitva. Jednomu vlkovi jsem rozdrtil hlavu, druhému páteř a následně jsem udeřil ještě jednou – byl to účinek mojí navýšené hbitosti.

Nekromant se oháněl holí a snažil se udržet si od těla obrovskou vlčici. Ghúlové mu přispěchali na pomoc a strhli zvíře o velikosti malého telete k zemi, zatímco já bojoval se čtyřmi statnými vlky sám. Udeřil jsem ježkem na zbrani do otevřené tlamy, vzápětí jsem ale ucítil kousnutí na boku a na zápěstí. Ukazatel mého zdraví rázem zežloutl, vtom jsem však za sebou uslyšel hlasitou ránu a kolem se rozlétly kostěné úlomky, které predátory rozcupovaly jako čarodějné šrapnely.

Ghúlové zraněné vlky rychle dorazili a Garth se zmateně rozhlédl.

„Quest ještě není u konce!“ prohlásil a zbystřil. „Ach! Dostal jsem odpověď na svoji stížnost! Tvůj hacker dostal tříměsíční ban!“

„Napiš jim o mně! Napiš, že jsem uvízl ve hře!“

„Zbláznil ses?“ vyjel na mě nekromant zaskočeně. „Prostě tě vymažou! Vymažou tvého nemrtvého a prohlásí, že všechno je zase tak, jak má být!“

„Ale proč?“

„Admini už potvrdili, že nejsi ve hře, proto! Jen si představ, jak by poklesla cena akcií jejich společnosti, kdyby se tvůj příběh dostal na veřejnost. Hráč uvězněný ve hře je noční můrou každého vývojáře!“

„Možná je ale právě to řešením? Vymažou mého nemrtvého a já se proberu?“

Garth vytáhl Elixír many a zavrtěl hlavou.

„To si nemyslím. Prostě neprojdeš verifikací. Do hry jsi vstoupil jako lotr a teď je z tebe nemrtvý. Kdo ví, kde skončíš. Takhle aspoň můžeš hrát.“

„Zatraceně!“ zaklel jsem. „Jak se mohlo něco takového vůbec stát?“

Nekromant vyryl holí čáru okolo roztrhaného těla vlčice a řekl: „Jestli pořád vidíš svoje staré statistiky, pak hacker pravděpodobně použil neimplementovaný kód pro duální třídy. Měli je v plánu zavést po spuštění hry. Nakonec se ale rozhodli omezit se na specializace a profese.“

„Jak to víš?“

„Jsem tu víceméně od začátku!“

„A pořád jsi na 9. úrovni?“ zeptal jsem se nevěřičně.

„Ach! Tohle?“ Garth se zasmál. „Prodávám postavy. Dostanu je na 24. úroveň a pak je prodám. Jsou tu různé možnosti.“

Na 25. úrovni si hráči vybírali specializaci, nezeptal jsem se ale, jak jedno s druhým souvisí. Položil jsem jinou otázku.

„Tak proč nemůžu použít lotrovu schopnosti?“

„Nepůjde to, dokud v nové třídě nedosáhneš stejného levelu jako v té staré. U tebe se to ale nestane nikdy. Jsi nehráčská postava.“

„Postupuju úrovněmi!“

„Fakt?“ nekromant zněl překvapeně, zatímco vléval moc do zaklínadla Oživení nemrtvých. „Ach, ano! Obtížnost skoro každého questu se odvíjí od hráčova levelu! S ním stoupá i level monster...“

Kolem Gartha se rozprostřela pálivě mrazivá magie a zavanula vůně zorané hlíny. Rozsápaná vlčice se trhaně, nemotorně zvedla ze

země. Z otevřené tlamy jí kapaly krvavé sliny a vsakovaly do země a v očích jí hořel černý oheň temnoty.

„Výtečně! Skvěle!“ oddychl si nekromant. „Teď můžeme prozkoumat brloh vlčí smečky!“

Prodrali jsme se křovím a zastavili se u vchodu do jeskyně. Ghúlové vlezli dovnitř a jeden se vzápětí rozlétl na cáry shnilého masa. Obrovský černý vlkodlak roztrhal během zlomku vteřiny oběť na kusy a následně se vrhl na druhé nemrtvé monstrum. Scvakl strašlivé čelisti a rozdrtil ghúlovi spár, potom trhl hlavou a urval mu celou paži. V následujícím okamžiku ghúla vykuchal, přikrčil se a připravil se vrhnout do dalšího útoku.

Garth přimrazil vlkodlakovi Studenou koulí tlapy k zemi. Netvor sebou trhl, vyrval jednu z končetin z vrstvy ledu na zemi a pustil se do vyprošťování druhé...

Když vtom zaútočila zombijská vlčice. Zakousla se vlkodlakovi do šije, ten ale zůstal stát. Vrhл jsem se proto do boje a z rozběhu netvorovi rozdrtil žebra, čímž jsem ho připravil o 45 bodů zdraví. Znovu jsem zvedl zbraň, jenže jsem minul a kropáč mi málem vyhlétl z ruky.

Led roztál a zkrvavenému vlkodlakovi se podařilo zombijskou vlčici ze sebe shodit, načež se mi zakousl do boku. Moje drátěná košile ho našťěstí zastavila. Zombie vyskočila ze země a zaryla vlkodlakovi zuby do zadní nohy. Když se netvor otočil, praštil jsem ho do temene a Garth se rozběhl a zarazil mu strašlivý hák své holi do boku.

Z rány vystříkla krev.

Hráč Garth Smrtící čepel zabil vlkodlaka!

Quest Vlkodlačí smečky byl dokončen!

Zkušenost: +205 [1403/1440]

Postoupil jsi o úroveň výš!

Dostal jsem se tak na 8. úroveň. Bod jsem opět vložil do hbitosti. Už jsem měl své nešikovnosti plné zuby.

Ukázalo se, že zkušenostní body stačily na to, abychom dalšího levelu dosáhli oba, já i nekromant.

„10. úroveň!“ oznámil a nedokázal skrýt uspokojení. „Tak jo, Johne, fajn se s tebou hrálo, je ale načase jít dál!“

Objevila se systémová zpráva o dokončení úkolu a Garth zmizel z mého seznamu spojenců. Ihned ale vyskočilo nové oznámení o třetím questu, posledním v řadě.

„Ach, ne!“ zasténal nekromant. „Na tohle nemám čas!“

„Hned to vypnu,“ slíbil jsem a otevřel menu vytvoření questu. „Mimochodem, může se mnou mluvit každý nekromant? Jde o to, že kromě tebe mi nikdo nerozumí.“

„Jo, každý,“ potvrdil Garth. „Za týden plánují spustit globální update s Královstvím mrtvých, takže nekromanti budou mít cenu svojí váhy ve zlatě. Počkat!“

„Co je?“ Ohlédl jsem se po něm.

„Jedním z artefaktů, které pro Království mrtvých představili, je jednorázový Svítek vzkříšení. Může přivést kohokoli zpátky k životu. Pokud se ti podaří tvoji postavu oživit, možná se dostaneš ven ze hry.“

„Páni!“ vyhrkl jsem.

„Ale...“ Nekromant se odmlčel. „Ne, nepůjde to. Oživení epické postavy má vysokou cenu a ty se do Věže rozkladu před ostatními rozhodně nedostaneš.“

„Ale mohlo by to pomoci?“ zeptal jsem se s nadějí.

„Na tom nesejde,“ odmítl Garth a utřel si z hole krev. „Co je s tím questem?“

„Nemůžu ho zrušit,“ zalhal jsem. „Co kdybychom udělali něco jiného – odnes tuhle lebku pryč z města a hod' ji do nějaké hluboké díry.“

„Co je to za lebku?“ zajímal se Garth.

„Já nevím,“ zalhal jsem znovu, „je ale nějak spojená s questem zabít mě. Když nebude existovat, možná mě ostatní hráči nechají na pokoji. Už mám až po krk umírání.“

„Jaká je odměna?“ zeptal se nekromant.

Vložil jsem do menu vytvoření questu všechno své zlato, na nekromanta ale neudělalo dojem.

„Přidej boty a Náramek hbitosti,“ poručil si. „Taky musíš povolit vyzvednutí odměny hned po dokončení úkolu, nemám totiž v plánu se sem vracet.“

Udělal jsem, co chtěl, a nezapomněl přidat minimální vzdálenost, do jaké musí lebku odnést, aby získal odměnu.

Garth Smrtící čepel akceptoval tvůj quest!

„Uvidíme se, Johne!“ Nekromant mi zamával a vykročil k hřbitovní bráně. „Rád jsem tě poznal!“

„Já tebe taky,“ odvětil jsem se vši upřímností.

Teď jsem měl cíl. Cíl v životě i ve hře.

Moje situace už mi nepřipadala úplně beznadějná. I kdyby mě můj obhájce ze hry nedostal, uteču do skutečného světa sám. Prostě získám Svitek vzkříšení, a to tak, že porazím hráče nejvyšších úrovní ve Věžích moci. I kdyby mi Garth pomohl dostat se ven z toho protivného parku, nečekala by mě nijak zvláštní budoucnost. Mimo hernu toho pro hráče na ubohé 8. úrovni moc na práci nebylo.

Otevřel jsem svůj inventář, zkontroloval jsem Kostěnou dýku a odhodlaně vyrazil k jeskyni kostlivce.

Přece nepropásnu šanci získat trochu zkušenosti!

5

Zlato, Náramek hbitosti a Boty utajení zmizely z mého inventáře v době, kdy jsem dorazil ke vchodu do doupěte Lorda kostlivce a schoval se pod vyvráceným stromem, abych unikl pozornosti hráčů.

Garth Smrtící čepel dokončil tvůj quest!

Znovu jsem si přečetl systémové hlášení a vylezl z křoví ven na mýtinu.

Jeskyně kostlivce byla považována za jednu z nejobtížnějších lokací v herně. Hráči se museli spojit do velkých skupin, aby ji mohli napadnout, a po zbytek času byla prakticky opuštěná. Majitel Kostěné dýky nebyl oproti ostatním nijak ve výhodě – žádný nováček by se nedostal až dolů sám. Jenže jako nakažená mrtvola jsem si nemusel cestu vybojovat! Jen jsem doufal, že si kostlivci nebudou moji poslední návštěvu pamatovat...

Ke starému kamarádovi kostlivci kopiníkovi, který stál strnule ve dveřích, jsem se plížil velmi obezřetně, nakonec jsem však sebral odvalu a protáhl se kolem něj do síně plné střelců s kušemi.

Nemrtví: neutrální

Žádný z kostlivců se po mém příchodu ani nepohnul. Povzbudilo mě to, proto jsem se vydal najít cestu do nižšího patra, když vtom jsem od vchodu uslyšel dusot běžících nohou a vzrušené výkřiky hráčů.

Sotva jsem se schoval za kamenný sloup, zhroutil se kostlivec u brány s rozdrčenou lebkou na zem a do síně vtrhli tři polonazí barbaři. Ve vchodu se objevil pyromant a hodil po střelcích ohnivou kouli, plameny však kvůli hustému sloupoví zničily jenom tři kostlivce.

Ozvalo se hvízdání vystřelených šípů a jeden z barbarů padl. Strážci odhodili prázdné kuše a střetli se s hráči v boji. Kromě kuší byli vyzbrojeni i puklěři a ručními sekýrami.

Využil jsem zmatku, odplížil se ke schodům a sestoupil o patro níž, kde jsem okamžitě spustil past – rezavý bodec, který vyjel ze zdi, mě málem probodl skrz naskrz, moje břicho minul sotva na vzdálenost šířky dlaně.

Zvuky bitvy nade mnou neustávaly, proto jsem nedbal opatrnosti a vyrazil chodbou dál. Nějak se mi podařilo dostat se k dalšímu schodišti, aniž bych aktivoval nějakou další past. Dole byla hustší, ponuřejší tma. Všude okolo visely na zdech okovy, na podlaze ležely kosti a všechny kouty byly opředené cáry šedých pavučin. Minuli mě tři strážní kostlivci v cinkající drátěné zbroji a s halapartnami na ramenou. Po jejich boku plul duch.

U schodů do nejnižšího patra stála v hadrech oděná silueta zaklínače, kterému uvnitř lebky žhnuly oranžové plameny. Připadalo mi, jako by mě jeho prázdné oční důlky záštiplně sledovaly. Jak jsem se blížil, skoro se pohnul mým směrem a já poznal, že pod rozrhaným pláštěm nemá nohy – kostlivec se vznášel ve vzduchu.

Když jsem ho míjel, ucítil jsem poryv horkého vzduchu, jak mrtvý zaklínač otočil hlavou a zacvakal zuby, jako by tušil zradu, nic víc ale neudělal.

A najednou jsem padal, střežhlav jsem se skutálel ze schodů do doupěte Lorda kostlivce!

Ukázalo se, že je to malá síň, kde na kamenných stěnách hoří pochodně. Lord seděl na vysokém trůně a na kolenou měl položený velký obouruční meč s plamennou čepelí. Přestože byla rezavá, vypadala stejně působivě a děsivě jako její majitel. Lebku mu zakrývala otevřená přilbice, tělo složitě proplétaná drátěná zbroj a holenní kosti vysoké boty s kovovou špičkou.

V koutech síně stáli v pozoru čtyři strážní kostlivci s obyčejnými dvouručními meči, při mém příchodu se ale na rozdíl od zaklínače nahoře žádný z nich nepohnul. Ani sám lord se nehýbal, přesto jsem se neodvážil k němu přiblížit. Raději jsem ho obešel a dřepl si vedle zaprášené truhlice za trůnem. K mé neskonalé lítosti se ukázala být zamčená.

Teď už mi nezbyvalo než přistoupit k lordovi a bodnout ho Kostěnou dýkou. Kostlivec se otrásl a proměnil se v oblak šedého prachu. Přilbice se odrazila od područky křesla, prolétla vzduchem a odkutálela se ke stěně. Na trůně po něm zbyly jenom drátěná ko-

šile a meč. Na zem vedle prázdných bot navíc dopadl těžký měšec s penězi.

Lord kostlivec byl zabit!

Zkušenost: +250 [1653/1730]

Postoupil jsi o úroveň výš!

Aniž bych ztrácel čas vylepšováním svých statistik, přidal jsem dvouruční meč, drátěnou zbroj a boty do svého inventáře a pospíšil si k truhlici za trůnem. Ani jsem nestačil vytáhnout z uloupeného měšce s penězi klíč. Strážní kostlivec mě zastavil seknutím do nohou. Těžká čepel dlouhého dvouručního meče se prokousala kostmi pod mými koleny. Zhroutil jsem se na zem a už se mi nepodařilo vstát. Kostlivec zvedl dvouruční meč nad hlavu, bodl dolů a připíchl mě k dlážděné podlaze.

Byl jsi zabit!

Tma, vazká tíha odpadu a nesnesitelný smrad stoky.

Garth se moc nenamáhal a zahodil lebku hned za hranicemi Starých Zahrad.

Ze stoky jsem vylezl umazaný od hlavy až k patě, vztekle jsem klel a rozhlížel se kolem. Městské hradby byly opodál, slunce už ale zapadlo, takže mě strážci nemohli dobře vidět, zatímco nováčci by nikdy neriskovali a nevydali se na noční procházku. Hráče nízkého levelu nečekaly v otevřeném světě už žádné laskavosti, takže se mohli snadno dostat do maléru.

Což platilo i pro mě.

První, co jsem udělal, bylo, že jsem sešel z cesty a zamířil k nějakým tajemným ruinám, kde jsem lebku očistil cípem pláště a schoval ji do díry v drolicím se zdivu. Následně jsem bod získaný postupem na 9. úroveň přidal k hbitosti a začal si prohlížet svůj lup.

V měšci Lorda kostlivece jsem objevil sto zlatáků, smaragd a klíč

k truhlici, který mi už k ničemu nebyl. Ukázalo se, že dlouhá rezavá drátěná košile nemá žádné magické vlastnosti, přesto jsem si ji oblékl místo té zničené zásahem strážního kostlivce. Boty a dvouruční meč mě ale přiměly překvapeně hvízdnout.

Boty ticha (Sada mrtvého muže: 2 ze 13)

Zbroj: 2

Poškození: 2

Hluk v maskovacím módu: -10 %

Omezení: nemrtví, nekromanti

Krvavý flamberg (Sada mrtvého muže: 2 ze 13)

Poškození: 6–12

Přesnost: +10 %

Šance na kritický zásah: +10 %

Šance způsobit poškození krvácením: 4 % na každé mávnutí čepelí při útoku

Poškození krvácením: 2 body zdraví za vteřinu po 2 vteřiny

Status: velmi vzácný

Omezení: nemrtví, nekromanti

Uctivě jsem potěžkal flamberg v rukách a obdivoval jeho plamennou čepel, která bude v počátečních stádiích hry nepříjemným překvapením pro každého protivníka, pak jsem si nazul boty. Následně jsem se zastavil, abych se pokochal statistikami své postavy.

Zdraví: 207

Výdrž: 184

Energie: 45

Poškození: 48–96

Páni, to poškození nebylo vůbec špatné! Hráč 9. úrovně obvykle míval jen kolem stovky bodů zdraví, tedy pokud se nesoustředil

hlavně na fyzickou statistiku. Několikrát jsem sekl flambergem do vzduchu, potom ale moji pozornost upoutala zvláštní světlená koule, která prořízla tmou u městských bran. Světlo se na okamžik zastavilo, pak rychle vyrazilo směrem k ruinám, přesněji řečeno ke stoce, kde jsem byl tentokrát vzkříšen.

Zamrazila mě nepříjemná předtucha, přesto jsem neutekl. Schoval jsem se za drolicí se stěnou a pohodlněji sevřel v ruce flamberg.

Jak se magické světlo blížilo, rozeznal jsem, že zářící koule visí ve vzduchu nad mužem, který běží po silnici. Kvůli slabému zraku jsem hráče nepoznal a nápověda se jménem se neobjevila.

Cizinec zůstal chvíli stát vedle stoky, pak do ní skočil a začal se v ní rozrušeně přehrabovat. Okamžitě jsem vytáhl lebku z díry ve zdi a zařadil ji do svého inventáře. Ať už se ve špíně hrabal kdokoli, musel sem přijít pro ni.

Opatrně jsem couval pryč kolem ruin, když hráč vylezl ven ze stoky a mávl rukou. Od tmavé postavy se začaly všemi směry šířit vlny jasné energie, pod jejichž dotykem se stromy v okolí rozsvítily perlově bílým světlem a temnota noci ustoupila, takže bylo najednou jasno jako ve dne.

Už jsem nemohl utéct, na druhou stranu jsem ale nebyl v ruinách vidět.

To jsem si aspoň myslel, dokud jsem nesklopil oči a nezjistil jsem, že zářím jako rozpálený cejch.

„Vylez, Johnny!“ uslyšel jsem zvenku. „Vylez, musíme si promluvit.“

Mág si shodil z hlavy kápi a prohrábl si bílé vlasy albína.

Garth Smrtící čepel. Nekromant, úroveň 11.

Už jedenáct? To bylo rychlé...

Připadalo mi hloupé dál se schovávat. Opřel jsem si plamennou čepel flambergu o pravé rameno, vyšel jsem z ruin a zůstal stát před nekromantem.

„Dlouho jsme se neviděli, Garthe.“

„Kde je ta lebka, Johnny?“

„Co je ti do toho?“

„Prostě mi odpověz. Máš ji u sebe, že?“

Zakroutil jsem hlavou a protáhl si záda, až mi v nich zapraskalo.

„No a?“ zeptal jsem se znovu.

„Lhal jsi mi!“ zakřičel Garth. „Nikdy jsi mi neřekl, že je s ní svázané místo tvého vzkříšení!“

„Řekl jsem ti, že je to objekt questu. Není to tak?“

„Potřebuju ji!“

„K čemu?“

„Do toho ti nic není!“

„Ale ano, je.“

„Vrať mi ji, jinak si ji vezmu silou!“ pohrozil nekromant.

„Pověz mi, co se změnilo, a já to zvažím.“

Garth se na mě zadíval, jako by se chystal zaútočit, držel se ale zpátky a nakonec neochotně přiznal. „Nabídli mi za ni padesát tisíc. Euro, ne herního zlata! Padesát tisíc euro! Na takové peníze bych dřel dva roky. A budu s nimi o ni navíc smlouvat!“

To mě zaskočilo.

„Jak se někdo dozvěděl, že jsi tu lebku měl?“

Nekromant se ušklíbl.

„Nabídka přišla z adresy, kterou jsi mi dal. Víš, co to znamená?“

Znamenalo to, že jsem v maléru.

Můj vlastní obhájce nabídl za tu lebku peníze. Byl to on, kdo mi poradil, abych relaxoval a šel si zahrát. Sakra! Musel pracovat pro Kogana! Po stížnosti podané na technickou podporu byl hackerovi na tři měsíce zamítnut přístup, takže zbyl jenom jediný způsob, jak mě umlčet – přemístit můj bod vzkříšení do pouště nebo ho hodit do sopky. Někam, kde bych nemohl s nikým mluvit a kde bych znovu a znovu umíral, dokud by moje skutečné tělo neodpovjili od přístrojů.

„A ty, Garthe. Ty víš, co to znamená?“ odpověděl jsem mu jeho

vlastní otázkou. „Chtějí mě zabít a ty po mně chceš, abych ti tu lebku dal!“

„Stejně jsi mrtvý! Ze hry se v žádném případě nedostaneš. To spíš uvidíš temeno vlastní hlavy, než bys získal Svitek vzkříšení! Tak proč bych na tom nemohl vydělat padesát táců?“

Nekromant přesvědčil sám sebe, že nedělá nic špatného, nebo mu to možná bylo prostě jedno. Zavrtěl jsem hlavou a ustoupil ze světla.

„Prostě mě nech být a nikomu se nic nestane.“

Nekromant po mně hodil mrak kostěných oštěpů a přešel do útoku.

Smrtící magie: imunita

Garth netušil, že jsem chráněný před smrtící magií, a vsadil na špatnou kartu. Kostěné oštěpy mě neprobodaly, neochromily ani nepřipravily o svobodnou vůli. Prostě se poté, co mě zasáhly do hrudi, rozpadly v proudy šedého prachu.

Hůl s hákem ovšem byla stále nebezpečná, proto jsem vykročil vpřed, postavil se protivníkovi a sekl od ramene dolů flambagem. Plamenná čepel rozsekla maso a srazila nekromanta na kolena.

Poškození: 65

Na okamžik jsem zaváhal, protože jsem si nebyl jist, jestli mám protivníka dorazit, Gartha však ani nenapadlo přestat se snažit zabít mě. Mezi rukama nekromanta se vzněla mléčně bílá koule energie a po zemi se začala šířit jinovatka, než ale mohl Studenou kouli použít, prudce jsem se otočil a oddělil mu jedním mocným úderem hlavu od těla.

Vystříkl gejzír krve.

Hráč Garth Smrtící čepel byl zabit!

Zkušenost: +311 [1964/2070]

Postoupil jsi o úroveň výš!

Přidal jsem další bod k hbitosti, když vtom se mi rozmazal zrak. Musel jsem se těžce opřít o meč, abych neupadl, nevolnost však odmítala polevit. Myšlenky jsem měl celé pomíchané a nemohl jsem pochopit, co se děje. Dokonce jsem ani nevěděl, kdo jsem!

A pak najednou odnikud vyskočila systémová zpráva a začala blikat:

Dosažena hlavní třída!

Dosažena hlavní třída!

Dosažena hlavní třída!

Vzpamatoval jsem se, otevřel menu a nemohl uvěřit vlastním očím.

[...]

Nemrtvý, požírač masa. Úroveň 10. / Člověk, lotr. Úroveň

10.

Zkušenost: [1964/2070][2008/2070]

Síla: 20

Hbitost: 13

Konstituce: 24

Intelligence: 5

Smysly: 6

Zdraví: 480

Výdrž: 440

Energie: 110

Poškození: 60–120

Maskování: +10

Kritické poškození při útoku v maskovacím módu, při bodnutí do zad nebo při útoku na paralyzovaný cíl.

Stvoření temnoty: noční vidění, postih za pobyt na slunci, Smrtící stisk, Aura strachu, Hrůzostrašné kousnutí.

Neutralita: nemrtví

Imunita: smrtící magie, jedy, kletby, krvácení, nemoci, léčení a požehnání.

Obě moje postavy splynuly a moje statistiky se tak rovnaly hráči na 20. úrovni! Získal jsem zpět schopnosti lotra i lidskou řeč, nepřestal jsem však být nemrtvý – na kůži jsem pořád měl mrtvolné skvrny. Zmizely však skoro všechny podlitiny i boláky, moje ústa se z nějakého důvodu rozšířila a zuby jsem měl podezřele ostré, jakoby úmyslně nabroušené.

Dost! Nemyslelo mi to!

Zapátral jsem po tlačítku, které by mi umožnilo hru opustit, jenže se neobjevilo. A i kontakt na technickou podporu zůstával nadále nedostupný.

Sakra! Pořád jsem byl uvězněný ve hře!

Zaklel jsem a pokusil se zavřít menu. Objevila se žádost, abych uvedl jméno své postavy. Ukázalo se, že to staré bylo při splnutí tříd smazáno.

Křivě jsem se usmál a naťukal: John Doe. Ucouvl jsem od kaluže krve, která se šířila kolem nekromantova těla, a rozhodl se ho neokrást. Nebál jsem se toho, že bych si ušpinil boty, chtěl jsem ale věřit, že jsem lepší. Že jsem i v mrtvém těle požírače masa zůstal člověkem.

Flamberg jsem si opřel o rameno a vykročil pryč od města. Netušil jsem, kam mě silnice zavede, byl jsem si ale jistý tím, co mě čeká na jejím konci.

Svitku vzkříšení, jdu si pro tebe!