

MICHAEL ATAMANOV

PAST NA PANOVNÍKA

TEMNÝ BYLINKÁŘ III.

FANTOM
2020 PRINT

Originally published in English under the title A Trap for the Potentate
by Magic Dome Books, 2018. All Right Reserved
Copyright © M. Atamanov 2018
Cover Art © V. Manyukhin 2018
English Translation © Andrew Douglas Schmitt 2018
Czech Translation © Martin Kapalka

ISBN 978-80-7594-073-5

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

PŘEDMLUVA

Velký lov skončil. Timothy si svůj cenný úlovek udržel. Vítězství? Možná. Ale sláva a adrenalin jsou sladce omamné pocity a rychle se na ně zvyká. Život se bez nich může zdát šedivý a nudný. Kromě toho mu krásná přítelkyně začíná naznačovat, že by si klidně mohla najít někoho zajímavějšího. Vlastně... naznačují mu to obě přítelkyně!

Jak se v takové situaci zachová talentovaný hráč? Odpověď se nabízí sama. Vydá se přímo za nejnebezpečnějším dobrodružstvím, bude riskovat a pohybovat se na ostří nože. Timothy se musí snažit ze všech sil, aby přežil situace, ze kterých se nedá jednoduše uniknout, přinášel fanouškům svůj unikátní herní styl a s konečnou platností dokázal divákům i oběma dívkám, že jeho předchozí úspěchy nebyly náhodné.

Bude to mít složité?

Hodně!

Má však na své straně staré dobré kamarády a to znamená, že vítězství není nemožné!

1. KAPITOLA

NOVÝ ŘEDITEL

Dveře kanceláře byly otevřené dokořán, ale než jsem vstoupil, ze slušnosti jsem zaklepal. Krátce jsem pohlédl na měděnou cedulku, kterou na dveře přišrouboval nějaký technik možná jen chvílku před mým příchodem.

Max Tohner

ředitel divize speciálních projektů

„Chtěl jste se mnou mluvit?“ zeptal jsem se. Místo odpovědi jen lehce kývl a pokynul k židli pro návštěvy. Je to již čtvrtý člověk, který za tímto stolem během posledního měsíce sedí. Tahle pozice musí být fakt prokletá, ale nový ředitel se netvářil nijak zatrpkle. Vyzařovalo z něj sebevědomí, důstojnost a moc.

Musím říct, že jsem z nedávného nočního hovoru s Ochráncem nabyl o jeho podobě naprosto špatné představy. Podle hlasu a chování létající postavy jsem si myslel, že je docela mladý, přibližně stejného věku jako já. Ale novému řediteli, sedícímu v obrovském ředitelském křesle, které tu zůstalo ještě po Marku Tobiusovi, bylo okolo padesáti let a tmavohnědé vlasy měl protkané šedými pramínky. Tedy ty zbývající vlasy, protože od čela se mu táhla pleš téměř až k týlu. Mě ale zaujaly především

jeho oči. Měly barvu křídý, světlou duhovku a chladně mě pozorovaly. Jako by ani nepatřily člověku, připomínaly spíš rybu či hada.

„Už víte, jak se jmenuji,“ spustil Max Tohner a pohlédl směrem k cedulce. „A já vím, jak se jmenujete vy, takže můžeme přejít rovnou k věci. Timothy, za jakou postavu hrajete?“

„Za goblina bylinkáře,“ odpověděl jsem trochu překvapený, že to neví.

Jak může být tak neinformovaný? Vždyť jsme se přece osobně setkali ve *Světě bez hranic* a pochybuji, že by si zapomněl předem zjistit všechny vlastnosti a statistiky mého ušatého Amry! To už si to nepamatoval? Jak se ukázalo, důvodem jeho otázky nebyla zapomnětlivost ani nevědomost.

„Takže jste bylinkář. Nejste pirát, jezdec na vlkovi či dokonce pán zvíře! Tak proč je Bylinkářství vaše nejslabší schopnost? Úplně na ni kašlete, nedostal jste se ještě ani k první specializaci, přestože je vaše postava už na čtyřicátém levelu! To je prostě nepřijatelné! Korporace vás najala na konkrétní úkol. Máte ukázat našim hráčům všechny výhody hraní za goblina bylinkáře. Vy jste se však celou dobu věnoval něčemu jinému a zadaný úkol jste ignoroval!“

S každou větou ředitel zvyšoval hlas a na konci svého proslovu už úplně řval. Mohl jsem se ale snadno obhájit. S úsměvem jsem mu připomněl Velký lov, kvůli kterému jsem musel neustále prchat před pronásledovateli a opravdu jsem neměl čas mírumilovně si někde trhat kvítí.

Radši jsem měl být zticha. A rozhodně jsem si měl odpustit ten úsměv.

Má odpověď totiž ředitele ještě víc dopálila. Očividně nemá rád podřízené, kteří si dovolují s ním nesouhlasit.

Zavalil mě proud výčitek a nadávek. Obvinil mě z nerespektování nadřízených, ze vzdorovitého a hrubého chování, z lhostejného přístupu k práci a málem i ze zrady celé korporace. Během toho hrozného a dlouhého monologu se našťěstí postupně uklidnil a nakonec řekl celkem normálním tónem:

„Timothy, Velký lov pro vás skončil před několika dny. Od té chvíle jste několikrát nepřišel do práce a váš goblin během poslední desetihodinové směny nezískal jedinou úroveň Bylinkářství. Vaše postava se nezlepšila ani v ničem jiném. Prostě jste si poletoval nad pouští, kam se vám zrovna zachtělo, a místo práce jste jen zahálel.“

Poslední výtku jsem nemohl popřít. V okamžiku, kdy má wyverna konečně dosáhla dostatečného levelu na to, aby unesla mou muší váhu, zapomněl jsem na všechno ostatní. Užival jsem si toho úžasného pocitu z létání, zatímco má armáda orků si razila cestu přes Velkou poušť. Ale nešlo zdaleka jen o jednu promarněnou pracovní směnu, snesly se na mě i další stížnosti. Byl jsem v šoku, takový průběh schůzky jsem nečekal. Nevěděl jsem, jak zareagovat.

Už dlouho mě nikdo takhle nevyhmátl. Naposledy jsem to zažil někdy před deseti lety, když jsem musel na kobereček k řediteli školy. Bylo mi tehdy jen deset let. Nepřipravil jsem se na test z matematiky a vymyslel jsem naivní plán, jak se mu vyhnout. Učíteli jsem tvrdil, že mě ostře bodá na hrudi, a opravdu jsem si myslel, že mě prostě jen pustí domů. Měl jsem v plánu získat od spolužáků otázku, doma si je v klidu propočítat a test si napsat o dva nebo tři dny později. Ale přepočítal jsem se. Můj trapný podvod o bolesti záchranáři rychle odhalili a místo plného počtu bodů z testu jsem dostal důtku od rozčileného ředitele...

Ale tehdy před deseti lety jsem aspoň věděl, že mě nečekají žádná láskyplná slova, a na jeho zlost jsem se připravil. Dnes mě však nový ředitel divize speciálních projektů svou vášnivou kritikou zaskočil. Přemýšlel jsem, jak se zachovat. Mám se podvolit a pokorně souhlasit, nebo tomu hrubému muži říct, co si myslím o takovémto jednání s podřízenými? V tom případě můžu rovnou podepsat výpověď.

Nakonec žít se dá i bez korporace *Světa bez hranic*. Najdu si jinou práci, kde se ke mně bude vedení chovat slušně. Půl milionu kreditů, které jsem si ve Velkém lovu vydělal, mi dopřává do budoucna svobodu a kvůli ztrátě této práce bych se nezhroutil. Přesto jsem s nezvratným rozhodnutím nespěchal. Šéf si už zlost vylil, upustil páru a vrátil se do normálu. S některými jeho výtkami se navíc nedá polemizovat.

Kromě toho jsem si všiml, že Max Tohner vypadá unaveně. Jako by se moc nevyspal. Právě v tom je možná jádro celého problému. Jeho šéfové ho nejspíš tlačili k tomu, aby se na novou pozici co nejrychleji adaptoval a začal pracovat okamžitě, a on si teď jen vybíjí vztek na podřízených.

Stejně jsem ale očekával úplně jiné hodnocení. Můj Amra si udržel nádherného létajícího mounta, do Šedé smečky přidal unikátního mytického psa, ve Velkém lovu všem uprchl a celou dobu zažíval vzrušující dobrodružství. Má videa z toho období mají neskutečnou sledovanost. Využil jsem chvíle, kdy mi ředitel přestal spílat, a tyto úspěchy jsem mu připomněl.

On se však na to díval úplně jinak:

„Timothy, na svém nárůstu popularity nemáte žádnou zásluhu. Hříčkou náhody vám do náruče skočil unikátní úkol. Neznám detaily toho, jak to proběhlo, ale zaslechl

jsem nějaké zvěsti. Ten úkol, kterým se tolik pyšníte, jste prý nezískal úplně férovým způsobem a jednoho z mých předchůdců kvůli těm pochybným čachrům dokonce vyhodili. Pak jste se jen svezl na vlně obdivu. Vaše videa nebyla tak populární kvůli tomu, že byste byl tak skvělý hráč, diváky jednoduše zajímala cenná kořist z Velkého lovu. Vaše sláva je pomíjivá, brzy zmizí a zbude jen holá skutečnost – ošklivý a neúspěšný goblin bylinkář, který si nedokázal zvýšit ani své hlavní schopnosti.“

Už jsem otevřel ústa, abych se ohradil, ale pak jsem si to rozmyslel. Zůstal jsem zticha a jen sklopil hlavu. Vždyť on měl vlastně pravdu, musel jsem s ním souhlasit. Max Tohner pokračoval:

„Kdybyste byl jen normální hráč, nikdo by vás kvůli špatnému zvyšování schopností nekáral. Ale vy jste zaměstnanec korporace *Světa bez hranic* a teď už to všichni vědí! Musíte být pro ostatní vzorem! Ukazovat výhody hraní za bylinkáře, odhalovat potenciál postavy a maximálně využívat její hlavní schopnost. Ale já před sebou vidím jen zmar a zahozenou příležitost. Průměrný bylinkář na čtyřicátém levelu má mít svou schopnost na dvačtyřicáté nebo třiačtyřicáté úrovni. A vy jste jen na patnácté... Nezdřáhám se říct, že na profesionála z herní branže je to ostudný výsledek. Kolik času potřebujete na napravení své chyby? Bude stačit týden?“

V nitru mě sevřel strach. Je možné zvýšit schopnost Bylinkářství o 30 úrovní za týden? I kdybych vůbec nespál a celé dny a noci se plazil lesem a bažinami, není jisté, že stihnu nasbírat potřebné množství bylin a květin! Ale před šéfem jsem svou nejistotu nechtěl dát najevo. Vždyť jsem senior tester, docela slavný hráč a zkušený zaměstnanec, který zná svou hodnotu. Tak mě musí ředitel vidět.

„Týden bude stačit,“ odpověděl jsem klidným a co nejsebevědomějším hlasem.

„To je výborné!“ rozzářil se Max Tohner. „Takže se k tomu za týden vrátíme. Ale teď bychom se měli rozhodnout, Timothy, jak vaši unikátní wyvernu využijeme v zájmu celé korporace. Existuje jen málo létajících mountů, a proto musíme neustále zdůrazňovat vaši výhodu nad ostatními hráči. Co byste řekl třeba na prozkoumávání neznámých zemí?“

Stálo mě mnoho sil, abych v sobě zadržel kousavou poznámku. Je skoro nemožné nasbírat dostatek bylin, když poletím s Vixen do neprobádaných krajů, že? Nechtěl jsem ale ředitele provokovat, a tak jsem odpověděl, že právě na něčem takovém pracuji.

„Wyverna je samozřejmě velká výhoda, ale sama o sobě nestačí na dlouhé průzkumné mise. Ještě pořád je malá a slabá, rychle se unaví a musí často odpočívat na zemi. Kdybychom museli přistát na místě obývaném nebezpečnými tvory, zabijí nás ještě dřív, než z ní seskočím na zem. Navíc nesmíme zapomínat na létající stvůry, *Svět bez hranic* se jimi jen hemží. V dalekých neznámých zemích budou mít jistě velmi vysoké levely. Slupnou jako malinu nejen mě, ale i Vixen. Ale teď velím třem stovkám tvrdých orků. Samozřejmě bych je mohl nechat jen tak odejít, ale to by podle mě nebylo správné rozhodnutí. Je to cenná síla, kterou je třeba napřít správným směrem. Třeba bych je mohl využít pro velkou expedici namířenou do dalekých zemí.“

„Pokračujte,“ odpověděl ředitel, viditelně zaujatý mým nápadem. Opřel si ruce o stůl a naklonil se ke mně.

„Mí bojovníci míří přes nejužší část Velké pouště a už dnes nebo zítra dojdou na druhou stranu. Řekl jsem jim,

kudy mají jít, a pak jsem celou noc na wyverně pendloval mezi nimi a kouzelnou studánkou v měděném dole. Voda z té studánky doplňuje body Výdrže, ale rychle se kazí. Takže jsem ji musel dovážet na wyverně, aby se k bojovníkům dostala čerstvá. Vyplatilo se to, orkové díky ní pochodují ve vysokém tempu, brzo poušť překročí a dostanou se k velké černé řece, která teče na samém okraji známého světa. Mohl bych tato místa zmapovat a případně na břehu řeky vybudovat veřejný tábor, kde by hráči mohli v bezpečí přečkat noc.“

Ředitel se v křesle obrátil k počítači, natukal pár slov na klávesnici a dlouho něco pročítal na monitoru. Pak se znovu pohodlně opřel a s úšklebkem mi sdělil:

„Nemáte tušení, o čem mluvíte, Timothy. Ta velká řeka, ke které orky vedete, se jmenuje Styx. Taky se jí říká Řeka smrti. Voda v ní je černá, protože je úplně mrtvá. Podél jejích břehů se navíc táhne pás bujné vegetace a bažin, ve kterých žijí krvežízniví tvorové nesoucí různé nákazy. Jestli chcete chytit nějakou nevléčitelnou nemoc, nechte se od nich kousnut, je to velice jednoduché. Nejhorší na tom místě je ale to, že všechny ty stvůry jsou opravdu na velmi vysokém levelu. Čím výš proti proudu zamíříte, tím budou místní obyvatelé silnější a nebezpečnější.“

„Ve všech herní světech platí nepsané pravidlo. Čím dál se hráč dostane od jednoduše dostupných míst, tím jsou podmínky složitější a tvorové nebezpečnější, ale taky se tam dá objevit vzácnější kořist,“ namítl jsem, přestože mě ta nová informace zarazila.

„To je pravda,“ souhlasil ředitel. „A oblast kolem pramene Styxu skrývá mnoho zajímavých míst s jedinečnou kořistí. Je však nesmírně obtížné tam dojít. Objevil jsem docela zajímavou informaci, podle které se tam vypravilo

již dvacet šest velkých expedic vyslaných silnými klany. Různých menších skupin a jednotlivců snažících se prozkoumat tuto oblast bylo nepočítaně. A víte, kolik z nich uspělo? Nikdo. Všichni se dříve či později otočili a vydali se zpět. A vy mi chcete tvrdit, že se vám podaří něco, kde pohořeli i ti nejlepší a skvěle připravení hráči na vysokých levelech?“

Vzal jsem si čas na rozmyšlenou a slíbil jsem řediteli, že mu sdělím své rozhodnutí v osm hodin večer. Neměl jsem nijak velkou radost, že tou řekou, kterou jsem objevil při letu na Vixen, je zrovna legendární a hrůzostrašný Styx. Na druhou stranu ale vím, že s wyvernou můžu doletět i do tak odlehlých míst, i když zatím s přestávkami na odpočinek. Však ona brzy zesílí.

Ředitele má opatrnost nepotěšila. Zahájil otevřený nátlak, aby mě přinutil k souhlasu.

„Pokud se vám podaří tuto misi splnit, Timothy, samozřejmě odvolám všechny urážky vyřčené na adresu vašeho goblina bylinkáře. Ale hlavně zkusím přimět vedení, aby vám předalo odměnu odpovídající složitosti úkolu. Tato mise je zaměřená na prozkoumávání *Světa bez hranic*, což je prospěšné všem hráčům, takže je to v zájmu korporace.“

Já jen zopakoval slib, že se nad tím vážně zamyslím, rozloučil jsem se a odešel z kanceláře. Bez ohledu na očiividnou složitost mise jsem ji nechtěl odmítnout předčasně. Když jsem viděl, jak rychle upadá popularita Amrových videí po ukončení Velkého lovu, dost mě to šokovalo. Na slávu si zvyknete hodně rychle. Je to jako droga. Když se z hvězdy, na jejíž videa netrpělivě čekají miliony lidí do slova se zatajeným dechem, najednou stanete obyčejným nýmandem... Není to nijak příjemné.

Toto nesmírné a nebezpečné dobrodružství by mi pomohlo opět přitáhnout zájem diváků. Kdyby to záleželo jen na mně, neváhal bych ani na okamžik. Tak důležité rozhodnutí však musím předem prodiskutovat se svou sestrou. Ať to vezmu z jakékoli strany, jsme jeden tým. Nikdy bych Val nezatáhl do tak temných a nehostinných míst bez jejího souhlasu.

Probudil jsem se večer a hned spěchal k počítači. Zajímalo mě, kolik diváků se podívalo na mé nové video o výpravě orků přes Velkou poušť a o mém létání na wyverně. Jen něco málo přes dva tisíce lidí. Ještě nedávno bych z takového čísla skákal štěstím do stropu, ale proti milionům zhlédnutí, které měly mé předchozí příspěvky, to vypadalo žalostně. Radost byla ta tam.

Můžete si myslet cokoli, ale ředitel měl ráno pravdu. Sláva goblina bylinkáře pohasiná. Zamyšleně jsem přešel do obýváku... a zarazil se.

Na gauči spala Kira. Byla přikrytá tenkou dekou a její nádherné rezavé vlasy splývaly po polštáři. V rukou svírala plyšového králíčka. Nevím, kdy přesně sem přišla, protože jsem po noční směně prospal půl dne. Ale byla tady. Možná bych se měl aspoň obléct. Snažil jsem se nedělat žádný hluk a do ložnice jsem se vracel po špičkách, ale nestačilo to.

„Kolik je hodin?“ zamumlala Kira ospale, aniž by otevřela oči.

„Sedm večer.“

Hlasem jako malá holčička řekla: „To už je sedm? Je čas vstávat. Ale v hlavě mi bzučí jak ve včelím úle... Musím dneska vážně do práce, Timothy?“

Podivné otázce jsem se pousmál: „Kiro, já osobně ne-

mám nic proti tomu, aby sis vzala den volna. Ale věci se mají tak, že jsi moje nadřízená. Ani nevím, jak vysoko v hierarchii korporace vlastně stojíš, možná jsi dokonce prezidentka. Já ti přeci nemůžu říkat, jestli si máš vzít dovolenou.“

Kira otevřela oči, odhodila plyšáka a stáhla ze sebe deku. Měla na sobě jen průhlednou noční košilku. Posadila se na kraj gauče a řekla:

„Ty jsi ale vtipálek, Timothy... Jak dlouho už tam pracuješ? Měsíc? A to mi vážně tvrdíš, že ses během té doby nikdy nezajímal, kdo korporaci *Světa bez hranic* vede?“

Rozpačitě jsem shlédl k podlaze a pokrčil rameny. Jsem jen senior tester a má práce je hrát za ušatého goblina bylinkáře. Jednání rady, změny ředitelů nebo vyplácení dividend, to vážně nebyla témata pro mě. Kira vyčítavě zavrtěla hlavou, pak se mi podívala přímo do očí a shrnula všechno důležité:

„Prezident společnosti se jmenuje Thomas Heywood. Na každém patře mrakodrapu visí jeho portréty a citáty z jeho projevů, ty sis jich nikdy nevšiml? Je to vysoký tmavovlasý muž. Já ho znám osobně. Kdysi dávno se babička Inessa ze všech sil snažila mě za něj provdat. S Thomasem jsme chvíli randili, ale brzy jsme se rozešli. On má zvláštní charisma, skvělé vzdělání a neuvěřitelně široký rozhled. Mám pocit, jako by znal úplně všechno! Jako žena jsem ho ale nezajímala, viděl ve mně jen možnost, jak posílit svoji moc a postavení v korporaci. Přesto jsme zůstali dobrými přáteli a čas od času se setkáváme na firemních akcích a společenských večírcích pro elitu města.“

Nemyslím, že se Kira vědomě snažila mě ponížit, ale právě tak jsem se cítil. Poprvé si dovolila poukázat na

bezednou jámu, která dělí naše sociální postavení. Byl to od ní dost bolestivý políček, jakkoli pravdivý. Ano, moje krásná přítelkyně patří mezi elitu, a přestože to nerozhlašovala na každém rohu, má své místo i mezi finančními magnáty megalopole. Umožňovala mi zůstat po jejím boku jen z rozmaru, protože ji už unavovali bohatí ctitelé a lidé hledající nezvyklé rozptýlení.

Kiře jsem nic neřekl a nijak jí nenaznačil, jak moc mě její slova zasáhla. Ale přesně v té chvíli jsem se rozhodl, že pramene Styxu dosáhnu za každou cenu! I kdyby mě sestra odmítla doprovázet! Beze slova jsem odešel do kuchyně a postavil na kafe. Zrovna jsem chtěl připravit hrnky, když mě přerušilo zazvonění telefonu. Vyzvánění znělo jaksi jinak, navíc mi volalo neznámé číslo... Divné. Přesto jsem hovor přijal.

„Prosím?“

„Amro? Kdy se vrátíš do *Světa bez hranic*? Chybíš mi. Ta rozpálená poušť nás všechny drtí. Jsem po tom dlouhém dni neskutečně unavená. Dokonce i těm nejvytrvalejším orkům už docházejí síly. A všude kolem nás jsou jen samé písečné duny...“

Taisha? Co to sakra znamená? Zavrtěl jsem hlavou a pro jistotu jsem se pořádně štípl, abych se ujistil, že nespím nebo nepřicházím o rozum. Právě mi do reálného světa zavolalo NPC ze hry! To přece není možné, nejspíš si ze mě vystřelil někdo z kamarádů.

Podezřelému hlasu jsem položil několik otázek, na které zná odpověď jen moje NPC nevěsta. Na vše odpověděla správně. Pochyby zmizely. Rozhodně mi volá Taisha, počítačová postava!

„Odkud jsi vzala moje číslo a jak se ti podařilo zavolat do světa neumírajících?“

Zelená kráska se rozesmála, protože se jí líbilo, jak mě nachytala.

„Amro, vždyť ty sám jsi mi předvedl, jak to udělat! Navíc jsi přede mnou nahlas řekl své číslo, když jsi volal pomoc pro nymfu. To už jsi zapomněl?“

Ne, na tu chvíli nikdy nezapomenu. Nejhorší moment svého života jsem si pamatoval do posledního detailu. Vystrašený ušatý goblin držel bezvládnou lesní nymfu, zatímco moje sestra umírala u nás doma... Zavolal jsem tehdy ze hry na záchranku a do telefonu diktoval adresu a své telefonní číslo. Vůbec mě v tu chvíli nenapadlo, že by si to Taisha mohla zapamatovat a později toho využít.

Musel jsem jí nějak odpovědět. Pokusil jsem se ji uklidnit a povzbudit slibem, že se ve hře objevím hned po západu slunce. To už se goblin upír nebude muset bát vražedných paprsků. Kromě toho jsem Taishu požádal, aby předala rozkaz Ziabashovi. Musí udržovat rychlost pochodu a za každou cenu dojít na opačnou stranu Velké pouště, bez ohledu na to, jak složité to bude. Taisha slíbila, že vzkaz vyřídí, a zavěsila. Zůstal jsem stát v kuchyni s telefonem v ruce.

„Kdo ti to volal, Timothy? A jakou řečí jste se bavili?“ ozvala se Kira rozrušeně. Zvědavost ji přinutila vstát z gauče a přijít za mnou.

„Co myslíš tím ‚jakou řečí‘?“ podíval jsem se na ni. A pak mi to došlo. Nemluvil jsem normálním jazykem, ale... co to vlastně bylo? Goblinština? Nedokázal jsem to vysvětlit, a také jsem to Kire hned přiznal. Pověděl jsem jí, že mi ze hry volalo NPC – lupička Taisha.

„Děláš si ze mě legraci? Vážně ti připadám jako naivka, která uvěří takové kravině? Okamžitě mi řekni pravdu a nesnaž se mě naštvat!“ zakřičela na mě.

Já si stál pevně za svým. Znovu a znovu jsem ji ubezpečoval, že nelžu. Právě mi zavolala počítačem řízená postava a zeptala se, kdy se připojím do hry. Má zrzavá přítelkyně zasyčela jako kočka a přes zaťaté zuby pronesla:

„Já ti samozřejmě dám šanci. Nejdřív si u techniků zjistím, zda je to možné, přestože to zní jako naprostá blbost. Pokud je to ale lež a já budu před lidmi z korporace vypadat jako husa, tak tě... já tě...“

Nedozvěděl jsem se, co mi udělá. Prudce se otočila, vrátila se do pokoje a jako velké finále celé scény za sebou zabouchla dveře. Netušil jsem, jak se zachová, pokud hovor od NPC nebyl detekován nikým z korporace. Rozejdeme se? Vyhodí mě z bytu? Bude si na mě stěžovat u své vlivné babičky? Ať bude její reakce jakákoli, jistě to bude nepříjemné.

Když jsem se o pár minut později vrátil do obýváku se dvěma hrnký voňavé, čerstvě uvařené kávy, Kira už byla pryč...

Dorazil jsem do nemocnice, ale Val jsem v jejím pokoji nenašel. Zmizel i její vozíček. Že by si jen někam zaskočila a hned se vrátí? Na chodbě jsem zastavil ošetřovatelku. Ta mi řekla, že Valerii viděla o patro níž, jak si povídá s dětmi. Překvapením jsem zvedl obočí. Má plachá a nespolečenská sestra se baví s vrstevníky? Tomu neuvěřím, dokud to nevidím na vlastní oči!

Ale ošetřovatelka se nemýlila. Až ke schodům doléhal radostný smích a výkřiky, mezi kterými jsem jasně rozpoznal Valin hlas. Zastavil jsem se. Pro dívku, která před pár dny chtěla spáchat sebevraždu, protože reálný svět se jí zdál nesnesitelně šedý a nudný, jsou pozitivní emoce

stejně nutné jako kyslík. Asi není dobrý nápad, abych ji teď odváděl od zábavy a zatěžoval ji svými problémy.

Rozhodl jsem se, že ji nebudu rušit, a vrátil se do jejího nemocničního pokoje. Tlačil mě čas a musel jsem co nejdřív odejít do práce, proto jsem jen na stůl položil tašku s ovocem a malý dárek. Na kus papíru jsem napsal vzkaz a nechal ho na posteli, aby si ho hned všimla:

„Mluvil jsem s novým ředitelem. Musím si okamžitě zvýšit Bylinkářství. Až budeš mít čas, zkus zjistit, jak můžu za týden získat třicet úrovní. Potkáme se večer ve hře.“

Ráno jsem řediteli slíbil, že mu své rozhodnutí sdělím přesně v osm hodin. Osmá se pomalu blížila a já jsem se začal obávat, že přijdu na schůzku pozdě. To by bylo extrémně nezodpovědné, zvláště když jsem tento čas sám určil. Dalo by se to chápat jako velká neuctivost k nadřízenému. Proto jsem po schodech do budovy téměř vyletěl, doběhl jsem k výtahu a zastavil se celý udýchaný až u jeho kanceláře. Zbývaly pouhé dvě minuty.

Ale dveře byly zamčené... Proč na mě nečekal? Zazvonil mi telefon. Volal mi kamarád Max Sochnier, najádí obchodník.

„Ahoj, Timothy. Už jsi mluvil s novým ředitelem?“

Cítil jsem v té celkem běžné otázce jistý podtext, a proto jsem se Maxe opatrně dotázal, proč se mě na to vůbec ptá.

„Já jsem odešel z jeho kanceláře před deseti minutami a ještě pořád se z toho nemůžu vzpamatovat... Kdyby ho neodvolali na nějaké naléhavé jednání, asi by mi tam ukousl hlavu. Leonovi se stalo to samé. Sedí teď u stolu vedle mě. Je úplně bledý a třesou se mu ruce, dokonce tady kouří!“

Z telefonu zazněl roztřesený Leonův hlas:

„Jo, pěkně mě tam zpracoval. Jestli mě teď vyhodí za

kouření v budově, tak ať jdou k čertu! Musel jsem se fakt držet, abych tomu starýmu bastardovi nerozbil hubu!“

Přiznal jsem, že jsem se při svém ranním setkání s Maxem Tohnerem cítil podobně. Nejsem zvyklý, aby na mě někdo křičel. Nevěděl jsem, jestli mám být rád, že stojím před zamčenými dveřmi jeho kanceláře a druhá část náročného rozhovoru je tedy zjevně odložená.

„Víš co?“ ozval se znovu Max Sochnier. „Sjed' k nám dolů. Sedíme u automatů na jídlo a čekáme na tebe. Musíme toho spoustu probrat.“

Přesně o tři minuty později jsem vystoupil z výtahu na testerském patře a zamířil ke kamarádům. Leon i Max se postavili, když mě uviděli, a vřele jsme se pozdravili.

„Chlapi, ten nový ředitel je hrozně divoký,“ začal Max. Jako bývalý učitel hudby asi taky nebyl na takové jednání zvyklý. „Křičel na mě a vyhrožoval mi skoro vězením jen proto, že jsem si vyměnil třicet tisíc herních mincí na reálné kredity. Můj starý elektromobil už se skoro rozpadá a potřebuju si pořídit novější model.“

„To přece není žádný zločin, ne?“ zeptal jsem se. „Vždyť jsi zaměstnanec, a pokud to tvá smlouva dovoluje, máš právo si herní peníze vyměnit.“

„Přesně to jsem si myslel!“ rozhorlil se Max Sochnier. „Ale podle všeho to není tak jednoduché! Účetní oddělení si na mě řediteli stěžovalo. Jde o to, že má postava u sebe přechovává hodně peněz od zákazníků. Ředitel na mě začal rvát, že u osoby v mé pozici se dá vybírání peněz ze *Světa bez hranic* chápat jako zpronevěra a je to proti pravidlům korporace a daňovým zákonům jako takovým. Je to bizarní. Nemůžu si vzít vlastní plat bez souhlasu speciálního firemního auditora, který potvrdí legálnost každého výběru! Jsem obchodník, vždycky u sebe budu mít

od někoho zálohu. Proč by to mělo znamenat, že zůstanu v reálném světě bez peněz?“

„Jo, to je nesmysl,“ souhlasil jsem. „A co když si změníš smlouvu na kontrakt s měsíční výplatou?“

Max se smutně usmál a odpověděl, že přesně k tomu se ho snažil nový ředitel přimět. Ale v tom případě by se ta částka čtyřnásobně snížila...

Pak nám svou příhodu s šéfem vyprávěl Leon. Snažil se používat jen slušná slova, ale moc se mu to nedařilo. Na to byl až moc přímočarý a upřímný. Ředitel byl nespokojený úplně se vším. Ogr prý má nízký level, chybí mu herní strategie, nedostatečný vývoj, a dokonce došlo i na Leonův vztah s jinou testerkou. Všechny tyto argumenty využil nový ředitel k tomu, aby donutil bývalého stavebního dělníka cítit se provinile.

I já jsem jim pověděl o našem rozhovoru. Přátelé posmutněli a svésili hlavy. Nechtěl jsem je vidět v tak špatné náladě, a tak jsem je hned seznámil s novým plánem. Společně vyrazíme do míst, kam dosud nevstoupila jediná noha, a to nejen lidská... Pramen řeky Styx!

„A jak nám něco takového pomůže?“ zeptal se Leon mrzutě.

„Získáme popularitu, získáme jedinečnou kořist a to není vše,“ pousmál jsem se. „Ředitel se k nám bude muset chovat s respektem, protože veřejně oznámíme, že jsme zaměstnanci korporace plnicí speciální a extrémně riskantní misi pro blaho celého *Světa bez hranic*. Mohli bychom našeho šéfa přímo jmenovat a říct, že mu vedení korporace navrhlo, aby tuto misi svěřil právě nám!“

Max a Leon si vyměnili pohledy a oba se usmáli. Určitě si představili ředitelův výraz, až se k němu donesou tyto novinky.

„Půjde nám po krku,“ nadnesl opatrný Francouz.

„Nepůjde. Zprvė se mė snažil přinutit k tomu, abych se na tu dobrodružnou výpravu vydal, takže je to holá pravda. Zadruhé se budeme pořádně snažit, aby naši cestu sledovalo co nejvíc hráčů. Mám v rukávu pár trumfů. Mohli bychom přestat dělat krátká videa a místo toho přejít na nepřerušované živé vysílání. Předvedeme všechny úspěchy, ale i problémy, nebezpečí nebo úmrtí. Hlavně to musíme podat tak, aby nás diváci nepovažovali za malou soukromou skupinu, ale za účastníky projektu organizovaného přímo korporací *Světa bez hranic*. Musíme to představit tak, že náš úspěch nebo neúspěch zároveň znamená úspěch či neúspěch samotné korporace.“

Kamarádi nad tím v tichosti přemýšleli. Nakonec Max přestal bubnovat prsty na stole a promluvil:

„To je všechno moc hezké, Timothy, a já tě budu na té výpravě doprovázet. Ale vážně nechápu, jak plánuješ přitáhnout ke svým videím takovou pozornost? Vždyť dění ve *Světě bez hranic* streamují tisíce hráčů. Jak chceš dosáhnout takové popularity?“

Smutně jsem se uchechl a s těžkým povzdechem jsem se jim přiznal:

„No, od ostatních streamerů mě odlišuje jedna velmi důležitá maličkost. Moje postava je nakažená upírstvím! Je to tak celou dobu, od první chvíle. Myslím, že nastal čas sdělit to tajemství nejen vám, ale celému světu. Můžeme to předvést jako další z rozmarů vývojářů.“

Kamarádi se na mě šokovaně dívali a dlouho nic neříkali. Nakonec Leon pípl:

„Tím se hodně věcí vysvětluje. Proč hraješ jen v noci a proč tvůj goblin sbírá vzorky krve. On je nepotřebuje na protijedy, jak vždycky tvrdil...“

„Vsadím se, že tohle ti opravdu zvedne sledovanost,“ pokračoval zamyšlený Max. „Jen si to představte – jeden z posledních upírů ve hře! Jak ale zabráníme tomu, aby naši skupinu okamžitě nepřepadla horda paladinů, bojovníků proti nemrtvým a spousta dalších lovců upírů?“

Kamarádovy obavy byly opodstatněné. Já jsem je však už předem promyslel.

„Oznámíme to, až se dostaneme dostatečně daleko od obydlených oblastí. Jestli někdo bude chtít chytit upíra, bude nás muset pronásledovat do těch nebezpečných míst okolo Řeky smrti. Předpokládám, že zas tolik nedočkávých lidí se za námi nepohrne, pokud vůbec někdo. Většina hráčů bude sledovat náš postup a čekat, až se vrátíme. Prostě si počkají, až se goblin bylinkář znovu objeví někde poblíž.“

„Ale jednou se to stane. Dřív nebo později naše výprava skončí,“ poznamenal Leon správně. „A co budeš dělat pak, až se vrátíš a všichni na tebe budou čekat s dřevěnými kůly, stříbrnými kříži a věnci suchého česneku?“

Neurčitě jsem pokrčil rameny. Proč se obávat něčeho, co přijde na pořad dne až v daleké budoucnosti? Navíc je tady ještě jedna důležitá věc. Až se hráči z mých videoklipů dozvědí, že je můj goblin upírem, bude jim to k ničemu. Ve hře jim ta informace nijak nepomůže, pro splnění úkolu totiž musí upíra odhalit přímo během hraní. A s tím jim rozhodně nehodlám pomáhat. Navíc mi schopnost Zástěrka umožní skrýt před ostatními mé jméno, jakmile dosáhne úrovně 20. Moje sestra také může využít různá iluzorní kouzla, aby goblina zamaskovala. A pak si zkuste odhalit v davu lidí upíra, který vypadá úplně jinak a má nad sebou jiné jméno! A kdyby bylo nejhůř, vždycky mám ještě možnost nasednout na Vixen a znovu se pro-

následovatelům ztratit. Zkrátka jsem se nepovažoval za poraženého, a dokonce jsem si byl jistý, že se mi vždy podaří uniknout.

Ještě hodinu jsme s kamarády strávili hovorem u stolu. Dohadovali jsme se a živě diskutovali nad detaily nadcházející výpravy. Rozhodli jsme se, že Max za všechny peníze, které si ode mě půjčil, nakoupí zásoby pro tři stovky pirátů. Tím předejdeme problémům s nedostatkem a zároveň zamezíme šikaně od finančního auditora. Dopodrobna jsme naplánovali způsob nákupů a dodávek zboží.

Kromě toho jsem kamarády poprosil, aby pátrali po jakékoli staré mapě, která mohla zůstat po jedné z těch šestadvaceti neúspěšných expedicí. Jsem si jistý, že takové mapy existují, ale určitě nebudou veřejně dostupné. Možná se nám ale podaří objevit hráče, který by nám jednu prodal.

Navíc potřebujeme další doprovod. Měla by to být NPC, která nám mohou pomoci jako průvodci nebo průzkumníci. Já, goblini ani piráti nemáme potřebné zkušenosti a znalosti, abychom bez nich v nebezpečné divočině plné bažin přežili. Požádal jsem Maxe, aby se v přístavech a městech, kde jeho *Opilý racek* zakotví, poohlédl po vhodných postavách a najal je.

Probírali jsme i další plány, ale brzy mi zazvonila upomínka na telefonu. Bylo devět hodin, čas připojit se do *Světa bez hranic*.

2. KAPITOLA

ZTRACENÁ DÁZA

Takže, nahrávání do hry. Nečekaly na mě žádné nové zprávy, což mě ještě víc utvrdilo v tom, že popularita mého goblina bylinkáře klesla u diváků i u jiných hráčů. Vybavil jsem si, jak mě během Velkého lovu obtěžovalo probírat se neustálým přílivem zpráv. No, doufám, že je tento pokles jen dočasný.

Přímo před oči mi vyskočila tabulka ukazující statistiky mé postavy.

Jméno	Amra
Rasa	Goblin upír
Třída	Bylinkář
Zkušenosti	513172 z 540000
Level postavy	40
Zdraví	336/336
Body vytrvalosti	293/293
Statistiky	
Síla (S)	42 (42)
Hbitost (H)	49 (150)
Intelligence (I)	5 (21)

Kondice (K)	44 (55,5)
Vnímání (V)	3 (45,3)
Charisma (Ch)	78 (96)
Nevyužité body	0
Základní schopnosti (zvoleno 6 ze 6)	
Bylinkářství (V H)	15
Obchodování (Ch I)	18
Alchymie (I H)	23
Úhyb (H V)	22
Neviditelnost (H K)	23
Exotické zbraně (H V)	13
Vedlejší schopnosti (zvoleno 6 ze 6)	
Zástěrka	13
Akrobacie	18
Atletika	16
Předák	26
Jízda	18
Ovládání zvířat	14

Ať se na to dívám jakkoli, Bylinkářství za zbytkem klopýtá. I další schopnosti potřebují vylepšit, ale tak je to u postav, které zvyšují levely plněním úkolů místo bezhlavého zabíjení nestvůr, vždy. Rozhodně musím něco vymyslet, abych situaci napravil.

Když se konečně nahrál okolní svět, byl pozdní večer. Slunce už zapadlo za horizont a na obloze se rozsvěcovala jedna hvězda za druhou. Kolem mě byla spousta orkských stanů a všude se ozývalo mnohohlasé rozčarované hašte-

ření. Stál jsem u malého ohniště, nad kterým se v hrnci vařilo cosi velmi nevábného. Můj příchod se setkal s bouřlivým jáсотem.

„Kapitán! Kapitán Amra se vrátil! On nám to pomůže vyřešit!“

Podle čím dál rozčilenějších hlasů za jednou řadou stanů jsem pochopil, že jsem se objevil právě včas. Odstrčil jsem piráty stranou a pospíchal jsem tam. Šavle a dýky už byly taseny, bylo nutné, abych okamžitě zasáhl. Pokud jsem situaci dobře porozuměl, jednu skupinu vzbouřených pirátů vedl šaman a té druhé, dvojnásobně velké, velel první důstojník.

„Co se to tady děje?“ Můj zlostný výkřik přerušil jejich boj a obě strany rychle schovávaly zbraně zpět do pochev.

Naštěstí ještě nebylo pozdě. Zraněný byl jen jeden troll, ale měl skvělou Regeneraci. Vytáhl šavli, kterou mu někdo zarazil až po jilec do hrudi, a beze slova ji vrátil majiteli. První důstojník Ziabash Tvrdý udělal krok vpřed a přednesl důvod konfliktu.

„Kapitáne Amro, dostal jsem rozkaz pokračovat v přechodu pouště. Ale mí orkové jsou už na smrt unavení, protože v tom rozžhaveném písku pochodují už několik dnů bez přestávky. Čím dál častěji se mě ptají, kam to vlastně jdeme. Moře totiž leží na opačné straně a před námi se rozkládá jen další písek a smrt... Přesto je vedu stále vpřed. Mé rozkazy však posádka plní stále neochotněji. Prakticky se už blíží do stavu otevřené vzpoury!“

„V tom nesnesitelném horku jsme dnes skoro umřeli!“ ozval se rozhořčený hlas jednoho orka. Původce výkřiku mi to ale nehodlal říct tváří v tvář a raději se schoval za ostatními.

„Takže,“ pokračoval první důstojník sebevědoměji, když uslyšel podporu svých podřízených, „dnešní den na poušti byl skutečně hrozný. V poledne nám došly zásoby vody, ale s tím se nedalo nic dělat. Kdokoli z nás by za jediný doušek zabil. Až večer jsme mezi dunami objevili tuto malou oázu.“

Troll, jehož rána se mezitím zacelila, doplnil další podrobnosti.

„Tady máme dost vody a můžeme se ukrýt před sluncem, ale chybí nám jídlo. Těch několik palmových ořechů tři sta krků nenakrmí a nic jiného tu není. Už dva dny jsme nejedli. Tucet dobrovolníků vedených šamanem Ghuumem se vydal tam na jih ke skalám. Ale neušli ani tisíc kroků od tábora, když na ně zaútočil ifrít...“

A ještě ke všemu ifrít... Jako bychom těch problémů už neměli dost. Chápal jsem rozhořčení posádky, ale nevěděl jsem, co v takové situaci dělat. Musel jsem piráty nějak uklidnit a nastolit znovu pořádek.

„Ifrít?“ vložila se do konverzace Valerianna Rychlonohá, která se už taky objevila ve *Světě bez hranic* a přišla k nám. „Jste si jistí, že to byl právě ifrít?“

„Ano, madam kouzelnice,“ odpověděl místo trolla šaman Ghuu Gel a vykročil vpřed. „Byl to písečný ifrít na levelu sedmdesát sedm. Veliký průsvitný duch. Vypadal, jako by byl stvořený z písku a blesků. Nestihli jsme ani vytáhnout zbraně a on už okolo naší skupiny vyvolal několik písečných tornád. Vyjící vítr nás šlehal přímo do očí. Neviděli jsme ani na krok a nedokázali jsme se zorientovat. Pak se pod námi otevřel písek a tři orkové se do něj propadli až po pás. Bylo to jako noční můra. Řvali bolestí, jako by je svlékali z kůže zaživa. A cosi je stahovalo hlouběji a hlouběji...“

„Bylo to hrozné, kapitáne!“ potvrdil ten ork, který před minutou zabodnul trollovi šavli do hrudi. „Křik těch nebožáků mi stále zní v uších. Strachy jsme se nedokázali ani pohnout. Jen jsme stáli a pozorovali, jak naši kamarádi umírají. Za pár chvil zmizeli v písku a řev ustal. V tu chvíli jako by z nás spadly neviditelné okovy a my jsme se zase mohli volně hýbat. Okamžitě jsme utekli.“

„Vydal jsem rozkaz k ústupu, kapitáne. Moje magie byla proti tak silnému démonovi bezmocná...“ dodal šaman a sklonil hlavu. „Jakmile jsme se vrátili do tábora, přivolal jsem si několik duchů, aby mi poradili. Řekli mi, že čím hlouběji do pouště půjdeme, tím horší to bude. Narazíme na další ifríty, bude jich stále víc a budou ještě silnější. Duchové mi radili, abychom se obrátili, dokud ještě můžeme! Podle nich nás na další cestě vpřed čeká jen smrt!“

Piráti se mezi sebou začali hlasitě bavit. Někteří se přikláněli k názoru, že bychom se měli vrátit do dolu, jak navrhl šaman. Posmutněl jsem... S možností, že by se mí piráti na nebezpečnou pouť k prameni Styxu prostě nechtěli vydat, jsem vůbec nepočítal. Co mám teď dělat?

Naštěstí sestra přispěchala s dobře načasovaným komentářem. Neodvedla pozornost jinam, mluvila stále o ifrítech, ale vzala to z úplně opačného konce.

„Nemůžu uvěřit tomu, jaké nás potkalo štěstí! Ifritové jsou mezi neumírajícími známí svým bohatstvím. Jejich životy trvají stovky a tisíce let a oni po celou tu dobu shromažďují různé cennosti. Někde poblíž místa, kde na vás zaútočil, musí ležet jeho doupě. Ifritové obyčejně žijí v jeskyních. Jejich vchody samozřejmě maskují kouzly i jinými způsoby, ale kapitán Amra je v nalézání skrytých míst nepřemožitelný a já zase dokážu zrušit to kouzelné

maskování. Myslím, že bychom se měli společně vrátit na místo útoku a pokusit se najít tu jeskyni. Určitě tam někde je. A jsem si jistá, že je plná zlata!“

Okamžitě jsem ucítil, že se nálada pirátů mění. Ještě před minutou při myšlence na ifríta cítili jen hrůzu, strach a nutkání dostat se od něj co nejdál. Ale teď mí bojovníci váhali. Strach z hrozného démona sváděl boj s pokusem. Musím podpořit sestřin nápad, dokud je pro to vhodná chvíle.

Vykročil jsem vpřed, vyžádal si gestem klid a hlasitě, aby mě všichni piráti slyšeli, prohlásil:

„Je to vážně úžasné štěstí, že jste narazili na tohoto tvo-
ra. Kterýkoli z vás, kdo ho uvidí jako první, ode mě získá
odměnu padesát mincí! Pokud to přežije, samozřejmě,“
dodal jsem s úsměvem a spousta pirátů se rozesmála.

Schopnost Předák zvýšena na úroveň 27!

„Ifritové jsou nebezpeční jen tehdy, když vás překvapí. Sehraný oddíl, který se nenechá zaskočit, dokáže tuto stvůru snadno přemoci,“ ujistila rychle mavka všechny okolo a poslední pochybnosti pirátů se rozplynuly. Najednou ve stvůře neviděli nebezpečí, ale klíč k cenné kořisti.

„Jak jsem řekl, máme štěstí, že jsme pouštního ducha objevili. Pokud vypleníme jeho jeskyni, náš přechod Velké pouště nebyl zbytečný. Ale se mnou se k němu mohou vydat jen ti nejdovážlivější a nejsilnější z vás. Nepotřebuji, aby se mí bojovníci roztřáslí, jakmile se zvedne vítr...“

„Já půjdu!“ ozvala se Taisha. Ani nečekala, až domluví. Byla oblečená do soupravy vyrobené z kůže smaragdového draka a vypadala působivě a odhodlaně.

Souhlasně jsem kývl a krásná goblínka se mi s radostným výkřikem vrhla kolem krku. Po ní ke mně přistoupil šaman Ghuu. V rukou tisknul sukovitou hůl a mumlal něco o tom, že se chce prohrabat démonovým pokladem. Pak už nebyl nejmenší problém poskládat z dobrovolníků celý průzkumný oddíl. Zájemců bylo víc než dost.

„Vážně doufám, že se nepleteš a opravdu dokážeme toho netvora sejmout,“ zašeptal jsem do mavce do ucha, když jsme se vzdálili od pirátů a mohli si v klidu promluvit. „Obávám se, že jinak má pověst pirátského kapitána klesne na dno a už nikdy se nezlepší.“

„Taky v to doufám,“ odpověděla mi šeptem Valerianna. „A měl by ses jít podívat tam k těm palmám, ušáku. Vidím, že tam je bod obnovení...“

„Nejlepší na ifrítech je jejich slabá Obrana před fyzickými útoky,“ informovala mě nymfa studující článek v *bestiáři Světa bez hranic*. „Ifritové jsou magická stvoření, takže je velmi těžké zabít je kouzly. Proti Vzdušným kouzlům jsou zcela imunní. Oproti tomu nemají skoro žádnou Obranu před obyčejnými šípy a jednoduchými zbraněmi. Navíc jsou známí tím, že jim to moc nepálí. Obecně se doporučuje proti ifritům poslat jednoho až dva tanky s dobrým brněním a spoustou Zdraví a ostatní nechat střílet zdálky. Docela hloupá strategie, ale funguje.“

„Chceš mi říct, že pouštní démon není natolik chytřý, aby se vyhnul letícímu šípu?“ zeptal jsem se trochu pochybovačně.

„Můžeš od větru čekat nějakou inteligenci? Ifrit je sice veliký a dokáže přivolávat tornáda, ale jinak je to jen hloupá směska horkého pouštního vzduchu a písku oživená démonickými kouzly. Bude tvrdohlavě útočit na toho

nepřítele, který je právě nejbliž. Když vezmeme trolla a nacpeme ho do pořádného brnění, tak...“

Zamyslel jsem se nad tím, ale pak jsem její plán odmítl.

„Ne, Val. Stvůra na levelu sedmdesát sedm si s trollem na padesátém čtvrtém levelu rychle poradí. Nepomůže mu výzbroj ani Regenerace, dokonce ani léčivá kouzla našeho šamana. Rozdíl v levelech je prostě příliš vysoký. Takže si myslím, že bychom měli použít mě a Taishu jako návnadu. Budeme pobíhat ifrítovi před nosem a vyhýbat se větru a pohyblivému písku. Mezitím na něj bude útočit dvacítká orků lukostřelců. Šaman nás podpoří tím, že nám zvýší Hbitost a Sílu, a ty můžeš iluzorními kouzly vytvořit naše kopie. To ifrita dokonale zmate. Taky s sebou můžeme vzít Šedou smečku a Ireka s Yunnou. Nemohou zemřít a nějaké zkušenosti navíc jim rozhodně neublíží.“

Plán byl směšně jednoduchý, ale nepochyboval jsem, že bude fungovat. Nejdůležitější je ifrita vyprovokovat, přimět ho, aby vylezl ze své skrýše a ukázal se. Pak s ním zatočíme. No, ale realita má vždycky připravené nějaké překvápko, že? Ať jsme dělali, co jsme chtěli, ifrít se neobjevil. Celou hodinu jsme ve skupince i sami pokřikovali v tmavé poušti, ale ten zlomyslný písečný démon ani nevystrčil hlavu. Prošel jsem celé okolí křížem krážem, a dokonce jsem aktivoval Odhalení živých a Noční vidění, ale nic jsem nenašel.

„Nespletl jsi se? Možná tohle není to místo, kde vás napadl,“ řekla šamanovi poněkolkáté mavka. Ale Ghuu stále trval na svém. Tohle je rozhodně to místo, kde ifrít na orky zaútočil.

Šamanova slova potvrzovala spousta otisků velkých orkských nohou. Jejich stopa vedla od oázy právě sem a zase zpět, ale v těchto místech končila. Zjevně byla za-

hlazená malými tornády vyvolanými ifrítem, která zde umetla písečný povrch.

„Možná se písečný démon dostatečně nasytil těmi třemi orky a teď někde odpočívá. Nebo možná nabral sílu a odešel na jiné místo,“ navrhla Val, ale Taisha stojící opodál zavrtěla hlavou. Na cosi se dívala.

„Ne, ifrít rozhodně není najezený. Je mrtvý...“

„Cože?“ můj ušatý goblin se skokem přemístil k lupičce. Taisha ukázala na malý barevný kamínek napůl zaborený do písku:

Srdce písečného ifríta (alchymistická přísada)
Nedostatečná úroveň Inteligence na dokončení
této akce
Potřebná úroveň Inteligence pro zjištění
vlastností: neznámá

Úspěšná kontrola Vnímání
Získáno: 160 zkušeností

Kamínek vypadal, jako by byl vlhký. To bylo podivné. Voda v písku Velké pouště? Možná je to jen rosa. Ale rosa se přece neobjevuje po setmění, a už vůbec ne po tak nesnesitelně horkém dni! Sehnul jsem se a zvedl ho. Na svou velikost byl překvapivě těžký. A skutečně vlhký a jaksi lepkavý. To nebyla voda. Prohlédl jsem si ho důkladně. Tohle rozhodně nebyla voda!

Krev písečného ifríta (alchymistická přísada)

To je velmi vzácná věc, vzhledem k tomu, jak těžké je na ifríta narazit, a tedy velmi cenný příspěvek do mé

upírské sbírky! Vedle mě stála jen Taisha s Valeriannou, a proto jsem nemusel nic skrývat. Nemarnil jsem čas, vložil si kamínek do úst a vysál z něj všechnu vlhkost.

Úspěch: Ochutnavač (42/1000)

Zpráva byla sice příjemná, ale očekávaná, proto mě nepřekvapila. Ale další situace mi ukázala, jak málo toho o *Světě bez hranic* vím. Kámen mi najednou v ústech zapulzoval, jako by ifrít ještě žil, a můj goblin ho překvapením spolkl... Zakuckal jsem se a klesl na koleno, protože kamínek zas tak malý nebyl. Chtělo to dost úsilí, aby prošel krkem. Přesto se mi podařilo dostat ho až do žaludku. Další zpráva mi překvapením narovнала velké uši.

*Gratulujeme! Objevil jste nový způsob použití
Srdce písečného ifríta!*

*Aktivoval jste kouzelný předmět
Můžete zvolit jeden účinek: Jednorázový
zisk 500000 zkušeností, trvalý 5% bonus
k Obraně před Vzdušnými kouzly, odstranění
levelového omezení jednoho z předmětů ve
vašem inventáři*

*Zvýšeno: Sláva
Aktuální hodnota: 5*

No sakra! Půl milionu zkušeností by mi okamžitě přidalo 11 levelů. Dostal bych se na level 51! A hned jsem si představil ředitele, jak mi říká: „Vaše postava je teď na

jedenapadesátém levelu, ale Bylinkářství máte stále jen na úrovni patnáct!“

Mé nadšení zmizelo. Takže zbývá Obrana před Vzdušnými kouzly nebo... Vždyť mám v inventáři Fenrirův dráp, který si zatím nemůžu nasadit kvůli nedostatečnému levelu! To je ono. Otevřel jsem inventář a podíval se na předmět.

Amulet Fenrirova drápu (jedinečný předmět)

+250 bodů ke Kondici, +250 bodů k Síle,

+50 % k Odolnosti proti fyzickému zranění,

+50 bodů k reakci (psi, vlci, wargové,

vlkodlaci)

Nedostatečný level na použití tohoto předmětu

Potřebný level na použití tohoto předmětu: 125

Skvělý kandidát na odstranění levelového omezení. V nabídce možných účinků jsem tedy zvolil třetí možnost a použil ji na Fenrirův dráp. Pět sekund se nic nedělo a popis drápu se nijak nezměnil. Začal jsem se bát, že to nefunguje. Ale najednou jsem si mohl amulet umístit do inventáře, což jsem okamžitě učinil. A právě v tu chvíli na mě herní systém vyplivl velké množství textu:

*Máte nasazeny dva předměty ze sady Fenrirovy
prokleté regálie*

*Splněna skrytá mise: Skutečný alfa samec Šedé
smečky*

Získáno: 40000 zkušeností

Zvýšení maximálního počtu členů Šedé smečky (10)

Získán bonus sady: +50 bodů k Síle, +50 bodů k Hbitosti, +50 bodů ke Kondici, +25 % zvýšení Rychlosti, +25 % zkušeností (všichni členové Šedé smečky)

Level 41!

Level 42!

Schopnost Ovládnutí zvířat zvýšena na úroveň 15!

Přijata mise: Fenrirův odkaz (1/4)

Třída mise: jedinečná, osobní

Požadavek: Získejte a nasad'te si všechny čtyři zbývající předměty ze sady Fenrirovy prokleté regálie

Odměna za každý z předmětů: 100000 zkušeností, +10 bodů k Ovládnutí zvířat, +50 bodů k Síle, +50 bodů k Hbitosti, +50 bodů ke Kondici, +2 místa v Šedé smečce

Nepovinný požadavek: Nasad'te si všechny předměty ze sady Fenrirovy prokleté regálie

Odměna: 1000000 zkušeností, +3 body ke Slávě, odstranění limitu počtu členů Šedé smečky, počet možných členů závisí na kombinaci Charismatu a dalších schopností
POZOR! *Při splnění nepovinného požadavku vaše postava dostane známku kriminálního*

viditelnou všem hráčům a ta zůstane aktivní, dokud si nesundáte všechny předměty ze sady. Smrt vaší postavy z vás známku kriminálního nesejme.

Chvíli mi zabralo, než jsem pečlivě přečetl a vstřebal všechny informace. Hra mi nabídla jedinečnou misi, což je dost vzácná událost. Navíc mi nabídla cestu, jak své postavě zajistit skutečně nepřekonatelnou moc. Už žádné omezení počtu členů Šedé smečky! To by znamenalo... Z nepřehledného počtu možností se mi zatajil dech. Stačí, abych si zvýšil Charisma, Ovládnutí zvířat a současně nejspíš i Předáka, a ve smečce můžu mít stovky hrůzostrašných predátorů!

A kromě toho můžu každému členovi smečky přidat specializaci Lovec, čímž se jeho Síla, Přežití a bojové schopnosti zvýší v závislosti na celkové velikosti smečky... K tomu zvířata získají bonusy z mých schopností, mezi které se budou počítat i bonusy z Fenrirovy prokleté regálie...

Ano, trvalá známka kriminálního je dost nepříjemná věc. Dokud ji můj ušatý goblin bude mít nad hlavou, může ho kdokoli beztrestně zabít. Jenže jako upír se stejně stane lovnou zvěří, takže to na věci nic nemění.

Má to tedy jen jeden jediný, úplně malinkatý háček: musím objevit další čtyři předměty ze sady. Takže nezbyvá než zjistit, co jsou vlastně zač... Vždyť já nemám nejmenší představu, co bych měl vlastně hledat. Boty? Nebo třeba helmu a plášť? Jediným vodítkem je to, že název každého předmětu by měl nějak odkazovat na obrovského mytického vlka Fenrira.

Těžce jsem si povzdychl a snesl se z obláčku zpět na

zem. Nemám dostatek informací. Hledat jedinečné předměty jen podle toho, co vím teď, bude v obrovském *Světě bez hranic* hrozně složité. Navíc, když je každý předmět jedinečný... Vtom mi hlavou probleskl jistý nápad. Předměty by mohli vlastnit ti hráči, kteří Fenrira před několika měsíci zabili! Zjistit, kdo se známého lovu účastnil, nebude tak složité. K tomu tématu je na fórech spousta článků a videí. Jistě existuje i podrobný zápis, jak celá bitva probíhala!

Ale hráči, kteří tyto trofeje z Fenrira získali, je mohli už dávno prodat, darovat nebo prostě zahodit. To je další možnost, a vlastně celkem pravděpodobná. Ty prokleté předměty pro ně nejspíš neměly žádnou cenu. Předpokládám, že vývojáři je spojili do jedné sady teprve nedávno. Vždyť Fenrirův prsten přidali do hry před pouhými třemi týdny. Hráči po zabití Fenrira a zbytku smečky určitě získali celou kópu podivných předmětů, z nichž byla většina téměř nepoužitelná a navíc prokletá.

Pak mě napadla další myšlenka. I kdyby se mi náhodou podařilo najít třeba jen jednu další věc z těch prokletých regálií, stejně bych si ji nemohl nasadit. Samotný amulet vyžadoval level 125! Ostatní předměty mají jistě podobně vysoké nároky...

Tohle musím pořádně promyslet. Zavolaal jsem na lesní nymfu a do detailu jsem jí popsal nečekaný objev a jeho vlastnosti. Sestra okamžitě věděla, co je důležité.

„Time, večer bys měl projít herní fóra a najít všechny zmínky o Fenrirových předmětech. Ten lov na Šedou smečku se neodehrál tak dávno, aby se ještě nedaly najít horké stopy. Ale měl bys to dělat co nejdelikátněji, aby si další uživatelé nevšimli neobvyklého zájmu o prokleté předměty a zvláštních požadavků na vyhledávání. Na fó-

rech se pohybuje spousta hráčů a někteří z nich jsou dost šikovní. Sledují jakoukoli nezvyklou aktivitu a doufají, že tak jednou objeví podhodnocené předměty. Možná bych to radši měla udělat já, Time. Bude to tak lepší.“

S Val jsem naprosto souhlasil. V takovýchto úkolech je moje sestra daleko šikovnější, rychlejší a citlivější než já. Pro každý případ jsem Valerii pověděl o další věci, po které se má podívat:

„Samy o sobě ty předměty nemají téměř žádnou cenu, ale jsou jedinečné, takže je klidně možné, že je majitelé prostě jen nabídlí do aukce. Tam by se daly vypátrat první zmínky. A když už tam budeš, mohla by ses podívat, zda někdo neprodává Srdce písečného ifríta. Je to normální alchymistická přísada a nikdo nezná jeho skutečnou hodnotu. Když budeme mít štěstí, možná jedno nebo dvě seženeš. Pokud nějaké objevíš, zaplať za jeho doručení kouzelným poslem!“

„Dobře, Time, udělám to. Doktor říkal, že zatím nemám trávit ve hře víc než čtyři hodiny denně, takže se chvíli po půlnoci odpojím. Pak projdu všechna fóra a aukce. Ale teď se musíme podívat po ifritově doupěti, když tak nečekaně zemřel.“

Vstup do jeskyně sestra za chvíli objevila díky použití Rozptýlení kouzla. Samozřejmě jsme tak mohli postupovat už od začátku, ale nechtěli jsme se stvůrou bojovat v temných a nepřehledných podzemních koridorech. Teď už nás však ifrit nemohl ohrozit, a proto jsme zapálili pochodně a jeden po druhém se protáhli úzkým krátkým vchodem.

„Pozor! Je tam past!“ varovala všechny Taisha, která kráčela jako první.

Krásná lupička tři minuty studovala otvor ve zdi a volně kameny na zemi, načež sebevědomě stiskla téměř neviditelný výstupek na nízkém stropě. Ozvalo se kovové kliknutí a Taisha se rozzářila barvami, protože postoupila na level 33.

„Past zneškodněna. Můžeme jít dál,“ ujistila nás goblinka. „Ale není úplně jasné, kde leží ifritovo doupě. Tato cesta,“ Taisha ukázala hlouběji do temnoty, „je zčásti zasypaná. Pravděpodobně je to nástraha na neopatrné lovce pokladů. Čeká tam smrt. Správná cesta vede skrz tuto zeď.“

Mavka zesílila zář své kouzelné pochodně a pozorně si překážku prohlédla.

„Taisha má pravdu. Ta zeď je jen iluze,“ souhlasila sestra a rychle ji odstranila.

Ifritovo doupě tvořila nečekaně malá jeskyně. Její kamennou podlahu pokrývala vysoká vrstva starých kostí, plesnivějících hadrů, špinavého stříbra, bronzového nádobí a starodávných zbraní. Množství mincí ležících všude mezi odpadky bylo tak velké, že mě z jejich odlesků rozbolely oči. Ale hlavně jsem ucítil pach čerstvé krve. Orkské krve.

Rozhlédl jsem se a opatrně se vydal rovnou za nosem. Jako upír jsem nedokázal odolat. Odhodil jsem koberec a odhalil tři pořádně polámané mrtvoly... Ale pak se můj pohled setkal se šílenýma očima jednoho z těch orků. Dalo mi to dost práce, ale podařilo se mi ho poznat. Byl to jeden z veslařů na *Bílém žralokovi*. Neměl v pořádku ani jeden úd, celé tělo mu pokrývala otevřená zranění. A byl naživu.

„Kapitáne,“ zasípal skoro neslyšitelně zakrvácený pirát a nespouštěl ze mě oči. „Já... to viděl... Dvě tornáda...“

bojovala... Jedno písečné... a... a... to druhé... nějaké jiné...“

S posledními slovy se mu z úst vyřinula krev a jeho pohled vyhasl. Šaman stojící za mnou si beze slova sňal klobouk. Ani já jsem nic neříkal a jen jsem si četl novou systémovou zprávu:

Přijata mise: Nějaké jiné...

Třída mise: jedinečná, skupinová (maximálně 8 členů), časově omezená

Požadavek: Do 23 hodin a 59 minut zjistěte, kdo přemohl písečného ifríta

Odměna: Přání

„Co má znamenat to ‚přání‘?“ Valerianna také dostala úkol a nijak neskrývala svůj údiv. „To je poprvé, co jsem slyšela o tak podivně odměně. Přání? Ale co když se mé přání nedá popsat schopnostmi a čísly?“

Ani já jsem o podobném úkolu dosud neslyšel. Byla to tak jedinečná mise, že slibovala cosi neopakovatelného. Ale pak všechny dostala Taisha. Zelená lupička stála dlouho bez pohnutí a zamyšlená, jako by se dívala na něco, co mohla vidět jen ona. Pak se na mě pomalu otočila.

„Amro, co znamená ‚přijata mise‘?“