

MICHAEL ATAMANOV

STÁLE VE STŘEHU

TEMNÝ BYLINKÁŘ II.

FANTOM
2020 *PRINT*

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

ISBN 978-80-7594-570-4

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

1. KAPITOLA

KONEC DLOUHÉHO PŘÍBĚHU

„Amro, proč si to konečně nepřiznáš? Celé naše hledání bylo úplně k ničemu! Není tu po nich ani stopy!“ řekla lesní nymfa. Seděla na spadlém kmeni a její lehké šatečky odhalovaly, že je až nezdravě hubená. Neustále zívala a předváděla dvě řady ostrých zubů.

Moje sestra byla v tuto hodinu vzhůru jen kvůli mně. Nespala celou noc a bylo to na ní vidět. Nadávala a nejdřív se odmítala připojit do hry. Nakonec ji přesvědčilo reálné riziko, že se některý ze zabijáků objeví až u Prokletého srubu. Zamyslela se a pak souhlasila, že se vrátí za zbytkem naší skupiny.

Zavolal jsem i ostatním přátelům. Max Sochnier slíbil, že přijde do práce co možná nejdřív a připojí se k nám někde u Kamence. Leon se na chvíli zamyslel a nakonec mě poprosil, abych neodcházel bez něj. Je mi naprosto jasné, jak je to pro něj složité rozhodování. Mohl zůstat v poničené gobliní vesnici Tysh, protože pro ogra stavitele, jako je on, je tam práce nejméně na měsíc. Získal by za to mnoho zkušeností, nových misí a levelů. My jsme ho však požádali, aby s námi sdílel náš úděl, a nabídli mu za to jen anonymitu a nekončící útěk před najatými zabijáky. Leon se přesto rozhodl zůstat s naší skupinou a já jsem si toho hluboce vážil. Touhle dobou by už měl vystupovat z taxíku před budovou korporace a každou minutou by se měl připojit do hry. Pak můžeme společně běžet do Kamence, až se nám bude prášit za patami.

Přistoupila ke mně Taisha, která se choulila v mém plášti. Doprovázel ji viditelně kulhající Akéla. Krásná zelená go-blinka sklopila oči před mým tázavým pohledem a zavrtěla hlavou.

„Nic jsem nezjistila. Obešla jsem celou palisádu Kamence a zkontrolovala brány, ale ta žena tam není. Pozorně jsem si prohlédla i všechny stopy. Bylo tam opravdu mnoho farmářů a pomocníků, ale žádné z těch otisků nebyly ženské. Musela zmizet už dřív. Poslala jsem Taminiiny děti s Lobem a Bílým tesákem zpátky, aby v opačném směru zkontrolovaly cestu vedoucí z Kamence do Tyshe. Ale jak jistě chápeš, šance je mizivá. Už jsme ji tam hledali několikrát...“

Máchl jsem po mouše na levelu 4, která mi otravně bzučela u ucha (najádí obchodník nepřeháněl – kolem říčky skutečně létaly mouchy velké jako pěst) a unaveně jsem došedl na kmen vedle sestry. Taisha se opatrně posadila vedle mě.

Začínal nový den. Obloha na východě nápadně zružověla. Dnes jsem se východu slunce nebál. Už před chvílí jsem si všiml hustých mračen letících po obloze jako tmavé roztrhané hadry. Brzy jistě začne pršet, což mi sice umožní zůstat venku, ale zmaří to naši další snahu o nalezení uprchlé tmavovlásky. Děšť smyje všechny stopy a vlci Šedé smečky neucítí její pach. Hrozilo, že vzácný úkol Minulost Šedé smečky zůstane nedokončený. Mám však velké plány, které na splnění této mise závisí. Jejím dokončením získám možnost připojit k Šedé smečce divoké a rychlé wargy a to mě velmi láká!

Zhluboka jsem si povzdychl a z inventáře vytáhl barevnou čelenku, kterou jsem našel v doupěti wargů. Otáčel jsem jí v rukou. Na první pohled to byla obyčejná čelenka, jaké používají vesničanky, aby jim vlasy nepadaly do obličejů. Ale úplně obyčejná být nemohla, protože když jsem ji našel, spustila se tím další mise s Šedou smečkou. Nemůžu

to jen tak hodit za hlavu a nechat tu ženu uprchnout. Stále jsem doufal, že ještě máme šanci ji dostihnout. Přesto jsem se nemohl zbavit hrozného pocitu, že jsme postupnou misi nějak zkazili. Mrzutě jsem plácl mouchu, která mi dosedla na čelo, a zabil jsem ji.

Uděleno zranění: 18 (Plácnutí)

Získáno: 4 zkušenosti

Získán předmět: Mrtvá moucha (návnada)

Vaší postavě chybí potřebná schopnost k použití tohoto předmětu

Potřebná schopnost: Rybaření (V H)

Potřebná úroveň: 3

Mouchu jsem cvrnkl bokem. Stejně mi k ničemu není. Pak jsem v návalu vzteku jen tak do větru křikl:

„To přece není možné! Těhotná žena se nemůže jen tak vypařit, navíc s mladou neteří a synovcem! A proč by to vůbec dělala? Vždyť v tomhle stavu nemůže nikam dojít! Sakra, ty mouchy mě už taky začínají štvát!“

Najednou se objevil celý roj hmyzu, točil se nám nad hlavami a agresivně bzučel. Valerianna Rychlonohá zamávala pěstí a její sršně vyletěly do vzduchu. Během pár sekund nezbylo z drzých much nic. Taisha se při pohledu na přerostlé vosy skrčila a hlavu si zakryla pláštěm. Já jsem obdivně hvízdal, protože jsem napočítal nejméně deset sršní zabarvených černými a žlutými nebo oranžovými pruhy. Všiml jsem si, že některé z nich měly level 16.

Ještě chvíli a dostanou se na level 20. Pak jim paní zvěře vybere nějakou zajímavou vlastnost. Jelikož sestru dobře znám, nepochybuji, že má celý vývoj svých mazlíčků dobře naplánovaný a promyšlený do nejmenších detailů, včetně nevhodnějších kombinací jejich silných a slabých stránek. Roj si nymfa jistě nevybrala náhodou a konkrétní typy sršní to dokazovaly. Sestra si užívala pozornosti, kterou jsem

jejím různobarevným miláčkům věnoval, ale pak je poslala pryč a odpověděla mi:

„Samozřejmě je jasné, proč utekla. Během posledních několika dnů zabili jedenáct jejích přátel. Pravděpodobně o nich věděla, že jsou wargové. Ona sama možná warg není, ale oprávněně se začala bát o život. Time, možná na to jdem ze špatné strany. Třeba s tím ta brunetka nemá nic společného a její odchod z farmy s tím nijak nesouvisel. V každém případě se musíme co nejrychleji rozhodnout, jak se k celé té situaci postavíme. Kolem Kamence se nemůžeme poflakovat moc dlouho. Až vyjde slunce, může se to tu hemžit zabijáky. Já si myslím, že bychom měli přestat hledat a co nejrychleji odejít.“

Náhle sestra ztichla a viditelně znervózněla. Z vesnice k nám mířil bosý šedovlasý starý muž oblečený do tmavé tógy. Podle toho, jak si Valerianna vzápětí oddychla, jsem si uvědomil, že muže zná a on nepředstavuje žádnou hrozbu. Rychle jsem si přečetl info o jeho postavě:

Umar Felčar

Člověk

Léčitel

Level 45

To je jistě ten léčitel z Kamence, kterého nymfa potkala druhého dne po připojení do *Světa bez hranic*. Už několikrát mi o něm povídala. Šedovlasý muž s bradkou na sestru jen krátce kývl, jako by zdravil starého známého, ale mě si prohlédl od hlavy k patě. Dobrosrdečně se zasmál:

„Ty musíš být ten ušatý goblin bylinkář, který se přestěhoval do Prokletého srubu! Už nějaký čas čekám, že mi začneš dodávat byliny! Opozdil ses!“

Jestli si ten dědek myslí, že na mě svými slovy udělá dojem, mýlí se. Viděl jsem ho poprvé v životě. Nic mě neutilo k tomu, abych mu prodával svoje bylinky, a proto

jsem necítil vinu. Navíc jich nemám dost ani na to, abych si zvyšoval úroveň Alchymie. Tenhle léčitel se mých dodávek nedočká. Muž však na mou odpověď nečekal a otočil se k Taishe. Pod jeho přísným pohledem se má společnice shrbila a ještě pevněji se zabalila do pláště zakrývajícího její těsnou lupičskou výstroj. Na mnoha místech stále zely propálené díry.

„Za mých časů by se dívky propadly hanbou, kdyby musely chodit venku v tomhle,“ prohlásil starý muž a mravokárně zavrtěl hlavou. „Můžeš vstoupit do vesnice. Strážní u brány tě znají a pustí tě dovnitř. Můj dům je ten druhý vpravo od brány. Na polici u vchodu najdeš jehlu a nit, vezmi si je a zašij si ty hrozná šaty.“

Taisha se ke mně obrátila, a když jsem pokývl hlavou, vyrazila směrem k vesnici. Léčitel si s brčením sedl na její místo vedle mě a beze strachu poškrábal za uchem Piráta, lesního vlka dřímajícího pod nohama lesní nymfy. Popravdě mě neopatrnost staršího muže dost udivila. Vždyť zvíře mé sestry je divoká šelma na levelu 17 a stařík nemohl tušit, jak na jeho poškrábání zareaguje. Vlk však jen líně zavrtěl uchem, jako by odháněl mouchu, a to bylo všechno.

Přišla mi zpráva od Maxe:

„S Leonem jsme se právě připojili do hry a běžíme k vám. Pospícháme, ale do Kamence to máme ještě hodinu cesty. Počkejte na nás.“

Takže mám hodinu na to, abych objevil nějakou stopu po uprchlé ženě. Až naši přátelé dorazí, bude už vycházet slunce. V tu chvíli musíme utéct od Kamence co nejdál. Už teď se s každou minutou zvyšovala pravděpodobnost, že narazíme na nějakého nepřítele na vysokém levelu. Navíc se brzo začnou probouzet obyvatelé vesnice. Naše pátrání by je jistě velice zajímalo a nejspíš by nám překáželi tak, že by vlci nedokázali efektivně hledat.

Starý léčitel mi snad četl myšlenky, protože mrzutě pronesl:

„Když se nad tím tak zamyslím, je to vážně podivné. Do lidské vesnice přijde skupina goblinů se smečkou vlků a nebezpečnou mavkou a tvrdohlavě se tu snaží něco nebo někoho vyčmuchtat. Jeden by z toho pojal podezření, že to s vesnicí nemyslí dobře. Možná bych měl poslat k posádce běžce se vzkazem, aby nám okamžitě dodali víc strážných...“

Vyděšeně jsem se otočil na staříka a všiml si, že se usmívá a jen stěží zadržuje smích.

„Jen vtipkuji,“ pospíšil si léčítelem s ujištěním. „Mavka mi včera řekla, koho hledáte. Jde jen o to, že nemluvíš, Amro. Snažím se nějak rozprout konverzaci.“

„My hledat uprchlá žena z daleké plantáž. Mnoho pomocníci běžet pryč a pán nechápat, proč a kam,“ odpověděl jsem zkomoleně.

Ale muž se rozzářil ještě víc, vyčítavě kroutil hlavou a odpověděl:

„Gobline, ty jsi skutečně špatný lhář... Ani za milion let neuvěřím, že ten chamtivý Kariz by se po nich sháněl na konci sezóny, když se blíží výplata. Pro něj jsou mizející pomocníci výhodou, znamená to totiž, že jim nemusí zaplatit.“

Zamyšleně jsem se zadíval na starého moudrého muže... Rozhodl jsem se povědět mu všechno a nic nezamlčovat. Dokonce jsem mluvil normální lidskou řečí, aniž bych si kroutil jazyk gobliním „přízvukem“. Umar pozorně poslouchal můj příběh o zabití wargů a objevení jejich nory. Ani jednou mi neskočil do řeči. Když jsem se ve vyprávění dostal k nálezům členky, kvůli které jsem začal podezřívát uprchlou brunetu, léčítelem zamyšleně pronesl:

„Ta žena se jmenovala Belle. Od prvního dne, kdy k nám přišla, jsem věděl, že není obyčejná vesničanka. Je to drobná žena s krátkými vlasy. Do vesnice přišla před pěti měsíci. Farmář Kariz najal skupinu pomocníků na jarní setbu, ale požádal mě, abych tuhle ženu prohlédl. Byla příliš hubená, vypadala nezdravě a celkově ve špatném stavu. Skoro jako vážně nemocná. Podezření vzbuzovaly i její krátké vlasy.“

Jaká žena si ustříhne copy tak vysoko? Vždyť to úplně zkažilo její krásu! Napadal mě jedině tyfus nebo jiná nemoc.“

Stařík se na chvíli odmlčel, snad na něco vzpomínal, a pak znatelně tišším hlasem pokračoval:

„Její břicho ale vidět nebylo. Nikdo netušil, že čeká dítě. Když jsem ji prohlížel, řekla mi to sama. Prý utekla z předchozího zaměstnání kvůli vyčerpávající práci, konfliktům a ponižování. Pověděla mi také o nepříjemných návrzích jejího pána. Nemohla ani projít přes dvůr, protože ji na každém kroku obtěžoval. Vlasy jí ustříhla farmářova manželka právě proto, aby prý neprovokovala jejího muže. Zzelelo se mi jí, a proto jsem Karizovi o jejím těhotenství nic neřekl. Jinak by ji nepřijal.“

„A co vás dovedlo k myšlence, že není jen tak obyčejná vesničanka?“ zajímala se nymfa. „Z mého pohledu vypadá jako typická šikanovaná venkovská služka s těžkým osudem.“

Stařík se z nějakého důvodu zatvářil zahanbeně, rozkašlal se a téměř neslyšně pokračoval v povídání:

„Každá žena žádá léčitele, aby jí pomohl s porodem. Chtějí léčivé elixíry, bylinky a něco na tišení bolesti. Prostě takové věci. Recept pro bezproblémový porod je známý už od nepaměti. Je to vždycky stejné, nic složitého. Nejdřív odvar z lučního vřesu, aby se plod v děloze otočil správným směrem. Pak nápoj z divokého medu, heřmánku a třezalky, který ženě dodá sílu potřebnou na porod samotný. Ženy potřebují mnoho věcí, aby zvládly porodit, a já dokážu vše připravit. Ale Belle mě požádala o něco jiného: oměj, červenou mandragoru a tolik elixíru na spaní, že by to položilo horu. Kde chudá vesničanka získala peníze na tak drahé elixíry? K jejímu příběhu to moc nesesedělo. Přestože si nejsem jistý, na co potřebovala elixír na spaní, oměj je známý nejen svým omamným účinkem, ale i tím, že brání měničům ve změně podoby. V té chvíli jsem si uvědomil, že tu něco nehraje, a začal jsem si na mladou ženu dávat pozor. Vesničanům

jsem ji však nepředhodil. Chovala se normálně. Oměj nejspíš potřebovala na to, aby se v žádném případě neproměnila ani za nejsilnějšího úplňku. Porod se však nezadržitelně blížil. Před porodními bábami by pravdu nikdy neutajila, a proto Belle i s dětmi utekla.“

Muž domluvil. Potichu hleděl jako křída bílýma očima k blízkému lesu, který se pomalu vynořoval z mlhy. Zeptal jsem se ho, kdy uprchlici naposledy spatřil.

Neúspěšná kontrola reakce Umara Felčara

„Poslouchej, čipero,“ zašklebil se vesnický léčitel. „Když mi nechceš pomáhat se sbíráním bylin, nemůžeš čekat, že ti pomůžu s tvými problémy. Pro tak mladého zajíce by to mělo být jednoduché – jistě na to během chvilky přijdeš. Ale já už jsem starý a kvůli nemocným nohám se nemůžu prodírat bažinou a sbírat ostružiny a rybíz...“

Přijata mise: Rostliny pro léčitele 1/3

Třída mise: Tréninková, omezená třídou postavy

Požadavek: Nasbírejte Umaru Felčarovi pět hrstí bažinného rybízu, bažinných ostružin a bažinné přesličky

Odměna: 160 zkušeností, +1 bod k úrovni

Bylinkářství

Takhle se dá zvedat Bylinkářství! Místo bloudění nočním nebezpečným lesem, strachu z každého zapraskání větve a neustálého otáčení, zda mě nepronásleduje krvelačné monstrum, jsem prostě mohl přijít k léčiteli a zvyšovat Bylinkářství v tréninkových misích. Na druhou stranu... ne, tak jednoduché by to nebylo. Dřív by mě kvůli nízkému Charismatu do Kamence ani nepustili. Postih –20 bodů k reakci lidí by mi zajistil rychlou smrt. Navíc bych sem nemohl přicházet během dne a na noc se zavírají brány!

Podíval jsem se do inventáře. Všechny potřebné plody a rostliny jsem měl u sebe, a proto jsem mohl rovnou dokončit léčitelův úkol. Avšak na dosáhnutí sedmé úrovně Bylinkářství mi stačilo najít už jen pár bylin, a proto bych byl hloupý, kdybych promarnil postup na vyšší úroveň zadarmo. Do příchodu ogra s najádou zbýval ještě nějaký čas. Od staríka jsem zjistil, kudy vede cesta k nejbližšímu rašeliníšti, a vydal se tam nasbírat potřebné byliny. Naštěstí bažina neležela daleko a úkol byl velmi jednoduchý. Bažina byla těmi rostlinami doslova obklopená, a proto jsem se už o dvacet minut později vrátil s Bylinkářstvím na sedmé úrovni.

Umar Felčar stále seděl na kmeni a rozmlouval s nymfou. Přišel jsem a beze slova jsem podal staříkovi vše, o co žádal.

Splněna mise: Rostliny pro léčitele 1/3

Získáno: 160 zkušeností

Schopnost Bylinkářství zvýšena na úroveň 8!

„Skvěle! Co ti tak dlouho trvalo?“ vyhrkl radostně stařík a nacpal si plody i přesličku do špinavého a zmuchlaného batohu. „Dobrá, odpovím na tvou otázku, jak jsem slíbil. Naposledy jsem Belle viděl toho dne, kdy dorazili neumírající a nacpali se do vesnice. Bylo asi okolo poledne. Rád bych ti to řekl přesněji, ale nepamatuji se. Stála u přístaviště a nabírala vodu z řeky do věder z březové kůry.“

Cítil jsem se, jako by se mi v hlavě rozsvítilo. To je ono! Řeka. Lodě. Proč mě to nenapadlo hned? Podle toho, jak se ke mně nymfa s nadšeným pohledem otočila, napadlo ji totéž. Ale najednou se zarazila, zasmušila se a napsala mi zprávu.

„To načasování nějak nesedí. Znamenalo by to, že Belle utekla z Kamence DŘÍV, než jsme zabili první wargy. V tom případě smrt měničů nemohla být tím, co ji vystrašilo.“

Sestře jsem odpověděl:

„Řekl bych, že o smrti jedenácti wargů nevěděla, ale

přesto uprchla. Asi se blížil den porodu a bála se, že ji odhalí. Nebo odešla později, než ji stařík viděl naposled. Ale cesta po řece se nabízí v každém případě – proto jsme na zemi neobjevili žádné stopy, navíc pro těhotnou ženu by loď byla nejvhodnějším a nejjednodušším způsobem, jak se dostat co nejdál od vesnice.“

„Odplyly z Kamence poslední dobou nějaké lodě?“ zeptal jsem se Umara přímo, ale místo odpovědi se na mě jen pobouřeně podíval. Objevil se druhý úkol na zvýšení hlavní schopnosti:

Přijata mise: Rostliny pro léčitele 2/3

Třída mise: Tréninková, omezená třídou postavy

Požadavek: Nasbírejte Umaru Felčarovi deset

hrstí lilie horské, cesmíny obecné, třezalky

luční a máku ohnivého

Odměna: 320 zkušeností, +1 bod k úrovni

Bylinkářství

Přečetl jsem si popis a na chvíli se zarazil. Vždyť jsem během posledních dnů žádnou z těchto rostlin neviděl. Vlastně kromě máku jsem ve hře na žádnou z nich ještě nikdy nenarazil. Pochopitelně jsem se starého léčitele zeptal, kde rostliny rostou. Odpověď se mi vůbec nelíbila:

„Jako goblin bys to měl vědět lépe než já. Pokud vím, celé lány máku rostou u Tyshe, někde za hřbitovem hořících kostlivců.“

To je naprosto nepřijatelné! Dokonce i na hřbetu vlka by mi cesta do Tyshe a zpět trvala déle, než si můžeme dovolit. No, tak z toho nic nebude. Rozhodl jsem se léčiteli nabídnout jinou možnost.

„Poslouchejte, Umare. Přestože nám ty rostliny nerostou přímo pod nohama, nejsou nijak vzácné. V okolních lesích je jich jistě spousta a najdete je bez problému sám. Nebo si pro ně pošlete někoho jiného. Místo toho bych vám nabídnu

skutečný bylinkářský poklad – vlastním stovky vzácných bylin. Můžete si je všechny vzít v Prokletém srubu – ve druhém patře najdete usušenou lilii bílou, rybíz štrapatý, gobliní bobule, oměj a barevnou mandragoru. U schodů je navíc průchod do jeskyně s potůčkem. Dole si můžete vzít červené smradlochy, jeskynní houby, černý mech a spoustu dalších vzácností, které nad zemí nerostou. Dohodněme se – získáte všechny tyto cennosti pro sebe a já teď nebudu muset běžet v dešti až někam za Tysh.“

Podle toho, jak se staříkovi roztráslý ruce, jsem ihned pochopil, že ho má nabídka velmi zaujala. Přesto stále váhal:

„Takže ty chceš, abych se sám vydal do Prokletého srubu? No tak... Ty jsi neumírající, Amro, takže se ti nemůže nic stát. Ale mě tam ta stvůra může sníst zaživa!“

„Nemáte se čeho bát, starý pane. Minulou noc jsem tu obludu konečně zabil. Jmenovala se Půlnoční přízrak. Teď už je ve srubu bezpečno.“

Úspěšná kontrola reakce Umara Felčara

Získáno: 40 zkušeností

Schopnost Obchodování zvýšena na úroveň 12!

„Doufám, že mi nelžeš, ušáku...“ zavrčel stařík smířlivě a vši silou se snažil skrýt radost a nedočkavost. „Dobrá, tvou nabídku přijímám.“

Splněna mise: Rostliny pro léčitele 2/3

Získáno: 320 zkušeností

Schopnost Bylinkářství zvýšena na úroveň 9!

Splněna mise: Rostliny pro léčitele 3/3

Získáno: 480 zkušeností

Schopnost Bylinkářství zvýšena na úroveň 10!

Léčiteli se nabídka líbila tolik, že mi splnil hned dva kro-

ky postupného úkolu? To jsem vážně nečekal. Pusa se mi roztáhla od ucha k uchu, ale radost netrvala dlouho:

„Ale z Kamence žádná loďka neodplula. Všechny tři stále čekají v docích. Klidně se tam jdi podívat.“

Stařík si nepokrytě užíval, jak mě natáhl a vyměnil tuhle banální informaci za kopu cenných rostlin. Nejenže se radostí celý tetelil, ale dokonce mi vysvětlil proč:

„Pochop to, goblíne, ta uprechlice se ke mně vždy chovala velmi hezky, a proto nechci, aby ji někdo vypátral, vyhrožoval jí nebo jinak otravoval. Pokud nemáš další otázky, už půjdu. Potřebuji si na všechny ty rostliny sehnat nějakou káru.“

Léčitel se opřel o hůl, s vrzáním kloubů vstal a pomalu se vydal k domovu. Ušel sotva sedm kroků, když na něj sestra zavolala:

„Umare, můžete mi povědět něco o těch dětech, které s Bellou odešly? Nebo mě taky donutíte splnit nějaký úkol, abych se dozvěděla pravdu?“

Starý muž se rozvážně otočil a zamračil se. Když už mi připadlo, že odpověď nedostaneme, překvapil mě:

„Jistě, o těch dvou vám povím. Není co tajit. Bella má u sebe synovce a neteř. Kluk se jmenuje Dar a dívka Dara. Oběma je asi dvanáct nebo třináct let. Párek uličníků, lupičů a buřičů – těm mladým zelenáčům se nedá říkat jinak. Když se ve vesnici něco ztratilo nebo nějaké dítě utrpělo zranění, neměli jsme pochyb, že za tím stojí právě tihle dva. Páreček rozených kriminálních, jejichž nedobré skutky by napravila jedině tvrdá práce anebo katův špalek. Nemají žádné vzdělání ani disciplínu a chybí jim i úcta ke starším. A ta dívka si s bratrem v ničem nezadá. Oba to jsou ztracené případy. Vesničané je již mnohokrát potrestali: dali jim na zadek rákoskou, zamykali je do vězení, jednou dokonce došlo i na pranýř donesený doprostřed Kamence... Nic nepomohlo. Dokud jejich teta neměla velké břicho, dokázala je udržet na uzdě. Belle jim dávala co proto buď rákoskou, nebo řeme-

nem. Bila je tak, že jsem jejich pláč slyšel až na druhé straně vesnice. Jedině z ní měli ti dva spratci strach. Na slovo ji poslouchali. Když se však přiblížil čas porodu, už je neudržela na uzdě ani ona. Upřímně jsem byl moc rád, když jsem se dozvěděl, že oba výtržníci odešli. Můžete si být jisti, že ani nikdo jiný je nebude moc oplakávat.“

Po těchto slovech si stařík mrzutě odplivl na zem a odešel k vesnici. Právě v tu chvíli se otevřela oblaka a spustil se pořádný liják. Léčitel předvedl na svůj věk překvapivou hbitost. Hůl si chytil pod paži a do vesnice doskákál jako zajíc. Já a sestra jsme naopak rychle utíkali pod nejbližší strom s rozložitými větvemi, kde nás déšť nepromáčel. Tam jsem se zamyslel nahlas:

„Ty děti určitě dělají problémy všude, kam přijdou. Možná bychom se o těch třech dozvěděli víc, kdybychom se v okolních vesnicích ptali na dva ďábelské teenagery. Pokud se nezeptáme, nikam dál se nedostaneme – déšť smyje všechny stopy.“

Sestra se na mě divně podívala. Z tváře jí vyzařovala ne-libost, a dokonce lítost.

„Time, ty jsi dneska vážně úplně mimo. A to dokonce není poblíž ta tvoje holka, takže by ses mohl soustředit. Stojíš si na vedení? Ačkoli to stařík nezamýšlel, svými odpověďmi nám dal jasné vodítko. Ty jsi ho vážně nepostřehl?“

Na chvíli jsem se zamyslel, ale nezbylo mi než uznat, že nemám nejmenší tušení, o čem to mluví. Nymfa mi musela přelouskat všechna fakta, než mi to došlo:

„Bellu viděli v docích v den, kdy se do Kamence naválil dav hráčů plánujících zabít Kayervinu. Všechny tři místní lodě zůstaly v docích, takže ty uprchlice určitě nepoužila. Ale vždyť tam byla ještě jedna loď. Vzpomeň si! Právě v ten den jistý najádí obchodník, kterého znáš pod jménem Max Sochnier, připlul do Kamence na vlastní lodi plné čerstvých sušených ryb! Před Kamencem na něj ale zaútočili

hráči zabijáci a přinutili ho opustit loď plnou jídla a skočit pod vodu! Ta čtvrtá loď přece musí někde být!“

„Val, ty jsi geniální! Máš u mě zmrzku,“ usmál jsem se a uznal logiku jejího nápadu. „Pravděpodobně neveslovávali proti proudu, to by těhotná žena nezvládla ani s pomocí dvou výrostků. To znamená, že musíme hledat po proudu. Pěšky to ale nepůjde. Břehy jsou bahnité, zarostlé a plné kamenů, a navíc se to tam hemží nejrůznějšími agresivními potvorami. Potřebujeme loď. Ne, potřebujeme několik lodí, protože celá skupina se do jedné nevejde.“

„Už máš zase zatmění, ušáku,“ povzdychla si mavka a bezmocně zakroutila hlavou. „Našeho obrovského ogra žádná pramice neuveze. A zapomínáš na to, že se musíme skrývat. Není důvod, abychom pronásledovatelům nabídli tak očividné vodítko, jako je loď ukradená z Kamence.“

Valerie měla opět pravdu, vlastně jako vždy. Otevřel jsem mapu. Najáda mi předtím poslala část, kterou objevila ona, takže jsem viděl celý úsek řeky mířící k oceánu. Pár kilometrů od vesnice se říční koryto ostře stáčelo a obkroužilo hustě zalesněný úzký mys. Ten jsem si v mapě co nejdíc přiblížil a všiml si symbolu borovic. Došlo mi, že přesně tam mám zamířit. Napsal jsem zprávy ogrovi i najádě a poslal jim souřadnice místa, kde se setkáme. Rovnou jsem se také ogra stavitele zeptal, jak dlouho by mu zabralo postavit pevný vor, který by unesl celou naši skupinu včetně vlků. Odpověď jsem obdržel prakticky ihned:

„Nářadí si nesu s sebou. Pokud tam opravdu stojí dost pevných rovných borovic, měla by mi výroba voru trvat asi hodinu a půl, nanejvýš dvě hodiny. S pomocí ostatních by to šlo i rychleji.“

„Rozhodně ti pomůžeme. Vždyť je to v zájmu celé skupiny,“ slíbil jsem.

Dosud jsem neměl příležitost spatřit ogra při práci. Bez jakéhokoli přehánění můžu říct, že se jednalo o fantastickou

a fascinující podívanou. Padesátileté borovice se rychle vzdávaly pod údery jeho sekery. Kůra a větve létaly vzduchem jako voda z fontány. Ogr přenášel kmeny s takovou lehkostí, jako by v rukou držel jen rákosí. Už o hodinu později Shrekson tlačil dokončený vor, vyrobený z těžkých pevně svázaných kmenů, na mělčinu. Nejdřív pomohl na „palubu“ ostatním a nakonec na ni vylezl sám.

Přestože se dešť znatelně zmírnil, dosud ani na sekundu neustal. Vlci Šedé smečky, promoklí až na kůži, se třásli, tiskli se jeden k druhému a packy jim na kluzkých kmenech podkluzovaly, když se vor houpal na vodě. Šelmy toužebně hleděly na pobřeží, ale žádná z nich se neodvážila neuposlechnout můj rozkaz. Taisha s Valeriannou se před deštěm schovaly pod černou kožešinou z warga a klapaly zuby v téměř stejném rytmu. Děti Taminy Divoké, jezdci Irek a Yunna, se i ve svém lehkém oblečení tvářily šťastně a živě. Smály se, vtipkovaly a nijak se nesnažily skrýt radost z plavby.

Na ogra nemělo špatné počasí žádný vliv, a dokonce i já jsem ledový dešť snášel jen s občasným zívnutím kvůli únavě po probdělé noci. Nejlíp ze všech se cítil Max Sochnier. Rybí muž se konečně cítil ve svém živlu. Seděl na přídi, vzrušeně trojzubcem nabodával říční ryby a občas na ogra volal, aby kormidloval vpravo nebo vlevo.

Během prvních minut cesty jsem se trochu obával, zda se vor udrží v jednom kuse a jestli ho dokážeme ovládat, ale po půlhodině jsem byl už naprosto klidný. Pluli jsme stejnou rychlostí, bez problému se vyhýbali překážkám i břehům a jednoduše proplouvali všemi zákruty. Podle náčrtu cesta k oceánu potrvá asi šest hodin, a proto jsem doufal, že se aspoň trochu vyspím. Schoval jsem se před deštěm pod kožešinami, ale než jsem se na zádi voru uvelebil, Max Sochnier vzrušeně zavolal:

„Na pravoboku! Tam v rákosí!“

Vyplašeně jsem odhodil kožešiny a zahleděl se na pravý břeh. V rákosí trčela z vody záď napůl potopené pramice.

„To je má loďka! Poznávám ji!“ pokračovala najáda a vzrušením se jí naježily zářivě červené hřbetní ploutve.

Rybí muž vyskočil z voru a blánovitými prsty a ocasem se snažil pramici vyprostit.

„Přived' vor ke břehu, vytáhneme ho z vody a porozhlédneme se tu,“ nařídil jsem a ogr ostře otočil kormidlem.

Rákosím jsme se proklestili silou. Dokonce jsem nám musel prořezávat cestu, zatímco ogr skočil do vody, aby nás dostrkal ke břehu. Konečně jsme vstoupili na suchou zem. Měl jsem v úmyslu zadat vlkům úkol, aby prozkoumali okolí a hledali lidské stopy, ale než jsem to stihl, Irek vyběhl dál na břeh a vzrušeně volal na ostatní.

Objevil malý přístřešek, který někdo vyrobil docela nedávno – nejspíš jen před pár dny. Listy na větvích, ze kterých byla chýše vyrobená, se ještě zelenaly. Vedle jsme našli zbytky ohniště a spoustu do čista okousaných kostí nějakého velkého přežvýkavce. Vlci začichali a srst se jim naježila strachem. Dokonce stáhli ohony mezi nohy a od zbytku hostiny klopýtali pryč. Já jsem si však kosti pořádně prohlédl.

Úspěšná kontrola Vnímání

Získáno: 80 zkušeností

Na většině kostí byly patrné stopy po ostrých zubech a zbytky syrového masa. Několik z nich jsem zvedl, abych se ujistil. Ano, predátoři, ať už to byl kdokoli, roztrhali svou oběť na kusy a sežrali ji. Ale všiml jsem si ještě něčeho dalšího. Některé kosti byly uvařené. Když jsem to řekl ostatním, jejich reakce mě docela překvapila:

„No, taky bychom mohli něco zakousnout,“ zamumlal ogr. „Od rána mi žlutě bliká ikona vidličky a nože a teď se změnila na červenou...“

Z nějakého důvodu se všichni otočili na mě, jako bych snad já měl nést jídlo pro celou partu. Kde si myslí, že ho

schovávám? Můj ušatý goblin už měl taky hlad, což jsem jim rovnou řekl.

„Můžu nacytat ryby. Mám tu háček,“ nabídla se najáda. „Potřebuji ale trochu času a nějakou návnadu.“

„U řeky najdeš návnady habaděj!“ odpověděl jsem mu a na obličej si připlácl další červenou mouchu. Její mrtvé tělo jsem podal najádě. „Jeden rybář ale nenakrmí celou skupinu. My ostatní se vydáme na lov a zkusíme chytit něco většího. Přivolám wyvernu. Ze vzduchu nám může hledat vhodnou kořist.“

Do Kamence jsem Vixen nepřivedl. Horda goblinů jedoucích na vlčích rozhodně přiláká pozornost místních. Kdybychom s sebou měli ještě tři metry dlouhého létajícího hada, jistě bychom se stali hlavním tématem vzrušených debat nejméně na několik dalších dnů. Toho by si neumírající zabijáci, kteří mi jdou mi po krku, jistě všimli. V každém případě královské lesní wyverně na levelu 16 trvala cesta k nám jen minutku. Čenich létajícího hada pokrývala čerstvá krev.

„Ty jsi ale chytrá holka! Sama sis něco ulovila a snědla!“ řekl jsem a pohládl hada láskyplně po zádech. Všiml jsem si, že mé zvíře postoupilo na vyšší level a trochu vyrostlo.

Čelem jsem se přitiskl k mountovi a snažil se mu co nejsrozumitelněji předložit úkol prostřednictvím živých představ – vylet' do vzduchu a v okolním lese najdi velké zvíře, které by nasýtilo celou naši velkou skupinu. Nevím, jak dobře mi rozuměla, ale Vixen po chvíli máchla křídly a zmizela v nízkých dešťových mračcích.

„Amro, jaký úkol jsi nastavil mountovi? Průzkum, hlídání teritoria, nebo lov?“ zajímala se sestra. Popravdě jsem odpověděl, že ani sám nevím, a popsal jsem jí experimentální přístup ke komunikaci s wyvernou.

Nymfa pochybovačně zakroutila hlavou.

„Nemyslím, že to bude fungovat. Máš tam normální herní interface s vyskakovacím menu popisujícím všech-

ny možné úkoly, které může hráč dát svým zvířatům nebo mountům. Možnost *Hledej velkou divokou zvěř* mezi nimi sice není, ale mohl jsi zkusit příkazy zkombinovat... Ale je pravda, že si nejsem jistá, jestli by to fungovalo.“

Valerianna utichla, protože Vixen se již vracela. Zelená wyverna zmáčená deštěm dosedla na trávu a zamířila ke mně. Překvapivě nepoužívala nohy a klouzala po zemi jako had. Sklonila hlavu a opatrně se jí dotkla mého čela. Před očima mi proletěly obrázky vypadající jako fotografie země za letu.

Průlet mračny. Břeh řeky na dohled. Husté křoviny. V nich stojí velké zvíře a zamyšleně žvýká mladé výhonky. Je to velký los. Široká kopyta a pořádné paroží. Silný hřbet a na něm značný hrb. Hustá černá srst. Nohy jako sloupy. A značka červené lebky značící to, že zvíře wyvernu převyšuje nejméně o 20 levelů.

Snažil jsem se zjistit, ze kterých míst ty obrázky pořídila. Řeka tekla za námi. Směrem proti proudu se stáčela vlevo. Ano, tak nějak to může ze vzduchu vypadat. A ještě dál po proudu řeky jsem viděl kopeček porostlý hustým křovím. Právě tam snad naši kořist objevíme. Zjištění jsem nahlas sdělil kamarádům:

„Asi půl kilometru od nás tímhle směrem se v křoví pase pořádně velký los. Má něco mezi čtyřicátým a padesátým levelem. Navrhují, abychom se ho vydali ulovit.“

Místo odpovědi se rozhostilo dlouhé ticho. Pak se Max opatrně zeptal:

„Padesát? A co když se rozhodne, že si udělá kořist z nás? Vždyť máme přece nebojové postavy a nemůžeme jen tak začít lovit!“

„Amro, s takovým rozdílem levelů ho nedokážeme ani vážně zranit!“ vyhrkl ogr a přidal se ke kamarádovi.

Se sestrou jsme si vyměnili překvapené pohledy. Ani nymfa nechápala jejich nemístné váhání.

„Jsem si jistý, že dokážeme skolit zvíře na padesátém levelu bez ztráty na životech. Nikdo vás nenutí, abyste na sil-

né zvíře vyběhli jen s trojzubcem a kladivem,“ ujistil jsem stavitele a obchodníka. „Přestože má vysoký level, je to jen NPC zvíře. Přemůžeme ho pomocí lsti!“

„Přesně tak!“ podpořila mě sestra. „Například vykope-me díru jako u Prokletého srubu. Do ní zarazíme naostřené kůly, překryjeme ji větvemi a listím a losa k ní přilákáme. Bude to jednoduché! Jenom pak musíme odejít dost daleko od pasti, aby nás zvíře neucítilo.“

„Strejdo Amro, dokážu vyrobit malý roh z kůry, který vydává zvuky jako los na jaře,“ nabídla se Yunna. „Naučil mě to šaman Kaiak. Není sice jaro, ale los se poběží podívat, jaký blázen se odvážil zavítat do jeho revíru.“

A bylo rozhodnuto. Ogr stavitel popadl lopatu a pustil se do práce jako malý bagr. Během pár minut před námi zela velká díra, která pojme i statného losa. Ostatní mezitím nasbírali větve a teď hledali kmeny na kůly. Já s Taishou jsme nakonec zakryli hotovou past větvemi s listím – z naší skupiny máme my dva nejvíc Hbitosti, a proto nejnižší šanci, že do jámy spadneme.

Už zbývalo vyřešit jen poslední problém – jak zvíře nalákáme k pasti a donutíme ho, aby vkročilo až na ni? V tu chvíli se sestra nabídla:

„Dej mi pár minut a já vytvořím iluzi drzého mladého losa. Ale nejdřív potřebuji jeho obrázek...“

Postava Valerianny na chvíli ztuhla, protože si sestra pravděpodobně sňala helmu na virtuální realitu a teď ve vyhledávací pátrá po obrázku losa. Za chvíli se vrátila a oznámila mi:

„Našla jsem jednoho vhodného! Utíkej se schovat do lesa za ostatními! Ať na roh zatroubí Shrekson, ten to dokáže nejhlasitěji!“

Pro jistotu jsme zalehli až na břeh řeky a vlky s wyvernou jsem poslal ještě o kus dál, aby nám nenarušili plán. Najednou se všude okolo rozlehl ohlušující ryk, který připomínal spíš lokomotivu než volání zvířete, ale Yunna s Irekem mě

ujistili, že přesně tak to má být. Chvilku na to k nám příběh Shrekson a svalil se na břeh. Nějakou chvíli se vůbec nic nedělo.

„Asi to nefungovalo, co?“ promluvil jsem, ale nymfa si rychle přitiskla ukazováček na rty.

„Ticho! Už se blíží,“ zašeptala Valerianna téměř neslyšitelně. „Vidím ho na minimapě. Brzo se ukáže i tobě, ušáku.“

O necelou minutu později se na mapě objevila červená lebka. Los se přibližoval ostražitě a pomalu. Cestou si dával dlouhé přestávky, rozhlížel se a číchal. Nějaký šestý smysl mu naznačoval, že tu něco nehraje.

Úspěšná kontrola Vnímání

Získáno: 16 zkušeností

Vítr! To musí být ono. Vítr foukal od nás směrem k pasti a dál k losovi. Zvíře jistě cítilo vlky, gobliny a další stvoření, ale chyběl mu pach sebejistého mladého losa! Svou teorii jsem poslal v chatu sestře.

„*A co s tím mám dělat? Iluzorní pachy vykouzlit nedokážu.*“

Nymfě jsem odpověděl: „*Změň návnadu na losí samici.*“

„*Není sezona páření, Time. A navíc se tím pach nezmění.*“

„*Právě jsem dostal nápad! Co třeba mladý hloupý vlk, který nejenže neuteče, ale má dost odvahy na to, aby na silného a pyšného losa cenil tesáky? Vlčí pach bychom měli a mohlo by to zabrat. Los mu bude chtít dát za vyučenou a odehnat ho ze svého teritoria.*“

Valerianna pohnula rty. Asi se hned dala do čarování iluze. A fungovalo to! Los vyčarovaného vlka spatřil a hned začal troubit do celého lesa tak hlasitě, že ten zvuk, který před chvílí vydal Leon, zněl v porovnání s tímto jako žalostná napodobenina. Tento ryk nebyl jen ohlušující, ale také našim postavám způsobil nepříjemné postihy:

Zranění: 34 (Odstrašující kouzlo úrovně 31)

Postih: Panika

Doba účinku: 3 sekundy

Postih: Hluchota

Doba účinku: 15 sekund

Úspěšná kontrola Vnímání

Získáno: 80 zkušeností

Úspěšná kontrola Kondice

Získáno: 160 zkušeností

Zdraví: 182/216

Vlastně nevím, jakým dvěma postihům se Amrovi podařilo uniknout, protože ty, které ho zasáhly, úplně stačily. Po chvíli jsem postavu zase mohl ovládat, ale tou dobou se už vystrašený goblin proháněl po lese mimo stezky. Svalil jsem se zpět do trávy a doufal, že losa nebude zajímat poskakující goblin v dáli a zůstane soustředěný na svůj původní cíl. Okolo mě proběhl Irek a nejspíš z plna hrdla řval. Panika zachvátila i jeho. Konečně se mi vrátil sluch a někde za sebou jsem zaslechl výkřiky přátel. Nezněly vyděšeně, ale radostně. Past zafungovala? Značka zvířete se na mapě nehýbala a ukazovala se přibližně na místě, kde jsme vykopali past. Sebejistě jsem vykročil tím směrem a postupně jsem nabíral rychlost, až jsem k pasti běžel ze všech sil. Přátelé se k ní přesto dostali dřív.

Los

Level 48

Mocné zvíře spadlo do jámy, jak jsme plánovali, ale díky neuvěřitelnému štěstí se nijak vážně nezranilo. Pár kůlů mu sice poškrábalo žebra nebo potrhalo část srsti a zanecha-

lo po sobě krvavé šrámy, ale losovo Zdraví nijak výrazně nekleslo a stále se drželo v zelených číslech. Navíc mu jej Regenerace obnovovala rychleji, než ho krvácení snižovalo. Stačila minutka a ukazatel bodů Zdraví chyceného zvířete se vrátil na maximum.

Los stál a tiše nás pozoroval. Klidně mohl znovu zaryčet a zbavit se nás. Nicméně jen pomalu otáčel hlavou a prohlížel si slabé tvory, kteří ho zajali. Když přišla řada na mě, podíval jsem se hrdému zvířeti přímo do očí. Působily inteligentně, až skoro lidsky, a byla v nich vidět únava. Začal jsem cítit výčitky. Jistě, chápal jsem, že pod námi stojí jen část programátorského kódu, který byl připraven, aby ho hráči zabili. Žádný morální kodex nám nezakazoval opéct si jeho maso nad ohněm a sníst ho, ale z nějakého důvodu mi ta myšlenka nedělala dobře. Nevím, jak spoluhráčům vysvětlit, že jsem změnil názor a hezkého losa už nechci zabít. Jako první promluvil ogr:

„Kamarádi, já to vzdávám. Nemůžu se na to dívat. Klidně ho zabijte, ale mě z toho vynechejte. Jeho masa se nedotknu. Radši budu hladovět nebo si nacpu žaludek bezduchými rybami či rostlinami.“

Od našeho obra jsem takovou sentimentalitu nečekal. Ale pak jsem si vzpomněl, jak na Shreksona silně zapůsobila spálená gobliní vesnice Tysh. Několik dní po tom zážitku nespal a byl velmi neklidný. Přestože bývalý dělník vypadal na první pohled bezcitně, ve skutečnosti byl dobrosrdečný a vnímavý. Ogr se otočil a rozhodným krokem odešel od jámy pryč.

„Ten los by mohl být vhodným mountem pro ogra. Dokázal by ho unést...“ pronesla nymfa zamyšleně.

Všichni naráz se otočili za Shreksonem. Ten ostře zastavil, jako by narazil do zdi, otočil se a... Stal se zázrak. Červená značka losa v jámě se najednou změnila na modrou, značící spojence. Nad hlavou s parožím se objevilo jméno Timbík.

„Prostě se tak bude jmenovat. Není to o nic horší než Vixen nebo Pirát,“ pospíšil si náš obr s ujištěním, ačkoli ani jeden z nás nevypadal překvapeně, natož abychom se jménu, trochu zvláštnímu pro tak velkou bestii, smáli.

Vytahování zvířete z jámy jsem se neúčastnil. Pomáhali u toho skoro všichni a ogr by to pravděpodobně zvládl i sám. Využil jsem jejich nepozornosti a do lahvičky nabral trochu krve lesního obra.

Losí krev (alchymistická přísada)

Poodešel jsem kus od ostatních směrem k úkrytu, který jsme objevili, a vlezl jsem si do něj. Skryt před nezvanými pohledy jsem lahvičku vypil.

Získán úspěch: Ochutnavač (14/1000)

Ukazatel bodů Tišení Žízně byl prakticky naplněný. Ukazoval 18/20, a tak se můj goblin upír obejde následujících osmnáct hodin bez krve protivníků. Navíc se mi čím dál víc klížila víčka. Neustále jsem zíval. Ještě chvíli a únavou padnu.

Vyplazil jsem se z úkrytu a zarazil se. Zaslechl jsem nějaké divné zvuky. Nedaleko ode mě se ozývala tlumená kombinace vrčení a kňučení. Spustil jsem Neviditelnost a kráčel směrem k místu, odkud zvuky vycházely. Opatrně jsem odhrnul křoví a objevil celou šedou smečku. Vlci stáli na malé mýtině, a aniž by vnímali okolí, hrabali do země. Přistoupil jsem blíž.

Od jejich pracek odletovala mokrá hlína a jáma pod nimi se prohlubovala. Pochopil jsem, že je hlína čerstvá a neklade jim velký odpor. Někdo tu nedávno něco zahrabal. Odstrčil jsem vlky, nahnul se nad díru a vytáhl z ní špinavý plátěný batoh. Odstoupil jsem a na volnou trávu vysypal jeho obsah. Předě mnou se objevily nějaké zmuchlané

hadry a pár otlučených ženských sandálů. Postavil jsem se a začal věci probírat.

Oblečení. Patřilo nějaké vesničance. Úplně nahoře ležely staré a zašivané šaty. Nedokázal jsem poznat, jakou měly původně barvu. Kromě nich jsem objevil ještě roztrženou blůzu a krátké plátěné kalhoty. Možná to byly spíš chlapecké šortky. Pod tím vším byla relativně čistá, ale taky dost zmačkaná zástěra, pracovní oblečení, levné skleněné korále, obnošené sandály a čtyřbarevná členka, jakou si do vlasů vkládají dívky z vesnice. Přesná kopie té, kterou jsem měl v batohu.

Je to vše? Znovu jsem si pozorně prohlédl oblečení vyskládané na trávě.

Úspěšná kontrola Vnímání

Získáno: 40 zkušeností

Na špinavých šedých šatech jsem si všiml dlouhého černého vlasu, který zůstal přichycený k látce, a hned jsem ho sebral. Byl asi šedesát centimetrů dlouhý a příliš hrubý, než aby mohl být lidský. Obtočil jsem si ho okolo prstů a snažil se zjistit, komu nebo čemu patřil.

Úspěšná kontrola Vnímání

Získáno: 80 zkušeností

Chlup z ohonu warga (odpad)

Uprchlíci, po kterých jsme pátrali, potopili loď, něco si ulovili a najedli se. Potom zakopali staré oblečení v lese a změnili se z lidí na zvířata. To všechno se jistě událo už před několika dny. Takže teď už může být smečka wargů kdekoli a neustávající déšť dávno smyl jejich stopy...

2. KAPITOLA

KARTY NA STOLE

Hledané uprchlici se podařilo zmizet. A teď musíme důkladně promyslet další postup. Přátelé navrhli, abychom postavili dočasný tábor a pokusili se najít nějaké stopy v blízkém lese. Osobně jsem pro to nenacházel pádný důvod, ale nechtěl jsem odporovat skupinovému rozhodnutí. Usínal jsem vyčerpáním, a protože jsem nechtěl usnout před tvrdě pracujícími přáteli, raději jsem se ze *Světa bez hranic* odpojil. Sestra slíbila, že skupina nepůjde moc daleko, takže nebyl důvod k obavám. Věděl jsem, že až se připojím zpět, snadno je dostihnu.

Vylezl jsem z virtuální kapsle a několik minut jsem jen tak seděl na židli a přicházel k sobě. Měl jsem za sebou dost namáhavé hraní plné stresujících situací. Ale mé úsilí nevyšlo vniveč. Ušatému Amrovi se podařilo vzkřísit všechny NPC společníky a získat dost levelů. Otevřel jsem tabulku se statistikami:

Jméno	Amra
Rasa	Goblin upír
Třída	Bylinkář
Zkušenosti	139777 z 150000
Level postavy	27
Zdraví	196/216
Body vytrvalosti	185/185

Statistiky	
Síla (S)	28 (28)
Hbitost (H)	30 (82,6)
Inteligence (I)	5 (15,5)
Kondice (K)	29 (35,5)
Vnímání (V)	3 (25,7)
Charisma (Ch)	54 (66)
Nevyužité body	0
Základní schopnosti (zvoleno 6 ze 6)	
Bylinkářství (V H)	10
Obchodování (Ch I)	12
Alchymie (I H)	15
Úhyb (H V)	9
Neviditelnost (H K)	13
Exotické zbraně (H V)	6
Vedlejší schopnosti (zvoleno 5 ze 6)	
Zástěrka	5
Akrobacie	8
Atletika	8
Předák	5
Jízda	4

Stále ještě jsem si nezvolil poslední vedlejší schopnost, protože mě máta příliš široká nabídka možností. Sestra silně prosazovala Ovládání zvířat (I Ch), díky kterému zvýším vlastnosti svých miláčků. Něco na tom je. Mám wyvernů a čtyři vlky. Jakkmile se nabídne vhodná situace, můžu do Šedé smečky přidat další dva. Přesto jsem dosud váhal. Diplomacie, Výřečnost nebo Soucítění se zvířaty by se mé postavě také hodily. Mohl bych vstoupit do lidských ves-

nic nebo si zvýšit šanci na přežití při setkání s predátory v divočině.

A pak už přišel čas vytvořit a nahrát na internet další video o eskapádách zeleného ušáka. Měl jsem v zásobě spoustu vhodného materiálu, ale královským úspěchem je samozřejmě Vixen. Nemá smysl dál skrývat skutečnost, že vlastním létajícím mounta. Zabiják, jehož pýchu jsem zranil, už pravděpodobně vykecal známým všechno, co o mém létajícím hadovi věděl, a proto jsem z královské lesní wyverny udělal hlavní hvězdu nového videa. Veškerý zbývající čas jsem věnoval růstu a vývoji mého zvířete z přerostlého červa až po krásného okřídleného hada.

Určitou pozornost jsem věnoval i Perrosi Nemilosrdnému. Jeho nezdravý zájem o ušatého goblina mi během posledních dvou dnů vážně narušil hraní, a proto jsem měl pocit, že si to zaslouží. K popisu inteligence zabijáka, jemuž se za tu dobu podařilo jedenáctkrát (!!!) zemřít, jsem použil zvláště peprná slova. Navíc, pokud jsem si správně poskládal dostupné informace, poslední tři smrti zavinil obranný systém hradu *Goonů*. Mariam Stojím_přimo_za_tebou [*GOONOVÉ*] splnila svůj slib a přijala nešťastného zabijáka zpět do klanu, a proto jsem ani ji neušetřil poznámek. Někdo by řekl, že si zahrávám s ohněm, když popichuji tak mocného nepřítele, a možná by měl pravdu, ale nevím, co by to mohlo změnit. *Goonové* již vyhlásili na mou postavu dvoutýdenní hon. Chci jim to oplatit všemi dostupnými prostředky. Otevřený výsměch může snížit reputaci jejich klanu, což mi přišlo jako vhodná odvěta. Zatím jsem pomlčel o Půlnočním přízraku i o noční návštěvě Prokletého srubu. A ve videu jsem se samozřejmě ani slovem nezmínil o stavění voru a naší cestě po proudu řeky. Jen ať si mí nepřátelé myslí, že se Amra stále potuluje v blízkosti Prokletého srubu.

Tak, o pracovní záležitosti je postaráno. Odjel jsem z práce domů a cestou se stavil pro nákup. Už jsem zíval skoro

nepřetržitě a pozornost jsem udržoval z posledních sil. Není divu, že jsem bezmyšlenkovitě nastoupil do elektrobuse mířícího k bývalému domovu v nebezpečném předměstí a málem s ním odjel. Jen si představte, jakou bych udělal radost těm gangsterům, kdybych se tam znovu objevil!

Naštěstí jsem si svou chybu včas uvědomil, vyskočil jsem z elektrobuse a nastoupil na správnou linku. O půl hodiny později jsem byl doma. Když jsem vstoupil do bytu, přivítala mě ve dveřích Val, která už se taky odpojila ze *Světa bez hranic*. Překvapeně ukázala na tašku s nákupem a řekla:

„Krabička špaget, mražené kotlety a pytlík brambor... Time, ty jsi asi zapomněl, že v tomhle novém bytě nemáme kuchyň. Není tu ani mikrovlnka, o skutečné troubě ani nemluvím. Včera večer jsem o osm pater níž objevila kavárnu s barem, ale necítila jsem se tam dobře. Byla jsem tam jenom já a skupina chlapů, co popíjeli alkohol a dělali trochu povyk. A všechno je tam samozřejmě hrozně drahé. Bar i stoly jsou pro mě moc vysoko. Na vozíčku mi tam nebylo příjemně...“

„Takže jsi hladová?“ hádal jsem.

„No, v automatu jsem si koupila brambůrky a minerálku. Dojedla jsem i zbytek oříšků, které jsem našla v batohu... Ale ano, dala bych si pořádné jídlo,“ uznala.

Plácl jsem se dlaní do čela. Co jsem to za hlupáka! Zatímco jsem se včera parádně bavil, sestra byla téměř bez peněz a bez jídla sama v neznámém bytě. A já mám tu drzost říkat si její bratr! Ihned jsem Valerii převedl pětatřicet kreditů – polovinu všech našich peněz.

„Navíc nemůžu přijít na to, kde si mám vyprat a vyžehlit šaty,“ stěžovala si Valerie. „Potřebuji ještě koupit prášek na praní a závěsy do pokoje. Slunce se odráží od zrcadlových oken sousedního mrakodrapu a oslepuje mě tak, že se skoro nevyspím. A ještě jedna věc...“ Valerie začala vzlykat a v očích se jí objevily slzičky. „Pověz mi, Time, proč

je tak jednoduché žít v počítačových hrách? V takzvaném reálném světě je život složitý, nudný a nepříjemný...“

Na její filozofickou otázku jsem neodpověděl, jen jsem k sestřičce přešel, pevně ji objal a snažil se ji uklidnit:

„Buď bez obav. Prášek koupím já. Podívám se i po žehlicím prkně. Vždyť ve *Světě bez hranic* mám pět tisíc v šecích a dalších patnáct set v mincích. Co nejdřív to směním na peníze a koupíme si novou mikrovlnku a závěsy,“ slíbil jsem sestře. „Neplač, po malých krůčcích to tu dáme do kupy. Uděláme si z toho pohodlný domov. A teď pojďme do té kavárny a dejme si něco k snědku.“

V tu chvíli mi zazvonil mobil. Zobrazené číslo jsem neznal, ale když jsem hovor přijal, popuzený hlas z druhé strany byl nezaměnitelný. Kira.

„Zamyslel ses aspoň trochu, než jsi na internet poslal tu závěrečnou část videa?“

„Co se ti na tom nelíbí? Wyverna?“ hádal jsem.

„Samozřejmě že wyverna! Co jiného? Diskuze na fórech *Světa bez hranic* teď probíhají v takové kadenci, že moderátoři nestíhají mazat opakující se vlákna a už vůbec ne banovat sprosté hráče. Na téma tvé wyverny se každou sekundu objeví stovka nových příspěvků. Není v lidských silách všechny přečíst. A to je jen začátek. Do večera se to jen zhorší. Podobná bouře se objevila jen jednou, pokud si dobře vzpomínám, když vývojáři *Světa bez hranic* zásadně změnili algoritmus pro získávání zkušeností a vymazali ze hry standardní dungeony. Právě v nich nejlepší aliance rychle zvyšovaly level přijatých nováčků, a proto je změna pochopitelně nakrkla.“

Kira jsem vysvětlil, proč jsem wyvernu musel předvést. Neměl jsem na výběr, nepřítel ji už spatřil. Snažil jsem se jí popsat svůj postoj. Přijde mi daleko lepší ukázat wyvernu sám a nedovolit, aby to za mě udělal někdo jiný. Díky tomu mám šanci schovat několik citlivých situací a zdůraznit jiné momenty. A navíc jsem část videa obsahující popis a návod

k péči o vajíčko, aby se z něj vylíhla zdravá wyverna, nabídl jen za peníze – to mou situaci jistě nezhorší.

„Určitě sám nejlíp víš, co děláš, Timothy. Ale na tvém místě bych se do *Světa bez hranic* hned nevracela. Zkus vydržet týden bez hry. Za tu dobu se snad ta největší bouře uklidní. A do budoucna se snaž co nejvíc distancovat od své postavy. Žádní kamarádi z dětství, žádní kolegové a už vůbec ne sousedi si tě nesmí spojit s Amrou. To ti radím ve tvém zájmu.“

Rada zněla smysluplně, ale já prostě nemůžu zůstat týden mimo hru. Je to má práce a zaměstnavatel by se mě mohl jednoduše zbavit, kdybych se tam tolik dní neobjevil. Navíc by se během mé nepřítomnosti mohla Taisha někam zatoulat a potom bych v obrovském *Světě bez hranic* svou NPC společnici už jen těžko zase našel. Poděkoval jsem zrzavé krásce za radu, ale neměl jsem v plánu se jí řídit. Kira, přesvědčená, že jsem už pochopil vážnost situace, změnila téma:

„Timothy, máš pořád tu kartu, kterou jsem ti dala? Skvěle. Nechala jsem ji přeprogramovat. Teď ti umožní vyjet výtahem přímo k bytu, kde jsme včera večer slavili, a vstoupit dovnitř. Už je tam uklizeno. Klidně se tam zastav, kdykoli budeš chtít. Vlastně se tam můžeš i nastěhovat. Daleko jednodušeji by ses dostával do práce a... třeba se občas zastavím na návštěvu. Za pronájem celého patra jsem ještě před naším setkáním zaplatila na několik let dopředu, takže bys nemusel utrácet peníze. A ještě jedna věc. Ten obraz jsem si vzala domů, byl to hezký a jedinečný dárek.“

Kira se rozloučila a já jsem zůstal zamyšleně stát s telefonem v ruce. Skutečně nemám rád ten pocit, že jsem na někom závislý, nerad se cítím někomu zavázaný, ale v tomto případě nabízela Kira pomoc naprosto nezištně. Proč bych její nabídku nevyužil? Ten byt je velký, kompletně zařízený, a navíc by se mi o polovinu zkrátila cesta do práce. Se sestrou se kdykoli můžeme vrátit zpět, kdyby se nám tam nelíbilo, nebo kdyby se vztah s Kirou nevyvíjel dobře.

„Time, usnul jsi nebo co?“ zeptala se Val a tahala mě za rukáv. „Pojď jíst! Slíbil jsi to!“

Shlédl jsem k sestře, která vypadala utahaně. Na její tváři jsem si všiml stop slz. Očividně se jí tu nelíbí. Tento levný byt nebyl vhodný pro invalidy a už vůbec ne pro náctileté. Sousedé vypadali jako svobodní zaměstnanci pracující v kancelářích v sousedním mrakodrapu, skromně žijící freelanceri a mladé bezdětné páry. Tak jsem je aspoň odhadoval, když jsem je potkal na chodbě. Proto je v budově tolik barů, kaváren a restaurací, ale žádné vhodné místo pro rodiny s dětmi.

Promluvil jsem a opatrně volil slova: „Jedna dívka, kterou neznáš, mi nabídla, abychom se přestěhovali do jejího prázdného bytu. Je to tam mnohem lepší než tady – skutečná kuchyně, ložnice, koupelna s vířivkou, velký obývací. A výhled z oken si můžeš změnit jako kanál na staré televizi. Co na to říkáš, Val?“

„Nemůžu říct nic, dokud se s ní nesetkám,“ odpověděla sestra a nenechala si ujít příležitost k vtípku. „A ohledně toho bytu záleží především na tom, jak vysoké chce měsíční nájemné.“

„Ona mi to právě nabízí zadarmo, proto mě to tak znepokojuje,“ přiznal jsem.

„Ano, to teda zní trochu divně,“ souhlasila sestra na své roky dospěle a dlouze a upřeně se na mě zadívala. „Třeba se jí líbíš, Time. To kvůli ní jsi koupil ten nový oblek a drahý dárek, ne?“

Uhodla to. Nezapíral jsem a jen přikývl. Valerie se usmála: „V tom případě pokládejme ty výlohy za zaplacený nájem bytu. Podle mě bychom měli nabídku využít a nastěhovat se tam. Já tenhle odporný dům nenávidím. A kromě toho nebudeme muset vyhodit ty kotlety!“

Probudilo mě svůdné aroma smažených brambor a kotlet. Rychle jsem se probral a promnul si oči.

„Je čas vstávat, lenochu! Jídlo je hotové a pak musíš jít do práce,“ řekla sestra a ukázala na malý stolek u postele. Na něm stála čerstvě připravená večeře.

„Mohli jsme se najíst v kuchyni nebo v obýváku. Proč jsi mi to přinesla do ložnice?“ zeptal jsem se překvapeně. Valerie se radostně zasmála:

„Nemohla jsem si pomoci. V kuchyni jsem jedla já. Kromě toho neznám lepší způsob, jak tě vzbudit, než strčit ti voňavé jídlo až pod nos!“

Upřímně jsem poděkoval, ale v posteli jsem nejedl. Nejdřív jsem se šel umýt a dát se do pořádku. Když jsem se vrátil z koupelny, Valerie držela v ruce telefon: „Právě ti volala nějaká Jane. Nechtěla mi nic říct, ale mám ti vyřídít, že na tebe někdo čeká a že budeš vědět kde. Pak zavěsila. Doufám, že tušíš, o co jde.“

Věděl jsem to naprosto přesně. Jane je asistentka Marka Tobiuse, ředitele divize speciálních projektů v korporaci *Světá bez hranic* a mého přímého nadřízeného. Šéf mě chce vidět nejspíš kvůli povyku na herních fórech. Sevřel se mi žaludek. Schůzka s ředitelem zpravidla znamená nepřijemnosti. Pokud by byl šéf skutečně naštvaný, Jane by to jasně řekla.

„Není to náhodou ta stejná žena, do jejíhož bytu jsme se nastěhovali, že ne?“ ptala se sestra.

Zasmál jsem se a odpověděl, že Jane nemá s naším novým domovem nic společného.

„To je dobře. Protože podle jejího tónu se mi zdálo, že se jí nelíbím. Bála jsem se, že si to s bytem rozmyslí.“

Zatímco jsem se cpal, sestra mi vyprávěla, co se ve hře přes den událo. Jak jsem předpokládal, hledání wargů skončilo neúspěšně, přestože kamarádi pečlivě prozkoumali okolní les a dokonce pátrali i na opačné straně řeky. Objevíli však něco zajímavého – bod obnovení u kamene na jakési mýtině. Valerianna ogrovi a najádě navrhla, aby si změnili body obnovení. Kdyby umřeli, neobjeví se pak u Prokletého srubu desítky kilometrů daleko.

A pak to začalo...

„A během další půlhodiny mě doslova zaplavily dopisy a zprávy,“ stěžovala si sestra. „A dopisy rozhodně nebyly zadarmo, některé z nich přišly z velké dálky. Všechny měly jedno společné – pisatelé chtěli vědět, kde najdou goblina bylinkáře jménem Amra. Někteří se slušně zeptali, jiní nabídli peníze a pár z nich mi dokonce vyhrožovalo. Max a Shrekson říkali, že jim taky přišla spousta zpráv. Na chvíli jsem se odpojila ze hry a podívala se na fóra *Světa bez hranic*, abych zjistila, o co jde. Stačilo mi jen pár minut a pochopila jsem, odkud vítr vane. Time, hledá tě obrovská spousta lidí a většina z nich nemá dobré úmysly. Protože jsi byl v tu chvíli odpojený, snažili se tě najít přes jiné hráče, které jsi zmínil ve videích. Kamarádům jsem doporučila, ať za žádných okolností na dopisy neodpovídají a ať se raději na celý den odpojí ze hry. Taishe jsem dala dost peněz a poslala ji a Tamininy děti do hostince, který jsme objevili. Počkají tam na nás. Šedé smečce jsem nakázala, aby lovila hlouběji v lese, a pak jsem se hned odpojila, protože jsem zjistila, že od Kamence připlouvá loď. Naštěstí jsem si jich všimla dřív než oni mě...“

„Co jsi to říkala o hostinci?“ zeptal jsem se a doufal, že pochopím aspoň část sestřina povídání.

Val mi o svém objevu nadšeně pověděla: „Při pátrání po warzích jsem našla cestu. Táhla se přibližně pět kilometrů západně od našeho kempu. Vypadala docela často využívaná. Na Pirátovi jsem po ní jela asi čtyři kilometry směrem na jih a u rozcestí jsem našla veliké pevné stavení, které připomínalo malou pevnost. Stará se o něj skupina asi padesáti koboldů. Nedaleko leží měděný důl a u hostince mají z měděných plátů postavený sklad na dřevo, uhlí a rudu. Funguje to trochu i jako tržiště. Zastavují se tam obchodníci i pocestní. Cena za nocleh není vysoká a jídlo docela ujde. Myslela jsem si, že právě tam bude nejlepší schovat Taishu. Ta zelená holka je až moc hezká a nápadná. Hráči

si jí okamžitě všimnou. Proto jsem se rozhodla ji na den až dva poslat k jiným NPC, aby nevyčnivala.“

Pochválil jsem sestru za správné a smysluplné rozhodnutí ve složité situaci a začal jsem se připravovat do práce. Autobusu MHD trvalo pouhých patnáct minut, než zastavil u mrakodrapu korporace *Světa bez hranic*. Hodinky ukazovaly půl osmé večer, takže bych měl ředitele ještě zastihnout v práci. Marka Tobiuse jsem však v jeho kanceláři nenašel. Seděla tam jen jeho asistentka Jane a znuděně si pilovala pěstěné nehty.

„Jak jsem slíbil,“ oznámil jsem a natáhl k ní ruku s tabulkou čokolády, kterou jsem jí dlužil. „Kde je šéf?“

„Mark dnes vůbec nepřišel. Ráno volal, že prý si vymkl kotník,“ odpověděla Jane nepřilíš laskavým tónem, aniž by ke mně vzhledla nebo přestala aspoň na chvíli pečovat o nehty. „Time, kdo je ta mladá holka, co vám zvedá telefon?“

Cože? Zvedly se mi koutky úst, protože jsem slyšel naprosto nečekaný, ale zřetelný žárlivý podtón. Podivné. Co to má být? Nemyslím, že jsem někdy dal najevo jakýkoli zájem o šéfovu sekretářku. Kromě toho je zvyklá na drahé dárky, luxusní oblečení a byty v centru megalopole. Nenařadilo by mě, že ji budu zajímat jako možný přítel. Pověděl jsem jí, že bydlím se sestrou. Jane konečně zvedla oči od nehtů a pilník odložila do kabelky.

„Ach, oříšková, přesně jak jsem chtěla!“ pochválila čokoládu ležící před ní na stole. Pak, aby mi oplatila laskavost, mi nabídla šálek kávy.

„Timothy, dneska jsem vás vlastně zavolala já sama. Myslím, že by se vám mohlo líbit, co vám musím říct. Dnes jsem Marka spojila se všemi hlavouny naší korporace – s marketáky, ekonomy, kreativci. Všichni se sešli v jednom velkém konferenčním hovoru a já jsem to musela poslouchat. Většinu času řešili vás...“

Jane, jež stála u kávovaru, se odmlčela a otočila se. Přišlo

mi, že čeká na nějaké ujistění, že mám o toto téma zájem. Až teď jsem si všiml, jak je dnes vyparáděná. Jako asistentka ředitele vždy vypadala elegantně, ale dnes si oblékla sytě červené, extra krátké společenské šaty (kdyby byly ještě o pár centimetrů kratší, nemohla by je nosit na veřejnosti) s velmi hlubokým výstřihem. Kromě toho měla náhrdelník z červených korálek, náušnice a téměř každý prst zdobil zlatý prsten. A její složitý účes prostě musel být speciálně připravený pro dnešní den. Slavila Jane něco? Třeba měla dnes narozeniny. Na jejím stole jsem ale neviděl žádné květiny nebo dárky.

„Dneska vypadáte moc hezky!“ řekl jsem jí a žena se smutně usmála.

„Díky za kompliment, Timothy. Měla jsem na večer nějaké plány, ale nevyšly. Tady je vaše káva.“

Jane mi podala šálek vřelé tekutiny. Zatímco jsem usrkával kávu, Jane vypravovala, co zaslechla na poradě vedení:

„Vaše video vzbudilo docela rozruch! Mnoha hráčům se nelíbí, že tak cenného mouna získal, odpusťte mi ta slova, naprostý zelenáč, který nemá téměř tušení, jak hru hrát. Stěžovali si veteráni, a to i nejlepší hráči, kteří hře věnovali roky života a vysloužili si tím u ostatních popularitu a autoritu. Sepsali dokonce několik petic, v nichž vyhrožují, že ze *Světa bez hranic* odejdou, pokud se situace nenapraví.“

„Zašlo to až tak daleko? Netušil jsem, že hráčův moun může vzbudit takové pozdvižení,“ pronesl jsem zamýšleně. Jane vzrušeně vyhrkla:

„Timothy, ještě to dost zmírňuji! Měl jste slyšet, jak mluvili ředitelé! Z ředitele PR sekce padaly prakticky jen nadávky. Naštvaně křičel na Marka a předhazoval mu, že tenhle incident může rozbít důvěru našich hráčů, která je už tak dost křehká. Vývojářům celý den přichází záplava nenáviditelných zpráv a neutichá to. Naopak to ještě postupem času nabírá na síle!“

Něco podobného jsem už slyšel od sestry, ale zajímal mě

názor zaměstnanců korporace na vývoj situace. A ten, jak se ukázalo, také nebyl moc pozitivní. Jane pokračovala:

„Moderátoři na fórech nejdříve tvrdě banovali všechny hráče, kteří si nebrali servítky, ale pak od vedení dostali nařízení, aby zmírnili svou pozici a nezasahovali proti hráčům na vysokém levelu nebo proti členům nejlepších klanů. Korporace se vždy ukazovala jako otevřená názorům hráčů. Právě proto mají teď nejvyšší ředitelé poradů, kde se snaží najít způsob, jak využít aktuálního šílenství ve prospěch korporace. Mluví o tom, že dají hráčům možnost upustit trochu páry a dát najevo svou frustraci. Plánují jednat v ‚souladu s názorem uživatelů‘, přidat nějaká pravidla a přeměrovat agresivitu celého davu od vývojářů někam jinam...“

Jane utichla a dala mi čas, abych si zbytek domyslel.

„Chápu správně, že chtějí ten negativní postoj hráčů navést proti mně?“ vytušil jsem. Bohužel jsem měl pravdu.

„Ano! Detaily se stále řeší, ale na tomhle už se shodli. Zítřka vyhlásí po celém *Světě bez hranic* Velký lov – a vy se stanete kořistí. Do inventáře vám přidají předmět – prý nějaký žeton nebo amulet –, který může zabiják získat pokaždé, když zemřete. A díky tomu předmětu by mohl vašeho létajícího mounta ovládat jeho aktuální vlastník. Takže hráč, který vás zabije a získá ho, se stane majitelem unikátního létajícího mounta! Ředitelé provedli průzkum mezi nejlepšími klany a už znají výsledky – všichni ten nápad považují za zajímavý. Podle toho všeho musí jít o neskutečný rozruch.“

„O tom nepochybuji,“ řekl jsem zasmušile, protože z mého pohledu se situace každou chvílí ještě zhoršovala.

Nálada mi klesla až pod bod mrazu. Vedení mě chce připravit o mou Vixen – krásnou malou wyvernou, kterou jsem férově získal, pomohl jí vylíhnout se a pak s ní pracoval. Je něco takového spravedlivé? Kde je v pravidlech napsáno, že se úspěšný hráč musí vzdát svého majetku, aby uklidnil

bezejmenné stádo neúspěšných pitomců? Tu otázku jsem vyslovil nahlas.

„Nic takového zatím v pravidlech samozřejmě nenajdete,“ souhlasila asistentka. „Přidají se však vhodné dodatky a kromě nich korporace získá i váš dobrovolný souhlas s tím, že se stanete lovnou zvěří.“

Když si Jane všimla mého strnulého výrazu, usmála se a snažila se mě trochu pozvednout na duchu:

„Není to tak hrozné, Timothy. Pokud vím, Velký lov bude vyhlášený jen na omezenou dobu. A nejdůležitější je to, že pokud se vám podaří neztratit mounta až do konce lovu, dají vám možnost oficiálně ho prodat v aukci *Světa bez hranic* a legálně převést herní měnu na peníze. V té debatě padaly milionové částky!“

Nedůvěřivě jsem se na Jane podíval, ale ona svá slova znovu potvrdila. Za věrné odehrání role oběti Velkého lovu, pokud se mi podaří si trofej udržet, dostanu od korporace oficiální, veřejnou nabídku zaměstnání. Právě tak to ředitelé naplánovali. Využijí toho pozdvižení ve prospěch korporace a vysvětlí tím také legální metodu vybírání herní měny ve formě peněz. Ale až do konce lovu budu mít striktně zakázáno odhalit skutečnost, že pro korporaci již pracuji. Tím bych totiž jen přiléval olej do žhavé diskuse o tom, že korporace pomáhá „svým lidem“ a přiděluje jim jedinečné úkoly a předměty.

Mám nad čím přemýšlet, to je jasné. Mark Tobius mi už dříve řekl, že zájemci jsou ochotni zaplatit deset milionů mincí jen za nevylíhnuté wyvernino vejce. Když je teď má wyverna na levelu 16, jistě má ještě vyšší cenu. Zvláště když bude nabízena ve veřejné aukci, kde si ji může koupit kterýkoli hráč s dostatkem peněz. Milion kreditů je v reálu strašně vysoká suma. Díky ní bychom si mohli koupit pohodlné a bezpečné bydlení. Zajistili bychom si budoucnost. Val by si mohla zaplatit bionické nohy. Právě to byl jeden z důvodů, proč jsem šel pracovat do korporace *Světa*

bez hranic. Abych ten milion získal, budu muset dost tvrdě makat. Proto taky korporace vymyslela celosvětový lov mého ušáka...

„Vidím, Timothy, že už vám došla vážnost celé situace,“ řekla Jane, vstala od stolu, přešla ke dveřím vedoucím na chodbu a zevnitř je zamkla. „A teď chci přejít k ještě vážnější konverzaci. Jedno musíte přijmout jako fakt – pokud vám nepomůže někdo zvenčí, vašeho mounta vám rozhodně nevezmu. Vaše postava je objektem masivního sledování několika největších klanů a zítra, až bude lov oficiálně vyhlášený, se vašemu goblinovi ani nepodaří připojit do hry, aniž by byl okamžitě zabit. Potom na vás hráči počkají na bodu obnovení a budou vás zabíjet znovu a znovu. Dřív nebo později ten předmět získají a vy o svou wyvernu přijdete. Nic s tím nedokážete udělat. Všechny vaše pokusy skrýt se nebo změnit bod obnovení nebudou mít účinek, protože nikdy nepochopíte metody, jaké používají k vašemu nalezení.“

„Začínám tušit, že mi všechno tohle neříkáte jen tak... Máte pro mě konkrétní nabídku?“ zeptal jsem se opatrně. Žena se zasmála.

„Uhodil jste hřebíček na hlavičku, Timothy. Máte dobrý odhad. Chci vám nabídnout vzájemně prospěšnou transakci. Víte, moje pozice asistentky ředitele mi dovoluje vidět zblízka mnoha procesů, které v korporaci probíhají. Vím o připravovaných událostech, předmětech a pravidlech herního světa a znám nejrůznější taktiky, které používají ti nejlepší hráči. Ředitelé a členové vyššího vedení mě neberou vážně. Všichni mě považují za klasickou hloupou blondýnu – něco jako živý kus nábytku nebo němou servírku. Jen abyste věděl, mám velmi dobré vzdělání, pořádné ambice a vlastní plány se svým životem. Nejsem ani přírodní blondýna. Kromě toho nejsou asistentky ředitelů nijak dobře placené. Bez vedlejších příjmů bych nepřežila, pokud rozumíte, co tím myslím...“

Stroze jsem přikývl a potvrdil, že chápu všechny výhody a delikátnosti Janiny pozice i její vysoké požadavky. Smutně si povzdychla:

„Z platu sekretářky si mladá dáma nemůže dovolit pronajmout byt v centru megalopole a koupit si kvalitní kosmetiku a oblečení. Minulý ředitel to chápal. Cenil si mě a při každé příležitosti mi posílal bonusy nebo mi dával cenné dárky. Ale když Alexandro Lavrius odešel, situace se změnila. Mark předstírá, že nechápe mé jasné narážky. Možná je vážně nechápe. Ale já mám kvůli tomu problém zaplatit nájem! Můj plat je nižší než měsíční nájem jednopokojového bytu! Má nabídka tedy zní: Řeknu vám, jak se nedat chytit, a vy mi pomůžete s nájemným. Potřebuji sedm set kreditů.“

To je pořádná žádost! Na účtu mi teď zbývá pouhých třicet kreditů. Přestože se mi Janina nabídka líbila, nemůžu si ji dovolit. Hlavou mi prosvištěla myšlenka na herní peníze. Ušatý goblin může ze hry vybrat 1500 mincí, které se změni na sto padesát kreditů. Ani to nestačí. Zbytek peněz měla má postava v šecích Nejdůvěryhodnější gremlinské banky a Podzemní banky Thorina devátého. Za současných podmínek není možné, abych se ukázal v jakékoli jejich pobočce. Amru by prostě zabili, kdybych to zkusil. Nedostal bych se ani na krok z bodu obnovení. Ačkoli...

„Tady máte klíče od dvoupokojového apartmánu v hotelu,“ řekl jsem a podal Jane a zvonící svazek klíčů. „Je to dlouhodobý hotel pro mladé specialisty stojící v klidné čtvrti. Apartmán je zaplacený na dva měsíce dopředu. Pro mou sestru a mě se nehodil, protože není přizpůsobený lidem na vozíčku, ale peníze zpátky nedostaneme. Pokud to stačí, dám vám adresu.“

Kdybychom stáli ve *Světě bez hranic*, právě by mě zaplavily řádky o tom, jak jsem si zvýšil schopnost Obchodování. Jane popadla klíče a do mobilu si zapsala adresu hotelu.

„Díky! Zachránil jste mě, Timothy! A teď dobře poslouchejte. Ještě než se připojíte do hry, pravděpodobně uvidíte

spoustu zpráv od neznámých hráčů. Není to náhoda – vaši pronásledovatelé nejsou tak naivní, aby čekali, že jim odpovíte. Potřebují jen vědět, že jste zprávu obdržel. Jakmile se jim zobrazí doručení, budou vědět, že jste v okruhu deseti kilometrů. A od té chvíle mohou začít zaměřovat místo, kde se nacházíte. Přemístí se o pět nebo deset kilometrů pošlou vám další zprávu. Pokud se jim zobrazí doručení, zakreslí další okruh deseti kilometrů a podívají se, kde se ty okruhy prolínají. Během pár hodin si tak vymezí docela malý prostor, ve kterém vás začnou hledat. Až se znovu připojíte do hry, bude už vaše poloha určena s odchylkou pouhých několika metrů. Zabijáci často pracují ve skupině a v tom případě dokážou zjistit pozici odpojené postavy za necelou hodinu. Není složité se této metodě vyhledávání hráčů vyhnout. Stačí změnit nastavení příchozích zpráv od neznámých hráčů.“

Co na to říct? Je to vážně cenná informace. Hodnotu sedmi set kreditů ale nemá.

„To je všechno moc hezké, ale co mám dělat, jestli už zabijáci sedí na místě, kde jsem se odpojil ze hry?“

Jane se usmála. Její výraz připomínal soucitný výraz mé sestry, když jsem řekl něco tak hloupého, až to bilo do očí. Už mě napadlo pár možností, jak se takovému typu hledání bránit. Proto jsem Jane rychle požádal o další metody zjišťování polohy hráčů. *Svět bez hranic* je rozlehlý a není tedy pravděpodobné, že se hledaná postava objeví v okruhu deseti kilometrů.

„Placené zprávy není možné vypnout, korporace z nich má stabilní a docela úctyhodný příjem. Existuje mnoho způsobů, jak placenou zprávu poslat. Jeden z nich nabízí hráčům kouzelného kurýra. Odesílatel požádá o doručení zprávy kouzelnou bytost a zaznamená si pomocí kompasu směr, kterým vyrazila. Pak do mapy vyznačí přímku vycházející z aktuálního místa ve směru kurýra a stále dál. Nato požádá kamaráda, aby k oběti poslal kurýra z jiného města,

nebo sám použije teleportační svitek a zopakuje celý postup sám. Na mapě pak uvidí místo, kde se obě přímký protínají – někde tam se jeho kořist nachází. Jde o značně nepřesnou metodu a ve většině případů hráčům zaměří území o velikosti až několika čtverečných kilometrů, ale na něm už mohou použít zprávy zdarma nebo levnější zprávy, aby určili přesné souřadnice oběti. Občas se do hledání osoby tímto způsobem zapojí celý klan.“

Je jasné, že jsem od Jane získal další velmi cennou informaci. Jak se ukazuje, v celém rozlehlém *Světě bez hranic* neexistuje jediné místo, kde by se můj ušatý goblin mohl cítit skutečně v bezpečí. Přesto jsem v této metodě našel několik slabých míst. Nestačí jen zjistit, kde přesně se nějaká postava nachází. Pronásledovatelé se na to místo musí osobně dostat. Pokud by však šlo o vzdálenou divočinu ležící stovky kilometrů od nejbližšího města, pro kterou nejsou k dispozici teleportační svitky, hráči by museli jít celé dny přes hory, lesy a bažiny. A potom by je čekalo úmorné prohledávání divočiny, jehož výsledkem může být zjištění, že kořist už tu dávno není, protože se mezitím přemístila o další tisíce kilometrů daleko. Použití teleportačních svitků nikdo nezakázal. Amra jich musí pár získat.

Zapíjala příchozí zpráva. Jane přešla ke stolu a přečetla si text na obrazovce.

„Zítرا ráno už přijde Mark Tobius do kanceláře jako obvykle. Právě mě požádal, abych se s vámi spojila a pozvala vás na schůzku zítرا dopoledne. Jsem si skoro jistá, že vám sdělí konečné rozhodnutí vedení a pravidla Velkého lovu. Doufám, Time, že chápete, že celý tenhle rozhovor musí zůstat jen mezi námi. Snažte se proto zítرا vypadat překvapeně a aspoň trochu našťvaně.“

Slíbil jsem jí, že řediteli předvedu pořádné divadlo. Nikdo nebude mít nejmenších pochyb o tom, že jsem tím zaskočený a opravdu hodně pobouřený.

„No, ale moc to nepřehánějte. Mark je dost prchlivý

a snadno se naštvě. Nedávno vyhodil jednoho zaměstnance jen proto, že měl vůbec odvahu se s ním hádat. Věřím, že máte dost prozíravosti na to, abyste se ve správný čas podvolil a jeho nabídku přijal.“

„O to se vůbec nebojte. Po všech vašich varováních jsem morálně připravený na konverzaci s velkým šéfem.“

Jane se potěšeně usmála, svůdným krokem přešla ke dveřím, odemkla je a otevřela. Naše konverzace je pro dnešek u konce. Rozloučili jsme se. Když už jsem vycházel ze dveří, nečekaně mě chytl za ruku a otočila k sobě. Dlaň mi po paži posunula až na rameno.

„Skutečně doufám, Timothy, že dokážeme dlouhodobě spolupracovat. Úspěšnému testerovi mám co nabídnout. Pokud se zachováte správně a vezmete si k srdci mou radu, budete mít dost peněz na to, abyste si mohl dovolit mé služby.“

Jane se postavila na špičky a políbila mě na rty. Něco takového jsem opravdu nečekal. Její nabídka dalších služeb zněla dost dvojsmyslně. Ale ona byla zjevně spokojená, vystrčila mě ven na chodbu a popřála příjemnou hru.

Ve výtahu jsem nad tím přemýšlel. Dospěl jsem k názoru, že její luxusní oblečení, nenaplněné plány na večer a údajně vymknutý kotník Marka Tobiuse mají nějakou spojitost. Během dne si Jane asi uvědomila, že bych pro ni mohl být něco jako záloha. Napadlo ji to nejspíš ve chvíli, kdy vyslechla hovor ředitelů na téma Velkého lovu a jeho hlavní ceny.

Na mém patře se to jen hemžilo lidmi, pracovní den se právě chýlil ke konci. Korporátní testeři se hromadně odpojovali ze hry a odcházeli domů. Využil jsem toho zmatku a rychle se protáhl davem do své kabiny. Nebyl čas na to, abych se teď seznamoval s novými kolegy nebo si s nimi promluvil. Všiml jsem si, že Kira je už v práci, červené světlo nad jejími dveřmi svítilo. Nasadil jsem si senzorový oblek, ale nespěchal jsem s připojením do hry. Jen jsem si na konzoli

vyvolal vlastnosti mé postavy, změnil nastavení přijímání zpráv a otevřel poštovní schránku.

Jo, přišla mi fakt spousta zpráv... Neztrácel jsem svůj drahocenný čas jejich čtením a jen si zapsal jména hráčů, od kterých mi přišly zprávy zdarma. Ti se pohybují někde blízko a jsou pro mě nejnebezpečnější. Bylo jich celkem šestadvacet. Všechny jsem je přidal na blacklist, abych se vždy mohl podívat, zda jsou připojeni do hry. Zejména tři hráči mě opravdu znervóznil. Každý z nich mi posílal zprávy v půlhodinových až hodinových intervalech. Nápadně to připomínalo metodu zjištění pozice, kterou mi popsala Jane.

Ani jeden z této trojice není právě teď připojený, ale to nic moc neznamená. S Valerií jsme v jiných hrách často využívali tento trik, když si označená osoba uvědomila hrozbu a podařilo se jí odpojit ze hry. Odpojili jsme se zároveň s ní a z druhého účtu pak sledovali, kdy se oběť znovu připojí. V té chvíli se vrátily do hry i naše postavy a zabily ji.

Ve *Světě bez hranic* má každý hráč nárok jen na jediný účet a neumím si moc představit, jak někdo žádá kamaráda o pomoc s touto aktivitou. Hodiny a hodiny sedět a sledovat na monitoru, kdy se oběť připojí do hry, není rozhodně žádná zábava. A především v noci. Navíc v tuto chvíli je na mou hlavu vypsána jen jedna odměna – pozvánka ke *Go-onům* – a ta už byla udělena. I přesto jsem se do hry moc nehnal. Bylo po desáté a ve hře již panovala noc. Dva hráči z mého blacklistu se však ještě neodpojili. To mě zarazilo a zpozorněl jsem.

Zavolał jsem Valerii a požádal ji, aby se podívala, zda jí od těchto hráčů nepřišla nějaká zpráva. Zatímco sestra hledala, zelené kolečko u jedné z postav zešedlo – hráč se odpojil. Z mých pronásledovatelů zůstávala připojená jen jedna postava, kouzelnice na levelu 80. S tak vysokým levellem se nemusela obávat žádných nočních monster v této lokaci, a proto nedalo předpokládat, že se také brzo odpojí.

„Odpověz jí,“ navrhl jsem sestře, když mi potvrdila pří-

chozí zprávu od kouzelnice, „a raději použij soukromý kanál. Pokud se na mě zeptá, řekni, že nejméně do rána nebudu hrát. Vymysli nějaký logický důvod.“

O tři minuty později se ze hry odpojila i kouzelnice a hned nato mi volala Val:

„Fakt se na tebe ptala. Řekla jsem jí, že se připravuješ na zkoušku ve škole a dnes se už do hry nepřipojíš. Potom jsem ji požádala, aby mě doprovodila do Kamence. Předstírala jsem, že jsem se nestihla vrátit do vesnice chráněné před nočními monstry a teď se bojím jít sama tmavým hustým lesem. Ale kouzelnice řekla, že se musí něčemu věnovat v reálu, omluvila se a zmizela.“

„Skvěle, Val. Připoj se do hry a zkontroluj nejbližší okolí. Pokud bude okolo tábora volno, ozvi se,“ odpověděl jsem, zalezl jsem do kapsle pro virtuální realitu a připravil se na okamžité připojení do hry.

Sestře však průzkum zabral celých šest minut, než mi mohla potvrdit, že je okolo tábora bezpečno. Zavřel jsem víko kapsle a o třicet sekund později se objevil v táboře. Chvilí jsem jen tak stál a zvykal si na temnotu okolo.

„Co ti tak trvalo?“ zeptal jsem se vyčítavě Valerianny. Ale ihned jsem zmlkl, jelikož nad nymfinou hlavou jako maják červeně zářila známka kriminálního. Ukazatel bodů jejího Zdraví se snížil až do oranžové barvy a z pravého ramene jí trčel šíp s červenými péry.

„U řeky drželi hlídku dva hráči a čekali na nás,“ vysvětlila sestra kroutící se bolestí. „Berserker a lučištnice. Nejdřív si mě vůbec nevšimli. Byli dost zaneprázdnění něčím... jiným. Je to pro ně dobrá lekce. Tenhle svět je nebezpečný a hráči se v něm navzájem zabíjejí. Nejsme přece v bordelu... Prostě jsem měla štěstí.“

Pomohl jsem nymfě vyjmout hluboko zaražený šíp a podal jí pár léčivých elixírů.

„Hned je mi daleko líp!“ oddechla si mavka a začala se usmívat, protože Zdraví měla zase téměř plné. „Amro, na

břehu v trávě se jen tak povaluje spousta věcí. Zkus se tam podívat, třeba něco využijeme pro naše jezdce na vlících.“

Jedna část břehu byla celá zakrvácená, válela se tu sada berserkerské výzbroje a vedle ní opatrně poskládané šaty, kroužková košile, helma a boty. Nepocházelo to z překvapivě štědré kořisti, majitelé se prostě jen svlékli v neočekávaném přívalu vášně. Nevím, proč si to hned neschovali do inventáře. Asi to pro ně nebylo dostatečně romantické. Těla nebohých milenců jsem však nenašel, proud řeky je už asi odnesl.

Všechno jsem posbíral a přivolal Šedou smečku. Na vlky jsme čekali jen pět minut, naštěstí nelovili příliš daleko.

„Amro, vezmi si tohle. Je to doplněná mapa okolí,“ řekla nymfa a nabídla mi transakci zdarma. „Koukni, jen půl kilometru odtud leží bod obnovení. Měl by ses k němu podívat a přidat si ho do seznamu. A mám pro tebe ještě jedno příjemné překvapení!“

Valerianna došla k hustému rákosí, klekla si do vody a šmátrala rukou pod hladinou. Pak vytáhla krátkou větev, ze které na háčcích visely živé ryby.

„Max od rána rybařil. Poprosila jsem ho, aby ti nechal část úlovku. Po jedné od každého druhu. Všechny čerstvé, živé a plné krve – přesně jak je máš rád! Jestli se stydíš, můžu se otočit.“

„Na tom nezáleží, klidně se dívej...“ řekl jsem, vzal si větev a podíval se na stříbřité plácající se ryby:

Sumec říční

Level 4

Plotice obecná

Level 2

Cejn velký

Level 13

Lín bahenní

Level 8

Okoun říční

Level 1

Štika obecná

Level 7

Šest nových druhů naráz! Pro upíra je něco takového skvělý dar! Nechť hostina vypukne! Nemám sice hlad, ale něco malého by se do mě vešlo!

Uděleno zranění: 30 (Upíří kousnutí)

Získáno: 20 zkušeností

Získán předmět: Maso sumce (jídlo) 2x

Vylepšena rasová schopnost: Chut' na krev

*Účinnost: +1 % k udělenému zranění za každé
jedinečné stvoření zabité upířím kousnutím*

Aktuální bonus: 8 %

Získán úspěch: Ochutnavač (15/1000)

Uděleno zranění: 30 (Upíří kousnutí)

Získáno: 20 zkušeností

Získán předmět: Maso plotice (jídlo) 2x

Vylepšena rasová schopnost: Chut' na krev

*Účinnost: +1 % k udělenému zranění za každé
jedinečné stvoření zabité upířím kousnutím*

Aktuální bonus: 9 %

Získán úspěch: Ochutnavač (16/1000)

...

Vylepšena rasová schopnost: Chut' na krev
Účinnost: +1 % k udělenému zranění za každé
jedinečné stvoření zabité upířím kousnutím
Aktuální bonus: 13 %

Získán úspěch: Ochutnavač (20/1000)
Vylepšena Regenerace: 3 body Zdraví za minutu

Můj Amra si spokojeně říhl a poplácal si naplněný žaludek. Skvělé! Nasytil jsem se a navíc jsem naplnil Žízeň po krvi na maximum. Tohle je snad ten nejrychlejší a nejbezpečnější způsob, jak si zvyšovat upířské schopnosti. Musím navštívit rybí trh v podvodní vesnici Ookaa. Předpokládám, že tam najdu skutečně velký výběr nejrůznějších ryb a prostředí příjemné pro upíry.

„Už ses nacpal, ušáku?“ zeptala se Valerianna. „Tak co tu ještě děláme? Šedá smečka je připravená. Nasedneme na vlky a zmizíme odsud!“

Přes pozdní hodinu se nám podařilo dojet až k bodu obnovení, aniž bychom potkali jakékoli lesní monstrum. Potom jsem Šedé smečce rozkázal, aby zamířila k hostinci koboldů. Musím odtud odvézt Taishu, Ireka a Yunnu. Osmikilometrovou vzdálenost jsme na vlčích hřbetech urazili za pouhou hodinu. Cestou jsem si zvýšil Jízdu na úroveň 6 a Atletiku na 9. Akéla kulhal a za zbytkem smečky trochu zaostával, ale snažili jsme se zůstat na dohled. Kdyby bylo třeba, počkali by na nás – zraněný vlk na levelu 28 by byl pro tvory, kteří v noci brázdí tyto lesy, sladkým pamlskem.

Dvě stě metrů od cíle naší cesty jsme z vlků seskočili, abychom nevystrašili personál hostince. S lesní nymfou jsme zbytek cesty šli po svých.

„Zastavte, kdo tam?“ zavolal na nás strážný. Zvedl jsem hlavu a všiml si malé postavy zahalené do tmavého pláště,

kteřá vykukovala z koruny stromu a v rukou držela namířnou kuši.

Koboldí strážný

Level 62

Neúspěšná kontrola Vnímání

Předpokládal jsem, že strážný není sám a jeho kamarádi se schovávají v hustých korunách sousedních stromů. Nikoho jsem však neviděl.

„Já jít najíst do hostinec! Tam mnoho goblinové. Oni mí přátelé.“

„Ale proč mavka? Mavka mít ostré zuby a být nebezpečná.“

„Mavka tu být už dneska. Najíst a zaplatit mince. Teď jít ona a já.“

Ačkoli se koboldí jazyk podobá goblinímu, určité rozdíly mezi nimi jsou, proto jsme mluvili v útržkovitých a nešikovných větách. Přesto jsme jeden druhému rozuměli. Valerianna trpělivě čekala na výsledek našeho jednání.

Úspěšná kontrola reakce koboldího strážného

Získáno: 80 zkušeností

Brána se s vrzáním otevřela a my jsme prošli dovnitř. Přes pozdní hodinu to na dvoře hostince žilo. Z trámů visely zapálené lampy osvětlující prostor pro šedé a modré koboldy, kteří udělali živý řetěz a nakládali těžké balíky na spoustu vozíků patřících nějakému cestujícímu obchodníkovi. Na všechno samozřejmě dohlíželi obchodníkovi strážní. Mě ani sestry si nikdo nevnímal. Přešli jsme ke dvoupodlažní budově stojící dál od hradeb. Z oken zářilo jasné světlo a zevnitř jsem slyšel cinkání nádobí.

„Postel už nemít! Všechny pokoje obsazené! Vy jít jenom

do jídelna,“ vyhrkl nespokojeně velký tlustý kobold stojící ve dveřích.

Ujistil jsem ho, že nesháníme pokoje a máme v plánu jen pojíst s přáteli – ukázal jsem na Taishu, Ireka a Yunnou krčící se u rohového stolu. Když kamarádi zaslechli můj hlas, otočili se ke dveřím a radostně k nám přiběhli. Irek s Yunnou se zastavili pár kroků ode mě, ale Taisha mi skočila do náruče a řekla:

„Kde ses celý den schovával, Amro? Nemůžeš mě nechávat samotnou na tak divném místě!“

Pod její vahou jsem se málem složil. Má postava dosud nevynikala silou, ale pevně jsem svou nevěstu objal a zatočil se s ní.

Schopnost Atletika zvýšena na úroveň 10!

No tohle! Dokonce i hra pokládá můj čin za náročný a vysilující. Hned jsem Taishu ujistil, že jsem přišel okamžitě, jakmile to bylo možné. Lidé večeřící u vedlejších stolů (jistě šlo o další obchodníkovy strážné) pozorovali dva líbající se gobliny s jistou dávkou nepřátelství, ale nic neříkali. Nakonec mi na rameno poklepala sestra a řekla:

„Ušáku, to objímání by už stačilo. Oba přitahujete pozornost. Zítra sem dorazí hráči, kteří po nás pátrají, poptají se místních NPC a rychle pochopí, že jsi tu byl. Musíme odejít a dostat se co nejdál.“

„Objednali jsme si večeři, můžeme na ni počkat? Taminy děti i já jsme hladoví a už jsme za ni zaplatili,“ prosila Taisha. „Sedíme tu už hodinu, ale naše jídlo ještě nepřinesli.“

S nymfou jsme se vydali zjistit, proč jim to tak dlouho trvá. Do kuchyně mě nepustili, ale koboldí šéfkuchař vyšel ven. Chlupatou modrou rukou si otřel zpoceně obočí a promluvil:

„Dneska d'ábelské palačinky. Důležitý obchodníci přijít.

Pětadvacet strážných a všichni mít hlad teď hned. Já nemít víc pánve a nemít víc oheň. Navíc žena porodit, aristokratka. Chtít jíst taky a taky dvě větší děti. Teď pro ně jídlo už připravit. Pro gobliny další.“

Šéfkuchař ukázal na dřevěný podnos naplněný jídlem a talíři. Je nachystaný pro ženu, která buď porodila, nebo se na to v nejbližší době chystá. Se sestrou jsme si beze slova vyměnili pohledy. Rodící žena a dvě větší děti? Zajímavé. Velice zajímavé...

„Já ta žena podat jídlo. Vy ne ztratit čas a rychle vařit večere pro gobliny,“ navrhl jsem šéfkuchaři.

Úspěšná kontrola reakce koboldího šéfkuchaře

Získáno: 80 zkušeností

„Dobře. Goblin vzít a odnést. Ona pomáhat,“ kývl na sestru šéfkuchař, když mi podával táč obložený talíři. „Nahoru schody a dveře vlevo.“

Úspěšná kontrola Hbitosti

Získáno: 16 zkušeností

Málem jsem všechno rozlil. Táč byl tak veliký, že jsem přes něj neviděl dopředu a zakopl jsem hned o první schod. Nymfa mi pomohla a postavila talíře a skleničky zpět na svá místa. Třesoucím se hlasem promluvila:

„Jsem trochu nervózní. Je noc a ti lidé mají v povaze měnit svůj vzhled. Co když za těmi dveřmi nečeká jen nějaká vesničanka s velkým břichem, ale taky smečka hladových zabijáků neznámého levelu? Nebo co když jsou teď ti wargové v lidské podobě, ale změní se, když zjistí, že jsme objevili jejich tajemství?“

Zarazil jsem se. Co na to říct? Možnost, že by se situace mohla vyvinout tímto směrem, je skutečně velice pravděpodobná.

„Podrž tác!“ řekl jsem a podal ho sestře. „Musím provést jisté opatření. V inventáři mám zbytek oměje. Je to už poslední lístek, ale ten by měl stačit. Rozemnu ho a přidám do největšího jídla. Pokud na nás hned nezaútočí a vrhnou se nejdřív na jídlo, zbavíme se největšího z nich bez boje. Pokud se mýlíme a ti lidé nejsou wargové, trocha koření jim nijak neublíží.“

Valerianna mi vrátila tác s dobrotami, odhrnula si zelené vlasy z očí a vzala si do ruky hůlku.

„Jdi dovnitř, polož tác na stůl a začni konverzovat. Čekají, že jim někdo přinese jídlo, a proto nebudou překvapení. Já mezitím počkám za dveřmi a budu sledovat, jak se situace vyvine. Pokud se něco pokazí, hned skočím dovnitř. Zkus chvíli vydržet naživu. Případně utíkej dolů do jídelny. Je tam spousta lidských strážných a ti nám proti wargům mohou pomoci. Navíc třeba pomůžou i přátelé goblini...“ řekla Valerianna a ještě se zamyslela. V její tváři jsem vyčetl výraz úzkosti a nerozhodnosti.

„Prostě tam pojd'me, Val. Dokud ty dveře neotevřeme, nedozvíme se, kdo na nás za nimi čeká. Zkusíme to a uvidíme. Zatím doufejme, že jsou to lidé.“

Vybalancoval jsem si tác na jedné ruce, druhou zdvořile zaklepal a vstoupil do pokoje. A... ve dveřích jsem se zastavil. Když jsme se sestrou zvažovali dvě možnosti – zda tam budou lidé, nebo wargové –, zapomněli jsme na tu třetí. A to byla ta nejhorší...