

Strážce mrtvých

Pouť mrtvého IV

Pavel Korněv

FANTOM
2021 PRINT

Originally published in English under the title The Guardian of the Dead
by Magic Dome Books, 2021
Copyright © Pavel Korněv 2021
Cover Art © Vladimir Manyukhin 2021
English Translation © Irene and Neil P. Woodhead 2021
Czech Translation © Kateřina Niklová

ISBN 978-80-7594-100-8

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

PROLOG

OFFLINE

Jestli chcete nahlédnout do propasti, prostě se zadívejte do hlavně pistole. Ne, ne při čištění za porušení všech bezpečnostních pravidel, ale když ji v ruce pevně svírá cizinec a míří vám s ní na... no, řekněme na kořen nosu.

Právě tam mi ta věčička zrovna teď víceméně mířila.

Uvnitř byla docela tmavá; za ní jsem vnímal rozplizlou mužskou siluetu. Moje oči nějak nedokázaly na samotného darebáka zaostřit, tak smrtelně byly fixované na špatný konec tlumiče. Ano, slovo „smrtelně“ zcela odpovídalo, o tom vás můžu ujistit.

Vnitřnosti se mi stáhly do uzlíčku. Teprve když hlaveň mírně klesla, podařilo se mi přemocť paralyzu.

Poslušně jsem stiskl tlačítko, abych spustil okýnko. Moje vlastní elektrické auto stálo na mém vlastním parkovacím místě v obslužné části věžáku, ve kterém jsem měl pronajatou svoji vlastní kancelář.

Okýnko začalo se šelestěním sjíždět dolů.

Moje vlastní, to určitě. Jestli teď zmáčkne spoušť, nezbude už vůbec nic, co bych mohl považovat za vlastní. A to včetně mého vlastního já – protože neživé tělo už nebudu já. Ale jenom hrouda masa, kostí a trocha rozcáknuté mozkové hmoty.

Okno zajelo do dveří. Motorek přestal bzučet. Rozhostilo se ticho.

„Zdraví tě Kogan,“ řekl rozmazaný kamenný obličej.

Prostě jsem se nedokázal donutit pohlédnout na něj.

Záblesk.

Jako když vybuchne granát – jako by mi explodoval přímo v hlavě. Všechny barvy zmizely a zůstala jenom bílá; svět se proměnil v bílé nic.

Následně jsem byl vytažen z auta a odveden do nicoty.

Ne, nevyrváli mi duši z těla. Vůbec jsem neměl pocit, jako by mě zaživa odnášeli do nebe. Třebaže jsem nic neslyšel a viděl jen

útržky toho, co se kolem dělo. Nejasně jsem cítil, že mě drapli pod pažemi a teď mě vlečou po betonové podlaze.

Rozmazané stíny před mýma očima musela být černá bagančata. Aha. Vypadalo to, že se mi vrací zrak.

To už mě museli hodit do dodávky nebo minibusu a zabouchnout za mnou dveře, alespoň takový dojem ve mně slabá vibrace vyvolala.

Zvonilo mi v uších; před očima mi pluly bílé kruhy. Zdálo se, že hmat je jediný vjem, který se mi plně vrátil, pod prsty jsem totiž cítil hrubý koberec.

A já na něm ležel v na míru šitém obleku, který mě stál majlant.

Ne, počkat. K čertu s oblekem. To mě právě unesli?

A jestli ano, bylo to lepší než kulka do hlavy – nebo přesně naopak?

To skutečně záleželo na tom, co se mnou ti grázlové plánovali provést. Zmínili se o Koganovi, takže jim zjevně nešlo o výkupné. A jelikož nešlo o mé věřitele, nespokojí se s příslovečnou librou masa.

Do prdele! Proč se to muselo stát zrovna teď? Po tolika letech!

Mysleli byste si, že jsem se o všechno postaral. Přestěhoval jsem se na druhý konec země, změnil práci, vyhýbal se sociálním médiím, a dokonce si zařídil nové pojištění. Tak o co teď šlo? Co ode mě Kogan chce? Tak jo, skončil na osm roků v chládku, a to hlavně díky mému svědectví u soudu. No a co? Za dobré chování už byl venku na podmínku a vyrazil do příslovečné Země zaslíbené! Tak proč se teď, k čertu, začal šťourat v minulosti? Byl si tak jistý, že ho nedokážou vyslídít – nebo si myslel, že mu to projde?

Na druhou stranu, záleželo na tom? Měnilo se tím pro mě něco? Bylo by lepší, kdybych rovnou na místě dostal kulku do hlavy...

Přes zuřivé zvonění v uších jsem zaslechl, jak se otvírají dveře od auta. Tentokrát jsem víceméně rozeznal jednoho z únosců. Na sobě měl městské maskáče, taktický opasek s pistolí a helmu s plynovou maskou a tónovaným hledím. Vůbec nepřipomínal obyčejného gaunera. Pochyboval jsem o tom, že by si Kogan najal na můj

únos soukromou bezpečnostní firmu. To by bylo trochu přes čáru. Prostě jsem za to nestál.

Takže zbývala jen ruka zákona. Což by bylo naprosto šílené!

Chytili mě v podpaží, zvedli a posadili na sedadlo. Potom sklopili skládací stůl a položili na něj notebook.

„Až budeš připravený, prostě ho otevři,“ řekl muž v maskáčích. „Chápeš?“

Moje chabé kývnutí mu asi nestačilo, protože zopakoval: „Rozumíš tomu, co říkám?“

Ačkoli mi po zásahu omračujícím granátem pořád zvonilo v uších, jeho slovům jsem rozuměl docela dobře. „Jo,“ zachroptěl jsem, protože jsem ho nechtěl dál dráždit.

Přiznávám, že moje odpověď zněla dost uboze. Přesto na mě už dál nedorážel. Jednoduše vylezl ven z dodávky bez oken a zasunul za sebou dveře.

S otevřením notebooku jsem nijak nespíchal. Místo toho jsem se opřel a několikrát pevně zavřel oči ve snaze zbavit se bílých skvrn, které mi před nimi stále poletovaly.

Postupně se mi začal vracet zrak. Váhavě jsem přejel prsty po pogumované hraně notebooku. Poznal jsem, že byl vyrobený na zakázku. Po chvíli váhání jsem sebral odvahu. Bylo zbytečné sebe sama dál napínat.

Otevřel jsem ho.

Netuším, co jsem čekal – třeba i zubící se ksicht svého bývalého šéfa – spatřil jsem však herní logo Věží moci, pomalu rotující na černém pozadí.

Co to má být za sračky? Už poněkolikáté za posledních pět minut mi ohromením spadla čelist.

Potom se spustil komunikační kanál a objevil se obličej. Ne skutečná osoba, nýbrž animovaná postavička. A navíc ne lidská.

Avatar měl ostře řezané rysy, našedlou kůži, popelavě šedé vlasy a špičaté uši. V černých očích s vertikálními zorničkami byly vidět karmínově rudé skvrny. Aha. Takže mě svojí návštěvou obšťastnil temný elf.

Nebo spíše elfka. Isabella Ash-Rizt. Nebo někdo, kdo se za ni vydával.

Veškeré moje styky s touto ne právě milou dámou skončily před čtyřmi lety.

Ale ne, nebyla to léčka. Skutečně to byla ona.

„Ahoj, kotě,“ pozdravila mě svým obvyklým způsobem. „Už je to dlouho!“

Pokud jsem věděl, pracovala pro informační oddělení jedné z institucí bezpečnostních složek. Netušil jsem, které.

„Jdi někam!“ vyjel jsem na ni.

Elfka (rozhodně žádnou elfkou nebyla, nějak jsem ji ale označit musel, ne?) se krátce zasmála. „A to po tom, co jsme ti právě zachránili život?“

To už se mi natolik pročistila hlava, abych vytušil nějaký háček. „Jo, jasně,“ řekl jsem. „Chceš mi namluvit, že to všechno nebylo narafičené?“

Isabella zakroutila hlavou. „Popírání, hněv, smlouvání,“ začala odpočítávat na dlouhých prstech s černými nehty. „Nic z toho ti nepomůže. A to samé platí o depresi. Raději bys měl rovnou přikročit k akceptaci. Bohužel se ukázalo, že tvůj bývalý šéf je pomstychtivý hajzl, kotě. Máš štěstí, že chlápek, kterého si najal, aby mu našel zabijáka, je ukecaný. Neměli jsme čas podstrčit mu našeho člověka, takže jsme museli improvizovat, jestli mě chápeš.“

„Co s tím ale máš společného ty?“ zeptal jsem se. „Tohle nemáš v popisu práce.“

„Máme pro tebe obchodní nabídku.“

V uších mi pořád příšerně zvonilo a v hlavě tepalo, proto jsem se neobtěžoval kontrolovat své emoce. „Ach, nepovídej? Tušíš, kam bych ti ty vaše nabídky nejradši narval? Anebo bych mohl zajít ještě dál!“

„Co kdybychom tě zařadili do programu ochrany svědků? Dostal bys nové jméno, novou minulost, a dokonce i nový obličej, pokud bys chtěl. Pokryli bychom i cestovní výlohy. Víím, že na tom

nejši po finanční stránce špatně, ale peněz není nikdy dost. Co na to říkáš?“

Table příslovečná mísa punče byla tak velká, že v ní muselo plavat aspoň pár much. Přesto jsem věděl, že by nebylo moudré rovnou odmítnout. Musel jsem si to promyslet.

„Je to fakt prosté, kotě,“ pokračovala Isabella ve snaze přemluvit mě. „Můžeš odmítnout, svědčit u soudu a žít si šťastně až do dalšího pokusu o vraždu...“

„Pokud k němu dojde.“

„Nejsem v pozici, abych rozebírala tvrdošijnost pana Kogana,“ řekla a nad mojí poznámkou mávla rukou. „Znáš ho líp než já. Nebo můžeš přijmout naši nabídku, a pak přímo tady a teď oficiálně zemřeš. My zařídíme technickou stránku věci.“

To mě donutilo přemýšlet. Veškerý můj kapitál byl uložený na digitálních bankovních účtech, takže si k němu zachovám přístup. Za posledních několik let jsem si nepořídil rodinu a ani jsem se s nikým nijak zvlášť nesblížil, jako bych podvědomě tušil, že se něco stane. Musel jsem uznat, že žít v permanentním strachu není zrovna příjemné.

Taky jsem věděl, že Kogan toho jen tak nenechá. Když se jednou rozhodl zničit mě, od svého plánu neustoupí. Ani na vteřinu jsem nepochyboval o jeho odhodlání – přesně z toho důvodu jsem se zahrabal v tomhle zapadákově na opačném konci země.

Program ochrany svědků by mohl představovat cestu ven. Jenže za jakou cenu?

„A co za to?“ zeptal jsem se zdráhavě a zanechal svých úvah.

„Dva měsíce tvého života. Nebo i méně, když se ti podaří dokončit úkol dřív. V ideálním světě bychom to potřebovali uzavřít do měsíce.“

„Uzavřít co?“

„Někoho pro nás budeš muset najít...“ Zarazila se, neboť si oči vidně všimla mého úžasu. Zvedla proto ruku, aby mě uklidnila. „Myslím *online*, kotě! Potřebujeme ho napřed najít online! Slyšel jsi někdy o multiplatformě Hluboký spánek?“

„To nedává smysl,“ zabrblal jsem, protože mě její nečekaná nabídka dokonale vyvedla z míry. „K čemu potřebujete mě?“

„Ujišťuju tě, kotě, že bez tebe to prostě nezvládneme. Teď bych chtěla, aby sis přečetl dohodu a přitiskl palec na skener...“

ONLINE

Tma. Ticho. Blaho.

Potom kolem mě, skoro ihned, začala pomateně poblikávat sekvence oslepujících záblesků, po níž následovalo skřípění a škrábání a mravenčení elektrošoků.

Strhl bych si helmu z hlavy, kdybych mezitím úplně neztratil kontrolu nad svým tělem. Nemohl jsem dokonce ani křičet. Což bylo jen dobře, neboť blýskání i kakofonie zvuků po několika okamžicích ustaly a moje mysl se ponořila do bezbřehé temnoty.

„Prosím o pozornost,“ ozval se mi v hlavě bezpohlavní hlas. „Připravuji zařízení na kalibraci. Pokus se vybavit si bílý čtverec.“

Poslechl jsem, pak jsem překvapeně sledoval, jak se v hluboké černotě rozzářil řečený geometrický tvar, vyvolaný mou představivostí.

Jakmile se stabilizoval, obdržel jsem další příkaz.

„Pokus se změnit čtverec v kruh.“

Opět se ukázalo, že je to velmi snadné. Stejně to bylo i se změnou jeho barvy na zelenou. Následně jsem musel změnit kruh na kosočtverec a jednu stranu vybarvit modře, druhou červeně.

Tím kalibrace skončila.

Zařízení je připraveno k použití.

Tma se zvlnila, dvoubarevný kosočtverec zmizel a nahradilo ho autorské logo. Roztočil jsem se jako větvička ve vodním víru. Moje mysl propadla planoucím portálem.

Volný pád se ovšem brzy proměnil v plachtění, jak se králičí nora rozšířila a proměnila v nekonečný prostor. Ve tmě se postupně začaly objevovat hvězdy, blížily se a byly stále jasnější, až se změnilly v přeřšel portálů vedoucích do různých virtuálních světů.

Prosím zvol si výchozí bod.

Později se můžeš vrátit a změnit ho.

Zrakem jsem zběsile pátral po tom správném okně. Nakonec jsem se vzchopil a vyslal mentální rozkaz.

„Nekonečná říše.“

A fungovalo to. Jedna z virtuálních ikon začala narůstat. Vrh jsem se do ní a letěl tunelem směrem k neuvěřitelně vzdáleným skvrnkám světla.

Pak jsem si všiml, že tunel je přehrazený ocelovou mříží.

Zahájena kontrola zakázaných účtů...

Systémové hlášení vyskočilo nečekaně a donutilo mě skrčit se v očekávání nárazu na trnité mříže brány, olepené zaschlou krví. Nebyl jsem si úplně jistý tím, že to takhle naprogramovali vývojáři; spíše šlo o nějaký krutý trik mojí přetažené představivosti.

Ať už to bylo cokoli, vyděsilo mě to.

Objeven nový trvalý ban: Věže moci

Uvědomil jsem si, že se mě chystají vyhodit zpátky do skutečného světa jako neposlušné kotě. Představa, že by mě vykopli z programu ochrany svědků, mě naplnila takovou hrůzou, že nevyhnutelný náraz do rychle se přibližujících trnitých mříží mi rázem přestal připadat děsivý, a dokonce i nepříjemný.

Multiplatforma Hluboký spánek: žádné globální zákazy neobjeveny

Nekonečná říše: žádné zákazy neobjeveny

Přístup povolen!

OFFLINE

Ne, neskočil jsem po nabídce na „spolupráci“ hned. Napřed jsem požádal o všechny detaily, v nich obvykle bývá zakopaný pes. Neměl jsem v úmyslu prodat sám sebe do virtuálního otroctví – pokud ovšem *bylo* virtuální.

Ukázalo se ovšem, že dohoda je zcela stručná a jasná, bez postranních úmyslů, dvojsmyslů a drobného písma. Co si koupíte, to dostanete, jestli mě dobře chápete.

Žádalo se ode mě, abych si vytvořil herní postavu ve světě Nekonečné říše a následně strávil dva měsíce poskytováním poradních služeb našemu ministerstvu spravedlnosti, zastoupenému anonymním „vyšetřovacím týmem“. Po vypršení určené doby získám novou identitu a dostatek prostředků na to, abych se zařídil po svém kdekoli v zemi.

Nikdo přirozeně neměl v úmyslu zapsat mě do programu ochrany svědků automaticky. Napřed jsem pro ně musel najít jistou osobu, jejíž identitu jsem měl zjistit později. Selhání pro mě sice nemělo mít žádné důsledky, obdržel bych však pouze skromnou finanční náhradu, načež by se mě zbavili jako pytle sraček, žádnou novou identitu bych nedostal.

„Proč já, proboha?“ opakoval jsem donekonečna stejnou otázku.

„Co víš o Hlubokém spánku?“ odpověděl mi otázkou Isabellin avatar na obrazovce notebooku.

Pokrčil jsem rameny. Vůbec nic.

„Jedná se o rodinu virtuálních projektů. Jejich autoři udělali díru do světa před několika lety, když se jim během pandemie neuroviru podařilo certifikovat jejich herní konzole jako lékařské vybavení. Pořádně si nahrabali – očividně ale šlo pouze o jednu implementaci jistého dvouúčelového projektu, odtajněného armádou. Počáteční výbava stojí jen zlomek toho, co jsme platili za VR moduly předchozí generace – navíc hráčům nabízí možnost nočního připojení,

kteřé jim kompenzuje čas, kdy jsou vzhůru. A mají i jisté pokročilé možnosti, které poskytují neomezené online zážitky.“

Žádná taková věc jako „neurovirus“ přirozeně neexistovala. Bylo to prostě hovorové označení viru se složitou vědeckou zkratkou, který se přenášel vzduchem, mutoval rychleji než virus chřipky a působil na centrální nervový systém obětí, takže upadaly do téměř vegetativního stavu, aniž by došlo k nějakému skutečnému poškození mozku. Objevil se teprve před několika lety, počet obětí ale překročil 200 milionů. Ve třetím světě vyřešili problém prostě tak, že legalizovali eutanazii.

Na Západě to ovšem tak snadné nebylo, značný počet nemocných totiž patřil k zámožným, nebo dokonce k odporně bohatým lidem – nemluvě o těch, kteří se chvástali skvělým zdravotním pojištěním. Když se k tomu přidaly země se státem financovaným zdravotnictvím, vysvětlovalo to, proč se z virtuální reality stal přelomový objev, který vyřešil problémy lidstva. Spousta obětí byla i nadále schopna normálních mentálních aktivit, což velké řadě společností umožnilo udržet si nemocné zaměstnance tak, že celá oddělení přenesly do virtuálního prostředí. Všichni ostatní získali virtuální připojení zdarma od svých vlád a pojišťoven, jelikož vstupní náklady na vybavení byly vskutku minimální.

Hodně lidem – a to nejen těm ochromeným neurovirem – to umožnilo pracovat a společensky se stýkat ve svém vlastním soukromí, a třeba i procestovat svět a poznat historickou architekturu, monumenty, a dokonce celá města v digitální podobě. O samotném hraní samozřejmě nemluvě. Vzhledem k riziku nákazy tajemnou nevyhléditelnou nemocí už nemuseli lidé vůbec nikam chodit. Víc a víc zcela zdravých jedinců se rozhodovalo zůstat v oblastech bez nákazy. Proč platit za letenky nebo hotely, když si stačí pořídit digitální předplatné? Někteří používali VR k tomu, aby se až na osm hodin připojili ke kolegům v kanceláři, jiní si pořídili pokročilejší vybavení, které umožňovalo zůstat online celé týdny i měsíce – a nejen ti, na které dolehla nemoc. Média pro ně dokonce vymyslela nový termín: „digitální vyvrhelové“.

Isabella neřekla ani slovo, jako by čekala, až budu pokračovat, proto jsem dodal: „U téhle nové technologie jde o to, že lidský mozek se do zpracování dat vůbec nezapojí. Přijímá předpřipravený signál, který mu umožňuje filtrovat vjemy, což zajistí, že ani po měsících plného ponoření nikdo nezemře na šok z bolesti.“

Isabella kývla. „Trefils do černého, kotě. Jen jsi přehlédl jeden drobný detail. Multiplatforma Hluboký spánek patří VRL, Inc., a je umístěná na stejných serverech jako Věže moci, takže jsou jistým způsobem propojené. Ať už se ti to líbí nebo ne, nadešel čas, aby si John Doe zahrál druhou rundu. Budeš si muset vytvořit novou postavu, která bude tvému starému pytlí kostí podobná natolik, nakolik to jen bude lidsky možné. Prosím, snaž se to nepodělat.“

„Ale proč?“

„To zjistíš v pravý čas, kotě. A teď mi prokaž laskavost a přitiskni palec na skener...“

ONLINE

Přístup povolen!

Systemové hlášení zmizelo. Rezavé mříže se rozestoupily. Takže jsem do nich přece jen nevrazil. Místo toho jsem jimi prosvištěl, v duchu klel a koupal se ve virtuálním potu. Což byl patrně ten nejmenší z mých problémů vzhledem k tomu, že moje fyzické tělo nyní leželo na běžné nemocniční posteli – ne v plně automatizovaném modulu pro dlouhodobé ponoření – takže jsem mohl jen doufat, že jsem se nervozitou nepodělal. To by byl trapas.

Můj let postupně zpomalil. Vyskočilo mi nové hlášení:

Zahájena kontrola genderové identity...

Před mým mentálním okem se míhaly další zprávy, které mě informovaly o přístupu k mým lékařským záznamům, složce sociálního pojištění a účtům sociálních médií. Než jsem se mohl náležitě vyděsit, objevilo se nové hlášení:

Existuje vysoká pravděpodobnost, že jsi cisgender muž.

Pohlaví ve hře: Muž*

Přijmout/Změnit

*** Multiplatforma Hluboký spánek netoleruje žádnou diskriminaci, a to ani vůči pohlaví. Pokud se budou naši uživatelé držet svých pravých identit, mohou na své zvolené cestě dosáhnout vynikajících výsledků, a to bez ohledu na svoji rasu či pohlaví.**

Po zprávě následoval dlouhatánský drobně psaný text s omluvami za možné chyby v identifikaci uživatelů. Byl plný poznámek

pod čarou, koncových poznámek a anotací, které sloužily jedinému účelu, a to ochraně zadnic vývojářů pro případ soudních sporů. Ignoroval jsem je, mentálně přijal výsledky kontroly své identity a letěl dál.

Zvol si rasu.

Tato nová žádost mi připomněla Isabelliny pokyny. Musel jsem vytvořit postavu co nejpodobnější mému starému dobrému mrtvému odpadlíkovi Johnu Doeovi. Když jsem si však prohlédl seznam ras, které byly k dispozici, „nemrtvého“ jsem mezi nimi nenašel. Přiznávám, že mě to až tak nerozházelo. Opravdu jsem se netěšil na to, až se ze mě znovu stane oživlá mrtvola. Už jen při tom pomýšlení jsem se otrásl.

Znovu jsem si začal procházet seznam, obdržel jsem ale stejné varování, navíc doplněné poznámkou, že moje zvolené pohlaví dále omezuje můj výběr ras, načež byla část odstraněna. Dodatek však říkal, že v této fázi utváření postavy se mi stále naskytá možnost změnit pohlaví „za podmínky, že nebudu vinit herní vývojáře z nepohodlí, které by mi z takové volby mohlo při hraní případně vzniknout“.

Nic jsem ovšem nezměnil a ani jsem nepokračoval v pročítání nekonečného seznamu ras. Místo toho jsem si prostě zvolil „člověka“. Jo, jsem rasista. Taky jsem ignoroval nabídku na VIP předplatné, které by mi umožnilo přístup k řadě dalších možností, a to včetně širšího výběru ras. Jo, navíc jsem hamoun.

System mi jako přednastavenou volbu nabídl jméno mé staré postavy z Věží moci. Zachechtal jsem se a přijal. Jo, chtěl jsem se přihlásit jako „John Doe“.

Následující fáze utváření postavy si ale vyžádá víc pozornosti.

Zvol si třídu.

To mě donutilo přemýšlet. Kým bych byl radši? Která z nabíze-

ných možností se nejvíc blížila mému mrtvému nekromantskému odpadlíkovi? Následující drobně psaný text popravdě představoval dobrou zprávu, poněvadž mě informoval o tom, že současná volba ovlivní jen moje počáteční schopnosti, neboť herní pravidla umožňují hráčům rozvíjet postavy tak, jak považují za vhodné.

Přesto mě to úplně neuklidnilo. Některé chyby může být obtížné napravit, což jsem věděl líp, než kdokoli jiný.

Proto jsem se rozhodl nespěchat a doopravdy si projít celý seznam, který nebyl nijak dlouhý, třídy totiž byly seskupeny do několika bloků...

Válečníci, barbaři, berserci... ne.

Lučištníci, hraničáři, lovci... ne.

Opadlíci, zloději, nájemní vrazi... ne.

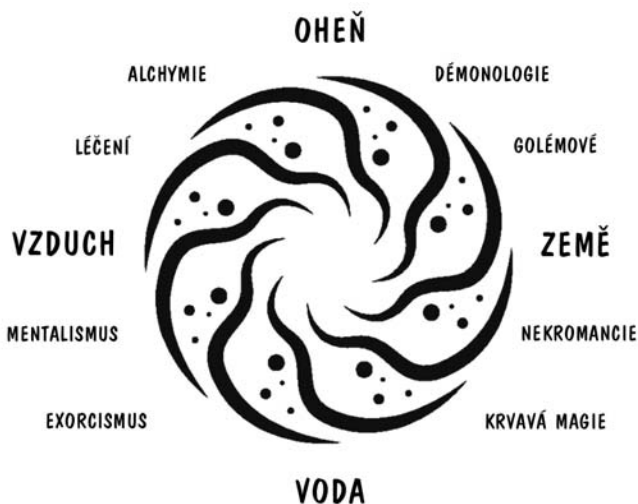
Poslední skupina mě přiměla zauvažovat. Koneckonců byla moje postava ve Věžích moci původně odpadlík. Přesto jsem si tuto třídu nezvolil. Jelikož moje postava ovládala i magii smrti, nebylo by moudré vzdát se jí.

Klerici, mniši, paladini... to taky nebylo úplně ono.

Čarodějové, kouzelníci, zaklínači... ano! Našel jsem to!

Jakmile jsem volbu aktivoval, objevil se v černé prázdnotě hry plamenný kruh, kterému ohnivé jazyky propůjčily podobu ciferníku. Místa, kde by se nacházely číslice 3, 6, 9 a 12, spojovaly rovné čáry vytvářející čtverec, jehož rohy byly označené symboly čtyř živlů, a to Země, Vody, Vzduchu a Ohně.

Další čtverec spojoval následující číslice, které nahradily symboly Alchymie, Mentalismu, Krvavé magie a Golemů. Poslední pak spojoval značky Léčení, Exorcismu, Nekromancie a Démonologie.



Abych si mohl zvolit nějakou konkrétní tajnou školu vědění, musel jsem zatočit kolem. Jakmile jsem si jednu vybral, ostatní v komplexním vzorci začaly pohasínat. Zvolené odvětví rozvoje se naopak rozzářilo; odvětví hned vedle byla skoro stejně jasná, čím dál jste však postupovali, tím tmavší byla a ta na opačném konci pak nebyla vidět vůbec.

Přiznávám, že jsem umíral touhou stát se pyromantem, který by nepřátele na bojišti dokázal spálit proudy ohně. Znamenalo by to ovšem příliš velký odklon od mé staré postavy, proto jsem se nakonec rozhodl neriskovat a zvolil si nekromancii.

Neživé bílé plameny rázem proměnily kolo se seznamem škol v kostěné. Uprostřed se nacházela lebka, která na mě v tichém očekávání upírala své prázdné oční důlky.

Objevila se nová zpráva:

Potvrď volbu.

Rozhodl jsem se však nic neuspěchat. Místo toho jsem otevřel popis profese. Nekromant se očividně neomezoval pouze na magii

smrti – popravdě mohl použít skoro všechna zaklínadla sousedních škol země a krve, tedy až na ta nejmocnější. Ta byla spojena s menším postihem. Čím dál jsem ale šel, tím horší to bylo: byl mi zamítnut přístup ke třem nejvyšším úrovním školy vody a umění stavby Golemů. U Exorcismu a Démonologie se počet omezení zvýšil na šest a postih náležitě narůstal. Na pyromancii a telepatii jsem mohl rovnou zapomenout, v tomto směru byli nekromanti omezeni na ta nejzákladnější zaklínadla; a co se týkalo magie Vzduchu, Léčení a Alchymie, ty mi byly úplně uzavřeny.

Škoda, ale nevádí. Byl jsem nekromant. Nekrouš!

Jakmile jsem volbu potvrdil, vyskočilo mi nové systémové varování v podobě svitku psaného krví, který se přede mnou rozvinul:

Nekromanti jsou ve velkých částech Nekonečné říše postaveni mimo zákon. Kromě strážců zákona budeš pronásledován i členy různých organizací stejně jako stoupenci jistých náboženství. Najít učitele může být obtížné, neboť škola smrti je jen pro vyvolené, ostatním je uzavřena.

Varování! Výběr této specializace může negativně ovlivnit herní zážitek pro ty uživatele, kteří nejsou připraveni se hrát roli sociopatického samotáře, obklopeného hnijícími mrtvolami.

Přijmout/Změnit

Přijmout. Samozřejmě.

Jako bych měl na vybranou!

OFFLINE

Isabellin požadavek, abych si vytvořil postavu, která by se co nejvíc podobala mému starému mrtvému nekromantskému odpadlíkovi, mě omráčil hůř než jejich granát.

„Co jsou to za sračky?“ vyštěkl jsem podrážděně. „Myslel jsem, že...“

„Ve Věžích moci jsi dostal ban, ale ne v Hlubokém spánku,“ řekla Isabella, jako by mi četla myšlenky. „A stalo se to z lékařských důvodů. Obávám se, že jsi jedinečný, kotě. Existující uživatelé jsou převedeni i se svými profily. Jenže ten tvůj byl zmražen a nedá se editovat, protože má experimentální status. Už jsme to prověřili. Je to tak. Teoreticky tak máš přístup k jistým neverejným herním prvkům. Můžeš je hacknout, jestli mě dobře chápeš.“

„To mi nepřipadá zrovna atraktivní. A ani legální.“

„Stačí, když pro nás vystopuješ jednoho darebáka. Dokud budeš v naší jurisdikci, nemůže se ti nic stát.“

„A jak ho mám najít?“

„Copak neumíš číst? Všechno je to uvedeno v textu,“ řekla Isabella netrpělivě. „Další instrukce obdržíš, až dosáhneš 20. úrovně a splníš tak naše očekávání. Z toho důvodu začneš se standardním lékařským vybavením, a ne s modulem pro dlouhodobé ponoření. Ostatní bude záviset na tom, jak dlouho ti to potrvá. A teď přestaň dělat drahoty a podepiš tu ztracenou věc!“

Mlčky jsem přitiskl palec na skener a přijal jejich podmínky.

Téměř ihned se dveře odsunuly stranou. Chlápek v maskáčích – nepoznal jsem, jestli to byl stejný muž nebo někdo jiný – podal notebook někomu venku a řekl: „Můžeš prosím sklonit hlavu? Kvůli odstranění lékařského čipu.“

Poslušně jsem přitiskl bradu na hrud'. Píchni mi analgetikum, přesto mi aparát, který mi přitiskli na kůži, způsobil ostrou bolest.

Potom mi hodili dvě brašny – jedna byla prázdná, druhá obsahovala oranžovou kombinézu a boty s měkkými podrážkami.

„Dej nám svoje oblečení a osobní věci.“

S těžkým povzdychem, jako bych šel na popravu, jsem se svlékl a osobní majetek naházel do brašen. Měl jsem pocit, jako bych opouštěl svůj starý život. Všechno jsem podal tajemnému chlápku ze zvláštních operací. Jakmile se dveře zavřely a minibus se rozjel, beze spěchu jsem se převlékl do nového oděvu. Nebyl bych to já, abych se nedostal do dalšího maléru...

Každopádně to bylo lepší než kulka do hlavy. Jen kvůli té představě jsem se nezhroutil a nezačal bulit jako děcko. Kvůli ní a taky díky šoku. A možná byla na vině i injekce: měl jsem divný pocit, že v ní bylo něco víc než jenom prášky proti bolesti, najednou se mi totiž začalo chtít strašně spát. Ouha...

ONLINE

V další fázi jsem dal svolení k vytvoření postavy na základě mých lékařských záznamů a fotoarchivů sociálních sítí. Udělal jsem to prostě proto, abych se vyhnul otravné manuální úpravě vzhledu postavy. Doplnil jsem jenom poslední detaily, kupříkladu jsem se zbavil vlasů a udělal se brutálnějším.

Jinak byl výsledek přinejlepším nezajímavý. Až na bílé plameny, které mi tančily kolem zápěstí, vypadala moje nahá postava naprosto nevýrazně. Byl to prostě chlap průměrné výšky, průměrné váhy a průměrné kondice. Všechno na mě bylo průměrné – prostě standardní verze. Přesně tak to v mých statistikách stálo: „standardní“.

Rozdíl mezi standardními a maximálními hodnotami statistik odpovídá rozdílu mezi průměrnou osobou a světovým šampionem. Každá nová úroveň ti vynese čtyři vlastnostní body, z nichž dva budou rozděleny automaticky v závislosti na tvých herních aktivitách. Zbývající dva můžeš rozdělit podle svého přání.

Zmateně jsem se zachechtal, rozhodl jsem se ale prozatím herními pravidly dlouze nezabývat. Místo toho jsem obrátil pozornost ke svým statistikám, které byly vcelku normální:

Síla: standardní

Hbitost: standardní

Konstituce: standardní

Intelligence: standardní

Smysly: standardní

Vůle: standardní

Jelikož neexistoval způsob, jak hodnoty v tuto chvíli změnit, ignoroval jsem prozatím jejich popis, přijal jsem ovšem nabídku systému a podíval se, jak by ovlivnily vzhled mé postavy. Přesunul jsem posuvník *síly doprava – a ihned jsem se proměnil v napumpovaného kulturistu ve vrcholné soutěžní formě. Zmizela každá unce tuku, a dokonce i přebytečné maso, takže jsem přímo nabobtnal žilami a svaly.*

Otrásl jsem se a rychle vrátil posuvník na původní hodnotu, pak jsem vyzkoušel konstituci. Ta mě proměnila v obra s gigantickým břichem a masitými pažemi, tlustými jako stehna běžného avataru. Ačkoli jsem byl s výsledkem stejně nespokojený, nechal jsem ho být, pak jsem znovu zvýšil *sílu, takže jsem najednou připomínal Arnolda Schwarzeneggera v nejlepších letech. A když jsem navíc přidal trochu hbitosti, stal se ze mě těžkotonážní wrestler. Kontrast se standardním balíčkem byl neuvěřitelný. Kdybych byl regulérní hráč, skočil bych po tom.*

Ve své situaci však ne.

Potlačil jsem teskné povzdychnutí a přesunul se k další fázi utváření postavy. Dostal jsem nabídku zvolit si jedno ze tří základních zaklínadel magie smrti. Po tom, co jsem si prošel jejich stručné popisy, jsem ihned zamítl Hrobový prach, který obklopil oběť oblakem prachu a snížil její vnímání, aniž by jí způsobil jakékoli poškození. Místo toho jsem se pokusil srovnat pro a proti Hrobových červů a Kostěného úlomku.

První zaklínadlo vrhalo na protivníka až tři červy, zatímco druhé pouze jediný kus kosti, který sice působil menší poškození, zato měl delší dosah, větší přesnost a průraznou sílu.

Přesto jsem zvolil *červy*. Ze zkušenosti jsem věděl, že v počátečních fázích hry se nestřetnu s mnoha obrněnými protivníky – a i kdyby ano, můj ubohý nekromant by si je neudržel od těla dost daleko na to, aby se vyhnul přímému souboji. Stejně to bylo i se střelci z luku či kuše, i s těmi se budu muset střetnout v boji zblízka, abych nebyl odstřelen z dálky.

[Přijmout]

V následujícím okamžiku jsem byl uvržen rovnou doprostřed epické bitvy. Instinktivně jsem se přikrčil a zakryl si rukama hlavu, než jsem si uvědomil, že je to pouze zahajovací demo. Když jsem ho silou vůle vypnul, vrátila se známá nekonečná temnota. Rozzářila se nová zpráva:

Varování!

Za účelem příjemnějšího vstupu do herního procesu zůstane tvá postava až do 10. úrovně na místě nepřístupném pro ostatní. Vzhledem k citlivosti herního zařízení můžeš narazit na různé vizuální a sluchové artefakty.

Omlouváme se za případné nepohodlí.

Potom se mi do hlavy vplížila tma a zahalila mé vědomí.

Tak do toho.

ČÁST PRVNÍ

VÝCHOZÍ LOKACE

KAPITOLA 1

Probudil jsem se v rakvi. Naštěstí ji ještě nezahrabali a víko nebylo přibité. A ani okolní tma nepřipomínala temnotu hrobu. Poznám jsem, že nejsem v kryptě: na prkna střechy bubnoval déšť; blesk, který udeřil někde opodál, vykreslil siluetu okna se zavřenými okenicemi.

Ležel jsem v rakvi s rukama zkříženýma na hrudi. V hlavě mi bušilo. Důležitější však bylo, že jsem dýchal a tlouklo mi srdce. A když jsem se pokusil vyvolat systémové menu, ihned vyskočilo před mým mentálním zrakem.

Našel jsem tlačítko Exit, a dokonce jsem ho napůl stiskl, třebaže jsem přirozeně neměl v úmyslu hru opustit. Zatím všechno probíhalo podle plánu.

Chytil jsem se rukama okrajů rakve, posadil se a strnul, musel jsem totiž počkat, až se mi přestane točit hlava. Když jsem se konečně vykulil ven, podlomily se mi nohy. Zhroutil jsem se na podlahu a hlavou se uhodil o prkna tak silně, až se mi před očima začalo blýskat silněji než venku za oknem.

Teď už jsem pochopil, co měla znamenat omluva za „případné nepohodlí“. Závrať, tma, oslepující blesky a ohlušující hromobití – vsadil bych se, že tohle byla jejich představa „citlivého herního zařízení“ – nebo spíše mnoha jeho projevů.

Přesto jsem nemohl připsat svoji slabost pouze na vrub svévolným rozhodnutím vývojářů, a to prostě proto, že mě až příliš bolelo na temeni. Když jsem se pokusil zjistit proč, odhalil jsem čerstvou řeznou ránu, ve které se teprve začínala srážet krev.

Zkontroloval jsem statistiky své postavy. No jo. Měli koneckonců dobrý důvod hodit mě do rakve.

Život: 5/50. Regenerace: 5 % za hodinu

Výdrž: 13/50. Regenerace: 20 % za hodinu

Energie: 17/50. Regenerace: 10 % za hodinu

Musel jsem schytat pořádnou šlupku! Jenom bych rád věděl, čím jsem si ji zasloužil. Pochyboval jsem, že na vině byla moje malá nekromantická bokovka. Kdyby ano, upálili by mě na hranici a následně rozmetali můj popel ve větru.

Světlo blesků, které pronikalo dovnitř škvírami v okenicích, mi umožnilo prohlédnout si okolí. Odvrávoral jsem ke stolu a objevil nůž, křesadlo a myšmi ohlodaný oharek svíčky.

Nůž byl skvělý. Nezáleželo na tom, že způsoboval pouze minimální standardní poškození, sotva 1 až 3, zbraň byla zbraň. Hodila se mi, to bylo jisté.

V tu chvíli jsem si vzpomněl, že na rozdíl od obyčejných smrtelníků mám jisté magické dovednosti. Pokusil jsem se aktivovat zaklínadlo. Ukázalo se to překvapivě snadné. Ucítil jsem, jak se mi v dlani začíná svíjet něco hnusného, když mi kouzlo začalo odsávat energii a měnit ji v hrst studených, slizkých červů. Rychle jsem ho zrušil.

Znovu mě ovládla závrať a podlomila se mi kolena. Tentokrát jsem ovšem neklesl na podlahu, nýbrž na rozviklanou stoličku. Chvíli jsem nehybně seděl a pozorně poslouchal. Déšť bušil do střechy; větve stromů se komíhaly ve větru a drhly o stěny; něco šustilo a škrábalo pod prkny v podlaze. Začínal jsem se cítit opravdu nepříjemně. Tohle bylo plné ponoření nejvyššího stupně, stejně dokonalé jako tehdy ve Věžích moci.

Právě tíživá atmosféra mi pravděpodobně připomněla, že nůž není jenom zbraň, nýbrž i univerzální nástroj v domácnosti. Ztuhlými prsty jsem postavil oharek svíčky na stůl, pak jsem párkrát uhodil tupou stranou čepele do křesadla, až od něj létaly jiskry. Nakonec začal knot svíčky dýmat a vyšlehl z něj malinkatý plamínek. Čekal jsem, dokud nezesílil, pak jsem si konečně oddychl.

Koutkem oka jsem zahlédl pohyb. Ustaraně jsem se zaposlouchal – ukázalo se ovšem, že jde o falešný poplach: to se jen krátce rozsvítila a zase zhasla lišta s mými zkušenostními body. Teprve se

plnila, takže mi chvíli trvalo, než jsem si prošel veškerá nastavení a upravil si oznámení tak, jak jsem byl zvyklý, a následně si prohlédl i statistiky.

Když už jsem byl u toho, otevřel jsem herní záznamy a zjistil, že jsem právě získal 10 zkušenostních bodů za to, že jsem s pomocí provizorních nástrojů úspěšně zapálil svíčku.

John Doe

Čaroděj/Nekromant

Úroveň 1. Současný status: 10/100

Zatímco jsem si hrál se systémovým menu, trochu se mi obnovila výdrž. Totéž jsem ovšem nemohl říct o svém zdraví, proto jsem zápatral po léčivých látkách.

Nic. Chatř byla prázdná jako buben. Přesto nebylo moje úsilí úplně zbytečné, objevil jsem totiž potrhanou košili a kalhoty se záplatami na kolenou. Zahodil jsem rubáš a převlékl se. Přestože se šaty nebyly spojené žádné bonusy, aspoň už jsem nevypadal jako chodící mrtvola.

Taky jsem našel lopatu, těžkou, nešikovnou a oblepenou hlínou. V tu chvíli mi konečně došlo, že mým bodem přihlášení musí být přístřeší hlídače místního hřbitova.

Které rozhodně stálo někde v lese. Aspoň jsem tedy v záři blesku zahlédl o několik yardů dál vysokánské stromy, když jsem pootevřel dveře a vykoukl ven. Vedla k nim ušlapaná pěšina. Přesto jsem neměl v úmyslu svůj dočasný příbytek opustit.

Venku vládla černočerná tma – jako v ďáblově podpaží. Pro mě až příliš hluboká.

Pustil jsem petlici, zajistil s ní dveře a vrátil se ke stolu. Bez Nočního vidění jsem se svou specializací neměl ve hře co dělat. Nekromanti tráví nejvíce času ve tmě a v podzemních jeskyních. Nebylo by dobré cítit se neustále slepý jako netopýr. Navíc, pokud se dalo věřit reklamám na hru, všichni uživatelé potřebovali jen dvacet minut až tři hodiny spánku, zatímco místní noci zjevně trvaly přinej-

menším šest hodin, ne-li déle. Plus soumrak. Plus řečené jeskyně. Rozhodně jsem musel získat Noční vidění.

Moje zdraví se regenerovalo podezřele pomalu. Znovu jsem si prošel chatřč, přihodil do vychladlého krbu několik polínek a s pomocí kousku dříví na podpal jsem je svíčkou zapálil. Místnost se ihned stala útulnější. Není nic lepšího než trocha tepla a světla.

Přesunul jsem stoličku doprostřed místnosti, svalil se na ni a snažil se uvolnit a nevnímat šumění deště ani blesky. Měli snad všichni hráči zahájit své cesty jen s košilí, nožem a kalhotami? Nemožné. Muselo tu být ještě něco navíc.

Tajná skrýš se zásobami?

Pochyboval jsem o tom, že bych se smysly na základní úrovni dokázal vyčlenit případný úkryt. Věděl jsem, že je zbytečné civět do tmy jako idiot. Místo toho jsem se rozhodl použít mozek. Vylezl jsem na stůl a prohmatával stropní trámy.

Skoro ihned jsem prsty zavadil o něco kovového.

O podlahu zařinčel meč.

A jaký meč! Když jsem ho hrotem opřel o zem, hruška se mi dotýkala brady. Jeho rezavá čepel vypadala, jako by se vlnila.

Ať se propadnu! To přece nemůže být můj starý flamberg!

Opravdu, popis meče vyvracel veškeré pochybnosti o jeho původu.

Rezavý flamberg Johna Doea

Základní poškození: 10 až 18

Základní průrazná síla: 40

Zvýšená šance na způsobení kritického zásahu.

Zvýšená šance na způsobení krvácivé rány.

Stav: poškození rzí. -20 % u poškození a průrazné síly

Jedinečný. Nepřenositelný. Nezničitelný.

Další zpráva mě informovala o tom, že mi jako bývalému uživateli Věží moci byl nahodile darován jeden předmět z mého starého inventáře.

Zaklel jsem nahlas. Nahodile, to určitě! Vsadil bych svoje špičky na to, že programový vyvažovač vybral předmět, který mi byl v mé současné pozici nejméně užitečný, pomohl mi asi tolik co bradavky na náprsním krunýři. Nekromant s dvouručním mečem, no jasně!

Bylo to však lepší než nic, takže jsem přestal spílat vývojářům, znovu jsem vylezl na stůl a pokračoval v pátrání. Nic dalšího jsem bohužel na trámech neobjevil. Svalil jsem se na stoličku, položil si flamberg na klín a zazubil se.

Možná to bude znít směšně, ale navzdory všem mým čarodějným schopnostem mě fakt, že mám na klíně tenhle naostřený kus oceli, naplňoval větší sebejistotou. Věděl jsem, že je to skrznaskrz špatné, ale nemohl jsem si pomoci. Že by vývojáři přesně s tímhle účinkem od začátku počítali? No, nejdůležitější je myšlenka. Zatračení cvokaři...

Vzpomněl jsem si, že jsem v jedné zásuvce viděl brousek. Zal jsem si pro něj a pustil se do úpravy čepele flambergu. Popravdě jsem neměl nic jiného na práci. Nevypadalo to, že by dešť ustával, a nebe bylo zatažené nízkými, tmavými mračny bez náznaku úsvitu.

Zatímco jsem se oháněl brouskem a odstraňoval z oceli rez, povolal jsem si popis svého skrovného magického arzenálu. Prostě jsem potřeboval vědět, na co se můžu v bitvě spolehnout.

Hroboví červi

Typ: základní zaklínadlo

Každá hrst obsahuje 1 až 3 červy.

Průměrné poškození: 2 až 3

Průrazná síla: 1

Maximální dosah: 10 kroků

Výdej energie: 5

Působí trojnásobné poškození všem nemrtvým netvorům (kromě těch kostěných).

Zvýšená šance na vyvolání paniky a zvracení u oběti.

V mé současné situaci mohla má zaklínadla působit 2 až 9 bodů poškození, což mě přimělo pohlížet na parametry flambergu s novým respektem. Znamenalo to, že poškození zaklínadlem bylo ve své podstatě v tuto chvíli základní: s tím, jak bude sílit má vůle, se budou zlepšovat i statistiky.

Před očima mi opět problíkl ukazatel zkušenostních bodů. Tentokrát už byl z 30 % plný. Obdržel jsem dalších 20 zkušenostních bodů za to, že jsem z čepele odstranil rez, zatímco flamberg se zbavil postihu u poškození.

Opřel jsem meč o stěnu, pochodoval sem a tam po místnosti a uvažoval, co se sebou. Tohle byl skutečně simulátor skutečného života, plný nudy! Nechápejte mě špatně: samozřejmě jsem mohl chatrč opustit, neměl jsem ale nejmenších pochyb o tom, že bych se vzápětí objevil zpátky ve stejné rakvi a můj návrat by nebyl zcela bezbolestný. Bude lepší se až do úsvitu nudit.

Navíc ve mně hlodala další myšlenka, a to, že hromádka otrhaných šatů, nůž a na míru upravený flamberg nepředstavují tak docela počáteční výstroj nekromanta. Stále tu muselo být ještě něco. Patrně ne v samotné chatrči, ale v jejím okolí – možná v některém z hrobů – rozhodně tu ale něco muselo být.

Znovu jsem uslyšel šustění pod podlahou, opatrně jsem přešel po prknech a poslouchal, jak vržou. Jedno působilo pružněji než ostatní. Klesl jsem na kolena, zasunul hrot nože do škvíry a našel tajný prostor – krysí díru.

Právě když jsem obdržel hlášení o přiřazených zkušenostních bodech, zaútočilo na mě zespodu vzteklé malé stvoření a ostrými zoubky mi málem ukouslo prsty. Vlastně by se mu to povedlo, kdybych nevstal a nenatáhl se pro svíčku.

Z prostoru pod podlahou se pokusila vylézt nemožně tlustá krysa, jenže uvízla, a jak se snažila protlačit ven, škrábala po prknech okolo. Okamžitě jsem zapomněl na všechny nové magické dary, sáhl jsem po flambergu, stále opřeném o stěnu, uchopil ho oběma rukama – jednu jsem položil vedle záštity, druhou dál na jílec –

a bodl s ním krysu jako oštěpem. Doslova jsem tu havěť vlnitou čepelí prošpikoval a pro jistotu jsem s ní ještě zakroutil.

Chatrčí se rozšířil odporný zápach mrtvého masa.

Zabil jsi krále Mrtvou krysu!

Zkušenost: +30

Mrtvá krysa? Skutečně, jakmile jsem vytáhl krysu z díry, slabý svit ohně v krbu odhalil důkazy rozkladu stejně jako hrubé stehy, které držely mrtvé maso pohromadě. Rozhodně práce nekromanta.

Možná dokonce moje vlastní? Mohl ten tvor střežit můj osobní poklad?

Znechuceně jsem se přikrčil, sáhl do díry a prosmátral ji, brzy jsem tak objevil malou zdobenou skříňku. Nebyla zamčená. Uvnitř jsem našel měšec s pěti drobnými stříbrnými mincemi, amulet ve tvaru už známého kostěného kola s lebkou a několik svinutých listů pergamenu.

Amulet naneštěstí neměl žádné magické vlastnosti. Pravděpodobně šlo jen o symbol cechu nekromantů. Po chvíli váhání jsem si ho pověsil na krk a obrátil pozornost k pergamenům, které jsem začal studovat v pableskujícím světle svíčky. Obsahovaly hrubé náčrtky zmrzačených zvířat s doprovodnými popisky. Škoda, že jsem je nedokázal přečíst.

Kontrola inteligence selhala!

Nezbytná úroveň inteligence: +5

Sakra! Přesto jsem nebyl až tak naštvaný. Celou podstatou problémů koneckonců je, že se mají řešit. Skutečnost, že jsem si nemohl uložit svitky do inventáře, mě znepokojila mnohem víc. Důvod byl prostý, jednoduše jsem neměl žádnou brašnu ani batoh.

Zatraceně! Neměl jsem vůbec nic, ani papírový pytlík!

Nezbývalo mi tak, než vrátit svitky zpět do skříňky a tu do krysí díry. Vrátil jsem na místo i prkno a uvažoval, jak nést nůž. Nakonec

jsem si ho zastrčil za provaz, který mi nahrazoval opasek, a utáhl ho, aby mi nůž nevypadl z nohavice. Poté jsem odtáhl mrtvého krysího krále – který byl rozhodně jednou provždy mrtvý – ke dveřím a hodil jeho smradlavou zdechlinu tak daleko do lesa, jak jen to šlo. Ze zápachu hniječícího masa se mi začínalo dělat nevolno a mě napadlo, jestli jsem si vybral správnou odnož rozvoje.

Pak jsem si ale povzdychl a pokusil se vytěsnit podobné hlouposti z hlavy. Potřeboval jsem dosáhnout 20. úrovně, zjistit víc o svém questu a dokončit ho – a pak mě čekal požehnaný program na ochranu svědků!

Dřevo v krbu už skoro dohořelo a jeho šarlatové uhlíky nevrhaly prakticky žádné světlo. I oharek svíčky už poblikával. Proto jsem využil poslední šanci na prohledání chatrče, nic jiného jsem ovšem neobjevil. Jestli obsahovala nějaké další schované poklady, úroveň mých smyslů nebyla dost vysoká na to, abych je vypátral.

Potom začalo venku svítat. Nadešel čas vyrazit za dobrodružstvím, zkušenostními body a kořistí – a za vším dalším, co si pro mě představivost vývojářů přichystala.

KAPITOLA 2

Pochyboval jsem o tom, že tenhle svět kdy poznal směšnějšího nekromanta, než jsem byl já. Stál jsem bos a jen v otrhané košili a zalátaných starých kalhotách ve dveřích chatrče, mohutný flamberg hozený přes rameno a obezřetně jsem se rozhlížel po lesním hřbitově. Jen jsem se rozhlížel, absolutně jsem totiž neplánoval samotný hřbitov v nejbližší budoucnosti navštívit. Mezi nakloněné náhrobky pronikaly první paprsky vycházejícího slunce, ozařovaly chuchvalce mlhy a barvily je do stříbrna. Kus od plotu houstla mlha do neproniknutelného mléčně bílého oparu, který skoro zakrýval strašidelnou siluetu hrobky.

Intuice mi napověděla, že tam mě nečekaná nic než rychlá, bolestivá smrt. Už jsem nebyl žádný zelenáč; poznal jsem problémy, když jsem je viděl. Než se vydám na podobná místa, musím napřed postoupit o několik úrovní výš.

O několik úrovní výš, jasně. To se snadněji řekne, než udělá. Jak jsem to asi měl provést? Jediným živým tvorem v okolí byl zjevně velký černý havran na střeše chatrče. Bylo nemožné, abych se k němu dostal. A každopádně na tom nezáleželo.

Když se vydám po pěšině, musí mě někam zavést. To mi umožní prozkoumat okolí. Možná získám i nějaké zkušenostní body. Koneckonců je to jenom hra.

Vydal jsem se na cestu a bosýma nohama jsem čeril studené bláto.

Téměř ihned jsem v podrostu uslyšel šustění. Na mýtinu vyrazil malý pruhovaný pašík. Pobouřeně si odfrkl – než mě ale mohl napadnout (pokud to tedy měl v plánu), uchopil jsem oběma rukama meč, otočil se na podpatku a s rytířským zachroptěním si shodil těžkou zbraň z ramene.

Čepel prosvištěla vzduchem. Měla pašíka přeseknout napůl – z nějakého neznámého důvodu se mi ale jílec nemotorně zkroutil v rukách, takže jsem podsvinče trefil jen do čumáku.

Nebohé stvoření odlétlo zpátky do podrostu. Neudržel jsem rovnováhu a setrvačností se roztočil. Hrot meče rozrýval zemi, dokud neuvízl hluboko v hlíně.

Vzápětí se mi po silném zásahu do kolene podlomila noha. Jenom zázrakem jsem neupadl.

Kritický zásah! Zranění: 20

Tvé levé koleno bylo poškozeno! Tvá pohyblivost byla narušena!

Systemové hlášení se mihlo kolem a beze stopy zmizelo. Kéž bych totéž mohl říct o druhém pašíkovi, který mě právě napadl. Ucouvl a chystal se mě nabrat zakroucenými kly.

Tentokrát jsem věděl, jak na něj. Prudce jsem proti němu zvedl ruku a použil magii.

Moje prsty strnuly, jako bych je zaryl do útrob mrtvol, jak jimi začala protékat energie. Z ruky mi vylétl chuchvalec slizu a trefil pašíka rovnou do otevřené tlamy.

Poškození: 8

Pašík znehybněl, roztrásl se a začal zvracet červy a rudý sliz. Než jsem ho mohl odpravit, vyrazilo z podrostu první podsvinče, které jsem předtím zasáhl flambergem. Z oteklého rypáku mu tekla krev – přesto se však tento obyvatel lesa zdál víc než odhodlaný. Rozběhl se, skočil a nedal mi tak vůbec šanci vytrhnout flamberg ze země. Svalil jsem se na bok a snažil se schovat za meč, který zůstal trčet v hlíně.

Pašík nezklamal. Naběhl přímo na čepel, rozpáral si břicho a odvrávoral, ze strašlivé rány mu přitom vyhřezávaly vnitřnosti.

Vzápětí jsem utržil mocný zásah pod žebra. Druhé podsvinče konečně vyvrhlo posledního červa, skočilo na mě, trefilo mě do boku a povalilo na zem. Následně potřáslo hlavou a rozpáralo mi kly

maso. Já mu na oplátku vrazil nůž do krku. Kolem stříkala krev. Ta hnusná potvora se stáhla, svalila se na trávu a cukala nožkami.

Kritický zásah! Krvácivá rána!

To už jsem se nedokázal zvednout zpátky na nohy. Jakmile jsem se opřel rukama o zem, do útroh se mi zařízla nesnesitelně ostrá bolest a donutila mě převalit se na záda a chytit se za rozpáraný bok. Přes sevřené prsty mi protékala horká krev a odnášela s sebou můj život.

Zrovna to vypadalo, že přijdu i o poslední body zdraví, když bolest polevila. Celý jsem ztuhl, nedokázal jsem se vůbec hnout.

Vtom jsem uslyšel plácání křídel. Havran slétl ze střechy, přistál mi na rameni a jedním ostrým klovnutím mi vydloubl oko.

Parchante! Uvařím si z tebe polívku, ty vypelichaná slepice!

Menší cenou útěchy mi byla hrst oznámení, že podsvinčata vykrvácela. Byly mi připsány zkušenostní body a postoupil jsem o úroveň výš. Už mě to nezajímalo. Zaklepal jsem bačkorami.

Zemřel jsi, ale není to tak zlé!

Hlášení mi napřed připadalo jako výsměch vývojářů, moje předchozí zkušenosti totiž nebyly ani zdaleka příjemné. Přesto po něm následovala celá sprška dalších zpráv, které mě informovaly o snížení úrovně citlivosti mého nervového systému. Taky čich se mi vyrovnal a sluch zlepšil. Doladování herního zařízení očividně ještě neskončilo, takže moje smrt – nebo spíše mimořádně bolestivé pocity, které ji doprovázely – spustila nové přenastavení výchozích parametrů.

Nové hlášení mě varovalo, že změny se projeví po povinném dvacetiminutovém spánku. Potvrdil jsem.

Následně jsem probral ve stejné rakvi jako předtím.

Okolní realita nyní byla o trochu reálnější. Slabá bolest hlavy, se kterou jsem se vzbudil, postupně odezněla. Všechno ostatní bylo

stejně. V košili jsem měl o několik děr víc a ztratila i pár bodů výdrže stejně jako moje kalhoty. Stačilo, že jsem je nemusel látat nebo z nich práť zaschlou krev.

V rakvi jsem se posadil s nemalou úzkostí a soustředil se na vjemy. Přesto se nezdálo, že by mi něco chybělo; předchozí bolest hlavy nyní zmizela beze stopy. Zjistil jsem, že flamberg leží na stole; pro nůž jsem si musel dojít ven.

Podle vycházejícího slunce, které sotva začalo barvit obzor, uplynulo od mojí neslavné smrti asi dvacet minut, přesně jak mě systém informoval. Od té doby tu nebyl žádný člověk ani zvíře. Jak krysí král, tak pašici, které jsem oddělal, byli pořád na místě; havraní parchant stále dřepěl na střeše.

Už vžitým pohybem jsem napřáhl pravou paži, přitiskl prsty k sobě a investoval veškerou magickou energii do jediného zaklínačdla, které jsem měl k dispozici. Jakmile jsem ucítil, že se mi v dlani plazí červi, hodil jsem je po podlém ptákově.

A minul jsem.

Havran zaskřehotal a vzlétl. Sakra!

Podíval jsem se na hnijící zdechlinu krysího krále. Zdálo se, že už nepáchne tak hrozně jako dřív; aspoň mi z toho nebylo na zvracení. Asi to mělo co dělat s přenastavením herních vjemů.

Mohl jsem jen doufat, že se změnil i můj práh bolesti.

Přesto jsem se rozhodl dál se tím nezabývat, prozatím. Místo toho jsem se vrátil do chatrče a otevřel statistiky své postavy.

Úroveň: 2

Status: 40/100

Za každé podsvinče jsem obdržel hezký bonus 40 zkušenostních bodů a povýšením na 2. úroveň jsem obdržel 1 dovednostní a 4 vlastnostní body, z nichž dva už přerozdělil sám systém a zvýšil moji sílu a vůli. Asi jsem používal dovednosti, které s těmito parametry přímo souvisely.

Pořád jsem musel rozdělit zbývající dva body. Jelikož jsem neměl

šanci projít si všechny články a manuály o nekromantickém levelování, musel jsem se spolehnout pouze na logiku a herní zkušenost.

Síla je odpovědná za poškození způsobené zbraněmi určenými pro boj zblízka, navíc souvisí s vahou břemene, které můžeš nosit, a s výdrží.

Pro čaroděje to nebyl právě užitečný parametr, aspoň z mého pohledu, proto jsem se rozhodl ho dál nezvyšovat.

Hbitost určuje přesnost a rychlost pohybů a reflexů.

Zase nic moc. Pravda, být nemehlo nebylo zrovna nejlepší – v tuto chvíli jsem se ale opravdu potřeboval soustředit na vlastnosti své třídy. Dobrá úhybná schopnost se přirozeně hodila každému, dokonce i nekromantovi – právě teď jsem ovšem měl jiné priority.

Konstituce přímo ovlivňuje zdraví, výdrž a odolnost vůči vnějším faktorům, stejně jako rychlost jejich regenerace.

To mě donutilo přemýšlet. Fakticky se mi nechtělo hned po pár úderech zaklepat bačkorami. Přesto bych se měl asi pokusit ještě chvíli hrát, jen abych zjistil, jak jsou tyhle parametry důležité pro mého čaroděje.

Intelligence uživateli umožňuje používat stále komplexnější zaklínadla, plány a mechanismy.

Vyskočilo mi hlášení oznamující, že tato konkrétní vlastnost je spolu s vůlí podstatná pro všechny čaroděje a za každých pět úrovní se navyšuje. Intelligence zjevně ovlivňovala hlavně dostupnost zaklínadel, už ale ne jejich účinky. Použití zaklínadel 10. stupně vyžadovalo navýšení intelligence na 5. Po krátké úvaze jsem se rozhodl ani tentokrát nic neuspěchat.

Smysly ovlivňují vjemy všech pěti smyslů stejně jako intuici a rychlost regenerace vnitřní energie.

Tento konkrétní parametr se navyšoval o jeden bod za každých deset úrovní – a já si v tuhle chvíli nebyl úplně jistý, jestli stojí za to do něj investovat.

Vůle určuje zásobu vnitřní energie stejně jako účinek zaklínadel. Společně s konstitucí ovlivňuje i výdrž.

Sakra! K vytvoření vyvážené postavy jsem opravdu potřeboval začít vylepšovat většinu vlastností. V tuto chvíli jsem ovšem měl jenom ubohé dva body. Co tedy s nimi?

Po chvíli váhání jsem je investoval do vůle, čímž jsem zvýšil maximální poškození, které jsem mohl svým jediným zaklínadlem způsobit, z 9 bodů na 12. Navíc jsem získal přístup k dalším třem zaklínadlům.

Jediný dovednostní bod, který jsem obdržel za svůj první postup o úroveň výš, jsem však investovat nemohl. Podle stejné zprávy jsem ho mohl použít pouze na vylepšení zaklínadel nebo na studium nějaké druhotné dovednosti – na hřbitově jsem ovšem neviděl žádné potenciální učitele, kteří by dychtili po tom učit mě. A k vylepšení zaklínadla s červy jsem stále potřeboval přidat 16 bodů ke své základní inteligenci. Před dosažením takových výsledků mě čekala ještě spousta levelování, proto jsem se tím nyní nechtěl trápit. Místo toho jsem otevřel statistiky postavy.

John Doe

Čaroděj/Nekromant

Úroveň 2. Současný status: 40/100

Síla: +1

Hbitost: základní

Konstituce: základní

Intelligence: základní

Smysly: základní

Vůle: +3

Život: 50/50. Regenerace: 5 % za hodinu

Výdrž: 50/50. Regenerace: 20 % za hodinu

Energie: 65/65. Regenerace: 10 % za hodinu

Kapacita nosnosti: 22 liber

Dovednostní body k dispozici: 1

Zachechtal jsem se. Nebylo to nic moc – čekal snad ale někdo, že za dvě hodiny dosáhnu ve hře nějakých úžasných výsledků? Obzvláště když jsem po většinu času trčel v hlídačově chatrči na hřbitově a bál se z ní vystrčit nos.

Nevadí. Aspoň mě nikdo nesežral.

A teď už bych měl radši vyrazit.

I přes toto povzbuzení jsem však nevykročil bezhlavě vstříc dobrodružství. Místo toho jsem aktivoval mapu.

Moje současná lokace nesla označení Hřbitov – a kromě řečného hřbitova a chatrče hlídače tu nebyly prakticky žádné značky. Celou oblast halily šedé mlhy války.

Jen ze zvědavosti jsem zkontroloval funkce herní komunikace, zjistil jsem ovšem, že všechny, až na horkou linku administrátora, jsou zablokované. Další hlášení mě informovalo o tom, že hráčům nižší než 10. úrovně je doporučeno nerozptylovat se a soustředit se na virtuální dobrodružství pro zajištění „vyšší přesnosti vyladění senzorické rovnováhy“.

Já už měl šanci ocenit pozitivní efekty takového automatického vyvažování. Navíc jsem stejně neměl koho kontaktovat, ještě ne. Proto jsem se rozhodl svojí vynucenou izolací dál nezabývat; místo toho jsem si přehodil přes rameno flamberg a vyrazil po pěšině k lesu. Jít bosky po čerstvě rozbahněné pěšině nebylo zrovna příjemné, mnohem větší starosti než bláto mi ovšem dělaly nejrůznější místní potvory, nemluvě o případných lupičích.

Obezřetně jsem nahlížel do hustého podrostu a pozorně naslouchal. Asi proto jsem obdržel další systémovou zprávu.

Varování! Tvá úroveň smyslů není dostatečná pro aktivaci vnitřního vidění!

Těžce jsem si povzdychl. Tolik důležitých vlastností – jak je ale měl člověk, k čertu, vylepšit?

A když už jsem byl u toho...

V podrostu jsem uslyšel frkání. Křovím se mihl pruhovaný bok. Sáhl jsem po zásobách energie, soustředil se, zhmotnil další červy a hodil je po podsvinčeti. Možná jsem vyplýtlval pět bodů energie, šťastný zásah mi ovšem vynesl dvakrát tolik od zaskočeného prasete.

S vrískotem, který rval uši, se na mě vrhlo. Postavil jsem se mu dalším magickým útokem a tentokrát jsem ho trefil mezi oči. Ochromený kanec potřásl hlavou, což mi umožnilo zbavit se ho, aniž bych musel sáhnout po flambergu. Prostě jsem po něm hodil další hrst červů.

Zabil jsi divokého kance!

Zkušenost: +40

Prsty mi cukaly a celá ruka strnula, jako bych s ní nabíral drcený led. Nepříjemný pocit postupně odezněl a já se rozhodl přidat k bodům, které jsem právě získal, i nějakou kořist.

Sotva jsem však k mrtvému praseti přikročil, ke své hrůze jsem znechuceně ucukl. Zvíře vypadalo, jako by ho někdo polil kyselinou; kůži mělo na několika místech spálenou až na kost, příšerně smrdělo a už se začínalo rozkládat. Byla to škoda – ale vlastně se to dalo předvídat. Nemohl jsem očekávat, že by smrtící magie voněla po růžích.

Hodil jsem si flamberg zpátky na rameno a šel dál. Do další úrovně mi zbývalo už jen 20 bodů a já se nemohl dočkat, až je získám.

Což byl asi důvod, proč mě při příchodu na mýtinku, kde spodní větve stromů okusoval skvrnitý koloušek, neovládly žádné sentimentální pocity k „malému Bambimu“. Místo toho jsem pevněji sevřel meč.

Co jiného jste čekali? Jsem přece nekromant, ne? A ještě hůř, jsem hráč!

Nechtěl jsem použít magii, abych nepoškodil jeho kůži. Místo toho jsem se k němu připlížil a zasadil mu mocnou ránu do štíhlého krčku těsně nad lopatkami.

I tentokrát všechno proběhlo bez zádrhele. Čepel mu rozřízla maso i kosti, snadno mu utřala hlavu a následně se zasekla do země. Stálo mě hodně námahy vyprostit ji z drnů a propletených kořenů.

Každopádně na tom nezáleželo. Uspěl jsem, to bylo nejdůležitější.

Zabil jsi koloucha!

Zkušenost: +20

Úroveň: 3. Současný status: 0/200

Zatím jsem se nezabýval svým postupem. Místo toho jsem klesl na kolena, vytáhl zpoza provizorního opasku nůž a začal zvíře stahovat z kůže. Brzy jsem byl od hlavy k patě upatlaný od krve a jeho zatracená kůže rozpižlaná na cucky, takže mi k ničemu nebyla – nicméně jsem za vynaloženou námahu získal aspoň něco.

Zkušenost: +10

Chtěl by sis osvojit Pitvu?

Zaváhal jsem, zvážil to, pak jsem souhlasil a vyplýtvat jeden ze svých dovednostních bodů na výcvik.

Získal jsi novou dovednost: Pitva. Současný stav: 1 %

Otevřel jsi hlavní dovednost nejvyšší úrovně Anatomie. Současný stav: 1 %

Otevřel jsi novou dovednost: Zacházení s nožem. Současný stav 1 %

Takže takhle to fungovalo. Tři v jednom. To nebylo špatné! Opravdu, jaký bych to byl nekromant, kdybych neuměl kuchat mrtvoly a nevěděl, co mají uvnitř?

Můj úsměv však zmizel, když jsem za sebou něco uslyšel. Znělo to jako frkání... Ano, přesně. A taky bušení kopyt.

Otočil jsem se a uviděl, že se na mě řítí nádherný jelen. Tak krásný parchant.

Jeho útok jsem hrstí červů zastavit nemohl, proto jsem vyskočil na nohy, ohnal se flambergem a zároveň se vrhl stranou.

Nebo jsem se o to aspoň pokusil. Těžká čepel dopadla na zem, trefila kořen, odrazila se od něj a jen slabě škrtila jelenovi o nohy, aniž by mu nějak ublížila – a rozhodně mu nezpůsobila krvácivou ránu. A ani můj skok stranou neproběhl přesně tak, jak jsem si ho naplánoval. Sotva jsem se zvedl na nohy, rozpáral mě jelen svým ostrým paroží, vyhodil mě do vzduchu a znovu mě na ně nabodl.

Zemřel jsi!

KAPITOLA 3

Probral jsem se v rakvi, posadil se a proklel celou rodinu toho zpro-padeného jelena až do pátého pokolení. Následně jsem se rozhlédl kolem a znovu zaklel, tentokrát se terčem mých nadávek stal flam-berg ležící na stole.

Co to s tebou je, ty pitomý kráme? Nebo... je něco se mnou?

Vylezl jsem z rakve, přistoupil ke dveřím a vyhlédl ven. Následně jsem se vrátil zpátky ke stolu a otevřel popis meče. Tentokrát jsem zašel dál, nezkontroloval jsem pouze jeho hlavní statistiky: vyhledal jsem si hlášení o jeho nynější efektivitě i doporučené hodnoty. Nad výsledky jsem zklamaně zavrčel.

K dosažení základní přesnosti a hodnot poškození budu muset ovládnout boj zblízka, naučit se používat dvouruční zbraně a nacvi-čit si šerm s dvouručními meči. Navíc budu muset navýšit svoji sílu na 30, konstituci na 25 a hbitost na 20. Bez nich podléhala zbraň postihům, které snižovaly její přesnost o 83 % a poškození o 73 %.

U nože to tak depresivní nebylo – jenže i v jeho případě jsem po-třeboval navýšit hbitost a smysly, aby se z něj stala účinná zbraň, bez nich jsem mohl na zasazení kritického úderu nebo krvácivé rány zapomenout. Nepomohly mi ani znalosti stahování kůže a anatomie, protože byly pořád v plenkách.

Takže mi nezbývalo než akceptovat, že jsem slaboch a nekňuba. To jsem ale odmítal. Třetí úroveň mi vylepšila sílu a vůli o jeden bod. Potom, co jsem si chvíli lámal hlavu, jsem dospěl k závěru, že mrtvý čaroděj nemůže být úspěšný sám od sebe, proto jsem jedno-duše ignoroval své magické dovednosti a investoval zbývající dva body do konstituce.

Maximální úrovně mého zdraví a výdrže okamžitě vystřelily do výšky, stejně jako rychlost jejich regenerace. Dokonce se mi zdálo, jako by mě z přetažení rozbolely svaly. Svalnatější jsem se každo-

pádně nestal – pořád jsem byl stejný pytel kostí, nic nového. Nakonec se k tomu dostaneme.

Nacvičeným pohybem jsem si hodil flamberg přes rameno, opustil chatrč a zamířil po už známé pěšině do lesa. Když jsem se ocitl na mýtině, obezřetně jsem se rozhlédl, zdálo se však, že jelen si šel po svém, což mi umožnilo prohledat trávu a vyzvednout si nůž, který jsem tu posledně upustil.

Ted' jsem odsud potřeboval vypadnout. A to jsem taky udělal. Co jiného byste čekali? Prošpikování ostrým parožím byla mimořádně nepřijemná zkušenost, ať už opravdová nebo virtuální.

Asi minutu jsem běžel, pak jsem přešel do lehkého klusu – i ten mi však až podezřele rychle odsával výdrž.

Potom les nahradila nekonečná pole. Slunce se už vyhouplo nad obzor a nemilosrdně se do mě opíralo. Vyprahlo mi v hrdle; potřeboval jsem se napít.

Tedy jsem zalitoval toho, že jsem si zvolil holohlavou postavu. Dokonce jsem chvíli uvažoval, jestli mi nakonec vlasy znovu nenarostou, v tu chvíli na tom ovšem pramálo záleželo. Opravdu.

Asi po patnácti minutách jsem se konečně zastavil, abych popadl dech, neboť mě znenadání přepadla závrať. Bylo mi fakt zle. Košili jsem měl promáčenou potem; začal jsem vrávorat, třebaže můj ukazatel výdrže – byl plný už jen z jedné třetiny – očividně dál neklesal.

Co to se mnou, krucinál, je?

Otevřel jsem statistiky své postavy a zvolil si rozšířené menu.

Hlad: 13/100

Žízeň: 67/100

Vzduch: 9/10

Zima/horko: +91/100

Hlad jsem neměl. Něco k pití bych si dal, ale nebylo to tak hrozné: prozatím mi jen vyprahlo v hrdle. S dechem jsem problémy taky neměl. Byl jsem ovšem přehřátý! Přehřátý!

Zatraceně! S holou lebkou bych na tomhle slunci klidně mohl dostat úžeh.

Zaklel jsem, sundal si košili a omotal si ji okolo hlavy. Hned se mi udělalo trochu líp, proto jsem pokračoval. V duchu jsem si udělal poznámku, že si musím sehnat brašnu, nějaké jídlo a čturu s vodou. A neškodilo by i normální oblečení: v těchhle hadrech jsem v noci riskoval umrznutí. A boty, i nejjednodušší sandály by stačily.

Po dalších deseti minutách jsem dorazil na kraj žitného pole a uviděl *ho*.

Strašáka.

Někdo nacpal do starého pytle, co mu přišlo pod ruku, pak ho pověsil na kůl zaražený do země. Následně ho oblékl do nemožně zašlé armádní tuniky a slamáku se širokou střechou. A když už byl u toho, nakreslil mu na obličej děsivý škleb a dvě černé oči.

To poslední mě přimělo strnout, neboť jsem se začal obávat, jestli na mě vývojáři nenalíčili past.

Co když to nebyl jen pytel zatuchlé slámy? Co když ta věc fakticky žila?

Sluneční žár ovšem dál sílil. Opravdu se mi nelíbilo bloumat kolem s provizorním turbanem na hlavě – navíc se mi na slunci pekla ramena – proto jsem nakonec sebral odvalu, sešel z pěšiny a strašáka vysvlékl: napřed klobouk, pak armádní tuniku bez knoflíků, která dříve musela být zářivě červená, déšť a sluneční svit ji však vyšisoval do špinavě hnědošedé.

Strašák se ani nehnul. Rychle jsem od něj odstoupil a vrátil se na pěšinu. Znovu jsem si oblékl košili, vklouzl do tuniky a na hlavu si narazil klobouk. Nebýt flambergu u mého boku, vypadal bych jako typický houmlesák. Takhle jsem nejspíš připomínal žoldáka, kterého potkaly těžké časy – nebo možná lupiče, jeden nikdy neví.

Hlavně že jsem nevypadal jako nekrouš. Nezapomněl jsem totiž na všechna varování o místních, kteří nás mají nejraději pečené.

Aniž bych přestal vrhat obezřetné pohledy po strašákovi, kus jsem od něj poodešel. Teprve pak jsem zkontroloval statistiky své postavy. K mé neskonale spokojenosti už mi nehrozil úžeh. Na dru-

hou stranu jsem začínal být čím dál žíznivější – na kraji lesa jsem objevil potůček s křišťálově čistou vodou a mohl se dosyta napít.

Čtóra. Potřeboval jsem ji stejně naléhavě jako brašnu.

Zakrátko už pěšinu lemoval hustý porost. V houští jsem slyšel krupání a v trávě občas zahlédl siluetu zvířete.

Následně se pěšina napojila na farmářskou silnici s hluboce vyjetými koleje. To už jsem se celkem uvolnil. Asi jsem neměl, ale prošlo mi to. Na křižovatce jsem si náhodně vybral silnici vlevo, šel rovnou za nosem a brzy dorazil k nejbližší vesnici.

A zrovna když jsem se blížil k nízkému plotu na hranici osady, těsně poté, co jsem obdržel 20 bodů za objevení nové lokace, mi před očima vyskočilo malé okno s mojí postavou a poblíkávající kolonkou pověsti.

Zamračil jsem se a zkontroloval postoj vesničanů k mojí osobě – nebo spíše k popisu mé postavy, který jim systém vygeneroval.

Divný a nebezpečný cizinec

Tu věc s „cizincem“ jsem chápal. Ale co mělo znamenat „divný a nebezpečný“?

Jestli to tak půjde dál, ještě na mě poštvou psy. Tedy za předpokladu, že mě rovnou neprošpikují šípy. Jak jsem jim měl dokázat, že nejsem žádný darebák? A proč bych měl? Znamenalo to, že umí od samotného začátku odhalit mou specializaci?

Sáhl jsem po kostěném amuletu pod košilí. Flamberg mě dost tížil a nutil mě naklánět se na stranu.

No ovšem! Meč!

Vešel jsem do křoví, zabodl ho do země a ucouvl.

Hra mě vzápětí obdařila dvaceti body a můj popis se změnil v něco přijatelnějšího:

Neškodný tulák

Priznávám, že mě označení „neškodný“ trochu urazilo, rozhodl

jsem se ale nechat to být. Takhle jsem měl aspoň celkem dobrou šanci, že najdu něco, co budu mít společného s místními. Flamberg každopádně nikam nezmizí. Asi existoval nějaký způsob, jak bych o něj mohl natrvalo přijít, sám od sebe ale neodkráčí a ukrást se taky nedá.

Vylezl jsem z křoví, zamířil k plotu a byl rád, že už mě nic netíží. A i kdyby mě moje neopatrnost stála život, prostě zase oživnu, trochu se vyleveluju, a pak se sem vrátím a donutím je za jejich chabou pohostinnost zaplatit. Nebylo by to příliš těžké: vypadalo to, že vesnici tvoří jen asi dvacet domů a zvonice.

Přesto se nezdálo, že by se mě někdo chystal napadnout. Ne že by tu bylo mnoho místních schopných něčeho takového: jediný, koho jsem viděl, byl vousatý stařík v klobouku dost podobném tomu mému, který seděl na kládě u otevřené vesnické brány. Přestože měl vedle sebe položenou sukovici, nepřipadal mi jako nebezpečný protivník.

Zadíval jsem se na něj, neobdržel jsem však žádné informace: jak jeho úroveň, tak třída byly skryté. Systém mě vzápětí informoval o mých nedostačujících smyslech. Takže mi nezbylo než se k němu vydat a představit se postaru.

„Okamžiček! Co chceš?“ uhodil na mě stařík, sotva jsem se ocitl na otevřeném prostranství, a sáhl po sukovici.

Z bezpečné vzdálenosti a bez udání jména jsem odpověděl: „Vydal jsem se na vandr za prací.“

Asi jsem se mohl zeptat, kde bych sehnal něco k snědku a místo na spaní, napřed jsem chtěl ale zjistit, jestli nemá k dispozici nějaké questy.

Neměl. Uklidnil se však a svalil se zpátky na kládu. „Takže jsi žebrák.“

„Poutník.“

„Podle ohozu nejsi nic víc než povaleč,“ prohlásil.

Udělal jsem bezmocné gesto. „Obrali mě zlí lidé.“

„Proč jsi s nimi nebojoval?“

„Asi nevím jak.“

Stařík zklamaně mávl rukou a odplivl si. „On neví jak! Když já byl ve tvém věku... ach, zapomeň na to.“

Neměl jsem v úmyslu nechat se od něj sekýrovat. „Dá se ve vesnici sehnat práce?“

„Práce je habaděj!“ Hlídač brány se zadíval na nebe a potřásl hlavou. „Dneska bude fakt vedro, to je jasné!“

„Takže můžu dovnitř?“

„Běž rovnou do hospody,“ řekl stařík a pustil mě dál. „Hospodský je náš prozatímní starší.“

„Prozatímní?“

„Jo. Ten předešlý i s celou famílií umřel nedávno na mor. Takže tu teď všechno řeší hospodský.“

Kývl jsem a zamířil k bráně, jakmile jsem jí ale prošel, zavolal za mnou: „Hej, mlad'ochu!“

„Ano?“

„Jestli něco štípneš nebo se s někým porveš, pověsíme tě. Udělám to osobně těmahle rukama. Dej na moje slova!“

„Takže jsi i místní kat?“

Vybuchl smíchy. „Jsem holka pro všechno!“

Zaváhal jsem. Rozhodně bych se od něj mohl něco dozvědět. Přesto jsem nepovažoval za moudré zasypat ho otázkami a raději jsem zamířil do hospody. Moje současná Reputace u vesničanů byla na 3 bodech, což systém přetlumočil jako „podezřívavost a nedůvěra“. Nemůžete se prostě začít lidí vyptávat, když se k vám staví takhle.

I tak na mě banda místních kluků pískala a pokřikovala, zatímco jsem mířil do nakřivo stojící chajdy, která sloužila jako vesnická hospoda. Nějaký čokl se mi málem zakouzl do nohy. Musel jsem vynaložit veškerou sílu vůle, abych ho nerozmáznul svým jediným zaklínadlem.

Moje sebekontrola se mi ovšem vyplatila. Zprvč jsem neodhalil svoji skutečnou podstatu vesničanům; zadruhé jsem nezabil něčího mazlíčka; a zatřetí jsem při vstupu do šera putyky obdržel dalších 40 bodů za splnění skrytého questu hlídače brány.

Moje slabé smysly mi nedovolily přecíst si status hospodského. Poznal jsem jen to, že je tlustý a plešatý, má pivní břich a na kulaté, masité tváři tenký knírek.

On mě však zjevně zhodnotil během okamžiku. „Nejsem žádná charita,“ vyštěkl.

Sundal jsem si slamák a utřel si pot z čela. „Nepotřebuješ třeba pomocníka? Nebo někdo z vesničanů?“

„Nikdo ti nezaplátí!“

„Můžu pracovat za jídlo.“

Krátce to zvážil, pak ukázal na zadní dveře. „Nakrmím tě, když naštípáš trochu dříví.“

Obdržel jsi nový úkol: Naštípat dříví

Neměl jsem náladu dohadovat se ani třeba jen zkontrolovat popis questu. Vyšel jsem ven na zadní dvůr, potěžkal velkou sekeru a odevzaně si povzdychl. Dřevo byl plný přístřešek.

Je ale pravda, co se říká, a cesta dlouhá tisíc mil začíná prvním krokem. Kousek po kousku jsem to dokázal. Čtyřikrát jsem si musel sednout do stínu a čekat, dokud se mi neobnovila výdrž. Práce se sekerou ji spalovala znepokojivě rychle, přičemž se regenerovala jen rychlostí 18 bodů za hodinu.

Na konci byl můj ukazatel Žízň hluboko v červených číslech. I můj Hlad zesílil. Hospodský však byl štědrý a postavil přede mě velkou misku polévky se spoustou zeleniny, a dokonce i s několika kousky masa.

Kromě jídla jsem obdržel i 50 bodů a +1 k Reputaci u vesničanů, kteří teď ke mně měli přistupovat jen s „nedůvěrou“. Nebylo to špatné, když jste pominuli do krve rozedřené puchýře na rukách.

Rukavice. Zoufale jsem toužil po rukavicích.

Po jídle se moje výdrž obnovovala mnohem rychleji. Přesto jsem záznamy ignoroval a čísla nezkontroloval, poněvadž do hospody připajdal na pivo nový host.

Zvědavě se na mě zadíval, pak přesunul pohled k hospodskému, který kývl.

„Včera v noci mi vítr zlámal jabloň,“ řekl cizinec. „Když mi ji pokácíš, můžeš si nechat všechna jablka. Jsou tvoje.“

Očividně jim tu chyběly schopné ruce. Zamyšleně jsem se podrbal na bradě a přišel s vylepšeným návrhem: „A džbán piva k tomu.“

„Až skončíš, dostaneš pivo,“ souhlasil můj nový zaměstnavatel s pozoruhodnou lehkostí. Musel jsem se prodat fakt lacino.

Přesto jsem obdržel dalších deset zkušenostních bodů a navíc mi systém nabídl možnost odemknout novou dovednost – což jsem s klidem ignoroval. Nebyla to právě nejužitečnější dovednost. Mohl jsem bez ní žít.

Jo, tentokrát jsem se fakt prodal lacino. Ukázalo se, že jabloň byla mimořádně košatá a jablka malá, zelená a tak kyselá, že jsem do čelisti dostal křeč. Celkem dobře ale hasila žízeň. Vesničan mi na ně navíc dal hrubý jutový pytel. Skoro jsem se rozplakal radostí nad tím, že jsem konečně získal přístup ke skutečnému inventáři.

S tvrdě vydřenou odměnou jsem zamířil zpátky do hospody, tak docela jsem se tam ale nedostal. Cestou mě zastavila stará dáma a najala si mě, abych vodou ze studně naplnil sud, přičemž mi dovolila přespat ve své kůlně. Podobný quest by mě ani nenapadlo odmítnout. Možná jsem zbytek dne strávil taháním věder s vodou, dosáhl jsem ale 4. úrovně a můj popis se změnil z „Tuláka“ na „Nového farmářského pomocníka“.

Když jsem babiznin úkol dokončil, sám jsem se polil vědrem studené vody, pak jsem se posadil na lavici u studny a připravil se projít si všechny skvělé změny, které šly ruku v ruce s mou novou úrovní. Automatická distribuce už dle očekávání vylepšila moji konstituci a smysly, což mě nijak nepřekvapilo vzhledem k tomu, že jsem celý den dřel jako kůň, zatímco jsem se probíral statusy vesničanů. Já naopak investoval do vůle a po krátké úvaze i do síly.

John Doe

Čaroděj/Nekromant

Úroveň 4. Současný status: 20/200

Síla: +3

Hbitost: základní

Konstituce: +3

Inteligence: základní

Smysly: +1

Vůle: +5

Život: 65/65. Regenerace: 7 % za hodinu

Výdrž: 29/69. Regenerace: 32 % za hodinu

Energie: 75/75. Regenerace: 13 % za hodinu

Kapacita nosnosti: 22 liber

Dovednostní body k dispozici: 2

Nová úroveň mi taky nabídla možnost zvolit si jedno ze dvou zbývajících základních zaklínadel smrti. Opět jsem nezvolil Hrobový prach, nýbrž Kostěný úlomek.

Kostěný úlomek

Typ: základní zaklínadlo

Poškození: 3 až 6

Průrazná síla: 10

Maximální dosah: 30 kroků

Výdej energie: 5

Typ poškození: fyzické

Můj magický arzenál se tak zdvojnásobil. V míře poškození se Kostěný úlomek nemohl s Hrobovými červy srovnávat, měl však mnohem delší dosah i větší průraznou sílu.

Vstal jsem z lavice, protáhl si namožené svaly a s pocitem dobře odvedené práce zamířil zpátky do hospody. Těšil jsem se na svůj džbán piva.

KAPITOLA 4

„Nový farmářský pomocník“ není právě nejlepší status. Jakmile jsem vstoupil do hospody, hukot hlasů utichl, jako by někdo vypnul nahrávku. Těch několik hostů uvnitř se otočilo a zadívalo se na mě: někteří zvědavě, jiní se ani nesnažili skrýt nedůvěru. Proto jsem se navzdory předchozím plánům rozhodl tady dlouho nezdržovat. Vyvedl jsem si svůj vydřený džbán piva, vydal se s ním k bráně a hospodskému slíbil, že až ho vypiju, zase mu ho vrátím.

Mírné vylepšení mého společenského statusu a nabídka pití zdarma mi získaly dobrou vůli hlídače brány. Zmalátnělý horkem, nudou a samotou mé pozvání neodmítl.

„Uf,“ řekl stařík, když se odtrhl od džbánu. „Jsem Doug.“

To mi získalo dalších deset bodů. Měl jsem nyní k dispozici staříkův status.

Starý Doug

Vesnický hlídač brány

„John,“ představil jsem se na oplátku a usrkl trochu trpkého, ale pozoruhodně silného pití, a podal mu džbán zpátky. Už teď jsem cítil, jak se mi trochu motá hlava. Nové systémové hlášení mě nabádalo, abych upustil od další konzumace alkoholu.

Jsi podroušený.

Postih inteligence: 10 %

Postih hbitosti a smyslů: 5 %

+5 % k prahu bolesti

+5 % k šancím nesplnit úkol

Doug dál nasával s nepokrytým potěšením. „Uf,“ shrnul své po-

city a hřbetem ruky si utřel ústa. „Takže makáš,“ prohlásil, nezeptal se.

„Makám,“ potvrdil jsem. „Je o mě velký zájem.“

„To ten mor!“ vysvětlil. „Tuhle bránu jsem nemusel hlídat celé roky, a tady jsem!“

„Bojíte se banditů?“ zajímal jsem se.

„Kdeže,“ řekl a pevně sevřel džbán, aby si mohl znovu loknout. Potom se obezřetně rozhlédl a dodal: „Říká se, že v sousedních vesnicích začali mrtví vylézat z hrobů.“

„To určitě ne! To si z tebe utahují, ne?“

„Kéž by! Měli jsme tu opravdického doktora z města, aby se na celou věc podíval.“ Hlídač brány popadl sukovici a vzdorně s ní zamával. „Podle mě je to jasné. Narazíš na oživlou mrtvolu, vymlátíš jí mozek z hlavy! O čem chtějí mudrovat?“

Změřil jsem si jeho drobnou postavu s nepokrytou skepsí, což ho ještě víc rozduřilo.

„Myslíš si, že starý Doug už k ničemu není? Ha! Pořád zvládnou nakopat mlad'ochům zadek! I tobě – bez problému. Já bych si žádné lupiče k tělu nepustil!“

„Jde o to, že já se nikdy bojovat nenaučil,“ povzdychl jsem si a udělal smířlivé gesto.

„Mám tě to naučit?“ Svoji nabídkou mě dočista zaskočil.

Starý Doug ti nabízí výuku boje zblízka*

Přijmout/Odmítnout

*** Varování!**

Nejedná se o primární dovednost tvé třídy. K jejímu nastudování budeš muset investovat dovednostní bod.

Po chvíli váhání jsem souhlasil. Starý Doug si plivl do ruky a potřásli jsme si na to. Nová dovednost mi nenabídla nic nového, tedy kromě vylepšení boje se zbraní. Nebylo to tak důležité; aspoň jsem nemusel nic zaplatit.

Nové parametry postavy odvedly mou pozornost, proto jsem si nevsiml, že se blíží tři jezdcí. Naštěstí pro mě to nebyli bandité. Když je Doug uviděl, vstal z klády a uctivě smekl slamák.

Dva z jezdců měli na sobě kroužkové košile a byli vyzbrojeni falchiony, krátkými, mírně zakřivenými meči, které se směrem ke hrotu rozšiřovaly. Jejich vůdce, muž s vyholenou hlavou a dlouhým knírem, byl oděn do kožené zbroje. Na sedle mu z jedné strany visel dlouhý luk, z druhé obrovská bojová sekera.

„Kdo je to?“ zeptal se a ukázal na mě.

„Farmářský pomocník, pane,“ odvětil starý Doug krátce.

„Není pytlák?“

„Kdepak, pane.“

Jeho obezřetný pohled mě znepokojil, moje postava ovšem ani v nejmenším nepřipomínala lovce.

Cizí jezdec sebou nespokojeně trhl. „Obávám se, že tu máme pytláka. Zabil mladého jelena. Někdo ho musel vylekat, protože kořist opustil, aniž by svůj špinavý čin dovedl do konce. Jeho Milost je bez sebe vzteky. Poručil nám najít ho a zaživa ho stáhnout z kůže.“

I s oslabeným prahem bolesti představovala taková smrt vážnou zatěžkávací zkoušku pro hráčovo duševní zdraví. Přesto mi ve tváři nezacukal ani sval a napil jsem se ze džbánu, aniž bych se jakkoli prozradil.

„Už se vrátil doktor?“ zeptal se jezdec.

Doug zavrtěl hlavou. „Ještě jsem ho neviděl.“

„Skoro se smráká.“

„Však znáte lidi z města!“

„Budeme za ním muset někoho poslat. Jestli se mu něco stane, Jeho Milost stáhne zaživa z kůže nás!“

„Koho mám poslat?“ zeptal se hlídač brány překvapeně.

Skočil jsem po takové šanci. „Mám se po něm podívat? Prostě mi ukažte, kterým směrem šel.“

„Pověz mu to, Dougu,“ poručil jezdec. „Budu v hospodě. Přenocuju tam.“

Obdržel jsi nový úkol: Najít doktora**Odměna: neznámá**

Tři muži odjeli.

Obrátil jsem se ke staříkovi. „Kdo to, k čertu, byl?“

„To byl Edwin, vrchní hraběcí hajný,“ vysvětlil. „A ty, Johne, se musíš vrátit zpátky na silnici a na první zatáčce zahrnout. Ne doleva, tam leží hřbitov. Musíš zahrnout doprava. Rozumíš? Pytel radši nechej tady. Je příliš těžký na to, abys jej vlácel s sebou.“

Zatímco mluvil, objevovaly se na mé mapě nové ukazatele. Kývl jsem a zamířil zpátky k lesu. Pytel jsem nechal na místě, s sebou jsem si vzal jenom pár jablek pro případ, že by mě přepadla žízeň nebo jsem potřeboval posílit výdrž. Slunce už koneckonců začalo zapadat a nebylo by moudré toulat se kolem a hledat někoho potmě bez Nočního vidění. Bylo by to nejen pitomé, nýbrž přímo nebezpečné, takže jsem potřeboval quest za každou cenu dokončit ještě před setměním. Musel jsem sebou tím pádem hodit.

Chystáš se opustit vesnici.**Chtěl bys přenést bod svého znovuzrození do míst, kde se právě nacházíš?**

Ano/Ne

O tom jsem vůbec nemusel přemýšlet. S radostí jsem přijal. Nemohl jsem vyloučit, že mě v lese nezabijí, a neměl jsem v úmyslu vléct se zpátky sem až ze hřbitova.

Zastavil jsem se u křoví, ve kterém jsem schoval flamberg, pak jsem se ale rozhodl ho s sebou nebrat. Byl jsem snad nekromant, nebo ne? Meč se nedal přehlédnout: kdyby ho někdo nahlásil hajnému, bez váhání by mě zaživa stáhl z kůže. Vlnitá čepel flambergu zanechávala velmi snadno rozpoznatelné stopy; tento typ zranění jste si nemohli splést s žádným jiným.

Slunce se kousek po kousku schovalo za vrcholky stromů a lesní cestu pohltily husté stíny. To mě znepokojilo. Místní ale museli

všechny lesní tvory zahnat, neboť jsem cestou nenarazil na nic vzdáleně nebezpečného. Kolem hopkaly veverky a nad hlavou mi poletovali ptáci; někde poblíž tloukl do stromu datel; zdálky se ozývalo volání kukačky, to ale bylo vše.

Po čase se od cesty oddělila pěšina vedoucí na hřbitov. Po dalších několika minutách jsem objevil odbočku k vesnici duchů, jejíž obyvatelé zabila nějaká záhadná nemoc. Tady z cesty zbyly jenom vyježděné koleje, plné vody po včerejším nočním dešti. Stále jsem nenarazil na živou duši.

To jsem si aspoň myslel. Moje poplašné zvony však najednou rozezněl pár velkých černých havranů. Seděli v koruně zkroucené staré borovice, neustále poletovali nahoru a dolů ze země do větví a zpátky a chraplavě krákorali, jako by se hádali.

Sehnul jsem se a soustředil se, přitom jsem si do ruky vлил mentální energii, abych mohl použít Hrobové červy. Až na podivně se chovající ptáky však žádné další nebezpečí v dohledu nebylo.

Teprve tehdy jsem si všiml tmavě červených šmouh na trávě a polámaného podrostu, jako by keři kdosi protáhl něco těžkého na silnici.

Něco? Nebo někoho?

Když si havrani všimli, že se blížím, spustili ještě větší kravál. Úplně jsem je ignoroval, sešel ze silnice a brodil se vysokou trávou k lesu.

Tam jsem u stromů objevil mrtvolu v podivném šedém hábitu.

Že by to byl ztracený doktor? Pokud ano, tak proč byl quest pořád otevřený?

Zahnal jsem uskřehotané ptáky, klekl si vedle mrtvoly a z tváře jí odlepil kápi.

Byl to muž a ležel na břiše, viděl jsem z něj jen krátké šedé vlasy a provázek okolo krku. Když jsem za něj potáhl, odhalil jsem obyčejný amulet, který se velmi podobal tomu mému, ten jeho však znázorňoval hada obtočeného kolem mísy a zakousnutého do vlastního ocasu.

Doktor? Tady ležela má odpověď.

Status úkolu: Najít doktora
Najít doktorovo tělo: splněno
Zkušenost: +70
Nahlásit objev: probíhá

Přesto jsem zpátky do vesnice nijak nespěchal. Darovanému koni na zuby nekoukej. Pro někoho mého postavení bylo okradení mrtvoly přímo povinností.

Ze všeho nejdřív jsem zpod těla vytáhl obyčejnou látkovou brašnu, hodil si ji přes rameno a schoval do ní amulet, který jsem přidal k majetku mrtvého. Následně jsem se pokusil přetočit mrtvolu na záda, abych jí mohl svléknout hábit. Vzápětí jsem však byl nucen se toho nápadu vzdát.

Z mužovy hrudi trčely dva šípy a látka okolo nich byla ztvrdlá zaschlou krví.

Status úkolu: Najít doktora
Odhalení příčiny smrti: splněno
Zkušenost: +70
Nahlásit objev: probíhá

Zasmál jsem se a obrátil pozornost k jeho botám. Měl na nich obyčejné dřevěné sandály, které nevypadaly zrovna pohodlně – já si však nemohl vybírat.

Když jsem mu jeden sundal, povyk havranů nad mojí hlavou rázem ustal. Uslyšel jsem vrzání, jako když silný vítr ohne strom. Problém byl, že nefoukalo. A šípy v doktorově hrudi byly velmi skutečné.

Aniž bych se ohlédl, praštil jsem sebou o zem. Něco mi prosvištělo nad hlavou a já uslyšel bouchnutí, jak to zasáhlo kmen borovice. Nezbylo mi, než popadnout zesnulého doktora za rameno a přetočit ho na bok, abych se měl před neviditelným lučištníkem čím zaštitit.

Druhý šíp ho zasáhl rovnou mezi lopatky. Rozhodl jsem se ne-

čekat na třetí. Přesunul jsem se k borovici, schoval se za ni a zaslechl další bouchnutí.

Prorážel jsem si cestu větvemi, rval z nich listí a utíkal o život zpátky k hájku. Tam jsem změnil směr a další šíp nechal prosvištět kolem na vzdálenost paže. Opět jsem se vrhl stranou – a neviditelný lučištník opět minul. Prostě jsem prchal dál a dál, dokud jsem neklopýtl a neupadl. Vlezl jsem si do díry v zemi u vykořeněného stromu, snažil se popadnout dech a neprozradit se chraplavým sípáním.

Ani zvuk. Mohlo mě zachránit jenom ticho.

Setřásl jsi pronásledovatele!

Zkušenost: +50

Úroveň 5. Současný status: 20/200

Znamenalo to, že jsem mohl získat body už jen za útěk před útočником? Koneckonců proč ne, tedy pokud jste nebyli válečník, nýbrž čaroděj nebo odpalník.

Spořádal jsem obě jablka, tvrdá a tak trpká, že mě chytila křeč do čelisti, abych si obnovil výdrž vyčerpanou spěšným ústupem. Potom jsem vylezl z jámy a pokračoval dál lesem, místu s mrtvolou jsem se přitom snažil zeširoka vyhnout. Pravděpodobně jsem měl hned rozdělit body, které jsem obdržel – jenže jsem to neudělal a později se vyskytly důležitější věci, kterými jsem se musel zabývat.

Spatřil jsem lučištníka.

Já uviděl jeho, on mě nikoli.

Důvodem bylo, že stál v otevřeném prostoru, kdežto já se krčil v podrostu. Děлил nás od sebe nanejvýš tucet kroků. Teoreticky vzato jsem se pořád mohl nepozorovaně stáhnout zpět do lesa – něco mě však pobízelo vpřed.

Ovládla mě chamtivost. Chamtivost a vzrušení. Lučištník měl na sobě dobrou koženou kazajku a také, což bylo důležitější, nové holinky. Navíc byl sám.

Máchl jsem prudce paží a hodil po něm hrst červů. Magický sliz

ho zasáhl do hrudi a rozstříkl se všude kolem, žádné škody však nenapáchal.

Hroboví červi

Energie: -6

Nepronikli zbrojí.

Do prdele! Prostě smůla!

V jednom jsem ovšem měl fakt štěstí. Když lučištníka pocákala ta odporná hmota, zlomil se v pase a zvracel. Co nejlíp jsem jeho bídný stav využil a hodil jsem po něm Kostěným úlomkem.

Do předloktí se mi zařízla ostrá bolest; bylo to, jako by mi zápěstí sevřel neviditelný led. Dokonce jsem měl pocit, jako by úlomek kosti katapultovalo vstříc cíli moje vlastní maso.

Přesto to stálo za to. Magická střela snadno rozřízla lučištníkovi koženou kazajku i rameno.

Kostěný úlomek

Poškození: 3

Energie: -6

Poškození možná bylo minimální, já však ihned zaútočil znovu. Lučištník zavrával, znovu se však narovnal, přemohl bolest a bez míření vystřelil. Šíp se zabodl do stromu, za kterým jsem se schoval. Odpověděl jsem dalším zásahem úlomku kosti, zatímco on znovu trefil jen kmen.

Přesto jsem se neměl radovat z vítězství nad umělou inteligencí. Lučištník zahodil luk, tasil dýku a pustil se za mnou. Další úlomek jeho útok nezastavil. Vrhł jsem se zpátky do lesa, zakopl o kořen borovice a málem upadl, chytil jsem se však silné větve, udržel se na nohou a kličkoval před nepřítelovým bleskově rychlým pronásledováním.

Hodil jsem útočnickovi do rozšklebeného obličeje další hrst Hro-

bových červů. Kůže mu začala syčet, praskala a tekla z ní hnis – a přesto to nevzdával. Drapl mě za ruku a vrazil mi dýku do boku.

Do útroh se mi zařízla agónie. Nemohl jsem popadnout dech. Z hrdla mi vykloktala krev.

Zranění: 17

Rána mi však nezabránila zaútočit mu zaklínadlem na kyčel. Rozptýlilo mě to, proto mi unikl okamžik, kdy mi podrazil nohy, povalil mě obličejem dolů na tlustý koberec jehličí a zkroutil mi paži za zády. Moje síla nebyla dostačující – a zjevně ani moje hbitost nestačila na to, abych se mu vysmekl. Jak máte čarovat, když se nemůžete hnout?

Na temeni jsem ucítil hrot jeho dýky. Systém oznámil kritický zásah.

Zemřel jsi!