

KÓD MÝTINA

Zpátky ve Hře

VOJTĚCH ARTEMIAN HLAVENKA

FRAGMENT

Kapitola 1 - Zpátky domů

Rozjásanou arénu zaplnily herní logy.

Způsobil jste 10.001 zranění (kategorie „Přírodní katastrofa“).

Získán úspěch „Hybatel reality“ (první hráč serveru).

Získán úspěch „Herkulova síla“ (první hráč serveru).

Získán úspěch „Zbraň apokalypsy“ (první hráč serveru).

Gratulujeme, zvítězil jste ve finále Světového šampionátu hry...

Vypnutí virtuální kabiny mě katapultovalo do pokoje. Promnul jsem si oči a hledal život v propoceném vyhublém těle. Vyklopil jsem se z lehátka a na dálku si naordinoval trojitou dávku zeleného čaje, protože kafe neudrží zuby tak bílé, abych i nadále připomínal bruneta z plakátů na ukázkově kudrnaté vlasy a vkusně špičatou bradu. Protože to chceš...

Na externí obrazovce „Monstrózního turnaje“ jsem zkontroloval žebříček nejlepších hráčů.

Historické výsledky

Artuš007: 15.000 bodů (nový záznam)

Borgárius: 7.889 bodů

Máminaprdel: 7.881 bodů

Herní pošta praskala přívalem „neodmítnutelných“ nabídek.

Chceme tě do guildy! Sme nejlepší ve hře, dostaneš u nás speciální hodnotu a budeš trénovat... (protože beze slov „speciální“ nebo „unikátní“ nemá pozvání hloubku).

Chlape, to bylo neuvěřitelný. Nevěděl jsem, že jde tréninková flusačka použít v kombinaci... ten kousek považuju jako dostatečný důkaz, že... (no jistě, další pozvání. Vaše skupina je snem každého osamocенého hráče, já zapomněl).

Hele, borče, mám záznam tvího podvodu. Esli my nepošleš sto táců... (aneb zastrašování na základě vágních domněnek).

Zkontroloval jsem, že mi hra poslala peníze za rekord, a zaklikl „smazat vše“. Před očima mi vyskočila poslední nesmělá zpráva.

Dobrý den, pane Artuši. Vím, že vám chodí mnoho zpráv, a chápu, že hráči vašeho kalibru neztrácí čas s někým jako já, ale nikdo mi neporadí a já nemám ideální výsledky. Říkal jsem si, že kdybyste mi věnoval minutku nebo dvě, měl bych šanci se zlepšit. Vaše unikátní kombo nízkých životů, tréninkové flusačky a lektvaru hrdinů mě přesvědčilo, že...

Kdybych zakládal guildu, dostal by povolávací dopis. Všiml si mé kombinace neotřelých herních prvků, ale místo aby je vyžadoval, choval se slušně.

Svrběly mě prsty, dokonce jsem mu u cigarety a čaje sepsal několik tipů. Můj pohled padl na fotku usmívající se partičky lidí na zdi za kabinou. Šklebili se z titulní stránky prominentního herního magazínu, čteného vládnoucími orgány napříč světem. Dodnes nevím, proč nás otiskli, když tak svědomitě trvali na „absenci šílenosti“.

Já, Kristýna, Gregor, Jiří, Aydin, Tereza a Artur. Poslední dva jmenovaní by mi vysvětlili, proč je práce na sympatických nováčkích pro skupinu výhodná.

Zatlačil jsem vzpomínku, típl napůl vykouřené cigáro a odpověď přepsal.

Děkuji za milou zprávu, Valloranie, ale zklamal tě. S hrou jsem skončil. Máš pozorovací talent, ale nespolehej na ostatní. Vykašli se na dotahování nafknutých rádoby profíků a bojuj za sebe.

Nenechávej si pokrýt záda, kryj si je sám, dělej chyby, pouč se z nich a dotáhneš to daleko. Protože nezávisle na obětech, které po cestě uděláš, bude tvůj úspěch daný tím, kolikrát se zvedneš z bláta. Nenechej si podávat ruku, vyhrab se z té břečky sám, protože sám sebe nezradíš ani nezklameš.

Jo, a nezkoušej to, co já, mohl bys způsobit systémový error a riskovat, že ti mozek sežere napůl nedodělaný kód. Přeji hodně úspěchů při hře, Artuš.

P.S. Nehraj lukostřelce ani hraničáře, je to hloupé pro všechny, co taktizují... a to ty, jako sólo hráč, musíš...

Odinstaloval jsem pokořenou hru a připravil si snídani. Při dopíjení čaje jsem zíral z okna střešního apartmá kousek od Pankráce. Kdyby pršelo, připomínal bych kluka z přeslazeného filmu patnáct minut před epickou líbačkou s vyvolenou. Ve chvílích, kdy ho mizérie tlačí na dno, aby scénáristi okořenili film ještě jedním problémem.

No... začalo pršet. Kapky sjížděly po naleštěném skle a padaly do dvacet pater vzdáleného trávníku. Když mraky prorazilo duhou nacu-cané slunce, rozhodl jsem se vyměnit kýčovitou romantiku za práci.

Někde mezi uklízením přerostlého bytu a hledáním další virtuální hry mi zazvonil telefon. Hlava uprostřed obýváku získala podobu spolužáka z gymnázia a redaktora plátku pro pracující střední třídu. Hovor jsem zvedal s vědomím, že než mi dá Jarda pokoj, zopakuju pětkrát spojení „promiň, ale ne“.

„Čau, Mišáku,“ vystřelil mi bodrý hlas duši z těla. „Slyšel si už tu mega bombu?“

„Promiň, ale ne.“ První strike.

„Admini z Mýtiny vyhlásili brutální soutěž. Prakticky každá guilda, co má alespoň nějaký jméno, do toho půjde, protože je to fakt masakr.“

„Promiň, ale ne.“

To bylo hraniční, ale bod si dám.

„Majkle?“

Povzdechl jsem si. „Víš, že jsem s Mýtinou sekl.“

„Jo, všimnul sem si. Za poslední dva roky sem psal třicet jedna článků o probořený hranici možného a nemožného, pokaždý v jiný podřadný hře. Nemusím být gamer, abych ten tvůj rypák poznal, když někde způsobí poprask.“

„Musím vydělávat.“

„Nedělej ze mě vola,“ zamručel Jarda, „mám docela dobrou představu, proč tohle děláš.“

„Pak bys měl pochopit...“

„Ale tady jde o Mýtinu, Mišáku! Mýtinu! Vedeš nejlepší guildu pod sluncem, a jestli má někdo šanci ten bonbónek získat, seš to ty, proboha.“

„Promiň, ale ne.“ Třetí strike, ačkoli jsem se kvůli němu cítil podivně.

„Hele, co kdyby ses nejdřív podíval, co nabízej? Dávaj to na každý telce. Udělej to pro mě a mrkni se. Třeba ti to umožní přehodnotit nějaký rozhodnutí a já budu moct po dlouhý době napsat něco pořádného. Už mě nebavěj věčný spekulace o totožnosti různých rytířů kulatého stolu a jejich metodách hry. Sakra, kámo, já se musel snížit k teoriím o bandě iluminátů, co chtěj nastavit tak vysoký rekordy napříč všema hrama, že už je nikdo nebude chtít hrát. A nepropálil jsem, že seš to všechno ty. Mysli na mě, no tak! Co? CO? Uděláš to?“

Lákal mě čtvrtý zásah, ale měl jsem pocit, že takový strike neexistuje.

„Mišáku!“

Povzdech. „Dobře.“

Výbuch bubínků při Jardově smíchu. „Skvělý! A koukej se někdy stavit na setkání se školou. Docela tě tam postrádáme, nemůžeš ze sebe dělat mrtvolu věčně.“

Tak to mě podceňuješ, kamaráde. Hovor jsem pokládal s myšlenkou, že než opadne vlna kolem speciální akce Mýtiny, nezapnu přenosy.

Podlehl jsem. Při večerní procházce s trdelníkem mě zastavila výloha hospody, přes speciální kódy přidružené k Mýtině. Za skenerem „digitální kůže“ se hráči, odění do podoby svých avatarů, tlačili u pultíků a připíjeli si za virtuální peníze, našetřené za sto kilometrů vzdálenou kořenovou hradbou první a jediné živoucí hry svého druhu...

Nevstoupil jsem. Na křiklavě bambulatou čepici mi padal sníh a prsty dávaly najevo, že raději upadnou, než aby patřily k tělu. Předstíral jsem, že mi k průchodu skenerem brání počasí, ne sliby dané nevhodným lidem...

Z obrazovky lákala mluvčí adminů Renata Hančlová. „Kdokoli infiltruje Pyramidu bezhlesných a zničí Faraona, získá možnost vyslovit jakékoli přání, kterému vedení Mýtiny věnuje nejvyšší prioritu. Ať už vaše guilda touží po legendárních předmětech, nebo vlastním designu, s hlavou Faraona se nemožné stává uskutečnitelným. Z důvodu velkého honu taktéž rušíme výroční update velkých dungeonů...“

Pár hráčů na nejvyšších levelech bodalo prstem do mapy a počítalo výdaje na kampaň, zbytek osazenstva na hlášení nereagoval. Tak to dopadá, když získáte omezené množství životů a hra pro vás může kdykoli skončit. Jen zlomek hráčů riskne účast v podobných akcích a ti, co do nich půjdou, se porvou o krvavé právo získat nejenom odměnu, ale i pozici hlavních postav v chystaných seriálech pro veřejnost. Zatraceně populárních seriálech, abych byl přesný.

Vrátil jsem se k „jakémukoli“ přání. Roztržená stavidla představitosti zachránily až varovné kontrolky, co bzučely jako divé.

Nemusel jsem daleko. Pokud vedení nejsledovanější hry na Zemi nabídne božský nektar, znamená to, že si buď nedokáže poradit, nebo chystá masivní rozšíření a potřebuje předskokany v brutální příběhové linii. V obou případech zničí účast třetinu guild a poslední životy poloviny zapojených hráčů.

Ale libovolné přání? Cestou domů jsem se zastavil u starého orloje a sledoval pochoduující panáčky astronomických hodin. Přes modernizaci Staroměstského náměstí je ponechali nedotčené. Většina turistů i Pražanů obdivovala modernizovaný orloj na druhé straně náměstí, takže mi společnost dělala hrstka nadšenců. Stáli jsme tam, zasněžení konzervativci a milovníci dějepisu. Cizinci, co zvedali brady a nechali odplouvat myšlenky při vycházení a zacházení starých figurek.

Mohl jsem se vrátit ke guildě, převzít vedení a vymýšlet, jak přelstít podezřelý úkol. Výhra mě ale děsila stejně jako prohra, protože jsem přání potřeboval jen pro sebe. Celé a beze zbytku.

Ne že bych chtěl, musel bych. No, a zrada gildy, kterou jsme vybudovali, mi nezněla jako ideální program na sobotní odpověď.

Domů jsem se šoural pomalu, rozhodnutý nepřipomínat si minulost a zahodit touhu po akci.



Následující ráno jsem se zmrzlinou v ruce čekal u bratrových dveří na Hradčanské. Hodinky hlásily sedm padesát devět. Přeshlápl jsem a nasadil úsměv.

Přesně v osm otevřela mamka. K bratrovi se nastěhovala před dvěma lety, krátce po našem odchodu z Mýtiny. Do světlých vlasů

britské šlechtičny se předčasně vetřely šediny. Přivítala mě polibkem, převzala si termosku s latěčkem z kavárny na Královské cestě a zamířila do kuchyně.

„Kde je nositel kouzelného meče,“ zaběhl jsem k Arturovi do pokoje. „Mám pro něj platbu za možnost bydlet v nebeském městě Camelotu.“

„Pomerančová,“ skákal bratr po pokoji. Mával rukama třicetiletého lamače srdcí, ale zmrzlinu přijímal nadšením čtyřletého. „Sir Michael je nejlepšííííí! Pamatuje si správné barvičkyyyyy!“

„Ráno svítilo sluníčko. A protože je lednový víkend a minule jsem přinesl zelenou, musí to být oranžová.“

„No jasněěě, jiná k tomu vůbec, ale vůbec nepasuje. Zasloužíte si ocenění, můžu oblíbený rytíř.“

Když zastavil a zamával kornoutem, prožil jsem emoční infarkt. Z oholeného obličeje s dokonalými zuby, štíhlými rty a proporcemi hollywoodské hvězdy mě uhranul úšklebkem, který kdysi použil na fotce. Před secvaknutím objektivu nás rozesmál a přinutil nasadit nediplomatické škleby. Při otcově pohřbu o rok později ho použil a pronesl humornou příhodu, která zdecimovala trpkou atmosféru. Můj velký bratr, vždy připravený zachránit situaci.

A teď...

„Arturo, běž Míšovi namalovat něco hezkého,“ vstoupila do pokoje mamka. „Přece si tu zmrzlinu nevezmeš jen tak.“

„Ajo!“ zhrozil se Artur, strčil si kornout do pusy a skočil ke stolku s pastelkami. „Musím ho zachránit obrázkem, jinak ho po cestě sežerou chapadlatý obludy.“

„Půjdeš do toho?“ přistrčila mi mamka v kuchyni popelník. Šlo do tuhého. „Mohlo by jim to pomoci?“

mlčel jsem. V očních soubojích jsem exceloval, ale nepsané pravidlo tvrdí, že maminky porazit nejdu.

„Mýtina,“ přitlačila. „Dávají to na každém přenašeči pětkrát denně.“

Usrkl jsem čaj a nechal okraj hrnku u úst.

Nezvíklal jsem ji. „Je ti třicet a obličej tvého avatara strkali tři roky do každého zpravodaje. Opravdu si myslíš, že když budeš olizovat hrnek, zapomenou na konverzaci?“

„Pomáhalo to.“

„Ale to ti bylo pět.“

„Reflexy se s věkem zhoršují, měla bys ztrácet pozornost a...“

„MICHAELI!“ odzbrojila mě dramatickým „e“.

„Nevrátím se,“ odvrátil jsem se, aby v očích hrdiny nespatriła slzy. „Omrzely mě lesklý brnění a můj paladin je ukázkový sluníčko.“

„Kdo jiný?“ mávla k pokoji, odkud se linulo falešné pobrukování. „On by to pro tebe udělal.“

„On je archanděl, zatímco u mě se nemohli rozhodnout, jestli peklo, nebo nebe, a nakonec mě jako vychrtlou kuličku hodili tobě do kolíbký. Vždyť mi ani nenaordinovali štramácký lesk do očí. Koukala jsi někdy do těch jeho?“

„Všichni by do toho šli. Jirka, Terezka...“

„Nemám rád paladiny,“ zopakoval jsem tiše. „Velký štítý, fakt nic pro mě. Rozhodl jsem se, že budu hrát už jenom pekaře.“

Stála u okna, zalévala květiny. Jako otec, kdykoli nechtěl, abychom si všimli, jak moc ho zmáhá nemoc. Převzala to po něm, aby v unikátním gestu zůstával naživu.

S námi.

„Naposledy jsem to podělal. Navíc nemůžu zradit guildu.“

Nepostřehl jsem, kdy se posadila naproti. „Tak to tentokrát nepodělej.“

Miluju rodičovské povzbuzování. Mají pocit, že neúspěch dětí je způsobem jen jejich nedostatečnou snahou.

„Díky za čaj,“ odebral jsem se do předsíně pro koženou bundu, co vyšla před padesáti lety z módy. Zvedl jsem hlas. „Odcházím, můj králi.“

Přiřítíl se s obrázkem v ruce. Dvě barevné skvrny, jako vždy v tmavé scénérii s oranžovou skvrnou v pozadí. Až dorazím domů, strčím je do šuplíku k miliardě dalších barevných skvrn.

„Co to mám v ruce?“ ukázal jsem na změť čáranic.

Artur vážně přikyvoval. „Stojan na svíčky, musíš mít stojan, jinak tě obluda schlamste.“

Zvedl jsem obočí, mamka mi přispěchala na pomoc. „Když jste minule přišli z procházky, prý se mu nejvíce líbila výloha starožitností.“

„Děkuju, můj králi,“ objal jsem ho silněji, než mu bylo milé. Pozoroval jsem, jak mi natřikrát zavazuje tkaničky. Přemýšlel jsem, jestli kvůli němu protrhnu stavidla hráze. Kvůli němu a ostatním ksichtům z fotky. Vrátím se?

Pro Grigorije, Aydina, Jiřího, Terezu a Artura. Dokážu čelit poslední společné vzpomínce, kterou jsme spolu měli těsně předtím, než se z nich stali... než jsem o ně přišel?

„Něco tu je,“ sykl tehdy Aydin. Z rohu nezřetelné místnosti zaznělo vrčení. Zaznamenal jsem protáhlý čenich, ale můj obzor zaplnila temnota.

„Ztratila jsem kontrolu nad božským vylepšením,“ hlásila Tereza, pak se zajíkla. „Co to do hajzlu je? Nemůžu léčit.“

Žkontroloval jsem panel svého paladina. Ovládací prvky byly pryč, nejsilnější schopnosti se rozpíjely.

Vrčení změnilo intenzitu, jak mazalo ostatní zvuky prostoru. Jemné notičky podprahové hudby utichly, ševelení vánku i vzdálené kapání vody následovalo.

„Mizejí mi životy,“ chytil se Artur za srdce. „Jako by...“ Žmkl a třesl oči. „Vidím to...“

Žmizel mi z dosahu. Žmizeli jsme si navzájem, utopení v temných bublinách, přesto na dosah jeden druhému.

„Půlka životů,“ zařval Grigorij, a než jsme ho nahmatali, helma s fialovými rohy zacinkala o podlahu.

„Kde je?“ ztrácel se Terezin hlas. „Co se s ním stalo?“ Postupně přecházela do hysterie, kterou jsem od ní nikdy neslyšel. „Vratte mi ho, neéé, kdo jsi? Pust' mě, ne, máš mého siláka? Já nechci odejít.“ Pak ticho a jediné plačtivé slovo. „Prosím.“

„V boku,“ proklouzl kolem mě Aydin, a než ho spolkla temnota, vrhl nože. Neznámý pohyb rozvířil vzduch a kamarádův zápal náhle utichl.

Hořely mi útroby. Po čele mi stékal pot, kůži zmáhalo protichůdné zimomření nastupující teploty. Blouznil jsem, musel jsem, jak jinak si vysvětlit rozvolněnou vlčí hlavu rostoucí mi z hrudníku?

„Nevidím sloupec životů,“ hekl vzdálený šepot dávného přítele. „Já... něco mě táhne... BRÁCHO?“

Připomínal mi bratrův hlas.

Míval jsem bratra? Kdy? Jak se jmenoval?

„Arture!“ vybavil jsem si v záchvatu paniky. Co se děje? Vždyť jsme sakra ve hře! „ARTURE, kde jsi?“

„Vypadni,“ dopadly mi na záda bílé prozářené rukavice. „Vedle tebe je propustná zed'! Jdi!“

Má realita se prudce nadechla. Zamrkal jsem a rozhlédl se. Jiří stál uprostřed zvětšujícího se kruhu světla, odlesky magie mu prostoupily do zorniček. Po ostatních nezbyly stopy, jen za hranicí kouzelníkovy sněhové clony visely dva pulzující černé kokony. Jeden v místě, kde stál před chvílí Artur.

„Musíme najít ostatní,“ protestoval jsem.

Magická bariéra prokvetla neprostupnou temnotou. Jiřímu krvácely oči. Fialové světlo se trhalo, stejně tak kouzelníkova kůže. Jako kdyby se stal reálným dobrodruhem, mimo zákonitosti hry. Jako kdyby Esence léta neplatily a on mohl...

„Projdi tou zatracenou stěnou,“ úpěl. Držel jednostranně otevřený průchod skálou, vypálené zorničky slepě upíral na mě. Jako bychom vůbec nebyli ve hře a on skutečně umíral.

„Ale ostatní,“ zmáhal mě strach. O bratra, kamarády, ale především, jak jsem si uvědomil, o sebe. Legendární kladivo leželo pode mnou, nebyl jsem schopný ho ztuhlými prsty zvednout. Panely postavy úplně chyběly, stejně tak herní oznámení, sloupce životů, dostupných akcí i funkčnosti digitální kůže, pevně připnuté přes tu reálnou.

„Nech je... být,“ zašeptal Jiří, než se mu z úst vyvalil proud krve. Prostor se otřásal vrčením neviditelného nepřítele. „Udělej to!“

Bezčasí mi objalo vnitřnosti. Zavedl jsem je sem. Přivedl je na místo, kde neplatily zákony hry.

„Vrátím se pro tebe, hned jak je najdu na hřbitově,“ šeptl jsem roztřesenému Jiřímu, jehož oblečení sklouzlo a odhalilo popálenou postavu s urputným výrazem v bolestí zkřivené tváři. Šeptl jsem mu slova, která jsem nemusel, protože po smrti se hráči objeví na hřbitově...

... tušil jsem ale, že tentokrát to dopadne jinak. Nevěděl jsem jak ani proč, ale vnitřní pocit mě varoval. Přesto jsem klopýtal dál, dál od bolesti v srdci. Setkání mě ochromilo, a přestože jsem měl Jiřímu stanout po boku až do samotného konce, nohy klopýtalý tunelem, vděčné, že dostaly příležitost vyváznout...

„Podvedli nás,“ zněla mi za zády Jiřího poslední slova. „Všechny nás... podvedli.“

V životě každého člověka přijde moment, kdy si uvědomí, že není tak dobrý, jak si nalhával. V herním prostředí se taková lež buduje dvakrát tak rychle, v případě Mýtiny a digitální kůže až desetinásobně, protože máte pocit, že všechny ty úžasné skutky dělá vaše tělo, a ne kódem nacucané a pro potřeby hry přepnuté buňky. Vždyť oproti klasické virtuální realitě jste na místě sami, ve skutečném fyzickém těle.

A jasně, mluvím sám se sebou a jo, dělám to kvůli zatracenému pocitu ubohosti, co se mnou poslední dva roky dribluje. Od podřadné hry k ještě zbytečnější hře, při honu za rekordy a penězi, které ani nepotřebuju.

A proč?

Možná proto, abych konečně ulevil tomu neustávajícímu hryzení v hrudníku, co kňučí, kdykoli se vzбудím, a přestává, až když usínám.

Protože já je tam nechal. Zůstal jsem jediný. Ostatní z Mýtiny odešli připoutaní na lůžko nebo nepřítel. A já, multimilionář a vůdce nejslavnější gildy světa?

Já se nechal zastrašit vedením, podepsal pár podělaných lejster a kompletně se odřízl nejenom od hry, ale také od zbylých kamarádů v guildě. Přestěhoval se. Změnil čísla, zakázal matce komukoli prozradit mou adresu. Dokonce i Kristýně, jediné zbylé člence famózní skvadry na fotce, kterou jsem neměl dost síly schovat do šuplíku, když už jsem se rozhodl pro ufnukaný život odkopnutého štěněte.

Tak... a je to venku. Ale co teď s tím? Porušit slib adminům, že se nevrátím? Ozvat se guildě? Porvat se o výhru v Pyramidě a donutit je, aby našli ztracené vědomí mého bratra, i kdyby to znamenalo, že světu propálí, že hra může ohrozit jejich reálný život?

Dokážu to ale? Nevysrabil jsem v klíčovém momentu? Udělám to znovu, když na to dojde, a nechám za sebou kohokoli, kdo se bude zrovna považovat za mého přítele? A když si to takhle řeknu, jako uvědomělý třicetiletý jinoch, změní to něco, až situace nastane? Co když jsem prostě jenom troska, co se nebojí meteori- tu, když je herní, ale uteče před ostrím opravdové dýky, i kdyby ji držel jen lektor na hodině sebeobranu?

A dost už! Tohle nikam nevede. Jenom to vyplňuje čas na spa- ní a...

... samozřejmě se mi přátelé zjevili ve snech. Jako by chtěli naznačit, co si myslí o mých kvalitách i představě, že jsem ales- poň desetinový bratr, i když nechytnu příležitost za pačesy. Zno- vu jsme spolu běhali po probádaných územích Mýtiny, honosili se výsadami nejlepších z nejlepších a pomáhali budovat digitální životy ostatním hráčům. Probouzel jsem se unavenější a úroveň mé sebenenávisti by se nevešla do rtuťového teploměru.

Následující dva dny jsem všechny navštívil, přestože jsem se zařekl, že to neudělám, abych neotvíral staré rány. Jako správný kámoš, víte jak!

Aydina jsem našel v Kazachstánu, v rodinné nemocnici. Jeho kdysi vysportované tělo nejlepšího kódoběžce světa se potácelo zahradami. Nepoznal mě, nepoznal ani vlastní rodinu. Vyhublý chytal holuby, a kdykoli našel jejich pírkó, strčil si ho do pusy a pak se deset minut usmíval jako sluníčko.

Jiřího mi připomněl hrob a víc o tom nechci mluvit. Byla to krát- ká a nepříjemná návštěva, zvláště protože jsem se musel proplížit kolem jeho matky, co na hřbitově zjevně bydlela.

Nezlomil mě ani jeden z nich, dokonce ani brácha. Ne. Doká- zali to až Grigorij s Terezou, upoutanými na lůžku vedle sebe. Doktor mi jejich stav popsal jako „krůček od kómatu“. Sám by je

dávno odpojil od přístrojů, ale jejich peníze a mé i Kristýnino zapojení stačily k tomu, aby je tu mohli udržovat navěky.

Já však přednášku neposlouchal. Celých třicet minut, které jsem s nimi vydržel, jsem pozoroval, jak i v nevědomí a blízko smrti svírají ruku toho druhého. To jediné, co dokázali a co jsme si vybojovali, i když je chtěli každého „léčit“ někde jinde. Zůstali spolu, nehty zežloutlé, oči zapadlé, hrudníky poháněné blikajícími strojkami. Jak kdyby veškerou sílu upínali k tomu, aby udrželi tenhle poslední dotyk.

A dost! Dost sakra! Vždyť tam můžu jenom nakouknout. Zalogovat se a zjistit, jestli si admini varování pamatují. Třeba nekontaktovat guildu a jen se nenápadně propížit blíž. Na hodinku a pak zase domů. Pro začátek. Nějaké super moudro určitě říká, že problémům se člověk může stavět postupně. Krůček po krůčku.

Takže pro začátek tam... prostě jenom dojdou.

Další den ráno jsem zamířil na Náplavku, odkud na Mýtinu odjížděly vysokorychlostní podvodní kobky.

Procházku jsem si prodloužil přes Staré zámecké schody a mezi vysokou zdí a svažujícím se výhledem na Prahu zvažoval životní rány a odpaly. Křiklavá bambule mi poskakovala a kouř u úst působil drsně, minimálně dle počtu lidí, kteří na mě zírali.

Kobky na Náplavce se ve středověku využívaly jako skladiště pro obchodní lodě. Později je kreativci osadili otočnými skleněnými dveřmi a prohlubně v říční hradbičce sekundovaly lodním restauracím při setkávání a popíjení Pražanů. Když majitelé Mýtiny přivodil odkoupili, zabudovali do kobek digitální snímáče, čímž si zajistili ideální vstupní stanice podvodního nádraží. Pražané tak svobodu flákat se na oblíbeném místě uchránili před povodněmi,

covidovými karanténami i teroristickými útoky, ale nakonec Náplavku odevzdali korporátu populární hry. Kdo by jim ale spílal, vzhledem k tomu, že Mýtina zdecimovala sledovanost sportů, jako jsou fotbal nebo hokej, a předešla i masivně podporované realitní soutěže. Tolik k historickému okénku. Hlavně že mě došlo až sem.

„Vítejte v Mýtině,“ zaševelil příjemný hlas z ráhnoví jedné z kobek. „Průchody jsou vybaveny čidly, která zjistí váš zdravotní a psychologický stav. Obojí je nezbytné pro bezpečnou a nezávadnou hru. Pokud si přejete vstoupit, můžete.“

Prostředek kulovitého prostoru vyplňoval výtah do podvodního vlaku. Roubení nad průhlednými dveřmi svítilo červeně.

„Než vás pustíme do hry, přistupte prosím k jednou z displejů po vaší pravé a levé ruce. Pečlivě si přečtěte všechny dokumenty a odpovězte na otázky na konci souborů.“

Dva nadšení mladíci mě oběhli a začali diskutovat. Já tudy prošel tolikrát, že mě principy Mýtiny nezajímaly. Zaklikával jsem automaticky, naskakující řádky jsem nečetl.

Souhlasíte s aplikací vakcíny, modifikované pro spuštění „digitální kůže“ při každém vstupu do Mýtiny? (detaily v předchozích souborech)

Souhlasíte se zpracováním osobních údajů pro potřeby herního zážitku a využíváním pro případné virální seriály a filmy?

Přebíráte veškerá rizika, spjatá s nesprávným využíváním zážitku? Přebíráte zodpovědnost za právní i lékařské výlohy v případě, že nebudete jednat v souladu se stanovami Mýtiny?

Souhlasíte, že nebudete vynášet žádné informace z herního zážitku a že při opakovaných návštěvách podstoupíte digitální test pravdomluvnosti?

Přečetli jste si přiložené soubory?

Děkujeme. Jelikož jde o vaši první návštěvu, bude vám aplikována vakcína digitální kůže.

Překvapilo mě, když z panelu vyjela baňka s jehlou. Sérum dostávali pouze prvohráči bez nemodifikovaných buněk, ale abych našel příčinu druhé dávky, musel bych pročíst celý text, což mi bušící srdce úpěnlivě zakazovalo. Koneckonců jsem nehrál dva roky, možná systém zhodnotil, že potřebuju obnovit unavené kontakty.

Přestože na vstup kvůli herní propustnosti čekalo ve frontě deset prvohráčů, mě jako veterána, který neucpe základní lokaci, výtah spustil do kobky. Ta s jemným tlakem na hrudníku sklouzla do Vltavy. Bez vyzvání jsem se připoutal, protože podvodní skvosty bořily hranici patnácti set kilometrů za hodinu. Společnost slibovala cestu z Moskvy nebo Dublinu na vstupní lokace Mýtiny za hodinu a půl, já si to díky poloze Prahy odbudu do deseti minut.

Nervózně jsem se opřel do sedadla s masážní procedurou. Než mě pustí na Mýtinu, zkontrolují ochrannou i herní funkci digitální kůže.

Kobka sebou šklubla a já na palubě zaregistroval deset spolucestujících, viditelně otřesených. Zaúřadovaly instinkty a já se na jednoho zamračil. „Dotáhni to i přes hrudník. Automatický kurtování to sice zvládne za tebe, ale pokud se nechceš pozvracet, dodělej to fest.“

„Jo,“ vykulil oči osmnáctiletý klučina. „Díky.“

„Jedeš poprvý?“

Přikývl.

Odvrátil jsem se. Naše setkání bylo zvláštní, protože nováčci mívali vlastní vagóny. Možná nás rozdělí před příjezdem ke vstupním lokacím. On pojede na start, zatímco já se oddělím do lokace Pařezu, hlavního města hry.

„Jak ste se připravoval?“

Podcenil jsem mladíkovu zvědavost.

„Řešil jsem logický úlohy,“ přijal jsem rozhovor jako vítané rozptýlení, „odehrál dvanáct virtuálních RPG, kde jsem se učil rozdělovat body, používat dovednosti a hledat strategický herní místa.“

Vykolejil jsem ho.

„To je potřeba? Já hodně cvičil a šermoval. Je to vlastně realita, že jo, jenom převedená do virtuality. Plánuju si vzít válečníka a najít si pořádnou guildu, rozhodně nechci být jeden z těch, co se s posledním životem schová na Pařezu.“

Zamručel jsem. Před třemi lety bychom ho přijali do Osvícených a vysvětlili mu, jak šeredně se plete. Artur by ho provedl po okolí, Terka by mě přinutila vybrat mu ideální počáteční výbavu. Před třemi lety by se z něj stal prvotřídní válečník, protože by měl za zády nás sedm.

Dnes ne. Dnes rozhodně ne. Můj cíl se od poslední návštěvy změnil. Zalogování, pak možná Pyramida a přání.

„Uf,“ hekl nováček, když ho vakcína začala pálit pod kůží. I mým tělem prolézalo svrbění, ale já byl připraven. Kluk se zmítal a já v jeho zmatku spatřil Terčin soucitný výraz.

„Hele,“ šfouchl jsem do něj, „ty netušíš, co se s tebou děje, co?“

„Ne, vždyť se o tom venku nesmí mluvit.“

Jasně že neprovedl ani základní průzkum. Mýtina vázala hráče mlčenlivostí ohledně herních mechanik, což neznamenal, že udržela všechno.

„Uvolni břišní svaly a zatlač ramena. Píchli do tebe látku, která stejně jako očkování učí buňky k nové funkci. Jenomže na rozdíl od nemocí, tady se to učí celé tělo najednou. Včetně svalů, mozku a tak. Pokud se zkřečuješ, bude to bolet.“

Toto je první zpráva uvnitř vaší hlavy. Prosím následujte instrukce, abyste omezili...

Ignoroval jsem herní log a soustředil se na kluka. Vykulil oči, zapracoval na posedu a jeho bolestný kukuč povolil. „Ty jo. Teď mi to píšou i v hlavě.“

„To se pomalu aktivuje tvoje digitální kůže,“ zatahal jsem se za předloktí. „Představ si to jako skafandr, který se ti oblíkne, kdykoli přijedeš do hry. Díky němu ti budou v hlavě vyskakovat hlášky, získáš životy a schopnosti a zároveň tě ochrání před jedovatým oparem.“

„To kvůli tomu hra funguje,“ přikývl nováček. „To jsem četl. Jaderná válka zničila celou oblast severně od Krušných hor, nefungují tam žádný moderní přístroje, ale admini objevili možnost, jak využít obrovských Pařezů k potlačení radioaktivního prachu.“

„Jo, proto máš tu digitální kůži, která se zapne, kdykoli vstoupíš. Buňky se začnou bránit efektu radiace a převezmou kontrolu nad většinou tělesných pochodů.“

„A ten oblek funguje na ty body vlastností?“ zamračil se mladík. „To znamená, že ty hodiny v posilce jsou k ničemu?“

„Jo i ne. Ale je to složitější, takže ti důvody vysvětlovat nebudu. Teď ti jsou stejně k prdu.“

Váš aktuální zdravotní a psychický stav oskenován. Doporučená maximální doba v Mýtině činí při této návštěvě 24 dní a 15 hodin. Pokud je nedodržíte, hrozí při východu a přepnutí do reálné kůže kritické selhání orgánů v důsledku přetížení digitálních impulsů.

Tentokrát jsem si oznámení před očima přečetl. Ačkoli jsem ho mohl kdykoli vyvolat a hra ho v pravidelných intervalech připomínala, bylo fajn si ho pamatovat.

„Pět týdnů,“ obrátil se ke mně chlapec. „Vyskočilo vám to taky, že jo? Jak tam jako vydržím tak dlouho?“

„Mýtina má vlastní jídlo, pití, peníze,“ zamumlal jsem. „Ale to se dříve či později dozvíš, neboj.“

„Ještě nějaký doporučení?“ tahal ze mě moudrost. Rozumná volba.

„Dávej si pozor na životy,“ poklepal jsem si na čelo. „Vakcína ti v mozku vytvořila místo, kde ti vyrostlo dvacet Esencí léta. Jedna z nich napájí digitální kůži, a když umřeš, vypne se. Pak se ti zapne jiná, a když přijdeš o všechny, končíš. Tohle ti hra oznámí po první smrti, ale myslím, že by to člověk měl vědět hned.“

„Proto máme všichni jenom jeden pokus?“ zamyslel se nováček. „Jakmile dojdou Essence léta, už se do Mýtiny nevrátíme?“ Rozzářil se a šalamounsky narovnal. „V jednom seriálu ale říkali, že se dají dokoupit nebo získat další. Takže stačí...“

„Ze zdravotního hlediska je garantováno, že devadesát devět procent lidí vydrží minimálně dvacet smrtí, proto dostáváme dvacet Esencí. Zůstaneš dýl a ručíš si sám. Někdo vydrží i čtyřicet, ale můžeš ztratit zrak nebo v horším případě umřít. Proto ti nikdo nedoporučí to pokoušet.“

„Jasně,“ zapadl do křesla. „O tom se ale nemluví.“

„Admini dobře filtrují, co se dostane ven,“ uzavřel jsem téma. „A budou ti to připomínat často, tak zrovna tomuhle věř.“

Vítejte na Mýtině, světě...

Přivřel jsem oči, protože mě překvapilo, že mi pouští úvodní sekvenci pro začátečníky.

... a vaši elektronickou komunikaci nejprve zaznamená nejpokročilejší NPC „Helper“, opraví vaše chyby a přeloží zprávu do rodného jazyka příjemce. V jeho kompetenci je zdržet poštu tak, aby přehlcenému příjemci dorazila ve správný okamžik a zvýšila se šance, že bude přečtena a...

Admini se systémem Helper pyšnili od spuštění Mýtiny a teď mu nově předali nenáviděnou agendu. Většina hráčů tak s požadavky uvízne v nekonečné smyčce nevyslyšeného pláče. Zapojením Helpera do veškeré korespondence překonají oplzlé vtípky

hráčů, a to vůbec nemluví o spamu a nabídkách na propagační reklamy. Pár lidí, co se pyšnilo kontaktem na adminy, tvrdilo, že Mýtina existuje díky Helperovi, protože spojil semínka mohutných pařezů s radioaktivním prachem a umožnil existenci digitalizace.

Hlavou mi prolétaly bezpečnostní poučky, vysvětlení herních principů i žádosti o dodržování postupů. Ačkoli jsme byli součástí hry, digitální kůže, zejména v případě smrti, nebyla samospásná. Otravy jedovatým prostředím nebyly běžné, ale ke spočítání odstrašujících případů by mi nestačily prsty.

Následoval popis povolání. Obrisy charakterů mrkaly z panelu, obtažené v rámečcích z černohnědého materiálu. Proklikl jsem, pohled upřený na hraničáře. Část působení v roli paladina jsem strávil přednáškami o důvodech, proč by lidé neměli začínat jako fantasy střelci po vzoru Legolase. V té době jich po Mýtině pobíhaly regimenty, bohužel také nejrychleji opouštěli hru, zlákaní čtvrtou trilogií remasterovaného Pána prstenů.

Bez rozmyslu jsem pokračoval.

Vybral jste si povolání hraničáře. Zvolte prosím jméno...

Heslo jsme potřebovali pouze pro administrativní účely mimo herní svět, navíc jsem ho měl z minula. Ale proč se tím zabývat, když ho můžu jen napsat znovu.

H3sla_js0u_k_n1c3mu

Bohužel, vaše jméno nelze přijmout. Zkrátili jsme ho a upravili na Heslák, jste s touto změnou spokojeni?

Bez přečtení jsem potvrdil, imunní vůči varovným signálům.

Děkujeme. Nyní modelujeme úvodní rozvržení vašeho charakteru. Jakmile vystoupíte v lokaci Krušnohorského Stéblolesa, bude vše připraveno.

POZOR! Oblek utlumí většinu vašich fyzických schopností, takže můžete pocítit změny ve fyzice i síle. Od této chvíle vás ovládají rozdělené body

atributů, proto se nepokoušejte o kaskadérské kousky, i pokud je v reálném světě dokážete.

POZOR! Popis atributů naleznete po vyvolání základního menu a zvolení příkazu! Atributy! Jak se do sekce dostat zjistíte u úvodního NPC.

POZOR! Do odpadní přihrádky neprodleně odevzdejte cigarety, vidíme, že je stále máte, což je v rozporu s podepsanými pravidly. Navíc vám kazí zdraví a průměrná doba dožití se snižuje o 7,5 let.

Přejeme úspěšnou hru, Hesláku, hraničáři první úrovně.

Zatlačil jsem si na spánky. Naskočil mi rozhovor s Arturem i matkou. Zanícené rozhodnutí seknout se vším, co mě spojovalo s tímto peklem. Pak hezké vzpomínky. Zachráněné životy bláznů, co si vybrali risk neprobádaného světa.

Krůček... po krůčku.

Zatímco mi skener oznamoval, které předměty musím odložit, abych nenarušil kontinuitu hry, zaplašil jsem vzrušení. Část myslí, připomínající, že od opuštění Mýtiny nezažila adrenalin improvizovaného přemýšlení. Žádnou výzvu, stimulaci, radost z vítězství. V ostatních hrách měl hráč tisíce pokusů, tisíce návodů a žádné konsekvence přehnaných smrtí nebo chyb.

Mohlo mi tohle místo chybět?

Na druhé straně pulzovala zrada. Nutnost podvést vlastní guildu při honbě za pokladem. Dva roky, dva zatracené roky jsem se jim nezval. Ne že bych neměl důvod, už jen fakt, že tu stojím, je zásadním porušením pravidel a ujednání.

Co mi Týna vůbec řekne? Několikrát se mi snažila dovolat, protože mě jako jediná znala z reálu. Vedla Osvícené po mně, a pokud ano, můžu si dovolit s nimi počítat? Neměl bych se podle vlastních rad tentokrát opřít o vlastní záda? Nestahovat nikoho dalšího dolů, až se začne přibližovat dno?

Jenže bez guildy nemám šanci...

Kobka prosvištěla kanálem, vykopaným od Labe k bývalým Teplicím. Zaparkovala pod Krušnými horami a výtahem nás vystřelila vzhůru.

K lokaci Krušnohorského Stéblolesa...

Takže ne Pařez?

MOMENT!

Opatrný průzkum vyvodil neblahé výsledky. Strčili mě do kobky nováčků. Myslel jsem, že v rámci nové politiky jezdíme společně, ale měli nás rozdělit.

Pak se ozval rozum. Dostal jsem vakcínu, znovu podepisoval údaje. Pustili mi úvodní kecy, upozornění i administrativní vysvětlení.

V hlavě mi rachotily činely. Kdybych byl postava z animáku, zaslechl bych zapadnutí koleček na hodinkách inteligence.

Zděšeně jsem zkontroloval profil postavy.

Heslák. Hraničář, Level 1

Obzor propustil paprsky letního ovzduší. Nosem prolétl Stéblosem provoněný kyslík, chodidla přijala jehličky nováčkovské lokace a já zíral na vesničku s jednou z usmívajících se NPC, které vítaly hrdiny na Mýtině.

Kde je můj stovkový paladin? Vždyť nelze vlastnit dvě postavy. Jsme skrz DNA napojení digitální kůží na jednu. Nikdy jinak! To je anatomicky i pravidlově nemožné! Každý máme jedinou šanci, tak co se děje?

Někde se stala zatracená chyba a ze mě je nováček.

Navíc podělaný Legolas.

Kapitola 2 - Hraničářem

Nováčci se loudali ke dvojici iniciačních NPC. Do kožené zbroje zabalení stéblorubci jim vnutí první úkol, díky kterému získají přístup k rozdělení vlastnostních bodů. Nejprve si však vyslechnou přednášku o velkolepé budoucnosti spasitelů světa. Vidina epičnosti jim vydrží, než si uvědomí, že sekvenci slyšelo deset milionů aktivních hráčů i sto padesát milionů vyloučených.

Zavrtěl jsem hlavou a nadechl se. Mýtina se pyšnila ekosystémem, založeným na zmenšené verzi středopásma. Obrovské pařezy vyrostly v době radioaktivních mraků a ovlivnily vegetaci. Nyní si přerostlou faunu i flóru schraňovaly jako pasák stádečko.

Kolem se zdvihala stébla trávy velikosti přerostlých dubů. Místo korun listnáčů se mi nad hlavou kývaly ty cancoury, jak si o ně rozříznete prst, když nedáváte pozor. Podle ohybu travin vznikala zatemnělá místa s dokonalou klenbou i slunci přístupné mýtiny, zahlcené jehličkami a kameny.

Jako když člověk položí hlavu na louce a představí si, že je mravenec.

„Hrdino,“ mávalo na mě NPC František. „Právě tebe potřebuji! Můžeš být spásou Mýtiny. Pojď, povyprávím ti příběh o...“

„Vždyť jste jich před chvílí našel pět, stejně jako váš kolega,“ zastínil jsem si rukou oči. „Není těch spasitelů už příliš, drahý pane? Nehledáte někoho, kdo vám pomůže s pokácením těch stébel?“

„Nevím, o čem mluvíš, hrdino. Na první pohled poznám, že je tvá duše zrozena k legendám.“

„Pak máte lepší oči než já. Vždyť nemám zbraň ani pořádný výcvik.“

„To doženeš,“ zavrtěl hlavou František. „Důležitý je potenciál a vůle obrátit svět vzhůru nohama.“

Zaujal mě. „Poznáte potenciál? Proto tu stojíte a říkáte to každému?“

„Míváte ho, tady“ ukázal si František nad levé ucho. „Vysílám vás do těžkých krajů a věřím, že mnoho z vás uspěje. Nemůžu ti to však potvrdit, hrdino, protože se nikdo nevrátil, aby se mnou sdílel své příběhy.“

Poprvé mi nedošlo, jak dobré má František oči. Tehdy jsem předpokládal, že je zamotaný v repetitivních větech, ale možná viděl možnosti digitální kůže. Admini nám mohli při průchodu Mýtinou věnovat stou úroveň a vlastnosti na maximální hranici, ale zafungovalo by to, jako kdyby novorozeně získalo světové znalosti. Zemřelo by, zatížené vědomostmi mimo jeho chápání.

„Děkuju, Františku, ale ještě si svou budoucnost promyslím.“

I k neživým NPC by se měl člověk chovat slušně, to mi Artur vždycky kladl na srdce.

Dvojice stromových listů přesunula stínohru nad mou hlavu a já se pustil do přemýšlení. S dlouholetou praxí jsem v mozkovém rozhraní vyvolal menu, rozhodnutý rozlousknout, co se stalo s mým stovkovým Všemocným.

Základní menu digitální kůže. Zde můžete pomocí základních myšlenkových příkazů ovlivnit některé aspekty zážitku. Hlavní volby hráčů - //Bolest// pro zvýšení nebo snížení podnětů, které přijme reálná kůže, //Pomoc// pro vyslání nouzového signálu a stažení ze hry (POZOR! Lze aplikovat pouze v CIVILIZOVANÝCH oblastech Mýtiny, cestování mimo ně není doporučeno). //Smysly// pro...

Zavřel jsem oči a v temnotě před víčky si představil jednoduchý příkaz //Helper//.

„Přeji krásné odpoledne, Hesláku,“ vyloupł se zpoza traviny pohledný muž v klobouku. Lem pláště halil černou vestu s oranžovou košilí a pestrobarevnou šálou. Vysoké kožené boty jako by nevnímaly terén, pohyboval se v elegantním prolnutí umění a distingované odtážitosti. „Dle vašeho pohledu soudím, že jste mě již viděl, přesto můžu s jistotou tvrdit, že já nepotkal vás.“ Zarazil se a naklonil hlavu. „Tedy myslím. Nepřipadáte si jaksi zauzlovaný?“

„Jak se to vezme,“ uklonil jsem se nejdokonalejšímu programu světa. „Rád vás potkávám, Helpere.“

Muž se podrbl na čele, znovu zaváhal, ale nakonec se vrátil k veselosti. „Zdá se mi, že jste se prozatím rozhodl nevstoupit do hry. Má to něco společného s vašimi otázkami?“

„Uhodl jste.“ Hráči o něm smýšleli různě, ale mně nezáleželo na skutečnosti, že byl vytvořený na Mýtině. Dokázal naráz rozmlouvat s tisícovkou lidí a jeho myšlenkové pochody a úložná paměť přesahovaly myslitelné kapacity mozku. Zasloužil si úroveň.

„Tedy se ptejte.“

„Chtěl bych Všemocnému, paladinovi stý úrovně z guildy Osvícených, zaslat darem jednu z Esencí léta,“ začal jsem zlehka. „Díky němu jsem si uvědomil řadu věcí a přeju si, aby na vrcholný scéně i nadále zůstával, přestože jsem si vědom komplikací, který dodatečný Esence můžou vyvolat. Jen... se s ním nemůžu spojit.“

Helper z kapsy vytáhl zelenou knihu. Olízl si prst, naoko pročetl pár stránek, pak vznešenou tvář prokvetl úsměv. „Mám obavu, že taková transakce není aktuálně možná.“

Což znamená, že jsem je buď zakázal, nebo nejsem víc než rok aktivní. Zajímavé, ale neurčující. „Bylo by místo toho možný na jeho jméno připsat několik akcí kolem Osvícených?“

„Na toto jméno bohužel nemůžu připsat finanční transakce,“ zdvihl si Helper hranu klobouku. Něco se mu nelíbilo, stejně jako mně. „Nicméně výhradním majitelem Osvícených je nyní Bělopes, můžu tak učinit na jeho jméno.“

Pokud nelze pracovat s financemi, už nejde o neaktivitu, protože herní peníze lze čerpat i v realitě. Rozvinul jsem závěrečný výsledek. „Můžete mi poradit s prepisem volných vstupenek do kina, přidruženého k Mýtině? Jde o Pražský Viziozor. Věnuju mu alespoň ty.“

„Bohužel,“ cukl Helper nepřírozeně hlavou. Tik v oku, olíznutí rtů, pak se vrátil do uhlazené řeči. „Všemocnému nelze takové vstupenky připsat ani věnovat.“

No vida.

„Děkuju, drahý Helpere,“ neztrácel jsem klid. „Myslím, že jsem vás rušil až příliš dlouho.“

„Nikoliv,“ kývl mi program. „Věřte mi, že rád probírám témata, na která se mě lidé obvykle neptají.“

„Opravdu?“ zarazilo mě. „Bylo na mých otázkách něco zvláštního?“

„To, v jakém pořadí a s jakým účelem byly položené,“ mrkl spiklenecky Helper. „Velice rád jsem s vámi hovořil, Hesláku. Posílám vám souřadnice nejbližšího místa, kde si můžete změnit jméno. Odhaduji, že vzniklo nedopatřením.“

„Jak jste to poznal?“

„Všímám si. Není to nakonec podstatou mezidruhovému komunikace?“

„Asi ano,“ potlačil jsem zamyšlení. „Děkuju za váš čas. Nemám další otázky.“

Zašel za stéblo a zmizel.

Co z konverzace plyne? Všemocný oficiálně existuje, jeho záznaky i úspěchy může kdokoli dohledat, ale jde o prázdnou

skořápku. Narušili můj digitální oblek a odpojili vazby na unikátní DNA kód postavy. Proto mě Mýtina nepoznala, přestože tušila, že tu nejsem tak úplně poprvé?

Proti vůli se mi do obličeje vloudilo vzrušení. Případ se zvláštním zacházením, na který by knižní postavy najaly Sherlocka. Ve světě Mýtiny lidi najímali mě!

Kde máme viníka? Admini, nebo chyba skriptu? Ve druhém případě bych se na první mohl obrátit, v prvním to padá. Krátce po odchodu z Mýtiny mě poctili návštěvou a apelovali na mlčenlivost. Armáda právníků by mě rozcupovala, protože jsme si za fiasko hromadné degenerace inteligence mohli sami.

Tak proč se zdá, že na mě tlačili i z jiného důvodu? Neočekávali můj návrat a ubezpečili se, že k němu nedojde? Nechali mě v záznamech, ale přepsali zdrojový kód... a to neukazuju prstem.

Ve žmolání trávy jsem válel první ligu. Natrhal jsem si další tři stonky.

Jakou roli sehrál Bělopes a proč Kristýna nepřevzala guildu? Jako jediný účastník fotky zůstala při osudové misi v zázemí, aby se postarala o běžný chod. Spolehlivá, drsná, výkonná. Rezignovala, když po sobě admini zametli poškozené mozky a přinesli jí smyšlenou verzi o situaci? Možná se mi tohle snažila zavolat a já ji ignoroval, takže... sklízím, co jsem zasel, a vím kulový s třesničkou na vršku.

Chyba kódu, nebo záměr. Víím, neměl bych se spokojit s nejlogičtějšími variantami, ale kudy do toho?

Napadlo mě prověřit poštu a oznámit Osvíceným svůj návrat. Bělopes býval loajální důstojník i dobrý kámoš, navíc obdivoval Grigorije. Určitě by nebyl proti. Ať už pravda ležela kdekoli, mým cílem bylo porazit Faraona a získat přání...

Zasekl jsem se. To už plánuju takhle dopředu? Kde je deprese a strach? Ale k čertu s tím, můžu se tím zabývat, až mi na hlavu spadne nebe. Zpět k případu!

Je postup s odkrytými kartami bezpečný, dokud neznám pravdu? Co když nakráčím do pasti nebo tam nevědomky naženu další lidi? Zase!

Pokud mě smazali, můžou to udělat znovu.

Zavrtěl jsem hlavou, po dlouhé době mě v hrudníku nesvrběly výčitky

Fajn.

Rozdrtil jsem stébla v dlaních. Jako znamení... nebo co.

F.a.j.n.

Nadechl jsem se vzdoru, vydechl smíření.

FAJN!

Konec ublíženosti. Budu posranej Legolas. Na jedničce. Bez gildy, bez kontaktů. Najdu si cestičku, prorvu se do Pyramidy bezhlesných a zatančím si s Faraonem, aniž bych ohrozil někoho dalšího.

Rozhlédl jsem se. Prohlédl si prsty. Jak využít druhou návštěvu Mýtiny? Co hráči v rámci jediné zkušenosti neudělají, i když jim někdo poskytne „zaručenou“ informaci? Co nerisknou?

Svitlo mi.

„Hrdino,“ sluníčkařil František, když jsem k němu doběhl. „Tvé kroky přece jen dospěly až ke mně.“

„Ano,“ zkrřivil jsem tvář, překvapený pulzujícím adrenalinem, ženoucím mě do akce, „mohl bych vás, drahý stéblorubče, požádat o laskavost? Než vyrazím za osudem, mohl byste mi povyprávět ten příběh, o kterém jste prve mluvil? Neurvale jsem vás vyrušil a věřím, že mi máte co říct.“

„Zajisté,“ rozzářil se František. „V rychlých bodech vám vysvětlím, jak se Obr Kostar’Kroul připletl...“

Zvedl jsem ruku. „Mohl byste mi to říct celý? Jestli mám zachránit svět, měl bych vycházet ze zkušeností jiných. Prosím, nevynechejte jedinou podrobnost.“

František se zasekl. Zíral mi do očí, já čekal. Pak mu přes duhovky přeběhla modrá clona a na mě vyskočilo oznámení.

Omlouváme se za vadu NPC, se kterým jste se spojili. Updatujeme jeho software, aby byl schopný reagovat na nečekanou pobídku. Prosím, vyčkejte, proces potrvá maximálně pět minut.

Pět minut pro mě. NPC mě nesmělo pustit do vesnice, dokud si neprojdou úvodní úkol, protože v obleku probíhala aktivace procesu. Pokud je ale František vypnutý, nezabrání mi v návštěvě pošty. Ještě že nováčci neposlouchají půlhodinová vyprávění minutu poté, co se dostanou do hry. Než se František vzpamatuje, budu zpět.



„Překrásný den,“ vychrlil jsem na poště ve vesnici na návrší za Františkem. „Potřeboval bych provést transakci.“

„Zajisté,“ položila mezi nás NPC dívka papíry. „O co půjde? Chcete si založit účet, zaslat poštu nebo provést drobné úpravy na svém avatarovi?“

Skousl jsem si jazyk. „Na účtě 443097 leží jediný předmět, rád bych ho vybral.“

Dívka zamrkala. „Účet je svázán vysokými poplatky se zajištěním, proto je potřeba, abyste znal heslo a přišel se souhlasem vlastníka.“

„TrhniSiArture.666,“ sevřelo mi očekávání útroby. „A vlastník tu stojí se mnou.“

Cuk na krku, chvíle napjatého ticha, pak se dívka rozzářila a vytáhla svázanou krabičku. „Ano, děkuji. Zde je váš předmět, pane... eh... no...“ Zatřásla hlavou a usmála se. „Chcete si založit

účet, zaslat poštu nebo provést drobné úpravy na svém avatari?“

Zajímavé. Právě jsem vyraboval nejdražší účet obyčejnou lží s využitím vlastní neexistence. Rozbalil jsem balíček a dlaně položil na tyčinku se zakódovanými informacemi. Po potvrzení transakce na ni dívka nahrála obsah účtu, takže jsem je mohl okamžitě využít.

Vaše interní informační databáze byla rozšířena o „VŠDVCSPCP“. K prolistování novinek použijte příkaz //Informační update//.

POZOR! Získali jste přístup k velkému množství poznatků. Je možné, že ucítíte úzkost, bolest hlavy nebo závratě. V případě krvácení z nosu nebo paralýzy svalů zadejte příkaz //SOS//, neboť se jedná o nežádoucí účinky přílivu znalostí.

Tak, „Všemocného štourání do všeho, co se po cestě potká“ vráceno majiteli. Teď můžu listovat detaily, které jsem za roky hraní nashlédal, například kompletním seznamem schopností většiny povolání.

Ano... i Legolasovým.

Sebrali mi level, včetně doposud nejlepších předmětů, ale pravá síla neleží v majetku nebo svalech. Úspěšní vládou informacemi.

Až na to, že smělé plány mívají trhliny, na to jsem přečetl dost akčních knížek a viděl růst i pád mocných mužů a žen.

První se objevila, jakmile jsem se začel do rozšířených poznámek o hraničářích.

Hlavní zbraň: Luk/kuše/vrhací kopí/prak, ale všichni používají tu první. Ke střelbě se používá Obratnost, a pokud dneska ještě uvidím hraničáře, přísahám, že ho nechám zapálit.

Možná alternativa: proslychá se, že admini plánují přidat možnost dvou jednoručních sečných zbraní, založených na Obratnosti. Neříkám, že to nezní cool, ale asi je to daleko...

Nic objeveného, až na to, že k Obratnosti chovám profesionální odstup, protože jde o nejužitečnější vlastnost ve hře, což je synonymem pro nejrozšířenější. A když má něco každý, rázem o tom každý něco ví. Škoda že o těch šavlicích nemám záznamy, takže by bylo riskantní to zjišťovat teď. Zvlášť s ohledem na další kategorii.

Hroty: schopnosti založené na přidávání efektů k základní střelbě. Podle rozhovorů s hraničáři je mezi nimi potřeba přepínat, protože zatímco některé hroty léčí nebo působí vysoká zranění, jiné doplňují Soustředěnost. Ve většině případů se k hrotům přidává část Obratnosti! A BACHA – s rostoucí rychlostí základní střelby se zvedá zátěž na schopnost je efektivně využívat, protože kromě míření musíš řešit, co k šípu připojíš za efekt.

Tady vzniká problém. Uznávám profi střelce, schopné pálit miliardu různých projektilů během doby, co kouzelníci pošlou ohnivou kouli, ale pro můj styl jde o překážku. Nemám nejrychlejší reakce v přehazování schopností a tenhle typ hry znemožňuje pozorovat okolí. Lučištníci nedávají pozor, což je oxymorón mých potřeb.

A zase Obratnost. No nic, co je tam dál?

Mistr lovu: hromada bonusů, co pasivně zvyšují zranění nebo zásah při střelbě. Tohle je hlavní důvod, proč je tak důležité správně volit pořadí hrotů. Dá se z toho vymáčknout peklo, pokud má někdo chuť investovat hodiny do studování navzájem propletených možností, jak efektivně...

Lepší a lepší...

Zvířecí Společník: hraničáři si můžou ochočit potvora, která s nimi putuje, ale dle mého názoru jde spíš o přítěž než reálnou pomoc. Jako třeba Artur (a jo, brácho, vím, že si to ode mě stahuješ). Tady je seznam těch, co...

Než jsem si připomněl Faraona a velký úkol, nechal jsem se unášet melancholickým sentimentem nad prvními úkoly, které jsme tu s Arturem zdolali.

Společník bohužel znamenal druhou zbytečnou kategorii, co nepoužiju. Co dál?

Přežítí: sada schopností, nutných k pohybu v divočině. Patří sem pelmel stopovaček, skrývaček ve stylu Ramba nebo éterických možností, jak postavit stan. Třeba tahle je zajímavá, protože...

Nebojová a špatně popsaná kategorie, přesto mě, vzhledem k infiltraci Pyramidy, zaujala. Budu muset na nízkém levelu navštívit jednu z patrně závěrečných lokací, najít tajný vchod i nebojovou cestu k Faraonovi a vymyslet klíčku, kterou bosse dostanu i bez guildy za zadkem. Jo, a u toho všeho se nenechat chytit NPC monstry s vysokými levely ani ostatními hráči. Poznamenal jsem si puntík a přešel dál.

Magie pocestných: někdo by řekl „kouzla“, já řeknu „triky, jak vytočit dorážející válečníky“, protože se jedná o plejádu možností, jak se dostat z průseru. Bacha, potřebuješ k nim živého Zvířecího Společníka a tunu Soustředěnosti, která se využívá i na hroty, takže to hraničáři používají s velkým uvážením. Tady vypisuju ty zajímavé...

Takže potřebuju ještěрку. Geniální. Tolik ke svobodné volbě při profilování postavy. Chceš být hraničář? Nechceš potvora? Fajn, ale nepoužiješ třetinu schopností.

Poslední dvě kategorie mě ubezpečily, že hraju něco mezi sto-
pařským psem a rotačním kulometem. K čertu s tím.

Pasti: hraničář pokládá pasti (první na osmé úrovni), které při došlapu spouštějí efekty od zranění až po zpomalení. Nelze je dobře použít při boji hráče proti hráči. Navíc je zranění odvislé od Intelligence, kterou si hraničáři berou jen kvůli dovednosti „Znalost

přírody“, takže spíš vůbec. Neviděl jsem je v akci, zvlášť protože je nikdo nepoužívá, a tak se jim nenabízejí talentové body, které by stálo za to zaznamenat...

Po Inteligenci slintali v podstatě jen kouzelníci, protože dokonce i kněží a další magická havěť používali spíš Vnímavost nebo Charisma, i když těm to alespoň přidávalo manu. Takže nic. Navíc nikdo neriskoval inteligentní hraničáře, protože hra na klíčových úrovních nabízela osobní talentové body podle toho, čemu se hráč, podle algoritmů, věnoval posledních deset úrovní. Absolutní seznam všech talentů nikdo neznal, proto se dodnes nevědělo, jaké přístupy jsou pro jednotlivá povolání nejlepší. Ale pasti...?

No a poslední bod.

Soustředění: používáno na spouštění hraničářských schopností. Na jedničce se začíná s deseti a každou úroveň roste o 1. POZOR! Doplňuje se jenom mimo boj, takže je nutné dobře točit ty zatracené hroty...

Mít konfety, střílel bych trpkým nadšením. V souhrnu potřebuju Obratnost, schopnost reflexivního přepínání schopností, lásku k mazlíčkům, tunu Soustředění a skákání mezi křovisky.

„Vzpomínám,“ vrátil se František mezi živé, „jak obloha temněla před...“

„Víte,“ podrbal jsem se ve vlasech, „já si to přece jenom musím rozmyslet. Uvědomil jsem si, kolik životů leží na mých bedrech.“ Zašklebil jsem se. „Minutku?“

František bezmocně přikývl. „Omlouvám se, pokud tě část příběhu o temné obloze přinutila opět zaváhat.“

„To není vámi, Františku, jde o mou nejistotu, věřte mi.“

Stáhl jsem se k odpadnutému parapli z obří pampelišky a zapadl do něj jako do gauče. Pylová semena vylétla do vzduchu, já se jich nadýchal a jedno zmačkal v dlani.

Zaklonil jsem hlavu, zavřel oči a nechal sporé světlo prostoupit do těla. V pampeliškovém náručí jsem poklepával nohou, zahloubaný do významu existence.

Pro vyvolání statistik digitální kůže jsem nepotřeboval navštívit levelovací pařez. Znal jsem je nazpaměť. Leželo přede mnou sedmdesát volných bodů na šest atributů. Jejich výběrem ovlivním směřování avatara, určím, co mi digitální kůže dovolí. U střelecké postavy jsme v guildě doporučovali jednoduchý přístup. Ale já? Nechal jsem všeobecně známé atributy kroužit hlavou, doplněné o drobnosti z deníku.

Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Moudrost, Charisma

1 Obratnost = 0,05 % uhýbání před útoky, 0,14 střeleckého zranění za vteřinu, ovlivňuje dovednosti Akrobatiky, Čacher, Skrývání a Znalosti přírody, ovlivňuje profese, založené na jemné motorice (například Šperkařství nebo První pomoc)

Většina střelců si z úvodní sedmdesátky strkala třicet až čtyřicet bodů sem. Ale oni po příchodu do Mýtiny neměli znalosti budoucí profilace postavy. Já jo, znal jsem většinu nejpoužívanějších individuálních talentů a věděl jsem, co dělat, aby mi je hra nabídla.

Ostatní se řídili instinktem. Mám luk, střílím z něj a Obratnost zvyšuje Střelbu, Úhyb, Plížení i Akrobacii.

Pod rukama mizely popisy zápalných, jedovatých i uspávacích hrotů. Střela zkázy, střela opovržení, rotační střela německého MG42 a další. Z poznámek na mě vyskakovala má tehdejší nevráživost, způsobená trpkou pachutí z turnajů, kde profíci působili jako se samopalem v ruce.

Obratnost, Obratnost, Obratnost... složil jsem hlavu do dlaní.

Bombardill, nejlepší střelec Osvícených, se bez buffů dostal na 750 zranění za vteřinu, čímž sejmul nepancéřované hráče za de-

set vteřin. Jenže neviděl nalevo napravo. Povzdechl jsem si a dál listoval spíš z musu než vlivem plánování.

Pohled mi padl na nenápadně zapsanou schopnost osmé úrovně. Přimhouřil jsem oči.

Jedový trn: stojí 10 Soustředění, montuje se 30 vteřin

Zranění = 5x hodnota vaší Inteligence v průběhu 10 vteřin

Maximální počet pastí = 1 za každých 100 Inteligence + 1 za každých 25 úrovní

Moment, moment.

Žádný hraničář si nepořídí vozík Inteligence, ale opravdu pasti chrlily její pětinasobek jako zranění osmé úrovně? Jistě, započítejme třicet vteřin montování, nejistotu, že do ní někdo vleze, i zbytečnost Inteligence v ostatních ohledech, čímž se dostáváme k nepraktičnosti pro jakéhokoli běžného i profi hráče.

Ale já... mám jenom jeden cíl!

Naklonil jsem se k deníku a provedl kalkulaci. Na sté úrovni s ideálními předměty pro kouzelníky bych vyprodukoval dvanáct stovek Inteligence. Se správnými talenty pak člověk způsobí o půlku větší zranění. Dvanáct set krát pět krát jedna a půl je devět tisíc zranění v průběhu deseti vteřin. To je devět stovek za vteřinu. Bombardill dal 750. A to mluvíme o úplně základní pasti.

Dobře.

Zavřel jsem oči. Představil si, jak Faraon bezhlesných vstupuje do pěti pastí najednou, s předměty a talenty, možná i s něčím víc.

Fajn!

Opustím všechny dovednosti a vzdám se luku.

Fajn!

Nevystopuju a neulovím ani srnečka.

To je v pohodě.

Vyvolal jsem si Inteligenci.

Intelligence = 0,05 % šance na kritické zásahy, využívá se pro většinu kouzelnických schopností, magickým povoláním přidává manu, podporuje dovednosti Pátrání, Vědy, Mechaniky, Mystiky a Znalosti přírody, ovlivňuje profese, založené na schopnostech analytické úvahy (například Výroba svitků nebo Alchymie).

Zaměřit se na Pátrání, Jiří díky němu hledá tajné vstupy do nových lokací! Bacha, i tohle, jako všechno, souvisí s levellem. Osm-desát bodů Intelligence ti na desáté úrovni tajný vstup najde, ale na třicáté ten stejný už ne.

Odložil jsem lokty na kolena a podepřel si bradu. Pokud si zvolím pasti a podělám to, můžu si zabalit na cestu do Prahy.

Hlavou mi bleskla druhá možnost. Luk v ruce, rákos za čepicí, smutný výhled na jinou guildu, co drží hlavu Faraona bezhlesných.

Rozhodnuto.

Promnul jsem si oči, zvedl se a vyrazil vstříc půlhodinovému příběhu. Když už jsem ho donutil vymyslet, nebylo by správné ho nevyslechnout. Zvlášť když to nikdo jiný neudělá.

František podezřívavě vraštil čelo. „Jaké je tvé rozhodnutí, hr-dino?“

„Heslák,“ natáhl jsem k němu ruku. „Hes.“

Zmateně stisk přijal. „Jste opravdu zvláštní člověk, Hesi.“

„Víte, já totiž přišel s jiným cílem a mám obavu, že ani netoužím po nekonečný moci nebo širokých dálavách,“ docházelo mi, že postup na stovku nejspíš nebude nejrychlejším řešením problému.

„Pak ti tedy věnuji...,“ obrátil se František k chalupě.

Zvedl jsem ruku. „Tvůj příběh, stéblorubče. Slíbil jsi mi ho.“

„Opravdu ho chceš slyšet?“

„Jistě.“

„Celý?“

„Celý,“ bodl jsem ho do hrudníku.

„Vzpomínám, jak obloha potemněla,“ nechal mi František čas, abych utekl. Když jsem se nepohnul, nadechl se a já v jeho očích spatřil slzy. „Tehdy zde nestály tyto velké...“

Zatímco povídal, já si zapisoval jména i historické reálie. Pokyvoval jsem, zprvu s hereckou profesionalitou, později se skutečným zájmem.

František se na konci příběhu odebral k chatě, odkud se vrátil s lukem. „Tuto zbraň jsme přechovávali po generace. Můj předek s ním zabil onoho odporného Titána Kostara’Kroula a světil ho rodině, aby ho předala zachránci světa. Myslím, že jsem tě konečně našel. Přijmi ho a zapiš své jméno do přediva světa.“

Primitivní luk: 2,2 zranění za vteřinu, rychlost střelby: 3 vteřiny. Prý opředený legendami, tak ještě že na to vypadá.

Když jsem hrál paladina, přinesl mi dědičný štít s palcátem. Naklonil jsem hlavu k chaloupce. „Kolik takových zbraní tam skladujete, Františku? Vždyť je dáváte všem nováčkům.“

„Potřebuji motivaci do začátků,“ mrkl a já žasl nad jeho upřímností. To mu naskriptovali společně se srdcervoucím příběhem? Ukázal na mou zbraň. „Ty si pamatuj, že i ve věcech, které ostatní zahazují nebo ignorují, může ležet síla. Jen jiná, než kterou vy nadějně čekáte.“

„Děkuju za tvou moudrost,“ nevycházel jsem z udivení a sevrhl dřevo nejslabšího luku ve hře. „Slibuju, že si ho ponechám v uctění památky tvýho otce.“

František pokývl. „A nyní, Hesi, než tě svět přijme, bys měl pochopit jeho zákonitosti.“ Rozpřáhl se. „Mýtina je obehnána kořenovými stěnami, v nichž leží moudrost pařežů. Abys mohl pokračovat, jdi jižním směrem, dokud nenarazíš na propletenec vysoký čtyři sta metrů. V jeho patě nalezneš kořínky vědění. Otevři je, vypusť duše a přines mi osm jejich fragmentů vědění.“

Získali jste úkolový předmět: Těžební sekyrka stéblorubce

Nový úkol: První krůček – dojděte ke Kořenové Stěně Mýtiny a získejte osm fragmentů vědění. Současný stav – 0/8

POZOR! Jde o povinný úkol spojení s Mýtinou. Bez něj neotevřete možnosti digitální kůže.

Vyrazil jsem na jih. Na stezce nečekali nepřátelé, jelikož úkol hráče učil principy těžby, boje a získávání předmětů.

Za běhu jsem si pročetl deníkové informace o úvodní lokaci.

Jméno: Krušnohorský Stébloles

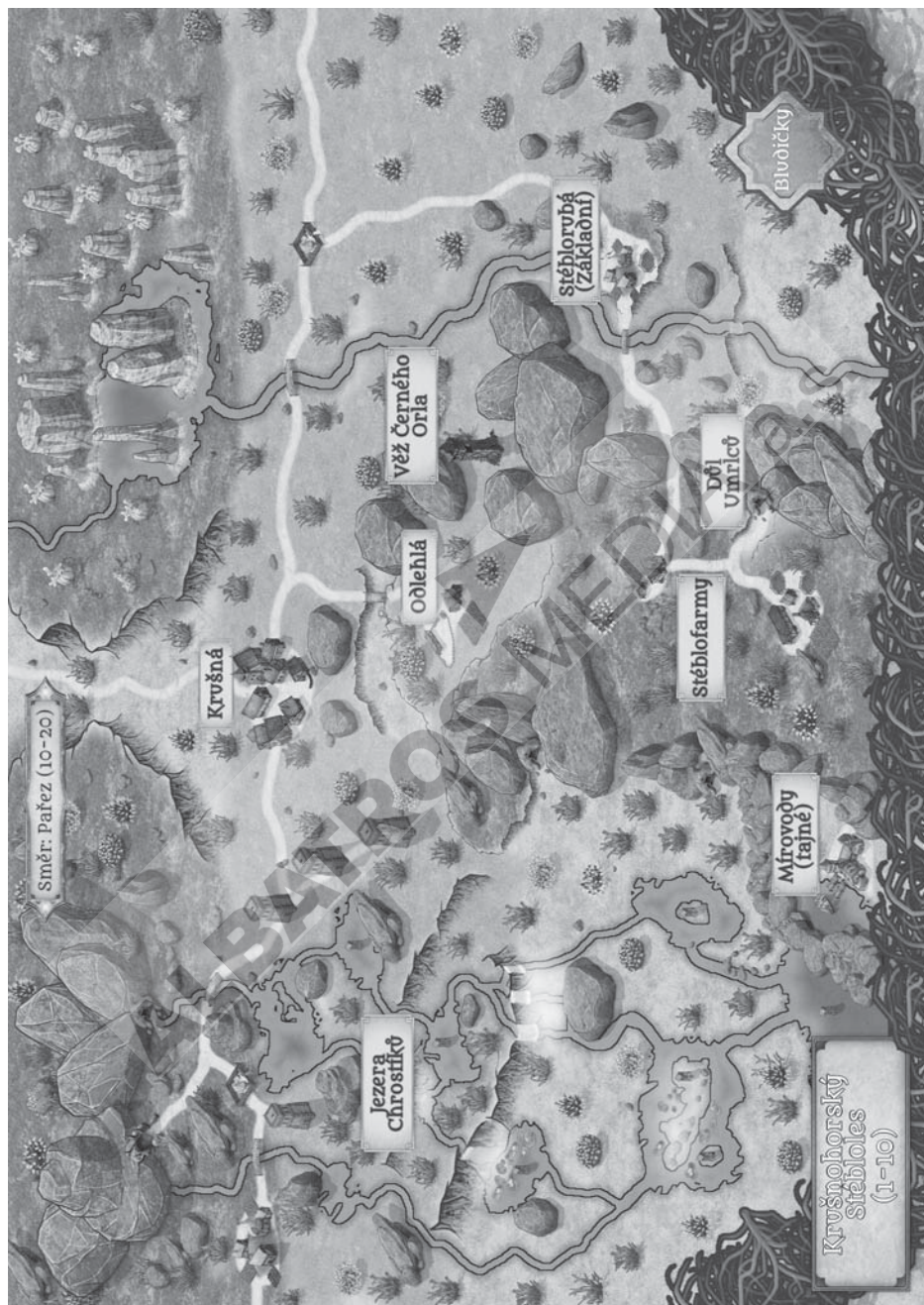
Charakter: Nováčkovská oblast – levely 1–10

Ráz prostředí: Stébla/pampelišky velikosti stromů, častá jezírka, cestičky mezi kamínky i kameny, nahodilé chalupy nebo usedlosti stéblorubců.

Hlavní příběhové linky: Útoky na stéblorubce (bojové), válka s chrostíky (plížení), hemžení ve zničených dolech (detektivní), výpravná pouť do Jezera Padlého (cestovní), pletichy mezi farmami (diskusní).

Stálí nepřátelé: Banditi (všude), vlčí mšice (všude), čerčani (doly), chrostíci (jezírka), klika zlomyslných farmářů (stéblofarmy).

Stěnu Mýtiny splétaly kořeny. Prolínaly se v bariéře kolem hrací plochy. Lokace začátečníků se táhly napříč Krušnými horami až k Labi na Děčínsku. Hradba uzavírala „U“ směrem na Německo a Polsko, ale vnitřek oblastí nám i přes moderní technologie unikal. Dávná radiace likvidovala techniku dvacet kilometrů před vnější stranou Mýtiny, družice rušila povaha pařezů a postup hráčů omezovala rozlehlost i nebezpečí, stupňující se od hlavního města do divočiny. Seriály a přenosy probíhaly v rámci vnitřního kódu adminů a věřilo se, že většinu zdrojů má na svědomí Helper.



„Ahoj, kořínku,“ zastavil jsem před modře prozářenou pidi verzí kolosu přede mnou. Kdysi jsem viděl starou Hru o trůny nebo obrázky Velké čínské zdi. Tohle bylo větší a ze dřeva.

Kořen Vědění vysílal teplé chvění do hrudníku, známku aktivního úkolu. Hra nevyzrazovala souřadnice, ale když jste na cíl koukali, poznali jste ho.

Citlivě jsem ho odsekl. Kořen se rozevřel a světlo vykrystalovalo do vzduchu. Vznášelo se ve formě průsvitného obláčku. Ustoupil jsem a zvedl luk.

Bludička Vědění – úroveň 1. *Bezbranná a neschopná útoku.*

Z Helperova doprovodného popisu mě zamrazilo, ale tětíva přesto zadrnčela a panel životů skočil na polovinu. Obláček pohltil šíp a zavířil v neslyšné agónii. Znovu jsem nasadil, ale bludička do protiútoku nepřešla. Nebránila se, plnila úlohu cvičného terče pro osahání soubojů. Vyčkávala, nosila moudrost digitalizovaného prostředí.

Když tětíva vyslala hrot k cíli, poskočilo mi srdce. Její osud mi připadal tragický. Padala pod údery útoků, trpělivě přijímala nevyhnutelný konec, aniž vydala bolestný povzdech.

Získáno 45 zkušeností (45/500 pro další úroveň)

Posmutněle jsem se sklonil. Bludička ve smrti připomínala rozžvýkanou žvejku. Zabořil jsem prsty do želé, kde je zalilo teplo. Do těla mi proudila síla, digitální svaly se adaptovaly na herní život, mozek přebíral vědění. Brzy si rozdělím atributy a získám možnosti, nedostupné v realitě. Co že v Praze na střelnici netrefím terč, tady přebírají funkci vakcínované buňky a jejich schopnost je odvislá od rozdělených bodů. Geniální i děsivé.

Úkol První krůček aktualizován – 1/8 fragmentů vědění.



Po návratu z genocidy bludiček mi zkušenosti za splněný úkol vyrazily dech. Od místa nad pravým uchem se do těla rozlévalo mravenčení. Postupovalo po tepnách, přestoupilo na žíly i vlásečnice. Připadal jsem si jako spletenec cukajících impulsů. Nedokázal jsem se pohnout, zmrazený intenzitou pocitů. Mohlo za to druhé sérum? Při hraní paladina mě update kůže neparalyzoval.

Postup na úroveň: 2, nerozdělených bodů k vlastnostem: (70+9), bonus k životům: 24,6 (49 z úrovně, 0 z odolnosti)

„Díky fragmentům vědění můžeš navštívit posvátný pařez v centru vesnice,“ poplácal mě František po rameni. „Vstup do něj a on ti pomůže rozvinout schopnosti a dovednosti.“

„Drahý Františku,“ uklonil jsem se, „děkuji ti za nečekaný konverzace i přátelský rady. Budu tě ctít jako prvního učitele a jednou se vrátím, abych ti vyprávěl o cestách, který jsem vykonal.“

Kdysi jinému NPC něco podobného řekl Artur. Až nyní jsem pochopil, jaké pocity upřímnosti tehdy brácha prožíval.

František mi stiskl ruku a já se zapřísáhl, že se po skolení Faraona vrátím a předám mu luk první úrovně zpět.

Dutý pařez sloužil pro vesničany jako zdroj vody. Kolem kořenů vznikaly průzračné tůňky, ale mě i ostatní hráče zajímal jeho vnitřek. Položil jsem dlaň na kůru a ta zformovala prohlubeň v proporcích mé postavy. Vtlačil jsem do posvátného dřeva záda a zaplašil telepatické zprávy, informující o správném postupu.

Věděl jsem, jak na to.

Začal jsem rozdělením bodů mezi základní atributy.

Síla: 10

Potřebuju unést úkolové předměty a s nulovou silou bych měl problém i s batohem. Navíc kdo nechce trochu svalů, když mu v reálném světě chybí?

Obratnost: 10

První past mě čeká na osmičce, takže se bez minimální střelby neobejdu. A třeba neupadnu, až budu přelézat potok.

Odolnost: 10

Kdo zatracuje životy nebo schopnost uběhnout maraton, je blázen.

Vnímavost: 5

Nováčkům doporučuju na hraničáře alespoň osm, ale oni potřebují stopovat, lovit, hledat přístřešky... já znám všechny úkryty a schovávačky poloviny oblastí.

Charisma: 0

Nemám v plánu kupovat předražené předměty ani rychleji zvyšovat reputaci. Místa, kde padají nejlepší věci, znám a divadelní talent jsem pochytil od Artura.

Nakonec vrchol snažení.

Intelligence: 44

Po attributech následovala volba dominantních nebojových situací.

Zvolte 3 základní dovednosti hraničáře z následujícího seznamu (v závorce je uvedeno, z jakého základního atributu vychází). Ovládání zvěře (Vnímavost), Atletika (Síla), Vhled (Vnímavost), Pátrání (Intelligence), Znalost přírody (Intelligence), Skrývání (Obratnost), Přežití (Vnímavost).

Zajímalo by mě, kolik skrytých jeskyní objevím působením Intelligence v následující kombinaci dovedností.

Zvolili jste: Pátrání (Intelligence), Znalost přírody (Intelligence), Přežití (Vnímavost).

POZOR! Zvolené dovednosti získají dvojnásobný bonus z atributů, zatímco ostatní pouze běžný.

POZOR! Vaše kůže nyní dokáže používat nové hraničářské schopnosti a triky. Navštivte trenéra, který vám zpřístupní jejich ovládání.

Zalupal jsem po dechu, plnou vahou se opřel do prohlubně. Protékala mnou bolest z adaptace informací do digitální kůže. Zatemnělo se mi před očima, ve tvářích horkost, v konečcích prstů chlad. Vyvolal jsem menu pro snížení citlivosti.

//Citlivost bolesti// - intenzita 30 %. Pro změnu posuňte následující lištu \$ %#@xxx\$ %#@.

\$ %#@CHYBA. nelze změnit! \$ %#@

\$ %#@ //Citlivost srůstu DNA s digitální kůží při přestupu na úrovních// - intenzita 100 %. \$ %#@

Druhá dávka vakcíny (asi) mi znemožnila utlumit bolestivé impulzy a já doslova vnímal růst silových i mentálních rezerv. Jako když se dítěti derou zuby, jen najednou v rámci celého těla.

Agónie povolila a já mátožně vystoupil z pařezu. Doklopýtal jsem k nejbližšímu domu. Sesunul se podél zdi, objal si tělo, vydechl.

Co to bylo? Změnily se vlivem druhé postavy i mé možnosti na změnu parametrů prožitku? Možná ovládání zůstalo v paladinovi, protože když jsem odcházel, měl jsem citlivost bolesti, na Aydino-vu radu, nastavenou na třicet procent kvůli chápání toku a dynamiky boje. Ale citlivost přestupu na úrovních jsem neznal. To ani nemohl být příkaz, vždyť byl zatraceně dlouhý. Vsadil bych sám sebe, že ostatní hráči příkaz neviděli a automaticky ho měli nastavený na nulu. Znamenaly speciální znaky běžně neviditelný kus kódu? Viděl jsem ho, protože... proč?

Když roztály rampouchy v páteři a já přestal panikařit nad věcmi, které prozatím neovlivním, protáhl jsem se, abych si před trénem schopností neurval ostudu.

Hraničářská mistrová Viollenel bydlela stranou vesnice. Na můj příchod reagovala prezíravou ignorací a já s náladou na bodě mrazu netoužil po hodnotných konverzacích. Beze slova jsme si předali informace.

Nová schopnost: Bodnutí (hroty) (1. úroveň) – pokud je aktivní, zvyšuje zranění základní střelby o 0,1 za každou Obratnost; stojí 1 Soustředění za výstřel.

Alespoň tenhle hrot se nesnažil působit kreativně.

Na náměstí jsem odchytil Předáka. Zsalutoval jsem. „Slyšel jsem, vážený pane, že bojujete na několika frontách zároveň. Nepřijde mi to správný a rád bych se zapojil.“

Nový úkol: Problémy na Stéblofarmách – vydejte se ke srázům, kde na farmách pracuje dvojice rodin, a zjistěte, proč se dva dny neohlásily Předákovi.

Nový úkol: Činnost v Dole Umrlců – najděte důkaz o nekalé činnosti v bývalém dole a doneste ho Předákovi.

Nový úkol: Sousedské hádky – poptejte se, proč spolu rodiny Hujerů a Daňků nemluví.

Nový úkol: Hledání ztraceného kotěte – najděte Babi Hypšové mazlíčka.

Nový úkol: Nová jezerní fronta – posbírejte šest jezerních bobulí z břehů Čirých Vod, kde si chrostíci zřídili usedlosti. Pokrok – 0/6

„Ehm,“ zaujalo mě při odchodu rozložení úkolů. „Jen ze zvědavosti... od přítele jsem se doslechl, že jste před třemi lety v Dole Umrlců odráželi útoky čerčanů. Přesto se tam těžilo.“

Vybavil jsem si sérii úkolů, kdy jsme s několika dělníky vyháňeli křížence červotočů a lidí do zadních částí komplexu.

„Ten důl sme nakonec vyčistili,“ zamručel Předák, „ale chlapi tam v zadní části slýchali divný zvuky a nikdo to nedokázal vyřešit. Asi po půl roce sme to tam zavřeli, zvlášť protože nás u Souťesky Stéblofarem začaly obtěžovat mšice, co přepadaly karavany s kamenem.“

Úkoly na Mýtině procházely změnami, aby udržely koncentraci hráčů i jejich touhu objevovat. Očekával jsem, že „ty zvuky“ patřily schovaným čerčanům, kteří se po návratu dělníků vyrojí a hra bude v místě, kde jsem ji před dvěma lety opouštěl.

Asi. Každopádně si důl zasloužil omrknutí, protože jsem na něm mohl chytře poskočit o několik úrovní.

Neztrácel jsem čas. Důl Umrlců i Stéblofarmy ležely kilometr od vesničky, za návrším ze šterkových kamenů, skrz které vedla udržovaná Soutěska. Úzký prostor lemovaly pupeny žlutomodrých květů, klenbu kamenů dotvářely zahnuté traviny.

Procházel jsem s nenataženým šípem v lučišti. Prorážel jsem tlak chladného větru, profukujícího prostorem. Terén stoupal, směřoval k ústí, za kterým mě uchvátí výhled na šikmou půdu a svažující se horské stezky, s farmami v podobě drahokamů mezi odkrytým výhledem na nebe a houfy barevných rostlin.

Za cípem Soutěsky do mě narazilo nazelenalé rozměklé tělo.

Zranění 10 (zbývá 139/149 životů) – kdo by to čekal, co?

Překulil jsem se, s desítkovou Obratností ztěžka zvedl. Bokem mi vystřelila bolest. Odstrčil jsem čenich vlčomšice, ohnal se lukem, uskočil stranou. Když mě praštila tlapou, životy zakolísaly o dalších šest.

Založil jsem šíp, v kleku zamířil. Žihadlo vyletělo k cíli.

Způsobené zranění: 12 (cca za 8 % životů) – krásně zasvištělo do nožky.

Abyste hodnotu procent sebraných životů věděli přesněji, zvýšte si dovednost „Ovládání zvíře“.

Pokusil jsem se uskočit, do obličeje mě udeřila srstí porostlá hmyzí končetina. Přes oči mi stékala krev, ale boj byl rozhodnutý. Mšice nekonkurovala mým statistikám, protože jsme se pohybovali v začátečnické oblasti. Přesto mi dala zabrat víc, než bych čekal.

Před očima mi viselo 21 nespotřebovaného Soustředění a mně došlo, že jsem v překvapení zapomněl využít jedinou schopnost, kterou mi oblek poskytoval.

Vybavil jsem si Grigorijův káravý pohled i Aydinovo trpělivé vysvětlování rozdílů mezi hrou a realitou. Nováčci se pod jejich

pěcí měnili v profesionální zabijáky. A já, jejich nejbližší společník, zapomněl základy...

Vyhnal jsem chmury a přinutil se soustředit na úkol. Uctivě jsem poklekl k mršině a zabořil do ní dlaň.

+60 zkušeností (60/800 do další úrovně)

Získán předmět Maso vlčí mšice – *nevábné, ale po uvaření obnoví životy.*

Nováčci maso při první příležitosti spotřebují, protože pasivní léčení nestačí jako efektivní pomocník mezi souboji. Já věděl, že v Krušné mi na ně starý lovec zadá úkol, na který jeden zabije v průměru dvanáct hodin. Protože čtyřicet kusů masa jen tak ne-nasbíráte. A kdo plánuje dopředu... bude odměněn.



„Má matka je zraněná,“ fňukala Miriam ve spodní místnosti nejbližší Stéblofarmy. V klíně si držela dřevěnou hračku a upínala ke mně naději zarudlých očí.

Usmál jsem se. „Co pro tebe můžu udělat?“

„Potřebuji lékaře, ale já do vesnice nemůžu. U Soutěsky se pohybují mšice.“

„To by jeden neřekl.“ Krvácel jsem z deseti zranění po postupném střetu s trojicí predátorů. „Nemusíš se obávat, s mou pomocí tu medik bude dřív, než je reálně možné.“

+150 zkušeností (390/800 do další úrovně)

Aktualizace úkolu: Problémy ve Stéblofarmách – najděte vesnického Předáka.

Nový úkol: Mšice v průsmyku – informujte Předáka o vlčích mšicích.

Než jsem vyklidil pole, ze schodů se přiřítíl rudnoucí mladík se zástěrou kuchaře. „Drahý pane, prosím, má láska...“

„Stůj,“ zabodl jsem jeho směrem prst. „Opovaž se pokračovat.“

Mladík zamrzl. „Nebojte, nejsem nebezpečný, jen mi chybí má...“

„... milovaná, se kterou ses rozešel, zase sešel a tak pořád doko-
la. Chystáš se mi dát dopis, Gabriela odpoví, ty odpovíš a já mezi
váma budu dva dny pobíhat, místo toho, abyste si to jednou vyře-
šili jako dva dospívající lidi.“ Chlapec otevřel ústa, já zvedl obočí.
„Nebo se pletu?“

„Zakázal nám to její otec,“ draly se mu do očí slzy. „Jenže já si
tentokrát myslím, že by nám to opravdu vyšlo.“

„Pak hádám, že je na cestě padesát dalších hrdinů, co ti s ko-
respondencí rádi pomůžou,“ vycouval jsem z místnosti. Nekoneč-
né pochůzky s minimální odměnou? Děkuju, ale v tomhle světě
opravdu ne.



Za dvě hodiny jsem proběhl největší usedlosti, opravil studnu,
naštípál dřevo, pohlídal novorozeně, našel starý vstup do antické
stodoly, splnil další nebojové úkoly pro sortu hráčů, co sem přišli
kvůli mírovému zážitku, a nabral osm mšičích mršin. Z vesniča-
nů jsem vytahal děsivé příběhy o opuštěném dolu, což podpořilo
podezření, že v něm naleznu unikátní úkoly.

Sestup k dolu uklouzaly jehličky a uvolněné kameny. Pěšinka
vrážela klín do okolí, svažovala se k plácku, obklopenému skalní-
mi útesy. Do prolákliny mířily hlubinné koleje se dvěma vozíky.
Třetí ležel převrácený u oprýskaných stolků, přeplněných doku-
menty a olejovými lampami. Pod úrovní terénu se držel chladný
vzduch, podporovaný hvízdavým prouděním z nitra dolu.

Zopakoval jsem si, že potkám nové rojení čerčanů, přesto mi
zamlžený vchod připomínal stezku odvahy na táboře. Nezáleželo,
kolikrát ji člověk prošel, pokaždé mu sevřela útroby.

Pravačku ozdobil luk, levačka drtila šíp. Olízl jsem si rty a při-
lepený na vykotlaný kámen vstoupil. Hrdina, co v kůži paladina

prošel peklem. Osamocený hraničář, roztřesený v nováčkovské oblasti. Ironie.

Nalezená lokace: Důl Umrlců

+100 zkušeností (780/800 do další úrovně)

Koleje mě dovedly do skalní bubliny, kde si kameníci kdysi dopřávali oddech. Teď přes převrácenou židli ležela mrtvola a krvavé stopy mizely v jednom ze dvou výstupů z jeskyně. Dolehlo ke mně cvakání. Pravidelné tření zoubků o chitinovou pokožku. Neslo se v mrazivém vzduchu, dotíralo na kůži a zvedalo chloupky.

Zatracení čerčani, zatracená atmosféra. Sklonil jsem se k mrtvole a odhalil dopis a rezavou dýku se znaky krušnohorských banditů.

Naše strategie kolem Timyho je úspěšná. Pokud budeme... (a blablalba), podepsaný Alfons „Dravý“.

Nový speciální úkol: Timyho krutá past – informujte Předáka v Odlehlé o nečestné strategii banditů z Černé Věže.

Aktualizace úkolu: Uzavření Dolu Umrlců – oznamte Předákovi, že se do Dolu Umrlců nastěhovali bandité, ale jsou po smrti.

Jo... až na to, že ne. Potáhnu se dva kilometry do vesnice, jenom aby mě nasměrovali zpět. Budou chtít propátrat oblast. Pak objevím čerčana, vrátím se a oni mě pošlou pro krunyř jednoho z nich. Pak nejspíš pro šest párů klů a nakonec mě poprosí, abych našel stopy po královně. Zjistím, že tu není, a uzavřu sérii. Nezáleželo na tom, jaké okolnosti příběh připravil, zadání se dle mého názoru nezmění.

Tak si pro všechno pojďme rovnou.

První čerčan na mě skočil za ohybem tunelu. Přerostlý červotoč, křížený s humanoidní formou. Nahnědlá tvrdá pokožka, tykadla, nenávislný pohled v černých očích.

Protivník vás minul – ve vaší hlavě to ale vypadalo lépe než v realu.

Čerčan útočil s drtivou silou, ale statistika mi potvrdila, že má sníženou šanci na zásah. Poznatku jsem využil a ustupoval dlouhým tunelem. Nepřítel mával dvěma dlouhými končetinami a čtveřicí zakrslých. Naštěstí se zbytečným náprahem, kterému jsem stačil uhýbat.

Způsobené zranění: 6 (cca 2 % životů) – tvrdý krunýř je prostě tvrdý krunýř.

Cestu jsem ozdobil nepřesvědčivou kanonádou. Očarované šípy se odrážely od krunýře, a zatímco mě čerčan zkoušel zarazit do kamene, já si vybavil, proč bývají i přes mizernou mušku označováni za postrach nováčků.

Zranění 21 (128/149 životů) – ten už to někdy dělal.

Dodatečné zranění jedem: 3 za sekundu, zbývá 9 sekund (125/149 životů) – někdo má i sliny jako malinkaté zabijáky.

Proto. Bodáky na prstech mi roztrhly tuniku. Zavrával jsem, opřel se o stěnu tunelu a uskočil před návaznými ranami. Než mě mohl rozpárat, vystřelil jsem pod nohy a uskočil do bezpečné vzdálenosti.

K výhře jsem potřeboval dlouholetý herní um. Nalákal jsem ho k prasklině, do které jsem se vešel jen já. Čerčani nedokázali potlačit krvelačný pud, takže neustoupili a já si v klidu zastřílel. V tu chvíli můj ukazatel životů blikal na hodnotě padesát. A to jsme si vyměňovali názory skoro patnáct minut.

+40 zkušeností (20/1.200)

Postup na úroveň: 3, nerozdělené body k vlastnostem: 9, bonus k životům: 24,6

Získán předmět Čerčanova kly, Čerčanův krunýř, chuchel podivné látky

Ztěžka jsem usedl a opřel si hlavu. Když křeče z nové úrovně odezněly, vylovil jsem ze základní výbavy křesadlo a před mrtvolou rozdělal ohýnek.

Prostor odpočinku – v tuto chvíli odpočíváte.

Hráčům nikdo neosvětlil bonusy, proto tábořiště udržovali jen všímavci. Mé poznámky hlásily padesátiprocentní růst obnovy životů. Délka buffu se odvíjela od doby odpočinku, takže při pěti minutách u ohně mi naskočí deset minut rozšířené obnovy mimo něj.

Užitečná drobnost.

Z průrvy jsem si udělal základnu, ke které jsem lákal obyvatele dolů. Proces zabral tři hodiny a šest krizových situací, z nichž jedna eskalovala dvojitým přepadením a dvanácti zbývajících životy.

V průběhu masakru jsem se zařekl, že po získání první pasti vyrazím na průzkum k Faraonovi a zjistím, jestli mi dlouholeté zkušenosti umožní využít podobnou drobnost k rychlému vítězství. Proč se hrabat na stovku, když mi v hlavě leží znalosti nej-mocnější gildy Mýtiny a několika kódových běžců, schopných využívat herní glitche?

Nakonec mi před ohništěm leželo dvanáct čerčanů. Podle odhadu dost na to, abych prošel na konec tunelů. Prohlédl jsem si logy.

Atletika zvýšena na 1 – skákání přes kamínky chce odvahu, kterou máte.

Výdrž zvýšena na 1 – využili jste principů křečka v běhacím kole.

Obezřetnost zvýšena na 1 – naklonění zpoza rohu po vzoru tajných agentů.

Přežití zvýšeno na 1 – váš první ohýnek jistě odnese všechny chmury.

Proplížil jsem se komplexem. V zadní bublině končily koleje i krvavé stopy. Bezhlavá těla, potůčky čerčanských tělních tekutin, štiplavý smrad bolesti a výkalů. Bandité doufali v operativní místo pro přepady, místo toho našli smrt. Když donesu důkaz o jejich skonu, možná se k tomu najde i úkol a já ušetřím cestu.

Zrak mi padl na stěnu v neosvětlené části jeskyně. Zatímco krvavý souboj vytapetoval celý prostor, tady malíř nedokončil práci. Náhoda? Nemyslím si. Na to už jsem objevil tajných vstupů dost.

Odkrokoval jsem si jeskyni a soustředil se na stopy střev a orgánů. Někdo s bandity hýbal a tlačil je k podezřelé stěně.

Zamžoural jsem na ni. Chvilí mi přišlo, že hledím na kapičky na skle a za ním roste krajina. Stačilo zaostřit za hranici běžné viditelnosti, aby mi hra nabídl vysvětlení.

POZOR! Objevil jste průchod do další části dolu (přírodní iluze, prolomitelná logickou úvahou a znalostí terénu).

Pátrání zvýšeno na 1 – už víte, že zapojit mozek může být k užítku.

Znalost přírody zvýšena na 1 – ta chaluha na stěně nekoresponduje se zdí, co?

Kdybych neinvestoval do Inteligence a kombinace dovedností, pouhý nápad by mi nepomohl. I mozkové impulzy oblek v jistém směru omezoval.

Potěšilo mě, že mi předpoklad vyšel. Vydechl jsem a váhavě prolezl záhybem tunelu.

Nejprve se zorientoval nos. Tělem se rozproudil zápach konzervovaných těl a hmyzího séra. Následoval sluch, přepadený dracením kostí a čvachtavým podtónem líhnutých larev. Pak cit pro arktické mrazy.

Zrak jsem nepotřeboval. Závěr důlních úkolů z doby, kdy se tu čerčani oficiálně nacházeli, končil zprávou o útěku královny, ale ta mrcha seděla tady a ztracené dělníky nebo bandity používala jako líheň. Z příběhového hlediska její potomky nejspíš vyhnaly nájezdy hráčů a v době, kdy odsud kamenorubci slyšali přízračné zvuky, si královna pěstovala armádu.

Hrdinně jsem sevřel luk, polkl a vycouval. Zbláznili se vývojáři? I běžní čerčani působili s ohledem na levely hráčů drtivá zranění, vyrovnaná tristní šancí na zásah. Co udělá čerčanská královna? Tyhle typy monster nesly štítek „boss“, což značilo násobky životů i schopností. Na druhou stranu u nich hráči nacházeli unikátní předměty a admini slibovali, že pokud bestie

zabijete, změníte část dějové linky, které se oni následně pověnují.

Na to jsem ale neměl čas ani úroveň. Záhada zvuků i banditů se vyřešila a já vyrazil pryč.



Na cestě do vesnice mi do batohu spadlo deset kusů mšičího masa, ale v soutěsce na mě skočily čtyři najednou.

„Drahý Předáku,“ rozdýchal jsem závěrečný sprint poté, co mi s bojem pomohly strážné NPC ve vesnici. Vyplivl jsem únavu a oprášil důstojnost. „Přináším zprávy z farem za soutěskou. Jsou v pořádku, avšak mšice ohrožují průchody mezi balvany a oni se k tobě nedostanou.“

Splněn úkol: Průsmyk.

+500 zkušeností (580/1.200)

„Nečistý bestie,“ povzdechl si Předák a já napůl tušil, co přijde. „Potřebuju silný válečníky, jenže většina odešla bojovat s chrostíky k jezerům. Kdybys vyčistil cestu, najdu pro tebe odpovídající odměnu.“

Nový úkol: Vytí v Soutěskách - zabij 8 mšic ohrožujících průchod k farmám.

„Rád se toho ujmu.“ Uvědomil jsem si, že na úkol nedojde. „Zároveň ti potřebuju sdělit dvě novinky. Matka na farmě Novodvorů je nemocná, mohl bys poslat doktora?“ Předák se nadechl, já navázal. „Zároveň jsem prošetřil vstup do Dolu Umrlců a mám obavy, že se v nich uhnízdili čerčani.“ Vážně jsem kývl. „Nalezl jsem těla rozervaných banditů, ale hádám, že je nikdo oplakávat nebude.“

„Stihl jsi toho hodně, příteli,“ zbledl Předák. „Musíme přinést tělo jednoho z těch netvorů. Pokud fakt stojíme proti pradávny hrozbě, musíme je poznat.“

Aktualizován úkol: Problémy ve Stéblofarmách – předali jste zprávu. Další přístup utála návazná konverzace.

Aktualizován úkol: Uzavření Dolu Umrlců – doneste krunýř čerčana jako vizitku vašich slov.

+100 zkušeností, +150 zkušeností (830/1.200)

Vytáhl jsem z batohu krunýř. „Náhodou se mi povedlo je porazit. Věřím, že ti mršina pomůže v přípravě na válku, která vesnici čeká.“

Splněn úkol: Uzavření Dolu Umrlců.

+300 zkušeností (1130/1.200)

Očekával jsem systémový zásek, Předák mě místo toho poplácal. „Neuvěřitelný, příteli. Mít víc takových, jako jsi ty, vyřeším problémy vesnice do týdne.“

+200 reputace v Krušnohorských Stéblolesech (200/1.000 do statusu „Známý“)

Donesli jsme krunýř místní bylinkářce. Půvabná žena s drsnými mozoly na ruce úlovek obhlédla, zapsala si poznámky, odměřila na vahách několik uloupnutých plátů. Pak si nespokojeně odfrkla a zvedla k Předákovi potřísněné brýle. „Budu potřebovat jejich zuby, jinak našim bojovníkům nepomůžu.“

„Vím, že je cesta nebezpečná,“ nasadil Předák omluvný výraz, a než dovysvětlil parametry úkolu, přečetl jsem si je v hlavě.

Nový úkol: Červotoči v dolech – vraťte se do Dolu Umrlců a získejte pět čerčanských zubů.

Přešlápl jsem a s úklonou před bylinkářku ingredience vyskládal. „Viděl jsem vás pracovat a při bojích v hlubinách mě napadlo, že vám je pro jistotu vezmu. Nejsem zběhlý v alchymii, ale říká se, že čerčanský jed se ukládá právě v zubech, odkud je přesouván do zbytku těla.“

Mrkla na Předáka, zpět na mě, ke dveřím a znovu ke mně.

S odrknutím předměty shrábla. „Taky bys kolem toho nemusel dělat tolik cavyků, ó vážený hrdino.“

Ukončen úkol: Červotoči v dolech.

+400 reputace v Krušnohorských Stéblolesech (600/1.000 do statusu „Známý“)

+500 zkušeností (430/1.500)

Postup na úroveň: 4, nerozdělené body k vlastnostem: 18, bonus k životům: 24,6

„Omlouvám se, velectěná,“ popíchl jsem ji, protože čtyři stovky reputace se nerozdávají v obchodě. Zaujal jsem ji.

„Jdi už, holomku,“ vyhnala nás z chalupy boдрým maminkovským tónem.

S Předákem jsme kráčeli vesnicí a já čekal na svou chvíli. Osmkrát jsme zastavili, aby zadal úkoly pobíhajícím nováčkům, ale ani jeden nepřinesl zprávy o čerčanských dolech.

„Máte mnoho pomocníků,“ rozjel jsem šarádu.

Předák se chytil. „No jo, ale tihle zůstanou pár dní a pak zmizí. Boje ve Stéblolesech nejsou o jednom dni, protože tyhle mšice, chrostíci i čerčani se hrozitánsky rychle množí. Tihle,“ kývl hlavou k mágovi a druidovi, co na náměstí probírali strategii, „sou fajn, jenže nám pomůžou sotva s jednou várkou, chápeš?“

„Víte,“ promnul jsem si vlasy a větu schválně zdržel.

„Vím co? O co jde, mladej?“

„Něco jsem v těch dolech našel,“ přihrál jsem situaci. „Je... velká. Nechtěl jsem vám o ní říkat, protože kdybyste se rozhodli zaútočit, porazí vás.“ Odmlčel jsem se. Vypočítal dramatickou odmítku. „Královna.“

Teď se Předák zasekl. Možná ho naskriptovali na serepetičky kolem tajné jeskyně, ale nečekali, že s tím vyrukují deset minut po odevzdaných zubech. Což věštilo odměnu.

„Nezahálel jsi,“ mhouřil oči Předák. „Možná budu odvážný, ale něco v tobě je, mladej. Způsob, jakým mluvíš s vesničany. Točí se tu hodně nadějných hrdinů, ale jen málo na nás nekouká shora.“

Pokrčil jsem rameny. „Váš život je těžší, než se zdá. My jen pobíháme po lesích a zabíjíme mšice. Vy se staráte o rodiny, opravdu staráte.“

„Zabil bys ji pro nás?“

Naklonil jsem hlavu. „Až zesílím.“

Nový unikátní úkol: Po stopách královny – nalezněte stopy po čerčanském rojení.

Aktualizován unikátní úkol: Po stopách královny – zabijte čerčanskou královnu.

+1.500 zkušeností (430/1.800)

Postup na úroveň: 5, nerozdělené body k vlastnostem: 27, bonus k životům: 24,6

+1.000 reputace v Krušnohorských Stéblolesech (600/3.000 do statusu „Vážený“)

Získán status „Známý“.

Dostihla mě bolest dvojité úrovně. Rozloučil jsem se s Předákem, abych za nejbližším domem odpadl. Nekontrolovatelný třas procházel končetinami, žíly se mi nadouvaly, pulzovaly tak, že jsem přemýšlel, na kolika místech prasknou. Ve spáncích se usídlila kolonie datlů, jejich klapavý útok mi připomněl středověké mučírny.

Zmrazila mě agónie. Mezi nepravdělným lapáním po dechu mi vděčnost připomněla, že si alespoň nepřekousnu jazyk. Proklínal jsem druhou dávku vakcíny, přepumpované buňky i celý ztracený nápad. Potřeboval jsem utlumit intenzitu bolesti, ale příkazové rozhraní stále odmítalo spolupracovat.

Nakonec mi došla síla. Svíral jsem traviny, choulil se pod okapem, počítal hlínová semínka dva centimetry od krvácejícího nosu.

A to mám významný pocit, že nic jako hlínová semínka neexistuje. Přesto jich bylo sedm set čtyřicet jedna a půl. Ta půlka rozhodla.

Překulil jsem se do sedu, rozhodnutý zaměstnat se administrativou. Vytáhl jsem mentální zápisník se zadáním kratších i dlouhodobých cílů.

Co hned: 1.) dostat se na osmičku a vyzkoušet pasti 2.) ve zrychleném režimu splnit úkoly, potřebné pro opuštění oblasti, abych mohl...

Kratší cíle: 1.) ... obhlédnout Pyramidu bezhlesných a najít způsob, jak Faraona dostat i bez stovky, spojenců a předmětů (využít herní bug) 2.) jak rozštípnout čerčanskou královnu pro zrychlené úrovně? 3.) jak vydělat dost peněz, abych nemusel řešit náklady a nesahal do svých úspor?

Dlouhodobé cíle: 1.) co stojí za smazáním postavy? 2.) co se stalo uvnitř guildy a proč není Kristýna ve vedení? 3.) jak zabiju Faraona? 4.) proč nemůžu stáhnout bolestivost při přechodu na úrovně? (s tímhle totiž beztak na stovku nemůžu)

Někde v polovině procesu zastínila slunce svalnatá postava. „Chlape, tys zbořil dvě úrovně najednou? To bylo fakt hustý!“