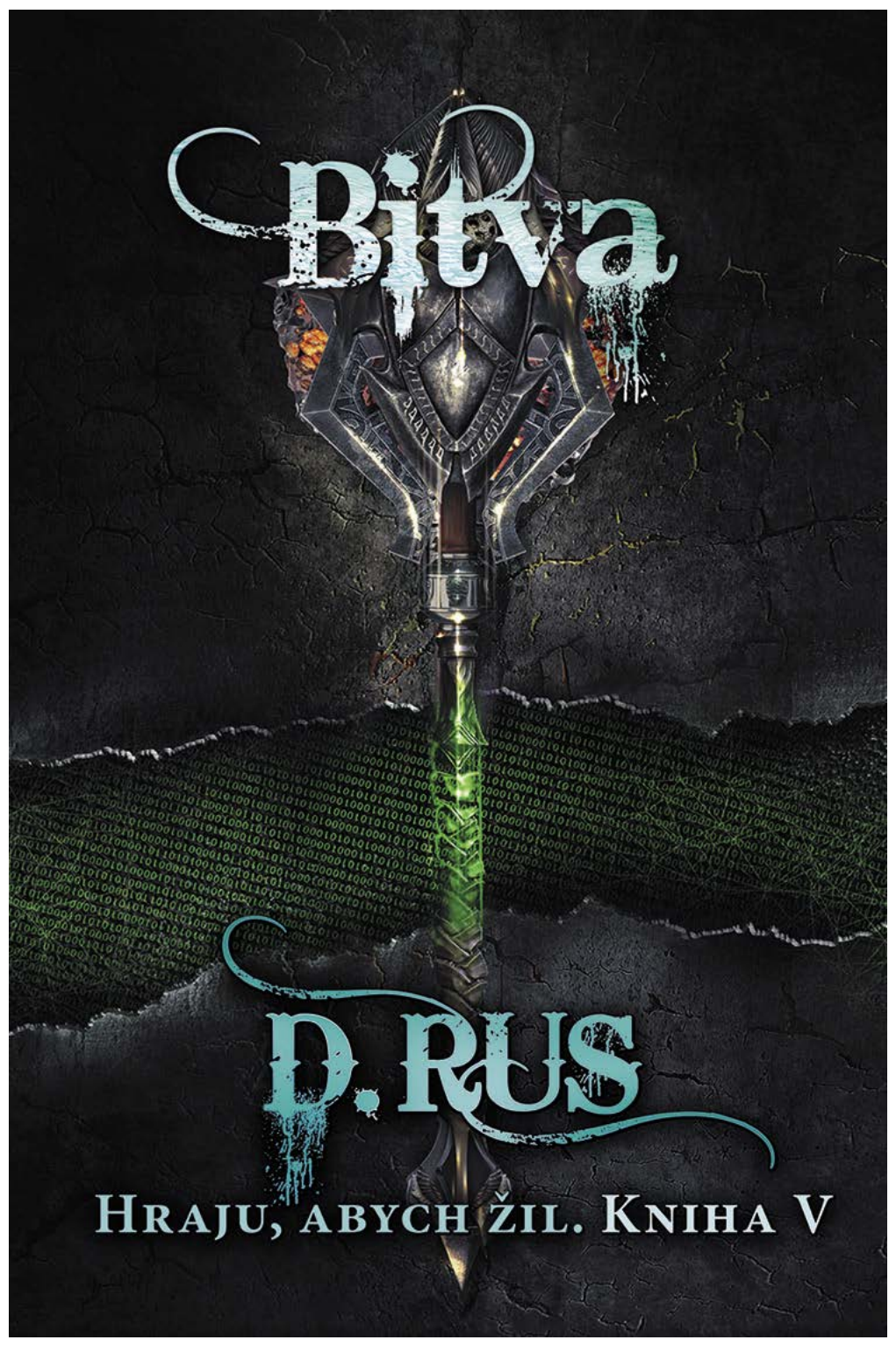




# Bitva

D. RUS

HRAJU, ABYCH ŽIL. KNIHA V

# Hraju, abych žil 5 Bitva

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na  
**[www.fragment.cz](http://www.fragment.cz)**  
**[www.albatrosmedia.cz](http://www.albatrosmedia.cz)**

FRAGMENT

**Dmitrij Rus**  
**Hraju, abych žil 5 – Bitva – e-kniha**  
Copyright © Albatros Media a. s., 2021

Všechna práva vyhrazena.  
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována  
bez písemného souhlasu majitelů práv.

  
**ALBATROS MEDIA**

# Hraju, abych žil

Kniha V.  
Bitva

Dmitrij Rus

FRAGMENT

Copyright © Dmitrij Rus 2021  
Cover Art © Kadziro 2021  
Translation © Václav Štefek, 2021

ISBN tištěné verze 978-80-253-5060-7 (1. vydání 2021)  
ISBN e-knihy 978-80-253-5141-3 (1. zveřejnění 2021) (epub)  
ISBN e-knihy 978-80-253-5142-0 (1. zveřejnění 2021) (mobi)  
ISBN e-knihy 978-80-253-5140-6 (1. zveřejnění 2021) (ePDF)



# 1. kapitola

... Herní rozhraní: Aktivace dovednosti Kvočna...

... Programový kód: Iniciece řetězce skriptů...

... Hardwarové zdroje: Využití 0,08 % kapacity serveru...

... Koordinace s mechanikou světa: Hledání vhodné duše pro nově zrozenou bytost... Výsledek negativní. Zformování vědomí z amorfní studnice Veliké Nicoty.

... Ohlas ve Vějíři světa: Bez odezvy. Žádné vhodné stvoření nebo avatar v daném spektru nedisponuje dostatečnou silou k proražení Bariéry...

„Rroarr!!!“ triumfální řev oživlé pravěké bytosti rozmetal vitrážová okna chrámu na tisíce smrtonosných střepů.

Bazilišek chvíli nehybně naslouchal zvukům astrálních sfér, načež teskně zavyl. Jediný! Jediný v celém světě! Jen kdesi daleko na východě, desítky dnů chůze odsud plápolala jiskra nenarozeného Krále, požadující ochranu a podřízení.

Když trpí stvoření takové velikosti, menším bytostem zasaženým emocionálním poryvem nezbyvá nic jiného než zemřít. A v případě Baziliška – zkamenět.

Podobným způsobem přicházejí o rozum kytovci zasažení sonary ponorek. Podobně se vaří mozky hejnům ptáků, která narazí na mikrovlnné vysílání radarů protiraketové obrany...

Tisíců rozumných parazitů hemžících se pod pařáty osamělého obra se náhle zmocnila zlost. Stovky z nich se sice proměnily v ušlechtilý kámen, v ostatních se však probudila jejich krysí nátura. Zablyštěly se ocelové čepe-

le mečů a několikanásobně zesílená koncentrace magie ve vzduchu se projevila ostrou bolestí.

Švih mohutného ocasu vyřadil ze hry ty nejslabší. Záblesk v očích ukrytých za neprorazitelnou průhlednou blánou naplnil rozum nepřátel hrůzou a zbrzdil rychlost jejich útoku. Bazilišek se vzpřímil, opřel se lopatkami o kupoli kamenné pasti a s námahou otočil svou pancéřovanou tlamu směrem na východ. Volala ho povinnost vůči rodu a zadávala mu úkol nejvyšší důležitosti – chránit svého Krále.

Magicky zesílené zdi praskaly, nicméně stále držely. Objem zranění způsobovaného tím dotěrným hmyzem zatím vzrostl natolik, že už ho nebylo možné dál ignorovat.

„Rraarrch!!!“ Rozlícený Bazilišek se nezdřáhal použít jednu ze smrtících abilit ze svého bohatého arzenálu. Prastará magie zesílená astrální ozvěnou rozleptávala molekulární spojení, zneškodňovala nepřátelskou munici a připravovala protivníky o obrovská kvanta hitpointů.

Na obrněnou kůži dopadaly tisíce šípů a na šupinách bublaly a syčely barevné kapky jedu. Po obrovském těle neochotně stékaly lepkavé plameny a neúprosne spalovaly tkáň monstra.

Objem magie ve vzduchu vyletěl do závrtných výšin. Magií vyzařovaly otevřené portály do božských dimenzí a z aktivovaného kouzla Vyššího kruhu se všem rozběhl mráz po zádech.

Příšera intuitivně ustoupila stranou a přitiskla se ke stěně těsné pasti.

Bum! Ušní bubínky praskají, exploze na moment oslepuje oči, svaly a kosti jsou náhle zhusta prošpikovány smrtícím mithrilem.

Má to však i jedno pozitivum – ten dotěrný hmyz to pokosilo takřka do jednoho a vodopád kamenné suti otevřel cestu ke svobodě.

Kulhaje na zraněnou tlapu, vyrazil Bazilišek průrvou ven. Jeho drahoccenná krev skrápěla kamenné zdivo a ze šupinatého pancíře stoupaly husté sloupce dýmu. Netvor si prorážel cestu městem jako poničený křižník pronásledovaný nepřátelskou flotilou, připomínající hejno komárů.

Z oken bořících se budov vyskakovali po desítkách slabí mágové a bojovníci navlečení do oceli. Otevírající se teleparty chrlily stovky droboučkových, nicméně zdaleka ne neškodných potvor.

Pud sebezáchovy zápolil se smyslem pro povinnost. Bazilišek se chvílemi zastavoval, aby ze sebe setřásl další porci pronásledovatelů a poslal je rov-

nou za jejich předky nebo alespoň rozházel po všech koutech města. Pak se vždycky znovu otočil směrem na východ a stále pomalejším tempem se šinul za svým Králem.

Když už se mu skoro podařilo z toho prokletého mraveniště vymotat, jeho zesláblé svaly náhle odmítly tisícitunové tělo nést dál. Nestvůra se sesula na zem, přičemž zničila kus vnější hradby a bránu i s věží.

„Odpusť mi, můj Pane, zklamal jsem...“ zarezonovala astrální sférou obrova poslední myšlenka.

... Herní rozhraní: Generování oznámení o herní události...

... Programový kód: Ukončení řetězce skriptů...

... Hardwarové zdroje: Uvolnění 0,08 % kapacity serveru...

... Koordinace s mechanikou světa: Posuzování souhrnu aktivit a vlivu bytosti na Jiný svět. Sumarizace myšlenkových vektorů Nesmrtelných. Uznání nové entity světem. Rozpuštění duše zamítnuto. Čekání na znovuzrození...

... Ohlas ve Vějíři světů: Bez odezvy...

\*\*\*

Stál jsem uprostřed hradního nádvoří s nohama rozkročenýma, abych bez ztráty rovnováhy přečkal půdní otřesy vyvolané velkolepým *Bum!* Slušná perda! Podle toho, jaký bugr exploze v zásadě obyčejné výbušniny nadělala, jsme vykonali něco výjimečného. Třeba v JS už neexistuje žádný Světlolící...

V rychlosti jsem vyvolal menu, přepnul na obecné statistiky a vyhledal položku náboženské situace. Na Temné straně beze změn – Velechrám s oltářem na levelu 4 a k němu přidružená Makarie, svatyně Lolth a Aulého plus tři ještě neobjevené chrámy nezasvěcené žádnému konkrétnímu božstvu. Jejich nalezení má přitom dost vysokou prioritu. Tyhle temné oltáře jsou pravděpodobně ukryty ve slepých zónách, kam vševidoucí oko Bezejmenného nedohlédne.

Mimochodem, budu se muset zeptat Padlého, jestli jedním z těch ztracených chrámů není náhodou i to bývalé Tavorovo doupě.

Přehled uzavíral ukazatel, který měl pro spoustu hráčů zásadní důležitost – bonus ke zkušenosti následovníků Temného panteonu s aktuální hodnotou devíti procent.

Tak, a copak se nám změnilo u světloušů? Ne, nikdo z šestice bohů pohostinný *Jiný svět* neopustil a neráčil se rozpustit ve Veliké Nicotě. Řádně zdevastovaný chrám Světlolícího navíc ve výčtu všech čtrnácti položek nadále figuroval. To znamená, že srdce svatyně, její oltář, se nám zničit nepodařilo.

Jeho zlatou desku jsme nicméně podle všeho slušně vyviklali. Úroveň oltáře v Hlavním chrámu Světlolícího se propadla hned o pět jednotek. Z šestky na jedničku. Vypadá to, že tupou fyzickou silou svatostánek zkrátka úplně zdemolovat nelze. Bude na to asi potřeba nějaký ošklivoučkový rituálek znesvěcení nebo zcela mimořádné vypětí magických sil.

Každopádně ode dneška čekala všechny uctíváče bohů Světla dosti nemilá komplikace ve formě pětiprocentního poklesu získávané zkušenosti. Na první pohled drobnost, ale když se tahle troška znásobí desítkami milionů hráčů a bezpočtem každodenně zabíjených mobů... Když se člověk zamyslí nad velkolepostí důsledků téhle naší záškodnické akce, začnou ho vzrušením brnět kořínky vlasů.

Tohle se mi líbí! Stálo by za pokus tu zkušenost dál zužitkovat a udělat něco s nevyváženou pokladní bilancí panující mezi oběma panteony. Měl bych Biggabooma obratem poslat do všech veřejně přístupných světlých chrámů, aby sklepl level jejich oltářů na žalostnou jedničku. Nápad je to super, ovšem spíchnutý trochu narychlo, bude to ještě potřeba pečlivě promyslet ze všech možných úhlů...

Z plánování a prolézání oken interfacu mě vytrhla má nervózně se škubající kouzelnická hůl. Bylo to, jako by mě zobla nějaká velká ryba. Potřásl jsem hlavou a přeměroval pozornost na reálné dění. Z toho, co jsem spatřil, mi oči div nevypadly z důlků a konečně jsem taky pochopil to ticho, které zavládlo všude kolem.

Duše démona uvězněná v krystalu artefaktu už začala zužitkovávat božskou krev, která ulpěla na čepeli. Adamantové žihadlo zářilo jako úplně nový naleštěný hřebík. Démon byl ale neuvěřitelně nenasytný. Růžové ostří se ve snaze dosáhnout na rubínové krůpěje na rukojeti otrásalo a ohýbalo jako pes, který si chce zpod lopatky vykousnout blechu.

Nechtěl jsem riskovat, proto jsem raději potlačil svou zvědavost a vzdal jsem další pokus prohlédnout si vlastnosti hole. Bohatě mi to stačilo minule, kdy mi z té záplavy systémových oznámení zešedivěly vlasy a měl jsem



co dělat, abych neskončil s mokrými kalhotami. Ne, ne, ať se v těch křečích raději svíjejí moji nepřátelé, kteří neodolají pokušení podívat se, čím že se to ten prevít Velekněz ohání.

Nenasytnost hole mi připomněla, jak velkou hodnotu má v JS božská krev. Takže žádné ofrňování! Kdy se mi znovu podaří propíchnout Svět-lolícího a dostat se k téhle drahocenné ingredienci?!

Už jsem sahal po houstnoucích kapkách, když vtom mě prudký poryv hole a švihnutí bodáku přiměly ucuknout rukou maximální rychlostí, kterou mi má vypůjčená superobratnost dovolovala. Chybělo málo a mé drahé prstíky se mohly válet po zaprášené dlažbě. A takové zranění způsobené adamantem, to není vůbec nic pěkného...

Dopálený vlastním strachem, představou invalidity a neposlušností svéhlavého démona jsem okamžitě vybuchl a vychrlil na hůl všechnu zlost a napětí, které se ve mně nahromadilo během posledních dnů.

„Co blbneš, ty potvoro?! Ty si budeš takhle dovolovat na pána, dušičko jedna démonická?! Však já se bez tebe obejdu, zapíchnu tě do andělského hovna a budeš mít co cucat do konce světa!“

No jo, leccos jsem od toho Asmodea už stačil pochytit...

Hůl dostala rozum, lehce se otrásla, zakňučela na hranici ultrazvuku, a dokonce se pokusila ohnout svůj bodák, aby jím jako štěně olízla páníčkovou ruku.

„No dobře!“ řekl jsem už o něco klidněji a znovu jsem dostal své emoce pod kontrolu.

Opatrně jsem natáhl ruku k dřevěné rukojeti prastarého artefaktu a přejel prsty po jejím lepkavém povrchu, hustě pokrytém pozůstatky boje. Krev, cary kůže všemožných ras a kusy neidentifikovatelných vnitřností.

Mor na vás, game designeři, vy milovníci anatomických detailů...

Samozřejmě že si pamatuju, jak jsem zaškrtával všechny ty kolonky v uživatelské smlouvě a jak kabina pečlivě zaznamenávala polohu mých zornic, běžajících po řádcích textu. Jasně, já vím – všechno je to zaprotokolované a potvrzené mým vlastním digitálním podpisem.

To ale nic nemění na tom, že se mi zvedá kufr...

„Klid, neházej sebou tolik...“ zašeptal jsem a v hloubi duše jsem litoval, že jsem se na artefakt tak obořil, navíc v přítomnosti svých podřízených.

Podíval jsem se na svou dlaň. Tenhle koktejl musí na tuty obsahovat boží krev, jinak by ta hůl takhle nevyváděla. Štítivě jsem z té rudé palety vydobal nalepené vlasy a chlupy, zaskřípěl jsem zuby a na posezení slízl všechnu tu hustou břečku do poslední kapičky.

*– Pozor! Znovu jste okusil boží krev! Navždy ve vás nyní zůstane další částička božské podstaty. Svými dovednostmi a schopnostmi se dostáváte o další stupínek nad obyčejné smrtelníky. Střežte se však pýchy a nepovažujte se za rovna bohům! Scho-diště do nebes je dlouhé a kluzké, někdo jej považuje dokonce za nekonečné...*

Na tváři se mi mimoděk rozhostil vítězný úsměv. Díky moc, Světlolící! Zajímalo by mě, co by se stalo, kdybych si postupně lokl krve všech bohů *Jiného světa*, kdybych takříkajíc posbíral kompletní set...

Zakouel jsem kolem sebe očima a s úsměvem zamával vylekané mámě, neobratně předstírající, že hlídá prcky z poslední dávky vtažených, co se právě hrabali v pískovišti. Z hlášení ve velitelském chatu jsem už věděl, že je úplně v pořádku, že šok ze zajetí je pryč a že se ze všech sil snaží působit jako železná lady, jak se sluší a patří na matku šéfa klanu.

Velechrám už se nepodobal obří trafostanici, uši trhající hukot a sloupky neuvěřitelně koncentrovaných magických toků byly ty tam. Nepřátelský astrální útok zřejmě ustal. Pozorovatel, kterého jsme postavili k oltáři, poslal moc zajímavý screenshot zobrazující trojici vyčerpaných bohů posílajících si dokola podivně světélkující láhev *Staré trpasličí*.

Vypadá to na antistresovou terapii. Třistajedenáctka se, ostatně podobně jako poslední dobou většina UI, učil v rusky mluvící rodině, takže v lecčem dost nasákl naším národním charakterem. A je bohužel opravdu nesnadné jmenovat alespoň jeden ruský film, kde necinkají panáky a kořalka neteče proudem...

Tak jo, je načase popřemýšlet nad nějakou tou imunitou proti fyzickému zranění pro mou drahou maličkost.

Můj zamyšlený pohled spočinul na věrném trollím bodyguardovi.

„Olafe, prašť mě!“

Albín svírající v rukou zázračný kyj, posvěcený silou tří bohů, rozpačité přeshlápl z nohy na nohu. Aby mě tak rozmázl jediným úderem! Navíc typ obouruční úderné zbraně není ve hře úplně nejrozšířenější. Co když

dostanu imunitu výhradně vůči bohatýrským kyjům a megakladivům? To by samozřejmě nebylo k zahoeení, ale v bitvách člověk naráží na mnohem znepokojivější faktory, například mraky šípů. Vždycky mě dovede dopálit, když se musím schoulený do tvaru kuličky krčit za štítem, abych se ukryl před ocelovým líjákem střel. Nebo když si za bitevní vřavy tahám z lebky ostré dárečky od houfů snajprů.

„Počkat...“, zastavil jsem Olafa, který si hned také úlevně oddechl.

Když jsem se rozhlédl kolem sebe, můj zrak padl na všudypřítomného goblina z mé tajné policie. Kulhavý Timur měl v ruce natažený samostříl se zeleně publikávajícím šípem. Herní mechanika našťěstí nepřipouští možnost náhodného výstřelu do příteleova břicha, tětiva nikdy nenavlhne a sama se neuvolní a ocelová ramena nikdy neztratí pevnost.

„Timure, vystřel na mě!“

Flop! Česka v koleni mi explodovala prudkou bolestí – goblin splnil rozkaz okamžitě a bez přemýšlení, dokonce to vypadalo, že i s chutí. Ale proč proboha do kolene? Že by něco jako pomsta za to jeho tělesné postižení?

„Dík...“, zachraptěl jsem, zatímco jsem sledoval, jak střela v mé noze pomalu mizí a zůstává po ní kouřící krvavá směs rozdrcených kostí a masa. Nevadí, regenerace už je v plném proudu, za chvíli se to zahojí.

Zavřel jsem oznámení o otravě a lehkém zranění s půlhodinovým trváním a dychtivě jsem se dal do čtení dalšího systémového okénka:

*– Pozor! Částeečka božské podstaty reaguje na první nepřátelský projev a generuje auru ochraňující sebe a svého nositele. Od této chvíle jste trvale a v maximální možné míře chráněni před účinky kouzel mentálního ovládní!*

*– Získáváte částečnou imunitu vůči střelným zbraním: zranění sníženo o 70 %, pravděpodobnost utržení kritického zásahu a trvajících následků zranění snížena na třetinu.*

*– Získáváte částečnou imunitu vůči jedům: zranění sníženo o 20 %.*

Do háje! Měl jsem mu říct, aby tam místo výrobku nějakého alchymistického chytráka dal normální šíp. To by pak určitě všechen bonus šel čistě na fyzický damage. No dobře, nebudu si stěžovat Fortune, že nalezená truhlice zlata mohla být větší, ještě by se mohla naštvat.

Celkově vzato je to pořád pecka!

Pořizuju screenshoty systémových oznámení a rozesílám je svým nejbližším kolegům – Kirillovi, Orcovi, Alexeji a Antonovi. Kvůli oranžovému stupni pohotovosti se všichni zrovna nacházeli na hradě a už se stačili shromáždit kolem svého velitele vracejícího se z mise, aby mu podali hlášení. Spěchali, aby mi mohli poblahopřát, a místo toho byli nuceni zhlédnout divadelní inscenaci *Zkrocení zlé hole* ve speciální úpravě pro upíry.

No nic, panstvo, konec zevlování a valení očí, teď se hezky zapojíte do představení a dáte si panáčka červené. S tichým cvaknutím zasunuju adamantový hrot a podávám zasviněnou hůl členům svého štábu.

„Dělejte! Krev boha už houstne a krystalizuje, za chvíli budete chroupat písek.“

Analytik Anton se jako obvykle zorientoval jako první. Přistoupil blíž, opatrně natáhl ruku k holi, vyzařující zlobu a nenávist, a přejel dlaní po dřevěné rukojeti.

Povzbudivě jsem na něj kývl. Neboj se, lízej!

Anton zhluboka vydechl, asi jako kdyby se chystal vypít na ex deci vodky, a slízl šmouhu temně rudé hmoty, husté jako smůla. Za okamžik se mu v očích blýsklo radostí.

„Ono to fakt funguje, jděte do toho, chlapi! Hej, Timure, bodni mě kudlou do jater! Jak já nesnáším ty rogunovské tichošlápky, co se vynoří ze stealthu a rozkrájí tě, než řekneš švec. Au! Proč sakra s vývrtem?! Díky, kámo...“

Mí přátelé se s halasem shlukli kolem nervózně se škubající hole a sáпали se po ní jako po nějaké sexy štabajzně.

Nakonec měli docela štěstí, herní mechanika už totiž odstranila všechny ty rozsekané vnitřnosti a na madle zůstalo jen asi pět tmavých kapek. Božské artefakty mají nesrovnatelně delší životnost než krvavé speciální efekty. Předpokládám, že fascinující temně rudé brilianty budou nacházet ještě archeologové v technologicky vyspělé budoucnosti. Takové věci nemizí beze stopy. Pokud je ovšem nestopí ta bílá potvora Mumínek...

Když už jsme u těch albínů... Poslední, už notně ztvrdlou, kapku odlepil z hole Olaf. Opatrně ji sevřel v dlaní a s prosebným pohledem se mě zeptal: „Můžu to vzít Bombičce?“

Přitáhl jsem uzdu své hamižnosti, přikývl jsem a povzbudivě se na něj usmál.

„Jasně, Olafe, vezmi si to. Už dávno si zasloužíš víc než jen tu každodenní hrst zlatáků.“

Troll stydlivě zčernal, pokrčil rameny a odvětil: „Copak já, já nic nepotřebuju... Akorát bych chtěl udělat radost Bombičce. Sice se poslední dobou pěkně spravila, v pase už má dvakrát tolik, co předtím, ale náladu má čím dál horší. Je podrážděná jak jeskynní ogr a vůbec neví, co se sebou. Už opravdu nevím, jak ji potěšit.“

A do háje! Zamyšleně jsem si promnul kořen nosu. Ještě aby se tak u naší exbabičky probudily mateřské pudy! Co se to sakra děje? Už by mě snad ani nepřekvapilo, kdyby se mezi dětmi v mateřské školce najednou začala batolit maličká skvrnitá trollátka. To jsou mi věci...

Hůl se znovu skvěla panenskou čistotou a moji přátelé posuzovali pluzy a minusy rozličných druhů imunity. Je to tak, dobře si vybrat není zrovna snadné.

Tahle božská krev je vůbec drahocenná ingredience. Neodvážuju si ani představit její cenu na aukci. Jen škoda, že se tak rychle kazí. Člověk kvůli boji se svými morálními zásadami na chvíli zaváhá a místo posvěceného hemoglobinu má unikátní craftový krystal. Bohužel i v lahvičkách s Makariinou krví, kterou jsem do nich kdysi nabral, teď cinkají jen samé drahé kamínky.

Odchytout takhle některého z bohů, hodit ho do lisu a vyždímat ho do sucha! Anebo ještě líp – chytit si rovnou deset takových nebešťanů. Hmm... Kdyby tak celý náš klan získal imunitu vůči všem čtyřem magickým živlům, bodným, sečným, úderným a nevím jakým ještě zbraním... Pak by se před námi plazil po čtyřech třeba i celý *Jiný svět*.

Naštěstí mi zrovna o tohle nejde. Horší ale je, že nejsem jediný, koho podobná hovadina může napadnout. Třeba takový Tavor, ten měl přece taky v té skleněné zavařovačce naloženého svého osobního boha...

Mimochodem, když si na svého choromyslného soka vzpomenu, napadá mě celá řada zapeklitých otázek. Dal by se třeba ten hrad, který je teď vlastně ničí, obsadit? Našel bych v sobě dost morálního bahna, abych z bezbranného božstva vyždímal jeho kouzelnou krev? A co by na to řekl Bezejmenný? No jo, kdo moc ví, špatně spí...

Vtom jsem si všiml Biggabooma, evidentně přicházejícího z telepor-  
tačního sálu, kde měli všichni členové klanu nastavený základní respawn  
point. Svědčila o tom plandavá košile s klanovým znakem a erární kalho-  
ty, fasované kvůli lepšímu dojmu každým, kdo po vlastní smrti obžil jen  
ve spodkách.

Biggaboomb byl zamyšlený, většinu své pozornosti věnoval vnitřnímu  
interfacu, přičemž počítal na prstech a polohlasně předčítal právě získané  
achievementy: „... Zabiják dětí, Vdovoděl, Nezranitelný, Nepřítel víry,  
Osobní nepřítel boha, Popravčí, Mistr popravčí, Nezištný, Nezištný svě-  
tec...“

Naslepo se šinoucí válečník už do mě skoro narazil, když jsem ho chytl  
za rameno a řekl mu: „Hele, o tom posledním achievementu hlavně nikde  
nevyprávěj! O tomhle herním figlu víme jenom my a ten informační mo-  
nopol náš klan značně posiluje. Zatímco se ostatní v PvP bitvách bojí ob-  
líkat svoje nejlepší věci, naši se můžou klidně promenádovat v top výbavě.  
Kdo má totiž tenhle odznáček, tomu ztráta věcí nehrozí.“

Když jsem si všiml jeho zamlženého pohledu, zacloumul jsem s ním  
o něco silněji.

„Biggaboome, slyšels mě?!“

„Co?! Jo... veliteli... jasná věc! Díky za důvěru ve mně vloženou – de-  
vět levelů, jako když luskne! A k tomu celý tohle plato odznáčků! Akorát  
že mimo klan si teď ani neuprdnu, na KoS listu mě teď mají nejen stovky  
hráčů, ale i celý světlý kněžstvo se všema jejich ovečkama.“

„Klídek“ odvětil jsem s úsměvem, „s terčem na zádech tady chodíme  
všichni. V jednotě je naše síla, na tom všechno stojí a padá! Byl bys ochot-  
nej si to velký *Bum* ještě zopakovat?“

Na válečnickově tváři se rozzářil šťastný úsměv. Postavil se do pozoru  
a zasalutoval po starém francouzském způsobu dvěma prsty.

„Jasná věc! Dovolte mi odejít do zbrojnice pro střelivo.“

„Povoluji odpočinek do doby, než se na hřbitově objeví náhrobek.  
Analytik s koordinátorem zatím vypracujou plán série navazujících ope-  
rací. Nejspíš je provedeme všechny naráz v hodinu H, jinak světlouše  
předčasně vyplašíme a oni uzavrou přístup do chrámů. Biggaboome, dob-  
rá práce!“

„Sloužím klanu!“

Povzbudivě jsem na něj kývl a obrátil se ke svým nejbližším spolupracovníkům.

„Antone, Alexeji, úkol jasnej? Večer na poradě chci vidět hrubej náčrt plánu. Teď musím za Bezejmenným a pak si trochu dáchnu. Nebudit, neklopit, v případě požáru vynést jako prvního. Posádka ať je ve střehu, nějak moc se nám to tady rozvolnilo. Velitel osobně vykonává dva hrdinské činy denně, zatímco vojsko se vesele kope do zadku! Ale s tím je teď konec! Když se zavelí *pohov*, tak se jde chrápat! Konec, rozchod!“

Bojovníci se rychle rozprchávali a já jsem sotva postřehnutelně mrkl na Orca, který mi nenápadně ukázal vztyčený palec, jako že: *Přesně tak, takhle se na ně musí!*

Spokojený s dnešními výsledky i se svým despotickým výstupem jsem zamířil k chrámu. Chtěl jsem se zeptat na pár věcí Padlého. Například na to, jestli by byl ochotný stát se dárce krve za účelem výroby supergolema Juggernauta, protože moje zásoby božské krve už byly skoro v tahu...



## 2. kapitola

**B**ěhem posledního měsíce si obyvatelé domu č. 18 užívali v noci ne-  
zvyklého ticha a jejich spánek byl mnohem sladší než obvykle. Šedý  
panelák najednou získal atributy pro dělnické sídliště zcela netypické.

Spontánně vzniklá ubytovna hromady asijských gastarbeiterů, kteří  
svévolně osídlili sklep a zuby nehty odolávali všem pokusům o vysídlení, se  
najednou někam vytratila. Zmizel i páreček bezdomovců přezimujících  
v izolační drti v podkroví a přispívajících svým specifickým oděrem k už tak  
dost těžkému aromatu panujícímu na schodišti.

Neznámá síla vytlačila ze dvora hlučné a nebezpečné party výrostků.  
Tihle malí šakalové se s vyhýbavými pohledy svorně rozhodli, že pro ně  
bude nakonec lepší nasávat vedle v parku. A rozhodně to nijak nesouvisí  
s působením nějaké aury strachu, s nočními stíny míhajícími se na periferii  
jejich vidění ani s třemi jejich kumpány, kteří se ztratili, jako by se do země  
propadli.

V celém městě je každý měsíc hlášeno kolem pěti set případů lidí zmize-  
lých beze stopy, takže nějakých padesát formulářů navíc se ve statistikách  
skoro ztratilo. Tím spíš, že kouzlo Hrobového prachu rychle a spolehlivě  
měnilo dosucha vysátá těla v hromádky šedého troudu.

Zkrátka a dobře, smečka upírů, která zprvu trochu panikařila, se teď  
měla naprosto báječně.

Ano, je pravda, že jeden mladý vampýr zahynul pod koly nákladáku –  
magie odvedení zraku zafungovala bezchybně, řidič lovce, oslněného dálko-  
vými světly, nezaregistroval a plně naložený tirák rozmázl upírka po asfaltu.



Absence duše nemusí být vždycky výhodou. Upírova jsoucnost se rozplynula v gigantické infosféře Země a alarmující magická nedostatečnost téhle planety ho definitivně připravila o jakoukoli šanci na znovuzrození.

O několik nocí později se zase jeden z válečníků pokusil projít po bzučících provazech natažených mezi ocelovými stromy, najednou však vzplál a jeho zuhelnatělé ostatky se zřítily na zem. Beze stopy zmizel i zvěd, který sestoupil do tajemného podzemí označeného svítícím symbolem dvou zelených kopců.

Zkušenosti nutné k životu v technicky vyspělé megalopoli byly zkrátka draze zaplacený pseudoživoty klanové omladiny. Zbytek rodu se nicméně rychle vykrmoval na stádech nic netušící nízkoúrovňové lovné zvěře. Upířům se totiž přičítala zkušenost nejen za rank oběti, ale už jen za samotný fakt vysátí krve rozumné bytosti.

A to ještě nedávno vypadal osud klanu, uvězněného v Pohraničí a odsouzeného k roli cíle na běžícím pásu nekonečného farmení, naprosto bezútěšně. Všichni upíři se brzy dostali nominálně na startovní level a dostávali krutě do těla jen kvůli lootu.

Ampulky s krví, alchymistické ingredience, pomalu mizějící poklady starobylého rodového hnízda – to všechno zanedlouho bohatě zaplatilo investici asi dvou desítek Nesmrtelných, kteří si tenhle cenný dungeon přivlastnili.

Když se patriarcha rodu jednoho dne znovuzrodil po své další smrti v rámci rutinního procesu genocidy, našel na své hrudi mimořádně vzácný Amulet nepřerušitelného teleportu. Tenhle drahocenný přívěšek se měl záhy stát kořistí hráčů, nicméně starý vampýr byl s Nesmrtelnými v těsném kontaktu už natolik dlouho, aby se rozhodl pro poněkud nestandardní řešení a vzal věci do svých rukou.

Algoritmy řídící jeho NPC postavu se rozpalovaly a doutnaly, zažehnuté Jiskrou Stvořitele jednoho z nenápadných humanů se zasněnými, pronikavě modrými očima. Patriarcha zareagoval okamžitě. Mentální Volání rodu – a všechny jeho ratolesti, které jsou ještě schopné stát na nohou, už utvářejí kruh kolem vůdce klanu. Poslední nenávistný pohled na své mučitele. Aktivace amuletu.

Absence bodu připoutání má za následek evakuaci do náhodně určené lokace. Kdo měl ale vědět, že kdysi neporušený závoj mezi světy teď praská ve švech a podobá se spíš potrhane zácloně než neproniknutelné bariéře?!

*Hozená mince random výběru padla na hranu a vrhla vzbouřený klan do jiné reality.*

*Kamenné mraveniště zalité magickými ohni. Tisíce svítících čtverců. Myriády bezstarostných teplokrevných tvorů dráždí infračervené noční vidění vampů.*

*Rodová smečka, rozohněná bojem a zmatená přesunem, v rychlosti zaplula do útulného syrového vlhka nejbližšího sklepení. Jeho šikmooké obyvatelstvo se nezmohlo ani na náznak odporu a posloužilo jako zásoba chutné potravy na první týden adaptace na nové prostředí.*

*Když se hromady paralyzovaných konzerv ležících na chladném betonu začaly dávat němým kašlem a umírat na následky záhadné horečky, klanoví zvědové už měli prozkoumané nejbližší okolí. A měsíc nato už se celé hnízdo chystalo k prvnímu Obřadu krve – nejmladší potomek si vybral Půlnoční nevěstu.*

*Nehezká bílá dívka navzdory ne právě vhodnému ročnímu období už dlouho stála u otevřeného okna, dívala se na měsícem zalitý asfaltový chodník a stále se nemohla odhodlat k poslednímu kroku. Na parapet nehluchně přistál netopýr, upřeně se zahleděl do jejích blyštících se očí, okamžitě zlomil slabou vůli teplokrevného stvoření a svižnými pohyby tlapek se vrhl k dívčiným rukám, které už docela zbělely chladem. Krátké symbolické kousnutí zanechalo na kůži nevěsty znamení klanu. Ne že by to bylo zcela nezbytné – vždyť nejbližší krvechtivá konkurence se nacházela na opačném břehu reality.*

*Takové snadné živobyті ovšem sotva potrvá věčně. Patriarcha byl moudrý a zkušený, proto si rod co možná nejrychleji vytyčoval své teritorium, nabíral síly a slídl po okolí ve snaze najít vhodnější útočiště.*

*Svět, který byl vytvořen pro zábavu, se vzchopil, vstal z kolenou, rozhlédl se kolem a upřel těžký významný pohled na svého tvůrce...*

\*\*\*

K chrámu jsem se nedostal hned. V půli cesty totiž mé špičaté uši zaslechly šoupaní stařeckých nohou a tiché bručení. Grym!

Seskočil jsem z pěšiny a v zoufalství se ukryl za tenký kmen Mallornu. Sakra, takhle si mě všimne! Rychlým pravým hákem jsem praštil do tvrdé

kůry v místě, kde bych u magického čekal játra – schovej mě, ty prevíte! Strom vzdychl, namáhavě zavrzal větvemi, zašustil listím a poměrně svižně složil ze zeleného puzzle jednolitou stěnu.

Hašteřivý goblin rychle probelhal kolem, přičemž značkoval mramorovou dlažbu fialovými fleky z obrovského kalamáře a na zemi za ním zůstávaly popadané svitky. Můj první učitel se evidentně doslechl o našem triumfálním návratu a teď spěchal, aby tuto památnou událost zvětčil na pergamen. Grym se teď totiž nepovažoval pouze za kněze, ale také za hlavního kronikáře Temné cesty. Do sféry zájmu tohohle samozvaného škrabala tak bohužel spadl kromě celého klanu a aliance především sám Velekněz.

Nevím, kde na tuhle „geniální“ myšlenku přišel... Už teď po tomhle potouchlém staříkovi šlo dobrých deset „vděčných“ členů klanu, kteří před ním napoprvé nestačili utéct. Grym totiž psal rychlostí androida Krytona a detailismem a puntíkářstvím překonával i kontrolora z finančáku.

Ale ne, možnost zapsat se do historie mi samozřejmě lichotila. Za tisíc let budou třeba mít tyhle papíry nevyčíslitelnou hodnotu, pokud ovšem nebudou považovány za výplod lidového folkloru a pohádkářství. *Mýty Temného panteonu aneb 13 hrdinských skutků Laitha Prokletého...* Hm...

To vynucené zdržení se ukázalo jako fatální. Když jsem se hnál po schodišti k Velechrámu a za běhu kynul salutující stráží, zaslechl jsem trojitě teleportační plesknutí. Snad se mi bohové nezdejdchli do svých nádher-  
ných dálav!

Sakra, taky že jo! Trůn zel prázdnotou, na schůdcích se válela převrhnutá láhev a ve vzduchu zvolna poletovaly Jiskry Boží přítomnosti.

No dobrá, alespoň něco... Rychle jsem vnořil ruku do svého vaku a nervózně zalovil v jeho obsahu. Kde jsou sakra ty podělaný ampulky?! Vždyť mi ten snížek zatím všechen roztaje...

Jedním z vedlejších efektů vtažení a devirtualizace bylo, že se mi interface inventáře zobrazoval se stále většími obtížemi. Samotná brašna se objevila hned a mohl jsem se v ní hrabat, jak se mi zlíbilo, přehledné meníčko s maličkými přihrádkami a ikonkami předmětů mi však začalo postupně dávat sbohem, stejně jako předtím kompas, sloty rychlého přístupu a jiné umělé vychytávky, které byly v příliš výrazném rozporu s fyzikálními zákonitostmi reálného prostoru.

Už teď mi trvalo dobrou minutu, než jsem maximálním volným úsilím aktivoval příslušné okno. To už je fakt lepší jít na to pěkně postaru, vlastníma rukama. Mnozí veteráni vtažení mě ujišťovali, že sama virtuální kapsa se nikam neztratí, stejně jako můj intuitivní přehled o jejím obsahu. Chce to prý jen trochu snahy a hledaná věc mi sama skočí do dlaně.

Optimisti. Žijí jen dneškem. Ale co nás čeká za takových sto let? Bude-me všichni vláčet na ramenou pětibunový pytel osedlaný zhmotnělým křečkem? Kuš!

JS má samozřejmě ke skutečnému světu ještě dost daleko, jeho kostra však pomalu obrůstá živým masem, které postupně vytlačuje ty nejvíc nereálné a cizorodé elementy. Rodící se vesmír odhazuje všechny zbytečné kudrlinky a směřuje k naplnění směklých fantazií game designerů, podpořených bezvýhradnou vírou hráčů.

A já jakožto člověk, který ve své duši už dvakrát pocítil ledový chlad kosmu, jsem vůbec nebyl přesvědčen o tom, že dostaneme zadarmo všechno, co si usmyslíme. Každý digitalizovaný brouček, každá fyzikální konstanta prolomená vypětím vůle, každý magický zákon vepsaný do matrice světa – to všechno vysává kapku po kapce sílu z milionů mikro-stvořitelů...

Dvě minutky plazení se po kolenou mě učinily bohatším o osm lahviček po okraj naplněných Jiskrami. Přišel jsem ve správný čas – mé zásoby už totiž docházely a alchymistická lžička už včera cinkala o dno poslední ampulky. Svitky *Astrálního pohlčení many* přitom měly hrát nezastupitelnou roli v očekávané šarvátce pod hradbami Velechrámu.

Dost bylo ostatně i zájemců o *Teleport do Inferna*. Korejci si to zřejmě neuhlídali a někdo se dozvěděl o ukořistěných unikátních artefaktech. Možná ale taky z virtuálního tisku předčasně unikl článek o chrabrém střetu Strážců Velechrámu se šiky démonů. Screenshoty z bitvy byly působivé – tisíce rozličných nestvůr od obzoru k obzoru a uprostřed náš útočný klín o počtu pouhých několika set bojovníků... *Bláznovství odvážných zapějme píseň!*

A těm, kdo by pochybovali o našem vítězství, je věnován další obrázek – tatáž pláň, jenže posetá rozsekanými těly monster. O bohatství kořisti přitom svědčí hojnost dosud nikde nevidané výbavy na čile diskutujících bojovnících, kteří zjevně řeší, jak všechny ty poklady vůbec pobrat.

Něco mi říká, že zítra budeme znovu evidovat několikanásobný nárůst žádostí o vstup do klanu...

Schoval jsem lahvičky z nerozbitného skla co nejloub do inventáře a majetnický se rozhlédl kolem, jestli náhodou navlátí bohové někde nechal pro své uctíváče ještě nějaký suvenýrek. Ale ne, všude prázdnou jako po nájezdu rabující smečky goblinů. Až na tu prázdnou skleněnou láhev. Prázdnou? Ale proč potom svítí?

Opatrně jsem nádobu zvedl. Byla nečekaně těžká, ačkoli na jejím dně šplouchalo sotva půl deci tekutiny. Zaměřil jsem na ni zrak.

*– Astrální šnaps. Alkoholický nápoj. 2 porce.*

*Vezměte flašku Staré trpasličí, přidejte jeden lusk Bodavce ostrého z Třetího nebe, dobře promíchejte Božskou silou a počkejte si 99 let. Když budete mít štěstí, vyjde vám z toho jen ubohá napodobenina tohoto výtvaru Bezejmenného.*

*Zvláštní účinek: Proražení dodatečného astrálního kanálu a odpovídající zvýšení přítoku many.*

*Doba trvání: Náhodná, závisí na konstelaci hvězd a poryvech slunečního větru.*

Hm, zajímavá blbůstka. Úplně chápu, za jakým účelem Bezejmenný tenhle koktejl namíchal, nicméně mně osobně je prakticky k ničemu. Dotace, kterou dostávám od Oltáře, mě i tak zásobuje mnohonásobně větším množstvím many, než jsem schopen zpracovat. Devět set jednotek za sekundu – ne, to opravdu není vtip!

Nicméně vyhodit to by byla škoda. Opatrně a bez ostychu rozlívám Šnaps do lahviček. Minimální dávka pro jakýkoli elixír je jeden lok, to znamená asi dvacet mililitrů. Nedopitý božský nápoj tedy vyšel na dvě tlumeně svítící flaštičky, jak ostatně sliboval i popis itemu. Podíval jsem se na lahvičky ve svých rukou a spokojeně se ušklíbl. Kdyby nic jiného, můžu je používat jako neonová svítidla, vizuální efekt je skoro stejný. Budu si tak moct vyšlapovat po jeskyních a čučet netopýrům do jejich překvapených kukadel.

Tenhle legrační zlepšovák nicméně stočil proud mých myšlenek směrem, který mi byl dost vlastní, totiž k otázce finanční. Vtip je v tom, že admini nevyvíjeli hru pouze s ohledem na současnost. Celý projekt stál řadu peněz, měl by proto vydržet v chodu co možná nejdéle a lákat jednu

generaci hráčů za druhou. Designerské UI a jejich sofistikované algoritmy tak neustále generují nová území, levely potvor rostou v závislosti na průměrné úrovni gamerů a vzdálenosti od velkých měst, a někdy se dokonce generují na míru družině, která zrovna vstoupí do dungeonu.

Dlouhodobé byznysové plány byly povzbuzovány propracovaným systémem ekonomických motivací. Farmáři v potu tváře obdělávali plantáže víceletých plodin, jejichž úroda rostla společně s nimi samotnými. Novodobí Mičurinové vymýšleli stále nové kultivary a stromy plodící preclíky nebo manga o velikosti dýně se zázračnými staty už zdaleka nevyvolávaly takový údiv jako dřív.

Mechanismus mutací a vytváření hybridních struktur byl do hry zakomponován od samého počátku. Když si zajistíš dostatečné zdroje many a zlata na experimentování, prosím, máš volný prostor a dostatečně širokou škálu možností, abys mohl tvořit. Šance vytvořit něco zdařilého a životaschopného se sice rovnala pravděpodobnosti výhry hlavní ceny v loterii, což ovšem nijak významně neredukovalo zástupy těch, co pevně věřili ve své štěstí dobrodruha.

Zrovna nedávno se nějakému tulpasovi podařilo vypěstovat téměř identickou kopii pražených slunečnicových semínek. Výsledkem je nejedna lokace ruského klastru po kotníky zasypaná černými slupkami. Může za to debilní vedlejší efekt tohoto vynálezu – doba rozkladu slupek je totiž čtyřikrát delší než u standardního odpadu.

Ta semínka jsou mimochodem značně návyková. Chutná to báječně, člověka to zabaví, a navíc mu každé jádérko obnoví jeden hitpoint. Někteří „louskači“ dosáhli v téhle disciplíně značných úspěchů a nečiní jim problémem vyléčit si i 100 HP za minutu.

Záludná lákadla vývojarů se ovšem neomezovala na farmaření, dlouhodobé výzvy se nevyhýbaly ani jiným oblastem. Tak třeba na výchovu a drezúru unikátních mountů byly zapotřebí celé roky. Nějaká šedá herka z obchodu se nemohla rovnat plně vycvičenému tříletému mustangovi. Na takové plemenné hřebce se pak stály slušné fronty. Mohla za to krátkozrakost chovatelů a výrazné zaostávání nabídky za poptávkou. Jen málokdo má totiž dost peněz a trpělivosti na to, aby se několik let staral o stádo koníků.

Profese virtuálního farmáře přestala vyvolávat posměch a pomaličku začínala vzbuzovat div ne závist. Nešlo o samotný pracovní proces, ten

nebyl ničím lákavý ani zajímavý – vstát z postele, zalogovat se do hry, vykydat ve stáji, nakrmit a napojit koně a na ty, co mají nějaký neduh, poslat nějakou tu léčivou magii. Pak na pole a nakonec nezbytné klusání v kruhu manéže. Nicméně všechno se to sakra vyplátilo! Po Moskvě nebo Pekingu už jezdily první poršáky a bavoráky zakoupené náhle zbohatnuvšími digitálními koňáky.

A co takový chov prasat! Z jednoho pašika vykrmeného za sezónu se dala získat solidní role kůže, plné vědro ingrediencí a tisíc porcí prvotřídní slaniny.

Fantazie a předvídatost vývojářů nepřestávala udivovat. Zavedli například možnost kastrace prodávaných vyšlechtěných zvířat, která se taky hned začala hojně využívat. Za účelem získání nevykleštěného plemenného kousku se pak rozehrávaly intriky hodné královského dvora ve Versailles.

A nezapomínalo se ani na craftery. Hroudy surového kovu pečlivě ukryté v bažinách a těch několika málo Místech Síly získávaly den za dnem nové vlastnosti a bonusy. Sofistikované procedury tavení oceli, vícevrstvého kování nebo kalení a ostření čepelí mohly zabrat i měsíce reálného času. Magie kupodivu celý proces ještě o něco protahovala. Vyrytí run, vložení krystalů a vybavení itemů magickými účinky, to všechno si žádalo svůj čas a odpovídající ingredience. V určitém smyslu jsme se vraceli do středověku, takový řemeslnický mistr se totiž mohl s výrobou špičkového předmětu blížícího se svým charakterem artefaktu piplat třeba i celý rok.

Poté, co jsem stanul na vrcholu lokální mocenské pyramidy, jsem se tímhle vším, stejně jako kupou dalších věcí, musel začít zabývat. Ať už dobrovolně, nebo méně dobrovolně, jsem se totiž de facto – ačkoli nikoli de iure – stal pánem Údolí Strachu. Louky plné vláhy si tak říkaly o zemědělské využití a pětice hezkých kopečků zase o vybudování vazalských hradů. Byly tu hojné zásoby stavebního dřeva, maličké naleziště malachitu a rozkošný horský masívek z bílého mramoru, po kterém už hladově pokukoval James. Můj hrad se mi vůbec nějak začal vymykat z rukou – místo tvrze Temného pána tady stálo načinčané stavení posázené bižuterií. Tohle se musí utnout!

V Údolí byl také dostatek lokací k běžnému farmení a levelování. Zbloudilá a jednorázová monstra jsme vybili poměrně rychle. Čas od času nám

generátor náhodných čísel přidělal starost v podobě zrození nějaké té nebezpečné havěti, nicméně místa stálých spawnů, pár menších dungeonů, a brlohů jakož i další herní obsah jsme měli důkladně prozkoumané a dobře označené na všech klanových mapách a naši bojovníci tam farmili ostošest.

Komfortní navyšování levelu bez rizika setkání s PK a ztráty oblíbených věcíček, s buffy zdarma a garantovaným vzkříšením špičkovým klerikem v případě smrti – to všechno bylo jedním z nezbytných atributů top klanu. Sláva Padlému jsem tenhle luxus byl schopen svým lidem zajistit.

Psychologická stimulace a boj za správnou věc jsou samozřejmě věci nadmíru důležité, nicméně lidi jsou pořád jen lidi. Chtějí se hlavně dobře najíst, spát na měkkém a cítit se nabašeně. O pohledných a dostupných osobách opačného pohlaví ani nemluvě. V tomhle ohledu tiše blahorečím křeččího boha, který mi vnukl myšlenku na založení Domu rozkoší a nápad vdechnout život mým uchořezkám.

Ale abych se vrátil k těm dlouhodobým projektům. V tom Tavorově doupěti musí být nějaká časová anomálie. Máma strávila v zajetí přes šest hodin, přičemž na povrchu za stejnou dobu uběhlo pouhých deset minut. Můj slavný zombický nájezd trval přesně sto devět sekund, vnější pozorovatelé ale mezitím nestačili ani mrknout okem. Plesknutí teleportu, kterým jsem zmizel, se pro ně časově překrývalo s akustickým efektem matčina návratu a s pípnutím autologgeru v Infernu.

Nevím, snad to byla nějaká zákeřnůstka ze strany adminů, spočívající v lokálním zrychlení času v určitém prostorovém bodě. Taky to ale může být chyba ve struktuře rostoucího světa, kterou se každý dobrý hospodář prostě musí pokusit využít. Vždyť se tady nabízí hromada nápadů na solidní byznys.

Tak například z láhve dobrého koňaku lze po roce archivování získat až padesát bonusových jednotek náhodně vybraných statů navíc. Kdyby se ta krypta hibernujícího boha narvala až po strop prvotřídním pitivem, druhý den by se z ní mohly tahat zaprášené flašky s dvaceti hvězdičkami na etiketě a tisícovkami bonusových pointů ve formě dlouhohrajícího buffu. Ať si mě pak všichni klidně označují za čítera a zalykají se závistí. Prostě jsem našel prastarý sklad kořalky, no a co? To se přece může přihodit každému, ne? Hezky zryjte svými rypáky celé Mrtvé země, aspoň bude líp růst tráva...



Otázka co možná nejrychlejší privatizace bývalého Tavorova úkrytu se v mém virtuálním diáři posunula ještě o několik příček výš.

Tak jo, teď by to chtělo dát si pár hodiněk šlofíka a uvolnit nervové napětí. Nejsem nakonec tak hustý borec, jak se snažím vypadat před svými podřízenými. Pochybnosti a nejistoty ohledně vlastního počínání mě úplně neopustily, i když se je snažím potlačovat, co to jde...

Přepínám na panel transportních kouzel a skáču teleportem k Majáku pečlivě ukrytému v mém osobním apartmá. Základní bind point je potřeba občas změnit, někdy i ne zcela dobrovolně. Další evakuační zóna proto nikdy nemůže být na škodu. Zdaleka ne všichni se totiž rodí jako wizardi se specializací na teleportologii a padesáti zachytnými body v zásobě.

Jen škoda, že je ten artefakt tak šíleně vzácný. Tahle věcička je jinak všestranně využitelná a při špionážních a záškodnických činnostech takřka nenahraditelná. Náročné rituály se všemi těmi penta-, hexa- a octagramy jsou tady na nic. Procedura vymezování základny portálového obloku je prostě příliš složitá a zdlouhavá. Tyhle šamanské kejkle navíc skilluje jen málokdo, je to nudný a úmorný proces, srovnatelný se stavěním golemů.

Znaveně kývu na Lízu, která se usídlila v mé ložnici jako kočka na pohovce. Drowská dívka nepostřehnutelným pohybem schovala své dýky v pletenci svého koženého postroje. Tahle „zbroj“ nechávala odhalených dobrých devadesát procent povrchu jejího svůdného, sametově hebkého těla a tak tak že zakrývala ty nejintimnější partie. Designeři trpěli spermotoxikózou, nebo co?

Ačkoli vývojáři v tom asi budou nevině. Celý projekt spolykal tolik peněz, že nic nemohlo být ponecháno náhodě nebo něčí fantazii. Korporace moc dobře zná svou cílovou skupinu. Určitě proběhlo opakované detailní testování a měření pulsu a krevního tlaku u hroovitých teenagerů v závislosti na hloubce výstřihu a velikosti poprsí. Velký bratr myslí na všechno a nespouští z tebe oči...

Ty tam jsou časy, kdy z důvodu lepšího zacílení reklamy pročítal e-mailový klient všechny tvé zprávy. To byla doba kamenná... Teď i ta nejobyčejnější televize fasovaná zdarma v rámci sociální podpory pozorně sleduje zornice mužského diváka a pamatuje si, na jaký typ ženské tváře se zaměřuje nejčastěji. Stačí týden takového nevtravého monitoringu

a už se na tebe z každého interaktivního reklamního banneru usmívá známý obličej tvé první lásky...

Jako odpověď na Lízino tázavě povytažené obočí unaveně mávám rukou. Svlékám se a jednotlivé součásti výbavy ledabyle větším na mramorovou sochu.

„Všechno klaplo. Nepřítel to dostal v plný verzi. Teď si na pár hodiněk schrupnu. Ty zatím převel všechny volný uchořezky k Orcovi. Hrad je plnej hostů. Čekají na tu schůzi přesunutou na večer. Nedej Padlý, aby se nám rozlezli po Chrámu jako švábi, z toho by mohl být pěkněj průšvih...“

Když jsem si všiml dívčina pohledu skoseného na měkké sametové podušky, prudce jsem zavrtěl hlavou a řekl: „Ne! Když říkám spát, tak myslím spát. Zapomeň, Lízo!“

Elfka si odfrkla a za demonstrativního pohupování pevným atletickým pozadím odkráčela jako modelka směrem ke dveřím. Kočky už to tak mají, jdou si, kam se jim zachce...

Holka je to jako lusk a vděčnost svému stvořiteli projevuje... řekněme... velmi vřelým způsobem. Nicméně o nějaké duševní spřízněnosti jako s Táňou se tady mluvit nedá a nelze ji očekávat ani v budoucnu. Ani mě nijak nedostává do kolen jako každé setkání s Ruatou.

Ostatně, když už jsem si vzpomněl na temnou kněžku... V polospánku stíhám ještě skočit do knížecího interfacu a potvrdit svou účast na nejbližším zasedání rady. Většina funkcí v menu je bohužel prozíravě zamčena a pokryta různými prostředníky. Finance jsou tak vyhrazeny pokladníkovi, zbrojnice zbrojmistrovi. Někaké ty mezírky tady nicméně zůstaly.

Vyhlašuju dovolenou pro celou gardu, oznamuju otevření vinných sklípků s neomezeným přístupem, v palácovém jídelníčku nastavuju na celý měsíc jenom ryby a všechna brnění dávám přebarvit z černé na růžovou.

Tak, a teď si můžu v klidu zdřímnout.



## 3. kapitola

**N**áhodně vybrané citáty z herního fóra a veřejného chatu:

– Lidi, taky se vám vypařily všechny questy od Patriarchy? Do hajzlu, šest dní jsem se plahočil, než jsem nasbíral svazek uší členů Aliance! Reputaci u enpécěček z Města Počátku mám teď pod bodem mrazu, ztratil jsem dva kusy ze svého PK kompletu... WTF?!

...

– Jak se píše PM? Poradte někdo.  
– Alt+F4 na virtuální klávesnici, noobe!  
– Dík.

...

– Už mám po krk hry za světlý, co to u nás máme za břídily?! Samý ucha, v palicích totálně nas\*áno! Místo chrámu rozbombardovaná kůlnička na dříví, Světlořící vypadá jak z učebnice pro stomatology, všechny questy v čudu a expy veškerý žádný! Nevím, jak vy, ale já se dekuju na temnou stranu. Adios, mátohy!

...

– Biggaboom je PK!!!  
– Fakt moc vtipný...

...

– Kupte si nejnovější vydání Jiných zpráv! Za pouhý jeden zlatý získáte 1,5 GB textu, analýz, screenshotů a jedinečných videí! Zákeřná otrava světlých kněží, vražda Patriarchy, masakr v Chrámu! Jen u nás a za symbolickou cenu! Deset procent z tržby bude poukázáno na fond na obnovu města.

...

– Prodám mithrilovou střepinu z alchymistického výbušného zařízení, které poničilo Chrám. Hmotnost 4kg. Drahé!

...

– Finito, Baziliškova mrtvola shnila! Lootnout se nám ji nepodařilo. Většinu zranění zřejmě inkasoval od toho výbuchu, nikdo ze sólistů ani narychlo vytvořenejch skupin ho nepřebil. Naši kolem tý potvory udělali trojitej kruh a dvě hodiny ji hlídali, aby se k ní nedostal ten temnej kamikadze a nelootnul ji. Podle screenshotů z čínskýho raidu tam totiž mohlo být dobrých deset artefaktů.

– Britové prý Biggaboombi nabídli milion ve zlatě za právo na rabování.

– Je to stejně zm\*d! Všechny náhrobky skončily pod sutinama. Takovej nával na hřbitově jsem jaktěživ neviděl! Představte si tři tisíce lidí, co čekají tři hodiny! Připravil všechny o tolik času, že by se za tu dobu dal vynalézt lék na rakovinu!

– Hm, tak jsi ho měl vynalézt... Náhodou, buď za ty sutiny rád, taky se mohl vrátit a pohrbat se nám brašnách. Jenom zlata v nich máme, že bys ho neodvezl ani nákladákem – a co teprve věci. Moc by mě zajímalo, jak vypadá tvůj PK index.

– To ti tak budu říkat!

...

– Lidi, hodte jsem link na to videjko, jak Temný Velekněz rozpáře ksicht Světlolícímu!

– Bacha, je to policajtskej bot, neskočte na to! Čapnou vás za pracky. Práva na všechno video content o událostech v chrámu skupili ti kok\*ti z Enjoy Movies.

– Pozor! Hráči vystupujícímu pod jménem Eugen bylo uloženo Mlčení na dobu 72 hodin. Důvod: porušení bodu 7.2 EULA. Zahájeno trestní řízení pod č.j. KA7836641U pro podezření ze spáchání přečinu Kladení překážek bezpečnostním a justičním orgánům.

- *Tak a dozpíval jsi ...*
- *Evidentně to nebylo poprvé, napřed většinou posílají jen varování.*
- *Blbost, varuje Virtuální policie, tohle jsou agenti přes copyright, ti mají větší pravomoci...*

...

- *Aliance Pochodeň koupí recept na bombu, která explodovala v Chrámu. Máme zájem i o další podobné výrobky. Pište PM. Vtipálci a kecalové budou zapsáni na alianční KoS list!*

...

- *Sháníme dobrovolníky na ochranu světlých chrámů. Bereme hráče jakékoli úrovně!*

...

- *Všimli jste si toho nápisu v azbuce na ruinách chrámu Světlolícího? Rusky to znamená: Trosky Chrámu vidím rád. Taková drzost!*

...

- *Sbíráme digitální podpisy pod petici administraci. Žádáme potrestání těch, kdo přivolali megabosse v katastru města, navrácení zkušenosti více než třem a půl tisícům padlých a ban pro masového vraha mírumilovných poutníků. Dále požadujeme navrácení všech budov ve městě do stavu, v jakém byly k včerejšímu dni, případně kompenzaci výdajů na jejich expresní rekonstrukci ve výši 41 milionů zlatých.*

...

- *Crafterská gilda vykupuje adamant v jakémkoli množství!*
- *U Číňanů v Paláci Nefritové prázdnoty visí adamantovej zvoneček na přivolání Jü-tiho. Skočte si tam a kousek si ulomte.*
- *Díky moc za radu.*

\*\*\*