

Zuzana Strachotová
Tomáš Košek

HEXO 1

Bažina

FANTOM
PRINT

LitRPG v nakladatelství

FANTOM
PRINT

MICHAEL ATAMANOV

Obránce perimetru

Sektor osm
Za smrtí
Nová smlouva
Hra bez pravidel

Temný bylinkář

Herní tester
Stále ve střehu
Past na panovníka
Hledání těla

Ohýbači reality

Odpočít
Vnější hrozba
Zásadní změna
Pavučina světů
Skok do neznáma*

PAVEL KORNĚV

Pout' mrtvého

Mrtvý lotr
Království mrtvých
Družina mrtvého
Strážce mrtvých
Nepřítel živých

VASILIJ MAHANĚNKO

Cesta šamana

Úkol přežít
Kartoský gambit
Tajemství Temného hvozdu
Hrad fantomů
Karmadontova šachovnice
Šamanova pomsta
Válka klanů

Galaktogon

Hra začíná
Hledání Uldanů
Šek na miliardu

ALEXEJ OSADČUK

Mirror World

Projekt Každodenní rutina
Citadela
Pout' vydědence
Soumračný obelisk
Zakladatel

ROS PER

Alfa Řím

Volper
Skurfaifer*

ZUZANA STRACHOTOVÁ & TOMÁŠ KOŠEK

HEX

HEX: Bažina
HEX: Mazekeen*
HEX: Černý trůn*

** připravujeme*

Zuzana Strachotová
Tomáš Košek

HEX01

Bažina

FANTOM
2024 *PRINT*

HEX

HEX: Bažina

Copyright © Zuzana Strachotová, 2024

Copyright © Tomáš Košek, 2024

Cover and illustration © Lenka „Charlien“ Brázdilová, 2024

ISBN 978-80-7594-145-9

FANTOM
PRINT

Všem, kterým počítačové hry změnil život.
K dobrému.

Nepřítel označený černou lebkou znamená značný rozdíl v levelech. Útok na něj si dobře promyslete.



F5. F5. Pauza. F5.

Tlačítko mechanické klávesnice měnilo při doteku barvu a doprovázelo to charakteristickým klapavým zvukem. Na monitoru zasvítilo číslo 142 050 a to uběhlo teprve šestatřicet vteřin.

Leona se potměšile usmála. Tohle už zažila mockrát a tentokrát jí to konečně mohlo být jedno. Loading screen se na okamžik zaseknul a pak zcela spadnul. Vše pohltila výmluvná bílá obrazovka. Leonin úsměv se ještě prohloubil. Úplně si dokázala představit ty tisíce lidí, kteří teď buší do klávesnic, pěstmi mlátí do stolu a někteří aktivnější možná i prohodili myš monitorem. V zásadě moc nechybělo, aby mezi nimi byla také. Úkosem pohlédla ke knihovně, kde se v jednom ze svazků skrýval ten nejcennější poklad, co měla. Vlastně úplně to poslední, co jí zbylo. Aktivační klíč pro VIP vstup do nově otevírané virtuální reality Inevitable world.

Celá herní komunita se totiž poslední měsíce neupínala k ničemu jinému než k virtuální verzi této online závislosti. Sama doposud hrála na několika serverech, ale vždy to byla jen klasická počítačová záležitost. Teď poprvé okusí pravou virtuální realitu plnou simulací a vjemů.

A stane se tak vyvolenou...



Nový svět měl totiž omezený počet hráčů. Právě to mu nebyvale přidávalo na atraktivitě. Nebylo žádným překvapením, že i když korporace Mindgame Interactive slibovala rovné podmínky, stovky pozic už byly dávno obsazeny a rozprodány. Poslední tři měsíce Leona sledovala streamy a záznamy tisícovky vyvolených top hráčů, kteří ve virtuálním Invu už byli a tvořili dechberoucí obsah. Před měsícem se k nim do beta verze připojilo dalších devět tisíc lidí, aby se vytvořila vyrovnaná populace a otestoval výkon před oficiálním spuštěním naplno. Hra se stala okamžitě nejsledovanějším kanálem a hráči do ní valili neuvěřitelné množství peněz. To tvořilo základ zisku, který vrátil možná polovinu nákladů už v betaverzi. Streameři, celebrity, šťastní vítězové několika soutěží či zlatá mládež a další zbohatlíci, kteří si to mohli dovolit. Všichni tihle prominenti měli vstup zajištěný a nemuseli se o něj bát. O volná místa pak zoufale bojovaly desetitisíce lidí ve veřejném prodeji.

Od ostatních MMO her se Inevitable lišil tím, že hráč navíc vlastnil i město. Respektive osadu či vesnici, kterou leveloval také. Celý svět byl rozdělený na hexy, jež vymezovaly území daného hráče. Pozici v globálním žebříčku pak určovala nejen síla hráče, ale také dosažený level či úroveň jeho budovaného města. Našli se sice hráči, kteří dávali přednost čistému PvP, postup se tím však velmi zpomaloval. Body pak doháněli nekonečným mlácením všeho kolem sebe. Top hráči vždy museli najít balanc mezi plněním questů a staráním se o ekonomiku.

Ona sama se doposud specializovala hlavně na taktické boje, kde spolu soupeřily cechy. Ačkoli se bodově pohybovala *pouze* v lepším průměru, její cech patřil mezi první desítku na serveru. Bohužel většina spoluhráčů do virtuální verze Inevitablu nešla. Někteří z nich nechtěli začínat nový svět, dalším se změnila životní situace a dali přednost rodině. V cechu zůstávali ze setrvačnosti a nostalgie. A ti, co by se připojili rádi, neměli ani zdaleka na drahou výbavu. A už vůbec ne žaludek na dražbu hexů, aby si zvolili co nejlepší místo ke spawnutí města.



Obrazovka se konečně znovu načítla a fronta na nákup se rozšířila o další nulu. 1 983 744 čekajících hráčů. Leonu znovu ovládla potměšilost, díky které se snažila zahnat myšlenku, že prodala auto, několik cenností, pár sběratelských figurek a také si půjčila značnou částku, aby si mohla pořídit výbavu. Rozhraní pro virtuální simulaci, nový stroj, který by to utáhl, a hlavně to nejdůležitější: vstup do hry jako VIP. Ti totiž měli ještě jednu výhodu, kromě jistoty koupeného přístupu. Nemuseli se bát o hex, který jim bude přidělen.

Herní svět byl rozdělen na několik částí. Jako v každé MMO nechyběla hlavní města a vesnice plné NPC, kde mohli hráči získávat a plnit questy, navštěvovat obchodníky, zlepšovat své postavy a vůbec provádět nejrůznější interakce. Asi polovinu rozlohy světa tvořily volné lokace, které nepatřily nikomu a hemžily se stvořeními a úkoly. Ten zbytek připadal na lokality určené pro hráče. Hra vyčlenila pozemek, jenž končil hranicí s pozemkem jiného hráče. Protože měl podobu šestiúhelníku o rozloze asi 5 km², říkalo se tomu hex. Tady pak začínaly skutečné bitky. O to, kdo si vybere místo s nejlepšími bonusy.

Podle vývojářů měl každý typ oblasti výhody i nevýhody, hráči to však ignorovali. O špatné nebo náročné lokality neměl nikdo zájem, občas proto zůstávaly hexy opuštěné anebo dokonce zcela neobsazené. Nejlepší start přinášely tradičně lesy, které poskytovaly bonusy k těžbě a tím i stavebnictví. Hráčova vesnice díky tomu zvyšovala level mnohem rychleji. Pláně dávaly dobré podmínky pro chov dobytka, což mimo jiné umožňovalo zvyšovat počet NPC ve vesnici. Víc NPC znamenalo víc questů a víc pracovníků. A opět – rychlejší levelování. Mezi další horké kandidáty patřily i remízky, hvozd, vrchovina a vůbec vše, kde se dalo dobře hospodařit. Nezanedbatelnou výhodou byla i bezpečnost. Žádné bouře, divoká zvířata, nemoci ani jiné nástrahy, jež si vývojáři připravili do hry.

Jedinou nevýhodou byla vysoká koncentrace hráčů. Hráč o svou vesnici nemohl přijít a zároveň mohl vlastnit pouze jednu. Pravidla však povolovala pohyb a útoky na obsazená



naleziště. Pokud jste se tedy ocitli na blacklistu, mohly vám ostatní cechy udělat z hraní solidní peklo. Oběť pak radši svůj účet smazala a buď začala jinde, kde na ni zbylo místo, anebo si počkala na jiný server. Dost často byl hráč i terčem vydírání. Korporace přeprořádání účtů sice zakazovala, ale prokazatelně odsouzených výměn bylo málo. Přece jen nový uživatel přinesl do hry spoustu peněz, jež utratil za nejrůznější bonusy, skiny, vylepšení a další herní komodity. Hráči obývající lukrativní lokality proto okamžitě vstupovali do cechů a navzájem se drželi v šachu. Leona nepochybovala, že po oficiálním startu hry, který byl stanovený na osm večer, zaplaví VIP hráči stávající cechy žádostmi o přijetí. Nových devadesát tisíc hráčů se brzy rozdělí do předem jasných pozic a dominance bude určena do několika dní. Každý už si našel své favority.

Zívla a pohlédla na hodiny. Zbývalo pět minut do spuštění prodeje běžným hráčům a pak dvě hodiny do zahájení plné verze hry. V tu chvíli už musí být připojená, aby mohla zadat kód své vstupenky. Systém jí následně nabídne výběr z několika lukrativních lokalit. Kdyby neměla VIP vstup, musela by počkat na dražbu. Občas se stalo, že prestižní místa nakonec stála běžného hráče víc peněz. To vše se ovšem dělo u klasické verze hry. Neuměla si představit, jaká apokalypsa nastane dnes. Poprvé budou mít možnost hrát hru jako virtuální simulaci. Jen z té představy se jí rozbušilo srdce.

Aby zahrála nervozitu, již poněkolkáté zkontrolovala svoje vybavení. Vše bylo připojeno a odzkoušeno. Sáhla po energetické tyčince a proteinovém nápoji. Po ruce měla i kofeinové tablety. Minimálně první den potřebuje udělat spoustu práce. Nejlepší cechy nepřijmou jen tak kdekoho. A jen vysoké pozice v žebříčku přinesou odměny, které promění v reálném světě. Vývojáři si všechna překvapení nechali až na teď, beta verze byla, co se týče odměn, mnohem omezenější. Pakliže tedy člověk zapomněl na fakt, že odměnou bylo samotné hraní.

Pokud vše půjde podle plánu, splatí své dluhy do dvou měsíců. Korporace totiž slibovala ohromné množství příležitostí,



jak si vydělat reálné peníze. Vypisovala i soutěže. Leona si nedělala naději, že by třeba vyhrála v kategorii zajímavý obsah či skokan streamu. Tyto pozice byly pevně v rukou profesionálů. Vlastně bylo dost smutné, že se v žebříčku objevovali stále dokola ti samí lidi. Naštěstí se příležitosti našly i jinde.

Leona využila chvíle a zamířila do koupelny. Dopřála si pořádnou sprchu, došla si na záchod, převlékla se do čistého a pohodlného oblečení. Najedla se i napila a provedla kalibraci snímače životních funkcí, ke kterému musel být každý hráč povinně připojen. Korporace si zakládala na bezúhonnosti. Pokud nějaký člověk umřel v důsledku vyčerpání organismu, vždycky se mohli vymluvit na to, že oni bezpečnost dodrželi.

V půl osmé večer už byla jako na trní. Vstupy do hry se vyprodaly během jediné minuty. Hned poté zaplnily sociální sítě Inevitablu stížnosti, hrozby a výhrůžky žalobou od těch, na něž se nedostalo. Za půl hodiny bude umožněn vstup VIP hráčům, a jakmile se rozradí předem zakoupené hexy a lokality určené pro předplatitele, budou si moct vybrat i ostatní. Samozřejmě existoval prodej i neoblíbených lokalit jako třeba sních či bažiny. Většinou po nich sáhli chudáci, co měli smůlu a neměli jinou možnost. Jen málokdo však ve hře vůbec zůstal. Leona předpokládala, že ani tato situace nebude výjimkou. Tenhle odpad prostě nikdo nechtěl.

Sáhla do poličky a vytáhla knihu s polonahým mužem na obálce. Otevřela na straně 234.

Pořád tam byl...

Vydechla a zasmála se svojí paranoií. V téhle harlekýnce by hledat nikoho nenapadlo. Sevřela lístek mezi prsty a zadívala se na stříbrně vyražený nápis: *ZALA. Promokód. Není určeno pro veřejnost.*

Na Petera Baračika dostala kontakt od známého. Patřil mezi ty překupníky, kteří vstupy dostali za spolupráci. Většinou se jednalo o zaměstnance různých e-shopů a společností prodávajících herní vybavu, kteří dostali pár míst jako bonus k hernímu obsahu.



ZALA byla hlavním partnerem Inevitablu. Polovina hráčů nakoupila svoji výbavu právě u nich. Mindgame Interactive umožnil prodej několika vstupů i na jejich e-shopu, z neznámého důvodu se však do prodeje dostalo vždy méně kódů, než jim bylo přiřazeno. Manažeři si je prostě a jednoduše stáhli k sobě. Korporace předstírala, že se to neděje. Koneckonců jim to mohlo být jedno.

Trvalo nějakou dobu, než byl Peter ochoten se s ní sejít. Nakonec ho o své bezúhonnosti přesvědčila a vstup zakoupila. Přitom se snažila uklidnit samu sebe, že jí nic nehrozí. Postih by dopadl na něj, kdyby se transakce provalila.

Leona už déle čekat nevydržela. Usedla do křesla, připojila si na tělo senzory a nasadila helmu. Před očima se jí objevilo menu. Vybrala možnost aktivace nové hry a zvolila jednu z předpřipravených variant autorizace. Pak se nadzvedla, aby přiložila vstupenku ke skeneru na počítači. Paprsek oskenoval složitý kód a před očima se jí rozsvítilo potvrzení. Po těle jí naskákala husí kůže. Pořád byla nervózní, a dokud nebude ve hře ve svém teplém místečku někde v lese, neuklidní se.

Pohodlně se usadila a zkontrolovala systémový čas. Brzy přijde na řadu, hra ji k tomu sama vyzve. Mezitím si krátila čekání sledováním trailerů a cinematiců k Inevitablu. Tuhle hru milovala, avšak virtuální prostředí tomu dodá úplně jiný rozměr. Vzrušení ji prostupovalo stejně, jako kdyby se oddávala sexu. Samu sebe viděla v žebříčku nejúspěšnějších hráčů. Když její snění přerušil odpočet, zatajila dech. Hra prováděla kalibraci a připravovala se na navození reálného prožitku. Přestane vnímat okolí a jejím světem se stane Inevitable.

Před ní se spustily reklamy a herní ukázky nejružnějších ras a prostředí. Nechyběly ani hloupé návody či tipy a triky do hry, které často nikdo nikdy nevyužil. Vlevo dole běžel odpočet, kdy se na ni dostane řada.

16 minut, 53 vteřin do přidělení spawnpointu.



To číslo ji překvapilo. Do hry se muselo přihlásit opravdu neskutečné množství hráčů. Tím lépe. Čeká na ni spousta kamarádů a výzev.

Zvolte jméno.

Nedočkavě nastavila zamýšlenou přezdívku. Přišla na řadu dřív než ostatní, a tak bylo jméno volné.

Vyberte rasu.

Ani zde neváhala. Vybrala jednu z nejhranějších ras, a sice vznešeného elfa. Už dávno si rozmyslela strategii. Na vznešených i temných elfech měla nahráno skoro tisíc hodin, a navíc se jí líbil i vzhled a skiný.

Vyberte třídu.

20% šance na kritický zásah při zásahu šípem byla jasná volba.

Jméno: Leora

Rasa: Vznešený elf, nepotvrzeno

Třída: Lučičtník, nepotvrzeno

Zbývající čas do dokončení postavy: 24 hodin. **Přejete si pokračovat v nastavení?** Ano/Ne.

Ne.

Na dokončení postavy bude mít ještě spoustu času. Hra umožňovala editaci 24 herních hodin. Byl to určitý kompromis, protože mnoho hráčů při tvorbě udělalo chybu a pak se hro-



madně obraceli na podporu. Někdy také člověk zjistil, že mu daná rasa nebo třída nevyhovuje. Po uplynutí stanovené doby však již nebylo návratu. Pokud by chtěl hráč měnit něco později, stálo by ho to obrovský poplatek a polovinu dosažených levelů. U postavy i vesnice.

Probíhá konfigurace.

Licenční ujednání. Potvrzením souhlasíte s podmínkami Mindgame Interactive.

Netrpělivě vše potvrdila, aniž by se podmínky obtěžovala číst.

Probíhá konfigurace.

ZVOLTE SI SVOU POSTAVU.

Přejete si zahájit nastavení?

Celým tělem se jí rozlil adrenalin. Už se nemohla dočkat, až zjistí, kde se objevila a jaké možnosti se jí otevrou. Lesy poskytovaly obrovské množství surovin, i když hvozd míval vzácnější dřevo. Kamene by mělo být u obojího dost. Kdyby jí chyběla hlína, smění ji. Základních surovin bude dostatek, aby vesnici rychle vylevelila a pak se porozhlédne po náročnějších komoditách. Pláně a vrchovina by také nebyly špatné. Vůbec by nemusela řešit jídlo a měla by i hodně questů do začátku. Systém konečně dokončil poslední procesy a před očima se jí objevilo nové oznámení.

Jméno: Leora

Rasa: Vznešený elf, nepotvrzeno

Třída: Lučištník, nepotvrzeno



Do přidělení hexu zbývá 11 minut 42 vteřin, chcete si aktivovat prohlídku virtuálního prostředí a ovládání hry, než začnete s vlastní hrou?

Ale tak proč ne, stejně nemá nic lepšího na práci. Alespoň ušetří drahocenný čas na seznámení s ovládáním hry, až to začne naostro. Bylo by hloupé, aby první čtvrt hodinu hry trávila zjišťováním, jak se otevírá mapa nebo její inventář.

Přenášíme vás do tréninkového prostředí...

Svět okolo potemněl a před očima se jí zobrazil pouze načítací bar, který se během pár vteřin naplnil. V temnotě se kolem ní začala ozývat celá skupina zvuků. Šelest větru, rackové a vzdálený zvuk vln. Zdálo se jí to, nebo byl její sluch lepší než v realitě? Jako by cítila i bez očí, kde přesně co je a jak to vypadá.

Test smyslů: Sluch. Kývněte hlavou pro potvrzení, že slyšíte okolní prostředí.

Horlivě přikývla a za pár okamžiků začala mizet temnota a kolem ní se objevila krásná scenérie. Stála kousek od útesu na kraji moře, očividně hodně vysoko nad hladinou. Kousek za ní byla zahrada plná růží s vysokou kašnou na hranici světlého lesíku s posemem. Leona se začala rozhlížet kolem sebe a vnímat všechny detaily.

Ne, takhle dobře rozhodně nikdy neviděla. I když má v realu dobrý zrak, takovéto detaily neviděla nikdy.

Došla ke kašně a podívala se na svůj odraz. Z vody na ni koukala náhodně vybraná podoba vznešeného elfa. Zvláštní, čekala by, že v úvodu se vybraná rasa nepromítne. Alespoň to vysvětluje ty zlepšené smysly. Takže kdyby si vybrala hobita, tak by teď musela shánět bedýnku?

Test smyslů: Zrak. Prohlédněte si fialovou růži.



To má zatím čas, nejdřív to chce vyzkoušet, co tyhle elfské oči umí. Leona došla na kraj útesu, podívala se dolů a hned se stáhla zpátky. Tak fajn, závratě z výšek má i tady, s tímhle jí elfství vůbec nepomohlo.

Znovu se podívala na mořskou hladinu a všimla si lodě téměř na horizontu. Přimhouřila oči; rozpoznala dokonce i námořníka přecházejícího po palubě. Tohle se jí bude líbit, čas na další část. Našla fialovou růží a zaměřila se na ni.

Test smyslů: Hmat. Pouze po hmatu identifikujte nápis na stěně posedu.

V podobném duchu pokračovala prezentace dál. Po fialové růži se jí konečně aktivovaly hmatové vjemy. Smyslový zážitek byl v tomhle VR neuvěřitelný, cítila i strukturu oblečení na sobě. Pohyb prostředím byl už teď naprosto reálný, zvlášť když musela vylézt po žebříku na posed kvůli pokračování.

Jako další se jí aktivoval čich. Nyní si skutečně připadala, jako by tam opravdu byla. Vůně květin se mísila s mořskou solí. Splnila úkol na test čichu a konečně se jí zpřístupnil poslední smysl – chuť. Na stolku našla kus elfského chleba a hned ho otestovala. No, to je teda rozdíl oproti lacinému jídlu, které má teď doma. Dost jí lákalo věnovat se ve hře kuchařství, ale její plány jsou úplně jiné.

Po smyslech se dostal na řadu tutoriál, jak ovládat herní rozhraní hry: statistiky postavy, inventář, schopnosti, zprávy, mapu...

Upozornění: přidělení hexu za 1 minutu, ukončit prohlídku?

Ano, všechno důležité už viděla a na zbytek snadno přijde. Na její vkus byl úvod dělaný pro pomalejší hráče. Přenesla se zpátky do čekárny na přidělení hexu a začala se mentálně



připravovat na hru. Po tom, co viděla v prohlídce, se už těšila na svůj nový domov. Ať to bude les, nebo planina, určitě to bude vizuální zážitek, navíc umocněný elfskými smysly. A co teprve až si vesnici pořádně vylepší a zkrášlí?

Konfigurace proběhla úspěšně.

VÍTEJTE V INEVITABLE WORLD.

Hra právě začala.

Jméno: Leora

Rasa: Vznešený elf, nepotvrzeno

Třída: Lučištník, nepotvrzeno

Hex:

Hex: Bažina

*V pravém horním rohu
najdete minimapu.*



Leona si utřela usazené oči. Do nosu ji udeřil těžký pach hlíny a tlejícího dřeva. Z dálky k ní doléhalo kuňkání žab. Skrz husté koruny stromů jen stěží pronikaly sluneční paprsky.

Nic se nezměnilo.

Ani po dvaceti hodinách, co nebyla ve hře.

Obdrženo zranění: 2, celkem životů 44/46.

Obdržen postih: -20 % regenerace zdraví na 10 min (jed).

Vyjekla a ohnala se kolem sebe rukou.

Roj bažinných komárů, level 1.

Vlastnosti: jedovatý (rasový postih).

Popoběhla kousek stranou, aby se vyhnula roji, a stanula uprostřed náměstí své miniaturní vesničky. Nejdřív ji napadlo posadit se na okraj provizorní kašny, ale při pohledu na chatrně sbitá prkna a ledabyly umístěné kameny si to rozmyslela.



Kolem ní stály ve vzdálenosti asi třiceti metrů tři chatrče. Musela zaostřit, aby na jedné z nich spatřila do prkna vyškrábaný nápis *Dílna*. V dalším rohu pomyslné trojčípé hvězdy stála hospoda (bez dveří) a jako třetí zahlédla chrám (chatrč s kamenem). Nic dalšího k dispozici nebylo. Trpně vzlykla. Vesnice startující na hexu plání mívaly rovnou i několik budov pro obyvatele. A kde jsou vůbec všechna NPC?

Obdrženo zranění: 3, celkem životů 41/46.

Zvýšen postih: -25 % regenerace zdraví na 15 min (jed).

Sevěřela štíhlé bělostné prsty v pěst. Uvědomění na ni dopadlo jako kámen. Před vstupem do hry si vybrala rasu vznešených elfů, protože počítala s úplně jiným umístěním. Podle systémových hlášek však dostávala postih při útoku bažinných tvorů. A nejspíš to byl i důvod, proč se neobjevilo žádné NPC.

Otevřela menu a využila možnost editace postavy, která naštěstí nebyla závislá na reálném čase. Jinak by jí zbývalo sotva několik hodin. A už vůbec se neodvažovala zkoumat globální žebříček. Celý Inevitable měl až na pár ubožáků dávno neuvěřitelný náskok. Ona místo toho strávila celý večer naháněním Petera Baračika, pak hysterickými scénami na lince podpory, která byla tak přetížená, že se na ni dostalo až v půl čtvrté ráno. Tam jí stručně řečeno oznámili, že má smůlu. Zbytek času strávila dalším bombardováním podpory, psaním stížností, brekem a nakonec i spánkem. Teprve až po tom všem se znovu přihlásila do hry. Její jedinou další možností totiž bylo najít si asi tak dvacet nových zakázek. Jenže to jí dřív lichvář zpraeláme všechny kosti.

Leona přepnula na mód editace, který fungoval pouze dvacet čtyři hodin, a tím se jejímu tělu dostalo ochrany zvenčí. Otevřela seznam ras a vybrala tu svou.



Vznešení elfové

Krásní a šlechetní elfové jsou neodmyslitelnými strážci Ducha lesa. Kdysi dávno si všichni elfové byli rovni, avšak jednoho dne přišla zkouška...

Přeskočit.

Oko bouře bylo ztraceno neznámo kde a část elfů vedená Rowanem Jestřábím křídlem přísahala pomstu...

Přeskočit.

Vznešení elfové se stáhli do bezpečí lesů, odkud čerpají sílu. Avšak rozdělením ras jako by přišli o část svých schopností. Již nedokázali najít útechu v bažinách, kde mokřady a tlející život jejich sílu vysával. Pohyb se stával pomalejším, smysly zůstaly zamlžené...

Zbytek textů, který stejně nikdo nikdy nečetl, prolétla jedním okem a zkontrolovala vazby s okolím.

Rasové vztahy: Lilány – přátelský; Trpaslíci – nevídaný; Gnollové – nepřátelský; Lizardi – nepřátelský; Temní elfové – nenáviděný.

Skvělé. Elfové téměř ke všem chovali neutralitu anebo nenávisť. Za normálních okolností to bylo jedno, protože v běžné hře stejně téměř všichni hráli elfy, hobity, barbary nebo trpaslíky, takže se hráč obklopil, čím potřeboval. Jenže tady uprostřed ničeho byla jako terč.

Otevřela fórum a podívala se, zda někdo sdílel zkušenosti s elfy v bažině. Našla pouze krátkou výměnu názorů, které vévodil Envy_elita.



Jako jestli sis picknula elfa a jdeš s ním na sních, tak hodně štěstí. Musíš se smířit s tím, že když jsi nýmand, nemůžeš si dovolit jezdit royce rollsem. Ale neboj, ještě pořád si můžeš vybrat orka, haha.

Ale já nechci být ork. Líbí se mi elfka. Má krásné oči a ty animace... Mamka mi k Vánocům koupila i skin...

No, co ti mám na to říct. To sis rovnou mohla vybrat bažinu, kde máš sníženou obnovu many o 50 % a k tomu zvýšený agro na všechny mobky. Keck.

Následovalo ještě několik „kecků“, než hráčce Penelopa Pivoňková konečně došlo, že nemá cenu odpovídat. Takhle, když to Leona viděla černé na bílém, jí její vlastní rozhodnutí přišlo ještě trapnější.

Zavřela fórum a přistoupila k zrcadlu. Editiční místnost vypadala jako pokoj ve starobylém hradu. Byl pro ni velký nezvyk používat k rozhodování a potvrzování pouhou myšlenku oproti mačkání enteru nebo klávesy „e“. Jakmile pohlédla do zrcadla, spatřila svou herní tvář. Smutně si povzddechla. Oválný obličej, velké zelené oči, měděné vlasy, klenuté obočí. To vše muselo ustoupit pryč.

Vybrala možnost editace a začala procházet rasy.

Vznešení elfové nepřicházeli v úvahu, protože měli postih snad v každé kategorii. Kromě toho, co napsal Envy_elita, to byla i zranitelnost vůči jedům, snížená rychlost stavby, nedostatek kouzel k naučení a snížené získávání zkušeností. A kdyby toho náhodou nebylo málo, třídy jako lučištníci, mágové či mystici, kteří se za elfy hráli nejčastěji, měli na bažině postih taky. Bujná vegetace šípům moc prostoru nedávala.

Napůl vztekle, napůl zklamaně koukla na další unikátní rasy jako hobity nebo lilány. Ani zde nebyla situace o moc lepší. Lilány měly negativ méně, ale nijak netoužila skákat po mapě jako srna s dívčím trupem, fialovými vlasy a obřima anime očima. Nakonec zapnula filtr a podívala se, kdo na bažině ten bonus vůbec má.



Lizardi.

Gnollové.

Fakt skvělý. Vybrala postavu lizarda a aplikovala ji na sebe.

Jméno: Leora

Rasa: Lizard, nepotvrzeno

Třída: Lučištník, nepotvrzeno. **Rasový bonus** 10 %.

Zbývající čas do dokončení postavy 23 hodin,
22 minut.

Už když rasu potvrzovala, věděla, že tohle nepůjde. V zrcadle na ni třeštila oči hadovitá potvora s humanoidními končetinami. Zděšeně přitiskla pazoury na hrudník, kde chyběla prsa.

„Co to mám mezi nohama?“

Pohlédla dolů, kde jí vykukoval stočený ocas. Pokusila se ho hodit za sebe, ale ovládnutí těla bylo nad její schopnosti. Nezvyk z virtuální reality dokonal své. Prostě zakopla o vlastní ocas.

„Tak to ne! Nebudu žádná zrůda!“

Z lehu otevřela menu, přeskočila gnolla a proměnila se v člověka. Tělo se jí nepatrně smrsklo, protože lizardi i elfové byli vysocí přes metr devadesát. Jakmile se vyškřábala na nohy, nedůvěřivě pohlédla na popis.

Člověk byl obyčejný. A taky považován za nudnou rasu. Sice měl na bažině postih 20 % k rychlosti pohybu, 20 % k chovu zvířat a u pěstitelství dokonce 50 %, ale stavitelství nic neukazovalo a schopnost přežití v bažině byla také standardní. Ke všem ostatním rasám choval neutrální vztah. Ne, víc už váhat nemusela. Pokud nechce celou hru hrát jako zelená příšera, nic lepšího na výběr nemá.

Jméno: Leora

Rasa: Člověk, nepotvrzeno.

Třída: Lučištník, nepotvrzeno.

Pozor! Volíte rasu, která má jeden nebo více postihů 50 %. Skutečně pokračovat?



Ano! Ještě ať jí to ta stupidní hra připomíná...

Je aktivní volba vzhledu. Vyberte možnost: Reálný sken / Autogenerování / Ruční nastavení.

Leona zaváhala. Vždycky ji bavilo vytvářet co nejkrásnější postavy, u elfů se dalo dosáhnout nádherných výsledků. Tentokrát na to ale neměla chuť ani čas. Zvolila proto nepříliš často vybíranou možnost: Reálný sken.

Systém přijal požadavek a během okamžiku viděla v zrcadle svůj vlastní odraz, jako by stála uprostřed obývacího pokoje. Výhoda byla, že hra nikde tuto skutečnost nezobrazovala. Pro ostatní hráče může být stejně tak dobře generovaná postava.

Přistoupila blíž a přejela si prsty po počínajících vráskách kolem modrých očí. Bylo jí krátce přes třicet, avšak po včerejšku vypadala tak o deset let starší. S touhle postavou královnu krásy stoprocentně nevyhraje. A nadržení teenageři také nebudou základním pilířem jejího streamu.

Tak, teď už zbývalo vybrat jen třídu. Lučištníka mohla zahodit. Na bažině byl globální postih 50 %. I lizardi měli bonus aktivní na jiném typu terénu. Pokud by hráč neplánoval odehrát všechny questy na svém hexu, mohlo se to hodit. Start to však činilo náročnějším. Navíc za lidi se nejčastěji hrál paladin. Respektive když už si někdo bral obyčejného člověka, byla to právě tato třída, protože byla rasově unikátní. Leoně však stačil krátký pohled na popis a 80% postih k pohybu její plány zarazil. Vlastně téměř každá silová třída měla v bažině pohybový, obranný nebo útočný postih. Ty, co spadaly pod inteligenci a tíhly k přírodě, si vedly lépe, jenže zas nebyly kompatibilní s člověkem anebo ji prostě nebavily.

Všechny třídy až na jednu...

Hraničář. Tento mimořádně dobrý průzkumník si ví rady na každém terénu. Vlastnosti: Ignoruje po-



stih pohybu. Přítel zvířat: 1% šance na zrušení agra (proměnlivý, lze zvyšovat). Zbraň: Mačeta.

Zamyšleně si přejela prsty po rtech. Hraničář rozhodně patřil k raritám. Hráči si radši vybírali snadné postavy, na které existovaly tony návodů. Sice chyběla jakákoli další výhoda, takže bude mít začátek hry opravdu děsný, ale časem by se to mohlo zlepšit. Zaúpěla, když si uvědomila, že bude muset primárně útočit na blízko. Od bossů si vždy držela distanc. A teď by měla lítat přímo okolo nich? A hlavně nesnášela mačety! Jenže neměla na výběr. Brzy bude muset čelit ohavné skutečnosti: globálnímu žebříčku.

Jméno: Leora

Rasa: Člověk

Třída: Hraničář

Upozornění: Nastavení postavy je možné změnit pouze prvních 24 hodin.

Odmávla další otravnou hlášku a uložila nastavení. Bylo na čase začít...

Sbíráním kouzelných rostlin zvýšíte svoji úroveň bylinkářství. Pokud s rostlinou nelze interagovat, je součástí questové linie.



Její návrat do hry provázely změny. Především se cítila jistější v kroku a nedotíral na ni protivný hmyz. Oblečení lidského hraničáře bylo příjemné na tělo a skládalo se z kožených kalhot, vysokých šněrovacích bot s měkkou podrážkou a plátěné tuniky. Bažina nedávala žádný teplotní postih, proto ji hra nevybavila ani pláštěm či kazajkou. Veškerou výbavu bude muset objevit nebo směnit.

Budovy, které tvořily základní pilíř vesnice, také změnily podobu. Nyní před ní stály oprýskané lidské budovy v různém stádiu rozpadu. Kdyby to šlo, nejspíš by dostaly dokonce záporné číslo. Alespoň už před nimi stála tři NPC a čtvrté něco pročítalo u kašny.

Jorika, level 5, správce města.

Leona zamířila rovnou k ní. Jenomže než stačila cokoli říct, odtrhla správkyně oči od plánu, který držela v rukou, a vztekla se na ni obořila.

„Musím říct, že kdyby mě nepovolal samotný královský prefekt, utekla bych odsud okamžitě.“



Taková reakce se dala čekat. NPC reagovalo na různé situace a lidské správkyňi se pobyt v bažině evidentně vůbec nelíbil.

„Joriko, ani já nejsem z tohoto výběru nadšená. Vlastně mě sem uvrhli neprávem.“

Správkyňe si ji podezřívavě přeměřila a pak rezignovaně odpověděla: „S tím už nic neuděláme. Tak co si ode mě žádáš?“

Leona se zamyslela. Správce jí na přání sdělí veškeré informace o vesnici a taky je zodpovědný za hlavní dějovou linii. Skrz něj pak může i upravovat parametry vesnice, až její osada začne zvyšovat level. Pokud na to někdy vůbec dojde...

„Je tu něco, s čím ti mohu pomoci? Vidím, že na tom nejsme nejlépe.“

Jorika se nehezky usmála. „Již brzy má dorazit karavana osadníků, ale copak je můžeme nyní přijmout? Dílna sotva stojí a hospoda je na tom ještě hůř. Radnici ani nemáme. Kněžce Veroně chybí zdroje, aby mohla činit své zázraky. A ty říkáš, že bys mohla pomoci?“

Leona horlivě přikývla. Nejdřív měla tendence první questy přeskočit, hra to u některých povolovala, jenže pak si uvědomila, v jak zoufalé situaci je. S takovou bude vděčná i za obyčejný tutoriál, který každý prolítne, co nejrychleji to jde.

„Řekni mi, co mám udělat.“

Přijata mise: Obnova vesnice 1/3

Třída mise: Obyčejná.

Požadavek: Splňte úkol stavitele Benneta. 0/1

Požadavek: Splňte úkol hostinského Trevisa. 0/1

Požadavek: Splňte úkol kněžky Verony. 0/1

Požadavek: Zajistěte bezpečnost v okolí vesnice.

0/40

Odměna: +200 zkušeností. Zvýšení vlivu ve vesnici.

Možnost pojmenovat vesnici.



Přijata mise: Obnova vesnice 2/3

Třída mise: Obyčejná.

Požadavek: Získejte dřevo. 0/20. Získejte kámen. 0/40.

Odměna: +150 zkušeností. Zvýšení vlivu ve vesnici. Odemčení stavby nových budov.

Počet požadavků ji na okamžik zarazil. Přesto se jí zdálo, že by z toho mohla získat ještě víc. Jorika ji mlčky sledovala, jako by čekala, že její zadání odmítne.

„Paní správkyně, vidím, že vás trápí ještě něco,“ zkusila. „Pokud mi o tom povíte, možná bych to mohla vyřešit.“

NPC se zarazilo v předstíraném údivu. Že by na to ještě neměla dostatečnou reputaci?

„Obávám se, že je to příliš nebezpečné,“ odpověděla Jorika. Systém přesto zadání nabídl.

Nová mise: Daleko od všech

Třída mise: Neobyčejná.

Požadavek: Doručte dopis Joričiným rodičům do hlavního města Království Lotosu.

Odměna: Proměnná, +25 reputace u frakce Království Lotosu.

Doporučený level: 10

Leona prostudovala zadání. Na začátku hry nemá ještě žádného mounta a nemůže cestovat ani s pomocí svitků. Bude muset vyhledat nejbližší stanoviště pegasů a využít místní MHD. Což znamenalo projít značnou část území, aby se tam dostala.

Poodstoupila dál a konečně si udělala čas na prostudování vlastních statistik.



Leora



Člověk



Hraníčář

Level 1

Zkušenosti na level 2		100	Volné body		5	+1 na levelu 2		
Přehled	Hodnota	Atribut	Celkem	%	Upg.	Sch.	Ost.	
Zdraví	56 / 56	Síla	11			1		
Stamina	68 / 68	Obratnost	12	+10 %				
Mana	38 / 38	Vytrvalost	14	+20 %				
Hrubá síla	11	Odolnost	10					
Síla magie	8	Charisma	8	-10 %				
Zručnost	11	Intelligence	6	-20 %				
Přesnost	75 %	Síla vůle	10					
Kritický úder	5 %	Soustředění	10					
Rychlost	101 %	Schopnost		Level	Titul			
Obrana postavy	Hod. %	Sečné zbraně		1	Začátečník			
Fyzické brnění	0	Nevybráno						
Magické brnění	0	Nevybráno						
Zbraně a zranění	0	Nevybráno						
Magie a živly	0	(vyžadován level 5)						
Kletby a mysl	0	(vyžadován level 25)						
Jedy a otravy	0	(vyžadován level 50)						
Inventář	0 / 10	(vyžadován level 75)						



S hraničářem neměla žádné zkušenosti, a protože byly všechny návody dělané na úplně jiné kombinace, zatím prakticky ani nemělo cenu číst fórum. K dispozici měla 5 bodů, které mohla rozdělit mezi své atributy. Lákalo ji body ihned použít, ale zatím je nechala nedotčené. Nemohla tušit, co všechno bude potřebovat, případně co jí hra nabídne. Možná bude nucena zvolit úplně jinou strategii. Z té představy neurčitosti se jí sevřel žaludek. Sáhla na záda, kde jí spočívala připevněná mačeta.

Základní hraničářská mačeta (sečná zbraň, potřebná síla 2 / 8-10 / 20, poškození 14-26, cena 16 staminy).

Prostudovala si statistiky zbraně a zamyslela se. Dobrým začátkem bude zvýšit si vlastnost Hrubá síla, protože od ní se pak odvíjí celkové poškození zbraně. Pokud by se dostala až na hodnotu 20, dávala by dvojnásobek základu. S 11 se už sice dostala nad základní úroveň, ale nezaškodí tomu trochu pomoci. Několik prvních levelů tuto zbraň neodloží, a proto investovala 2 body do síly, aby se jí zvýšil damage o dalších zhruba 10 %.

Klasický virtuální inventář měl k dispozici 8 slotů a všechny pozice pro výbavu, jako byly prsteny či náramky, zůstaly volné.

Jako první věc obešla všechna ostatní NPC a přijala úkoly. Vesměs se jednalo o sbírání surovin či likvidaci monster. Odmlávla nabitý seznam a vydala se za hranice své vesnice. Na levelu 1 ještě nemohla využít téměř žádné bonusy, které tříde hraničáře náležely. Proto jakmile nechala budovu hospody za zády, její pohyb se zpomalil o 20 %. Ani stopy po nějakém obranném valu či příkopě. Prostě vešla rovnou do divočiny. Kotníky se bořila do měkké půdy, rukama odhrnovala husté větve. Čím hlouběji se dostávala, tím víc byl terén protivnější. Nakonec předčasně sáhla pro mačetu a začala si s její pomocí prosekávat cestu. První pokusy spotřebovaly téměř celou



staminu. Zelený ukazatel klesnul asi o čtvrtinu s každým sekutím. Stačilo však chvíli přejít do obyčejné chůze a sloupec pomalu vyjel zpět. Díky tomu zjistila, s kolika ranami může počítat při útoku na nepřítele. Určitě se na něj nemůže jen tak bezhlavě vrhnout.

Po nějaké době nalezla optimální tempo a postup se stal plynulejším. Občas si přes zorný úhel zapnula mapu, aby zkontrolovala objevené území. Cestou pátrala po stavebním materiálu, který dostala za úkol shromáždit. Když se proto před ní po obzvlášť urputném prosekání objevila hromada větví, lačně se k ní vrhla.

**Čerstvé kapradové větve (5), stavební materiál.
Pozor! Stavební základ pro gnollí osadu. (Nelze použít pro vlastní stavbu.)**

Radost vystřídalo zklamání. Byla venku už hodinu a stále nenašla ani jednu z položek pro stavitele. Přesto si pár větví umístila do inventáře. Do jednoho slotu se jich vešlo až deset. Pak zkontrolovala systémový čas, protože v bažině nebylo možné orientovat se podle světla. Dokázala rozeznat maximálně několik forem přítí. Sice se připojila dopoledne, ale ve hře jí do soumraku zbývalo sotva pár hodin. Čas zde utíkal rychleji, aby si hráči užili všechny herní doby, i kdyby se mohli připojovat třeba jen večer po práci.

Leona se vrátila k prosekávání cesty. Každý hex skrýval desítky lokalit, které šly propojit s vesnicí. Jakmile hráč objevil např. důl nebo oblast vhodnou k těžbě, hra nabídla ustanovení veřejné cesty. V opačném případě hrozilo, že místo časem znovu zaroste nebo se stane hůř přístupné.

Ušla ještě několik metrů, když její pohled upoutal trs bujně rostoucích květin. Rudé květy tvořily hvězdicový vzor, uprostřed kterého spočívalo zavřené poupě. Přistoupila blíž a konečně měla důvod k radosti. Koniklec. Do questu pro kněžku Veronu jich potřebuje dvanáct a tady jich ve skupinách rostla



minimálně polovina. Přiklekla, aby utrhla první květ, ale pohyb nedokončila. Zrak jí ulpěl na jemném chmýří, kterým byly květiny obrostlé. Hlavní poupě bylo stále zavřené, přesto se jí zdálo, jako by se lehce natočilo jejím směrem. Stáhla ruku.

Přejete si přijmout Šestý smysl (So, In) jako schopnost?

Téměř ani nestihla nabídku přijmout. Nakonec se stalo přesně to, co tušila. Poupě se z ničeho nic prudce pohnulo a jako Kraken rozevřelo okvětní pláty. Leona se instinktivně vrhla dozadu a kotoulem se vyhnula oblaku pylu, který ze sebe květina začala chrlit. Trs se zatřepotal a rázem se prostor o délce několika desítek metrů začal vlnit děsivou aktivitou, jako by byly všechny rostliny propojené a nyní se chystaly k útoku.

**Koniklec omamný, level 3.
Schopnosti: Omamný mrak.**

Úhybný manévr v bažině sebral Leoně téměř polovinu staminy. Její touha po boji proto rapidně poklesla. Přesunula se do bezpečné vzdálenosti a když se přesvědčila, že jí jedovatá kytka neublíží, otevřela statistiky a přečetla si informace o nové schopnosti.

Přijala jste schopnost Šestý smysl.

Úroveň schopnosti: 1

Počet obsazených schopností: 2/4

Popis: Díky silné intuici využíváte své smysly na maximum. Nikdy se nespoleháte pouze na zrak či sluch, ale posloucháte hlavně svoje nitro.

Zlepšuje: Soustředění.



Účinnost: Zvýšená šance na odhalení nebezpečí či odhalení tajné vlastnosti předmětu. 2 + (lvl) % šance na získání dodatečné odměny.

No to se podívejme. Za normálních okolností si podobný typ schopností brali hlavně třídy založené na inteligenci, ale zrovna v tomto prostředí by se jí nějaké to štěstí navíc mohlo zatraceně hodit.

Nechala zákeřnou kytku na pokoji a zkontrolovala svou polohu. Podle mapy se nacházela v lokalitě, kde rostly všechny zadané květiny, jež měla nalézt. Přitom si dávala dobrý pozor, aby se vyhnula červeným a černým tečkám, které zobrazovaly příliš náročná monstra. Ačkoli domovský hex fungoval jako výchozí bod, nebyl koncipován tak, aby si ho hráč podrobil během pár hodin hraní.

Když se dostala asi do poloviny cesty od hranice hexu, uslyšela hlasité kvákání. Přikrčila se a opatrně vykoukla mezi trsy kapradin. Před ní se na plácku pomalu pohybovalo několik žab.

Skokan popudlivý, level 2.

Schopnosti: Dezorientující křik, přísátí.

Tohle byl ideální začátek. Raději zkontrolovala, že se v blízkosti nepohybuje silnější žabí verze a pak vyrazila do útoku. Jakmile se vyřítla z úkrytu, kuňkání a kvákání zesílilo nad únosnou mez.

Obdržen postih: Snížená orientace na 30 vteřin (dezorientující křik).

Pitomé žáby! Ohnala se mačetou, spotřebovala čtvrtinu stamina, ale na malého protivníka to stačilo.

Uděleno zranění: 25, zbývá -9/16.

Nepřítel zabit, získáno 16 zkušeností.



No tedy... Mačeta působila docela solidní damage. Využila rotace, máchla a poslala na smrt další žábu. S radostí se zadívala na statistiky, kde se jí objevilo prvních 32 zkušeností za zabití dvou žab. Chvilkové polevení pozornosti a snížená orientace si však vybraly svou daň. Jeden ze skokanů dostal svému názvu. Z ničeho nic ucítila na zádech váhu. Kolem krku se jí obmotaly blánovité končetiny.

Obdrženo zranění: 3, celkem životů 58/61 (přisátí).

Vykřikla. Celé její temeno obemkly bezzubé dásně. Pokusila se žábu z hlavy shodit, ale další skokani si evidentně vzali z útoku příklad. V tu ránu se jí k tělu přicvaklo několik nepřátel.

Obdrženo zranění: 5, celkem životů 53/61 (přisátí).

Obdrženo zranění: 4, celkem životů 49/61 (přisátí).

Obdrženo zranění: 3, celkem životů 46/61 (přisátí).

Obdrženo zranění: 4, celkem životů 42/61 (přisátí).

Obdrženo zranění: 5, celkem životů 37/61 (přisátí).

Pustila mačetu a hystericky zamávala rukama. Kdyby si nyní někdo pustil záznam streamu, viděl by ječící a pobíhající osobu, na které vlají žáby. Celé scéně chyběl jen hudební podkres Scatman.

„Zatraceně, koukejte chcípnout!“

Popudliví skokani si však doslova zarputile drželi svou. Nakonec sebou praštila na zem a začala se válet ze strany na stranu.

Uděleno zranění: 7, zbývá 9/16.

Uděleno zranění: 8, zbývá 8/16.

Uděleno zranění: 5, zbývá 11/16.

Uděleno zranění: 4, zbývá 12/16.

Uděleno zranění: 6, zbývá 3/16.



Ozvalo se nechutné praskání a mlaskání, jak žabí těla pod její vahou postupně pukala. Leoně se div nezvedl žaludek. Když se konečně vyškrábala na nohy, pokrývala její tělo ohavná vrstva slizu a vnitřností. Mrtvá těla žab za chvíli zmizí, protože hra nepodporovala brutality a hráčovo tělo podléhalo podobným pravidlům. Buď si najde nějakou tůň či vodopád, anebo počká pár minut, až systém oblečení sám vyčistí. Uklidňoval ji jen pohled do statistik, kde naskákalo příjemné množství zkušeností. To a pak záplava bílých kvítků opodál.

Rázem byly myšlenky na žáby pryč. Popoběhla k zářivému koberci a utrhla květinu. Tentokrát ji na životě nic neohrožovalo, což byl doslova zázrak. Natrhala potřebný počet sasaneček bílých a zkontrolovala zadání jednoho z úkolů.

Mise: Důstojný chrám

Třída mise: Obyčejná.

Popis: Pomozte své kněžce získat květiny, které potřebuje pro rituály.

Požadavek: Přineste svízel (0/10), koniklec rudý (0/12), sasanka bílá (8/8).

Bonusový požadavek: Přineste sazenici stříbrné orchideje (0/1).

Odměna: Proměnná.

Dokonce jí přibyl pokrok do hlavního úkolu ohledně zajištění bezpečnosti v okolí vesnice. Přestože se nejednalo o nic velkého, hned se cítila lépe. Netrvalo dlouho a našla i svízel. K rudým rostlinám přistupovala mimořádně obezřetně, a proto když konečně objevila stanoviště posledních květin, vyzkoušela jejich nebezpečnost špičkou čepele. Tentokrát se však skutečně jednalo o koniklec rudý a nemusela se bát otravy jedovatým pylem.

Leona zkontrolovala inventář, prsty si přitom zamyšleně mnula bradu. Měla všechny rostliny potřebné ke splnění úko-



lu, takže by se klidně mohla vrátit zpět. Natrhala jich dokonce víc, aby si nechala pro jistotu něco do zásoby. Systém jí nabídl schopnost bylinkářství, tu ale odmítla. Neměla v úmyslu se hrabat v kytkách víc, než bylo potřeba. Herní čas ukazoval ještě něco přes dvě hodiny, než se bude muset bezpodmínečně vrátit. Riskovala, avšak dodatečná odměna byla příliš lákavá. Porovнала zvýrazněnou výseč v mapě a vydala se hledat stříbrnou orchidej.

Jak se postupně nořila do hlubin bažiny, rostl v ní i pocit stísněnosti. Ani stopa po jiných hráčích nebo NPC. Připadala si osamocená a zcela odtržená od dění. Občas zkontrolovala statistiky jen proto, aby si připomněla, že je stále ve hře. Stromy dostávaly zlověstnější podobu, jejich stíny mátlý oko. Bzukot a cvrkot hmyzu se stával stále tišším, až v jednom okamžiku zjistila, že ji obklopilo tísnivé ticho.

Leoně se rozbušilo srdce. Ticho obvykle znamenalo pouze dvě věci. Blížící se problém anebo blížící se smrt. Odlepila oslizlé prsty od rukojeti mačety, dvakrát s nimi zkusmo zahýbala a pak ji znovu pevně sevřela. Ať už to byla její nová schopnost, nebo prostě jen náhoda, něco ji lákalo přijít blíž k hustě rostoucím stromům obrostlých liánami. Namířila zbraň před sebe a protáhla se mezi větvemi.

Chvilku to vypadalo, jako by se procpávala skrz mokré a studené provazy. Záhy ale bujná vegetace zmizela a před ní se rozprostřel mokřad, který nejvíc ze všeho připomínal černo-zelené jezero s drobnými ostrůvky. Místo vypadalo poklidně a děsivě zároveň. Uprostřed se na vyvýšeném místě skláněla majestátní vrba. Její dlouhé, jako vlasy padající větve ozařovalo jemné světlo.

Stříbrná orchidej!

Zalapala po dechu. I na tu dálku si byla jistá. Jen několik desítek metrů daleko rostla poslední část jejího úkolu.

Leona se rozhlédla ze strany na stranu. Hladina jezera působila jako černé zrcadlo. Skoro to vypadalo, jako by se po něm dalo přejít. Tak naivní však nebyla. Přestože tu a tam zahlédla



růst rákos či trčet větev, neměla v úmyslu se k cíli brodit. Mokřad zřejmě nebyl extra hluboký, zato si však uměla dobře představit ohavnosti, které se v něm skrývaly.

Nakonec se rozhodla využít vyvýšených kopečků. Upevnila mačetu na záda a rozběhla se. Skočila přesně a vrstva porostlé hlíny se proti všem očekáváním ani nepropadla. Okamžik hledala balanc a jakmile získala rovnováhu, zůstala chvíli tiše stát.

Nic.

Zhluboka vydechla a připravila se k dalšímu skoku.

Přejete si přijmout Akrobacie (Ob, Vy) jako schopnost?

Ano! Rozhodně ano! Už se nadšeně chystala otevřít statistiky, když náhle kolem ostrůvku zašplouchala voda.

„Ale to ne!“ vyjekla. „Vždyť jsem do té vody ani nestoupala.“

Ozvalo se zavřčení, jako by byl její názor zcela irelevantní. Po hladině se rozběhly vlny a Leona na poslední chvíli přeskočila na jiný plácek, než kolem ní zacvakala ozubená tlama.

Krokolisk, level 7.

Schopnosti: Drtivý stisk, úder ocasem.

Marně pohlédla směrem k vrbě. Vytáhla mačetu a znovu uskočila, jenže již nepočítala s nově nabytou akrobacií. Provedla salto a kombo útok, avšak vůbec nemířila, takže se ke krokoliskovi otočila zády. Se šplouchnutím dopadla do bažina-té vody.

Nebezpečné prostředí: Mokřad úrovně 2, aktuální ochrana je 0.

Efekt: -70 % regenerace staminy, -80 % rychlost pohybu, -50 % rychlost útoku.



Zaúpěla, protože z ní bažina zcela vysála staminu. Zmohla se maximálně na základní útok, který ale na monstrem neměl žádný účinek.

Obdrženo zranění: 42, celkem životů 19/61 (drtivý stisk).

Pokusila se znovu vyškrábat na plácek, ale bez staminy neudělala ani úhybný kotoul. Pocítila simulaci bolesti.

**Obdrženo zranění: 28, celkem životů -9/61.
Zemřela jste.**

Pokud je na vás monstrem příliš silné, zkuste zlepšit své statistiky nebo vybavení.



Leonin návrat přivítala její osada jakoby nic. Sama musela čekat dvě minuty na znovuzrození. Během té doby buď mohla dokola sledovat svou trapnou smrt, anebo si pouštět herní reklamy. Rozhodla se proto pro třetí možnost, a to zjistit, co se odehrálo v posledních vteřinách.

Přijala jste schopnost Akrobacie.

Úroveň schopnosti: 1

Počet obsazených schopností: 3/4

Popis: Vaše tělo je pružné a ohebné. Umíte dobře využívat dynamiku pohybu a každý útok je spíš smrtícím tancem než obyčejným úderem.

Zlepšuje: Obratnost, vytrvalost.

Účinnost: Zvýšená šance na úhyb a vyhnutí se kritickému zásahu. 4% šance na provedení kombo útoku. Zlepšuje jízdni vlastnosti mountů.

Akrobacie byla sice super, ale ten zbytek už tak dobrý nebyl. Do dalšího levelu jí před smrtí chyběly jen 4 body zkušeností. Nejspíš by stačilo nakopnout žabu, jenže po smrti jí úroveň klesla na nulu. A navíc ztratila všechny předměty, které nasbírala od posledního záchytného bodu. A vzhledem k tomu, že



zatím neopustila hranice svého hexu, a tudíž jediný záchytný bod byla její osada, začínala od nuly. Vztekle kopl do polorozpadlé kašny a vysloužila si pohoršený pohled jednoho z NPC.

„Už jsi přinesla předměty, o které jsem tě žádala?“ zeptala se kněžka provokativně.

„Pracuju na tom,“ odsekla Leona a otevřela mapu. Ještě stále si úplně nezvykla na ovládací prvky umně rozmístěné v zorném poli. Trošku upravila průhlednost a pak se vydala zpátky k mokřadu, kde najde ležet veškeré svoje vybavení.

Cesta jí naštěstí zabrala jen polovinu času. Mobky se spaw-nuly znovu, ale tentokrát se jejich likvidací nezdržovala. Dokud nebude mít zpátky kořist, nemůže riskovat smrt. Čím víc se blížila k mokřadu, tím jí srdce tlouklo zběsileji. Co když tam nic nenajde a všechny úkoly bude muset plnit znovu? Co když sice Otisk duše nezமிழel, ale zůstane viset uprostřed nebezpečného močálu? Násilím spolkla další panické myšlenky a dala se do běhu. Stamina jí létala nahoru a dolů, virtuální zážitek působil děsivě realisticky.

Břehu dosáhla celá udýchaná a zablácená. Nedočkavě se rozhlédla kolem a pak to konečně spatřila. Modrý plamen plápolající asi metr nad zemí. Sebrala plamen a zkontrolovala zadání úkolu.

Mise: Důstojný chrám

Třída mise: Obyčejná.

Popis: Pomozte své kněžce získat květiny, které potřebuje pro rituály.

Požadavek: Přineste svízel (10/10), koniklec rudý (12/12), sasanka bílá (8/8).

Bonusový požadavek: Přineste sazenici stříbrné orchideje (0/1).

Odměna: Proměnná.

Leona zůstala klečet na jednom kolenu a zamyšleně sledovala nehnutou hladinu mokřadu. Krokolisk byl level 7 a i kdy-



by se jí ho nějak podařilo vylákat na břeh, se svým levellem proti němu neměla šanci. Ještě se nenaučila ani další techniky a používala pouze základní zbraň. Snažila se vzpomenout si, zda příšeru nějak vyprovokovala, avšak žádnou chybu si neuvědomovala. Po ostrůvcích skákala s jistotou. Mohla by zkusit postup zopakovat, ale nejspíš by si přivodila jen další otravnou posmrtnou hlášku a pauzu. K mýtickému ostrovu musela existovat jiná cesta.

Zvedla se zpátky na nohy, levou nohavici přitom pokrýval nános bahna. Bylo v bažině vůbec něco, co nebylo totálně otravné? Zhnuseně protočila oči. A rázem zpozorněla.

Mokřad tvořilo téměř kruhové jezero. V jeho dosahu rostly gigantické stromy, které tu a tam zakořenily i na nánosech bahna vystupujících z hladiny. Na přeskok dělila stromy přílišná vzdálenost, ale jejich koruny už ne. Rozpínaly se do šíře, navzájem se proplétaly a svojí hustotou zcela zamezovaly přístup dennímu světlu.

Tohle už bylo něco! Vyhledala nejbližší strom, na který by se dalo šplhat, upevnila si mačetu na zádech a začala se drápat nahoru.

Kůra stromu vytvářela složitou strukturu, takže se v ní dalo dobře zachytit. Její obuv i oblečení krásně kopírovalo tělo. Rozhodla se, že se raději nebude dívat dolů, a tak zaprutile sledovala cíl. Větev, přitáhnout se, nabrat rovnováhu, nahmátnout oporu a znovu. A znovu. Čím výš lezla, tím se větve stávaly kluzčími a olezlejšími. Brzy měla celou bílou košili černou jako uhlí. O tváře se jí třely tlející listy a odlupující se kůra nepříjemně klouzala. Vylezla další dva metry a pak najednou nic nebylo. V panice se přitiskla ke kmeni, protože se neměla kde jinde zachytit. Žaludek se jí zhoupł, když pohlédla pod sebe. Pud sebezáchovy byl příliš silný. Mozek prostě odmítal uznat virtuální realitu. Vše pro ni bylo skutečné.

Když se konečně dokázala jakž takž uklidnit, polkla nahořklé sliny a zkusila najít jiný záchytný bod. Jenže další větev



rostla mimo její dosah. Pomalu jí docházelo nevyhnutelné. Bude muset skočit.

Leona se jednou rukou přidržela kůry a druhou natáhla před sebe. Nohy se jí po vyplavení adrenalinu trásly a hořely zároveň. Tříkrát se zhluboka nadechla a pak donutila tělo k pohybu.

Už když se odrážela, tak věděla, že to nevyjde. Byl to ten pocit, kdy víte, že jdete dělat něco, co nechcete, věříte, že to vyjde, a přesto máte tušení, že to nevyjde. Její ruce minuly větev o několik čísel. Jakmile po ní sáhla gravitace, prořízl ticho vrískot. V uších jí zaburácel vítr smíchaný s vlastním křikem. To vše trvalo jen vteřinu. Stejně tak to mohla být věčnost.

Obdrženo zranění: 20, celkem životů 41/61 (pád z velké výšky).

Leona se s námahou zvedla na loktech. Bolela ji žebra, a to i přes snížené smyslové vnímání. Chvilková dezorientace nastěší rychle ustoupila. Spadla sice dolů, ale jen asi o tři metry. Zůstala napůl viset na široké větvi, jež ji zachytila jako záchranná síť. Poměrně tvrdá síť. Ale stačila na to, aby nezemřela.

Levou nohu přehodila dál přes větev a posunula těžiště, aby na ní seděla bezpečně obkročmo. Pak se začala sunout pozadu ke kmeni. Tam se na chvíli vyčerpaně opřela a pohlédla znovu do korun stromu.

Ať už to byla chyba vývojářů, nebo si jen vybrala špatný strom, vzdálenost se opravdu nedala překonat jinak než skokem. Na moment měla chuť celý tenhle dodatečný quest vzdát a prostě se vrátit. Úkol by splnila a kněžka by jí dala základní odměnu. Nejdřív ji napadlo, že by se podívala na fórum, aby zjistila, co za orchidej dostane, ale pak jí došla marnost této snahy. Quest byl zcela nový, sama si nepamatovala, že by coby elf plnila něco podobného. A pokud mají i ostatní hexy v nové virtuální verzi podobné bonusy, s bažinou se nikdo zdržovat



nebude. O to víc v ní zahořela touha pokořit výzvu. Ne! Tohle si ujít nenechá.

Stoupla si, aby vylezla zpět na původní bod, a pak jí náhle došla spásná myšlenka. Ještě stále nerozdělila 3 body mezi své atributy. Otevřela staty a pořádně si pročetla popisky.



Nejlépe z toho rozhodně vycházela obratnost. Přidala dva body a poslední vložila do soustředění, které mělo vliv na přesnost. Spokojeně si prohlédla výsledek a dala se do šplhání.

Rozdíl pocítila okamžitě. Netušila, jak to hra dělá, ale skutečně nabyla dojmu, jako by se naučila něco nového. Takhle nějak se možná cítil Neo v Matrixu.

Na výchozí místo se dostala rychleji než posledně a její sebevědomí citelně vzrostlo. Už když se znovu stavěla na větví a od smrti pádem ji dělila jen dokonalá balanc, věděla, že tentokrát to vyjde. Připravila se ke skoku, zpevnila tělo a pak se prudce vymrštila vysoko do prostoru.

Její dlaně sevřely kůru s nebývalou intenzitou. Představa, že se houpe dvacet pět metrů vysoko, málem způsobila paralýzu rukou. A pak se z ničeho nic objevila hláška:

Přejete si přijmout Přítel výšek (Ob, So) jako schopnost?

Minimální požadavky: Obratnost 15.

Nad tímhle nemusela přemýšlet. Nikdy v životě podobný skill nevyužila, ale sušit sloty na potom není vždycky dobrá strategie. Přijmout!

Možná překvapila samu sebe, když se ladným výmyskem vyšvihla na větev, přehodila pravou nohu přes, obkročmo se dvakrát zhoupala a pak se vymrštila do podřepu. Jako kočka zůstala

Atribut	Účel a efekty
Síla (Sí)	Fyzická síla postavy. Ovlivňuje především množství HP a celkovou sílu v rukou, která určuje poškození zbraní na blízko. Pomáhá také s nosností a částečně i s odolností vůči fyzickému zranění.
Obratnost (Ob)	Pohyblivost, rychlost a ohebnost. Schopnost provádět různé formy atletiky, lezení, skákání, úhyby a další rychlé manévry. Nezbytné pro zručnost a pomáhá také s přesností a celkovou zásobou staminy.
Vytrvalost (Vy)	Vytrvalost a fyzická postava. Primárně ovlivňuje zásobu staminy a vlastností, inventáře, ale pomáhá také se zásobou many a malou mírou i celé řadě dalších fyzických vlastností, jako je zdraví nebo odolnost proti jedům.
Odolnost (Od)	Fyzická obranyschopnost postavy. Nejdůležitější úlohou je zlepšení odolnosti vůči fyzickému poškození, jedům, nemocem nebo zraněním. Zvyšuje také množství HP, i když ne tolik jako síla.
Charisma (Ch)	Kouzlo osobnosti a sociální interakce. Ať už představuje šarm, respekt, nebo důstojnost. Zlepšuje jakoukoliv komunikaci s NPC a ovlivňuje sociální schopnosti, jako je obchod, vůdcovství, řečnictví a další.
Intelligence (In)	Schopnost využívat logiku a analyzovat situace. Ovlivňuje zásobu many a sílu kouzel, ale je důležitá i pro všechny schopnosti postavené na inteligenci (alchymie, taktika...). Lehce zlepšuje šanci na kritický úder a odolnost vůči magii.
Síla vůle (Vů)	Vnitřní síla a odvaha postavy. Schopnost nenechat se ovlivnit mentálně nebo magií. Pomáhá potlačit únavu, takže v malé míře zvyšuje manu a staminu. Silnější vůle též zlepšuje sílu kouzel.
Soustředění (So)	Pozorovací talent i soustředění postavy. Ve velké míře zlepšuje reflexy a přesnost na dálku i šanci na kritický úder. Nezbytné pro udržení aktivních kouzel po delší dobu. Pomáhá také se zručností nebo při činnostech vyžadujících koncentraci.



příkrčená, fascinovaná nově nabytou schopností. Hluboko pod ní se rozkládaly zčernalé plochy močálu.

Využila chvíle, než si zregeneruje staminu, a dala se do čtení nové schopnosti.

Přijala jste schopnost Přítel výšek.

Úroveň schopnosti: 1

Počet obsazených schopností: 4/4

Popis: Skutečnou svobodu zažíváte jen nad korunami stromů. Neznáte závrať ani strach z hlubiny. Sebevyšší vrchol hory už nikdy nebude překážkou.

Zlepšuje: Obratnost, soustředění.

Účinnost: Získáváte schopnost pohybu ve výškách.

V závislosti na úrovni schopnosti se vám otevírají nové možnosti pohybu. Riziko pádu se snižuje o 30 %.

Rychlost lezení a horolezectví se zvyšuje o 5 %.

Tak tohle bylo super! Spolu s akrobacií bylo vše najednou mnohem snazší. Podobným postupem vyšplhala ještě asi sedm metrů, než byly větve dostatečně husté, aby mohla začít zvažovat přesun v korunách stromů. Tak nějak čekala střet s další obludou, ale kupodivu se nová překážka neobjevila. Jako Tarzan skákala mezi větvemi, občas některou z nich použila jako hrazdu, jindy se prostě jen zhoupla na liáně.

Vaše schopnost Přítel výšek se zlepšila! Úroveň schopnosti: 2

Leona poprvé od vstupu do hry zavýskla radostí. Během pěti minut překonala vzdálenost mezi břehem a ostrůvkem s vrbou. Nakonec vyhledala vhodný strom a po jeho větvích sešplhala dolů.

Její seskok utlumila vrstva huňatého mechu. V příkrčení zůstala celou minutu, než se odvážíla napřimit a pořádně se rozhlédnout kolem dokola.



Nic.

Voda zůstávala klidná. V jejím nitru se znovu usadil osten nervozity. Orchidej rostla na travnatém plácku a její záře zahalovala okolí téměř magickým světlem.

Leona se zhluboka nadechla a zavřela oči. Na tohle ani nepotřebovala Šestý smysl. Bylo úplně jasné, co se stane. Buď na ni květina zaútočí, jakmile se jí dotkne, anebo zaútočí něco jiného. Další možností bylo vzednutí hladiny, které jako tsunami zalije celý ostrůvek a spláchne ji do močálu. Psychicky se připravila na blížící se střet s květinou a vytáhla mačetu. Popošla dva kroky a opatrně do orchideje šťouchla špičkou zbraně.

Nic.

Orchidej se lehce zatřepotala a její záře se nezúčastněně linula dál. Dobrá tedy... nastala fáze dvě. Přiklekla a květinu utrhla.

Ani nyní se apokalypsa nekonala. Stejně ticho, stejný klid. Začala se cítit jako idiot. Každý úkol měl přece své řešení. Ona našla tajnou cestu na ostrov a hra ji proto odměnila. Z vrby sice spadlo několik divných kulatých věcí, ale včas uskočila. Malé chlupaté koule zůstaly bezpečně vrčet v trávě.

„Někdy příště,“ usklíbila se.

Uložila orchidej do inventáře a pak se vydala zpět ke břehu. Přidané body obratnosti byly užitečné i u skákání. Odrazila se, dopadla přesně doprostřed ostrůvku vyčuhujícího z močálu, srovnala postoj a přemístila se na další. Po třetím skoku ji však radost opustila.

Těsně za sebou vycítila pohyb.

Krokolisk, level 7.

„Ale no taaak! Do háje! To není...“

**Obdrženo zranění: 62 (kritický zásah), celkem životů
-1/61 (drtivý stisk).**

Zemřela jste.



Návrat do osady provázel proud nadávek. NPC její počínání sledovala s chladným klidem a kněžka neztrácela čas. „Už jsi přinesla předměty, o které jsem...“

„Ty už jdi taky do p...“

Leona se kousla do rtu. Ještě by ztratila reputaci. Opět měla prázdný inventář. Opět mohla začít znovu. K čertu s orchidejí. Vezme, co nasbírala, a pak se uvidí. Poklusem se vydala k močálu, mapu nyní už skoro nepotřebovala.

U břehu ji čekal další šok... Veškeré její vybavení se chvělo na ostrůvku desítky metrů daleko. Smutně svěsila ramena. Za všechno mohla ta orchidej. Na jednu stranu to čekala. Objekt byl součástí úkolu, a ke všemu bonusového. Bylo jasné, že vývojáři pojistí základní mechaniky a nenechají hráče získat předměty záměrnou smrtí. Plamen duše pak zůstával na nejbližším bezpečném bodě. Pokud hráč například spadnul do propasti, zůstaly všechny jeho věci metr od hrany, kde si je mohl relativně snadno vyzvednout. Někdy se povedlo, že si hra pamatovala záchytné body na „veřejných místech“, ale v tomto případě byl verdikt nevyhnutelný.

Do očí jí vhrkly slzy. Prakticky poslepu se vrhla k důvěrně známému stromu, zničená představou, že bude muset celou cestu absolvovat znovu. Alespoň, že jí její schopnost pohybu ve výškách opravdu hodně usnadnila práci. Doposud složité úseky překonala bez potíží a kupodivu za pár minut shlížela na ostrůvek z koruny stromu. Schopnost se jí už nezvýšila, nejspíš bylo zapotřebí splnit další požadavky a skill checky.

Tentokrát se nezdržovala. Seskočila na zem, pro jistotu sebrala nejdřív obsah celého inventáře a teprve pak zamířila k orchideji. Podle systému už jeden kus měla. Co když orchidej neutrhne? Objeví se krokolisk znovu? Nejspíš ano. Pak se ale potměšile usmála. Prostě se vrátí zpátky po stromech. Uškubla pro jistotu ještě jednu orchidej, když už tu stála, a vydala se ke kmeni. A opět ji přešla radost.



Větve začínaly růst příliš vysoko, při seskoku si to ani neuvědomila. Zkusila strom obejmout a posunout se po kmeni výš. V tu chvíli jí na hlavu spadla chlupatá koule a další následovala za krk.

Vztekle odstoupila od stromu a sáhla za sebe. Vytáhla vrčící kouli, která nejvíc ze všeho připomínala chlupatého mořského ježka s malýma zapadlýma očima a vyceněnými jehličkovými zuby.

„Co to do prdele zase je!“

Agresivní tvor dál pokračoval ve snaze znepríjemnit jí život. Bohužel pro ni se ukázalo, že rozhodně nežije sám. Odskočila od stromu a vztekle mrštila věci pryč.

„Táhni, ty zatracenej chlupatej hakisáku.“

Tvor vydal táhlý švitořivý zvuk, jako kdyby odpálila potlouk ve famfrpálu, a vysokým obloukem pročísl vzduch.

„Nenávidím tuhle bažinu a nenávidím...!“

Její litanii přerušil krokolisk, který se elegantním pohybem vymrštil ze stojaté vody a chňapl po letícím objektu. A Leonu v tu chvíli napadla spásná myšlenka.

Vrátila se ke stromu a začala do něj třískat mačetou. Jako v odpověď začal z koruny padat jeden „hakisák“ za druhým. Vydržela několik kousnutí a nasbírala jich plnou náruč. Pak se se zmítajícím a pištícím klubkem přesunula na samotný břeh bažiny. Připravila si jednoho tvora do ruky, skočila na ostrůvek a zároveň hodila hakisák co nejdál do mokřadu.

Vlevo ve výhledu se jí objevilo krokoliskovo zdraví, protože hra identifikovala započatý souboj. Stvůra se však hladově vrhla po návnadě.

Leona neváhala. Okamžitě začala skákat z ostrůvku na ostrůvek. Vyfasovala sice několik dalších kousnutí a zdraví se jí snížilo asi o 30 bodů, avšak radost vše vyvážila. Kdykoli se krokolisk rozjel jejím směrem, hodila co nejdál od sebe hakisák. Někde v půlce mokřadu začalo dokonce krokoliskovo zdraví klesat! Přinutila se dál soustředit a když konečně bezpečně dosáhla břehu, neubránila se úžasu.



Krokolisk, level 7.

Uděleno zranění: 5, zbývá 110/115.

Uděleno zranění: 4, zbývá 106/115.

Uděleno zranění: 6, zbývá 100/115.

Netušila, co přesně hakisáky dělají, ale evidentně se jim v útrokách ještěra moc nelíbilo. Životy padaly dolů rychleji a rychleji, až najednou...

Uděleno zranění: 4, zbývá -2/115.

Nepřítel zabit, získáno 322 zkušeností.

Dosažen level 2!

Dosažen level 3!

Na level 4: 29 zkušeností.

Získala jste 3 body atributů, aktuálně máte 3.

Odemkl se vám 5. slot pro schopnosti. Další slot vyžaduje level 25.

Získány předměty: Tesáky z krokoliska (4), šupiny z krokoliska (10).

Získáno ocenění: „David proti Goliášovi“.

Získáno ocenění: „Kdo má za ušima...“.

Odemčena kniha achievementů.

Získán achievement: První zabití.

Záplava hlášek jí vyrazila dech a dvojité vylevelení zaplavilo tělo jako orgasmus. Zatetelila se blahem a spokojeně zavřískla.

„To čumíte, co?!“

Stream ani nahrávání zapnuté neměla, přesto jí to nezabránilo spokojeně se napařovat na břehu. Když se konečně uklidnila, potlačila touhu začít se hrabat v bodech a zamířila do vesnice. Zbývaly jí poslední minuty světla a bylo zcela jasné, že noční bažina nabídne něco odporného. Dvě smrti po pár hodinách hraní byly až.



Na hranici dorazila doslova s odbitím herní noci. Zapnula mapu a s jistou dávkou úlevy i obav sledovala, jak se okolí plní červenými tečkami, černými lebkami, ale i otazníky. Jak je možné, že výchozí hex hrozil takovým nebezpečím? V mírumilovných lesích ani na planinách nebylo po nepříteli téměř památky. Hráč musel vyrážet do okolních lokací, aby nasbíral zkušenosti a cenné předměty. Možná by jí to mohlo být nakonec ku prospěchu.

Premítání o budoucnosti jí nevydrželo dlouho. Jako první zamířila nedočkavě ke kněžce. Úkol splnila i s bonusem, a proto se nemohla dočkat, jakou speciální odměnu získá.

NPC ji přivítalo naučeným textem.

„Už jsi přinesla předměty, o které jsem tě žádala?“

Leona potvrdila interakci a odpověděla: „Ano, kněžko. Mám vše, o co jsi žádala. Dokonce i něco navíc.“

Ženiny oči se rozšířily úžasem.

„To není možné,“ zašeptala, když se v přítmí rozlilo stříbrné světlo.

„Přála sis tuto orchidej, je mi ctí ti ji předat. Necht' je důkazem mé oddanosti této osadě.“

Kněžka se rázem zatvářila přístupněji. Sevřela křehký stvol a prsty sáhla do okvětí, odkud vytáhla semínko. Květina rázem zhasla a hřejivé světlo začalo sálat z něj.

Splněna mise: Důstojný chrám

Třída mise: Neobyčejná (aktualizováno).

Popis: Pomozte své kněžce získat květiny, které potřebuje pro rituály.

Požadavek: Přineste svízel (10/10), koniklec rudý (12/12), sasanka bílá (8/8).

Bonusový požadavek: Přineste sazenici stříbrné orchideje (1/1).

Získány odměny za splněnou misi včetně bonusu:

Změna reputace: +50 pro vesnici, aktuálně máte 50.

Odemčena schopnost chrámu: Rozhovor s bohy.



**Získány předměty: Eponin náhrdelník, léčivý lektvar,
lektvar staminy.**

Získáno 100 zkušeností.

Dosažen level 4!

Na level 5: 129 zkušeností.

Získala jste 1 bod atributů, aktuálně máte 4.

„Naše vesnice je ti zavázána.“

Leona jí zlehka pokynula hlavou a přisedla si k ohništi, které se objevilo po jejím návratu. Konečně měla možnost zpracovat všechny změny. Především její vesnice prodělala lehký vývoj. Svatyně, která byla ještě před chvílí polorozpadlou chatrčí, měla kolem sebe nyní rozmístěné lešení, střechu držely dohromady pobitá prkna a kolem obvodových zdí vzniklo několik záhonů.

Dále se objevilo ohniště umožňující rychlou regeneraci postavy. Debuffy klesaly o 50 % rychleji a též se zrychlilo učení či čtení různých svitků a knih. Leona neměla zatím nic, co by mohla studovat. Místo toho se odhodlala otevřít globální žebříček. Přeci jen už to nemohla dál odkládat.

Stalo se přesně to, co čekala. Její jméno zářilo někde na konci desetitisícového seznamu. Počet bodů byl žalostný. Kolonka pro cech byla prázdná a stejně tak se naštěstí nezobrazoval její hex. Vsadila by se, že ta řada hráčů na posledních místech patřila výhradně majitelům bažiny. Přece jen se ale našlo něco zajímavého. Minimálně ze začátku mívali hráči podobné počty bodů. Mohl za to součet jejich levelů i úroveň vesnice. Nežřídka se stalo, že první dny byli za sebou vyrovnány fronty hráčů s rozmezím jednoho bodu nebo dokonce se stejným počtem. Ti pak byli seřazeni abecedně. Její přezdívka byla první mezi posledními. Rozklikla podrobnosti o bodech, což mohla učinit jen u svého profilu, a brzo jí došlo proč. Obdržené achievementy dodaly solidní boost.

Zavřela žebříček a zamyšleně si podepřela bradu. Pokud se jí podaří co nejdřív vylevelit vesnici a dohnat ztrátu, mohla



by se postupně posouvat v žebříčku se solidním náskokem na podobně silnou skupinu. Ostatní hráči nezjistí, že patří do trapné bažiny, a nemají ani možnost zkoumat zdroj jejich bodů. Zkušený člověk sice dokázal valnou většinu z toho odhadnout pozorováním, chtělo to ale čas. Pokud to na sebe samozřejmě neprozradí streamem. Už potkala pár bláznů, kteří brečeli při boji a divili se, jak nepřítel zná veškeré jejich plány. Demence některých lidí prostě neznala mezí.

A právě kvůli bažině se nakonec rozhodla, že nepůjde žádnou cestou streamů. Setkání s krokoliskem v ní sice ze začátku vyvolalo jen negativní emoce, po vítězství se však rozladění stalo jako vždy pouhým stínem a lákalo k malému plamínku naděje. Co když se jí podaří zdolat i další nástrahy, o kterých moc lidí neví? Mohla by se stát mocnou, a přitom tajemnou neznámou, kterou by chtěl každý do cechu. Jenže oznámit všem svou lokalitu by bylo jako dostat cejch. V normálním světě profi hráčů by na to samozřejmě nikdo nebral zřetel, a naopak by se tím radoval z různorodosti bonusů. Jenže tohle nebyl normální svět. Někdo by z něj musel vykopat všechny pozéry, instagramery, nabubřelé streamery, rozmazlené děti a přeboostělé zbohatlíky.

Rozhodla se proto nechat spoluhráče jejich mrzkým osudům a prozkoumala obsah inventáře. Svůj skromný majetek mohla už nyní považovat za výjimečný. Kořist z krokoliska jí nebyla k ničemu, protože se nevěnovala alchymii, ale určitě dokáže suroviny nabídnout na tržišti za výhodnou cenu. Eponin náhrdelník přidával +2 body k obratnosti, +10 % k rychlosti mounta a umožňoval ochocení neobyčejných a vzácných mountů bez nutnosti schopnosti. To byl úžasný úlovek! A ještě pořád jí zbývala jedna orchidej. Teoreticky by ji mohla farmit. Vrátit se na místo, zabít se, počkat, až se spawně nová a takhle nějak pořád dokola i za cenu ztracených zkušeností. Hra však měla poměrně přísná pravidla proti používání glitchů a častá smrt jen prodlužovala čas znovuzrození. Hráč prostě musel hrát s rozvahou, a ne se vrhat do nebezpečí jako blázen. Nechala orchidej zatím být a zavřela inventář.



Jako poslední si nechala statistiky. Zničenonic se z levelu 1 dostala na 4. Přibýly jí hned 4 body, které mohla rozdělit do atributů. Schopnosti jí obsadily čtyři sloty z pěti. Až do levelu 25 tak má místo pouze na poslední schopnost. Zajímalo ji, jestli krokoliska zabila správným způsobem anebo překvapila samotné vývojáře. Něco jí říkalo, že ty ozubené hakisáky měly být spíš překážkou pro ni. Určitě se nepočítalo s tím, že po jednom úkolu, i když rozšířeném, poskočí takto daleko. Další tutoriálové úkoly by pro ni měly být nyní brkačka. Otevřela jiný úkol, který předtím jen letmo prolétla a dala se do čtení.

Mise: Nová výstavba

Třída mise: Obyčejná.

Popis: Pomozte svému staviteli získat zpět ztracený materiál.

Požadavek: Dopravte zpět do vesnice stavitelův vozík.

Odměna: Obyčejná.

Hmm... Tady žádná dodatečná odměna nebyla? Příkladná by, že když četla úkol napoprvé, měla dodatečné zadání též. Buď se tedy spletla, anebo si mohla vybrat splnění bonusu jen u jednoho z NPC. To znamenalo, že stavitel ani hostinský už jí nic unikátního nedají. Tak to je skvělý. Kdyby to věděla, lépe by si rozmyslela, co začne plnit jako první. Náhrdelník byl sice fajn, ale třeba přišla ještě o lepší věci. Na fóru nic podobného nečetla. Začala mít dojem, že vývojáři si informace před vydáním hry dost pohlídali. Jenže to nemohla vědět.

Leona se protáhla a zkontrolovala herní čas. Ještě šest hodin bude noc, a i když postoupila o několik levelů, pobyt v bažině rozhodně riskovat nebude. Zahájila proto odpojení, a přestože v reálném světě bylo brzké odpoledne, rozhodla se využít chvíli a zařídit pár věcí. Další úkol už stejně nebude nic extra těžkého.

Úkoly vybírejte pečlivě.



Odpoledne utíkalo pomalu. Poté, co se „vrátila“ do vlastního těla, zůstala ještě deset minut nehybně ležet. V myšlenkách se mísily obrazy a představy. Vlastní sebeuvědomění přicházelo dlouho, a to byla ve hře pouhých pár hodin. Už nyní však měla zvláštní pocit živého snu. Ten pocit ji svíral a nakonec i donutil vstát z polohovacího křesla.

Věděla, že neusne, na to byla příliš rozrušená. Musí si ale šikovně rozvrhnout síly. Minimálně prvních pár dnů budou lidi hrát nadoraz. Klíčové je proto využít chytře posuny času. Ve hře běžel čas asi o třetinu rychleji. Proto měla prostor splnit všechny položky z provizorního seznamu zdravé životosprávy. Ze streamu znala pár lidí, kteří běžně doháněli svá těla za únosnou mez. Do žil jim proudila kapačka a na férovku používali dospělácké pleny. Oblíbený streamer Trustatement na ně dokonce dělal reklamy. Takhle fakt skončit nechce.

Jako první si skočila na záchod a pak do sebe obrátila sklenici vody. Převlékla se do ošoupaných tepláků, suterénním okýnkem zkusila zjistit stav počasí a vyrazila ven. Schody vyběhla po dvou, v přízemí rychle zkontrolovala poštovní schránku, která byla naštěstí prázdná, a nenápadně minula dveře bytné. Poslední, co potřebovala, bylo hádat se o nájem.



Na ulici byl klid. Nebe zakrývala šedá mračna a vzduch voněl svěžestí. Po virtuálním zážitku přesto působil fádně a nudně. Občas se přistihla, že napodobuje rychlé pohyby nebo skoky, které ve hře byly snadné, avšak v realitě nemožné. Dokonce si u jednoho poskočení částečně hnula krkem. Zanádalala, a zatímco si jednou rukou masírovala zátylek, v druhé svírala mobil s krokoměrem. Procházka jí zabrala hodinu, během níž dostala znovu záchvat vzteku a nenávisti vůči Peterovi Baráčikovi. Možná by si na něj mohla někde počkat a promluvit si s ním pěkně zblízka. Jenže čas jsou peníze a v její pozici se tohle prastaré pořekadlo vyjímalo ještě o fous jízlivěji.

Cestou zpátky už nervózně pokukovala po hodinách. Nemohla se dočkat, až se ocitne zpět ve hře. Znovu se propířila kolem bytné, sestoupila k bytu a za hlasitého zavrzání proklouzla dovnitř. Z lednice popadla balenou hotovku a strčila ji do mikrovlnky. Hrášek s masem naplnily byt glutamátovou vůní, přesto se přinutila vše sníst. O pět minut později už před očima viděla herní upoutávky a její tělo zalila známá slast.

Vesnice ji přivítala přesně tak, jak ji nechala. Cvrkot hmyzu a kuňkání žab ohlašovalo jítro lépe, než by to svedl kdejaký kohout. Pod nohama čvachtala mokrá země, z vysokých stromů jí občas spadly studené kapky za krk. Ano. Pořád tohle místo nesnáší do morku kostí. Milovala tuhle hru. Milovala, a přesto nenáviděla.

Jako první se vrhla na splnění úkolu pro stavitele. Hostinský po ní chtěl zabít několik krys a další havěť, s čímž se teď špinit nechtěla. Zkontrolovala mapu, označila si lokalitu se ztraceným vozíkem a vyrazila na cestu.

Čím hlouběji se dostávala, tím se postup stával náročnějším. Opět si musela začít prosekávat cestu, vše trvalo dvojnásob déle, než čekala. Za pár dní snad bude mít dostatek NPC, aby začali okolí vesnice zvelebovat. Jenže to by musela zvednout level vesnice. Nebo spíš nejdřív vůbec z osady tu vesnici udělat. A k tomu zas potřebovala suroviny. A pokud



by si někdo myslel, že je dřevo a kámen zbytnou komoditou, šeredně by se spletl. Za polovinu cesty našla pouze shnilé klacky a pár větví. Jeden menší strom se pokusila pokácet, ale výsledným efektem bylo pouze mokré dřevo nevhodné ke stavbě. Odpolední optimismus zase nahradily chmury. Bloudila kolem dokola v kruzích a ani se jí nedařilo najít ten pitomý vozík. Místní chat byl mrtvý a do globálního ještě neměla přístup. Když proto o půl hodiny později konečně dorazila k cíli, neměla skoro ani radost.

Stavitelův vozík našla zhroucený podél cesty. Nebo alespoň u něčeho, co tu cestu připomínalo. Jedno kolo odpadlo, čímž se náklad prakticky převrhl. Mezi kapradinami zahlédla několik beden.

Tak tedy vzhůru do toho. Sehnula se k upadlému kolu a pokusila se ho zvednout. Její ruce však pouze pročíslly vzduch.

„Co to má...“

Zkusila to znovu a právě v ten okamžik jí nad hlavou proletělo něco těžkého a masivního. Svist doprovodilo zacinání řetězu a hrdelní zafunění. Instinktivně se vrhla vzad a provedla precizní kotoul. Kupodivu jí v tom herní mačeta nepřekážela.

Vaše schopnost Akrobacie se zlepšila! Úroveň schopnosti: 2

Stamina jí klesla skoro na polovinu, přesto úspěšně tasila zbraň. Zaostrila před sebe a stanula tváří v tvář psovitě šelmě, jejíž černé oči lesklé jako dva šváby na ni zíraly se stejným překvapením.

Uběhly dvě vteřiny.

Pak další dvě. Nato nepřítelův čenich začichal v prostoru a slabé vrčení se proměnilo v překvapivě lidský hlas.

„Tak to mě podrrrř.“

Asi metr sedmdesát vysoký gnoll se napřímil na zadních a sklonil řemdiň, který držel v prackách.



Leonu už zase pokrýval nános bahna, s napřaženou mačetou musela vypadat jako blázen. Potřebovala ještě okamžik, než jí konečně došlo, že stojí tvář v tvář jinému hráči.

Corbac_513, level 2. Gnoll, strážce.

„Tak sejmeš mě už, nebo tady budeme do večera?“ řekl.

Leona povytáhla obočí v němé otázce. Poodstoupila dál a paranoidně se rozhlédla po okolí.

„Jsi tu sám?“

Gnoll se sarkasticky uchechtl, což znělo jako zaržání koně.
„Co myslíš?“

Ticho.

Nějakou dobu bylo slyšet jen kvákání žab.

Mlčení opět prolomil gnoll. „Hele, ne že bych si neužíval místní atmosférru, ale můžeme to už konečně vyřídit?“

„O čem to mluvíš?“ zeptala se zmateně.

Tentokrát se zarazil on. „Ty mě nechceš zabít?“

„Já? To tys napadl mě!“

„Jen jsem se brrránil.“

„Bránil? Vždyť jsem nic neudělala.“

Gnoll vycenil zuby. „Holka, jo? To je fuk... Slídila jsi u mého vozíku. Co asi jiného tady může hráč dělat?“

„To je můj vozík.“

„Ne, není.“

Leona stáhla obočí. To proto nemohla s objektem interagovat? Po dlouhé době otevřela mapu a teprve až nyní si všimla, že opustila hranice svého hexu a dostala se na území jiného hráče.

„Sorry, zabloudila jsem. Hledám vlastní vozík. Chci udělat ten quest se stavitelem.“

Corbac si ji podrobně prohlédl. „Ty teprve hraješ tutorial? A kde jsi vzala ten level? Myslel jsem, že jsi zabiják. Tady v bažině si nějaké smrti nikdo nevšimne. Čekal bych, že mi ukradneš loot a v klidu si počkáš na zmizení značky.“



„Hmmm,“ zabručela. Neměla v úmyslu hned prozrazovat bizarní řešení úkolu s krokoliskem.

Gnoll si ji ještě jednou podezřívavě přeměřil a pak se přesunul k upadlému kolu. „Fajn. Tak jestli je to všechno, mám tu něco na prrráci.“

Leonu tím vrátil do reality. Konečně potkala nějakého hráče a nebyla sama! Zandala mačetu a nasadila smířlivý tón. Level měla vyšší o dva. Šance, že by se neubránila případnému útoku, byla malá.

„Co vlastně děláš v bažině?“

„Co bych tu dělal? Hraju,“ odsekl Corbac nevzrušeně.

„No to mi došlo. Já jen, že v bažině nikdo dobrovolně nehraje. Já teda rozhodně ne.“

„Tak to máš blbý.“

Ticho.

Leonu polilo horko. Připadala si trapně, ale nechtěla hned ztratit rozhovor s první osobou, kterou od začátku hry potkala.

„Mohla bych se tě alespoň na něco zeptat? Nevíš, kde se tu dá sehnat dřevo a kámen?“

Gnoll zafuněl, což si vyložila jako přidušený smích. „Už chápu. Máš potíže se sháněním základních surovin pro lidskou rrasu, co? Máš holt blbej výběr.“

Založila si ruce na hrudi. „Hm, takhle to bude vždycky, co? Musím se prostě za každou cenu přizpůsobit herním pravidlům, jinak mám smůlu. Prostě si vybrat tu nejvíc přeboostěnou věc, nehledě na to, zda z ní mám radost nebo mě to baví. Třeba toho gnolla... Mělo mě napadnout, že tady v bažině prostě nic dobrého nepotkám. Omlouvám se, že jsem tě obtěžovala.“

Corbac se napřímil, vozové kolo zmizelo v inventáři. Na moment čekala, že po ní za tu rasovou poznámku skočí. Místo toho se zamyšleně poškrabal na tmavě hnědém čenichu.

„Zajímavé. Na jednu strrrranu ti nevádí vymykat se a na druhou stranu máš stále přízemní myšlení rozmazlených noobů. Copak že nejsi ve svém lesíku a s elfíčkem?“



Nafoukla se a zrudla ještě víc. Naneštěstí ji v očích zaštípalý slzy. Naneštěstí si toho Corbac všimnul.

„Ale. Ale. Princezna pláče?“

Popotáhla a pak nedobrovolně pustila uzdu svým emocím.

„Ano. Brečím! A víš proč? Tuhle hru, nebo alespoň její starou verzi, hraju už několik let. Těšila jsem se, že si splním sen, místo toho mě podvedli a já skončila na tomhle místě. Na nejhorším hexu, co můžeš dostat. Sama. Přátele ve hře nemám a těch pár známých, co se přece jen připojilo, tak těm se ani neodvážím na oči. Nemohu najít ani ten zatracenej kámen a dřevo. Proč proboha? Proč do prdele nemůžu najít žádný dřevo?! Vždyť je tu tuna dřeva. Táhle je dřevo. Tady je dřevěnej vozík. Dokonce i ta rozestavěná kaple ve vesnici je pobitá dřevem. Tak KDE SAKRA JE?!“

Corbacův čenich se lehce zachvěl, což nedovedla rozklíčovat. Zase se jí smál? Nebo vyjadřoval jinou emoci? Nakonec si povzdechnul.

„Hele, tady žádnou pomoc čekat nemůžeš. Jediný, co ti můžu porradit, je začít se dívat na problémy z úplně jiných úhlů. Tahle hra je mnohem tvárnější, než si myslíš. Vývojáři nejsou blázni, jen hráči jsou pitomí. Viděl jsem to už mockrrrát. Když jsem ještě hrával *Dead by daylight*, tak spousta lidí točila stejné perky. Pak najednou nějaký streamer předvedl specifický build a najednou to všichni začali napodobovat. Jako ovce bez vlastního mozku.“

„To je i důvod, proč jsi dobrovolně tady? Zkoušíš nové výzvy?“ zeptala se ho.

Přikývl.

Jeho rada jí nepřišla nijak užitečná.

„Už jsi někdy bažinu hrál?“

Opět přitakal.

„Ty tutoriálové NPC dávají každý speciální quest. Je to tak? Ale splnit můžeš jen jeden. Co bych získala od stavitele?“

Gnoll zamlaskal. „Mám na sobě napsáno *knihovna*? Odměny jsou individuální. To maj všichni z toho, že jdou hned tou



nejjednodušší cestou a berou si hostinského. Pak se vztekají na fórech.“

Leona nad tím vlastně ani moc nepřemýšlela. Otevřela inventář, označila si stříbrnou orchidej jako aktivní předmět a jakmile se jí objevila v ruce, podala ji Corbacovi.

„Na.“

Jeho oči se zaleskly překvapením.

„Říkám *na*, vezmi si to, jedna mi zůstala. V popisu je, že ji nemůžu prodat. Ale o zakazu předání se tu nic nepíše.“

„Ty jsi splnila úkol pro kněžku?“ zalapal po dechu.

„Ano. Ten vysoký level s tím souvisí, ale neptej se mě jak, stejně to byla haluz jak sviňa.“

Gnoll natáhl pracku, ale pak se zarazil. „Je ti ale jasné, že vůči sobě nemáme žádné závazky? Nepřipojuju se do žádné parrty a nezajímají mě ani cechy.“

Pokrčila rameny. „Nějak už to přežiju.“

Jakmile uchopil rostlinu, systém nabídl přesun itemu. Potvrdila a inventář se zmenšil o jednu položku.

Corbac si květinu se zájmem prohlížel. „Musím se přiznat, že tohle rád vyzkouším. Vždycky jsem si splnil hostinského a stavitele a pak si jednoho z nich vybral.“

„Takže kdybych splnila nejdřív všechny úkoly a teprve pak si šla pro odměnu, systém mě upozorní na nutnost výběru?“

„Jo. Ale já vždycky hraju za neobvyklé rrrasy. Mobka u kněžky je na mě moc silná a jsou questy, které prostě splní jen určité skupiny. Nemůžou mít všichni všechno. Takže díky.“

Mávla rukou a otočila se k odchodu. Ušla několik kroků, když se rozsvítila zpráva.

**Hráč Corbac_513 vám posílá žádost o přátelství.
Přijmout? Ano/Ne.**

Ohromeně se na zprávu zadívala a pak pohledem vyhledala gnolla.



„Jak jsem řekl. S nikým se moc nepřátelím, a navíc nehraju ani na fulltime. Mám dvě dcery a chci s nimi trávit čas, takže nemůžu nikdy nic slíbit. Nic ode mě proto nečekej. Ale za tu orchidej děkuji. Dodrrržela jsi slovo a nezaútočila. To se tady skutečně moc často nevidí. Dobře proto teď poslouvej. Hra je tvárnější, než se zdá. Kámen a dřevo tady prakticky neseženeš. Ne v jejich přirozené formě. Musíš si proto upravit podmínky pro sebe. I kdybys suroviny měla, vesnice se ti zhrroulí v mokřím podloží. Jsi přece jenom v bažině. Avšak všechno má své řešení a i ty nejtěžší dveře se dají otevřít.“

Zlehka se usmála. „Nehrával jsi ty za Brauma?“

Zazubil se a odhalil tím pěknou řádku lesklých špičáků, avšak jeho oči se usmívaly.

„Prostě každá třída a kombinace je hratelná. Musíš jen najít cestu jak. A teď jdi.“

Leona se rozloučila a zamířila směrem ke svému vozíku. Setkání ji nabudilo. Ano, prostě najde řešení, která nikoho jiného nenapadnou.

Vlastní vozík poznala snadno. Upadnuté kolo bez problému sebrala ze země. Jenže hned poté ji přepadla nepřijemná předtucha. Corbac měl level 2, ačkoli říkal, že úkoly plní naráz a pro odměny si dojde najednou. Stejně tak *něco* muselo způsobit zničení vozíku.

Vaše schopnost Šestý smysl se zlepšila! Úroveň schopnosti: 2

Upustila kolo na zem a ustoupila do kapradin lemujících vyšlapanou stezku. Pak vyhledala vhodný strom a vyšplhala nahoru. Díky svým zkušenostem jí to nečinilo žádné potíže. Dub byl silný a jedna z větví krásně zasahovala do cesty asi ve čtyřmetrové výšce. Přidřepla si na ní jako kočka a znehybněla.

Chvilku nebylo slyšet nic než přirozené zvuky bažiny. Vzápětí se však její předtucha zhmotnila. Po silnici se k vozíku opatrně blížili dva skřeti. Načernalá kůže dokonale splývala



s okolím, takže bylo velmi snadné je přehlédnout. Jeden z nich měl na zádech zakroucený luk, druhý držel obouručný meč. Kdyby potkala oba najednou, nebo ještě hůř, kdyby jí vpadli do zad, zatímco by tahala bedny z křoví, mohla by mít se svým levellem docela problém. Vyčkala ještě pár vteřin, aby se ujistila, že jsou opravdu jen dva a tiše se přesunula na další větev, čímž se dostala nad hlavu lučištníka. Sáhla po mačety a skočila.

Skřetí lučištník, level 2.

Uděleno zranění: 45 (kritický úder), zbývá -3/42.

Nepřítel zabit, získáno 49 zkušeností.

Útok shora zastihl obě kreatury naprosto nepřipravené. Lučištníka rozsekla prakticky vejpůl. Dopad jí sice sebral pár životů a skoro třetinu staminy, přesto měla dost energie, aby z kleku rovnou vyrazila vpřed.

Skřetí válečník, level 1.

Úder vedla na spodní žebra. Uslyšela, jak se čepel mačety zakousla do železné košile, a trhnutím vyprostila zbraň.

Uděleno zranění: 27 (obrana 3), zbývá 26/50.

Skřet zařval a ohnal se po ní pěstí. To ji překvapilo, protože čekala úder mečem a celou dobu upírala pozornost na něj. Po ráně do spánku jí před očima vybuchla myriáda hvězd a dostavila se velice nepříjemná simulace bolesti. Samozřejmě to nebyl stejný pocit, jako by dostala ránu v ringu od protivníka, i tak ale zásah cítila. Že by se s vyšším levellem postupně upravovalo nastavení postavy?

Odskočila dozadu a sekla mačetou zesponu nahoru.

Uděleno zranění: 29 (obrana 3), zbývá 0/50.



Nepřítel zabit, získáno 45 zkušeností. Vaše schopnost Sečné zbraně se zlepšila! Úroveň schopnosti: 2

Skřetovo tělo padlo na rozbahněnou půdu, kde se jeho krev smíchala s okolím, takže to vypadalo, jako by se pod ním rozlila ropná skvrna. Znechuceně zkřivila ret a prošacovala obě mrtvolky. Získala pouze patnáct měďáků a zvláštní náhrdelník ze zubů. Zbraně hodnotil systém velice špatně. Uložila nový majetek do inventáře s tím, že ho podrobně prozkoumá později a vrátila se k vozíku.

Nejdřív musela celý náklad vyskládat stranou, aby dokázala zvednout váhu a dostat vozík zpátky na cestu. Pak s pomocí náradí, které našla v jedné z beden, snadno opravila kolo a naložila všechno zase zpět. Spokojeně si dílo prohlédla a zataáhla za oj. Kola vozu se dvakrát otočila kolem své osy, vyryla několik centimetrů hluboké koleje a zastavila se. Zděšeně přiskočila blíž. Pokusila se očistit šprušle od nánosu bahna, ale lepkavá hmota nešla téměř dolů. Zatlačila zpět, aby vozík vyprostila, jenomže kola se jen protočila na místě a zahrabala se ještě hlouběji.

„To snad ne!“ zpanikařila.

Tančila kolem dokola možná deset minut, aby nakonec vyčerpaně klesla na zem. Vozejk uvázl lépe než Artax v bažině smutku.

Jako první ji samozřejmě napadlo napsat Corbacovi, jenže kdyby to udělala, ztratila by veškerou nabytou důstojnost a jistě by se s ní i přestal bavit. Na chvíli si myslela, že by mohlo být lépe, a realita ji opět vyvedla z omylu. Znovu nenáviděla bažinu do morku kostí. Co je tohle za místo? Nálada se jí měnila rychlostí blesku. Každá dobrá událost byla po zásluze potrestána a Leona se pomalu začínala bát jakéhokoliv úspěchu.

Zavřela oči a vyčerpaně opřela hlavu o postranici. Řešení. Všechno má mít řešení. Snažila se přimět mozek k aktivitě, ale místo toho cítila jen prázdno. Čas plynul, zatímco tupě zírala



před sebe a rukama se plácala v hlíně. Vlastně to bylo docela příjemné. Půda vydávala mlaskavé zvuky a čím déle po ní jezdila prsty, tím hedvábnější povrch měla. Dlaní uhladila plochu a pak na ni nakreslila stupidní smajlík. Natáhla se pro klacík, rozlomila ho na čtyři části a udělala z něj tělo. A byl to právě ten nevinný pohyb dřívkem, který jí rázem vyrazil dech.

Všechno má své řešení. Jen musí najít cestu jak!

Vyskočila na nohy a popadla mačetu. Vyhlédla si nejbližší vhodný strom a pokácela ho, což v herním světě nebyl žádný problém. Systém jí sice oznámil, že je dřevo mokré a nevhodné ke stavbě, to jí však neodradilo. Vrátila se k vozíku a přehrabala se jeho obsahem. Vybrala vhodné nástroje a jen co se vrátila ke kládám, nabídla se jí možnost craftícího módu.

Přímo před očima se jí zhmotnila vizualizace suroviny, kterou se chystala opracovat. Provedla návrh a jen co si byla jistá svým záměr, potvrdila.

Přejete si přijmout Řemeslo (So, Ob) jako schopnost?

Znělo to lákavě. Dokonce váhala celou minutu. Avšak k čemu by jí bylo řemeslo do budoucna? Na místě, kde nejsou ani vhodné zdroje? Poslední slot si raději nechá ještě volný. Odmítla nabízenou schopnost a přečetla si nové herní pokyny.

Výroba ze dřeva, délka činnosti 10 min. Přejete si pokračovat?

Ano. Její postava se dala do práce a Leona všemu fascinovaně přihlížela. Klidně se mohla věnovat jiným činnostem, jako čtení fóra či kontrole statistik, anebo mohla využít simulace spánku, jenž umožňovala přeskočit herní čas. Valnou většinu však strávila reálným prožitkem výroby. Za pár let by se klidně mohla dát na dráhu tesaře...

Po deseti minutách před ní ležely dvě dokonalé sáňové lyže. S menším sebezapřením opět vyložila vozík, vytloukla kola



a nahradila je skluznými plochami. Jakmile měla hotovo, vyzkoušela ho nejdřív naprázdno. Popojela s vozíkem a div nezavýskla radostí. Provizorní sáně klouzaly po bahně jako po másle. Vrátila zpět bedny a nářadí, popadla oj a se spokojeným pískáním vyrazila do své vesnice.

Výroba předmětu vám zabere určitý čas, během kterého nelze opustit herní svět. Plánujte proto výrobu s rozvahou.



Leona musela uznat, že simulace výrazů NPC je skutečně věrohodná. Do své osady vjela jako Santa Claus. Chybělo pouze zvířecí spřežení, které by celý povoz táhlo. Část cesty byla z mírného kopečku, a proto asi tři sta metrů před hranicí osady sklopila oj k vozíku, stoupla si zezadu na ližiny a úsek prostě sjela. V reálném světě by situace vypadala asi trochu jinak, ale hra uznala řešení jako adekvátní, a proto nekladla zbytečné překážky. Stačilo se párkrát odpíchnout nohou a frčela jak na koloběžce.

Uprostřed náměstí sestoupila a vítězoslavně dotáhla vozejk před stavitele. Jeho vytřeštěný výraz přitom nevěstil nic dobrého.

„Co jsi mi to provedla s vozíkem?“

„Omlouvám se, pane Bennete, ale jinak bych vám ho dovézt nedokázala. Možná jste si toho už všimnul, ale jsme uprostřed bažiny. Divím se, že jste se s ním dokázal dostat tak daleko,“ odpověděla. Vlastně až nyní ji napadlo, jak se vlastně vozík dostal na místo, kde ho našla? V duchu pokrčila rameny. Tutorial...

Bennet se nafoukl. „Dostal bych se až do osady, kdyby mě nepřepadla ta banda skřetů. Na rozdíl od vás.“



Leona si založila ruce. „To je sice možné, nicméně jste mi neřekl, jakým způsobem mám úkol splnit. V bažině člověk musí improvizovat.“

„Aby ne. Podívejte se, kam jste nás zataáhla. Jedinou radost z toho má asi jen paní Verona,“ zanaříkal a dotčeně ukázal na kněžku stojící u chrámu.

Zapřemýšlela, zda by se choval stejně, kdyby splnila jeho speciální úkol. Možná to byla prostě jen reakce lidí v bažině. Reputaci zatím neměla nijak valnou.

„Chápu vaši obavu. Vynasnažím se, abych naši situaci co nejrychleji vylepšila,“ nabídla smířlivě a pak v inventáři označila ten zvláštní náhrdelník. „Možná byste přijal tuto trofej jako dárek a omluvu?“

Bennet se k předmětu sklonil a téměř okamžitě ucukl. „Pche. Vypadám snad jako nějaký olysalý gnoll? Budu předstírat, že jsem tento chabý pokus o nápravu neviděl. Na! Tady je odměna.“

Splněna mise: Nová výstavba

Třída mise: Obyčejná.

Popis: Pomozte svému staviteli získat zpět ztracený materiál.

Požadavek: Dopravte zpět do vesnice stavitelův vozík.

Odměna: +50 zkušeností. Odemčena schopnost: Výstavba.

Změna reputace: +25 pro vesnici, aktuálně máte 75.

Dosažen level 5!

Na level 6: 235 zkušeností.

Získala jste 1 bod atributů, aktuálně máte 5.

Kdyby stavitel mohl, nejspíš by po ní její virtuální body hodil. Leona ho ignorovala a místo toho schovala náhrdelník a otevřela sekci stavby.



Možnosti nebyly valné. Většinu budov měla zablokovanou. Chybělo snad úplně všechno. Materiál, obyvatelé, level, zkušenosti. Zvláštní bylo, že několik kolonek u každé sekce zůstávalo prázdných. Vypadalo to jako deník v nějaké survival hře, ve kterém se začínou postupně zobrazovat další plánky.

Alespoň, že budova dílny prodělala změnu. I na ní se objevila konstrukce, která značila počínající automatickou opravu. Do několika hodin budou chrám i dílna opraveny. Samozřejmě by si mohla zaplatit nějaké solidní boosty, jenž by zkrátily dobu čekání, avšak bylo by to jen vyhození peněz. Kdyby ty peníze tedy měla...

Nechala budovy svému osudu a zobrazila seznam dostupných úkolů.

Mise: Obnova vesnice 1/3

Třída mise: Obyčejná.

Požadavek: Splňte úkol stavitele Benneta. 1/1

Požadavek: Splňte úkol hostinského Trevisa. 0/1

Požadavek: Splňte úkol kněžky Verony. 1/1

Požadavek: Získejte dřevo. 0/20. Získejte kámen. 0/40

Požadavek: Zajistěte bezpečnost v okolí vesnice. 9/40

Odměna: +200 zkušeností. Zvýšení vlivu ve vesnici.

Možnost pojmenovat vesnici.

Zbývalo splnit úkol hostinského, nashromáždit suroviny a pobít mobky kolem. Potěšilo ji, že dosavadní aktivita měla vliv i na počet zabíjených monster. Corbac naznačil, že hostinský bude nejjednodušší. A taky že ano. Úkol spočíval v likvidaci verbeže, která se stihla stáhnout do základů hospody. Jednalo se zatím o největší budovu, která v osadě stála. Podle všeho měla zabít patnáct krys.

Leona si v ruce protočila mačetu a vstoupila do kamenných základů hospody. Budově chyběla okna, ve zdech byly jen vyražené díry podepřené dřevěnou oporou. Skrz několik trámů



prosvítalo slabé světlo. Podlahu tvořila udusaná hlína. Znovu ji ohromilo, jak má hra pro každou situaci připravené scénáře. Každá rasa měla svoji architekturu a suroviny, ze kterých primárně stavěla. Vesnice se pak přizpůsobila hexu, na němž se rozkládala. Jistě, systém neřešil takové detaily jako úplnou nepřítomnost dřeva. Pokud by si to chtěla logicky odůvodnit, mohla by říct, že sem NPC vzala základní suroviny a z nich začala stavět, než jim došly. Nicméně kdyby si vybrala rasu gnollů, stavebniny by určitě překážkou nebyly. Což ji přivedlo před nový problém.

V rohu místnosti se rozprostírala černá jáma. Leona s jistým napětím došla k jejímu ústí. Zdi působily zlověstně, stejně jako absence světla. V inventáři bohužel neměla pochodeň ani žádné světlo a magii používat neuměla. Musela si připomínat, že se nachází uprostřed vesnice a jistě by tu nebyla žádná příšera ani nic extra strašidelného. Přesto se začala bát.

Jakmile se její oči přizpůsobily temnotě, dokázala rozpoznat schody. Sklep! Dívala se na základy sklepu. Údiv přerušilo zašimrání na zátylku. Tušení... sekla mačetou ve stejný okamžik, kdy kolem procupitalo několik párů tlapek. Prudké zapištění pak označilo úspěšný zásah.

Velká krysa, level 1.

Už chápala, proč byla mise pro hostinského jednoduchá. Krysy měly level 1 a největší problém dělala prostě jen tma. Naháněla je tam možná dvacet minut. Stamina jí lítala nahoru a dolů, občas utrhla nějaké kousnutí, ale vzhledem k rozdílu levelů to nemělo velký vliv. Nakonec zbývala poslední krysa. A nebylo žádným překvapením, že ji nemohla najít.

Leona prošla základy domu křížem krážem dvakrát. Čím déle to trvalo, tím jasněji vystupoval černý kout do popředí. Nakonec stanula nad sklepem, smířena s jasným osudem. Zhluboka se nadechla a udělala krok do tmy.



Schody byly kluzké a chyběla jim pevná struktura. Vzduch páchl vlhkostí, a navíc neviděla ani na krok. Pohltila ji černočerná tma, která tlačila na uši, až slyšela jen ozvěnu vlastního srdce. Bušícího stále rychleji.

„Je to jen nějaká krysa,“ mumlala si. Snažila se představit si dav lidí, který nyní sleduje její stream. Byla to jen hra. Jenže prožitek byl víc než reálný. Brzy měla chuť všeho nechat a vrátit se později. Když proto došlápla na další schod a kolem kotníku se jí ovinula ledová kapalina, zařvala z plných plic do prostoru. Ztratila rovnováhu, zamávala rukama a po hlavě vlítla do neviditelné vody. Namočila se jen částečně, přesto totálně zpanikařila. Začala se sápat ven, jenomže zcela ztratila orientaci. Skončila přitisknutá zády ke stěně, téměř po pás ve vodě. Vsaňování zaplavilo sklep.

Silou vůle se donutila uklidnit. Prostě si otevřela všechna možná menu. Jakmile jí barevná schémata překryla obraz, dokázala zpomalit dech a rozhodnout se, co dál. Krysa bude určitě někde uvnitř. V té tmě neměla šanci ji najít a představa, že na ni něco zaútočí pod vodou, jí obracela žaludek. V reálném světě by prostě utekla. Jenže tady byla ve hře. A každá hra má určité limity. Vytáhla mačetu a zaútočila naslepo kolem sebe.

Její divoký tanec ve tmě působil jako parodie. Ve chvíli, kdy uslyšela šramot, bojovně zakřičela a křičela dál, aby přehlušila to tísnivé ticho i zvuky monstra skrývajícího se v útrobách. V jeden okamžik se jí podařil kombo útok kolem osy a pak se konečně dostavil úspěch.

Krysí královna, level 2.

Snad by na ni ta krysa i zaútočila, jenže ona lítala jako splašená sem a tam. Voda stříkala okolo, kolem stehů se jí rozpoutalo vlnobití.

Uděleno zranění: 21, zbývá 44/65.



Uděleno zranění: 23, zbývá 21/65.

Uděleno zranění: 30, zbývá -9/65.

Nepřítel zabit, získáno 43 zkušeností.

Ozval se pištivý zvuk, který ze sebe vydá jen někdo, kdo právě umírá nepříjemnou smrtí. Vzápětí se dostavil mnohem líbeznější tón. Kolem Leony se rozepjala pomyslná křídla tvořená zářivými ornamenty a osvětila tísnivý prostor.

Dosažen level 6!

Na level 7: 282 zkušeností.

Získala jste 1 bod atributů, aktuálně máte 6.

Slastně vzdychla, ale přesto dokázala mozek přinutit udělat i něco užitečného. Využila příležitost a rychle si v doznívajícím světle prohlédla okolí.

Sklep byl rozlehlejší, než si prve myslela. Voda ho zaplavila po celé ploše a nic nenasvědčovalo tomu, že by se v něm nacházelo ještě něco zajímavého. A pokud ano, bylo to nejspíš pod hladinou. Poslední jiskřičku světla využila k lokalizaci východu. Koneckonců se sem může vrátit později.

Když se vynořila v základech hospody, připadala si jako vyoraná myš. Oči jí bolely z neustálé změny šero – tma – absolutní tma – halogenové světlo – absolutní tma – šero – světlo. Promnula si je a nadechla se čerstvého vzduchu. Přestože byla bažina nepřetržitě cítit tlející vegetací a vlhkem, v porovnání se zatopeným sklepem působila jako vysokohorský vzduch. Nedočkavě vyrazila k hostinskému, který nervózně sledoval hospodu, jako by na něj mělo zaútočit něco mnohem horšího než jen tlupa krys.

„Pane Trevisi, vaše záležitost byla vyřízena. Postarala jsem se o veškerou havěť. Nyní se beze strachu můžete pusht do práce.“



Hostinský ji zpražil pohledem. Ani jemu nebyla lokalita jeho podniku po chuti. „Beze strachu? Milá dámo, vy jste asi spadla z višně. Krysy jsou to nejmenší, co v tomhle zeleném pekle potkáme. Ale budiž, nějakou tu práci jste odvedla.“

Splněna mise: Nová výstavba

Třída mise: Obyčejná.

Popis: Pomozte svému hostinskému zbavit se nepříjemné návštěvy.

Požadavek: Zabijte všechny krysy v hospodě. (20/20)

Odměna: +50 zkušeností. Otevřena schopnost: Cechovní spolupráce.

Změna reputace: +15 pro vesnici, aktuálně máte 90.

Leona pevně sevřela víčka, přitiskla si dlaň k obličejí a nasála skrz zaťaté zuby vzduch. Jestli na ni ta NPC budou celou dobu takhle hnusná, vyzkouší, jak rychle se znovu spawnou po useknutí hlavy. Trpělivostí neoplývala ani za normálních okolností a celá tahle hra ji vysírá dva dny v kuse. Nechala Trevice být a přisedla si k ohni.

Její osada se stále skládala pouze ze tří budov, kašny a tohoto táboráku. Všechny objekty však již byly pod rekonstrukcí a až splní kompletní úkol, začne přibývat jeden dům za druhým a z osady se stane plnohodnotná vesnice. Společnost jí pak nebudou dělat jen čtyři pruderní NPC. A protože měla před sebou ještě hromadu času, rozhodla se nespěchat s dalším úkolem a raději si prohlédnout všechny novinky, které se jí nyní nabízely.

Výstavba získaná od stavitele Benneta zatím stále neumožňovala žádnou nabídku. Minimální level byl 5, což splňovala. Problém byl tedy buď v nedostatku surovin, anebo neměla dokončené potřebné úkoly.

Rozmluvu s bohy zatím nechala být. Podle všeho se jednalo o možnost různých příspěvků a obětí, které mohly, ale také nemusely (a většinou to ani nedělaly) způsobit nějaký zázrak



anebo bonus. Tahle novinka byla přidána hlavně kvůli tlaku veřejnosti, aby si věřící hráči uspokojili své náboženské potřeby ve hře a nemuseli se *zbytečně* odpojovat. Možná měli za to, že když se budou modlit ve hře, má to stejný efekt jako chodit odříkávat otčenáš do kostela či mlátit hlavou do koberečku.

Na cechy se těšila ze všeho nejvíc. Zatím jí chyběl potřebný level 10, aby se mohla do některého přihlásit a k založení vlastního cechu musela mít 15. Už nyní však mohla sledovat žebříčky, turnaje a také získala přístup k tzv. „rumors“ úkolům. V zásadě se jednalo o simulaci setkání hráčů nad pivem. Speciální NPC dávala každý den různé tipy, které vedly k jedinečným úkolům. Většinou se jednalo o velmi náročné mise, navíc bylo zadání pokaždé zašifrované. Občas hráč úkol splnil a dostal úplnou chujovinu. Někdy se na fórech šířily diskuze mezi hráči, jindy se rozluštění úkolu úzkostlivě chránilo. A jindy byly povídačky prostě jen falešné a měly za cíl zmást.

Ani jedna spekulace pro dnešní den jí nic neříkala. I kdyby se jí podařilo rozluštit znění, mohla by maximálně za zlato prodat informaci někomu silnějšimu. Byli tací hráči, kteří se podobnými způsoby živili. Anebo podváděli... V Inevitablu našel živobytí zkrátka každý.

Leona zavřela virtuální tavernu a vrátila se zpět ke svým úkolům. Chyběly jí pouze suroviny a 31 mobek. Pokud půjde vše dobře, zvládne obojí najednou. Vložila proto 2 body do síly, aby si zlepšila damage. Pořád měla minimálně o dva levely víc, než by měla mít. Pokud se nepletla, odcházel hráč z tutoriálových questů s levellem 5. Což znamená, že má na začátek solidní náskok. Alespoň nějaké pozitivum v téhle hrůze.

Za hlasitého povzdechnutí vyrazila na cestu. Tentokrát se rozhodla prozkoumat druhou stranu hexu, kde se hranice táhly podél neutrálního území. Pokud by je překročila, ocitla by se v herních lokalitách, a ne na návštěvě u jiného hráče.

Jako by jí hra četla myšlenky, rozsvítila se jí z ničeho nic ikonka pošty. Bylo to dost nečekané, protože do globálního chatu se mohla zapojit až na levelu 10. Neexistoval totiž lepší



spam filtr než odfiltrování odpadu hned v počátku. Nemohlo se tak stát, že by někdo otravoval hráče trapnými požadavky na pomoc s tutoriálem anebo zahlcoval chat pod falešnými profily. Na reklamy si zatím filtr nenastavila, a proto ji potěšilo, že jí píše Corbac.

Ahoj, tak jsem vyzkoušel tu tvoji orchidej, a ještě jednou díky. Původně jsem nechtěl psát, aby sis nemyslela, že jsem ti ohledně mého stylu hraní kecal, ale nějak mi to nedalo. Teďka budu asi tři dny pryč, nicméně za tuhle pomoc máš u mě službičku. Samozřejmě si vyhrazuju právo ji odmítnout, pokud by se jednalo o nějakou kravinu. Kdyžtak mi nech zprávu. C

Škoda, že nikdy nebude pořádně silnej, pomyslela si. Lidi jako Corbac hráli pro jiné cíle, než byl globální žebříček. Zkoušeli nejšílenější kombinace nebo překonat sami sebe. Neslyšela o nikom, kdo by to v bažině dotáhl daleko. S rodinou bude mít sotva chuť ji doprovázet, i kdyby si nakonec svůj postoj rozmyslel. Ale jeho pomoc se určitě bude jednou hodit. Prostě se na ni jen nebude spoléhat.

V úvahách urazila značnou vzdálenost. Podle mapy se nacházela nedaleko lokality vhodná pro splnění úkolu. Možná tady dokonce objeví první důl. Stavební dřevo a kamení však po cestě nespátřila.

Po dalších deseti krocích se náhle zobrazilo několik červených teček. Vytáhla mačetu a začala se obezřetně plížit vpřed. Přitom se nepřítomně podrbala za krkem, kde ji už podruhé zašimralo. Odhodila šlahoun liány, který na ni spadl odněkud seshora, a dál sledovala nedaleké roští. Ještě kousek a ocitne se v blízkosti nepřátel.

Pomalou napřáhla ruku před sebe a špičkou mačety odsunula list kapradiny bokem. Na předloktí jí přitom spadl další šlahoun.

„Hergot, může na mě přestat padat ten bordel?“ zanáčávala. Sáhla po úponu a v ten okamžik jí něco podrazilo nohy.



Zaječela.

Kolem kotníku a zápěstí se jí prudce ovinula zelená chapadla a vyzdvihla ji do výšky. Do hlavy se jí nahrnula krev, navíc ihned ztratila orientaci. Mačeta jí naštěstí nevypadla, svírala ji však uvězněnou rukou.

Prostorem zaburácel zemitý zvuk, až se jí z toho sevřely útroby. Otočila se přes rameno a vřískla.

Dívala se přímo do očí, respektive černého prostoru představujícího oči, stromovité obludy. Tam, kde fantazie situovala ústa, tvarovala popraskaná kůra špičaté zuby. A tlamu vedoucí do temnoty.

Bloodroot, level 8.

Vlastnosti: Krvácení, maskování.

K její hrůze se monstrum pohybovalo. Kořeny se přelévaly po zemi sem a tam a vyvolávaly dojem vlnobití. Široká koruna tvořená dlouhými suchými větvemi vypadala jako jehelníček. A stejně tak dva pařáty napřažené před sebe a zakončené ostrými dřevěnými drápy.

Leonu prostoupila nekontrolovatelná panika. Zmítala se jako moucha lapená v síti pavouka. Liána byla silná, svírala ji stiskem hada škrtiče. Ozbrojenou ruku jí táhla od těla, takže visela před bloodrootem roztažená jako nějaká mořská hvězdice. Monstrum se přitom nezadržitelně blížilo. Každý posun doprovázely odporné zvuky lámaného dřeva.

Když se pařát ocitl jen metr od jejího hrudníku a od mnohonasobného probodnutí ji dělily poslední čtyři vteřiny, konečně zareagovala.

Švihla tělem a protočila se kolem své osy. Liána se kolem levé ruky namotala silněji, čímž Leona lehce vyrovnala úhel a dostala tělo o pár centimetrů výš.

Hned nato proces zopakovala.

Hned nato jí vlasy pročíslly dřevěné dýky.

Znovu zařvala. Monstrum také.



Setrvačnost jí však dodala potřebný švih, díky čemu se dokázala druhou rukou zachytit liány a proměnit ji v provaz. Vytáhla se pravačkou výš a přehmátla zbraň. Ani liána, ani bloodroot se však nehodlali vzdát bez boje.

Monstrum vyrazilo dopředu a udělalo něco jako předklon. Větve tvořící korunu se tak daly do pohybu a zasáhly ji jako tvrdé pruty po celém těle.

Obdrženo zranění: 16 (obrana 1), celkem životů 62/78.

Vyjekla, protože ji náraz rozhoupal a liána ji spustila o malinko níž. Narazila hlavou do kmenu protilehlého stromu a na vteřinu ztratila vědomí.

**Obdrženo zranění: 8, celkem životů 54/78 (náraz).
Obdržen postih: Ztráta orientace na 15 vteřin (náraz).**

Prakticky po slepu máchla nad sebe a konečně přesekla výhon svírající kotník. Gravitace jí znovu rozhodila těžiště, protože nyní visela jen za ruku. Odrazila se nohama od kmenu a přitom se na ruce přitáhla. Pohyb by jí mohl závidět kdejaký artista.

Vaše schopnost Akrobacie se zlepšila! Úroveň schopnosti: 3

Bloodrootovy pařáty protřaly místo znovu naprázdno. Neváhala a máchla mačetou proti jeho koruně.

Uděleno zranění: 4 (obrana 18), zbývá 118/122.

S hrůzou zahlédla rudý bar, který se prakticky nepohnul. Zopakovala útok, avšak postih ze ztráty orientace snížil sílu útoku na minimum, takže neprošla obranou. Zato měla co dě-



lat, aby se vyhnula dalšímu útoku jeho větví. Bloodroot se přisunul přímo pod ni, takže nad ním visela doslova jako červ na háčku.

Leona se bezmocně zazmítala. Mohla by se zkusit zhoupnout mimo jeho dosah anebo po liáně vyšplhat výš, jenže v obou případech její plán narušila samotná liána. Prostě se rozhodla obětovat ve prospěch monstrózního kolegy. Silná rostlina se začala natrhávat a Leoně tak zbylo pouhých několik vteřin, než se nabodne na trčící dřevěné kůly. Připravila se na smrt, když náhle spatřila zvláštní rudý bod trpytící se v bloodrootově těle. Tím, že visela nad ním, viděla i do jeho útroh. A ta barva byla příliš výmluvná na to, aby neznamenal něco důležitého.

Těsně před tím, než liána praskla, švihla Leona tělem a pustila se. Její trajektorie zcela neodvratitelně směřovala vstříc dřevěným bodákům. Zatřásla zuby a sevřela mačetu oběma rukama.

První kůl jí prošel bokem. I přes filtr bolesti zakřičela, protože mozek nevěděl, jak na nastalou situaci reagovat.

Obdrženo zranění: 12 (obrana 1), celkem životů 42/78 (trny).

Obdržen postih: Krvácení o síle 3 na 1 minutu (trny).

Ťala proti větví a odsekla ji, takže se propadla níž do bloodrootova těla. Rudý bod se přiblížil téměř na dosah, dva ostré dřevěné konce jí rozpáraly stehno.

Obdrženo zranění: 14 (obrana 1), celkem životů 28/78 (trny).

Obdržen postih: Krvácení o síle 3 na 1 minutu (trny).

Natáhla ruku a pokusila se dosáhnout na drahokam, který považovala za srdce monstra.

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 26/78.



Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 24/78.

Už jen kousek. Do očí ji vhrkly slzy námahy i zoufalství. Bloodroot jako by vytušil její snahu. Vydal mocný řev a zuřivě sebou zatřásl. Rána ve stehně se ještě rozšířila.

Obdrženo zranění: 12 (obrana 1), celkem životů 12/78.

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 10/78.

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 8/78.

Zbývalo jí sotva pár životů!

„No tak!“ zaječela.

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 6/78.

Čepel zazvonila o drahokam a se skřípěním po něm přejela.

„Tak už chečpni!“

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 4/78.

4 životy!

Pevně semkla víčka a veškeré poslední síly nasměrovala do jediného úderu. Stamina tím klesla na 0.

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 2/78.

Zasaženo kritické místo!

Leona zůstala na okamžik viset ve vzduchu. Monstrum se rozpadlo ve třpytivý prach, který poletoval kolem ní.

Nepřítel zabit, získáno 364 zkušeností.

Dosažen level 7!

Na level 8: 218 zkušeností.

Získala jste 2 body atributů, aktuálně máte 6.



Ani si pořádně nestihla přechíst všechny hlášky. Dopadla na zem do bláta a zůstala nehybně ležet.

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 20/79.

Krvácení: 2 (odolnost 1), celkem životů 18/79.

Nový level ji částečně vyléčil, jinak by byla dávno mrtvá. Krvácení však neustávalo. V panice otevřela menu a umístila 2 body do odolnosti, aby zmírnila negativní efekt. Tím získala další drahocenný čas, protože jí životy začaly klesat po jednom. Jen díky svým schopnostem Akrobacie a Přítel vyšin nedostala postih za pád, který by ji dorazil. Bála se i dýchat. Před očima viděla skvrny, zorné pole se při okraji zbarvilo do ruda. Ukazatel životů se chvěl na čísle „2“. Stačilo, aby ji bodnul komár...

Uběhlo několik nekonečných minut. A pak se konečně healthbar začal plnit červenou.

Leona zůstala ležet až do úplného konce. A i poté, co se jí životy a stamina vrátily na maximum, vstřebávala dál prožitou událost. Rukou sjela níž a pohládila si bok. Věděla dvě věci. Bylo to zatraceně nepříjemné. A rozhodně to už nechce zažít znovu.

Čím déle odpočívala, tím víc pronikal do popředí lepší pocit. Zabíla solidně silnou mobku. V zásadě by to mohl být i miniboss. Zkušeností dostala podobně jako za zabití krokoliska, což při rozdílu levelů udělalo další solidní boost. Vždyť ona úplně zapomněla na loot! Překulila se na kolena a popolezla ke svítící hromádce, která na ni pokojně čekala.

Získány předměty: Semínka bloodrootu (5) – alchymistická přísada, botanická přísada.

Opatrně mezi prsty sevřela tmavě červené ořechy.

„Tak z téhle malé hroudy vyroste taková obludnost,“ zamumlala. Na zkoumání vlastností neměla schopnosti ani



patričnou inteligenci, proto se spokojila s pouhým prodejním potenciálem. Tohle nebude komodita, které by se na tržišti válela kvanta.

Kromě pěti semínek z bloodroota nic nezbylo. Herní čas ukazoval něco málo přes hodinu a půl, než nastane noc. To stačilo na to, aby zmasakrovala pár monster ze seznamu a dostala se tak na level 8. Připravila si mačetu a podle mapy určila nejbližší cíl. Tentokrát se nezdržovala zkoumáním podezřelých rostlin a vběhla přímo na označenou paseku.

Pobití ohromných much jí po porážce bloodroota přišlo směšně snadné. Zamrzel snad jedině nízký počet zkušeností, protože mouchy byly koncipované pro výrazně slabšího hráče. Alespoň to bude mít rychle hotové.

Jak se tak prosekávala dalšími lokacemi, měnilo se postupně i prostředí. Půda byla čím dál tím bahnitější, až se párkrát zanořila po kotníky. I okolí ztmavlo. Stromy zhoustly a vše kolem zahalilo tísnivé šero. Možná právě díky tomu spatřila v dálce tlumené světlo, které mohlo být shlukem světlušek stejně dobře jako lesním požárem.

Leona si zkousla ret. Ani si nevšimla, že opustila vymezenou oblast, a dokonce i hranice vlastního hexu. Nacházela se nyní na neutrálním území. Což znamenalo ledasco. V případě bažiny nejspíš smrt.

Už už se otáčela, když jí zvědavost přece jen nedala. Zbystřila smysly, aby se neopakovalo nepříjemné setkání s chodícím stromem, a opatrně vyrazila vpřed.

Postup byl v močále zoufale pomalý. Ohně jako by se nepřibližovaly, a tak stále častěji ubíhala očima k hodinám. Ještě deset minut a bude se muset vrátit zpět. A právě ve chvíli, když už si říkala, že se otočí, stromy zmizely a před ní se jako odnikud zjevila vesnice. S naprostým ohromením sledovala dřevěnou palisádu ověncenou plápolajícími ohni, visutou cestu vedoucí skrz bránu i gnolly patrolující na hlídce.



V duchu zajásala. Vesnice znamenala úkoly! A úkoly znamenaly odměny. Jako člověk měla se všemi rasami neutrální vztah, a proto neohroženě vyrazila vpřed.

Hlídka si jí všimla poměrně rychle.

„Stát! Kdo tam?“ zavřel jeden ze strážců. Z jeho levelu se jí udělalo mírně zle.

„Ehm, jsem Leora. Přicházím v míru.“

Se strážcem její slova absolutně nehnula.

„Běž odsud, než toho budeš litovat.“

Takové přivítání ji rozladilo, ale nejspíš bylo součástí nějakého úkolu. „Dovolte mi alespoň promluvit s vaším vůdcem,“ nedala se.

Gnoll vycenil tesáky. „Řekl jsem, abys táhla prrryč.“

Leona zůstala zaraženě stát. Že by měla příliš malý level? Mezitím se v bráně objevil další gnoll, který měl podobně jako Corbac krátkou hřívu a kolem uší naježené chlupy.

„Co se tady děje?“

Tyren Šedý čenich, level 39, gnollský velitel hlídky.

Nově příchozí byl evidentně váženou osobu, neboť oba strážci poslušně sklonili hlavy.

„Vetřelec, pane.“

Tyrenovy černé oči se nebezpečně zaleskly.

„Co tu pohledáváš?“

Leona se ihned chytila šance. „Ctěný Tyrene, ocitla jsem se neda-leko vaší vesnice a světlo plamene mě dovedlo až k vám. Hledám moudrost a znalosti gnollského lidu s nadějí, že bych se mohla naučit víc z tajů přežití v bažině. Moje osada si nevede příliš dobře.“

Velitel si odfrknul. „To není naše starrrost. Odejdi pryč.“

Zoufale zapřemýšlela. Nakonec sáhla do batohu a vytáhla první předmět, který našla.

„Mohu vám nabídnout dar?“

Náhrdelník získaný od zabitých skřetů se zaleskl proti ohni. V tu chvíli by přísahala, že ustal i nikdy nekončící kvákot žab.



Gnoll velitel rozšířil chřípí a šokovaně zafřkal. „Abraxos.“
Leona se usmála. Dar zabral.
„To je Abrrraxose!“ zavyl Tyren Šedý čenich až příliš nahlas.

-500 reputace. Aktuální stav: Nepřátelský.

Úsměv jí zamrzl na rtech. Náhle bylo kolem ní příliš mnoho pohybu. Poslední, co spatřila, byly velitelovy tesáky a koule řemdihu, která ji instantně vymazala z povrchu zemského.

Zemřela jste.

Pokud s vámi obyvatelé neutrálních vesnic nechtějí mluvit, zkuste zvýšit svou reputaci vhodným dárkem.



Leona si zaraženě sundala helmu a odložila ji na stoleček. Venku se setmělo, jediným zdrojem světla byly diody zapnutých přístrojů a pohotovostní ledkový pás zapojený do zásuvky. Po paměti došla k vypínači a nechala šedý kamrlík nepatrně ožít. Světle fialové závěsy zatáhla spíše ze zvyku, protože jediné podélné okno bylo situováno do dvora a tam téměř nikdo nechodil, leda by šel vynést odpadky a posunul popelnici o kus doprava.

Docela jí to tak i vyhovovalo. Alespoň se nemusela bát nechtěné pozornosti. Protáhla se a došla si do lednice pro plechovku coca-coly. Přitom si v hlavě přehrávala poslední události.

Reakce gnollího velitele byla zjednodušeně řečeno extrémní. Levelem ji převyšoval natolik, že jí hra ani nedala prostor k obraně. Nemusela být zrovna velký myslitel, aby pochopila význam náhrdelníku ze zubů. Tyren zmínil nějakého Abraxose, takže náhrdelník pravděpodobně patřil jemu. A teď si velitel myslí, že je odpovědná za jeho smrt. Nedostala vůbec příležitost k interakci. Protože je ale onen prokletý předmět napojený na výcvikový úkol, určitě musela existovat cesta, jak příběh rozjet.

Než mohla nad situací víc popřemýšlet, vyrušilo ji prudké zabušení na dveře.



„Zatraceně,“ sykla.

Další zabušení.

„Otevři, Bauerová, slyšíš!“

Plechovka ji studila v dlani. Nervózně z ní upila.

„Bauerová! Víím, že tam jsi. Vidím světlo, Otevři!“

Položila plechovku na stůl a prkenně došla ke dveřím. Odjistila oba zámky, avšak řetízek nechala zasunutý.

„Dobry večer, paní Hermanová,“ pozdravila co nejslušněji.

Bytná udeřila masitou rukou do dveří, takže se řetízek prudce napnul. Leoně neuniklo vzteklé škubnutí v oku, když si žena uvědomila, že se dovnitř nedostane.

„Dlužíš mi nájem a zálohy za energie za dva měsíce.“

„Uvědomuji si to a velice mě to mrzí. Dostala jsem se do dost nepříjemné situace. Momentálně na to nemám. Ale zaplatím. Brzy!“

„To už jsi říkala minule a předminule. Výmluvy mě nezajímají. Navíc mi pan Boček hlásil, že má tvůj elektroměr vyšší odběr a požaduje navýšení jističe. Vernerovi už to mají dávno zajištěné.“

Leona polkla.

„Zajímavé, že na nájem nemáš, ale elektřina ti tu teče proudem,“ usklíbla se bytná. „Vyhodím tě z bytu, tím si můžeš být jistá.“

„Prosím, paní Hermanová! Vždyť je to stejně jen nebytový prostor. Uklidím dneska celý dům. Na vývěsce je napsáno, že se porouchal úklidový robot. Do rána bude všechno čisté, co říkáte?“

Žena přimhouřila oči, ale přikývla. „Nemysli si, že jsi získala nějak moc času navíc.“ S těmi slovy se otočila a vydupala po schodech nahoru.

Leona tiše zavřela a pak se zády po dveřích sesunula na zem. Celý dům... Teď chtěla odpočívat, aby se mohla připojit brzo ráno a dojít si pro ztracený inventář. Za normálních okolností by už měla dokončený tutoriál, protože přesně věděla, co a jak dělat, aby postupovala maximálně efektivně. Pak by sta-



čilo splnit pár speciálních denních úkolů, které se pravidelně odemykají nebo prodat nějaké unikátní zboží či pomoci jiným hráčům. Postupně by herní měnu převedla na reálné peníze a začala splácet své závazky. Jenže ona byla stále uvězněná na začátku a místo postupu se objevovaly nové komplikace.

Popotáhla a utřela si oči. V koupelně popadla kbelík, koště, mop a nějaký čistič, který jí zbyl. Před odchodem ještě vypnula veškerou nepotřebnou elektroniku, z háčku sundala klíče a vyšla na chodbu. Nemusela chodit daleko. Vchod do technické místnosti byl přímo naproti jejímu *bytu*. Odemkla, napustila kbelík a vyvlekla se po schodech k výtahu.

S úklidem si i přes odpor dala co nejvíc záležet. Pravidelně se vracela měnit vodu, zvedala rohožky, a dokonce utřela i zábradlí. Dům byl obrovský a uklidit osm pater, aby byla bytůn alespoň částečně spokojená, jí trvalo téměř pět hodin.

Ve dvě ráno se naprosto vyčerpaná a hladová vrátila do bytu. I přes pokročilou hodinu si ohřála pizzu a důkladně se vysprchovala. Zatímco jedla, studovala fóra. O gnollovi jménem Abraxos samozřejmě nikde nic. Byla možná první, kdo se v gnollí vesnici objevil. Jistě... podobných úkolů bylo napříč hrou nespočet a některé se i duplikovaly, ale na bažinu každý kašlal, a vývojáři navíc přidali i neskutečné množství nového obsahu. Holt na to bude muset jít pěkně postaru.

Ráno se probudila rozbolavělá. Ani si neuvědomila, že dvakrát odložila budík. Bylo skoro deset! Zanáčávala, protože chtěla hrát už od šesti, což samozřejmě po večerním řádění nemělo naději na úspěch. V rychlosti spáchala hygienu, na kondiční procházku se vykašlala. Nedočkavě zapnula počítač, zhlkala cereálie zalité jogurtem a pak se konečně znovu ponořila do hraní.

Její osada už vypadala o mnoho lépe. Nad budovami svítily časy dokončení oprav a jakmile se tak stane, nebude už mít pocit, že se nachází v nějakém strašlivém slumu. Přečetla si jedinou došlou zprávu, což byla nějaká reklama od vývojářů, a vydala se směrem ke gnollí vesnici. Přitom si dávala pozor,



aby ji nepřekvapil bloodroot nebo nějaká další podobná zrůdnost. Zdálo se však, že zabití minibosse bylo na jejím hexu permanentní. Ještě by ho mohla začít farmit a to by se hře sto procentně nelíbilo.

Cesta jí zabrala mnohem méně času, protože už přesně věděla, kam jít. Vesnice se opět vynořila jakoby odkud. Leona si dřepala za kámen a zamyšleně sledovala okolí. Zářící hromádka jejího majetku a část zkušeností poklidně spočívaly asi dvacet metrů před branou. Zřejmě to byl bod, který hra identifikovala jako bezpečnou vzdálenost. To bylo dobré. Může si věci v klidu vyzvednout a teprve poté navázat další kontakt.

Zůstala příkřená čtvrt hodiny a pak čekání vzdala. Strážci se z brány ani nehnuli, žádné NPC ven nevyšlo a co bylo vůbec nejzajímavější, i když vlastně vůbec nepřekvapující, neobjevil se žádný jiný hráč. Dokonale osamocená vesnice uprostřed ničeho. Leoně bylo gnollů až líto. Ani by se nedivila, kdyby NPC nevěděla, jak na hráče reagovat. Protože ho vidí poprvé *v životě*.

Svůj majetek posbírala bez jakékoli reakce strážců. Teprve až když překročila pomyslnou hranici od brány, namířili na ni kopí.

„Chci mluvit s Tyrenem Šedým čenichem,“ prohlásila neo-hroženě.

Ikonka v podobě černé lebky se nepohnula ani o píď, přesto se jí na strážce nedívalo s lehkým srdcem.

„Ty se po tom všem ještě odvažuješ ukázat?“ zacvakal zuby jeden ze strážců.

Leona si pečlivě hlídala vzdálenost, aby se nedostala do jejich range. „Nemám důvod se vaší vesnici vyhýbat. Došlo k nedorozumění.“

Gnollové posměšně zafrkali. Otráveně sklouzla pohledem k ukazateli reputace, kde se skvělo jediné slovo: „nepřátelský“.

Nadechla se a zakřičela. „Tyrene Šedý čenichu! Chci mluvit s Tyrenem!“

Nic.



„Fajn. Když na mě velitel nemá čas, vyřídíte mu, že ten Abraxosův náhrdelník jsem sebrala dvěma skřetům, které jsem vlastnoručně rozsekla vejpůl.“

Efekt se dostavil okamžitě. NPC strnula a překvapeně na sebe pohlédla. Leona musela uznat, že v tomhle hra našťestí nezdržuje. Neuběhla ani minuta a v bráně se objevil důvěrně známý gnoll podobný Corbacovi.

„Kdo mě tu volá mým jménem?“

Leona se napřímila. „To já! Hraničářka Leora.“

Tyren si ji skepticky přeměřil. „Nemám ti co říct.“

„A co kdybych já řekla, že jsem zabila ty, co ukradli Abraxosův náhrdelník?“

Velitel se odmlčel. Úplně viděla, jak hra hledá správný algoritmus.

„Mluv.“

„Nedaleko mé vesnice napadli skřeti transportní vozík. Zabila jsem u něj dva útočníky. Kromě měďáků měl jeden z nich u sebe dotyčný náhrdelník. Nevěděla jsem, komu patřil. Nevěděla jsem ani, že jde o gnollí majetek. Kdyby ano, nezachovala bych se neuctivě.“

+400 reputace. Aktuální stav: Nevítaný.

Velitel očividně zvažoval, zda povědět víc. Nakonec si založil pracky na hrudi. „Abrraxos byl vyslán na důležitou misi. Je to jeden z našich nejlepších bojovníků. Určitě by ho nepřekvapila skupina obyčejných skřetů.“

Leona smířlivě nastavila dlaně. „V tom případě bych ho přece nemohla ohrozit ani já. Nedokázala jsem vzdorovat tvé síle ani vteřinu. Jistě bych nevydržela čelit ani Abraxosovi.“

+150 reputace. Aktuální stav: Neutrální.

„To je pravda,“ přikývl Šedý čenich neochotně. Zbylí strážci přihlíželi rozhovoru zcela nezúčastněně. Jejich velitel však vypadal smutně. „To znamená, že Abrraxos selhal,“ zašeptal.



Jeho slova chutnala jako obzvlášť vypečený šťavnatý bůček. „Je zde nějaká záležitost, v níž bych mohla být nápomocna?“ Vidina pořádného úkolu jí z očí udělala dva obrovské tenisáky.

Tyren ji však rychle zchladil. „Toto je záležitost gnollů.“

„Ráda bych odčinila naše nedorozumění. Dovolte mi zjistit, co se s Abraxosem stalo.“

„Situace je mnohem vážnější, nejde jen o Abraxose.“

Takže postupný úkol...

„Tím víc se vám bude hodit pomoc hraničáře zkušeného v lesích.“

Gnollové se sborově rozesmáli. „Zkušeného? Vždyť jsi ještě neopeřené kuře.“

Leona se začervenala. Urazila ji NPC. A stejně ji to ranilo. „Možná. Ale je velmi těžké mě zabít. Vždy se vrátím.“

Tyren se přestal smát a gnollové ho jako na rozkaz následovali.

„Řekl jsem ne. Vrrrat' se, až toho budeš hodna.“

S těmi slovy se otočil a zmizel v bráně. Strážce na ni sice už nemířily a místo lebek se ukázaly na mapě červené tečky, přesto se nový úkol neobjevil.

Leona zůstala stát s otevřenou pusou. To vážně musí nejdřív dokončit tutoriál? Vždyť už má dávno vyšší level, než by kdy měla po běžném startu. Dokonce ani reputace nestoupla na úroveň „vítaný“. Jindy by se otočila a šla poslušně plnit doporučené questy. Jenže teď neměla chuť ani čas řešit nějaké podřadnosti. Možná to bylo nově nalezeným sebevědomím po zabití bloodroota. Ten úkol prostě dostane!

Protože měla status neutrální, do města se přes strážce nedostala. Hradby chránil vodní příkop a palisáda byla postavena z bytelných klád. Chvilí obcházela sem a tam, avšak žádný další vstup nenalezla. Dokonce ani dovnitř neproudila žádná karavana, aby se schovala někde ve vozíku. Náladu jí vrátil pohled na stromy. Tohle byla na bažině asi jediná dobrá věc. Obří husté stromy.



Krátce pohlédla do inventáře a zkontrolovala zásoby. Pokud umře někde na území vesnice, najde hromádku věcí jako posledně. Tyhle bezpečností mechanismy obvykle fungovaly bezchybně. Stáhla se do stínu hustého podrostu a začala hledat vhodný strom.

Díky schopnostem Akrobacie a Přítel výšin neměla s lezením na stromy už žádný problém. Hbitě postupovala nahoru, dokud nenašla místo, kde se koruny dotýkaly. Pak si opět zahrála na Tarzana. Gnollové si na parky nepotrpěli, přesto se jeden mohutný dub nacházel jen kousek od palisády. Přeskočila na něj a přikrčila se v přítmí větroví.

Gnollí vesnice pod ní ležela jako na dlani. Na první pohled ji ohromila struktura budov. Část se jich totiž nacházela přímo nad vodní hladinou. Dřevěná mola tvořila cesty mezi domy na kůlech v různých výškách. Říční kanály protínaly vesnici na několika místech a umožnily tak alternativní dopravu i odvodnění půdy. Zahlédla gondoly, lodičky a plovoucí tržiště. Dál do centra se povrch zpevňoval a část ho dokonce tvořilo malé skalní podloží. Na vrcholu spatřila něco jako chrám a pár dalších *luxusnějších* budov. Pokud bude mít Tyren Šedý čenich někde sídlo, pak to bude tam.

Leona se snažila skrývat ve stínu. Vybírala si nenápadné uličky mezi budovami nebo se schovávala ve skrytu mol. Párkrát se musela i brodit a jednou dokonce ponořit.

Přejte si přijmout Maskování (Ob, In) jako schopnost? Minimální požadavky: Obratnost 16.

Hezké, ale ne... Sice by se jí kamufláž teďka náramně hodila, v jiných situacích ji ale využít nemusí. V bažině bylo skrývání se samo o sobě dost jednoduché. Pak se nabízela ta důležitější otázka. Před kým by se tu skrývala...

Jakmile se dostala na dosah kaskádovým domům, opět aktivovala svoji dovednost šplhání. Když skála přešla do kamených zdí, využila spáry a pokračovala dál.



Vaše schopnost Přítel výšin se zlepšila! Úroveň schopnosti: 3

No tak tohle je lepší... Za chvíli z ní bude hotový Spider-man, pochvalovala si v duchu. Bez problému dosáhla okna a nakoukla dovnitř.

Místnost vypadala poměrně obyčejně, nespátřila nic, co by jí napovědělo, zda patří veliteli, či ne. Takhle tady bude obležat domy celý den. Zapřela se o rám, aby ulehčila tělu, protože jí stamina přece jen trochu klesala, a zamyslela se. Co kdyby zkusila Šestý smysl? Bloodroot tuto schopnost vykryl maskováním, protože ji měla ještě hodně slabou. Možná by jí teď pomohla.

Leona sešplhala kousek níž na malou podestu a pohlédla směrem ke komplexu. Zhluboka se nadechla a představila si Tyrena. Očima bloudila po oknech a přitom si opakovala: „Chci mluvit s Tyrenem, chci mluvit s velitelem, kde je, kde je, kde je, kde...“ Zašimrání v podbřišku přišlo ve stejnou chvíli jako pohled na balkon asi třicet metrů daleko. Samolibě se usmála. Dostat se k balkonu jí zabralo sotva patnáct minut. Ujistila se, že poblíž nejsou žádné stráže, a přehoupla se přes zábradlí.

Kamenný sál vypadal stroze. Jako kdyby vývojáři nečekali, že někdo kdy vůbec vstoupí dovnitř. NPC sedělo u stolu a něco zapisovalo. Bylo to popravdě trochu vizuální zklamání. Možná proto se příliš nezdržovala s uvítáním.

„Zdravím vás, veliteli,“ prohlásila mysticky.

NPC se prudce napřímilo. Odpověď trvala nepatrně déle.

„To jsi ty! Jak ses sem dostala? Za to zaplatíš hlavou.“

Smířlivě zvedla ruce. „Přicházím v míru. Pořád platí, co jsem řekla u brány. Chci vám pomoci. Chci zjistit, co se Abroxosovi stalo. A pomstít ho.“

Tyren Šedý čenich se lehce uklidnil, ze svého stanoviska však neustoupil. „Jak jsem řekl. Je to příliš nebezpečné a ty jsi příliš nezkušená. Jen bys při tom přišla o život.“



Leona už měla připravenou odpověď. Koneckonců jí vymýšlela celou dobu, co se snažila dostat dovnitř.

„Má síla není velká,“ připustila, „ale v jednom se pletete. Nebudu ji potřebovat, pokud se dostanu tam, kam potřebuji, nespátřena.“

NPC se zarazilo, jak zpracovávalo odpověď.

„Vaši vesnici hlídají ti nejlepší a nejspolehlivější vojáci. Přesto jsem kolem nich prošla. Dostala jsem se až k vám. Proto jsem si jistá, že uspěju. Dejte mi prosím ten úkol. Nezklamu vás.“

Gnoll na ni zíral mlčky.

Leona se povzbudivě usmála, pak ale svažila obočí. Hýbal se vůbec? Popošla blíže a oslovila ho: „Veliteli?“

NPC zůstalo stát v typickém módu bezduše se pohupující loutky. Zamávala mu rukou před čenichem. Nic. Jen o pár vteřin později se rozsvítilo systémové upozornění.

**Kritická chyba. xpplfad-145f-dshss-11-2029.10.14.11.11.01934.
Odesílání protokolu.**

Leoně poklesla čelist. Tak tohle bylo něco. Právě se jí podařilo způsobit takovou herní kombinaci, se kterou se nedokázal vypořádat ani složitý algoritmus. Na jednu stranu ji zaplavila neuvěřitelná radost, na druhou stranu pocítila destruktivní bolest, že to nikdo nevidí. Nikdo ji nebude obdivovat na streamu ani řešit v chatu. Jakmile oba pocity zpracovala, dostavil se třetí stav. Realističtější, umírněnější, strohý. A hlavně faktický... Co teď? Měla by čekat, jestli se NPC vzpomene? Odhlásit se ze hry a napsat na podporu? Sešplhat dolů a vrátit se zpátky anebo prostě projít branou, protože zamrzla celá vesnice? Využila chvilku a prozkoumala okolí, nic zajímavého však neobjevila. Herní dekorace žádné tajemství neskrývala.

Zaúpěla a vrátila se k balkonu. V ten okamžik jí zapíjala zpráva.



Re: Kritická chyba (systémová zpráva, nelze odpovídat)

Dobrý den, před pár minutami jsme zaregistrovali váš pokus obejít herní mechaniku, konkrétně ignorování nastavení úrovně obtížnosti úkolu. Protože se jedná o škálovaný úkol, který navíc nebyl doposud zahájen, neprovedli jsme u něj dostatečné testování, a proto vám nehrozí postih. Po konzultaci s project leadem byla upravena mechanika tak, aby bylo možné spuštění úkolu. Pokud tedy chcete, můžete pokračovat, byť zdůrazňujeme, že byl vstup designován pro hráče na levelu 20-28. Škálovatelnost proto nemusí být dostačující. Přejeme příjemnou hru.

Leona si zprávu musela přečíst třikrát. Co tohle mělo být? Deset minut stačilo, aby se někdo od vývojářů podíval na oblast a upravil kód. Vlastně by se ale neměla vůbec co divit. Sekce vyvíjecí bažinu se pravděpodobně dennodenně nudila k smrti. Teď má konečně někdo šanci odkrýt jejich mistrovské dílo. Úplně viděla, jak se schází celý tým a sleduje její postup. Určitě padly i nějaké sázky a možná se objeví zmínka na fóru.

Doslova jí vřela krev v žilách. Ze zprávy totiž plynulo mnohem víc! Dostala se k úkolu, který nikdo nikdy v Inevitablu nesplnil. Dokonce ani nezačal. A to včetně původních nevirtuálních verzí nebo během betatestů. Úkol byl navíc škálovaný, to znamenalo, že se levely monster do určité míry přizpůsobí jejímu levelu. Místo očí jí náhle zářily dva dolary.

Tyren Šedý čenich trpělivě čekal, až ji orgastická vlna přejde. Evidentně se smířil se změnou situace bez problému.

„Dobrá, přesvědčila jsi mě,“ řekl a přešel k balkonu. Pohlédl na vesnici a spojil pracky za zády. Leona ho dychtivě následovala.

„Všechno začalo asi před půl rrokem. Bažina není zrovna navštěvované místo, to sis už všimla. Proto naší pozornosti neunikly podivné aktivity nedaleko Prašných skal. Nejdřív jsme si mysleli, že jde jen o nějaké nové naleziště. Ale krátce poté se kolem místa začala šířit zvláštní mlha. Jako první se v okolí



ztratila trojice kamarádů, ty bys je asi považovala za teenagery. Hledat jsme je začali bohužel až za pár dní, protože jsme si mysleli, že jde jen o mladické toulání. Jenže za pár týdnů se ztratily dvě děti hrající si u potoka a pak někdo ukradl novorozeně z chýše poblíž vesnice. Stáhli jsme se všichni za brány a vyslali skupiny pátračů do okolí. Po našich potomcích ani památky. A když se nakonec ztratili i dva naši hledači, rozhodli jsme se raději v pátrání nepokračovat.“

Leonu začátek úkolu překvapil. Obvykle nebylo zvykem, aby v příbězích figurovaly děti. Vývojáři se ale dušovali, že bude virtuální Inevitable skutečně reálnou simulací a hráči budou postaveni do mnoha náročných situací, často s morálním podtextem.

„Situace se na nějaký čas uklidnila. Mělo nás napadnout, že se jedná o předzvěst něčeho mnohem horrršího.“

„Co se stalo?“ zeptala se. Prsty svírala zábradlí balkonu.

Tyren čenich se zachvěl. „Začala se nám rodit mrtvá mláďata.“

Ticho.

Leona to musela nejdřív zpracovat. Tohle bylo hodně drsný. Maličcí gnollové vypadali prakticky jako štěňata. Představa, že vyjdou na svět a neotevřou oči, byla... oklepala se.

„Týká se to všech?“

Velitel smutně přikývnul.

„To proto se Abraxos vydal pátrat, co se stalo?“

„Nejenom proto,“ zašeptal. „Abraxos byl můj bratrrr.“

Poslední slova dramaticky zarezonovala, přesto se zdálo, že je příběh u konce. Málem zapomněla, že nemluví s živým člověkem. Teď přišlo to nejdůležitější.

„Rozumím závažnosti situace. Bude mi ctí zrušit kletbu, která na vás byla uvalena. Pomstím každého jednoho gnolla. To vám slibuji.“

Velitel se poprvé upřímně usmál, nebo to tak alespoň vypadalo.



Nová mise: Mlžná smrt

Třída mise: Vzácná.

Požadavek: Zjistěte, co způsobuje smrt gnollích mláďat.

Odměna: Unikátní předmět, +500 reputace u frakce, 20 zlatých, teleportační svitek, odemčení unikátní rasové schopnosti.

Doporučený level: 22

„Nejdůležitější je zabránit další smrti, řekl Tyren Šedý čenich. Pokud zjistíš, co se stalo s Abrrraxosem, budu ti hluboce zavázán.“

Nová mise: Bratrské pouto

Třída mise: Vzácný.

Požadavek: Zjistěte, co se stalo s Abraxosem, a pomstěte ho.

Odměna: Proměnná.

Doporučený level: 24

„Ale to není to jediné, o co bych tě chtěl požádat,“ pravil pohnutým hlasem.

Leoně se z toho tónu bezděčně sevřelo srdce. Jako v odpověď vstoupila do místnosti gnollka. Chlupatá kulatá ouška měla ozdobená zlatými kroužky, oděv byl však obyčejný. Dlouhý tmavě modrý splývající plášť. Možná právě proto si Leona nejdřív nevšimla, že je gnollka těhotná.

„To je moje žena, Afelia. Jak vidíš, čekáme potomka. Právě proto se Abraxos nabídl, že půjde kletbu prolomit. Původně jsem chtěl jít já, abych manželku ochránil. Ale bratrrr mi v tom zabránil. Když jsem pak spatřil jeho náhrdelník v tvých rukách, něco ve mně se zlomilo.“

Leonu zaštípalo v očích. Afelia hleděla na manžela s něžnou láskou, pracky na břicho se jí přitom třásly. Bylo



nesmírně obtížné se od situace oprostít a zapomenout, že se jedná o hru. Nakonec to vzdala a do příběhu se zcela ponořila.

Klekla si na jedno koleno a přiložila paži k hrudníku. „Váš úkol přijímám. Zlomím kletbu a zachráním vašeho potomka.“

+150 reputace. Aktuální stav: Vítaný.

Přijato rozšíření mise: Tikot srdce.

Třída mise: Epická.

Časový limit: Devět dní (než Afelia porodí).

Odměna: Proměnná.

(Herní tip: Jedná se o časový úkol. Jeho splnění je dobrovolné a selhání nemá negativní vliv na hlavní vývojovou linku. Úspěch však přinese mimořádné odměny. Vzhledem k unikátnosti časových postupů se odpočet nedá zastavit. Více informací se dočtete na [inevitable_wikia_forum_napoveda](#).)

S Leonou se zhoupl svět. Tohle tam snad někdo dodal teď! Znovu si představila tváře vzrušených vývojářů, kteří právě analyzují její reakci. Časové questy byly extrémně zákeřné, protože se prostě nedaly zastavit. Žádné hraní gwintu, zatímco Ciri čeká na záchranu někde v chatce. Hráči si často brali i dovolenou, aby mohli misi splnit. To, co ji čekalo, bylo doslova neuvěřitelné štěstí. V tu chvíli jí bohužel došlo, že má stále level 8...

Afelia její vnitřní boj ignorovala. Sáhla do kapsy svých šatů a vytáhla několik flakónků. „Pro lidského bojovníka nemáme žádné zbraně, můžeme ti však darovat sílu. Tyto lektvary ti pomohou obnovit zdraví a vytrvalost. Použij je, až je budeš nejmíc potřebovat. Náš kovář Tazar ti nabrousí tvé zbraně.“

Leona si převzala lektvary a umístila je do inventáře. Do mapy se jí náhle přidala celá lokalita gnollí vesnice Šedomez.



Na minimapě se zobrazilo tržiště, několik dalších domů jako vědma, kovář, bylinkář, vetešník a jiná běžná NPC, u kterých se hráč mohl rozvíjet, obchodovat anebo plnit drobné questy. Nic z toho se však nemohlo rovnat pocitu, že je úplně první hráč, kterému se toto městečko otevřelo. Navíc měla u rasy gnollů status vítaný. Ani ne po týdnu hraní.

„Děkuji vám za vaše dary,“ řekla a připravila se k odchodu. Všechny údaje měla vypsané u úkolu, a protože jí zbývalo ještě docela dost herního času ve dne, rozhodla se setkání s velitelem neprodlužovat a ihned vyrazila do ulic.

Devět dní se zdálo jako docela rozumný čas na splnění. Kdyby byla normální člověk, jímala by ji hrůza, jak to stihne. Jenže ona nepracovala, a když by přišlo na nejhorší, pomocí stimulantů a energetických nápojů dokáže být vzhůru klidně 48 hodin v kuse. Takže si nejdřív obešla místní NPC.

Kovář Tazar ji překvapil svým vzhledem. Tenhle krémově bílý gnoll se lišil nejenom barvou srsti, ale hlavně věkem. Vypadal velmi mladě.

Tazar, level 26, gnollský kovář.

„Koukám, že tu máme cizince,“ pozdravil ji a začichal jejím směrem.

„Posílá mě Tyren Šedý čenich,“ vysvětlila a přistoupila těsně k pultu, který odděloval pracovní plac a výheň. Po stranách byly vyskládané různé zbraně, převážně řemdihy a kopí.

Tazar pokýval hlavou. „V tom případě jsem k tvým službám.“

Sáhla na záda a vytáhla mačetu. Zbraň se ve svitu kovářského ohně nuzně zaleskla. S tímhle chce jít plnit úkol pro level 20 a výš...

Gnoll hodil po zbrani pochybovačný pohled, ale převzal si ji do pracek. Chvilku ji otáčel sem a tam, vyzkoušel ostří, rovnováhu i kvalitu zpracování.

„Nic s tím nepůjde, co?“ povzdechla si.



„No, není to zrovna výstavní kousek. Ale já mám rrrád výzvy. Mačetu jsem tu sice ještě neměl, ale když chvíli počkáš, věřím, že ji dokážu poladit.“

„Tak to mám opravdu štěstí, že jsem narazila na tebe,“ usmála se na mladého gnolla.

Potěšeně zastříhal ušima. Nato se vzdálil ke kovadlině a dal se do práce.

Leona doufala, že nebude čekat moc dlouho. Někdy bylo nutné vyspat se do druhé dne, jindy stačily jen obyčejné interakce. Proto jako druhé místo navštívila vědmu Mirandu.

Stará gnollka vypadala jako ta nejvíc klišé verze vědmy. Mléčně zakalené oči naznačovaly slepotu, potrhané uši zdobily kroužky, drátky a další šperky. Do čela jí spadaly šňůrky s korálky z vysoké ozdobné čelenky. V pracce svírala masivní vyřezávanou hůl. Tělo jí halil černý plášť, který byl poseťtý stříbrnými a fialovými tečkami, takže vypadal jako noční nebe.

„Vítám tě, hraničářko,“ pozdravila ji překvapivě jasným hlasem.

„Bud’ pozdravena, nejmoudřejší,“ oplatila jí Leona uctivě.

Gnollka jí pokynula prackou, aby šla blíž. Pak ji chytila za ruku a sevřela ji v sametových dlaních.

„Vidím, že jsi ještě mládě. Nezkušená, přesto odhodlaná. Slabá, přesto vynalézavá. Rrráda bych ti dala to, co bys chtěla slyšet, ale obávám se, že tě budu muset zklamat.“

Leona se zachvěla. Že by opravdu byl úkol příliš náročný?

„Zlo, kterému budeš čelit, je jiné, než s jakým ses doposud setkala. Ani zničení krvavého srdce nebude stačit.“

Věděla o bloodrootovi? Nejspíš ano. Systém byl určitě uzpůsoben tak, aby reagoval na nejsilnější doposud poražené monstrum.

„Cítím čerrnou magii,“ pokračovala vědma.

Leona začala být trochu netrpělivá. „Máte pro mě nějakou radu?“

„Krev myje, oheň čistí.“



Jednoduchá slova jí zatím moc neřekla, ale rozhodla se je radši zapsat do poznámek. Rozhovor vypadal u konce, takže se vydala k východu.

„Máš něco, co se mi líbí,“ pravila z ničeho nic Miranda.

Leona se zastavila u kožené zástěny. V inventáři bylo jen pár měďáků po skřetech, náhrdelník a bloodrootí semínka. Zkusmo jedno vzala a nabídla ho.

Gnollka po něm lačně sáhla a odhalila bezzubou tlamu. „Hodná holka.“ Pak prohodila několik zvláštních slov a Leoně se náhle zatmělo před očima.

Když konečně popadla dech, svítila před ní hláška.

+2 body inteligence, +1 odolnost vůči magii.

No tedy! Ze zvědavosti zkusila další semínko, ale gnollka mávla prackou. „Co si myslíš, že bych s tolika stromy dělala? Běž už, času není nazbyt.“

Leona se rozloučila a zamířila ke kováři, který už na ni čekal. Mačeta ležela na pultě.

„Docela jsem se zapotil. Ale já se nikdy nevzdávám, takže jsem z ní nakonec vykřesal něco dobrého.“

Zvedla zbraň a prohlédla si novou statistiku.

Vylepšená hraničářská mačeta (sečná zbraň, potřebná síla 2 / 8-10 / 20, poškození 19-31, cena 14 staminy).

„Mockrát ti děkuji, Tazare. To je víc, než jsem si mohla přát.“

Gnoll se usmál, ale pak zvažněl. „Naše přežití záleží na tvém úspěchu. Kéž bych mohl udělat víc.“

„A co kdybys šel se mnou?“ nadhodila dychtivě. Úkol žádná omezení neukazoval. Nebylo to ale ani potřeba.

„Je mi líto, ale nikdo z nás nyní neopouští vesnici. Budeš si muset porradit sama.“



„Jo, no, nějak to zvládnou,“ zamumlala. Vidina silného NPC ji namlsala, a i když s touhle možností nepočítala, stejně ji neúspěch zklamal.

Rozloučila se a zatímco mířila k bráně, vyznačovala už v mapě potřebné koordináty. Pořádná hra konečně začala.