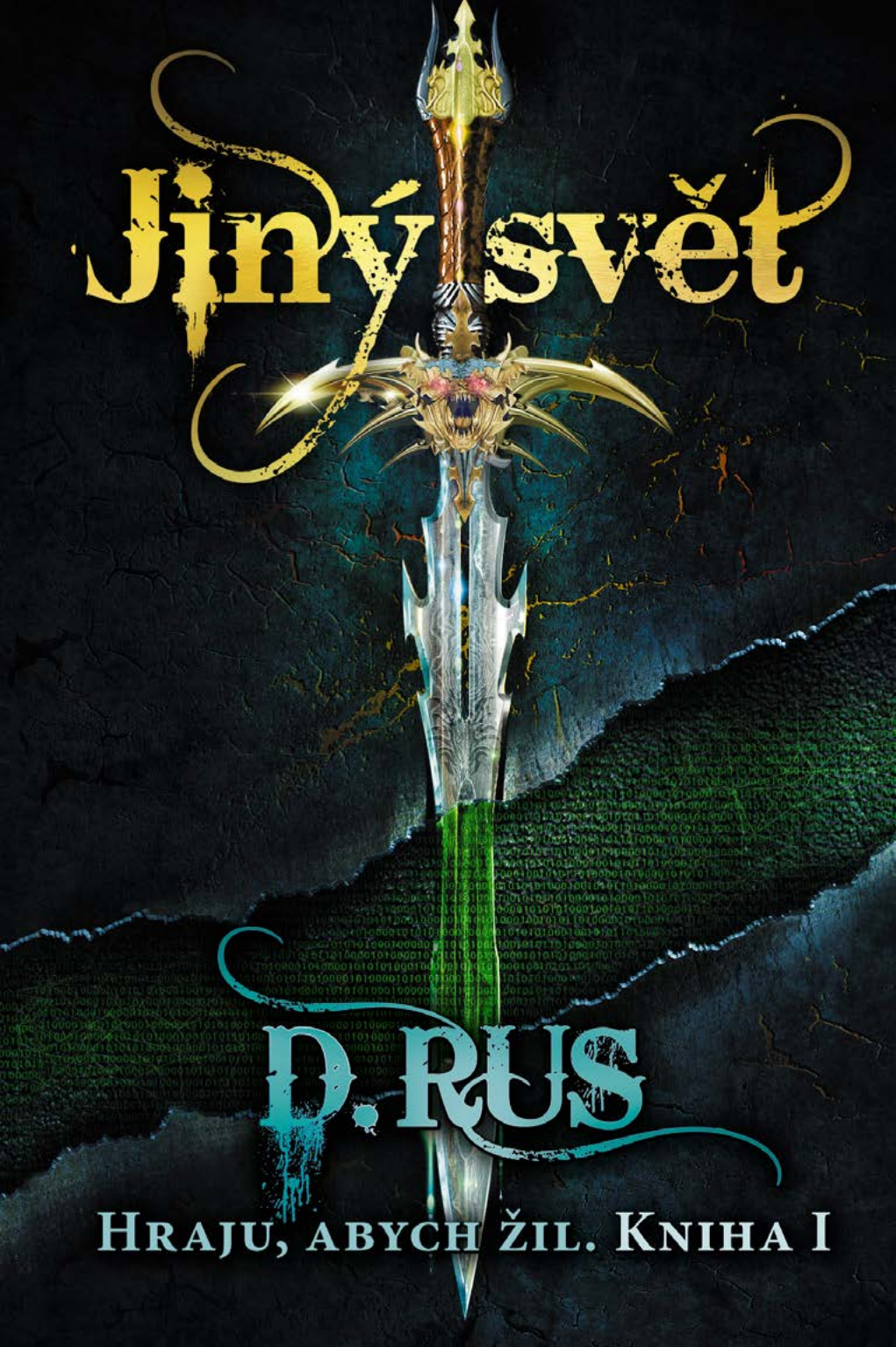


Jiný svět



D. RUS

HRAJU, ABYCH ŽIL. KNIHA I

Hraju, abych žil 1

Jiný svět

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.fragment.cz
www.albatrosmedia.cz



Dmitrij Rus

Hraju, abych žil 1, Jiný svět – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2017

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


ALBATROS MEDIA a.s.

Hraju,
abych žil

Hraju, abych žil

Kniha I.

Jiný svět

Dmitrij Rus

 FRAGMENT

*Mimořádně důležité.
Do vlastních rukou.
Vyhотовeno v jediném exempláři.*

Z analytické zprávy prezidentu Ruské federace.

„... Za uplynulý rok 203X jsme v důsledku projevů fenoménu vtažení ztratili 82 000 lidí, což je 3,2krát více než v roce předchozím. Je nicméně třeba poznamenat, že zmizení těchto občanů v zásadě vede pouze k posílení genofundu našeho národa a ke snížení ekonomické zátěže státu. Z celkového počtu osob, které se dobrovolně podrobily vtažení, představují přes 89 % starci, invalidé, nevyléčitelně nemocní, asociální živly nebo jedinci infantilní a neschopní dostatečně se přizpůsobit požadavkům reálného života. Jinými slovy, jde o skupiny obyvatel představující sociální přítěž.

Po nabytí účinnosti 16. novelizace Zákona o Internetu a Virtuální realitě, omezující dobu setrvávání ve VIRTu na čtyři hodiny denně, se počet spontánních vtažení snížil na 2600 případů za rok. Ačkoli v USA a zemích západní Evropy je doba pobytu ve VIRTu omezena na tři hodiny, nepovažujeme za nutné podobnou praxi přejímat, tím spíše, že by takový krok narazil na silný lobbistický tlak ze strany výrobců a distributorů softwaru a hardwaru. Nicméně již nyní doporučujeme zvážit přijetí řady restriktivních opatření, která by omezila a postupně zcela eliminovala řady občanů rozhodnutých dobrovolně podstoupit akt vtažení. Navrhujeme učinit následující kroky:

1. Legislativní omezení míry propracovanosti virtuálních světů.
2. Stanovení maximální povolené úrovně konfigurace a škály vybavení kabin VIRTu.
3. Vynucené snížení kvality připojení včetně zdánlivě nahodilých výpadků sítě po každých x hodinách.
4. Úplný, případně částečný zákaz přístupu do světů VIRTu s mírou virtualizace přesahující 40 % pro občany určitých kategorií, jako jsou státní úředníci, příslušníci ozbrojených složek, významní vědečtí pracovníci a osoby přicházející do styku s utajovanými informacemi všech stupňů utajení...”



1. kapitola

Měsíc. Zbývá vám tak měsíc relativně plnohodnotného života. Doktor si sundal brýle a unaveně si promnul oči.

Je mi jasné, že tohle povolání musí i sebevětšího romantika nutně změnit v protřelého cynika, ale osobně sdělit pacientovi *takovouhle* novinu pro něho zřejmě i tak nebylo vůbec snadné.

„Měsíc...“, zopakoval předčasně prošeďivělý profesor. Zavrtěl hlavou, zlověstně sevřel rty a bez zbytečných okolků pokračoval: „A potom bude záležet na tom, co vám dojde dřív: fyzické síly, chuť žít se stále silnějšími bolestmi nebo peníze na léky a drahou terapii. Opuštěte mi, že mluvím tak přímo a ne zrovna diplomaticky. Je mi to upřímně líto. Obvykle sdělujeme diagnózy kategorie A pouze příbuzným, vy jste ovšem žádné údaje o blízkých osobách neuvedl. Promiňte... Nemyslím si, že by bylo správné, kdybyste měl svůj poslední měsíc strávit v nemocničních čekárnách. Neoperovatelný nádor na mozku, to je opravdu *konec*. Současná medicína je v tomto případě bezmocná. Doporučoval bych vám, abyste si udělal pořádek ve svých věcech, splatil dluhy přátelům, možná si zajel k moři s někým blízkým...“

Doktor ještě něco říkal, ale jeho hlas někam odplouval, a k mým uším tak jeho slova doléhala jakoby z velké dálky. Tupým pohledem jsem sledoval doktorovy ruce, jak se bez přestání probírají nějakými papíry, a v hlavě jsem měl jedinou myšlenku: *Jak to?! Proč?! Co to má zatraceně znamenat?! Vždyť je mi teprve jednatřicet, můj život zrovna začínal k něčemu vypadat. Tak jaká sakra rakovina?!*

Jedna z posledních doktorových vět, které jsem ještě vnímal, mi ale

nějak utkvěla v hlavě. Současná medicína? Řekl: *současná*? A co medicína budoucnosti? Ta by si s tím přece mohla vědět rady!

Vyskočil jsem z úpěnlivě vrzajícího křesla, které už vyslechlo víc rozsudků smrti než lavice obžalovaných, zadrmlolil něco na rozloučenou a vyrazil ke dveřím. Zapomněl jsem na výtah, schody jsem bral po třech po čtyřech a v rekordním čase doběhl až na parkoviště, kde jsem skočil za volant svého hyundaie. Vytáhl jsem z pouzdra mobil, spustil vyhledávač a usilovně se snažil rozpomenout, co to mleli v tom rádiu, když jsem jel sem. „*Nabízíme vám nesmrtelnost... Šance na věčný život... Uvidíte budoucnost na vlastní oči... Centrum prodlužování života...*“ Slogany, pečlivě zformulované marketingovými odborníky, se mi pevně usadily v hlavě, ale jedinou pořádnou informací, kterou jsem potřeboval, ne a ne si vybatvit. Jak se to centrum jenom jmenovalo?

Na pokus o aktivaci mozkových závitů odpověděla moje hlava další z řady explozí nesnesitelné bolesti a před očima se mi roztančily barevné kruhy. S tváří staženou do útrpné grimasy jsem na chvíli ztuhl a čekal, až záchvat přejde. Rukou jsem nahmatl krabičku prášků proti bolesti. Kdy jsem si bral naposled? Někdy v deset, po snídani? To znamená, že je ještě brzy, ještě to chce pár hodiněk vydržet, už takhle překračuju doporučené dávkování. Doktor mě kvůli tomu už lehce zpražil, prý že si tím odrovnám játra. Vtipálek...

Jak se krucinál ta firma jmenovala? Arkansas? Alcatraz? Alcor? Jasně, to je ono! Alcor! V rychlosti jsem vygooglil telefonní číslo moskevské kanceláře a bez váhání ho vytočil.

„Nadace pro prodloužení života Alcor,“ ozval se melodický dívčí hlas plný upřímné snahy pomoci.

„Ehm...,“ trochu jsem se zakoktal, „dobrý den... Chtěl bych se zeptat na to kryonické zmrazení. Mohl bych někam přijet probrat detaily a tak...?“

„Samozřejmě, hned vám pošlu souřadnice do navigace.“

Za čtyřicet minut jsem už parkoval před nablýskaným obchodním centrem, kde měla společnost Alcor pronajaté celé jedno patro. Jízda rychlovýtahem ve mně na chvíli vyvolala až dětskou radost, pokaženou dalším návaem bolesti hlavy. Tentokrát už jsem nevydržel a jen tak nasucho spolkl prášek. Pilulku jsem při té příležitosti poprosil, aby ode mě srdečně

pozdravovala moje játra a vyřídila jim, že rozhodně nemají počítat s tím, že je po mé smrti dostane nějaký dobře situovaný alkoholik.

Slečna v oddělení klientského servisu byla velmi mladá a až vyzývavě hezká. „Nechtěně“ rozepnutý perleťový knoflíček blůzky pod jejím strohým pracovním kostýmek pikantně rozšiřoval prostor výstřihu a lehce dráždil fantazii. Navzdory svému věku se však dívka vyjadřovala naprosto profesionálně a její soustředěný pohled byl plný soucitu a pochopení.

„Ve Spojených státech sahá historie naší společnosti až do šedesátých let. V současnosti máme desítky poboček po celém světě a nyní je to právě pět let od doby, kdy jsme vstoupili na ruský trh kryonických služeb. Mimochodem, máte velké štěstí, že jste k nám zavítal právě v době tohoto výročí, při jehož příležitosti nabízíme mimořádné slevy.“

„Promiňte,“ přerušil jsem její reklamní prezentaci, „rád bych se zeptal, co obnáší samotná procedura. A taky by mě samozřejmě zajímaly ceny.“

„Ale ovšem! Po zaplacení a uzavření smlouvy od nás dostanete speciální senzor, který bude monitorovat váš zdravotní stav a který je napojen na informační systém našeho resuscitačního týmu. V případě, že nastane stav kritického ohrožení vašich životních funkcí, budou členové týmu připraveni po určitou dobu setrvávat přímo ve vaší přítomnosti. Bezprostředně poté, co obdržíme oficiální úmrtní list, přistoupí naši lékařští specialisté k operaci, která připraví klienta na zmrazení...“

„Počkat, počkat!“ přerušil jsem zaskočeně její výklad. „Jaký úmrtní list? To jako budete čekat, až umřu?“

Dívka chápavě přikývla, očividně se s takovou otázkou nesetkala poprvé.

„Ovšem. Nemůžeme vás přece zmrazit živého. Podle všech platných zákonů by to byla vražda. Proto musíme mít nejdříve v ruce právní dokument, který oficiálně potvrdí vaši smrt. Poté naši experti napustí tělesné tkáně roztokem kryoprotektivní látky a začnou postupně ochlazovat tělo. Na závěr procedury je tělo převezeno do depozitáře, kde se po finálním zmrazení uloží do kryostatu naplněného tekutým dusíkem. Tělo je uchováváno v depozitáři po dobu uvedenou ve smlouvě, zpravidla to bývá do chvíle, kdy se objeví technologie, která umožňuje klienta oživit.“

Dívka se vesele pousmála, jako kdyby mě už byli rozmrazili a ona mi radostně oznamovala, že můj život je zachráněn. Nicméně vyhlídka na to,

že budu čekat na svou vlastní smrt, mě nijak zvlášť netěšila. Takhle jsem si tedy ten slibovaný věčný život nepředstavoval.

„A na kolik taková legrace přijde?“

Když dívka položila na stůl ceník, udělaly se mi z toho množství nul mžítka před očima.

„Při příležitosti výročí,“ pozdvihla významně prst, „snižujeme ceny o dvacet procent. Kompletní balíček služeb vás přijde jen na sedmdesát tisíc dolarů!“

Když si všimla mého zdviženého obočí, pokračovala rychle dál: „Je tady ovšem i možnost nechat si za pouhých pětadvacet tisíc zmrazit jen hlavu a za šest tisíc vzorek vaší DNA. A až bude v budoucnu dostupná účinná technologie klonování lidí, bude možné vypěstovat váš klon. Naši výzkumníci tvrdí, že existuje jistá míra pravděpodobnosti, že si klon uchová určitou část vaší osobnosti.“

Když domluvila, zůstal jsem na ni zaraženě zírat. To je dobrá šaškárna! Jak to tak vypadá, akorát tady dřou z kůže lidi, kteří se chytají poslední šance. Oficiální medicína ostatně dělá to samé. Jde jim všem nakonec jen o to, jak z lidí vytáhnout prachy, a ne o to, aby je uzdravili.

„Já... Já si to ještě rozmyslím...“

Došlo mi, že je načase tenhle obchod, plný bezpříkladné štedrosti a báječných vyhlídek, ukončit, a zvedl jsem se ze židle. Z dívky na okamžik spadla maska profesionálního dealera, podala mi ruku a zadívala se mi přímo do očí.

„Glebe, něco mi říká, že všechno dobře dopadne. Držte se! Ještě vám zavolám, abyste mi řekl, jak jste se rozhodl. Možná by se mi mohlo povést najít pro vás ještě nějakou další slevu.“

„Děkuju...“ na chvilku jsem zaváhal a přejel očima cedulku se jménem, připnutou na jejím kostýmku. „Děkuju vám, Olgo, nějak se s tím už poperu.“

Usmál jsem se na ni a na pár vteřin ještě podržel sametovou dívčí ruku ve své dlani. Jen velmi nerad jsem ji pustil, otočil jsem se směrem ke dveřím a svižným krokem vyšel z kanceláře. Zajímavá holka, umí překvapit. Kdybych ji potkal ještě včera, pokusil bych se s ní seznámit blíž, možná by z toho i něco bylo. Ale dneska... Blbá rakovina!

Musím to ještě jednou pořádně promyslet. To zmrazení pro mě pořád ještě znamená určitou šanci, která se nerovná nule. Je to sice nepatrný, ale

přece jen reálný paprsek naděje a nemůžu to jen tak zavrhnout, zbývající alternativa je totiž víc než bezútěšná. Kdybych ty peníze měl, neváhal bych ani minutu a šel bych do toho. Do hrobu bych si je s sebou stejně nevzal. Ale takový balík jsem v životě nedržel v rukou, natož abych jím volně disponoval.

Teprve během posledních pár let jsem přestal být kusem hadru, co se nechává jen tak unášet proudem, a postavil jsem se na vlastní nohy. Zvedl jsem zadek od počítače, začal se pořádně rozhlížet kolem sebe a věřit příležitosti. Měl jsem to štěstí, že jsem si ze svého koníčka udělal povolání – jak řekl nějaký klasik: „Najdi si práci, která tě baví, a už nikdy nebudeš muset pracovat.“ Moje práce v zásadě spočívala v opravách, instalaci a upgradování počítačů a jiných chytrých mašinek. Nebyl jsem zrovna nejlevnější, ale odváděl jsem poctivou práci a kromě toho, co se po mně chtělo, jsem vždycky udělal i něco navíc. Tamtamy mých spokojených zákazníků postupně roznesly zprávu o šikovném chlapíkovi přes počítače a penízky začaly přitékat stále větším proudem. Že bych si ale nastrádal nějaké velké jmění, to se rozhodně říct nedalo. Bylo potřeba dohnat resty, které se nakupily za dlouhé roky mé zakuklené existence, takže současně s tím, jak mé finanční prostředky přitékaly, stejnou rychlostí odtékaly na různé strany. Vedle toho, že jsem kompletně obměnil šatník a pořídil si produkt korejského automobilového průmyslu – dva roky starý hyundai, jsem nemálo investoval i do sportování, koníčků a holek. Taky jsem začal pravidelně dávat nějaké peníze matce. To všechno mi dovolovalo žít si po svém a cítit se konečně jako chlap, nicméně na odkládání stranou už peníze nezbyvaly. Vyhledky nebyly ovšem vůbec špatné, už jsem dokonce uvažoval i o rozšíření podniku a o tom, že bych si k sobě vzal ještě dalšího člověka... Ale pak přišla tahle rána, kdo by to byl ksakru čekal...

No dobře, zpátky k věci. Kde jsme to skončili? Potřebuju sehnat peníze. Minimální cíl: nechat tady matce co možná nejvíc prostředků na obživu. Po tom, co se otec zabil v autě, dostala infarkt a přestaly ji poslouchat nohy, ale máma je frajerka, nehází flintu do žita. Přestěhovala se z města na venkov do domu svých rodičů. Říká, že se jí žije líp tam, kde má blíž k zemi a přírodě. S tou almužnou, co dostává na invalidním důchodu, ale stejně nevyjde, takže by jí nějaké ty peníze ode mě rozhodně přišly vhod. Bez nich by ji čekal nevyhnutelný pád na dno společnosti a zoufalé

přepočítávání drobných před obchodem, aby vyřešila ne zrovna jednoduchou otázku, jestli si může dovolit kromě chleba ještě kefir, nebo jestli s tím má počkat až do neděle...

A maximální cíl? Sehnat dost peněz ještě na to zmrazení. Potřebuju mít nějakou naději, a ne jen tak čekat s rukama v klíně, až chcípnu. Kde bych asi tak mohl splašit sto táců v hotovosti? A to nemluvím o rublech... Pokusit se nastolit sociální spravedlnost a obrát nějakého toho oligarchu nebo zkorumpovaného úředníka? Žádný morální problém bych s tím rozhodně neměl, ale vzít pod krkem takového pracháče vůbec není jen tak. Všichni tihle vykukové se před námi obyčejnými smrtelníky už dávno poschovávali za nedobytné zdi svých přepychových sídel. Bez dobrého nápadu a pořádného plánu se ty jejich pevnosti rozhodně dobýt nedají. Nejspíš bych pohořel už ve stadiu příprav a poslední týdny svého života bych strávil na dřevěné lavici v cele předběžného zadržení. Anebo by mě jejich gorily rovnou poslaly do márnice.

Tak jinak. Mohl bych třeba vyhrát balík v kasinu nebo v loterii. Šance je to sice mizivá, ale kdo nevsadí, nevyhraje. Zkusit by se to rozhodně mělo. Takže si poznamenávám: dát si stranou pět set doláčů na kasino. Uvidíme, jak mě má štěstěna ráda.

Co tam máme dál? Kde bývá hodně peněz v hotovosti? V bance! Co takhle přepadnout pobočku, jako to dělají v amerických filmech? Přijít pěkně na přepážku s lístečkem: *Mám pistoli, dejte všechny peníze do tašky, jinak budu střílet.* Zajímalo by mě, jaké má u nás bankovní personál pro tyhle případy instrukce. Je to samozřejmě blbost, už vidím, jak mi vysázejí na dřevo sto táců v malých bankovkách, co zrovna najdou v šuplíku. I kdyby se mi nakrásně podařilo dostat se odtamtud se zdravou kůží, stejně bych musel tuhle proceduru opakovat aspoň desetkrát nebo dvacetkrát. Nehledě na to, že mámě by to žádné štěstí nepřineslo, bankéři by z ní pak určitě sedřeli kůži, aby svoje peníze dostali zase zpátky.

Ale proč bych měl vlastně zrovna loupit? Vždyť bych si přece mohl pro začátek úplně normálně požádat o půjčku! Jsem dlouholetým klientem banky, a jako soukromý podnikatel s neustále vzrůstajícími příjmy jsem navíc klientem značně perspektivním. Taková reputace se rozhodně musí dát slušně zpeněžit. Rozhodnuto! Jedu do banky. Jen si skočím domů a vezmu tam co nejvíc papírů potvrzujících mé příjmy a vynikající

vyhlídky. Náčrt podnikatelského plánu na rozšíření firmy se určitě taky bude hodit.

Bankovní úředník mě poslal rovnou za vedoucím oddělení, který měl osobně na starost úvěry na větší sumy. Vedoucí byl vitální strejda pokročilejšího věku a nápadně semitského zevnějšku. Nejdřív si poněkud skepticky poslechl, co mám na srdci, a pak se směšně našpulenými rty prolisťoval moje papíry. Potom pokýval prošedivělou hlavou, což očividně znamenalo, že došel k nějakému vnitřnímu rozhodnutí.

„No, mladý muži, naše země se pomalu dostává z krize, prezident vše možně volá po podpoře drobného podnikání a my se poctivě snažíme naslouchat jeho doporučením. Ve vašem případě vidím jistý potenciál profesionálního rozvoje. Pokud budete i nadále pracovat hlavou, a ne pouze rukama, myslím, že vaše podnikání bude mít budoucnost. Vámi požadovaných sto tisíc vám samozřejmě nedáme – ostatně myslím, že pro vaše potřeby ani není taková suma nezbytná – ale o takových dvaceti třiceti tisících by se dalo zcela reálně uvažovat. Tak se podíváme, co a za jakých podmínek bychom z toho mohli dostat.“

Šéf přes úvěry si k sobě přitáhl klávesnici a začal na ní dosti rázně cosi vyťukávat. Chvillemi přestával psát a pročítal si text na monitoru, přičemž opět stejně legračně špulil rty. Najednou se zamračil a naklonil se blíž k obrazovce. Potom se na mě podíval přes horní okraj svých brýlí a zavrtil hlavou. Zbystřil jsem. Strejda asi na něco narazil a vypadalo to, že to pro mě nebude nic moc příznivého. Znovu se zadíval do monitoru, zaklikal párkrát myši, načež rozladěně odsunul klávesnici a zaklonil se ve svém křesle.

„Ale, ale, mladý muži. Na první pohled takový sympatický hoch a vy takhle! Samozřejmě je mi velice líto, že vás potkalo takové neštěstí... Vy ke mně přicházíte s prosbou o pomoc a já jsem ochoten dát vám peníze jako svému vlastnímu synovi. Vy ale ve skutečnosti hodláte vymámit z Jakova Samuilyče nedobytný úvěr! To od vás ovšem není vůbec hezké! Copak nevíte, že vaše osobní identifikační karta je v systému provázána se zdravotní kartou? Všichni, koho to z nějakého důvodu zajímá, tak mají přístup i k veškerým informacím o vašem zdravotním stavu. A banka patří mezi ty, které takové informace nadmíru zajímají!“

Strejda vypadal dost rozhněvaně a já bych se v tu chvíli nejraději propadl do země. Styděl jsem se jako malý kluk ve školce, když to právě pustil

do kalhot a teď ho za to se zdviženým ukazováčkem kárají. Vypadá to, že zločinec ze mě asi nebude, chybí mi patřičná drzost a kuráž. S tváří docela rudou jsem se zvedl a příšerně jsem při tom zaskřípal židlí o podlahu.

„Jen jsem chtěl nechat nějaké peníze matce, je nemocná... Promiňte mi...“, zamumlal jsem a dával si přitom pozor, aby se naše pohledy neselekaly.

Už jsem udělal krok směrem k východu, když mě zastavil úředníkův silný a významný hlas: „Ještě jsem neskončil!“ Počkal, až se znovu obrátím tváří k němu, a pokračoval: „Vlastně vám docela rozumím a cítím s vámi, ale nechat se podvést, to prostě nemohu dopustit. Nicméně mi imponuje to, že jste se ještě neodnaučil červenat, proto vám dám pár dobrých rad. Přístup k datům o vašem zdravotním stavu mají všechny banky a finanční ústavy, včetně těch, které operují na černém trhu, takže ani tam nepochodíte, jen byste přišel o zbytky svého zdraví. Dokonce ani v obchodech při nákupu nad deset tisíc vám nedají nic na splátky bez téhle rutiní prověrky vašich údajů. Rozumíte mi? V obchodech, *do deseti tisíc!*“

Vedoucí úvěrového oddělení mi upřeně pohlédl do očí, aby podtrhl význam svých posledních slov.

Jestli mu rozumím?! No jasně, ještě aby ne!

„Ano,“ odpověděl jsem tiše. „Rozumím. V obchodech, *do deseti tisíc.* Moc vám děkuju!“

Strejda mlčky přimhouřil oči, přisunul ke mně kupičku zapomenutých dokumentů a pokynul mi na rozloučenou: „Buďte sbohem, mladíku.“

* * *

Přísně tajné.

Kurátorovi Bezpečnostní služby generálu V. A. Alesjevovi.

Zpráva o výsledku experimentu č. 118/2.

Místo provedení: speciální detenční zařízení Federální bezpečnostní služby.

Účastníci: 20 odsouzených osob různého věku a pohlaví.

Scénář virtuálního světa: Eden, verze 6.51.

Výsledky experimentu ukázaly, že k prvnímu vtažení došlo po pěti hodinách nepřetržitého ponoření do virtuálního světa, k poslednímu pak během sedmého dne. Následujících 18 hodin pobytu ve virtuální realitě nepřineslo z hlediska sledovaných parametrů žádné další výsledky. Fenomén vtažení se v konečném součtu projevil u sedmnácti zkoumaných osob. Těla účastníků experimentu upadla do kómatu. Veškeré snahy přivést je zpět k vědomí pomocí bolestivých impulzů, resuscitačních metod či různých forem medikace byly zcela neúspěšné.

V této fázi zkoumání můžeme konstatovat, že akt vtažení je nevratný. Vědomí a intelekt osob nacházejících se ve VIRTu na faktickou smrt fyzického těla nijak nezareagovaly.

Po skončení experimentu byla všechna těla pochována na speciálním pohřebišti (sekce č. 411–431), infokrystaly VIRT-serveru byly recyklovány v souladu s předepsanou procedurou č. 719.



2. kapitola

Následujících pět dnů jsem strávil v jednom kole. Pocit, že mi čas ubíhá, jako když mezi prsty protékají zrnka písku, mě motivoval mnohem víc, než by to zvládl nějaký osobnostní kouč. Kdybych to takhle dělal už dřív, kdybych žil, jako by každý den měl být tím posledním, ještě před třicítkou bych jezdil v bentley.

Pro začátek jsem dal do kupy veškerou svou hotovost, což mimo jiné znamenalo dost agresivním způsobem vymocit několik prakticky beznadějně nedobytných pohledávek. Neobyčejná rozhodnost, se kterou jsem při vymáhání postupoval, přitom jednoho z dlužníků natolik zaskočila, že z toho dostal škytavku. Peněz nebylo moc, dohromady asi tak tři litry. Čtyři stovky a jeden drahocenný den padly na další lékařské vyšetření na soukromé klinice. Původní diagnóza se zcela potvrdila, jen s tím rozdílem, že mi doktor naléhavě doporučil, abych si šel neprodleně lehnout k nim na lůžkové oddělení, kde by mi mohli při náležitě péči prodloužit život ještě o několik týdnů a možná i měsíců. Ze zdvořilosti jsem slíbil, že o tom budu přemýšlet, a rychle jsem odtamtud vypadl. Hyeny jedny mizerný.

Další pětikilo padlo za vlast v kasinu. Teda ze začátku jsem dokonce i dva tisíce vyhrával, ale šel jsem tam přece pro podstatně větší sumu, takže jsem pokračoval v sázení na barvu a po každé prohře jsem zdvojnásoboval sázku. Teoreticky vzato, pokud bych měl neomezené finanční prostředky, které bych mohl vsadit, a zvedl se včas od stolu, mohl jsem zůstat v plusu. Nicméně mojí peněžence úplně stačilo, když na ruletě

padla sedmkrát červená, a já sázel na černou. Krupiór, který dovedně házel kuličku do kotouče, se na mě při poslední prohrané sázce jízlivě usmál. Dám krk za to, že jsi schopný hodit jakékoli číslo, které si zama-neš, ty hajzle. Kdybys tak věděl, že v sázce nebyly jen peníze, ale můj život. I když by to asi sotva něco změnilo...

Potom jsem asi tři dny prolézal nákupní centra, chodil z obchodu do obchodu a kupoval na splátky telefony, herní konzole a další drobnou spotřební elektroniku. Večer jsem pak všechny ty krámy zavezl na trh a prodal je šmelinářům za třetinu ceny.

Teď jsem zrovna seděl u McDonalda a s bolavýma nohama natažený-ma pod stolem trávil děsivě nezdravý hamburger s colou. Nemá už žádnou cenu nějak šetřit organismus, teď už můžu všechno... Že bych si zapálil? Je to teprve rok, co jsem s tím praštil. Je to k vzteku, takových sil mě to stálo! No dobře, tak jaký je plán na zítra? Hned zrána musím zaskočit za právníkem, aby mi napsal nějaký oficiální papír, že rodiče nenesou žádnou odpovědnost za nesplacené spotřebitelské úvěry svých dětí, to pro případ, že by si po mé smrti chtěli na mámu došlápnout vymahači.

Po mé smrti – brrr, to zní hrozně... Od právníka pojedu domů a proberu hadry a osobní věci – něco prodám do sekáče, něco rozdám a zbytek vyhodím. Nechci, aby se cizí lidi, nebo třeba i máma, hrabali v mých spodkách a zaprášených suvenýrech. Stejně tak bych měl přebrat fotky a dokumenty v kompu i na papíře. Co je moc osobní, to se spálí. No a potom zase do obchodů – srazit pojišťovným jejich čtvrtletní zisky o tisícinu procenta.

iPhone na hladké desce stolu zavibroval a pomalu se sunul k jejímu kraji. Číslo bylo neznámé a já jsem v klidu pozoroval, jak se můj telefon pokouší spáchat sebevraždu. Při osmém zazvonění konečně dolezl na kraj stolu, naposledy sebou škubl a vrhl se vstříc kachlové podlaze. Stačil jsem ho zachytit uprostřed pádu a přitom ještě zamrkat na jednu sympatickou mladou maminku s děckem, které se zaujetím sledovalo celou mou akci.

Přijal jsem hovor: „Ano?“

„Dobrý den, Glebe, tady Olga z Alcoru.“

Mrkl jsem na hodinky, bylo něco po osmé.

„To jste nějak dlouho v práci, Olgo, šéfové vám toho nakládají asi docela dost.“

Dívka se do telefonu ze zdvořilosti krátce zasmála.

„Ani ne, to je v pohodě, dnes jste můj poslední klient.“ Pak její hlas o poznání zvážněl. „Jak to s vámi vypadá, rozhodl jste se nějak?“

„Ne, Olgo,“ automaticky jsem zavrtěl hlavou. „Je to pro mě moc drahé, prostě si to teď nemůžu dovolit. Možná příště... V nějakém příštím životě.“

„Chápu,“ zdálo se mi, že v jejím hlase je slyšet opravdové, nikoli jenom strojené porozumění. „Glebe, nevím, jestli to víte, ale naše firma má přístup k zdravotnickým databázím a prověřujeme v nich údaje o všech našich potenciálních klientech...“

Zašklebil jsem se. Vypadá to, že v současném světě digitálního dohledu pojem lidského soukromí už brzy dočista vymizí.

Příjemný hlas v telefonu pokračoval: „Takže moc dobře vím, jak vám teď asi je. Moje máma před třemi lety taky zemřela na rakovinu.“ Olga se na moment zarazila a tichounce popotáhla nosem. Nevím proč, ale živě jsem si představoval, jak si opatrně, tak aby si nerozmazala make-up, vytírá kapesníčkem slzu z koutku oka. „Právě proto jsem pak šla pracovat do Alcoru. Ale něco vám povím, Glebe,“ její hlas nabral na síle, „zmrazení není jediná možnost! Existuje ještě jiná varianta!“

Nastražil jsem uši: „Jaká varianta?“

„Hrajete hry, Glebe? Myslím takové ty přes síť, co je hraje víc lidí najednou.“

Znovu jsem se zamračil.

„Kdysi jsem hrával. A docela dost...“

„Takže jste profesionální hráč? Vyznáte se v tom dobře?“

„To zase ne!“ Zmačkal jsem papírový ubrousek a hodil ho do nedopité sklenice. „Profíci, to jsou elektroničtí sportovci nebo aspoň lidi, kteří ve hrách vydělávají solidní prachy tím, že získávají vzácné předměty na prodej, cvičí nováčky a tak. Já jsem byl jen takovej obyčejnej pařan, jestli víte, co tím myslím. Hrál jsem dvanáct hodin denně, kašlal jsem kvůli tomu na holku, na kámoše, na školu. Až když se naši vybourali v autě, otec se zabil a z matky se stal invalida, tak jsem se odlepil od monitoru. V návalu emocí jsem zformátoval disky a začal žít nový život. Od té doby ani nečtu, co je v herním světě nového, bojím se, abych do toho znova nespádl.“

Olga znovu popotáhla nosem... Sakra, jsem nějaký přecitlivělý, všechno mě nějak moc dostává, mám nervy napnuté jak struny od kytary...

„Promiňte, Olgo, ale je to pro mě docela citlivé téma a jsem i trochu unavený. Takže, v čem spočívá ta druhá varianta a co to má společného s hraním?“

„Slyšel jste už něco o *vtažení*? Vtažení do virtuální reality? Ne? To je divné, už se o tom mluví i v televizi, i když oficiálně ten problém vlastně neexistuje a ve veřejnoprávních médiích je to tabu. Naši firmě za poslední rok i přes poměrně agresivní marketing ubyl počet klientů víc než o dvě třetiny. To je ovšem interní informace, a kdyby něco, tak jsem vám nic neříkala!“

Nevydržel jsem to a skočil jí do řeči:

„Olgo, nemůžete to přeskočit? Problémy vaší firmy mě zrovna dvakrát nezajímají, radši mi řekněte, co je to to vtažení.“

„Abych řekla pravdu, nejsem na tohle zrovna odborník a neovládám náležitou terminologii, takže bych vám to asi těžko vysvětlila správně. Ale přečtete si o tom něco na internetu, teď je tam toho plno, je to snad nejžhavější téma roku.“

„Dobře, Olgo, díky moc za tip! Já si to vygoogluju. A jestli z toho něco bude, máte u mě šampaňský!“

„Radši kytku!“

„Tak platí, kytku a šampaňský!“ Na tváři se mi mimoděk objevil úsměv.

Ještě jednou jsem poděkoval, narychlo se rozloučil, sedl do své káry a uháněl k domovu. Nová naděje tlačila mou nohu na pedál plynu, takže jsem už za hodinu seděl před obrazovkou a lačně pročetl výsledky vyhledávání.

Internetová komunita doslova šílela. Asi před dvěma lety se blogy, fanouškovská fóra a herní portály začaly plnit zprávami o záhadných a zlovestných událostech: Lidi se zasekávali ve hře a nemohli se z ní žádným způsobem dostat ven. Ani fyzické vypnutí internetu a odpojení kabiny nevedlo k přerušení spojení s herním serverem. Jak se potom ukázalo, připojení už nebylo potřeba, vědomí se úplně přelilo do herního světa a v realu zůstávala jen prázdná fyzická schránka bez kapky rozumu.

Nikdo neví, jestli byli i takoví, kteří se *zasekli*, byli *vtaženi* nebo, jak někdo říká, *digitalizovali* se v nejjednodušších hrách, jako jsou šachy nebo tetris. Pokud ano, tak to je teda lituju. Ostatně není co závidět ani těm,

jejichž vědomí zůstalo viset v různých tankových, leteckých a dalších podobných simulátorech. Ať už je člověk jakkoli fanatickým příznivcem tanků, každý den se třeba stokrát usmažit v rozžhaveném pancíři zasaženého stroje – to už je pěkné osobní pekličko!

Mnohem větší štěstí měli ti, kteří se zasekli v plnohodnotných virtuálních světech současných online her. Tisíce, možná miliony čtverečních kilometrů prostoru, ohromně propracované sociální prostředí a svět, který se příliš neliší od toho skutečného. Jak se zdá, někomu to dokonce i docela vyhovovalo. Nemusíte chodit do práce nebo do školy, starat se o chléb vezdejší a každý den se v zrcadle sklíčeně dívat na své ochablé svalstvo v kombinaci s pubescentními bedary nebo stařeckými vráskami. Ve VIR-Tu jste velcí machři, máte spoustu sil a jste sami sobě pány. Určitým skupinám populace takový život přišel mnohem atraktivnější než jejich dosavadní existence.

Handicapovaní a nevyлéčitelně nemocní lidé se pokoušeli záměrně podstoupit vtažení ve snaze získat zdravé a silné tělo. Co na tom, že bylo jen virtuální... Počítačově obzvlášť gramotní duchodci usedali do herních kabin, aby dosáhli nesmrtelnosti – vysněného cíle těch, kteří už počítají na prstech své poslední dny. Pak tu byli i odsouzenci k smrti nebo milenci, kterým nebylo dopřáno být spolu, a místo aby ve společném objetí skočili ze střechy, raději spolu pomocí vtažení utekli do některého z virtuálních světů. Obdivovatelé Tolkienu a jiní blázni do fantasy, kteří toužili stát se elfy a trpaslíky, mágy a rytíři, se v nadšené extázi navždy zabydlovali v herních kabinách. A jak ukazovaly nelítostné statistiky, mezi těmi nešťastnými sedmnácti procenty, na které fenomén vtažení nefungoval, záhy propukla mohutná epidemie sebevražd. Vtažení se pro tyhle lidi stalo životní nutností, vtažení bylo najednou obrovsky žádané.

Vlády byly na poplach. Pomocí zákonů stanovovaly časové limity doby, kterou mohl člověk v kabině strávit v režimu plného ponoření do virtuální reality. Virtuální světy, u kterých byl zaregistrován byt jen jediný případ vtažení, se dostávaly pod přísnou státní kontrolu. Stejně tak bylo přislíbeno, že se tyto servery nikdy nevypnou.

Naprosto nechápu, jak mi celý tenhle humbuk mohl uniknout. Stále hlouběji a hlouběji jsem se začítal do článků a příspěvků na internetu. Prsty se mi nervózně trásly a v prázdných šálcích od kafe se osiřele povalovaly

nedopalky camelek z krabičky, kterou jsem našel hluboko v útrokách kuchyňské linky.

Ráno mě zastihlo v kuchyni u otevřeného okna a s poslední cigaretou v ruce. Oči mi slzely, z litrů vypité kávy se mi zvedal žaludek, ale má duše jásala. To je ono, to je přesně ono! Žádná proměna v mraženou kýtu za šílené peníze, tohle je opravdová skulina, kterou se dá upláchnout ze slepé uličky, a ukázat tak zubaté prostředníček.

Čekala mě ještě spousta práce. Bude potřeba vyřešit technickou stránku věci: Jakou kabinu vybrat? Jak obejít ochranný hardwarový časovač, omezující dobu a typ pobytu ve VIRTu? Jak moje tělo vydrží týden až dva bez jídla, pití a léků? Noví guruové vtažení na různých fórech věnovaných tomuto užitečnému fenoménu totiž doporučují počítat právě s takovým časovým horizontem. Všechny tyhle otázky vlastně řešila už spousta lidí přede mnou. Bylo jen třeba sehnat co nejvíc informací a pečlivě je zpracovat, abych našel řešení, které by bylo optimální pro moje potřeby. Už jsem dal stahovat desítky manuálů a videí s podrobnými návody. Do oblíbených položek jsem si přidal stránky, které pololegálně obchodují s čipy prolamujícími ochranné systémy herních kabin. Z otevřených oken prohlížeče na mě svítily hrozně vypadající obrázky složitých kapaček a baněk s nitrožilní výživou. Přípravy byly už v plném proudu. Technická stránka nebyla jednoduchá, nicméně byla řešitelná.

Potom bylo nutné vybrat si virtuální svět, nadefinovat si vhodnou postavu a naučit se hrát. I k tomu bylo potřeba pročíst moře stránek a diskusních fór. Ale času bylo tragicky málo. Pokud mám počítat s dvěma týdny na vtažení, pak na přípravu zbývá nanejvýš tak pět, maximálně sedm dní. To je málo, hrozně málo... No nic, není co ztratit! Vsadím všechno na jednoho koně!

* * *

Heslo z Wikipedie:

Online hra pro více hráčů Jiný svět.

Start projektu: květen 203X.

Počet uživatelů: 48 000 000, přírůstek 1 400 000 hráčů za měsíc.

*Typy připojení: 2D/3D, VIRT kabina s úplným nebo částečným ponořením.
Rozloha světa: 1 430 000 km², přírůstek 12 000 km² za měsíc. Generování
nových teritorií, NPC, mobů a questů: skupina UI pod vedením UI Ray-31.
Administrátor: UI Karmín-9.
Import a export reálných peněz, prodej předmětů a služeb v celkové hodnotě 42 mld. USD ročně.*



3. kapitola

Ventilátory sotva slyšitelně zašelestily, masážní válečky sebou zaškubaly a zapnul se systém ohřevu křesla. Kabina se aktivovala z režimu spánku. Před očima mi přeběhly tabulky testů systému a iniciace připojení. Naběhlo obsáhlé menu plochy.

V duchu jsem se pokřižoval a třikrát zaklepal na dřevo, načež jsem spustil herního klienta *Jiného světa*. Následovala několikavteřinová odmlka na připojení, instalaci nejnovějších aktualizací a vygenerování formuláře k založení nového účtu. Poté, co jsem nakrmil formulář daty své kreditní karty a bez přečtení odklikl dlouhatánský úvodní text s popisem a historií virtuálního světa, jsem se konečně dostal do menu vygenerování nové postavy.

– *Zvolte rasu.*

– ***Vznešený elf.***

– *Pozor! Hru se vznešeným elfem lze doporučit pouze zkušeným hráčům! Vznešení elfové jsou oddanými věřícími božstev světla, což je automaticky činí nepřáteli všech přívrženců Padlého. Kromě toho se Město Jasu, hlavní město světlých elfů a jejich startovní lokace, nachází poblíž hranice Zemí Temna. Město samo je sice dobře chráněno před útoky stoupenců Bezejmenného, nicméně již v bezprostředně přilehlých lokacích může docházet k výskytu různorodých emanací sil temna. Opravdu chcete zvolit tuto rasu?*

– ***Ano, potvrzuji.***

– Gratulujeme vám k výběru rasy! Získáváte rasový bonus +1 jednotka Inteligence za každou úroveň.

Právě kvůli tomuhle na první pohled skromnému bonusu jsem se rozhodl pro elfa. Sto jednotek Inteligence k dobru už na stém levelu rozhodně přijde vhod v každé situaci. A i když bude s elfem cesta k vyšším úrovním ze začátku dost krušná, jednoduchá logika jasně říká, že čas věnovaný levelování bude ve výsledku mnohonásobně kratší než následná hra na vysokých levelech. Konečná odměna byla zcela hmatatelná a rozhodně nebyla malá, určitě stála za trochu té prudy, kterou vývojáři téhle rase přichystali. Vždyť dosažení nejvyšších úrovní vůbec neznamená konec, ale teprve začátek opravdové hry.

– Zvolte povolání.

– Černokněžník

– Pozor! Černokněžníci jsou tajnými vyznavači Padlého a tíhnou k silám temna. Vztah světlých ras k tomuto povolání je silně negativní. Budou s vámi odmítat komunikovat některé NPC (postavy řízené Umělou inteligencí) a mnozí obchodníci vám budou účtovat vyšší ceny.

Po dosažení úrovně 10 si Černokněžník musí zvolit specializaci Nekromant nebo Rytíř smrti. Vyznavači sil světla obě tato povolání nenávidí, uzavře se vám tak přístup k mnoha úkolům a lokacím. V případě, že trváte na volbě tohoto povolání, doporučujeme zvolit temnou nebo neutrální rasu.

Tak to teda tůdle! Nekrouš je moje oblíbená postava už od plenek. No dobře, od plenek ne, ale dob prvních MMORPG, při kterých jsem trávil bezesné noci a trpěl permanentními bolestmi krční páteře (dvoukilová 3D přilba, která pět let vládla trhu s herním vybavením, stačila obdařit celou jednu generaci hráčů předčasnou osteochondrózou). A vůbec! Nemám zájem být miliontým prvním elfským lučištníkem. Kašlu na ty vaše přízemní standardy: *Nedoporučuje se, nelze, není možné...* Jděte s tím k šípku! Budu bořit konvence – temný elf Nekromant mezi vyžehlenými hodňoučkými Paladini.

– Potvrzují!

– Gratulujeme vám k výběru povolání! Získáváte bonus povolání +1 jednotka Inteligence a +1 jednotka Vitality za každou úroveň.

– Vítáme vás v menu výchozího nastavení vlastností. Máte k dispozici 25 volných jednotek. Rozdělte je s rozvahou, po uložení konfigurace postavy nebudou již změny možné!

Před očima se mi objevilo pět základních vlastností se stručnými popisky:

– *Síla*: Zvyšuje schopnost útoku na blízko a také schopnost odražení a zablokování útoku nepřítele. Určuje maximální celkovou hmotnost předmětů, které vaše postava nese s sebou či na sobě. Přetížení podstatně snižuje vaši rychlost.

– *Inteligence*: Má vliv na rychlost osvojování nebojových a magických dovedností, zvyšuje pravděpodobnost účinku seslaných kouzel a určuje množství many vašeho avatara (1 jednotka Inteligence přidává 10 jednotek many). Částečně zvyšuje též rychlost regenerace many.

– *Obratnost*: Zvyšuje přesnost pohybů, efektivitu úhybných manévřů a schopnost kritického zásahu nepřítele v boji na blízko i na dálku.

– *Vitalita*: Zrýchluje proces regenerace životů a many.

– *Odolnost*: Určuje množství životů (1 jednotka Odolnosti přidává 10 jednotek životů).

V okénkách hodnot vlastností zatím smutně svítily samé nuly. Co naplat, pro opravdového narkomana je proces přípravy dávky stejně povsátný jako sama aplikace drogy. Takže s chutí do toho! Hned na začátku jsem zavrhl trapnou metodu, co se hodí leda tak pro ženy v domácnosti, a sice dát všem parametrům po pěti bodech a radovat se, jak jsme pěkně trefili zlatou střední cestu. Ne ne, cesta k úspěchu vede jediné přes specializaci! Být nejlepší ve své branži, a ne průměrný ve všem. Dávám přednost úzkoprofilovému a přesnému skalpelu před univerzálně použitelnými kombinačkami.

Takže k čemu chceme dospět? Kdo to vlastně je takový Nekromant? Je to kouzelnické povolání, to znamená, že jde o postavu užívající v boji především magii. Specialitou Nekromanta přitom je schopnost přizvat si na pomoc různé nečisté síly, jako jsou kostlivci, zombie, démoni a další

nemrtvá havěť. De facto je to taková mini-družina, složená z kouzelníka a jeho osobního tanka.

Nekromant útočí z dálky pomocí kouzel, do žádných rvaček se nehrne a fyzickým úderům nepřítele se nevystavuje. To znamená, že Síla, Obratnost a Odolnost pro mě mají až druhořadý význam.

Vitalita je důležitá, i když v průběhu samotného boje příliš many nedoplňš. Zásadní je meditace po bitvě. Prosedět tři minuty na zadku je sice otrava, ale pořád je to lepší, než když ti přímo uprostřed boje dojde mana. OK, v hrubých rysech bychom to měli probrané. Tak začneme od konce.

– *Obratnost: 0*

Věci z rukou mi snad padat nebudou. Nulová hodnota parametru ostatně neznamená, že ze mě bude křivoruký mrzák, vyjadřuje spíš absenci bonusu k průměrným vlastnostem té které rasy.

– *Síla: 3*

Musím s sebou taky tahat nějaký náklad a unést loot ze zabitých monster. Běhat s každou získanou dýkou nebo kouskem rudy zvlášť na trh se mi fakt nechce.

– *Odolnost: 5*

Složit se po jedné ráně rozhodně není nic, o co bych stál. I když je mi pěti jednotek vlastností (v herním žargonu *pointů*) sakra líto, něco do Odolnosti investovat musím.

– *Vitalita: 6*

Každá kapka many přijde vhod. Čekají mě tisíce situací, kdy bude můj život viset na vlásku a kdy bude záležet jen na tom, jestli se najde dostatek many na poslední kouzlo.

– *Intelligence: 11*

Bez rozmyšlení sem dávám všechno, co zbylo. Many není nikdy dost. Jsou jen dva případy: Buď je jí vyložene málo, nebo by jí to ještě trochu chtělo.

– ***Uložit hodnoty vlastností.***

– *Přejete si opravdu uložit parametry ve stávající podobě?*

– ***Potvrdit.***

– *Gratulujeme! Vítejte v menu nastavení vzhledu postavy! Nakonfigurujte vnější podobu vašeho avatara.*

Před mýma očima se pomalu otáčela postava elfa. Mužské pohlaví naskočilo automaticky samo, změnit ho nešlo, což člověka chránilo před různými nepřijemnými překvapeními při provozování virtuálního sexu.

Pohrál jsem si s lištami nastavení, tak aby výsledný obraz co nejvíce odpovídal mé fyziognomii. No dobrá, přidal jsem si trochu svalové hmoty a maličko jsem vytvaroval varhánky na břicho. Proč taky ne, když je to tak snadné? Doufám, že v tomhle těle budu žít dlouho a šťastně!

Pak jsem přešel k nastavení vzhledu tváře. Avatar měl díky kameře, kterou byla vybavena kabina, už přednastavený můj reálný obličej. Dále bylo možné si vybrat z dlouhého seznamu hotových obličejů, ve kterých se v různé míře zračila buď dobrosrdečnost, nebo brutalita. Pár z nich jsem ofajfkoval společně se svým vlastním portrétem, který jsem zároveň označil jako základní, a párkrát jsem klikl na směšovač. Jeden z náhodně vygenerovaných výsledků mi okamžitě padl do oka. Byl jsem to já, jen v o něco drsnější verzi. Takový ostržilý starý voják, který neví, co je to láska. Ještě jsem na liště s věkem nastavil virtuálních třicet, přidal pár šedín pro efekt a dokončil konfiguraci postavy.

– *Zvolte jméno postavy.*

Hmm, jméno... To bych neměl podcenit. Vystupovat ve virtuálním světě jako Gleb by byl docela trapas, taková jména se tady nenosí. Několikrát jsem klikl na generátor náhodných jmen a zastavil se na slově *Laith*, složeného z elfského *la* – noc a *ith* – dítě, takže *Dítě noci*. Svou postavu jsem měl v plánu hrát maximálně zodpovědně a nic jsem nechtěl nechat

náhodě. Vždyť čím hlouběji se člověk ponoří do světa hry, tím větší je pravděpodobnost vtažení.

– *Laith.*

– *Vaše konfigurace byla uložena. Vítejte v Jiném světě, Laithe! Před Vámi se rozprostírá věčnost znásobená nekonečnými možnostmi...*

Zatímco jsem si lámal hlavu nad tím, co mi tahle uvítací fráze chtěla sdělit, všechno kolem mě pomalu pohasínalo, až jsem se ocitl v naprosté tmě. Zakroutil jsem hlavou ve snaze alespoň trochu se rozkoukat.

Nejdřív se rozezněly zvuky: tichounký šelest listů na stromech, cvrkot kobylky, ptačí zpěv. Vzápětí se objevilo světlo a svět získal barvy. Z toho, co jsem uviděl, se mi zatajil dech. Všude kolem mě šuměl les. Ne, to nebyl obyčejný les – to byl *LES*! Byli jste už někdy v elfím lese brzy po ránu? Že ne? Já taky ne. Ale jakmile se tam dostanete, hned ho poznáte. Nedaleko ode mě šuměl potůček, všude poletovali motýli, sluneční paprsky tančily mezi listy stromů. Krása toho místa člověka doslova omračovala. Sedl jsem si na bobek a pohladil rukou koberec z trávy a květin.

Tiše jsem zašeptal: „Ahoj, nový světe! Teď spolu budeme dlouho...“

Na palouček přiskákal ušatý zajíc. Když jsem na něj soustředil pohled, vyskočilo u něho průhledné okno nápovědy:

– *Mladý králík. Úroveň 1.*

No, když králík, tak králík. Pro mě je to to samé jako zajíc. Jen utíkej, ušáku, dokud mám jiné věci na práci a jsem ještě hodný. Teprve teď jsem si začal víc všimát uživatelského rozhraní hry: průhledných oken chaty; sloupců many, životů a zkušeností; zatím prázdných slotů rychlého přístupu k opasku a kouzlům. Trochu jsem přeházel okénka na ploše a pohrál si s nastavením míry průhlednosti. Prozatím to nechám takhle, jak se budu otkrávat v boji, tak si budu postupně všechno dál přizpůsobovat podle sebe.

Ostatně, o mé osobě: Oblečený jsem byl velmi nereprezentativně až nuzně. Světlá plátěná košile a šedé kalhoty ze stejné látky. Na zádech útlá brašnička, na nohou kožené sandály, které už něco pamatovaly. No,

pěkně – elf bezdomovec... Ale nevádí, až se vypracuju, tak budu chodit v kamaších od Versaceho, které mi budou všichni závidět. Otevřel jsem menu postavy a ujistil se, že můj stávající oděv plní výhradně estetickou funkci, a na žádné staty nemá vliv, Obranné číslo samozřejmě nula. Podíval jsem se, co mám v brašně: čtůra s vodou a krajíc chleba, nic víc. Iniciativně vyskočila nápověda:

– V zemích Jiného světa hraje potrava velmi důležitou roli. U vyhládlé postavy se zpomaluje proces obnovy životů a many, přičemž v krajních případech hrozí i úplné pozastavení tohoto procesu. Sledujte proto pozorně hladinu sytosti vašeho avatara! Některé pokrmy a nápoje disponují různými bonusy, které jsou schopny dočasně zlepšit schopnosti vaší postavy. K tomu, aby si postava mohla sama připravovat potravu, je zapotřebí rozvíjet dovednost Gastronomie. Více informací o bonusech a dovednostech najdete ve WikiJS.

Na chvíličku jsem zalitoval, že jsem nechal toho zajícokrálíka běžet. Zakousnout se do masíčka na rožni by bylo rozhodně příjemnější než žvýkat patku včerejšího chleba. No nic, snad nebyl v tomhle lese jediný.

Můj pohled spočinul na poblikávající ikonce připojení k virtuální realitě. Otevřel jsem menu a na tváři mi zazářil spokojený úsměv.

– Ping: 3 milisekundy. Ztráta paketů: 0 %. Typ připojení: 3D, bez omezení pobytu ve virtuální realitě.

Yes! Funguje to! Vypadalo to zatím dobře, přesto mě v nitru duše svíral lehký pocit nejistoty. Co když selže čip nebo crackovací program a mě to za čtyři hodiny násilím vyhodí z VIRTu? V tom případě šlus, sbohem naděje a mramorová deska místo čela postele.

Další věc, které jsem si všiml, byl rozsvícený piktogram tabulky questů. Když jsem okno otevřel, našel jsem tam nové zadání:

– Vítám tě, mladý černokněžníku! Dlouhá a obtížná cesta je před tebou, jen málokdo dosáhne jejího konce. Nicméně, jak známo, i pouť dlouhá tisíc mil začíná prvním krokem. Právě tento krok nyní musíš učinit. Nedaleko od palouku, kde jsi vstoupil do našeho světa, najdeš jeskyni starého poustevníka Gryma. Místní lidé ho považují za

neškodného blázna a nevšímají si ho. Grym je ale ve skutečnosti věrným služebníkem Bezejmenného a pomůže ti. Dej se na východ po stezce vyšlapané zvěří, ta tě dovede rovnou k cíli.

Aqilum, mistr Temné gildy Města Jasu

Hmm, mistra mají, ale gildu ne. Poté co jsem si vybral rasu, pečlivě jsem si prostudoval mapu města a dal bych za to krk, že Temná gilda na ní nebyla. Času bohužel nebylo nazbyt, a tak jsem si nestačil vygooglovat podrobnější informace. Škoda, musím teď hrát prakticky na blind, bez návodů, manuálů a různých nápověd. Jako za starých dobrých časů...

Svěží a nezaujatý pohled může ostatně taky odhalit leccos zajímavého a nečekaného. Stačí jen mít oči otevřené... Pro tuhle chvíli: *Drang nach Osten!** Vzhůru za bílým králikem!

Mrkl jsem na kompas, zabudovaný v herním enginu, a beze spěchu jsem vyrazil po sotva viditelné pěšince. Byl jsem maličko nervózní z toho, že jsem totálně neozbrojený a neumím ještě ani jediné kouzlo. Kdyby aspoň někde podél cesty ležel nějaký klacek, ale v lese bylo až panensky čisto, úplně jako v nějakém ukázkově uklizeném městském parku.

Nemusel jsem ale jít nijak dlouho, po pár stech krocích se stromy trochu rozestoupily a mně se naskytl pohled na poněkud ponurou mýtinu. Pod nohama šustil koberec uschlé popelavé trávy, všude se válely popadané kmeny věkovitých stromů, porostlé šedým mechem. I slunce, které do teď vesele svítilo, zalezlo za malý mráček.

A je to tady, pochmurné všední dny Nekromantovy... Přivřel jsem oči a rozhlédl se kolem. Tohle je každopádně jen začátek, ta pravá paráda teprve přijde – všelijaké hřbitovy, krypty a márnice, kostlivci a zombíci... Když vidím tu úžasnou úroveň vizuální propracovanosti tohoto světa, tak si říkám, jestli jsem se s tím výběrem Nekrouše trochu neunáhlil. Neměl bych vyskočit ze hry, dokud ještě není pozdě, a navolit si místo toho třeba Druida? Mohl bych si hezky v klidu sbírat heřmánky a pryskyřník a vést si úhledný herbář... Zamyšleně jsem nohou vydloubl obrovskou muchomůrku a efektním bodlem ji kopl přímo do blízké dutiny pokrouceného dubu... Ne ne, koně se za jízdy nepřepřahají. Jsem ukrutný

* (Něm.) Tažení na východ – pozn. překl.

čaroděj, nebo jsem si vyšel na procházku? Tak kde máte tu vaši jeskyni? Vylez, ty jeden tajnůstkáři, dáme řeč!

Jeskyně by byla – lišejníkem porostlý skalní výčnělek se schovával ve stínu mohutné staré jedle. Vejít se dalo celkem pohodlně, ani jsem se nemusel sklánět. Po několika nejistých krocích ve tmě, při kterých jsem se orientoval pouze podle záblesků ohně kdesi v hloubi jeskyně, jsem vkročil do prostorné místnosti, spoře osvětlené plamínkem voskové svíce. Světlo tančilo valčík se stínem a ze začátku se mi vůbec nedařilo se v jeskyni rozkoukat. Pak se jeden ze stínů v rohu místnosti pohnul a na mě najednou hleděl pár různobarevných očí.

„Poustevník Grym?“ zeptal jsem se nesměle. Přitom jsem instinktivně udělal krok zpět a za zády zašátral rukama ve snaze najít aspoň nějaký těžší předmět.

Z rohu se ozvalo tlumené zabručení a temná silueta vykročila směrem ke mně.

„Do hajzlu!“ Konečně jsem u zdi nahmatal něco, co se dalo vzít do ruky, a zašermoval tím před sebou. „Co jsi zač, obludo?! Který oko máš radši? Žlutý nebo modrý? Rychle se s ním rozluč!“

Stín skepticky zamručel a po několika dalších krocích se ocitl v osvětlené části místnosti. Drobný prošedivělý goblin setřásl pavučinu ze svého záplatovaného pláště, prohlédl si mě a nečekaně pisklavým hlasem rozkázal: „Dej to koště na místo, válečníku! Nějak moc ses nám rozparádl...“

Goblin mě obešel kolem dokola, hlasitě při tom šoupal sešlapanými sandály a nespokojeně kroutil hlavou.

„Mladý elf se rozhodl stát odpadlíkem a vydat se na cestu uctívání Padlého? Hotový romantický hrdina, chtěl by dokázat, že je jiný než všichni ostatní... Často sem ke mně přicházejí Nesmrtelní, ale jen málokomu z nich se podaří dosáhnout opravdové síly. Týden dva pobíhají po lesích a pak zmizí neznámo kam. Nedostává se jim silné vůle a ryzího zaujetí.“

Uctivě jsem sklonil hlavu a řekl: „Rodiče si člověk nevybírá, ctihodný Gryme, nemohu za to, že jsem se narodil elfem. Ale cestu Černokněžníka jsem si zvolil zcela vědomě a jsem plně připraven vydat se po ní, což taky budu moci již brzy dokázat.“

Goblin se na mě upřeně zadíval a pak mi sykl do tváře: „Dřív než si myslíš, ty nezkušený kašpare.“

Grym se rychlým pohybem otočil a z hromady haraburdí na stole vytáhl cosi zabaleného do sněhobílé látky.

„Ve jménu Bezejmenného! Obětuj ho, vyřízni nevinné srdce!“

Goblin poodhrnul cíp látky a jeskyní se rozlehl dětský pláč. Jasně modrýma očima plnýma slz se na mě dívalo novorozeně!

Ucouvl jsem ke zdi. Něco hlasitě břinklo o kámen, podíval jsem se dolů – v mé ruce se blýskala ostrá zahnutá dýka.

– *Pozor! Máte nový úkol: „Dokázat skutkem oddanost Padlému“. Typ úkolu: obecný. Podmínky splnění: nestanoveny. Odměna: neznámá.*

To se snad zbláznili?! Je to sice jen virtuální realita, ale tohle je snad trochu moc! Říkáte: *podmínky nestanoveny*? Zalupal jsem klouby na ruku a pevně sevřel nůž.

„A co takhle srdce jednoho starého goblina, to by jako důkaz nestačilo?“

Udělal jsem krok dopředu a prudce bodl do odporného gobliního ksichtu s každým okem jiným. Přesněji řečeno, pokusil jsem se bodnout... Vzduch okolo mě zhoustl a já zůstal stát rozkročený v pozici d'Artagnana při souboji.

– *Paralyzace! Jste zasažen kouzlem Kostěné okovy.*

Goblin se jízlivě zachechtal a pak mávl rukou. Zavinovačka s novorozencem zmizela a já se jak široký tak dlouhý natáhl na kamennou podlahu. Dýka tupě zazvonila o kámen.

– *Byl jste sražen k zemi! Utrpěl jste zranění 12 jednotek života.*

„Jen klid, elfičku. Všechno je to pouhá iluze. My nepotřebujeme žádné řezníky, nesmíš tolik poslouchat, co napovídají ti vaši kněží. Padlý nepředstavuje žádnou temnou stranu světa, je to jen jeden z příslušníků panteonu, který prohrál boj o místo v Chrámu Nebes.“

– *Pozor! Úkol „Dokázat skutkem oddanost Padlému“ splněn!
Získaná odměna: Čepel soumraku.*

– *Váš vztah s frakcí Temná aliance se upevnil.*

– *Váš vztah s Grymem se upevnil.*

„Povstaň, černokněžníku!“ Grym mi podal ruku a pomohl mi na nohy. „A vezmi si tu dýku, ta je náhodou skutečná. Jen ber, neměj strach, žádná krev na ní není. Jsem s tebou spokojen, čaroději, udělal jsi starci radost. Ale stále jsou to spíše pouhá slova, budeš je muset ještě stvrdit svými činy!“

– *Pozor! Máte nový úkol: „Dokázat skutkem oddanost Padlému II“. Typ úkolu: zvláštní. Podmínky splnění: nestanoveny.*

Odměna: neznámá.

To se na to podívejme, jemu to ještě nestačilo! Chtěl by snad ještě jednou bodnout kudlou? Je ale fakt, že tentokrát by na mě asi vytáhl už něco trochu drsnějšího než jen další paralyzaci. Sebral jsem dýku a prohlédl si ji.

– *Čepel soumraku. Při sebrání se váže na hráče. Typ zbraně: bodná, jednoruční.*

Zranění 1–8. Rychlost 1,8. Výdrž 80/80.

Zvláštní účinek: Při útoku bude cíl s pravděpodobností 7 % zasažen debuffem Třes rukou, zpomalujícím rychlost jeho útoku o 24 %.

Hmm, docela slušná hračka! Nějaký začínající Rogue, nájemný zabiják nebo lupič, kterému se mezi hráči říká taky Roguna, by byl za takovou kudličku ochotný vyklopit pěkných pár zlatáků, zvlášť kdyby byla ještě jedna do páru. Ten by mu dohromady hodil tolik DPS, tedy objemu způsobeného zranění za vteřinu, že by si s tím s přehledem vystačil na prvních deset patnáct levelů. A ten speciální efekt, to je vůbec paráda – nepřítel je pak prakticky o čtvrtinu slabší. Mně je ovšem tohle všechno platné jako mrtvému zimník. Tankovat a vystavovat tak své tělo ranám nepříteli se opravdu nechystám. Možná leda tak na několika prvních úrovních bude sem tam třeba ohnat se nějakým tím kusem železa. A pak, kouzelníci, kteří už z podstaty svého povolání nenosí zbroj a jejichž počet životů bývá doslova ubohý, se obvykle složí už po pěti šesti ranách od průměrných potvor, takže na nějaký boj zblízka můžou z fleku zapomenout.

Strčil jsem dýku za opasek a zlehka se uklonil: „Děkuji ti za lekci i za tvůj dar, ctihodný Gryme. Chtěl bych se ještě otázat: Kde je možné naučit se magickým dovednostem Černokněžníka?“

Goblin sklonil hlavu a zamyšleně si pohladil bradu: „Pomohu ti, na-
kolik k tomu mé vědění bude stačit. Vlohy k umění magie dozajista máš
a já ti k němu otevřu cestu. Až budeš o něco silnější, přijď ke mně znovu.
A teď odejdi! Jsem unaven.“

Goblin se otočil zády a mě nějaká neznámá síla uchopila pod lokty,
poměrně nevybíravě mnou smýkala zpět chodbou, až mě nakonec vyho-
dila ven z jeskyně.

„Hej, počkejte! Ještě jsem se chtěl zeptat na tu gildu...“ Pokusil jsem se
strčit hlavu do jeskyně, ale nějaká neviditelná elastická stěna mě měkce
odrazila zpátky.

*– Poustevník Grym je nyní zaneprázdněn a nepřeje si s vámi mluvit. Přijďte znovu, až
dosáhnete úrovně 5.*

No není to debil?! Zavřel jsem okno s hláškou, ale na jeho místě se
hned vzápětí s krátkým zazvoněním objevilo nové:

- Úkol „Najít jeskyni a promluvit s Grymem Poustevníkem“ splněn!*
- Získaná odměna: Odblokování magických schopností.*
- Máte přístup k rozvíjení větve Krve.*
- Máte přístup k rozvíjení větve Vyvolávání.*
- Máte přístup k rozvíjení větve Smrti.*
- Máte k dispozici 3 volné talentové body!*

No vida, tak můžeme konečně začít! Svalil jsem se na trávu a pooteví-
ral okna menu.

Nejdřív se podíváme na větev Vyvolávání. Základní výběr v téhle linii
je mezi ožíváním zabitých bytostí a přivoláváním monster z jiných svě-
tů. To první je sice ze začátku slabší a taky je ke vzkříšení potřeba určitých
ingrediencí, ale teoreticky má větší potenciál rozvoje. Na vyšších úro-
vních se nabízejí různé dovednosti na posílení vzkříšené bytosti, stejně tak
existuje spousta předmětů s bonusy a buffy pro oživené pety.

Vyvolávané bytosti jsou naopak dost dlouhou dobu silnější než ty vzkříšené, dokud v určitém momentě nenarazí na strop. Není to sice úplně brzy, vlastně je to až hodně pozdě – někde kolem dvoustého levelu, kdy nastává zlom. Vyvolat někoho silnějšího než Arcidémona už prostě nejde. Samozřejmě že existují i nějaké možnosti jeho dalšího posílení, ale podle statistik špičkový mistr na ožívání vyhrává v soubojích s jinými hráči o 6 % častěji než stejně zkušený vyvolávač. A to je to podstatné. Alespoň pro mě je to velmi podstatné, i když velká většina hráčů to vidí jinak a chová se – podobně jako v reálném životě – podle principu: Chci všechno hned teď a tady... a dál už to nějak dopadne.

Mám vybráno, minus jedna jednotka talentu.

– *Gratulujeme! Naučil jste se kouzlo Vyvolání nemrtvého. Časová náročnost: 4,5 sekundy. Spotřeba many: 30 (+15 za každou úroveň postavy).*

Ingredience: Kámen duše.

Účinky: Vzkříšení mrtvé bytosti. Více informací ve WikiJS.

Otevřel jsem nabídnutý odkaz, o své hlavní zbraní je dobré vědět úplně všechno. Dočetl jsem se tam, že Kameny duše, v hráčském slangu soul-stony, náhodně padají ze zabitých bytostí a nelze je nikde koupit, ukrást ani předat jinému hráči. Kámen tedy můžu získat pouze z těla monstra, které zabiju já sám nebo moje družina. V druhém případě pravděpodobnost vypadnutí kamene výrazně klesá v závislosti na počtu a – což je neméně důležité – na rozdílech v úrovních členů družiny.

Síla vzkříšené bytosti vychází primárně z její úrovně ještě za života. K tomu se přičítají bonusy z itemů a buffů, a naopak odečítá se koeficient vypočítaný z levelu a povolání hráče. Ani vzorec růstu množství potřebné many nebylo těžké pochopit: Oživovací kouzlo zůstávalo samo o sobě beze změny v průběhu celého vývoje postavy, jen s tím rozdílem, že na stém levelu spotřebovalo už 1515 jednotek many, a ne 30 jako na prvním.

Přejdeme k větvi Krve. Tady nás v budoucnu čeká pestrá nabídka všech možných DoTů, aur a debuffů.

DoTy jsou druhou nejsilnější zbraní Nekromanta. Ten na rozdíl od Mága a dalších kouzelnických povolání nezpůsobuje protivníkovi jednorázová zranění velkého rozsahu, nýbrž aplikuje sadu kouzel, které postupně,

kousek po kousku, ale stále poměrně rychle, připravují nepřítele o životy. Kouzla tohoto druhu jsou přitom mraky, kromě prostého fyzického poškození totiž nabízejí i celou škálu dalších speciálních účinků: zpomalují nebo intoxikují nepřítele, vysávají z oběti životní energii nebo manu, kterou předávají Nekromantovi, a tak podobně. Existuje tak obrovské množství taktik a kombinací, které můžou výborně posloužit každému, kdo trochu dovede používat hlavu i ruce zároveň.

Zatím se nám nabízejí dvě kouzla tohoto typu: jedno se zpomalením a druhé, o něco silnější, vyvolávající u oběti otravu. Samozřejmě by bylo fajn způsobovat co největší zranění, ale vezmeme si to první. Společně s rostoucí úrovní mé postavy bude zpomalovací efekt posilovat a nakonec bude moci zbrzdit nepřítele až o dobrých 60–70 %, což mi pravděpodobně v budoucnu nejednou zachrání kůži. Beru!

– *Gratulujeme! Naučil jste se kouzlo Trnitá tráva. Časová náročnost: 1,5 sekundy. Spotřeba many: 15.*

Účinky: Cíl utrpí magické zranění ve výši 5 jednotek za každé 4 sekundy po dobu 16 sekund. Rychlost cíle se snižuje o 11 %. Více informací ve WikiJS.

Tak to by bylo. Zůstala mi ještě jedna jednotka talentů, tak se podíváme na větev Smrti.

V tuhle chvíli tady byla dostupná dvě kouzla, z nichž bych si moc rád vzal obě.

Prvním bylo *Pohlcení života*, které způsobí cíli poškození a stejný počet životů přidá Nekromantovi. Zranění sice nebývá velké, nicméně kouzlo je schopné prakticky vždycky obejít soupeřovu magickou ochranu. Ale hlavně – léčí mě samotného. A pro sólo povolání, mezi které Nekromant patří, je průběžná samoléčba životně důležitá.

Druhé kouzlo s názvem *Kostěný štít* vytváří magický štít, který absorbuje určité množství útočné síly mířící na mou postavu.

Po krátkém rozmyšlení jsem se přece jen rozhodl pro léčení, štít si pak určitě vezmu hned, jak to půjde. Pokud si dobře vzpomínám, v oficiálním manuálu ke hře se píše, že další tři talentové body dostanu na pátém levelu, na desátém pak další tři a potom, po výběru specializace, po jednom bodu za každý level.

– Gratulujeme! Naučil jste se kouzlo Pohlčení života. Časová náročnost: 1,4 sekundy. Spotřeba many: 14.

Účinky: Cíl utrpí magické zranění ve výši 8 jednotek a vy se vyléčíte o stejný počet HP. Více informací ve WikiJS.

Vyrovnal jsem si nová kouzla do slotu rychlého přístupu, mrštně jsem vyskočil na nohy a oprášil si špínu z kalhot (dábelsky propracované detaily!). Ze směru od pěšiny se ozvaly kroky a šustění spadaneho listí. Po krátké chvilce se na mýtině objevil ustrašeně se rozhlízející elf kulturista s obličejem známé televizní hvězdy a doširoka vyvalenýma dětskýma očima. Neměl žádnou zbraň a oblečený byl naprosto stejně jako já.

Sundal jsem ruku z dýky a pozdravil: „Buď zdrav, mladý černokněžníku!“

Příchozí ještě víc vypouil oči a zeptal se mě: „Vy jste poustevník Grym?“

To víš že jo! Copak neumí číst, nebo co?

„Jsem jeho mladší bratr, dvojče. Jen běž dál, žádný strach,“ ukázal jsem směrem k jeskyni, „jsi očekáván.“

„Děkuji,“ špitl elf a proklouzl kolem mě ke vchodu.

Nevěřicně jsem zavrtěl hlavou, hotová mateřská škola. Doufám, že vývojáři aspoň berou ohled na věk hráče a jako oběť mu naservírují místo děcka třeba králíka. Anebo ještě líp – šneka a kladívko. To by šlo, pěkně by to křuplo a slizký sajrajt by se rozprskl po všech stěnách.

Ale, co bych se staral... Stejně má jeho herní kabina nejspíš zabudovaný rodičovský zámek, takže z monster nestříká krev, bolestivé a erotické impulzy jsou blokovány a filtr vulgární mluvy aktivován.

OK, je čas něco dělat. Už jsem přes hodinu a půl ve hře a pořád se plácám na trapném prvním levelu. Takhle by to dál nešlo! Podle mapy by měla východní brána města být asi jen deset minut chůze odsud. Startovní lokace pro nováčky leží hned za hradbami, takže nezkušení a slabí hráči mají možnost uchýlit se v případě nebezpečí pod ochranu městských stráží. Vyrazím směrem k městu a cestou se pokusím něco ulovit, zvěře tady bude určitě mnohem víc než u hradeb, kde se pořád potlouká plno zelenáčů.



4. kapitola

Můj první pokus trochu si zalovit se mi div nestal osudným. Kousek od pěšiny jsem zahlédl dalšího králíčka. Náповěda mě iniciativně informovala o tom, že králík je mladý a jeho úroveň je 1. OK, na levely jsme si kvit. Peta jsem si ještě přičarovat nemohl, neměl jsem žádné soulstony. No nic, nějak to zvládnou i bez toho, na počátečních úrovních si i kouzelníci musí občas trochu zatankovat.

Označil jsem ušáka jako cíl a pustil na něj *Trnitou travu*. Země kolem nešťastného zvířátka se vzedmula a jeho tlapky ovinulo namodralé pichlavé bodláčí. Barevná lišta životů, která se objevila nad králíkem, poskočila asi o deset procent dolů. Hlodavec vyzývavě zapištěl a začal cupitat směrem ke mně. A vtom se na mě z nedalekého keříku vyřítilo pořádně vypasené zaječisko!

– *Dospělý králík. Úroveň 3.*

No jo, králík, já vím... Ať si to je třeba sysel, to je teď jedno. Malér je, že jde po mně! To bude ostuda, být zakousnutý králíkem hned v prvním souboji! Rychle jsem překlíkl označení cíle na dospěláka a znovu aktivoval zpomalující DoT. Rezistoval, kouzlo na cíl vůbec nezapůsobilo! To jsou mi věci, králíci imunní vůči magickému útoku. Zkusil jsem to ještě jednou a tentokrát to tu bestii konečně trochu zpomalilo.

– *Kousnutí! Utrpěl jste zranění 6 jednotek od zubů Mladého králíka! Životy: 54/60.*

– *Minutí cíle! Mladý králík se pokusil zasáhnout vás drápy, ale minul.*

Mrňousovi se podařilo přihopsat až ke mně a teď se mi poměrně čile snažil ublížit. Vytáhl jsem dýku a sekl s ní ušáka po čumáku, načež se sloupec s jeho životy zase o trochu smrškl. Hned nato jsem na něj seslal *Pohlčení života*.

– *Mladý králík utrpěl zranění 8 jednotek!*

– *Byl jste vyléčen o 8 jednotek života! 60/60.*

– *Kousnutí! Utrpěl jste zranění 17 jednotek od zubů Dospělého králíka! Životy: 43/60.*

– *Kousnutí! Utrpěl jste zranění 5 jednotek od zubů Mladého králíka! Životy: 38/60.*

– *Drápnutí! Utrpěl jste zranění 12 jednotek od drápů Dospělého králíka! Životy: 26/60.*

Kurník šopa, zdrháme! Zpomalovací DoT na ty dva ušaté ďábly ještě pořád působil, takže se mi podařilo utéct jim asi tak na dvacet kroků, ob-
rátit se a dvakrát poslat *Pohlčení*.

– *Mladý králík utrpěl zranění 8 jednotek!*

– *Byl jste vyléčen o 8 jednotek života! 34/60.*

– *Mladý králík utrpěl zranění 5 jednotek!*

– *Byl jste vyléčen o 5 jednotek života! 39/60.*

– *Získal jste zkušenost!*

Chcípnul, potvora dotěrná!

Pokus zpomalit dospěláka mě stál ještě dva kousance. Lišta mých životů už byla na oranžové, a tak jsem se musel dát znovu na ústup. Kdyby životy spadly až na červenou, už by se mi utíkalo sakra těžko, v takovém fyzickém stavu totiž rychlost postavy dramaticky klesá. Ale ani teď jsem na tom nebyl kdovíjak dobře a pořád se mi nedařilo dostat se od ušáka na takovou vzdálenost, která by stačila na bezpečné seslání kouzla.

Asi po stu krocích se stromy rozestoupily a já s králíkem za zády jsme oba vyběhli ven z lesa. Přede mnou se tyčily městské hradby, kolem kterých pobíhaly desítky hráčů. Někteří z nich expili na všem možném, co jim zrovna přišlo pod ruku, někteří meditovali a jiní se spolu jen tak bavili. Hned jak jsem zahlédl věže městské brány a dlážděnou cestu k ní, dal

jsem se tím směrem. U brány totiž vždycky stojí stráž, která hráči poskytne ochranu a nepustí monstra do města. Králík jako monstrum, to jsem fakt nežral, taková ostuda na stará kolena...

Taky škoda té zkušenosti, o kterou přijdu. Když moba dorazí strážce, tak z něj žádné expy nedostanu. Nicméně věci nabraly trochu jiný spád, než jsem očekával. Zajíc najednou šíleně zapištěl a já, když jsem se ohlédl za sebe, jsem hned prudce zabrzdil. Nějaký jiný hráč, Rogue na druhém levelu, skočil ušákoví do cesty a bleskově perforoval jeho chlupaté tělíčko dvěma ostrými noži.

Teď rychle využít situace! Kdo způsobí cíli celkově víc zranění, ten taky shrábne zkušenost. Co nejrychleji, jak jen to šlo, jsem začal pracovat na spuštění *Pohlčení života*, ještě bych se u toho mohl i maličko vyléčit.

– *Získal jste zkušenost!*

A má to za pár! Kolega rogue byl v tu chvíli už taky na štíru se životy. Buď ho ten zběsilý králík taky nějak pocuchal, nebo už šel do boje po předchozím zranění.

Unaveně jsem se dobelhal k rogunovi, který se usadil na zemi vedle mrtvolky zajíce a začal si obvazovat rány.

„Díky, kámo!“

„Z díky vodka neteče,“ usmál se rogue a vytáhl z brašny další obvaz.

„Cože? Snad nejsi taky Rus?“ zeptal jsem se udiveně. Hra samozřejmě na hráče mluví v jeho mateřském jazyce a překládá mu i řeč ostatních hráčů, ale takovéhle výrazy bych od automatického překladače nečekal.

„Ukrajinec,“ řekl kolega a podal mi ruku celou od krve. „Kirill. Tady Kril, začínající elfský Rogue, level 2.“

„Gleb, tady Laith, budoucí Nekrouš,“ odpověděl jsem a přitom pevně stiskl podanou ruku, ze které pomalu mizely krvavé skvrny.

Teď jsem si uvědomil, že když mě hryzali ti králíci, tak to opravdu bolelo, dokonce i krev ze mě crčela. Ne že by to byla nějaká pekelná bolest, ale cítit to rozhodně bylo. V zápalu boje jsem to nijak zvlášť nevnímá a pokládal to za normální, na chvíli jsem úplně zapomněl, že jsem ve virtuální realitě. Pocit bolesti, stejně jako ostrost dalších smyslových vjemů, potvrzovaly *hloubku* ponoření do virtuálního světa. Doporučení z oficiálních míst ostatně zní: při prvních náznacích pocitů bolesti

přepnout do prostého 3D módu. Čím hlouběji se totiž člověk noří do virtuální reality, čím reálněji ji mozek vnímá, tím vyšší je pravděpodobnost vtažení. Lidem jako já se pak z hlediska oficiální medicíny vůbec nedoporučuje, aby vstupovali do plnohodnotných virtuálních světů. V mém případě bylo tohle všechno jasným důvodem k radosti, má hypersenzitivita dělala z už tak ne zrovna malé šance na vtažení doslova jistou věc.

Kirill zrovna skončil s obvazováním, které vytáhlo hodnoty jeho života na polovinu maximálního počtu, a zádumčivě pronesl: „Tak Nekrouš, říkáš? Promiň mi moji upřímnost, ale to jsi buď masochista, nebo idiot, anebo člověk s fúrou trpělivosti a velkýma plánama.“

„Spíš s fúrou volného času, ale trocha tý trpělivosti se taky určitě bude hodit,“ ušklíbl jsem se.

„Tak to jsem tě odhadl správně,“ řekl Kril, který už netrpělivě přešlapoval na místě a rozhlížel se po novém cíli. „Co máš v plánu? Já mám ještě tak hodku dvě do automatického odhlášení. Nedáme partu?“

Před očima se mi objevilo okno s oznámením:

– Pozor! Kril, Rogue, úroveň 2, vám nabízí připojení k družině.

Čistě mechanicky jsem upravil interface tak, aby okno s hláškou zprůhlednělo, a zamyslel jsem se. Na jednu stranu by to chtělo zajít do města a nějak si zařídit existenci. Nejsem přece někdo, kdo hraje hodinu a pak to zabálí, já tady budu muset doopravdy žít. Na druhou stranu mi zase nikdo nepronajme pokoj v hostinci jen pro mé krásné oči. Budu potřebovat aspoň trochu peněz do začátků, taky na jídlo a vybavu je potřeba si nějak vydělat. OK, do večera je ještě fůra času, a ačkoliv Rogue není úplně nejideálnější povolání v partě bez tanka, ve společnosti je přece jen život veselejší. A týpek vypadá docela v pohodě, proč to s ním nakonec nezkusit? Třeba si spolu padneme do noty.

– Připojil jste se k družině. Velitel družiny: Kril. Systém rozdělování kořisti: Master loot.

Kirill si radostně promnul dlaně: „Super, teď si pořádně zafightujeme! Ještě by to chtělo Válečníka na tankování a nějakého léčitele a byli bysme úplně za vodou.“

Hned vzápětí hlasitě zavolal na všechny hráče, co byli kolem nás:

*– Hledáme tanka a léčitele, level 1 až 4! Jdeme na kopec řezat gnolly. Mluvíme je-
nom rusky!*

Po chvilce odpověděl na mou otázku, kterou jsem ještě nestačil vyřk-
nout: „Zboží z dovozu nebereme, vestavěnej překladač ruštinu moc nedá-
vá, takže je to porod, než se domluvíš... Hlavně se nehlaste všichni!“

Zasmál se tak nakažlivě, že jsem se chtěl nechtě musel taky pobaveně
ušklíbnout. Zajímavěj týpek...

V té chvíli jsem přímo fyzicky ucítil, jak ta napjatá pružina někde uvnitř
mě zvolna povoluje. Od té doby, co jsem se dozvěděl svou diagnózu, jsem
prakticky nezažil ani vteřinu klidu. Pořád jsem se někam hnál ve strachu,
abych sebou někde nepraštil na zem a nechcipl jako krysa ještě předtím, než
se mi podaří doplazít se k telefonu. A i kdybych stačil někam zavolat... Ale
teď jsem si konečně plnými doušky užíval klid a krásu tohohle světa, únava
a napětí pomalu vyprchávaly z mé utrápené duše. Zavřel jsem na chvilku oči,
nadechl se z plných plic, pak jsem pomalu vydechl a usmál se.

„Co je? Jsi sjetej, nebo co?“ zeptal se roguna trochu znepokojeně.

„Ale ne, nic takovýho. Prostě je to tady paráda! Mimochodem, co ti
gnollové? O co jde?“

„To jsou super mobové na expení. V jeskyních na kopci mají hlavní
dungeon. Jsou tam tři patra a gnollové tam mají level 10 až 25. Tam teď
nepolezem, to je na nás zatím ještě trochu brzy. Ale kolem jeskyně se po-
tuluje spousta gnollů na nižších levelech: dělníci, sběrači, poslíčkové a tak.
A tyhle ucha my budeme rubat, to je teď práce pro nás jak dělaná! Taký
z nich sem tam vypadne náramek, kterej se dá prodat jiným hráčům nebo
Veliteli Ochrany karavan. Z každýho náramku je tolik zkušeností jako ze
zabitýho gnolla. Donátoři, hráči, co do hry investují reálný prachy, by ti
za ně urvali ruce. Hodinku chodí a vyřvávají nabídky, skoupí sto dvě stě
náramků a šup – za chvilku jsou na desátým, nebo klidně i na dvacátým
levelu. A nemusejí honit po lese zajíce a králíky. Mimochodem, když mlu-
víme o králících, seber si tady toho svýho, než začne smrdět.“

Z králíka byly dva kousky masa. Buď je prodám na trhu, nebo začnu
trénovat Gastronomii. Uvidíme, kolik seženu do večera peněz.

Chat mezi hráči v lokaci docela žil:

- *Dám 1 zl. za souřadnice Rudého medvěda! Pište jen PM!*
- *Prodám Modrý gladius. Za draho! Nebo vyměním za špičkovou výbavu pro Druida.*
- *Mág level 8 LFG!*
- *Koupím gnollí náramky! Šedý za 20 měďáků, černý za 50, červený za 2 stříbrné! Pokud možno ve velkém!*
- *Prodám buff na +350 HP, trvání 3 hod., cena 1 zlatý. Sedím u východní brány.*
- *Yanis je PK! Jděte po něm, je u potoka!*
- *Sám jsi PK! Tys mě zabil první!*

Kril zavrčel: „Samá školácká havěť!“

„No jo,“ přitakal jsem, „dneska už se nechodí kouřit na skládku, ale za školu se chodí sem. Nevyrážíme? Vypadá to, že další zájemci nejsou. Uvidíme, jak to bude vypadat tam.“

Asi po sedmi minutách rychlé chůze podél kraje lesa jsme dorazili k několika nevysokým kopečkům. Po jejich úpatí se proháněli hráči, ve skupinkách i jednotlivě, a soustředěně mlátili do gnollů, které pak se střídavým úspěchem rozebírali na náhradní díly.

Přímo před našima očima zrovna nějaký válečník nízké úrovně přitáhl ke své družině vláček složený ze tří gnollských dělníků a jednoho dozorce na osmém levelu. Přesně minutu poté už byla celá parta kaput, přičemž z gnollů to odnesli jen dva slabší dělníci. Dychtivě jsme pozorovali dva přeživší moby. Dozorce, i když byl z boje dost pocuchaný, pro nás i tak ještě představoval moc velké sousto.

„Krule, nemáš náhodou nějakou zbraň k boji na dálku, kterou by se dali pullovat mobové?“

„Ne,“ zklamaně procedil mezi zuby, „teoreticky můžu používat všechny vrhací zbraně a kuše, ale prachy na takovou srandu jsem ještě nesplašil. Koupil jsem si deset obvazů a to je všechno.“

„Rozumím. OK, v tom případě je budu pullovat DoTem a ty se pak přidáš. Zůstaň zatím tady.“

Vyběhl jsem na kopec a rozhlédl se po okolí. Asi tři sta metrů před sebou jsem viděl vchod do jeskyně. Kolem něj byla postavená nízká ohraďa z dřevěných kůlů, na které ochable povlávalo pár ušmudlaných

praporů. Celé okolí protínalo množství stezek a cestíček, po nichž sem a tam pendlovali gnollové různého kalibru. Nejbližší ke mně byl poslíček třetí úrovně, který někam kvapně uháněl s nějakou zásilkou. Označil jsem ho jako cíl a aktivoval *Trnitou travu*. Gnoll se prudce otočil, zlostně zasyčel a poměrně rázným krokem si to namířil směrem ke mně. V tu chvíli jsem na něj pustil *Pohlčení života*, načež jsem se dal do běhu dolů z kopce, až jsem se nakonec schoval za rogunovými zády.

Kril se nebojácně vrhl vstříc mobovi a začal mu zasazovat krátké a rychlé rány svými noži. Nedokázal tím ale hned strhnout gnollovu pozornost na sebe. Jelikož jsem předtím stihl obludě způsobit docela velké zranění, mého kolegy si nevšímala a šla po mně.

– *Zásah! Utrpěl jste zranění 16 jednotek od tlap Gnollského poslíčka! Životy: 44/60.*

– *Zásah! Utrpěl jste zranění 12 jednotek od tlap Gnollského poslíčka! Životy: 32/60.*

Au, to bolí! Vytáhl jsem dýku a řezali jsme teď do moba hned třemi noži. Současně s tím jsem se snažil seslat na něj *Pohlčení života*. Dvakrát mi gnoll svými údery přerušil koncentraci, potřetí už kouzlo konečně vyšlo. Měl jsem už sotva třetinu životů, když naposledy něco zachrochtal a odporoučel se do věčných lovišť.

– *Získal jste zkušenost!*

Uf, tak to bylo na hraně. Přece jen nejsem žádný tank. Kril si přidřepel na jedno koleno k mrtvému tělu a přiložil k němu ruku.

Ozval se cinkot a peníze, které měl mob u sebe, se automaticky rozdělily rovným dílem mezi oba členy naší družiny. Hned jsem byl bohatší o dva měďáky.

„Je tady ještě nějaký dopis, co se váže při sebrání. Asi nějaký quest pro nižší levely. Nehodilo by se ti to?“ zajímal se roguna.

„Klidně si to vem. Myslím, že to nebude náš poslední poslíček.“

Chvíli jsme zůstali sedět na místě, abychom doplnili životy a manu.

Zatímco si Kril převazoval rány, s lítostí v hlase si postěžoval: „Tak a je to, obvazy došly. Natrénovával jsem dovednost jen na trojku, léčím se po čtyřech HPčkách na jeden obvaz.“

„Začal jsi s tím skillem moc brzy, takhle tě to na prvních levelech vyjde dost drahο,“ odvětil jsem pomalu a přitom sledoval, jak přibíhá parta hráčů ve spodkách ke svým vlastním hrobům a jak všichni sbírají své věci, které se teď objevily na místě náhrobních kamenů.

Zvedl jsem se a zeptal se Krila: „Jsi ready?“

Poté, co se mi dostalo Krilova souhlasného kývnutí, jsem znovu vyběhl na kopec. Teď jsem si vyhlédl osamocенého gnollského dělníka, beze spěchu vlekoucího koš s hlínou. DoT, dvakrát vycucnutí životů, pak trocha toho pošťuchování a radostná zpráva o získaných expech. Tentokrát to všechno šlo mnohem líp, dělník měl míň životů než poslíček a šel k zemi o poznání rychleji.

Kril se naklonil nad gnolla a udiveně na mě zavolal: „Hele, tady je nějaký Kámen duše, jenže ho nemůžu sebrat. Nevíš, co je to za kokotinu?“

„Kristepane na nebi! To je moje!“

Tryskem jsem doběhl k tělu a sebral nevzhledný modrý kamínek.

– *Kámen duše. Obsahuje duši Gnollského dělníka, úroveň 4. K oživení bytosti užijte kouzlo Vyvolání nemrtvého.*

Přenesl jsem příslušné zaklínadlo na panel rychlého přístupu, pak jsem sevřel kámen v ruce a aktivoval kouzlo. Zahřmělo se a zablesklo a kámen se rozpadl na prach. Přímο před Kirillem, sedícím naproti mně, se vzedmula země a vylezl z ní gnollský zombík. Rogue vyjekl a uskočil stranou.

„Ty vole, takovýhle věci musíš hlásit předem!“

„Poslušně hlásím,“ zařehťal jsem se, „seznamte se s mým petem Puntou, našim novým tankem.“

Za pár vteřin jsem už byl plně zabraný do konfigurace vyvolané bytosti. Zombíkovi jsem dal jméno Puntā a nastavil jsem pár základních povelů k útoku, obraně nebo ústupu. Není nijak zvlášť těžké uhodnout, že povely zněly: *trhej, hlídej, fuj* a tak dále. Pet měl level 3, což vzhledem k tomu, že kámen vypadl z monstra na čtvrté úrovni, nebyl zas až tak špatný výsledek.

„Tak, a teď to půjde jako po másle. Sedni!“ přikázal jsem Puntovi a běžel si vyhlédnout dalšího gnolla.

Zombík mi dělal radost. Tankoval skvěle, rychle na sebe přetahoval aggro a nenechával moby, aby bušili do našich chabě obrněných tělesných

schránek. Jeho úderby nebyly nijak extra silné, tak 5–7 hitpointů, ale hlavní bylo, že vytrvale schytával rány nepřátel a vstřebával zranění. Proces rutinní likvidace monster neboli farmení byl v plném proudu.

S dalšími třemi moby jsme si poradili bez větších problémů, dokonce se nám dostal do rány i další gnollský poslíček, ale tentokrát už na levelu 5. Bylo to právě po jeho smrti, když naše těla na okamžik osvítila namodralá záře, načež jsme oba současně vzrušeně vydechli.

„Bingo!“ řekl jsem.

„Up!“ vykřikl Kirill.

– Gratulujeme, postoupil jste na vyšší úroveň! Stávající úroveň: 2.

Rasový bonus: Intelligence +1. Bonus povolání: Intelligence +1. Vitalita +1.

Máte k dispozici 5 jednotek vlastností!

Otevřel jsem menu postavy, na chvíli jsem se zamyslel a pak rozdělil pointy: +3 do Intelligence, +1 Vitalita a +1 Odolnost. Pro tuhle chvíli by to takhle mohlo být optimální.

Intelligence mi vyšplhala už na 16, což mi zajišťovalo 160 jednotek many. Na druhý level to byla už docela pěkná zásoba.

„Už sis rozdělil staty?“ zeptal jsem se do prázdná zírajícího Kirilla.

„Vteřinku a mám to. Můžeš zatím pullovat.“

„OK,“ přikývl jsem a vydal se na svůj starý známý kopec.

Najednou se přímo přede mnou objevili dva Gnollští sběrači, div jsme do sebe nenarazili čely.

„%#@#!“ zachrochtali ti převíti skrze své prasečí tesáky a vrhli se na mě.

„%#@#\$@!!!!“ zařval jsem na oplátku já na ně a hned jsem si to valil dolů z kopce.

„Vláček! Táhnou vláček! Dva gnollové. Punt, trhej!“

Poslal jsem peta na vzdálenější moba, a tak za mnou teď zůstal už jen jeden pronásledovatel.

„Berem si tohohle!“ zavolal jsem na rogunu.

Ten kývl, jako že rozumí, a skočil mobovi do cesty. Asi minutku řinčely zbraně a ozývaly se zvuky sesílaných kouzel, načež se náš gnoll poroučel k zemi.

– *Získal jste zkušenost!*

V průběhu boje jsem permanentně používal *Pohlčení* jako ten nejrychlejší způsob, jak způsobit monstru co největší zranění. To znamenalo, že můj sloupec životů byl téměř neustále na sto procentech, zatímco u Krila, který tankoval, se hladina hitpointů nervózně pohupovala někde v oranžovém sektoru.

O chvílku později se můj zombie s tlumeným zasténáním rozsypal na prach. Značně pošramocený gnoll se vydal směrem k nám.

„Počkej chvílku, беру si ho!“ poručil jsem Krilovi a dobře mířeným úderem jsem vrazil svou dýku gnollovi přímo do oka.

– *Kritický zásah! Gnollský sběrač utrpěl zranění 14 jednotek.*

Na oplátku mi přistála tvrdá rána tlapou plnou ostrých drápů přímo do obličeje a za ní ještě jedna do jater. Dost mě to zabolelo.

Pak se do celé záležitosti vložil roguna a zezadu na gnolla vytasil nějakou vychytanou sérii úderů, která přitahovala aggro. Mob se okamžitě ohlédl za ním, což mi umožnilo trochu poodstoupit dozadu a znovu na něj seslat *Pohlčení*. Úder, pak ještě jeden a nakonec záblesk magického útoku.

– *Získal jste zkušenost!*

A je po něm!

„Dobrá práce, Kirille, tohle bylo jak z čítanky.“

Podal jsem ruku rogunovi, který mi ji s vážným výrazem v obličeji stiskl a řekl: „To ty jsi borec, bez zmatků a všechno hezky k věci. S tebou se člověk neztratí.“

Usmáli jsme se na sebe.

„Doufám, že aspoň u jednoho z nich najdeme Kámen duše, protože můj zombík je v tahu.“

„Hm, budiž mu země lehká. Jeho život za moc nestál, ale aspoň zemřel jako hrdina při obraně svého pána,“ řekl rogue.

„Takovej už byl jeho osud,“ odvětil jsem zamyšleně, zatímco jsem sledoval Kirilla, jak prozkoumává mrtvolu.

Cink-cink. Hned jsem byl bohatší o pět měďáků.

„Bomba!“ zaradoval se rogue. „Tenhle má kámen a ještě k tomu šedý náramek, takže už klidně počítej dvacet měďáků do kasičky. A kruci, druhej je úplně plonkovej!“

„Náramek si nech ty, můj bude další. Ale kamínek беру, teď si našeho hrdinu pěkně zresuscituje.“

Hrdina ale naše naděje poněkud zklamal, zombie měl jen level 2. Zatraceně by se mi teď hodilo sehnat nějaké itemy s bonusy na zvýšení úrovně oživených monster. No nic, až najdu další soulstone, tak peta vyměním.

Počkali jsme pár minut, abychom se dali trochu dohromady, a pak jsem běžel pro dalšího gnolla.

Další průběh rutinního farmení neprovázely žádné větší těžkosti. Pulloval jsem po jednom, občas po dvou monstrech. Výnos nebyl nic moc: tři až pět měďáků z jednoho moba plus nějaké to levné haraburdí jako zrezavělé dýky, kousky rudy, oblečení a další výbava bez žádných speciálních statů. Sem tam vypadl nějaký ten questový náramek, ale vždycky pouze šedý, pro ty vzácnější bychom se museli vydat do hlubin jeskyně.

Po dvou hodinách hry jsme oba dva byli už na pátém levelu a každý z nás měl pár stovek měďáků a asi deset náramků. Já jsem si ještě k tomu stačil nashromáždit dvanáct soulstonů. Je fakt, že z oživených zombíků už jsem nebyl tak paf jako na začátku. Jejich levely, které se pohybovaly mezi dvojkou a čtyřkou, ve srovnání s mým pátým už zdaleka nepůsobily tak impozantně.

Právě jsme meditovali po trochu náročnějším boji s dvěma gnolly, když se přímo mezi námi prohnal nějaký Druid na vysokém levelu.

„Train!“ křikl na nás a bleskově zmizel, evidentně s buffem na rychlost.

„Co říkal?“ stačil se ještě zeptat Kirill, když se na nás z ničeho nic sesypal obrovský houf mobů, ženoucích se za druidem.

Těžko říct, kde jich tolik nabalil. Zřejmě právě vypadl z jeskyně, u vchodu se už nechtěl zdržovat se strážemi na nízkých levelech a namířil si to přímo do města. Jemu to vyšlo, ale my jsme to nedali.

Zařvali jsme asi po pěti vteřinách, mně stačily dva krity. První jsem dostal ještě vsedě do zad, pak se mi podařilo na chvíli vstát a hned jsem inkasoval druhý. Zrak mi překryla krvavě rudá clona.

- *Pozor! Právě jste zahynul v boji a budete vzkříšen v posledním záchytném bodě.*
- *Upozornění: Tento bod lze změnit pomocí speciálního kouzla nebo artefaktu. Na místě vaší smrti zůstane náhrobek, který uchová vaši kompletní výstroj a obsah vaší brašny. Vyzvednout tyto předměty můžete pouze vy. Pokud tak neučiníte do tří hodin, hrob se automaticky přenese na nejbližší městský hřbitov.*

* * *

Přísně tajné.

Z Nařízení prezidenta Ruské federace o zřízení uzavřeného komplexu Šaraška.

„... Jako serverový sál použít objekt Bunkr č. 9.

Instalovat virtuální svět verze Eden-17, řada Office Deluxe.

Provést registraci a analýzu dat všech občanů spadajících do kategorií 4, 4a, 7 a 11.

Na shortlist zapsat vědce, výzkumné pracovníky, analytiky, konstruktéry a další občany uvedené na seznamu C1.

Provést přípravné práce a trvat na digitalizaci všech osob starších 65 let a také těch, jejichž zdravotní stav vyvolává důvodné obavy o jejich život.“



5. kapitola

Krvavý závoj se rozplynul a já jsem uviděl, že se nacházím na mně už dobře známé mýtině, kde jsem poprvé spatřil světlo *Jiného světa*. Teď byl ale na rozdíl od minula les kolem mě jenom černobílý, nebyl slyšet jediný zvuk a já sám jsem visel kus nad zemí uvnitř jakéhosi křišťálového glóbu, který se pomalu otáčel kolem své osy. Před očima mi skákaly číslice v oznámení:

– *Vzkříšení za 5... 4... 3...*

S každou odbitou vteřinou získával svět kolem víc barvy a hloubky. Když dospělo odpočítávání k nule, zaznělo křišťálové zazvonění a kupole, která mě obklopovala, se rozpadla. Mé smysly v tu ránu zasypala lavina zvuků, pachů a pestrých barev.

Oklepal jsem se jako pes, co právě vylezl z vody, a v myšlenkách jsem pozvedl imaginární sklenku: *Tak na znovuzrození!*

Má nečekaná smrt mě nijak zvlášť nermoutila. Vydržel jsem na jeden zátah přes pět levelů, což není vůbec špatné, zvlášť když vezmeme v úvahu, že to bylo na samém začátku hry, kdy nováčci obvykle padají jako mouchy. Měl jsem samozřejmě trochu vztek na toho kokota, co si libuje v tom, jak je sám hustej, a protáhne přitom vlak mobů přes celou lokaci plnou slabších začátečníků. Stráž u městské brány samozřejmě gnolly pobije během minuty, ale kolik hráčů to po cestě do města ještě odnese? Anebo ještě hůř: nepřítel se mobům ztratí z dohledu, ti se vydají zpátky