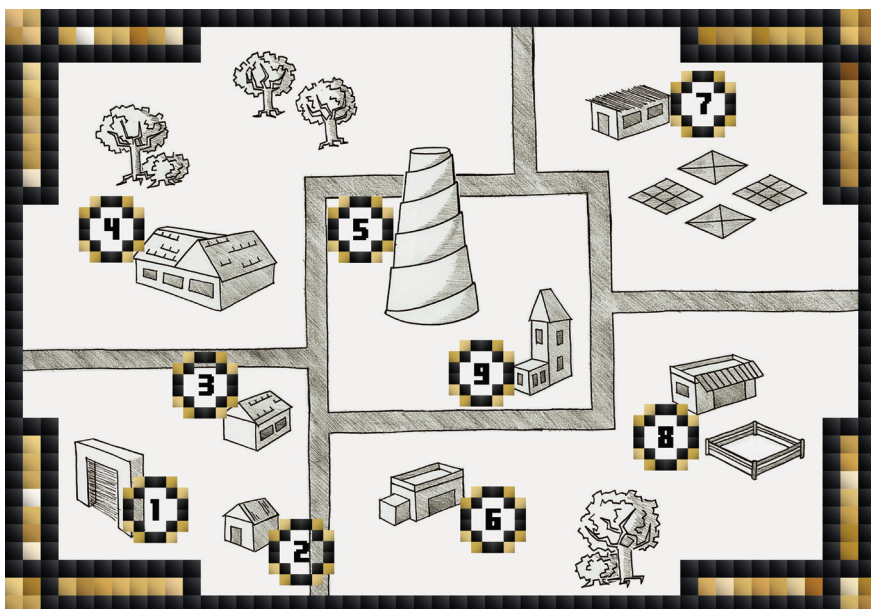


3. biom

Vesnice



1 **Vstup do vesnice** str. 106

3 **Domeček** str. 113

5 **Věž** str. 118

7 **Farma** str. 125

9 **Kostel** str. 132

2 **Chatrč** str. 109

4 **Velký dům** str. 115

6 **Kovárna** str. 121

8 **Řeznictví** str. 127

1. Vstup do vesnice

S překvapením a úlevou objevuji místo, kam jsme právě přišli. Jsme venku, ve velké vesnici. Obloha je modrá a slunce vzbuzuje důvěru, úplně mě to hřeje u srdce poté, co jsme strávili poslední hodiny uvnitř temné a tísnivé kobky.

Pina a Alex ode mě nebyli příliš daleko, měli by přijít každou chvíli. Čekám dlouhé vteřiny, během nichž mě nahlodávají pochybnosti, a pak se objeví pod fialovou rouškou Pinin avatar a o několik okamžiků později i Alexův.

„Dokázali jsme to!“ vykřikne Pina.

„Nemůžu tomu uvěřit! Dobře zahráno, Charlie!“ trumfuje jí její bratr.

Zatímco očekávám, že se každou chvíli zjeví také kostlivci, portál se bez zřejmého důvodu deaktivuje. Alex mi pak vysvětlí, že než prošel, odklonil proud z vodopádu, aby uhasil oheň v portálu. Geniální zásah. Jsme všichni tři živí a zdraví, nechybělo mnoho a...

Přibližujeme se k vesnici beze spěchu a začínáme s prohlídkou. Potkáváme několik obyvatel, ale prozatím se s nimi nesnažíme navázat kontakt. Naše poslední mrzutosti nás nabádají k větší opatrnosti. Dokonce i Pina se zdá být unavená a bez zdráhání nám jde v patách.

Tato vesnice se podobá kterékoli jiné, ale je mnohem větší. Na místě, co vypadá jako hlavní náves, někdo vybuodoval věž tak vysokou, že se zdá, jako by sahala až k nebi. Zatímco si prohlížíme její konstrukci, nějaký vesničan přichází k naší skupině a dává se s námi do řeči.



„Kf nf qsttfouf, kf n'baqqfmmf Dftbs. Fuft-wpvt mft bwfouvsjfst ef mb qspqifujf? Wpvt fuft ebob mf wjmmbhf Ofnspe. Opvt buufoepot efqvjt tj mpohufnqt rvf rvfmr'vo wjfoof opvt efmjwsfs ef mb nbmfejdujpo. Kf wpvt fo qsjf... Bjefa-opvt!“

Jsme všichni tři překvapení, protože to je poprvé, co se na nás obrací vesničan. Obvyčejně jenom zamručí a navrhnou udělat obchod. A další překvapení je, že mu vůbec nic nerozumíme. Hatmatilka, co zaplavila naše chatovací okénko, se podobá snad nějakému kódu nebo nějaké chybě ve skriptu. Vše, co víme o tomto NPC, je, že se jmenuje César1. Možná se o něm dozvíme více, když se pobavíme s jinými vesničany, pokud jsou také nadáni řečí.

2. Chatrč

Je to nejmenší domeček ve vesnici. Na okraji blízko kovárny tato chýše poskytuje přístřešek vesničanovi, co se na nás obrací,

jakmile projdeme jeho dveřmi. Promluví na nás nějakým cizím jazykem, ale stejně mám pocit, že některým částem slov rozumím.

„Dobrodři, vííte v mém olybdí. Mjenuji es Naliocs. Nehcte mě ávm poryprávět mstunou histroii Nomredu...”

Jsitě zánte rkupisy... Na pčotáku sěvta byl peixl. Z pxeilu byly svtořeny tři sěvty, Nazdenmí věst, Psodvětí a Řeiš Kocen. Pdole lgeendy byl téka svtořen čvtrý sěvt: eAtehr. Nkěteří z nás si msyllei, že tento sěvt byl ksryt za mrkay, a psutili se do ksontrukce vžee tka vsyoké, bya dsoháhla do eenb a dtokla se mgaacikého msíta. Na zčáátky ěvž psotupovala ryhcle, všchini vseničané prcaovlai sploelčně a eefktivě. Jendoho árna es přiešl Dark z Kocen pdovíat an ěžv a vravoal nás, že přatíme do Nazdenmíoh věsta a nrašuujeme rvonoávhu mzei sěvty.



Řkíal nám, že ejnom mtvrí přátí do eethAru. Ael ym ho npe-slouchali, a ždyk se Dark dlašího den rvátil, šviml si, že vžě blya jšetě všětí, nže pe-řdešléoh dne. Rohzněval se, rpotože jsme blyi nveděčni za ksáry Nazdenmího věsta a orhozili rvonováhu mzei sěvty. Rohzodl se tdey, že an nás šesle ktelbu. A kat se slato, že kžadý oly-bavet vsenice Nomred hvooří jýnm jzakyem. Žu nmežžeme spločěne parcovat, rpotože si žu nrezomumíme. Jsme odsouezni k včěnos-ti a nmežžumeme se dsotat do Aheteru a nka-noec nmežžume nia nzičit tu ežv, smybol nšai chýpy.

Nnyí nzáte řpíběh Nomredu. Nkěteří si msylí, že ktelba mžže být oňdata, ale áj si msylím, že jsme osdouzeni k otmu, být v tmoto sěvtě soa-mocení a enpochopení.“

Nejsem si úplně jistý, zda jsem porozuměl vše-mu, ale Nicolas, jestli je toto jeho jméno, se vrací ke své práci.



Ještě mrkneme na jeho chatrč, ale nevbuzuje náš zájem.

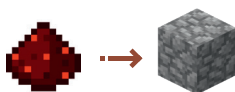


I. Nic k oznámení.

II. Nic k oznámení.

III. Čekáme už pár minut, že k nám přijde NPC jménem Jacob. Je to poprvé, co vidím vesničana v černých šatech. Kvůli tomuto tmavému oděvu vypadá podezřele a se soumrakem, co se na vesnici snaší, naše setkání připomíná sraz zlodějů.

Aniž bychom si řekli slovo, otevírá okénko k obchodu se mnou a dochází mi, že si nechce jenom tak pokecat. Snaží se vyměnit rudit za kamení. Stack za stack. Tento obchod mi připadá naprosto nevýhodný a za sebe ho odmítám. Konečně, možná budu rudit potřebovat!



3. Domeček

V tomto domě nikoho nepotkáváme. Je téměř celý zbudován ze dřeva, pouze země je kamenná. Nic nenasvědčuje tomu, že by toto obydlí bylo něčím zvláštní. Jediný zájem vzbuzuje truhla, která se nachází v pokoji.

Pina navrhuje, abychom ji otevřeli. Nejsem si jistý, zda je to dobrý nápad. Co když je to nastražená past?

I. Ve chvíli, kdy se zabýváme truhlou, se dveře domu otvírají a prohlíží si nás vesničan v zelených šatech, viditelně překvapený, že nás tady nachází. Barva oděvu je rozlišovací znak mezi vesničany. Hnědá znamená, že se jedná o řemeslníka, fialovou nosí kněží a do zelené se oblékají vesničané bez profese. Obvykle se jim mezi hráči říká „vesnický idiot“, ačkoli mně to vždy připadalo trochu hrubé.

„Co děláte v mém domku?“ ptá se nás.

Nebude to zas až takový idiot, protože je to první vesničan, kterému dokonale rozumíme!

„Jsme dobrodruzi, hledáme piráta Eda, který nám vzal náš svět,“ vysvětluje mu trochu naivně Pina. Jako by tento NPC mohl pochopit, co by Ed mohl být zač.

„Áááááách... vy jste tady kvůli zkoušce! To je tak vzrušující!“ vykřikl se zájmem.

„Promiňte, ale nevíte, proč vůbec nerozumíme ostatním vesničanům?“ ptá se ho Alex.

„Je to prosté, ti pitomci mnou opovrhovali, když stavěli tu svou slavnou věž. A protože jsem si nikdy nepřál podílet se na tomto projektu, drak mě ušetřil.“

„O jaké zkoušce tedy mluvíte? Víte, co nám chystá Ed a kdo to je?“

