

KAPITOLA 1

Pískoviště

K narozeninám jsem od rodičů dostal *Infinitum 8*. Nebyla to zrovna nejdražší VR kabina, ve své třídě nicméně patřila k nejlepším. Byl to ten vůbec nejžádanější dárek k čtrnáctým narozeninám, protože právě v tomhle věku bylo možné začít hrát tu nejhustější a nejoblíbenější hru na světě – *Disgardium*.

Hned jak skončila narozeninová oslava a hosté se rozešli, táta se usmál a zeptal se mě: „Nechceš ji vyzkoušet?“

Přikývl jsem. To se ví, že chci! Taková kabina, to není jako nějaká předpotopní VR helma se senzory na rukavicích.

„Jen běž, Alexi,“ řekla máma, zasmála se a objala tátu.

„Napoprvé tam nebuď dlouho!“ zavolal táta za mnou. „Alexi?“

„Jasně, tati!“ odpověděl jsem už za běhu do svého pokoje, kde na mě čekala plně funkční kabina nakonfigurovaná přímo mně na míru. Rychle jsem se svlékl a vstoupil dovnitř. Je vertikální, ale mění polohu podle toho, co se se mnou děje ve virtuálu. Gravitace je potvora a člověk by si asi jen těžko představoval, že stojí, zatímco jeho reálné tělo leží.

Chytl jsem se kovových madel a zůstal nehybně stát. Uplynulo několik vteřin, ale stále se nic nedělo. Že by nefungovala? Už jsem se chystal, že budu kabinu reklamovat, když vtom se ozval přísný hlas: „Alexi, zjistili jsme příliš rychlou tepovou frekvenci pro vaše první ponoření. Přístup byl zablokován!“

„Jak to?!“ zařval jsem.

„Omlouváme se za nepříjemnosti, ale k regeneraci postavy je zapotřebí normální fyzický stav...“ Hlas odrecitoval výňatek z uživatelského manuálu, nakonec však přece jen přidal užitečnou radu: „Alexi, snažte se uklidnit a zkuste to ještě jednou. Děkujeme.“

S povzdechem jsem vylezl z kabiny a vyšel ven na malý balkónek. Na pozadí hvězdného nebe se míhaly stříbřité siluety tiše vrnících doručovacích dronů, které zalétaly a zase vylétaly z oken našeho obrovského obytného komplexu.

O mnoho výš byla vidět temná hejna veřejných flyerů. Člověk je může samostatně používat od čtrnácti let a já už co nevidět vyzkouším, jaké to je řídit tuhle létající mašinu úplně sám. O tom, že udělám pilotní zkoušky, jsem ani v nejmenším nepochyboval.

Z úst mi vyšel oblak páry. Z mrazivého větru mi naskočila husí kůže, přestože přes den už se jaro vehementně hlásilo o slovo.

Během několika minut jsem se úplně uklidnil a vrátil se do kabiny. Tentokrát se žádné upozornění neobjevilo a mému ponoření do virtuální reality nestálo nic v cestě.

Celý prostor kabiny zaplnil plastický intragel. Vystoupal až nad úroveň mé hlavy, což mi ovšem nijak nebránilo v dýchání. Stejně jsem ale raději zavřel oči.

Když jsem je otevřel, zjistil jsem, že jsem v kosmu. Ze stavu beztlíže se mi zastavil dech a já se sotva udržel, abych kolem sebe nezačal máchat rukama a nohama. I když ani tak by se nic nestalo – kontrolu nad svalovým napětím převzala kabina a intragel udržoval tělo ve vertikální poloze. Kdyby se i přesto něco pokazilo a stroj by přestal ovládat mé tělo, gel mě ochrání před zraněním.

Dobrá večer, Alexi!

Zvol si svět, do kterého se hodláš ponořit.

Psaný text současně předčítal sametový ženský hlas. Na výběr toho moc nebylo: testovací svět *Infinitum* (přibližně o velikosti Měsíce), který měl demonstrovat možnosti kabiny, nebo obrovské *Disgardium*, předinstalované do všech kabin už z výroby.

Vybral jsem si to druhé. Před očima se mi rozběhly logy:

Biologický věk ověřen.

Přístup do Disgardia povolen.

Vyrozumění Úřadu pro vzdělání... Úspěšné... Status potvrzen.

První ponoření do světa!

Skenování těla... Úspěšné... Vygenerován vzhled postavy.

*Povolená verze světa: **Pískoviště***

*Doporučená lokace: město **Tristad***

Škoda že až do šestnácti můžu hrát jenom na pískovišti, tedy v uzavřené lokaci, kam mají plnoletí hráči z plné verze zakázaný vstup a kde je všechno podrobno věkové cenzuře...

Kolem mě se začala míhat honosná města i zapadlé vesničky, epické bitvy a hrůzostrašná monstra, šest světadílů, z nichž žádný ještě nebyl hráči kompletně prozkoumán, rajské zahrady i ohnivá pustiny, miliarda aktivních hráčů a stejný počet nehráčských postav – a to ještě nepočítaje všechny ty dělníky z řad neobčanů, přímořská letoviska i vykřičené městské čtvrti...

Vítejte v Disgardiu, Alexi!

Vítejte ve světě, ve kterém spolu s lidmi žijí v míru desítky dalších ras. Vítejte ve světě, kde vládne meč a magie! Vítejte ve světě, kde se každý může stát králem či hrdinou! Vítejte ve světě, ve kterém je radost žít! Vítejte ve světě, jehož osud...

Ani mě nenapadlo intro přeskakovat, užíval jsem si velkolepost a barevnost světa, který pro mě byl doposud zapovězený. Na tuhle chvíli jsem se těšil hodně dlouho.

Když představování *Disgardia* skončilo, na okamžik jsem se ponořil do tmy, načež jsem se ocitl v místnosti plné lidí.

Několik kluků a holek oblečených stejně jako já do plátěných šatů se udiveně rozhlíželo po sobě navzájem a po místě, na kterém se tak najednou objevili. Dělal jsem to samé a nemohl jsem skrýt své nad-

šení – všechno je tak skutečné! Dřevěná podlaha vrzala pod nohama, z vysokého stropu vystupovaly trámy krovů, na zdi dopadalo světlo z okna a hrálo si s našimi stíny. Cítil jsem vůni smůly a ve slunečních paprscích poletovala smítka prachu. Plátěná košile volně obepínala tělo, a když jsem se jí dotkl, nahmatal jsem svoje žebra. Neuvěřitelné!

„Jau!“ vyjekla holka s dlouhými černými vlasy do pŕlky zad. „Kdo mě to štípнул?“

Všichni se zasmáli. Dívka kýchlá, což vyvolalo další vlnu smíchu.

„Všechno nejlepší k narozeninám, lidi!“ zakřičel jsem.

„Všechno nejlepší!“ ozvalo se ze všech stran skrz smích.

Všem nám právě dnes bylo čtrnáct, to bylo zcela evidentní. Kdo by odkládal start v *Disgardiu* napotom?

„Počkat! To jako nevidíme naše jména?“

„Ještě jsme neprošli procesem vygenerování postavy, ty trubko!“

Celí vyjukaní a plní očekávání jsme si ani nevšimli, že se mezitím otevřely dveře.

„Buďte vítáni, hosté Tristadu!“ ozval se zvučný mužský hlas.

Otočili jsme se. Na prahu stál solidně vyhlížející muž s prošedivělou hřívou a skrývaným úsměvem pod vousy. Nad ním se vznášel popisek:

Peter Whitacre, úroveň 30

První radní města Tristadu

„Je mi nesmírným potěšením přivítat vás ve svobodném městě Tristadu, ve kterém je místo pro každého, ať je to hrdina či prostý válečník, bard či mastičkář, lovec či kouzelník, druid či obyčejný dělník v kame-nolomu...“ Radní vyjmenoval ještě řadu herních povolání a profesí, načež přešel k seznamu ras Společenství: „Vidíme u nás stejně rádi lidi i elfy, trpaslíky i...“

Poslouchal jsem ho se zájmem. Jedna věc je číst si o tom na webu, a něco jiného stát se součástí toho všeho. Radní nám ve zkratce přiblížil situaci ve světě: rasy Společenství jsou ve válce s temným Císařstvím Shak a současně i s neutrálními rasami, početnými hordami stepních orků a barbarskými nelidskými plemy, odrážejí útoky nestvůr z Be-

zedna a logiku postrádající nájezdy Plenitelů, soupeří s temnými bratrstvími, Spíciími bohy, goblinskou Ligou...

V tomhle světě se toho děje opravdu hodně a není vůbec jasné, kdo z nás po přechodu do dospělého světa zůstane ve Společenství. Někteří určitě využijí téhle příležitosti k přegenerování postavy a přejdou k jiné frakci – k temným nebo neutrálním.

„Vidím, že jste po cestě unavení,“ řekl na závěr Whitacre, „zaregistrujete se prosím u písaře Carlsona a poté jsem připraven zodpovědět veškeré vaše dotazy. Pokud žádné dotazy nebudou, můžete se v našem městě ubytovat, seznámit se s jeho obyvateli a být mu k užtku...“

Všichni přítomní se vydali k registrační přepážce, za kterou seděl baculatý růžvolící písař. I já jsem šel s davem.

„Vyplňte formulář pro nově příchozí,“ řekl Carlson a rozdal nám papíry.

List, který jsem vzal do ruky, se rozvinul do menu registrace postavy.

Na pískovišti je možné hrát pouze za člověka, takže mi nebylo moc jasné, proč nám tady Whitacre vyjmenovával všechny rasy Společenství. Povolání se pak vybírá až na desátém levelu, takže jedině, co teď můžeme, je zvolit si herní nick a rozdělit body vlastností.

Jméno jsem měl vymyšlené už od dob, co jsem se na tátův popud začal zajímat o starověké dějiny.

Vaše herní jméno: Skyth

Potvrzeno

Mohl bych říct, že nemá žádný význam, ale lhal bych. Doufám, že tomu jménu nebudu dělat ostudu.

Skythe, máte k dispozici 15 bodů základních vlastností.

Vaše vlastnosti zásadním způsobem ovlivňují celý váš život v Disgardiu – od bojové strategie až po vztahy s vaším okolím.

Při rozdělování bodů buďte obezřetný, jejich pozdější přerozdělení nebude možné!

Ve škole někdo říkal, že ať si člověk zvolí jakékoli herní povolání, hodnota žádného parametru by tak jako tak neměla být nižší než deset. *Síla* – už jen proto, aby postava unesla větší náklad, *obratnost* a *vnímavost* – aby její útoky nemířily stále mimo a mohla způsobovat kritická zranění. *Intelligence* má vliv na *regeneraci many* a nelze bez ní použít jedinou speciální techniku, a to ani když jde o válečníka. S nízkým *charismatem* můžete zapomenout na jakékoli lepší questy a slevy u obchodníků a *šťěstí* souvisí už úplně se vším.

Dlouho jsem tedy nepřemýšlel a rozdělil všechno rovným dílem. Ten jeden bodík navíc jsem vložil do *odolnosti* – bez nějakého zvláštního záměru, prostě jen proto, že přebýval.

Skyth, člověk, úroveň 1

Skutečné jméno: Alex Sheppard

Reálný věk: 14 let

Povolání: nevybráno

Základní vlastnosti:

Síla: 2

Vnímavost: 2

Odolnost: 3

Charisma: 2

Intelligence: 2

Obratnost: 2

Šťěstí: 2

Když jsem byl hotov, odevzdal jsem vyplněný formulář písaři. Ten si ho prohlédl, zamručel, nuceně se usmál a s přehnanou bodrostí pronesl: „Budte vítán v Tristadu, Skythe!“

Vyšel jsem ven a zastavil se na schodech, zasněným pohledem jsem přešel hlavní třídu a usmál se.

Disgardium, tvůj nový hrdina je tady!

KAPITOLA 2

Po roce a půl

Do konce hodiny nezbývalo ani pět minut a ve třídě začínalo být dost hlučno.

„Ještě nezvonilo,“ poznamenal přísně Greg Kovacs, náš učitel dějepisu, „všichni na místa! Edwarde, okamžitě sednout!“

Ed Rodriguez, šéf klanu Mozkomorů si s hlasitým skřípěním přisunul lavici a neochotně se posadil na židli. Moderní dějiny byly dnešní poslední hodina a on se už nemohl dočkat, až bude zase v *Disgardiu*.

„Ještě jsem neskončil,“ řekl zamračený Greg, „přidáme si k hodině dvě minutky, mládeži! Víte, komu za to poděkovat.“

„Ale pane učiteli...“ ohradil se Ed.

„Bez připomínek, Rodriguezi!“

Plavovlasá Tissa, která seděla za Edem, procedila skrz zuby něco hodně podobného označení zadní části těla. Patřila k Edovu klanu a zřejmě měli dnes v plánu nějaký raid.

„Takže tři minutky, Melisso Shafferová,“ opravil se nevzrušeným tónem dějepisář a pokračoval ve výkladu. „Po krachu světového bankovního systému...“

Tissa protočila panenky a se sevřenými rty hlasitě vydechla. Ed se otočil a ústy naznačil polibek. Dívka mu na oplátku ukázala vztyčený prostředníček.

OSN, napsal Greg velkými písmeny na tabuli.