



1. kapitola

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

... Programový kód: Iniciace řetězce skriptů...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Můj zamyšlený pohled spočinul na věrném trollím bodyguardovi.

„Olafe, prašš mě!“

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

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

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

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

„Timure, vystřel na mě!“

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

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

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

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

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

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

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

Celkově vzato je to pořád pecka!