MATT DINNIMAN



KONEC SVĚTA PODLE CARLA

KONEC SVĚTA PODLE CARLA



Knihy Matta Dinnimana v nakladatelství Mystery Press

Hrobkař Carl

Carlova postapokalyptická show
Konec světa podle Carla

Připravujeme

Carlova anarchistická kuchařka

MATT DINNIMAN

KONEC SVĚTA PODLE CARLA

PŘELOŽIL JIŘÍ MATYSKIEWICZ

MYSTERY PRESS

2026

Tato kniha je beletristické dílo. Jména, postavy, organizace, místa a události v ní uvedené jsou buď výplodem autorovy představivosti, nebo jsou použity ve fiktivním kontextu.

Tato kniha ani žádná její část nesmějí být kopírovány, zálohovány ani šířeny v jakékoli podobě a jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu nakladatele.

Copyright © Matt Dinniman, 2021
Translation © Jiří Matyskiewicz, 2026
Cover Illustration © Ondřej Hrdina, 2026
Book Design © Martin Stehlík, 2026
Czech Edition © Mystery Press, Praha 2026

ISBN 978-80-7588-941-6 (PDF)

Pokud chytíš kočku za ocas,
získáš znalosti, k nimž se
jinak dostat nedá.

– *Mark Twain*

1.

Vítej, hrobkaři, ve třetím patře.

Kolaps předchozího podlaží proběhne za 3 hodiny a 35 minut.

Odteleportovali jsme se z přípravny rovnou do dlouhého koridoru. Vyvolával ve mně vzpomínky na první chodbu, kterou jsme do hrobky vstoupili, jen na první pohled chyběl strop.

„Carle, podívej se, jsme venku!" prohlásila nadšeně Rakvička.

Ano, nad hlavami se nám klenula temná obloha s blikajícími hvězdami a zářila výrazná barevná mlhovina, která se podobala pozadí v Odettině studiu. Vzduch mi ale stále přišel zatuchlý a nehybný. Vytáhl jsem prak, namířil na hvězdy a vystřelil.

Cink! Kámen se odrazil od stropu, který byl ve skutečnosti asi osm metrů vysoko.

„Je to jen iluze. Stejně jako ty obrovský obchoďáky v Las Vegas. Máš z toho dojem, že seš někde venku, ale pořád je to interiér."

„Tak tohle je značné zklamání."

Zdi i podlahu tvořily nazlátle zbarvené cihly. Hustý rudý koberec vedl k důvěrně známým dveřím na konci chodby. Jakmile jsme k nim přistoupili, samy od sebe se otevřely. Vystoupila z nich vysoká postava a všichni tři jsme se zarazili.

Čekal na nás mladý a naprosto nechutně hezký chlap s atletickou postavou, vysoký asi tak jako já a navlečený do elegantního obleku. Jeho pokožka měla tmavě šedý odstín, z čela mu vyrůstaly krátké růžky a dlouhé černé vlasy si stáhl do ohonu. Zpod šosů kabátu mu čouhal ostnatý ocas a ze zad visel pár černých netopýřích křídel.

„Nazdar, Mordecaii. Ty vole, vypadáš fakt dobře."

„No jéje," souhlasila kočka. „Být lidská žena, projevila bych o tebe až nemístný zájem."

Dokonce i Mongův obvyklý vřískot zněl, jako by na něj nová podoba opravdu udělala dojem.

Mordecai – inkubus (50. úroveň)

Cechmistr haly | Nebojové NPC

Inkubové jsou známí jako gigačadové Vnějšího města. Mužská verze nechvalně proslulých sukub se dá identifikovat podle úžasného vzhledu, dokonalého šarmu a opravdu smyslných nohou. Jsou svůdní, elegantní a ve výsledku naprosto smrtící. Můžeš je nalézt pouze v městských úrovních hrobky. Dávají nový smysl frázi „vošukej a zmiz".

„Vítejte na třetím podlaží. Úspěšně jste prošli tréninkovými patry. Teď může hra doopravdy začít," řekl nám a uklonil se. Dokonce i jeho hlas zněl trochu jinak, hlouběji a smyslněji. Gestem ruky nás vyzval, ať ho následujeme.

Dveře cechu se za námi samy zavřely, jen co jsme vstoupili.

„Tak tréninkový patra, jo? Doprdele. Jestli to byl zatím jen trénink, tak co nás čeká dál?"

„Ach, díky všem bohům, konečně!“ Mordecai ze sebe serval sako, sundal si kravatu a rozepnul si tři horní knoflíčky košile. Kabát mi přišel podivný, jelikož měl vzadu prostřihy na křídla. „Myslel jsem si, že se vy dva už neukážete. Trčím v tomhle nesmyslu tři dlouhé hodiny. Nenávidím formální oblečení.“

„Rozhovor se protáhl. Předpokládám, že normální diváci tuhle část sledovat nemůžou.“

„Kdepak. Viděli, jak lezete dovnitř, ale teď si musí počkat, dokud nevyjdete ven. Neuvidí nic z toho, co se odehraje uvnitř. Jako když zasedá porota u soudu.“

Jeho pokoj vypadal o něco uklizeněji než předtím a navíc se v něm objevily dvě nové postele.

„Ty jsou pro transformaci, pokud bude potřeba. Pamatuješ, co se stalo Rakvičce po sežrání té vylepšovací sušenky?“

Ztěžka jsem polkl a až příliš živě jsem si vzpomněl na tu podivnou slizkou kouli, která se z ní dočasně stala.

„Dobrá, už jste se rozhodli, kdo chce jít první? Doporučoval bych princeznu.“

„Já! Pustíme se do toho!“ vykřikla nadšeně a rovnou se vrhla na postel.

Já si sedl na židli a Mongo mi skočil do klína, kde začal nervózně pískat.

„Maminka bude v pořádku,“ uklidnila ho kočka. „Chvilku si hraj se strejdou Carlem, já teď musím pracovat. A chovej se slušně.“

Mládě velociraptora se mi na klíně stočilo do klubíčka. Najednou jsem z toho měl opravdu nepříjemný pocit, jelikož se mi k rozkroku tulila tlama plná ostrých zubů. Netušil jsem, co by se stalo, kdyby mě teď kousl. Pochopitelně kromě hrozné bolesti. Systém by ho nejspíš neodteleportoval. Místo toho by ho zamrazil na místě, jako kdysi Franka a Maggie. Mohl jsem jen doufat, že přesné následky nezjistím.

Cechmistr zamával rukama a ve vzduchu se objevila obrazovka, stejně jako v Odettině show.

„Aktuálně jsi pozemská kočka. Toto je seznam dostupných ras, na které se můžeš proměnit. Dostala jsi na výběr 320 možností. Všechny jsou seřazeny podle abecedy a na kteroukoli z nich můžeš kliknout a prozkoumat detaily. Systémové AI ti také vybralo tři doporučené. Strávíme pár dalších hodin, než to všechno projdeme. A pak ti vyberu…"

„Kočka. Pokračuj," přerušila ho znuděně.

Zhluboka se nadechl. „Rakvičko. Je tady několik možností, kdy budeš vypadat v podstatě stejně…"

„Kočka. Poslední odpověď. Jedeme dál."

Zadíval se na mě. Jen jsem pokrčil rameny. Od začátku dávala jasně najevo, že se měnit nebude. Já měl radost, že už aspoň nechtěla, abych se v kočku proměnil i já.

„Dobrá tedy. Objeví se ti dialogové okno a budeš si muset volbu potvrdit kliknutím…"

„Moment," zarazil jsem ho, protože mě najednou napadlo něco hrozného. „Hele… nezmění ji to zpátky na normální zvíře, jako byla předtím?"

„Pozdě," oznámila nám a rozzářila se, „už jsem na to klikla." Zadívala se na svou tlapku. „Připadám si pořád stejně."

„Ne," zavrtěl hlavou inkubus a věnoval jí podrážděný pohled. „Ale je důležité se na takové věci ptát. Nastavil jsem to tak, že sis nevybrala žádnou novou rasu. Nic se nezmění, jen se ti odemkne několik rasových benefitů."

„Benefity? Jaké benefity?" zeptala se zvědavě.

Mordecai podrážděně rozhodil rukama. „Já nevím. Nedala jsi mi příležitost prozkoumat, jak přesně kočka funguje. Uvidíš to, až skončíme s druhou fází. Stejně by ses ještě neproměnila. K transformaci dojde až na konci procesu."

Rozhodl jsem se do toho zapojit. „Povolání si musíme důkladně promyslet. Nejdřív se podíváme, co nabízí AI."

„Tak do toho. Ukaž mi vše se slovem princezna nebo královna," přikázala Rakvička.

Cechmistr vyvolal na obrazovce seznam nových položek, mnohem kratší než předtím. Zarazil se a jeho oči se rozblikaly, jak všechno bleskově procházel.

„Fajn, princezno. Dostalas na výběr 34 různých možností. To je opravdu krátký seznam. Vlastně jsem tak málo profesí nikdy předtím neviděl. Ale předpokládám, že je to v důsledku kombinace tvé rasy a statistik. Tvá základní konstituce je stále na dvojce – ne, na čtyřce, díky tomu, že sis potvrdila rasu kočka."

Znovu chvíli prohledával své neviditelné nabídky.

„Ach, už to vidím. Ve skutečnosti výběr limitují hned čtyři faktory. Oba máte propustku do klubu *Desperádo*, což automaticky zakazuje několik různých základních typů. Máš tu speciální tiáru, což znamená další omezení. Nicméně to nijak zvlášť nevadí. Pořád tady máme spoustu skvělých možností."

„Tak co vypadá dobře?" zeptala se s pohledem upřeným na seznam. „Jé, tohle zní skvěle! Výhružně, ale zároveň záhadně a zábavně. Vybírám si tohle."

„Počkej!" Popadl jsem spícího Monga do náručí, vyskočil na nohy a rozběhl se k obrazovce. „Nevybírej si nic, dokud si to pečlivě neprohlídnem!"

Rakvička ukazovala na položku *Nekrobard*.

„To náhodou není špatné. Patří mezi tři doporučené," poznamenal Mordecai.

Rychle jsem si seznam sám prošel. Ze základních povolání měla k dispozici pouze *Barda*, *Uživatele magie* a *Barbara*. Každé z nich obsahovalo další položky, včetně *Nekromanta*, *Větrného mága* a *Čaroděje*. *Nekrobard* se nacházel u *Barda* i *Nekromanta*.

Další část seznamu tvořily položky *Pozemská povolání*. Naprostá většina dostupných možností se nacházela právě tam. V tom seznamu jsem zahlédl několik zajímavých profesí,

například *Kočičí berserkr*, *Zvířecí pokusný subjekt* a *Roller derby jammer*.

Zaměřil jsem se na seznam doporučení od umělé inteligence.

Mogul z umělecké uličky

Nekrobard

Bývalý dětský herec

Vzdal jsem tiché díky všem herním bohům, že tu jednu položku nepojmenovali „Královna roller derby". Pravděpodobně by trvala na tom, že si ji vybere, aniž by se obtěžovala kouknout na cokoli dalšího. Sice jsme se o tom bavili a měli jsme plán založený na Odettině radě, ale Rakvička na dohodnuté věci často zapomínala.

„Klikni postupně na všechny tři doporučení, ať se můžem podívat, jak přesně to funguje."

„Rovnou ti říkám, že tohle v žádném případě nechci," prohlásila s opovržením v hlase a zobrazila první detaily.

Mogul z umělecké uličky

Úspěšný obchodník moderního světa, spoléhá na charisma a inteligenci. Využívá svůj umělecký talent k pobavení a okouzlení ostatních nerdů. Cestuje po světě po conech a výstavách, kde prodává své zboží porušující cizí copyright. Ačkoli tento odvážný podnikatel nevypadá nijak výhružně, je opravdu obtížné mu cokoli udělat.

Získává tyto benefity:
+ 5 k obratnosti

Okamžitý přístup ke kouzlu Štít na 5. úrovni

25% sleva ve všech obchodech

15% bonus k penězům získaným z prodejů

10% úrok z aktuálních peněz při sestupu do dalšího patra

Dovednost Hledač cesty na 5. úrovni

Odemčení dovednosti Úhyb, umožňující její zvýšení až na 20. úroveň

Dovednost Úhyb na 5. úrovni (již získána)

V 6. patře získáš možnost další specializace.

Výběrem tohoto exkluzivního pozemského povolání navíc obdržíš stříbrný poklad Země.

Inkubus nespokojeně zabručel. „Ta motivace pro výběr je oproti normálu docela slabá. Většinou dávají zlatý poklad a pár bodů do statistik."

„To mě nepřekvapuje," zamumlal jsem a upíral pohled na dovednost *Hledač cesty*. Odette mi tvrdila, že musím vybrat něco právě s ní. Ale taky jsme hledali něco dalšího.

„I tak je to velmi dobrá volba. Pokud si dokáže vycvičit *Úhyb* nad patnáctou úroveň, skoro nikdo ji nezasáhne. A ta pětadvacetiprocentní sleva je skvělá, protože se počítá až po aplikaci bonusu za charisma. Bude moci kupovat vše za polovinu a to představuje obrovskou výhodu. Nicméně nejdůležitější je *Hledač cesty*. Díky němu snadno najdete schodiště, obchody a cechy."

„Nic takového," zavrtěla hlavou Rakvička. „Umělecká uličko? To si děláte srandu? Vždyť se tam scházejí nerdi, kteří milují *Star Wars* a kreslí obrázky koček oblečených jako postavy z různých seriálů. Fuj."

Znechuceně se otřásla.

„Mně to přijde dobrý, ale podíváme se na ty dvě další," řekl jsem jí.

Nekrobard

Nekrobardi kombinují nejoblíbenější a nejopovrhovanější povolání. Nekromanti se specializují na magii oživující mrtvoly. Bardi si musí vybrat bavičskou dovednost. Podle výběru, ať už to bude zpěv, kazoo, nebo vyprávění, budou své talenty používat k bavení, chránění nebo očarování živých i mrtvých.

Získává následující benefity a nevýhody:

Okamžitý přístup k vybrané bavičské dovednosti na 5. úrovni

Přístup ke všem klubům bez ohledu na aktuální členství

Pokoje zdarma ve všech bezpečných prostorách

10% postih na všechna kouzla, která nepatří Nekromantovi či Bardovi

Okamžitý přístup ke kouzlu Zažeň nemrtvé na 3. úrovni

Okamžitý přístup ke kouzlu Shoď kalhotky na 3. úrovni

+ 5 ke konstituci, charismatu a inteligenci

– 2 k síle

Další benefity závisejí na výběru bavičské dovednosti.

„Bůh je mi svědkem, že tě teď hned opustím, jestli si vybereš kazoo."

„Mohla bych se stát hudebnicí," žasla Rakvička. „A zpěvačkou!"

„Zapomnělas, že si chceme zachovat diváky?"

„Ten popisek už neříká, že spoustu nekromantických kouzel bude moci sesílat prostřednictvím hudby," upozornil nás Mordecai. „Takže za ně nebude muset utrácet manu. To je

skvělá výhoda. Navíc má každý hudební instrument dlouhý seznam dalších bonusů. Je to slušná volba za předpokladu, že si ty, Carle, vybereš něco, co se specializuje na DPS neboli páchání co největšího zranění během sekundy. Jako *Nekrobard* získá přístup k rozsáhlému repertoáru obranných a dalších podpůrných schopností."

„Carle, hele! Mohla bych hrát na harmoniku!" Listovala nabídkou a najednou zalapala po dechu. „Bonga! Oni tady mají i bonga!"

„Harmonika? Jak by to fungovalo? Vždyť nemáš prsty."

„Na harmoniku je nepotřebuji, Carle. Jen bych si musela sehnat ten držák na krk."

Před očima se mi objevila Zev a zkoušela mě uškrtit za to, že jsem Rakvičku nechal, ať si vybere nějaký nesmyslný hudební nástroj.

„Prozatím toho nech a otevři třetí možnost."

Bývalý dětský herec

K tomuto unikátnímu pozemskému povolání, speciální variantě Charakterního herce, dostanou přístup pouze hrobkaři, kteří získali úspěch Střih! a zároveň dosáhli nejméně bilionu zobrazení.

Kdysi jsi byl superstar dětských filmů a strašně rozmazlený spratek, ale pak sis vypěstoval závislost na drogách. Nakonec se ti podařilo vyškrábat se ze dna a teď jsi silnější než kdy předtím, připravený na slavný návrat do záře reflektorů. Toto povolání založené na charismatu a štěstí může vést k různým výsledkům. Buď se vyšplháš až na vrchol žebříčku, nebo do týdne chcípneš.

Jde o variaci na barda/všeuměla, ale s několika speciálními vlastnostmi. Kromě následujících benefitů jde především o dovednost Charakterní herec na 3. úrovni.

Tuto dovednost nelze trénovat. Zvyšuje se sama pouze při sestupu do dalšího patra hrobky.

Další benefity:
Imunita vůči všem jedům a nemocem
Dovednost Šváb na 5. úrovni
+ 10 k charismatu
+ 15 % rychlejší trénink všech dovedností využívajících charisma
Benefit Manažer
Výběrem tohoto exkluzivního pozemského povolání navíc obdržíš stříbrný poklad Země.

Všiml jsem si, jak Rakvička třeští oči.

„Co je to ten zatracenej *Charakterní herec*? Nebo *Šváb?*" zeptal jsem se. „A ten úspěch *Střih!* si taky nepamatuju."

„Dostala jsem ho za to, že jsem dobrá herečka, když jsme podvedli ty gobliní šamanky."

„Ale tím se nevysvětluje ten herec. Mordecaii?"

Chvíli nic neříkal a jen znechuceně kroutil pusou. Na inkubím obličeji to vypadalo opravdu výhružně.

„Cože? Jasně, *Charakterní herec*. To je trochu komplikovanější. Zjednodušeně řečeno, v každém patře si musí vybrat specializaci."

„Jakou specializaci?"

„V podstatě si může změnit povolání na každé další patro. Odteď budou mít určitá témata, takže se to může hodit. Na oblast se samými ledovými obry se může stát ohnivým mágem a tak dál. Jenže je to založené na náhodě. Řekněme, že si vybere ohnivého mága. Pak si systémové AI hodí kostkami a rozhodne se, kolik kouzel a dovedností souvisejících s tím povoláním dostane. Po sestupu hlouběji ztratí k tomu všemu přístup. Každá vyšší úroveň herectví zlepšuje šanci na dobré

výsledky. Zpočátku bude dost slabá, ale v závislosti na výběru profese se může stát opravdu mocná."

„Tohle se mi nelíbí," namítl jsem. „Nechává to moc velkej prostor náhodě. A co její existující dovednosti a kouzla, jako *Magická střela*?"

„Na ty systém nesahá. Ale pokud si zvolí povolání, které na ně dává postihy, budou platit. Kdyby si například vybrala *Nekrobarda*, *Magická střela* ji bude stát o 10 % many víc, dokud si specializaci nezmění. Nebo se může stát *Čarodějem* a pak se jí dočasně sníží konstituce."

Zamlouvala se mi představa, že by získala imunitu vůči jedům a nemocem. „A co ten *Šváb*?"

„Ten jí dává šanci na přežití smrtícího útoku. Na páté úrovni zaručeně jeden takový během boje přežije, i když po něm zůstane skoro mrtvá. Na desáté úrovni nepřijde takovým útokem o žádné zdraví. Ale dá se trénovat jen používáním. Nebo lektvary, případně ve výcvikovém cechu, jenže ty se špatně hledají a je to i extrémně drahé."

„Mně se to líbí," zamyslela se Rakvička. „Mohla bych si pak v každém patře vybírat specializaci *Nekrobard*, ale s jiným hudebním nástrojem. No nebylo by to skvělé? Tohle je podle mého názoru to nejlepší povolání!"

„To nemusí být pravda," opravil jsem ji. „Pokud si AI blbě hodí kostkama, budeš se muset dostat na další schodiště s minimem kouzel a mizernejma schopnostma."

„Přesně tak," potvrdil Mordecai.

„Zkusíme si prohlídnout zbytek," navrhl jsem. „Ale z doporučenejch se mi nejvíc zamlouvá ta *Umělecká ulička*."

„Souhlasím," přikývl cechmistr. „*Nekrobard* je o něco lepší, ale máš pravdu, Carle. Pro vaše sociální čísla je to nebezpečná volba."

Procházeli jsme další položky a pečlivě zkoumali dostupné dovednosti. Jednoduchý barbar jménem *Kočičí berserkr* by

kvůli jejímu nízkému zdraví znamenal rychlou smrt. Jako *Zvířecí pokusný subjekt* by se specializovala na magické jedy, a ještě by zářila zeleně. *Čaroděj* mi přišel jako solidní volba, aspoň s ohledem na schopnosti, ale ztratila by bod konstituce a už tak byla hrozně snadno zranitelná. Zbytek se převážně soustředil na boj zblízka, což u ní nemělo smysl.

Zhluboka jsem se nadechl.

„Rakvičko, vím, že z toho nemáš radost. Ale fakt si myslím, že by ses měla stát tím mogulem. Není dokonalej, ale přijde mi nejvyrovnanější."

„Dobrá."

Podíval jsem se na Mordecaie, jestli jí to žere. Tvářil se skepticky.

„Vážně?" zeptal jsem se pro jistotu.

Naznačila pokrčení ramen, jak jen to jako kočka dokázala. „Musím udělat, co je nejlepší pro tým, není-liž pravda? Chceš, ať se stanu nerdem, tak já teda budu nerd."

Rakvička: CARLE, JSI SI TÍM NAPROSTO JISTÝ? ON SE NA MĚ URČITĚ HROZNĚ NAŠTVE.

Carl: Udělej to.

„Dobrá tedy," přikývl cechmistr. „Teď ti vyskočí nabídka. Musíš si v ní vybrat nové povolání."

Kočku obklopilo světlo a pak ještě jednou. „Hotovo. A teď je ze mě hloupý *Mogul z umělecké uličky*."

„Kurvafix, Rakvičko!" vykřikl inkubus vztekle. „Do prdele a do hajzlu s tebou!"

Mávla dramaticky tlapkou. „Střih!"

„Hej? Co se stalo?" Mongo se mi v náručí začal probírat.

„Mordecaii, drahoušku, to je Carlova hláška. Budeš si muset vymyslet nějakou vlastní. Carle, je naštvaný, protože jsem

si vybrala *Bývalého dětského herce*. Hrála jsem! No nejsem já skvělá?“

„To není hraní, ale lhaní,“ pokáral jsem ji.

„Nelhala jsem. Technicky vzato ne. Jako specializaci jsem si zvolila mogula. V podstatě je to to samé, tak nechápu, proč se naštval. Systém mi řekl, že jsem dostala všechno kromě slevy 25 %. A kouzla *Štít*. A dovednosti *Hledač cesty*.“

„Zrovna to jsou ty opravdu užitečný,“ povzdychl jsem si. „Alespoň máš teď vyšší charisma. A toho *Švába*.“

„A jsem imunní vůči jedům a nemocem!“

„To ano,“ řekl Mordecai suše. „A taky jsi dostala benefit *Manažer*.“

„A ten vlastně dělá co?“ zeptal jsem se.

Ve skutečnosti jsem to už věděl. Odette mi vše detailně popsala.

„To jsem já,“ odsekl inkubus. „Já jsem teď její manažer. Po zbytek vašeho života na tomto bohy prokletém místě se okamžitě přeteleportuji do každého bezpečného prostoru, jen co tam vstoupíte.“

„Jé!“ vykřikla kočičí herečka nadšeně.

„Žádné jé,“ zavrčel Mordecai. „Měl jsem se přesunout do magického cechu a to je práce, kterou dělám rád. Můj pokoj by se zvětšil a dostal bych přístup ke svým lektvarům a dalším kouzlům. Ale teď mám smůlu, protože pokaždé, když se budete chtít vyspat, nažrat nebo si jen vyčistit zuby, musím svůj čas trávit s vámi, daleko od své vlastní místnosti, oblečení a jídla. Ach, bohové, a navíc jsem ztratil přístup k datovému systému. Žádná televize. Žádný informační kodex. Jelikož už vás nemůžu sledovat, jak sebou plácáte po hrobce, nic mě nebude varovat, že se za chviličku odteleportuji. A až si koupíte osobní prostory...“ Dál si už jen něco vztekle bručel pod vousy.

„To od tebe nebylo pěkný,“ řekl jsem kočce.

Rakvička: ŘÍKALA JSEM TI, ŽE SE NAŠTVE. JÁ NEMÁM RÁDA, KDYŽ SE NA MĚ NĚKDO ZLOBÍ.

Carl: No jo, nasral se. Promiň.

„Pokud si vyberete benefit *Manažer* bez povolání, které je od pohledu jasná volba, musí to vypadat jako omyl," řekla nám Odette. „Neptejte se ho na něj, protože jakmile vám jednou vysvětlí, o co jde, už bude pozdě. Nemůže vám to říct, dokud se nezeptáte. Zkus to navléknout tak, aby to vypadalo jako Rakviččin nápad a ty že jsi s tím neměl nic společného. Mordecai nezapomíná a svou zášť si dokáže hýčkat, ale k princezně přistupuje jako k malému dítěti. Jí to odpustí. Jestli někdy zjistí, že jste mu to udělali schválně, bude vás nenávidět do konce života."

„Ale co když toho *Manažera* dostaneme jen k něčemu, co stojí za houby?" zeptal jsem se. „Líbí se mi představa, že bych ho měl pořád k dispozici. Ale nepřijde mi to jako skvělej kšeft za cenu nějakýho silnýho omezení."

„Jako herní průvodce vám spoustu věcí nesmí říct ani vám přímo pomáhat. Jako manažer si může dělat, co se mu zlíbí. Sice ztratí přístup ke kodexu a zůstane mu jen jeho vlastní paměť, ale Mordecai je v hrobce opravdu velmi dlouho. Jeho mozek představuje tu naprosto nejlepší výhodu, jakou může kterýkoli hrobkař získat. Když se vám rozhodne pomáhat ze všech sil, bude to skoro, jako kdybyste ho měli přímo v partě. Otevře se mu váš společný chat. Je to mistr alchymie, takže jakmile mu dáte k dispozici alchymistický stůl, začne vám vařit lektvary. Snad chápeš, jak vám to pomůže."

Měla pravdu, ale moc se mi nechtělo našeho cechmistra obelhávat nebo podvádět. Ze všech emzáků v hrobce byl nejblíž tomu, čemu bych mohl říkat přítel. Kdyby na náš podfuk někdy přišel, důvěra i přátelství vyletí do luftu.

Nedůvěřoval jsem novinářce, jelikož jsme se za tu radu stali jejími dlužníky a potenciálně nás může později vydírat. Ale v jednom se jí dalo věřit. Měla zájem na tom, abychom přežili co nejdéle. Po rychlé diskuzi jsme se rozhodli, že to riskneme. Jestli se u nějakého povolání ten benefit objeví, vybereme si ho.

Mordecai si na svém elegantním obličeji stále udržoval vzteklý výraz.

„Gratuluji, hrobkařko. Odteď jsi kočka princezna Rakvička, bývalý dětský herec na 13. úrovni. Vítej ve zkurveným třetím patře."

Pak přesunul nasraný pohled na mě. „Jsi na řadě."

2.

Mordecai se zhluboka nadechl a viditelně se snažil uklidnit. „Dobrá, tak začneme s tvou novou rasou, Carle."

Posadil jsem se na postel, jen co jsem odložil stále spícího Monga na židli. Rakvička si vlezla k němu a položila mu tlapku na hlavičku.

Obrazovku zaplnila spousta řádků.

„Dostal jsi na výběr z 398 ras. To je slušné množství," poznamenal inkubus.

Při pohledu na tři doporučení umělé inteligence jsem se musel zasmát nahlas.

Hobgoblin

Člověk

Sasquatch

„To je zvláštní, nikdy předtím jsem neviděl, že by systém doporučoval ponechání původní rasy."

„AI miluje Carlovy prstíčky," ušklíbla se kočka.

Cechmistr se zamračil a otevřel pusu, jako by k tomu chtěl něco říct. Naštěstí si to rozmyslel.

Rozklikl jsem první položku.

Ve vzduchu přede mnou se roztočil 3D model velké potvory, v podstatě většího a svalnatějšího goblina, jen pokrytého mokvajícími vředy na ksichtu. Úplně se mi z toho zvedl žaludek a až v tu chvíli jsem si uvědomil, co to vlastně znamená.

Stačí slovo a změním se na tuhle bestii. Navždycky. Doprdele.

„Fuj," nakrčila Rakvička nos. „Carle, tohle si brát nebudeš. To si radši zvol to, co on." Mávla tlapkou k Mordecaiovi. „Inkubus. Nebo proměněnec. Ano, to je výborný nápad! Mohl by ses v každém patře změnit, ať vhodně doprovázíš mou specializaci. To by bylo naprosto úžasné!"

„Ani jednoho v seznamu nemám." A proměněnec se mi stejně nezamlouval. Platilo pro něj to samé co pro Rakviččina herce: kopie nikdy není tak dobrá jako originál. Univerzálnost nebyla zadarmo.

Hobgoblin

K této limitované rase mají přístup pouze hrobkaři, kteří před výběrem rasy získali Zacházení s trhavinami alespoň na 5. úrovni.

Když dokáže trollice opít goblina natolik, že z něj může sundat kalhoty, někdy se pak narodí hobgoblin: velký, svalnatý a mazaný. Excelují ve výrobě pastí, výbušnin a obecně páchání maximálního chaosu. Naneštěstí jsou to takoví hnusáci, že se při pohledu na ně poblije i Gorgona. Je vhodné zvolit pro ně povolání založené na Bojovníkovi či Zloději.

+ 3 ke všem dovednostem s pastmi a trhavinami

+ 5 % rychlejší postup ve všech dovednostech s pastmi a trhavinami

Odemyká lepší typy schopností s trhavinami a pastmi, umožňuje jejich zvýšení až na 20. úroveň.

Umožňuje přístup k hobgobliním sapérským stolům zdarma.

– 5 k charismatu; charisma může být maximálně 10

+ 1 k obratnosti

+ 2 k inteligenci

Přidává schopnost regenerace (už získáno z trollího trika).

Podle vlastností to byla dobrá rasa, vlastně prakticky dokonalá pro typ postavy, jaký jsem si chtěl budovat. Ale v žádném případě jsem se nehodlal stát tak odpornou příšerou. Skvělé bonusy, to ano, ale přišli bychom o všechny diváky. Hobgoblini byli hnusní, ale ne roztomile hnusní jako Mongo. Opravdu se z nich zvedal žaludek.

Docela mě zajímalo, co mi systém řekne k normálním lidem.

Člověk

Už teď jsi člověk. Troufnu si říct, že popisek nepotřebuješ. Pokud si vybereš tohle, nic se nezmění, jen získáš rasové benefity:

+ 2 ke všem základním statistikám

Přizpůsobivost: + 2 % rychlejší postup ve všech dovednostech

Výběr této rasy ti odemkne přístup k několika exkluzivním pozemským povoláním.

Když jsem aktivoval poslední doporučení, musel jsem znechuceně zkřivit ksicht.

Roztočil se přede mnou velký chlupatý humanoid připomínající příšerku z reklam na sušené hovězí. Prostě stereotypický huňatý bigfoot s tesáky a obrovským čelem.

Sasquatch

K této limitované rase mají přístup pouze hrobkaři, kteří před výběrem rasy získali Dupanec na 5. úrovni.

Bigfoot. Yeti (pokud si vybereš ledové povolání). Skunk Ape. Seznam přezdívek tohoto stvoření je skoro nekonečný, ale vždy to znamená to samé. Začneš s člověkem a zkřížíš ho s gorilou. Výsledek zvětšíš o metr, pokryješ srstí a přihodíš chodidlo velikosti 24, čili dvakrát větší než kanady číslo 12 označované jako dětské rakvičky. A pak dostaneš brutální tank na boj zblízka.

+ 3 k Třísknutí
+ 3 k Dupanci
– 3 k inteligenci
– 1 k charismatu
+ 6 k síle
+ 6 ke konstituci
+ 2 k obratnosti
Odemyká vyšší úrovně Dupance.

Znechuceně jsem se na ten model zadíval, zvlášť na třpytící se chodidla. Nic takového. Nehodlal jsem se stát hloupým vtipem a zasranou parodií na bytost z pozemského folklóru. Vzpomněl jsem si, jak mi ten ork říkal, že jsem jen děvka umělé inteligence. Ne, to se prostě nestane.

„Co bys radil?" zeptal jsem se Mordecaie.

„Hledej dál. Existuje několik dalších ras s přístupem k exkluzivním pozemským povoláním. Podle toho, co systém nabízel Rakvičce, asi budou tuto sezónu nejlepší."

Strávil jsem dvě hodiny pročítáním detailů dostupných ras. Měl jsem k dispozici rozsáhlé možnosti od krátkých, podsaditých, fialových *Nočních trpaslíků* přes hubené, vysoké *Lyrxí*

elfy po kamenné příšery s lávovými vnitřnostmi zvané *Uhelné mašiny*. Dokonce jsem si mohl vybrat *Lovce intelektu*, parazitického červa velkého jen jako prst. Zajímalo mě, jestli jsou to ty samé bytosti, co provozovaly korporaci Valtay, ale netroufl jsem si zeptat se nahlas. Dokázali ovládat tělo jakéhokoli zabitého stvoření, ale mrtvola začala okamžitě hnít. Cechmistr mi tvrdil, že je to slušná volba, ale nedokázal jsem si představit, že bych tak strávil zbytek života.

Většina ras mi přišla celkem vyvážená. Obecně přidávaly tak deset bodů statistik, případně je nahrazovaly bonusy k dovednostem nebo něčím unikátním, třeba nočním viděním, schopností krátkého letu či rasovými kouzly. Exkluzivní volby často přihazovaly pár bonusů navíc.

Mezi ostatními jsem našel schovanou jednu podivnost. *Primál*. Klikl jsem na něj a neukázal se mi žádný obrázek.

Primál

Při prvních sezónách Světové hrobky začínali všichni soutěžící s touto rasou. Primál je nepopsaný list. Budeš vypadat pořád stejně. Získáš všechny bonusy své současné rasy s následujícími výjimkami:

– 1 ke všem základním statistikám

Odemčení všech dovedností pro výcvik až na 20. úroveň

Výběr této rasy ti poskytne přístup k několika exkluzivním pozemským povoláním.

Chvíli jsem o tom přemýšlel a snažil se rozhodnout, zda je to lepší, nebo horší než standardní člověk.

„Jak těžký je vytáhnout něco nad patnáctku?“

„Desátá i jedenáctá úroveň jsou celkem snadné, když tu schopnost používáš pravidelně. Koukni se na Rakviččinu

Magickou střelu. Jsme teprve na třetím patře a už ji má na devítce. Ale každá další je pomalejší a pomalejší, pokud opravdu zodpovědně netrénuješ. Existuje spousta způsobů, jak to urychlit. Cechy, bonusy z výbavy, drahé lektvary a nespolehlivá kouzla. Mimořádně štědrý sponzor ti může darovat něco, co dovednosti zvedá. Se strategickým plánováním a mimořádným úsilím to může fungovat. Pokaždé si primála pár hrobkařů vybere, ale většinou se jim to nevyplatí. Jen málokdo dokáže vycvičit nad 15 víc než jednu nebo dvě schopnosti."

„A vyplatí se to navýšení nad 15?"

„To rozhodně. *Ohnivá koule* na 15. úrovni je ničivé kouzlo schopné potrápit skoro každého mobíka. Na 16. je doslova čtyřikrát silnější. Na 20. proměníš horu v soptící vulkán. S pěstmi vycvičenými na maximum by ses stal nezastavitelným. Ale nejdřív by ses k tomu musel dostat. Pokud mu dáš přednost před *Člověkem*, přijdeš o deset bonusových bodů statistik a ještě dalších pět ztratíš. To v podstatě odpovídá propadu o pět úrovní postavy, což je hodně. Dá se to nicméně zvládnout. Musel bys pečlivě plánovat a soustředit se na několik hlavních dovedností."

„Zeptám se tě na něco jinýho. Ten Maestro dal Maggie během svýho pořadu legendární dovednostní lektvar. To je něco běžnýho?"

„Nemůžu..." Zarazil se a zadíval se na Rakvičku. Zatvářil se kysele, jak si právě vzpomněl, co všechno se pro něj coby manažera změnilo. „Vůbec nejsou běžné, a když už je nějaký na prodej, tak za pár milionů zlaťáků. Jestli má ta Maggie aspoň kousek mozku, prodá ho. Ale na války frakcí v devátém patře si každý klan doveze truhlu zásob limitovanou objemem. Obvykle ji zaplní právě takovými elixíry a hrstkou magických prstenů a jiných malých, ale mocných předmětů. Později ti popíšu, jak přesně to funguje."

„Takže těch flašek budou mít hromady?"

„Deváté patro se otevře za půl hodiny. O patnáct minut později už bude většina vypitá. Ne všechny, ale to by bylo na dlouhé vysvětlování."

„Co mi poradíš? *Člověk*, nebo *Primál*?"

„Měl by sis vybrat *Hobgoblina* nebo *Uhelnou mašinu*, jenže s těmi ztratíš diváky. Hobgobliny nemá nikdo rád. Moderátoři je ve svých pořadech nechtějí."

Zadíval jsem se na spící Rakvičku přitulenou k Mongovi.

„A co je vlastně ten primál? V popisku se nic neříká. Něco vymyšlenýho jen pro hrobku?"

„Ano a ne. Jsou to progenitorové, první známá rasa, která ovládla vesmír. Dnes jsou to jen galaktičtí strašáci. Nikdo o nich nic neví, ani jak vypadali, jen že zkolonizovali galaxii a pak prostě po obrovské válce zmizeli. Nacházíme pozůstatky bitev, ale netušíme, jestli bojovali mezi sebou, či s jinou rasou. Když někdo narazí na funkční trosky jejich civilizace, systémové AI, pokud je ještě aspoň trochu příčetné, použije avatara té rasy, co je objevila. Proto jim zůstane vzhled toho, kdo si je zvolí. Jednoho dne se prý vrátí. Matky primály straší děcka. V některých soustavách je uctívají jako bohy."

Otevřel jsem si nabídku, posunul seznam až úplně dolů a vybral si jako svou rasu *Primála*.



Povolání jsem dostal na výběr přes 650.

„Nebýt toho tetování na krku, mohlo jich být víc," řekl mi Mordecai.

„Proč? A jaký povolání mi to zakazuje?"

„Klub *Desperádo* dovnitř nepouští... jak to jen říct? Dobrosery? Žádné *Kleriky* a *Paladiny*. A většinu *Mnichů*, což je škoda, protože ti by se k tobě hodili. Ale myslím si, že všechna doporučení jsou dobrá."

Umělá inteligence mi je vybrala z pozemských možností.

Demoliční technik

Profesionální rváč

Kompenzovaný anarchista

„Hmm," zabručel jsem a postupně si je otevřel.

Demoliční technik

K tomuto limitovanému povolání mají přístup pouze hrobkaři, kteří získali úspěch Bum!.

S výbušninami většinou dobrovolně pracují jen totální magoři. Vyhazování všeho do luftu jde demoličním technikům naprosto úžasně. Přestože jim bomby v rukách samy nebouchají, i tak ztrácejí končetiny a kamarády nepříjemně rychlým tempem. Naštěstí mají jednu vlastnost, která 50 % těchto nevýhod řeší.

Všechny pasti používající výbušniny se ti označí, když se k nim přiblížíš.

Veškerá zbroj je o 10 % účinnější.

Práce s trhavinami nesnižuje jejich stav.

+ 2 ke všem dovednostem s trhavinami

+ 5 k Explozivnímu chirurgovi

+ 2 k obratnosti

+ 2 ke konstituci

– 2 k inteligenci (přece jen, tohle chtějí dělat jen mimořádní pitomci)

Přidává schopnost regenerace končetin.

Výběrem tohoto exkluzivního pozemského povolání navíc obdržíš stříbrný poklad Země.

Opravdu se mi to zamlouvalo, jen mi chybělo pár klíčových věcí, po kterých jsem toužil. Stejný problém jsem měl i s další možností.

Profesionální rváč

K tomuto limitovanému povolání založenému na Mnichovi mají přístup pouze hrobkaři, kteří získali 5. úroveň dovednosti Boxování.

Zpocení, napůl nazí chlapi se obcházejí v ringu a pro potěchu obecenstva si navzájem rozbíjejí huby na kaši. Divákům je fuk, kdo s kým bojuje, hlavně aby jeden z nich skončil jako zkrvavená hromádka neštěstí. Profesionálové se nervou pro slávu nebo čest. Nějak si na živobytí vydělat musí. Není to nic osobního.

Dostávají následující výhody a nevýhody:

+ 5 ke konstituci
+ 2 k síle
– 2 k inteligenci
+ 3 k Boxování
+ 1 k Neozbrojenému boji
+ 5 k Železné pěsti
+ 5 ke Knockoutu
+ (1 x číslo aktuálního patra) zlata za každého nepřítele zabitého pěstí

Odemyká vyšší úrovně Boxování (už získáno).

Výběrem tohoto exkluzivního pozemského povolání navíc obdržíš stříbrný poklad Země.

Bonus + 3 k *Boxování* byl slušný, s ohledem na to, že už jsem ho díky cheatovacímu lektvaru vytáhl na desítku. Kdybych si myslel, že se až na konec hrobky dokážu jen tak promlátit holýma rukama, okamžitě bych si rváče vzal. Ale bylo mi

jasné, že tak snadno to nepůjde. Potřeboval jsem něco univerzálnějšího.

S povzdechem jsem si otevřel poslední doporučení.

Kompenzovaný anarchista

Toto vzácné a exkluzivní povolání si mohou vybrat pouze ti hrobkaři, kteří dosáhli 5. úrovně dovednosti Zacházení s trhavinami a zároveň získali před dosažením třetího patra alespoň 500 miliard zobrazení.

Když chtějí oligarchové vytvořit sociální trend, nebo ho spíš včas zarazit, nasadí na to profesionály. Placené protestující. Agenty provokatéry. Toto hybridní povolání založené na Mnichovi a Zloději představuje sociální dynamo specializované na pasti a výbušniny. Kompenzovaný anarchista s radostí prohodí oknem Molotovův koktejl, aby o chvíli později na kameru hlasitě volal po zastavení násilí. Jsou to experti na boj holýma rukama a špinavé triky. Potíže mají jen v případě, kdy musí používat tradičnější bojové techniky.

+ 1 k Explozivnímu chirurgovi
+ 5 k Pasťovému inženýrovi
+ 1 k Neozbrojenému boji
– 25 % poškození působené ostrými zbraněmi
+ 25 % many za bojová kouzla
+ 5 % rychlejší trénování dovedností s pastmi a trhavinami
+ 2 ke Skrývání ve stínech
+ kouzlo Strach
+ 1 k inteligenci
+ 5 k charismatu
+ 5 k Najdi past

+ 5 k Demontáži
+ 5 k Únikovému plánu
Přístup do klubu Desperádo (už získáno)
Přístup k pracovní agentuře Zlobiví hoši
Výběrem tohoto exkluzivního pozemského povolání navíc obdržíš stříbrný poklad Země.
Kompenzovaný anarchista si po sestupu do šestého patra musí vybrat specializaci.

„Do hajzlu, tak mám asi vítěze. Má to kupu dobrejch věcí, ale kompenzovanej anarchista, to mi přijde jako oxymóron. I když o to asi jde."

„Ano, varianty s minimálním požadavkem na diváky jsou většinou hodně dobré. Dělají to schválně, aby posílili populární hráče. Postavili ti to na míru. Začni si prohlížet i ostatní, já tohle prozkoumám do hloubky, protože má pod kapotou určitě schované nějaké problémy."

Poslechl jsem a začal se prohrabávat zbytkem. Nejdřív jsem skryl všechny možnosti bez speciálních požadavků, jelikož ty za moc nestály.

Nedostal jsem se moc daleko, když se svět najednou otřásl. Překvapeně jsem se rozhlédl. Druhé patro se rozpadlo.

Objevilo se nové počítadlo. Měli jsme jen osm dní.

Vítejte ve třetím patře, hrobkaři!

Zbývá vás něco přes 700 000. Na dokončení tohoto patra jste dostali celých osm dní. Ještě dnes vás čeká další a delší ohlášení, ale víme, že většina z vás je zatím uprostřed výběrů rasy a povolání. Opravdu se těšíme, až uvidíme, co jste si vybrali. Do této sezóny jsme přidali několik zbrusu nových a vzrušujících možností. Všem vám přeji hodně štěstí!

„Osm dní," vzhlédl Mordecai ke stropu a zavrtěl hlavou. „Pokud takhle pojedou dál, šesté patro zůstane otevřené jen na jedenáct nebo dvanáct dní. Frakce to pěkně naštve, protože normálně to bývá třicet."

Vrátil jsem se k práci. Seznam obsahoval pár položek, které na první pohled nevypadaly špatně. Často šlo o variaci na *Demoličního technika*, jako *Podpora pořádkových sil* a *Velitel trebušetu*. I pár nepozemských mi přišlo zajímavých, včetně *Mistra pastí* a *Šejdíře*.

Rakvička s Mongem společně chrápali, zatímco já s Mordecaiem donekonečna probíral detaily potenciálních výběrů.

„Musím tě varovat. Princezna s tím neměla problém, ale některá povolání vyžadují určitá minima statistik. *Kompenzovaný anarchista* chce 25 charismatu. Máš na rozdělení 36 bodů, ale 17 z nich skončí rovnou na charismatu, i s tím bonusem 5, který dostaneš. A pak utratíš dalších 6, aby sis zvýšil obratnost na desítku, i když to bych ti stejně doporučoval."

„Au, tak tohle bolí."

„Na druhou stranu získáš pár hodně vzácných dovedností. Třeba *Demontáž*. Díky ní můžeš past sebrat, rozebrat na součástky a použít je podle libosti. Spoušťové mechanismy jsou cenné. Vydělal by sis na sebe jen farmením pastí."

Prošli jsme zbytek schopností. *Explozivní chirurg* mi umožňoval rozdělit kusy dynamitu na menší a vyrábět tak slabší trhaviny. Taky jsem mohl rozmontovat kouřové bomby a komponenty využít jinak. *Skrývání ve stínech* bylo jasné, ačkoli jsem pochyboval, že mi v partě s Rakvičkou a Mongem k něčemu bude.

Hned několik vhodných voleb nabízelo *Hledače cesty*, včetně *Šejdíře*. Ale *Kompenzovaný anarchista* obsahoval skoro stejně dobrou vlastnost.

„Co dělá ten *Únikovej plán?*"

„Zvláštní. Vypadá to na starou dovednost, ale já na ni zatím nikdy nenarazil. Přece jen je pravda, že se dá každý den

naučit něco nového. Usnadňuje hledání skrytých dveří, ale hlavně má tajný benefit." Mordecai si povzdychl. „Za tohle můžeš poděkovat své kočce. Podle popisku poskytuje přístup k hrobkovému lokátoru, jenže už se nepíše, co to je a jak to používat. Máš štěstí, jelikož já to znám. Předtím bych ti to říct nesměl."

„Tak už mě nenapínej."

„Na každé hlavní křižovatce se skrývá informační tabule pro inteligentní mobíky. Dává ti zběžný popis toho, co ve kterém směru najdeš. Představ si to jako cedule v zoo. Opice tam, lvi tady. Něco takového. Není to tak dobré jako *Hledač cesty*, protože ten v podstatě automapuje široké okolí, ale v některých ohledech to může být i užitečnější."

„A ta agentura *Zlobiví hoši*?"

Jen pokrčil rameny. „Netuším. Na základě jména bych to odhadoval na cech dávající questy."

„Co ta specializace, kterou si musím vybrat v šestým patře?"

„Ještě si je nemůžeme zobrazit. Povinný výběr je dost vzácný, ale už jsem to párkrát zažil. Nejspíš tě čeká rozhodování, na kterou ze tří oblastí se soustředíš. Jestli na boj zblízka, bomby, nebo pasti."

„Tak jo," řekl jsem po chvíli. „Co myslíš?"

„Kdybys byl ve vyvážené partě, doporučoval bych ti *Rváče*. Ve výrazně větší skupině *Demoličního technika*. Všechny ty možnosti jsou slušné. *Kompenzovaný anarchista* je potenciálně nejlepší, ale stejně jako tvá rasa vyžaduje spoustu práce. Budeš muset donekonečna grindovat a nabírat zkušenosti tak rychle, jak to jen bude možné. Díky zkráceným časům na patro to bude mnohem obtížnější."

Ušklíbl jsem se na něj. „Tak je asi dobře, že teď mezi sebou máme někoho, kdo se v tom vyzná."

Zamračil se na mě, zatímco jsem listoval seznamem, abych si mohl vybrat *Kompenzovaného anarchistu*.



Následovalo nastavení statistik. Rakvička skončila s těmito:

Síla: 20
Inteligence: 23 + 5 (tiára) + 1 (přívěsek) = 29
Konstituce: 4 + 2 (kartáč) = 6
Obratnost: 12 + 2 (sukně) + 2 (náramek) + 5 (dočasný bonus na patro) = 21
Charisma: 70

Síla jí sice spadla o tři, ale obratnost vylezla o čtyři, konstituce o dva a charisma o jeden další bod díky volbě kočky jako rasy. Nízká konstituce mě stále trápila. Hledání předmětů, které by ji vylepšily, se musí stát naší prioritou.

Za rasu dostala jen 4 body, ale zase získala hromadu nových schopností. *Noční vidění*, *Útok drápy*, *Kočičí reflexy* a benefit *Devět životů*. Ten fungoval podobně jako *Šváb*, jen ne tak dobře. Zranění způsobená prvními devíti fyzickými útoky za den snižoval na polovinu. To s ohledem na mizernou odolnost samozřejmě pomáhalo, jenže budeme čelit obludně silným monstrům, jejichž útoky ji rozervou vejpůl i s poloviční silou.

„O co jsem přišla?" zeptala se po probuzení. „Nechal sis narůst elfí uši?" Přejela mě pohledem. „Jsi pořád člověk. Nudné."

„Nejsem člověk. Jsem primál."

„To je nějaký druh jeskynního muže?" Ostentativně mě očichala. „Tvůj pach se nezměnil."

„Kdybys neusnula, mohla jsi to všechno vědět."

Pokrčila rameny a protáhla se. Mongo hlasitě zívl a začal ji napodobovat. Vydal ze sebe zvuk až podezřele připomínající kočičí předení.

V partě budu muset nadále dělat tank a bojovat zblízka. Za každou úroveň jsem dostal tři stavové body, ale ze 36 jich

víc než polovina automaticky padla na minimum pro povolání. Když jsem všechno naklikal, systém mi hlásil následující:

Síla: 10 + 3 (prstýnek na noze) = 13 + 3
(s aktivní rukavicí)
Inteligence: 5
Konstituce: 10 + 4 (triko) + 1 (prstýnek) + 2
(prstýnek) + 2 (trenky) = 19
Obratnost: 10 + 1 (rukavice) = 11
Charisma: 25

Zvýšil jsem si inteligenci natolik, že bych se mohl naučit kouzlo *Přeludová zbroj*, ale zatím jsem to odkládal. Pořád jsem se nemohl rozhodnout, jestli si ho nechat, předat Rakvičce, nebo prodat. Nejdřív jsem chtěl zjistit, kolik bych na něm vydělal. Nové kouzlo *Strach* mě stálo tři body many.

Ještě jsem s tím nebyl spokojený. Kočka zůstávala mnohem silnější než já. Nejméně posté během přibližně stejného počtu sekund jsem přemýšlel, jestli jsem neudělal blbost. Hromada bodů padla na charisma, v podstatě zbytečnou statistiku, jelikož jsem s sebou tahal princeznu s jejím skoro božským šarmem. Musel jsem si co nejrychleji zvedat úrovně. Původně jsem počítal s větší silou a konstitucí. Dokud je nebudu mít v základu aspoň dvacet, hodlal jsem do nich dávat všechny nové body.

Rakvička skončila se sadou schopností, kdy mohla improvizovat cestou. Já musel pečlivě plánovat a tvrdě cvičit. Ale pokud se mi podaří přežít, můžu se stát extrémně mocným. Takže co, byl jsem idiot, nebo ne?

Bylo mi jasné, co by mi na to někteří odpověděli.

„Bude ti to fungovat jen za jednoho předpokladu," řekl Mordecai, jako by mi četl myšlenky.

„Trénink?"

„Ne. Peníze. Spousty peněz. Pojďte ven."

Zapnul si košili a nasoukal se do saka. „Kam jsem dal tu kravatu? Aha, tady je."

„Moment, ty můžeš opustit svůj pokoj?"

„Samozřejmě. Jsem teď váš manažer. Navíc vás musím oba představit. Je to součástí celé show." Narovnal si vázanku a oprášil si sako.

„Technicky vzato jsi *můj* manažer," zabručela Rakvička. Mongo zaječel.

Sice měla pravdu, ale ani já, ani inkubus jsme o tom nechtěli mluvit. „Nesmím sice s vámi bok po boku bojovat, ale ven občas vylézt můžu. Zvlášť v městských patrech. Jdeme. Představím vás a pak vám něco ukážu. Nejdřív Carl, pak Rakvička a Mongo."

Seřadili jsme se u dveří.

Dovnitř jsme vstoupili z dlouhé nazlátlé chodby s vysokými zdmi. Ale když inkubus otevřel, čekala na nás živá vesnice zaplněná bytostmi z tuctů různých ras. Špinavý vzduch sytil zápach síry a dýmu. V nejbližším okolí se dala rozeznat spousta obchůdků středověkého typu. Zemi pokrývala široká prkna s občasnými velkými mezerami. Ze škvír se lenivě kouřilo. Na falešné obloze vycházelo rudé slunce a celé okolí halilo do červených odstínů.

Mordecai vylezl ven a rozhlédl se. Nikdo z obyvatel mu nevěnoval pozornost. Mávnutím ruky mě vyzval, ať ho následuju. Venku bylo mnohem tepleji než v předchozím patře.

„Rád bych vám představil hrobkaře primála Carla, kompenzovaného anarchistu na 13. úrovni. Vítej ve třetím patře, Carle."

3.

„Tomuhle se říká Vnější město," vysvětloval Mordecai cestou po dřevěné ulici. Minimapu zaplňovaly bílé tečky enpéčéček. Postřehl jsem i hrstku modrých, označujících hrobkaře. „Místo, kterým jste opustili předchozí patro, nemá žádný vliv na to, kde se objevíte tady. Je to naprosto náhodné, takže jste se promíchali s hrobkaři z celého světa."

„Znamená to, že Brandon se svou partou mohl skončit kdekoli?" zeptal jsem se. „Jak velký to tu je?"

Rakvička mi seděla na rameni a Mongo se jí krčil na zádech. Nejspíš jsme připomínali hloupý cirkusový kousek. Díky zvýšené síle jsem je skoro nevnímal. Spousta NPC se zastavila a zírala na nás. Převažovali humanoidní trpaslíci, ale všiml jsem si i normálních lidí, orků a elfů. Všichni nosili šaty ve středověkém stylu. Po ulicích se také potulovali velcí opancéřovaní hlídači s přilbami zakrývajícími obličeje.

„Ano, můžou být kdekoli. Jejich pozice závisí na tutoriálovém cechmistrovi. Můžete se jich zeptat, ale nejspíš nebudou schopni určit, kde se vzhledem k vám nacházejí. Jejich průvodkyní je nějaká paní Tiatha. S tou se moc neznám, ale pokud chceš, můžu zjistit, kde teď je."

„Tohle celý je jedno gigantický město?"

„Vnější město je ve *Světové hrobce* tradice. Skládá se ze stovek rozptýlených drobných vesniček obklopených troskami opuštěného města. Vše je propojené. Pro vás je podstatné, že se tyto městské oblasti opakují každá tři patra." Dupl patou na dřevěné dláždění. „Většina toho je jen na efekt. Pořád jste v podzemí své planety. Tohle ve skutečnosti není obloha nějakého vzdáleného světa. A pod nohama nemáme obrovský vulkán."

Okamžitě jsem se zadíval dolů. „To pod námi je zatracená sopka?"

„K tomu se dostaneme. Berte to jako jeviště pro diváky. Odteď budou úrovně výrazně menší než dříve, s výjimkou deváté, ta je velká přibližně jako stát Arizona, tak 300 000 čtverečních kilometrů. Převážnou část tvoří ruiny."

„Co ta NPC?" Zadíval jsem se na dvě trpasličí holky, sotva náctileté, které při pohledu na inkuba málem omdlévaly. Něco mu řekly ve snaze přilákat jeho pozornost, ale jen na ně zavrčel, takže s hihňáním utekly.

„Ta jsou všechna opravdová. Živá biologická stvoření podobná mobíkům. Většinu navrhl a nechal vyrobit Borant. Jsou majetkem korporace. Tohle je jediný svět, který znají a vůbec kdy poznají."

„To mi přijde fakt zkurvený. Věděj aspoň, co jsou zač?"

„Po každé regeneraci jim upraví paměť. Až se toto patro objeví na nějaké jiné planetě, probudí se, jako by pro ně začal další normální den. Ale zároveň se promění a dostanou falešné vzpomínky. Ty nepohodlné, třeba jak jim hrobkař vysvětlil, že jsou jen rekvizity v televizi, se vymažou. Vzpomeň si na ty gobliny hned na začátku. Byli závislí na perníku a bojovali o něj s lamami. V předchozí sezóně taková dějová linka neexistovala. Přidali ji jen pro vás. Příště pojedou v extraktu ze slunečních borůvek nebo v něčem podobném. Případně se z nich stanou fanatici některého boha. A tak dál."

„No to mě poser." Připadalo mi to jako stejně mizerný osud, možná dokonce horší než to, co se stalo nám pozemšťanům. „Ale pořád jsou to živý bytosti? Jak to může být legální?"

„Borant je vyrobil a vlastní je. Vzpomínky přirozeně zrozených se měnit nesmějí. Pokud se tedy nevzdají svých práv."

„A to nikomu nevadí?"

„Většině je to fuk. Galaxie se stará o spousty jiných věcí. Pravidla jsou celkem striktní, skoro tak přísná jako zákony ohledně umělých inteligencí. Biologicky vytisknutí mobíci a NPC nesmějí existovat mimo Syndikátem monitorovanou zábavní produkci. Použití kromě povolené zábavy se přísně trestá, skoro tak jako válečné zločiny."

„Takže neexistujou intergalaktický bordely plný geneticky upravenejch ženských?"

Mordecai se zamračil. „Legálně ne. Povolené je to jen na jednom místě." Ukázal prstem dolů.

„Ale tys říkal..." V tu chvíli jsem pochopil. „Aha, hlubší patra?"

„Správně. Ve třetím na turisty nenarazíte. Převážně se scházejí na osmnáctém, které funguje jako miliardářské zábavní středisko. Největší boháči celé galaxie se tam vydávají za zábavou, hazardem a naplněním svých nejtajnějších tužeb."

„Já to nechápu. Čekal jsem, že osmnáctý bude totální peklo plný draků, bleskovejch obrů a podobnejch bestií. Co by se stalo, kdyby tam vlezl nějakej hrobkař?"

„K tomu ještě nedošlo. To samé platí pro patnácté patro. Borant a systémové AI musí mít připravený plán, ale žádný hrobkař tak hluboko nepronikl, takže nikdo neví. Já rozhodně ne."

Prošli jsme kolem spousty obchodů, cechů a hostinců. Ty byly na mé mapě označeny jako bezpečná místa.

Mordecai nám chvíli vysvětloval, jak fungují cechy pro povolání a dovednosti. Oba jsme mohli s Rakvičkou cvičit u zlodějů, ona navíc u bardů a já u válečníků. Některé rasy měly

své vlastní speciální cechy. Pro primály prý nikdy žádné neviděl, ale možná existovaly. Čtyřnožci většinou žádné nedostali.

Dorazili jsme na konec ulice uzavřený plotem vysokým do pasu. Branku hlídali dva strážní od hlavy k patě obalení plátovým brněním tak důkladně, až jsem ani nepoznal, co jsou vlastně za rasu, kromě toho, že nějaká vysoká a svalnatá. Oba byli vyzbrojeni dlouhým ocelovým mečem.

Vesnický strážný s mečem (75. úroveň)

Všichni mají rádi tyhle silné, tiché typy. Jestli chceš zjistit, co má pod helmou, budeš ho muset nejdřív zabít. Jen to zkus. Vyzývám tě.

Chrání populační centra na třetím patře před stvůrami řádícími v městských ruinách. Ve službě jsou jenom za dne. Za tmy můžeš kvičet o pomoc dle libosti, ale stejně nepřijdou.

Hlídač stál naprosto nehybně jako socha.

„Znervózňuje mě," oznámila Rakvička.

„Strážným dejte pokoj," přikázal inkubus. „Neútočte na enpéčéčka. Nekraďte v obchodech. Neožerte se a neodpadněte jen tak na ulici. Vězení tady nemají a jediným trestem je smrt. Pokud je něčím naštvete, nesnažte se bojovat. Jsou pomalí, ale je jich hodně. Zdrhněte do ruin. Tam vás následovat nebudou. Ale do vesnice, kde po vás jdou, se už vrátit nemůžete."

Za brankou se tyčily další baráky, ale od pohledu poničené a opuštěné, postavené z cihel porostlých mechem. Výhledu do dálky bránila mlha, ale i přes ni jsem rozeznal stavby všech možných tvarů a velikostí.

„Tam jsou ruiny," ukázal Mordecai prstem. „Funguje to tam jako v normální hrobce, ale místo nekonečných chodeb vás čekají staré rozpadlé budovy, zarostlé parky a tak dál. K městu se váže celá příběhová linka, založená na pohádce, která se do

pozemského folklóru nedostala. Bylo nebylo, uvnitř obrovské spící sopky existoval magický svět tvořený šesti vrstvami. V té nejvyšší se nacházíme, ve Vnějším městě. Tady sídlila většina obyvatelstva. Na dně vulkánu žila děsivá příšera a ta jednoho dne vydechla oblak jedovatého plynu, čímž zabila nebo proměnila 90 % sopečného světa. Potomci přeživších žijí v troskách města."

„To je morbidní," nakrčila nos Rakvička.

„Takže teď jsme na vrcholu sopky? Tím myslím v rámci hry?" zeptal jsem se.

„Ano. Toto patro se táhne přes celý kráter."

„A co je níž?"

„Pro vás to bude jen nějaké náhodné patro hrobky, stejně tak i v pátém. Až šesté je zase součástí příběhové linky města. Pro místní NPC je to hned o patro níž. Jmenuje se to tam Lovecká rezervace, s podobnými vesnicemi, byť většími a bohatšími. Trosky jsou zarostlé džunglí. A právě tam vyrážejí odvážní a šílení turisté na lov hrobkařů. Není jich mnoho, protože je to drahé a zároveň nebezpečné. Lovci nezískají žádnou ochranu. Mobíci i hrobkaři je mohou zabít. V každé sezóně pár pitomců chcípne."

„Co bohové?"

„To je něco úplně jiného. Neobjeví se dříve než ve čtvrtém patře. To vám vysvětlím později. Teď se musíte pustit do práce."

„Fajn. V tý dědině jsem viděl krámy. Nepůjdeme nejdřív nakupovat? A neměli bychom si otevřít poklady?"

„Ano, nákupy," rozzářila se Rakvička. „Rozhodně nejdřív nákupy!"

„Tady ne," zarazil nás Mordecai. „Tohle je malá vesnička. Všechno bude předražené a nic od vás nekoupí. Potřebujete se dostat do větší osady a času moc nemáte." Ukázal na východ. „Vidíte tu širší cestu? Následujte ji tak půl dne a dorazíte do velkého sídla. Tam se dají najít lepší obchody s kvalitnějším zbožím."

„Jak to víš?“ zeptal jsem se.

Ukázal na barevný kámen za brankou. „Soustřeď se na něj a aktivuj nápovědu.“

Poslechl jsem ho a o pár sekund později jsem prohlásil: „No to mě poser.“

Holografická nápověda vyrostla ze země jako strom, obsypaná ukazateli a vzdálenostmi v kilometrech. Na severu čekala *Orlounská osada střední velikosti, 34 kilometrů*. Další šipky vedly k bezpečným místnostem, záchodům a hlavně ke schodišti. Nejbližší se nacházelo jen šest kilometrů daleko.

„V ruinách se dají najít bezpečný prostory? Nemusíme se spolíhat na dědiny? A proč nemaj jména?“

„Ano, záchody a odpočívárny jsou stále náhodně rozseté po celém patře. Tutoriálové cechy tam ale nenajdete, ty jsou jen ve vesnicích. Ne snad že by na tom záleželo, protože se odteleportuji do každého bezpečného místa, kam vlezete. A ne, osady nemají jména. Systém je označuje jako mrňavé, malé, střední, velké a extra velké. Nudné, že ano? Pokud zabijete starostu, můžete ji přejmenovat, ale s tím se neobtěžujte, aspoň ne na tomto patře. Nejspíš by to skončilo vaší smrtí a jen s osmi dny by vám to stejně nezískalo skoro žádné výhody.“

„Fajn. Takže se teď máme progrindovat do další dědiny?“

Přikývl. „Jednou za čas si zkontrolujte ukazatel, ať víte, že se držíte správného směru. Ve všech středně velkých sídlech se nachází tutoriálový cech. Najděte si mě tam. Pak spolu vyrazíme na nákupy.“

„Jsou potvory drsnější než předtím?“

„No jasně,“ odpověděl rozpačitě. „To jsem vám měl říct. Bez seznamu úkolů na to zapomínám. Střídá se tady den a noc. V ruinách vždycky najdete nějaké příšery. V noci budou nebezpečnější. Denní byste měli zvládnout bez problémů, jen zpočátku hlídejte Monga. V noci ven nelezte, dokud neřeknu, že jste na to připravení. Osady jsou přes den bezpečné. V noci

jen hlavní ulice. Většinou. Ve vedlejších uličkách číhá spousta nebezpečí, v některých případech horší než v troskách.“ Několikrát zaplácal křídly a zadíval se na mě. „Vyhýbej se rohatým holkám. Máš mnohem vyšší charisma a to je přitahuje. Teď za tebou budou každou chvíli dolízat. Trénuj *Boxování* a v každém boji používej *Strach*. Stavte se v bezpečné místnosti, ať si otevřete poklady a Rakvička si může vyzvednout kouzlo z knižního klubu.“

„Na to jsem úplně zapomněla!“ zamňoukala nešťastně.

Mordecai zamířil zpátky do vesnice, přímo do nejbližší hospody. Ještě přes rameno zavolal: „Ale nelezte do prvního místa, na které narazíte. Dejte tomu aspoň dvě hodiny. Nebo raději čtyři. Rakvičko, pracuj na *Magické střele*. Už jsi skoro na desítce. Pokud mě budete potřebovat, napište mi do chatu.“

„Kdybych věděla, že bude tak panovačný, toho manažera bych si nevybrala,“ frflala kočka.

„Drž hubu, Rakvičko,“ zasyčel jsem a pak zvedl závoru na brance vedoucí do ruin. Otevřela se s hlasitým zaskřípáním. Strážní nepohnuli jediným svalem. Opustili jsme civilizaci a vyrazili do rozpadlé ulice.



4.

Zobrazení: 371,5 bilionu
Sledujících: 7,8 bilionu
V oblíbených: 1,1 bilionu

Cestou se Rakvička snažila pokračovat v Mongově výcviku. Vytáhl jsem z inventáře klacek a hodil ho. Pokoušela se ho vycvičit, aby zůstal na místě, dokud nedostane rozkaz. Tak z 80 % to už fungovalo. Ale když se příliš rozrušil, všechny povely ignoroval.

Kočka navštívila první záchod, na který jsme narazili. Mrňavý dinosaurus zešílel a okamžitě na dveře s hlasitým jekem zaútočil. Nechal toho, až když Rakvička vylezla.

„Musíš se naučit trpělivosti, Mongo!" pokárala ho. „Vezmi si příklad z maminky!"

„Jo, ty seš trpělivostí proslulá," poznamenal jsem.

Žasl jsem nad stropem. Nacházel se mnohem výš než v chodbě, ve které jsme se na začátku objevili. Některé z budov se tyčily čtyři patra vysoko nebo i víc. Přesto jsem rozeznal, že je obloha jen iluze. Světla se od ní podivně odrážela a odhalovala podvod.

Zev: Haló haló!

Rakvička: AHOJ, ZEV!

Zev: Ahoj, Rakvičko! Mám pro vás dobré zprávy. Odettina show skončila jako další hit. Ale co je důležitější, většina diváků schvaluje váš výběr ras a povolání. Pár se jich sice zmateně ptalo, proč si Rakvička na toto patro vybrala jako specializaci Uměleckou uličku, ale obecně se všem Bývalý dětský herec zamlouvá. Sem tam někdo frflá, že neumožňuje charakterní růst, ale podle názoru většiny to vyvažuje Carlova volba vyžadující pečlivý trénink. A oba jste si vybrali unikátní povolání. Nikdo jiný je nemá. To je vždycky plus. Pár primálů se objevilo, ale jen minimum. Žádná normální kočka, jen kočkodlak. A taky pár kočičích holčiček. Ještě je brzy. Spousta hrobkařů si pořád vybírá.

Rakvička se zatvářila pohoršeně a já se rozesmál.

Carl: Díky, Zev. Mám otázku – uvidí teď diváci Mordecaie?

Zev: Normálně ne. Vědí, že máte manažera, a viděli ho, když vás uváděl. Ale odteď to bude fungovat stejně jako předtím. Mimochodem, schválně jsem se podívala a poblíž se nenacházejí žádní další VIP hrobkaři. Na vašem místě bych si do party žádné místní nebrala. Všichni vypadají nudně.

Rakvička: KDY MÁME DALŠÍ SHOW?

Zev: Tohle patro potrvá osm dní. Ještě pořád vyjednávám s několika různými programy. Nejspíš k tomu dojde během čtvrté noci, ale zatím nemám vybrané

Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázku z knihy Konec světa podle Carla**.**
Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.