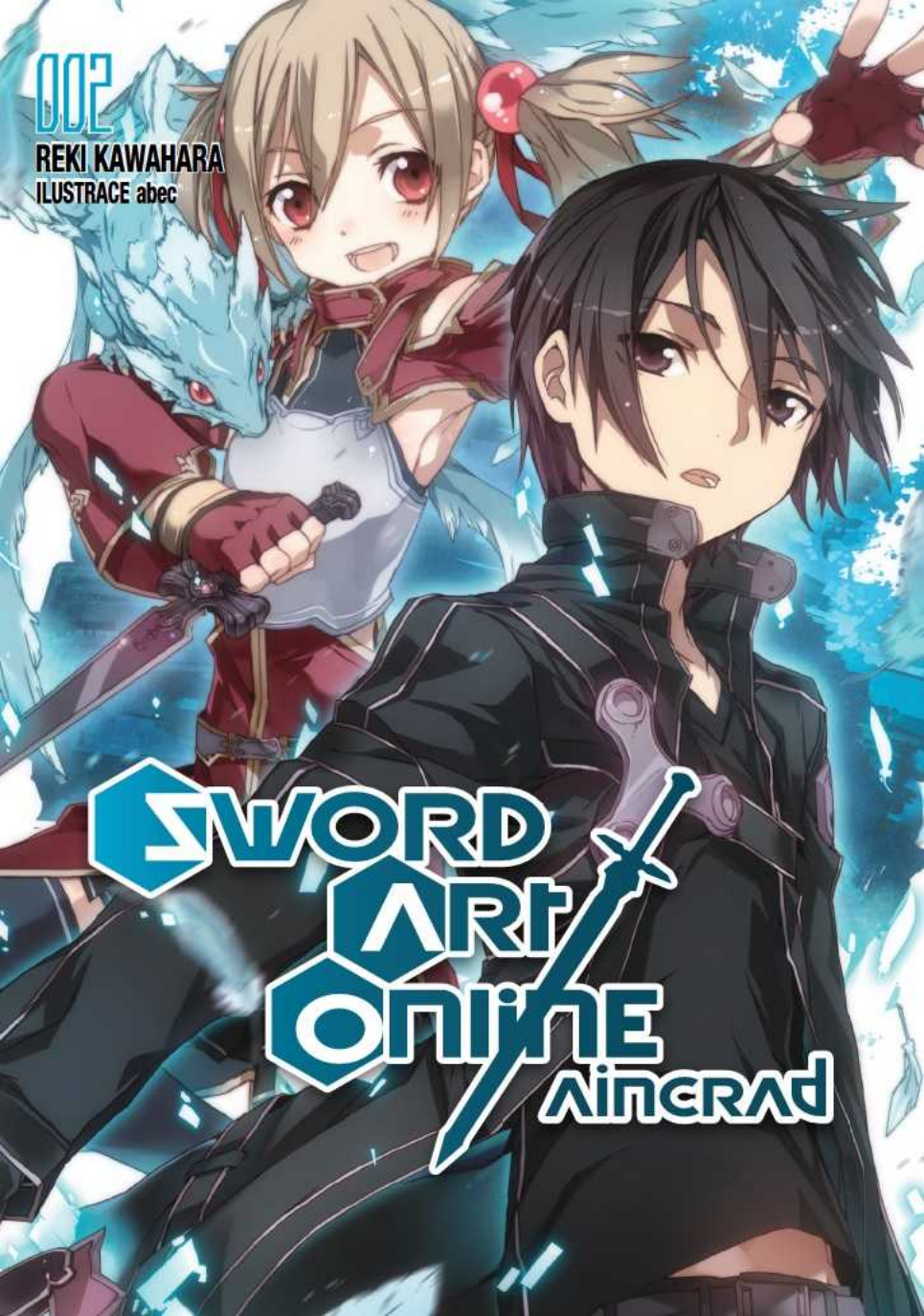


002

REKI KAWAHARA

ILLUSTRACE abec



The illustration features two main characters in the foreground. On the left, a young woman with short brown hair and red eyes, wearing a red and white outfit, holds a sword. On the right, a young man with dark hair and purple eyes, wearing a black jacket, looks forward. In the background, a blue dragon-like creature is visible. The title 'SWORD ART ONLINE' is written in a stylized font, with 'Aincrad' written below it.

SWORD ART ONLINE

Aincrad



002

REKI KAWAHARA ABEC BEE-PEE

SWORD ART ONLINE

Aincrad



„NEMUSÍTE SE OMLOUVAT... DÍKY,
ŽE JSTE... MĚ ZACHRÁNIL...“

SILICA § krotitelka šelem, která jako fámula
používá Opeřeného dráčka

A full-page illustration of Kirito from the anime 'Sword Art Online'. He is shown from the chest up, wearing his signature black jacket. A silver fidget spinner is attached to his chest. He has a somber expression, looking slightly down and to the side. The background is dark with falling red petals. On the left, a portion of another character's blonde hair and red ponytail is visible.

„PROMIŇ. TVOJI KAMARÁDKU
JSEM ZACHRÁNIT NEDOKÁZAL...”

KIRITO § osamělý bojovník, který se pokouší probojovat až
na vrcholek Aincradu. Přezdívá se mu Černý šermíř



„JSI BLBÁ?! JEŠTĚ NEVYCHÁZEJ!“



„TEN DRÁK PRÝ SEKÁ DRÁPY ZLEVA
DOPRAVA, POUŽIVÁ LEDOVÝ DECH
A DOKÁŽE VYTVÁŘET SILNÉ PORUVY
VĚTRU! B-BUĎ OPATRNÝ!“

LISBETH § dívka, která v Lindarthu – hlavním městě
48. patra – vede vlastní kovárnu



„KIRITO, NEUTEČEME
SPOLU NĚKAM PRYČ?“

— SAČI §

členka gildy
Černé kočky při měsíčku



„TATI, ZVEDNI MĚ.“

JUI §

záhadná dívka, kterou ve 22. patře našli
ležet v lese



OBŘÍ LÉTAJÍCÍ HRAD

AINCRAD

CELÝ HRAD TVOŘENÝ SKÁLOU A ŽELEZEM ČITÁ DOHROMADY STO PATER. UVNITŘ SE KROMĚ JINÉHO NACHÁZÍ MNOHO VELKÝCH I MALÝCH MĚST, VESNIC, LESŮ, LUK A JEZER. SOUSEDNÍ PATRA JSOU PROPOJENA JEDINÝM SCHODIŠTĚM, KE KTERÉMU JE POTŘEBA SE PROBÍT NEBEZPEČNÝM BLUDIŠTĚM PLNÝM PŘÍŠER. HRÁČI MUSÍ ZAPOJIT NEJEN SÍLU, ALE I DŮVTIP, ABY NAŠLI SPRÁVNOU CESTU K VÝCHODU, KDE NA NĚ ČEKAJÍ SILNÍ BOSSOVÉ, A DOSTALI SE AŽ NA SAMÝ VRCHOL HRADU. KROMĚ PORÁŽENÍ PŘÍŠER SE KAŽDÝ MŮŽE ZDOKONALOVAT VE VÝROBĚ NEJRŮZNĚJŠÍCH PŘEDMĚTŮ A STÁT SE KOVÁŘEM, KOŽELUHEM NEBO KREJČÍM, VYZKOUŠET SI RYBAŘENÍ, VAŘENÍ, HRANÍ NA HUDEBNÍ NÁSTROJ NEBO ZAŽÍT ŠIROKOU ŠKÁLU DALŠÍCH AKTIVIT. TATO HRA BY SE PROTO DALA NAZVAT JAKÝMSI „DRUHÝM ŽIVOTEM“.

„AINCRAD“ JE HLAVNÍM DĚJIŠTĚM HRY SWORD ART ONLINE, KTERÁ JAKO PRVNÍ NA SVĚTĚ PŘÍŠLA S ŽÁNREM VIRTUÁLNÍHO MMO.



„TOHLE JE HRA, SE KTEROU SE NEZAHŘÁVÁ.“

KAJABA AKIHIKO, TVŮRCE SWORD ART ONLINE

SWORD ART ONLINE
Aincrad

REKI KAWAHARA

ABEC

BEE-PEE



PROLOG

Hrad z kamene a železa vznášející se na nekonečném blankytném nebi. Nic víc v tom světě k nalezení nebylo.

Parta zanícených řemeslníků jednou strávila celý měsíc měřením prvního patra, a nakonec došla k tomu, že má v průměru něco kolem deseti kilometrů a hravě by se do něj vešla Setagaja, jedna z největších tokijských čtvrtí. Když jste se pokusili představit si přibližně sto dalších takových pater, zůstával vám nad rozlehlostí toho světa rozum stát. Bylo v podstatě nemožné odhadnout, kolik místa na serveru to všechno muselo zabírat.

Uvnitř se kromě jiného nacházelo mnoho velkých i malých měst, vesnic, lesů, luk a jezer. Sousední patra byla propojena jediným schodištěm, ke kterému bylo potřeba se probít nebezpečným bludištěm plným příšer. Nalezení a překonání těchto oblastí bylo sice obtížné, ale jakmile se to někomu podařilo a dorazil do města na dalším patře, otevřel tím portál propojující všechna do té doby navštívená města, kterým mohli volně procházet i ostatní hráči.

Tímhle způsobem byl obří hrad pomalu dobýván už dva dlouhé roky. Nejdál se zatím lidé dostali do 74. patra.

Tento létající svět plný boje jménem Aincrad pohltil zhruba šest tisíc hráčů a jinak byl známý také pod názvem...

Sword Art Online.



002-01

Černý šermíř

§ 35. patro Aincradu
únor roku 2024



„Prosím... Pino... nenechávej mě tu samotnou...“

Silice se po tváři skutálely dvě slzy, odrazily se od velkého pířka, které leželo na zemi, a roztříštily se v malé střípky světla.

To bledě modré pířko byla poslední památka na Pinu, její věrnou pomocnici, jedinou kamarádku a společnici. Uběhlo sotva pár minut od okamžiku, kdy za Silicu položila život.

Když jí zbraň příšery zasadila smrtící úder, Pina jen smutně zakňučela a roztříštila se, jako by byla z ledu. Dlouhé pířko z ocasu, kterým tak šťastně mávala, kdykoliv zaslechla své jméno, bylo to jediné, co po ní zůstalo...



KAPITOLA 1

Silica byla krotitelkou šelem, což je povolání, které se v Aincradu jen tak nevidělo. Nebo teda spíš bývala. Přišla totiž o to nejdůležitější – o svého zvířecího pomocníka.

Krotitel šelem ve hře popravdě nebylo žádné oficiální povolání ani dovednost, ale jen taková přezdívka.

Během souboje se vzácně stávalo, že se jinak agresivní příšera začala k hráči chovat přátelsky. Kdo takové příležitosti využil, nalákal daného tvora na něco k snědku a dokázal ho ochočit, mohl získat užitečného pomocníka. Ostatní hráči pak podobným šťastlivcům, ať už z obdivu, nebo ze závisti, říkali „krotitelé šelem“.

Samozřejmě nebylo možné si ochočit jakoukoliv příšeru, šlo to jen u několika málo druhů menších zvířat. Nikdo nevěděl, jaké další podmínky musí hráč splnit, ale jedna věc byla jistá – nikdo si nemohl ochočit příšeru z druhu, kterého v minulosti pozabíjel příliš mnoho.

Tenhle detail celý proces hodně komplikoval. I když si hráč vybral určitý druh příšery a snažil se jich potkat co nejvíc, převážná většina jich byla agresivních, takže nevyhnutelně docházelo k soubojům. Kandidát na kro-

titele šelem tedy musel vytrvale vyhledávat příšery stejného druhu, ale okamžitě se dát na útěk, pokud žádná z nich nebyla přátelská. Zdlouhavost takového procesu si asi každý dovede představit.

V tomhle měla Silica až neuvěřitelné štěstí.

Bez toho, aby o systému ochočování cokoliv věděla, sestoupila do jednoho z nižších pater, jen tak vešla do lesa a hned první příšera, kterou potkala, k ní byla přátelská. Když pak vytáhla pytlík oříšků, co si koupila předchozího dne, a pár jich jí zkusila nabídnout, náhodou se trefila do jejího oblíbeného jídla.

Jednalo se o Opeřeného dráčka – příšerku pokrytou bleděmodrým chmýřím se dvěma velkými pírky místo ocasu. Nejenže šlo o vzácný druh, ale Silica byla očividně i první, komu se ho povedlo ochočit. Nebylo tedy divu, že když se s dráčkem usazeným na rameni vrátila do Frievenu, svého domovského města v osmém patře, způsobila tím pěkný rozruch. Spousta hráčů se na základě jejích informací hned další den vydala hledat opeřené dráčky, aby si taky nějakého ochočila, ale podle toho, co se k Silice doneslo, nikdo další neuspěl.

Ona svého dráčka pojmenovala Pina podle kočky, kterou měla ve skutečném světě.

V souboji zvířecí pomocníci nebyli moc silní a ani Pina nebyla výjimkou. Měla ale několik užitečných schopností. Svoji paní dovedla varovat před příšerami

v okolí nebo jí vyléčit pár životů, což zásadně usnadňovalo pravidelné výpravy na lov. Nejvíc ale Silicu těšila Pinina vřelost a to, jak ji přítomnost té drobné příšerky uklidňovala.

Pomocníci nebyli naprogramováni nijak komplexně. Neuměli mluvit a rozuměli sotva deseti různým příkazům. Pro osamělou a k smrti vyděšenou Silicu, která ve hře uvízla v pouhých dvanácti letech, ovšem Pina představovala jen těžko popsatelnou spásu. Se svojí novou kamarádkou byla konečně připravená zažívat dobrodružství – a začít tak nový život ve světě Sword Art Online.

Během následujícího roku společně hravě nabraly spoustu zkušeností. Silica se zlepšila v boji s dýkou, a dokonce si mezi hráči ve středních patrech vydobyla slušnou pověst.

Nejlepším bojovníkům z první linie se samozřejmě rovnat nemohla, ale takoví „dobyvatelé“, kterých bylo mezi sedmi tisíci hráči jen několik stovek, se dali považovat za ještě vzácnější podívanou než krotitelé šelem. I tak se ale ve středních patrech, kde se pohybovala většina hráčů, proslavila jako celebrita.

Jako jedna z mála hráček, navíc ještě tak mladá, si „Dračí paní Silica“ brzo získala velké množství fanoušků. Nebylo proto divu, že neustávající proud pozvánek do různých skupin a gild, co se chtěly přiživit na její slávě, třináctileté dívce postupně začal stoupat do

hlavy. Nakonec to ovšem byla právě tahle pýcha, kvůli které se dopustila osudové chyby, kterou si bude ještě dlouho vyčítat.

Všechno to začalo obyčejnou hádkou.

Silica se spolu se skupinou hráčů, se kterou trávila poslední dva týdny, vydala na výpravu do lesnaté oblasti na severu 35. patra, které se přezdívalo Bludný les. První linie už se tou dobou nacházela daleko nad ní v 55. patře, takže tohle podlaží bylo samozřejmě dávno dobyté. Špičkové šermíře ze skupiny dobyvatelů ovšem zajímala jenom bludiště. Vedlejší dungeony jako Bludný les zůstávaly nedotčené, a představovaly tak ideální cíl pro hráče střední úrovně.

Pro Siličinu partu šesti zkušených bojovníků to byla úspěšná celodenní výprava. Skvěle si zabojovali a našli spoustu truhel, takže nasbírali hromadu corů i všelijakých předmětů. Když se začalo stmívat a nikomu z nich už nezbývalo moc léčivých lektvarů, rozhodli se výpravu ukončit a pomalu se vydali na cestu zpátky do města. V tu chvíli se jediná další hráčka z jejich party, žena používající dlouhé kopí, obrátila na Silicu a snad ve snaze zajistit si lepší kořist do ní začala rýt: „Sice jsme se domluvili, že si předměty rozdělíme až ve městě, ale ty vlastně léčivé krystaly nepotřebuješ, ne? Na léčení máš přece tu svoji ještěrku.“

„Od tebe to teda sedí,“ odsekla Silica našťavaně. „Na co ti jako budou, když se většinu času poflakuješ někde vzadu?“

To hádku samozřejmě jenom vyostřilo. Když se šermíř se štítem, který celou partu vedl, pokoušel situaci uklidnit, bylo to, jako by házel hrách na stěnu.

„Tak si ty předměty klidně nechte!“ obořila se na ně nakonec Silica vztekle. „S váma jsem skončila. Lidi, co by mě chtěli do party, najdu na každém rohu!“

Prosby vůdce skupiny, aby počkala, alespoň než vyjdou z lesa a vrátí se do města, nepadly na úrodnou půdu a Silica rozčileně odrážovala na opačnou stranu.

Vzhledem k tomu, že ovládala skoro 70 procent dovedností pro dýku a mohla se spolehnout i na pomoc od Piny, nehrozilo jí od příšer ve 35. patře žádné velké nebezpečí, ani kdyby na ně byla sama. Do města by se bývala dokázala bezpečně vrátit bez větších problémů... kdyby ovšem nezabloudila.

Bludný les totiž své jméno nezískal jen tak pro nic za nic.

Celý hvozd se dělil na několik stovek menších lokací uspořádaných jako na šachovnici. Odděloval je od sebe neprostupný porost obrovských stromů a každá měla čtyři východy směřující do jednotlivých světových stran. Byly nastavené tak, aby se minutu po vstupu hráčů náhodně promíchaly. Pokud tedy chtěl člověk lesem

úspěšně projít, buď musel každou lokací proběhnout za méně než minutu, nebo mu nezbývalo než si ve městě za nemalé peníze koupit mapu, která ukazovala správnou cestu. Tu měl v jejich skupině jenom vůdce.

V Bludném lese navíc nefungovaly správně ani teleportační krystaly. Místo aby hráče vrátily do města, poslaly ho na náhodné místo ve hvozdu. Silica tak neměla jinou možnost než zkusit co nejrychleji proběhnout lesem k východu. Úzké, kořeny zarostlé pěšinky, které se klikatily mezi stromy, byly ovšem zrádnější, než čekala.

Chtěla zamířit přímo na sever, ale když několikrát těsně propásla minutový časový limit a východ ji poslal úplně jiným směrem, začala se jí zmocňovat větší a větší únava. Nebe se ve svitu zapadajícího slunce barvilo doruda, a čím víc ji představa blížící se noci hnala kupředu, tím hůř se jí dařilo.

Nakonec přestala spěchat v naději, že se třeba na kraj lesa dostane náhodou. Ten den jí ale štěstí nepřálo. Během její nejisté cesty na ni bez ustání útočily příšery, a i když nad nimi díky své úrovni měla navrch, s prohlubující se tmou se jí v soubojích vedlo pořád hůř a hůř. Ani s Pininou pomocí nevyvázla ze všech střetů bez škrábnutí a netrvalo dlouho a došly jí jak léčivé lektvary, tak krystaly, které si šetřila pro případ nouze.

Pina usazená na Siličině rameni se jí s tichým zakňučením hlavou otřela o tvář, jako by vycítila její neklid. Zatímco Silica svoji společnici hladila po dlouhém krku, tiše proklínala vlastní namyšlenost a vznětlivost, které ji do té situace dostaly.

Jak tak pomalu kráčela, začala se v duchu modlit.

Pane bože, je mi to moc líto. Už nikdy si nebudu myslet, že jsem něco víc než ostatní. Moc tě prosím, zaříd', aby ten další východ vedl ven z lesa.

Ještě než to v duchu dořekla, vkročila do východu z lokace, který se jí před očima mihotal jako fata morgána. Když pominula chvilková teleportační závrať, před očima se jí rozprostíral... pořád ten stejný temný hvozd. Okolní stromy se topily ve večerním šeru a po pláni, která Bludný les obklopovala, nebylo ani stopy.

Silica se zklamaně chystala znovu vykročit, když tu Pina na jejím rameni zničehonic zvedla hlavu a vydala ze sebe ostrý skřek.

„Kjuru!“

Bylo to varování. Silica rychle vytáhla svoji oblíbenou dýku, otočila se směrem, kterým se Pina upřeně dívala, a připravila se do střehu.

Po několika vteřinách se ze stínu obrovského stromu porostlého mechem ozvalo hluboké zavrčení. Když na to místo zaměřila pohled, objevila se tam žlutá šipka. A kdyby jenom jedna. Byly dvě... ne, tři. Patřily jedněm

z nejsilnějších příšer, na které šlo v Bludném lese naražit – opičákům jménem „Opilý op“. Silica se kousla do rtu.

I když vlastně...

Na její úrovni by pro ni neměli být nijak nebezpeční.

Když se řadoví hráči jako Silica chystali na výpravu do divočiny, pro své vlastní bezpečí si vybírali cíle tak, aby měli dostatečnou rezervu. Ideálně tak velkou, aby se i z obklíčení čtyřmi nebo pěti příšerami dokázali probít bez použití léčivých předmětů.

Oproti elitě z první linie, která usilovala o dokončení hry, se totiž běžní hráči vydávali na dobrodružství ze zcela jiných důvodů. Potřebovali získat peníze na obživu, nabrat dost zkušeností, aby si udrželi status hráčů střední úrovně, a taky prostě chtěli zahnat nudu. Ani jedno z toho za smrt ve skutečném světě nestálo. V Počátečním městě dokonce pořád zůstávalo přes tisíc hráčů, kteří se tak snažili vyhnout byť jen sebemenšímu riziku smrti.

Faktem ovšem zůstávalo, že kdo se chtěl slušně najíst a pronajmout si pokoj v hostinci, potřeboval nějaký ten pravidelný příjem. Většina lidí navíc trpěla chorobnou potřebou držet svoji úroveň alespoň v rámci průměru, jak už to u hráčů MMOček bývá. Po roce a půl od začátku hry si tak už většina hráčů zvykla občas vyrážet na opatrné výpravy za dobrodružstvím.

Vše tedy napovídalo tomu, že pro Dračí paní Silicu nebudou tři Opilí opi představovat žádný problém, i když šlo o nejsilnější příšery 35. patra.

Silica vyburcovala svoji unavenou mysl a s dýkou v ruce se připravila do střehu. Pina jí vzlétla z ramene a taky zaujala bojovou pozici.

Ze stínu stromů se vynořili tři urostlí lidoopové pokrytí tmavě rudou srstí. V pravé ruce třímali primitivní kyje a v levé láhve připomínající provazem omotané tykve.

Opičáci pozvedli kyje nad hlavu, vycenili ostré špičky a začali hlasitě ryčet. Ještě ani neztichli a Silica se plná odhodlání získat rychlé vítězství vrhla na nejbližšího z nich. Použila Prudké kousnutí – středně pokročilou výpadovou techniku, která mu ubrala slušný kus životů. Potom využila rychlosti, jakou nabízel boj s dýkou, a navázala sledem bleskových seků, které opičáka úplně odzbrojily.

Opilí opi používali jen základní palcátové techniky, které sice dokázaly uštědřit pořádnou ránu, ale jejich rychlost ani schopnost navazovat útoky za moc nestály. Silica zasadila prvnímu opičákovi několik rychlých, přesných seků, uskočila, aby se vyhnula protiútoky, a zase se do něj pustila. To ještě jednou zopakovala a jeho ukazatel zdraví se tím výrazně zmenšil. Pina jí při tom pomáhala svým dechem, který připomínal mýdlové bubliny a dokázal nepřítele zmást.

Čtvrtým útokem, několikaúderovou technikou Křiklavé ostří, se ho Silica chystala dorazit, ale těsně předtím jiný opičák vpravo vzadu využil příležitosti a provedl výměnu.

To jí nedalo jinou možnost než změnit cíl a začít postupně ubírat životy jemu. První opičák mezitím ustoupil dozadu a začal do sebe klopit obsah láhve v levé praxe.

Když Silica koutkem oka zahlédla, že se mu svižně obnovuje ukazatel zdraví, zamrazilo ji až do morku kostí. Vypadalo to, že si v té láhvi nesl nějaký léčivý lektvar.

Silica se s Opilými opy ve 35. patře už kdysi setkala. Tenkrát byli jen dva a porazila je bez větších problémů. Vůbec jim tehdy nedala příležitost provést výměnu, takže nečekala, že by mohli v rukávu schovávat takovou zvláštní schopnost. Nezbyvalo jí tedy než zatnout zuby a vší silou se pustit do druhého opičáka, aby ho stihla dorazit dřív, než uteče.

Když ovšem sledem zuřivých výpadů dostala jeho zdraví do červené zóny a připravovala se na spuštění silné techniky, která by ho připravila o poslední zbytek životů, procpal se dopředu třetí z nich. Ten první měl v tu chvíli už skoro obnovené zdraví.

Při myšlence, že to takhle může pokračovat klidně donekonečna, se Silicy začala zmocňovat netrpělivost.

S hraním sólo neměla skoro žádné zkušenosti. Rozdíl v úrovních sice všeobecně hrál v její prospěch, ale pořád šlo jen o čísla, která nijak nezohledňovala její schopnosti. Netrpělivost, kterou v ní takhle nečekaná situace vyvolala, se postupně začala měnit v paniku. Čím dál víc jejích výpadů míjelo cíl, což ji vystavovalo protiútokům.

Když se jí povedlo třetímu Opilému opovi ubrat zhruba polovinu životů, pokusila se na sebe navázat až moc útoků a na okamžik ji to ochromilo. To si opičák nenechal ujít a zasadil jí kritický úder.

Měl sice jen primitivní kyj z obyčejného dřeva, ale jeho váha v kombinaci s opovou silou způsobila, že rána Silicu připravila skoro o třetinu životů. Zamrazilo ji.

To, že už jí došly léčivé lektvary, jí na klidu taky nepřidávalo. Pina sice dokázala léčit svým dechem, ale to by jí vrátilo jen desetinu zdraví. Navíc ho nemohla používat moc často, takže to nic neměnilo na tom, že Silicu od smrti dělily jen tři další takové údery.

Smrt...

Když jí to slovo problesklo hlavou, úplně ztuhla. Nedomáhala zvednout ruce ani se pohnout z místa.

Až do té chvíle brala souboje jen jako vzrušující rozptýlení, které se skutečným nebezpečím nemělo nic společného. Nikdy ji ani nenapadlo, že by na ni doopravdy mohla čekat smrt.

Jak tak ochromeně pozorovala Opilého opa, který se s hlasitým rykem znovu napřáhal kyjem, vůbec poprvé si uvědomila skutečnou podstatu boje proti příšerám v Sword Art Online. Až tehdy jí došel význam toho paradoxního výroku, že je to hra, se kterou se nezahrává.

Ozvalo se hluboké zavrčení a kyj dopadl na Siličino ztuhlé tělo. Byl to tak silný náraz, že se jí podlomila kolena. Její ukazatel zdraví se rázem propadl až do výstražné žluté zóny.

Najednou měla v hlavě úplně vymeteno. Mohla utéct. Nebo použít teleportační krystal. Pořád jí zbývalo několik možností, ale ona zvládla jen prázdně zírat na kyj, kterým se jí nepřítel chystal zasadit třetí úder.

Primitivní zbraň se červeně rozzářila a právě v okamžiku, kdy Silica začala před ránou reflexivně zavírat oči... kyji do cesty vletěl drobný stín.

Ozval se tíživý, tupý zvuk. Společně se světelným efektem se do všech stran rozlétla modrá pírká a malý ukazatel zdraví okamžitě spadl na nulu.

Pina, kterou ta rána srazila na zem, zvedla hlavu a upřela na Silicu svoje kulaté modré oči.

„Kjuru,“ zakňučela krátce... a roztránila se ve shluk blyštivých mnohoúhelníků. Zůstalo po ní jen ocasní pírká, které se pomalu sneslo na lesní půdu.

V Silice se něco takřka slyšitelně zlomilo. Všechny ty neviditelné provazy, které ji svazovaly, byly náhle pryč.

Než se dostavil smutek, ovládl ji vztek. Byla na sebe naštvaná, že se nechala ochromit jedním jediným útokem. A ještě víc ji štvalo, že se nechala rozhodit takovou pitomou hádkou a sama sobě bláhově namluvila, že se z lesa dokáže dostat bez pomoci.

Mrštňe uskočila, vyhnula se dalšímu útoku a s křikem se divoce vrhla do protiútoků. Dýka v její pravačce se zablýskla a několikrát po sobě se opičákovi zanořila do těla.

První Opilý op zpozoroval, jak jeho kumpánovi klesají životy, a znovu se mu pokusil přijít na pomoc. Zaútočil, ale Silica jeho kyj zastavila levou rukou. O nějaké životy tím sice přišla, ale ne o tolik, jako kdyby ránu schytala přímo. Dál si ho vůbec nevšímala a pokračovala v útoku na toho třetího, který zabil Pinu.

Využila svého malého vzrůstu, proklouzla až k němu a vši silou mu zabodla dýku do hrudi. Vzápětí se vzduchem rozezněl výrazný zvukový efekt kritického zásahu a její protivník ztratil všechny životy. Ozval se řev. A hned potom tříštivý zvuk.

Silica se otočila, proběhla mizející záplavou mnohoúhelníků a beze slova se vrhla na svůj další cíl. Její ukazatel zdraví mezitím spadl do kritické červené zóny, ale to už vůbec nevnímala. Zorné pole se jí zúžilo jen na nepřítele, kterého musela zabít.

Zrovna když zahнала všechn strach ze smrti a vrhla se dopředu v riskantním pokusu proskočit pod blížícím se

kyjem... oba Opilé opy zezadu prosekla vodorovná linka zářivě bílého světla.

Vedví rozseknutí opičáci se jeden po druhém s rykem rozpadli na kousky.

Silica zůstala stát jako opařená a po chvilce si všimla, že za mizející záplavou mnohoúhelníků stojí nějaký hráč. Byl to černovlasý kluk v černém kabátci. Nebyl nijak zvlášť vysoký, ale vyzařovala z něj tak hrozivá aura, až Silica strachy instinktivně ustoupila o krok dozadu. Jejich pohledy se setkaly.

Měl nečekaně jemné oči hluboké jako noční temnota. S pronikavým cinknutím vrátil svůj jednoruční meč do pochvy na zádech a otevřel ústa: „Promiň. Tvoji kamarádku jsem zachránit nedokázal...“

Když to Silica uslyšela, náhle ji opustila všechna zbývající síla. Z očí se jí drala jedna slza za druhou a ona se je ani nesnažila zastavit. Dýka jí vyklouzla z ruky a spadla na zem. Silica ale měla oči jenom pro modré pírkó, před kterým padla na kolena.

Všechn ten spalující hněv byl najednou tentam a zanechal po sobě jenom hluboký žal a smutek z obrovské ztráty. Ty se proměňovaly v proudy slz, které jí bez ustání stékaly po tvářích.

Umělá inteligence, která pomocníky ovládala, neobsahovala žádný příkaz pro samostatný útok na příšery. To znamenalo, že když se Pina vrhla před kyj, udělala to

z vlastní vůle. Byl to důkaz pouta, které mezi nimi za ten rok společného života vzniklo.

Silica se opřela oběma rukama o zem a se zoufalým nářkem ze sebe vypravila: „Prosím... Pino... nenechávej mě tu samotnou...“

Od modrého pířka se ovšem žádné odpovědi nedočkala.



KAPITOLA 2

„Je mi to líto,“ zopakoval šermíř v černém.

Silica ze všech sil zadržela slzy a zakroutila hlavou.

„Ne... já jsem jenom... byla hrozně hloupá... Díky, že jste... mě zachránil,“ vydala ze sebe, zatímco potlačovala pláč.

Kluk se k ní pomalu přiblížil, klekl si před ní a zdřavě se zeptal: „Tak mě napadá... Jmenuje se to pírkó nějak?“

Silica k němu zaskočeně vzhlédla. Otřela si slzy a znovu sklopila pohled k modrému pírkó na zemi.

Když se nad tím tak zamyslela, bylo vlastně dost zvláštní, že tam po Pině zůstalo. Ať už ve hře umřela příšera, nebo hráč, spolu s nimi zpravidla zmizelo i všechno, co měli u sebe, včetně výstroje. Silica k pírkó váhavě natáhla pravou ruku a poklepala na něj ukazovákem. Objevilo se poloprůsvitné okno s informacemi o váze a názvem předmětu – Pinina duše.

„Po-Počkej chvilku. Jestli po ní zůstala její duše, ještě ji můžeme oživit,“ vyhrkl kluk dřív, než Silicu ten pohled stihl znovu rozbřeset.

„Cože?!“

Prudce zvedla hlavu a nevěřicně na něj zírала s napůl otevřenou pusou.

„Ještě se to mezi lidmi moc nerozkřiklo, přišlo se na to totiž celkem nedávno. Na jihu 47. patra stojí venkovní dungeon, který se jmenuje Vrch vzpomínek. Na to, že má tak pěkný jméno, není ale zrovna nejlehčí... No a na jeho vrcholku roste kytká, která prý dokáže oživit zabité fámu—“

„Vá-Vážně?!“ vykřikla Silica, ještě než kluk stihl domluvit, a vyskočila na nohy.

V jejím temnotou zahaleném srdci vysvitlo světélko naděje. Ale...

„47. patro...“ povzdechla si a znovu svěsila ramena.

To se nacházelo o 12 pater výš, než kde zrovna stáli. Daleko od její bezpečné zóny.

Silica zklamaně obrátila pohled k zemi.

„Hmm.“ Kluk před ní se rozpačitě poškrábal na hlavě. „Když mi proplatíš cestu a přihodíš k tomu nějakou odměnu, klidně tam s tebou zajdu. Říká se, že pokud tam krotitel, který o fámula přišel, nepřijde osobně, ta kytká nerozkvete...“

Silica se lehce pousmála, překvapená jeho nečekaně vlídnými slovy. „To je v pohodě. Jsem vám moc vděčná i za tuhle informaci. Když si dám tu práci a pořádně naleleveluju, určitě se tam jednou...“

„To bohužel nepůjde. Fámula prý jde oživit jenom do tří dnů po jeho smrti. Pak se název předmětu změní z ‚duše‘ na ‚památku‘...“

„To snad ne!“ vykřikla Silica bezděky.

V tu chvíli byla na 44. úrovni. Každé normální RPGčko bylo strukturované tak, aby číslo patra odpovídalo doporučené úrovni. V téhle nenormální smrtící hře to ale chtělo mít zhruba deset úrovní navíc, aby byl člověk v bezpečí.

To znamenalo, že na výpravu do 47. patra potřebovala být minimálně na úrovni 55. Nabrat ale víc než deset úrovní za pouhé tři dny – nebo tedy spíš dva, protože musela ještě projít celým dungeonem – bylo naprosto nemožné. Silica se na svou současnou úroveň dostávala asi rok, a to patřila k těm, co se za dobrodružstvím vydávali pravidelně.

Znovu zoufale svěsila hlavu, sebrala Pinino pírko ze země a přivinula si ho k hrudi. Zatímco se tiše proklínala za to, jak je hloupá a slabá, oči se jí znovu zalily slzami.

Najednou si všimla, že se ten kluk postavil. Měla za to, že odchází, tak mu chtěla ještě jednou poděkovat, ale už ze sebe nedokázala vypravit ani jediné slovo.

Místo toho se jí před očima objevilo poloprůsvitně zářící okno – obchodovací nabídka. Když zvedla hlavu, uviděla, jak ten kluk něco natukává do stejného okna před sebou. Ve sloupečku nabízených předmětů se postupně