

# RENEGAAT Z UUDARU

CYBERPUNKOVÁ  
GAMEBOOK



# Renegát z Udaru

*Cyberpunková gamebook*

Martin Kolářek

## Copyright

**Autor:** Martin Koláček  
**Vydalo nakladatelství:** Martin Koláček - E-knihy jedou  
**Rok vydání:** 2013  
**Vydání první**

**ISBN**  
978-80-87856-21-5 (epub)  
978-80-87856-22-2 (mobi)  
978-80-87856-23-9 (pdf)

# Pravidla hry

## Navigace v knize

Příběh začíná kapitolou 1. Na jejím konci je první „rozcestí“, tedy rozhodnutí, které je třeba, abyste učinili. Podle toho, jak se rozhodnete, pokračujte příslušnou kapitolou příběhu (stačí dotknout se / kliknout na odkaz). Každé Vaše rozhodnutí zásadní měrou ovlivňuje, kudy se bude příběh ubírat.

### **Příklad:**

*Na konci kapitoly je napsáno:*

*Co hlavní hrdina udělá?*

- *Půjde chodbou doprava: 21*
- *Půjde chodbou doleva: 53*
- *Stoupne si doprostřed a bude houkat jako sova: 54*

*Pokud se rozhodnete, že to nejlepší, co v danou situaci udělat, je stát uprostřed a houkat jako sova, přejdete na kapitolu 54.*

Když se ocitnete v kapitole, která již nikam nevede, znamená to, že příběh skončil.

## Hlavní hrdina

Hlavní hrdina, uprchlý trestanec Mergh, má některé základní vlastnosti, které využívá v příběhu. Tyto vlastnosti si můžete na začátku do jisté míry upravit.

Základ je:

Pěstní souboj: 2

Střelba: 2

Hack: 2

Zdraví: 4

K tomu máte k dispozici 6 bodů, které můžete libovolně rozdělit mezi vlastnosti.

Hodnoty vlastností je možné v průběhu příběhu zvyšovat pomocí různých předmětů či pomocníků, které hlavní hrdina získá.

### **Příklad:**

*Pokud se rozhodnete, že chcete mít hrdinu, který je mlátička a má dobré zdraví, můžete například dát 4 body k Pěstnímu souboji a 2 body ke Zdraví.*

*V takovém případě budou výsledné hodnoty následující:*

Pěstní souboj: 6

Střelba: 2

Hack: 2

Zdraví: 6

*To ovšem znamená, že pokud budete potřebovat využít Merghových schopností nabourat se do cizího systému nebo svést střelecký souboj, budete mít poměrně nízkou pravděpodobnost úspěchu.*

## Zkoušky

Na různých místech příběhu narazíte na zkoušky některé ze schopností hlavního hrdiny. Zkouška má stanovenou obtížnost. Jestliže máte úspěch, je třeba, aby Vaše příslušná schopnost společně s náhodně vybraným číslem z přiložené tabulky byla dohromady stejná nebo vyšší, než obtížnost.

### Tabulka čísel

2	7	4	9	7	5
6	3	1	6	3	2
1	5	8	2	4	1
4	9	7	8	6	8
7	9	1	3	9	5
2	4	8	5	3	6

U každé zkoušky je přiložena podobná tabulka. Náhodné číslo vyberete tak, že zavřete oči a namátkou položíte prst na tabulku. Pro větší přesnost a v případě dotykových displejů je lepší použít tužku či jiný úzký (nevodivý) předmět.

### Příklad:

*V textu je napsáno:*

*Mergh musí zvládnout test.*

**Použitá vlastnost: Hack**

**Obtížnost: 5**

*Řekněme, že Mergh má pouze základní Hack (tedy 2), protože jste investoval/a body do jiných schopností. Zavřete oči, ukážete na číslo v tabulce, a když oči otevřete, Váš prst se dotýká čísla 4.*

*Výsledek je tedy  $2+4=6$  (Hack + vybrané číslo)*

*6 je vyšší, než 5 (Obtížnost testu), test byl tedy úspěšný.*

## Boj

Boj se řídí podobnými pravidly jako Zkouška, jen s tím rozdílem, že vybíráte náhodné číslo nejen pro sebe, ale i pro soupeře.

Ten, kdo má výsledný koeficient nižší, ztrácí jeden bod Zdraví. Tento postup se opakuje, dokud jeden ze soupeřů nemá Zdraví na nule.

Pokud jsou obě výsledné hodnoty stejné, kolo skončilo remízou a pokračuje kolo další.

Ten, kdo má jako první Zdraví na nule, souboj prohrává.

### Příklad:

*Mergh má Střelbu 5 a Zdraví 4.*

*V textu je napsáno:*

**Šílený střelec**

**Střelba: 4**

**Zdraví: 2**

*V prvním kole hráč/ka vybere pro Mergha číslo 3 a pro Střelce 2.*

*5+3 je větší než 4+2.*

*Soupeř ztrácí jeden bod Zdraví. Zbývá mu tedy jen 1.*

*V druhém kole hráč/ka vybere pro Mergha číslo 2 a pro Střelce 7.*

*5+2 je menší než 4+7.*

*Mergh ztrácí jeden bod Zdraví. Zbývají mu tedy 3.*

*Ve třetím kole hráč/ka vybere pro Mergha číslo 5 a pro Střelce také 5.*

*5+5 je větší, než 4+5.*

*Soupeř ztrácí 1 bod Zdraví. Protože mu zbývá 0 bodů, souboj prohrává.*

### **Zdraví**

Pokud Mergh vyhraje souboj, ale přišel o nějaké body Zdraví, doplňují se následovně:

-Jednalo-li se o souboj na vlastnost Hack, ztracené body se doplní okamžitě po skončení boje.

-V případě Pěstního souboje se doplní vždy 1 bod Zdraví s každou jednou kapitolou, kterou po souboji projdete.

-Pokud byl souboj Střelecký, pak jsou body doplněny pouze při ošetření nanokitem, nebo když je to řečeno v průběhu příběhu.

-Jedná-li se o Zdraví stroje, který Mergh používá, body se nijak nedoplňují.

### **Další pravidla**

To je vše, žádná další pravidla znát nepotřebujete. Nyní se již můžete plně ponořit do příběhu uprchlého vězně Mergha, Renegáta z Udaru.

# 1

Nad věžeňským komplexem v Udaru vyšlo slunce. Ne, že by jej snad Mergh viděl, ale tušil, že něco takového, jako slunce, tam venku ještě existuje.

Být vězněm v Udaru, to znamená, že vás v šest ráno probudí siréna, dají vám nějakou proteinovou šlichtu a naženou vás do dolu na magnetanovou rudu, kde pracujete až do večera. Pak vás naženou zpět do cely, kde často usnete ještě dřív, než sníte svoji večerní šlichtu, která je snad ještě odpornější, než ta ranní.

Ani v dole si ale moc světla neužijete. Magnetan má spoustu nepříjemných vlastností, mezi něž patří mimo jiné vysoká reaktivita na světlo. Čím většímu množství světla jej vystavíte, tím silnější magnetické pole začne vydávat. To by snad samo o sobě nevadilo, kdyby ovšem vzniklé magnetické pole nezničilo veškerou elektroniku v okolí. V magnetanovém dole v Udaru proto svítily jen velmi matné zářivky kdesi vysoko u stropu. Ty byly jen tak tak schopny zajistit, aby vězni viděli, co kopou.

Ke kopání rudy se používal krumpáč, jako za starých časů. Žádná elektronika takhle blízko magnetanu neuspěje.

To však ještě zdaleka nebylo to nejhorší. Když magnetan zahřejete, hrozí vznícení a výbuch. Proto, pokud se nechcete stát záhy obětí věžeňského systému, je třeba kopané místo vždy po několika úderech krumpáče pokropit vodou. Tím se však projeví snad ta nejhorší vlastnost této vysoce ceněné a vysoce nenáviděné rudy. Při kontaktu s vodou se z ní totiž uvolňují dusivé plyny.

Není divu, že tuhle práci dělali téměř výhradně odsouzení zločinci.

Není třeba si dělat iluze, Mergh nebyl žádný svatoušek. Mergh, v podsvětí přezdívaný „Lasička“, byl elitní hacker místní buňky Syndikátu, obří zločinecké organizace, která měla prsty snad ve všem, od prostituce až po distribuci dětských plen. Jeho úspěchy jej během několika měsíců katapultovaly v hierarchii Syndikátu tak vysoko, že se o něm začínalo mluvit jako o korunním princí místní buňky.

A pak přišel ten osudný den. Jednou v noci se ozvalo zaklepání na Merghovy dveře. Když otevřel, dovnitř vstoupil Boss, šéf jejich buňky.

„Lasičko,“ řekl Boss, „máme problém. Někdo z naší buňky vynáší informace policii. Ty seš jedinej, komu můžu věřit. Můžu ti, doufám, věřit?“

„Jasně,“ zmateně odpověděl Mergh, „to víte, že mi můžete věřit.“

„To jsem rád, chlapče. Takže k tvému úkolu. Musíš se vlámat do policejního intranetu a zjistit, kdo je ten práskač.“

„Dobře, není problém. Ale kdo mi bude krýt záda?“

„Už jsem řekl, že to nesmí vědět nikdo jinej.“

„Ale takhle mám šanci pade na pade, že mě chytěj! Nemoh by mi pomoct aspoň Japonec? Tomu důvěřuju na sto procent, je to amigo. Kámoš.“

„Ne, Lasičko! Zrovna Japonec je jeden z nejvíc podezřelejch!“

„Fakt?“

„Fakt! Musíš to udělat sám!“

## Renegát z Udaru: Cyberpunková gamebook

---

Na policejním serveru se ani nerozkoukal a už ho měli. Než se odpojil, policejní vznášedlo stálo u něj před barákem. Než si stihl vzít bouchačku, měl na rukou pouta. Odvedli ho do Udaru, aniž by si vůbec kdo všimnul, že zmizel.

Žádný soud se nekonal.

„Hej, chlapi!“ vytrhl Mergha ze vzpomínek hlas seržanta, který dnes šéfoval skupince dozorců a který byl známý tím, že si při každé směně ulil trochu nakopané rudy, kterou pak prodával na černém trhu, „potřebuju pět z vás na odnos do skladu! Nějaký dobrovolníci?!“

Co Mergh udělá?

- [Dozorce bude ignorovat: 2](#)
- [Přihlásí se jako dobrovolník: 3](#)

## 2

Mergh mlčel a dál se věnoval kopání rudy. Ostatně, nepřihlásil se nikdo. Možná byli vězni, ale měli svou hrdost. Stačilo, že museli pracovat v nelidských podmínkách. Jestli ten parchant využívá jejich práce, aby si nakradl rudu, ať si ji do svého „skladu“ nosí sám.

Jenže dozorce se nenechal jen tak odbýt.

„Hej, ty!“ zařval na Mergha a dal mu pěstí ránu do obličeje, „sem se ptal, jestli se hlásíš nějakému dobrovolník!“

Mergh se ani nestačil vzpamatovat z rány pěstí a dostal kolenem do rozkroku. S výkřikem bolesti padnul na zem.

„A vy čtyři támhle!“ zařval dozorce na nejbližší vězně, „vy jdete taky, nebo dostanete stejně, jako tady váš kolega, čuráci!“ S tím se otočil a vyrazil k vozu, do něhož měli vězni naložit jeho soukromý podíl rudy.

Čtyři vězni se neochotně začali šourat za ním. Mergh se zvedl na čtyři a chystal se vstát, když si v matném světle všimnul něčeho na zemi. Když ho dozorce nakopnul, vypadnul mu z opasku elektrický paralyzér. Ne, že by tady snad Merghovi k něčemu byl, vzhledem k silnému magnetickému poli okolo, ale automaticky jej strčil do kapsy pracovních kalhot. Dozorce jej stejně nebude postrádat. Byla to jen demence úřadů, že dozorce v Udaru měli jako součást povinné výstroje elektrický paralyzér.

*Přidej si do deníku Paralyzér. Na začátku každého pěstního souboje vyber číslo z tabulky. Padne-li ti 8 nebo 9, vyhráváš souboj automaticky.*

- [Mergh jde s „dobrovolníky“: 3](#)



### 3

Ve skladu byla téměř úplná tma, větší než v dole. Dozorce věděl, jak uchovat svůj nakradený poklad v bezpečí. Přesto sklad obsahoval několik potencionálně nebezpečných předmětů, které mohly s magnetanem pěkně zatočit. Nejen autogen visící na zdi, ale i obyčejná baterka, která ležela na bedně v rohu, byla v souvislosti s magnetanem hrozbou.

Pětice vězňů vytvořila řetěz od vozíku před dveřmi do rohu místnosti, kde Mergh, jako poslední článek řetězu, ukládat rudu na hromadu. Poslední kus byl nečekaně těžký a Mergh ztratil rovnováhu a zřít se přímo do hromady nebezpečného magnetanu. Ostatní vězni se od srdce rozchechtali.

Jejich smích přilákal dozorce, který je sem přivedl, a který teď postával opodál, pro případ, že by magnetan při manipulaci explodoval.

„Tak co, vy čtyři, máte to?!“ zeptal se dozorce a nakoukl dovnitř.

Mergh zůstal nehnutě ležet na hromadě. „Čtyři?“ běželo mu hlavou.

Vězni se po sobě nejistě dívali. Jeden z nich se otočil k hromadě. Když viděl, že se Mergh nehýbe, odpověděl dozorci: „Jasný, šéfe, hotovo.“

„Teď je ta chvíle,“ napadlo Mergha, „teď se ukáže, jestli jsou to práskači.“

Dveře se zavřely a zámek, aktivovaný otiskem dozorcovy dlaně, zapadl. Mergh se ocitl v úplné tmě. Po paměti nahmatal baterku, přešel ke dveřím a zasvítit na ně. Rozptýlené světlo jen matně ozařovalo místnost. Přesto baterku ještě pro jistotu přikryl rukou.

Po chvíli přemýšlení došel k závěru, že má tři možnosti, jak se odtud- možná- dostat.

První možností bylo zkusit odpálit zámek pomocí magnetanu. Stačilo by vsunout kousky rudy do škvíry vedle něj a tenkým plamenem autogenu je nahřát. Asi by to udělalo trochu hluku, ale snad by si toho nikdo nevšiml.

Také by mohl zkusit magnetan zapálit, čímž by spustil požární systém, který by dveře odblokoval.

Třetí možností by bylo pomocí magnetanu zkratovat zámek. Prostě by nacpal rudu k panelu a zamířil na ni přímé světlo baterkou.

Kterou variantu Mergh zvolí?

- [Odstřelí zámek: 15](#)
- [Zapálí místnost: 9](#)
- [Zkratuje dveře: 26](#)

### 4

Kanceláře se zdály opuštěné. Mergh přišel k první z nich, chvíli poslouchal u dveří, zda za nimi uslyší nějaký zvuk. Pak zmáčkl kliku.

Zamčeno.

Přesunul se tedy k dalším dveřím a zopakoval znovu stejný postup. Výsledek byl ale stejný.

Třetí dveře byly také zamčené. Nejspíš proto, když zkusil kliku čtvrtých dveří, zapomněl na obezřetnost. Dveře se otevřely dokořán, jako když do nich praští. Za stolem seděl policista, s hlavou na desce, dopřávající si odpolední spánek v pracovní době. Když uslyšel bouchnutí dveří, líně otevřel jedno oko. Pohled na vězně ve dveřích jej však rychle probral a on vyskočil na nohy. Jeho ruka sjela k opasku, kde visel služební obušek.

Nebylo času nazbyt. Mergh vyskočil vpřed a pěstmi na policistu zaútočil.

#### **Policista**

*Síla: 2*

*Zdraví: 3*

2	7	4	9	7	5
6	3	1	6	3	2
1	5	8	2	4	1
4	9	7	8	6	8
7	9	1	3	9	5
2	4	8	5	3	6

Jak souboj dopadl?

- [Mergh vyhrál: 24](#)
- [Mergh prohrál: 13](#)

## 5

Kanceláře se zdály opuštěné. Mergh přišel k první z nich, chvíli poslouchal u dveří, zda za nimi uslyší nějaký zvuk. Pak zmáčkl kliku.

Zamčeno.

Přesunul se tedy k dalším dveřím a zopakoval znovu stejný postup. Výsledek byl ale také stejný.

Třetí dveře byly také zamčené. Nejspíš proto, když zkusil kliku čtvrtých dveří, zapomněl na obezřetnost. Dveře se otevřely dokořán. Za stolem seděl policista a koukal do počítače. Když uviděl vězně ve dveřích, vyskočil na nohy. Jeho ruka sjela k opasku, kde měl paralyzér.

Nebylo času nazbyt. Mergh se rozeběhl vpřed a pěstmi na policistu zaútočil.

**Policista**

*Síla: 4*

*Zdraví: 3*

2	7	4	9	7	5
6	3	1	6	3	2
1	5	8	2	4	1
4	9	7	8	6	8
7	9	1	3	9	5
2	4	8	5	3	6

Jak souboj dopadl?

- [Vítězství: 49](#)
- [Porážka: 13](#)

### 6

Kanceláře se zdály opuštěné. Mergh přišel k první z nich, chvíli poslouchal u dveří, zda za nimi uslyší nějaký zvuk. Pak zmáčkl kliku.

Zamčeno.

Přesunul se tedy k dalším dveřím a zopakoval znovu stejný postup. Výsledek byl ale stejný.

Třetí dveře byly také zamčené. Nejspíš proto, když zkusil kliku čtvrtých dveří, zapomněl na obezřetnost. Dveře se otevřely dokořán. Za stolem seděl policista a koukal do počítače. Když uviděl vězně ve dveřích, vyskočil na nohy a vyrazil přímo k němu. Zjevně neměl žádnou zbraň, ale cítil se dostatečně sebejistě na pěstní souboj.

#### **Policista**

*Síla: 4*

*Zdraví: 3*

2	7	4	9	7	5
6	3	1	6	3	2
1	5	8	2	4	1
4	9	7	8	6	8
7	9	1	3	9	5
2	4	8	5	3	6

Jak souboj dopadl?

- [Mergh vyhrál: 52](#)
- [Mergh dostal nařezáno: 13](#)

## 7

Mergh otevřel zásuvku a zklamaně zjistil, že je prázdná. Pak otevřel několik dalších a výsledek byl vždy stejný. Tuhle kartotéku už spoustu let nikdo nepoužíval.

Náhle se z vedlejší místnosti ozvaly zvuky. Rozčilený mužský hlas, mluvil do telefonu. V místnosti se rozsvítilo. Mergh se schoval za kartotéku tak, aby jej od dveří nebylo vidět.

„Co já vím, kurva!“ říkal hlas, zatímco jeho majitel evidentně obracel naruby obsah kanceláře, „já tady nic takového nevidím.“ Slova doprovázelo otevírání skříní a zásuvek. „Ja vím, že ty za to nemůžeš! Ale byl to tvůj podřízenej! Co? Jo, skvělej úkryt! Kurva, když ti dá mafiánskej šéf zástavu, tak ji nestrčíš do nějaký zásuvky, ale dáš ji do policejního trezoru!“

Několik předmětů v místnosti spadlo na zem a udělalo pořádný randál.

„Koukej, já tady žádnou zásuvku s nápisem ‚Syndikát-agenti‘ nevidím. Tady ani žádný popisky nikde nejsou. Cože? No to si děláš prdel, ne?!“

Kroky se přiblížily ke dveřím kartotéky. Muž zmáčknul vypínač. Nic se nestalo.

„Ty vole,“ nadával muž do telefonu, „na zkurvenou kartotéku ti seru! Vždyť je toho tady milión! A ani tady nesvítí světlo! Víš co, já jdu do svýho kanclu a jestli chceš mít nějaký vyhlídky na zvýšení platu, tak sem přijdeš, ten střep najdeš a do půl hodiny budeš naklusanej u mě v kanceláři a předáš mi ho! Jasný?! Ne, mě nezajímá, kolik máš práce, prostě to udělej!“

Světlo v místnosti zhaslo a kroky se vzdálily do chodby.

Mergh chvíli počkal, než si jeho zrak zase přivykl na přítmí, pak vstal a znovu otevřel zásuvku, která se předtím jevila prázdná. Strčil dovnitř ruku a zašmátral v ní. Jeho prsty nahmataly maličký předmět. Vytáhl jej ven.

Byl to datový střep, přesně takový, jaký dostával každý člen Syndikátu při vstupu do organizace. Používal se pro identifikaci, ale jen zřídka, většina členů se znala dostatečně dobře na to, aby střep používat nemuseli. Nicméně, člen, který se na vyžádání neidentifikuje, mívá problém.

Mergh strčil střep do kapsy. Tohle bude Bosse určitě velmi zajímat.

Teď ale musí zmizet. Vešel do, nyní již opět opuštěné, chodby.

Kam se Mergh vydá?

- [Nahoru po schodech: 28](#)
- [Dál chodbou: 38](#)

### 8

Už to skoro vypadalo, že se Merghovi jeho kousek povede. Jenže jej zradila uvolněná kachlička, které si nevšiml. Zaskřípala, on se lekl, čímž ovšem prudce přenesl váhu na druhou nohu a zpět, což způsobilo, že se ona nešťastná kachlička rozlomila. Zvuk prasknutí naplnil chodbu a přehlušil i obstarožní tiskárnu.

Policista se otočil, uviděl vetřelce, a protože u sebe neměl žádnou zbraň, zaútočil pěstmi.

*Mergh musí svést pěstní souboj s policistou.*

#### **Policista**

*Pěstní souboj: 7*

*Zdraví: 3*

6	7	4	9	7	5
6	3	8	6	9	3
1	5	4	2	4	1
2	9	7	8	2	6
7	8	1	3	9	5
2	4	8	5	3	1

Jak souboj dopadl?

- [Mergh vyhrál: 27](#)
- [Mergh dostal nakládačku: 13](#)

## 9

Mergh vzal z hromady magnetanu pár kamenů a odnesl je k protější straně místnosti, co nejdál od hromady, a obložil je hořlavými předměty, které našel kolem. Pak vzal do ruky autogen a z dálky dvou metrů na ně zamířil. Zmáčkł spoušť.

Ozval se výbuch, jak magnetan explodoval. Předměty kolem začaly hořet. V místnosti se rozsvítilo červené světlo, označující požární poplach.

Ze stropu začalo pršet.

Až teď si Mergh uvědomil, jakou blbost udělal. Voda v reakci s magnetanem, jehož bylo v místnosti opravdu požehnaně, vytvořila oblaka dusivého plynu, který začal místnost naplňovat. Dusící se Mergh se připotácel ke dveřím a zalomcoval klikou. Dveře se ani nehuly. Protipožární předpisy jaksı nepočítaly s tím, že ve skladu zůstane někdo nepovoláný, a už vůbec ne s tím, že bude sklad plný nebezpečného magnetanu.

## 10

Počítač byl zapnutý a účet nalogováný, a tak měl Mergh snadnou práci. Získat přístupová hesla do systému mu trvalo asi dvě minuty.

S přístupem na policejní intranet to bylo horší. Ten se totiž nacházel za samostatným routerem, k němuž z tohoto počítače nebyl přístup. Jediná informace, kterou Mergh získal, byl seznam periférií k němu připojených. Mapa objektu, na němž byly zakresleny, to už bylo to nejmenší, tu by odtud získal i úplný začátečník.

- [Mergh promýšlí plán dalšího postupu: 56](#)

### 11

Mergh přišel k zajatci.

„Bud' v klidu, amigo,“ snažil se, aby jeho hlas zněl přátelsky, „já nejsem žádnéj polda. Ten leží támhle vedle s parádním otřesem mozku.“

Zajatec na něj nejistě koukal. Nevěděl, jestli to náhodou není nějaká nová výslechová taktika.

„No fakt,“ usmál se na něj Mergh, „kde jsou klíče k těm poutům?“

„Seržant je má obvykle u opasku.“

„Aha, počkej,“ Mergh zkontroloval svůj nový opasek a opravdu v jedné z kapes našel malý klíček, který přesně seděl do zámku.

„Díky,“ odpověděl vězeň nejistě.

„Za co seš tady?“

„Za hackování,“ pak rychle dodal: „Ale já nic neudělal, fakt!“

„Ty vole, právě jsem tě osvobodil a ty si furt myslíš, že jsem chlupatej?“

„No...“

„Pojď se mnou vedle.“

Oba vešli zpět do kanceláře. Mergh odhrnul závěs a před právě osvobozeným vězněm se naskytl pohled na bezvládné policistovo tělo.

„Ty krávo!“ vydechl vězeň, „tys ho snad zabil!“

„To snad ne, ale jestli jo, tak ať. Furt lepší on, než já, no ne?“

„Já jsem Rotvailer,“ vězeň natáhl ruku, „teda tak mi říkaj. Kámoši na netu, a tak.“

„Lasička,“ Mergh mu stisknul ruku.

„Vau, Lasička?!“ Rotvailer vydechl úžasem, „TEN Lasička? Hacker Lasička?“

„Jo, a ty mi povídej, že jsi byl v tom hacku nevinně!“

„No...“ vězeň zřejmě znovu znejistěl, jestli to nakonec přece jen není nějaká hra policajtů, jak z něho dostat informace, co potřebovali získat.

„Hele, mně je jedno, cos udělal, ale támhle ten počítač si vyloženě říká o háknutí.

Takže jestli něco umíš, můžeš mi pomoci. A nebo,“ Mergh se zamyslel, „možná využij čas líp. Svlíkni si ty hadry a vem si uniformu toho prasete. Teda, opasek mám já, tak když někdo bude prudit, holt jsi ho ztratil. Jo, a možná mu dej pouta a roubík. Až se probere - jestli se probere - ať na nás hnedka někoho nepřivolá.“

*Mergh získává společníka, který mu bude navyšovat hodnoty vlastností, dokud se s ním nerozloučí.*

#### **Rotvailer**

*Pěstní souboj: +2*

*Střelba: +2*

*Hack: +3*

*Zdraví: +2*

- [Mergh jde k počítači: 10](#)



## 12

Mergh utíkal chodbou a se znepokojením poslouchal kroky těžkooděnců za sebou. Vzpomněl si na mapu objektu, kterou viděl v počítači. Chodba od hlavního vchodu končila ve skladu zbraní. Také by ale mohl vyběhnout schody do horního patra a skrýt se v některé kanceláři.

Zatímco o tom přemýšlel, všiml si, že mívá světlík, který vede do ventilační šachty.

Co Mergh udělá?

- [Vleze do ventilační šachty: 37](#)
- [Poběží do skladu zbraní: 47](#)
- [Vyběhne schody: 72](#)

## 13

Rána stíhala ránu. Mergh bojoval ze všech sil, ale dostal několik tvrdých zásahů, které jej vyvedly z rovnováhy. Jediné, co dokázal cítit, byla bolest. Pochopil, že nemá šanci. Z posledních sil se pokusil utéct, ale další rána do temene hlavy jej poslala k zemi.

Když ztrácel vědomí, uvědomoval si nejen, že jeho útěk je zmařen, ale navíc to možná ani nepřežije. Jestli utrpěl nějaké vážné zranění, je po něm. Tady se nikdo s léčbou uprchlého trestance zatěžovat nebude.

## 14

Mergh vešel dovnitř a přesunul se ke stolu. Leželo na něm několik hromádek papírů. Informace na nich mohly být pro Syndikát zajímavé, ale určitě to nebylo nic, co by si zkušený hacker nemohl obstarat i jinak.

Otevřel zásuvku stolu a přehrabal se v jejím obsahu. Pod hromadou starých propisek a balíčků papírových kapesníků našel stodolarovou bankovku.

Nakonec otevřel kabinet. Ten byl prázdný, až na boxera na spodní polici. Proti policejnímu obušku je tahle zbraň jen drobná pomoc, ale pořád lepší, než holé ruce.

*Mergh získává 100 dolarů.*

*Mergh získává Boxer.*

### **Boxer**

*Pěstní souboj: +1*

- [Mergh vyzkouší další dveře v chodbě: 6](#)

### 15

Mergh vsunul několik kousků magnetanu do škvíry u zámku, odstoupil, vzal do ruky autogen a zmáčkl spoušť. Plamen vyšlehl poněkud mohutněji, než čekal. Ozvala se rána a zničený autogen vypadl Merghovi z ruky.

Nejdřív si myslel, že se mu jeho záměr nevydařil, ale pak si všiml drobného paprsku mdlého světla, který sem vnikal škvírou ve dveřích. Výbuch zdemoloval celé okolí zámku a na jednom místě byly dveře prostřelené skrz. Stačilo zapáčit a západka zámku se snadno vylomila.

Mergh otevřel dveře a nakouknul do chodby za nimi. Byla zcela prázdná. Výbuch nesjíš nikdo neslyšel.

- [Pokračuj na: 17](#)

### 16

Mergh v uniformě policisty vyrazil na nejbližší strážnici. Zamrazilo ho v zádech, když otevřel mříž, za níž se rýsovaly vězeňské cely. Na chvíli zapochyboval, jestli to byl dobrý nápad. Před nedávnem utekl, aby se právě sem nemusel vracet.

„Hej, chlape!“ ozval se náhle jeden z vězňů, vysoký a hubený habán s nezvykle velkýma ušima, „tebe znám!“

V Merghovi hrklo. Co teď?

„Ještě včera jsi byl s náma v dole! Ty seš polda?!“

„Cože?!“ ozval se mohutný gorilák z druhé strany, „tajnej?! Kurva, vás bych střílel na potkání! Koho jsi prásknul, co, zmrde?!“ Pak začal křičet: „Zmrd je tady!“ Jeho hlas se děsivě rozléhal chodbou.

„Ticho, debile!“ odpověděl mu Mergh, „já nejsem žádnéj polda! Já jsem uprchlej vězeň, vole!“

Gorilák se zase ztišil.

„Uprchlej, jo?“ zeptal se nejistě, „a kdes vzal uniformu?“

„Šlohnul jsem ji v jednom kanclu.“

„Tak jestli seš fakt mukl, tak mě pusť taky! Určitě máš časovej klíč!“

„Nebav se s ním,“ zareagoval ušatec, „normálně kecá! Mukl, co zdrhne, se nebude vracet zpátky do cel, ne?“

„To je fakt, vole!“

Gorilák se rozzuřil. Moc dobře věděl, že nemá příliš vysoké IQ, ale vždy ho rozčílilo, když se někomu podařilo nad ním díky tomu vyvrát. K smrti nenáviděl každého, kdo se jej pokusil oblafnout.

„Pusť mě ven a já ti rozflákám ciferník, poldo!“ zakřičel na Mergha poměrně absurdní výhrůžku.

„A kam jinam mám asi jít, když potřebuju komp, co?“ sykl Mergh odpověď směrem k ušounovi, ignorující gorilákovu repliku. Ten se zmateně podíval na ušouna. Raději ať to vyřeší kolega, než aby se on zase ztrapnil.

„Tak v tom případě pusť mě,“ zradil kolegu ušoun, „umím s kompama. Pomůžu ti s tím.“

„Cože?! Hej!“ okřikl ho gorilák, „to teda ne! Já si řekl první!“