

RENEGÁT Z UDA RU

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 úspěh, 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 vězeňským 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 vězeňského 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 práškač.“

„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!“

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 nějaký 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 dozorcí 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 zasvítil 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 podřízený! Co? Jo, skvělejší 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 milion! A ani tady nesvítí světlo! Víš co, já jdu do svého 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.

Ted' 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. Zmáčkl 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 nehnuly. Protipožární předpisy jaksí nepočítaly s tím, že ve skladu zůstane někdo nepovolaný, a už vůbec ne s tím, že bude sklad plný nebezpečného magnetanu.

10

Počítač byl zapnutý a účet nalogovaný, 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 periferií 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 míjí 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 neslyšíš 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 vyhrát. 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!“

„No jasný,“ ušklíbl se Mergh, „to mi vyloženě pomůže v nenápadném útěku, když se za mnou budou potácet dva muklové!“

„Stejně musíš dát na budku praseti v tý kukani!“ oznámil mu gorilák, „si jako myslíš, že nepozná, co seš zač?“

„No, to asi pozná.“

„Tak vidíš! Já mu dám na budku za tebe, vole! A tadyhle chytrolín ti pomůže s kompem. A ty si můžeš dát nohy na stůl a počkat, až to zařídíme.“

„A co pak? Ten polda má jenom jednu uniformu. Jak jeden nemá převlek, jsou v prdeli všichni. Jestli mám někoho vzít s sebou, tak akorát jednoho z vás!“

„No tak to aby ses rozhodl, ne?“ ušklíbl se ušatec.

Co Mergh udělá?

- Pustí z cely goriláka: 60
- [Pustí z cely ušatce: 20](#)
- Nepustí ani jednoho z nich: 70

17

Mergh obezřetně vyšel ze dveří a rozhlédl se. Napravo chodba končila pootevřenými dveřmi. Snad to byl další sklad nebo možná kancelář.

Na druhou stranu vedla chodba někam do tmy. Po pár metrech byly viditelné schody vedoucí do vyššího patra.

Teď teprve Merghovi došlo, že nemá žádný plán, co dál. Dostat se na svobodu, samozřejmě. Ale jak? Je kdesi v suterénu policejní budovy u přísně střeženého dolu, bez peněz, beze zbraně, ve vězeňském mundúru a hlavně bez počítače.

Kdyby našel počítač, připojený na místním intranetu, to by už něco dokázat mohl. Získat nějaké heslo, to by klidně mohl v systému změnit svůj status z vězně na zaměstnance.

Ano, to bude nejlepší. Je celkem jedno, kudy se vydá, hlavně musí najít počítač!

Kudy se Mergh vydá?

- [Nahoru po schodech: 28](#)
- [Do pootevřených dveří: 35](#)
- Dál chodbou: 38

18

Systém byl slušně zabezpečený, ale Mergh se připojoval zevnitř, čímž obešel většinu ochran. S jeho schopnostmi bylo otevření a propojení dvou databází v systému jen otázkou času.

Neuplynulo ani půl hodiny a major Mergh Synot si to kráčel skrz bránu komplexu na svobodu. Identifikace potvrdila totožnost pomocí skenu zorničky i fotografie, a tak si nikdo nedovolil obtěžovat jej s faktem, že má na sobě podezřele špinavou a nekompletní uniformu.

- Má Mergh společníka „ušatce“? : 95
- Má Mergh společníka „goriláka“? : 86
- Má Mergh společníka Rotvailera? : 97
- Mergh žádného společníka nemá: 42

19

Mergh vyšel do horního patra a strnul. Po chodbě se ke schodům blížily kroky. Než stihl cokoliv udělat, v průzoru se objevil policista, který kráčel z jedné strany chodby na druhou. Mergh, přitisknutý ke zdi, ani nedýchal. Policista si jej zatím nevšiml. Zastavil se ve výklenku naproti schodům, ozvalo se zapípání a pak zvuk tisku, vydávaný velmi hlučnou tiskárnou.

Zatím byl Mergh v bezpečí, jenže až se policista otočí od tiskárny zpět, nemůže ho nevidět. Bude stát přímo proti němu. Služební zbraň sice nemá, ale jestli na něj vytáhne obušek, co má u pasu, bude to skoro jako pistole.

Co Mergh udělá?

- [Pokusí se proplížit policistovi za zády: 36](#)
- Zaútočí na policistu, než si ho všimne: 44

20

Mergh se otočil k ušatci a odemknul dveře jeho cely.

„Tak jo, jdem!“ oznámil mu.

„Kurva, to jsem si moh myslet, že vybereš jeho!“ zavrčel gorilák.

„Sorry,“ odpověděl mu Mergh.

„Se mě bojíš, co?“

„Po pravdě, nepůsobíš na mě důvěryhodně.“

„Dyť říkám, vole, bojíš se!“

„Jestli tě to potěší, tak jo, bojím se.“

„Kurva, prej jestli mě to potěší!“ gorilák si odplivl a sedl si na lavici ve své cele.

Oba vězňové dorazili až ke kukani, v níž se rýsoval obrys stojícího policisty, aniž by

vzbudili jakoukoliv reakci.

„Raz, dva, tři!“ napočítal Mergh na prstech a oba uprchlíci vtrhli dovnitř.

„No ty vole, to si dělaj prdel, ne?“ vydechl ušatec.

Siluetu, kterou viděli z venku, nepatřila policistovi. Místo něj zde stál věšák navlečený do uniformy, s policejní čepicí na vrchu. Pracovní morálka místních strážných nebyla zrovna příkladná. Policista, který měl právě směnu, si zřejmě svévolně vybral placené volno.

Mělo to tu zásadní výhodu, že nemuseli bojovat. Zároveň ale také nevýhodu. Nebyl tu žádný počítač.

„Co teď?“ zeptal se ušatec, zatímco si oblékal uniformu.

„Se obávám, že teď už se leda proboujeme ke kompu na prefektuře, nebo se pokusíme nějak dostat ven.“

„Ty vole, tak si říkám, jestli se nemám vrátit do cely.“

„Ti nikdo nebrání!“

„Ne, to byl jenom fór. To víš, že už nechci dejchat ty svinstva z magnetanu. Ale obě varianty jsou pěkně na hovno. Ta druhá asi horší.“

„Jako zdrhnout ven?“

„No jo, na prefektuře můžem mít štěstí a oblbnout je. Ale ven musíš branou. A tam tě budou kontrolovat.“

„Já myslel třeba přelézt nějakou zeď, nebo tak...“

„Si myslíš, že si tě nevšimnou? To ti nepomůže ani ta uniforma. Si představ, jak se asi budou tvářit na policejního důstojníka, co se jim snaží přelízt zeď kriminálu.“

Mergh získává společníka:

Ušatec

Pěstní souboj: +2

Střelba: +2

Hack: +4

Zdraví: +4

Kam se teď Mergh vydá?

- [Na prefekturu: 30](#)
- Co nejdřív ven: 66

21

Které ze dvou zbývajících řešení Mergh zvolí?

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

22

„Dobře, nejsem policista,“ začal Mergh, „ale prosím, než budete kohokoliv volat, vyslechněte mě.“

„Jste uprchlý trestanec, je to tak?“

„Ano, ale nebojte, já vám neublížím.“

Úřednice zřejmě už zažila svoje. Pohodlně se opřela a s trochu výsměšným výrazem se podívala na Mergha: „Ale nepovídejte.“

„Ne, vážně. To, že vás tenhle systém potrestá, ještě neznamená, že jste násilník.“

„A za co vás teda potrestali?“

Co Mergh odpoví?

- [Že je hrdinský hacker, co odhalil korupci: 25](#)
- [Že zbil policistu v sebeobraně: 41](#)
- Že je členem Syndikátu a za pomoc se štědře odmění: 48

23

Mergh sám nemohl věřit tomu, jak snadno kolem policisty proklouznul. Schoval se v jednom z výklenků, než policista dokončil tisk a odešel zpět do své kanceláře. Chodba opět ztichla.

Mergh se obezřetně vydal chodbou na druhou stranu. Jedny dveře byly otevřené. Nahlédl dovnitř. Počítač stál na stole, na dveřích otevřené skříně visela uniforma. Zdálo se, že uživatel kanceláře musel odběhnout něco hodně rychle zařídit. Tak rychle, že ani nevypnul počítač a nezamknul dveře.

Mergh neváhal, svlékl svůj vězeňský mundúr a oblékl si uniformu. Připadal si opravdu směšně, ale tohle byla jeho cesta na svobodu. Tedy, přesněji řečeno, půlka cesty na svobodu. Teď ještě hesla a intranet. Sedl si k počítači. Jako by to byla naprostá samozřejmost, shrábnul ze stolu stodolarovou bankovku a strčil si ji do náprsní kapsy.

Mergh získává 100 dolarů.

- [Mergh použije počítač: 10](#)

24

Policista se urputně bránil, ale moment překvapení hrál v jeho neprospěch. Navíc zřejmě pracoval v kanceláři už nějaký ten rok, takže jaksí postrádal kondici, kterou mívával v době, kdy skládal zkoušky k přijetí do sboru. Po dobře mířené ráně do spánku skončil v bezvědomí na zemi. A že to bylo pořádné bezvědomí! Rozhodně nevypadal, že by se z něj chystal probudit.

Teprve teď, když boj skončil, si Mergh uvědomil, že se z vedlejší místnosti ozývá nějaký hlas. Dveře jej tlumily, ale v nastalém tichu byl slyšet.

Osoba za dveřmi jistě slyšela hluk boje. Kdo to mohl být? Kdyby to byl policista, nejspíš už by byl tady, ne?

Ale ať to je kdokoliv, je třeba jej uklidnit, aby nevzbudil poplach. A hlavně, ať je to kdokoliv, není vhodné k němu přijít ve vězeňském mundúru. Ono vůbec pohybovat se v obleku vězně v budově plné policajtů není zrovna bezpečné. Mergh proto svlékl hadry, co měl na sobě, a oblékl si uniformu, která visela u okna. Zřejmě to byla policistova náhradní. Pak mu odepnul pásek s obuškem a připevnil si jej kolem svého pasu. Když si nasadil služební čepici a uviděl svůj odraz ve skle kancelářské skříně, málem se rozchechtal.

Mergh získal obušek

Obušek

Pěstní souboj: +2

Nakonec omráčeného policistu odtáhl za závěs, kde jej schoval před zraky případných příchozích. Teď mohl konečně otevřít dveře a vstoupit do místnosti, odkud se ozýval hlas.

- Mergh vstoupí do místnosti: 43

25

„Jsem programátor,“ začal Mergh svůj nepříliš pravdivý příběh, „teda, abych řekl pravdu, jsem vlastně tak trochu hacker. Ale nedělal jsem nic špatného,“ rychle dodal.

„Když jste nedělal nic špatného, proč vás zavřeli?“

„Protože jsem objevil něco, co se jim nehodilo.“

„A to?“

„Důkazy o korupci. Zjistil jsem, že policie pustila jednoho z bossů Syndikátu.“

„Vážně? Můžete to dokázat?“

„Právě že můžu. Proto mě zavřeli.“

„No dobře, ale to vám taky nemusím věřit.“

„Schovejte mě tady a já vám pak v systému ukážu důkaz.“

Dveře kanceláře se rozletěly. Ozvaly se těžké kroky.

„Co se děje, pánové?“ zeptala se úřednice, zatímco Mergh seděl na zemi za stolem.

„No,“ přichozí nejistě začal, „já vás nechci děsit. Jen... Utekl nám vězeň, tak to tu prohledáváme.“

„Vězeň? Vážně? Je nebezpečný?“

„No, to je, ale nebojte se, budeme tady v chodbě. Kdyby něco, stačí zavolat.“

„Dobře, děkuji.“

Policista odešel.

„Díky,“ zašeptal Mergh.

„Ještě neděkujte. Teď chci ty důkazy, jinak volám!“

„Tak takhle, nevím, jestli si rozumíme. Na důkazy o korupci se odtud samozřejmě nedostanu.“

„To je hodně laciná výmluva! Slíbil jste mi důkazy, chci důkazy!“

„To není výmluva. Můžu vám ukázat nepřímý důkaz, co vás určitě přesvědčí, co vy na to?“

„No tak pokud mě přesvědčí...“

„Každý vězeň má právo na spravedlivý proces, je to tak?“

„Jistě.“

„Pokud se mu nedostane, znamená to nějakou černotu, je to tak?“

„Ano.“

„Dobře. Stačí vám, když vám ukážu ve složce, že jsem vězeň, kterého poslali do Udaru bez soudu?“

„Stačí.“

„Tak mě, prosím, pusťte k počítači.“

- Mergh si sedne k počítači: 39

26

Mergh obložil panel pro otisk dlaně magnetanem, odstoupil, aby magnetismus neovlivnil baterku, a pak na kameny zasvítí.

Panel se rozsvítil, zablikal a zhasnul. Mergh zajásal, zhasnul baterku a pokusil se otevřít dveře. Nápad to byl dobrý, ale nefungoval. Zkratovaný panel pouze vypnul jeho funkci, ale zámek neodblokoval.

- [Pokračuj na: 21](#)

27

Byl to těžký souboj, ale Mergh nakonec vyhrál. Policista dostal takovou spoustu ran, že to jeho tělo prostě vzdalo. Těžko říct, zda byl omráčený, v kómatu, nebo mrtvý.

V Merghově mysli se probudily chvilkové výčitky svědomí, když si uvědomil, že tohle nebylo nutné. Ale rychle je zaplašil. Byl přece člen Syndikátu. Má na svědomí víc, než jednoho mrtvého. On sám samozřejmě jen hackoval, ale pro organizaci, která zabíjela lidi denně. Jediný rozdíl byl v tom, že teď oběť viděl na vlastní oči. „A vůbec,“ řekl si, „je to policajt. Znal riziko, do kterého šel.“

Ačkoliv stále trochu nejistý, chytil policistu pod rameny a jal se jej táhnout do kanceláře, z níž evidentně vyšel. Tam jej položil pod stůl, aby nebyl ode dveří vidět, a svléknul mu uniformu.

Neváhal, svlékl svůj vězeňský mundúr a vyměnil jej za uniformu. Připadal si opravdu směšně, ale tohle byla jeho cesta na svobodu. Tedy, přesněji řečeno, půlka cesty na svobodu. Teď ještě hesla a intranet. Sedl si k počítači. S úsměvem si všimnul, že vedle počítače leží nanokit. Shrábnul jej ze stolu a strčil si jej do náprsní kapsy.

Mergh získává nanokit s dvěma dávkami

Nanokit:

Při použití doplňuje Zdraví na maximum.

- [Mergh použije počítač: 10](#)

28

Mergh vyšel schody nahoru. Ocítl se v chodbě, která vypadala mnohem méně zanedbaně, než ta, z níž přišel. Tady by snad mohly být i nějaké kanceláře s počítači. Schody ale vedou ještě dál. Svrchu, zdálo se, svítilo denní světlo.

Co Mergh udělá?

- [Zkusí otevřít některé z dveří na chodbě: 4](#)
- [Půjde po schodech nahoru: 19](#)
- [Půjde za roh na konec chodby: 29](#)

29

Za rohem chodba pokračovala ještě několik desítek metrů. V oprýskaných stěnách se rýsovaly troje dveře. Jedny z nich, po pravé straně, byly pootevřené. Mergh k nim potichu přišel a nahlédl dovnitř.

Koukal do maličké kanceláře, kam se vešel stěží jeden stůl a zaprášený kabinet. Počítač zde zřejmě nebyl.

Co Mergh udělá?

- [Vejde dovnitř a místnost prohledá: 14](#)
- [Zkusí otevřít jiné dveře: 6](#)

30

Cesta na prefekturu probíhala bez problému. Zřejmě se tu neznali všichni tak dobře, aby jim přišla neznámá osoba v uniformě podezřelá.

Mergh vešel do dveří prefektury. Seděli v ní tři strážníci.

„Seržante,“ oslovil ho jeden z nich, „kde se tady berete? Nikdo nám neřekl, že nám sem někoho přeložili. A co se vám stalo? Vypadáte, jak kdyby vás kopnul kůň.“

Nate, vemte si tohle,“ podal Merghovi nanokit. Mergh poděkoval, ale nanokit nepoužil.

„To ho nepoužijete? Nemáte rád jehly, co? Půjčte to sem, já vám to střelím,“ policista vstal, vzal z jeho ruky nanokit, který mu před chvílí podal, a zabodnul mu jehlu do svalů.

Merghovi se udělalo nevolno, ale to během pár sekund odeznělo. Cítil, jak se jeho zranění uzdravují.

Merghovo Zdraví je doplněno na maximum.

„Lepší, ne?“ usmál se na něj policista, podle hodnosti desátník, „tak, co vás k nám přivádí? Vlastně ne, jenom mi řekněte jméno a služební číslo a my si vás najdeme.“

„Seržant Thornton,“ odpověděl Mergh první jméno, co ho napadlo, „poslali mě k vám na pozorování.“

„Pozorování?“ divil se desátník, „co chcete u nás pozorovat?“

„Služební postupy, a tak.“

„V počítači nic není,“ ozval se strážník, který seděl u monitoru, „žádný přeložení, žádné Thornton.“

„Můžete mi říct svoje služební číslo?“ zeptal se desátník, nyní již s jistou dávkou podezření.

„153,“ vyrazil ze sebe Mergh.

„To je nějak málo, ne? Služební čísla mají obvykle čtyři číslice.“

„No jasně. Před tím je nula, jakože 0153.“

„Jo tak. Rotte, zadej to tam.“

Strážník naťukal číslo do počítače. „Jo, to číslo tady je,“ řekl po chvíli, „ale žádné Thornton. Číslo patří poručíku Knoxovi.“

„To jsou kreténi!“ naoko se rozčílil Mergh, „to je prostě neskutečný! Jak chtěj chytat zločince, když neumějí ani správně napsat jedno číslo?!“

„Nevím, jestli vám zcela rozumím,“ zmateně zareagoval desátník.

„Poručík Knox je můj kolega z okrsku! Kámoš! Ti kreténi museli přehodit čísla! Ukažte mi to, kdo to má v systému na starost?“

„Nějaká Elena Rakvická.“

„No jasný, Elena, to je taková kráva!“

„Víte co?“ rozhodl se desátník, „já pošlu tadyhle Rotta nahoru k šéfovi, ať se ho zeptá. Zatím se tady posadte, svobodník vám uvaří čaj a počkáme, až co nám pošlou.“

Rott se zvedl od počítače a vyrazil ven ze dveří.

„Výborně,“ pomyslel si Mergh, „o jednoho míň.“

Rozhlédl se po místnosti. Všiml si pistole na kabinetu. Prudce vstal a skočil k ní. Jenže desátník to čekal.

Renegát z Udaru: Cyberpunková gamebook

„Já to věděl!“ prohlásil a strhnul uprchlíka na stranu, „já věděl, že tady něco smrdí! Co seš zač?!”

Mergh ale neměl nejmenší chuť odpovídat. Kopnutím překotil kabinet, takže pistole zmizela v rohu místnosti dřív, než ji stačil chytit svobodník.

Mergh musí svést pěstní souboj s dvěma policisty najednou.

Dva policisté

Pěstní souboj: 8

Zdraví: 5

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 boj skončil?

- Mergh vyhrál: 171
- [Mergh prohrál: 13](#)

31

Dveře kartotéky byly odemčené. Mergh vstoupil dovnitř a ocitl se v malinké místnůstce, plné polic a zásuvek s popisky, úplně jako z nějakého historického filmu z 20. století. Očima přelétl nápisy na zásuvkách, až se zastavil u jedné s popisem: „Syndikát-agenti“.

Co Mergh udělá?

- [Otevře zásuvku: 7](#)
- [Vyjde do chodby a půjde nahoru po schodech: 28](#)
- Vyjde do chodby a bude jí pokračovat dál: 38

32

Mergh odstoupil ode dveří a čekal.

Netrvalo dlouho a v zámku zachrastil klíč. Dovnitř vešel starší upracovaný muž. Kotelník.

„Co tady, sakra, děláte?“ zeptal se zmateně a podrážděně, „policajt a v kotelně? Vždyť si umažete ručičky, vaše blahorodí!“

Co Mergh udělá?

- Řekne kotelníkovi pravdu: 51
- Bude hrát roli policisty: 62
- Zaútočí na kotelníka: 77

33

Když těžkooděnci vtrhli do kanceláře, naskytnul se jim velmi ošklivý pohled.

Úřednice ležela na zemi v kaluži krve a uprchlík se ji snažil odtáhnout za stůl. Co chtěl dělat s kaluží krve uprostřed místnosti, to už se asi nikdo nedozví. Nicméně, za tuhle vraždu si tu kulku do hlavy zasloužil.

34

Mergh se díval pobaveně na zajatce.

„Jo tak ty nic nevíš, říkáš?“ přiblížil se k němu.

Zajatec se schoulil na židli, jak očekával ránu. Něco v Merghově nitru si to děsně užívalo. Soucit s mučeným zajatcem byl ale větší.

„Hej, seržante,“ zakřičel do vedlejší místnosti, jakoby na jeho uživatele, který teď ležel omráčený za závěsem, „kvůli tomuhle jsi mě volal? Vždyť je to troska!“

Zajatec zvedl oči k domnělému policistovi: „Vy... vy mi neublížíte?“

„Trosky nebiju,“ zašklebil se Mergh a odešel z místnosti zpět do kanceláře. Pečlivě za sebou zavřel dveře. Cítil, že jeho herecký výkon byl přesvědčivý. V klidu si proto sedl ke stolu a upřel zraky do monitoru.

- [Pokračuj: 10](#)

35

Mergh vešel do pootevřených dveří. Stál v obyčejné kanceláři. Nikdo tu nebyl, ačkoliv skutečnost, že dveře nebyly zamčeny, naznačovala, že někdo může každou chvíli přijít. Mergh se proto neodvážil rozsvítit hlavní světlo a použil pouze baterku, kterou našel ve skladu.

Na stole stál monitor, ale to bylo vše. Počítač si zřejmě uživatel odnesl s sebou.

V místnosti jinak nebylo nic zajímavého k vidění, jen dveře s popisem „kartotéka“. Ty Mergha lákaly. Na druhou stranu, hrozilo, že každou chvíli někdo může přijít.

Co Mergh udělá?

- [Pokusí se otevřít dveře kartotéky: 31](#)
- [Vyjde do chodby a půjde nahoru po schodech: 28](#)
- Vyjde do chodby a bude jí pokračovat dál: 38

36

Mergh co nejtíšeji vyšel několik posledních schodů a za zády policisty, nadávajícího na nedostatečnou rychlost tisku, se vydal chodbou opačným směrem, než kterým policista přišel.

Mergh musí podstoupit zkoušku obratnosti, zda se mu podařilo proplížit, aniž by byl spatřen.

Použitá vlastnost je: Hacking

Obtížnost je: 8

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

Jak zkouška dopadla?

- [Úspěchem: 23](#)
- [Neúspěchem: 8](#)