

POUŤ TRENÉROVA

část C

CESTA DO ÚTROB STŘÍBRNÉ HORY

Navrátiv se domů

Den potom, co se Ash dočkal svého pravého trenérského průkazu, využil vrtulník, který létal dvakrát týdně mezi Indigovou plošinou a necelých 10 km vzdušnou čarou vzdáleným městem Pewterem, které bylo k Indigové plošině nejbližší. Sám sice mohl letět na svém Charizardovi tak, jako běžně z obtížně přístupné Indigové plošiny létají starší trenéři, ale aby doprovodil domů Kerela, využil vrtulníku. Jeho let byl zdarma, protože trenéři získavší registraci mohou projednou letět bezplatně, aby se rychleji dostali domů, ostatní ovšem museli poměrně hodně platit. Tato doprava byla určena kromě zásobování pro přepravu diváků a návštěvníků Indigové plošiny z řad netrenérů a také začínajících trenérů, jimž však byla povolena jen cesta zpět. Nebylo-li to třeba, nelétalo se s méně než dvěma cestujícími, ale nějací zájemci o let se téměř pokaždé našli.

Za Kerela musel Ash zaplatit, avšak příspěvek vyplacený mu po získání registrace byl poměrně vysoký, takže si to mohl dovolit. Létalo se v odpoledních hodinách, protože Ash přespál v Pewteru u Versinových a dalšího dne časně ráno se vydal k domovu.

V Pallettu už samozřejmě všichni známí věděli, že Ash dosáhl svého důležitého úspěchu a doma mu byla přichystána menší oslava, jíž se zúčastnil i profesor Oak.

Během dalších několika dnů Ash hlavně odpočíval. Měl za sebou třicetidenní putování, takže si to plně zasloužil. To trvalo od středy, kdy dorazil, až do neděle.

V pondělí ráno se pustil do pořádného tréninku v Oakově výzkumném areálu, kde byla spousta pokémonů, s nimiž mohl trenér s dovolením profesora zápasit. Ashovi šlo hlavně o vytrénování Laprase, kterého teď přijal za plnohodnotného člena své bojové skupiny.

Po návratu však nebyla veškerá Ashova činnost jen o odpočinku a tréninku. Cítil v sobě povinnost pojmenovat vedoucího Raketáky - obzvlášť, když pokémonní liga asi ani netuší, že tento šéfuje jednomu ze stadionů.

Ash sice hned, jak dorazil, převyprávěl všechny své zážitky z první trenérské cesty, ale o spojení vedoucího viridiánského stadionu s Raketáky se nezmínil. Trochu s tím váhal, protože ho Giovanni přeci jen porazil, a potom by jej trenér neměl udávat. Trvalo přes dva týdny, než se Ash svěřil Oakovi se svým poznatkem.

Profesora Oaka to zarazilo.

Řekl: „Rozhodně to musíš oznámit. Zavoláme Lancovi, ať o víkendu přijde, že je to důležité. Když něco řekneš jemu, nic neriskuješ. Na Lance si jen tak někdo netroufne.“

Ash, protože se s Lancem setkal, což Oak dobře věděl, to považoval za dobré řešení. Toho dne byl pátek; zítra měl Lance volno, a tak slíbil, že se ráno zastaví.

V osm hodin téměř na minutu přesně zaklepal Lance na dveře kanceláře v pallettské laboratoři, kde na něj čekali Oak a Ash.

Když se vzájemně pozdravili, otevřel Oak téma Raket'áků.

Lance vyprávěl, jaké s nimi mají problémy a Ash se zdráhal něco konkrétního říct. Velmi rychle se však Lance dostal k nedávnému incidentu v Saffronu, kde si Raket'áci dovolili uzavřít celé město. Že prý k vyhnání raket'áků pomohl nějaký mladý trenér. To Ashovo mlčení přerušilo. Řekl, že ten mladý trenér byl on, a hlavně identifikoval Giovanniho, leadra viridianského stadionu, jako šéfa Raket'áků; zároveň však pravil, že jím byl poražen, a tak by o něm měl mlčet.

Lance na to však řekl, že na něj sám zatlačí a něco z něho dostane. Určitě, že už nebude dělat vedoucího ligového stadionu a s trochou štěstí se ho i podaří dostat do vězení. Ash že se prý nemusí bát, protože kdyby mu chtěl Giovanni něco provést, bylo by poměrně jasné, kdo za tím byl a on to moc dobře ví.

Letní zážitky

Blížilo se léto a na něj Ash plánoval pořádně dlouhé prázdniny. Chystal se na tříměsíční putování po celém Kantu, během něhož chtěl navštívit své přátele a také místa, na něž se nepodíval při trenérské cestě. Jako správný systematik měl svou cestu naplánovanou, ale jen těžko mohl přesně odhadnout, jak dlouho se kde zdrží; rozhodl se tedy, že jako první navštíví místa, která nezná, a cestou se staví u Kerela, Billa a Miranie, dále měl vizi, co bude následovat, pokud bude čas. Po prázdninách jej, jako každého trenéra, čekalo ještě dokončení školy, takže stálo za to si prázdniny užít.

Termin, kterého jsme ještě nezmínili, byl z Celadonu. Měl podobný nápad jako Ash, vlastně se na něj vzájemně přivedli, a tak se domluvili, že si dají sraz kolem 1. srpna v Saffronu; oba 28.7. zatelefonují profesoru Oakovi, kde jsou a kdy by mohli do Saffronu dorazit, a díky tomu se potkají. Pak se samozřejmě uvidí také po prázdninách, protože oba určitě plánují jít na velký turnaj v Indigové plošině konaný každoročně první víkend po 10.10. a oba se také zúčastní Turnaje nově registrovaných trenérů, na němž vždy první listopadový víkend zápasí trenéři, kteří během posledního roku získali registraci; za pozdního podzimu, zimy a počátku jara bývá takzvaných registrantů velmi málo zejména kvůli špatnému počasí; aby jich nebylo málo i v říjnu, mohou si v říjnu registrovaní vybrat, zda se budou účastnit začátečnického zápasu ještě toho roku, nebo až příští podzim.

Jak se Ash rozhodl, tak i učinil. 3. června ráno vyrazil přes Viridian do Pewteru. Ve Viridianu si všimnul, že stadion je dočasně mimo provoz, pokud jde o ligové zápasy. Ash už od Oaka, kterému to sdělil Lance, věděl, že Giovanni byl Lancem poražen, obviněn a s okamžitou platností zbaven vedení viridianského stadionu; bohužel proti němu nebyl dostatek přímých důkazů, což mu umožnilo zmizet a skrývat se. Nepříjemným důsledkem Giovanniho okamžitého odvolání a útěku bylo, že stadion ve Viridianu neměl už 3 týdny vedoucího, poněvadž Giovanni neměl připraveného žádného náhradníka a žádný trenér neměl okamžitě zájem; stálí trenéři v Indigové plošině byli zrovna jen 4, takže nebylo možné ani pověřit dočasným vedením stadionu jednoho z nich.

V Pewteru a okolí Ash pár dní pobyl a potom se vydal zvolna Měsíční horou do Ceruleanu a k Billově domku. Bill a Maria Restenovi ho uvítali a rádi si poslechli jeho zážitky z cesty. Zde Ash opět strávil nějaký čas; každý den chodil do hor, kde objevoval stále nové stezky a zákoutí.

Potom, co Restenovy opustil, zamířil přes Cerulean ke Skalnímu tunelu, ale ještě před ním odbočil na cestu podél divoké řeky tekoucí k vodní elektrárně dodávající energii většině Kanta.

Toto byla nejstarší kantská elektrárna, ovšem od doby svého vzniku byla náležitě zmodernizována a dnes má více než trojnásobný výkon než tehdy. Pro případ nutnosti je vybavena i spalovnou uhlí, která může nahradit část vodní energie; z elektrárny vedou několikery samostatné dráty do různých rozvodů, které se mohou vzájemně zastoupit. V Kantu je dále několik větrných elektráren, jedna pohotovostní tepelná a malá vodní elektrárna ve Viridianu. Elektrárna na Východní řece je ovšem výrazně největší stavbou svého druhu v celém Kantu a v případě úplného výpadku nemůže být plnohodnotně nahrazena.

Jedná se o areál vskutku monumentální. Jednou denně nebo po objednání větší skupiny je možné zúčastnit se exkurze ukazující celý komplex. Tomu nešlo jen tak odolat, a proto se Ash rozhodl přečkat noc, která bude nepochybně teplá a snad i beze srážek, venku. V jednu hodinu odpolední se pak vydal na prohlídku, která trvala dvě a půl hodiny.

Po prohlídce to vzal nejkratší cestou Skalním tunelem do města Landeveru, kde doufal, že přespí u Miranie doma. To se mu splnilo; Grünovi ho přijali a on se mohl během příštích tří dnů vesele pohybovat ve Skalním tunelu, Landeveru a okolí.

Z pokécentra v Landeveru napadlo Ashe zatelefonovat kromě mámy i profesoru Oakovi. To se pak nestačil divit! Od Oaka se totiž dozvěděl, že stadion ve Viridianu už má nového vedoucího. A tím byl jmenován Garry! Ashovi se tomu nechtělo věřit, ale nepochybně to tak bylo: Garry trenérem stadionu! A ještě k tomu v jeho věku!

Ash mu to ale rozhodně nezáviděl; nijak netoužil být uvázaný u stadionu, a navíc neměl tendenci předhánět se s Garrym v tom, kdo čeho dosáhne.

Opustiv Landever zamířil Ash na jih - po cestě vedoucí nejprve k moři a následně podél něj do Fuchsie; ta je dlouhá 16 km a Ash po ní dosud nešel.

Ve Fuchsii Ash pár dní trénoval vydýchávaje informaci o Garryho nové práci. Věděl, že ho musí navštívit, a proto se z Fuchsie vydal na Laprasově hřbetě do Pallettu, tam jen pozdravil a ještě večer vykročil k Viridianu. Když dorazil na stadion a Garry jej uviděl, nebyl Garry moc překvapen; očekával ho.

Zatímco Ash trénoval svoje pokémony a kochal se krásnou krajinou Kanta, Garry chytal, takže měl sbírku různých druhů. Oba považovali ten svůj způsob za lepší a každý také chtěl dosáhnout něčeho jiného. Ani Garry však zase příliš nelenil, pokud jde o trénink hlavní sestavy, a to hlavně kvůli podzimnímu „turnaji nováčků“, mezi něž tento šéf stadionu stále ještě patřil. Garry měl mít své pokémony pro ligové zápasy v levelovém rozpětí 50 - 64, ale asi že Lize pomohl a rychle nastoupil na toto místo, dovolili mu, když se jedná o poslední stadion, upustit od typového omezení a mít pokémony rozličné, ovšem s tím, že u všech se muselo jednat o vyšší než první vývojový stupeň, nejlépe stupeň 3., takže byly vyloučeny druhy bez vývoje.

Pochopitelně si Ash s Garrym dal zápas. Vyhrál, a to i proto, že jeho pokémoni měli o něco vyšší úroveň než ti Garryho.

Když nadešel čas Ashova setkání s Terminem, vypadala po dvouměsíční zábavě v celém širém Kantu Ashova sestava takto:

Raichu 1.90, Sandslash 1.81, Charizard 1.77, Venusaur 1.75, Espeon 1.75, Snorlax 1.75, Blastoise 1.75, Pidgeot 1.74, Houndoom 1.74, Articuno 1.74, Lapras 1.68.

Je pravda, že úroveň jeho pokémonů již zdaleka nerostly jako na trenérské cestě, ale to bylo dáno tím, že méně zápasil - výrazně ubylo jeho zápasů hlavně s jinými trenéry; navíc růst úrovně pokémonů je závislý i na levelech soupeřů a ty - ať už v případě divokých či trénovaných trenéry z těch, na něž člověk většinou narazil - se těm Ashovým stále více vzdalovaly; úrovněvý růst na vyšších levelech je navíc čím dál pomalejší i při zápasení s rovnocennými soupeři. Na druhou stranu se díky správnému nasazování pokémonů při tréninku na divokých pokémonech začali členové Ashovy sestavy sobě vzájemně přibližovat.

Termin na tom byl podobně:

Charizard 1.92, Xatu 1.80, Dragonite 1.79, Meganium 1.77, Beedrill 1.74, Octillery 1.74, Primeape 1.74, Electrabuzz 1.73, Pidgeot 1.72, Kabutops 1.72, Donphan 1.58, Tauros 1.21.

Setkali se v Saffronu a na plácku na okraji města blíže Ceruleanu si dali řádný vzájemný zápas na 6 versus 6 pokémonů.

Oba si připravili pokébalu a začalo se:

„Blastoisi, volím si tebe!" zvolal Ash.

„Octillery, jdi na to!" vyřkl v téměř stejnou chvíli Termin.

Pokédexy obou zahlásily informace o úrovních protivníky vyslaných pokémonů a kluci pokračovali v udělování pokynů:

„Blastoisi, hydro pumpu!" děl Ash.

„Octillery, psychický paprsek!" zvolal Termin.

Hydro pumpa měla kvůli vodnímu typu Octilleryho sílu jen 60, zatímco psychický paprsek 65. Termin měl však pro druhé kolo připraveného něco jiného:

„Octillery, hyperpaprsek!"

Potom, co Octillery jedno kolo odpočíval, rozhodl Ash takto:

„Blastoisi, Protect!"

Blastoise se kvapně schoval do svého pevného krunýře. Ashův předpoklad, že Termin nechá Octilleryho opět použít hyperpaprsek, byl správný; Blastoisovi v obranné poloze v krunýři hyperpaprsek nic neudělal, ale Octillery musel přesto čekat další kolo, kdy Blastoise mohl útočit hydro pumpou.

Termin, nechtěje nic riskovat, se vrátil k psychickému paprsku, ale ztrátu už nedohnal a Blastoise vyhrál.

„Electrabuzzi, do boje!" vynesl Termin elektrického Electrabuzze 1.73.

„Electrabuzzi, mohutný záblesk!" - \

„Blastoisi, hydro pumpu!" - Zvolali trenéři.

Electrabuzz měl vyšší rychlost a jeden mohutný záblesk na dorážení Blastoise bohatě stačil. Teď si volil Ash:

„Sandslashi, do boje!"

„Sandslashi, zemětřesení!" - \

„Electrabuzzi, hbitý útok!" - Zazněly pokyny trenérů.

Sandlash byl na levelu 81. Elektrický Electrabuzz neměl proti jeho zemětřesení téměř žádnou šanci a Ash opět vedl.

„Dragonite, volím si tebe!" rozhodl se Termin.

„Dragonite, Outrage!" - \

„Sandslashi, písečnou bouři!" - Zadali trenéři.

Dračí - létající Dragonite byl na levelu 79. Sandlash se po zavedení písečné bouře dal na bič, protože na Dragonita nepůsobily zemní útoky. Dragonite se štěstím vyhrál a písečná bouře pokračovala.

„Snorlaxi, teď ty!" zvolil nyní Ash.

Snorlax byl na levelu 75.

„Snorlaxi, úder tělem!" - \

„Dragonite, bleskovou vlnu!" - Zvolali trenéři.

Tento Terminův krok Ash čekal, a proto zvolil útok, jímž mohl Snorlax Dragonita okamžitě porazit; to se mu sice podařilo již v prvním kole, ale máje nižší rychlost byl Dragonitovou bleskovou vlnou paralyzován.

„Primeape, jsi na řadě!" zněla další Terminova volba.

Bojový Primeape byl na levelu 74. To pro paralyzovaného Snorlaxe vůbec nevypadalo dobře.

„Primeape, křížový úder!" - \

„Snorlaxi, úder tělem!" - Rozhodli trenéři.

Snorlax si sice zkusil pomoci obnovením s pomocí Restu a následným použitím útoku Snore, ale

nestačilo mu to, aby Primeapa porazil. Ten zápas neopustil ani paralyzován.

„Charizarde, jdi na to!" byl další Ashův pokyn.

„Charizarde, vzdušné dělo!" - \

„Primeape, seismický hod!" - Zadali teď trenéři svým pokémonům.

Ashův Charizard 1.77 již uměl vzdušné dělo - velmi silný a také přesný útok, který má sílu 100 a vysokou šanci na kritický zásah. Jelikož měl Charizard navíc vyšší rychlost, nemohlo už na seismický hod ze strany Primeapa dojít.

Termin se na znatelně dlouhou dobu zamyslel a potom zvolal:

„Charizarde, volím si tebe!"

„Charizard, level 92," zaznělo hlášení Ashova pokédexu.

„Charizarde, vzdušné dělo!" zvolal ještě Termin.

„Charizarde, pokračuj ve vzdušném děle!" velel Ash.

Ashův Charizard tento boj mohl vyhrát, kdyby měl hodně štěstí, ale silný Charizard Terminův nenechal nic náhodě. Jeho vzdušné dělo bylo evidentně preciznější a rozdíl 15 úrovní je i na tomto levelu poměrně dost znatelný. Dalšího pokémona si musel zvolit Ash a byl jeho předposlední.

Ash neváhal. Termin zřejmě kalkuloval s tím, aby nebyl předvídatelný, že na posledním místě vynese svého nejsilnějšího pokémona a s podobnou myšlenkou Ash určil:

„Raichue, volím si tebe!"

„Raichue, bleskový útok!" - \

„Charizarde, svatý oheň!" - Vedli trenéři své pokémony.

Ashův Raichu byl na levelu 90, takže nijak znatelně za Terminovým Charizardem nezaostával. Na Raichuovi i Charizardovi bylo znát, že se jedná o skvěle vytrénované pokémony s velkým bojovým nadáním, a tak byl tento souboj pro náhodné diváky podobně strhující podívanou jako předchozí duel dvou Charizardů.

Již jsme několikrát řekli, že bleskový útok je poměrně nepřesný. Raichu ve snaze Charizarda co nejrychleji dorazit trochu se unáhlil a Charizard se mistrným manévrem jeho úderu vyhnul, načež se zvládnul stabilizovat a vpálit do soupeře svatý oheň. Raichu se sotva oklepal a zatímco se Charizard chystal na svůj druhý úder, vyslal již přesný bleskový útok rovnou do Charizarda. Ten se z výšky, v níž se v tu chvíli pohyboval, zřítíl na zem nejspíše schopný v boji pokračovat. Termin si musel zvolit posledního pokémona, což byl proti Ashově Raichuovi a následně ještě jednomu pokémonovi poměrně tvrdý oříšek.

Zamyslel se však jen krátce, očekávav prve, že Ashovou volbou proti jeho Charizardovi bude Raichu.

„Meganiume, je to na tobě!" zvolal.

Jeho travní Meganium byl na 77. úrovni.

„Meganiume, jarní sílu!" - \

„Raichue, bleskovou vlnu!" - Zněly první pokyny trenérů v tomto dílčím souboji.

Meganium byl paralyzován, Raichu však proti němu mohl se standardní efektivitou používat nanejvýš Swift, a to bylo málo, navíc se Meganium uměl obnovovat a, protože Meganium po zavedení jarní síly přešel na úder tělem, byl Raichu brzy také paralyzován; navíc jarní síla je hmyzí - takže fyzický - útok podobného druhu jako písečná bouře, navíc s úderem síly 100 při zavedení, odolnost proti jehož dlouhodobému efektu mají pokémoni typů hmyzího a travního.

Meganium tak Raichua porazil a stav zápasu se posunul na 5:5.

„Pidgeote, doraž ho!" zvolal Ash a z pokébalu vyletěl jeho Pidgeot, level 74.

„Pidgeote, létavý útok!" - \

„Meganiume, jarní sílu!" - Zadali trenéři svým pokémonům.

Terminovi nijak nevadilo, že jarní síla při svém zavedení Pidgeota nezasáhla, protože tento měl vyšší rychlost. Její efekt působil i na vysoko vzletěvšího pokémona. Meganium se pak ještě pokusil použít úder tělem, následně se mu podařilo obnovení se Syntézou, i ten úder tělem se mu nakonec povedl, ale porazit Pidgeota prostě nedokázal.

„Bylo to těsný," řekl Ash, když Terminovi po zápase podával ruku.

„Jsem vlastně rád, že jsi vyhrál. Přece tě nemůžu skoro pořád porážet, ne?" pravil Termin.

Potom se oba vydali k Terminovu bytu v Celadonu. Pobýli spolu tři dny, dali si ještě odvetu, kterou vyhrál pro změnu Termin, a nakonec se rozešli, aby se do konce srpna na cestách po Kantu připravovali na podzimní klání nově registrovaných trenérů.

V pondělí 4. září se Ash vrátil domů. Musel se brzy začít učit, protože do 3 let bude muset složit zkoušky na úrovni 6. ročníku školy. Plánoval, že s tím nebude spěchat, ale dvě ze tří zkoušek chtěl udělat ještě během zrovna začínajícího školního roku a půjde-li to, tak i tu třetí. Zatím však pro něj byl hlavní trénink na Turnaj nově registrovaných trenérů. Ten měl být za dva měsíce.

Devět dnů po Ashově příchodu zpátky do Pallettu mu navíc přibyla další posila do party - byl jí Butterfree, který se mu vrátil na levelu 43. Měl ještě trochu času, aby ho vytrénoval na takovou úroveň, s níž bude v turnaji silnou součástí jeho týmu.

Od Butterfreeho návratu přešel téměř přesně měsíc a konala se jedna z největších slavností Pokésvěta. Když v sobotu a v neděli probíhala vyřazovací část turnaje, předcházely jí od pondělí do čtvrtka boje ve skupinách, z nichž ze 30 trenérů, kteří byli z těch nejlepších, již se chtěli turnaje zúčastnit, postupovalo 24, kteří měli jasné pořadí získané ve skupinách, jež ovšem určovalo jen to, jak silného soupeře dále dostanou. Vyřazovací část měla 5 kol, během nichž vypadlo nejprve 12 trenérů, pak dalších 6, potom 3 a následně se prozatím 2. a 3. utkali o 3. místo, aby vítěz postoupil do finálového boje s prozatím 1. trenérem, který byl buď vítězem bojů ve skupinách, nebo tohoto vítěze porazil.

Všichni účastníci turnaje získávají finanční odměnu a upomínku na účast v turnaji, první 3 z vyřazovacího boje jsou při závěrečném ceremoniálu vyznamenáni medailí a každý z nich získává krásnou a hodnotnou trofej; prvních 6 z boje ve skupinách získá trofeje menší, ale, zvláště pokud se nedostanou na první 3 místa, také krásné.

K výsledkům se přistupovává tak, že vítězem vlastně není jen ten, kdo vyhrál vyřazovací boj, ale také vyhravší skupiny a nejoceňovanější bývá úspěch na obou stupních; pokud se ovšem někomu podaří vyhrát s původně nevalným výsledkem, bývá to diváky považováno také za krásné, a oni tím navíc bývají překvapeni.

Zápasy ve skupinách probíhají na dvě kola. V prvním kole jsou trenéři rozděleni do 6 skupin po 5; jelikož v rámci skupin zápasí každý s každým, čekají všechny z trenérů 4 zápasy, na každou skupinu připadá 10 zápasů, což znamená, že celkový počet zápasů 1. kola je 60. To není možné stihnout během jednoho dne, a proto jsou zápasy 1. kola rozděleny do dnů dvou, z nichž první den střídavě nastupují skupiny 1 - 3 a druhý den skupiny 4 - 6. Přirazení trenérů do skupin je určeno losem.

Za výhru ve veskupinovém zápase je trenérovi vždy připsán bod. Pokud dojde k remíze, získávají oba trenéři půl bodu, což je ovšem nevýhodné, neboť se jedná o jev i jinak vzácný, a navíc si na něj dávají trenéři v turnaji docela pozor, takže nerozhodný výsledek se nakonec téměř jistě projeví jako prohra obou; v případě stejného výsledného počtu bodů pak určí vzájemné pořadí těchto trenérů nový vzájemný zápas v závěru dne, avšak ten má vliv výhradně na toto jejich vzájemné pořadí a ve vztahu k ostatním trenérům zůstává jejich výsledek stejný. Pokud vzájemný zápas dvou trenérů nerozhodně nedopadne, ale oni i tak získají stejný výsledný počet bodů, rozhoduje ve všech případech o vítězství tento jejich zápas a žádné opakování se již nekoná.

Takto se tedy získá pořadí trenérů ve skupinách 1. kola a trenéři jsou pro 2. kolo rozděleni do nových skupin. Ti, kdo skončili na 5. místě, jsou ovšem vyškrtnuti a pokud se chtějí zúčastnit i příštího velkého turnaje, musí se znovu kvalifikovat; na jejich místa tak mohou nastoupit noví účastníci; o systému, jakým to probíhá, ještě bude řeč.

Skupiny 2. kola jsou již řazeny podle toho, jak se trenéři umístili v kole 1.; jejich pořadí z 1. kola zde nelze změnit, ale určuje se vzájemné pořadí prve prvních, druhých, třetích a čtvrtých; do

společných skupin jsou totiž zařazeni vždy trenéři, kteří se v 1. kole umístili na stejném místě. Skupiny jsou proto 4 a v každé je 6 trenérů, kteří spolu dosud na daném turnaji nezápasili. Můžeme si opět spočítat, že protože každý trenér zápasí s každým ve své skupině, utká se každý jeden z trenérů ve 2. kole 5krát, zápasů v každé skupině bude 15 a dohromady se jich tedy, opět ve dvou dnech, uskuteční zase 60.

Po 2. kole máme pořadí všech 24 postoupivších, podle nějž jsou tito rozděleni k již zmíněným zápasům vyřazovací části.

Boje ve skupinách se vždycky konají od pondělí do čtvrtka s tím, že v pondělí je 1. kolo skupin 1 - 3, v úterý skupin 4 - 6, ve středu druhé kolo prvních a druhých a ve čtvrtek třetích a čtvrtých. Na každý zápas je 30 minut, což většinou stačí i na přestávku, ale stává se, že se program celého dne trošku posune vinou většího počtu delších zápasů. V případě, že se zápas protáhne, je přestávka alespoň 3 minuty. Boje tedy, pokud vše vychází, trvají 15 hodin; první trenéři nastupují v 7:00 a poslední ve 21:30. Jednotlivé skupiny se střídají, takže každý trenér má poměrně dost času na odpočinek a osvěžení svých pokémonů.

V pátek je volný den ve znamení odpočinku trenérů, seznamování se hlavně s těmi nejlepšími, předávání cen všem, kdo byli členy 1. skupiny 2. kola, takže prvním šesti, hlavně však zábavy všeho druhu.

V sobotu začíná vyřazovací část. Každý, kdo nevypadne, ten den zápasí dvakrát; začíná se opět v 7:00 a končí ve 22:00 s tím, že na každý zápas je 50 minut, což se stihá opravdu téměř vždy i s dosti dlouhou přestávkou. Zápasů je celkem 18 a vychází z nich 6 postoupivších trenérů.

V neděli je zápasů jen 5. Atmosféra je podstatně napjatější a slavnostnější, ale tempo volnější. První zápas začíná v 9:00, druhý v 10:00 a třetí v 11:00. Následuje přestávka. Tehdy už je jasné, kteří tři trenéři získají medaile, ale jaké bude jejich výsledné umístění, se neví. Jednoho finalistu již známe, v 15:00 potom začíná souboj o účast ve finále, nebo konec na 3. příčce. Příští hodiny má druhý finalista na uzdravení pokémonů a poslední přípravu před zápasem, který často bývá jeho životním. Po svém se připravuje i druhý finalista, který měl svůj postup jistý již po zápase začavším v 9 hodin; od té doby mohl napjatě sledovat, se kterým ze čtyř možných soupeřů se v podvečer utká ve finále. Finále začíná v 18:00 a po něm následuje slavnostní zakončení turnaje. Není výjimkou, že v poslední den je celý monumentální stadion v Indigové plošině vyprodán, a to zápasy sleduje velké množství lidí také v televizi.

Lístky na stadion se prodávají vždy na celý den, takže člověk má po celý den své jedno místo, ačkoliv z něj třeba sleduje jen některé zápasy. Během turnaje jsou zápasy sledovatelné na obrazovkách po celém areálu a komentář je možné kromě samotného stadionu poslouchat i na mnoha jiných místech, a to navíc i z rádia, kde je vysíláný jak pro kombinaci s obrazovkou bez zvuku, nebo obtížně slyšitelnou, tak v jiné podobě pro ty, kdo nemají k dispozici žádnou televizi. Komentář v rádiu a v televizi však je podstatně obsáhlejší než přímo na stadionu, aby tento neradil zápasícím trenérům. Někteří diváci si proto nosí rádia i na stadion.

Ash měl vstupenku na všech 6 dní turnaje a většinu času také seděl na tribuně stadionu. Měli sousední místa s Terminem. V pátek si řekli, že by si mohli dát vzájemný zápas, ale protože tam zápasil kdekdo s kdekým, upustili od této myšlenky a došli k tomu, že se zřejmě utkají až na turnaji nově registrovaných.

Turnaj nováčků

Mezi koncem velkého turnaje a začátkem turnaje pro nově registrované, zvaného lidově turnaj nováčků, uplynul jeden týden, kdy se mladí trenéři, kteří většinou byli na velkém turnaji coby diváci, museli pořádně dopřipravit na klání, kterého se budou moci zúčastnit jen jednou.

Registrantů bylo za rok obvykle mezi 200 a 250; systém byl připraven i na jiná čísla, ale letos se jejich počet do těchto běžných mezí vešel, protože nováčků bylo 214. Tito lidé byli rozděleni na 10

stadionů, přičemž 8 je těch, kde získávali odznaky, 9. je bojový stadion v Saffronu a jako 10. slouží velký stadion v Indigové plošině. V některých městech místní nově registrovaní stadion nenaplní, jinde jich je zase více, takže část jich musí zápasit jinde. V Pallettu bylo nových registrovaných trenérů vždy poměrně málo, ale zase tam není ligový stadion, takže bylo skoro stoprocentně jisté, že registrant z Pallettu bude zápasit v Indigové plošině; nejinak tomu bylo i v případě Ashe. Prozměnu Termin byl sice z Celadonu, ale na městskou část turnaje byl určen do Saffronu - na ten stadion, kde tradičně trénují bojový typ.

Na každém jednotlivém stadionu bylo 21 či 22 trenérů; Ash i Termin byli na těch s 22 trenéry. Z každého z nich postupovali do hlavní části klání 3 lidé, takže každý, kdo má aspoň půlku základní školy, si snadno spočítá, že trenérů ve společné části bylo vždy 30; tato část probíhala stejně jako velký turnaj a k průběhům obou těchto částí jsou níže uvedena schemata.

Městská část turnaje v případě 22 trenérů:

1. kolo:

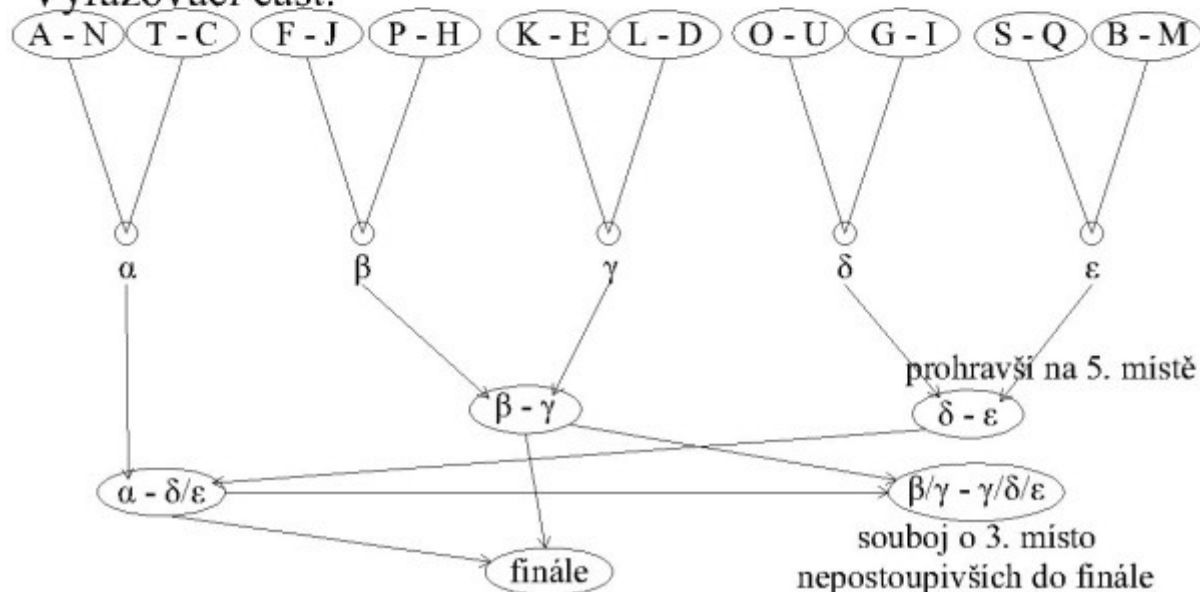
Sk.1	Sk.2	Sk.3	Sk.4	Sk.5
1. A	1. F	1. K	1. O	1. S
2. B	2. G	2. L	2. P	2. T
3. C	3. H	3. M	3. Q	3. U
4. D	4. I	4. N	4. R	4. V
5. E	5. J			

2. kolo:

Sk.1	Sk.2	Sk.3	Sk.4	Sk.5
1. A	1. B	1. C	1. D	1. E
2. F	2. G	2. H	2. I	2. J
3. K	3. L		3. M	3. N
4. O	4. P		4. Q	4. R
5. S	5. T		5. U	5. V

4. R } vyškrtnuti
5. V } (na počet 20)

Vyřazovací část:



Uvedená pořadí platí vždy až po příslušných zápasech; před nimi je uspořádání trenérů dáno úvodním losem.

Společná část turnaje:

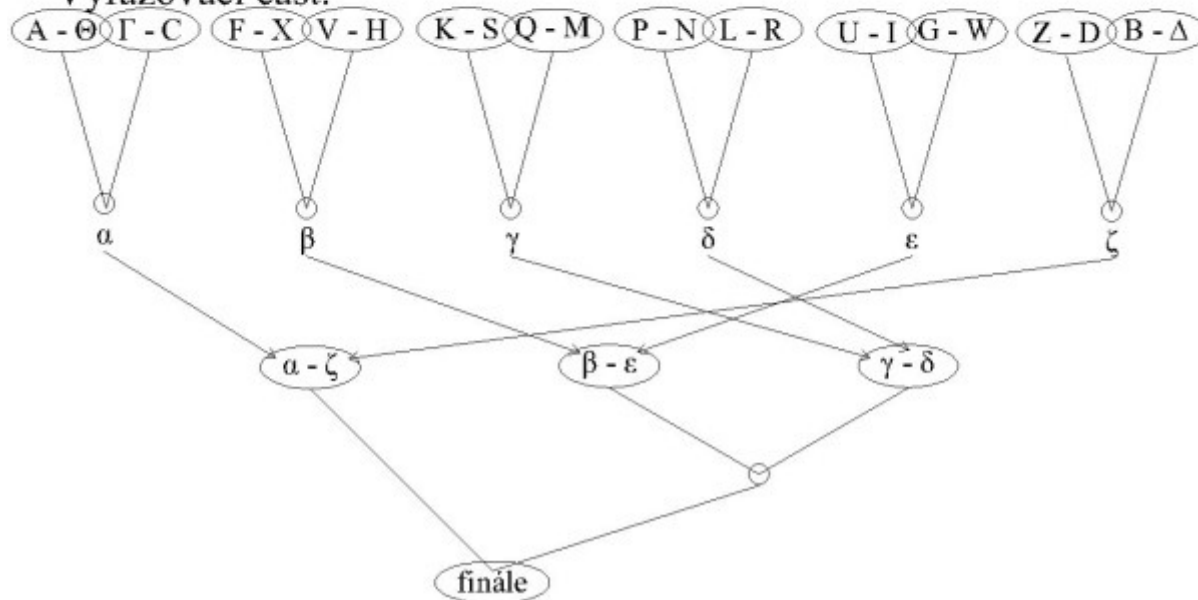
1. kolo:

Sk.1	Sk.2	Sk.3	Sk.4	Sk.5	Sk.6
1. A	1. F	1. K	1. P	1. U	1. Z
2. B	2. G	2. L	2. Q	2. V	2. Γ
3. C	3. H	3. M	3. R	3. W	3. Δ
4. D	4. I	4. N	4. S	4. X	4. Θ
5. E	5. J	5. O	5. T	5. Y	5. A
					5. vyškrtnutí

2. kolo:

Sk.1	Sk.2	Sk.3	Sk.4
1. A	1. B	1. C	1. D
2. F	2. G	2. H	2. I
3. K	3. L	5. M	3. N
4. P	4. Q	5. R	4. S
5. U	5. V	5. W	5. X
6. Z	6. Γ	6. Δ	6. Θ

Vyřazovací část:



Turnaj nově registrovaných trenérů byl vždy velkou událostí pro rodiče těchto dětí. Ash přiletěl společně s Garrym, jeho rodinou včetně profesora Oaka a samozřejmě také se svojí mámou. Když dorazili, vyčetl, že je přiřazen do 3. skupiny, zatímco Garrymu určil los skupinu 2.

Jak je zřejmé z obrázku, 1. a 2. skupina měly 5 členů, ostatní jen 4. V pondělí zápasili ti, kdo patřili do prvních dvou (to bylo 20 zápasů), v úterý trenéři ze zbylých tří (to znamená 18 zápasů). Začínalo se vždy v 8:00 a na každý zápas bylo počítáno 30 minut. Ve 2. kole byla jedna skupina jen dvoučlenná - jednalo se o skupinu 3. -, ostatní pětičlenné; ve středu tak bylo zápasů 21 a ve čtvrtek 20. Poslední dva z 5. skupiny byli po 2. kole vyškrtnutí, aby zbylo 20 lidí.

V pátek bylo na programu 15 zápasů vyřazovací části a stejně jako ve velkém turnaji na ně bylo vždy 50 minut. Do závěrečné části, konané v sobotu, z nich postoupilo 5 trenérů. Zápas se konaly o hodinách 8., 10., 12., 16. a 18. a po nich bylo jasné, kdo v této dílčí části turnaje zvítězil, a hlavně, kteří 3 postoupili dál.

Neděli měli všichni na odpočinek a, pokud tam již nebyli, přesun do Indigové plošiny. Další průběh Turnaje nově registrovaných trenérů se už shodoval s velkým turnajem.

V pondělí jsme mohli sledovat souboje Garryho Oaka. Celkem se mu dařilo a měl i trochu štěstí; nakonec skončil na 2. místě. Byl z toho lehce rozzloben.

Ash zápasil v úterý a 3. skupinu 1. kola vyhrál. To Garryho namíchlo poněkud víc, ale nemohl s tím nic dělat.

2. kolo bylo pro oba ve středu, ale spolu nezápasili, protože se bralo, že Ash se již umístil lépe.

Ash svou skupinu v tomto kole vyhrál. Garry také.

Jenže zatímco Ash měl z 1. místa tu nejlepší výchozí pozici, Garry na tom, na 6. místě, byl o dost hůř.

Čtvrtek měli oba na odpočinek. Každý z nich jej pojal po svém a ani jednoho rozhodně nenapadlo, aby spolu zápasili. Dosud naposledy se utkali, když Ash přišel Garryho navštívit na viridiánský stadion. Jejich první zápas od té doby - po dlouhém čase, kdy každý z nich hodně trénoval - bude s největší pravděpodobností o to, kdo postoupí do hlavní části Turnaje nově registrovaných trenérů a kdo ne.

V pátek šlo do tuhého. Byla tu vyřazovací část. Garry měl jistotu, že nepotká nikoho, s kým už zde zápasil; Ash tuto jistotu neměl, ale zároveň byl favoritem a zatím na tomto turnaji porazil každého. To však nyní moc neznamenalo; každý, kdo s ním už prohrál, nad ním nyní mohl zvítězit; a jediná prohra znamenala konec jeho malého snu.

Ashovým prvním soupeřem byl však chlapec, který postoupil do vyřazovací části z posledního možného místa. Toho hravě porazil. Vyhrál i kluk, který porazil dívku, jež se umístila 1. mezi dvěma třetími; ten byl sice v jejich úvodní skupině 2., ale skupinu druhých pak prohrál. Ash jej měl porazit po druhé, a to se mu také povedlo.

Garryho soupeř byl původně 3. mezi čtvrtými; toho porazil. Jeho soupeři ve druhém vyřazovacím kole, který skončil ve skupině čtvrtých na 4. místě, se podařilo porazit hochy, jenž skončil poslední mezi prvními; možná byla jeho skupina celkově málo silná, možná mu přestalo přát štěstí, prostě dopadl takto. I v tomto kole Garry uspěl a už byl mezi pěti nejlepšími. Ash měl dokonce jistotu, že neskončí hůře než 4., což sice moc neznamenalo, protože postupují jen 3 nejlepší, ale aby skončil na 4. místě, musel by teď prohrát dva zápasy ze dvou.

Garry nastoupil v sobotu v 8:00 do zápasu s klukem, který se po 2. kole umístil na 4. místě celkem (tedy mezi prvními 5). Tento souboj, který byl velice náročný, se mu podařilo vyhrát. Potom již bylo jasné, že se ve 12:00 utká se Ashem o to, kdo postoupí do finále a kdo půjde bojovat o poslední postupové - třetí - místo.

Poledne bylo jasné a na druhou půlku října poměrně teplé. Zápasilo se proto pod otevřeným nebem, což stadion v Indigové plošině umožňoval. Nastoupili proti sobě Ash Erinbaöld a Garry Oak; dva životní rivalové. Vítězi tento zápas zajišťoval účast v hlavní části turnaje.

Ashovi se jeho pokémony podařilo vytrénovat takto: Raichu 1.93, Sandslash 1.83, Charizard 1.82, Venusaur 1.81, Snorlax 1.80, Blastoise 1.80, Houndoom 1.80, Espeon 1.79, Pidgeot 1.79, Articuno 1.79, Lapras 1.77, Butterfree 1.65.

Garryho sestava měla před zápasem takovouto podobu: Jolteon 1.91, Alkazam 1.89, Feraligatr 1.85, Tyranitar 1.80, Arcanine 1.79, Rhydon 1.78, Venusaur 1.77, Pidgeot 1.76, Ampharos 1.71, Skarmory 1.55.

Každý z pánů se postavil na jeden z okrajů bojiště. Oba již drželi pokébaly a toliko vždy jeden sám věděl, který z jeho pokémonů je v tom, jež zvolil. Souboj mohl začít.

V okamžiku začátku zápasu vypustili oba své zvolené pokémony do prostoru stadionu a zvolali: „Snorlaxi, volím si tebe!“ „Venusaur, volím si tebe!“

Ash vyslal Snorlaxe 1.80 a Garry Venusaura 1.77.

Hned potom se objevily příslušné údaje na digitální tabuli a pokédexy trenérů informovaly své majitele o soupeřově volbě.

„Snorlaxi, úder tělem!" - \

„Venusauře, Leech seed!" - Rozkázali trenéři.

Snorlaxovi se podařilo při druhém úderu Venusaura paralyzovat, což mu velmi pomohlo, neboť se tím snížila Venusaura schopnost sebeobnovy, a navíc se mu ne vždy povedlo použít silný bojový šlahounový hod, na který se zaměřil po zavedení Leech seedu. Snorlax ukázal svou sílu a spěšně Rest dorazil Venusaura Snorem.

„Rhydone, jdi na to!" zavelel nyní Garry vysílaje Rhydona na 78. úrovni.

„Rhydone, zemětřesení!" pokračoval Garry.

Ash žádný pokyn nevydával, neboť Snorlax jej beztak nevnímal a pokračoval ve Snoru.

Ten na kamenného Rhydona neměl nijak valný vliv. Zato Rhydon se pustil do silného zemětřesení a ubral tak Snorlaxovi hodně HP.

„Snorlaxi, úder tělem!" zkusil Ash, když se Snorlax probudil.

Jeho HP však s dalším Rhydonomým zemětřesením zase velmi kleslo a Ash měl jedinou možnou dobrou volbu:

„Snorlaxi, hyperpaprsek!" zadal svému pokémonovi.

Snorlax použil hyperpaprsek a Rhydon jej dalším zemětřesením dorazil.

Rhydon byl po tomto zápase oslaben, ale ne moc; jelikož měl Ash výhodu úvodního úspěchu, nemusel moc taktizovat a bez velkého váhání učinil takovýto krok:

„Blastoisi, do boje!"

Blastoise byl na levelu 80 a jako vodní typ měl proti kamennému - zemnímu Rhydonomi nemalou výhodu.

„Blastoisi, hydro pumpu!" zvolal Ash.

„Rhydone, Horn drill!" zkusil Garry.

Blastoise byl rychlejší, takže Garryho Rhydon neměl se svým opovážlivým pokusem šanci.

„Jolteone, jsi na řadě!" rozhodl nyní Garry.

„Jolteon, level 91," zahlásil Ashův pokédex.

„Jolteone, bouři!" nařídil Garry.

„Blastoisi... Protect!" změnil rychle povel Ash zaslechnuv Garryho slova.

Blastoise se schoval do svého pevného krunýře a prvotní velice silný zásah bouře mu vůbec nic neudělal.

To Garryho rozlítilo.

„Jolteone, bleskový útok!" zvolal.

„Blastoisi, hydro pumpu!" děl nato Ash.

Ačkoliv Jolteon svým bleskovým útokem Blastoise zasáhl a pětikolové působení bouře je také silné, Blastoise se Garrymu v tomto kole porazit nepodařilo; nesmíme zapomenout, že byl dosud zcela nezasažený. Proto i přes svou nižší rychlost mohl použít hydro pumpu. Další bleskový útok ještě Blastoise také o chlup ustál, a proto Jolteona stihla ještě jedna hydro pumpa, než Blastoise dorazil účinek bouře.

„Sandslashi, na něj!" vyslal Ash svého Sandslashe l.83.

„Sandslashi, zemětřesení!" - \

„Jolteone, hbitý útok!" - Veleli trenéři.

Garry neměl moc možností, jak se Sandslashem bojovat. Jolteonovou slabinou zkrátka je, že nemá téměř žádné útoky, kterými by mohl poškodit zemního pokémona; navíc byl Jolteon velmi oslaben již Blastoisem, takže Sandslash měl vítězství velice snadné.

„Feraligatre, do boje!" zněl další Garryho pokyn.

Jeho Feraligatr - připomeňme - byl na levelu 85.

„Feraligatre, hydro pumpu!" - \

„Sandslashi, zemětřesení!" - Zvolali trenéři.

Pomalejšímu Sandslashovi se podařilo jednu hydro pumpu ustát, takže mohl dát jedno



Jolteon

zemětřesení; pak už však byl s jeho zápasením konec.

„Raichue, volím si tebe!“ zvolal Ash a vyslal svého nejsilnějšího pokémona.

„Raichu, level 93,“ zaznělo hlášení Garryho pokédexu.

„Raichue, bleskový útok!“ - \

„Feraligatre, bič!“ - Přikázali trenéři.

Raichu měl vyšší rychlost a trefil se. Skolil již trochu oslabeného Feraligatra jedinou ranou.

Následovala Garryho pátá volba:

„Tyranitare, do boje!“

„Tyranitar, level 80,“ zahlásil Ashův pokédex.

„Tyranitare, zemětřesení!“ - \

„Raichue, bleskový útok!“ - Rozhodli soupeři.

Tyranitar je nejvyšší vývojové stadium Lavitara a Pupitara. Pozorní, leč neznalí, se možná podivili, že Ash na tohoto pokémona použil bleskový útok; je to ovšem tak, že Tyranitar na rozdíl od svých nižších stupňů již není typ kamenný - zemní, ale kamenný - temný, takže na něj elektrické útoky fungují normálně. Je to ovšem extra silný pokémon, zejména s vysokými fyzickými statistikami, který zdatně používá silné útoky temné, kamenné i zemní.

První zemětřesení Raichu ještě ustál, ale druhým ho již Tyranitar dorazil. Ash si měl, zatím s klidem, zvolit svého předposledního možného pokémona.

„Venusaur, je tvůj!“ rozhodl.

Venusaur, level 81, byl pro Ashe téměř jedinou rozumnou volbou, protože neměl slabinu v ani jednom z typů, jejichž útoky Tyranitar ovládal, a navíc měl Tyranitar slabost vůči útokům travním.

„Venusaur, Leech seed!“ - \

„Tyranitare, zemětřesení!“ - Veleli trenéři.

„Venusaur, vůni květin!“ - \

„Tyranitare, písečnou bouři!“ - Pokračovali v dalším kole.

Vůně květin je travní útok síly 110, tedy většinou výhodnější než dvoufázový sluneční paprsek, ale jen tak nějaký pokémon se ji neučí; i u Venusaura se tak děje až na levelu 75.

„Tyranitare, zemětřesení!“ pokračoval Garry po zavedení písečné bouře.

Ještě na jedno zemětřesení došlo, ale pak - po druhé vůni květin - Tyranitar prohrál. Garry teď potřeboval vyslat někoho, kdo dokáže porazit Venusaura, schopného obnovení se a následně i pokémona, kterého si Ash zvolí znaje již Garryho poslední volbu.

Toto si diváci mohli jen myslet, protože zápasy byly podrobně komentované pouze v televizních a radiových přenosech, nikoliv na stadionu, aby komentář nemohl sloužit jako náповěda trenérům.

„Arcanine, je to na tobě!“ zvolil si.

„Arcanine, level 79,“ hlásil Ashův pokédex shodně s tabulí nad stadionem.

Arcanine je silný ohnivý pes, vyšší vývojové stadium Growlitha; jeho silnými stránkami jsou fyzický i speciální útok.

„Arcanine, plamenomet!“ - \

„Venusaur, Leech seed!“ - Zvolali trenéři.

Arcanine měl vyšší rychlost, a tak již na Leech seed nedošlo. Ash však měl výhodu volby se znalostí Garryho posledního pokémona; té teď musel dobře využít.

„Lapras, je to na tobě!“ vybral nakonec Laprase, level 77.

„Lapras, dešťový tanec!“ - \

„Arcanine, extrémní rychlost!“ - Zadali trenéři.

Lapras dešťovým tancem způsobil oslabení ohnivých útoků, a hlavně posílení útoků vodních, a to o 50%. Arcanineova extrémní rychlost je zase útok podobný hbitému, avšak s dvojnásobnou silou - 80 -, a navíc tak rychlý, že proti výrazně pomalejším soupeřům je Arcanine schopen provést ho i dvakrát za kolo; běžně je dobré počítat u něj s průměrnou silou tak 100/kolo.

„Lapras, hydro pumpu!“ zavelel Ash po zavedení dešťového tance.

Tento útok teď měl přibližně po pět kol sílu 180, navíc zdvojnásobenou velkou efektivitou na ohnivého Arcanina.

Arcanine se ukázal být dost silný, aby první zásah ustál, ale po druhém se už poroučel do pokébalu.

Ash vyhrál.

Následovalo pár hodin volna. Garryho čekal poslední zápas základní části turnaje, v němž šlo o to, zda postoupí, nebo skončí na 4., a tedy nepostupovém, místě. Ashovi šlo ve finále „jen“ o to, jestli vyhraje základní část, nebo skončí 2.

Garryho zápas začal ve 4 hodiny. Jemu i jeho soupeři šlo o postup a oba již ve vyřazovací části jednou prohráli; každý z nich s jedním z finalistů. Garry už svého soupeře porazil ve skupině 2. kola, ale on tento zápas rozhodně nehodlal jen tak vzdát.

Nakonec byl tím, kdo se radoval z postupu, Garryho soupeř. Pro Garryho tedy turnaj skončil již v základní části a jeho zbytku se bude moci zúčastnit už jen jako divák.

Čas pro finále nadešel v 6 hodin odpoledne. Ashe čekal trenér, který ve skupinových zápasech skončil druhý; Ash jej tedy již porazil ve skupině 2. kola.

Ashův soupeř měl tyto pokémony: Alkazam 1.95, Blastoise 1.90, Typhlosion 1.85, Machop 1.84, Steelix 1.83, Tyranitar 1.74, Nidoking 1.73, Vileplume 1.68, Murkrow 1.66, Persian 1.65, Flareon 1.65, Fearow 1.63.

Ash už věděl, že soupeřovým nejsilnějším pokémonem je silný psychický Alkazam, znal i dalších z jeho nejlepších pokémonů, ale přesto byla volba prvního pokémona o to těžší, že se soupeři znali jen málo. Ash nemohl odhadnout, jakého pokémona protivník na prvním místě dost možná vynese a kterého nejspíš ne; zároveň však věděl, že nemůže použít třeba Snorlaxe osvědčivšího se proti Garrymu, protože soupeř by to mohl, zhlédnuv dost možná Ashův minulý zápas nebo informovav se o něm, předpokládat.

Jak nadcházel zápasový čas, oba trenéři se postavili na příslušná místa. Pokébalý se svými prvními pokémony pevně svírali v rukou dávše si jistě dobrý pozor, aby jen oni věděli, koho zvolí na úvod finále.

„Blastoisi, volím si tebe!“ zvolal Ash.

„Alkazame, jdi na to!“ zvolal sok.

„Blastoise, level 81.“ - \

„Alkazam, level 95.“ - Zaznělo z pokédexů.

„Blastoisi, dešťový tanec!“ - \

„Alkazame, psychický útok!“ - Nařídili trenéři.

Vynést Alkazama na prvním místě byl od Ashova soupeře velmi dobrý tah, který, jistě úmyslně, na tomto turnaji dosud nepředvedl. Jeho protivník na něj nemohl reagovat, a bylo tak poměrně pravděpodobné, že tento trenér první dílčí zápas vyhraje.

Ash po dešťovém tanci nechal Blastoise používat hydro pumpu, ale po dvou takových zadal soupeř Alkazamovi ochromení a Blastoisovi tak v hydro pumpě zabránil, následovalo jeho obnovení; Blastoise pak použil silný normální dvoufázový útok Skull bash, ale na následně zvolené vodní dělo se již nezmohl. Alkazam ho porazil.

Ash měl nyní nevýhodu první prohry, ale chtěl-li mít jistotu, že se Alkazama zbaví, neměl při druhé volbě na výběr.

„Houndoome, do toho!“ povolal temného - ohnivého pokémona.

„Houndoom, level 80,“ zahlásil protibojovníkův pokédex.

„Houndoome, Crunch!“ - \

„Alkazame, obnovení!“ - Zaveleli trenéři.

Alkazamovy snahy by dříve či později došly naprostého neúspěchu; protivník viděl, že toto na remízu dozajista neuhraje, a proto Alkazama stáhnul.

„Taranitare, volím si tebe!“ zvolal pak.



„Tyranitar, level 74," zahlásil Ashův pokédex.

„Tyranitare, zemětřesení!" - \

„Houndoome, smog!" - Rozkázali trenéři.

Houndoom byl sice rychlejší a smogem se trefil, ale vzhledem k Tyranitarově vysoké obraně, jeho kamennému typu a malé síle tohoto útoku, mu skoro nic neudělal; Ashovým záměrem bylo Tyranitara otrávit, to se však nepovedlo. Pro srovnatelné úrovně obou pokémonů, ohromný Tyranitarův fyzický útok a nízkou

Tyranitar Houndoomovu fyzickou obranu, podařilo se Tyranitarovi skolit Houndooma jediným zemětřesením. Teď byla volba pokémona zase na Ashovi.

„Sandslashi, jsi na řadě!" rozhodl.

„Sandslash, level 83," ozvalo se hlášení soupeřova pokédexu.

„Sandslashi, zemětřesení!" - \

„Tyranitare, zemětřesení!" - Zvolali trenéři.

Sandslash sice nemá hlavně takovou obranu jako Tyranitar, ale na Tyranitara je zemětřesení zvýšeně efektivní. Díky tomu Sandslash zvítězil.

„Blastoisi, je řada na tobě!" zvolal Ashův protivník.

„Blastoise, level 90," hlásil teď Ashův pokédex.

„Blastoisi, hydro pumpu!" - \

„Sandslashi, písečnou bouři!" - Zaveleli trenéři.

Sandslashovi se nepodařilo písečnou bouří zavést. Proti Ashovu dalšímu pokémonovi stál zase plně vitální a velmi silný soupeř. Ash se musel déle zamyslet.

Na stadionu nastalo hrobové ticho a všichni diváci napjatě očekávali, koho Ash zvolí za svého čtvrtého pokémona.

Všechny zjevné možnosti připadaly Ashovi špatné. Vynést Raichua, byl by soupeřovým dalším pokémonem nějaký zemní; má silného Steelixe, a toho je i s vhodným pokémonem obtížné porazit. Mohl by vynést Snorlaxe a zkusit valivý útok. Jenže Blastoise má o 10 levelů víc; možná by jej Snorlax porazil až poslední ranou a pak... V tu chvíli mu došlo, že Blastoise oblédá Protect; s valivým útokem by Ash nic nepořídil. Pak byl typově vhodný ještě Venusaur; na toho by se dal čekat ohnivý, ledový, létající... soupeř; tak by Ash mohl ještě vyhrát.

„Venusauře, volím si tebe!" zvolal po dlouhé odmlce.

Diváctvo, které vědělo, že jeho nejsilnějším pokémonem je Raichu, se podivilo.

„Venusaur, level 81," zaznělo z protivníkovy pokédexu.

„Venusauře, vůni květin!" - \

„Blastoisi, hydro pumpu!" - Prikázali trenéři.

Venusaur Blastoise vcelku rychle porazil a Blastoisova hydro pumpa mu ani moc neuškodila.

„Typhlosione, jdi na to!" vyslal Ashův soupeř silného ohnivého pokémona.

„Typhlosion, level 85," zahlásil Ashův pokédex.

„Typhlosione, svatý oheň!" - \

„Venusauře, Leech seed!" - Děli trenéři.

Svatý oheň je silný ohnivý útok, ale Venusaur je také silný pokémon, jenž něco vydrží a vskutku nebyl z boje s Blastoisem příliš oslaben. Podařilo se mu tedy použít Leech seed; na jedovatý pyl už však nedošlo.

Ash měl v další volbě jasno:

„Snorlaxi, volím si tebe!" zvolal.

„Snorlax, level 80," objevilo se na tabuli nad stadionem.

„Snorlaxi, valivý útok!" - \

„Typhlosione, pokračuj v ohnivém kole!" - Vedli trenéři své zvolené pokémony.

Snorlax potřeboval 3 kola, aby Typhlosiona porazil i s pomocí Leech seedu, ale právě to se Ashovi hodilo. Příští síla valivého útoku měla být 240.

Ashův soupeř by teď potřeboval pěknou chvíli na přemýšlení o svém předposledním možném pokémonovi; jenže Snorlax se stále valil, čímž - neútoče - získával na rychlosti a jeho valivý útok

tak mohl ještě trochu nabrat na síle. Trenér se proto raději rozhodl rychle:

„Machampe, je to na tobě!”

„Machamp, level 84,” zaznělo z Ashova pokédexu.

„Machampe, křížový úder!” zvolal Ashův protivník.

V tu chvíli dostal Machamp zásah valivým útokem a indikátor jeho HP se posunul o pěkný kus dolů.

Ashovi to však moc velkou radost neudělalo, protože se mu zdálo, že nebude-li mít poměrně hodně štěstí, nedorazí Snorlax Machampa svým posledním valivým útokem; však je na něj také špatně efektivní.

Machamp se pak zaměřil na rotujícího Snorlaxe a ušetřil mu křížový úder. V této situaci alespoň neměl šanci na kritický zásah, přesto Snorlaxovi ubral relativně hodně.

Další zásah Machampa skutečně nedorazil; aspoň, že se všech pět úderů povedlo.

Nyní byl pro Machampa křížový úder snazší a o to efektivnější. Naštěstí se nejednalo o kritický zásah, stále však hrozilo riziko Snorlaxovy porážky příštím útokem.

„Snorlaxi, úder tělem!” zvolal rychle Ash.

Byla to sice sázka do loterie, protože aby měl Ash reálnou šanci na výhru, musel Snorlax Machampa, ať už s jakoukoliv vlastní bilancí, porazit; hodil by se tedy hyperpaprsek, který má větší sílu. To však Ash neudělal proto, že by to znamenalo jistou porážku Snorlaxe od příštího pokémona, než by Snorlax sám stačil cokoliv udělat; takto měl šanci se obnovit.

Ne zrovna nejjistější hra však Ashovi vyšla. Úder tělem dorazil Machampa a vyčerpaný Snorlax čekal na další volbu jejich soupeře.

Ted' se protivník zamyslel. Jak by také ne. Ashovi se podařilo porazit dva jeho pokémony jedním svým, čímž zápas obrátil a měl tak možnost stěžejní poslední volby. I kdyby snad Snorlax použil ten hyperpaprsek a jedno kolo byl neakceschopný, jakože se tak nestalo, musel by Ashův soupeř vyslat takového pokémona, který by si poradil s tím, koho proti němu Ash vybere.

„Steelixi, do boje!” rozhodl se nakonec.

„Steelix, level 83,” zaznělo z Ashova pokédexu.

To znamenalo, že Ash nebude v tomto zápase moci použít Raichua. Ted' bylo třeba, aby Snorlax Steelixovi co nejméně uškodil, ale i proto byla volba jeho prvního útoku jasná.

„Steelixi, písečnou bouři!” vedl svého silného ocelovo-zemního pokémona soupeř.

„Snorlaxi, Rest a Snore!” zvolal Ash.

Snorlax usnul a obnovil se. V téže době Steelix přivolal písečnou bouři, která začala Snorlaxovi ubírat HP.

Pak se dal Steelix na zemětřesení. Jelikož je zemětřesení hodně silný útok a Steelix má fyzické statistiky - i útok - dosti vysoké a Snorlax nemá kdovíjakou fyzickou obranu, mělo na něj zemětřesení poměrně nepříjemně velký dopad.

Když se zrovna Snorlax neobnovoval spánkem, používal úder tělem; ale to na Steelixe s jeho ocelovým typem a velkou fyzickou obranou nemělo nijak zvlášť valný vliv. Steelix, když to bylo potřeba, obnovil písečnou bouři a Snorlaxe nakonec porazil s nezanedbatelným zbytkem HP.

Volba Ashova posledního pokémona nebyla zrovna snadná. Jak jsme řekli, Steelixovi ještě zbývalo poměrně dost síly, a tak to chtělo použít někoho, kdo by na něj měl typově výhodné útoky. Také však bylo třeba pomýšlet na to, aby jej Steelix svými silnými útoky typů zemního, ocelového a kamenného rychle nesprovodil ze zápasu. Nesporně okamžitě vypadal z myšlenek Raichu, avšak ani ohnivého Charizarda nemohl Ash použít kvůli útokům kamenným. Zbývali tedy jen pokémoni s úrovněmi pod 80. A z nich nebyl typově náchylný jen jeden - Espeon. Jenže - Espeon umí jenom psychické a normální útoky. Dovede se sice obnovovat, ano, ale zvládne Steelixe porazit? Vždyť i proti útokům psychickým jsou oceloví pokémoni zvýšeně odolní.

Žádný z Ashových bojeschopných pokémonů mu tedy nezajišťoval výhru.

„Charizarde, je to na tobě!” zvolil si nakonec ohnivého - létajícího pokémona.

„Charizard, level 82,” ozvalo se ze soupeřova pokédexu.

„Charizarde, svatý oheň!” - \

„Steelixi, kamenný hod!" - Zvolali trenéři.

Ash znal pokémony dost dobře na to, aby věděl, že Steelix neumívá silnější kamenný útok než kamenný hod; jenže i ten nadělá hodně škody při čtyřnásobném efektu, jaký má na Charizarda. Stačilo by pár zásahů a bylo by po Charizardovi.

Jenže Charizard je také pokémon velmi rychlý. Jeho svatý oheň zasáhl Steelixe, nežli on sám stačil zaútočit a jak snad alespoň tušíte, oceloví pokémoni - na rozdíl od kamenných - nemají rádi oheň. Útok, který i při standardním efektu má sílu 100, ještě zesílený Charizardovým speciálním útokem, stačil na doskolení Steelixe jednou ranou.

Ashovi se tak podařilo vyhrát finále a s ním i celou městskou část turnaje.

V pondělí se však bude začínat odznova - a ne jen se skoro náhodně vybranou desetinou letos registrovaných trenérů; s těmi nejlepšími 30 z městských částí bojů po celém Kantu. To je jen 14% ze všech a nejsou vybráni losem, nýbrž se umístili na nejvyšších příčkách. A jenom 25 z nich postoupí do vyřazovacích bojů, tři z nich si stoupnou na stupně vítězů a jen jeden jediný se stane vítězem celého tohoto turnaje.

V neděli si Ash a jeho pokémoni mohli odpočinout. Žádný přejezd je nečekal a ve 12:00 se mohli seznámit s rozlosováním do skupin pro hlavní část turnaje. Ono losování bylo provedeno již s losováním do skupin první části, teď byla pouze doplněna jména a vše zveřejněno.

Ash i Termin postupovali z prvního místa, což však neznamenalo, že by se nemohli potkat již ve skupině 1. kola, protože zatímco do 5. a 6. skupiny byli zařazeni 3 ve městě druzí, v 1. až 4. byli tito jen jednou, ale zase první a třetí dvakrát. V prvním kole se ovšem Ash s Terminem potkat neměli - Ash byl zařazen do skupiny číslo 2 a Termin do skupiny 6.

V pondělí zápasil Ash; Termin všechny čtyři jeho zápasy sledoval z tribuny, protože jako trenér účastníci se turnaje měl přístup na místa k stání.

Zápasy již byly znatelně náročnější než v první části. Obvykle také trvaly déle, protože trenéři byli srovnatelně silní.

Ashovi se celý den dařilo. Měl většinou štěstí na úvodní výhru a své soupeře porážel. Nakonec skupinu s číslem 2 vyhrál.

Úterý bylo pro změnu dnem zápasů Terminových; Ash jim všem přihlížel z hlediště. Dařilo se mu velmi a můžeme říci, že jednotlivé zápasy vyhrával i s jistým přehledem. Nakonec i on svou skupinu - s číslem 6 - dokázal vyhrát.

Tak se ukázalo, že Ash a Termin se setkají v zápasech skupiny 2. kola. Oba mohli skončit na 1. - 6. místě. V této skupině se již odehrávaly zápasy velice tuhé, vždyť každý z těchto trenérů byl horkým kandidátem na vítěze celého turnaje.

Ash nastupoval hned v prvním zápase v 7 hodin ráno; Termin naopak zápasy v jejich skupině ukončoval v předpokládaném čase 9 večer. V nejkratší době měl odzápaseno trenér, který nastupoval v 9:00 a končil zápasem s Ashem v 17:00; mezi začátky všech zápasů měl vždy 2 hodiny, což je ale plně dostačující.

Zápas o sedmé Ash vyhrál. To se mu podařilo i v 10. Ve 14 se úspěch opakoval. V 17 hodin pak Ash tolik štěstí neměl. Porazil ho trenér jménem Daver Orsan pocházející z Celadonu. Termin jej ovšem neznal; potkal ho až v této části turnaje a i při jejich vzájemném zápase, který vyhrál, byl rád, že se s ním nemusel potýkat v první části byv přiřazen na bojový stadion v Saffronu.

V 19 hodin čekal Ashe jeho poslední zápas, a to s Terminem. Měl z něj trochu strach, protože bilance jejich vzájemných zápasů pro Ashe moc dobře nevyznívala. Měl však o to větší motivaci Termina porazit, že sám už jednou - na rozdíl od Termina - v této skupině prohrál.

„Charizarde, volím si tebe!" zvolal Ash na pokyn k zahájení zápasu.

„Dragonite, volím si tebe!" zahájil Termin rovněž ještě za signálu.

Nad nimi se objevilo:

Ash Erinbaöld	-	Termin Hageråt
Charizard 1.83	-	Dragonite 1.82

spolu s údaji o stavu obou pokémonů.

„Charizarde, vzdušné dělo!" - \

„Dragonite, bleskovou vlnu!" - Přikázali trenéři.

Začal tak souboj dvou rozdílných draků, avšak na téměř stejné úrovni.

Charizard byl se svým útokem rychlejší - vyletěl a použil vzdušné dělo, jímž ve vzduchu zasáhl Dragonita, který vyslal na Charizarda bleskovou vlnu, jíž ho paralyzoval.

Následně se Dragonite dal na Outrage. Nakonec vyhrál.

„Articuno, jdi na to!" zvolil nyní Ash.

„Articuno, level 79," oznámila digitální tabule shodně s Terminovým pokédexem.

„Articuno, ledový paprsek!" - \

„Dragonite, hyperpaprsek!" - Zvolali trenéři.

Articuno byl rychlejší a ledovým paprskem Dragonita hravě porazil.

„Charizarde, do boje!" povolal Termin svého nejsilnějšího pokémona.

„Charizard, level 96," oznámil Ashův pokédex.

„Charizarde, ohnivé křídlo!" - \

„Articuno, Blizzard!" - Určili trenéři.

Charizard měl rychlost vyšší; zahájil ohnivým křídlem, následně mu dal Articuno Blizzard a Charizard podle Terminova nového pokynu přešel na svatý oheň.

Articuno se už uměl obnovovat, a navíc se jedná o pokémona, jenž něco vydrží, zvláště, pokud jde o útoky speciálních typů. Navíc jeho speciální útok je také vysoký a jelikož je Charizard nejen ohnivý, ale také létající, mají na něj ledové útoky standardní efekt.

Charizard nakonec Articuna porazil, ale jen velmi těsně.

„Snorlaxi, do boje!" zvolal potom Ash.

„Snorlax, level 81," shrnul Terminův pokédex.

„Snorlaxi, valivý útok!" - \

„Charizarde, vzdušné dělo!" - Veleli trenéři.

Ash chtěl použít stejnou taktiku jako ve finále první části, kde takto obrátil zápas.

Charizard měl vyšší rychlost a vzhledem k již nezanedbatelnému levelovému rozdílu způsobilo jeho vzdušné dělo Snorlaxovi poměrně velkou újmu; Snorlax však Charizarda dorazil jediným úderem.

„Primeape, teď ty!" zvolal Termin vynášeje Primeapa 1.81.

„Primeape, křížový úder!" zadal mu nejvhodnější útok.

Primeape je jistě bojový pokémon s velmi vysokým fyzickým útokem a křížový úder silný útok, ale Snorlax svoji nízkou fyzickou obranu kompenzuje vysokým HP, zatímco Primeape ji nekompenzuje nijak. Stačilo, aby Primeape nezvládl čtvrtý křížový úder - před tím nejrychlejším valivým útokem - a nebyl poražen Snorlax, nýbrž on sám.

„Donphane, jdi na něj!" povolal Termin silného zemního pokémona.

„Donphan, level 78," zaznělo z Ashova pokédexu.

„Donphane, valivý útok!" - \

„Snorlaxi, Rest a Snore!" - Přikázali trenéři.

Když Snorlax právě nespal, použil úder tělem; jenže on většinou spal. A Snore neměl na valícího se Donphana zrovna standardní dopad. Snorlax ani nemohl smysluplně použít valivý útok, neboť Donphan je zemní typ, a tento útok tak na něj má poloviční účinnost. Donphanovi se nakonec podařilo Snorlaxe porazit.

„Blastoisi, volím si tebe!" vybral Ash.

„Blastoise, level 81," zahlásil Terminův pokédex.

„Blastoisi, dešťový tanec!" - \

„Donphane, zemětřesení!" - Rozhodli trenéři.

Ash vybral Blastoise také proto, že umí Protect, a valivý útok tak proti němu není výhodný; Donphan však stejně Snorlaxe dorazil tím nejsilnějším úderem.

Blastoise po dešťovém tanci použil hydro pumpu; při působení dešťového tance a typové výhodě měla sílu 2×180, což už trochu oslabený Donphan, jehož speciální obrana navíc není nijak valná, nemohl ustát.

„Meganiume, do boje!" zvolal pak Termin.

„Meganium, level 83," oznámil Ashův pokédex.

„Meganiume, jarní sílu!" - \

„Blastoisi, hydro pumpu!" - Veleli trenéři.

Jarní síla je hmyzí útok s efektem obdobným písečné bouři a úderem síly 100 při zavedení; odolné jsou proti němu typy hmyzí a travní. Některé útoky s dlouhodobým efektem se mohou rušit, ale to není případ dešťového tance a jarní síly, takže si Blastoise páčil ze svých děl s dopadem na Meganiuma stále o síle 90 - vlastně ještě o něco více, protože Blastoisova hydro pumpa je ve skutečnosti silnější.

Pro Meganiuma bylo nesmyslné, aby používal sluneční paprsek, neboť ten se za účinku dešťového tance nabíjí po dvě kola; dal se proto na listovou břitvu. I tak Blastoise porazil.

„Houndoome, jdi na to!" povolal Ash svého předposledního pokémona.

„Houndoom, level 80," zaznělo z Terminova pokédexu.

„Houndoome, plamenomet!" - \

„Meganiume, úder tělem!" - Nařídili trenéři.

Dešťový tanec už končil, ale nebylo úplně po něm; proto měl Houndoomův plamenomet jenom část síly a proto Houndoom neporazil Meganiuma na první zásah. Jeho úder tělem ho navíc dokázal paralyzovat, a tak Meganium zvládl ještě jeden, než byl druhým plamenometem již unaveného Houndooma doražen. O obnovení se nepokoušel; za dešťového tance má Synthesis sníženou účinnost a potom už se jen snažil Houndoomovi co nejvíc uškodit.

Termin teď zaváhal. Dobře věděl, že vyneseli-li pokémona, který nebude obzvlášť odolný vůči elektrice, bude poslední Ashovou volbou Raichu; jenže on už vlastně neměl pokémona, který by tak silného Raichua bez větších problémů porazil, a navíc tento musel nejprve dorazit Houndooma.

„Octillery, volím si tebe!" zvolal nakonec trochu rezignovaným hlasem.

Jeho vodní Octillery byl na levelu 82.

„Octillery, bublinkový paprsek!" - \

„Houndoome, Crunch!" - Přikázali trenéři.

Octillery byl očekávatelně pomalejší než Houndoom, navíc ho bublinkovým paprskem nepřemohl první ranou, takže mu Houndoom ještě trochu HP ubral, než musel jít do pokébalu a Ash vyslal svého posledního pokémona.

„Raichue, volím si tebe!" zvolal.

„Raichu, level 94," zahlásil Terminův pokédex.

„Raichue, bleskový útok!" - \

„Octillery, hyperpaprsek!" - Určili trenéři.

Raichu byl rychlejší a trefil se, ale Octillery tento zásah ustál a ještě zvládl uštvít Raichuovi ránu hyperpaprskem, než ho Raichu svým mohutným zábleskem dorazil.

Termin vypadal smutně povoláváje Octilleryho zpět do pokébalu. Raichu radostně skočil na Ashe a div ho nepovalil, protože oproti době, kdy se s ním jako Pikachu setkal, už byl o poznání větší.

Termin, protože byli daleko od sebe, na Ashe mávnul a usmál se. Ash udělal totéž, protože Raichu už stál na zemi. Potom oba odešli, každý na jinou stranu.

Když krátce po čtvrt na deset skončil poslední zápas 1. skupiny 2. kola, který Termin také prohrál, bylo jasné výsledné pořadí v jejich skupině a také to, na které zápasy kdo z ní nastoupí do

vyřazovacích bojů, byť ještě nebylo známo, proti komu to bude.

Ash tedy v této skupině prohrál jednou a Termin dvakrát. Kluk, který porazil Termina, ale v ostatních zápasech skupiny příliš úspěšný nebyl a skončil na 5. místě; zato Davera Orsana, jenž porazil Ashe, se podařilo pokořit pouze Terminovi, takže měl - stejně jako Ash - na kontě 4 výhry a 1 prohru; vzhledem k tomu, že Ashe porazil právě on, skončil nakonec na 1. místě a Ash se musel spokojit s postupem z místa 2. Termin byl 3., protože kluka na 4. místě porazil, a ten měl navíc na kontě 3 prohry stejně jako 5., 6. si pak v této silné skupině nezvítězil ani jednou.

Během čtvrtka se v zápasech skupin 3. a 4. určovala jmenovitá podoba vyřazovacích bojů, ale Ash a Termin měli volno. Už věděli, že jestli se ve vyřazovací části potkají, bude to v semifinále. Oba odpočívali a v pátek byla jejich poklidná příprava na zápasy narušena předáváním cen těm, kdo byli úspěšní ve skupinových bojích.

Na medailích, které dostali, se vyjímala čísla 2 a 3. To bylo sice krásné, ale ani kdyby tam bylo číslo 1, nemohli by na tuto cenu býti tak hrdí jako, pokud by vyhráli celý turnaj. To se však mohlo podařit jen jednomu z nich.

Aby kdo mohl vyhrát turnaj, musel v sobotu zvítězit ve dvou zápasech. To se Ashovi i Terminovi podařilo.

První zápas v neděli se konal v 9 hodin dopoledne. Toho se však neúčastnil Ash ani Termin; navíc pro ně nebyl nijak zvlášť zajímavý - oba předpokládali, že Daver Orsan jej vyhraje. Ve skutečnosti svého soupeře přímo roznesl na kopytech.

Začátek zápasu v 10 již patřil Ashovi a v 11 Terminovi. Jejich soupeři nebyli nijak slabí, ale Ash i Termin opět uspěli. Následovala přestávka. Ash z místa ke stání pozoroval Terminův zápas, a tak Terminovi hned, jak vyšel, pogrataloval k vítězství. Teď už bylo jasné, že dnes ve 3 se Ash s Terminem utkají o to, kdo postoupí do finále a kdo skončí na 3. místě.

Dali si společně oběd. Celou dobu skoro až do začátku zápasu byli spolu a bavili se o všem možném; jejich příbuzní přihlížející zápasům se je snažili nerozptylovat, a tak to možná ani nevěděli, ale zato mnoho dalších lidí si toho povšimlo. Během té doby však také oba přemýšleli, jakého pokémona zvolí na první místo - jak zahájí tento vzájemný souboj.

Deset minut před zápasem byli semifinalisté vyvolávání.

„Času dost," řekl Termin.

Vždyť také byli přímo u stadionu.

Oba se cestou na bojiště zastavili v místě, kde byla velká obrazovka a odkud bylo k oběma vstupům přibližně stejně daleko. Protože obrazovka visela vysoko, aby na ni bylo dobře vidět, stáli všichni přihlížející trochu dál od ní; nebylo jich tu hodně, protože většina lidí již seděla ve svých sedadlech a semifinále není zápas, který by člověk sledoval jen tak mimochodem na obrazovce, navíc zápas ještě nezačal, takže na zobrazovacím zařízení toho zatím nebylo moc k vidění; časový údaj na něm se od 10. minuty před zápasem stále snižoval. Přesto, když se Ash a Termin zastavili hned pod obrazovkou, několik lidí si toho všimlo a zpozornělo poznavši, že jde o semifinalisty.

Oba mlčeli. Nevěděli, co říct. Alespoň Ash to nevěděl. Vzájemně se na sebe dívali.

Čas na obrazovce nad nimi se již blížil k 5 minutám; když této hodnoty dosáhl, zaznělo hlášení:

„Do zápasu zbývá 5 minut."

„Asi bychom měli jít," pravil Ash.

„Jo, už se to blíží. Ale co říct?" řekl Termin.

„Já nevím. Řekl bych: Ať vyhraje ten lepší. Ale je někdo z nás opravdu lepší?"

„Jo, to těžko říct. Tak si to aspoň rozdáme," děl Termin a pousmál se.

„Máš pravdu. Vždyť je to jenom zápas," uzavřel Ash také s úsměvem.

Pak odešli - každý na jinou stranu.

Když Ash dorazil ke dveřím, kde ho již očekával personál, blížila se 4. minuta do zápasu.

Na bojiště vkročil necelé 2 minuty před zahájením. V ruce už v tu chvíli měl připravený pokébal

se svým zvoleným pokémonem.

Nad stadionem již po druhé tento týden svítila jména Ashe a Termina.

„Espeone, volím si tebe!" zahájil Ash.

„Xatu, volím si tebe!" došlo k Ashovým uším od Termina téměř současně s jeho vlastním zvoláním.

Terminovi se viditelně ulevilo; doufal, že Ash nevynese na prvním místě Raichua.

Proti sobě tu stáli dva psychičtí pokémoni.

„Espeon, level 80." - \

„Xatu, level 85." - Zahlásily pokédexy.

„Espeone, úder tělem!" - \

„Xatu, matoucí záblesk!" - Přikázali trenéři.

Xatu pak začal používat pravěkou sílu - kamenný útok síly 60, který téměř pokaždé zvýší útočníkovi všechny jeho statistiky. Pro Espeona ovšem hrál jeho pohyb Morning sun umožňující mu obnovování se a také síla 85 úderu tělem a jeho schopnost soupeře paralyzovat; navíc se ze zmatení, které mu způsobil Xatu svým prvním pohybem, dostal velice rychle. Tak vyhrál.

„Dragonite, do boje!" zvolal Termin.

„Dragonite, level 83," zahlásil Ashův pokédex.

„Dragonite, hyperpaprsek!" - \

„Espeone, psychický útok!" - Veleli trenéři.

Dragonite byl drobátko rychlejší a, protože Espeon byl oslaben z boje s Xatuem, porazil ho Dragonite první ranou.

„Articuno, volím si tebe!" rozhodl nyní Ash.

„Articuno, level 80," ozvalo se z Terminova pokédexu.

„Articuno, Blizzard!" - \

„Dragonite, bleskovou vlnu!" - Zvolali trenéři.

Protože Dragonite měl vyšší rychlost, projevilo se jeho zdržení o jedno kolo jen tím, že zaútočil jako druhý; Blizzard ho však neporazil jednou ranou jenom díky tomu, že dosud nebyl ničím zasažen; proto mohl použít bleskovou vlnu a paralyzovat Articuna.

„Articuno, ledový paprsek!" instruoval nyní Articuna Ash.

„Dragonite, hyperpaprsek!" velel Termin.

Articunovi sice paralýza snížila rychlost, přesto však dokázal zaútočit ještě před Dragonitem. Ledovým paprskem už ho dorazil.

„Charizarde, jdi na to!" vyslal Termin svého nejsilnějšího pokémona.

„Charizard, level 96," zahlásil Ashův pokédex.

„Charizarde, ohnivě křídlo!" - \

„Articuno, Blizzard!" - Určili trenéři.

Ashův Articuno měl pořád poněkud nižší level než Terminův Charizard. Po ohnivém křídle se Charizard dal pochopitelně na svatý oheň a paralyzovaného Articuna bez velkých obtíží porazil.

„Blastoisi do boje!" zvolal potom Ash.

„Blastoise, level 81," zaznělo hlášení Terminova pokédexu.

„Blastoisi, hydro pumpu!" - \

„Charizarde, vzdušné dělo!" - Rozhodli trenéři.

Blastoise ani při daném levelovém rozdílu neměl problém porazit Charizarda dvěma hydro pumpami, ale Charizard byl poněkud rychlejší a i on Blastoisovi ušetrčil dva silné údery vzdušným dělem.

„Meganiume, jsi na řadě!" zněla Terminova další volba.

„Meganium, level 83," hlásil Ashovi jeho pokédex.

„Meganiume, jarní sílu!" - \

„Blastoisi, Skull bash!" - Děli trenéři.

Meganium měl vyšší rychlost. Zavedl jarní sílu a pak Termin zvolal:

„Meganiume, listovou břitvu!"

Jedna listová břitva však nestačila na doražení Blastoise; ten dal Meganiumovi silný úder dvoufázovým útokem Skull bash a teprve potom se složil účinkem jarní síly.

„Charizarde, volím si tebe!" prohlásil Ash.

„Ash Erinbaöld volí Charizarda, level 83," zaznělo z reproduktorů na stadionu.

„Charizarde, svatý oheň!" - \

„Meganiume, Reflect!" - Nařídili trenéři.

„Meganiume, světelnou clonu!" pokračoval pak Termin.

Světelná clona se Meganiumovi povedla, ale na následně zadaný úder tělem už nedošlo; kdyby Termin zvolil Reflect a světelnou clonu v opačném pořadí, zřejmě by to mohlo porážku Meganiuma oddálit. Takto byl poražen, aniž by Charizardovi cokoliv udělal.

„Donphane, jdi na to!" zvolal následně Termin.

„Donphan, level 78," zahlásil Ashův pokédex.

„Donphane, valivý útok!" - \

„Charizarde, svatý oheň!" - Rozhodli trenéři.

Po třech valivých útocích Donphan Charizarda porazil, ale také dostal tři zásahy svatým ohněm.

„Venusaur, na něj!" poručil Ash.

„Venusaur, level 82," zaznělo z Terminova pokédexu.

„Venusaur, vůni květin!" zadal Ash.

Musíme si uvědomit, že v tomto kole ještě působila světelná clona od Meganiuma. Venusaur použil vůni květin, ale s ne moc valným výsledkem, následně schytl zásah valivým útokem reálné síly 120.

„Venusaur, počkej na konec světelné clony a teprve potom dej vůni květin!" instruoval Venusaura Ash.

Venusaur uposlechl, ale kvůli tomu ho nejprve zasáhl pátý valivý útok. Už mu příliš síly nezbývalo, avšak Donphan na tom po druhém zásahu vůni květin nebyl o mnoho lépe. Oběma soupeřům hrozilo, že budou poraženi v příštím kole.

„Venusaur, ještě jednu vůni květin!" vedl Ash svého pokémona.

„Donphane, dvojitě ostří!" nařídil Termin.

Donphan tuto vůni květin ustál, ale Venusaur jeho dvojitě ostří nikoliv. Jenže dvojitě ostří zasáhne polovinou síly útoku i útočníka samotného.

Donphan tak byl rovněž poražen. Nyní neměl nikdo výhodu; navíc volba příštího pokémona bude asi krokem dominantně rozhodujícím o vítězství či prohře.

Ash se tedy zamyslel: *Vynést Raichua: to by Termin mohl čekat; ale také si může říct, že to určitě neudělám. Myslím, že pro jistotu nevynese vodní typ, travní by už mít neměl. Snorlax je univerzální, ale Termin má Primeapa, který by ho porazil docela snadno. Rozhodl se, že Raichu to nebude a nebude to ani Snorlax.*

Podobnou úvahu provedl i Termin.

„Sandslashi, bude to na tobě!" zvolil Ash.

„Primeape, volím si tebe!" rozhodl Termin.

„Ash Erinbaöld volí Sandslashe, level 84. Termin Hagerát volí Primeapa, level 82," oznamovalo hlášení.

Během něj zaregistrovavše soupeřovy volby veleli oba trenéři svým pokémonům:

„Sandslashi, písečnou bouři!"

„Primeape, křížový úder!"

Sandslash pak přešel na zemětřesení. Primeape měl o něco vyšší rychlost, ale zase nižší obranu a Sandslashovi pomáhala písečná bouře.

Jenže křížový úder rád funguje s i výrazně vyšší silou; Primeapovi se povedl pořádný kritický zásah.

Nakonec, třebaže vyloženě o jediné kolo, vyhrál Primeape.

„Sandslashi, vrať se do pokébalu!" řekl Ash.

„Sandslash není schopen pokračovat," znělo stadionem. „V zápase vítězí Termin Hagerát a postupuje do finále. Ash Erinbaöld končí na 3. místě."

Semifinálového zápasu byl konec. Termin teď měl pár hodin na to, aby se připravil na finále.

Když Ash i Termin vyšli, setkali se poblíž té obrazovky, pod kterou stáli před zápasem.

„Teď musíš vyhrát," řekl Ash. „Nemůžu přece prohrát s někým, kdo skočí druhý!"

„No jasně," pověděl na to Termin, „porazím ho i za tebe. Hlavně mi drž palce."

„Já si to užiju z největší blízkosti," pravil Ash.

To byla pravda. Tomu, kdo skončil třetí, patřilo na finále výborné místo v hledišti - v 1. řadě přímo uprostřed stadionu.

Čas před finálem trávil Termin sám. Studoval dřívější strategie svého protivníka Davera Orsana a snažil se z jeho předchozích zápasů na tomto turnaji vyčíst kompletní jeho sestavu a uložit si ji do paměti. Soupeř jistě udělá totéž a na finále je potřeba se pořádně připravit.

Těžko říct, co všechno se v těch chvílích honilo Terminovi hlavou. Tvrdým oříškem bylo samozřejmě už zvolení jeho prvního pokémona.

Ve tři čtvrtě na šest se Ash rozešel se skupinkou, již kromě jiných tvořili jeho máma a profesor Oak, a zamířil mezi v turnaji poražené - na to nejlepší místo, které však není tak dobré, jako pozice jednoho z finalistů.

V průběhu poslední minuty před šestou se na obou stranách zápasišť otevřely mohutné dveře a z jedné strany vyšel Termin, zatímco z té druhé Daver Orsan. Nyní přichází pravý čas pro shrnutí podob skupin obou těchto kluků:

Termin: Charizard 1.96, Xatu 1.85, Dragonite 1.84, Meganium 1.83, Primeape 1.83, Octillery 1.82, Electrabuzz 1.81, Kabutops 1.80, Beedrill 1.80, Donphan 1.78, Pidgeot 1.76, Tauros 1.63.

Daver: Dragonite 1.96, Golem 1.89, Meganium 1.85, Gengar 1.84, Sneasel 1.84, Miltank 1.81, Starmie 1.80, Rapidash 1.79, Magnetron 1.77, Skarmory 1.77, Seadra 1.73, Ho-oh 1.70.

Trenéři vyslali své první pokémony a ozvalo se hlášení:

„Daver Orsan volí Ho-oha, level 70. Termin Hagerát volí Donphana, level 78."

„Ho-ohe, slunný den!" zvolal Daver.

„Donphane, valivý útok!" děl Termin.

Těžko říct, kde chytil Daver Ho-oha, ale jistě byl významnou součástí jeho party, byť ještě neměl příliš vysoký level. Jedná se o legendárního ohnivého - létajícího pokémona s krásnými pestrobarevnými křídly, která jsou většinou, zejména v průběhu zápasů, doplněna aspoň drobnými plameny. Ho-oh vyniká zejména speciálními statistikami v kombinaci s ohnivými útoky, ale ani jeho další stránky nejsou špatné, navíc se již na 33. úrovni učívá Recover.

I Termin zvolil levelově spíše slabšího pokémona, ale v tomto případě mu přálo štěstí, pokud jde o typy jeho útoků, protože kamenný valivý útok měl na Ho-oha extra velký účinek.

Ho-oh slunným dnem zvýšil účinnost ohnivých útoků a potom se dal na ohňomet síly 120. Donphan však reálnou silou 120 zasáhl Ho-oha již při prvním kole valivého útoku a je jasné, že Ho-oh nemohl dlouho odolávat. Nesnažil se ani o obnovení, raději ve 3. kole ještě po druhé zasáhl Donphana reálnou silou 180, což tomuto způsobilo značnou újmu, a poroučel se ze zápasu.

„Meganiume, do boje!" zvolal Daver odvolav Ho-oha.

„Meganium, level 85," zahlásil Terminův pokédex.

„Meganiume, sluneční paprsek!" určil Daver.

Daver kalkuloval s tím, že při účinku slunného dne se sluneční paprsek nemusí nabíjet. Meganium valivým útokem čtvrtého kola zasažen nebyl, neboť rychleji zasáhl Donphana sám a porazil ho.

Termin zaváhal.

Poté zvolal: „Beedrille, do boje!”

„Beedrill, level 80,” hlásil Daverův pokédex.

„Beedrille, Toxic!” - \

„Meganiume, úder tělem!” - Nařídili trenéři.

Ze strany Termina by jistě nebylo nelogické vynést Charizarda, zvláště, pokud působil slunný den; jenže on už byl takový - trošku nepředvídatelný; jistě si chtěl Charizarda šetřit na horší časy.

Toxic je zrádný jedovatý pohyb - otráví soupeře, ale ne normálně - v prvním kole mu ubude asi polovina HP než obvykle, ovšem pak se toto množství zdvojnásobuje; je to dobrá zbraň i proti pokémonům schopným obnovování se. Přesto bylo rizikem Beedrilla vynést - Meganium proti němu sice je v typové nevýhodě, ale rozhodně se jedná o silnějšího pokémona.

Nejprve se Beedrillovi podařilo otrávit Meganiuma Toxicem, pak schytl první úder tělem a následně podle Terminova vedení zaútočil dvojitou jehlou - hmyzím útokem síly 50, na Meganiuma, jakožto na travní typ, však s dvojnásobnou účinností.

Beedrill, byť z posledního úderu tělem paralyzovaný a hodně oslabený, vyhrál.

„Miltanku, jdi na to!” zvolal Daver.

„Miltank, level 81,” oznámil Terminův pokédex.

„Miltanku, valivý útok!” - \

„Beedrille, Toxic!” - Vedli trenéři své svěřence.

Miltank je taková zvláštní drobná růžovo-černá kravka, která, jako i běžné krávy, tvoří ve svém těle mléko, ovšem v tomto případě i pokud jde o samce; nejedná se tedy pochopitelně jen o potravinu pro mladé Miltanky, nýbrž o látku, jež má léčivé složení; trenér mající ve skupině Miltanka může s jeho pomocí občerstvovat ostatní pokémony, jeho mléko je léčivé i pro lidi, ale hlavně je Miltank schopen se s jeho pomocí obnovovat mléčným pohybem podobně jako jiní pokémoni Recoverem, dokonce se stejným účinkem.

Proti Terminovi nyní hrálo to, že Miltank, na rozdíl od Donphana, má i bez rozjetého valivého útoku poměrně dost velkou rychlost, a tak Beedrill nezaútočil první, což bylo nezbytné k tomu, aby zaútočil vůbec. Navíc bylo na řadě druhé kolo valivého útoku.

Ted' by se Terminovi hodil pokémon schopný ukrýt se před účinkem útoku soupeře. Bohužel žádného takového neměl. Navíc Miltank, na rozdíl třeba od Snorlaxe, má vysokou hlavně fyzickou obranu.

„Primeape, jdi na to!” vynesl Primeapa, level 83.

„Primeape, křížový úder!” zadal mu.

Snad jeho křížový úder s reálnou silou 200 a vysokou šancí na kritický zásah zabere. Valivý útok má navíc na bojového pokémona poloviční účinek, takže by jej Primeape mohl ustát, a Miltank za jeho běhu nemá možnost obnovit se.

Opravdu to zabralo. Miltank měl vyšší rychlost. Počtyřikrát Primeapa zasáhl, ale ten ho úplně vyčerpaný porazil, nežli on ho stačil dorazit, neboť již měl namísto obnovení nařizený úder tělem. Během Miltankova valení se nedokázal Primeape ani zdaleka kritický zásah, avšak i přesto vyhrál.

„Dragonite, volím si tebe!” povolal ted' Daver svého nejsilnějšího pokémona.

„Dragonite, level 96,” zaznělo z Terminova pokédexu.

Daver už neměl, na co čekat. Dragonite byl jeho silnou zbraní a Daver věděl, že Termin nemá velice silného ledového pokémona; a nyní se jednalo o jeho již 4. volbu.

„Dragonite, křídlový útok!” - \

„Primeape, Thrash!” - Přikázali trenéři.

Primeape neměl nejmenší šanci na rychlejší útok, natož pak na to, aby ustál útok od Dragonita.

„Octillery, do boje!” zvolal Termin.

„Octillery, level 82,” zahlásil Daverův pokédex.



Dragonite

„Octillery, ledový paprsek!" - \

„Dragonite, Outrage!" - Zaveleli trenéři.

Dragonite byl sice poněkud silnější než Octillery, ale ledové paprsky na něj měly velký účinek. Než byl Dragonite poražen, což Daver odhadl zcela přesně, použil ještě hyperpaprsek, ale ani ten nestačil na to, aby vyhrál.

„Magnetone, jdi na to!" povolal teď Daver pokémona elektrického - ocelového.

„Magnetone, level 77," oznámil Terminův pokédex.

„Magnetone, mohutný záblesk!" - \

„Octillery, Octazooku!" - Rozhodli trenéři.

Magnetone je dobrý právě na taková čísla, jakým je Octillery, protože je odolný vůči mnoha typům; výjimkou je hlavně typ zemní, který pro změnu znamená jeho slabou stránku. Magnetone Octilleryho bez velkých problémů porazil.

Terminovi se teď rozhodně nehodilo vynášet jakéhokoliv létajícího pokémona; jenže už neměl moc na výběr.

„Charizarde, volím si tebe!" zvolal.

„Charizard, level 96," zaznělo hlášení Daverova pokédexu.

„Charizarde, svatý oheň!" - \

„Magnetone, Lock-on a Zap cannon!" - Rozkázali trenéři.

Pro Charizarda hrál jeho podstatně vyšší level. Měl vyšší rychlost a silným svatým ohněm Magnetona skoro porazil.

Lock-on je pohyb, který zajišťuje, že se pokémon v příštím kole trefí; v případě Zap cannonu je velmi účelné jej použít, neboť tento má jen 50% přesnost; ale zato má sílu 100, a hlavně, vždy, když se povede, soupeře paralyzuje. Stačí tedy 2 kola a soupeř je paralyzován a současně zasažen elektrickým útokem o průměrné síle 50 na každé z těchto dvou kol; je to tedy taková lepší blesková vlna.

Termin věda, co přijde, volal na Charizarda:

„Rychle znova svatý oheň!"

Charizard neměl nejmenší problém jeho výzvu uposlechnout a sotvaco jej Magnetone zaměřil svým Lock-onem, zasáhl tohoto druhý svatý oheň. Charizard odešel z boje nepoškozen.

„Jo!" řekl si pro sebe v hledišti Ash. Termin už měl výhru téměř jistou.

I on se zaradoval, ale věděl, že teď ještě může přijít kdeco.

„Goleme, volím si tebe!" zněla poslední Daverova volba.

Nepřekvapil.

„Golem, level 89," zahlásil Terminův pokédex.

„Goleme, valivý útok!" - \

„Charizarde, vzdušné dělo!" - Určili trenéři.

Termin neměl moc, co strategicky dělat. Mohl jen čekat, ve kterém kole silný kus skály zvaný Golem, typu kamenného - zemního, jeho Charizarda porazí. Stalo se tak v kole 3.

Charizard měl vyšší rychlost a jeho vzdušné dělo Golemovi přeci jen trochu ubralo. Jenže teď byl na řadě jeho útok síly 240 a pak 480. Termin nemaje pokémona schopného absolutní ochrany musel vynést někoho typově odolného vůči kamenným útokům. Smysluplné bylo jen jedno řešení.

„Meganiume, volím si tebe!" zvolal.

„Okamžitě použij Reflect, Meganiume!" dodal.

„Meganium, level 83," ozvalo se až potom z Daverova pokédexu.

Meganium měl vyšší rychlost, takže stihnul použít Reflect ještě předtím, než jej Golem zasáhl. Jeho útok měl navíc na Meganiuma i bez něj poloviční účinnost.

„Meganiume, jarní sílu!" zvolal Termin.

Meganium zavedl jarní sílu, s čímž zároveň zasáhl Golema silou 100. Následoval poslední zásah valivým útokem.

„Meganiume, listovou břitvu!" velel Termin.



Charizard

„Goleme, zemětřesení!" nařídil Daver.

Jenže zemětřesení má na Meganiuma, stejně jako všechny ostatní Golemovy útoky vyjma normálních, jen poloviční účinnost, a navíc ještě po 3 kola působil Reflect.

Termin se bál, aby hned po jeho skončení nepoužil Golem explozi, která sice vyřadí útočníka, ale mohla by porazit i Meganiuma, neboť by jej zasáhla silou 250. To by znamenalo opakování finále.

Ale na Golema působila i jarní síla, předtím mu Charizard ubral něco HP třemi vzdušnými děly a travní listová břitva na něj měla čtyřnásobnou účinnost, takže reálnou sílu 220, a to s vysokou šancí na kritický zásah; přitom se jedná o útok speciálního druhu, proti nimž nemá Golem až zase tak vysokou obranu.

Ne, i kdyby snad Golem chtěl po skončení Reflectu zničit Meganiuma explozí, neměl k tomu příležitost. S Reflectem by to zase bylo moc velké riziko; vzhledem k tomu, že Meganiumovi zbývalo dost HP, byla by pravděpodobnost, že Meganium nebude explozí poražen, téměř jistotou, a to soudný trenér nemohl riskovat.

„Golem není schopen pokračovat," ozvalo se po chvíli stadionem. „Mistrem nově registrovaných trenérů roku 1896 se stává Termin Hagerát."

Následovala rekapitulace výsledků: „... Na třetím místě se umístil Ash Erinbaöld, druhý je Daver Orsan a mistrem nově registrovaných trenérů se stal Termin Hagerát."

Pak hlasatel oznamoval, jaký program a kdy bude následovat. Slavnostní zakončení s předáváním cen těm nejlepším se uskuteční ve 20:00, do té doby mohou návštěvníci a trenéři využít bohatý doprovodný program.

Hlášení to bylo poměrně obšírné. Termin absolutně neměl chuť čekat na jeho konec. Meganium se radoval stejně jako on, ale rád se vrátil do pokébalu. Alespoň na chvíli.

Termin se hned, když se tak stalo, rozběhl směrem k Ashovi a mával na něj, aby mu šel naproti.

Ash neváhal a řekl Raichuovi: *Tak hop do zápasíště!* Ten skočil a Ash okamžitě za ním. Jak se setkali s Terminem, Ash mistrovi už podával ruku dě:

„Tak gratuluju k výhře!"

„Vždyť jsem přece vyhrál za nás oba!" řekl Termin.

„Nojo. Tak to jsme oba mistři!" pravil Ash. „Tak jdem do pokécentra?"

„No jasný."

Mezi diváky se rozběhlo tleskání ve stoje. Termin jim všem zamával a pak se vydal směrem do zázemí stadionu - k pokécentru.

V 19:15 se první 3 trenéři sešli s pořadateli. Bylo jim vysvětleno, co mají dělat při předávání cen. Ceremoniál, jenž začínal v 8, byl trochu jiný než ten páteční. Tentokrát mohli, ba dokonce měli, být venku z pokébalů na bojišti všichni pokémoni, které trenéři měli ve svých skupinách; jednalo se tak zároveň o přehlídku často nádherných a nejednou i vzácných, rozhodně pak silných kousků.

Uprostřed zápasíště stály 3 stupínky, z nichž prostřední byl nejvyšší a další dva stejně vysoké. Na nejvyšší se měl, jak zaznělo jeho jméno, postavit nový mistr; jako druhý přicházel trenér skončivší na 2. místě a postavil na stupeň po mistrově levici; třetí přicházel trenér na 3. místě, a ten obsadil poslední stupeň - po mistrově pravici. Pokémoni vždy vstupovali či vlétali spolu se svými trenéry.

Termin, když dorazil na vysoký stupeň, dostal na krk madaili z drahého kovu; na hlavu těžký věnec, na němž byl vpředu pokébal a po jeho okrajích různé motivy a nápis, k jaké příležitosti byla koruna udělena; do ruky mu pak byla dána trofej tvaru poháru s podstavcem, ze stejného kovu jako předchozí dvě ceny.

Daver a Ash následně obdrželi ceny, na vrcholu každé z nichž byl pokébal; tyto byly v případě každého z nich z jiného kovu, ovšem vždy drahého, na jejich podstavcích bylo uvedeno, co daná cena znamená; ani oni nebyli ochuzeni o medaile, ale věnce tyto dva nedostali.

Krásy Nového světa

Během následujících měsíců se Ash hodně věnoval studiu - na konci června se mu podařilo složit i 3. - poslední - zkoušku, aby měl splněnu povinnou školní docházku. Potom se rozhodl po trenérsku odpočívat.

Ke Kantu patřily ostrovy daleko na jihu. Některé byly rozlehlejší, jiné menší, ale dohromady se jednalo o území o dost větší než Kanto zabrané většinou divokou vegetací, která však byla průchodná, neboť ji zpřístupňovali pokémoni divocí i patřící trenérům, již zde docela rádi odpočívali. Ostrovy byly rozesety na ploše 1400 kilometrů čtverečních a pro svou rekreaci si je oblíbili zejména trenéři. Byla zde pro ně spousta trenérských i netrenérských kratochvílí a někteří se tady klidně usazovali třeba na půl roku, jiní si zde postavili dům a bydleli tu trvale. Na některých ostrovech byly vesnice většinou ne větší než Pallett, zpravidla menší. Moře tady bývalo oproti jižnímu pobřeží Kanta o něco teplejší, a i to sem lákalo návštěvníky. Ash zde ovšem dosud nebyl.

Na ostrovy jezdila jednou denně lodní linka z Vermilionu, a protože je to tam i se zkratkou Diglettí jeskyní z Pallettu poměrně daleko, vyrazil Ash v pondělí po poledni, aby se večer ve Vermilionu ubytoval. Další den v 8 hodin nasedl na loď.

Plavba trvala přibližně 4 hodiny. Byla vcelku nudná, vždyť loď plula zdánlivě strašně pomalu a okolo ní byla samá voda; když ale dorazili na ostrovy, stálo to za to.

Ash tam strávil 13 týdnů. Ačkoliv tam odjel sám, rozhodně tam celou dobu sám nebyl; velkou část toho času se pohyboval po ostrovech i Termin a často byli oba spolu. Také Garry se tam vyskytnul, avšak Ashovi nijak nevadilo, že musel být ve Viridianu, aby plnil své povinnosti trenéra stadionu. Dostavily se i rodiny Ashe a Termina, také profesor Oak letos v létě na ostrovy zavítal.

Na konci září Ashovy prázdniny končily. Chtěl stihnout velký turnaj a plánoval zúčastnit se jako divák i společné části Turnaje nově registrovaných trenérů, aby viděl, jak budou vypadat letošní mladí trenéři; tedy oni byli samozřejmě v průměru jen o rok mladší než Ash. Velkému turnaji také mohl jen přihlížet, ale se svými pokémony zatím nemohl pomýšlet na úspěšnou kvalifikaci a i kdyby, byl by ve velkém turnaji rychle vyřazen. Na něj je potřeba mít aspoň tak 10-12 pokémonů na úrovních mezi 90 a 100, protože v tomto rozmezí se konávají zápasy velkého turnaje. Trenéři s sebou mají nejméně 30 pokémonů a z nich všechny dobře vytrénované.

Proto, když bylo po turnajích, pustil se Ash do tréninku. Příští rok ještě asi ne, ale potom by už mohl na velký turnaj dosáhnout.

Týdny a měsíce plynuly, až v polovině června následujícího roku - to už bylo Ashovi 14 let - zaplnila vysílání televizních i rozhlasových stanic ohromující zpráva: Při výzkumných pracích v horách na západě byla objevena schůdná cesta skrz ně. Ta začíná přímo u kontrolní budovy na začátku cesty Vítězů a k jejímu zpřístupnění stačilo několik terénních úprav a prosekání vegetace. Slavnostní otevření mělo proběhnout den potom, co se tato zpráva v médiích objevila.

Ash už o objevu věděl skoro týden, a proto, když byla cesta otevírána, měl již sbaleno na hodně dlouhou výpravu; přestože netušil, co jej čeká - lidé, kteří se na zpřístupňování cesty podíleli, tvrdili, že po 26 km chůze nejprve pod horami a pak skrz ně u vodopádů Todjo se dostane do města New Bark ve světě Jotho, ale o Jothu, či - jak se později také ustálilo - Novém světě, se toho v Kantu moc nevědělo, ačkoliv se v obou mluvilo stejným jazykem a lidé z obou světů spolu od samého začátku spolupracovali.

Ash šel s profesorem Oakem na slavnostní otevření cesty. To se konalo v odpoledních hodinách a vedle profesora na něm vystoupila i řada dalších významných osobností Kanta i Jotha. Pravda, z Jotha jich tam bylo méně, protože by museli projít celou tu náročnou cestu, a navíc se otevírání konalo téhož dne i na opačné straně - v New Barku.

Předseda vlády Jotha přišel sem, kde byla akce přeci jen větší. Političtí představitelé obou světů řekli, že již pracují na jejich plnohodnotném propojení, k němuž má prý do dvou let pomoci

elektrický vlak, který je již zkoušen v Jothu. Odborníci z Jotha toto považují za výbornou příležitost, protože na vzdálenosti v Jothu se takovýto stroj - schopný jízdy rychlostí 140 km/h - vůbec nevyplatí. Vzdálenost mezi hlavními městy obou států - Goldenrodem a Saffronem - bude ovšem po trati, která se již 14 dní připravuje, kolem 50 km, takže rychlovlak zde bude mít svůj dobrý účel, a zejména bude výborným dopravním prostředkem k překonání hor, které nelze přeletět nejen helikoptérou, ale dokonce ani na pokémonovi. Jízdní doba vlaku po plánované trati se v současnosti odhaduje na něco přes 20 minut, na trase budou dva velice dlouhé tunely a nad zem se tato dostane jen na začátku, na konci a v poměrně dlouhém úseku zde u brány cesty Vítězů, za níž půjde lesním průsekem. Největší oříšek bude postavit 22 km dlouhý tunel, jenž navíc povede pod vysokými horami, kde nelze s jistotou říct, co bude stavebníky čekat; s pomocí pokémonů by však snad mělo být možné spojit oba světy do dvou let. Jiný odborník zase mluvil o tom, že se intenzivně pracuje na hledání vodní cesty mezi Jothem a Kantem. Je naprosto jisté, že vysoké hory spadávají do moře a přímo u nich je mnoho nepředvídatelných a hustě rozesetých útesů skrytých pod vodou i vyčnívajících nad hladinu, dále pak komplikují průjezd nebezpečné proudy a víry, kvůli nimž nikdo neobjevil druhý svět přes moře. Bude-li hledání vodní cesty úspěšné, rychle bude s dostupnými plavidly zřízena lodní linka mezi hlavními přístavy obou světů - Olivinem a Vermilionem.

Ash stejně jako většina hostů přespal ve stanu u brány cesty vítězů, neboť pár možností k přespání v domku dostali největší papaláši; představitelé trenérů neměli nejmenší potřebu jim toto pohodlí brát, protože všichni alespoň někdy chodili po světě a občas přespávali, kde se dalo.

Ráno vstali Ash i profesor Oak kolem osmé hodiny. Společně se nasnídali a Ash rozloučiv se s ním vyrazil jižním směrem.

Stezka vedla nejprve hustým lesem, kde byl vytvořen vcelku široký průsek; později se vzdálenosti mezi stromy trochu zvětšily, ale zase zhoustl podrost a cesta byla místy vysekána v dřívě neprostupných keřích různých druhů. Cestičky, které Ash občas uviděl, poukazovaly na to, že zde žijí i divoká zvířata a pokémoni; také Ash cestou několik pokémonů potkal.

Cesta pod horami ho dovedla až k moři, kde se stočila doprava a změnila v úzkou pěšinu. Začala prudce stoupat a klikatila se vedouc přibližně ve směru pobřeží. Ash již nějakou dobu slyšel takový zvuk, jako by nedaleko byl vodopád; ten zvuk stále sílil a najednou Ash uzřel jezero. Stezka ho vedla kousek podél něj na okraj skal, kde by slabší jedince mohla snadno chytit závrať. Přímou pod sebou viděl několik set metrů vysoký mohutný vodopád, jehož zvuk byl tak silný, že by zde nebylo slyšet žádného hovoru.

Voda z jezera odtékala podzemní jeskyní, díky čemuž zde bylo možné přejít a také pohlédnout dolů, kde silný vodopád vytvořil další jezero, na jehož hladinu voda prudce naráží, aby pak mnohem klidněji vplula do moře.

Následoval nejtěžší kus cesty, na němž musel procházející několikrát slézat po skále; v nejnáročnějších místech byly připevněny novotou zářící řetězy, přesto však cesta, pod níž se nacházel stametrový sráz, působila nebezpečně.

Zdolav takto skoro sto výškových metrů dorazil Ash na vyhlídkovou plošinu, z níž bylo možné pozorovat ohromující vodopád, kterak letí ze skály padaje do jezera u moře. Plošina tady stála už mnoho let a od ní vedla celkem dobře schůdná pěšina do lesa pod skalami, kterým přišla k moři a u něj skončila. Napravo od Ashe končil háj u skal, jejichž konec se nacházel kdesi pod hladinou, a proto nebylo vhodné budovat cestu tamtudy. Na druhé straně asi půlkilometrového otevřeného zálivu stálo město New Bark. Podle slov zástupců Jotha zde měla být v nejbližší době postavena visutá provazová lávka částečně zavěšená na kůlech založených v moři, která by umožnila pěší cestu přes záliv; ukázalo se to být jednodušší řešení než stavba cesty po skále.

Ash povolal Laprase a s Raichuem na něj usedl. Za chvíli dorazil na břeh v prvním městě světa Jotho.

New Bark byl městečko ne větší než Pallett, které z trenérského hlediska plnilo obdobnou funkci - sídlilo zde výzkumné středisko vedené mladým profesorem Elmem, jenž vypravoval mladé

trenéry dávají jim na výběr zpravidla z pokémonů Chikority, Cyndaquila a Totodila.

Také v Jothu měli osm stadionů, kde udělovali odznaky; tato podobnost byla způsobena tím, že trenérský systém začínal už před rozdělením světa. I tady měli elitní trenéry, kteří prověřovali schopnosti mladíků a mladic získavších 8 odznaků; všichni trenéři z této pětky byli stálí, nikoliv jako v Kantu, kde jedním z nich mohl být čerstvě registrovaný, ačkoliv toto byla velmi stará tradice. Národní stadion v Jothu chyběl; pět bojišť pro závěrečnou zkoušku bylo umístěno v sousedství hlavního města Goldenrodu, ale bohužel se jednalo o areál opravdu jen pro tyto zkoušky.

Už teď, těsně po spojení světů, se jednalo o propojení obou systémů; honosný areál v Indigové plošině se nacházel kousek za hranicí, a představitelům Jotha se navíc velmi líbil. Jejich ne až tak propracované soutěže také měly být doplněny novou s pravidly, jaká platila v Kantu pro velký turnaj, a pracovalo se i na tom, aby se obě soutěže později spojily v jednu, pro niž bude stadion v Indigové plošině odpovídajícím honosným dějištěm. Jen aby všechny zájemce pobíral. V současnosti se největší turnaj Jotha konal na vekolepém stadionu v Goldenrodu, nový velký turnaj bude příští rok nejspíš tam, ale časem, pokud bude jezdit vlak Goldenrod - Saffron, se zřejmě přestěhuje do Indigové plošiny. Už bylo jasně rozhodnuto, že dokud budou dvě soutěže, uskuteční se každoročně duel jejich vítězů z jednotlivých světů.

New Bark je město na první pohled zajímavé a krásné ležící pod ohromnými horami a při mořském břehu; lidé se zde od jeho založení živili rybolovem a zemědělstvím, byť velmi úrodné půdy potom, co vyrostly hory, zde už moc nezbylo. Jedná se vlastně o místo, kde se usídlili lidé, již přišli o své domovy v onen nechvalně proslulý den, kdy se hory objevily; protože oblast, kde se dnes nehostinně štítí vypínají, byla velice úrodná, jednalo se zejména o zemědělce, a ti si v nové osadě založili pole, byť té úrodné půdy v okolí moc nezbylo.

Do New Barku vede přibližně 35km cesta z horského města Blackthornu, které je jednoznačně nejnedostupnějším sídlem obou světů; tato cesta je nejen velice dlouhá, ale také ohromně náročná, takže ji během jednoho dne směrem nahoru prakticky není možné projít, dolů se to zvládnout dá; ani z druhé strany není přístup do Blackthornu o moc snazší. Na rozdíl od New Barku se ovšem jedná o město, které stálo na svém místě již v dobách před rozdělením Jotha a Kanta - je totiž v hraničních horách se světy na severu.

Jak se Ash včera dozvěděl, odedneška, nebo v nejbližších dnech, bude možné, aby registrovaní trenéři z Kanta zápasili na stadionech v Jothu a naopak, a dostávali za to zdejší odznaky. Dohoda prý vypadá tak, že boje budou na 5, v případě posledního stadionu na 6, pokémonů, jejichž levely budou někde mezi 90 a 100; trenéra stadionu bude omezovat to, že tito pokémoni budou muset být určeni předem (nebude s sebou moci mít větší než potřebný počet pokébalů), ale nebude vyžadováno, aby se zaměřoval jen na svůj typ, byť by to bylo lepší. O část zábavy zde tak měl rovnou postaráno.

V Jothu se Ash představoval jako Ash Erinbaöld z Palletu v Kantu, k čemuž však vždy dodal, že se mu říká Red. V New Barku přespával ve výzkumném areálu; nebyla tam totiž ubytovna a nocleh se tam hledal docela obtížně. Hned odpoledne se tak seznámil s profesorem Elmem a pobyl několik dní. Trochu během té doby trénoval, než vyrazil do města Cherrygrovu a z něj - protože i zde by mohl nocovat jedině v pensionu a nic extra zajímavého tu nebylo - pokračoval přes louky a lesy do Violetu.

Tam ho čekal první stadion, jehož vedoucím byl Falkner, trenér létajících pokémonů. Ve Violetu už bylo více zajímavostí; třeba Sprout tower - zajímavá to věž, v níž žijí mniši uctívající Bellsprouty; důvod, proč zrovna Bellsprouty, je dodnes záhadný a mniši nejsou příliš sdílní.

Z Violetu je několik možností, kam jít: Do Temné jeskyně, jejíž vchod Ash cestou sem minul; ta ústí na horskou cestu mezi Blackthornem a New Barkem. Taky do necelých 11 km vzdáleného Goldenrodu. K pozůstatkům města Alph zničeného někdy v období raného středověku za dosud ne zrovna uspokojivě vysvětlených okolností. No a konečně podél řeky do Smluvní jeskyně, kterou

vede cesta do přímořského města Azaley; tam na doporučení Falknera vedly Ashovy kroky potom, co si zevrubně prohlédl Violet a okolí.

V dalších dnech, týdnech a měsících Ash jenom pomaličku postupoval světem. Hodlal být v Jothu tak někdy do listopadu, aby se ještě před zimou vrátil; na to bylo dost času.

Z Azaley to vzal lesem Ilexem, který je sice hustý, ale není v něm takové bludiště jako ve Viridiánském lese. Lidé v Azalee i na jeho druhé straně - v Goldenrodu - se ve velkém věnují těžbě zpracování dřeva, ale nikoliv v Ilexu, protože ten je odedávna vnímán jako posvátné místo. Prý se tu dokonce občas zjevuje pokémon Celebi, o němž se říká, že je vládcem Pokésvěta, a také se vypráví, že učinil nějaké zázraky a podobně. Není k podivu, že uprostřed Ilexu stojí jeho chrám - poměrně malá stavba s jeho sochou, u nás bychom ji nazvali kaplí či kostelíkem, ale jedná se o největší stavbu svého druhu v Jothu a Kantu.

Goldenrod, to je centrum Jotha. Město jsoucí jakýmsi spojením kantských Saffronu a Celadonu; ne o moc větší než každé z těchto dvou, kde je však vše na jednom místě. Za jeho severozápadním okrajem stojí areál zkušebních stadionů Pokéomní ligy a 4 km severně od konce jeho zástavby leží národní park srovnatelný se safari v Kantu u Fuchsie, byť rozlohou o něco menší.

Z Goldenrodu pokračoval Ash přes národní park do města Ecruteaku. Tomuto městu dominuje jedna vysoká věž, v níž prý sídlí legendární pokémon Ho-oh; je to však spíš pověst, protože místní tam nechodí a žádný trenér tam Ho-oha nechytil. Původně byly v Ecruteaku věže dvě - postavené před dávnými lety, kdy se nad městem odehrál zápas legendárních pokémonů Ho-oha a Lugie; ten byl pochopen jako boj dobra se zlem a každé ze stran místní postavili vysokou věž, kde, podle pověsti, Ho-oh a Lugia přebývají. Ecruteak zjevně velké zápasy přitahuje, a tak se zde před 14 lety utkali jiní legendární pokémoni - Raikou, Entei a Suicune s Articunem, Zapdosem a Moltresem; kočky tehdy vyhrály, ale západní věž neopatrností pokémonů shořela a než Lugia sama přiletěla věž uhasit, zbylo z ní jen torzo. Od té doby sem prý Lugia nelétá, ale ve zřícenině věže se setkávají Raikou, Entei a Suicune.

Ash si došel obě věže prohlédnout, avšak na legendární kočky nenarazil a ani Ho-oh ve východní věži se s ním nerozhodl setkat, a tak Ash po pár dnech odcházel vstříc přístavu Olivine se stejnou sestavou, s jakou do Ecruteaku přišel.

V Olivinu je veliký přístav, ale město nepůsobí tak noblesně jako kantský Vermilion; na každém kroku jsou zde cítit ryby a v okolí přístavu se všude staví lodě či zpracovávají úlovky. Dominantou města je mohutný starý maják, který sem pomáhá připlout lodím v noci a za špatného počasí. Stadion je na horním okraji města, takže hned na ráně při cestě od Ecruteaku, pokécentrum a další infrastruktura se však nachází až na náměstí v průmyslové části.

Ash měl ryby rád a voněly mu, třebaže v takovém množství - vždyť sám pocházel z rybářského městečka. Hned na první večeři zašel do restaurace na čerstvou rybu a druhý den vyzval k zápasu vedoucí zdejšího stadionu Jasmine specializující se na ocelový typ pokémonů.

Jeho další cesta vedla po moři do města Cianwoodu na ostrově za ostrovy zvanými Vírové. Tam to vzal lodí, ale na cestě zpět měl v plánu záhadné ostrovy prozkoumat - prý na nich žijí Lugie.

Předtím ho ale čekal pobyt na ostrově, kde bylo pomenší město, háj a několik polí; za městem se pak zvedaly kopce, kde prý nikdo nežije. Protože měl spoustu času, pustil se Ash do prozkoumávání hor a teprve po delší době vyplul na Laprasovi na Vírové ostrovy.

Do doby, kdy se chtěl vrátit domů, mu zbývaly bezmála 3 měsíce. Vírové ostrovy byly v porovnání se souostrovím Seafoam o něco větší, v jeskyních bylo o poznání tepleji a v jejich okolí se nacházelo mnoho nebezpečných vírů, se kterými si někteří vodní pokémoni umějí poradit, avšak bez nich není radno do těchto míst vplouvat.

Poněvadž Cianwood, vírové ostrovy a Olivine jsou až na konci Jotha, musel jít Ash, vrátiv se do Olivinu, zpátky 22 km cestou, u níž se nacházelo několik zemědělských usedlostí, do Ecruteaku. Pak to vzal na východ, kde byl vstup do jeskyně v hoře Mortar, o níž koluje několik záhadných pověstí. Ash se se svými pokémony nebál vstoupit, avšak raději v hoře nepřespával a na noc se vrátil do Ecruteaku, který byl o něco blíže než další sousední město - Mahogany.

Po pár dnech pokračoval do Mahogany. To je vysoko položené podhorské město, odkud vede osmikilometrová stezka na sever k jezeru Hněvu, na severovýchodě je pak vstup na Ledovou cestu - 7 kilometrů dlouhý průchod jeskyněmi končící ve městě Blac Thornu.

Když Ash dorazil do Mahogany, bylo 20. září. Domů se chtěl vrátit až v listopadu, a protože mu z měst zbýval už jen Blac Thorn, mohl se v lesích okolo Mahogany toulat pořádně dlouho. Napadlo ho i, že by se vrátil prozkoumat pozůstatky po Alphu, což nebylo příliš daleko; nejdřív každopádně zamířil na zdejší stadion.

Když měl v kapse odznak, pár dní si odpočinul a potom se opravdu vydal za historií. Přespal ve Violetu, ale Temnou jeskyni, v níž také dosud nebyl, si už nechal na někdy příště. Raději prozkoumav Alph vyrazil zpátky do Mahogany a vzhůru k jezeru Hněvu.

Toto jezero se nachází vysoko v horách oddělujících Jotho od světů na severu a říká se, že je možné najít odtud cestu dál na sever. O to se však Ash zatím nesnažil. V okolí jezera byla úchvatná příroda a malý pension pro ty, kdo tu chtěli jen jednou přespát, nebo pobýt o něco déle. Ash, jako registrovaný trenér, si klidně zaplatil celý týden a věnoval se turistice spojené s tréninkem pokémonů. Potom ještě strávil pár dní v Mahogany a vyrazil na Ledovou cestu.

Stezka krásnou jeskyní plnou krápníků končila skutečně přímo na severním okraji Blac Thornu. Ash, doraziv tam, byl náležitě unaven, ale pohled na město ho ohromil. Domky zde stály na prapodivných místech, jak je jen šlo postavit. Ash sestoupil od východu z jeskyně na náměstíčko v dolní části města, kam byla soustředěna veškerá infrastruktura, jenom stadion zatím neviděl, a tak se na něj zeptal v pokécentru.

„To půjdeš podél potoka nahoru a nakonec na něj narazíš," řekla mu sestra.

Vyléčiv pokémony a pojev obědu vyrazil tedy Ash vzhůru údolím; po víc než dvou kilometrech, v místech, kde už ani nebyla jiná zástavba, narazil na velkou budovu stadionu přimknutou ke skále u jezera.

Vedoucí zdejšího stadionu byla Clair. Rázná žena specializující se na dračí pokémony a jedna z nejvýše postavených trenérek Jotha, která byla několik let také členkou elitní pětičky, pak se vrátila na svůj oblíbený osmý stadion, který nejenže je odtížně dostupný, ale rovněž pověstný svou náročností.

Naštěstí se v Blac Thornu, kde není zrovna místa nazbyt, podařilo postavit dostatečně velkou ubytovnu pro všechny neúspěšné trenéry.

Ash musel na Clair dva dny počkat, ale to mu nevadilo; vždyť už také končila hlavní trenérská sezona a zájemců o zápas nebylo mnoho. Když Ash uspěl, řekla mu Clair, že odznaky dává jenom v jeskyni za jezerem, ať hodinu počká a pak se ji tam vydá hledat.

Přístup k této jeskyni vedl přes jezero, k jehož přeplutí byl zapotřebí vodní pokémon, s čímž však Ash neměl problém. Jeskyně tato vyznačovala se výskytem mnoha draků, zejména tedy Dratiniů, Dragonairů, ale také Horsea, Seader, Magicarpů a Gyaradosů, přičemž často mohl člověk narazit i na pokémona s levellem mezi 40 a 50; právě kvůli této jeskyni byl v Blac Thornu tradičně dračí stadion.

Zdejší obyvatelé prý mají přímo dračí krev; říká se o nich, že jsou tvrdí, mnohdy nepříteli společenství až nerudní. To vše však vyplývá z tvrdého života v tomto odlehlém místě, kde zima začíná třeba už počátkem listopadu, tedy touto dobou, a trvá klidně do půlky dubna; bývají zde o dost větší mrazy než přímořských městech a obživa těžbou rud a jejich zpracováním také není kdovíjak snadná. Na Clair tento popis na první pohled seděl.

Když Ash pátral v jeskyni, kde by mohla být, objevil ji až úplně na konci. Tam stál takový srub, či přístřešek, v němž seděla popíjející čaj.

„Tak to jsem ráda, že jsi dorazil, Rede," pravila klidně.

„Je to tady úžasný," řekl Ash.

„Setkal ses s nějakým drakem?" zeptala se.

Ash se dal do vyprávění. Clair nabídla i jemu čaj a chvíli poseděli.

Okolí Blac Thornu nabízelo možnosti pro dobrý trénink, a tak Ash setrval do 8. listopadu. Pak se vydal horskou cestou do New Barku, kam musel dorazit během jednoho dne, protože na spaní

venku to už vůbec nebylo.

U profesora Elma zase chvíli pobyl; vypověděl mu, co všechno v Jothu zažil a ukázal mu, jak vytrénoval své pokémony. Elm říkal, že od 17. bude jezdit lodní linka z Olivinu do Vermilionu, ale než by Ash došel pěšky do Olivinu a pak ještě z Vermilionu domů, bude v Pallettu dřív přes vodopády Todjo.

15. listopadu bylo sychravé počasí vystřídáno sluníčkem, byť nebylo příliš teplo. Ash se hned ráno s Jothem rozloučil a vyrazil podzimní krajinou přes hory ke vstupu na cestu Vítězů. Původně tam chtěl přespat, ale nakonec se rozhodl pokračovat do Viridianu. Přesto se u křižovatky zastavil, a to nejen, aby si odpočinul - zaujal ho policista střežící jakousi cestu, o níž Ash dosud nevěděl, že existuje.

Když po nějakých 38 kilometrech přišel do Viridianu, byl rád, že se ještě udržel na nohou a hned po pokécentru zamířil do ubytovny.

Ráno se neobtěžoval jít na stadion za Garrym a rovnou se vydal dál do Pallettu a tam nejprve domů. Mámě povyprávěl o všem, co viděl a co se cestou událo, ale hned po obědě si to namířil k profesoru Oakovi.

Sotva se pozdravili, začal vyprávět od konce.

„Na křižovatce u cesty Vítězů jsem viděl nějakýho podezřelýho policajta.“

„Ten tam hlídá cestu, kterou objevili při stavbě,“ řekl Oak. „Vede kamsi do hor, ale ještě ji nikdo pořádně neprozkoumal. Ví se, že se na ní vyskytují velice silní divocí pokémoni, a proto tam liga dala stráž - pro začínajícího trenéra by to tam mohlo být nebezpečné.“

„Ale já bych se tam vydal,“ řekl Ash.

„Proti tomu nic nemám,“ děl Oak, „ale nechod' tam teď, počátkem zimy. Počkej na jaro, pak poraz hlídku a uvidíme, co objevíš.“

Tajemná cesta

Zjara tak Ashe čekala další záhada. Velmi se na výpravu těšil a jak se přiblížil 1. duben, měl vše sbaleno, včetně lehkého stanu se spacákem až do -10 °C, což dostal od Oaka.

První etapa jeho cesty vedla přes Viridian k bráně cesty Vítězů, kde si domluvil nocleh. Nechal ostatní zde myslet si, že má namířeno přes vodopády Todjo do Jotha.

Druhý den ráno předstoupil před strážníka a děl:

„Dobrý den. Já chci jít na tuhle cestu.“

„Ta cesta je zakázaná,“ pravila ostraha. „Je možné po ní jít jen s přímým svolením trenérské ligy.“

„V tom případě vás vyzývám na souboj,“ řekl Ash.

Strážník nemohl odmítnout, jedině by musel Ashe pustit bez boje.

Zápas na 6 pokémonů s tímto pánem pro Ashe nebyl žádným problémem, ačkoliv jeho sestava nebyla nejhorší.

Prohrav, musel strážník ustoupit, ale řekl:

„Víš, co tě tam čeká? Já bych se tam teda sám nepustil.“

„Slyšel jsem něco o velmi silných divokých pokémonech.“

„Já si myslím, že mají něco chránit,“ děl strážník, „aby se k tomu nikdo nedostal.“

„Nebojte,“ řekl Ash, „já jsem pořádně vybavený a mám skvělou sestavu dvanácti pokémonů.“

Pak prošel.

Tvrzení o silných pokémonech vůbec nelhalo. Patrná stezka se stále klikatila a Ash věřil, že neskončí jen tak nikde. Konečně, dost možná měl ten strážník pravdu, že silní pokémoni zde něco chrání před nezvanými návštěvníky.

Jak Ash postupoval dál, stále trénoval své pokémony na zápasech s divočáky, jejichž úroveň většinou nebyly nižší než 50. Z křižovatký odešel krátce po osmé ráno; minula dvanáctá, první, druhá, Ash už za sebou musel mít snad 20 kilometrů, cesta byla stále výrazná a vypadala pořád skoro stejně, ale nikam nepřicházela.

To se změnilo až kolem půl čtvrté.

Ash dorazil ke vstupu do jeskyně. Věděl, že šel hlavně na sever, ale byl si jist, že pořád je v horách mezi Jothem a Kantem - ono se to nedalo moc splést. Kolem něj bylo lesnaté údolí, avšak čím výše se podíval, tím méně stromů na štítech viděl a na horách nad jeskyní byl dobře vidět sníh.

Vstoupil dovnitř.

Nyní se nacházel v ohromně rozlehlém jeskynním systému, v němž byla opět spousta divokých pokémonů na vysokých levelch a množství zákoutí k prohledávání.

Ash jenom nevěděl, kde se uložit na noc. Nakonec se musel odvážit přespat přímo v jeskyni, což však nebylo nebezpečné, neboť pokémoni nebudou útočit na spícího člověka, pokud jim třeba zrovna nezalehne doupě.

Již první den si Ash kreslil na kus papíru, kudy šel, aby se neztratil. Další dny v tom pokračoval postupuje stále hlouběji podzemním komplexem; až teprve pátý den usoudil, že nic dalšího tu nenajde.

Velmi se mu zalíbil prostor na konci dlouhé chodby. Připadal mu jako stvořený pro zápasení i odpočinek; nebylo tam ani stopy, po přebývání nějakého pokémona, a tak se Ash rozhodl, že se v něm na chvíli usadí, aby si před návratem odpočinul.

Ani během odpočinku samozřejmě nezahálel, nýbrž trénoval, a to zde šlo velice dobře, když tu byli tak silní divocí pokémoni. Měl v úmyslu setrvat tři noci a poté vyrazit zpět k domovu.

Odpoledne před posledním plánovaným noclehem zabrousil do jedné z bočních chodeb, kde už předtím dvakrát byl. Cesta tam končila stěnou, a tak, nenaraziv zde na žádného pokémona, jenž by chtěl bojovat, odcházel zase jinam. Vtom zaslechl šramot a uviděl, že se stěna na boku chodby před jejím koncem začíná otevírat a najednou se objevoval volný prostor. Na Ashe zavanul teplejší vzduch zvenku, což potvrdovalo, že se mu to nezdá, že se opravdu otevírá průchod ven.

Ash zaváhal. *Co když se to zavře a já už se nevrátím?* - pomyslel si.

Ale zvědavost ho nenechala zůstat v jeskyni. Prošel na prostranství a pohlédl nahoru, kde uviděl nebe, k němuž se vršky převysokých hor tyčily jako věže jakéhosi hradu.

Cesta zpět se počala zavírat a i kdyby se Ash snažil ještě honem vrátit, nemuselo by se mu to podařit. On to však ani nezkusil.

Začal se otevírat další, podobný, průchod.

Za ním stál Sneasel - temný-ledový pokémon.

Ash nechal pokédex hlásit. Ozvalo se:

„Sneasel, level... chyba - - -.“

Sakra! - pomyslel si nevěda, co to znamená.

„Sneasel sneasel snea sneasel snea snea,“ řekl Sneasel.

Ash chtěl vynést Houndooma, jenže než jej stačil povolat, Raichu ho zarazil a dal se se Sneaselem do řeči.

Chvilí mluvili a pak Raichua i Ashe Sneasel uvedl dveřmi do jeskyně, která působila jako něčí sídlo. Došli až do konferenčního sálu, kde seděl pokémon Celebi.

Ashovi div neupadla čelist, když ho uviděl. Ani se neptal, co je to za pokémona, jeho level by pokédex stejně asi neurčil správně. Nikdy by ho ani nenapadlo, že v životě uvidí Celebiho, který je označován za nejvzácnějšího pokémona na světě. A také za nejsilnějšího, jež téměř nelze porazit.

Celebi je pokémon travní - psychický. Měl by být drobný, ale tento měřil bezmála dva metry. Říká se o něm kdeco, dokonce snad že dokáže cestovat časem, což asi nebude pravda, ale čemu věřit, když před vámi stojí obrovský Celebi a



Celebi

vybízí vás abyste se posadili spolu s ním k jednomu stolu?

Když se dal s Celebim do řeči, brzy z Ashe opadla nejistota. Celebi mu hned nabídl tykání a docela si rozuměli; rozhodně si měli hodně co povědět.

Celebi řekl, že je vládcem Pokésvěta, což neznamená, že by řídil nějaké papaláše, jak to sám formuloval, ale snaží se dělat co nejlépe pro to, aby se na jeho světě žilo dobře. Cestovat časem prý neumí, ale dokáže se pohybovat v různých dimensích, což je mnohem užitečnější a bezpečnější.

Když se Ash ptal na to, zda on vytvořil hory mezi Jothem a Kantem, řekl mu, že ne, že ty vznikly ještě před tím, než se stal vládcem tohoto světa a nebylo to ani dílo jeho předchůdce; vládce světa však prostě nemůže zabránit všemu. Ale pro základnu se Stříbrná hora velice hodila, jenom když se lidem podařilo objevit příchod do ní, musel Celebi zařídít ty silné pokémony, kteří by je odrazovali od cest až do jeskyně; takhle sem půjde jedině dobrý trenér a těm pokémonům ani moc nevádí, když tady mají útočit na lidi.

Ash u Celebiho přespal tři noci a připadal si přitom jako v nejluxusnějším hotelu. Než odešel, dostal ještě několik darů, hlavně Mega stone, který zrychluje trénink, umožňuje trénovat vysoko nad level 100 a některým pokémonům umožní už na 100. úrovni vývoj či naučení se nějakým silným útokům, a také pokédex, který byl rozšířen o data o 16 pokémonech, jež ten běžný neznal, a uměl pracovat i s pokémony nad levellem 100.

Zároveň ho však Celebi instruoval: „S Mega stonem přestáváš být trenérem pro soutěže. Nepoužívej v turnajích pokémony, kteří se vyvíjejí Mega stonem, a pokémony vysoko nad 100. levellem. Ono to není moc čestné, když ten druhý takové možnosti nemá. Ale můžeš se věnovat mnohem užitečnější věc, než jsou soutěže.“

To se Ashovi moc nelíbilo, ale nakonec uznal, že Celebi má pravdu. Zároveň se však shodli, že Ash nemusí Mega stone hned začít nosit všude s sebou, a navíc než své pokémony vytrénuje nad 110, bude i s ním trvat nějakou dobu. Takže velký turnaj si ještě může vyhrát.

Nyní už trochu chápal, proč třeba Lance se ho neúčastní - i on má určitě pokémony vysoko nad 100, a tak by své nejlepší kousky nemohl použít.

Celebi také Ashovi vyprávěl, co je na Pokésvětě za místa, o nichž nemá ani tušení, a že ještě letos by se měl vydat na sever, do světů A, B a Γ (Alfa, Beta a Gama), protože do nich, přesněji do β, vede druhý východ z Celebiho základny.

Tak Ash odešel. Vybaven vzácným Mega stonem, který se prý nalézá jen na jediném místě z celého širého Pokésvěta, a to ještě velice obtížně přístupném.

Když se vrátil do Pallettu, vyprávěl o všem i profesorovi Oakovi, ale nezapomněl podotknout, že je to všechno utajené a neměl by o tom vědět každý. Avšak zjistil, že Oak o Celebiho existenci ví, že je mu dobře známo, že jeho uctívání nevychází jenom z pověr, a že má informace také o těch 16 druzích pokémonů, byť v některých případech mu to bylo naprosto k ničemu, neboť je ani nikdy neviděl.

Sousední světy

Ash byl doma sotva týden a už ho to táhlo zase pryč. Protože chtěl ještě zápasit na velkém turnaji, rozhodl se, že Mega stone tentokrát brát nebude. Věděl, že by se měl věnovat tréninku, ale říka si, že s Mega stonem může vytrénovat slabší pokémony na vysokou úroveň poměrně rychle, odložil přípravy na turnaj na neurčito a vydal se se svojí dvanáctičlennou sestavou prozkoumávat neznámé kraje, což ho začínalo lákat mnohem víc, než se s někým předhánět. Vlastně mu spíš bylo líto, že by své pokémony měl ochudit o vyšší úroveň než mají jenom kvůli nějakému turnaji.

Termin nejdřív chtěl, aby mu Ash Mega stone půjčil, když ho teď nechce mít s sebou, ale pak souhlasil, že by měl nejprve trénovat svými silami. Vloni se rovněž pohyboval po Jothu, letos chtěl

intenzivně trénovat a také chytat v obou světech. Hlavní pokémoni obou totiž byli na úrovni 100 nebo těsně pod ní, ale Ash i Termin potřebovali rozšířit svoje sestavy. Termin se příští rok určitě chtěl pustit do kvalifikace a Ash nejspíš také.

Nejprve však Ash vyrazil k severním světům. Zase cestou přespal v domě na křižovatce a u začátku cesty potkal úplně jiného strážného než při minulých dvou cestách tudy.

„Dobrý den," řekl. „Pustíte mě? Už jsem tam jednou byl."

„To ti tak budu věřit," pravil strážník.

„Takže si dáme zápas?"

„Ale dej si pozor, je to tam nebezpečný."

„Říkám, že už jsem tam byl," zopakoval Ash.

Tak se dali do boje. Ash samozřejmě vyhrál a mohl pokračovat za Celebim.

Došev do slepé chodby sebral na zemi kovovou tyč a třikrát jí bouchnul do skály v místě průchodu. Ta se na tento signál otevřela a po jejím opětovném uzavření vyšel z Celebiho sídla Sneasel, který Ashe pustil k Celebimu.

U Celebiho Ash přespal dvě noci a něco se dozvěděl, byť mapu nezískal, protože Celebi žádnou nemá. Třetí den ráno vyšel z prostranství před rezidencí chodbou na sever, která po kilometru a půl skončila u skály. Ash se skály dotknul a ona se sama otevřela pouštějíc ho do světa Beta. Od východu z jeskyně vedla dlouhá poměrně výrazná pěšina, po které šel Ash 5,5 hodiny i s několika zápasy.

Světy A, B a Γ byly poněkud zaostalejší než Jotho a Kanto. Neměli zde takové vynálezy jako ve Federaci, jezdilo se s vozy taženými koňmi a jinými zvířaty a mnoho lidí muselo velmi tvrdě pracovat. Nebylo tu ani pořádně rozvinuté trenérství, ale vše nějak fungovalo. Osídlení bylo soustředěno do pěti měst, z toho po dvou v α a β a jednom v γ , která byla nejmenší a průmyslová. Města v těchto světech byla o dost větší než v Jothu a Kantu; kolem cest se dalo zahlédnout nějaké zemědělské usedlosti či hájovny, ale ty vždy obývali trenéři, protože běžní lidé se neodvažovali ani cestovat, natož žít na samotě.

Kousek před hranicí menšího z měst Bety narazil Ash na cestu přicházející zleva - věděl, že doprava se dostane do blízkého města, vlevo vede cesta do Gamy, kam se dá bez větších problémů projít přes horský masiv, a dokonce tam vede železniční trať, ovšem ne elektrická, jaká se staví mezi Jothem a Kantem, nýbrž pakoňospřežná.

Ash došel do města. Měl s sebou zlato, které mu Celebi prodal za federační peníze, aby za něj zde koupil peníze platné v Betě a Gamě, za něž si bude moci nakoupit jídlo a případně se ubytovat. Nějaké zlato si ponechal do Alfy, protože ho tam promění za jejich měnu lépe než peníze Bety a Gamy. Dobře věděl, kolik má za zlato požadovat, a proto se nenechal ošidit. Následně objevil pension, povečeřel v restauraci a připravil se na další den.

Stejně jako vloni v Jothu, i v Alfě, Betě a Gamě si dával na čas. Strávil zde, aniž by to předem plánoval, skoro 4 měsíce. Vždyť také chytal a trénoval své nové pokémony - chtěl jich mít před návratem 30.

Cestou z Bety do Gamy na něj zapůsobilo už nádraží. Silní pakoňové sem tahali po kolejích těžké vozy s uhlím a všemožnými kovovými výrobky z Gamy. Zde lidé náklad svými silami překládali na jiné vozy, s nimiž pokračovali po cestě do jednoho z měst.

Podél kolejí odtud vedla cesta, po které Ash kráčel - stále vzhůru hustým lesem. Později se spojila s lesní cestou od menšího B-města a viditelně směřovala k průsmyku ve vysokých horách. Hluboký les zvolna řídnul, až jej nahradila kosodřevina a Ash se konečně dostal až nahoru, odkud už cesta klesala. Nyní se již železnice a cesta od sebe vzdálily a každá si sestupovala po svém. Ash se kráčeje tudy vůbec nedivil, že lidé postavili dráhu, protože úzká cesta vybudovaná na prudkých srážech nebyla zcela bezpečná a jistě měla nejednu oběť.

Svět Gama byl vlastně taková sníženina, ze všech stran obklopená horami vysokými až 2800

metrů, s délkou cca 20 a šířkou sotva 6 kilometrů, z jedné části vyplněná lesem, z druhé městem, nějakými poli a mnoha závody na zpracování rud těžených v dolech v horách na jihu. Z průsmyku do centra města to bylo skoro 40 kilometrů, a tak u cesty i železnice vzniklo po jedné stanici pro odpočinek; i ty bylo ohromně náročné vybudovat, a proto mohla být další až v lese pod nejnáročnějším úsekem.

V průmyslové Gamě se Ashovi moc nelíbilo, a proto - do Alfy se odtud přímo jít nedalo - se brzy vydal zpět přes průsmyk do Bety a jeskyní pod hraničními horami Bety s Alfou. Tento průchod je sice obyvatelům Alfy, Bety i Gamy znám, ale je poměrně obtížný, a proto ho nevyužívají příliš intenzivně.

Alfa je na rozdíl od Bety a Gamy přímořský svět, zvětšiny nížinatý, plný luk a lesů. Obživu lidem usnadňuje i velká řeka tekoucí z nádherného Velkého jezera. Alfa je také motorem vyspělosti pro Betu a Gamu; patří k ní několik ostrovů a je v kontaktu se zámořskými zeměmi - lze odtud vyrazit po severních mořích a dále objevovat svět.

Ještě než se Ash vydal z většího města k domovu, při čemž to chtěl vzít skrz hory Živlů, zkusil jít na východ. Ačkoliv nemluvil zdejším jazykem, vytušil, že by tam mohlo být něco zajímavého.

A skutečně - 11 kilometrů od města se nacházela Temná jeskyně. Jeskyně toho názvu je sice i v Jothu, ale tady je naleziště něčeho, o čem po prvé slyšel až od Celebiho - temného kamene. Ten lze použít k vývoji Poliwhirla, Machampa, Onixe, Misdreavuse a někdy i Eeveeho, aby se získal Umbreon.

Ash si jeden temný kámen odnesl a zpátky do Bety to podle svého plánu vzal oklikou přes působivé hory Živlů, kde obdržel ještě hromový, vodní a ohnivý kámen, ale musel splnit pro trenéra jeho úrovně jednoduché úkoly.

V Betě si zvolil cestu kolem nádraží a lesem až do menšího B-města, odkud šel známou stezkou ke vstupu do Celebiho areálu. Tady žádná ocelová tyč jako ve Stříbrné hoře nebyla - musel si najít vhodný klacek a vystoupav pěšinou po skále na její konec natáhnout se s ním k příslušnému kameni, po jehož stlačení se otevřel průchod zpátky pod hraniční hory na pomezí Jotha a Kanta.

Záhadný trenér v červené čepici

Když se Ash vrátil domů, hned vyprávěl o svých zážitcích a snažil se spojit s Terminem. Ten byl náhodou taktéž doma, takže to nebyl velký problém a také mohl rychle přijít.

„Zkoušel jsi už jít do Stříbrné hory?“ zeptal se ho Ash po začátku rozhovoru.

„Ne,“ odpověděl Termin.

„Tak tam půjdeme společně, aspoň si zase jednou pořádně něco řeknem.“

Pár dní pobýli v Pallettu, dali si dva přátelské zápasy a pak se vydali směrem ke Stříbrné hoře. Terminova sestava už byla docela připravená na Velký turnaj, ale přesto velmi uvítal silné pokémony, jež potkávali cestou, a se všemi zápasil sám. Ve Stříbrné hoře zamířili nejkratší cestou k Celebimu.

I Termin od něj dostal lepší pokédex a Mega stone, ještě v jeskyni se potom rozešli, neboť Termin chtěl trénovat tady, zatímco Ash se rozhodl vyjít do světa a tam chytat a trénovat. Počátkem února začínají kvalifikace na velký turnaj. Ze všech zápasících je přitom vybráno šest nejlepších, kteří postoupí.

Kvalifikace je zdlouhavá s cílem dosáhnout co největší spravedlivosti. Přihlášených bývá několik stovek; všichni jsou rozděleni do skupin po 4-5, v každé z nichž zápasí každý s každým a potom je poslední vyškrtnut, jsou ustaveny nové skupiny po 4-5 s ohledem na výsledky z těch předchozích a stejný postup se opakuje až do chvíle, kdy zbyde nejvýše 12 trenérů, z nichž všichni zápasí se všemi 2x až 3x a nejlepších 6 postoupí do velkého turnaje.

V případě, že by přihlášených trenérů bylo třeba 300, což je poměrně realistické číslo, budou

trenéři rozlosováni do 60 úvodních skupin a až se v každé z nich všichni utkají, bude vyřazeno 60 trenérů, zbyde jich tedy 240, což znamená 48 skupin a do dalšího kola 192 trenéry, z nich 39 skupin, dále 153 trenéry a 31 skupinu, následně 122 trenéry rozdělené do 25 skupin, potom 97 trenérů ve 20 skupinách, v dalším kole 77 trenérů a 16 skupin, pak 61 trenéra a 13 skupin, z čehož zbyde 48 trenérů a 10 skupin, poté 38 trenérů a 8 skupin, dále 30 trenérů a 6 skupin, následně 24 trenéři a 5 skupin, 19 trenérů a 4 skupiny, 15 trenérů a 3 skupiny a nakonec zrovna 12 trenérů pro závěrečnou část kvalifikace.

V každé skupině proběhne vždy 5, nebo 10 zápasů, které se konají v jeden den na jednom stadionu a je na ně vyhrazeno 8 hodin vždy od 18:00 do 2:00, což nikdo nechce využívat zcela, a tak se všichni snaží časy mezi zápasy co nejvíc eliminovat; večerní a noční hodiny jsou voleny proto, že tehdy už žádný stadion nemá potřebu fungovat pro trenéry snažící se o získání svých osmi odznaků. Nové skupiny by v našem příkladu byly ustaveny 14krát, což znamená aspoň 14 týdnů zápasů, ve skutečnosti však 28, protože mezi jednotlivými koly je vždy jeden týden přestávka.

V závěrečném kole může být až 66 soupeřských dvojic, takže při 12 trenérech se odehrají minimálně 132 zápasy, maximálně pak 198 zápasů, pokud by se v žádném případě nestalo, že dotyčný vyhraje oba první zápasy s týměž trenérem.

První kolo skupinových bojů probíhá na 10 stadionech, takže na každém by při 300 zájemců bylo 6 skupin, a tedy 60 zápasů, které je možné stihnout za 6 dní. V dalších kolech už se nazápasí v Indigové plošině, ale stejně už nevychází víc než 6 skupin na stadion. Na poslední kolo jsou vyhrazeny 3 týdny na bojovém stadionu v Saffronu.

Pokud by bylo 300 zapsaných, kvalifikace by od začátku do konce trvala celkem 31 týden. Proto tedy začíná už v únoru - jinak by ji nebylo možné před velkým turnajem stihnout a ještě si nechat drobnou rezervu. Pro trenéry i jejich pokémony je to rozhodně náročný čas, ale účast na Velkém turnaji jim za tuto námahu stojí.

Ash i Termin rozšířili do začátku kvalifikace svoje sestavy na 30 pokémonů a už tehdy byli tito všichni na docela vysokých úrovních, takže se chlapani mohli měřit s trenéry staršími; kromě nich se však do kvalifikace přihlašovalo také mnoho těch, kdo přecenili své síly, a ti zpravidla vypadávali hned ze začátku. Jak kvalifikace postupovala, náročnost zápasů se zvyšovala společně s tím, jak vypadávali horší trenéři. Pokud měl každý 20 - 30 pokémonů a zápasilo se stále jen na 6, což platilo i v celém Velkém turnaji, bylo prakticky nesmyslné předpokládat, že soupeř nemá typově výhodného pokémona; kromě kvality pokémonů šlo hlavně o strategii, konkrétně zejména o schopnost obrátit zápas po prvotní prohře, nebo tomu naopak dokázat zabránit; bylo nutné co nejvíc eliminovat roli štěstí na první volbu a dokázat soupeře něčím zaskočit.

V týdenních přestávkách mezi kvalifikačními koly Ash i Termin vždycky trénovali ve Stříbrné hoře a okolí, což jim oproti drtivé většině ostatních trenérů přinášelo výhodu díky tamním silným pokémonům; nebyla to ovšem výhoda, kterou by si ostatní nemohli vytvořit také porazivše hlídku na té správné cestě.

Oba kluci se dostali mezi posledních mezi posledních 12.

Přišel závěrečný boj, kde se umístili mezi těmi nejlepšími šesti, kteří dostanou šanci v největším turnaji Kanta.

Všichni členové jejich rodin, přátelé i známí se v říjnu přijeli podívat do Indigové plošiny, jak se Ashovi a Terminovi povede.

V prvním kole skončil Ash na 3. místě. Termin svoji skupinu vyhrál.

Ve skupinách 2. kola se Ash probojoval až na 1. místo a Termin skončil druhý.

Ash měl radost i ze svého umístění ve skupinách na 13. pozici, ale to se nedalo srovnat s Terminovým nadšením, že mezi výběrem nejlepších skončil 2.

V prvním vyřazovacím kole už Ash vypadl.

Termin z prvního kola, kde porazil předposledního trenéra ze skupin, pokračoval, ale ve druhém

kole narazil na soupeře, na nějž nestačil. Rozplynul se tak jeho sen o účasti ve finále, zároveň však bylo přímo jeho povinností vrátit se příští rok a zase to zkusit.

Ash z neúspěchu nebyl zklamaný. Považoval za skvělé už to, že se do Velkého turnaje kvalifikoval, protože to se v šestnácti povede málokomu.

Termin si svoji cenu za 2. místo ve skupinových bojích svého prvního Velkého turnaje určitě umístí hned vedle trofeje z vyhraného Turnaje nově registrovaných trenérů.

Ted' už se Ash ani Termin rozhodně nebudou zdráhat používat Mega stone a trénovat na vyšší a vyšší úrovni. Ještě pár let stejně bude možné, aby používali všechny své pokémony, protože než se títo dostanou nad level 110, kdy by s nimi získali až moc velkou výhodu, bude trvat dost dlouho. Oba jistě v budoucnu Velký turnaj vyhrají, ale jak sami poznají, není to větší zábava než zápasy s těmi nejsilnějšími pokémony. Nejednou si spolu dají takovou chuťovku, jako zápas na 12 vybíraných z 18, což je zápas trvající poměrně dlouho a prověřující do hloubky kvality sestav i strategie trenérů. Kromě tohoto je pěkný třeba zápas na 6 vybíraných z 10 či 12, v čemž se běžně pořádají i menší turnaje; připomíná to takový Turnaj nově registrovaných trenérů, kde většina účastníků nemá víc než 12 pokémonů. V zápasech na 12 či víc se moc často turnaje nekonají, když už tak spíš přátelské zápasy a exhibice, protože s takovým stylem by se větší turnaj pěkně protáhl. Ashovi, byť zápas na 6 uměl a byl výborný stratég, se však spíše líbily právě zápasy na víc pokémonů s omezeným výběrem, protože nejlépe prověřují kombinační schopnosti trenéra a už se v nich moc neprojevuje první výhra, která je vždycky hodně o náhodě.

Zajímavá odchylka od Ashova normálního stylu života přišla nedlouho po jeho první účasti na Velkém turnaji. Celebi se mu zmínil o jiném světě - Digisvětě, který není na této planetě ani v tomto prostoru. Prý nad ním získávají moc záporné síly a není jiného řešení, než poslat tam vyvoleného ze druhého světa. Ten vyvolený žije právě v Pokésvětě, a to už 12 let. Od doby, kdy se tato dívka narodila, snaží se ji kladné síly připravit na to, aby dokázala zachránit jiný svět. Předně je k tomu zapotřebí psychická síla, dále pak chytrost, pokud se má jednat o trenérku, tak i trenérské nadání, v neposlední řadě i co nejlepší charakter a ochota pomáhat; je zkrátka nezbytné, aby vyvoleného nikdo nesvedl na scestí, protože potom by už druhému světu třeba nemohlo být vůbec pomozeno. Naštěstí dobrých lidí s pevným charakterem, a navíc dostatečnými schopnostmi potřebnými k úspěchu, je ve světě víc, než by člověk čekal.

Celebi informoval tuto slečnu - Anakiri - o tom, co má udělat. Všechno jí vysvětlil a jakoby shodou náhod se její otec zrovna rozhodl darovat jí pokémona Growlitha, který také nebyl vůbec obyčejný a o Anakirině poslání též něco tušil.

Anakiri naštěstí dala na intuici a jednala podle e-mailu od Celebiho věříc, že to, co se v něm píše, je pravda. Kousek od jejího bydliště - Cherrygrove - pak žil pán řečený Mistr Pokémon, jenž patřil mezi hrstku obeznámených. Kromě něj a Ashe o všem věděl už jen jediný člověk, a sice profesor Oak.

Čtenář *Vládkyňe jiného světa* si v tomto příběhu může přečíst o tom, jak se Ash a Anakiri náhodou setkali ve Viridianu, Ash ji dovedl k profesoru Oakovi a následně za Celebim. Pro lepší čtivost a vhodnost opravy některých nepřesností, jsem příslušnou pasáž trochu upravil a v této podobě ji přikládám jako přílohu Poutě trenérovy.

Ash si Stříbrnou horu oblíbil natolik, že se tam často vracel a odpočíval. Vždyť se také rád jednou za čas viděl s Celebim. Když nebyl v jeskyních Stříbrné hory, cestoval po světě, ať už Jothem a Kantem, po mořích jižních i severních z Alfy, nebo do dalších světů, kam se mu podařilo proniknout. Rád psal a do svých smyšlených příběhů vkládal obrazy ze svých cest i z mládí. Studoval pokémony, ale také historii a snažil se poznat i odlišnosti ostatních světů a to, co s Jothem a Kantem mají společného.

Stále však zůstával hlavně trenérem. Kam přišel, tam zápasil. Pokud s ním chtěl někdo bojovat v

Jothu či Kantu, většinou si s ním domluvil setkání ve Stříbrné hoře, čehož tento dotyčný většinou nakonec vůbec nelitoval. A ve Stříbrné hoře, kde byl jeho druhý domov, zápasil vždy jen na 12 vybraných z 18.

Své knihy i v mnohem vyšším věku podepisoval jako Red, a tak se stal známým pod touto přezdívkou. Mnohem později jako první publikoval podrobné cestopisy a průvodce vzdálenými světy, kam se dostane jen odvážný trenér, ale přesto nikdy neprozradil ničeho o vládcí Pokésvěta Celebim, který si má uchovat svou záhadnost.

Zatímco Garry byl, kromě dvou přestávek, z nichž jedna, pravda, trvala 11 let, stále šéfem stadionu ve Viridianu, Ash a Termin měli své životní cesty poněkud klikatější.

Brzy se vrátili ke studiu, což Ash později zužitkoval ve své vědecké a pedagogické činnosti. Termin i Ash si na chvíli zkusili práci vedoucích stadionů i členů elitní čtveřice v Indigové plošině. Termin byl přitom hlavně učitelem. Jistou dobu oba vyučovali odborníky přes pokemony ve Výzkumném a výukovém středisku Wiranta Oaka, které po smrti tohoto váženého muže získalo jeho jméno. Terminovi však záleželo hlavně na rozvoji všeobecné vzdělanosti mezi trenéry; pozvedl Všeobecnou střední školu trenérskou sídlící v Saffronu, a to jak co do kvality, tak i co do hloubky znalostí, jež zde student mohl získat, měl-li zájem; pro studenty méně chytré či s menší chutí se něco dozvědět pak ponechal možnost lehčího studia. Dosáhnul toho, že mnohem více trenérů než dřív šlo na systematizované studium, které jim dalo širší rozhled než nějaké jednotlivé kurzy a samostudium z knížek. Že za něj museli platit nemalé peníze žádnému trenérovi příliš nevadilo, protože s tím oni problémy nemívají.



Ho-oh



Lugia