

Životní změna

„Anakiri, zítra přijede tatínek," pravila konečně po více než měsíci anakiriina teta. Maminku si Anakiri už skoro ani nepamatovala, umřela když byla malá na nějakou těžkou nemoc a ještě předtím poprosila svoji sestru Agátu, aby se o Anakiri postarala. Agáta vlastní děti neměla, o Anakiri se starala jako o vlastní a ta ji měla opravdu ráda. Tatínek byl námořník, jezdil mezi starým a novým světem, a dokonce navštěvoval i vzdálené kolonie včetně té největší a nejuvzdálenější - Orange islands, ale po nějaké době se vždy vrátil domů - do Cherrygrove city.

Další den před polednem táta skutečně přijel a přirozeně přivezl i dárek. Pokaždé vozil různé sladkosti a občas i nějakou tu hračku, ale dnes se mezi dárky nacházelo i něco jiného - pokéball. Byl v něm krásný malý Growlithek. Anakiri si vždycky přála živé zvířátko nebo pokémona. Byla opravdu nadšená. Nikdo ale netušil, co se má stát.

Příští ráno, v době, kdy všichni ještě opravdu hluboce spali, si Anakiri hrála se svým Growlithem, když v tom jí přišel e-mail. Byl skutečně dlouhý a obsahoval mnoho příloh.

Dnes se Anakiri chovala opravdu divně, ale toho si každý všimnul až pozdě. Připravovala se na úplně nový život, který měl začít již zítra. A začal.

Po Anakiri se slehla zem. Vzala si s sebou jen pár důležitých věcí a Growlitha. Jako by se chtěla vydat na trenérskou cestu, ale to by snad aspoň něco řekla a rozloučila by se. Navíc neměla ráda pokémoní zápasy. Nejdřív si všichni mysleli, že se vrátí, ale nevrátila se. Otec všechno prohledal a v počítači si všimnul dopisu na rozloučenou. Stálo v něm, že se Anakiri vydala na dlouhou, důležitou a neodkladnou cestu, že ji nemají hledat a že se vrátí, ale možná až za dlouho.

Cesta do Kanto

Vzdálenosti mezi „městy" v Pokésvětě jsou veliké, navíc města píší v uvozovkách, neboť zde mají pro obec jen jedno označení a velikostí většího města by se mohly pyšnit snad jen 3: Saffron, Celadon a Goldenrod. Kdo chce někam dál, může buď jít pěšky se svým pokémonem a kdo pokémona nemá nebo chce šetřit nohy, musí si předem zamluvit místo ve vrtulníku se zásobami. Ale vrtulníky nemohou létat přes hory oddělující Jotho a Kanto, nikdo neví proč, prostě to nejde. V dávných dobách byl Pokésvět téměř placka, ale pak, z ničeho nic, vyrostly hory. Nikdo je v té době nedokázal překonat, a tak vznikly dva světy. Mají stejný jazyk a kupodivu i věda se pohnula tak podobně, že se objevily téměř současně a ani není poznat, že to bylo teprve před dvěma lety. Nyní už jezdí pravidelná lodní linka Olivine - Vermilion a před necelým rokem zprovoznili i magnetický vlak Saffron - Goldenrod.

Anakiri teď ale vlastně věděla jen jedno - že se musí dostat do Silver cave, ale ani nevěděla, kde leží. Vydala se prostě na sever. I když tu nebyla taková pravděpodobnost, že ji napadne nějaký divoký pokémon, raději si přibalila i nějaké léčivé prostředky - věděla, že Growlithe je ještě slabý. Cestou viděla mnoho známých i neznámých pokémonů, ale bojovat musela jen s jedním, s Caterpie na šesté úrovni. Ta si s Growlithovým kousavým útokem moc dobře neporadila, jenže pak přišel neznámý velký pokémon. Kupodivu se lekl Roaru od „sedmičkového" Growlitha.

Po skoro čtyřhodinové cestě uviděla Anakiri chaloupku na samotě, a tak zaklepal. Otevřel starší pán známý jako mistr Pokémon.

Anakiri zůstala u mistra i na oběd a všechno mu vysvětlila. Překvapivě se netvářil moc překvapeně - něco o tom věděl. Poradil Anakiri, aby šla do Kanto, do Palettu, že napíše svému příteli Oakovi.

„Ale jak se do Kanto dostaneš?“ zapřemýšlel mistr.

„Vy neznáte cestu?“ podivila se Anakiri.

„Mezi světy existují čtyři cesty,“ vysvětloval mistr a začal počítat na prstech, „Za prvé přes Todjo falls, ale tady by ses jen s Growlithem nedostala, za druhé u Silver cave, ale k té se dostaneš jedině z Kanto, pak vlakem, ale ten je drahý. Poslední možností je loď - je to sice podstatně zdlouhavější cesta, než vlakem, ale zato bys mohla mít lístek zadarmo...“

Mistr dal ještě Growlithovi třináct rare candy, to aby se dostal na 20. úroveň, a navíc Anakiri přibalil hromadu léčivých prostředků, peníze, nějaké pokébaly a nakonec jí ještě udělil pár rad, aby se stala lepší trenérkou.

Po chvíli cesty došla Anakiri do Violetu. Violet je nádherné město se záhadnou věží Sprout tower obývanou mnichy uctívajícími Bellsprouty. Anakiri však neměla čas na prohlížení města. Byla unavená, ale věděla, že nemůže spát ve městě. Proto jenom doplnila zásoby a usadila se na příjemném místě v lesích za městem. Byly sotva tři hodiny, a tak se dala do čtení textů, co si nesla s sebou. Večer ulehla ke spánku, ale po několika hodinách ji probudil podezřelý šramot. Tři hodně zuřivá divoká prasata honila unaveného Sudowooda a Growlith se ho okamžitě zastal. Divočáci měli nakonec štěstí, že nepřišli o život, jelikož všichni postupně vzali nohy na hřbet.

Po rozhovoru s Growlithem a také potom, co užil Anakiri léčivé prostředky, se Sudowoodo rozhodl, že s nimi spojí své příští kroky a tím Anakiri získala dalšího silného pokémona.

Ráno všichni vyrazili směrem na Ecruteak, město se snad nejtajuplnější historií ze všech měst Pokésvěta: Před mnoha sty lety se tu odehrál zápas dvou legendárních pokémonů. Místní lidé ho považovali za souboj dobra se zlem, a tak postavili oběma stranám věže, coby svatyně. Věže pojmenovali Dobrá a Zlá Tin tower a poté, co se ukázalo, že se nejednalo (dle vědců) o konflikt dobra a zla, ale bitku pokémonů Ho-oha a Lugii, začali jim říkat Východní a Západní. Říká se, že se ve věžích Ho-oh a Lugia usadili, ale z toho mála lidí, co se tam odvážili podívat, nikdo žádného z nich nenašel, nebo to aspoň nikdo neví. Důkazy o jejich přítomnosti však nalezeny byly. Před asi osmnácti lety se u Západní věže udál zápas dvou trojic místním lidem neznámých pokémonů. Kdo to byl, na to se zatím nepřišlo, neboť lidé se snažili rychle utéct a žádný znalec nebyl přítomen. My však už víme, že to byli kočky Raikou, Entei a Suicune proti ptákům Articunovi, Zapdosovi a Moltresovi. Ptáci tenkrát prohráli a odletěli kamsi na sever, jenže věž lehla popelem. Zůstal jen zbytek 1. patra a k němu přízemí a „sklep“. Když se Lugia vrátila, porazila unavené kočky, ale prohlásila, že ten dům je zničený a že už v něm nechce bydlet a odletěla někam na jihovýchod (my víme, že jejím cílem byly Whirl islands, kde je jedno z hlavních sídel Lugii). Kočky zůstaly ve Východní věži, kterou lidé přejmenovali na Burned tower (Shořelá věž) a do žádné z věží se zatím ze strachu asi nikdo nepodíval.

Kus před Ecruteakem narazila Anakiri na o něco staršího kluka. Ten si ji pozorně prohlédl a povídá: „Ty seš mi ňáká povjedomá...“

„No to si mě asi s někým pleteš!“ odvětila mu Anakiri.

„Počkej,“ pokračoval chlapec „tebe sem tiš viděl čera ve správách... No ba, dyť ty seš ta holka, co fčera zdrhla!“

„Cože??? Kdy?“

„No včera, to by snat mjela vjedět spíž ty, né?“

„Já myslim, kdys to slyšel!“

„No dyť to pám. Včera ve správách“

„Dík za informaci, čau,“ pravila Anakiri a dala se na odchod.

„Kam deš?! Votvedu tě na policajty a dostanu vodmjenu!“

„To určitě!... Jakou odměnu?!“

„Obecnou. To u vás dole nemáte?“

„Asi jo, jestli to máte vy. Ale já nemám nic takového zapotřebí!“

„Já mám - Raticate, do boje!“

„Co si vo sobě myslíš? Přece nevěříš tomu, že tvůj Raticate by mohl porazit mýho Growlitha?“

„Můj Raticate má level 21 a navíc nemám jenom jeho.“

„A myslíš, že já jo?“

„Raticate, Hbitý útok!“

„Growlithe, použij Bite!“

„Raticate, teď Scary face!“

„Growlithe, vokousej ho na kost!“

„Cože? Hyper fang, Raticate!“

„Jenom originální formulace - prohraješ!“

„Cha, cha, cha! Pokračuj, Raticate!“

.....

„Raticate! Mchvrrrr! Pidgeyyy!“

Klukovi nezbylo nic jiného, než vynést Pidgeyho na čtrnáctce, který sice značně oslabeného Growlitha porazil, ale se Sudowoodem si neporadil on, a ani jeho následující Ledyba. Po porážce kluk Anakiri smutně řekl: „Taks mě teda podrtila, ale bylo to vo chlup... Hodně štěstí.“

„Hm, díky," řekla zdvořile Anakiri a odebrala se směrem na Ecruteak. Díky tomu klukovi věděla, že se nesmí moc ukazovat, takže město v pohodě obešla po okraji a řekla si, že dneska dojde až do Olivine. To ovšem nevěděla, že z Ecruteaku je to tam víc než dvacet kilometrů.

Po dlouhé cestě lesem přišla Anakiri k dobytčí farmě, odkud uviděla v dálce moře. Přestože bylo hodně daleko, nezměnila své předsevzetí a podařilo se jí do Olivine večer dojít.

Ve městě musela najít toho člověka, od něhož měla dostat lístek. Měl to být nějaký vysloužilý námořník, který ho prý k ničemu nepotřeboval, protože po letech strávených na moři už chtěl zůstat do smrti doma. Bydlel v domě přímo u pláže na okraji města a docela se divil, že Anakiri už dorazila. Hned jí přichystal dobrou teplou večeři a uložil ji do pokoje svého syna.

Salmidor, starý námořník, měl také těžký život - dlouhou dobu sloužil na jedné ze dvou lodí (stále jezdí jen 3 z Jotho a 5 z Kanto - je to velmi drahá záležitost) měl syna, také Salmidora, o kterého se starala jeho manželka. Syn si po nějaké době pořídil dítě se ženou, jež ho po čtyřech letech manželství opustila, protože se sama nechtěla starat o dítě a hlavně si našla chlapa, nějakého manažera, co ji mohl dostatečně uspokojovat, a svoji dceru Alžbětu nechala ženě Salmidora staršího. Ta před dvěma lety umřela. Naštěstí už je Salmidor pět roků v důchodu.

Ráno po snídani Salmidor řekl: „Tak tebe posílá Rodwan, jo?“

„No“

„A píše, že jsi talentovaná trenérka“

„Opravdu?“

„Hm. Takže ty bys mohla zápasit s Alžbětou. V tomhle městě jsou asi jen dva trenéři, kteří by jí byli rovni. Potom ti dám lístek.“

„Dobře," odpověděla Anakiri.

Po chvíli proti sobě stanuly dvě postejně staré dívky - Alžběta a Anakiri - před zápasem na dva pokémony. Žádná o té druhé skoro nic nevěděla, ale obě byly odhodlány vyhrát nad někým, kdo by jim byl roven. A byl to skutečně hodně vyrovnaný zápas:

Začal Growlithe 1.24 proti Nidorině 1.25, což o chlup vyhrál Growlithe poražený s přehledem Rhyhornem 1.27, s nímž musel zápasit Sudowoodo (1.20), který nakonec zvítězil a zvýšil si tím úroveň.

„Tak jsem prohrála," řekla Alžběta.

„Bylo to opravdu těsný," odpověděla jí Anakiri.

„Nemohla bych pokračovat s tebou?“

„Ne," zaváhala Anakiri, „je to nebezpečný a mám to udělat já sama“

„No, tak když myslíš," reagovala smutně Alžběta.

„Bude to tak určitě lepší“

Další den se Anakiri rozloučila a nastoupila na loď do Vermilionu.

Na lodi bylo mnoho zvláštních lidí, hlavně trenéři cestující do Kanto. Mnoho z nich mělo dost

silné pokémony, ale v každém pokoji byl samoobnovovací systém, který léčí všechny nemoci pokémonů. Večer loď přistála v Kantu, kde Anakiri vystoupila a vyrazila směrem na Diglett's cave, a protože už bylo pozdě, usnula v jeskyňce.

Cesta k Oakovi

Projítí asi dvanáctikilometrové Diglett's cave trvalo Anakiri přes tři hodiny, především kvůli soubojům s Digletty, ale v jednu chvíli Anakiri narazila na dotěrného sedmadvacítkového Dugtria. Dugtria se příliš neukazují, a proto Anakiri neměla takové problémy. S tímto Dugtriem však problém byl. Nakonec se Anakiri podařilo ho i chytit.

Když Anakiri vyšla z tunelu, dbala na to, aby se co nejdřív dostala do Viridianu, protože neměla skoro žádné léky.

Dorazila docela brzo a zamířila do obchodu.

„Dobrý den,“ pozdravila Anakiri a začala přemýšlet, co potřebuje a na co má, „Tak si vezmu dvanáct Potionů, jedenáct Revivů, pět Super potionů a taky pět Max revivů, dva Max potiony a ještě mi zbude na Pokéball“

„Počkej, ale nejsi ty náhodou tamta, co jí hledaj?“

„To si mě asi s někým pletete,“ odpověděla Anakiri prodavačce.

„No počkej, mám tady někde ty inzerce... No, tady to je... Tadyta... Hmm... Jseš to ty, tak seš najitá,“ usmála se prodavačka.

„A co s tím budete dělat?“

„No pudem na policii, co jinýho,“ řekla prodavačka.

„To bych se na to ještě podíval,“ řekl jakýsi kluk vzadu.

„Na co se chceš sakra dívat? Utekla, a tak ji vrátíme domů“

„A co když k tomu měla důvod?“

„Hele, to že mi děláš největší tržby neznamená, že mi můžeš říkat, co mám dělat!... A to, že seš bohatěj, to taky ne! A vůbec nevím, kdes vzal tolik peněz... A jaktože vlastně chodíš sem, když nejseš místní?“

„Do toho vám nic není, ale já tvrdím, že to vyřídím a vy mi v tom nebudete bránit!“

„A kdo to říkal? Můj syn je nejlepší trenér ve městě“

„I kdyby. To se mnou jako má zápasit?“

„Erikůů, Éé-ríí-kůů!!!“ volala prodavačka svého syna.

„Co je?“ pravil Erik objevivší se ve dveřích ze skladu.

„Tady pán by s tebou asi chtěl zápasit“

„Fakt? To si teda troufáš,“ divil se nafoukaně Erik, „Mě už přes pět let nikdo neporazil. A kolik máš?“

„U sebe nosím osm,“ řekl neznámý kluk.

„Málo, já všech šestnáct,“ vytahoval se Erik.

„Ty víc nosíš, já víc mám. Celkem zatím sto tři. Tak na šest?“

Erikovi spadl úsměv. Už si nepřipadal tak silný. Ale trenéři s takovou kvantitou na tom často bývají špatně s kvalitou.

„Ehm. Kvantita není kvalita,“ vyjádřil Erik svou myšlenku nahlas, „A u trenérů, kterým je... patnáct?“

„Šestnáct,“ opravil ho kluk.

„Tak šestnáct, je docela jasné, že nebudou silní. Che-che“

„Tak jdem na to?“

„Jo, tak na šest, enom mi eště řekni, jak se menuješ, nerad zápasím s bezejmennými trenéry“

„Mé jméno je Ash Erinbaöld, jsem z Palettu. A říkají mi Red“

„Hm, já sem Erik Zadní“

„Dobře, tak pojd' ven“

Po chvíli se to venku už chystalo k velikému zápasu. Erik, údajně nejsilnější trenér Viridianu, proti neznámému Redovi.

„Dugtrio!“

„Raichu!“

„Dugtrio level 100,“ zhlásil Redův pokédex.

„Docela pěkný,“ komentoval Red

„Raichu... CHYBA CHYBA pííp!“ zhlásil Erikův pokédex.

„Co je s tím krámem?!“ reagoval Erik a fláknul do pokédexu.

„Level 150,“ řekl Red.

„Co?“ zůstal Erik civět s otevřenou pusou.

„Raichu, Úder!“ přikázal Red.

„Dugtrio, Fissure!“ přikázal Erik.

Slam srazil Dugtria pod polovinu, avšak stoprocentní Fissure zafungoval.

„Blastoisi!“

Red vynesl Blastoise 1.112, který jednou Hydro pumpou zničil Dugtria. Pak přicházeli další pokémoni a Red získával stále větší převahu, až vyhrál 6:4.

„K čertu!!!“ zaklel Erik.

„No to jsem si nikdy nemyslela, že tě ještě někdy někdo tak potupně porazí,“ řekla prodavačka.

„Takže teď máte smůlu,“ řekl Red prodavačce a obrátil se k Anakiri: „A ty pojd' se mnou“

„Díky, Rede,“ poděkovala šťastně Anakiri.

Pak Red s Anakiri odešli do jednoho přírodního zákoutí a Red řekl: „Tak proč jsi utekla a proč jsi jela z Cherrygrove až sem? A jak jsi se sem vůbec dostala?“

„Dostala jsem se sem lodí, jdu za profesorem Oakem a proč jsem utekla, to ti říct nemůžu.“

„Z Jotho a za Oakem? Jak se vlastně jmenuješ?“

„Anakiri...“

„Uf,“ oddychl si Red čímž ji přerušil.

„Co se děje?“

„Ty máš zachránit Digisvět!“

„Jak to víš?!“

„Jsem nejlepším přítelem Celebiho“

„Celebiho?“

„To je vládce Pokésvěta“

„Člověk?“ zajímala se Anakiri.

„Ne, pokémon. Číslo 251, level 286. Nejsilnější pokémon Pokésvěta“

„To on mi poslal tu zprávu?“

„Jo. Ale teď musíme za Oakem“

Tak se vydali na cestu do Palettu. Po dlouhé cestě z Vermilionu to už bylo dost náročné, ale návštěva profesora Oaka stála za to.

Když přišli do laboratoře, začal Red na profesora volat, ale nikdo se neozýval.

„Myslíš, že tady není?“ ptala se Anakiri.

„Asi má jenom nějakou práci,“ uklidňoval ji Red, „za chvíli se ukáže“

A ukázal. Profesor vyšel z jedné z cest mezi regály a řekl udiveně: „Nazdar Rede. Kdo to je? Našel sis konečně holku?“

„Ne, to je Anakiri,“ vyvedl ho z omylu Red.

„Cože? To je tady teda dost rychle“

„Taky, že bych si rovnou šla lehnout,“ řekla unaveně Anakiri.

„Dobře, ale když už jseš tady teď, tak budeš moct tak dva dny trénovat svoje pokémony. Je tu hodně trenérů a hlavně tady mám takové soukromé safari“

„Dobřej nápad, ale radši bych tři dny, budu muset jít do Ceruleanu," vyjádřil svůj názor Red.
„A kam vlastně pak půdeme?" ptala se Anakiri.
„No přece za Celebim do Silver cave," odpověděl Red.

Cesta do Silver cave

Po společné snídani Red při odchodu řekl: „Tak se uvidíme v pátek! Zajímalo by mě, jak se dokážeš vytrénovat"

„Snad dost, měj se zatím!" odpověděla mu Anakiri.

Po snídani jí Oak věnoval Charmandera na patnáctce a nějaké Rare candy a začal ji učit, jak se stát dobrou trenérkou. Samozřejmě také dostala svůj pokédex.

Každopádně ty tři dny hlavně trénovala a šlo jí to nevídaně.

Po třech dnech se Red vrátil a ptal se Anakiri, jak trénovala.

„Všichni mají o 15 levelů víc, jenom Growlithe o 14," odpověděla vesele Anakiri, „A Charmander se mi vyvinul!"

„Tyvole..." podivil se Red, „To jsem ještě neviděl"

„Anakiri je skutečně neuvěřitelná," řekl Oak, „normálnímu člověku by to trvalo snad třikrát tak dlouho... Jo a ten Charmeleon je na l.35, takže..."

„Takže se za chvíli zase vyvine, to jsem ještě fakt neviděl," divil se stále více Red.

„Skutečně je to legendární," povídal Oak, „podívej se na sebe - byl jsi nejlepší trenér široko daleko, ale Anakiri, jak se mi zdá, nesaháš ani po kotníky"

„To je vidět, že je vyvolená," řekl Red, „ale teď už opravdu musíme jít"

„Tak nashle, pane profesore," řekla Anakiri směřující ke dveřím.

„Tak se tady teda mějte," rozloučil se Red.

„Ahoj!" pozdravil Oak, „Jo, Rede, a co máma?"

„Dík za připomenutí, máte se za ní podívat, něco pro vás má!"

Tak tedy vyrazili - přes Viridian došli až ke strážní boudě cesty k Silver cave. Tahle stavba byla vybudována jako kontrola odznaků před cestou do ligy po spojení obou světů. V té době byla objevena i cesta do Silver cave, a tak budova slouží i jako kontrola pro cestu k jeskyni. V této oblasti se totiž z neznámých důvodů vyskytují extrémně silní divocí pokémoni. My však víme, proč tomu tak je. Z druhé strany je mnohem delší a lépe chráněná chodba, ale tady sloužil k ochraně kromě posledních dveří i malý masiv, který však byl těžkou technikou zbořen. Samozřejmě, že to Celebi nemusel dovolit, ale bylo to tak trochu schválně. Navíc teď je cesta stále chráněna, protože kvůli nebezpečí sem může jen ten, kdo buď má povolení od profesora Oaka, nebo, trochu neoficiálně a na vlastní nebezpečí, kdo porazí místního strážce.

Tady ve strážní budově si Red a Anakiri udělali přestávku - byli totiž přesně v polovině své čtyřicetikilometrové cesty do Silver cave.

V sobotu se vydali na další cestu. Ta však byla mnohem zajímavější. potkali snad stovku pokémonů, z nichž skoro všichni měli level nad padesát. Red nechával Anakiri co nejčastěji zápasit, ale občas to opravdu nebylo možné. Jinak to však bylo nádherné. Takovou přírodu Anakiri ještě nikdy v životě neviděla.

Pak šli ještě asi hodinu a půl jeskynním bludištěm až přišli na křižovatku, kde Red řekl: „Tak kdybysme šli tamtudy asi tak dvacet minut, tak dojdeme na moje oblíbené místo, kam občas přicházejí trenéři, kteří se se mnou chtějí utkat, ale jenom po domluvě. Já to tam mám rád, ale čekat jestli někdo přijde nebo ne, to by byla ztráta času. Ale jinde nerad zápasím. Celebi sám řekl, že kdo se tam neodvážívá dojít, ten by mě stejně neporazil. Jo a tomu, kdo by mě tam porazil by dal osobně zvláštní cenu"

„Tebe ještě nikdy nikdo neporazil?"

„To víš, že jo, ale to už je dýl," vysvětloval Red během svačiny, „naposledy Lance, šampion Ligy, chodí sem docela často - poklábosit a tak. No a jednou mě i porazil, ale tu cenu Celebi vymyslel před necelým měsícem. Až Lance zase přijde, určitě mu ji rád osobně předá. Ale Lance jako trenérský představitel Pokésvěta už o něm samozřejmě ví"

Potom šli asi půl hodiny, až došli na konec slepé chodby.

„To jsme se jako ztratili? Myslela jsem, že to tady znáš," divila se Anakiri.

„Tak, a teď něco uvidíš," řekl klidně Red a zabouchal kovovou tyčí na skálu.

„To bylo něco jako heslo. A teď sleduj," řekl Red a vtom se skála začala otevírat a začalo se ukazovat prostranství, kde bylo dokonce vidět i nebe, což musel Red samozřejmě komentovat: „U většiny bran nejméně omezeného typu je potřeba volný prostor, ale neboj se, je to tu chráněný jakýmsi silovým polem, takže..."

Vtom se nalevo otevřely dveře a vyšel Sneasel: „Sneasel, snea snea sneas!"

„Čau Sneasele, to je Anakiri," řekl Red.

„To je jako vrátný?" zeptala se Anakiri.

„Snea, snea. Snea sneasel sneasel snea snea sneasel snea snea sneasel sneas?" ptal se Sneasel.

„Jo nějak tak," odpověděl Red Anakiri a obrátil se na Sneasela, „Hele, Sneasele, víš, že ti nerozumím, nejsem pokémon, ale jestli se ptáš, jak máš Anakiri Celebimu ohlásit, tak mu řekni, že je to... Ehm... No... Řekni mu, že je to Anakiri"

„Sneasel, snisnisisni," zasmál se Sneasel a odešel.

„Myslela jsem, že výborní trenéři umí mluvit s pokémony"

„No... Je možný, že dobřej trenér umí vycítit, co mu minimálně jeho nejbližší pokémoni chtějí říct. Taky se může pokémon naučit mluvit po našem, ale to se moc často nestává - z mých zatím nikdo nemluví... Ale aby člověk uměl mluvit s pokémony, o tom jsem nikdy neslyšel..."

Potom se Sneasel vrátil a pustil Reda a Anakiri dál. Za chvíli přišli do rozsáhlé konferenční místnosti, kde seděl Celebi.

„Nazdar, lidi," pozdravil Celebi.

„Čau," odpověděl na pozdrav Red.

Anakiri byla značně zaskočena neformálností pozdravu - myslela si, že to bude vypadat jako na audienci u presidenta. Nakonec jenom ztrémovaně špitla: „Dobrý den"

„Mluvíš jako by ses mě bála, já jsem ale v podstatě úplně normální pokémon," řekl Celebi, „tak bychom se mohli pustit do rozboru další části cesty, ale nevím, jestli je co rozebírat..."

Tak něco pojedli a popili a pak se Celebi konečně pustil do vysvětlování cesty: „Takže jak už jsem ti napsal, Digisvět je obalenej různějma nesmyslama, a tak nemůžeš použít žádnou bránu kromě jedné - na ostrově Alfains [pozn.: čti jako Alfa-ins]. Ten se nachází na severu ve světě A(α). Na sever od Jotho a Kanto jsou tři světy - A, B a Γ (α , β , γ). Z mojí jeskyně přijdeš do Bety, do Gamy se vůbec nedostaneš, ta je trochu stranou. Ty musíš projít do Alfy přes hory živlů - za prvé proto, že nemáš Flash pokémona a za druhé proto, že si tam získáš ohnivý kámen pro Growlitha, já tady totiž zrovna žádný nemám. Takže jak se tam dostaneš... Nechceš papír?"

Anakiri se chopila papíru a tužky a Celebi pokračoval: „Projdeš jeskynní chodbou - je to asi kilák a půl, a pak se stačí dotknout skály na konci, což ji z téhle strany otevře. Tím se dostaneš do Bety a necháš se vést lesní cestou k městu. Od něj jdi co nejdív na sever... Počkej, dám ti kompas, to je to jediný, co ti může pomoci - napadlo mě, že bych udělal nějakou mapu, ale to je hodně časově náročný a já mapy nepotřebuju, z vejšky to vypadá jinak. Takže půjdeš na všech křižovatkách na sever, tak dojdeš do dalšího města. Z něj musíte zase na sever"

„Musíme?!" divila se Anakiri.

„Myslel jsem s Growlithem... a vlastně se všema, žejo," vysvětlil Celebi a pokračoval: „Nějak na sever, ale měla by to bejt menší cesta; a hlavně: hned za městem už ale uvidíš tři nejvyšší a hlavně nejzvláštnější hory celého masivu mezi A a B - Ohnivou, Ledovou a Hromovou, kde žijí největší kolonie Articunů, Zapdosů a Moltresů. Podle těch hor se můžeš docela dobře orientovat, ale vevnitř si budeš muset najít cestu sama. V Ohnivé hoře si nezapomeň urvat nějaký ten fire stone. Pak

půjdeš po cestě do města, odkud už tě povede zase velká cesta do hlavního města Alfy. Odtud se musíš dostat k moři. Předtím ale musíš chytit nějakého pokémona se schopností Surf nebo velkého a silného pokémona se schopností Fly - je to skoro 15 kilometrů, když to správně najdeš. Musíš plavat na severovýchod a u červeného patníku začíná cesta ke vstupu do jeskyně, v níž je brána, tam už si poradíš. Jo a abych nezapomněl - musím ti dát taky mega stone"

„Jo, díky, ale k čemu je?" zeptala se Anakiri.

„Umožňuje trénovat přes stovku," řekl Red.

„To je super, fakt dík," poděkovala ještě jednou Anakiri.

„A tady máš nějaký Rare candy," povídal Celebi, „tadyty ale nejsou od Silphů, to je můj originální produkt. A tady máš léčivý prostředky... Vejde se ti to tam vůbec?... Počkej, dám ti ještě větší bág!"

Další ráno se Anakiri, Red i Celebi vydali zpět k východu.

Svět β

Když se rozloučili, prošla Anakiri chodbou až na konec, kde se jenom lehce dotkla skály a ta se otevřela. Najednou se Anakiri objevila na skále nad lesem, ve světě B. Když sešla skalní pěšinkou do lesa, zaslechla jakési kvičení a vydala se tím směrem. Uviděla malého, smutného, Eevee - kdo ví, kde se tam vzal. „Asi se někomu ztratil, co myslíš, Growlithe?"

„Growl growlithe," řekl souhlasně Growlithe a pustil se do hovoru s Eeveem. Dlouho to vypadalo, že se nic nedozví, ale nakonec se Eevee rozpovídal.

„Tak co, měla jsem pravdu?" zeptala se Anakiri, ale Growlithe jí odpověděl záporně.

„A patřil vůbec někdy někomu?" pokračovala Anakiri v dotazování a tentokrát jí to Growlithe potvrdil.

„Neopustil ho snad nikdo?!"

„Growl," řekl smutně, ale souhlasně Growlithe.

„Nechtěl bys jít s náma, Eevee?" zeptala se Anakiri.

„Vee," řekl už veseleji Eevee.

„Tak si vlez to tohohle pokébalu," řekla Anakiri, vzala Eeveeka do pokébalu a všichni společně se vydali na další cestu.

Cesta byla poměrně přímá a už ani nebyla tak náročná, protože Anakiriini pokémoni už byli docela silní - Red udělal dobře, když ji na náročné cestě do Silver cave nechal hodně zápasit. Najednou se jim ale postavil do cesty hodně silný soupeř: Vileplume na osmadvadesátce.

„Rychle všichni ven!" řekla Anakiri po krátkém šoku.

„Eevee, ty se drž stranou! Growlithe a Charizarde, plamenomet! Dugtrio, zemětřesení! Sudowoodo, Faint attack! Snažte se synchronizovat!..." Anakiri udělovala velmi dobré příkazy, ale na porážku Vilepluma to nestačilo.

„Tak teď je to v pytli! Tak těsně! To není možný!" nadávala navenek velmi slušně Anakiri, když vtom zaútočil na unaveného Vilepluma zcela nečekaně Eevee svým Nárazovým útokem a kupodivu ... ho porazil. Když pomínu jeho zásadní skok v úrovni, neboť ten, kdo soupeře dorazí dostane vždycky aspoň o polovinu víc zkušeností, než nejaktivnější z ostatních, byla to velká ukáзка jeho oddanosti své nové trenérce.

Po zápase pokračovali dál až došli na šterkovou cestu přicházející ze světa Γ. Už před křižovatkou uviděli město, kam v podvečer přišli.

To město bylo mnohem větší, než všechna města federace (Jotho a Kanto), ale zato je tu sídel mnohem méně, než ve federaci - v A a B dvě a v Γ dokonce jen jedno.

V těchto světech se žije mnohem zaostaleji - nějaké trochu složitější stroje tu absolutně nejsou. Lidé žijí v těch několika málo městech a občas se najde nějaký poustevník nebo i malá osada většinou dál od používaných cest. Světy B a Γ spolu velmi dobře spolupracují, což je výhodné

především pro B. Γ je průmyslovou základnou, je tam veliký důl obsahující uhlí a rudu. Většina vytěžených surovin je ale zpracovávána v B. Protože se však jedná o samostatné státy, funguje tady něco jako obchod.

Kdysi dávno, když byla objevena docela pohodlná cesta přes hory průsmykem, byla postavena štěrková silnice, tradičně používaná v B ke komunikaci mezi oběma městy. Tato nová silnice byla dlouhá 62 km a byla z ní ještě odbočka zrychlující cestu mezi doly a městem v Γ. Tato odbočka byla dlouhá něco přes čtyři kilometry. Budování této silnice trvalo čtrnáct let. Po nějaké době ale v B vyšlechtili domácí formu místního zvířete, jehož jméno se překládá jako pakuň, ale spíš se podobá normálnímu koni. Po tomto objevu se ale ukázalo cestování s karavanami koní a oslů, jejichž síla je navíc dost menší než pakoní a vodiči většinou chodili před nimi pěšky, velmi pomalé. Jednak to svádělo k používání pokémonů méně dobrými trenéry, kterým, pokud je přetížili, utekli. A pak lidé chtěli využít nových pakoní, s nimiž by se chodilo až třikrát rychleji, navíc měli dostatečnou výdrž, aby se nemuselo vozit tolik vody a potravy, a dokonce by se dalo projít cestu až do většího města v B za jediný den. Když se však několik odvážlivců pokusilo projet trať s pakoni, zbyl kromě jednoho případu jen pakuň a někdy ani ten ne. Proto byla asi před deseti lety postavena železnice a pár silnic.

Na pakoňospřežné železnici byla kola vozu pevně držena na kolejích a nemohla tudíž spadnout do propasti. V dnešní době se staví druhý směr železnice. Tento by měl být přímější díky zářezům a dvěma tunelům. Stavba ale bude trvat ještě minimálně dvanáct let. Zatím jsou na trati zastávky, kde lze někdy i sjet z tratě a občerstvit se v „motorestu“, ale hlavně se tu mohou protijedoucí spřežení bez problémů vyhnout. Někdy spolu vedlejší strážnice komunikují světelnými nebo kouřovými signály a někdy prostě pendluje nějaký předmět. V takovém případě se však musí střídat směry jízdy a to dopravu značně zpomaluje.

Mezi světy Γ a A se asi nikdo nikdy nedostal, chodí se tam přes B, kde se relativně dá projít. A je vývojově o trochu dál, než B a Γ a když se tyto dva někam posunou, je to většinou díky A. A je jinak velmi trenérský stát a v místním hlavním městě se dokonce konají jednou za půl roku trenérské turnaje.

Tak. Ted' skoncujme s reáliemi a věnujme se opět Anakiri. Ta tedy přišla v podvečer do města a chtěla zde přenocovat v nějakém hotelu. Věděla, že už se nemusí schovávat, ale nenapadlo ji, že tu mají úplně jiné peníze a hlavně i jazyk. To Anakiri došlo hned, když se chtěla zeptat na hotel: „Promiňte, prosím vás, je tu někde nějaký hotel nebo pension?“ zeptala se nějaké paní, ale ta jí odpověděla nečekaně nesrozumitelně.

V překladu řekla: „Jo, tak ty budeš z Γ nebo možná z A. Tady cizí jazyky nikdo moc neumí“

Ted' Anakiri došlo, že asi bude zase spát pod širákem.

„Hm, nějak se zatahuje, to bude asi pršet,“ řekla Anakiri, „to bude docela problém“

„Growl,“ potvrdil jí to growlithe a dal se do hovoru s kolemjdoucí Vulpixicí a pak s ní někam odešel. Anakiri je rychle následovala.

Přišli k obrovskému domu s přímo gigantickou zahradou obehnanou plotem. Než obešli půl té zahrady, začalo pořádně pršet. Po obejití více než půlky zahrady se dostali k díře v plotě. Byla dost velká i pro Growlitha, ale Anakiri s ní měla docela problém.

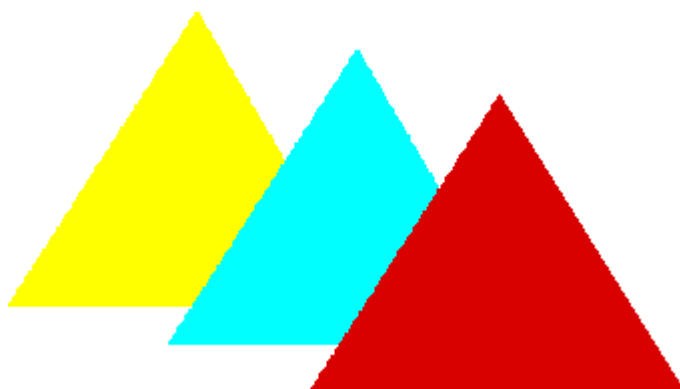
Když byli na druhé straně, šli skoro zpátky ke vchodu. Cestou na ně ale zaútočil veliký hlídací Crobot.

„Growlithe! Co to má znamenat?!“ vykřikla Anakiri, ale Growlithe neodpověděl. Jenom Vulpix se dala do hovoru s Crobotem a ten v zápětí odletěl. Pak došli až k jeskyňce, kde je Vulpix nechala, rozloučila se a odešla.

„To byl teda den,“ řekla Anakiri Growlithovi, „nejdřív nás málem zničí blbej Vileplume, pak začne tenhle slejvák a já sem totálně zmazaná! To je hrozný!“

„Growl, growl growlithe growl growl growlithe growl,“ řekl jí na to growlithe.

„Máš pravdu, před Vileplumem nás vlastně zachránil slaboučkej Eevee, kterýho jsme našli chvíli předtím, před deštěm nám našel úkryt Vulpix a... A šaty si zejtra vyperu v tom jezírku, pokračovat budeme až odpoledne. Takže to vlastně všechno dopadlo dobře“



Hory živlů

Jak Anakiri řekla, tak to taky bylo. Hned po obědě vyrazili dírou v plotě na další cestu. První den přespali přímo na louce, protože nikde nic lepšího nebylo a další den dopoledne se dostali k většímu městu. To prošli a uviděli tři velké hory - Hromovou, Ledovou a Ohnivou. Šli pomalu a hodně zápasili a tak těch asi 10,5 km šli hodně dlouho - u hor byli asi v pět.

Anakiri s Growlithem hned skoro bez obav vstoupili do jeskyně v Ohnivé hoře. To ale netušili, že to bude zatím nejnáročnější část cesty. Svět A uvidí až za dlouho - teda jestli ho vůbec někdy uvidí.

Na začátku hory byla docela dlouhá chodba, jež ústila k ohnivým schodům. Jediný, kdo je mohl vyjít byl ohnivý pokémon, takže Anakiri povolala Charizarda, který ji vynesl o pořádný kus dál. Nahoře na ně ale čekal hlídací Moltres na jedenašedesáté úrovni.

Anakiri, vzhledem k síle jejích pokémonů, samozřejmě vyhrála, ale už neměla žádné léky. Po dalších schodech vystoupala do místnosti, kde byl další Moltres. Tentokrát to byl skutečně starý a moudrý Moltres. Nejdřív něco řekl pokémonním jazykem a pak ukázal na tabulku na zdi. Stálo na ní zvláštní sdělení psané v několika jazycích.

Jsou dvě cesty, jak tudy projít a kámen ohnivý získati:

K první cestě pokémona psychického potřebovat budeš,

když kamenem pohne, úkol splněn bude,

k úkolu pak potřebuješ aspoň desátý level.

Druhá cesta cestou vody jest, uhasit musíš ohňopád na straně.

*Úkoly nejsou náročné, však Moltres tento je mocný,
pokémon ti nepomůže, nebudeš-li se mu zdát jako trenér dobrý.*

*Po splnění úkolů kámen dostaneš a taky horou touto bez obav projdeš,
dále jídlo získáš také a dostaneš i dobrý nocleh.*

Zároveň však zavázat se musíš, že nebudeš na posvátné půdě chytat Moltresy.

*Pokud splnit nemůžeš, pokémony vynes, Moltres starý vymyslí,
co udělat můžeš.*

*Pokud smůlu máš, či jseš špatný trenér, odeber rychle zpět
a měsíc se nevracej!*

„No, tak to bude problém," řekla Anakiri po přečtení federační (v jazyce federace psané) tabulky, „pokud znám své pokémony, žádného psychického, ani vodního ve své sestavě nemám"

„Growl. Growlithe growlithe growl growlithe," řekl ne zcela souhlasně Growlihe.

„Molt, moltres," potvrdil jeho neznámou tezi Moltres.

Anakiri přesně podle pokynů vynesla všechny své pokémony, kteří začali rozmlouvat s Moltresem. Diskuze se táhla dlouho a nakonec se stalo něco zcela nečekaného. Eevee se začal vyvíjet, Anakiri si myslela, že je přece nesmysl, aby se tady někdo jen tak vyvinul vodní cestou. Vypadalo to, že se vyvine ve Flareona, aby z toho Anakiri aspoň něco měla. Po dokončení evoluce ale spatřila neznámého pokémona šedavofialové barvy s krásnou hebkou srstí a ocasem na konci rozdvojeným. Kdo ještě nepoznal, o koho se jedná, tomu pomůže, stejně jako Anakiri, vyšší čtení pokédexu:

„Espeon, level 17. Pokémon číslo 196 vývojová fáze Eevee s neznámým způsobem evoluce, typ psychický. Pohyby nepřítele je schopen předvídat především díky svým jemným chloupkům, které zaznamenají i sebemenší chvění vzduchu. Na střední úrovni váží asi 26,5kg a měří 90cm. Jeho hlavními schopnostmi jsou Cut a Flash. Ze statistik má velmi málo vyvinutou fyzickou obranu, kterou kompenzuje extrémně vysokou rychlostí a velkým speciálním útokem. V základní vývojové cestě se učí tyto útoky: Espeon se již dále nevyvíjí. Další informace ještě nebyly zpracovány"

„Kdybych věděla, že ten, jak jsem tvrdila, ‚známej‘ Eeveek má ještě víc než tři vývoje, podívala bych se na něj určitě dřív," řekla Anakiri, „Tak, Espeone, pohneš pro mě tím kamenem?"

Espeon bez nejmenších problémů posunul po podlaze skálu stojící opodál a Anakiri řekla: „Tak, to bysme snad měli"

Moltres jen souhlasně řekl „Molt," a vedl Anakiri chodbou k místu, kde byly odlámané ohnivé kameny.

„Chceš se vyvinout, Growlithe?" zeptala se Anakiri a když Growlithe přikývl, přiložila k němu Anakiri kámen a Growlithe se vyvinul v Arcanina. Potom šli zase hodně nahoru, kde se starý Moltres rozloučil a vrátil na své stanoviště. Pak všichni dostali velkou večeři a šli spát. Netušili, že Moltresové jsou ze všech v horách živlů žijících pokémonů rozhodně nejpohostinnější.

.....

Ráno všichni dostali snídaní a k jejich velké radosti i menší zásoby na další cestu. Potom klesali až k východu, kde je překvapil nasupený Moltres na dvaasedmdesáté úrovni. Porazili ho, ale Anakiri už neměla skoro žádné pokémony s plným HP, protože jí došly léčivé prostředky. Najednou to zase začalo vypadat dost špatně. A ještě horší to bylo, když přišli do Ledové hory a měli porazit strážního Articuna, což se jim sice podařilo, ale velmi těsně.

Po cestě nahoru, podobně jako v hoře Ohnivé přišli ke starému, moudrému Articunovi a dostali další úkol:

*K projití a získání vodního kamene
trenér musí rozmrazit ledovou zeď.
Potom musí odejít rychle a střelhubytě,
aby Articuny nerušil na jejich svaté půdě.
K úkolu ti stačí pokémon ohnivý,
musí ti ale být oddaný.
Articuno pozná vše a když jednou vyhraješ,
nemusíš už úkol plnit stejně jako u sousedních es.
Pokud splnit nemůžeš, pokémony všechny vynes,
Articuno vymyslí, co dělat se můžeš.
Pokud smůlu máš, či jseš špatný trenér,
odeber se rychle zpět a měsíc se nevracej!*

„Tak tentokrát nám to aspoň nedělá problém," řekla Anakiri, „Arcanine, ukaž, co umí tvůj plamenomet!"

Arcanine rozmrazil ledovou zeď, a tak mohli projít dál. Byl tu ale jiný problém - po necelé

hodince cesty přišli k závalu.

„No, tak to teda nevím, jak se dostat. A navíc, kdybysme tady spali, tak se to Articunům asi moc líbit nebude a vzhledem k vaší energii... No, tady... tady může pomoci jenom Dugtrio!" zauvažovala Anakiri a vynesla Dugtria, který bez problémů prokopával tunel na druhou stranu.

Potom, co Anakiri došla na konec hory, byla už noc. A jí zbývala ještě hora hromová. Najednou za sebou uslyšela Articuna a lekla se, že s ní bude chtít bojovat. Articuno k Anakiri přiletěl a vedl ji a Arcanina ke schovanému výklenku ve skále. Tady mohli v klidu přespát.

Dalšího rána už tam Articuno nebyl, takže se rovnou vydali směrem k hoře Hromové.

Nejdřív prošli přes kousek cesty pod širým nebem a pak vstoupili do hory posledního živlu. Strážní Zapdos byl hodně daleko a také, jak jinak, hodně silný. Anakiriiny pokémony vyřídil pár útoky a když už si Anakiri myslela, že se bude moct po té dlouhé cestě akorát tak vrátit, uslyšela za sebou známý hlas. Articuno použil ledový paprsek a pak začal opravdu velice vyrovnaný souboj, který Articuno nakonec... těsně... vyhrál.

Pak se Articuno k našim hrdinům přidal a společně směřovali vstříc Zapdosovu úkolu.

*Abys mohl projít a kámen hromový získat,
musíš úkol splnit a potom odejít.
Moudrý Zapdos hlídati tě bude,
splnit můžeš jenom, jsi-li dobrý trenér.
Úkol tvůj zní následovně,
jen elektrika a země splnit ho může:
Pokémon blesky projít musí
a zapamatovat si nápis
na druhé straně napsaný.
Pokud splnit nemůžeš, pokémony vynes,
starý Zapdos vymyslí něco na tebe.
Pokud zase nesplníš, či jsi špatný trenér,
odeber se rychle zpět a měsíc se nevracej!*

„Dokážeš to, Dugtrio?" zeptala se Anakiri potom, co Dugtria vynesla a Dugtrio souhlasil. Byl sice stále příliš unavený na zápas, ale měl dost energie na obyčejnou procházku - blesky totiž zemním pokémonům, narozdíl od všech ostatních včetně elektrických, vůbec nevadí.

Pak se odebrali k východu, kde se Anakiriiny pokémoni vyléčili a vyšli do světa α .

Svět α

Ve světě α šli kousek jemně klikatým horským průsmykem a pak vyšli do rozsáhlých luk. Snažili se vyhýbat zápasům, ale stejně už byli večer trochu unavení a doufali, že jim dlouhý odpočinek dodá energii.

Další den ráno šli dál. Dorazili k ohromné řece a po celkem asi 33km od hor živlů došli do města, kde na poslední chvíli navštívili místní léčitelku a vyspali se před městem na krásném místě nad řekou.

Ráno tu byla další otázka: Kudy dál? Podle Celebiho by asi měli přejít most a jít přímo do většího města.

„Já bych ten most nepřecházel," řekl někdo, ale nikdo cizí tam nebyl.

„Tady nikdo není," divila se Anakiri, „Ty víš, kdo to řek, Arcanine?"

„Já," odpověděl suše Arcanine.

„Od kdy mluvíš?!"

„Od teď"

„Aha, už to začínám chápat," řekla už trochu míň udiveně Anakiri, „Ale proč bysme tam neměli chodit? Vždyť jsme tam šli včera, tak proč ne dneska?"

„Nejde o to, že by to bylo nebezpečný," odpověděl Arcanine, „jenom by ses měla podívat k Velkému jezeru"

„Takže máme jít po tomhle břehu?"

„Přesně tak"

Velké jezero a cesta do většího A-města

Vyrazili po poledni a v době pozdního odpoledne, se západem slunce, dorazili po dlouhé cestě horami k Velkému jezeru (viz titulní strana).

„Tak, teď si odpočineme tady v té jeskyni, co ty na to?" zeptala se Anakiri Arcanina.

„Dobře," odpověděl Arcanine, a tak se ubytovali na kraji krásné jeskyně u jezera.

Po chvíli uslyšeli zvláštní zvuky přicházející z nitra jeskyně a po chvílce uzřeli Snorlaxe na devětačtyřicáté úrovni. Arcanine se s ním dal do řeči a pak řekl: „Snorlax by rád šel s námi. Říká, že se vyzná v bylinkách"

„To by bylo hodně dobrý - silnej pokémon a k tomu léčitel. Navíc podle pokédexu umí plavat"

Snorlax ráno vstal už za východu slunce a vzbudil i všechny ostatní. Něco tak krásného se opravdu nedá vidět nikde jinde.

Po nějaké době jezero opustili a vydali se ven z hor. Došli až do „velkého" města, kde si za peníze od Snorlaxe vzali pokoj v hotelu. Jestli se ptáte, kde vzal Snorlax peníze, řeknu to jednoduše: Jednou jeden strašpytel neměl dobře zajištěnou peněženku a při útěku mu vypadla. Nikdy se pro ni nevrátil. Snorlax tvrdí, že ho nechápe.

Cesta do Digisvěta

Další den se odebrali směrem k pobřeží, kde Anakiri s Arcaninem nasedli na Snorlaxe a vypluli na severovýchod. Po dlouhé cestě po moři uzřeli nalevo červený patník, kterým je označen začátek cesty k nepojmenované jeskyni na jediném ostrově náležícím k A-světu.

Když vystoupili na pevninu, šli kousek po rovné cestě k jeskyni, již střežil Primeape 1.99.

„Primeape, prime prime prime!" řekl Primeape.

„Tvrdí, že nás nepustí dál, když ho neporazíme," překládal Arcanine.

„Prime primeape primeape primeape prime primeape," pokračoval Primeape.

„Arc. Prej by nám stejně nebylo k ničemu, kdyby nás pustil"

„A proč?" divila se Anakiri.

„Primeape prime prime primeapeprime"

„Protože skoro všichni pokémoni tam jsou přes stovku"

„Tak začnem?" zeptala se Anakiri.

„Prime," odpověděl Primeape.

Tak se do toho pustili: Anakiri nejdřív vynesla Articuna, který nejdřív zaútočil Gustem (vzdušný vír) a pak využil síly ledu a Ledovým paprskem Primeapa zmrazil, taky si přenosně zvýšil obranu Reflectem, ale nakonec byl stejně poražen. Další na řadě byl Arcanine, jenž už Primeapa takřka porazil, ale nakonec musel přijít ještě Espeon, který si klidně po vítězství nad teď již stovkovým pokémonem přeskočil dvě úrovně.

Přesně jak Primeape řekl, byli tu skoro všichni pokémoni na úrovni vyšší než sté, vždyť se tady

také přirozeně vyskytuje Megastone, který nejenže umožňuje trénovat přes stovku, ale také trénink trochu urychluje. Hned první pokémon byl toho důkazem.

Když Anakiri vešla do jeskyně a vynesla Espeona, aby jí to tu osvětlil uzřela z jedné z cest světlo. Pomalu se k nim přibližoval Umbreon úrovně stodevětačtyřicáté.

„Jsem Umbreon a protože jako jeden z mála místních pokémonů mluvím, tak vás tudy provedu," řekl Umbreon.

„A nebudeme s tebou muset zápasit?" ptala se s obavami Anakiri.

„Se mnou ne, ale nějakým zápasům se tu stejně nevyhnete," odpovídal Umbreon, „Ale vlastně je to pro vaše dobro. Na jaké úrovni je tvůj nejsilnější pokémon?"

„Arcanine je na dvaasedmdesátce," řekla Anakiri.

„To je hodně málo," uvažoval Umbreon, „Tady se už a ještě nemusíte nikoho bát. Všichni se osobně znají s Celebim a většina ví, proč jste tady, ale do Digisvěta bys stejně měla jít s aspoň jedním pokémonem nad stovkou"

„Nemůžu vytrénovat třicet levelů za takovou chvíli," pesimizovala Anakiri.

„Tudy se jde asi tři dny," vyvracel jí mylný názor Umbreon, „a vzpomeň si, kolik jsi toho dokázala vytrénovat u Oaka a pak ještě uvaž, že tady nad tou jeskyní bdí trénovací energie Megastonu. Je větší než ta, kterou vyzařuje ten tvůj ‚kamínek‘, co taháš v batohu. Navíc tu jsou velice silní soupeři"

„Tak už bychom jim mohli jít vstříc, ne?" přerušil jejich rozhovor Arcanine.

Takže vyrazili do zdánlivě nekonečného bludiště tmavých chodeb, velkolepých sálů a tajných cestíček, plného velice silných soupeřů. Kdyby to tady nikdo z nich neznal, nejenže by se nedostali k bráně, ale asi ani zpátky.

Díky Umbreonovi se čtvrtého dne dostali až k bráně, kde Umbreon řekl: „Teďka jde o to, jestli už se jim nepodařilo bránu zablokovat a pokud ne, myslím že už to dokážeš. L'derse` elfordęs di Œaltea` fęęa!"

Pak se brána otevřela, a tak se Anakiri a Arcanine s Umbreonem rozloučili a odešli do Digisvěta.

Na závěr shrnutí Anakiriřiných pokémonů na konci té přece jen trochu jednodušší, ale zato delší etapy: Arcanine 1.103, Sudowoodo 1.98, Dugtrio 1.95, Charizard 1.89, Espeon 1.60, Articuno 1.98 a Snorlax 1.83.

Co je za problém?

„Ani jsme se nezeptali, jak dlouho poletíme," zamyslela se Anakiri, když vtom dorazili na pevnou zem Digisvěta.

„Tak to bylo rychlý, ale teďka si budeme muset dávat pozor. Musíme dokázat spojit obyvatele Digisvěta proti tý tyranský vládě"

„Radši bych začal tím, že budeme mluvit trochu víc potichu," řekl Arcanine.

„To máš pravdu," řekla na to Anakiri.

Vyšli malou lesní pěšinkou, protože očekávali, že tam bude menší frekvence provozu osob, s nimiž by se neradi setkali. Asi za hodinku uviděli skupinu digimonů u primitivního obydlí, v nichž někteří z nich žijí. Anakiri věděla, že tohle nejsou ti negativní - ti by v něčem takovém nebydleli, a navíc jich tam bylo dost hodně a všichni vypadali, že tam jsou doma, přestože to pro některé evidentně nebylo přirozené prostředí.

Anakiri je nejdřív chvíli pozorovala, pak se oba vzdálili a Anakiri se zeptala Arcanina: „Ráda bych s nima navázala nějaký kontakt, ale nevím, jestli se mě nebudou bát, co myslíš? Možná bys tam měl jít ty. Možná, že by to bylo lepší"

„To si nemyslím," odpověděl Arcanine, „a nezapomeň, že oni mají největší problémy s digimonama. Akorát nechápu, jaktože mluví pokémonsky"

„O tom psal Celebi v tom mailu - tobě se zdá, že mluvěj pokémonsky a mně zase, že jazykem federace. Ve skutečnosti je to ale daný branou... Ale kdo za nima teda půjde?"

„Já si myslím, že nejlepší bude, když... když tam půjdeme oba," usoudil Arcanine.

Tak se přiblížili a pochopitelně se jich všichni lekli.

„Nebojte se! My vám neublížíme!" volala za utíkajícími digimony Anakiri.

„My jsme na vaší straně!" přidal se Arcanine a na tři digimony to skutečně zabralo.

Jeden z nich se pomalu přibližoval a roztřeseným hlasem se zeptal: „Kdo jste?"

„Já jsem Anakiri a tohle je Arcanine. Poslali nás sem z Pokésvěta, abysme vám pomohli"

„Kde je ten Pokésvět?" zeptal se jeden z těch, co stáli vzadu.

„Je hodně daleko, tam to určitě neznáte," odpověděla mu Anakiri.

„Ale nám už asi není pomoci," řekl ten první.

„No, tak nesejčkej, oni nám určitě pomůžou," řekl třetí.

„To doufám," řekl Arcanine.

„Nejdřív nám ale musíte říct, co je tady vlastně za problém," řekla Anakiri.

„Máte vůbec nějaká jména?" zeptal se Arcanine.

„Nemáme, proč?" řekl druhý.

„U nás je to normální. Člověk s nima může líp rozlišovat, s kým a o kom chce mluvit," vysvětlovala Anakiri.

„Kdo je to člověk?" zeptal se první.

„To jsem třeba já a mně podobní"

„Aha," řekl první, „myslíš, že bysme taky potřebovali jméno?"

„Nevím, ale asi jo. Zvlášť, když nejste ani pojmenovaný podle druhů"

„Ty vládní se označujou číslama," řekl druhý.

„Tak to vám radši nebudu říkat nijak," řekla Anakiri.

Potom se začali vracet i ostatní a po nějaké době se dostali k jádru pudla: „Co je tady teda vlastně za problém?" zeptala se Anakiri.

„Vy to nevíte?" zeptal se ten digimon, co jsem ho označoval za prvního.

„Ne," řekla Anakiri, „tenhle svět si někdo opravdu dobře hlídá"

„Tak já vám to teda nějak řeknu," povídá ten digimon.

„Myslím, že bych se toho měl ujmout já," řekl ten nejstarší digimon, „Kdysi dávno jsme si tu všichni žili svým poklidným samotářským životem, občas jsme se vzájemně navštívili, občas jsme se trochu poprali, ale nikoho nenapadlo dělat nám vládce. Opravdu, co si kdo pamatuje, nikdy tady nikdo nevládl. Jenže potom se jednomu neznámému digimonovi podařilo vytvořit obrovskou armádu a ovládnout celý svět. To by nebylo možné, protože získal jenom pár těch, co teď řídí jednotlivé oddíly, ale něco mu pomáhalo. Pokud někoho porazí, udělá z něj naprosto nemyslitelnou bytost. Vláda, jak se jim říká, sídlí v Lesnatých horách. Pokud se tam dostanete a zabijete vůdce, vyhraje a zachráníte náš svět. Řeknu vám jednu věštbu, která dokazuje, že to můžete dokázat. Tuhle věštbu někdo vytesal do jednoho kamene vysoko nad Osadou v Nízkých horách: *Až bude světu nejhůř a bude těsně před zánikem, jedinou možnou spásu může poslat někdo ze světa jiného. Tento zachránce však musí být mladý, snad i dítě by to mohlo být, a musí mít velký talent v nějakém bojovém umění. Musí být také dobrý, tak dobrý, aby měl naprostou podporu všech dobrých sil. Jen někdo takový může nad zlem zvítězit.*"

„Ale každopádně budeme potřebovat nějaké spojence," řekl Arcanine, „vždyť bychom se tam sami ani nedostali"

„No to je bez debat," řekl stařešina.

„Já se k vám rád přidám," řekl „první".

„Já taky," řekli skoro jednohlasně „druhý" a „třetí".

„Chtělo by to ještě někoho," řekl stařešina, „Co třeba ty?"

„Já?" řekl ten, na koho ukázal, „dyť já vůbec nic neumím"

„Ale z mladších jste jenom vy dva někdy byli v Osadě v Nízkých horách"

„A co kdyby šel brácha. Já si to skoro nepamatuju“
„Zato já na tu cestu nikdy nezapomenu. Nene, se mnou se nedá počítat“
„Máš pravdu," řekl stařšina, „Prostě jdi ty. Ráno vám ještě připomenu kudy“

Cesta do Osady v Nízkých horách

Ráno všichni vyrazili po cestičce lesem. Velkými cestami chodit nemohli, protože tam by se mohli setkat s nepřáteli.

Šli už asi pět hodin, když dorazili k velké borovici s rozcestím pěti cest.

„Tak kam máme jít teď?" zeptala se Anakiri.

„Všechny ty cesty jsou takový postejný," odpověděl zamyšleně digimon, který je vedl.

„Takže ty nevíš, kudy máme jít?" řekla už trochu vyděšeně Anakiri.

„No, nejsem si jistej," odpověděl digimon, „ale doleva jsme nešli... Vezmeme to tudy“

A tak vyrazili úplně doprava. Po necelé hodině a půl cesty uzřeli hory.

„Myslel jsem, že je to k horám dál," řekl jeden z digimonů.

„Já taky," reagoval vůdce a zastavil se, „budeme asi muset jít zpátky“

„Já bych šel dál," řekl Arcanine, „snad to někam povede“

„Nevím, jestli to není moc velký riziko," řekla Anakiri, „teďka to ještě není tak daleko na návrat“

„Já bych možná došel k horám a jestli do té doby nenarazíme na pěšinku doleva, tak se vrátíme," řekl jeden z digimonů.

„Tak to teda uděláme takhle," rozhodla Anakiri.

Po chvíli dorazili ke skalám a cesta začala prudce stoupat.

„No výborně," řekla Anakiri, „pěšinka nikde žádná. Vrátime se k borovici a zítra půjdeme dál, snad už se neztratíme“

Vše bylo, jak Anakiri řekla - vrátili se k borovici a ráno pokračovali další cestou. Ušli asi šestnáct kilometrů, když se dostali k velké cestě a vedoucí digimon řekl: „Tak, teďka půjdeme tak dvě hodinky svižnou chůzí po téhle cestě“

„A není to moc nebezpečné?" zeptala se Anakiri.

„Jiná cesta neexistuje. Nebo jo?" řekl jeden z digimonů.

„Před chvílí jsem viděl cestu doprava," řekl Arcanine, „myslím, že tudy by to bylo bezpečnější. Kdyžtak potom můžeme jít podél hor“

„Aspoň nás nechytěj tak brzo," řekla Anakiri a zasmála se.

„No teda, tebe přepadnul taky pěkný pesimismus," řekl na to jeden digimon.

„Ale, toho si nevšímej, to je..." Anakiri se zamyslela a po chvílce pokračovala: „řekněme, že je to můj styl humoru“

„Aha," řekl s nepochopením digimon a všichni se radši na čas odmlčeli.

Vraceli se dlouho a už si mysleli, že to přešli, ale Arcanine pořád tvrdil, že to nepřešli a že to nebylo zase tak blízko. Po tak čtyřkilometrovém návratu cestu skutečně uviděli a po třičtvrtěhodince narazili na samotu.

„Hele, chatrč," řekl jeden z digimonů.

„Tak zaklepeme, ne?" řekl druhý, „můžeme?“

„To víš, že jo," řekl Arcanine.

Tak digimoni zaklepali a po chvílce otevřel jiný digimon. Tento digimon byl viditelně trochu starší, než ostatní. S otcem se přestěhovali sem a žili tu sami, chtěli být dobře schovaní. Tak před rokem otec umřel, takže tu teďka tenhle digimon žil sám.

„Kdo jste?" řekl neznámý digimon.

„Jdeme do Osady v Nízkých horách," řekl Arcanine.

„To ale budete muset průsmykem. To vám to stojí za to?“

„Věřte mi, že stojí“

„A co vás tam teda vede, jestli se můžu ptát?“

„No, radši bych se o tom moc nešířil,“ neodpověděl Arcanine.

„Znáte cestu?“

„On ji snad zná,“ odpověděl Arcanine a ukázal na vedoucího digimona.

„Právě, že jenom snad, no,“ naznačil digimon svou nejistotu.

„Nechtěli byste, abych šel s vámi?“ zeptal se místní digimon.

„To by bylo úžasný!“ zajásal vedoucí digimon.

„Tak dobře,“ řekl Arcanine.

Takže se digimon připravil, zamknul svůj dům a za hodinku odešli směrem k průsmyku mezi Nízkými a Lesnatými horami. Po devíti kilometrech se k průsmyku dostali.

„Tudy se chodí asi hodinu, doufám, že my to projdeme rychleji, ale hlavně si musíme dávat bacha na vládní armádu,“ řekl starší digimon a po nějaké době se ukázalo, že opatrnost byla na místě.

Někdo v dálce uviděl přibližující se houf. Všichni se schovali, ale dva digimony nepřátelé stejně uviděli a chtěli je připojit na svoji stranu. K tomu by je ale museli výrazně oslabit a to jim Arcanine nechtěl dovolit.

„Okamžitě na ně přestaňte útočit,“ zařval Arcanine a zaútočil rychle Extremspeedem.

Potom se do zápasu zapojili všichni digimoni i pokémoni a rozprášili vládní armádičku bez větších problémů a dokonce pomohli jejím členům na svobodu, jelikož kruhy ovládající poddané digimony z nich berou pro sebe energii a když je digimon poražen, jeho metabolismus už to neumožní a článek se dá bez problémů odstranit.

Po zápase pokračovali dál průsmykem a až na konci znovu uviděli armádu, ale to už stačili uhnout na pěšinku podél Nízkých hor a protože již byli unaveni, utábořili se v těchto místech.

Další den šli hodiny podél Nízkých hor, až do nich vstoupili a škrábali se po kozí stezce k sídlu místního poustevníka. Poustevník se znal s tatínkem staršího digimona a když mu naznačili, proč jsou tady, bylo mu všechno jasné.

„Osada v Nízkých horách je odsud tak hodinku pomalé cesty,“ řekl poustevník, „musíme tam dojít ještě dneska, zdá se mně, že nejste moc silní a i kdyby, tak je vás málo“

S poustevníkem potom došli do Osady v Nízkých horách, která byla v současnosti jednou z největších osad v Digisvětě.

Založení Organizace

„Tady počkejte,“ řekl poustevník před největším domem v osadě a zašel dovnitř. Když poustevník vyšel, tak oznámil: „Velitel osady šel lovit germity...“

„Co že to šel lovit?“ zeptala se Anakiri.

„Germity,“ řekl poustevník, „ty neznáš germity?“

„Já nejsem zdejší“

„Germi je takový velký zvíře,“ řekl jeden digimon, „má obrovský parohy a lověj ho jenom zkušený digimoni“

„Většina digimonů na něj za celý život nenarazí,“ řekl jiný digimon.

„Ale to je teď tak docela vedlejší,“ řekl poustevník, „velitel osady šel lovit germity. Včera odešel, takže se vrátí asi tak pozítří, jenže když bude mít smůlu, může mu hon trvat i víc než týden. Musíme velitele prostě a jednoduše najít“

„A nebude se zlobit?“ divil se jeden digimon.

„Normálně by nás asi vyhnal a nechtěl by nás už nikdy vidět, ale...“

Poustevník se odmlčel...

„Ale co?" zeptal se další digimon.

„Ale tohle je tak důležitý, že by kvůli tomu klidně rok nekousnul do germita," vysvětloval poustevník, „a navíc je mně dost vděčnej za to, čím je. A taky jsem silnější, byť na to nevypadám"

„Takže vyrazíme za velitelem?" zeptal se Arcanine.

„On v tom bude takovej, docela maličkej tenten, ten..., no... háček...." odpovídal poustevník, „ono když někdo hledá germity, tak má několik loveckých úkrytů na docela velké ploše"

„A vy nevíte, kde je má?" zeptal se jeden digimon.

„Znám všechny, teda snad, ale než je všechny obejdeme, to může trvat celý den. Tím myslím jako nějakých třináct hodin"

„Nemohli by nám pomoci digimoni z osady?" zeptal se Arcanine.

„To zní docela rozumně," usoudil poustevník a začal mlátit do gongu.

Za okamžik se všichni sešli na návsi a poustevník k nim začal mluvit: „Všichni mě teď prosím poslouvejte! Určitě mě znáte, jsem poustevník a sídlím nedaleko odtud. Všichni také jistě víte o věštbě na kameni v lesích. Tak tady máte našeho spasitele z jiného světa! Ale musíme sem okamžitě zavolat vašeho velitele! Jenže ten je na germitech, jak jsem se dověděl. Takže ho budeme muset najít! Jsou nějakí dobrovolníci?!"

Přihlásili se skoro všichni, ale poustevník se zeptal přesněji: „Jsou nějakí dobrovolníci, kteří vědí, kde jsou lovecké úkryty?"

Přihlásilo se jedenáct digimonů a Anakiri se k nim rozdělili, Anakiri se svými pokémony šla hledat vůdce s poustevníkem.

„Dokáže nám nějaký z těch tvých pokémonů?..." začal se ptát poustevník.

„Ano, co jestli dokáže," ujistila ho o označení pokémona Anakiri.

„Jestli nám dokáže osvětit cestu"

„Espeon," odpověděl za Anakiri Arcanine.

„To půjdeme do tak hlubokého lesa, že tam ani není vidět?" ptala se trochu ustrašeně Anakiri.

„Jenom se hodně pozdě vrátíme," odvětil poustevník.

Pak vyrazili. Šli hlubokými lesy od prvního úkrytu ke druhému a nakonec i ke třetímu, ale vůdce nikde neobjevili. Pozdě v noci se vrátili do osady, kde už vůdce byl. Přišel s jinou skupinou. Seděl u kamene a když k němu přistoupili, pozdravil poustevníka a promluvil na Anakiri: „Takže ty jsi Anakiri?"

„Ano, pane," odpověděla Anakiri.

„Pane? To se u nás nepěstuje. Klidně mi tykej jako všichni"

„Dobře. Vy asi chcete slyšet, proč jsme tady, že?"

„Něco už mi řekli tvoji přátelé a zbytek mně bude stačit ráno"

„Máme dost času?" obrátila se Anakiri na poustevníka.

„Dost, abychom se vyspali," odpověděl poustevník, „jako většina vesnice"

Ráno přišel déšť, takže než se sešel takový místní okruh moudřejších, bylo skoro jedenáct. Na prostranství uprostřed vesnice byl kamenný stůl a okolo něj šest kamenných křesel. Na jednu židli usedl vůdce, na jednu poustevník, když nebyl přítomen, zůstávalo toto křeslo prázdné, na další tři sedali tři další digimoni z osady a poslední židle byla určena pro případného hosta, sem usedla Anakiri a vedle ní Arcanine. Kulatý stůl byl od židlí dost vzdálen a pokládaly se na něj předměty související s jednáním. Okolo jednajících stáli téměř všichni obyvatelé osady. Když vůdce chtěl, aby se ostatní zúčastnili debaty, otočil Všeobecný kámen. Tento ležel uprostřed stolu, byl vytvarován do kruhu, vlastně do válce a jeho podstavy byly nabarveny na modro a na červeno. Modrá byla obvyklá barva a červená znamenala účast ostatních. Kdyby ovšem kámen na červenou stranu otočil jiný z účastníků rady vyjma hosta, šlo by o vyhlášení nedůvěry vůdci a obyvatelé by se potom domluvili na vůdci novém, s nímž by ovšem musel souhlasit poustevník. Funkce přisedícího je výhradně dědičná, po smrti, abdikaci, nebo odvolání vůdce se vůdce nový volí z nich, pakliže sám starý vůdce nebo poustevník neurčí jiného. Přestože nástupcem přisedícího bývá syn, popřípadě dcera, vždy musí být jasně určeno, kdo bude nástupcem. Nástupce přisedícího, který se stal vůdcem takto určuje

starý vůdce.

„Takže budiž. Ať se přihlásí ti, kdo by se chtěli stát součástí této ‚Organizace‘!“ řekl vůdce, když mu Anakiri s Arcaninem všechno převyprávěli, a otočil Všeobecný kámen.

Několik digimonů se začalo prodírat davem a přibližovat ke kulatému stolu.

„Žili jsme v moři,“ řekl první z těch digimonů, „ale Vláda nás z něj vyhnala. Znečistili ho, že se v něm nedalo bejt! Začali jsme žít na pláži, ale našli nás a všechny odvedli. Já, moje sestra a otec jsme náhodou byli pryč, a tak jsme odešli a dorazili sem. Chci proti vládě bojovat!“

„Dalo se čekat, že vy tři se přihlásíte, krabe,“ řekl vůdce.

„Takže přece si nějak říkáte,“ řekla Anakiri.

„To hlavně já, pro vůdce je to vhodné,“ odpověděl vůdce.

„V podstatě jde o druhové označení,“ řekl jiný digimon.

„My pokémoni se taky většinou označujeme podle druhu,“ řekl Arcanine.

„Tak to nám říkej opové!“ řekl jeden z digimonů z té první osady.

„Vždyť vypadáte oba jako jiné druh,“ divila se Anakiri.

„Taky jsme, ale to se podle jména nepozná,“ řekl druhý z nich.

„Když už jsme u toho představování, já jsem skopkal,“ řekl jejich první vůdce.

„To já jsem krys-op,“ představil své druhové jméno digimon ze samoty u průsmyku.

„Hele, já jsem kocour a vůbec to není důležité,“ řekl vůdce, „Nemáme tady vyřídit něco jiného?“

„Takže když těma druhama: tady máš kraba, kocoura a vos-opa,“ pokračoval vůdce.

„A já se taky hlásím,“ řekl další digimon.

„A já taky,“ řekl další.

„Takže kang-os a pták, ti jsou důležité,“ řekl vůdce.

„A to je jako všechno?!“ rozčílil se poustevník a obyvatelé se začali raději pomalu rozcházet.

„No a co my?“ zeptal se jeden z původních partnerů, když už skoro všichni byli o kus dál.

„Připadáte mi příliš slabí,“ řekl vůdce.

„Hele, asi má pravdu,“ řekl na to skopkal.

„Já rozhodně slabej nejsem!“ obořil se na vůdce krys-op.

„Máš pravdu, jdi s nima,“ určil vůdce.

„Ale oni taky,“ řekl nesouhlasně poustevník.

„Taky si myslím, že to nebude na škodu,“ řekl jeden z přísedících.

„Ustoupíš?“ zeptal se poustevník.

„Ne,“ řekl vůdce, „mně se zkrátka zdá, že je třeba, aby byli schopni proměny a jestli mi dost slouží úsudek...“

„To ne, ale...“ řekl jeden z opů.

„Já navrhuji hlasování,“ řekl poustevník, „A jsem pro!“

„Pro!“

„Proti!“

„A ty?“ zeptal se vůdce třetího.

„Pro,“ řekl poslední přísedící a bylo rozhodnuto - skoro.

„Já se ale docela bojím pokračovat,“ řekl skopkal.

„To je docela správné,“ řekl vůdce.

„Ale měl bys jít s námi,“ řekl op.

„Tak se zeptejte Anakiri,“ řekl poustevník.

„Takže já mám rozhodnout?“ řekla na to zamyšleně Anakiri, „nechci tě nutit, ale byla bych ráda, kdybysme zůstali všichni“

„Co tu budeš dělat?“ řekl krys-op „přece nepůjdeš sám domů“

„Můžeš tu zůstat,“ řekl vůdce.

„Má pravdu,“ řekl skopkal, „a zůstat tu nechci, to ne“

„Dobře,“ začal další řeč vůdce, „Je vás osm digimonů, jeden člověk a kolik pokémonů?“

„Sedm“

„A sedm pokémonů. Tak teď jste vy naší nadějí. Budeme rádi, když budeme moci své potomky učít, že tato Organizace porazila Vládu“

Cesta do Lesnatých hor

Další den brzy ráno všech šestnáct členů Organizace vyrazilo na cestu. Opustili Nízké hory a vydali se směrem k horám Lesnatým. Asi po třech hodinách bez problémů překonali hlavní cestu a po dalších třech hodinách další cestu a kus za ní si našli místo k přespání.

„V horách budeme docela brzo,“ řekl vos-op, „ale nevím, kam tam půjdeme. Nebo snad někdo ví, kde je vládní základna?“

„Můžeme se někde usadit a hledat ji ze vzduchu,“ řekl pták.

„To je pravda,“ řekl vos-op, „jsme na to dva“

„Čtyři,“ řekla Anakiri.

Příštího dopoledne se Organizace vydala vstříc horám. Za dvě hodinky začali stále prudčeji stoupat soutěskou a později přišli na uzounkou pěšinku stoupající na již dávno vybudovaný ochoz, který teď ovšem nikdo neudrzuje. Šli chvíli touto cestou až narazili na digimona. Byl to horský pták, který žije v norách ve skále. Všichni se v rámci možností připravili k boji, ale tady v horách mohou kromě menších pokémonů a digimonů zápasit jenom ptáci.

Cizí pták se ale prudce zastavil a povídá: „Co tu chcete, cizinci?“

„Nechceme s vámi zápasit,“ řekl vos-op.

„To já taky ne,“ řekl cizí pták.

„Tak to bychom toho mohli nechat, ne?“ řekl pták.

„To je pravda,“ řekl cizí pták, „jenom je vás trochu víc“

„Mysleli jsme si, že tady nikdo nežije,“ řekl kocour.

„To si Vláda myslí taky,“ řekl cizí pták, „takže je tady vlastně nejbezpečněji snad z celého digisvěta“

„Oni o vás nevědí?“ zeptala se Anakiri.

„Žijeme ve skalách většinou daleko od cest. A taky dokážeme rychle utíkat. Jsme mistři v létání a dokážeme se zavrtat do skály tak, že ten, kdo nás nevidí nás skoro nemá šanci najít. Je pravda, že nás pár odešlo, ale skoro nikoho nechtyli“

„Víte, kde je vládní základna?“ zeptal se kocour.

„To víte, že vim,“ řekl cizí pták.

„Je to daleko?“

„Jak se to vezme“

„Chápu“

„Co tam proboha chcete dělat?“

„Chceme je zničit,“ řekl krab.

„To je docela troufalý, ale rád vám pomůžu,“ řekl cizí pták, „tady kousek je veliká jeskyně, tam to můžeme všechno v klidu probrat a zítra vyrazíme. Vyhovuje?“

„Jo, dobře,“ řekla Anakiri.

Všichni spolu šli ještě kousek po ochozu a pak začali scházet strmou pěšinou do hlubokého údolí, kde prošli malinkým průchodem do ohromného jeskynního komplexu. Na stěnách viselo mnoho loučí a po jejich zapálení se prostor osvětlil jako od Slunce.

„Vidím, že se vám to líbí,“ řekl cizí pták.

„Tady žili digimoni?“ zeptala se Anakiri.

„Jo,“ odpověděl cizí pták, „ale teď už to tady nikdo neobývá. My máme raději malé nory, ale i taková jeskyně nám může být užitečná“

„Nemůže se stát, že by tady něco spadlo?“ zeptal se krys-op.

„Někde se někdy samozřejmě něco zřítí, ale tady se to snad ani stát nemůže. Ty skály jsou z ohromně pevného kamene“

„A přesto to tady někdo dokázal vybudovat,“ poznamenala Anakiri.

Potom všichni zasedli a začali jednat. Jednali dosti dlouho a nakonec se domluvili, že jim cizí pták ukáže dobré místo pro druhou, jejíž, základnu. Z této základny budou moci zaútočit na základnu vládní a snad i Vládu zničit. Základna navíc bude opravdu dobře schovaná.

Teď již byla noc a vhodný čas se někam uložit, a tak cizí pták řekl: „Jo. Tak dobře. Ale já si najdu nebo udělám noru někde vedle. Vy si tady něco najděte. A hlavně dávejte pozor, abyste se neztratili“

„Neni to trochu přehnaný?“ zeptal se skopkal.

„Ne. Uvidíš sám, jaké je to tady bludiště“

Nakonec to dopadlo tak, že se ráno zase všichni sešli v hlavním sále. Avšak bez opů a skopkala.

„No, tak kde jsou ty separátníci?“ řekl Arcanine.

„Asi si trochu přispali,“ řekl ohnivý pták.

„My jsme si přispali,“ řekla Anakiri, „a pochybuju, že by je to tak zmohlo“

„Dyť jsou jako děti. Ty vždycky vstávají dřív,“ konstatoval krab.

„Myslím, že bysme je měli jít hledat,“ zapojil se do hovoru Charizard.

„Jo, a ztratíme se,“ řekl na to krab.

„Museli by jít jen ti, kdo mají velmi dobré orientační schopnosti,“ řekl Arcanine.

„Těch, kdo by se mohli takhle orientovat ve zcela neznámé jeskyni, je mezi náma tak maximálně pět,“ řekl krys-op.

„Já mám lepší nápad,“ přerušil debatu skalní (cizí) pták, „máme tu pro takové případy pomůcku,“ a odešel za roh.

„Tak jdete?“ ozvalo se.

Všichni šli za ním a dostali se do místnosti, která připomínala dlouho nenavštívený sklad se všemožným nářadím.

„Tahle lana jsou hodně dlouhá, ale kdybyste moc kličkovali a došli až na konec, tak se hned vraťte, abysme pak nehledali pro změnu vás,“ řekl skalní pták, když jim dával provazy - netlusté, ale vážily tak dvě kila, „A někdo tu bude muset zůstat“

„Já tu klidně zůstanu,“ přihlásil se Snorlax a všichni se rozešli na různé strany.

Celý jeskynní systém byl plný cest, cestiček a průchodů i větších či menších sálů a velký byl přes sto dvacet hektarů. Kdyby to byl čtverec, pak by jedna strana měřila jedenáct set metrů!

Po dlouhých, ovšem ne nezajímavých, hodinách hledání se Arcaninovi zdálo, že se mu provaz sám odvíjí a byla to vlastně pravda. Když se Arcanine vrátil, nebyl zrovna první. Všichni už byli nalezeni, a tak se ostatní snažili přivolat nepřítomné taháním za provazy. Když se všichni vrátili, řekl skalní pták: „Dneska už nikam nepudem. Ale vy byste nám mohli říct jak jste se to vlastně ztratili. A zrovna vy, vid' skopkale“

„Ale já za to nemůžu!“ bránil se skopkal, „Ráno jsem se probudil a oni nikde. A tak jsem se po nich šel podívat a to byla chyba“

„My jsme si to tady chtěli jenom trochu prohlédnout,“ řekl kajícně jeden z opů.

„A kvůli tomu jsme přišli o celý den,“ vyčítal jim kocour.

„Oni nechtěli,“ bránila opy Anakiri, „a pro příště si to už budou pamatovat“

Anakiri měla pravdu, už s tím nelze nic dělat a oni to nechtěli udělat, takže ještě nějakou dobu seděli v hlavním sále a za temné noci všichni digimoni kromě skalního ptáka odešli spát do jedné místnosti. Jenom Anakiri se svými pokemony zůstala. Articuno se chtěl ještě prolétnout nocí a Anakiri s Arcaninem a Espeonem se usadili před jeskyní a hleděli na skály jen lehce osvětlené světlem z jeskyně a dorůstajícím měsícem.

„Ještě nedávno jsem takhle seděla u našeho domu a přemýšlela o úplně jiných věcech. Nikdy by mě nenapadlo, že budu za pár týdnů... nebo měsíc, já už ani nevím... Že budu na takovémhle místě...“ uvažovala Anakiri, když ji přerušil Arcanine: „Je tu krásně, ale jenom když pomíneme to,

co se děje někde za pár kopci"

„Mám pořád větší chuť splnit ten úkol," pokračovala Anakiri, „Nechápu, jak někdo může něco takového dělat"

„Ta vláda sama nebude tak silná, ale bojím se toho, co je za ní. Bojím se, že tady z toho chce udělat záporný svět," řekl Espeon.

„Oni mají možná podporu záporných sil, ale my máme podporu těch kladných," reagoval na to Arcanine, „a ve jménu dobra musíme vyhrát. Navíc takoví jako ti, co tu vládou se většinou moc nespolečují a podřizují si hloupější a ziskuchtivé osoby nebo otroky. Nic bych za to nedal, ale řekl bych, že nejdůležitější bude zničit jednoho, byť silného a chráněného, šéfa a pak se jim to celý rozpadne"

„Máš pravdu, Arcanine, co bysme neporazili jednoho digimona," řekla trochu uklidněně Anakiri, zvedla se a odešla.

„Je to pravda, tuším, že je porazíme, ale domnívám se, že to nebude jednoduché. Půjdu se trochu projít," řekl Espeon a zvedl se.

„Já půjdu za Anakiri," řekl Arcanine, také se zvedl a odešel do jeskyně.

Další den bylo krásné počasí, což skalní pták komentoval slovy: „Takhle krásně už tedy dlouho nebylo. Doufám, že toho v tomhle počasí hodně urazíme"

Věděl, o čem mluví - místo pro základnu bylo po horských stezkách vzdáleno nějakých čtyřicet kilometrů.

Celá skupina se téměř dva dny proplétala horami po uzounkých cestičkách, až dorazila k jeskyni, kde už na ně čekali všichni létající kamarádi.

Vytváření organizační základny

Místo, kde měla stát organizační základna se nacházelo po cestách asi dvacet sedm kilometrů od vládní základny a průměrný pták tam mohl doletět asi za hodinu a půl. Jeskyně ležela na konci hlubokého údolí a procházel tudy potok s dokonale čistou vodou. Nejbližší cesta, tedy kromě té přístupové, ležela čtyři kilometry odtud v o dost vyšší nadmořské výšce. To místo na první pohled vypadalo jako větší lesní prostranství s můstkem přes potok, kde končí jediná cesta, která tam vede. Byl tu pouze malý vstup do jeskyně, v okoupení stromy takřka neviditelný. Jeskynní komplex nebyl tak veliký jako ten, kde předtím dvakrát nocovali, avšak s malými úpravami byl dokonalý pro základnu.

Po příchodu začal skalní pták mluvit: „Tohle je nádherný jeskynní komplex - má dokonce ohniště v sálu, s komínem. Takže se musí chodit ven jediné pro vodu, kterou lze v případě nutnosti zavření vchodových dveří napustit i u vodopádu, kam vede tajná chodba. No, ona nebyla tak tajná, protože se tam mnozí digimoni chodili koupat. Nicméně, tvrdí se, že lze od vodopádu dojít do neprobádaných hor na jihu. Slyšeli jste někdy o samoudržovaných cestách? Ne? Ale určitě jste se s tím setkali - cesta, po které několik set let nikdo neprošel a přesto tam je. Je to něco jako tajná chodba chráněná nějakým kouzlem - právě takové chodby jsou tady: jejich výhodou je to, že je neotevírá žádný mechanismus, a tak je velmi těžké na jejich... klíč přijít... Ale abych se vrátil k těm cestám. Ty nebývají vytvořeny žádným tvorem, ale přímo těmi záhadnými silami, co jsou nad náma. A vůbec - je tu tedy ohniště, potok s vodou, vodopád. Musím zdůraznit zatáčku na začátku, díky které není nic vidět, i když vevnitř hoří oheň. Dále by tady měly být tři tajné nouzové východy, ale to je nám všechno k ničemu, když nevíme, kde to všechno je"

„A to teda budeme muset všechno najít?" zeptal se kocour.

„Stačí najít sklad a taky se do toho hnedka pustíme," odpověděl pták.

Vstoupili do zahnuté chodby do hlavního sálu s ohništěm, za nímž byl vstup do skladu. Skalní pták tam zašel, vrátil se a povídá: „Čekal jsem, že tu budou provazy, ale asi se bez nich budeme

muset obejít"

„Myslela jsem, že tady budou ty plány," řekla Anakiri.

„To budeme muset dojít do velkého skladu, tady jsou jenom ty nejnnutnější věci, protože je to moc blízko vchodu"

Rozešli se po skupinkách na různé strany a rozhodli se, že se sejdou na stejném místě asi za hodinu.

Po nějakém čase Espeon se Sudowoodem konečně narazili na hlavní sklad.

„Myslíš, že je to ono?" zeptal se Sudowoodo.

„To si piš," odpověděl Espeon.

„Teď se ještě budeme muset vrátit a zapamatovat si, kde to tady je," řekl Sudowoodo.

„To je v pohodě. Za prvé tu máme provazy, za druhé plánky a za třetí jsem tu já"

„Takže vezmeme provaz a vrátíme se, ne?"

„Nejdřív bys měl najít ty plánky, mě by to docela zajímalo"

„A proč bych je jako měl hledat jenom já, Espeone?"

„Myslíš, že já budu něco hledat na policích?"

„To mi nedošlo," řekl Sudowoodo a pustil se do hledání.

Po chvíli našel Sudowoodo hromádku s plánky na tlustých dřevěných destičkách, které se vzdáleně podobaly našemu papíru.

„Mám to!" řekl Sudowoodo.

„Tohle má být jako papír?" řekl posměšně Espeon, „Nevypadá to tady tak velké... Nebo spíš - asi tady nebude celá jeskyně. Ale jinak tam je docela dobře vidět, kde jsme... No, můžeš to už zvednout, já si to už pamatuju"

„Měl by jsi se mnou mluvit víc jako se sobě rovným," řekl Sudowoodo.

„No, promiň, já to nemyslel nijak nadřazeně. Je jich tam aspoň sedmnáct?"

„Jednadvacet"

„No, tak jich sedmnáct vezmi a jdeme, za chvíli už to bude hodina," uzavřel krátký hovor Espeon, Sudowoodo vzal sedmnáct destiček a vyrazili.

Cestou potkali Anakiri, Arcanina, Snorlaxe, skopkala a krys-opa.

„Ahoj," řekla Anakiri, „Tak jste něco našli?"

„Co to neseš, Sudowoodo?" zeptal se Arcanine.

„Nesu plánky, našli jsme to," odpověděl Sudowoodo.

„Tak to je výborný. Teď teda musíme rychle do hlavního sálu," řekla radostně Anakiri.

V hlavním sálu ještě ani všichni nebyli, ale Anakiri hned po příchodu řekla: „Sudowoodo s Espeonem našli hlavní sklad!"

„To je skvělé. A mají plánky?" zeptal se skalní pták.

Skalní pták se podíval na plánek a řekl: „Není to všechno. Je tu jenom hlavní část a nejsou tu tajné části"

„Není normální, že tajné prostory se na mapy nedávají?" poznamenal Dugtrio.

„Na pláncích jeskyní bývá všechno. Copak o ty vzdálenější prostory, ty asi potřebovat nebudeme, ale tajné chodby a východy jsou velmi důležité. Budeme se muset vrátit do toho skladu... Až tu budou všichni. Jestli vůbec přijdou," konstatoval skalní pták.

Naštěstí za nedlouho všichni dorazili, a tak se vydali zpátky ke skladu.

„Všimli jste si, že já do těch místností neprojdou?" řekl Snorlax.

„Budeš muset počkat venku, Snorlaxi," řekla na to Anakiri.

„Můžeš si zatím hledat místo, kde se ti bude dobře přebývat," poradil mu skalní pták.

„Hledejte nějakou zvláštní zprávu, tajnou schránku, nebo něco takového," řekl skalní pták, když vstoupili do skladu.

„Tady je něco vyrytého na stěně," řekl Charizard.

„Nepřečtu to, je to nějaký divný písmo," řekla Anakiri, „Myslela jsem, že tu píšete stejně jako my"

„Jsou tam znaky, které neznám," řekl kocour.

„Stará slygarika," řekl skalní pták, „slygarikou se mluví jihovýchodně od téhle části světa. Dnes je to skvělý jazyk pro šifry, protože většina mladších slygariků už tohle písmo ani neumí. V našem světě je prostě nejlepší používat jedno písmo - středopísmo"

„Nedalo by se bez toho textu obejít?" zeptala se Anakiri.

„Hledat způsob, jak otevřít tajné dveře bez klíče je práce třeba na deset let a prorazit je nemůžu. Když je k tomu rébus, tak to bude chráněný kouzlem. Potřebujeme to prostě přeložit," odpověděl skalní pták a začal zkoumat text.

*Κδο χψε ταιεμστωι ναιιτ,
τεν μυσι στροπ ποηλαδιτ.*

„Táta umí slygariku," řekl ohnivý op, „setkal jsem se s ní, takže bych možná mohl některé znaky přečíst"

„Jenomže stejně neznáme ten jazyk," řekl krab.

„Možná to je psané v našem jazyce," reagoval skalní pták.

„Kdo, to je jasný," řekl ohnivý op, „x-ce?"

„Možná ‚Kdo chce‘," řekl Arcanine.

„Možná," pokračoval op, „Asi to bude v našem jazyce. Táta říkal, že často používaj ‚th´, maj pro to zvláštní znak. A to x asi bude opravdu ‚ch´, oni maj pro ‚x´ takový tři čárky, jenom tu nejsou dlouhý ‚í´, ty se v našich kódech často používaj. Takže... Kdo chce... taje-něco-o - ne, to není ‚o´. A končí to ‚tvi´. Takže to asi bude ‚tajemství´. Najít... ten... Tohle je ‚m´... Takže musí ...stpos? Ne, tohle je ‚s´! Takže tohle bude asi ‚p´... Takže tohle veprostřed není ‚p´"

„I když to tak vypadá," poznamenal vos-op, „Nemůže to na konci být něco jinýho?"

„Může," připustil op a pokračoval: „možná stpor"

„Strop!" řekl skalní pták.

„Takže musí strop... Pomladit!" vyhrkl radostně op.

„Hele, to je nějaká blbost. Nespletl ses?" divil se skalní pták.

„Hele," řekla Anakiri, „tady je ‚musí´ a tam ‚m´ vypadá takhle"

„To je pravda," připustil op, „Co asi tak může znamenat obrácené ‚m´?"

„Třeba ‚h´," řekl skalní pták, „Kdo chce tajemství najít, ten musí strop pohladit"

„A dávalo by to větší smysl?" zeptal se kocour.

„Znamenalo by to," řekl skalní pták, „že máme najít nade dveřmi, nebo na stropě nějakou rýhu, kterou máme přejet?"

„Na stropě je rýh," řekl Arcanine.

„Za prvé by to znamenalo okraj stropu a za druhé nejdřív najdu dveře," řekl skalní pták a začal klepat zobákem do stěny.

„Buď je tady do deseti centimetrů místnost, nebo je to označení dveří," řekl po chvíli a začal prozkoumávat okolí.

„Už vím přesně, kde jsou," řekl po další chvilce hledání a za nedlouho přejel zobákem neobvykle rovnou dírou ve skále. Vtom se ozval lomoz a dveře se otevřely pádem na zem.

„Přesně tohle jsem čekal," řekl skalní pták, „tady bude všechno, co potřebujem"

Byly tam plánky celé jeskyně i s tajnými chodbami, nějaké nouzové zásoby jídla a pak to, co se už do sousedního skladu nevešlo.

„Jsou tyhle zásoby ještě požitelné?" zeptala se Anakiri.

„Měly by," odpověděl skalní pták, „tady by to mělo být tak dobře chráněné, že se to tady vůbec nezkaží"

„Myslím, že bychom tady měli nechat svoje zásoby," řekl kocour.

„Tyhle dveře by se neměly otevírat pořád, i když tady není nikdo cizí. Myslím, že vaše zásoby by nemusely být tak kazivé," řekl pták.

„Asi máš pravdu," řekla Anakiri, „navíc nevíme, jestli tady není někdo, kdo by nám je mohl

sebrat"

„Je to možné?" zeptal se vos-op.

„Na to jsem nepomyslel," připustil skalní pták, „ale možné by to bylo"

„Těch větších plánů tu není zrovna pro všechny," řekl kocour.

„Stejně není třeba, aby je měli všichni," reagoval skalní pták, „tyhle tři velké nám budou stačit"

Tak se všichni rozešli a šli si hledat místnost, kde by se složili. Anakiri s Arcaninem, Espeonem a Sudowoodem si vybrali místnost hned vedle skladu a Anakiri dlouho do noci ležela v mapě jeskyně a přemýšlela o tom, co dělat dál. Vlastně nebyla sama - dobrá polovina Organizace se dnešní noci moc nevyspala.

Jak porazit Vládu?

Pozdě, tak v devět hodin, ráno se všichni sešli v hlavním sále.

Ohnivý pták přišel o dost dříve a povídá Articunovi: „Já jsem si tedy vybral společníka do jeskyňky"

„Já myslel, že jsi se skalním ptákem," povídá mu na to Articuno.

„Když on snad někdy do rána něco řešil a musel to se mnou konzultovat. A já se z toho skoro nevyspal"

„Dělá to pro nás všechny. Nezapomeň, že tu nejsme pro sebe"

„Vždyť já vím," řekl ohnivý pták a tak tam spolu i s jinými mluvili, než se objevili poslední.

„Jsme tu, zdá se, všichni," řekl skalní pták.

„Počkej, počkej," přerušil ho Arcanine, „Řekl jsi jsme? Vždycky jsi o nás mluvil ve druhé osobě"

„Máš pravdu, nějak jsem se rozhodl, že zůstanu s vámi. Jestli proti tomu nic nemáte, rád bych se stal členem Organizace"

„Já myslím, že proti tomu nikdo nic nemá?" řekla tázavě Anakiri.

„Je tady snad někdo, kdo by s naší vůdkyní nesouhlasil?" zeptal se kocour.

„Inu, tak já budu pokračovat," začal znovu svůj proslov skalní pták, „celou noc jsem přemýšlel, co dělat a došel jsem k tomu, že máme jednu hlavní otázku: *Jak porazit Vládu?* Avšak napadla mě jen jediná věc, co dělat. Ptáci by měli najít cestu a polohu vládní základny"

„To je dobrý nápad, už jen proto, že sdílím již od noci stejný názor," řekl kocour, „zůstavší by mohli prozkoumat jeskyni"

„Myslím si, že nebudeme potřebovat víc, než to, co máme na těch malých mapkách," řekl Arcanine, „ale hlavně bychom měli prozkoumat tajné východy"

„Kolik je nás na průzkum?" zeptal se skalní pták.

„Pět," spočítal rychle Arcanine.

„Tak tedy letíme!" řekl skalní pták a ptáci se odebrali k východu.

Zůstavších 13 členů organizace se rozhodlo hledat nejprve cestu k vodopádu, a tak vyrazili z hlavního sálu cestou vedoucí tím směrem.

„Tak. Tady končí chodba," řekla Anakiri, když došli na konec chodby.

„Očekávám tady zase nějakou šifru," řekl Arcanine.

„Tamhle je něco napsaného," řekl Sudowoodo.

„To je dokonce v našem jazyce," řekl ohnivý op.

Vysoko na zdi stálo:

ŠÁVÁKEČO OUBDOCH AZ OC INKEŘ

„Šávákečo oubdoch az oc inkeř," četl skopkal.

„Možná se to musí říct hodně nahlas," uvažoval kocour, „Šávákečo oubdoch az oc inkeř!"

Když se nic nestalo, řekl kocour další myšlenku: „Takže to asi bude zase na hádání"

„Doufám, že by to mohla být jenom přesmyčka," řekl Arcanine.

„Zkusil bych to přečíst pozpátku," řekl elektrický op.

„Řekni co za hcodbuo očekáváš," přečetl ohnivý op.

„Co má znamenat ,hcodbuo'," řekla jako první Anakiri.

„Chodbou," řekl kocour, kterému došlo, že „uo" a „hc" by v té větě vypadalo příliš divně a každý by hnedka zjistil, že je psaná pozpátku.

„Vodopád," řekl ohnivý op a skála se začala podivně přeskupovat, zaskupovat a rozestupovat.

Za skálou byla skutečně cesta k vodopádu s jezírkem, a tak se někteří rozhodli zůstat zde do večera a jiní se vydali hledat další zajímavá místa jeskyně.

Mezitím se průzkumníci přibližovali k vládní základně.

„Za chvíli tam budem," řekl skalní pták, „měli bychom už asi dávat pozor, aby nás náhodou někdo neviděl"

Ještě dobrých pár kilometrů okolo nebylo nic, ani nikdo nebezpečný, a tak bezpečně doletěli až k vládní základně.

Nacházelo se tam prostranství - nejspíš nebylo původní, ale vysekané do skály - se vstupem do jeskyně. Na prostranství vedly dvě cesty a po nich každou chvíli přicházely a odcházely skupiny digimonů - takové, s jakou se už setkali v průsmyku. Všichni, kdo tu byli k vidění měli energické prstence - člověk by ani nevěřil, jakou moc může mít takový obyčejný předmět. Kdo se trochu zajímá o teorii sil, ví, že jako jakési zesilovače nebo usměrňovače energie síly se používají nejčastěji kameny. Kruh má v však tomto případě nespornou výhodu díky faktu, že ho lze zabezpečit proti přílišnému oddělení od cíle moci, což by vzhledem k vůli pozitivních sil a obecným pravidlům mělo za následek zrušení moci nad objektem. Osobně nechápu jen to, proč Vláda k prstencům nepřidělá jakési zámky pro druhotnou ochranu. Pro toto je vysvětlení dvojí: 1. se na tom může projevat namyšlenost Vlády - vůbec si nepřipouští, že by na její vojsko mohl někdo zaútočit a kdyby, tak by to stejně nemělo větší dopad; 2. Vláda to zkrátka nedomyslela. Ať už je to jakkoli, nemělo by smysl snažit se do základny probít hlavním vchodem - vždyť už před vstupem stálo šest digimonů a minimálně dva z nich vypadali opravdu silně. Ale jedna věc byla podivná: Před jeskyní nebyl žádný digimon, ni jiný tvor bez prstence. To naznačovalo, že členů Vlády nebude mnoho, nebo spíš, že Vláda bude sestávat jen z jednoho vůdce s podporou záporných sil. Síly však samy až tak aktivně nezasahují do dění na světech - zpravidla jen někomu poskytnou větší moc a nějakou nutnou dávku ochrany, což je trochu dáno jednou z lidských vlastností sil - jejich hravostí. Vždyť prostě poprat by se mohly i bez toho ohromného množství světů. Navíc pokud se záporná síla snaží dosáhnout svých cílů ne tolik okatě, může spíše vyhrát, a dokonce má šanci, že se na její záměr v začátku ani nepřijde, což ona ale zpočátku ani nezjistí, protože kladná síla se snaží bránit podobně diskrétním způsobem.

Po chvíli sledování se naši přátelé vzdálili a začali se radit, jak se dostat k jádrové osobě. Rozlehlé jeskyně mívají větrací štoly a tato jeskyně byla hodně rozlehlá - skalní pták se ani nesnažil odhadovat, jak daleko může sahat, ale někdy to může být i deset nebo patnáct kilometrů na každou stranu.

„Takže jestli tomu dobře rozumím, tak musíme najít větrací díru," řekl ohnivý pták.

„Přesně tak," reagoval skalní pták, „ale nebude to nic jednoduchého. Nebude nám k ničemu, že umíme létat, protože kvůli těm lesům ty díry ze vzduchu vůbec nevidíme. Pokud žádnou díru nenajdem, nevím co budeme dělat"

Nakonec se dohodli, že se sejdou zpátky na místě v šest hodin a rozešli se na různé strany - po zemi.

Chodili lesem dlouho a dlouho, ale nikdo nic nenacházel.

Až když se už Charizard chtěl vrátet, narazil na neobvyklou jámu a když se k ní přiblížil, zvěděl, že to není díra, ale někam to vede. Na hledání cesty z pěšinky už ale nebyl čas, tak se vrátil krátce

před šestou na místo, kde se rozešli.

Vos-op přilétal jako poslední asi deset minut po šesté a když viděl, že je zcela dle svých očekávání poslední, pravil: „Tak co? Našel někdo něco?“

„Charizard našel," řekl Articuno.

„Takže myslíte, že zítra půjdeme všichni?" zeptal se vos-op.

„Zítra budeme muset najít ještě cestu z pěšinky," řekl Charizard.

„A navíc bychom si měli před akcí ještě den odpočinout, protože dneska bych už asi neporazil ani mouchu," pravil skalní pták.

.....
„Bojoval jsi někdy proti mouše?" zeptal se skalního ptáka Articuno, když odlétali.

„To měl být přírůbek, jestli víš, co to znamená"

„Já jenom, že jeden můj kamarád to zkoušel a věř mi, trefit něco tak maličkého opravdu není jednoduché. Máte tu něco jako pohyb Minimize?"

„O co tam jde?"

„No to je schopnost zmenšit se, aby byl dotyčný pokémon hůře zasažitelný"

„O tom jsem neslyšel," řekl skalní pták.

„Věř mi, že to je dosti účinná obrana"

Na domácí základně se domluvili, že budou postupovat přesně tak, jak si dohodli už předem, než odletěli domů.

Jak zahájit pravý boj

Další den se létající pokémoni a digimoni rozhodli letět, jak bylo dohodnuto a po docela dlouhé době práce se jim podařilo najít pěšinku k šachtě, aby za dva dny, po dni odpočinku, mohli všichni v sedm hodin ráno vyrazit na takřka osmihodinový pochod.

Každý nemohl jít dovnitř. Musel být schopen sám se tam dostat šachtou, nesměla mu vadit tma a musel se umět účinně skrývat. Na tento účel by se dokonale hodil temný typ, ale ten v Organizaci žádný nebyl, a tak se nejprve nabídl skalní pták - silný, znalý jeskyní a se schopností dokonale splynout s okolím. Hned po něm se přihlásil Espeon - tento sice není tak vhodný jako Umbreon, avšak je také prakticky nelapitelný pro svou skoro ještě lepší obratnost a intuici, nebo možná jinému smyslu, díky němuž je schopen předvídat konání jiných velmi přesně takřka při pouhém pomýšlení na čin. A nakonec se k nim připojil kocour, jenž měl stejně jako jeho dva společníci schopnost vidět ve tmě bez nutnosti jakékoli produkce světla, a navíc byl velmi obratný a rychlý.

Cesta kocourova

Kocour zprvu vyrazil doleva a narazil na celu, kde byli zavřeni digimoni, kteří právě neměli žádný úkol a odpočívali. Raději se tedy klidil a šel na druhou stranu, když si všimnul, že šachta ústí přímo u hlavního skladu, to by se mohlo hodit. Přímo cestou pak kocour došel do sálu, kde odbočil vlevo a uviděl další celu.

Tentokrát si ji trochu prohlédl a pokračoval dále chodbou, kde narazil na digimony, již si ho ani nepovšimli. Okolo dalších dvou cel a přes další setkání s digimony dorazil na křižovatku, kde ústila další šachta. Zde se dal doleva dlouhou chodbou s další šachtou. Na křižovatce odbočil doprava přes další místnost a kolem další cely se vrátil na křižovatku se šachtou, odkud se vrátil rovně k velké cele, u ní odbočil vpravo, setkal se s další skupinkou digimonů a narazil na veliký sál s čilým ruchem hned u vstupu. Zde už cíleně opatrně zamířil doleva, v tom mumraji si ho nikdo ani nevšimnul.

Cesta ptákova

Skalní pták se vydal doprava a hned doleva a došel do velikého sálu u vchodu, který opatrně přeletěl doleva. Letěl nenápadně a skrýváje se chodbou, která ústila evidentně do ústředního sálu.

Pták se umístil kousek před vchod, aby dobře viděl a zároveň ho nikdo neuzřel, a začal sledovat dění v sále. Po docela dlouhé době se mu však zdálo, že ho někdo zahlédl...

Cesta Espeonova

Espeon vyšel doprava a šel stále rovně přes menší sál do chodby, kde se střetl s partou digimonů, se kterými se minul anižby ho oni viděli. Na křižovatce se potom dal doleva, pak doprava a došel do velkého sálu. Rozhodl se jít doprava - cestou hned vedle vstupu.

Espeon se motal přes sál, kolem cely a ústí dvou šachet, až se dostal na cestu, kterou už znal. Řekl si, že prozkoumá další cestu z velkého sálu. Šel cestou ze sálu doprava. Digimoni, které potkal ho nijak nevzrušovali, nebylo pro něj problém zařít, aby ho neviděli, ale v jednu chvíli ucítil cosi nebezpečného. Jako by se tady nacházel neviditelný tvor. Cítil ho, ale nic neviděl. Tak šel pomalu a opatrně, až se mu začalo zdát, že u stropu visí cosi nepatřičného. Naštěstí tudy zrovna nikdo neprocházel...

.....
Espeon se blížil a začínal zjišťovat, jak to vlastně je. Jak se Espeon přibližoval, začal ho i skalní pták rozpoznávat. Espeon chvíli zkoumal dění v sále a pak se potichu zeptal skalního ptáka: „Jseš tu už dlouho?“

Skalní pták k němu sletěl se stropu a odpověděl stejně hlasitě: „Hodně dlouho“

„Možná bysme měli jít,“ řekl Espeon a pták souhlasil.

Oba zamířili zpět k velkému sálu, docela v pohodě ho přešli, ale v chodbě narazili na tři digimony. Snažili se schovat, když vtom si Espeona jeden z nich všimnul. Naštěstí se nerozhodli volat na poplach, ale zápasit, to je vcelku normální, jenže je taky normální, že proti Espeonovi a skalnímu ptákovi tito tři digimoni nemohli uspět - jen jeden z nich měl schopnost proměny a jeho level by byl docela vysoký - někde kolem šedesátky, kdyby se u digimonů dala přesná úroveň určit.

Každý digimon se vyvíjí podle linie pro digimony typické a to je také hlavní rozdíl oproti pokémonům. Digimoni mají pět základních evolučních stupňů, k proměně se digimon dopracuje tréninkem podobně jako pokémon, ale proměna je významnější změnou a je v některých situacích jednodušeji dostupná. Digimoni jsou velmi vhodné pro rychlé akce, kdy není čas trénovat, vlastně podobně jako při naší záchraně Digisvěta. Digimon je se obvykle vyskytuje ve stupni základním (2.), kam se po zápase digimon vždycky vrací. První stupeň, malý, je něco jako predevoluční - digimoni, kteří nejsou schopni proměny ze stupně malý, nejsou prakticky k vidění, protože se od nich jejich matky zpravidla ani nehnu. Do stupně malý se digimoni vrací jen po extrémním výdeji energie a v noci. Jak již bylo řečeno, pohybují se především ve stupni základní. Stupně proměněný a silný jsou již nadstavbové, do stupně silný je velmi energeticky náročná proměna a u netrénovaných digimonů, tedy v digisvětě prakticky u všech, je digimon schopný proměny na stupeň silný obvykle na levelu kolem osmdesátky, veškeré proměny jsou však mnohem více než u pokémonů ovlivnitelné vůlí a tedy i jejich nutností. U případných trénovaných digimonů může proměně pomoci i nějaká pomůcka, někdy i vůle samotného trenéra. Speciálním případem je stupeň 5., tedy extra. Tento u některých digimonů ani neexistuje, je to značně vysoká úroveň a její prvotní dosažení je opředeno mnoha záhadami. Na stupeň extra je možné proměnit se tzv. megazměnou, proto bývá stupeň extra občas označován jako mega. Megazměna je proměna (digizměna) přímo ze základního stupně na stupeň extra, která je asi pětkrát rychlejší než postupná proměna, ale netrénovaný digimon jí většinou není schopen. Proměnové stupně se označují písmeny M, Z, P, S a E. Někteří digimoni se vyvíjejí „plus“ způsobem a tito často nemají některé vývojové stupně. Někdy se dokonce vyskytují „mezitypy“, kdy má digimon některé stupně plus a jiné ne. Každopádně digimon s čistým plus vývojem je silnější než ostatní, protože přestože jeho stupně mají stejnou charakteristiku, jsou vlastně spíše bližší stupni vyššímu, takže by se digimon na stupni M+ mohl docela účinně utkat se stupněm Z. Je pravda, že po stupni S+ by měl následovat E+, digimoni s S+ stupněm však takřka nikdy nejsou schopni proměny na extra. Několik výjimek však existuje a vzniklý digimon na E+ je opravdu nižším stupněm velmi těžko porazitelný. Dále jsou digimoni schopni i dalších způsobů digizměny zpravidla vyvolávané pouze evolučními předměty.

Nejobvyklejší z těchto proměn jsou proměny záporné - to je proměna vyvolaná zlým předmětem vytvářející absolutně zlé digimony stupně P, příp. P+, kteří jsou schopni všechnu svou sílu koncentrovat do zla - pro záporné síly jsou tito výhodní, avšak ani mocní zlí páni nemusí být schopni takového digimona zvládat. Naštěstí není znám případ, že by se digimon ve „zlé“ řadě vyvinul na stupeň silný, nebo dokonce extra. Dále lze vyrobit takzvaný trojsměrný ovladač (tímto může být většina předmětů včetně „obyčejného“ kamene síly, ale často mají ovladače i mnoho dalších funkcí - třeba umožňují cestovat mezi dimenziárami (světy)), který je schopen kromě základní evoluční řady vyvolat za prvé „zbrojivou proměnu“ měnící digimona na stupeň vyzbrojený (V), jehož síla se pohybuje někde mezi P a S. Takto proměnění digimoni jsou obvykle schopni proměny na stupně silný vyzbrojený (VS) a vyzbrojený extra (VE). Digimon na stupni VE by měl být schopen rovného zápasu s E+. Za druhé je trojsměrný ovladač schopen vyvolat synchronizovanou digizměnu. Tato je opět velmi záhadná a pokud se synchronizovaný (Syn) digimon, jehož síla je už po první proměně tak kolem S, promění znovu (silný synchronizovaný; SynS), vznikne digimon asi na stupni extra a při větší rozdílnosti typů nebo druhů má ještě ohromnou škálu útoků a zvláštních schopností. Uvažuje se i o existenci stupně SynE, označovaného destrukční, který by se již mohl bez problémů rovnat s nejsilnějšími E+ digimony. Podstatou synchronizace je spojení dvou digimonů a asi nemusím zdůrazňovat, jaký předchází soulad je k tomu třeba. Kdyby se o podobnou věc snažili dva lidé, asi by se výsledek velmi brzy rozpadl. Digizměny jsou zkrátka z velké části nevysvětlitelné, podobně jako evoluce u pokémonů, a zdá se, že by jich mohl být schopný i jiný tvor - například pokémon, ale i člověk. Jako všechno by to chtělo hlavně podporu sil. Říká se, že síly jsou schopny vytvořit nový druh digimona, takže by nás někdo, o kom si myslíme, že už se nemůže proměnit, mohl docela klidně překvapit.

Když Espeon se skalním ptákem vyhráli, vrátili se šachtou k ostatním. Večer potom začali všichni přemýšlet o plánu na vítězství. Skalní pták popisuje hlavní sál: „Má asi tak osm set metrů na délku a šest set metrů na šířku. V pravém zadním rohu sedí Vládce. Sedí za zvláštním stolem nebo pultem - tak něco mezi - a před sebou má velikou bednu - počítač, jak tomu říká Espeon. K vládci chodí hromada digimonů, všichni přibližně na stupni proměněný, někteří však záporně. Vypadá to, že Vládce navštěvují jen vůdci armád. Je však jisté, že Vládce je jen jeden. Je asi na stupni silný, ještě bych chtěl vědět, kde spí, ale asi to bude tak schované, že s momentem překvapení nemůžeme počítat. Naproti vládci je pár digimonů, někteří základní, pár proměněných, tito jsou prostě poskoci - když si Vládce něco vymyslí, jdou to zařídit nebo vyřídit. V pravém rohu blíže ke vchodu jsou v docela skrytém místě strážní. Jsou všichni proměnění, asi žádný záporně, zkrátka elita”

„Do hlavního sálu se budeme muset probojovat,” řekl Espeon, „někteří půjdou hlavním vchodem a odvedou tak pozornost, jiní to vezmou šachtou. To by šlo, ne?”

„Šlo,” řekl Arcanine, na kterého se Espeon obrátil.

Krys-op, krab, kocour, vos-op a oba ptáci se byli schopni proměnit na stupeň silný, ostatní jenom na P (již včetně opů a skopkala). Nakonec se dohodli, že vchodem půjdou krab, kocour, vos-op, Sudowoodo, Charizard, Articuno a Snorlax, který jinudy ani nemůže.

Rozhodující zápas

Ti, kdo měli jít vstupem se něco po jedenácté hodině odebrali svým směrem a s nimi skalní pták, který se ukryl opodál.

Všichni se proměnili na své nejvyšší stupně a dali se do zápasu proti přesile. Zcela podle očekávání začali vybíhat stále další posily a vzhledem k docela velké síle našich bojovníků se na zápas upnula docela velká část přítomných digimonů, kteří většinou nebyli ani proměnění, a navíc byla velmi dobrá doba na akci, jelikož většina digimonů byla někde venku.

Skalní pták zprvu přihlížel a pak odletěl informovat zbytek Organizace - u vchodu zůstala jen

Anakiri, která sem přišla. Bylo by dobré svést zápas s Vládce zde - na volném prostoru.

Po chvíli invaze do vládní základny začala. Všichni šli jedním směrem, ale přestože byli k nepřehlédnutí, našťastí nikoho nepotkali, až se dostali do velkého sálu, kde byl čilý tok digimonů, ale už jich bylo jen pár a vzhledem k nastalému chaosu nikdo neinformoval ani ty venku, že je uvnitř mnohem víc útočníků než vně, ale ani šéfa, takže se Arcanine, krab a krys-op bez problémů probili až do hlavního sálu. Ze stráží tu ještě pár zástupců zbylo a nakonec se k vládci dostal jen sám krab. Vládce byl ve skutečnosti na stupni silný plus, avšak krab byl též silný. Než krab zaútočil, řekl:

„Tak jsem se k tobě konečně dostal“

Pak krab zaútočil silným vodním útokem - ještě podotkněme, že krab byl typ vodní a Vládce temný s příměsí jakéhosi zvláštního typu; a měl slabost vůči vodě.

Vládci se podařilo útoku vyhnout a řekl: „Co kdybysme to šli vyřídit ven?“

Krab souhlasil. Zápas na větším prostoru se mu také hodil.

Mezitím před jeskyní padali nepřátelští digimoni jako kuželky. Když totiž potlačíte něčí vůli, můžete využít jeho fyzické schopnosti, ale budete se muset smířit s tím, že nebude schopen samostatně se rozhodovat. Když se počet nepřátel dostatečně snížil, Snorlax se stočil na Rollout, provalil se mezi nimi a zamířil přímo do jeskyně. Když tento kousek zpozoroval kocour, rozhodl se ho napodobit a hladce vklouzl dovnitř - že si ho snad ani nikdo nevšiml.

Oba kroužili jeskyní - úmyslně nešli rovnou do hlavního sálu. Když se spolu nakonec sešli ve velkém sále, zamířili do chodby k sálu hlavnímu.

Tam se zrovna odehrál začátek zápasu kraba s Vládce. Když krab uviděl nově příchozí, řekl: „Jdeme si to vyřídit ven. Jenom my dva“

Bývalo by bylo jasné, že Vládce bude poražen, ale krab už se s ním dohodl, že zápas se bude týkat jen jich dvou. Předtím se to zdálo být lepší a teď už to byla otázka cti.

Všichni se rozestoupili a nechali ty dva projít. Drželi se za nimi a venku se zařadili mezi přihlížející.

Zápas byl náročný, ale ne dlouhý. Krab neměl na to, aby porazil Vládce a po svém vítězství Vládce prohlásil: „Takže váš zástupce byl poražen, teď vás všechny převedeme na naši stranu“

Vládce nechal krabovi nasadit prstenec a dal ho odvést do cely. Kocourovi se to však nelíbilo. Začal tvrdý boj, teď už každý s každým - kocour zápasil s Vládce a ostatní se snažili odrážet ty, kdo by snad chtěli Vládce pomoci. Anakiri tomu všemu jen přihlížela. Věděla, že kocour nevyhraje, ale tušila, že ještě přijde něco zajímavého.

Vládce se po své další výhře trochu pousmál - to u něj vůbec nebylo obvyklé, ale teď už si věřil, nebyla na něm vidět ani známka únavy.

„Jedině by se někdo musel proměnit na stupeň extra,“ řekl ještě beznadějně kocour, ale to už na Vládce začal útočit Arcanine, který měl jako jediný dost energie, kterou si schválně uchoval. Ale ani on neměl šanci. Mluvili jsme zde o stupni extra, ale ten u Arcanina neexistuje a že by se pokémon proměnil do nového druhu, to není pravděpodobné.

Anakiri se na svém místě postavila a sledovala nevalně účinné útoky Arcaninovy. Jeho Plamenomet na Vládce fungoval jen asi tak, jako když strefíte rukou letící mouchu. Vládce použil několik slabých útoků, jako by si s Arcaninem hrál a pak chtěl zápas zakončit silným temným útokem, tak někde kolem síly 100. Arcanine chytil normální zásah. Asi by neměl šanci ani kdyby ten útok byl býval tak desetkrát slabší, tak byl oslaben předchozími údery.

Arcanine se zprvu skutečně zdál být totálně poražen a Vládce zvolal chvástavě: „Tak ještě někdo si tady troufá?“

„Já ještě neprohrál,“ řekl Arcanine zvedaje se s námahou ze země.

„Vidíte toho blázna?“ promluvil Vládce a zároveň se smál a jeho hlas tak zněl jako chrochtání ochraptělého divokého prasete.

Vládce se pomalu přestával smát, ale neútočil - možná čekal, že Arcanine se už ani nezmůže na útok stylu těch Flamethrowerů předtím.

Vládce se ničeho podobného nedočkal. Anakiřino tušení bylo stále silnější. Jako by to už ani nebyla předtucha, ale mocná energie přicházela našim přátelům na pomoc.

Arcanine se napřímil a použil útok, který snad jinak ani neexistuje, pracovně jsem si ho nazval Perfect fire. Tento útok, doprovázený září viditelnou ze širokého okolí, má sílu 500, tedy pětkrát tolik co Plamenomet, vysokou přesnost a sám může na 60% způsobit popálení, o pět úrovní snižuje přesnost a o jednu úroveň rychlost - kolo po útoku je však tato snížena ještě čtyřikrát navíc. Útok má samozřejmě i své mouchy, ale ty tady nejsou vůbec podstatné.

Arcanine použil Perfect fire třikrát, anižby Vládce zaútočil, a chystal se na čtvrtý, závěrečný úder. Vtom se však Vládce otočil a zbaběle vzal nohy na ramena. Připomeňme, že Vládce byl temný typ, takže pro něj nebyl problém utéci bez rizika, že by ho snad kdo mohl sledovat.

Ještě poznámku závěrem této kapitoly: Arcanine už nikdy v životě Perfect fire nepoužil.

Už by se mohlo začít rozjasňovat

Po zápase už byli poraženi i všichni přítomní „posluhovači“ Vládce a začali se rozcházet, jako by tady právě skončila nějaká party. Naproti tomu Organizace se pomalu sešla před vchodem.

„Co se stalo?“ zeptal se jeden ze dvou digimonů, kteří tu ještě zbyli.

„Ty to nevíš?“ reagoval Arcanine stále ještě značně unaveným hlasem.

„Šel jsem do lesa, došel jsem až k cestě a... A teď jsem tady. Matně si pamatuju ten krátký zápas,“ vyprávěl první a druhý na to navázal:

„U mě to bylo dosti podobně. Bylo to vládní vojsko, kdo mě zajal. Dál už si nepamatuju vůbec nic“

„Vládce digimony ovládal přímo příkazy, a navíc nebyl poražen. Základnu jsme ovládli, sem už se asi nevrátí, ale ti, kdo jsou pryč jsou Vládci stále poslušni a on si může udělat jinou základnu jinde,“ konstatoval kocour.

„Síla, která ovládá těma kruhama digimony bude nejspíš vycházet někde odsud. Nejspíš by to mohlo být v nějaké tajné místnosti. Například tam, kde Vládce spal,“ řekl skalní pták.

„A co krab?“ uvažoval kocour, „Bud' najdeme ten zdroj, nebo budeme muset počkat, až nabere energii a pak ho porazit“

„Začal bych v hlavním sále,“ řekl Arcanine.

Pak se odebrali do hlavního sálu a skalní pták ho začal prohledávat. Začal ve Vládcově koutě - a skutečně tam objevil dveře.

„Tady jsou dveře, ještě zjistit, jak se otevřou,“ řekl.

„Nevíte to náhodou vy?“ obrátil se ohnivý pták na ose a erse (ty dva, co tam s nimi stále ještě byli).

„My si vůbec nic nepamatuju,“ řekl na to ers za oba.

„Támhle něco je,“ řekl jakýsi temný op a ukázal hlavou na pravou stranu ode dveří.

„Opravdu,“ řekl ohnivý pták.

„Vy tři byste asi chtěli zůstat s náma,“ řekl Arcanine a všichni tři digimoni souhlasili...

Jen typ nejmocnější může proniknouti.

To stálo u dveří a když to skalní pták přečetl, kocour řekl: „Vládce byl určitě temný, ale měl ještě nějaký typ, jaký neznám. Asi považoval tento za nejmocnější“

„Nebo temný,“ řekl temný op.

„Zkusíš to projít?“ zeptal se Arcanine.

„Samozřejmě,“ řekl temný op, přiblížil se ke dveřím, prošel - nikdo neví jak - a po chvíli se dveře otevřely.

Organizace se ocitla v nevelké místnosti s velikou měkkou matrací a sloupkem, na němž ležel veliký, skoro černý, kámen podivného tvaru. Ten tvar byl znakem síly temna 240.

„To by mohlo být ono," řekl kocour.

„Tak kdo to zničí?" zeptal se ohnivý op.

„To bych radši nedělal," oponoval mu temný op, „co když je to třeba nějaký prokletý?"

„Nesmysl," projevil svůj názor ohnivý op, ale Anakiri s ním nesouhlasila:

„Má pravdu. Víte, co to vždycky čtu?"

Nikdo nic neříkal a Anakiri vyndala ze svého batohu papíry, které některým členům Organizace nebyly zcela neznámé.

„Tohle mi poslal Celebi. Myslím, že tohle by mohl být kámen síly"

Pak začala v papírech listovat.

„Tady to je - kameny: *Pokud se setkáš s kamenem, jehož sílu budeš chtít utlumit, ať tě ani nenapadne snažit se ho jakkoli rozbít. Takto rozbitý kámen není zničen - naopak se chová jako přeřatá žížala. Všechny části kamene pak fungují dále a všechny mají podobnou sílu jako kámen původní. Tak jak to tedy udělat? Bohužel jsou kameny takřka nezničitelné a kameny záporných sil mohou být i velmi nebezpečné. Moc kamenů zpravidla souvisí s jejich umístěním nebo nějakou osobou, takže se ho pokus odnést, schovat a odstínit. Snaž se ho ale dát do místa kde sice nebude mít nějaký „výhled" do kraje, avšak ani nebude v příliš těsném kontaktu s jedním prostředím - třeba pod zemí.*"

„Skalní pták zná mnoho jeskyní," řekl potom kocour, „to by mohlo být dobré místo pro jeho umístění"

„Škoda, že se nemůžeme zeptat Celebiho," řekla Anakiri.

„Ale jeskyně by mohla být opravdu docela dobrá," řekl Arcanine.

„Tak dobře. Ptáci poletí hledat vhodnou jeskyni a my tu na ně pět hodin počkáme," rozhodla Anakiri.

.....

Když se ptáci vrátili, snad každý přinesl objev nějaké vhodné jeskyně. Po několikahodinové debatě se Organizace rozhodla pro jeskyni severozápadně od vládní základny. V tu dobu už ale byla tma a kámen nešlo přemístit.

Další den Charizard uchopil kámen vážící asi metr a půl a řekl Sudowoodovi: „Nalož mi ho na záda, takhle ho nemůžu nést. Anakiri mi ho může přidržovat a poletí ještě ohnivý pták, ten ví, kde ta jeskyně leží. Nejlepší bude, když to bude všechno"

Pak tedy odletěli a my máme čas vrátit se na chvíli do doby, kdy Organizace hledala, jednala a spala. Do jeskyně se tedy postupně vraceli Vládcovi otroci. Tito někdy zašli rovnou do cel, někteří se jen zmateně pohybovali. Ráno už byla jeskyně dosti plná, protože když nikdo neuděloval rozkazy, nikdo ani nevycházel. O Organizaci však nikdo nejevil zájem, protože, jak jsme již řekli, všichni byli dezorientováni.

Když Anakiri s Charizardem a ohnivým ptákem odletěli, začali se digimoni postupně rozcházet a i krab vyjeveně přišel do hlavního sálu. Kruhy ztrácely moc, jak se kámen vzdaloval ze svého místa. Když se Anakiri vrátila do jeskyně, kde na ni čekalo jen sedmnáct tvorů, byla přivítána s ohromným optimismem. Snad jen ona sama nesdílela takové veselí - cítila, že ještě není úplný konec.

Kde bude nová základna

„Zatím se vrátíme do naší jeskyně, ale chtělo by to něco lepšího. Něco, jako má Celebi," zauvažovala Anakiri.

„Nebylo by nejlepší poradit se s Celebim?" řekl Arcanine.

„To jo. Ale jak se k němu dostaneme? I když teď mě napadá, že až bude po všem, měl by se tady

ukázat"

„To by tu ale možná už měl bejt, ne?“ poznamenal kocour, jenže Anakiri mu oponovala:

„Myslím, že ještě není úplně konec“

„Co bysme tady ještě měli dělat?“, pokračoval kocour, „Vládce je poražen, kámen odstíněn, otroci volní. Hotovo“

„Já nevím, ale něco mi na tom nesedí. Možná to bude tím, že Vládce nebyl poražen“

„Vždyť utekl jako největší srab. To je přece ještě horší než prohrát“

„Z pohledu čestného člověka jo. Ale platí na něj stejná pravidla, jako kdyby byl poražen?“

„Já si prostě myslím, že jestli na vás nezaútočil, ani vás nesledoval, když jste mu brali jeho kámen, tak už se tady dlouho neukáže“

„Charizarde, leť se rychle podívat, jestli je kámen ne svém místě,“ řekla náhle Anakiri.

„Nic proti,“ řekl krys-op, „ale není to riskantní, lítat tam znova?“

„Kocour má pravdu,“ řekla Anakiri, „někdo se tam musí podívat, aby se nám nestalo, že odejdeme a on se hnedka vrátí“

Pak tedy Charizard odletěl, ale vrátil se v pohodě - kámen byl na svém místě a mimo Organizaci snad nikdo nevěděl, kde je.

Pozdě večer se Organizace vrátila do své jeskyně a v následujících dnech létali létající pokémoni a digimoni na stále delší, i několikadenní výlety a pochopitelně někdy i odpočívali. Měli ze svých výhod trochu nevýhodu - ti „přízemní“ skutečně hodně odpočívali, ale žádný z ptáků si neztěžoval - upřímně řečeno, oni půl dne lítali i když byli doma. Ostatní kromě odpočinku museli také lovit, ale za celý měsíc se stalo, že Articuno objevil snad vhodnou základnu.

Základna se nacházela asi šedesát kilometrů vzdušnou čarou severně, takže ti, kdo tam letěli, se mohli vrátit až druhý, ale spíše třetí, den. Anakiri rozhodla, že vezme své pokémony po dlouhé době do pokébalů a poletí na Articunovi. Nikdo další.

Ráno Anakiri vyrazila na cestu. Dlouho letěla přes Lesnaté hory, až se dostala na jejich okraj, kde byly přes dlouhou planinu, jejíž nadmořská výška se pohybovala mezi 250 a 400 metry, vidět ohromné hory. Nebyly nízké jako Nízké nebo Lesnaté hory, jejichž vrcholky snad nebyly výše než v jedenácti stech metrech. Byly dokonce vyšší než několikatisícové vrcholy oddělující světy Pokésvěta - jejich nejvyšší vrchol byl celých 6530 metrů na mořem.

V tomto místě Articuno řekl: „Do těch hor jsem létal hodně. A taky jsem tam našel to nádherné místo“

Po další době letu se do hor opravdu dostali a prolétávali mezi kopci. Articuno už neletěl nad vrcholky, i když by mohl. Po hodince se dostali k té jeskyni.

Byl tu impozantní výhled - jeskyně byla v nadmořské výšce asi čtyři a půl tisíce metru - nebudu tvrdit, že by to Anakiri nedělalo problém, jenže ten výhled byl prostě dokonalý. Jeskyně se nacházela u velikého údolí s řekou dole. Tři a půl kilometru dole. Řeka jen pomalu klesala a k ní po skále sestupoval trochu rozbitý chodníček. Jedna z věcí, co tu chtěla opravit. Napravo od jeskyně se řeka stékala s opět nestrmým potokem, takřka říčkou, a kolem této křižovatky se údolí ohromně zvětšilo - na všech třech stranách bylo zřejmo, jak se údolí zužuje. Přes ten krásný výhled nebylo možné jeskyni jen tak nalézt, protože cesta na druhé straně kousek níže po toku odbočuje od řeky a jde za kopcem. Prostě ideální místo pro základnu vládkyně.

Samotná jeskyně byla dosti velká - byla asi tak velká jako jeskyně Celebiho. Původní organizační základna měla šedesát hektarů - to by se mohlo zdát dost, kdybychom nevěděli, že tato základna má celých 120 kilometrů čtverečních, ovšem jen v jednom patře. Ve všech třech stejně velkých patrech má (podobně jako základna Celebiho) asi 350 čtverečních kilometrů, což je skutečně víc než dost. Je-li členění na patra výhodné, to je věcí názoru.

Již jsme řekli, že chodníček k řece byl neschůdný, nabízí se tedy otázka, v jakém stavu byla jeskyně. Skutečně chtěla opravit, ale najít lepší? To by asi nešlo.

Celý první a druhý den si Anakiri s pokémony prohlížela jeskyni a okolí a třetí den ráno se znovu vydala na cestu. Když ale odpoledne přišla do své místnosti, čekalo ji překvapení. Někdo tam

zavítal. Ale kdo? A proč?

Vnitřní nepřítel

Anakiri nejprve pochopitelně napadlo, že tam prostě jenom někdo něco hledal, když byla pryč. Svolala tedy všechny do hlavního sálu a oznámila, co se stalo. Nikdo se ke vstupu do její místnosti nepřihlásil.

„Teď jsou jen dvě možnosti. Buď tady je někdo cizí, nebo zrádce“

Pak se kocour, krys-op, Arcanine, Espeon a Anakiri odebrali do vzdálenější místnosti.

„Nikdo cizí tady nebyl, to vím jistě,“ řekl kocour.

„Kdo to ale byl?“ řekla Anakiri.

„Typoval bych to na někoho z těch tří, co jsou s náma od toho zápasu s Vládce. Připusťte, že je ani moc neznáme,“ konstatoval logicky kocour.

Nebylo toho moc k debatě, a tak se vrátili do hlavního sálu a začali mluvit o základně.

Chtěli odletět asi pátý den, ale v den třetí přišel temný op s tím, že musí Anakiri ukázat nádherné místo k lovu. S temným opem vyrazili kromě Anakiri jen Arcanine, kocour a vos-op.

Šli kus docela neznámými cestami na nemalou louku, kde se temný op zastavil.

„Tady to je?“ zeptal se kocour.

„Ne,“ opověděl op.

„Snad neodpočíváš?“ divil se kocour.

„Ne,“ řekl opět op a Anakiri už bylo jasné, kolik uhodilo.

Temný op se začal proměňovat a přítomným už to začínalo docházet, i proto, že na stupni P získal známý záhadný typ. Byl to Vládce.

Náhle je naštvalo, že si nevšimli ani toho, jak věděl třeba jak otevřít dveře do místnosti s tím kamenem. A jak bránil zničení kamene. A mnoha dalších věcí.

Digimoni se proměnili na stupeň silný a začal lítý boj. Vládce jako by byl ještě silnější než minule. Všechny tři najednou porazil. Teď už zbývala jenom možnost prvotní megazměny. Tu by v tomhle případě mohla nějaká síla vyvolat.

Prvotní megazměna je věc, která obvykle rozhodne zápas ve prospěch toho, kdo už je zdánlivě poražen. Pokud se digimon nikdy dřív neproměnil na stupeň extra, nemusí se proměňovat jen ze stupně S, ale může dokázat právě prvotní megazměnu. Nebylo by nic neobvyklého na tom, že se digimon promění na E přímo ze stupně Z, ale tohle se nestává, když je dotyčný zcela bez energie - tedy pokud nejde o megazměnu prvotní.

Stupeň extra, jak již bylo řečeno, nemá zrovna každý, takže se není třeba divit, že ho nikdo z přítomných moc neznal. Ani Anakiri nečetla o prvotní megazměně, takže když se kocour začal znovu proměňovat, ostatní nevěřili svým očím. Po chvíli před nimi stál ohromný, ale zároveň nádherný, digimon kypící silou, ale, co je důležité, také energií.

Náš kocour teď zaútočil svým nejmocnějším útokem, který těžko přirovnávat k útokům pokémonním. Sílu to mělo asi jako Tera úder, který bohužel asi nenajdete v tabulkách, ale jeho síla je 200.

Po kocourově útoku se Vládce oklepal a zápas ještě dobrou chvíli pokračoval.

Těžko si představit větší úlevu, než když sebou Vládce fláknul o zem a následně se proměnil na základní stupeň. Nechali ho tam. Podle záhadných pravidel pokémonů, a digimonů také, si už Vládce netroufne postavit se svým současným soupeřům. Až do určité doby... Kdy to platí a do kdy to platí, to je záhada, ale je jasné, proč to vzniklo: Pokémoni a digimoni jsou nezabítení.

Tak se těchto pár členů Organizace po onom skončení s Vládce z posledních sil vrátilo do základny a Vládce jistě také zmizel hned, jak nabral energii.

Poslání navěky

Do nové jeskyně se musela Organizace přesunout vzduchem. Nebylo jednoduché naskládat se na létající pokémony a digimony a také museli přenést nějaké věci z původní základny, takže se ptáci jednomyslně rozhodli, že poletí na dvakrát. První den opustilo jeskyni jen pár členů a v hlavní den přesunu přeletěli ti ostatní.

.....

Uplynulo už pár dnů od přesunu a Organizace si už docela zvykala na nové sídlo a začala je také opravovat. Nikoho by už nenapadlo spolek opustit. V té sounáležitosti už ani moc nemysleli na návrat domů. Zvykli si na Organizaci a možná je také ovlivnila Anakiri, která se vrátit nemohla.

Je jasné, že by se někdo už brzy k domovu vydal. Kdyby se nestalo něco jiného.

V tu zásadní chvíli seděl krys-op u vchodu, koukal na okolí a o něčem přemýšlel. Kdo ví o čem? Kdyby si toho byl někdo povšiml, jistě by ho to zarazilo, protože co byl krys-op v Organizaci, přestal být samotářem. Všechn svůj čas trávil se skopkalem.

Když tak krys-op seděl a přemítal, přiblížil se k němu neznámý tvor. Krys-op si ho nevšiml. Z hlubokých myšlenek ho vytrhl jen jeho záhadný, avšak vyrovnaný a přívětivý hlas:

„Je tu Anakiri?“

„Kdo jste?“ otočil se na neznámého krys-op.

„Celebi,“ odpověděl neznámý. Byl to skutečně on.

„Opravdu?“ podivil se krys-op.

„Je tu? A jak se vlastně jmenuješ?“

„Šla pro vodu,“ odpověděl na jednu otázku krys-op.

„Dolů?“ ptal se dál Celebi.

„Ne,“ odpověděl krys-op, „máme v jeskyni pramen“

„Tak to by chtělo vodovod, jako mám já. Dovedeš mě k ní, ty bezejmenný?“

„Říkají mi krys-op,“ zareagoval krys-op na Celebiho narážku a vedl ho do jeskyně.

Po chvíli krys-op znovu promluvil: „Těžko tu postavíte vodovod, protože pramen ústí dole“

„Můj je taky příliš dole,“ řekl Celebi, „ale já si s takovými věcmi umím poradit. A nevykej mi“

Sešli dolů k prameni, kde byla Anakiri s několika dalšími.

„Ahoj, Anakiri,“ promluvil Celebi.

„Celebi?!“ otočila se na něj udivená Anakiri.

„To sis myslela, že se po tom tvém úspěchu ani neukážu?“ řekl Celebi a po krátké chvíli se jen oni dva vydali na cestu směrem k Anakiriinu novému pokoji.

„Takže abychom to nezamluvili,“ řekl během rozhovoru Celebi, „Kdy se podíváš domů?“

„Věříš mi, že jsem si už myslela, že se nikdy nevrátím?“

„Ale ty se taky nemůžeš vrátit. Tvé poslání tady nekončí. Musíš se stát vládkyní tohoto světa. Ty budeš vládcem jako já“

„A co Agáta, táta, moji kamarádi... Já bych chtěla tolik lidí ještě někdy vidět“

„Ale já přece taky nevládnou jenom doma. Ale teď musíme probrat život vládce světa ze všech stran. Budeš mocná a významná, ale není to tak, že by tě všichni přímo znali. Někdo o tobě bude vědět mnoho, ale většina obyvatel tvého světa musí věřit jen legendám, které o tobě budou kolovat. Tak jako o mně“

„O tobě kolují legendy?“

„Čím míň, tím líp, ale ty se tomu neubráníš. Hlavně musíš hlídat nějaký klid a správný průběh věcí na tvém světě. Budeš pomáhat mně a já budu zase pomáhat tobě - jestli proti tomu tedy nic nemáš?“

„To rozhodně ne,“ odpověděla Anakiri, a tak pokračovali v rozhovoru dobrých pár hodin.

Anakiri se pak domů podívala, to shledání tady rozebírat nebudeme, ani nebudeme zdůrazňovat,

že se tam nepodívala zrovna jednou. Volba jí jako vládkyně se silám vyplatila. Po dlouhých letech, jako každý člověk, musela zemřít, ale ještě neodešla „na věčnost“. Vládla jako duch a vládne svému světu dodnes. Jednou snad najde dobrého nástupce a bude si moci odpočinout. Než ten čas přijde, bude tu jistě v poklidu panovat a s Celebim spolupracovat a klid v Digisvětě ochraňovat.....

„Každý někomu vládne. Někdo milionům a někdo jen sám sobě.“