



měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz  
25. ledna 2010, ročník 2, číslo 1

Avatar



## Obsah:

Rock Mirroru Angeluss	2
Avatar Perilan	4
V jednom kole Perilan	6
Zelený skřítek a děvčátko jménem Diana Kanyapi	9
Warhammer 40 000: Dark Heresy TorogTorgdacil	10
Padalo listí Kanyapi	14

## Druhý

### Perilan

Tak je to tady – úspěšně jsme se přehoupli do nového roku a můžeme oslavovat kouzelné slovíčko „druhý“, které si hová u označení ročníků v tiráži. Neoslavuje nás pravda moc, leden znamená mimo jiné i prodlouženou silvestrovskou kocovinu spousty našich věrných pisálků, kteří vyhlásili prázdniny.

I přesto všem, kteří se za ten poslední rok podíleli na přípravě Mirroru, patří velký dík. Největší asi Enefě za to, že prozatím odložila plány vraždy líných redaktorů na neurčito, Andílkovi za to, že se nezbláznil do větší míry, než jaká je pro chod časopisu žádoucí, nebo Bizarrovi, že nám nedal košem s rozhovory a nadále pracuje na upevnění své pozice vlezlého investigativce. Zvláštní poděkování pro tenhle měsíc pak patří Kanyapi, která neváhala a v časech novoroční opice části redakce pomohla vlastní recenzí a rozhovorem. A co se za ten rok změnilo? Oproti loňskému lednu máme opravdovou vizi, co chceme dělat a kam by časopis měl směřovat, o čemž se nám s nostalgii sobě vlastní podrobně rozprávěl Andílek v článku Rock Mirroru. Konečně se nám podařilo propašovat na stránky slovenštinu – primát drží TorogTarkdakil a jeho pojednání o RPG Dark Heresy ze světa Warhammeru, které si díky své hned trojjazyčnosti zároveň připsalo titul největší noční můry korektorů v historii DM. Vznikly ustálené rubriky a naše stará známá znouzectnost pomalu dostává košem.

To vůbec nejdůležitější ale je, že v budoucnost Mirroru věříme a už ho nepovažujeme za nějaký pokus, který může skončit, až najednou budeme líní a nebude se nám chtít psát. Pevně doufáme, že na to máte stejný názor a podpoříte nás dobrými radami, nápady a připomínkami i v nastávajícím roce.

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail [daily@darkage.cz](mailto:daily@darkage.cz) nebo na fórum DAily Mirror.

## Redakční tým:



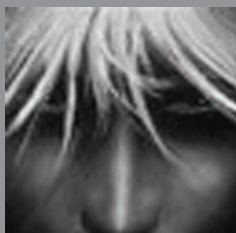
Angeluss



Perilan



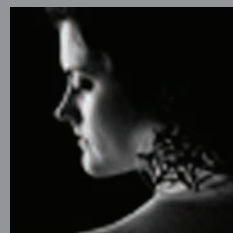
Moire



Matob



Bizarro



Enefa

**Ilustrace na obálce:** Moire **Autoři textů:** Angeluss, Kanyapi, Perilan, TorogTorgdacil

**Korektury a editace:** Perilan, Zavael

**Sazba a grafická úprava:** Enefa

**Ročník druhý, číslo 1.**

**Vydáno pod patronátem serveru [www.darkage.cz](http://www.darkage.cz), 25. 1. 2010.**



## Rock Mirroru

**Jako písek v přesýpacích hodinách, plynou dny s DAily Mirrorem. Odkud a kam naše písky plynou?**

Když se podíváte zpět na obálku, nenajdete na ní celkem nic zvláštního. Vzhled se ustálil. Žádná do očí bijící změna se tentokrát nekoná (tedy krom pravidelné obměny obrázků). Malinká dvoječka označující ročník časopisu je tak nevýrazná jako černocho upatlaný od čokolády. Počítadlo ročníků se však doopravdy posunulo. Máme první rok, jsme stále při síle a nebojíme se jít dál. Rozhodli jsme se, že vás při příležitosti oslav prvního výročí necháme nahlédnout pod pokličku časopisové tvorby. Povíme vám, jak to celé vznikalo a jak to ve vrocích redakčních vodách vlastně chodí.

### **(Ne)snadný porod**

Není těžké poznat, že první Mirror vzniknul hodně horkou jehlou. Dalo by se říct, že tak trochu na truc. Zvláštní, že spousta velkých projektů vzniká až ve chvíli, kdy se někdo pořádně nasere. V knihovně se tenkrát zrušila sekce článků a spolu s ní i pravidelná rubrika srazů a akcí, která na rozdíl

od zbytku poměrně mizerných článků fungovala stabilně celý předešlý rok. To mě samozřejmě pěkně namíchlo (rubrika byla totiž moje). Ne že by těch pravidelných pár řádek bylo natolik významných, tady šlo o princip. Bylo to asi jako ukončit questík s dobrou postavou, protože zbylých šest nestojí za nic. Chtěl jsem si svoji bezvýznamnou rubriku udržet a jediná možnost, jak toho docílit, bylo složit něco vlastního. Jít mimo knihovnu a svým způsobem i mimo DarkAge.

Myšlenka časopisu v admin teamu už nějaký ten pátek existovala, ale představovala pro nás spíš vizi hodně daleké budoucnosti. Nikdo nepočítal s tím, že ji doopravdy realizujeme. Nebyli na to lidi, neexistoval žádný prostor, kam by se časopis vešel, a neměli jsme ani čtenářskou základnu. Pustit se do psaní byla ta největší šílenost, která nás mohla napadnout.

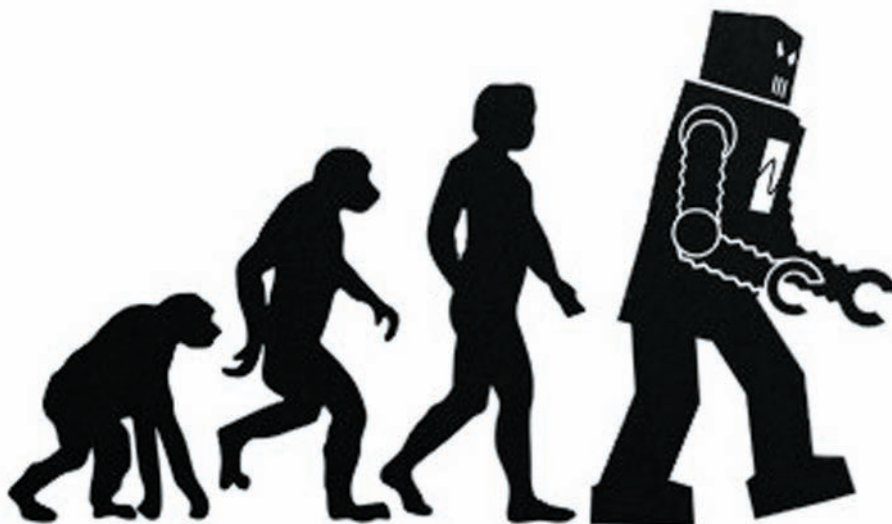
Byla půlka prosince, Vánoce na krku, když se serverem rozletěli první redakční havrani. Složit první team trvalo asi pět dní. Drobné úplatky, plané sliby a lichotky jsou celkem osvědčenou taktikou, jenže pak svým redaktorům řeknete, že od nich budete chtít skládat písmenka, slova či dokonce články.

V té chvíli jim poklesnou úsměvy. Pak dodáte, že první číslo vychází za dva týdny, a přijde zasloužený trest – prohlásí vás šéfredaktorem a prozatímním sazečem. To je okamžik, kdy poklesne úsměv i vám. Byla půlka prosince, Vánoce na krku a pohoda a klid v hajzlu.

### **První pokus**

To co jste mohli číst minulý leden, byl první nástřel. Kvalitou bylo úvodní číslo někde na úrovni školního časopisu ze základky. Žádné dlouhé ladění nepřicházelo v úvahu. Termín dokončení byl víc než šibeniční. Za čtrnáct dní časopis neuděláte. Nakonec jsme pár stránek seskládali, mohli jste si tenkrát přečíst třeba o zamýšlené budoucnosti DarkAge, prémiový rozhovor s DonemSimonem nebo první nesmělé pokusy o recenze. Mimochodem, lednový Mirror se s více než sedmi sty staženími stále drží na špici stahovanosti, což upřímně nechápu.

Hodně velké překvapení byl postoj, který k časopisu zaujali čtenáři. Hlavně to, že naše snahy vzali na vědomí a stavěli se k nim naprosto vážně. Trochu neplánovaně jsme byli zařazeni mezi to nejlepší, s čím se může česká fantasy scéna pochlubit. Zatímco v redakci jsme





se tehdy řídili spíš heslem frknout tam, co bude po ruce (opravdu jsme si vybírat nemohli), čtenáři nás začali srovnávat s Pevností, Drakkarem a jinými zaběhlými plátky věnovanými fantastice. Před nás tak postavili další obrovskou výzvu. Díky lidem jako Kroll nebo Chriss se časopis podařilo rozjet, ale úroveň mu dala až nová redakce zhruba o tři měsíce později.

### Jak to chodí dnes

Ptáte se, jak náš časopis vlastně funguje? Upřímně, nemám tušení. Každý desátý den v měsíci, když dojde na uzávěrku článků, říkám si, že tenhle měsíc nejspíš nic nebude. Pro mě je to signál, že bych se měl konečně dát do psaní vlastních článků. Pro Periho, že mě má začít prudit, abych si ohlídal termíny, a pro Enefu, která chtě nechtě čeká na konci našeho řetězu, aby začala prudit mě i Periho. Následuje jeden velký kolotoč nadávek, domluv, slibů a dalších domluv. Nesmí se zapomínat ani na drobné úplatky. Za ten rok jsem rozdál okolo deseti čokolád, tři čokolády, medovinu, marcipánovou figurku a bůhvíco ještě. Nakonec se to ale vždycky nějak sejde. Šotkův šuplík se naplní (všechny dílky shromažďujeme v šuplíku našeho maskota) a může se jet dál.

S pravidelným zpožděním přichází na řadu korektura. Tuhle fázi si ze všech nejvíc užívá Peri. On tuhle práci prostě miluje, proto dělá celou korekturu sám. Jako náš dvorní korektor a editor je asi jediný člověk, u kterého jsem si jistý, že čte časopis celý. Vždycky jsem měl pocit, že číst naše díla v surovém stavu může být pro češtinářsky nadané jedince životu nebezpečné. Peri to ovšem zvládá noblesně.

Sázení už tradičně zbývá na Enefu. Prozradím vám malé tajemství: Enefa je anděl převlečený za člověka. Je to ta osoba, která dohání zameškané termíny, ladí veškerou grafiku a pozvedá čitelnost našich článků. Navíc mi ulehčila o sazečské břímě, které mě vážně zabíjelo. Až vám jednou rupne v bedně a pustíte se do tvorby časopisu, sežehnte si nejdříve svou Enefu, ušetříte si spoustu starostí.

Trocha statistiky na konec: V roce 2009 jsme vyprodukovali 11 čísel časopisu, celkově 175 stran s 98 články. Na tvorbě se podílelo více než 30 lidí. Třikrát jsme dokonce splnili termíny.

### Co chystáme do budoucna

Budoucnost je jako vždy nejistá. Pokud jste četli předcházející kapitoly, nejspíš chápete, že si žádné dlouhodobé cíle neděláme. Mirror funguje ze dne na den a podle mého názoru by to

jinak ani nešlo. Fungování časopisu nám ovšem nebrání mít vize a těch je tradičně spousta.

Například bychom rádi obnovili tradici fun stránky, která po Krollově odchodu zanikla. Trocha odlehčení není nikdy na škodu. A i když v časopise se to nijak moc neprojevuje, blbinkám fandíme. V plánu je taky krátký komiks parodující aktuální dění na DarkAge. Ten měl původně vzniknout už někdy před půl rokem, ale ne všechno se vždy podaří.

Velký otazník zatím visí nad sérií doplňkových projektů, které by okolo DM mohly vzniknout. Uvažovalo se například o samostatných stránkách, kde by se krom archivů časopisu objevilo i něco jako blog, rozšířená diskuse, hodnocení článků i dopisárna. Kolem časopisu by také mohl vzniknout překladový tým, který by překládal zajímavé články z angličtiny a cizojazyčné RPG příručky, které by se objevovaly v přílohách.

Rádi bychom rozšířili i stálé rubriky. V úvahu připadá například magie, stolní hry, nebo různá rozšíření her na hrdiny. Smutnou pravdou zůstává, že bez schopných a spolehlivých lidí časopis dělat nejde a dokud se pár dalších takových v teamu neobjeví, jsou nové rubriky jen hudbou budoucnosti.





## Avatar

**Premiéra možná nejočekávanějšího filmu letošního roku byla pro mnohé Cameronovy fanoušky něco jako předčasný dárek pod stromečkem. Co najdeme, když rozevřeme stuhu?**

Mohutné masírování ze strany médií vytvořilo na Avatar a jeho režiséra značný tlak. Úspěch a kvalitní zábava tu nejsou za předpoklad, ale za samozřejmost, a opak by nebyl zklamáním – patřil by mezi největší fiaska v historii kinematografie. Hned na začátku je třeba říct, že z jistého úhlu pohledu dostanou diváci přesně to, na co do kin přišli, a s trochu předvídatosti člověk nemůže odejít nespokojený.

Příběh ochrnutého mariňáka, jemuž (ne)šťastnou náhodou spadne do klína možnost ponořit se v jiném, zdravém a silném těle příslušníka domorodé rasy Na'vi do dění na panenském neporušeném světě, je od začátku do konce lineární až běda. Vystupující hrdinové jsou od prvních minut vystřiženi přesně na míru potřebám

děje a postupem času zaznamenávají pouze malý či žádný vývoj, a tak je inteligentnímu divákovi víceméně hned jasné, pro koho je přichystán špalek a pro koho popravčí sekyra. Režisér smíchal dohromady několik osvědčených klišé, archetypální zápletku o změně, zradě, vykoupení, vzpouře a odhodlaném duchu, přidal ekologický podtext... a přece to dopadlo skvěle. Úvodní pasáže rychle odsýpají, patrně při Cameronově vědomí, že není nutné zbytečně přetahovat intro do předem zřejmého příběhu, a vše se rázem roztáhne na dlouhém tobogánu vizuální extáze, mezidruhového porozumění a akce. Cameronovi je ke cti, že téměř nic není ve filmu navíc, nic nepůsobí rušivým dojmem a nerozměňuje divákův zážitek. Hlubavý člověk by namítl, že naopak dost věcí chybí. Jistě, samotné téma převtělení lidského vědomí do cizího vypěstovaného těla vyvolává spoustu otázek, na které se ptát, a nejméně stejné množství úhlů pohledu na celou problematiku. Zapojením výraznějšího psychologického, filozofického nebo morálního aspektu by ale Avatar pouze



utrpěl; není pro to stavěný a nelze mu z tohoto ohledu nic vyčítat.

James dokázal z průměrného příběhu vymačkat maximum – i když člověk po celý průběh tuší, k čemu se schyluje v následujících minutách, přece na to napjatě čeká. To je silná stránka filmu.

Cameron ještě před premiérou předesílal, že pro Pandoru vytvořil zcela vlastní mytologii. Pokud opravdu ano, ve filmu je z ní absolutní minimum; fragmenty potřebné pro pochopení děje a vysvětlení důležitých momentů. Divák, vědom si toho faktu, může odcházet lehce zklamaný, že ho režisér nepotěšil ještě něčím víc. I tak ovšem nelze iluzornímu světu modrých obrů Na'vi upřít skvělou atmosféru a řadu zajímavých nápadů, které jsou ve spojení s ohromujícím vizuálním provedením receptem na dech beroucí podívanou. Vůbec nejmocnější zbraní Avataru je totiž zpracování; Cameron zde nechává daleko za sebou všechna předchozí díla počítačové grafiky. Prostředí Pandory je až na menší nedokonalosti úžasně živé a dává všem fandům zapomenout na 300: Bitva u Thermopyl, natož na nepříteliš podařeného Beowulfa. Uměle vytvořeným bytostem vyjma několika drobností člověk opravdu věří, že existují a nejsou složeny z pixelů; vynikající provedení 3D projekce dojem ještě umocňuje, ale i v klasickém 2D jde o silný zážitek. Slovy naší jediné redaktorky se Avatar nesnaží narážet do okna naší reality a prosit o otevření, naopak otevírá svá okna nám a zve nás dovnitř.

James Cameron svým nejnovějším filmem potvrdil, že i po dlouhé zahálce stále umí; Avatar diváka chytí, pohltí a na konci jemně pustí z oblak zpátky na zem. Pokud půjdete do kina a budete očekávat hlubokomyslný film v nádherném provedení, který vám něco předá a duševně vás obohatí, téměř jistě budete odcházet zklamáni. To ale není úkol Avataru a jeho režisér to nejspíš dobře věděl, proto se soustředil na jeho silné stránky a vytvořil monumentální podívanou o střetu dvou odlišných ras i civilizací se silným – snad až zbytečně – ekologickým podtextem. Dokud diváci

neopustí kinosál, nebudou si klást otázky, i když se v ději nachází několik hluchých míst, kde otazníky vyvstávají. K těm se člověk dostane, až když jeho fantazii svět Pandory opustí a recepční centra se vzpamatují z náporu, kterým je Cameron bombardoval.

Nutnou nevýhodou Avataru je, že jeho koncepce mu nedovolí přežít v paměti diváckého obecnstva déle než několik let. Za tu dobu bude jeho teď úžasné provedení běžným standardem a ani vrcholný um, se kterým režisér udělal z obyčejného příběhu něco, na co se stojí za to dívat, mu věčnost na výsluní slávy nezajistí. Cameronova slova o tom, že linka příběhu je natolik silná, že mohou hned vzniknout dvě další pokračování, je třeba brát s rezervou; rozhodně to není příběh, co je největší předností tohoto filmu.

Avatar je odsouzený k tomu být hvězdou v roce svého vzniku a možná v jednom, dvou nadcházejících – poté přijdou podobné opusy, které ho zastíní. I přesto je to film, který stojí za to zhlédnout, pokud předem pochopíte, o co Cameronovi šlo, a nechcete něco víc. 🍷





## V jednom kole

Kočkování dům, radosti a strasti kolem kolébky a denní chleba autorův, aneb proč v úvodu spisovatelské dráhy musí rodička trávit v porodnici třicet dní. Že neznáte Kanyapi? Čtěte dál!

**Tak tě tu konečně vítám, Kany. Představovat tě bude asi zbytečné, ale přece – zkus nám o sobě něco říct, ať mají čtenáři přesnější ponětí, s kým mají tu čest.**

Ahoj, Peri, děkuji za uvítání. No, já bych řekla, že možná polovina čtenářů mě ještě zná, ale druhá už sotva

a matně. A i ta první, co mě zná, mě vlastně nezná, ale kdo ví, třeba se o mně díky tomuto rozhovoru něco podivného a podivuhodného dozví. Něco málo o sobě... žiji na vesnici v domečku s manželem, dvěma dětmi, třemi ruskými chrti a třemi kočkami. Než všechny nakrmím, skoro nic nestíhám, ale to, co stíhám, si užívám, protože mám ráda život a ruch. A protože mám ráda lidi a zvířata a pohyb kolem sebe, je u nás skoro pořád někdo na návštěvě, psi i lidská rodina se neustále zvětšuje a do toho pořád ještě rekonstruuje domeček, aby se v něm dalo pořádně bydlet.

**Zainteresovaní ví, že úplně posledním přírůstkem do tvé rodiny je Kačenka. Jaké to je zažívat při takovém záprahu znovu mateřství? Má vůbec člověk čas si to při všech ostatních starostech vychutnat?**

Příznám se, že jsem se toho trochu bála. Těhotenství po devíti letech, ježdění po doktorech, do toho v polovině těhotenství třetí pes a to štěně, co všude čurá a všechno kouše, ale zvládlo se to. Teď už mi to ani nepřijde. Na jednu stranu musí člověk slevit z některých „běžných“ radostí, jako jsou umytá okna a stále dokonale uklizený dům, na druhou stranu člověk nesmí dělat z dítěte nějakou panenku na hraní, kterou je třeba položit doprostřed pokoje na aseptickou deku a celý den na ni dělat opičky.

Kačenku si hodím do šátku a zvládnem všechno od venčení, česání jablek, nošení dřeva, vaření až po ten občasný nárazový úklid. Kačenka je spokojená, rychle a zdravě se vyvíjející dítě, obalené psími chlupy a tím, co zrovna jí, a já jsem spokojená matka, co si to teď podruhé užívá asi stokrát víc.

**A hodláte váš zvířecí, potažmo lidský repertoár v budoucnu ještě rozšiřovat, nebo už jste si s manželem (na DA Amduir, pozn. red.) řekli, že toho bylo dost?**

My si v tom s Amduirem neklademe meze. To znamená prakticky to, že asi za týden se k nám přistěhuje čtvrtý barzoj, sestra naší první fenky, která se náhle ocitla bez domova, a s dětmi to vidíme taky tak - přijdou, fajn, nepřijdou, taky fajn. Ale já bych řekla, že přijdou. Jiná další zvířata zatím v nejbližší době nebudou, i když já bych si dala říct na něco huňatého bekacího, třeba ovečku nebo kozu, a další kočka se u nás ztratí... ale to by k tomu musel být nějaký otrok, já momentálně odmítám vedle patlání se v syrovém mase ještě nosit seno a kydat hnůj! :D

**Uvidíš, třeba se ti někdo na DA dobrovolně přihlásí. Jak ses k DA a k různým variantám RPG vůbec dostala?**



Jako spousta lidí jsem z Torche přešla sem a už tady zůstala. Docela by mě zajímalo, jaké mám mezi přihlášenými členy „pořadové“ číslo - registrovala jsem se totiž na ještě zkušební verzi a kluci byli docela překvapení, kdo se to tam najednou ocitl. :D

K dračáku jsem se dostala na gymplu, hráli jsme s bráchou a jeho spolužáky a vždycky to byl takový ten pohodový vyprávěcí dračák, kde se kostkou moc neházelo a hobit se jmenoval Tobiáš Kytíčka. Hrála jsem pak průběžně vždy, když se naskytla skupinka, a dokonce jsem si díky dračáku našla stávajícího manžela :D Jinak si hru na živo pořád ráda zahraju, toho bych se nevzdala. Není nad to zažívat ty příběhy na vlastní kůži, jen musí být opravdu dobrý PJ a ti se špatně hledají. Zkusila jsem si taky podvkráté DrD turnaj Tangrob, což je opravdu zážitek, ale my jsme prostě konverzační typy, my s každým NPC tak dlouho rozmlouváme, že jsme ani jeden nedohráli.

**Když jsme u těch dobrých PJů, ty sama se mezi takové na DA řadíš. Pjovala jsi už předtím ve hře na živo, nebo ses pro tuhle dráhu rozhodla až tady?**

Je fakt, že jsem v dračáku na živo hrála většinou na straně postav, ale jedna výjimka se najde. Ve světě, ve kterém jsme se pohybovali s naší skupinkou, jsme měli oblasti tak trochu rozdělené. Já jsem měla „na starosti“ hvozdy, tedy Čarohvozdy, takže když nás příběh zavedl mezi elfy, stříhla jsem si PJe já. Musím říct, že Pjování na živo mi připadá o dost těžší než na DA. Člověk musí být

herec, musí udržovat atmosféru, podávat dostatek soukromých informací, aniž by trávil veškerý čas „s někým za dveřma“. Musí postavit příběh tak, aby měl spád a pointu, a to všechno udržet jako míčky ve vzduchu za plné akce.

Povedlo se mi pár takových roztomilých kiksů. Například jsem družince ukázala skupinu ubožáků pronásledovaných gobliny, oni se jim rozeběhli na pomoc, ale když doběhli a propočítali jsme, na jakou vzdálenost vlastně běželi, došlo nám, že by tam spíš zkolabovali vyčerpáním. Navíc se zjistilo, že pronásledovaní chudáci mají gobliny na háku a utíkají jim proto, aby s nimi nemuseli bojovat.

Goblini si párkrát bojovně zahulákali, odešli do svých wigwamů a hraničáři mohli dát mojí skupince první pomoc po tom vyčerpávajícím úprku. :D Jinak se ale ten dračák povedl.

Dokonce z něj máme nahrávky a části jsou zbeleztrizované. Já jsem byla vždycky příznivcem takového toho „psychologického“ drd.

**Co si mají čtenáři představit pod tím psychologickým dračákem?**

Myslím tím dračák, kde jde především o to dostat hráčům příběh a postavy do hlavy, nebo ještě jinak řečeno, dostat se jim do hlavy. Prožít to, co tvoje postava, skutečně prožít, se strachem, city a nenávistí a třeba i pláčem. Pamatuju si, že jednou jsem po sehrávce po cestě domů začala brečet a nemohla jsem přestat, pamatuju si kamarádku, jak se hrotila, když jí PJ dvakrát po sobě změnil úhel pohledu na svět pomocí očarování, jak mě PJ dovedl

k tomu, abych se postavila na stranu postavy, která byla v tu právě odsouzena umřít, což znamenalo i mou smrt... to byly ty nejlepší hry, kdy se šlo až na kost. Všechno to máme nahrané na kazetách. (Jo, to s tou smrtí... pak jsme se probudili, to byl druhý šok té noci. Takže jsme neumřeli. Jenom „jako“. A ráno nám nabídli zakázku, která jako by z oka vypadla té „první“.)

**Myslíš, že je možné se na tuhle úroveň, na kost, jak tomu říkáš ty, dostat i v hraní na internetu?**

Myslím si, že ne. A určitě se zeptáš proč... tak podle mne proto, že před monitorem má člověk vždy odstup. Může se usmívat, mračit, jíst jitrnici nebo se svlíknout donaha. Když nechce, tak si PJe a příběh do hlavy nepustí.

**Na DA působíš jako knihovnice a zveřejnila jsi tu několik povídek a hezkou řádku básní. Co z toho Tě víc baví, naplňuje? Kdy a jak ses k psaní jako takovému dostala?**

Tak popořádku. Odkdy píšu, to se dá těžko říct. Psala jsem už na základce, román o sedmi italských bratřech, co někam ženou koně, nevím proč, propiskou do tlustého sešitu. Počítače nebyly. Dva z těch bratří byli dvojčata, ale jeden se narodil o měsíc později. Ha! Představte si tu matku, měsíc na porodním sále! Sešit se ztratil a já psala básně, abych se „vypsala“ z emocí ještě na gymplu, později na vysoké. Někdy po jejím dokončení jsem sedla a doslova vysypala. Padalo listí a tím se začala má éra prozaika. V hlavě se mi usadila jedna konkrétní parta lidí a dodneška jsem o nich nepřestala psát. Básně dál píšu, jen když mám co říct, zatímco próza, to je něco jako koníček, spleť obrazců a hledání příběhu. Nemám totiž pocit, že by si člověk příběh vymýšlel, jako spíš... objevoval?

**Mohla bys nám něco říct o těch stávajících postavách, jejichž prostřednictvím jako autorka objevuješ? Jedna z nich, Dayn, postupuje všemi tvými povídkami na DA. Jaké jsou další a co s nimi máš v budoucnu v plánu?**



Dayn je čarodějka. Prapůvodně má svou inspiraci v Sapkowském, ale hlavně odráží, stejně jako všechno moje postavy (a myslím, že všechny postavy kohokoliv), něco ze mě. Tu touhu po svobodě, nezávislosti a uznání, ale zároveň potřebu ochrany, klidu a péče. Tuhle směsici pocitů, kterou zažívá asi každá holka v určitém životním období. Jenže Dayn, o které píšu teď, je trdlo a potrhlá holka, zatímco Dayn z Místa na slunci, mé další povídky, je žena, která udělala hrozné věci a uzavřela se před světem. Tahle Dayn řeší svoje problémy tak, jak jsem je dřív nikdy řešit nedokázala – po svém.

Těžko se mi začíná mluvit o některé z nich, je těžké vybrat. Snažím se tvořit postavy s historií, s vnitřním světem, a už jich je celá řádka. Jejich příběhy dávno přesáhly měřítko povídky a momentálně se snažím prokousat rozrůstajícím se textem knihy o nich. Samozřejmě bude popisovat jen malou část jejich života, úsek, kdy ještě nebyli až tak „mocní“ a své pozice si teprve dobývali.

**Mohla bys nám ke knize říct pár slov, o čem zhruba bude? Víím, že je tohle pro autora hodně nevděčná otázka, ale aspoň se dozvíme, na co se máme těšit.**

To máš, Peri, úplnou pravdu. To se dost těžko říká. Hlavními postavami jsou tu samozřejmě Dayn, která se pomalu blíží do závěrečných ročníků univerzity a hledá v magii trochu něco jiného než jen to, co jí nabídnou učitelé, ale najde učení, která ji ohrozí víc, než tuší. Duan, další postava, momentálně na místě Tajemníka velitele Královské stráže, jakési „tajné policie“, je vyslán pátrat po osobě, která představuje hrozbu pro krále. Když ale posbírá nitky a zjistí, o co jde, dojde mu, že radši vůbec pátrat neměl.

A v pozadí stojí někdo, kdo za všechno může a leccemu rozumí. Jenže otázkou zůstává, co s tím provede a zda to vůbec někomu přinese užitek.

**Vrátme se ještě na závěr k psaní jako celku, na kterém jsou přímo postavené základy DA. Je něco, co bys na něm označila za vůbec nejtěžší? A kdybys mohla dát nováčkům, kteří si s písmenky zatím moc netykají, nějakou radu, co by to bylo?**

Co je nejtěžší? To je hrozně záludná otázka. Pro mě je nejtěžší chytit nápad za pačesy. Sednout a rozepsat se. Spojit povymyšlené nitky do něčeho, co má hlavu a patu. Jako radu na toto můžu říct to, co kdysi řekl pan Svěrák o psaní scénářů. „Pokud chcete něco napsat, musíte psát.“

Když člověk pořád odbíhá, nic nestvoří. Chce to třeba půl hodiny, kdy se moříte s první větou nebo s prvním odstavcem. Ale je třeba tuhle úlitbu tvoření dát, protože bez trpělivosti se nepohnete z místa. Když má člověk nápad, vychrlí povídku, báseň nebo pár prvních příspěvků do questu jako nic. Ale když chcete stvořit něco většího, ucelenějšího... pak nezbyvá než věnovat tomu čas. Aby se mozek zahřál. Já si třeba rozsvěcím svíčku. Uvařím čaj. Domluvím se s rodinou, že mě nevyruší, a pak začnu psát... a probudí se Kačenka na kojení!

A radu nováčkům? Je stejná jako pro kohokoliv. Nikdo na světě nezačal psát automaticky dokonale. Chce to se vypsat. Jednak to, psát a psát a autorsky tím zrát, a jednak - je fajn mít dobrého kamaráda, se kterým můžete to, co tvoříte, probírat. Který má rád váš svět a vyzná se v něm, který vám nemaže med okolo pusy a někdy vás naštvě, ale posouvá vás dopředu. To je moc cenné.



Chcete vědět, jak vypadala jedna z raných povídek Kany? Padalo listí na vás čeká zaváté prachem na straně 14.



# Zelený skřítek a děvčátko jménem Diana

## Ondřej Netík

Na pomezí mezi městem a lesem stojí zámek Darkwood, sanatorium pro duševně choré děti. Pro někoho místo, kde lékaři kontrolují své pacienty, naslouchají hlášením starších schovaneček, rozdávají injekce. Pro někoho Sanatorium Podvržených. Svět poza světem. Jenže co když se realita protrhne, banalita všedních dnů oloupe jako starý nátěr a tyto dva světy se prolnou? Ne každé dítě v sanatoriu je obyčejným dítětem. A tak se za zdmi starého studeného zámku rozehrávají příběhy dvou Skřítčích dvorů, plné intrik, hrůzy, strachu, napětí a okouzujícího poetična. Podvržení, skřítčí duše v lidském těle, které se do lidí ukrývají před přetechnizovaným krutým moderním světem, přichází do sanatoria jako životem zdeptané děti, malé, opuštěné, bez výhledu na návrat a často bez nikoho blízkého. Studené zdi a prázdné pokoje připomínající cely, bílé nemocniční košile, systém nařízení a pokynů. A pak se v dívčí umývárně náhle objeví malý kluk v příliš krátké košili a rybářským prutem loví ve výlevce ryby. Děsivý černý pes, kterého vidí jen někteří, navštěvuje každou noc děvčátko na pokoji číslo F02. Děvčátko připoutané k vlastnímu lůžku, které každou noc prožívá znovu a znovu vlastní smrt. Lady Alenka přináší Bílého králíka... podaří se mu zastavit vražedné monstrum alespoň pro tuto půlnoc? Pokud se vám zdá, že je můj úvod plný otázek, je to zcela v pořádku. Příběh Zeleného skřítky se rozebíhá od zdánlivě



jednoduchého příběhu do ságy děsivé šíře, kde místo odpovědi na záhady a propletence dostáváte jen další a další otázky. V ostrém tempu se objevují postavy z vašich dětských knih, věci, které vám jsou povědomé, dráždivě známé, a přece mimo dosah pochopení, střídají jedna druhou, a to vše je propleteno do příběhu tak napínavého, až se čtenář na autora zlobí. Kde čekáte spád, přichází klopýtání, autor si s vámi hraje, tahá vás do minulosti a předhazuje vám spojitosti, které vše jen komplikují. Nedopovězená rozuzlení jsou vytlačována dalšími otázkami bez odpovědi. Obrázek se mění v obraz, galerii, fantastickou čaranicí a nakonec vám bublá ušima a leze vám do snů. Další a další postavy, další a další jen letmo nahozené a opuštěné zápletky, každá napínavější a lákavější než ta předchozí. Zcela rozčileně letíte textem dál, ale nebojte, skoro nic se nevysvětlí a pochopíte jen málo. A to vše čtete dobrovolně, s chutí a zcela očarováni. Pokud! Pokud máte rádi pohádky a mýty, pokud je vám blízké snění až na pomezí fantasmagorie, pokud netrváte na tom, že vše musí být vysvětleno a vše musí dávat smysl. Pokud je vaše duše alespoň trochu skřítčí, pak vás Netíkova trilogie chytne a nepustí.

Knihy jsou, jak už jsem řekla, zatím tři: ‚Zelený skřítek a děvčátko jménem Diana‘, ‚Meluzína, dívka jménem Ema‘ a ‚Tanečnice, věc jménem Sined‘. První příběh je o dětství, je hravý a svým způsobem nevinný, zato druhý strhne čtenáře do zrádných vírů pubertálního zrání. Mýtus se v něm snoubí se svéhlavostí dospívající dívky ničící ve své zaslepenosti všechny okolo. Závěrečná část trilogie nechává čtenáře konečně odpočinout v náručí zmoudřelé mladinké ženy, což je po tom všem psychickém náporu opravdu příjemné. Z posledního dílu na nás také nejvíc civí to, jak příběhy vlastně vznikly.

Ondřej Netík je čtenáři z okruhu DA totiž bližší, než se zdá. Jeho knihy jsou vlastně přepisem dobrodružství, jež vede jako vypravěč. Člověk, který v nich skutečně hrál jednu z postav, mi potvrdil, že je to pravda a víc než pravda – že to bylo psycho, že to bylo o nervy, že to bylo fantastické a něco tak šíleného už raději ne. Mně to znělo tak, že jsem teď posedlá chutí zahrát si v sanatoriu sama. Nechat se strhnout.

Trilogie vyšla v nakladatelství Straky na vrbě, kde se dá stále objednat. Je ale také na pultech všech dobrých knihkupectví, které mají v sortimentu fantastiku. Stejně jako samotná kniha stojí za zmínku její nádherné ilustrace z pera, či spíše tužky autorovy manželky, představující jednotlivé hrdiny v dokonale realistických, někdy až dráždivě lehce erotických kresbách, po jejichž shlédnutí budete už vidět Skřítčky prostě všude a hlavně – budete se podezřívavě dívat na každé dítě, zda se za jeho lidskou fasádou náhodou neskrývá Červená královna, Malý princ nebo víla stínů a škvír...





# Warhammer 40 000: Dark Heresy

**Na základe celosvetového fenoménu Warhammer 40 000 (WH40k) už vzniklo veľa hier. Ako to dopadlo s jedným z najnovších prírastkov, RPG Dark Heresy? O čom táto hra vlastne je a ako funguje? A aké osudy očakávajú hráčske postavy?**

Píše sa 41. milénium. Po viac ako sto storočiach sedí Cisár nehybne na Zlatom Tróne na Svätej Terre. Je pánom ľudstva z vôle bohov a vládcom miliónoch svetov vďaka moci svojich nespočetných armád. Je hnijúcou mršinou, ktorá neviditeľne a hlboko stráda kvôli moci Temného Veku technológie. Je mrchožrútskym pánom Impéria, ktorému sú denne obetované tisíce duší, aby nikdy skutočne nezomrel.

I v stave nesmrti pokračuje Cisár vo svojej večnej bdelosti. Mocné vojnové flotily križujú démonmi nakazené miazma warpu, jedinej cesty medzi hviezdami, osvetlenej len majákom Astronomicanom, psychickou manifestáciou Cisárovej vôle. V jeho mene vedú obrovské armády boje na nespočítateľnom množstve svetov. Najskvelejší z jeho vojakov sú Adepti Astartes, vesmírni mariňáci, biologicky upravení suberbojovníci. Majú mnoho druhov v zbrani – miliardy mužov a žien Imperiálnej Gardy, technokňazstvo Adepta Mechanika či neustále bdiacu Inkvizíciu. Ale aj napriek svojmu počtu je ich sotva dostatok, aby mohli vzdorovať neustálej hrozbe votrelcov, kacírov, mutantov a omnoho horších vecí. Žiť v takejto dobe znamená byť jedným z nesčíselných miliárd, zmieriť sa so životom v najkrutejšie a najkrvavejšie predstaviteľnom režime. Toto je jeden z príbehov z oných čias. Zabudnite

na moc vedy a technológie, pretože tie sú pre ľudstvo z väčšej časti stratené a nikdy nebudú znovu nájdené. Zabudnite na pokrok, porozumenie, nádej a súcit, pretože v desivej temnote 41. tisícročia nie je nič iné, len vojna. Medzi hviezdami neexistuje zmierenie, len večnosť krviprelievania, masakrov a škodoradostného smiechu po krvi túžiacich bohov.

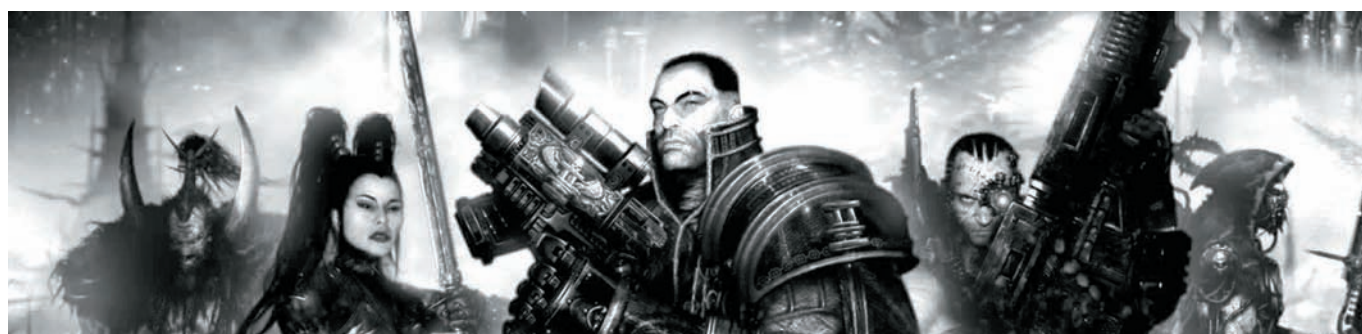
*„Lest the truth devour all.”  
- Memento Mori on the Tomb of Inquisitor Cassilda Cognos<sup>1</sup>*

Vstúpte do príbehov Dark Heresy. Ocitnete sa v univerze Temného (toto slovo sa spolu s „desivým“ bude vyskytovať často) Milénia, vyše dvadsaťtri rokov vytváraného sveta zdieľaného mnohými hrami aj autormi. Je známy zo stolných hier, hlavne rovnomennej miniature wargame, z počítačov (Dawn of War), ako aj kníh (do češtiny preložené série o Gauntových Duchoch, Poslednej Šanci, Shiri Calpurnii alebo Hviezdnych Vlkochoch). Recenzia začína úvodom vlastným väčšine WH40k kníh. Býva to druhým varovaním (prvým je artwork na obálke), že tento svet nie je veľmi optimistický. Je to zvrátená kombinácia temného stredoveku, oboch svetových vojen, Heinleinovej Hviezdnej pechoty, Herbertovej Duny, komiksov 2000AD, najhorších Orwelových dystopických predstáv a nočných mór Hieronyma Boscha (tento vesmír má skutočné peklo!) pomiešaných na nepoznanie a dokorených historickými aj popkultúrnymi odkazmi a tiež správnou dávkou čierneho humoru. Na steroidoch, kokaíne a veciach, oproti

ktorým sú steroidy a kokaín mlieko pre kojencov. Jedenásťmiliónkrát prehnané. Načierno natreté. A zapálené. A sú tam motorové píly, ktoré sa používajú ako meče. Nie je problém sa s WH40k zoznámiť na internete, v kníhkupectvách a ak máte šťastie, tak aj u známych. Ako fenomén je rozšírený prevažne mimo našich geografických dĺžok, no aj v Česku a na Slovensku sa nachádzajú komunity nadšencov, zoskupené hlavne okolo hráčov stolnej hry. Prejdem však k Dark Heresy samej.

*„The Emperor asks only what you hate.”  
- Last words of Commissar Roth<sup>2</sup>*

Hráči sa zhostia úlohy Akolytov, služobníkov tajomných a desivých rádov Cisárovej Svätej Inkvizície, a v temných miestach Impéria Človeka sa zúčastnia tajnej vojny proti kacírom, votrelcom, zradcom a omnoho horším veciam. Hra sa svojou podstatou ako aj atmosférou podobá na staršie RPG hry ako Call of Cthulhu, Delta Green alebo z novších na World of Darkness, špecificky Hunter: The Vigil. Malá skupina nie nutne hrdinských „hrdinov“ pracujúca v tieňoch spoločnosti v rôznej motivovanej snahe ju zachrániť. Vyšetovania, intrigy, čistky, boje... To všetko vo svojskom svete WH40k. Pánom hry, Game Masterom (GM), sa otvárajú bohaté možnosti na realizáciu. WH40k je prepracovaný do hĺbky aj do šírky, stále však ponúka veľa bielych miest, kde sa dajú umiestniť vlastné reálie a príbehy. Dark Heresy a jej rozšírenia sa primárne odohrávajú v predvytvorenom sektore Calixis. Rozhodne sa však netreba báť





nedostatku miesta pre vlastnú tvorbu, mnoho vecí je len zľahka načrtnutých a naznačených. Nič GM nebráni použiť desiatky planét, konšpirácií a organizácií len ako inšpiráciu pre jeho úplne vlastný sektor či sektor známy z kníh.

**„Serve the Emperor today, for tomorrow you may be dead!“**  
- Lexicon Moralis<sup>3</sup>

Ako vyzerá systém hry? Má rovnaký základ ako pravidlá pre druhú edíciu Warhammer Fantasy Roleplay, to jest využívanie percentuálnych hodov (D100, teda vlastne dve kocky D10). Väčšina dramatických interakcií v hre, či už ide o zásah protivníka pri boji s rotomečom, rozlúštenie okultnej šifry alebo pokus nezomrieť pre stratu krvi z dôvodu odhryznutia celej ruky, sa vykonáva pomocou takýchto D100 testov. Testy môžu mať rozdielnu obťažnosť (od -30 po +30), a to ich ešte môže upraviť mnoho iných faktorov. Talenty, činy hráčov, prostredie, vybavenie, úsudok Game Mastera, to všetko môže jednoducho a inštinktívne vychýliť úspešnosť testu (ešte viac než +/-30). Hranie rozhodne nemusí byť brutálne Rules As Written (podľa pravidiel), pretože samotný systém podporuje upravovanie testov podľa situácie a úsudku GM. Žiadne „One dice to rule them all!“

Do hry vstupuje ešte aj osud. Doslova. Každý Akolyta (a ak to chce GM, aj niektoré skutočne pamätné NPC) totiž disponujú tzv. bodmi osudu (Fate Points). Tie môže minúť (spend) za získanie menšej hernej výhody (možnosť znovu hodiť si na neúspešný test, prebrať sa z ochromenia). Minuté Fate Points sa obnovia pri novom hernom sedení. Hráč však môže Fate Points aj spáliť (burn), čím ich stratí natrvalo, ale vyhne sa tým napríklad istej smrti či automaticky uspeje v teste.

**„The purpose of this instruction is not to deepen your understanding, but rather to broaden it. Ignorance, friends, is a virtue.“**  
-Hyrum IX., to his students<sup>4</sup>

Každá postava má set charakteristík (Weapon Skill, Ballistic Skill, Strength, Toughness, Agility, Perception,

Intelligence, Willpower a Fellowship) daných číslom, ktoré určujú schopnosť daného Akolytu prejsť testom. Tiež má číslom danú hodnotu životov (Wounds), ktoré určuje koľko zranení vydrží (väčšina ľudí je niekde medzi 8-12 Wounds a aj keď sa to dá zvýšiť, zabudnite na štyridsať-životové orgie, maximálne o takých 4-6 zranení, aj to podľa kariéry). Tiež má na začiatku isté množstvo Fate Points.

Potom tu sú zručnosti (skills), ktoré umožňujú postave istú činnosť vykonávať a zlepšovať sa v nej nezávisle na charakteristike. Pekným ťahom je ich rozdelenie na základné a pokročilé, pričom základné Akolyta zvládne aj bez tréningu, aj keď horšie, než keď daný skill má. Postava bez zastrašenia (Intimidation) sa o vydesenie kacíra pokúsiť môže, keďže zastrašenie je basic skill. S tajnými znalosťami, napr. Forbidden Lore (Cults), to však už nie je možné, keďže je daný skill pokročilý (advanced). Akolytu charakterizujú ešte talenty (talents) poskytujúce rôzne bonusy, od odolnosti voči chladu či horúčave, cez psychické sily po starú dobrú paranoju.

**„What is your duty? To look the universe in the face and then spit in its eye. To die with a curse on your lips and your finger on the trigger. To know that you are doomed, but try anyway.“**  
-Inquisitor Soldevan, Ordo Hereticus<sup>5</sup>

Pri tvorbe postavy si hráči nevolia z rás, keďže hrateľní tu sú len ľudia (Impérium nie je veľmi tolerantné miesto), ale z tzv. pôvodov (origins), ktoré určujú, z akej časti Impéria postava pochádza. Základná kniha ponúka pôvody štyri: Feral World (v zásade divoký barbar), Hive World (narodený v obrovskom preľudnenom svete-metropole), Imperial World (narodený v „normálnom“, civilizovanom svete) a Void Born (narodený v prázdnote vesmíru).

Každý pôvod dáva postave rozdielne úvodné charakteristiky a črty (traits), pozitívne aj negatívne. Ďalšie rozšírenie ponúkli nové štyri pôvody (Forge World, Mind-Cleansed,



Noble Born a Schola Progenium) a značné množstvo tzv. specific origins, teda variácií na pôvody podľa špecifickej planéty, vesmírneho plavidla alebo napríklad úlu (hive).

Následne sa určí hráčovo povolanie, kariéra (career), ktorých je v Core Rulebook osem: Adept (učenec), Arbitrator (vyšetrovateľ alá Sudca Dread.), Assassin (čo dodať), Cleric (kazateľ), Guardsman (vojak a žoldnier), Imperial Psyker („čarodejník“, nenávidený, ale nutný nešťastník obdarovaný nadprirodzenými silami warpu), Scum (zločinec, gangster) a nakoniec Tech-priest (technokňaz, uctievač boha-stroja, majster či hľadač technológie a vedomostí). Všetky sú dosť špecifické pre svet WH40. Cleric rozhodne nie je klasický RPG liečiteľ, ale skôr skutočný teológ, náboženský fanatik a lovec čarodejníč. A ani ostatní nie sú tým, na čo ste asi zvyknutí. Kariéry sa delia na hodnosti (ranks) podľa množstva skúseností a v niektorých momentoch sa ďalej vetvia, čo poskytuje celkom veľkú variabilitu vo vývoji postavy. Pri každej hodnosti má hráč výber skillov a talentov, ktoré si môže „zakúpiť“ za získané skúsenosti. A aby bolo jasné, výber je nielen veľký, ale, od kariéry ku kariére, od hodnosť k hodnosti, aj značne rozdielny.

Rozšírenia Dark Heresy navyše obsahujú nielen jednu úplne novú kariéru, Adepta Soritas (nie-vždy-ale-tým-preslávená bojová mníška schopná využívať manifestovanú vieru), ale aj alternatívne hodnosti (alternate career ranks), ktoré pri istých podmienkach ešte viac diverzifikujú vývoj postavy, či



tzv. background packages – akési minihistórie, ktoré umožňujú upraviť si hráčsky charakter unikátnym spôsobom už pri jeho tvorbe.

*„The price of our survival is pain, suffering and death.“*  
-General Cradtz at the Golgenna offensive<sup>6</sup>

Čomu Akolyti vo svojich príbehoch čelia? Výber je desivo bohatý. Nepriateľ má veľa podob. Môže prísť z vonka, v podobe neľudských votrelcov, ako sú mysteriózni Eldari, po mäse inteligentných bytostí túžiaci Slaughter, ktorí postupne infiltrujú cez svoje desivé nekrotické biotechnológie ľudskú spoločnosť, alebo môže ísť o sieť pašerákov, ktorá do Impéria dodáva nebezpečné xenoské drogy.

Môže prísť z vnútra. Má podobu karnevalu monštier zvanej Bledý Dav, ktorá bojuje za slobodu a práva utlačovaných mutantov. Vyzerá ako vplyvný následník skazeného šľachtického rodu zo sveta Malfi, alebo patrí k členom strašného techno-heretického kultu Logikov, ktorý hlása zakázaný pokrok za každú cenu.

Môže prísť spoza nášho sveta, z warp. Nihilistickí fanatici Pútnikov Nhenávisti (Pilgrims of Hayte) povolávajú padlých démonov. Desivá entita známa ako Baphomael svojimi sľubmi, paktmi a plánmi získava viac moci než vládca sektoru. Zlovoľní Mudrci otca Nurpleho šíria nesvätú

démonickú nákazu a svety padajú pod hordami Krvavcov, Khornových psov a ďalších beští omylom vypustených do našej reality neopatrnými a pochabými. Môže prísť z dávnej minulosti a nepochopenia, v podobe strašných Železných Mužov, desivej Mŕtvej Hviezdy alebo hrozivého tajomstva rodu Haarlockov. A hlavne, môže prísť zo samotnej Inkvizície, ktorej Akolyti slúžia.

*„If you stare long enough into the warp, the warp will stare back.“*  
-Navis Nobilite saying<sup>7</sup>

Rozhodne treba zmieniť veľmi zlé veci v charaktere a morálke postáv, ktorých vývoj tento systém podporuje. Akolyti budú zažívať a budú sa stretávať so skutočne diabolskými bytosťami, vedomosťami alebo udalosťami. Hrozí, že sa postavy budú zblázniť, alebo dôjdu na konci cesty do zatratenia. Za vážne neúspešné testy voči strachu, za konanie skutočne strašných činov alebo za bionické a iné úpravy mozgu a pre mnohé iné veci získavajú hráči takzvané body nepričetnosti, insanity points (IP). Čím viac ich postava má, tým je tu väčšia šanca, že získa psychické poruchy (mental disorder) alebo roleplayingové aj systémové prejavy postupujúcej straty zdravého rozumu.

Pre styky s démonmi, štúdium zakázaných textov alebo aj transgenickú manipuláciu zasa postavy dostávajú takzvané body skazenosti, corruption points (CP). Ako sa CP hromadia, postava sa stáva čoraz viac skazenou, získava zhubné príznaky (Malignances) svojho chovania, možno aj mutácie a pozornosť bytostí, o ktorých sa nahlas nerozpráva.

Asi najdesivejšie je, že na cesty Šialenstva a Zatratenia sa postavy môžu vybrať dobrovoľne, len aby boli schopní naplniť slúžiť Cisárovi a chrániť Impérium a jeho obyvateľov.

*„These vials contain dreams and nightmares, forgotten truths and craved oblivion. All may be yours for a price.“*  
-Cassiopeia, Mistress of the Palace of Chalices, Malfi<sup>8</sup>

Zaujalo vás Dark Heresy? Aspoň natoľko, žeby ste si o ňom radi prečítali trochu viac? V tom prípade rozhodne odporúčam pozrieť stránky súčasného vydavateľa, americkej firmy Fantasy Flight Games. Na ich portáli k Dark Heresy nájdete veľa užitočných informácií, veľmi kvalitné fóra (no dobre, edit funkcia im tam bolestivo chýba) s dobrou komunitou a aj úvodné dobrodružstvá, Shattered Hope a hlavne perfektné Edge of Darkness s predpripravenými postavami a kvázi LITE verziou systému. A nielen to. Z ďalších stránok zaujímavých sa o Dark Heresy treba spomenúť fanúšikovskú komunitu Dark Reign a humorný webkomiks Servants of the Imperium.

A aké knihy potrebujete, keď chcete Dark Heresy začať hrať? Úplný základ je Dark Heresy Core Rulebook, 400-stránková v pevnej väzbe viazaná kniha, ktorá vám poskytne všetko, čo k hre potrebujete. Samozrejme, čo by to bolo za RPG bez rozšírení, ktoré takmer prekonávajú základnú knihu. Hráči



rozhodne ocenia knihy Inquisitor's Handbook a Radical's Handbook a pre Game Mastera sú pomaličky nutnosť publikácie Disciples of the Dark Gods a Creatures Anathema. Všetko v pevnej väzbe a nádhernom grafickom spracovaní. Samozrejme, pre tých, čo vedia hľadať, sa Dark Heresy dá zohnať v nelegálnej-akosi-elektronickej forme (sláva pirátskym stránam), ale môžem sám povedať, že držať v rukách šesť takýchto krásnych kníh je zážitok na nezaplatenie - ironicky, v prenesenom aj skutočnom slova zmysle. Keď už, tak odporúčam kupovať Dark Heresy rozšírenia zo stránok, ktoré majú nízke poštovné a zľavy na knihy.

*„In blood consecrated, in grief blessed, in iron bound, in tears bathed and with souls fed! Bless'd engine of woe, I abjure thee: Awake!“*

-The Incantation of Anima Malifica<sup>9</sup>

Aj napriek množstvu textu som nestačil zmieniť ani polovicu všetkého, čo hra obsahuje - aké má Dark Heresy nádherné minipoviedky naprieč všetkými knihami, nakoľko sú daemonhosti cool, aké (ne) slávne osobnosti splodili Rády Sektoru Calixis a koľko končatín má Bronze Malifect (verte mi, veľa). No a tých daemonhostov. Napriek tomu dúfam, že ste sa pri čítaní tohto článku aspoň trochu bavili a zaujala vás desivá temnota 41. tisícročia v podobe rpg hry menom Dark Heresy.



### Operácia kd. Dioclecianus tajné

Inkvizičná rozeta nutná. Miesto: **Faldon kise.** Utajenie... telo nieslo stopy zakázaného transgenického rúhania, bližšie vyšetrovanie je nevyhnutné, praktiky podobné kacírskym nasledovníkom učenia. Miestna komunita je známa svojím barbarským prístupom k...

- Pozn. archivistu II: priložiť kacírské texty „Logická Diskusia“ a „Dejiny svetov degenerovaných a barbarských“?

Skupina agentov pod vedením bývalého arbitra senioris Mordechaia... ďalej Vám zviazaná xenologička a dedička rodu... psyker primaris... vedieť, že je silný, ale vyskytujú sa problémy so... Kult plní svoje dlhy... Tieň...

- Som zvedavý, ako sa čerstvé mäso osvedčí. A.S.

Akolyti úspešne infiltrovali... doterajšie vyšetrovanie a konzultácia s miestnymi textami indikuje prítomnosť... psychické preťaženie pri kontakte s neznámym objektom v tajnej skrýši... čoskoro prebehne separácia a vypočúvanie významného miestneho...

**Prísne Tajné:** aktivovať zradcu.

Neočakávané komplikácie... krvavý stret s bio-warповými konštruktami... Čierna Omega, Ruka. **Znalosť obmedzená.**

Potvrdený... xenologička mŕtva... psyker popravený po posadnutí.

Inštr.: Vymyť myseľ Mordechaia a nasadiť ho k ďalšej bunke Akolytov. A odkážte vďaka Kultu.

### Nikdy nevytvorený zápis:

„Falošný prípad bol vyriešený a zdokumentovaný, naši konzervatívny kolegovia o ničom netušia.“

„A služobníci?“

„O to bolo postarané. Hlavne, že bol kontakt nadviazaný.“

<sup>1</sup>„Aby pravda vše nepohltila.“

- Memento mori v hrobce Inkvizitorky Cassildy Cognos

<sup>2</sup>„Císař žádá jen to, co nenávidíš.“

- Poslední slova Komisaře Rotha

<sup>3</sup>„Služ císaři dnes, neboť zítra můžeš být mrtev!“

- Lexiconum Moralis

<sup>4</sup>„Účelem této výuky není prohloubit vaše pochopení, ale spíše je rozšířit. Nevědomost, přátelé, je ctnost.“

-Hyrum IX. ke svým studentům

<sup>5</sup>„Co je vaše povinnost? Pohlédnout vesmíru do tváře a pak mu plívnout do očí. Zemřít s kletbou na rtech a prstem na spoušti. Vědět, že jste zatraceni, ale stejně to zkusit.“

-Inkvizitor Soldevan, Ordo Hereticus

<sup>6</sup>„Cenou našeho přežití jsou bolest, utrpení a smrt.“

-Generál Cradtz při Golgenské ofenzivě

<sup>7</sup>„Když ziráš do warpu dost dlouho, warp se podívá zpět.“

-Příslovní Navis Nobilite

<sup>8</sup>„Tyto flakóny obsahují sny a noční můry, zapomenuté pravdy a úplné zapomnění. Vše může být vaše. Za jistou cenu.“

-Cassiopeia, Mistryně Paláce Kalichů, Malfi

<sup>9</sup>„Krví vysvěcen, žalem požehnan, železem spoután, v slzách vykoupán a dušemi nakrmen! Požehnaný stroji bídy, zapřísahám tě: Procitni!“

-Zařikávání Anima Malifica



## Padalo listí

Jako další kousek do Zaváto prachem vám přinášíme zde zatím nejdelší povídku, Padalo listí, první, kterou Kanyapi na DA zveřejnila. Jak může dopadnout střet dvou světů v nitru jednoho člověka?

Tak tě tu konečně vítám, Kany. Padalo listí. Šustilo pod kopyty koní a překrývalo klacky a kameny, takže každou chvíli některý z nich klopýtl. Šli pomalu, nikam nespěchali. Dívka jela poslední a dívala se před sebe na široká záda muže, jehož sotva znala. V pozdním odpoledni ji monotónní houpání v sedle zmáhalo. Šikmé sluneční paprsky pronikaly lesem, země voněla. Byl krásný, časný podzim.

/Ty větve schované pod listy – jak často ji zklamaly, když se křovinami prodírala za laní nebo srdcem... Vzpomněla si na svoje první lovecké boty, vysoké, šněrovací... její pěstounka je šila po večerech u matného světla lampy. Stromy kreslily na stěny chýše nesmyslné obrazy.../

Průzračný vzduch prořízl ostrý výkřik. Válečník s kožešinovou pláštěnkou točil mečem, zahlédla záblesk přes hlavy těch před ní. Vztyčila se v sedle a pobídla klisnu. V letu sundala luk.

Zpod kopyt klisny vystříkla hlína, tak prudce brzdící zaryla nohy do země. Kusy hlíny a bahno dopadly na postavu muže ležící na zemi. Jen na okamžik. Zvedal se na nohy, opíraje se jednou rukou, potácivě, jak mu podjela ve vlhku noha, a v poslední chvíli stočil meč vstříc Válečnickovi. Kov zařinčel o kov, ale proti jezdcovi neměl pěší šanci, sotva vykryl sek a boční náraz útočnickova koně ho odhodil do listí. Rychle, určičeně vydechoval a snažil se znovu vstát. Byl překvapen.

Rána nedopadla...

„Stát – ani hnout!“ dívčí hlas přeskočil a zazněl hrubě, nepřirozeně. Všichni se po ní ohlédli. Byla bílá jako stěna. Tětiva napjatá na maximum zadrnčela, jak její klisna poskočila a hledala pevné místo pod nohama. Dvojice mužů na zemi ztuhla. Pak se Válečník najednou uvolněně zvedl a v pomalém oblouku zakroužil mečem, až jeho hrot skončil na krku poraženého elfa.

„Fuj, ženská, v první chvíli sem nevěděl, jak si to mám vyložit,“ odplivl si pod nohy a s ulehčením se zasmál.

Na bledém čele dívky se zaperil pot. Zdálo se, že nemůže od přepadeného odtrhnout oči. Ztuhl tak, jak se zvedal, na lokti, nohy nepřirozeně zkroucené pod sebou, a jeho rychlý dech byl jediným zvukem, který bylo slyšet.

/Vlasy mu padaly na záda svázané jednoduchým řemínkem. Otočil se na ni, jak zaslechl zvuk v křoví, a pak s úsměvem vzal z jejích rukou dva zajíce, které přinesla z lovu. Měl bledé oči, průsvitné. Nic neřekl, ale když chlupáče bral, dotkl se její ruky./  
Bože můj... dívka se usmála křečovitě, jen ostatní si toho nevšimli. Byli zaujati tím, co měli před sebou. Rychle sesedali z koní.

„To je ale úlovek, sakra...“

„Čumte na něj, bojíte se...“

„Hele, zabijem ho tady a do města vodvezem jen hlavu, ne?“

„Jasně, nebudem se s tím tahat.“

Hlas jí přeskočil: „Nesahejte na něj. Zbláznili jste se?“ Klisna už zase poskakovala na místě, ale dívka mířila stále přesně. Pot jí pátil v očích. „Ve městě nám za živýho dají aspoň třikrát víc a ještě se,“ polkla, „pobavíme při popravě.“ Ve tváři měla zvláštní, krutý výraz – divně lesknoucí se tvář a zaťaté zuby.

Elf se v listí svinul do klubka a nechápavě, nenávidně pozoroval družinu, která nad ním stála. Sesedli všichni kromě ní.

/Rozesmála se, ale pak zmlkla a zaútočila. Vůbec se nekryla, byla ale hodně rychlá a tvrdá a mnohokrát ho zasáhla ve chvíli, kdy už měla být mrtvá. Vyrazil a ve svižném tempu ji prohnal až na okraj cesty. Ujely jí nohy, upustila meč a s veselým vřísknutím spadla ze svahu. Dole se posadila a dlouho se smála. Sedl si vedle ní. „Vůbec se nekryješ,“ poznamenal, když se přestala smát.  
„Takhle se to nenaučíš.“





„Ale naučím. Důležitá je energie, ostatní přijde časem,“ odporovala.

„Ale kolik toho času máme...?“ řekl elf úplně potichu a nebyla to ani tak otázka, jako konstatování. Prudce vstala, zamířila ke koním a přehnaně rychle začala sedlat. Otřel si ruce o stehna, zvedl meč a povzdechnul si./

Jeho meč. Ležel v bahně a právě se pro něj natahoval jeden z mužů. Popojela, sehnula se hluboko a sebrala mu ho téměř zpod ruky. Když meč zvedala, nadhodila si ho v ruce. Sedl jí do dlaně s bolestnou lehkostí. Z ostří odkapávala kalná voda.

Strach ji úplně paralyzoval. Nejdřív měla hlavu prázdnou, při té dlouhé cestě křovisky a stržemi, ve kterých se Válečník rozhodl ukrýt v noci svou kořist, než ji dopraví do města. Prázdná a otupělá – jako by jí nedocházelo, co se děje. Větve jí šlehalý do obličeje a jezdec před ní, ten, kterému v duchu říkala Opatrný, se po ní několikrát starostlivě ohlédl. Nedokázala se přinutit k tomu, aby se na něj usmála.

Oheň dohořival, jen místy vyšlehly plamínky a ozářily slabě malou mýtinu mezi kořeny starých dubů. Elfa nechali stranou od ohniště. Ležel na boku, ruce měl svázané za zády a nohy přitažené k vystouplému kořeni. Příliš daleko od zdroje tepla, zima ho pronikala a od země šla vlhkost. Díval se na ni, ale ani jednou nezvedla oči. Cítil mrazivý pocit – nebyl to strach, spíš závrať. Když zavřel oči, roztočila se mu hlava.

Konečně se odvážila pohlédnout na něj. Vlasy mu skoro zakrývaly tvář, uvolněné z ohonu a rozčuchané. Spal? Muži si roztáhli deky v okrajích mýtiny, daleko od sebe, jako by si nedůvěřovali. Jen Opatrný stále seděl na převrácené kládě a jak podřimoval, hlava mu padala ke straně. Klidnější, podívala se znovu na elfa. Pozoroval ji velkýma, prázdnýma očima.

Přišlo to jako nenadálý útok. Krk se jí sevřel a srdce rozbušilo tak, že nemohla popadnout dech.

„Takže ty hledáš sama sebe – vlastně. Mám pravdu?“ Koně se brodili vysokou travou. Jeli vedle sebe a povídali si. Dívka přikývla. Chvilí mlčeli.

„Jak mám vědět, že nedělám chybu?“ ozvala se znovu rozpačitě. Nezeptala se, jestli chce vyslechnout, co bude

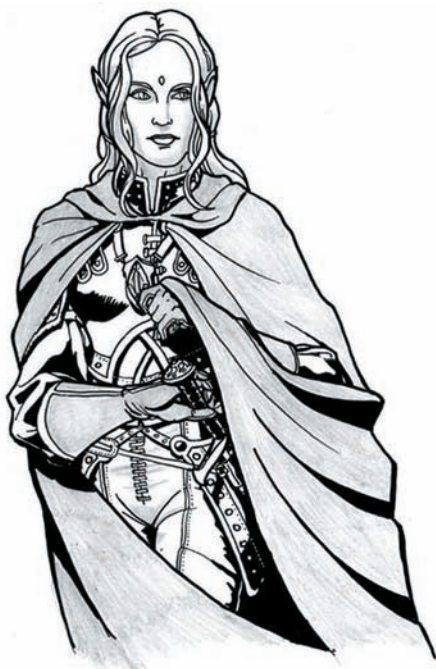


vyprávět. Byl neskonale trpělivý a dokázal mluvit a mluvit, když jí nebylo do řeči, dokázal ji povzbudit a dokázal mlčet tak, že si nepřipadala hloupě.

„Najednou jsem to prostě pochopila. Došlo mi, že nejsem elfka, ačkoli jsem to samozřejmě věděla už předtím. Jen mi to nějak nepřipadalo důležité. Pohádala jsem se s matkou – vlastně s pěstounkou. Řekla jsem jí, že mě dusí, že ji už nechci nikdy vidět a že...“ dívka se odmlčela. „Rozumím,“ řekl rychle elf. „... a dál?“ „Ukradla jsem koně. Tohodge,“ sehnula se a poplácala kobylku po krku. „Tedy vlastně – byli příliš hrdí, aby mi ho brali, když jsem ho vzala. Matka stála mezi stromy, vidím jí jako dnes, ruce měla takhle založené a já byla tak naštvaná, že jsem si nějak neuvědomila,



že ji už nikdy nevidím... O kus dál na mě čekal Mistr. Překvapilo mě, že nevypadal rozzlobeně. Chytil kobylu na uzdu a díval se na mě tak, že jsem měla pocit, jako by on stál a já klečela. Pak jenom řekl: „Je v tobě větší kus elfa, než tušíš. Než vůbec kdy uvěříš. Zabiješ ho v sobě...“ Vlastně to byla asi otázka. Vím, že mi začaly týct slzy a kapaly mi na ruce. Pustil uzdu a pak vykřikl a přetáhl koně po zadku. Opustila jsem domov velmi nedůstojně. Dodneška nechápu, že jsem se někde nepřerazila... Viděl na ní její stud. Zarazil koně, počkal, až se k němu vrátí, překvapená jeho reakcí a zahanbená vlastním vyprávěním a řekl: „Vydej se mezi lidi. Elfa si poneseš v sobě a bude to tvoje tajemství. Nikdo to nepozná, ale ty budeš o to bohatší. Poznáš svoji rasu a najdeš svoje místo na slunci. O tebe se nebojím.“ Pak natáhl ruku a krátce ji k sobě přes krk koně přitisknul./ Oči ji strašně pálily. Ztuhla strachy. Na tváři ji studila slza. V krátkém záblesku viděla katovu ruku odhrnující dlouhé vlasy z krku. Kůže byla bílá jako papír. Bílá a vlhká potem. V hrůze se zkroutila do sebe a spadla z klády na zem. Elf sebou zoufale hodil. Částečně chápal a do krku mu stoupal vztek nad vlastní bezmocností. /Vyjel z lesa. Překvapilo ho to – jezdec byl sotva pár metrů od něj. Po paměti tasil meč. Jezdec vytáhl za letu luk, nasadil



šíp a pokusil se jen koleno zarazit koně. Nepodařilo se... jí... to. Byla to dívka, s vlasy svázanými do uzlu, v mužském jezdeckém oděvu, ale dívka, skoro dítě. Její kůň vrazil do elfova hnědáka, až se oba zapotáceli. Cítil, jak se mu šíp stále nasazený v těživě zaryl do krku. Ve stejnou chvíli, o setinu vteřiny dřív, než si stačil uvědomit, oč jde, zasvištěl jeho meč vzduchem a zastavil se, jílec pár milimetrů od dívčiny klíční kosti. Po kůži mu stékala krev.

Po chvíli, která se jim zdála věčností, spustila dívka luk. Schoval meč a sáhl si za výstřih. Udiveně se zadíval na svou dlaň. Dívka hlesla: „Proboha.“/

Opatrný se náhle probudil. Vyskočil, očima přelétl z elfa na dívku a sehnul se k ní. ‘Uklidni se, uklidni se! ... Uklidni se!’

Třásl s ní, snažil se ji zvednout. Měla skelný pohled. Jektala zuby. Posadil ji k ohni, přikryl svým pláštěm. ‘Uklidni se...’

„Už jsem klidná... už to zvládám...“ zachraptěla a vzápětí si uvědomila tu absurditu. Ticho lesa, které do té chvíle neporušilo nic. Dívali se na ni překvapeně, oba, ale každý trochu jinak. S očima upřenýma do prázdna mechanicky zašeptala: „Asi jsem usnula. Zdálo se mi něco...“ Opatrný si sednul vedle ní a objal ji kolem pasu. Roztřásla se zimnicí.

Země studila. Hlavou se mu hnaly myšlenky. Tušil, samozřejmě, že viděla něco, co souviselo s ním. Vzduch na mýtině jako by se chvěl. Báł se o ni, netušil, jak moc jsou její schopnosti rozvinuté. Měla by... Pak si uvědomil, jak nesmyslné je uvažovat o tom teď. Zbývalo mu strašně málo času. Znovu na ni promluvil.

Pocítila to nejdřív jako nejasnost vmyšlenkách, jako ruku, která šátrá jejím mozkiem. Otupěle to vnímala a nedělala nic. Podivný pocit polevil a ona zaslechla zcela jasně jeho hlas, tichý a trochu roztrášený.

‘Uklidni se. Potřebuju tvoji pomoc. Nechci umřít. Můžeš to dokázat...’

Jediné, co pořád dokola opakoval v hrůze její mozek, bylo jeho jméno.

‘Prosím tě, srdíčko, uklidni se. Potřebuju tvoji pomoc. Uklidni se. Podívej se na mě. **PODÍVEJ SE NA MĚ...**’

Pomalou, jakoby se strachem zvedla hlavu a uviděla ho, jak leží ve tmě a oči mu žhnou. Rty měl pootevřené a namáhavě zvedal hlavu, aby na ni viděl. Pak mu hlava ztěžka spadla zpátky do tlejícího listí. Polkl. Ze stromu spadlý žalud zašustil v trávě. Opatrný se zavrtěl a převal ticho: „Už je ti dobře?“ Přitáhl jí deku na ramena a přitulil se k ní. V dívce se najednou, zcela nečekaně, zvedla vlna odporu. Opona elfího světa se jí snesla přes oči jako černý plášť. Ale tohle je přece muž, který projasnil její chmury a ukázal jí laskavou stránku lidské rasy! Maličko se otočila a koutkem oka si prohlížela jeho profil. Pokusila se rozpomenout na přísliby, které v ní jeho veselé, trošku široko posazené oči a neholená tvář vyvolávaly ještě včera.

/Schoulili se k sobě pod deku a šeptali si. Ostatní se jeden po druhém rozpačitě zvedli. Válečník vstal poslední. Žvýkal stéblo a plival kousky do ohně. Pak se po nich naposled podíval – vstříc mu blýskly dva páry rozpustilých očí – a odešel do tmy.

Tu noc oba nemohli usnout.../

Koronou stromu prosvítalo noční nebe. Nespál. Ani by nemohl, i kdyby chtěl – chlad od země ho stravoval. Ruce mu tak zdřevněly, že nemohl pohnout prsty. Ležel klidně. Díval se na hvězdy mezi listím. Uhlíky v ohništi už téměř vyhasly, světla ubylo. Dívka, se kterou strávil několik měsíců na cestách, seděla vedle člověka, který ho vezl na popravu. Tušil, oč jde, dával si to pomalu dohromady. Neuklidňovalo ho to.

Probudil ji hluk. V jedné vteřině si uvědomila, co se včera stalo, a zvedl se jí žaludek. Muži pobíhali okolo, sedlali koně, balili věci. Zdvihla ze země plášť, ve kterém usnula – patřil Opatrnému –, a vyhledala očima elfa. Bála se, co uvidí. Pořád ležel zkroucený mezi kořeny stromu. Prázdný pohled, bledá pleť, kruhy pod očima. Ztmavlé, rosou zvlhlé vlasy se mu lepily na obličej. Válečník říkal něco jejímu večernímu společníkovi. Přikývl a naklonil se k elfovi. V ruce držel nůž. Ztuhla. Přefízl ale jen řemeny na nohou, chytil ho za loket a pokusil se ho zvednout. Elf ztěžka pohnul ztuhlýma nohama, chtěl se zapřít, ale nenašel rovnováhu a skulil se na zem. Opatrný zaklel a kopl ho do stehna. Ležící elf zasýčel. Zvedl se do kleku, jeho pohled byl plný zášti. Dívka je pozorovala bez dechu. Stála a dívala se, jak muž elfa hrubě odstrčil



a ležícího znovu udeřil, viděla chladné pohrdání, které se rozhostilo v elfových očích.

„Pakuj se, jedem dál. Dneska musíme dorazit do města,“ strčil do ní jeden z mužů. Koutkem oka zahlédla, jak elfa vyzvedli na koně. Protichůdné pocity v ní vřely. Když vyráželi, mýjela ho docela zblízka, oťrela se stehnem o jeho. Letným pohledem přejela po jeho tváři – do očí se mu bála podívat – a zahlédla rudou, zhojenou jizvu na jeho krku... mráz jí přeběhl po zádech.

„Já vlastně někoho hledám. Proto jezdím takhle křížem krážem, víš?“ řekl elf a postrčil klacek do ohně. „Hledám brášku... mladšího. Odešel jsem do války a když jsem se vrátil, byli všichni pryč. On, rodina, přátelé... Mrtví...“ Dlouho, dlouho mlčeli. Elf proto, že se toulal ve vzpomínkách, ona proto, že nevěděla, co říct a nezranit. „Vím, že bratr určitě ještě žije. Někde se skrývá, toulá jako já... kdo ví. V téhle době honů na elfy... chci ho najít co nejdřív.“ Dívka rychle zvedla hlavu: „Ale tebe taky můžou chytit. Třeba já... jsem mohla.“

Usmál se jen malinko, trochu pochybovačně... Zčervenala. Pak prudce vstala, jako vždy, když nevěděla, co říct. Zády k němu zamumlala: „Jsem ráda, že tě znám. Nechci, aby tě chytil nějaký žoldák a vyměnil tvoji hlavu za pár mizernejch šupů...“

Usmál se a znova prohrábl oheň. „To se nestane, Dayn. Zbytečně se bojíš.“

Pachuť v ústech cítila stále, ale už se rozhodla a pocítila úlevu. Podívala se ještě jednou na rozložitá záda před sebou, vytáhla luk, založila šíp. Peří na letce ji pošimralo ve tváři. Muž před ní se překotil naznak přes zadek koně, šíp se mu v zádech zlomil. Než stačil Opatrný otočit, prořítla se kolem něj a, luk v levé ruce, tasila elfův meč. Čepel zasýčela vzduchem. Hlína a listí létaly všude okolo, všechno dění se ve zmatku točilo k jednomu bodu. Elf obrátil koně nohama. Natlačila se mu k boku, vrazila meč mezi řemeny na rukou a páčila. Na koňský zadek kapala krev.

Plochý náraz meče ji smetl ze sedla na zem. Ve stejnou chvíli, nebo snad

o setinu vteřiny dřív praskly řemeny a krvavé ruce sáhly po meči.

Zvedala se rychle, ale ne dost. Opatrný skočil na ni a znovu ji povalil.

„Zbláznila ses?“ řval jí přímo do ucha.

Ležel na ní celou vahou, byl strašně těžký. Nemohla se hnout, ačkoli se svíjela ze všech sil. Řinčení zbraní k ní doléhalo jako z velké dálky. Zblízka jí dýchal do obličej, viděla jeho vytřeštěné, nic nechápající zelené oči. Kopala ho do břicha a prokousla mu ruku, svíral ji ale hroznou silou.

„Dayn!!!“ Elfův udýchaný hlas zazněl překvapivě blízko. Opatrný na chvíli povolil a ona se jedním prudkým kopnutím osvobodila. Zasažtrala po luku, který ztratila při pádu. Šípy byly rozmetané všude kolem. Elf stál rozkročený takřka nad ní a rozmachoval se mečem.

Zbyli tři. Válečník, Opatrný a žoldák. Útočili pomalu, střídavě, na jistotu. Na její tvář stříkla co chvíli krev. Elfí krev. Byla jako paralyzovaná. Trvalo to možná pár vteřin, ale v té věčnosti viděla jako zpomaleně svého přítele padat na jedno koleno. Válečník ho zasáhl do stehna přesně ve chvíli, kdy mu elfův meč protal krční tepnu.

Pak se jí srdce zase rozběhlo. Horečně

zakládala šíp, natáhla tětívu, zavřela oči... Šíp prolétl žoldákovi břichem snad ze tří metrů, střílela bez míření. Opatrný se stáhnul.

Padalo listí. Zase jí vypověděl sluch – měla pocit, že jsou to jen halucinace. Elf klečel, tiskl si ruku na krvácející stehno, prudce oddechoval a úkosem hleděl na ni. Opatrný stál pár metrů od nich, křečovitě svíral obouručák. Těkal očima... na něho... na ni... Věděl, že on už má dost. Věděl, že ona patří k němu. Sama mu to řekla. Musela k němu patřit. Ano, uvědomil si, že je po všem. Ona byla člověk, ne elf. Věděli to všichni tři. Udělal krok k nim. Dayn, dívka z elfí vesnice, poslepu nahmátla šíp a založila jej. Tětíva tiše drnčela. Opatrný se zarazil, ale pak udělal ještě krok. Zvedla luk. Muž se znovu zastavil – přelétl očima na elfa, který se vyčerpaně snažil zastavit tepenné krvácení. I ona se na něj podívala. Jen na okamžik. Tentokrát zamířila...

...

Leželi vedle sebe, víc mrtví než živí. On těžce raněn, ona smrtelně.

