





















## Myší závody Krys(s)í Exhibice

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz  
26. března 2010, ročník 2, číslo 3





## Obsah:

 Myšlenky o budoucnosti	4
 Tindo	
 P. Neomillnerová: Dítě Skály	5
 Perilan	
 Malé velké recenze	7
 Matob	
 Myší závody	8
 Angeluss	
 Krys(s)í exhibice	9
 Bizarro	
 RPG source – generátory	12
 Angeluss	
 Dan Abnett: Gauntovi Duchovia	14
 TorogTorkdaci	
 Slovanská mytologie	16
 Perilan	
 Perličky z Baker Street	19
 Devlin	
 Zatracenec 1. díl	20
 Perilan	

## Tykchý otý mi po Angeluss

Na normální odchody na DarkAge nejsme zvyklí. Funkce tu lidé skládají buď na truc, nebo nedobrovolně. I to je jeden z důvodů, proč teď nevím, jak začít. Necítím se totiž ani našťvaný, ani vypovězený. Snad jen trochu unavený. Můj čas na postu šéfredaktora jednoduše dozrál a jeho plod se chystá padnout zpátky na zem. Mirror se po roce práce stal fungujícím časopisem se spoustou plánů a vizí, které je potřeba realizovat. V jeho čele už nemusí stát beznadějný snílek s mizerným pravopisem, který ostatní přesvědčí, že má celý tenhle šílený projekt budoucnost. Mnohem potřebnější je teď profesionalita, zodpovědnost a čas, které zaručí, že se víze promítnou do reality. Nic z toho nabídnout nemůžu, proto od příštího čísla převezme šéfredaktorské žezlo Perilan. Výměna postů bude spíš formální záležitostí, protože Peri v redakci už dobré dva měsíce na zkoušku vládne.

Čtenářů by se naše malá výměna dotknout neměla. Nadále budete vídat pravidelné rubriky i jejich autory, a pokud jste změnu nezaregistrovali v posledních měsících, ne všimnete si jí nejspíš ani v budoucnu. Naposled přeju dobrou zábavu při čtení aktuálních článků a na příště si užíjte Mirror bez Anděla...

## Redakční tým:



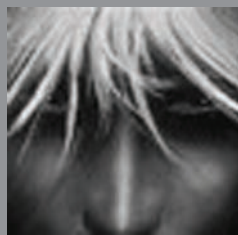
Angeluss



Perilan



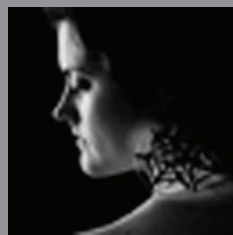
Moire



Matob



Bizarro



Enefa

**Ilustrace na obálce:** Biotroll

**Autoři textů:** Angeluss, Bizarro, Devlin, Matob, Perilan, Tindo, TorogTorkdaci,

**Korektury a editace:** Perilan

**Sazba a grafická úprava:** Enefa, Igni

**Ročník druhý, číslo 3.**

**Vydáno pod patronátem serveru [www.darkage.cz](http://www.darkage.cz), 26. 3. 2010.**

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

## Myšlenky o budoucnosti

**Je něco, co vám na DarkAge chybí? Kdyby záleželo na vás, jaká novinka by se zde objevila nejdříve?**

### Spinal:

„Jsou dvě věci, co bych na DA rád zavedl. Zatímco jedna se mě v podstatě nijak nedotýká, druhou bych využil o poznání víc.

První jsou neoficiální expy. Aby i neofi PJs mohli svým hráčům dát radost s vývoje postav. Takové expy by se počítaly jen v daném questu. Nikde by se neevidovaly, nesrovnávaly s expy ostatních neoficiálních PJů. Prostě jen okořenění neoficiálních questů a jejich postav.

Má to ale dva zápory. Možná by to až příliš nabouralo stávající systém DA a ne každý PJ se chce s expy otravovat. Tlak hráčů, aby expoval, by mohl příliš nepříjemný a odpuzující. Stejně si ale myslím, že stínové expy by měly více kladů než záporů.

Druhou věcí je zablokování šepotů. Aby si PJ mohl vybrat, za jakou postavu se na quest bude dívat. Teď když se družina rozdělí, dělá to celkem pěkný zmatek, v němž se někdy vyznat je opravdu umění. Zvláštěpak rozdělí-li se skupinka na tři a více částí.

Myslím, že toto by usnadnilo život i vyšším kostkám, pokud nechtějí číst šepoty svých PJů. Osobně se mi totiž

představa, že by se to ve stávajícím systému stalo mně, vůbec nelíbí. Ale jelikož se mě to netýká a týkat třeba nikdy nebude, jsem klidný. Jako PJ bych to ale využíval snad při každém psaní.“

### Petwald:

„Já jsem s podobou DarkAge, jako převážně psacího serveru, opravdu spokojený, i když by mě třeba lákalo zahrát si i oficiálně podle jiných módů, než je DrD.

Žádná převratná novinka mě nenapadá, ale uvítal bych třeba, kdybych si mohl jako hráč k postavám vkládat sám itemy a PJ by mi je už jenom případně škrtal.“

### Nakor:

„Trochu jsem se nad tvoji otázkou zamýšlel a myslím si, že mi na DarkAge chybí systematictější věnování nováčků. Především rychle běžící výcvikové tábory, v kterých by se noví hráči naučili, jak to tu chodí a jak vypadají základy hraní na našem serveru. Takové podchycení hned v začátku by nám mohlo vychovat dobré hráče a následně dobré PJ. Web by určitě rozrůstal k všeobecné spokojenosti.

Další věc, co mi na DA chybí, je větší systémová podpora chatového hraní odehrávajícího se v krčmě. Bylo by pěkné, kdyby se do takového hraní šla přihlásit vytvořená postava s deníkem a s ní tam pak hrát.“

### Lege:

„Ne, nic mi nechybí. Mám tu jak skvělé lidi, tak možnost zahrát si v kvalitních questech, eventuelně podělit se o nějakou vlastní tvorbu.“

### Nevyn:

„Chybí mi tu lidský přístup, chybí mi tu ta chuť, to nadšení a ty sny, se kterými bylo DA zakládáno... lidskost nahradila někdy až přílišná byrokracie a lidé, kteří by s tím dle mého mohli něco dělat, se už dávno stáhli do ústraní a nechali to právě na těch, kteří si v byrokracii dle mého skoro až libují... ale vím, není to problém jen nahoře, ale i mezi řadovými duchy města DarkAge. Jen si nejsem jistý, zda to není alespoň částečně způsobeno tím, na co narazí, když sem přijdou.

I proto jsem nedávno volal po zavedení „úřadu Chůviček“ a plně doufám, že se tato zde chybějící funkce ujme a hlavně že bude opravdu zavedena. A nepropadne se do hlubin odsouhlasených, ale neprovedených návrhů.

Snad jsem tím odpověděl i na druhou otázku: chtěl bych, aby se tu co nejdříve objevily Chůvičky a začaly pomáhat novým členům. A kdo ví? Třeba alespoň kapku pomůžou k návratu k lidskosti. Ale jen do nich proboha nervěte byrokracii! Jak bylo hned vidět na fóru, kde se toto probíralo...“





## P. Neomillnerová: Dítě Skály

**Autorka Vlastní krve nebo Nakazených tentokrát opustila své oblíbené hrdiny a vrhla se mezi nekromanty. Surovější než kdy předtím. Lepší než kdy předtím?**

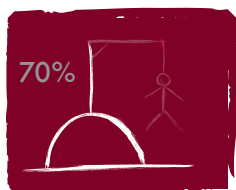
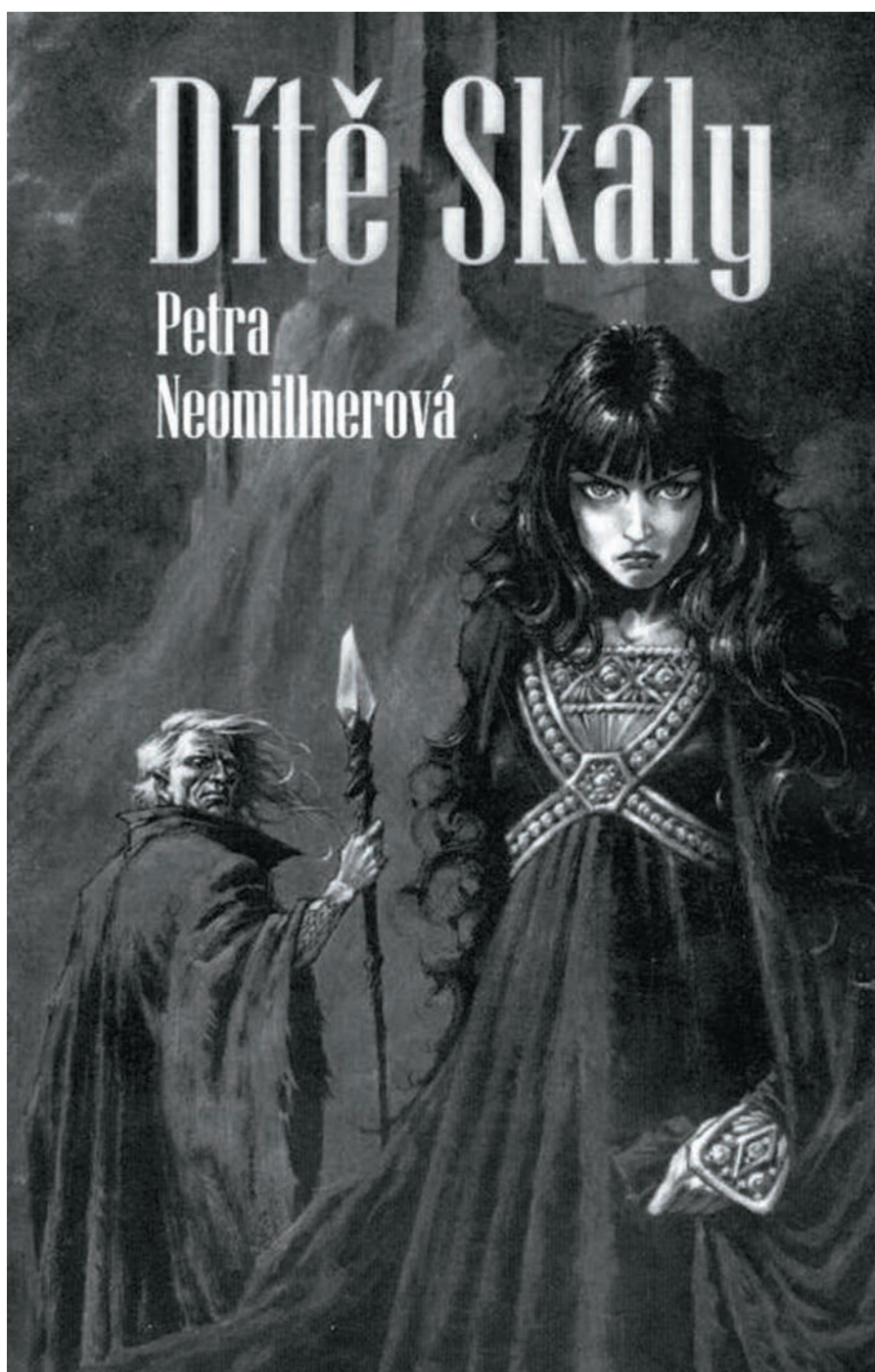
Dítě Skály se mi dostalo do rukou ve šťastnou chvíli – jeho stěžejní linie a hlavní postavy vzácně korespondují se článkem o padouších z minulého měsíce. Středobod děje, čarodějka Alke ze Skály, totiž rozhodně není ten typ dámy, který by si pánové přáli najít v noci pod peřinou – ani zdaleka ne. Kniha nás uvádí do drsného světa podobného evropskému středověku a v něm pak mezi kamenné zdi Skály, institutu, který vychovává ty nejhroživější čaroděje, a to ať po stránce jejich magického umu, nebo po stránce jejich psychiky, mnohdy nenávratně zmrzačené brutálními praktikami tamních učitelů. První strany zanechávají tíživý, nepříjemný pocit – ale nutno dodat, že nejen díky atmosféře.

Počátek zápletky je totiž, až do prvního zásadního zlomu, tím nejslabším místem knihy a něčím, co mě málem přimělo čtení nechat. Neomillnerová tu nasazuje do sprintu, že by se i Usain Bolt styděl, a dílu to příliš neprospívá. Po několika kudrlinkách, které jen zvýrazňují zoufalou situaci drobné čarodějky a pro samotný děj nemají valný význam, se status quo mění doslova v pár odstavcích.

Důvodům všech překotných změn, které umožňují ději pořádně se rozjet a čtenáře vtáhnout, se samozřejmě uvěřit dá, ale – přece občas člověku vytane otázka, zda to není moc nahodilé, jednoduché a přímočaře snadné. Je tu patrná autorčina snaha dostat se do bodu, z něhož by se dalo všechno jaksepatří nastartovat,

jenže místy i za cenu nějakých těch koncepčních mrtvol. Pokud jí čtenář dokáže tenhle mínus odpustit, může se těšit na podařenou jízdu – jakmile se vše dostane do dobré výchozí pozice, není jejím dílu už příliš co vytýkat. Zápletka sama je vcelku přímočará a až na pár detailů není těžké rozpoznat, kterým směrem se bude ubíhat – až k závěrečnému

vyvrcholení a postupné nutné vnitřní reflexi nejdůležitějších postav. Není to nijak na škodu, protože autorka knihu rozhodně nepostavila na tom, že by měla bůhvíjak úžasný epický příběh, ale, jak už je u Neomillnerové zvykem, především právě na skvělé práci s postavami a kvalitních dialogích. Většina pozornosti je tu samozřejmě upřena na Alke ze Skály,






ale i ostatní, jmenovitě třeba důstojný Bogmir nebo násilnický Rane, jsou výborně vykreslení, byť se jim logicky nedostává tolik prostoru jako Alke. Sama čarodějka je kapitolou samou pro sebe a je do jisté míry mixem typických rysů autorčiných jiných postav: Moire, Virge nebo Loty. Je to znova ta, která hledá místo, ať je ona jakákoli a místo kdekoli, a která je určitým způsobem, ačkoli je sama silná, postavena mimo společnost, lhostejno zda vlastní vinou, nebo přičiněním jiných.

Neomillnerové podobné motivy u postav svědčí a je s nimi viditelně zvyklá zacházet a profilovat obraz různým způsobem poničené nebo zdeformované psychy, která se snaží najít sebe sama, konfrontuje se s svými démony a prochází postupem doby významnou, silnou sebereflexí. Schopnost přimět čtenáře soucítit s vražedkyní a mít respekt, ne vždy vyvolaný strachem, před chladným katem a mučitelem – to je něco,

za co si spisovatelka zaslouží hold. Zvláštní stránkou díla je jeho slohové pojetí. Volba přítomného časování sloves se tu zpočátku jeví jako poměrně nešťastná; ne vždy to působí ladně a obratně. Postupem času si oči přivyknou a budou to přecházet bez pozastavení. Přesto téma knihy a jeho pojetí, které se často posunuje dozadu a klade důraz na to, co bylo, a nesnaží se až na doraz vyzdvihovat aktuální skutečnost, něco podobného nepotřebovalo.

Momentů, kde by se přítomné časování opravdu vyplatilo a ukázalo své silné stránky, je spíše po málu, a možný potenciál slohu tak tady vyšel částečně naprázdno. Čtenář tomu ovšem nevěnuje pozornost zčásti i díky surovosti a bezprostřednosti obsahu; Neomillnerová píše o velmi nepěkných věcech s až neženským naturalismem.

Celkově lze říct, že *Dítě Skály* je poměrně podařený kousek. Není to žádný skvost světové literatury

a Neomillnerová má za sebou lepší věci; v každém případě může něčím nadchnout a jen máločím urazit, nepočítáme-li ne úplně nejlepší začátek. Přímočaré akce se nedočkáte, koneckonců šarvátky se na poli magického umění řeší během dvou vět, zato si užijete propracované postavy, objeování a proplétání jejich vztahů a jejich samotný vývoj. Hodí se dodat, že slabší povahy by s tímhle kouskem mohly mít trochu zaživací potíže – jak už jsem zmínil, autorka si vůbec nebere nějaké zbytečné servítky a dává čtenáři mnohdy takřkajíc sežrat krutou realitu jejího světa, krutější než v jiných dílech, bez příkras a blýskavých cetek. V tom duchu ostatně varuje představení knihy na přebalu: jde o příběh, který po duši nehladí, ale tu a tam naopak tne do živého. Ve společnosti Alke a jejích neméně bezcitných a krutých společníků ze *Skály* není pro melancholii místo. 

## Pane redaktore, já bych si dovolil nesouhlasit...

Matob

Vážení čtenáři, gratulujeme – právě jste se stali obětí (doufejme, že pro vás zajímavého) recenzentského experimentu. Jelikož co člověk, to názor, dostal jsem šanci vyjádřit svůj názor na Perilanovu recenzi. A věru, vidím to jinak, proto si dovoluji doplnit k předešlé recenzi několik postřehů:

Úvod knihy bych nepovažoval za slabinu – naopak si myslím, že autorka svůj úkol nastínit vnější prostředí a poměry a k tomu kontrastní vnitřní svět čarodějky Alke zvládla poměrně dobře. Ano, je to trochu rozvláčnější než by to mohlo být, ale přesto si nemyslím, že by to byla záminka nechat čtení.

Ano, souhlasím, zápletky je jasná a směr vývoje místy až naivně přímý, ale

o tahle knížka je především o vykreslení charakterů a vnitřních světů postav. A právě zde Perilan opomněl jednu věc, která se táhne celou knihou jako červená nit a je opravdu zásadní: oním prvním velkým zlomem je totiž chvíle, kdy se Alke narodí syn. Od té chvíle se celý její okolní svět mění a stejně tak se začíná měnit a zároveň s ním, jako jeho reflexe, se mění i Alke samotná. Z bezcitné čarodějky se stává dáma s city jen a jen ke svému dítěti – tento cit je ovšem vyvážen mnohem větší nenávisť a chladem ke všem ostatním. Sonda do nitra schizofrenní čarodějky – na jedné straně milující matky a na straně druhé bezcitné čarodějky páhající bez mrknutí oka nejhorší

zločiny – je podána skutečně mistrně a tak vzbuzuje rozporuplné pocity i ve čtenáři. Každopádně: úděl matky chránící své dítě je hlavním motivem *Dítěte skály* a za jeho opomenutí je třeba mého kolegu pokárat.

Z tohoto titulu si dokonce dovoluji i nesouhlasit, že Alke by měla být chápána jako záporák, tedy pokud se ztotožníme s myšlenkou, že špatné činy je možné omluvit dobrým úmyslem či důvodem.

Ve zbytku věcí nemůžu než souhlasit, a ačkoliv bych celou recenzi asi postavil a uchopil trochu jinak, nezbyvá než pokývat uznale hlavou a začít uvažovat o bezhluché likvidaci kvalitní recenzentské konkurence.



## Malé velké recenze

Vzhledem k tomu, že *Dítě Skály* nemusí být stravitelným kouskem pro všechny, přidáme vám v tomto čísle ještě pár dalších minirecenzí:

### Juraj Červenák Strážcové Varadínu

Popravdě řečeno – Strážcové Varadínu jsou asi nejlepším kouskem, který se objevil od Vánoc na trhu. Trochu strachu z toho, že tu máme dalšího tuctového Červenáka, mi sice nahnala prequelová povídka *Turkobijce* (ve sborníku *Memento Mori*), ale ve Strážcích Varadínu je našťastí vše trochu jinak. Tuto knihu totiž já osobně považuji za vítězství Ďura Červenáka nad Ďurem Červenákem, neboť konečně zmizela ona předvídatelná schematičnost tolik typická pro jeho díla (především záchrana prostřednictvím kouzel ve chvílích nouze nejvyšší) a nadpřirozeno je jen okrajovým prvkem dotvářejícím opravdu silnou atmosféru tohoto dílka.

Celá kniha je sice postavena na jednoduché zápletce uneseného syna, ale tato dává autorovi možnost v dalších dílech ještě řádně zamotat nitky děje budoucího. Navíc – celý příběh je napsán opravdu mistrně, a tak vám nedá od prvních chvil vydechnout. Akce uhání vpřed jako splašená, a tudíž po několika hodinách čtení začnete litovat, že další díl dobrodružství kapitána Kornelia Báthoryho vyjde až někdy koncem prázdnin (možná už začátkem, kdo ví). V neposlední řadě je třeba vyseknout tomuto dílku poklonu, neboť je zřejmé, že autor musel nastudovat tony dobových reálií, a především toto studium dokázal ve své knize slušně prodat. Bohužel, ve větší recenzi mi zabránil spíše jen fakt, že z různých fór jsem zjistil, že spousta z vás už s Kapitánem Báthorym putovala, ale jinak tuto knihu stoprocentně vaší pozornosti doporučuji, protože zajisté nebudete zklamáni!

### Sborník Temné uličky

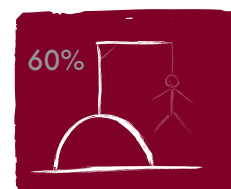
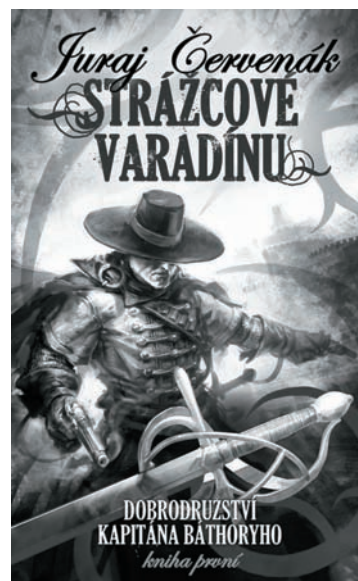
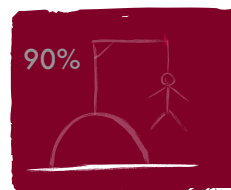
Temné uličky jsou novinkovým povídkovým sborníkem se společným tématem paranormálních detektivů. Obsahuje čtyři kousky z děl poměrně známých autorů. První povídka vzešla z pera Jima Butchera, jmenuje se *Válečník*, a bohužel je nejslabší z celého sborníku. Harry Dresden ve svém dobrodružství pátrá po potencionálním vrahovi svého přítele. Bohužel, tahle povídka čtenáře příliš nevtáhne a nemá ani nijak šokující pointu, prostě jí chybí ten pro povídky tolik důležitý tah na branku.

Druhým do čtyřky je Simon R. Green s povídkou z *Noční strany Rozdíl*, na kterém po čertech záleží. John Taylor se rozhodne najít chybějící den v paměti jeho klientky a zároveň s ním i jejího manžela. Povídka je dobře postavená – má spád a kromě toho nabízí i dobrý mix humoru a autorovy fantazie v podobě reálií *Noční strany*. Celkově vzato se jedná o jeden z lepších kousků tohoto sborníku.

Třetí do čtyřlístku je Kat Richardson a její *Třetí smrt hliněného psíčka*. Zápletka je poměrně banální – šerochodec Harper Blainová musí doručit na přání zesnulé do Mexika sošku hliněného psíčka. Povídka je místy poměrně rozvláčná, což se dá ovšem této atmosférické „duchařské historce“ odpustit, neboť pointa překvapí a pobaví.

Sborník uzavírá T. E. Sniegoski a jeho *Noemovi sirotci*. V této povídce vyšetřuje padlý anděl Remy Chandler vraždu Noeho (ano, přesně toho, který kdysi dáááávnou postavil onu legendární archu) a mimochodem odhalí pár šokujících věcí s touto vraždou spojených. Bohužel ani tato povídka nijak výrazně nevybočuje z lehkého nadprůměru této sbírky.

V celkovém součtu se jedná o lehčí čtení na cesty, ale nečekejte žádný převratný kousek. Odfláknutost ještě dotváří „nezbytná“ stránka o autorech, která působí, jako by si někdo vzpomněl deset minut před uzávěrkou knihy.



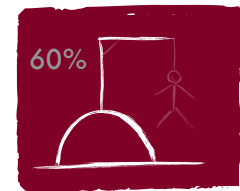
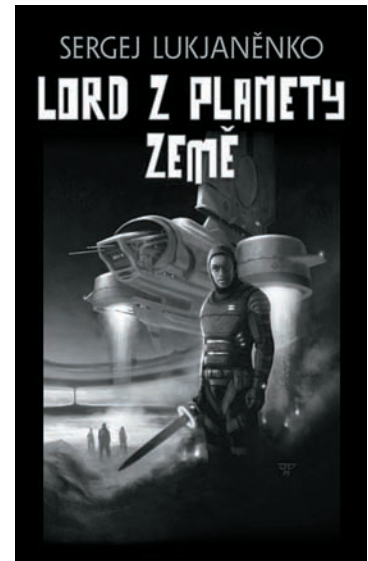


### Sergej Lukjaněnko Lord z planety Země

Abyste neřekli, že vás krmíme jen fantasy, přidám do minirecenzí i jeden sci-fi kousek. Lord z planety Země je jakousi knihou dvou tváří – první povídkou začíná jako syrová akce, kdy se náhodně vyvolený chlapík jménem Sergej ze Země bezhlavě vrhne do záchrany princezny z jiné planety. Postupně objevuje stopy a tajemství dávné civilizace Rozsévačů a zároveň se srovnává s rolí „nýmanda“ z neexistující planety, neboť na naši drahou Zemi Rozsévači jaksi pozapomněli, a tudíž není akceptována jako plnohodnotná planeta (stejně jako její obyvatelé). Druhá povídka knihy zahrnuje zejména pátrání po Rozsévačích a po Zemi, protože když se se Zemí nepočítá, pak nejsou známy ani koordináty pro hypeprostorový skok, no a náš hrdina se touží na Zemi vrátit. Ve třetí povídce se Sergej přesune do daleké

budoucnosti, kde čelí hrozbě války s civilizací Fangů.

Knihy je složena ze tří nezávislých povídek, které autor napsal s časovým odstupem – našťastí to na ní není vůbec znát a působí dostatečně jednoduše. Bohužel, Lukjaněnko ukazuje v této knize opět svoji oblíbenou manýru – z přímočaré akce kniha postupně ztrácí spád a zvrhává se ve filozofickou olympiádu na téma předurčení a další poměrně závažná témata bytí a nebytí. Na druhou stranu, tento vývoj úzce souvisí s vývojem Sergejovy postavy, kdy se z nerozváženého mladíka stává muž s hlavou plnou otázek. Budu-li knihu hodnotit jako tři oddělené povídky, pak je třeba vypíchnout odlišnost jednotlivých částí. Pokud ji však mám hodnotit jako jednoduší celek, pak zcela jistě s rozpaky – i přes dobrou práci překladatelů a zajímavé téma je na můj vkus příliš vysoký podíl „nudných úvah“ na úkor spádu děje.



## Myší závody

### Angeluss

Je načase vyhlásit výsledky minisoutěže z minulého čísla. Hlavní cenu v podobě marcipánového prasátka získává Lutus, který vydržel scrollovat celých 49 minut. Ti, kdo četli poslední úvodník pozorně, se správně dovtípili, že za nejlepší řešení nepovažujeme nejrychlejší scroll. Malou odměnu si ale zaslouží i ti méně důvtipní, proto všichni účastníci získávají navíc automatický bonus v podobě 5 bodů zázraků. Minisoutěže se mohou v Mirroru objevovat častěji. Čtěte proto pozorně, ať vám žádná z nich neunikne.



## Krys(s)í exhibice

Pro dnešní číslo jsme oslovili bývalého redaktora DAily Mirror. Padne řeč na jeho aktuální názor ohledně naší redakce, na stav současného dohlížitelského systému a v neposlední řadě zjistíme, jestli chystá návrat mezi oficiální vypravěče.

**Vítám tě tu, Chrissi. Na začátek se nám, jak už bývá zvykem, trochu představ.**

Děkuji za přivítání, Bizáku.

Představit se... dobrá, jak myslíš. Žil jsem v domnění, že je to zbytečné, když mě tu každý tak zná. (*směje se*)

Nuže, jsem Lukáš, ale klidně mi říkejte Kryštofe (*další smích*), obyčejný „hoch“, který má velice blízko devatenáctých narozenin a těší se, až konečně odmaturoje a bude mít střední průmyslovou školu za sebou. Říkám, že bydlím v Brně, i když to ve skutečnosti je asi tři kilometry od něj. Určitě Ti to nebude stačit, já vím.

Baví mě poslouchání všemožné hudby, popíjení dobrého vína (i ve velkém množství, pokud je nálada), dobré jídlo, dobré čtivo, které se z klasické fantazijní literatury pomalu stěhuje na osvědčenou klasiku, jako je Oscar Wilde, Gustave Flaubert, Nikolaj V. Gogol a v dohledné době se opět chystám na prokleté básníky.

Jestli čekáš víc, budeš muset být konkrétnější. Rád odpovím.

**Všemožné hudby? Zkus být trochu konkrétnější. Metal, hip-hop nebo snad dechovka?**

První dvě zmiňované si, když je chuť, poslechnu. V hudbě nemám žádné výraznější předsudky. Líbí se mi i určitý druh techna, klidně i tu dechovku překousnu, když to neslyším dennodenně. A jestli tedy konkrétnější, momentálně mi v mé osobní hitparádě dominují žánry indie, alternative a rock. A abych zajel hodně do hloubky tak ti povím, že mezi mé oblíbené skupiny patří například Muse, 30 Second To Mars, Franz Ferdinand, Incubus, Coldplay, určitou, u mě zatím nijak blíže neujasněnou zálibu jsem našel i ve skladbách Johnnyho Cashe. Úžasný hlas má třeba



Adam Gontier z Three Days Grace, můj jmenovec Chris z Coldplay má zase texty, které mě zaručeně zasáhnou tam, kde mají, a v neposlední řadě obdivuji instrumentální tvorbu skupiny Maybeshewill, která mě k instrumentálkám přivedla před několika měsíci trochu blíže. Každopádně, jestli to váš plátek dovoluje, odvážil bych se uveřejnit link, kde se dá o mé (ne)chuti v hudbě dozvědět víc: <http://www.last.fm/user/ArlethVann>.

**Máš tak nějak v plánu, co budeš provádět po případném úspěšném odmaturování?**

Po úspěšném odmaturování a složení přijímaček bych rád šel na vysokou školu – prozatím mám přihlášky na psychologii, český jazyk a další, tyto dva obory mají však větší prioritu – a začal si u toho tak nějak vydělávat na svůj byteček, popřípadě domeček. Uvidíme, co se mi poštěstí víc. Nerad bych bydlel pod mostem. (*smích*)

**Jak jsi na tom se sportem? Prý jsi kdysi hrával závodně fotbal.**

Se sportem si teď poslední dobou moc netykám. Tedy když nezapočítám to občasné dobíhání autobusů, šalin a vlaků při cestách a pravidelné dávky adrenalinové „ošívané“, fotbalu při hodinách tělocviku. Nemám na to už ani moc čas, natožpak po všem tom učení chuť.

Ale ano, trefil ses dobře, fotbálek! Ten jsem kdysi hrával i sportovně, ach, kde jsou ty časy, kdy jsem v pěkném kanárkově žlutém dresu s číslem 11 vyběhl na trávník a proháněl se s merunou v záloze chrlického týmu. (*otře nostalgickou slzu*) Bohužel už je to skoro sedm let, co tomu tak bylo. Teď už si fotbalku užívám jen rekreačně při občasných zápasech s přáteli. To už si raději vyjedu někam na kole nebo vyjdu na procházku po lesích.

**Jak jsi na tom momentálně s vážnými známostmi?**

S vážnými známostmi jsem na tom dobře. Co bys čekal od tak charismatického jedince, jako jsem já? (*zamrká s teatrální svůdností očkami*)

**Byl bys v tomhle směru trochu konkrétnější? Pokud je mi dobře známo, měla by být tvá drahá polovička dokonce zaregistrovaná na tomhle webu. Prozradil bys o ní čtenářům něco víc?**

No dobrá. Vidím, že ses rozhodl štourat do hloubky. (*smích*) Jedná se o Kerstin. Je chytrá, především hodná a neobyčejně (v tomto směru mě berte doslovně) pěkná. Má hlavu plnou bláznivých nápadů, stejně jako já, ale vše bere s vážností a vyspělostí, která mi u mladších holek prostě schází. Váží si toho, co má, a drží se toho zuby nehty. Celkově mi svým působením na okolí

imponuje. Myslím, že je to výborná přítelkyně, chcete-li drahá polovička. Je to právě TA, se kterou se bude dát žít. *(další smích)*

**Dobrá, to mi stačí. Přejděme teď z tvého reálného života do virtuálního neživota na DA. Jak jsi se k této hře vůbec dostal?**

Za pět měsíců to bude přesně čtyři roky, co jsem byl v Luhačovicích na lázeňském pobytu a strašlivě se nudil. To víš, já, mladý perspektivní klučina zrovna bez přítelkyně, a vysedávám zavřený po obědě na pokoji v jednom z lázeňských hotelů s rodiči, když zrovna dole byl zájezd akvabel. Nenudil by ses taky?! *(smích)*

Naštěstí byl na pokoji počítač a já mohl surfovat po netu. Zrovna jsem skončil i základní školu, takže se naše parta zarputilých „dračáků“ rozpadla a dál se moc nescházela. Hraní DrD mi scházelo, a tak jsem se rozhodl najít něco na internetu. Už dlouho jsem byl přihlášený na jednom konkurenčním serveru, ale do oka mi padlo právě DA. Zvláštní... když zpětně koukám na ten starý skin. *(nejistý úsměv)*

**Když máš zkušenosti z obojího, tak prozrad' jednu věc. Jaké výhody a nevýhody má podle tvého názoru dračák naživo a přes net?**

U dračáku naživo se mi zdá, že se u něj dá více pobavit. Více se různé scény prožívají, když se strhla hádka ve hře, hádali jsme se i ve skutečnosti. Možná to bylo i tím, že jsme veškeré bojové scény ‚nacvičovali‘ na živo. Ještě teď si vzpomínám, jak si náš PJ rozbil ústa, když chtěl napodobit legolasovo akrobatické umění tím, že přeskočí útočícího hráče tak, že se odrazí od zdi. No, nepodklouzlo mu to a nenamlel si rypák? A to mu padla dosti vysoká čísla na kostkách. *(smích)* Odůvodnil si to pak s pláčem tak, že Osud je svině a ve zdi byl skrytý kouzelník, který nám pomohl tím, že ho chytil z nohu.

Tohoto se u online hraní nedočkáte. Toto hraní je jakkoliv prosté takovýchto groteskních scén. Na druhou stranu zde můžete lépe popsat to, co chcete dělat, své myšlenky, a můžete mluvit třeba i jako aristokrat, jestli to dokážete. Nehrajete o čas, který vás při hraní

na živo tlačil, protože už vedle vás křičeli své nápady spoluhráči. A hrálo se o zkušenosti! Tady mi to přijde takové... stručně řečeno: neosobní.

**Proč sis vůbec při registraci vybral nick „Chriss“? Má to nějaký skrytý význam, nebo to bylo prostě první, co tě napadlo?**

Tato přezdívka mě provází už od sedmého ročníku na základní škole. Její přesné znění je ale Christopher van der Berg. A jak jsem k ní přišel? Řekněme, že to je velmi vtipná historka, kde jsme si se spolužáky, jako jedni z těch málo oblíbených kluků ve třídě (nechtejte vědět proč, sám to doteď nevím) založili fiktivní identity se vším všudy. Byl to synáček otce Holanďana a matky Česky. Bydleli v Anglii v Manchesteru, ale v tu dobu zrovna byli na tři měsíce u matčiných rodičů na návštěvě. Spolužáci měli ještě Němce Alexandra ‚Sašu‘ Příjmení–na–který–nevzpomenu a černocho Bena z JAR.

Cílem bylo přinutit děvčata si sáhnout do svědomí a hodnotit nás objektivně, ne tak, jak to dělala. Přišli jsme totiž na to, že mladá děvčata (aspoň tedy ta naše) v té době letěla na chlápky minimálně o pět let starší, s cizokrajným jménem a původem (aspoň zčásti) a hezkým ksichtíkem *(smích)*.

Můj Kryštof toto všechno splňoval, ale měl chování jako já... tudíž jsem to vlastně byl já, jen s hezkým obalem. *(další smích)* Nevěřil bys, kolik holek si se mnou takto už domluvilo rande. Samozřejmě jsem s tím pak musel ven a pěkně jsem to schytil, ale i tak jsem si pak všiml, že si mě začaly více vážit, když si uvědomily, jaký vlastně jsem, a když jsem jim vysvětlil svůj pohled na ně. To, že jsem to opět schytil, říkat snad ani nemusím *(úsměv)*. Dosáhl jsem i přes to všechno svého a začaly nás brát jako živé bytosti, ne jako tupce od nich ze třídy.

**Prozradíš ve stručnosti, jak má vypadat příběh, který hráče jako tebe dovede zaujmout?**

Příběh by měl být něčím výjimečný. Ať už zasazením příběhu do nějakého netradičního světa nebo příběhem

samotným. Dalo by se říct, že nemám rád klišé - příběh musí mít vše, co se od daného žánru vyžaduje, a to ve střízlivém množství. Příběhy si ale taky dost vybírám podle jeho obsazení. Přistihl jsem se u toho, že se mi třeba jeden příběh už od prvního pohledu líbil, ale kvůli jeho obsazení bych tam nešel. Jednak mám vcelku rád své nervy a taky mám rád určitou kvalitu hraní.

**U pár PJů jsi prý znám jako hodně nespolehlivý hráč. Co bys k tomu řekl sám?**

Taky znám pár nespolehlivých PJů, ale na to se otázka neptala. Co bych na to řekl? Možná to, že si rád řídím svůj život sám. Mám v něm rád pořádek, a když se mi něco nedaří v osobním životě, neodejdu od toho, prostě si udělám čas tím, že se zbavím něčeho nepodstatného. Divím se, že mi to někteří mají za zlé, ale není to poprvé, co si PJstvo prvně nezametlo na svém písčku. *(smích)*

**Kdysi jsi zastával funkci oficiálního PJe a byl jsi i adeptem na cvičitele. Povíš nám příčinu, proč už ani jedním nejsi?**

A já, další otázka, které jsem se bál. Řeknu to stručně. Byl jsem nespokojen s určitým zanedbáním mé osoby jako PJe. U mě je problém, že se stále chci zdokonalovat stůj co stůj, ale to bez zpětné odezvy prostě nejde. Ano, měl jsem veskrze kladné hodnocení od hráčů v questech (hlavně v Krysaři –



díky, Lege, Mástřiči, Gunere a Saskiel), ale chtěl jsem pohled na věc od někoho nezaajatého, někoho zvenčí. Když si o to člověk říká už skoro půl roku a stále nic, našťve ho to. Řekněte: koho taky ne, když ho pak i úplně ignorovali... Začal jsem to pak řešit trochu neuváženě, když se na to tak zpětně dívám, ale nevedí. Dosáhl jsem, dalo by se říct, svého. PJ pravidla se změnila a mně se ta změna líbí. Sice to ještě není ono, ale líbí se mi to víc (hlavně ta eliminace neaktivních dohledů nad Pji), než to bylo předtím. Cvičitelem bych klidně zůstal, už jen kvůli Sliverovi, který byl tenkrát mým svěřencem, ale znáte přeci PŘÍSNÁ pravidla PJů na DA. *(smích)* Nehledě na to, že jsem se i mírně namíchl při jedné výměně názorů na PJ fóru. (vztyčí se smíchem prostředníček k nebi) Snad to taky vezme s humorem.

**Sice to ještě není ono? Povíš nám nějak ve stručnosti, jak by sis to tedy sám představoval?**

V odpovědi na tuto otázku budu možná k vyšším PJům trochu neomalený. Jak bych si to představoval... řekněme více jakéhosi dorozumívání mezi nižším PJem a jeho dohlížitelem. Schopnost mu poradit, když si s něčím neví rady, klidně mu i zpětně 20-30 příspěvků zhodnotit jeho hru a reakce na hráče. Jednoduše, aby se dohlížitelé více věnovali svým svěřencům.

Chápu, že mají svůj život, ale oni zase musí chápat „povinnosti“, které si na sebe svou kostičkou nabrali, a měli by je plnit. Nevládají? Ať si řeknou o snížení statusu a vzdají se tak toho - Angeluss tak udělal dobře. Vyšší kostička není jen k machrování, možná i proto jsem žádnou jinou než zelenou nechtěl. Ano, proto, abych mohl na vyšší PJe nadávat.

**Takže chápu správně, že už jsi zcela zavrhnul možnost, že bys o barevnou kostku opět zažádal?**

Možná ano, možná ne. Záleží na hodně okolnostech. V nejbližší době to ale neplánuji. Musí si tam ode mě na nějaký ten rok odpočinout.

**Dobrá, to mi k tomuto tématu stačí. Zaměříme se nyní na DAily Mirror.**

**Pokud se nepletu, jsi jedním z lidí, díky kterým časopis vůbec vznikl.**


**Jak vzešel nápad něco takového vytvořit?**

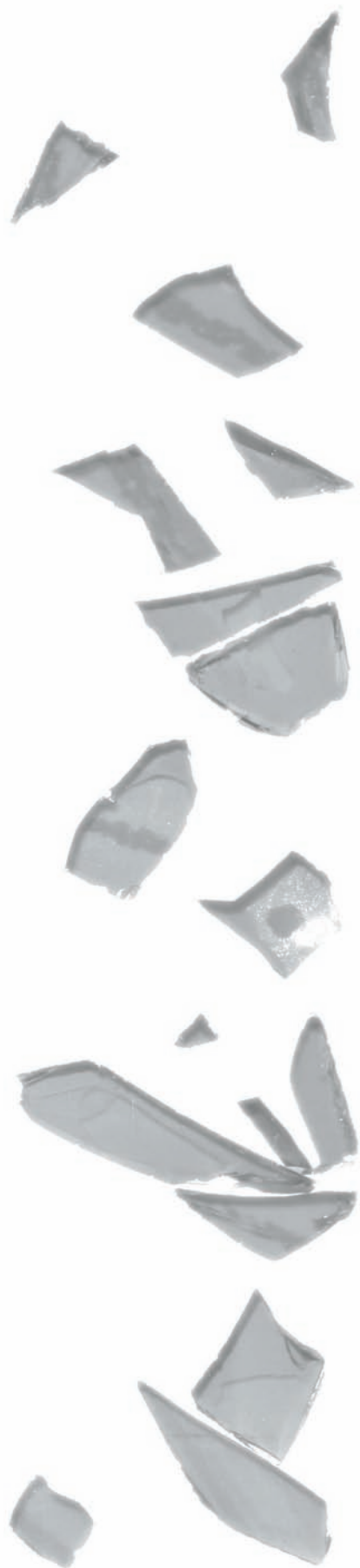
Sám ani nevím, kdo to vlastně dostal do podvědomí adminů. Někdo říká, že Angeluss, někdo zase, že to přišla jako externí nabídka z nějakého nejmenovaného serveru, ale co vím, tak debatovat na neadminsých fórech se o tom začalo až po jednom mém příspěvku – jo, musím si to uzurpovat, chytráci. *(smích)* Bylo to někdy v době, kdy na veřejnost pronikl už hotový projekt obrázkového inventáře, a v době, kdy zhruba končila jedna z mnoha knihovnických soutěží. Plus mínus. Vizí o podobě DAily Mirror bylo hodně. Dokonce jsem navrhoval i něco na způsob jakýchsi v html udělaných novin, ale aby se moc nezaměstnávali programátoři, byl nakonec zvolen .pdf formát. I když v redakci už nejsem, pořád s obdivem vzhlížím k Enefě, jak to všechno zvládá, protože když jsem koukal na její „kuchyňku“ na notebooku, musel jsem opravdu smeknout. Patří jí můj obdiv. A teď možná i Perouškovi, když to všechno musí číst a opravovat.

**A proč jsi vůbec redakci opustil?**

Už ti ani nevím. Myslím, že to bylo kvůli nedostatku času v té době. Ale tuto výmluvu užívám tak často, že nevím, jestli byla použita i v tomto případě.

**Poslední dotaz, který je od jednoho čtenáře. Cituji: „Na DA máš i díky svému odchodu z řad oficiálních PJů pověst poněkud kontroverzní osoby. Nepřipadáš si někdy jako persona non grata?“**

*(smích)* Ne, opravdu se necítím jako nežádoucí osoba. Cítí se tak snad Sheinka? Nebo před lety Jon? Nemyslím si. Ke svému odchodu jsem měl důvod. Sami mi řekli, že jestli se budu chtít vrátit, tak klidně mohu, takže se opravdu jako persona non grata necítím. 





## RPG source – generátory

Způsobů, jak si jako PJ ulehčit práci, existuje mnohem víc, než si myslíte. Před časem jsme v RPG rubrice prověřili bohatou nabídku mapperů. Dnes se budeme věnovat generátorům.

Způsobů, jak si jako PJ ulehčit práci, existuje mnohem víc, než si myslíte. Před časem jsme v RPG rubrice prověřili bohatou nabídku mapperů. Dnes se budeme věnovat generátorům.

Generátory mohou pomoci nejen vypravěčům se slabší fantasií, ale i těm, kteří nemají dostatek času na přípravu hry. Najdeme v nich spoustu zajímavých námětů, nápadů a nečekaných kombinací, které by se normálnímu člověku jen těžko vymýšlely. Pomoci mohou s leccím od generování hodů kostkou až po tvorbu náhodných dungeonů.

RPG elita se k používání generovaných součástí příběhu staví poměrně kriticky. Většinou považují vlastní nápady za originálnější a hodnotnější, snad proto, že si s nimi dali víc práce. Elitáři nás ale nemusí zajímat. Ne každý se věnuje hrám na hrdiny ve dne v noci

a můžete si být celkem jistí, že hráči, obzvlášť ti méně ohraní, generovanou součástí nepoznají. Jejich zážitek proto nebude nijak ochuzen.

### Kostky

Asi neznámějším případem generátoru jsou hody kostkou. Jeden takový máme ostatně i na DarkAge. Nápad s generováním hodů je starý jako sálové počítače, kostky jsou tak suverénně nejstarší generovanou entitou.

Základní funkcí každého „dice generátoru“ je překvapivě simulace hodů. Ani dice generátor však nemusí být tak primitivní, jak to na první pohled vypadá. Musí si například poradit s velkým počtem existujících kostek. Mezi nezákladnější patří ty, které známe z DrD, tedy šestistěnka, desetistěnka a procentovka, ale dobrý generátor si poradí s libovolným mnohostěnem v rozsahu 2-100. Málo lidí by taky bavilo házet například hod 10k6 na desetkrát, nastavitelný by proto měl být i počet hozených kostek. Často se můžeme setkat i s případnými

bonusy nebo postihy, které je možno k hodu přímo přiřadit.

### Jména

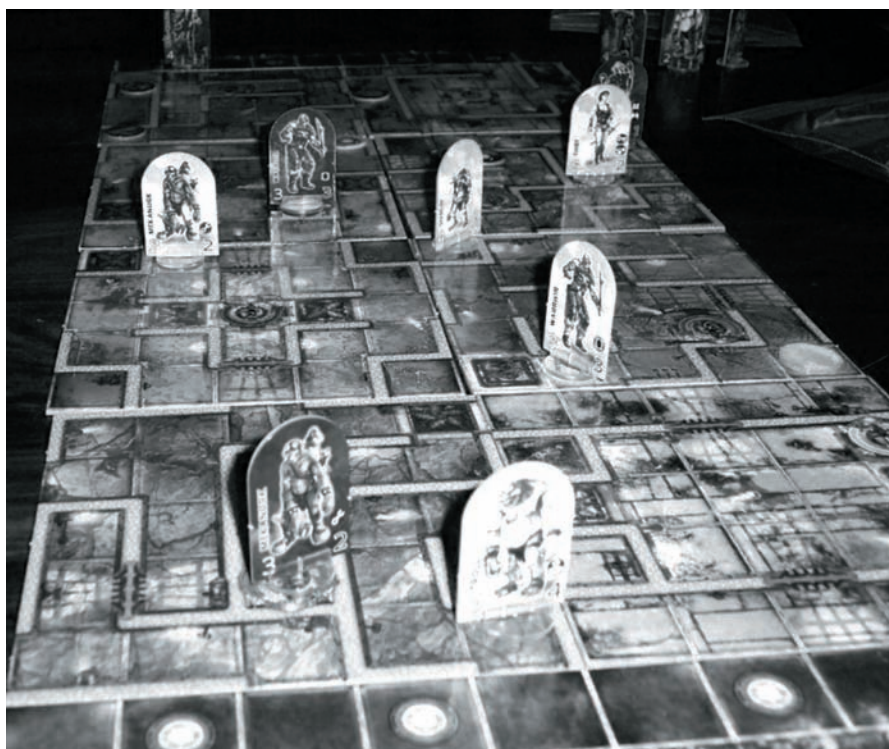
Určitě jste podobně jako já zažili dlouhé chvíle nad pojmenováním některé NPC postavy a určitě jste později zjistili, že to za ten čas vůbec nestojí. Generátory jmen jsou v tomto případě nepostradatelnou pomůckou každého PJe a nemusí jít pouze o postavy. Věcí, které je třeba pojmenovat, je mnohem víc. Města, světy, řeky, hory, zvířata... Vymýšlet všechno sám je na hlavu, generátor jmen je v tomhle případě celkem jasná volba.

Správný generátor jmen vás nechá předem vybrat objekt, který chcete pojmenovat. Hodně důležité bývá i rozdělení do skupin podle žánru, nádechu nebo kultury (fantasy, směšná, egyptská...). V příběhu tak můžete použít jména zapadající přímo do daného herního stylu. Jména je někdy možné skládat, například pro hrdinu můžete najednou vygenerovat titul jméno a přízvisko. Opravdoví nadšenci využívají pokročilé editory, které používají vlastní skriptovací jazyk umožňující například tvorbu jména z předem určených písmen, ořezání na přesný počet znaků, nebo určit soulednost náhodných souhlásek a samohlásek.

### Postavy

Skvěle použitelným nástrojem jsou generátory postav. V těchto prográmcích si jednoduše vytvoříte vlastní postavu, případně NPC charakter. Generátory postav jsou zpravidla vázány na jeden nebo více herních systémů. Nejčastěji jde o anglické D&D, ale dá se najít i Shadowrun, Call of Cthulhu, WoD nebo český dračák. S dobrým generátorem zvládnete postavu stvořit během minuty, a to včetně historie, kouzel a základního inventáře.

Při volbě generátoru postavy je nejdůležitějším aspektem používaný herní systém. Hrajete-li D&D, nebudete mít problém a najdete širokou nabídku





s rozsáhlými možnostmi a kvalitní databází předmětů, kouzel a jiných herních součástí. S dračákem nebo WoD bude výběr o poznání chudší. O základní pravidla systému se ale bát nemusíte, ta jsou implementována všude.

## Náhodná setkání

Spousta RPG her včetně dračáku podporuje mechaniku náhodných setkání. Znamená to, že na určitých místech v příběhu nemusí stát předem daná nestvůra. Před vstupem do lokace s náhodným setkáním si musíte hodit kostkou a teprve na základě hodu se určí, co v dané lokaci potkáte. Náhodné setkání je vlastně takový malý generátor samo o sobě.

V klasických hrdinských a jeskyňových RPG se náhodná setkání používají velmi často. Každý generátor náhodných setkání obsahuje rozsáhlou databázi nestvůr a většinou vám dovolí hledat příšery v závislosti na úrovni herní skupinky. Odhadnout sílu skupiny bývá pro vypravěče opravdový oříšek, právě v tom může být tento generátor velmi užitečný. Další možnosti většinou plynou z pravidlového systému, který generátor aplikuje. Nepřítel se mohou dělit například podle jejich typu na nemrtvé, humanoidní, magické ap. nebo podle postavení na vůdce, bosse, povel... řazení bývá velmi podobné jako v počítačovém Diablu. Kvalitnější generátory poskytují k vygenerovaným monstrům nejen popis vlastností, ale i kompletní popis a obrázek příšery.

## Zápletky a události

Poměrně zajímavým nástrojem jsou generátory zápletek a událostí. Hodí se především pro bangovou hru.

V bangové hře hráčům předkládáme jednoduché spontánní zápletky, kdykoli máme pocit, že hra začíná vážnou. Cílem je posunout děje „někam“ dál, aniž bychom předem tušili kam. Podobné hry se vyznačují velkou mírou improvizace, čemuž generátor náhodných událostí vychází vstříc.

Generovaná zápletky často překvapí. Občas vypadne takový skvost, že nad jeho nápaditostí jen kroutíte hlavou. To, co generátorům zápletky nejvíc chybí,


je kontext. Lineární a ucelený příběh od nich bohužel čekat nemůžete.

## Jeskyně

Největší ultramegagenerátoři si samozřejmě vygenerují rovnou celý dungeon včetně všech popisků a příšer. Dračákovská klasika je v generátoru jeskyní otázkou pár minut. Síla dungeon generátorů je zdánlivě ultimátní, ovšem jen do té chvíle, než přijdete na to, že vygenerované jeskyně jsou velice nesourodé a zmatené. Příběh, který do nich zasadíte nebude stát za moc, pokud nehrajete řežbu ve stylu hack and slash.

## Ostatní

Kompletní výčet všech příběhových součástí, které je možno generovat, by vystačil ještě na dalších pár stran. Vynechal jsem například herní předměty, mapy, města, krčmy a obchody. V případě zájmu doporučuji stránku <http://www.seventhsanctum.com>, kde najdete desítky generátorů všeho možného i nemožného.

Ne vše je dobře použitelné. S každým generátorem si musíte nejdříve trochu pohrát a pochopit jeho funkci, teprve pak se stane účelným nástrojem. Pamatujte, že každý dobrý generátor ulehčuje práci, ale určité míře vlastní invence se nikdy nevyhnete. Generátory se v žádném případě nesnaží tvořit příběhy za nás. S jejich výstupy je potřeba dále pracovat, rozšiřovat je a spojovat, tak, aby v celku dávaly smysl. Jako rychlý a jednoduchý nástroj počáteční inspirace však fungují spolehlivě. 





# Dan Abnett: Gauntovi Duchovia

V roku 1999 predstavilo vydavateľstvo Black Library svoju prvú publikáciu, knihu *First and Only* od spisovateľa Dana Abnetta. Tento epický príbeh zo sveta Warhammeru 40 000 bolo prvým dielom doteraz vychádzajúcej ságy plnej hrdinstva, krutostí, intríg a nekonečnej vojny. Chcete spoznať pohnuté osudy Tanithského Prvého regimentu, mužov ktorí prišli o všetko, a ich veliteľa, plukovníka-komisára Gaunta?

## Založenie

„Vysoký Lordi Terry ocenili počítanie veľkého vojvodu Slayda na planéte Khulen a poctili ho vedením vojnového ťaženia s cieľom oslobodiť Sabbatine svety, tvorené takmer stovkou obývaných planét na samom okraji Segmenta Pacifus... Po desiatich rokoch tvrdých bojov dosiahol slávne víťazstvo na Ballhaute, ktoré otvorilo cestu do srdca Sabbatiných svetov... V priebehu bitky však Slaydo padol... za svojho nasledovníka zvolil mladšieho veliteľa... Nového vojvodu Macarotha na ceste do stredu Sabbatiných svetov čakali bojiská, oproti ktorým bol Ballhaut len obyčajná šarvátka...“  
Fragmenty z História neskorších Imperiálnych Krížových výprav

K mnohým knižným hrdinom je osud krutý. Poznate to, votrelci im unesú dieťa, zamaskovaný muž im vyvraždí rodinu, alebo sa proti svojej vôli dostanú do víru udalostí ktoré sú mimo ich chápanie a zdravý životný štýl. Čerstvý odvedenci novovytvoreného Prvého Tanithského regimentu Najslávnejšej Imperiálnej Gardy svätého Boha-Cisára sú podobný smoliari. Najprv sa ich veliteľom stane muž, ktorého primárnou úlohou je gardistov strieľať za nedodržiavanie disciplíny a nie im veliť. Veľmi krátko nato je ich domovská planéta doslova vypálená do základov silami Chaosu

a tri tisícky Prvého Tanithského pod velením plukovníka-komisára Ibrama Gaunta sú jediní, kto prežili. Dost' nepríjemné, ale stále to nie je to najhoršie.

Tanithský Prvý (a Jediný) je totiž pripojený k ohromnej krížovej výprave, ktorá je na polceste v oslobodení desiatok svetov z područia šialených hôrd Chaosu. Muži Tanithu budú musieť prejsť ťažkými bojmi, politikárčením miestnych spojencov, zradami, osobnou pomstou Imperiálnych veliteľov a hlavne neustálou hrozbu, že stratia nielen život, ale aj samotnú dušu. Vitajte v Sabbatiných svetoch, vo svete Warhammeru 40k.

Na samom počiatku boli krátke poviedky o odstrkovaných, osirotených, ale aj tak sa nevzdávajúcich Imperiálnych gardistoch. Tie sa dočkali prepracovanie v úvodnom diele ságy Gauntový Duchovia (Gaunt Ghosts), románe Prvý a Jediný (*First and Only*). Krátko nato vyšiel diel druhý, Stvoriteľ duchov (Ghostmaker) a v čase keď na police obchodov dorazila tretia časť, Nekropola (Necropolis), séria už mala pevnú základňu skalných fanúšikov. Tieto diely neskôr ešte vyšli v spoločnom vydaní *Founding* (Založenie).

## Svätek

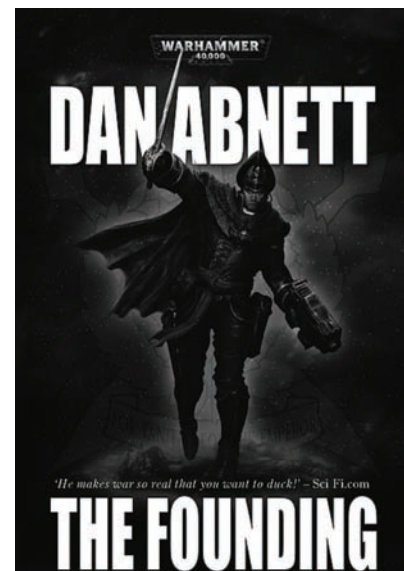
„Zázraky nie sú. Sú iba ľudia.“  
Svätá Sabbat, Epištoly

Séria na prvý pohľad trpí dvoma „neduhmi“. Je zo sveta podľa stolnej hry (čo často niektorým ľuďom stačí aby knihu hneď odsúdili ako komerčný brak) a za druhé sa pohybuje na hranici takzvaného sci-fi military pornu. Dan Abnett má však v rukáve niekoľko tromfov: zručnosť v pútavom písaní, schopnosť dať trojrozmerný život desiatkam postáv a napísať dejové zvraty a chytré pointy ktoré niekedy neočakávajú

ani tí najparanoidnejší. To všetko dáva tejto sérii dušu.

A netreba zabudnúť na to, že čitatelia majú často šancu s Gauntovými Duchmi, ako sa Tanithským prezýva, stotožniť. Nie sú to vylepení nadľudia rádu Adeptus Astartes, ikona Warhammeru 40 000. Nie, sú to obyčajní ľudia, vojaci, ktorí boli vrhnutí proti tomu najhoršiemu čo je vesmír temného 41. milénia schopný vyprodukovať a aj napriek tomu víťazili. So stratami, zraneniami, ale aj tak napriek všetkému pokračovali ďalej. Abnett zaplní stránky kníh množstvom uveriteľných postáv. Od odhodlaného aj keď politicky zničeného Gaunta, jeho najbližších poriadných, barbarsky veselého plukovníka Corberca a chladnokrvného majora Rawneho až po radových Duchov, šialeného ostreľovača Larkina, idealistického Caffrana a mnohých iných. Rozhodne si medzi nimi čitateľ nájde svojich obľúbencov.

Každá z kníh má istý leitmotív, napríklad kniha štvrtá, pomenovaná Čestná stráž (Honour Guard) je svojou stavbou roadmovie, *Guns of Tanith* (Zbrane Tanithu) je obrovská výsadeková operácia a *Straight Silver* (Čisté striebro) opisuje boje v zákopoch. Celou sériou sa vinú príbehy jednotlivých členov Tanithského Prvého, ktoré väčšinou „čistočne“ vrcholia v záverečnej časti





príbehového oblúku. Záverečná časť druhého takého oblúku je zúfalým bojom o sväté mesto a o osud celej krížovej výpravy. Sabbat Martyr (Sabbatin mučeník) je spolu so zvyšnými knihami znovu vydaný v omnibuse Saint (Svätec).


### Stratení

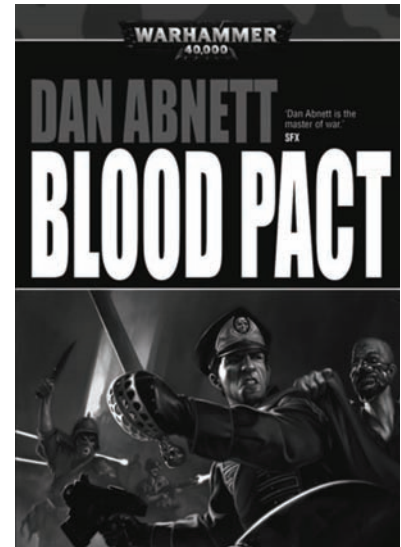
„Neznášam posledné odpory. Nikdy nie je dost času na ich nácvik.“  
Major Elim Rawne, bitka o Herodor, Tanithský Prvý a Jediný

Stret s realitou Warhammeru 40k býva pre Duchov často dosť tvrdý. Stoja proti nim davy šíalených kultistov, ktorí nepovažujú nič za zábavnejšie než replikovať na vojnových zajatcov Deväť rán svätej Sabbat... s priemyselnou vítačkou. Sú manifestované nočné mory, démoni. Ďalej armády zabijakov s kompletne vycvičenou a preprogramovanou mysľou. A tiež asi najnebezpečnejší nepriatelia, Krvavý Pakt, vojsko vycvičené a vybavené po vzore Imperiálnej Gardy, fanaticky oddané svojmu vodcovi a svojmu Krvavému Bohu. No nedá sa zabudnúť ani na niektoré „bratské“ regimenty Gardy, ktoré Tanithským Prvým opovrhujú a nešťítia sa proti nemu dopustiť ani „priateľskej paľby“ poľného delostrelectva. Postavy zažívajú vojnové útrapy, sú nútené prekračovať morálne hranice a dôjde aj na ich často prekvapivý a šokujúci skon. Ak sa na nich už predtým čitateľ citovo naviazal, všetko prežíva s nimi. A sériu o Gauntových Duchoch niektorí ľudia berú skutočne vážne. Po Guns of Tanith prišlo Danovi „Zabijem tvoju obľúbenú postavu“ Abnettovi niekoľko výhražných listov! Netreba zabudnúť na to, že rovnako ako prehry si každý môže vychutnať aj triumfy, nehovoriac o skutočne legendárnych momentoch (crowning moments of awesome!). Asi najtemnejšie obdobie je zatiaľ opísané v príbehovom oblúku Lost (Stratení). Ten tvoria knihy Traitor General (Zradný generál), His Last Command (Jeho posledné velenie), Armour of Contempt (Zbroj opovrhnutia) a Only in Death (Iba smrťou)

### Víťazstvo

„Muži Tanithu! Chcete vari žiť večne?“  
Plukovník-komisár Ibram Gaunt, oslobodzovanie Fortisu Binary, Tanithský Prvý a Jediný

Prvé štyri diely už boli preložené vydavateľstvom Polaris a môžete ich nájsť v kníhkupectvách. Na jar 2010 by mal vyjsť česky aj Guns of Tanith a postupne aj zvyšné diely. V angličtine pre zmenu vychádza v apríli omnibus Lost a hlavne verzia s mäkkou väzbou knihy Blood Pact (Krvavý pakt), prvej knihy posledného príbehového oblúku nazvaného príhodne Victory (Víťazstvo). Z Gauntových duchov sa stal fenomén vo vnútri fenoménu. Vývoj sveta Warhammeru 40k je ovplyvnený máločím ako touto sériou. Tá už má neuveriteľný dvanásť dielov, jeden spinoff nazvaný Double Eagle (Dvojité Orol) a odkazy na ňu sú v knihách mnohých iných autorov. Chystá sa aj tribút spisovateľov vydavateľstva Black Library, zbierka poviedok Sabbat Worlds. Ak máte radi military sci-fi, chcete spoznať svet Warhammeru 40k, alebo oceníte silné charaktery aj v oddychovej literatúre, tak vám rozhodne doporučujem začať čítať Prvých a Jediných. Koniec ságy sa blíži. 





# Slovanská mytologie

Po výletu za starými Mayi a Skandinávci se podíváme na něco Čechům bližšího: na slovanskou mytologii.

## Slovanská mytologie

je na tom v porovnání se svou skandinávskou příbuznou, o které psala naposledy Moire, v lecčems o poznání hůř. Seveřané měli svého Snorriho Sturlusona, zatímco o našich předcích ani není známo, zda měli nějakou vlastní ababetu dřív, než přišli z jihu solunští bratři Konstantin a Metoděj. Měli také svou původní Eddu – i o tom si my jako potomci Slovanů můžeme nechat jen zdát.

První písemná zmínka pochází od slavného Hérodota, který popisoval jakýsi (doteď neidentifikovaný) kmen Neuri, jehož muži se po několik dní každého roku proměňovali ve vlky. Správná interpretace tohoto tvrzení je doteď nejasná – a podobně je na tom v mnoha ohledech celý svět starých Slovanů.

Největší ránu původní podobě slovanských mýtů zasadila christianizace. Staré náboženství, jeho symboly a svátky, se ukázalo příliš životaschopné, než aby je nová víra nahradila, a křesťanství nemohlo nabídnout vše, co prostý lid potřeboval. Křesťanští kněží tak dlouhou dobu, a nikdy ne zcela úspěšně, bojovali s fenoménem dvojí víry, který měl za následek zploštění původního mytologického významu lidových slavností a pověr.

Vzniklo chabé povědomí o tom, že jisté události se musí slavit v určitém pořádku a jisté písně se musí pět. Důvody „seshora“ pro to postupně vymizely a bohové toho kterého slovanského pantheonu přijali své nové jméno zapadající do křesťanské tradice.

Rekonstrukci slovanských mýtů (která není kompletní a není jisté, zda vůbec kdy bude) umožnily právě čilé a životaschopné symboly jednotlivých bohů, od jejichž aktivity



se odvíjel každoroční život našich předků. Jména se měnit mohou, ale aspekty jen velice těžko. A právě staré zvyky a obyčeje, které přetrvaly a valnou většinou se staly součástí křesťanské tradice, v sobě stále skrývají počínání pohanských božstev a jejich vzájemné vztahy. Druhou stranou víry a života Slovanů byly pověsti a pohádky, které jsou dnešním lidem přece jen bližší než jména zapomenutých bohů. Patří sem nejen opěvování hrdinských činů, například ruské byliny, ale také příběhy o fantastických bytostech. Každý aspoň tuší, co nebo kdo je Baba Jaga, všichni jsme slyšeli o rusalkách, vílách nebo upírech. Méně známí (nikoli méně zajímaví) jsou už domovojové nebo

vođanojové (na které si mimochodem překvapivě vzpomněli tvůrci hry Lionheart).

Nic z toho ale, byť si to plně zaslouhuje náš zájem a leccos může být inspirující, není pro vykreslení slovanské mytologie příliš důležité, ústně tradované příběhy nejsou mýty samy o sobě. Postrádají hlubší poselství a neměnnost, naopak prokazují značnou variabilitu prakticky kmen od kmene. Především ale postrádají důležitý význam pro běžný život prostého obyvatelstva. Na upíry jistě většina z nich věřila, ale lze se dohadovat, zda někdo z nich nějakého kdy viděl – a jaký dopad to na celou společnost mohlo mít, pokud ano. V úrodu naproti tomu doufali všichni; a výsledek své snahy



a nadějí pak také spatřili. A s tím vším, od příchodu jara přes oslavu sklizně až po příchod zimy, bylo spjato počínání bohů.

V dnešní době neznáme žádnou přesnou podobu původního proto-slovanského nebo ještě dále proto-indoevropského pantheonu, z nějž později vzešly pantheonu patřící jednotlivým slovanským kmenům. Logika nicméně říká, že existovat musel; my do něj můžeme zahrnout nejméně dva bohy, Svaroga a Peruna. Druhý jmenovaný je nejvážnějším kandidátem na pozici nejvyššího božstva Slovanů, byť v některých oblastech jeho pozici zastávali jiní: někdy právě zmíněný Svarog (někdy pokládáný za demiurga, boha-tvůrce), jindy Rod, Svarožič, Svantevit nebo Triglav.

I přes četné zmatky v tom, co který bůh přesně zastával, se dá s jistotou říct, že bohové obecně mohli za všechno na světě. Nikoli však přímo oni, spíše vztahy mezi nimi, které se opakovaly s železnou – čtete roční – pravidelností.

Velice významnou dvojicí bohů byli Perun a Veles, kteří se v pozdějších neslovanských písemných zdrojích objevovali vždy pohromadě a mezi nimiž vládla valnou většinu času nesmiřitelná nenávisť. Ze všech slovanských bohů byl později pouze Perun, nebeský bůh hromu a blesku, srovnáván s křesťanským Hospodinem, zatímco na Velese, boha země, vod a podsvětí, zbyla role Ďábla. Podle jedné verze byl svár mezi bohy rozpoután zcizením ženy, zde Slunce: jakmile sluneční kotouč zapadl za obzor, znamenalo to, že Veles obral soka o manželku, kterou však Perun vzápětí, při svítání, získal znovu zpět. Urovnání sporů velkých bohů zastaly Perunovy děti, Jarilo (vychován Velesem) a Morana, jejichž svatba nastolila „klid zbraní“ a zajistila dobrou úrodu. Přeloženo: Perun neměl proti komu rozpoutávat bouře, které by zároveň ohrozily sklizeň.

Ani období míru netrvalo dlouho; Jarilo se vzápětí provinil nevěrou a byl pomstychtivou Moranou odejit zpátky do podsvětí, díky čemuž

měl jeho otčím Veles zase o jednoho nepřítele – Peruna – víc. Morana bez svého manžela, boha plodnosti, přinesla na přírodu kolem sebe chlad a proměnila se v hrůznou bohyni temnoty a zimy, aby na sklonku mrazů zemřela a později se znovu narodila. Mocných slovanských bohů bylo samozřejmě mnohem víc, na desítky, a o všech se mluvit nedá. U mnohých, například u Svarožiče nebo Svantevita, není ani jasná jejich přesná role. Důležité pro pochopení starých Slovanů ale je, že jejich počínání bylo cyklické a vše se opakovalo, aby si jejich vyznavači rok za rokem vysvětlili bouřky a úrodu, stejně jako příchod jara i zimy.

Mnoho božstev se stalo obětí všelijakých spekulací – při rekonstruování ztracených mýtů je značné nebezpečí, že dojde ke katastrofálnímu omylu. Jako jednoho za všechny lze uvést Bělboga, který je leckde prezentován coby partner Černoboga, jednoho z dalších kandidátů na pozici slovanského demiurga. Pravdou ale je, že je pouze divokou spekulací: zkrátka se předpokládalo, že je-li nějaký černý bůh, musel rozhodně existovat i jeho opak.

Podobně tak i Radegast, jehož jméno si mimo jiné vypůjčil Tolkien pro jednoho z Istari, je pouze předpokládaným bohem pohostinnosti, soudě dle snadno rozluštitelného významu jména, tedy „drahý host“. Faktem nicméně zůstává, že ve svatém městě Radegast stál prokazatelně chrám boha Svarožiče. Zajímavostí – kterou mohou symbolizovat výše zmínění Triglav a Svantevit – je fakt, že početná božstva slovanských pantheonů obvykle mívají více než jeden aspekt. Jako příklad stačí Morana a její odlišné role během roku, kdy jednou spolu s Jarilem zaručuje úrodu, jen aby později přinesla zimu.

A jak vlastně podle Slovanů svět, kde bohové vládli, vypadal? Mytologické představy o jeho podobě mají stejný základ jako názory mnoha jiných indoevropských kultur. I zde je to světový strom, dub, méně



častěji borovice, se třemi ‚patry‘: korunou (nebesa, říše bohů), kmenem (říše smrtelných) a kořeny, kde byla země mrtvých, panství Velese.

Z horizontálního hlediska byl svět samozřejmě jedna obrovská plošina, v jejímž středu byla říše bohů a smrtelníků, obehnaná kolem dokola mořem, za kterým ležela země mrtvých. Ve folklórním znění znamenaly cesta za moře a návrat zpět symboly smrti a znovuzrození, což výmluvně ukazuje každoroční jarní putování Jarila, kterým z věčně zelených plání podsvětí přináší jaro, aby se pak na podzim nedobrovolně vracel díky hněvu Morany zase zpět.

Také geografické vidění světa mělo své rozdělení, a to podle čtyř světových stran. Je pravděpodobné, že i to symbolizují tříhlavý Triglav a čtyřhlavý Svantevit.

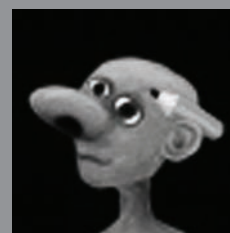
Geneticky je nás čistě slovanského původu už nejspíš výrazně méně než polovina, ale staré obyčejy nemají ve zvyku dívat se na DNA. A tak slavíme křesťanské Velikonoce, při kterých zdobíme vajíčka a pleteme pomlázky, jimiž pak terorizujeme okolní dívky a ženy, ale přitom málokdo z nás ví, že oba zvyky, stejně jako název ‚Veliká noc‘, pocházejí z pohanské oslavy konce jednoho lunárního roku a příchodu dalšího.

Že prorok sv. Eliáš je dědicem Peruna a že ani Vánoce k nám nepřineslo křesťanství, pouze tehdejší slavnost přejmenovalo: během nejdelší noci roku se podle Slovanů rodil mladý bůh nesoucí Slunce, Dažbog.

Bystrý čtenář si jistě povšimne, že v článku se vícekrát objevují slova jako verze, teorie, možné nebo pravděpodobné. Bohužel to jinak nejde – je zatím nemožné všechno určit zcela exaktně, a mým cílem ostatně ani nebylo vyložit vám vše ze slovanské mytologie. Když jsem hloupě kývnul na nabídku naší něžné polovičky v redakci a dal se do psaní článku, uvažoval jsem, jaký to má asi smysl, pro mě, a především pro čtenáře z DA, serveru, kde se hraje RP všelijakého zrna.

Slovanská mytologie je a patrně ještě dlouho bude hřištěm teorií; je v ní mnoho nejasného, nepotvrzeného, a sama je mnohým z nás jako Čechům a Slovanům, blízká, sympatická. Zběžný náhled do nitra světa našich předků si zaslouhuje naši pozornost už jen proto, že by člověk měl vědět, kolik z jejich zvyků v nás zůstalo.

Akademici by vás za prohlášení nějaké divoké domněnky pravdou možná toužili nechat roztrhat koňmi, ale pokud vás malý výlet do reálií starých Slovanů inspiroval, můžu vás ujistit, že na poli fantasy a fantastiky obecně vás nic takového nečeká. Pojetí jejich života a víry může být dobrým předobrazem nebo inspirací pro vaši tvorbu – prázdná, nevysvětlená místa, kde se navzájem po hlavách přetahují rozličné teorie, k tomu někdy přímo vybízejí. 🍷



**Zrcadlový Šotek:**  
**Nedělní inzerce:**

Perun.hromovladce – Hromy hned, blesky na počkání. Objednávky Havranem.



## Perličky z Baker Street

Dvojice Sherlock Holmes a Dr. Watson je vám všem určitě dobře známa a není třeba je nějak víc představovat. Zkusme se teď na chvíli vžít do jejich role.

Občasné Perličky z Baker Street nás budou přivádět do společnosti dvou slovných gentlemanů, a především do společnosti záhad, které spolu řeší. Budou mít povahu dlouhodobé soutěže: kdo dokáže rébus rozluštit a pošle správné řešení na náš redakční e-mail, tomu budou připočteny body. Po několika číslech přijde na řadu vyhlášení výsledků a rozdání cen v podobě bodů zázraků. Neváhejte – první kolo začíná.

Jednoho červencového dne, krátce po mých narozeninách, jsem si přispal a vstával až téměř na oběd. Není divu, že můj přítel, Sherlock Holmes, již seděl ve svém oblíbeném křesle a vyfukoval obláčky tabákového dýmu. Z výrazu jeho tváře jsem usoudil, že není zrovna v debatní náladě, a vzal jsem tedy do ruky dnešní noviny a rozhodl se zkrátit si čas, než paní Hudsonová naservíruje jídlo, četbou. Zakrátko mne do očí udeřil veliký titulek:

**Scotland Yard opět vítězí – záhada sira Gregora objasněna!**

„Proboha,“ neubráníl jsem se vzrušení, „vždyť to je ten případ, kde jste nedokázal najít vraha!“

„Nedokázal najít před dvěma dny!“ odvětil dotčeně Holmes a pravou rukou mi po stole postrčil obálku.

„Co to je?“ zeptal jsem se, nechápaje souvislosti.

„To je dopis, který dostal nebožtík William Gregor den poté, co jej policie našla mrtvého ve své pracovně. To byl ten poslední střípek, který mi chyběl k dopadení pachatele.“

Opatrně jsem otevřel obálku a vytáhl na první pohled obyčejný list dopisního papíru. Konečky prstů jsem jej prohmatával tak, jak to dělává můj přítel, a zevrubně jej

prohlédl. Nenašel jsem nic, co by mi alespoň něco napovídalo o odesilateli, a tak jsem se rozhodl věnovat textu.

*Už středa třetího! Posčítat obnosy –  
majetky jiných lotrů, hejhulů, lidojedů.*

*Dvanáct deset – odpoledne. Polovina cenin – nenadálá  
situace. Opět narovnat motyku. Poločas  
změny. Vlákem propásl Bernarda.*

*Dříve kýtý, nyní masa.*

„Co o tom soudíte, milý Watsone?“ přerušil můj myšlenkový pochod Holmes, sotva jsem očima přešel poslední řádku. „Soudil bych,“ pravil jsem opatrně, „že dopis psal patrně účetní nebo někdo, kdo se staral o sirovy peníze. Nicméně text mi přijde velmi nesouvislý až zmatený. Ale obávám se, že víc vyčíst nedokáží.“

„Ale ano, Watsone, vidíte vše, jen nemáte ten správný pohled,“ dodal téměř učitelky můj přítel.

*John H. Watson, M.D.*

*John H. Watson, M.D. - právě takto se, až na výjimky,  
podepisoval kronikář Velkého detektiva. Ale co vlastně znamená  
H v jeho prostředním jméně? Dlouhá léta si spousty holmesologů  
marně lámaly hlavy, a přitom je odpověď ukryta přímo v Dile  
(čili Kánonu). V jednom z případů nazývá Mary Morstanová  
svého chotě jménem James. Zprvu tomu nebyl přikládán žádný  
význam a mělo se zato, že je to jen lehký vtípek této inteligentní  
ženy, kterým chce svého manžela jemně upozornit na jeho největší  
„nectnost“ - totiž paměť.*

*Není žádným tajemstvím, že časté nepřesnosti ve jménech, datech  
či místech událostí nebyly způsobeny pouze doktorovou snahou  
utajit choulostivé informace před veřejností, ale pramenily hojně  
i ze zapomnětlivosti. Posléze se však ukázala tato zdanlivá záměna  
jmen James a John jako klíčová. James je totiž anglická varianta  
skotského jména Hamish. A právě to je pod tajemným H skryto.*





## Zatracenec 1. díl

Velitel karavany si mě zvolna měří očima a pohybem ruky naznačuje, ať jdu blíž. Úmyslně dává najevo, že nás – teď mě – hodnotí. Ten, kdo ví, že je pozorovaný, se mnohdy pod tím tlakem snaží skrýt to, co před světem chrání, za co se stydí, čeho se bojí... a odhaluje se tím o to víc. Šťestí pro ty, kteří tomu rozumí.

Se zjevným úmyslem mi odtahuje vlasy ze skráně a při tom pohledu zamyšleně kýve hlavou. Nebráním se. Vypytává se, proč někdo jako já chce takovou práci. Odpovídám popravdě. Sedá si a ptá se, odkud jsem a co se stalo, že jsem v cizí zemi bez jediného peníze po kapsách. Začínám lhát.

\*\*\*

Probralo mě ostré denní světlo, které mi mířilo přímo do obličeje. V ústech sucho a v hlavě požár. Halena se mi něčím lepila na prsa. Až později jsem zjistil, že mojí krví. Ruce jsem měl pevně svázané za opěradlem židle. Ohmatal jsem, čím mě spoutali, a pak se rozhodl vůbec se nehýbat. Dobře jsem věděl, co dokáže konopný provaz provést s obnaženým zápěstím, když je oběť příliš čilá. Někdo mi vešel do zorného pole. Chytrý tah. Proti slunci jsem nemohl rozeznat jeho tvář.

„Nejste muž, od něhož bych očekával zradu,“ promluvil pomalu. V tuhle chvíli výhodu zas ztratil. Ukvapeně, zbytečně. Poznával jsem jeho přízvuk. Když vtrhli do ložnice, podřezali mé milence hrdlo a drželi mě za vlasy tak blízko tě kaluži krve, že jsem si v ní skoro máčel nos a cítil, jak z ní uniká teplo, věděl jsem, že mí muži jsou buď mrtví, nebo proti mně. Nevěděl jsem, co z toho. Hlas Mathea, mého prvního, páchl odpovědí.

Nejdřív jsem si myslel, že se mě kníže jako své pravé ruky začal bát. Nebylo na tom nic divného. Stačilo by, abych sesbíral dost důkazů o jeho ilegálních aktivitách a předal je císaři. Možná bych odměnou za věrné služby získal šlechtický titul a obsadil prázdný post městského pána. Nebo bych mohl přimět k revoltě dost velkou část ozbrojených složek, abych uspěl. Okolní šlechtici by se nakonec s přesunem těžiště moci smířili.

Tady ale nešlo jen o to. Snad jsem jiné vlivné dřív zaujal natolik, že na mně musel hrabě vymocit příznání ze zrady, které jsem se nikdy nedopustil – aby on mohl moji smrt před ostatními ospravedlnit.

Týden v kuse mě vyslýchali a bili. Počínali si obratně: žádné rány do obličeje. Až dojde na veřejnou popravu, může se Wilhelm ukázat jako mírumilovný vládce, který svého věrolomného druhu nechtěl před setnutím dál týrat. Podlitiny skryje oblečení.

Byl jsem s tím vcelku smířený a nic jsem mu nezazlíval. Udělal jsem chybu; za dýku v zádech si může ten, kdo se sám špatně hlídal nebo to nechal na jiných.

Při troše štěstí jsem mohl utéct, ale příliš bych si tím nepomohl. Kníže by mohl bez potíží kontaktovat všechny své přátele mezi šlechtici po celé říši – a při tomhle honu už bych jistě prohrál.

Matheo se pořád raději kontaktu se mnou vyhýbal. Snad byl jeho první pokus pronést řeč vítěze nad poraženým gestem jakési dospělosti – učen se osvobodil od mistra. Takové emoce jsou liché a neužitečné; jistým způsobem jsem mu je přál. Znovu přišel až devátý den. Podle výrazu jeho tváře jsem poznal, že se sám rozhodl zastávat role hodného i zlého. Přívětivý pokušitel mu nikdy moc nešel.

„Vím, že mě dobře znáte,“ začal a hned nato navázal, věda, že ode mě se odpovědi nedočká. „Nebudu zkoušet žádné další výslechové praktiky. Oba víme, čím si cestu dál zjednodušíme; budete mlčet – další týdny tady. Promluvíte – a vše to může skončit. Jednou jste zradil... buďte muž a přiznejte to.“



Oči se mi překvapením nejspíš rozšířily; jedna z fyzických reakcí, kterou lze jen velice těžko ovládat. Wilhelm opravdu věřil, že jsem ho zradil. A byl tu někdo, kdo ho k té víře dovedl. To měnilo vše. Znamenalo to šanci.

„Něco na něm je,“ zamručel Siegfried a dál žvýkal tabák, jak to dělával vždy, když ho něco zneklidňovalo. „Na tom čubčím synovi něco je.“

„Co to žvaníš?“ ozval se jeho kolega ze stráže.

„Je jiný,“ pokračoval zasloužilý gardista knížete Wilhelma, „nevím čím, nevím jak, ale je jiný. Poslední dva dny. Díval ses mu do očí? Prázdné. Prostě je tam prázdné.“

„Za mletí pantem vám pán žold nevyplácí,“ připomněl jim ostrým hlasem Matheus, teď hlavní vyšetřovatel Jeho Milosti, a zavřel za sebou dveře do předpokojí cely. Oba muži před ním zasalutovali.

„Chtěl něco?“

„Ne, pane.“

„Dobře. Nerušte nás.“

Jedna chyba nevyhnutelně vede k další. Mysleli si, že jsem zradil, a to je vedlo k tomu, aby mi jenom působili bolest, aby mě jejím prostřednictvím donutili vyzradit neexistující spojence a plány, ale ne aby mě zranili. Střežili se toho, báli se, že bych vinou jedné špatně vyměřené rány mohl zemřít dřív, než řeknu, co mám. Wilhelm se tolik strachoval o vlastní kůži, že racionalitu zkrátka odmítl.

A Matheovi, tomu pod tíhou pýchy vítěze nejspíš nedošlo, do jakého rizika se tímhle staví. Málo mě znal – záměrně jsem to tak chtěl.

Na nevyčvičené muže od stráže, kteří se popasují se zlodějem nebo opilcem, ale ne se zabijákem, finta s prudkým záchvatem dušnosti a sípáním zabrala. Musel jsem si ještě během poslední návštěvy mého žáka o vlastní vůli prokousnout ret na vnitřní straně a pravidelně si ránu obnovovat, aby se nezačala zatahovat, dokud nepřijde stráž s jídlem... abych mohl ve správný moment vykašlat dost krve. Zbytek práce odvedlo domnělé bezvědomí. Provazy na mých rukou se uvolnily podivuhodně snadno.

Za normálních okolností bych na dva dospělé muže nejspíš nestačil, ale pomohl mi moment překvapení. Víc podlitin než za poslední týden už jsem mít nemohl; to mi dodalo sebedůvěru. Nečekali od vězně, který už měl být polomrtvý, vlastně nic.

Matheo kráčel velitelským krokem; nikdy se tendencí chodit tak nezbavil a ode mě to rozhodně neměl, učil jsem ho pohybovat se přesně opačně. Teď si pravděpodobně připadal tak bezpečný, že na výcvik zapomínal. Věděl jsem o něm dopředu. Vyprostil jsem pistoli s kolečkovým zámkem z chladnoucího objetí Siegfriedových prstů a stoupl si do stínu.

„Bylo to rychlé povýšení, Matheo,“ oslovil jsem ho, když klika dveří vrzla podruhé. „Pojď od těch dveří dál.“ Poslechl.

„Pamatuješ si naše první pravidlo?“ Ani se nehnul. Všimnul jsem si, že očima ustrnul na tělech před sebou.

„Nespěchat.“

„Správně. Se mnou jsi nespěchal. Dobrá práce. Dal sis na čas. Druhé pravidlo?“ „Nechybovat.“

„Chybovals,“ konstatoval jsem a vykročil k němu. „Třetí pravidlo?“

Strach zatemňuje smysly, mrzačí rozum. On strach měl. Proto se nikdy nemohl čistou cestou, bez pomoci dalších rukou, dostat tam, kam jsem se dostal já. Mohl být pouze dobrý nástroj, to z něj činil





naprostý nedostatek svědomí, svědomí jakéhokoli druhu. Neuvědomoval si, že nevystřelím, že se nesmím prozradit, ani kdyby se na mě pokusil vrhnout.

Připravil se o příležitost.

„Třetí pravidlo?“

„Neváhat... pane.“

Slabě jsem se usmál. Nemusel jsem odpovídat – věděl sám. Ránu pažbou do spánku přijal skoro jako otcovské poplácání po ramenou.

Probudil se svázaný – přesně tak jako já před dvěma týdny. Probíral jsem se na stole rozloženými nástroji. Patřily jemu, sám jsem mu je dal, když jsem ho určil za svého pobočníka. Sám jsem ho naučil vše o tom, jak je používat.

„Víš už, co se stalo, Matheo?“

Polknul. „Vy jste nezradil.“

„Ale někdo zradil mě. A ty mi povíš, kdo to byl.“

Oči se mu rozšířily. „Já... já to ale nevím.“

Nelhal. Myslel si, že nelže. Poklepal jsem mu ukazováčkem na spánek.

„Někde to tu je. Jen o tom nevíš.“

Spojování informací nikdy nebylo tvou silnou stránkou. Ne, Matheo,“ odpověděl jsem jeho tázavému pohledu a prohlédl si zblízka ostří jednoho z instrumentů. „Žádní telepati, žádné mentální sondy. Uděláme to postaru.“

Na čele mu vyrazil pot – předčasná, klamavá reakce těla, které očekává bolest. Strach. Věděl, že se ve fyzickém mučení nijak nevyžívám, a o to víc se bál. Věděl, že neskončím, až se dosyta pobavím, ale teprve až se dozvím všechno, co potřebuji vědět.

Zlehka, jako když se malíř mazlí se štětcem, jsem pohladil střenku nože a vzal ho do rukou. Naučil jsem ho vše o tom, jak z lidí dostat i to, co sami neví.

Téměř vše.

Poté, co jsem skončil, bylo jasné jen jedno: moje inkognito skončilo. Dřív existovalo pouze pár lidí, kteří si k mému jménu dokázali přiřadit i tvář – anebo naopak. Teď mě v knížecím paláci mohl poznat každý. Nic, o co bych stál.

Nic, o co bych mohl přežít.

Nastal čas opustit město. Čekala mě už jedna záležitost k vyřízení a fakt, že obyčejní lidé na ulicích pořád nevěděli, kdo kolem nich prochází po ulici, mi dával jasnou výhodu.

Nedělní obhlídka panství. Netušil jsem, jestli už kníže ví, jak dopadl Matheo; a i kdyby přece jen našel tři těla ve staré strážnici, nemohlo by ho to odradit od vrcholu návštěvy toho tlustého barona, který působil jako jeden z císařských diplomatů. Spřízněná duše u dvora může být dobrou pákou. Noc strávené mezi listím a kořeny v lese mě nechala prochládlého a provlhlého, ale aspoň jsem se probudil včas a mohl vyrazit do míst, která jsem si vybral pro přepadení. Kníže se neprojevil jako bůhvíjak velký vizionář, když se mnou plán obhlídky probíral dva týdny předtím, než tohle začalo. Pokud by změnili cestu, pořád bych mohl dorazit pěšky do nejbližšího města a tam usmlouvat koně za jednu ze dvou pistolí, co jsem sebral ve staré strážnici. Štěstí ale kázalo použít je jinak. Wilhelm nepřekvapil – jeli s nimi dva gardisté. Nikdy jsem nebyl zvyklý se vzdávat, ne tak blízko cíli. Stráž sice měla zbraně, ale změna majitele mohla být otázkou chvilé.

Tak dobře to vypadalo, pomyslel si Wilhelm a pohlédl do sinále tváře jindy růžolícího barona, který se mu prostřeleným čelem opíral o nohu a smáčel mu kalhoty krví. Než ho vetřelec zastřelil mušketou jednoho z teď už mrtvých gardistů, udělal poslední věc ve svém životě: oběma jim, knížeti i jeho synovi, spoutal ruce jejich vlastními opasky.



„Matheo mi nedal, co jsem potřeboval,“ podotkl jsem během nabíjení muškety a pohlédl na oba svázané. Chlapce jsem omráčil. „Spoléhám na tebe, Wilhelme.“

„Matheo?“ vydechl kníže. „Tys ho...“

„Zabil,“ přisvědčil jsem. „Zklamals mě. Byl bych od vláde očekával víc promyšlené jednání. Přemýšlivé, logické. Například ohledně pravdivosti zrady jeho pravé ruky.“ Trhlo jím poznání, záchvěv pravdy. „Pak... vše se dá napravit! Odvolám všechna obvinění, vše bude jako-“

„Nebude. Jen se snažíš spasit život. Nemůžeš si dovolit ztratit kredit přiznáním takové chyby. Ne teď. Chyba je ve tvém postavení dluh. A ty se musíš splácet.“

Chvilí jsem se živil na hrůze v jeho očích, když pozoroval ostří nože v mých rukou.

„Poslyš... ne! Nemůžeš mě zabít! Znáš sám situaci kolem hranic, země bez pána nebo jen s regentem se teď těžko dokáže...“

„Já tě nezabiju,“ zavrtěl jsem hlavou. „Nemá to smysl.“

Přistoupil jsem k jeho synovi, který byl stále v bezvědomí, a stiskl jeho rameno. Neprobudil se. „Kdo vznesl obvinění, můj pane? Kdo předložil důkazy?“

Odpověděl – rychle, překotně, bez vymyšlení. Nelhal. Po tváři se mi mihl slaboučký úsměv. „Děkuji.“

„Co to děláš?“ vyhrkl, pohled stále přilepený na matné čepeli.

„Řekl jsem ti, cos chtěl vědět!“

„Jistě,“ přisvědčil jsem a zahleděl se do tváře mladičkého následníka stolce. Nevinných patnáct let. „Dluhy se ale musí splácet a chyby je nutno neopakovat. Věřím, že tohle ti v tom vypomůže. Týden mučení, Wilhelme. Neměj strach... budu rychlejší.“

I šlechtici umírají. Je ale jedna věc, když to udělá lapka, a druhá, když to udělá uprchlý vězeň jiného pána. Nůž jsem pohodil knížeti k nohám a sám vyrazil na jednom z koní pryč. Možná na mě mohl vyhlásit hon, dokud jsem byl jen uprchlík, ale někdo, kdo při útěku zabije císařského diplomata, musí být už oficiálně mrtvý. Wilhelmovi by mohla odbít poslední hodinka, kdyby se císař dozvěděl, že je to jeho vina – že to jeho lidé neuhlídali jednoho jediného vězně. Věděli jsme to oba.

\* \* \*

„Koně a výstroj ti odečteme z platu,“ káže velitel karavany. Vyhovuje mi to. V poslední době už bylo moc riskování a přivlastnění další cizí věci mi už nemusí projít. Podepisuji se falešným jménem a nechávám se odvést do skladu, aby mi přidělili výstroj. Večer vyrážíme. Oni do dalšího města. Já za svým zrádcem.

\* \* \*

„Plný plat za živého,“ chraptí Wilhelm, „za mrtvého polovic.“

Je těžké udržet si pózu modré krve; důstojnost vladaře namáhavě lapá po dechu pod tíhou zármutku otce.

„Rozumím.“

„Inkognito,“ zdůrazňuje kníže a v očích mu blýská.

„Ten muž je oficiálně mrtvý.“

Lovec se usmívá. „Pak už jen zbývá, aby to tak bylo i ve skutečnosti.“ 