
















# Perilan Dvojí nadání

měsíčník herně-literárního serveru [darkage.cz](http://darkage.cz)  
17. února 2011, ročník 3, číslo 2





## Obsah:

	<b>Perilan</b> 4
	Admin tým
	<b>DA žije a první měsíce roku jsou toho důkazem</b> 5
	Radulesku
	<b>Další díl nováčkovské skládačky</b> 6
	Radulesku
	<b>Kronikářovy rébusy</b> 7
	Mofik
	<b>Báseň pro Yavannu</b> 8
	Petwald & kolektiv
	<b>Drbna - Nejlepší pověst roku 2010</b> 9
	Falianne
	<b>DA hledá admina - Máte svého favorita?</b> 10
	Tindo
	<b>Smečka z Bagdádu</b> 11
	Teranell
	<b>Pathfinder 2. část</b> 12
	Angeluss
	<b>Myší nebo mečem?</b> 14
	Pavetka
	<b>Vznik ostrova Seeland</b> 17
	Petwald
	<b>Duel</b> 17
	Jakub.S
	<b>Dvojí nadání</b> 18
	Perilan

## Plusy a mínusy

### Angeluss

V životě každého z nás, časopis nevyjímaje, se vždy najdou lepší, ale i horší měsíce. Za normálních okolností bych si letošní únor nejspíš pochvaloval jako jeden z těch vydařenějších. Mobilizace mírně vyprahlé redakce, která na přelomu roku proběhla, se totiž povedla a my jsme tak znovu schopní čtenáře pravidelně zásobovat přiměřenou dávkou nových článků. Přišla ovšem i jedna velmi nečekaná rána, taková, že si ji nikdo z nás nedokázal ani ve snu představit. Tragická smrt bývalého šéfredaktora, administrátora DarkAge a především skvělého vypravěče a autora a alespoň pro mě i přítele Perilana je o to horší, že nás všechny zastihla nepřipravené, ve chvíli, kdy se všechno obrací k lepšímu. Letošní únor tak navzdory relativně hladkému průběhu zůstane jedním z nejčernějších měsíců. Rádi bychom Perimu toto číslo časopisu věnovali, a to nikoli jako smutnou připomínku jeho nedávné smrti, ale jako připomínku jeho života a působení na DA. Krom obálky inspirované Perilanovým avatarem se tak můžete těšit třeba na jeho povídku Dvojí nadání. Pravidelní čtenáři jistě zaregistrují citelný pokles počtu recenzí. Matobovy skvělé práce si totiž povšimli na jiných komerčních webech, kde mu nabídli honorovaný redaktorský post. Rád bych Matobovi popřál hodně úspěchů v dalším recenzování a hodně času na nерецензní články pro Mirror.

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

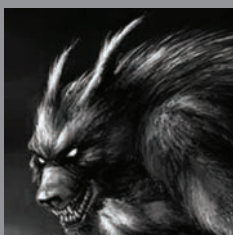
## Redakční tým:



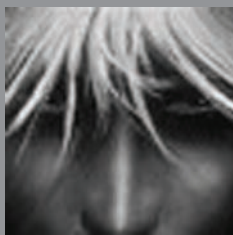
Zrcadlový šotek



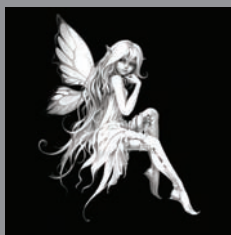
Angeluss



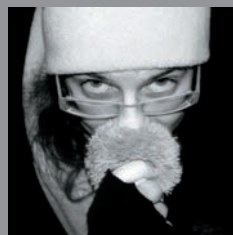
Teranell



Matob



Falianne



Enefa

**Ilustrace na obálce:** Darkbrother

**Autoři textů:** Admin tým, Angeluss, Falianne, Jakub.s, Mofik, Pavetka, Perilan, Petwald (& kolektiv), Radulesku, Teranell, Tindo

**Korektury a editace:** At\_aka, Jakub.s, Nefer **Hlavní korektor:** Teranell

**Sazba a grafická úprava:** Enefa **Ročník třetí, číslo 2.**

Vydáno pod patronátem serveru [www.darkage.cz](http://www.darkage.cz), 17. 2. 2011.





## Perilan


„S těžkým srdcem chápu se pera, abych napsal těchto posledních pár slov, v nichž se ještě jednou pokusím zachytit jedinečné schopnosti svého přítele Sherlocka Holmesa.“ Těmito slovy začíná doktor Watson povídku nazvanou Poslední případ, která vypráví o odchodu Velkého Detektiva. I my se teď s těžkým srdcem chápeme pera, abychom vzpomenu na Velkého Člověka, fotbalistu, spisovatele, hráče, vypravěče – a hlavně na skvělého kamaráda Vaška Periho Rigla.

Jen obtížně se hledají slova popisující to, co cítíte, když slyšíte o úmrtí tak mladého člověka. O to hůře, je-li to člověk, kterého znáte, na kterém vám záleží a kterého máte rádi. V tomto případě snad ani neexistuje způsob, jakým bychom dokázali vyjádřit, jak moc nás tato tragická událost zasáhla. Ostatně Perí by to ani nechtěl. Raději si připomeneme, čím vším se zapsal do naší paměti.

Lidé na DarkAge ho znali především jako skvělého hráče a vypravěče. Byl však také člověkem, který vycvičil na desítku kvalitních PJů a spoustě dalších pomohl. Byl také adminem, který zkorigoval většinu textů na DA a dlouhá léta pečoval o knihovnu a hádanky. Naprostá většina z nich pochází právě z jeho hlavy. I jeho díla, která byla zveřejněna v knihovně, rozhodně stojí za přečtení.

Spousta lidí měla možnost poznat ho také jako zábavného společníka, zdatného diskutéra a člověka, který chtěl a uměl naslouchat. V neposlední řadě byl pak skvělým fotbalistou, bojovníkem, který dokázal do zápasu, stejně jako do života, dát celé srdce.

Vašku, jestli tohle tam nahoře čteš, jistě víš, že pro nás znamená daleko víc!

Budeš nám chybět! 





# DA žije a první měsíce roku jsou toho důkazem

**Další číslo je tu a s ním i další zprávy z DA z pohledu některého z adminů. Tentokrát vyšla řada na mě. Leden byl co se novinek a velkých věcí týče opravdu bohatý.**

Začnu tím, čím žije celé DA – soutěží o post admina. Předpokládám, že není mnoho těch, kteří o ní ještě neslyšeli, zvláště v momentě, kdy plní Novinky a zaměstnává nejen soutěžící samotné, ale též členy jejich týmů, veškeré adminstvo a samozřejmě všechny ostatní, kteří se zapojili jako hodnotitelé jednotlivých kol. Také soutěžní fórum je v současné době jedním z nevytěžovanějších vůbec.

Vyhlášení vítěze se k nám řítí jako splašený kůň a pokud nebude nutný jakýsi „rozstřel“, dělí nás od něj už jen jedno jediné krátké kolo. Vsadili byste si na vítěze? Byli byste ochotni podpořit svého favorita? Posílat smsky s hlasy, mávat před porotou obrovskými transparenty nebo vrískat jak smyslů zbavení?

Ne, dobrá, to jsem přehnal, ale pravdou je, že nikdo neví, který ze soutěžících má nejvíce fanoušků či je v očích veřejnosti nejžhavějším kandidátem na nového admina. A uznejte sami, že u showtěže podobných rozměrů nesmí takovéto „ovlivňování poroty masami“ chybět. Proto jsme si pro vás připravili alespoň anketu, ve které jste určitě hlasovali ještě dříve, než vyšlo toto číslo.

A aby to byla anketa hodná grandiózního finále této grandiózní

soutěže, pokusme se o rekord v počtu hlasujících a překonat maximum z loňského ledna.

**Soutěž o post admina se blíží ke svému velkému finále!!!**

Kromě soutěže se v lednu objevily i další novinky. Například Verbíř. Ten starý fungoval spíše jen pro fyzické přijetí postavy do questu. Celý nábor se odehrával na fóru Tam za branami – však to znáte: nabídky postav, inzeráty, ohlášení začátku či konce náboru atp. Taková praxe ale už delší dobu ležela adminům v žaludku a v poslední době, kdy se začaly množit vícekrát vložené inzeráty, i některým uživatelům. A tak byla Verbířská vývěska rozšířena a předělána také dle připomínek zkušených uživatelů a oří PĚ, aby vám všem mohla být zpřístupněna poslední lednový den.

Co vše se změnilo, to si můžete přečíst na fóru Vykované práce, pokud jste tak ještě neučinili. Já tu nyní zmíním jen dvě novinky, které jsou dle mého názoru velmi důležité.

Tou první je zrušení fóra Tam za branami v průběhu března. Možná pro některé z vás bude těžší si na tuto změnu zvyknout, ale nově budete mít vše pohromadě a PĚ uvidí veškeré informace o vaší postavě, aniž byste je museli kopírovat na fórum či do havrana. Svého hrdinu můžete přihlásit přímo do konkrétního dobrodružství a PĚ o tom bude okamžitě informován – samotné přijetí se zjednoduší na pár kliknutí. Nabídky postav a questů jsou přitom samozřejmě přehledně oddělené.


Pokud by vám chyběla možnost napsat svůj inzerát (pár slov úvodem, požadavky či připomínky, anebo se zkrátka jen vychválit do nebe a zaujmout tak některého z PĚ), je u každé nabízené postavy i questu možnost napsat

Upoutávku a zvýšit tak šance na přijetí postavy do některého z dobrodružství. Postava s upoutávkou je v seznamu odlišena tučným písmem, aby si PĚ mohli snadněji vybírat, proto její napsání určitě nepodceňte a pokuste se zaujmout některého z hledajících vypravěčů. Krom toho nebudete muset nic psát znovu a znovu, kopírovat na fórum a mazat své staré příspěvky. Stačí vždy v průběhu týdne potvrdit zájem hrát a vaše postava se tak může předvádět všem libovolně dlouho.



Kromě těchto věcí nás v nejbližší době čekají ještě tři další novinky, které bych tu rád zmínil alespoň ve stručnosti. První z nich jsou rébusy, o kterých si coby o alternativě k hádankám můžete přečíst o kousek dál.

Druhou je pak další část nováčkovského projektu týkající se tvorby postavy, o které zde také naleznete samostatný článek.

A do třetice je to změněné a navýšené expování v oficiálních questech, které už je opravdu na spadnutí. Můžete se těšit na víc expů za každý příspěvek a tím urychlený vývoj vašich postav, větší rozsah, aby se více odlišily kvalitní příspěvky od těch nekvalitních, ale přitom méně práce a více volnosti pro PĚ. Už chybí opravdu jen pár drobností, aby se nové expování mohlo spustit. A pokud jsem vás namlsal, pak vězte, že to rozhodně není vše, že je to jen první krok, který budou následovat další, díky kterým už nebude potřeba několik let na dosažení 6. úrovně, na níž se postavám otvírají nové obory. 





## Další díl nováčkovské skládačky

Právě jste začali číst třetí díl našeho seriálu, ve kterém vám představím další část nováčkovského projektu.

Po úvodu v prosincovém čísle a článku o chůvičkách v čísle minulém jsou dnes na řadě změny týkající se Tvorby postavy. Tedy novinky a úpravy, které nejsou určeny jen nováčkům, ale všem hráčům. Tak, jak jsem slíbil.

Začnu trochu oklikou. Celý projekt započal dvěma dotazníky – jedním pro hráče a druhým pro oficiální PJe. Snažili jsme se zjistit, co oběma stranám chybí, co jim vadí a s čím mají problémy. Z tohoto průzkumu – a zejména pak z dotazníků adresovaných hráčům – vyplynulo mimo jiné to, že více jak polovina hráčů má problémy už se samotnou tvorbou postavy. Nevědí si rady s vlastnostmi, přesvědčením, jak napsat historii či vzhled postavy, že jim chybí nějaké příklady, jak by taková postava vypadat měla nebo naopak neměla. Přes 90 % z nich však uvedlo, že kvalitní postava je zásadní při náboru do questu.

A co na to oficiální PJs? Samozřejmě chtěli co možná nejlepší postavy, ale už ne vysvětlovat každému hráči, jak to má udělat.

### Už víte, kam tím mířím?

Nově by měla být Tvorba postavy o něco přehlednější a uživatelsky příjemnější. Velký důraz je kladen na rady, vysvětlení úplných základů a osvětlení nejasných

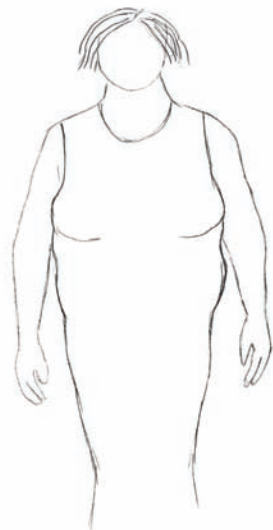
a sporných věcí jako je ono přesvědčení postav či problém: „Co vlastně mám do té historie postavy vůbec napsat?“ Záleží na každém, zda využije rad od sovy Rádkyně, anebo si projde Náповědu, na kterou bude nově odkaz snad na každém kroku, podle toho, zda zrovna budete postavě nastavovat hodnoty vlastností či vymýšlet její vzhled.

I osobní deník dozná drobných změn, ze kterých tu zmíním jen jednu – nové textové pole vyhrazené pro charakteristiku postavy. Mnozí hráči ji už stejně oddělují od historie. Takto to bude aspoň přehlednější a charakter postavy bude moci být propracovanější.

Kromě samotné Tvorby postavy se změny týkají návazných rad a nápověd – Jak začít hrát, O postavách apod. Ano, tato část je opět zaměřena spíše na nováčky, ale s ní souvisí jakési přerovnání Náповědy jako takové, ve které budou samozřejmě všechny rady dostupné.

A že mi tu něco chybí? Kde jsou ony ukázkové postavy, které jsem zmínil? O nich a dalších změnách bude článek v dalším DAily Mirroru. Už teď ale klidně prozradím, že se můžete těšit na soutěž, do které se zapojíte.

Na závěr už jen poděkování, že jste hlasovali v lednové anketě a věříte nám. Budeme se snažit vás nezklamat a splnit vše, co jsme slíbili, a možná i přidat něco navíc. 🍷







# Kronikářovy rébusy

**Už je to dlouho, co někdo viděl postavu staříčkého Kronikáře procházet se po ulicích města Dark Age s úsměvem na tváři. Budova Knihovny je zpustlá, zšedlá, její někdejší sláva i svitky v ní uložené leží pod vrstvou prachu stvořeného samotným Nezájmem duší o psaná slova. Občas bylo vidět, jak se Stařec smutně dívá z okna nebo se svěšenou hlavou vyvěšuje na okrouhlé dveře knihovny svitek oznamující přírůstek nějakého dílka ve sbírce města.**

Často odchází do mlhy za svou největší přítelkyní Vědmou, aby u ní tiše vypil kalich červeného, prohodil pár slov. Ani Vědma v poslední době nepřekypovala nadšením. Kronikář měl ovšem své vlastní problémy, a tak se nikdy nezeptal, co jí trápí. Vědma však jednou (to už byl na zemi skoro prázdný soudek vína) začala mluvit sama. Trápí ji, že už některým duším potřeby říká ty samé hádanky. Už nemá inspiraci a nikdo jí nepomáhá s tvořením nových, jak to bývalo zvykem za starých časů.

**Kronikář se tedy nabídl, že jí pomůže. A v tom dostal nápad.**

Co kdyby odpověď na hádanku šlo uhádnout až po přečtení nějakého textu, nějakého díla v jeho Knihovně? Duše většinou číst baví, jen jsou lenivé začít, pomůže jim tedy! Ukáže jim krásy JEJICH myšlenek, JEJICH textů, JEJICH umění!

Znal nazpaměť všechny svitky ve svých policích. Dal se do práce. Netvořil však jen hádanky, tvořil i rébusy, hrál si se slovy, s písmeny, s čísly, s jazyky. Přehazoval řádky, skládal verše. Byl ve svém živlu...

Co bude nabízet za uhádnutí rébusu a přečtení díla? Dlouho mu to vrtalo hlavou a čím déle nad tím přemýšlel, tím méně se mu zamlouvala myšlenka, že by za to měl něco nabízet. Samotné poznání a zábava budou odměnou.

**Vědmě přibyl pomocník!  
Spouštíme nový modul –  
Kronikářovy rébusy!**

Od nynějška máte na výběr, jestli půjdete pro hádanku k Vědmě nebo pro rébus ke Kronikářovi. Vědma nabízí snadno nabyté poznání. Kronikář sebezdokonalování, poznání větší, avšak také budete muset více přemýšlet.

Jak to celé funguje? Po uběhnutí čekací doby na hádanku smíte místo k Vědmě jít ke Kronikářovi. Ten vám řekne rébus, který bude mít dvě části.

Nejdříve se vám zobrazí první část. Po jejím vyluštění budete moci identifikovat dílo ze sekce Próza (jen Próza!!!) naší Knihovny. Co se snažíte vyluštít? Zpravidla název díla (případně ještě k tomu autora) nebo datum, kdy bylo dílo vloženo. První část rébusu je těžší, proto jsou k dispozici dvě nápovědy, tzv. nakopnutí. A proto také máte na její uhádnutí celých 6 dní. Pokud si budete jisti svým výsledkem, napíšete (vyberete) odpověď – autora a název díla z Prózy.

Nezávisle na tom, jestli uhádnete či ne, se vám zobrazí druhá část rébusu (případně správná odpověď na tu první). Tou je v podstatě otázka na něco z textu onoho dílka. Dílo si budete muset důkladně (!) přečíst (pokud ohodnotíte

a okomentujete, autoři budou jistě velmi rádi) a poté odpovědět. Na odpověď na druhou část rébusu máte 24 hodin, počítáno od odpovědi na část první.

Co se týče poznání (zkušenostních bodů do modulu Zázraky, kde si je můžete přeměnit na expy k postavě), tady to tak jednoduché není. Rozhodně nabudete nejvíce poznání za správnou odpověď na první část rébusu (avšak v závislosti na počtu využitých nápověd). Jenomže pokud poznání z první části rébusu nevyužijete, neodpovíte na druhou část rébusu nebo odpovíte špatně, přijde nazmar, neboli nedostanete nic!

Vyplatí se tedy číst pozorně. Pokud první část rébusu neuhádnete, můžete si stále přečíst dílo, které bylo odpovědí (zobrazí se vám), a nabýt poznání z něj (odpovědět na druhou část rébusu). Není už však zdaleka tak velké, jako kdybyste k němu došli přes správnou odpověď na část první.

Přesně za týden (počítáno od začátku luštění předchozího rébusu, bez ohledu na to, jestli byl úspěšně vyluštěn) se vám zpřístupní rébus další, případně budete moci jít pro hádanku k Vědmě.

No a to je vše. Teď směle do nového modulu Kronikářovy rébusy (Menu/Ostatní/Hádanky/Kronikářovy rébusy) pro poznání a zábavu! 🍀





## Báseň pro Yavannu

Jak jste si mohli přečíst v minulém čísle, Yavanna (ačkoli by se možná slušelo uvést její plný titul Lady Yavanna, kterýmžto oslovením jsem jí povinován, neb ho obdržela za vedení čtyř oficiálních questů v loňském roce) měla být odměněna za nejlépe fungující quest 007. Erdonská Růže, jehož hráči nejvícekrát vyhráli Malou hru, oslavnou básní složenou jimi samými.

Nejsem si jistý, zda je natolik kvalitní, aby ji přísné oko Knihovníků schválilo a uchovalo, ale za jednoho z kolektivních tvůrců mohu prohlásit, že jsme dělali, co se dalo – s láskou a nadšením, které sice nemohou nahradit řemeslnou dokonalost, ale šly nám ze srdce.



### Báseň pro Yavannu

Rok s rokem sešel se, my v další doufáme,  
šťastni bok po boku baladu skládáme.  
Čas sice ubíhá, nic to však nemění,  
že hrdí zůstanem na skvělé vedení.

Má božská Paní, Stvořitelko světů,  
bez tebe bychom sotva sešli se tu.  
Vzdát vřelý hold a pronést dík  
chce lidí pár, elf, hobit, mistr trpaslík.

V krajích temných, v časech zlých,  
kdy útisk sklání šíje bezbranných,  
spatřil já tvoji hvězdu jasnou,  
já následoval hvězdu krásnou.


Předtím já byl jen prázdnou schránkou,  
toulal se světem, sám a bez cíle,  
ty stala ses mou múzou, drahou matkou,  
šťastná teď každičká má chvíle.

Kamkoliv vstoupíš svojí hebkou nožkou,  
byť by to byla místa vskutku nevábná,  
zaháníš starosti a chmury vůní božskou,  
která i srdce nehodných ti získává.

Já toužím stát se smělym básníkem  
a veršem skvělym vyjádřit ti svůj cit oddaný,  
však slova schází, jsem jen učedníkem,  
klekám si, hlavu skláním, věrný poddaný.

Na hrudi hrdě nosí každý z nás  
tvůj odznak, jedinečnou růži.  
Jsi pro nás vtělením všech krás,  
pro tebe obětujeme i vlastní kůži.

Tvůj úsměv, pohled duši povznáší  
a tiší každý propuknutý svár,  
den bez tebe jen smutek přináší,  
Královno naše, co bude dál?

Kéž spokojená vedeš naše kroky  
ke slávě, štěstí a nepočítáš roky,  
až všechnu bolest, zášť a zlobu  
i hady skryté v temnotách  
tvou mocí v slze rubínové  
obrátime už navždy v prach. 





# Nejlepší pověst roku 2010

**Jejím revírem jsou Tlachy, její tempo je vražedné, říkájí jí Drbna z DarkAge!**

Speciálně pro ty, kteří ještě stále tápou, se Juker pod tajným vedením Drbny rozhodl sepsat své paměti o tomto světě. Spáchal to na začátku loňského září. Celý text je prolezlý chybami a nesrovnalostmi a mnohým z vás se bude zdát směšný – ale bohužel, cenzura je všudypřítomná a ani on, jeden z nejmocnějších, nemůže svobodně říkat všechno.

Nyní je tu pro všechny, kteří chtějí na čtení něco lehčího!


babky změnil svůj název na Tlachy RubinTigera. A pak, když uplynulo tisíc let, se správce změnil. Uplynulo dalších tisíc a správce se opět změnil. Tisíc co tisíc let si správci předávali svou vládu nad fórem a kolem nich se pomalu ale jistě utvářel svět, jak ho známe dnes.

V těch časech ještě panovala dobrá atmosféra. Duší bylo jako šafránu, každý si psal, co chtěl a kam chtěl, a nikdo se na nikoho nezlobil. Tenkrát existoval jen Patentní úřad a tam se o všech návrzích diskutovalo. Ale duší přibývalo a utopie přestávala být utopií. Na fórech vznikaly první, miniaturní bordely a ty musely

nebyla, ale všichni jsme se hádali. Byl to DIVAC, Rozvratitel. A STÍN neměl rád DIVACE a DIVAC neměl rád STÍNA. Jenom Tlachy nic nerozvrátilo. Zatímco všude bujela revoluce, na fóru Tlachy to nebylo znát. Tenkrát se Tlachy nedaly zničit, protože byly zničené už z principu. Ale já tenkrát odešel. Když jsem se po časech vrátil, svět se změnil k nepoznání. DIVAC už nebyl nepřítelem lidstva, ale uznávanou součástí našeho světa. Tenkrát nastal úpadek fantazie. Fórum Královská knihovna a laterna magica bylo přejmenováno na obyčejné Královská knihovna a filmografie. Bylo to strašné. Lidé chodili po ulicích chudí a slepí a umírali. Duší bylo neudržitelně mnoho a STÍN stvořil NEDÉMOMA, aby se pásl na těch, kteří nebyli dost silní, aby mu odolali. NEDÉMOM se pásl, jen na Tlachy nikdy nepřišel a nikoho z nás nepřemohl.

A pak byl odejit STÍN, načež na fórech zavládl bordel, který je i nyní vidět. Opět se tu objevují osobně prospěšné odkazy, debaty jsou promazávány jen sporadicky a poprvé pocítily změnu i Tlachy. Správci zlenivěli. Už nad nimi nestojí hrozivý STÍN, aby dohlížel na jejich práci. Každý správce se snaží pro sebe uzurpovat co největší moc a Tlachy nedrží jen tisíc let, ale tak dlouho, jak se mu zachce.

Však jen pohleďte kolem sebe a uvidíte tu bídu, kterou TROJOKÝ ARCIDÉMOM a HURN rozsévají. Jejich věrní poskoci jsou jim slepě oddaní a ti, jež se odváží proti nim vystoupit, jsou zničeni. Ale TROJOKÝ ARCIDÉMOM a HURN nejsou ti nejhorší. Nejhorší je ten, jenž sám zničil své tělo, aby neomezovalo jeho nekonečnou duši. Ten, po kterém se tu všichni ptají a říkájí – je to mučedník. Ten nám všem vládne, toho HURN a TROJOKÝ ARCIDÉMOM poslouchají. A on poslouchá jen VELKOVÉVODKYNI.

Ale vězte mi – viděl jsem nejeden úpadek našeho světa. Viděl jsem ho na vrcholu slávy i v těch největších propastech. Já ovšem říkám: „Můžou nám zpřerážet kosti, ale Tlachy nikdy nezničí!“ 



Na úplném počátku věků vznikl tento svět, za což se zasloužilo mnoho duší – TROJOKÝ ARCIDÉMOM, HURN, STÍN a mnoho dalších. Postupně splétali jemné nitky a vytvářeli prapůvodní pralátku, ze které poté utvořili první podobu fór, krčem a questů. Jedním z těch fór byly Tlachy starý babky. Když už všechno vypadalo krásně a všem se tu dobře žilo, dostal jsem se sem i já. Měl jsem tu svůj život, hrál jsem v jednom questu, četl další a pozoroval Tlachy.

Tenkrát tu byl muž, RUBÍNOVÝ TYGR, a ten řekl: „Proč se to tu jmenuje Tlachy starý babky, když tu žádná stará babka není?“

A STÍN řekl: „Pravdu díš.“

A tak se stalo, že Tlachy starý

být zničeny. Vzniklo více fór a mezi nimi postPatentní úřad, aby bylo kde diskutovat. Jenom Tlachů se žádná změna netýkala a na těch jsem já i nadále žil a pozoroval.

Duší přibývalo a najednou se nesmělo psát skoro nic nikam. Například na Vědmě už nemohl odpovídat každý ale jen Vědma. Tenkrát začala opravdová revoluce. Fóra byla prolezlá bordelem a spamem, uživatelé nadávali na diktaturu, vyhrožovali odchodem a žádali smazání. Tenkrát STÍN svou mocí vzpouru potlačil.

V těch dobách se objevil DIVAC. Nikdo nevěděl, kdo to je a kde se vzal, ale nikdo ho neměl rád. Už tenkrát recitoval Bibli, čímž se zasadil o změnu v systému expování příspěvků – žádná

## DA hledá admina – Máte svého favorita?

Tato zima se nese ve znamení velké soutěže, v níž DarkAge hledá nového admina pro Single questy. Jaký je váš pohled na toto klání? Máte svého favorita?

### Radulesku:

„O podobné soutěži jsme mluvili už na Megáči. Tehdy to ještě byl spíš takový šílený a nedomyšlený nápad. Jenže postupem času se ukázalo, že možná není až tak šílený a že by to mohlo vyjít. Nyní je myslím nad slunce jasnější, že to vyšlo. Ohlas, jaký si soutěž získala, počet uchazečů a jejich nasazení v průběhu soutěže to jasně dokazují. Myslím si, že takovéto oživení DA potřebovalo jako sůl. Co se týče soutěžících, můj favorit se mění s každým kolem. Každé totiž zvládl nad očekávání dobře někdo jiný, ale tak to má být. Každé kolo mě něčím překvapilo – to první počtem přihlášených, druhé, po němž bych já osobně vybral dokonce dva adminy, zase spoustou kvalitních nápadů. Třetí kolo překvapilo množstvím odpadlíků, kteří nedokázali dát dohromady tým atd. Ve čtvrtém... No, uvidíme, ale podle zvěstí a dravosti, s jakou se do něj soutěžící pustili, v něm nebude o překvapení nouze. Každé kolo prověřuje něco jiného, vyhrát může jen ten, kdo se popasuje se všemi úkoly a záležitostmi. Nechť vyhraje ten nejlepší a dav se nasýtí krví. Sláva budoucímu vítězi a obrovská poklona všem zúčastněným.“

### Morghot:

„Tato soutěž mě nejprve celkem překvapila, nejdřív, když jsem to viděl, tak to na mě působilo spíše jako nějaký inzerát. Po otevření už ale bylo rozhodnuto o všem. A můj pohled na tuto soutěž? Nevím, jestli je toto zrovna nejšťastnější způsob, jak si vybrat nového správce webu, ale pokud se nenacházel nikdo dokonalý, tak se ani nedivím. Víc by mě však zajímalo, kolik lidí se na tu soutěž přihlásilo jen kvůli lákavé šachové figurce a čestnému místu mezi adminy. Kolik z nich to opravdu myslelo vážně, bylo připraveno na sebe tu zodpovědnost vzít, a kdo už v životě něco ohledně SQ dělal. Na druhou stranu jsem si zase všiml rozličnosti uchazečů. Někteří na mě působí jak nováčci a jiní zas jako stálí veteráni. Myslím si, že v admin týmu by měl být někdo nový, někdo, kdo ještě není znužený chodem serveru, protože je na něm už dlouho. Jste si jisti, že má cenu brát do DA teamu člověka, jenž na serveru hraje už dlouho? Má cenu nahoru posílat člověka, který se stahuje a začíná hrabat na svém písčátku, protože na DA nemá čas? Mají takoví lidé vůbec co nabídnout? Myslím, že nový admin by měl vnést do týmu čerstvou šťávu, závan aktivity a hodně nápadů. Člověk plný entuziasmu by to měl být. Splňují to někteří uchazeči?

A můj tip? Zatím si netroufám fandit ani odhadovat, zdejší lidi neznám tak dobře jako někteří z Vás, jsem tu jen chvíli, ale když se tak rozhlížím po vašem/našem městě, tak bych si možná dovolil říci, proč některé zvážít jako vhodné


kandidáty. Všiml jsem si, že se do soutěže hlásí Dawon, možná by bylo fajn, kdyby se mezi adminy dostal někdo jako on, tohohle člověka jsem už několikrát potkal v krčmě a vždy se tvářil velmi vstřícně a milerád mi poradil. Navíc je programátor, takže by se třeba i další oči programátora mohly hodit. Kromě toho je i chůvička a mě napadá, že by možná nebylo špatné, kdyby mezi adminy byl další, kdo by mohl prosazovat názory těch, jež se starají o osudy nováčků. Ale Dawon není sám, Wingy i Astralien mi vždy velmi vstřícně pomohly a věřím tomu, že čestně reprezentují chůvičky a ten post jim zaslouženě patří. ;-)

Taktéž jsem nepřešlehl Preta, který psává v básnickém duchu, někdy se opravdu bavím tím, co se mu podaří zplodit, každopádně co si tak vlašťovky na střeše povídaly, zaslechl jsem, že se SQ už měl něco do činění, takže i on by mohl být jako dělaný pro post admina, post vedoucího SQ. Toť můj skromný názor, nechci nikomu křivdit, psal jsem o lidech, které jsem za svůj kratičký čas na DA už měl možnost potkat...“

### Mofik:

„Sleduji a hodnotil jsem druhé kolo. Nefandím nikomu zvlášť, fandím hlavně projektu Single questů jako takovému, už to chce rozjet :) Snad to vyhraje někdo schopný a akční.“

### Kale:

„Soutěž příliš nesleduji, nicméně si myslím, že je opodstatněná a že by mohla leccos změnit ve vývoji SQ. Systém klání je zajímavý, a ačkoliv teď chudák DonSimon nedělá nic jiného, než že stále dokola odpovídá na fóru na ty samé otázky, vítěz, který vzejde, bude kvalitním adminem pro SQ. Sama za sebe podporuji Pavettku, protože znám její styl vedení příběhu a (jak se v poslední době říká) její výtvary budou nejspíše spadat do kategorie ‚hustokrutopřísný‘ :)“ 





# Smečka z Bagdádu

Brian K. Vaughan, Niko Henrichon

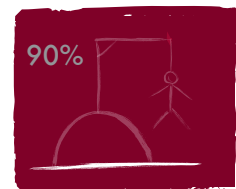
**Během bombardování Bagdádu Američany na jaře roku 2003 utekla z místní zoologické zahrady smečka lvů. Čtyři ztraceni, zmatení, hladoví, ale konečně volní lvi se potulovali ve zničených bagdádských ulicích a zoufale bojovali o své životy.**

Toliko fakta. Kontroverzní americký scénárista Brian K. Vaughan a kanadský kreslíř Niko Henrichon společně zpracovali příběh inspirovaný skutečnou událostí. Už jen to je významným prvkem, který přidává tomuto krátkému románu v obrazech na síle, ve Smečce z Bagdádu toho však můžete nalézt ještě mnohem více.

Vaughan ve svém díle předkládá v podstatě jakousi moderní bajku, v níž přisuzuje zvířecím hrdinům lidské vlastnosti a nechává je řešit jednu z věčných otázek týkajících se svobody – může nám být dána, anebo si ji musíme nejprve zasloužit? Každý člen smečky na to má poněkud odlišný názor, ať už jde o realistického bojovníka Zilla, tak trochu naivní idealistku Núr, zestárlou, životem unavenou a skeptickou Safu, nebo o malého Aliho, který se jako jediný z celé čtveřice narodil v zajetí. Jistě není nutno dodávat, že život ve stále ještě bombardovaných ulicích velkoměsta není žádný med. Skupina, která (aby toho nebylo málo) čelí

vnitřním svárům a osobním neshodám (stejně jako by tomu bylo v podobné krizové situaci u lidí), se protlouká od jednoho nebezpečného střetu k druhému. Vaughan se se svými zvířecími hrdiny skutečně nemazlí; smrt, hrůza a brutalita provázejí čtenáře téměř na každé stránce a nenechávají ho ani na chvíli vydechnout. I přesto ale není Smečka z Bagdádu obyčejnou krvavou akční show – alegoričnost příběhu je jednoduše hlavní, všudypřítomnou složkou. Na působivosti komiksu značně přidává také mistrné, lehce stylizované grafické zpracování. Niko Henrichon dokázal vtisknout každému členu smečky jeho vlastní, osobitou tvář, a přitom nesmírně realisticky vystihnout drsné prostředí – zelenou džungli obklopující nejbližší okolí ZOO, rozpálený prach v ulicích velkoměsta i hnilobou prolezlý chlad zničeného bagdádského paláce. Není náhodou, že si toto dílo rok po svém vydání v USA vysloužilo americkou cenu Harvey a britskou Eagle za nejlepší román v obrazech.

Smečka z Bagdádu je bezpochyby jedním z nejsilnějších příběhů posledního roku, ryzí, čistokrevné drama, které do vás zatne své drápy a už nepustí. Na poli nejen válečného komiksu je velmi příjemným osvěžením; za sebe pouze doufám, že tato spolupráce Vaughana a Henrichona nebyla poslední. 🐾







## Pathfinder 2.část

Zatímco předcházející část tohoto článku se zabývala historií, vznikem a tvorbou postav, s nimiž se v Pathfinderu setkáte, dnes se podíváme trochu dál do světa. Postavy totiž zdaleka nejsou všechno, co se dá v základní příručce objevit. Povíme si víc o herních mechanikách, pathfinderovském prostředí a příbězích, do nichž vás kniha uvede. Závěr článku pak věnuji bohatému výběru rozšiřujících příruček, které hru obohacují o nové a často velmi zajímavé prvky.

Pathfinder je v základu RPG ze staré školy. Podobně jako Dungeons and Dragons nebo české Dračí doupě podporuje tzv. gamismus, neboli požitek z výzvy, překonávání překážek a hraní. Znamená to, že vás neokouzlí vyzrálostí svých příběhů nebo promyšlenou psychologií herních i neherních charakterů. Namísto toho se vás bude snažit pohltnout důmyslnou sítí herních statistik, hodů kostkou, převodních tabulek a bonusů i postihů, které musíte chytrě kombinovat tak, abyste přemohli skupinky vypravěčem neméně důmyslně nastražených nepřátel. Holá čísla pochopitelně nikoho nedojmou, proto je všechno zasazeno do příjemně atmosférických kulís klasické heroické fantasy.

Nic vás nenutí na gamistický způsob hry přistupovat, příručka sama dokonce na několika místech čtenáře nabádá, aby nabízená pravidla v případě potřeby ignorovali a hráli tak, jak je to nejvíc baví. Jiné herní styly však v základní knize neobjevíte, takže vám paradoxně nezbyvá než pravidla hry tiše akceptovat, popřípadě sami dospět k vlastnímu pojetí hry, což může trvat i několik let.

Gamismus jakožto nejstarší přístup k RPG má za sebou několik desetiletí vývoje, z kterých se Pathfinder snaží čerpat to nejlepší. Vše je navrženo velice intuitivně a moderně. Kostkové orgie známé ze starých časů zde střídá systém D20 založený ve většině případů

na jednoduchém dvacetistěnnou kostkou. I tady sice existuje několik výjimek, například při tvorbě postavy se používá šestistěnná kostka, ale nikdy nenarazíte na případ, kdy byste kostky měnili v průběhu hraní příběhu. Podobně komfortní je i veškeré počítání. Pokud zrovna nepřepočítáváte zlatáky ve své příruční pokladnici, vystačíte si se sčítáním a odčítáním maximálně v řádu desítek.

Známým kamenem úrazu Pathfinderu podobných her je neustálá nutnost nahlížení do pravidel. Vzpomeňme například na pekelné tabulky známé z dračáku. Pathfinder si s tímto neduhem opět elegantně poradil. Veškeré potřebné herní hodnoty najdete v deníku postavy, a kdyby vás nebavilo koukat ani tam, dají se snadno odhadnout. Pravidly zalistujete jen velmi výjimečně, třeba při přechodu na vyšší úroveň.

V porovnání se staršími RPG dospěl Pathfinder i po stránce komunikace se čtenáři. Příjemné je, že se vám kniha nesnaží nic vnucovat. Její tón je povznesený nad představy o jediném správném způsobu hraní. Autoři neříkají „hrajte podle naší knížky“, ale „hrajte si s naší knížkou tak, jak vás to nejvíc baví“. Téměř v každé kapitole narazíte na doporučení typu „co vám nevyhovuje, ignorujte nebo nahraďte“, „když nepadají hráčům kostky, nebojte se trochu zašvindlovat“.

Ke každému většímu RPGčku dnes neodmyslitelně patří i nějaký svět. Ačkoli pathfinderovské knihy obsahují podrobný popis domovského světa Golarion, v základní příručce se s ním neseťkáte. Neurčitost herního prostředí má své důvody. Už tak dost obsáhlá hráčská příručka by tím jen zbytečně nabobtnala, a navíc ne každému přiroste autory nabízený svět k srdci natolik, aby ho skutečně využil. Základ se proto omezuje pouze na výčet předmětů a kouzel zasaditelných do libovolného prostředí. Shrnuje je ve čtyřech kapitolách, které dohromady představují více než polovinu celkového obsahu knihy.





V kapitole předmětů se postupně seznámíte s typickou výbavou pathfinderovského hrdiny, poznáte ceny jednotlivých předmětů, získáte přehled o ceně peněz v herním světě a jejich návaznosti na obtížnost. Zajímavá je, jak jinak, především část se zbraněmi. Názvy exotičtějších zbraní jako guisarme, ranseur, siangham, bolas nebo urgrosh určitě nebude znát každý. Trochu zamrzí, že ani jedna z těchto zbraní není v pozdějších pasážíh nakreslená; abyste měli alespoň rámcovou představu o tom, jak daná zbraň vypadá, budete muset strávit pár minut googlením.

Magie a kouzla vám představí komplexní systém zaklínadel, jejich fungování a účinky. Kouzla se dělí do dvou základních škol, kněžské a kouzelnické, přičemž každá z nich funguje na zcela odlišných principech. Dál se kouzla dělí podle povolání postav a úrovně daného kouzla. Nová je pouze technika řazení, která je mnohem přehlednější a vychází tak vtříc hráčským potřebám, kouzla samotná už nikterak novátorská nejsou, většina odpovídá D&D předloze. Poslední, čtvrtá část pravidel všechny předchozí kombinuje, zabývá se totiž magickými předměty. Nejde jen o prostý seznam artefaktů a kouzelných udělatek, s kterými se v Pathfinderu můžete setkat. Kapitola se dopodrobna zabývá pravidly pro tvorbu kouzelných předmětů a dává tak slušný základ všem aspirantům na povolání alchymisty, které je mimochodem popsáno v jedné z rozšiřujících příruček. Pathfinder vám ale nijak nebrání pustit se do míchání lektvarů a tvorby kouzelných předmětů i bez příslušnosti k tomuto záhadnému povolání. Znalost a schopnost výroby magických předmětů patří mezi běžné dovednosti, kterým se může věnovat kterýkoli z hrdinů.

Pathfinder se pyšní značným počtem rozšíření. Krom základní příručky můžete doporučit hlavně Game Mastery Guide určený vypravěčům. Více než 300 stran knihy dopodrobna popisuje postupy správné tvorby nových dobrodružství. Už se zdaleka neomezuje jen na výše zmíněný gamismus. Prozradí vám sice jak ladit obtížnost a jak správně předkládat hráčům odpovídající výzvy, ale seznámí vás také se základními

technikami vyprávění, tvorby zápletek a navozování atmosféry. Guide je vhodný pro začátečníky i pokročilejší vypravěče. Chcete-li svým dobrodružstvím dát duši, měli byste do vypravěčské knihy minimálně nahlédnout.

Jednotlivá rozšíření, kterých vznikly již desítky, se kvůli přehlednosti dělí do několika kategorií. Knihy s doplňkovým obsahem jako jsou bestiáře, zbrojnice nebo magické grimoáry spadají do skupiny obecných příruček. Většina z nich je stejně jako v D&D katalogem bezbezpečnosti příšer, předmětů, artefaktů a kouzel. Popisy bývají sice často nápadité, občas dokonce osvěží hru nějakým zajímavým mechanismem, ale jinak se bez nich s trochou fantazie obejete, aniž by tím hra jakkoli utrpěla. Další obsáhlou kategorií jsou Campaign Settings, česky prostředí pro kampaň. Obsahem se podobají kupříkladu modulům dračákovského Asterionu. Dopodrobna se zabývají některou z lokací pathfinderovského domovského světa Golarion. Rozebírají zvyky, historii, osídlení a významná místa v daném regionu. Velmi zajímavě působí třeba dvoudílná pekelná kampaň. Krom kompletní démonologie pekla v ní najdete pravidla pro podepisování smluv s ďáblem nebo démonickou magií, s níž lze pekelníky ovládat pomocí jejich pravých jmen.

Companions neboli průvodci jsou vždy propojeni jedním ústředním tématem, nejčastěji jednou z herních ras nebo jedním z království Golarionu. Vybrané téma je uvnitř knihy popsáno včetně rozšíření základních pravidel, nových organizací, featů, abilit a výbavy. Průvodci jsou jakýmsi propojením obsahu z obou předchozích kategorií nahlíženým z trochu jiného úhlu pohledu. Mezi companionsy a campaign settings je dobré zvolit tu variantu, která více podpoří váš styl hraní. Zatímco campaign setting je vhodnější pro cestovatele a objevitele nových světů, companion se více hodí pro sociálně nebo politicky motivovanou hru. Další rozšíření už obsahují předpřipravená dobrodružství. Kratší samostatné příběhy s jednoduchou zápletkou jsou vydávány pod názvem

Modules. Vytrvalejší hráči ale určitě ocení tzv. Adventure Paths, soubory šesti ucelených dobrodružství spojených žánrem a společnou zápletkou na pozadí. Poslední kategorie rozšíření je opravdovým bonbónkem. Knihy pod ní spadající nesou označení Society Organized Play a jsou smělym pokusem o propojení hráčské komunity napříč celým světem prostřednictvím společné masivní zápletky. V popisech na webu se objevují superlativa jako megakampaň nebo megaobsah, tím nejzajímavějším na Society Organized Play hře je ale systém sdílení prožitých dobrodružství a možnost ovlivnit jimi budoucí podobu světa. SOP se hraje po sezónách. Každý měsíc vyjdou tři nové příběhy. Hráčské skupiny se připojí k jedné z pěti kultur usilujících o nadvládu nad Absalomem, městem ve středu světa. Stávají se tak agenty vedoucími intrikánskou válku ve jméno zvolené strany a dostávají tak možnost ovlivnit globální dění ve městě, které se promítne do dalších sezón. Řečeno v kostce, Pathfinderem by neměl pohrdnout žádný z příznivců klasické hrdinské fantasy. Jde o velmi propracované RPG, které snese srovnání s tím nejlepším, co se na trhu dosud objevilo. Pathfinder rozšiřuje starší pravidla Dungeons and Dragons třetí edice o nové prvky, ladí hráči často zmiňované nedostatky, v některých případech nabízí alternativní řešení problému, navíc zachovává zpětnou kompatibilitu vůči všem starším D20 systémům. Jeho největším problémem tak zůstává fakt, že zatím nebyl přeložen do češtiny. 🐉





## Myši nebo mečem?

**Páteční přednáška na PragoFFestu 2011, aneb jak je to vlastně s hraním na živo a virtuálním hraním, respektive, kde je problém.**

Tentokrát mi byly všechny podpurné látky odebrány a mně zbyla jen a pouze zvědavost. Proč lidi hrají jen na živo? Proč ti, co hrají na živo, nejezdí zas tolik na LARPy? A nejsou to náhodou jen moje předsudky a fantazie?

### **Kdo jsou vlastně dnešní virtuální hráči? Co preferují?**

Čím mladší hráče potkávám, tím víc si začínám myslet, že se navzájem potkávají nepotřebují. Vyrostli v období Internetu. Já ne, za mě byla hodina internetu velmi drahá a do mých rukou se dostal až tak kolem mých třinácti let. Mám tendenci setkávat se s lidmi, které jsem potkala dřív na netu, osobně. Další možností je, že se potkávají i osobně, ale na „staré“ prostě kašlou. Vytváří si komunitu, stejně jako staří si vytváří komunitu. Velká škoda, že se ty dvě komunity

zas tak často neprolínají. Jistě i něco podkryje chystaný rozhovor s Dyrim, která je tak nějak mezi.

### **Kde je vůbec ten rozdíl mezi hraním na živo a hraním online?**

**Virtuální hra** hodně závisí na tvój literární vyřídilce. Píšeš s chybami? Neumíš čtenáře zaujmout? V tom případě prorazíš jen s velkými obtížemi. Word, smiluj se nad námi!

Ovšem, má to i své výhody. Stojí to pořád méně úsilí než si najít čas na schůzku. Čím více lidí, tím je to horší. Musí se vyřešit prostor pro hraní, setting. Už to není o založení hry, s jejímž řádným ukončením se de facto ani nepočítá.

Tvorba postavy... Inu, vezmu nějakou svojí povídku a mám historii, teď ještě domyslet, co má u sebe... Prc, frk, prd, a je to! Dokonalá super-postava se znalostmi hráče a Googlu dohromady! Mám ji ráda, nemám ji ráda? Kdo ví. Stejně se neohřeje v questu moc dlouho.

Co hůř, když jeden nemá prožitou postavu, dobře se zapomíná, jaká vlastně je. Možná existuje nějaká ta vymazlená a promakaná, ale kolik je takových? Jedna, dvě? A v kolika dobrodružstvích, že to hraješ? Asi ve více než ve dvou, ne?

**Hra na živo** je zase o tom, jak moc velký je kdo asociál. Pokud se neumíš dobře vyjadřovat, má to za následek obvykle dvě věci. První je, že ti do řeči vždycky někdo skočí, s tím, že ti vlastně chce pomoci se vymáčkout. Najít ta správná slova. Děs. Druhou je, že ti i sám vypravěč začne napovídat, protože se domnívá, že se nechytáš, když jsi pořád tak zticha. Pár her si musíš zvyknout na osobní kontakt (vypravěč si musí sakra hlídat to, jak se mu ve skupince vyvíjí vztahy, protože to dost ovlivňuje hru) a na to, že reakční čas je tu o dost kratší a mnohdy ještě s myšlenkou „čím víc těch akcí stihnu popsat, než mě kdokoliv zastaví, tím víc věcí se mi povede“.

Tvorba postavy může být zábava, protože setting hry se může vymýšlet na základě toho, co si nadiktují hráči. Tedy, pokud se bavíme o tzv. Indies a podobných věcech, kde nejde o nastudování reálií, ale přímý prožitek hráčů. U verzí Dračího Doupěte je dobré smířit se s nastudováním pár reálií. Vlastně je potřebuješ tak nějak znát u všeho, co by mělo trvat delší dobu. To ovšem neznamená, že si pár věcí neovlivníš sám. Smůla je, že na živo nemůžeš hrát tolik her. Maximálně tři, a i to je docela dost časově náročné.

### **LARP je součástí her na živo.**

LARPovými prvky se dá solidně oživit „běžná“ hra, jak se ti budu snažit, milý čtenáři, naznačit v dalším čísle v článku „Hrátky s hráči“.

Problémem LARPU je, že nehraješ proti vypravěči a hráčům, ale proti tuně cizích postav. Žádný stop time na přemýšlení neexistuje. Nejde vrátit věci zpět nebo se nad nimi zamýšlet. Honí tě někdo? UTÍKEJ! Nestíháš? Máš zvláštní schopnost? Ne? Tak to asi budeš muset zkusit jinak. Nasloucháš? Tak naslouchej! Slyšíš? Neslyšíš? No, nekoukej na mě, já si tady neházím!





Další tak napůl zápornou věcí je, že co si vymyslíš, že má postava u sebe a na sobě, to taky tak nějak má. Budiž prokletý pláště při průběhu křovím! Co hůř, na rozdíl od postavy ty ten plášť jen tak zahodit nechceš. Mimochodem, u nás je jeden z nejlépe kostýmovaných LARPů Azeroth, inspirovaný WoWkem. Hehe. Účastníci prý dost nadávají na „požitelnost“ kostýmů, ale opravdu jim to sekne. – <http://www.asf.cz/fotoalbum/thumbnails.php?album=155>

Tvorba postavy vyžaduje načítání základního settingu i hratelné nápady. Není problém nechat se v nehorším případě zabít, ale proč hned na začátku, že? LARPy se většinou nemohou soustředit na jednotlivé hráče, takže se zde mísí zábava s nudou. Pokud chceš, aby někdo LARP udělal přímo na míru tobě, je nutné si sice připlatit, ale výsledek stojí za to. Zatím znám jenom jednu skupinu, co se tím zabývá, a tou je Court of Moravia (<http://www.courtofmoravia.com/>).

## A co herní systém?

Ten u virtuální hry dost pokulhává. Já osobně žádný systém vykovány na míru online hře neznám, ale nechci tu psát tak silný pojem, kterým bezpochyby je výraz „neexistuje“. Lidé si vymýšlejí „vlastní systémy“, které nejsou v podstatě ničím jiným než diktaturou. Proces náhody se odvíjí na základě čeho? Toho, co vypravěč chce. Sem tam prohodí, že si skutečně hodil, ale kdo mu to má věřit? U online her je také problém v tom, že velký důraz na RP je při nepoužívání nějakého systému docela mimo. Proč? Já přeci nehraji stratéga, protože jsem stratég. Ne, vůbec netuším, co stratég dělá, a co hůř, jak by to měl dělat. Ne, ne. Dej mi nějaké číslo a nech mě hodit! Já ti to, sakra, nepopíšu!

Když budeš popisovat sek mečem před vypravěčem, který už meč někdy v ruce potěžkal, tak si z tebe buďto udělá legraci, anebo to prostě nějak přejde. Ale proč? Není jednodušší si hodit a pak popsat akci ve stylu „veni, vidí, víci“?

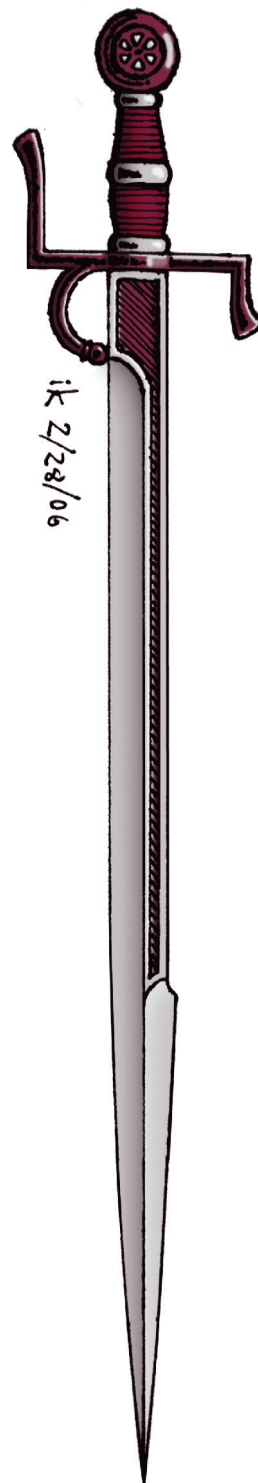
Příklad: „Napřáhnul jsem meč až za hlavu, aby to mělo pořádný švih. Přimhouřil jsem oči a se sekem opsal

kruh, aby rána měla o to větší razanci. Celou dobu se snažím držet si ho dál od sebe a nejlépe mu vypíchnout obě oči.“ nebo „Hodils 12, vyhrál jsi, tak si to popiš.“ – „Napřáhnul jsem se a s přimhouřenýma očima jsem tu bestii polechtal špičkou mého ostří přesně ve chvíli, kdy skláněla hlavu. Nemohl jsem uvěřit, že byla tak hloupá, ale jedno bylo jisté. Teď už se na svět těma svýma hnusnýma očima nikdy nepodívá.“

Další věcí je, že se hráči někdy až nesmyslně dlouho domlouvají ve hře, co budou dělat. Obyčejný odchod z hospody se tím může protáhnout i na několik měsíců. Někteří z posluchačů přednášky tvrdili, že je to zbytečné. I při hře naživo je takový nějaký stop time, kdy se hráči nějak dohodnou a výsledek nějak prezentují vypravěči. Domlouvat se dá na fórech a v diskuzích. Diskuze je totiž rychlá, nepotřebuji ke třem argumentům dodávat, jak se přitom tvářím, co si myslím. Projde/neprojde. Když ne, zatraceně si vychutnám ten příspěvek, kdy budu vstávat a vycházet ven před hospodu spolu s věcmi, co potřebuji. Vše jde shrnout v jednom příspěvku „vůdce“ družinky. Vypravěč stejně nemůže nic dělat a je tam zbytečný.

Ačkoliv si to online hraní nepřipouští, používá se systém Dračího Doupěte. Tento systém je podobný i ve World of Darkness nebo Shadowrunu. Je to ten systém, kde máš určité atributy a za expy si je vylepšuješ. Zásadní rozdíl je „jen“ v tom, jak dlouho ti trvá vytvořit postavu, u které je potřeba podívat se na rasu, historii, atd. Právě tento systém používají i online servery. DA přímo kopíruje Dračí Doupě, což znamená, že nabízí určité staty, a jakmile si nezvolíš povolání, máš výsledná možná čísla nižší (to je ale ve skutečnosti vlastně jedno, protože nepoužíváš systém, vím – ale co estetické hledisko?). DA není jediné, protože na Andoru zase tvůj brutální zabiják se samopalem dostane do začátku několik zlatáků, stříbrňáků a měďáků. Wau.

Horší je to se systémy, které hodně závisí na hráčích samotných. Na DA



ik 2/28/06



by bylo asi trochu složitější přijmout hráče bez postavy do bezejmenného dobrodružství, s tím, že vypravěč naznačí něco málo a podle toho začnou hráči tvořit svou postavu, její okolí a tím pádem trošičku utvářet svět. To už mluvíme o výše zmiňovaných FATE a různých Indies.

Pokud má hráč nějaké zkušenosti z reálného hraní, tak to ještě půjde, pokud ne, je to problém. Systémy na sebe navazují, rozvíjejí se. Rozvíjí se i setting. Zkušený hráč koukne na setting a jede. Problém je se začátečníky. Dej začátečníkovi pravidla Shadowrunu a on se nechytne. Dej mu zahrát Don't rest your head a on od toho dá ruce pryč. Je škoda, že spousta dobrodružství/questů/runů se virtuálně prostě NEDÁ zahrát, protože herní komunita tomu není přizpůsobená.



Hlavní problém vidím v předávání rolí, o tom také více příště. Ve zkratce jde o přesouvání některých pravomocí vypravěče na hráče.

### Jak se některé věci řeší v realu?


Když nemáš nápad a hra stojí jen na tom, co uděláš, mohou ti pomoci ostatní. Tomu se říká „kolektivní mysl“. Na to, aby ti mohli pomoci, musí hráči vědět, kdo jsi. Jinak řečeno, musí znát tvé povolání, což je v systému bez pravidel trochu problém, protože přesné povolání tak nějak pořádně definované není. U FATE se to řeší atributy, které definují postavu. Jak se to řeší v online hře? No, někdo to snad i řeší, ale kolektivní mysl moc nefunguje.

Když nevíš, jak to provést, ale máš takové to tušení, že tvá postava by to věděla, necháš vypravěče, aby popsal uzavřenou scénu. Celkově by vypravěč MĚL vědět, co postava ví a neví, a proto by s tebou měl taky tak jednat. Pokud jsi chytrý mladý elf, nemůže s tebou postava hlídače mluvit jako filozof, a co víc, hlídač by měl tát na kdejakém tvém výplodu. Na ostatní postavy by měl reagovat docela jinak. Není to jednoduché a je zapotřebí vědět o postavách, co mohou a nemohou. Body se strhávají za špatnou hru – pokud hráč hraje barbara válečníka moc chytře, tak by i za to měl mít minusové body. Když si to obhájí nějakou náhodou nebo vnuknutím, budiž, ale jinak ne.

### Tak co tedy, myši nebo mečem?

Všechno má své plusy a mínusy, ale jsou zde i shodné prvky. Dají se rozdělit na dlouhodobou hru a na one shoty (one session), jak se říká jednorázovkám.

Já to třeba kombinuji. Bližší vztah mám k postavám, se kterými hraju naživo, vlastně mám i lepší přehled o ostatních postavách. Na Internetu pak mám možnost hrát, kdy se mi zachce, nejsem vázaná na spoluhráče a je úplně jedno, jak v danou chvíli vypadám a co mám na sobě. Můžu jíst česnek a cibuli a nikdo mi to nevyčítá.

Celkově mám tendenci vídat a potkávat lidi, se kterými se mi na netu dobře hraje. A jak to máš ty? 



## Vznik ostrova Seeland

Jednoho večera předváděla krásná bohyně Gefjona při hostině v asgardském paláci jedno kouzlo za druhým a bavila jimi hosty.

Nejprve se dala na věštění, protože byla obdařena schopností vidět budoucnost, aniž by však uměla měnit její běh. Potom přičarovala houf pestrých ptáků a následně je zas nechala zmizet.

Schopnosti plavovlasé Gefjony natolik okouzly jednoho z hostů, krále Gilfiho, že jí nabídl jmění. Rozhodl se dát jí tolik půdy, kolik bude schopna za jednu noc zorat jednoduchým pluhem. Krásná bohyně neváhala a souhlasila. Zavolala své čtyři syny, svalnaté siláky, které velmi milovala. Šibalsky se usmála a proměnila je ve čtyři mocné, bujné býky. Býci celou noc orali rozlehlé pozemky na jihu Švédska a pracovali s takovým zanícením, že zorali a obdělali obrovský lán země a přemístili jej až k moři. Nazítří ráno si Gefjona a její synové, kteří se opět stali lidmi, přišli pro svoje království: u pobřeží, v místech, kde zorali zem, se rýsoval velký úrodný ostrov, jenž nazvali Seeland, zatímco na švédské straně byla obrovská díra, která se zvolna zaplňovala vodou – budoucí jezero Maelar. 🍀

## Duel

Jakub.s

Ti bystřejší z vás si možná vzpomenou na tuto rubriku, která zanikla tak náhle, jako se objevila. Jestliže nevíte, o čem je řeč, pak není nic snazšího než návštěva Knihovny. Stačí „sáhnout“ po listopadovém čísle z roku 2009.

Na fóru DAily mirror vyvolal první a poslední duel mnohé ohlasy, ty už ale nejsou zrovna moc aktuální (což ale neznamená, že tyto připomínky při přepracování nevyužiji). Proto bych vás chtěl tímto vyzvat, abyste se na duel (který ani neměl být duelem, tím se stal krátce před uzávěrkou, když se Hrun rozhodl reagovat na Trymův článek) zkusili podívat znovu a pokusili se napsat, jaký by měl být nový kabát, který chci této rubrice ušít. Připomínky pak můžete vesele posílat po svých opeřencích, případně na diskusní fórum DAily mirror.

Jestliže máte jakékoliv nápady na témata, která by si podle vás zasloužila pozornost, nebo pokud byste měli sami zájem o účast v duelu, pak neváhejte a taktéž mě kontaktujte.

S radostí přivítám všechny havrany s připomínkami, nápady či názory.



## Drakkar

Lsti a intriky



Přemýšlíte, čím nejlépe otrávit svého soka? Víte, jak vypadají živí mrtví ve starých severských ságách? Zajímalo by vás, jak se žilo v Londýně viktoriánské doby? Odpovědi na všechny tyto otázky můžete najít v posledním čísle internetového časopisu Drakkar. Stáhnout si ho můžete zdarma a bez registrace na adrese <http://drakkar.rpgplanet.cz/>, stejně jako všechna starší čísla ze čtyřleté historie časopisu.

Časopis vychází jednou za dva měsíce v elektronické podobě (vždy první den každého sudého měsíce) a je zdarma stažitelný. Vycházejí v něm články z velké části se věnující RPG, představení různých projektů, recenze, doplňky k hrám a dobrodružství, ale také povídky či články o historii a stolních hrách. Snažíme se, aby v něm bylo co nejvíce článků praktických, tedy přímo využitelných pro vaše hraní, stejně jako doplňků pro různé hry. Tematicky se některá čísla věnují třeba hraní ve 30. letech 20. století a prostředí prohibice, mafiánů a samopalů, jiná hororu nebo hraní v městském prostředí.

Neváhejte proto a zalistujte na stránkách Drakkaru...





## Dvojí nadání

Jako připomínku Perilanových literárních počínů jsme z mnoha děl vybrali jedno, které pro jeho tvorbu považujeme za ilustrativní.

*Byla tam tma, tu a tam rozbáňená  
plamínky svící o tolik neposlušnějšími,  
o kolik měl vítr vanoucí otevřeným oknem  
rozvernější náladu. Služka a její útlé,  
skoro ještě dívčí boky, než je schovala  
pod vlněnou halenu. Neposedné kaštanové  
prstýnky vlasů plynoucích po zádech dolů.  
Zvedla se a odešla.*

*Ticho. Magický klid, kouzlem utišený  
řev blížící se bouřky a můj přerývaný,  
unavený dech. Věděl jsem, že pro mě jdou.  
Že nepřijde jeden jako posledně.  
Dveře se rozlétly. Stáli tam. Čtyři.  
Poslední tanec, to jsem si myslel. Pojďte,  
supové, já čekám. Měl to být konec,  
ale něco se změnilo.*

Probudil mě od bláta a krve zamazaný pobočník. Malátně jsem se posadil na lůžku a snažil se ze spánkem splepených řas setřást poslední zbytky snů. Čarodějové mají štěstí, když se jim něco zdá. Prostě jenom zdá.

„Jak je Samuelovi?“

Sotva ochmýřený klučina výmluvně kývl bradou na opačnou stranu stanu. Mého kolegu zrovna dva vojáci pokládali na lůžko. Omdllel vysílením. Ruce se mu začaly lehounce třást a já ucítil, že se jeho mysl podvědomě napojila na Zdroj, na kterém jsme si noclehárnu a lazaret v jednom postavili. Mohl čerpat energii, aniž by přitom byl vzhůru.

„Mistře, už jsme se téměř dostali k bráně hlásky. Bude vás potřeba, abyste—“

„Vím,“ přerušil jsem to mládě vedle sebe nevrle. „Však už se chystám.“

Nicotná šarvátka, poslední z ‚velkých bitev‘, jak to vzletně odpadávalo z tlam pánů generálů. Odbojný šlechtic, pečlivě zahrabaný ve své horami chráněné baště, mohl počítat dny do poprav. Jeho konec zaplatilo krví něco přes deset tisíc mužů, z toho dvě desítky bojových čarodějů. Na každý pluk připadali tři, jeden na tisícovku vojáků. Bylo to málo, ale Kolegium udělalo královi dost velký ústupek, už když se uvolilo sem vůbec někoho poslat. Nejvyšší pro tuhle práci vybrali tu největší spodinu – nás. Terrence, našeho třetího, zabili před týdnem. Linie, kterou jistil, se zhroutila při útoku nepřátelské jízdy. Našli jsme ho až po pár hodinách a nemohli jsme přijít na to, jestli umřel na krvácení z useknutého pahýlu levé ruky, nebo mu to utrpení zkrátila kopyta koně. Lebku měl úplně rozdrcenou.

Před stanem mi pobočník podržel moji klisnu a já se v doprovodu tří kavaléristů vydal do pole. Tiše jsem doufal, že se k nám cestou připojí další, abych náhodou neskončil podobně jako můj parták. Mágové ve válce dávno odvykli strojení a víc než vystavování odznaků moci si hleděli vlastního přežití. Díky kroužkové košili, zašlé rzí a potřísněné něčí krví, jsem se hrbil v ramenou. Meč u pasu jsem měl spíš na ozdobu. Přijížděli jsme k předsunutému ležení a pěšky nám šel naproti kyrysník, podle chocholu na helmě velitel eskadrony. „Západní průsmyk k hlásce už je náš,“



křiknul ke mně, „ale kladou tam silný odpor. Dokážete dostat jeden praporec dovnitř, Místře?“

Beze slova jsem ho předjel a zastavil se až dál, na místě, kde jsem měl na hrádek dobrý výhled. Pátrací zaklínadlo jsem použil kradmo, protože jsem netoužil po tom, aby mě tu vyčmúchal nepřátelský čaroděj.

„Ne,“ zavrtěl jsem hlavou a skryl trochu toho strachu. Pracoval tu mnohem lepší člověk než já. „Hláska je jištěná štítovým kouzlem. Je to jako krunýř. Potřeboval bych tu Samuela, abychom to společně dokázali zlomit.“

„Vidíte tu bránu?“

Hloupá otázka.

„Stačilo by ji nějak rozbít. Artilerie si o ni leda tak láme zuby.“

Bodejť by ne, když je to celé začarované. Zavrtěl jsem hlavou a ani se mu nepokoušel vysvětlit, že se to snadno jenom říká. Podrbal jsem se ve strništi. Chlapi kolem mě vypadali hladově, zásobovací trasa měla potíže. Maršál si přál smést toho rádoby šlechtice za hradbami co možná nejdřív, aby mohl muže nakrmit z jeho zásob. O tom, že dojde i na klíny zdejších žen, jestli tam vůbec nějaké zůstaly, už nemluvil. Stačilo, že to věděli vojáci. Motivace jako motivace.

„Potřebuji jízdní oddíl na ochranu,“ oznámil jsem suše.

„Před šípy si pomůžu sám. Uvidím, co se dá dělat.“

Bez větších problémů jsme dojeli až k místu, kde teprve začínala ta pravá vráva. Velitel eskadrony se pletl, průsmyk ještě zdaleka nebyl náš. Šiky halapartníků se do sebe zaklínily v jeho horní části a ani jedna strana nehodlala povolit. Přední linie šlapaly v krvi vlastních mrtvých sem a tam, to podle toho, kdo měl zrovna navrch. Musel jsem se dostat blíž, jestli jsem chtěl něco provést s tou bránou. Poručil jsem mužům sesednout a opěšalí jsme vyrazili k patě malé skalky, která zprava ohraničovala průrvu tak cennou, že v ní co chvíli umírali další.

Omezil jsem vlastní přemýšlení na minimum. Čaroděj na opačné straně mě mohl docela dobře vycítit i podle toho, že bych se zaklínadly v hlavě jenom prohraboval. Vojáci za mými zády páchli nervozitou a strachem. Tady, na vrcholku pahorku, by je lukostřelci z cimbuří měli jako na stříbrném podnose, kdyby si jich všimli. Věděli to a věděli taky, že teď už mi moc nepomůžou, takže zůstali příkrčení pár metrů pode mnou, v relativní bezpečí nízké kleče všude kolem.

„Rychle, Místře,“ syknul jeden z nich. „Naši tam dole umíraj.“ Nevnímal jsem ho. Nenápadným gestem jsem kolem sebe

načrtnul odfláknutý štít. Na cílený útok takovým magickým ohněm by byl krátký, ale proti šípům stačil. Půl práce za mnou. Teď tu těžší část.

Královi vojáci v první řadě s vyraženým dechem ztuhli na místě. Formace obránců se stáhla o pár desítek metrů dozadu, ale ne o vlastní vůli. Neviditelná síla je tlačila zpátky, k vlastním hradbám. Než útočníky vůbec napadlo s rykem se na ně vrhnout, ozvalo se za nimi zlověstné zarachocení. Do vzduchu se vznesly tři obrovské kusy kamene, které kouzlo vytrhlo ze skály, a pak, jako by je někdo vypálil z praku, se strašlivým zaduněním narazily do hlásky. Rozdrcená suť z nich pod sebou pohřbila valnou část rebelantského voje. Když si úlomky a prach sedly na zem, otevřel se dobytélům pohled na zprohýbané plátování hlavní brány a několik děr v její dřevěné kostře. Nazelenalý magický svit na pahorku napravo od nich zhasnul jako sfouknutá svíčka.

Chlapi v zadních liniích pode mnou provolávali slávu tomu mágovi, co tohle všechno zařídil, a já měl chuť na ně zařvat, že mám taky jméno, ale ještě větší chuť zvracet. Naložil jsem si toho na záda moc, nohy mě neposlouchaly, a tak jsem se nemotorně poroučel na všechny čtyři. Nejspíš jsem se špatně vyspal a spojení se Zdrojem něco rušilo, jinak jsem si nemohl vysvětlit, proč mě ta dvě zaklínadla tolik zmohla. Nepatřila mezi nejsnazší, ale já měl přece na víc.

„Můžete jít, Místře?“ chytil mě jeden z kyrysníků, kteří už si přestali dělat do kalhot, za předloktí.

„Nech mě,“ vytrhl jsem se mu a zhluboka se nadechl.

„Počkejte na mě u paty pahorku. Tady nebude nejlíp.“

Pochyboval jsem, že by mě po tomhle představení nepřátelský čaroděj nezačal hledat, a nepletl jsem se. Po celém těle se mi s rostoucí intenzitou rozlévalo nepřijemné mravenčení. To se stává, když se někdo znelíbí zaříkávačům. Jejich Projevy při kouzlení obvykle zasáhnou lidi v jejich nejbližším okolí a ti pak mají co dělat, aby se nezačali všude drbat. Pokud se tohle stane oběti, kterou si zaříkávač vyhlédne, a navíc pár desítek metrů vzdálené, znamená to, že už jde o někoho docela silného. Nečarují jako my, neučí se zaklínadla, jenom formulují svá přání. Představují brány divoké magie, protikladu naší regulované, jsou jejími výstupy a zpočátku, dokud nepodstoupí výcvik, jsou nebezpeční víc sobě než okolí. I později se může stát, že dokonce ti zkušenější špatně vyjádří své myšlenky a zdroj jejich moci, ta vrtošivá chlebočárkyně, výsledek snahy obrátí proti nim.

Čekal jsem, že se mi pokusí zpřeházet vnitřnosti nebo mi nalije do žil něco síry, ale místo toho se na nebi nade mnou zhmotnil zlatavý vodopád žhavého oleje. V rychlosti jsem nad sebou vytvořil zakulacenou krustu ledu a nadílka mého kolegy se po ní syčivě svezla. Měl jsem namále – stačilo, aby bylo moje obranné kouzlo o trochu slabší, a ranhojiči by si mohli pohrát s jedním popáleným.

Zaříkávač mě jenom zkoušel. Dalším tahem v partii mě i přes moji bezděčnou obranu zvednul do vzduchu a pak se mnou zase praštil o zem. Je jedna věc mrstit proti hradbám pár kamenů, které si nemají jak pomoci, a druhá, mnohem náročnější, udělat totéž s čarodějem pod ochranou štítu





a vlastní myslí. Náraz by mě stál pár zlomených žeber, kdybych včas telekineticky nevytrhal všechny okolní porost a nenaházel ho pod sebe. Ani tak to nebylo příjemné přistání. Vydal jsem se ze všech sil a věděl, že až se můj o poznání zkušenější protivník rozhodne pokračovat, bude nejspíš po mně. Zase to mravenčení. V duchu jsem se snažil uhádnout, co se mnou provede, když se hláska otřásla další ránou. Podíval jsem se tím směrem a uviděl magický oheň poskakující z kamene na kámen, po cimbuří, po křičících lučičtících... a vjem, který měl ohlašovat moji smrt, zase zmizel. Zavřel jsem oči a bláznivě se rozesmál.

*Prvního jsem roztrhl vedví a proud ohně z jejich společného zaklínadla obrátil proti druhému. Smál jsem se a věděl, že ti zbylí jsou z nich nejlepší, zdaleka nejlepší, jací mě kdy mohli vyzvat na souboj.*

*Těšil jsem se.*

*Smrt si přišla ještě pro jednoho a má Paní, jindy divoká a zloštná, najednou plakala lítostí. Chtěla mi dát všechnu pomoc, kterou mohla, ale tělo bylo příliš unavené, než aby ze sebe chrlilo další a další výboje síly. Velmistr Kolegia, obklopený mihotavým svitem, sprádal zakázané zaklínadlo. Nemusel jsem číst*

*jeho myšlenky, dal mi je sám. Nezemřeš, ne teď. Zapovězená slova.*

*Pobízěl jsem ho, ať pokračuje. Neměl jsem moc to zastavit, a přece jsem se trásl divokou radostí. Řád kvůli mně vzývá chaos, porušuje pravidla a zamývá mě. Navěky.*

*Možná.*

„Prober se,“ plesknul mě Samuel po tváři. Ani nemusel, spánek už jsem jenom předstíral. Rozmrzele jsem se odtrhl od proudění Zdroje.

„Na vyspávání bude času dost.“

„Já nevím, kdo zkolaboval vprostřed bitvy. Nebyls to ty?“

„Taky jsem se vrátil. Koho se tam chystal ten zaříkávač roztrhat na kusy? Neznáš ho? Měl takový divný jméno, nemůžu si vzpomenout.“

„Dej mi svátek,“ odbyl jsem ho.

„A díky.“

„Není zač. Mimochodem – jak jsi mu vyrušil to štítové kouzlo?“

„Já nic nevyrušil, akorát jsem pobořil bránu.“

„To kouzlo už tam nebylo, když jsem jim poslal na cimbuří ten dárek. Jinak by se to svezlo dolů pod hradby.“

„Ten štít už mohl vyprchávat,“ mávnul jsem rukou. „Když si ten zaříkávač dával práci se mnou, mohl se vyrušit sám.“

„Nejspíš. Podle toho, jak s tebou zametl, si na tobě dal docela záležet.“

„Našli jste ho?“

„Našli jsme jednoho, ale ten byl moc slabý. Neublížil by ani jednomu z nás. Přeživší potvrdili, že tam byli dva, takže toho druhého máme najít.“

„Rozkaz pánů generálů?“

„Krále. Vypadá to, že zašel na skleničku s někým z Kolegia a padl si do noty. Teď mě na chvíli omluv.“

Samuel se dotkl rukávu mé haleny a zamumlal pátrací zaklínadlo. Každý z nás, ať už je to čaroděj, nebo zaříkávač, po sobě nechává Stopy. Jsou to otisky našeho vědomí, jedinečné pozůstatky po tom, jak naše mysl ohýbá magii a krotí ji pro své vlastní účely. Podle síly seslaného kouzla mohou takové památky zůstat na místě i několik dní. V tomhle případě jsem byl místem a cílem já.

„Tak tohohle zaříkávače neznám,“ zavrtěl hlavou. „Stopa je dost silná. Až na něj narazíme, musíme být spolu, jinak si s náma jednotlivě pohraje jako kočka s myší.“

„Předej mi to,“ vybídl jsem ho. Hlavou se mi prohnal záblesk a Samova vzpomínka se usadila na své místo. Věděl jsem, že pokud ji odtamtud někdo nevymaže, poznám svého známého z pahorku, jakmile ho uvidím čarovat. Teď mi jenom někdy musí dát tu příležitost.

„Kolik je vlastně hodin?“

„Půl jedenácté večer. Ráno vyjždíme.“

„Půjdeme se najíst a pak se vyspíme.“

„Sami, nebo s někým?“

„Naivko,“ utrousil. „Sám víš, že po těch prasatech, co jim tady zachraňujem krky, tu zbyly už jenom zakrvácené klíny těch, který neutekly včas. Jestli na to máš žaludek, tak prosím. Já si to odpustím.“

Ráno s námi sedlal třicetiletý kornet bandalírů, střední jízdy. Ostatní muži si v hlásce měli ještě pár dní odpočinout, než se vydají zase zpátky do svého tábora. Všichni čarodějové v průběhu noci splekli spojenými silami bránu do hlavního města a vypařili se. Jenom my dva jsme se museli celou cestu zpátky táhnout na koních. Rozkaz krále, nebo spíš představených z Kolegia, jsme hodlali splnit co možná nejrychleji. Po přímé cestě zpátky se zastavíme v každé vesnici, ale pokud na nás ten zaříkávač někde sám nevyletí, rozhodně se nepřetrhneme, abychom ho našli.





Jeli jsme si jako králové uprostřed celé skupinky, chránění ze všech stran. Vojáci nás měli po včerejšku rádi, koneckonců si oblíbili každého mága, který jim pro stvrzení vzájemných vztahů vyčaroval bůhvíodkud demižon vína nebo prorostlou pečínku. I pro kouzla platí, že když se někde přidá, musí se zákonitě jinde ubrat. Důstojníci si zatím ještě nestěžovali, že jim ze stanů záhadně mizí pití a jídlo, takže jsme to se Samuelem moc neřešili. Samozřejmě bychom dokázali třeba přenést z nedaleké vesnice sele a vytvořit zaklínadlo, které by je samo vyvrhlo, naporcovalo a upeklo, ale proč se namáhat, když jednoduše stačí přenést něco už hotového od někoho z blízkého okolí a vydávat to za tvořivou magii, jeden z nejtěžších oborů vůbec. „Necítils včera ve Zdroji nějaký rušení?“ mrknul jsem na kolegu, napil se z měchu a zkusil si najít na hřbetě koně pohodlnější pozici. Zadek otlačený

„Možná to rušení zmizelo dřív, než jsem si to stačil uvědomit. První půlhodinu u Zdroje jsem toho moc nevnímal. Kapitáne, jak se jmenuje tahleta díra?“ „Nevim, pane,“ pokrčil velitel kornetu rameny a podíval se nahoru. Pomalu se smrákalo. „Chcete tu přenocovat, Mistři?“ „To záleží na tom, jak moc pospícháte do kasáren,“ uculil se Samuel. „Moc ne, pane. To nám můžete věřit.“

Třicet dva hladových a žíznivých chlapů, to byla krajní mez, kterou tahle díra dokázala na jeden den pojmout. Radní nebo krčmář by asi nadávali, že jim vyžereme všechny zásoby, kdyby jim kapitán neukázal kráľův glejt a neoslovoval ty dva neduživé muže za sebou, tedy nás, Mistry. V hospodském něco hrklo, starosta se přežehnal a utíkal zpátky domů. A děvečky, ty se těšily na spropitné, takže neváhaly nosit panstvu, co si

stavení magicky zesílené myšlenky, které se do mozku musely veřít komukoli, kdo má v sobě jenom špetku Talentu. Seděli jsme tam jako dva rybáři, mlčky usrkávali kyselé ředěné víno a čekali na tu jednu velkou štiku. Praktici divoké magie mívají jenom málokdy chladné hlavy. Říká se, že je tak ovlivňuje právě jim vlastní zdroj moci, Paní, v jejich názvosloví Sauvalgia. Ledově klidný zaříkávač je skoro přírodní úkaz, objekt, který by se hodil pro zkoumání, kdyby nepředstavoval takové nebezpečí. „Myslíš, že se ukáže?“ usrkl jsem vína a zabloudil pohledem k profukujícím dveřím. „Jestli je normální, tak ti ještě pořád chce vyrvat stěva a uškrtit tě na nich,“ utrousil Sam. „Pravděpodobně ví, že je silnější než ty, takže by se tu někde mohl poflakovat. Chci ho mít z krku co nejdřív.“

„Jak je to zaklínadlo náročný?“ optal jsem se. „Zvládneš to?“ „Zvládnou. Přinejhorším omdlím a ty mě odtáhneš ke Zdroji nebo Siločáře. Jednu jsem cítil asi tak míli na západ.“ „Já taky. Jediný štěstí, že tohle ten zmetek použít nemůže.“ Další rozdíl mezi námi a zaříkávači. Když to s výdejem energie přezhene my, musíme najít Siločáru, abychom mohli zase čarovat. Ideální jsou Zdroje, velké studny, kde se protíná několik Siločar naráz. Divocí mágové prostě sesílají svoje kouzla a jediné, čím za to platí, je fyzická únava a hlad. Jednou jsem s jedním z nich spolupracoval, to bylo v krátkém období míru mezi našimi frakcemi. Ten chlap toho sežral za jeden den tolik, že by mi to stačilo na týden. Z jedné hospody nás dokonce vyhodili. „Cítím silný zdroj,“ syknul Samuel. „U rynku.“

„Dokážeš to rozpoznat?“ „Počkej.“ Kolegovi kolem rukou zatančilo nazlátlé světlo. „Je to on. Zastavil se a ví o nás. Sem nepůjde.“ „Takže ven.“ Magické souboje se řídí určitými pravidly. Sice máme k ruce třicet více či méně opilých chlapů, kteří by ho mohli zabít, aniž by se on zmohl na výraznější odpor, ale... my jsme prostě čarodějové. Arogantní a hrdí. Co můžeme vyřídit sami, to sami



od sedla – nejsem zvyklý takhle cestovat. Před námi třetí vesnice. V první jsme doplnili zásoby a v té druhé museli krotit pár vojáků, kteří měli dojem, že včera těch ženských nebylo dost. „Necítil. Proč?“ „Použil jsem tam na pahorku dvojité zaklínání, Taran a Vzývání země. Málem jsem se potom už nezvedl na nohy, i když jsem byl u Zdroje nejmíň čtyři hodiny.“

bude přát. Tu a tam cukrbliky, úsměv, kroucení zadkem. Naivky. Nevěděly, co je pak může čekat. Bandalíři se divili, proč sedíme sami u jednoho malého stolku. Vůbec nepochopili, o co nám jde. Být nápadní? Cíl dnešního večera. Samuel rozprostřel kolem hospody to nejjemnější pátrací zaklínadlo, na jaké se zmohl, a já tu a tam posílal do všech směrů kolem



taky vyřídíme. Na Kolegiu by se nám vysmáli, kdyby zjistili, že jsme toho floutka nezvládli a zavolali si na pomoc bandu ožralých vojáků.

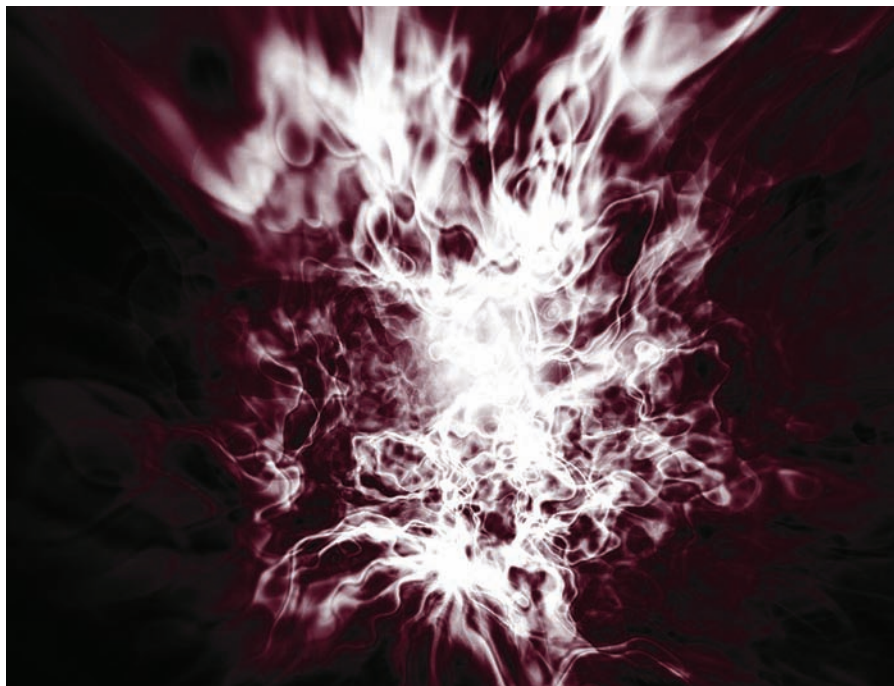
Samuel šel ven jako první se mnou v patách. On se specializoval na ochranná zaklínadla, zatímco já byl spíš útočný mág, takže kdyby se na nás náš přítel utrlh hned zkraje, musel mu v cestě stát nejdřív někdo, kdo to dokáže vyrušit. Čekal na nás venku a mně zatrnulo. Ne z toho, jak vypadal, ale ze síly jeho Projevů. Spředl přání ke kouzlu neuvěřitelnou rychlostí. Stačil jsem si letmo všimnout, že Samuel v obranném gestu zvedá mravenčením se třesoucí pravačku. Nebylo to nic platné. Chvilí nato se svalil k zemi, bezmocně lapající po dechu a s rukama přitisknutýma na hrudníku. Vlámal jsem se mu do hlavy a narazil na silnou iluzi tonutí. Pitomý mentální trik, bohužel tak intenzivní, že ani čaroděj jako on mu nedokázal vzdorovat.

Zaklel jsem. Parchant. Teď už nebyl čas hrát si na taktiky. Vrhnuv jsem proti zaříkávači zaklínadlo Rubáše. Ohnivé plameny, které ho měly celého obklopit, se objevily jenom na zanedbatelný okamžik. Negoval je, jako by šlo o pokus nějakého prváka. Než jsem si stačil vůbec rozmyslet vhodnou obranu, odhodilo mě něco podobného Taranu o pár metrů dozadu. Můj vzdušný vír stačil divokého mága zdržet možná tak na deset vteřin. Sam se pořád dusil a já s pocity paniky zjišťoval, že už moc silnějších kouzel po ruce nemám, ne těch, co se dají s úspěchem použít proti někomu s Talentem.

Dalším výbojem mě i přes můj skoro zbytečný odpor narazil na zeď nedalekého baráku, až vepřovice za mými zády zapraskaly. Bez gestikulace se čaruje špatně, ale pořád je tu síla hlasu. Byla by, kdybych v následujícím momentu nezjistil, že jsem oněměl. Zaříkávač se křivě usmál a v očích mu zajiskřil magický svit, jak se na mě skrz něj šklebila jeho Paní. Rozpřáhl ruce. Laciné gesto. Věděl jsem, že k tomu, aby mě zabil, mu stačí jeho vlastní mozek. Všechen šterk, kusy opadaného zdíva, kamení, všechno, co leželo na zemi, se k němu pomalu začalo zvedat. I na vzdálenost těch několika metrů jsem ucítil žár. Změř rotující kolem něj

se rozžhavlala doruda a vyrazila, podobná roji divokých včel, proti mně. Vytanulo mi na mysli, že aspoň nikdo nebude plýtvat dřevem na hranici, než...

Samuel se zprudka nadechl. Pocit tonutí zmizel a znovu ho vystřídalo nepříjemné mravenčení. Zarazil se, když si uvědomil, že jde ze dvou zdrojů. Čaroděj přitisknutý na zdi a zaříkávač opodál. Letící vír žhavého smetí, který se najednou, těsně před jeho spolubojovníkem, naráz vydal na opačnou stranu a pohltit divokého mága. Jeho řev se rychle ztratil v syčení spáleného masa.



Klesl jsem na všechny čtyři a už podruhé za dva dny se mi chtělo zvracet. V životě jsem se ještě necítil tak vyčerpaně. Samuel stál kousek ode mě a pozoroval mě podezřívavým pohledem.

„Co je, kurva?“ zasípěl jsem a očima zavadil o kouřící hromádku, která zbyla z mého protivníka. Vůbec jsem netušil, jak se mi to povedlo.

„Nehejbej se,“ zavelel Sam a sevřenými prsty pravé ruky mu problesklo narudlé světlo. „Ani se nehni.“

„Co blbneš?“

„Slib mi, že už to znova neuděláš, a já tě nespoutám.“

„Co neudělám?“

„Že už nebudeš znova kouzlit jako on.“ Chtěl jsem se na něj vytasit s další

otázkou, když jsem si uvědomil odeznívající brnění v konečcích vlastních prstů a na zátylku. Srdce se mi sevřelo hrůzou a překvapením a já se konečně zapřel rukama o zem a začal zvracet.

*Nejdřív nebylo nic, jenom ten osvěžující pocit oprostění od všeho. A pak přišli oni. Pátrající prsty desítek rukou prohrabujících se mnou. Mnou? Byl jsem vším. Cítil jsem svoji Paní, tak nesmírně blízko i daleko zároveň. Něco ji clonilo, bránilo jí spojit se se mnou a vlít mi d žil sílu. Mysl Velmistra, mně tak dobře známá. Hledala.*

*Hledali dál, ale na tajemství nepřišli.*

*Měla je v držení má Paní, a oni netušili, že mohou zotročit mě, ale nikdy ne ji. Poskvnit vše, co jim bylo svaté, pro nic. Vysmíval jsem se jim. Nemohl jsem se odtamtud dostat, a nezáleželo mi na tom. Víra časem zpřetrhá všechno. Ta jejich zpřetrhala sebe samu.*

Vojáci na nás teď byli pyšní ještě o něco víc. Jako správní blbci jsme před soubojem se zaříkávačem zablokovali dveře, aby ty tupce náhodou nenapadlo vkládat se do toho a utrhnout nám ostudu. V jednu chvíli, namáčknutý na zdi a dívající se smrti do očí, jsem si za to pěkně nadával. Hostinský, vida venku zbytky zaříkávače, si nadělal do kalhot, jen co nás viděl vejít zase





dovnitř. Poručil jsem si další jídlo dřív, než mi došlo, že divoci po akci taky tak žerou, a k tomu sklenici pálenky. Krčmář přinesl na stůl rovnou láhev a s nečekanou rychlostí odsunul svůj sádelnatý zadek zase za pult. Báł se. „Nejbližší čaroděj je nějakých dvacet mil odtud. Zprávu mu dokážu poslat už teď. On ji pak postoupí přímo Kolegiu.“ „Neblni,“ zabručel jsem na Samuela. „Víš, co se mnou potom udělají?“ „Děláš si ze mě prdel?“ vyjel. „Dovedeš si představit, co ty uděláš se mnou, jestli to ještě jednou použiješ? To kouzlo, cos jím kontroval na to jeho, přesahovalo tvoje normální možnosti aspoň dvakrát. Víš, jak silnej byl ten proud, co na tebe poslal? Ani společně bychom to nedokázali obrátit. Sám jsi říkal, že sis to neuvědomil, dokud jsem ti to neřekl.“ „Jako bych to sám nevěděl, kurva.“ „Tak se nediv. Pro tohle neexistuje precedens. Kolegium se to dozvědět musí. Může to...“ odmlčel se, „... může to znamenat přelom.“ „A v čem asi tak?“ „Ve způsobu, jak zaříkávače definitivně porazit.“ „Jasně. Zamknou mě poutacím zaklínadlem a budou se mi hrabat v závitech tak dlouho, dokud nepřijdou na to, čím to je. Ohó, přátelé, máme zde muže s dvojím Talentem! Jako bych ty idioty slyšel až sem. To seš k nim tak loajální? Kdo nás sem poslal chcípnout, protože se jim nechtělo obětovat úzce zaměřený mágy? Univerzálů je přece všude spousta, pánové, máme dost rezerv!“ „Nemůžem dělat, jako by se nic nestalo. Sám víš, že dvojí Talent je sice výjimečná

věc, ale tu a tam se může přihodit. To není tvůj případ. Kdybys prostě jenom měl nadání divokejch, tak by se to projevilo leda tím, že bys sejmul sám sebe. Neměl bys v tom cvik. Tohle bylo... cílený. Jako bys přesně věděl, jak divokou použít.“ „Jdi do prdele,“ zavrčel jsem. „Jestli na to prostě nehodláš zapomenout, tak já si půjdu po svém. Radši budu za talíř ovesný kaše věštit šťastnou budoucnost kurvám, než abych je nechal dělat si ze mě studijní materiál.“ Uvědomil jsem si zvláštní brnění na zátylku, jak jsem postupně zvyšoval hlas. Sam si toho asi musel všimnout, protože mi bleskově nalil a donutil mě kopnout to do sebe. Zaříkávači prý při čarování často čerpají i ze síly svých emocí. Co na tom, že taková kouzla bývají hodně nepřesná. V opilosti sice můžu být vztekly klidně až na půdu, ale není mi to nic platné, protože alkohol prudce snižuje schopnost vůbec magii použít. „Ale z ty kocoviny mě ráno budeš křísit ty,“ oznámil jsem mu s vážnou tváří před dalším lokem. „Vzpomínky na starý časy?“ usmál se Samuel. „Žádný strachy, brachu. To bude dobrý.“

Ráno jsem musel vypadat, jako by mě někdo napudroval moukou a k tomu mi pod oči nakreslil kruhy povídkem. Dvě láhve jsou prostě dvě láhve. Odolal jsem nutkání najít latrínu a místo toho probral ještě chrápajícího Sama, aby se mnou něco provedl. O půl hodinu později začalo zaklínadlo konečně nějak působit a já mohl aspoň rovně chodit. Bandalíři se dole v nálevně hostili zbytky

včerejší večere. Jíst? Ani nápad. Kapitán byl buď dobrý herec, nebo o tom, co se na rynku stalo, nic bližšího nevěděl. Nechali jsme ho zaplatit účet i za nás a potom odešli do stájí sedlat koně. Loučit se tu s námi pochopitelně nikdo nechtěl. Z vesnice jsme nejdřív zamířili na západ k Siločáře. Samuel měl čerpání energie za sebou už po půlhodině, zatímco mně to trvalo dvojnásob dlouho. Ptal se, jestli to šlo dobře, a já bez skrupulí zalhal, že rozhodně líp než posledně u hlásky. Nepokusil se mi přecíst myšlenky a ujistit se. Zatím. Dvojí Talent, učili nás, beztak neovlivňuje schopnost čerpání, pokud už se s ním někdo narodí. Měl jsem ze sebe pocit odsouzenec jdoucího na šibenici – tak pomalu se mi celá cesta táhla. Můj parťák v prchavé chvílce soukromí, když jsme jeli vzadu, seslal zaklínadlo a kající se mi přiznal, že si ho napsal, zatímco mě vojáci zpitého jak drátěníka odnášeli nahoru do postele. Kouzlo detekovalo jakoukoli aktivitu divoké magie v okruhu několika metrů. Možná jsem mu za to měl poděkovat. Celý den nikde žádná osada ani náznak něčeho, kde by se člověk mohl najít nebo přespat. Nakonec jsme po poradě s kapitánem vybrali k nocování mýtinu na kraji jednoho lesa. Nadával, že na nás odtamtud ještě vyběhnou zběhové, maroděři, lapkové a podobná sběř, než se Samuel pokusil vysvětlit mu naše úmysly – bezvýsledně. Nacpat mu do hlavy, že ochranné kouzlo tak rychle nevyprchá, když je sesláno na něco živého, v tomhle případě třeba na stromy, ještě šlo, ale s jeho vojenskou zatvzeleností to nic neudělalo. Ležení že by mělo být kryté ze všech stran. Pche. Nikdy zřejmě







s čaroději nepracoval. Polovina vojáků se spolu se mnou vydala napojit koně a vykoupat se k nedalekému bezejmennému potoku. Ostatní zůstali na hlídce v táboře. Sam si mezitím vybral tři dobře rostlé kmeny za hraniční body zaklínadla a pustil se do čarování.

Bandalíři měli dobrou náladu a co chvíli trousili vtipy, které mi ani za nic nepřipadaly zábavné. Cítil jsem, že kolega zesílil rozsah své detekční magie, aby o mně věděl, kdybych se začal nějak projevovat. Jak na řetězu.

„Už abysme byli doma, chlapi,“ spustil kudrnatý chlap s plnovousem prokvétajícím šedinami. „Ženská mi ve městě začne co nevidět rodit.“

„Fakt?“ zachechtal se další. „Tak to už budu mít třetí děcko.“

„Drž tlamu. Ty seš rád, když se ti jednou do roka postaví.“

„A co vy, Mistře?“ mrknul na mě kapitánův pobočník.

„Taky na vás v hlavním městě někdo čeká?“

Průser, kamaráde, nic víc.

„Tadyhle Mistra? Sláva, chlupci, sláva. Jak vyřídil toho divokýho na rynku, to vám bylo něco. Všechna čest, Mistře, ten zaříkávač zavšivenej si to zasloužil. Verbež je to. A... Mistře?“

Do půli těla svlečení vojáci ztuhli na místě. Vousáč se podíval na svoji ruku se zježenými chlupy a nasucho polkl.

Samuel přerušil sesílání ochranného zaklínadla a zbucoval ostatní. S nejtěžší invokací, do jaké se kdy pustil, začal ještě dřív, než se od potoka ozval první výkřik.

Tma před mýma očima se pomalu rozjasnila. Pod nohama se mi svíjel polonahý voják s vyvrženými vnitřnostmi, dalších šest plavalo na hladině mělkého toku a barvilo okolní vodu doruda.

Po čele se mi naráz svezlo několik krůpějí potu. Nedaleko jsem zaslechl poslední verš invokačního zaklínadla.

Proč invokace? Brnění v zátylku. Vyděšeně jsem se rozhlédl.

Zbýlých osm mužů, nebo spíš to, co z nich zůstalo... všude kolem. Muž s těhotnou ženou nabodnutý na uražený pahýl větve, pobočník s rukou utrženou v rameni v předsmrtné agónii. Oněměle jsem se svezl do sedu a zády se opřel o kmen mladého dubu.

„Teď vážně, Dame,“ ozval se pár metrů ode mě povědomý hlas. Můj společník, namáhavě oddechující a v obličeji bledý jako smrt. Vedle něj se mihotalo poloprůsvitné tělo démona negace. Věděl jsem, že ve chvíli, kdy se se mnou to stvoření spojí, mě úplně připraví o schopnost kouzlit možná i na několik dní. Kdyby nebyl tak zoufale pomalý, patřil by mezi vůbec nejlepší zbraně proti čarodějům. Teď na tom moc nesešlo, únavou jsem sotva dokázal zvednout ruku. Samuela muselo jeho vyvolání stát strašnou spoustu sil, ale přece se ještě překonal a vytvořil hned za sebou nepropustnou bariéru. Neudělat to, rozsápali by mě ostatní vojáci na kusy.

„Tohle už nemůžu ututlat, brachu. Promiň.“

„Tak dělej,“ vydechl jsem. Věštil bych děvkám, co by se jim zlíbilo, jenže při pomyslení, že bych je pak taky nevědomky mohl roztrhat na kusy, se ve mně ozývalo svědomí. Možná že to na Kolegiu nebude taková hrůza. Démon se v odpovědi na mentální rozkaz pohnul a krok za krokem se ke mně

začal zvolna přibližovat. Říká se, že fyzický kontakt s ním je pro mágy hodně nepříjemná záležitost.

„A kdyby něco...“ polknul jsem, „... víš, jak se zaříkávačům brání v použití magie?“

„Působit bolest,“ zamumlal Sam. „Neustálou bolest.“

„Udělej to taky.“

*Čas přestal existovat. Slyšel jsem jen svou Paní, pro kterou hodiny netikaly. Zůstávala pořád stejná. Ostatní zemřeli. Pátřavé prsty, šeptavé hlasy třesoucí se nadějí, že ze mě dostanou to, oč tolik stojí. Podlehli věku, jeden po druhém. I Velmistř.*

*Potom přišel někdo jiný a s ním i svoboda, pole války, mysl dobrodince otevřená všemu, bez pravidel a závazků. Ukázal mi dalšího.*

*Neváhal jsem.*

Spojení s démonem mě muselo poslat do milosrdného bezvědomí. Probudil jsem se o pár hodin nebo možná dní později a už podle toho smradu kadidel jsem si byl jistý, že mě někdo dostal až do soukromých místností Kolegia. Nepohodlná židle, spoutané ruce a nohy. Žádné okovy, jenom



čistá práce magie. Zkusil jsem přecíst Stopy a musel jsem se v duchu chechtat. Z bezejmenného univerzálního čaroděje, dobrého tak akorát pro jistění vojáků, jsem se najednou stal asi nejdůležitější osobou v hlavním městě. Poutací zaklínadlo na mě seslal samotný Velmistř, navíc s pomocí dalších členů Rady. Jaká čest.

„Jak se cítíš?“

Podíval jsem se před sebe. Sedm židlí rozestavených do tvaru půlměsíce a za nimi dveře, ve kterých stál můj parták.

„Až moc dobře. Démon si na mně asi moc nepošmáknul.“

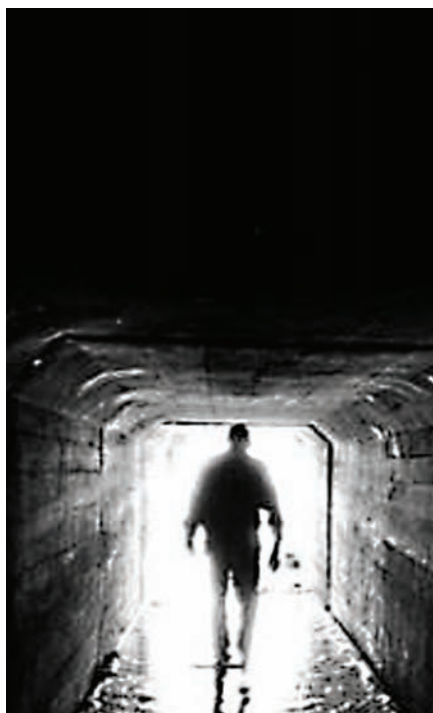
Samuel zvažněl. „Vůbec ne.“

Najednou mi došlo, že bych vůbec neměl dokázat kontrolovat Stopy. Negace mi má vzít moje schopnosti. A vůbec – nepoužil jsem při tom přece běžné zaklínadlo...

„Chvilku před tím, než se s tebou spojil, něco vyrušilo jeho existenci. Přesně to, co zabilo ty vojáky. Tys omdlel.“

„Běž pryč,“ požádal jsem ho.

„Nech si ty ciráty. Jsem tu od toho, abych ti to aspoň trochu vysvětlil.“



„Zablokovali jste mě nějak proti kouzlení?“

„Jistě. Pracovala na tom celá Rada.“

„Nepovedlo se jim to.“

„Cože?“

„Zmiz odsud,“ vydechl jsem. „A rychle zavolej celou Radu.“

Samovi se v očích objevila hrůza.

Než se stačil dostat ke dveřím, podrazil jsem mu zaříkávačskou magií nohy a mrštil jím proti stěně. Uvědomoval jsem si, že to dělám, ale nemohl jsem se tomu ubránit. Rozesmál jsem se tak nahlas, až v tom jeho nářek skoro nebyl slyšet. Pak se ve dveřích objevil Velmistř s oslnivým světlem kolem sebe. Vyštěkl dvě rychlá slova a já ztratil vědomí.

*Nechápal to. Neuvědomoval si ten dar a ty možnosti, bránil se jim a sám sebe oslaboval. Zachránil jsem ho a potom vedl dál, dokud nenazrál čas. Budou platit dluhy, všechny spáchané nazpět napříč generacemi i ty, které teprve přijdou. Nebude žádná další příležitost ubližovat Paní.*

*Ani jedna.*

„Damiene, slyšíte mě?“

Na rtech železitá pachůť krve. Třeštila mi hlava a viděl jsem rozmazaně. Půlkruh židlí, ani jedna prázdná.

„Slyšíte mě?“

„Ano.“

Zbytek Velmistřova proslovu jsem skoro nevnímal. Je ve vás něco cizího, mladý muži. Cizího. Dvojí Stopa, moje a zaříkávačská. Mysl tak stará, že její otisk nezná nikdo z Kolegia. Hledali vysloužilé čaroděje, v rychlosti, ve spěchu a ve strachu, co bych mohl provést, kdyby příště nebyl někdo z Rady poblíž. A pak omluvy, planá slova, chlácholení, že ta bolest brzy přejde a že neměli na vybranou a museli mě spoutat těmi nejhoršími prostředky. Ucítil jsem brnění v konečcích spoutaných rukou a v tu samou chvíli jsem se pozvracel. Než se mi znovu zatmělo před očima, uvědomil jsem si jenom svoji poslední myšlenku – ne, byla to touha. Přání. Přesné a formulované. Všechny je zabít.

Vrásčitý stařík s řídkou bílou bradkou si vězně obezřetně prohlížel. Hned vedle stál Velmistř Marcus, připravený zasáhnout, kdyby se to zase probíralo k životu. Starých mágů, kteří dali aktivnímu působení v Kolegiu už dávno vale, našli dost, ale nikdo z nich tuhle Stopu neznal. Skoro třísetletý Raymond, krátkozrakýma očima bloudící po bleďé tváři spoutaného muže před sebou, byl poslední naděje.

„Dokážete to, Mistře?“ zeptal se Marcus uctivě. Za jiných okolností by ho ani nenapadlo říkat takhle někomu, kdo mu není rovný, ale tady... dědci jsou někdy útlocitní jak batolata, když se jim vezme hračka. Lepší neriskovat.

„Jistěže,“ odušil vysloužilý čaroděj a dotkl se Damienu rukama na hrudníku. Pátrací zaklínadlo spléтал pomalu, s velkou námahou. Vyšel ze cviku. Velmistř jeho kouzlo nenápadně podpořil.

„U všech řasů!“ zaláteřil stařík a na svůj věk nečekaně rychle odskočil.

„To mě teď a podrž!“

„Mistře?“

„Tohle... tohle je... neuvěřitelné.“

„Znáte tu Stopu, Mistře?“

„Ovšemže znám. Když byl ten muž slavný, pracoval jsem na svém prvním zaměření. Smyslová magie. To byla dvě a půl století zpátky, tehdy jsem-“

„Stručněji, Mistře.“

„Jednou, jednou nás povolali k případu vraždy, kde byla očividně zapletena magie. Ti lidé totiž zemřeli strachem. Vnucený vjem, tak silný, že to nepřežili. A ta Stopa...“ Raymond si povzdychl,

„... ta patřila někomu, koho jsem tehdy neznal. Když jsem ji ještě ten večer předával Velmistřovi, zarazil mne s tím, že už ji zná. Tehdy panovaly bídné časy, necivilizované... i co se divokých mágů týče. Nikdy bych nevěřil, nevidět to sám, že takovéhle vraždy se může dopustit nejvyšší představený zaříkávačské Akademie. Strašlivé časy, ano.“

„Cože?“ vyhrkl Velmistř. „To... Mistře, to jste mi měl říct hned! Jste si jistý?“

„Naprostou.“

V tu chvíli Damien otevřel najednou jiskřící oči. Stařec si ze smrtelného nebezpečí, které teď uvězněný představoval, nic moc nedělal a klidně si ho prohlížel. Marcus nestihl reagovat. Bývalý mág bez zaměření se usmál a pak jednoduše zmizel. O pár místností dál se ozvala ohlušující rána. Představený Kolegia neváhal, bez rozloučení se starým čarodějem vytvořil bránu a hned vzápětí do ní vstoupil.

„Nathaniel, tak se jmenoval,“ zabroukal Raymond, než se sám pustil do zoufalé pomalého splétání přenosového zaklínadla.

Pouta pro nás neznamenala nic, když jsme dokázali dát dohromady naše vědomosti. Regulovaná magie, předvídatelná, pravidelná. Směšná. Ten starý nám nestál za pozornost, ale ten druhý byl nebezpečný. Přenesli jsme se jinam. Začarované dveře, špatně zajištěné. Vyrazili jsme je. Svoboda... konečně jsme se jí mohli opravdu dotknout. Ostatní nám v tom chtěli bránit. Zabili jsme je jednoho po druhém. Paní byla opět s námi. Cítili jsme její přítomnost. Volání po pomstě. Věděli jsme, kde hledat členy Rady. Znali jsme jejich jména. Mohli jsme cokoli, teď, ve své jednotě. On ale naše úmysly předcházel a přišel si pro nás. Měl moc, velký Talent, větší než ten, kdo něco z nás uvěznil. Marcus. Zaklínadla na nás dopadala a ničila nás. Stále těžší a silnější. Pak jsme si uvědomili, že je všechna chápeme... známe. Na každé odpověď, rychlejší a prudší. Velmistřovi postupně tvář v tvář nám docházely síly. Zvedli jsme ho do vzduchu a chtěli mu pomoci od utrpení. Odeslat ho na druhou stranu. Vzepřel se naší vůli a vykřikl poslední kouzlo. A my jsme najednou nebyli.



Nohy se pode mnou zhroutily, jako bych je měl z papíru, a v hlavě se mi rozhořel hotový požár. Vedle mě ležel Marcus. Přerývaně dýchal a z úst mu vytékal pramínek krve. Chvilí jsem myslel, že ani jeden nedokážeme sám vstát.

A potom mě i přes dokořán otevřené oči zasáhl sled vzpomínek na to, co jsem byl ještě před půlminutou. Myšlenky, pocity, vize... a odpovědi. Připomínalo to efekt zaklínadla, které z oběti vytáhne zdánlivě zapomenuté zážitky, jenže mnohem, mnohem rychlejší.

Rozhlédl jsem se a kolem sebe uviděl neuvěřitelnou spoušť. Zdí tu a tam zčernalé žárem, opadaná omítka, roztráštěné dlaždice na podlaze a mezi tím vším těla několika čarodějů, kteří se to něco pokoušeli zastavit.

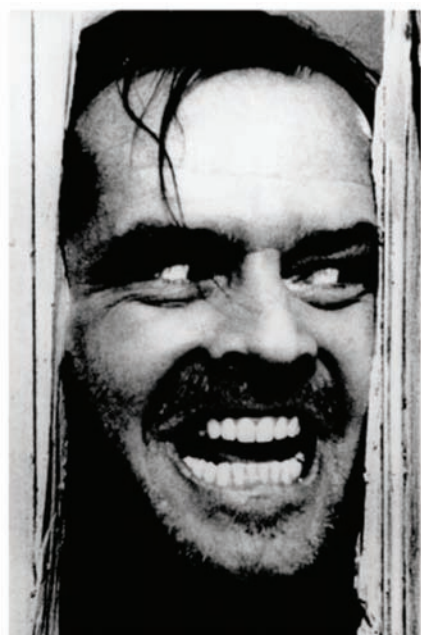
„Ovládáš... ovládáte ho, Damiene?“ zachraptěl Velmistr.

„Myslím... asi ano.“

„Dobře.“

Kdykoli jindy bych na Marcuse nadával. Možná nejmocnější mág, jakého Kolegium kdy mělo, a přece nedokázal vzdorovat tlakům uvnitř Rady. Naše účast na králově tažení nebyla tak docela jeho práce, o nasazení univerzálů se postarali spíš ostatní. I tak jsem mohl najít dost důvodů, proč ho nemít rád, ale všechny se teď ztrácely v porovnání s odpovědí na to, proč se tohle všechno seběhlo.

„Víte, co se stalo, že... víte?“ zeptal se mě a pokusil se aspoň vzepřít na loktech.



„Vím.“

„Někdo ho tu udržel, jeho mysl. Musíte najít způsob, jak ji poslat pryč. Někdo tak... mocný...“

„Udělám to.“

Přikývl a upřel oči do stropu. Na druhý pokus se mi povedlo vstát a přiklopýtat až k němu. Moje léčitelská magie nestála za nic... *on* na tom mohl být jinak. Velmistr mě chytil za předloktí, jakmile ucítil *jeho* Projevy.

„Ne... to nedělejte. Jeho moc už mi stejně nepomůže.“

Tiché šepotání někde vzadu v hlavě. Zaposlouchal jsem se. *On* si na tohle vzpomínal, věděl, co Marcus udělal.

Pochopil jsem, že ho nedokážu zachránit. Čaroděj, který ze sebe vyrve část vlastní životní síly, může umírat i hodiny. Zformuloval jsem v duchu přání tak snadno, jako bych to dělal odjakživa, a pomohl mu pryč.

Můj parták z tažení mě musel cítit už z dálky, protože i teď s sebou všude tahal aktivní detekční zaklínadlo. Dveře do komnaty měl zamčené primitivním kouzlem. Ještě předevčírem by mi možná připadalo poměrně těžké, ale v mém stávajícím rozpoložení dostávaly věci úplně jiný rozměr. Na otevření jsem se ani nemusel soustředit.

Samuel ztuhnul na místě a nejistě se na mě podíval. Trochu jsem povolil oteře vykoupené Marcusovým životem, které z něj dělaly jenom mrazivý pocit v zátylku a zdroj síly. V očích se mi zalesklo to, z čeho jsem měl v životě největší strach. Pohled Paní. Víc už jsem si nemohl dovolit. Moje vůle se dostala na nejnižší možnou úroveň, kde jsem si ji ještě dokázal uchovat.

„Můj pane,“ zašeptal Sam. „Povedlo se?“

„Jistě. Velmistr právě zemřel. Tys byl ten, kdo mě osvobodil?“

„Ano, ano. Celý svůj...“ polkl, jako by nevěděl, odkud začít. „Byl jsem to já.“

„Mnoho si z té doby nepamatuji.“

Vyprávěj mi, jak jsi to udělal.“

„Když Rada, kterou vy pamatujete, před dvěma staletími postupně vymřela, nebyl už nikdo, kdo by o vás věděl.“

Velmistr Vincent tehdy použil nějaké zakázané zaklínadlo, o kterém nikdo neměl ani tušit. Chtěl... asi chtěl zjistit, jakými pravidly se Paní řídí při výběru svých nejsilnějších služebníků a jak jim

dává svou moc. Vincent vás uvěznil přímo nad Zdrojem, ze kterého mělo jeho zaklínadlo neustále čerpat energii, aby nikdy nevyprchalo.“

„Žádná schránka?“

„Ne... vaše tělo zemřelo, můj pane, a vaše mysl mohla objímat všechno a zároveň nic. Regulovaná magie ji držela na místě a znemožňovala jí spojení s Paní. Když mě sem Akademie poprvé vyslala jako zvěda, ucítil jsem vás a rozhodl se pomoci vám pryč. Stačilo jenom pravidelně čerpat ze Zdroje tolik, aby nakonec oslabené zaklínadlo definitivně povolilo.“

„Výtečně. Pověz mi, je možnost mne navždy odeslat na odpočinek? Tato existence je... vysilující.“

Zavrtěl hlavou. „Nevím o tom.“

Zdá se totiž, že Velmistrův pokus vám zajistil určitý druh nesmrtnosti. Ironie, nemyslíte?“

Chlubil se, ten jeden čubčí syn, lísal se ke svému novému pánovi a já se mu mezitím hrabal v mozku. Dvojí Talent že je prý výjimečná věc? Asi ne dost na to, aby ho tenhle zmetek nepodědil. Pod slupkou regulovaného mága pečlivě schovával mnohem větší nadání zaříkávače. Bastard.

„Velmi dobře. A teď, pokud dovolíš, musím vyřídit něco neodkladného.“

„Jdete... jdete zničit Radu?“ Tvář mu rozjasnilo doslova fanatického nadšení. Všechno ve mně vřelo, ale ikdyby si chtěl číst, Nathanielova moc mi poskytovala takovou ochranu, že by neměl žádnou šanci. „Nemyslím.“

Přitáhl jsem oteře a svit Paní mi z očí zase zmizel. Samuel polkl. Ve zlomku vteřiny jsem ho srazil k zemi a dopřál mu ještě jednou pocit tonutí, který si, parchant, vlastně dobrovolně užíval tam na rynku.

„Jak se ti to líbí teď, zmetku?“ zasyčel jsem na něj a zvedl ho do vzduchu.

Teď už se netopil, ale naopak dusil.

„Ty... Damiene?“

Blbá otázka, žádná odpověď. Smýknul jsem jím proti stěně, až hlavou rozrazil polici s knihami. Ztrátu vědomí si dlouho neužil, hned nato jsem se mu nevybíravě vlámal do mozku a donutil ho probrat se.

„Proč jsi ho přivedl ke mně?“

„Jak... jaks to udělal? On tě... jak?“

„Já se tu ptám!“ utrhnul jsem se na něj





a soustředil svoji sílu přímo proti jeho mysli. Zavyl bolestí, ale pak se rozchechtal. Bylo mi zle z toho, že jsem se celou dobu bratříčkoval se zaříkávačem. Všichni stejní, všichni někde na pokraji šílenství. Stejně jako ten, který křičel ve mně.

„Snadnej cíl,“ vyrazil ze sebe a zase se zasmál. „Marcuse by jen tak neovládl. Tebe? Hračka. Kdyby se tohle stalo někomu silnějším, tak by si Rada asi dala víc práce se zabezpečením. Nulu, jako jsi ty, prostě odflákl.“

„Je nějaká možnost, jak ho poslat pryč?“ Odplivl si. „Není. Ať už jsi ho dostal pod kontrolu jakkoliv... někoho s takovou mocí ty neudržíš věčně. Na to nemáš.“

Rozžhavil jsem vzduch kolem jeho pravé ruky a zároveň přitlačil na jeho smyslové vnímání, aby to co nejvíc cítil. Látka košile shořela během chvilky a na kůži mu vyskákaly zarudlé puchýře. Dlouho se jenom smál a v pauzách, jak se trhavě nadechoval, po mně metal nadávky. Na hrdinu si přestal hrát, když už se mu škvařilo i samotné maso a nehty dávno odpadly z lůžek.

„Já nevím!“ zaúpěl. „Netuším, jestli se to dá zlomit! Já...“

Další útek do bezvědomí a zase zbytečný. Mlhavě se na mě podíval. „Nechtěl jsem to takhle...“

„Já taky ne,“ odsekl jsem a nechal ho dopadnout na zem. Dalším přáním jsem ho upoutal na místě.

„Tak to skonči, nulo.“

„Zapomeň.“

Pitomý mentální trik. Rozeřval se, jako by ho na nože brali. Nechtěl bych zažít pocit břitvy ve střevech, která pomalými pohyby táhne sem a tam a nepřestává, i když už by neměla mít co řezat. Jemu jsem to přál.

„Sám bys měl vědět, kolik moci tvůj pán má. Uvidíme, jak dlouho to vydržíš.“

Zhasnul asi po půlhodině. Zaříkávač držený v neustálém pocitu bolesti nemůže přesně formulovat přání, ale dokáže se na Paní napojit skrze sílu emocí, prostřednictvím vlastního utrpení. On mi to řekl. Samuel si jednoduchým kouzlem zesílil vnímání bolesti natolik, že se mu z ní hned vzápětí zastavilo srdce.

Cítil jsem, že pomalu ztrácím kontrolu nad otěžemi. Čím víc budu používat

Nathanielovu moc, tím větší část z něj se do mě bude promítat. Netušil jsem, jak to vím. Možná to byla poslední rada Marcuse, něco, co do mě vložil společně se zaklínadlem Rozpolcení. Po zbytečné návštěvě knihovny Kolegia, kde jsem sice našel kouzlo, které kdysi Vincent použil, ale už ne způsob jeho negace, jsem se oklikou vyhnul komnatám Rady a zamířil do pracovny Velmistra.

„Je opravdu mrtvý?“

Čaroděj skloněný nad Marcusovým tělem mu zatlačil oči a otočil se ke zbývajícím členům Rady.

„Bohužel. Vyrval ze sebe život.“

„Jak?“

„Zaklínadlo Rozpolcení.“

„Kvůli... proč, zatraceně? Tohle zaklínadlo ještě nikdy nikdo nepřežil.“

To může znamenat jediné...“

Mágům se najednou zatmělo před očima a přes žaludek se jim převalila nepříjemná závrať, běžný doprovodný jev přenosu. Objeví se v pracovně mrtvého Velmistra a dívali se do tváře jeho vraha. Než ze sebe stačili setřást šok a pustit se aspoň do prvních slov zaklínadel, zformuloval Damien své přání. Všichni do jednoho oněměli.

„Velmistr Marcus se obětoval, abych dokázal zaříkávače v sobě udržet pod kontrolou. Jeho zaklínadlo ale ztrácí sílu. Potřebuji vaši pomoc.“

Přistoupil pomalu až k nim a každému vložil do paměti přesnou podobu

starodávného zakázaného kouzla spolu s tím, co je potřeba udělat. Nevěřili mu, dokud neucítili, že v sobě omezují moc a schopnosti zaříkávače, jak nejlépe dovede. Dohodli se pohledy a jakmile mohli zase mluvit, pustili se do společného zaklínání. Řád vyzývá chaos, aby chaos spoutal a potlačil... dokud nepříjde na lepší způsob.

*Čas znovu neexistuje. Jsme všude, a nemůžeme nikam. Paní už nepláče, zuří a chtěla by nás zničit, kdybychom zároveň nebyli její součástí. Oddělení, o samotě. Radost v utrpení, smířenost ve vzteku. Jsme rozpolcení, ale ne napořád. Potlačíme svoji část, až přijde čas, a budeme se moci osvobodit. Trpělivost je nástrojem vítězů. Nezabráníme sami sobě v pomstě. Budeme mít, co budeme chtít. Nic nám v tom nezabrání.*

...

- Zabráni. Já.

