

5 2015

DAily DM Mirror

ČASOPIS HERNĚ-LITERÁRNÍHO SERVERU DARKAGE.CZ



Obsah

1 Úvodník ALKARAN	17 LARPy v roce 2016 WINGY
2 Co dál, admini? HRUN	20 Jen dva kroky? KRAGH
4 SingleQuest: Missing Blood YAVANNA	22 Soutěž Hádanka
7 Ukončené oficiální příběhy: 024. Šepot a krákání HULDA	24 Zima mrtvých: cesty osudu PAVETTKA
12 Shawat — vánoční čas ve městě nebytí YAVANNA	26 Star Wars: Síla se probouzí GUNER, HULDA, STRANGER
14 Herní akce v roce 2016 KOLAPS	32 Kronikářovy dopisy KANYAPI

—5—

2015

REDAKČNÍ TÝM: Zrcadlový Šotek, Teranell, Alkaran, Enefa, Chiisai

ILUSTRACE NA OBÁLCE: Ursa Minor

AUTOŘI TEXTŮ: Alkaran, Guner, Hrun, Hulda, Kanyapi, Kolaps, Kragh, Pavettka, Stranger, Wingy, Yavanna

KOREKTURY A EDITACE: Alkaran

SAZBA A GRAFICKÁ ÚPRAVA: Alkaran

Ročník sedmý, číslo 5.

Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 24. 12. 2015.

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum DAily Mirror.

Čas Dračáku

* ALKARAN *



Dračím doupětem mám spojenou asi nejsilnější vzpomínku na Vánoce. Vrací se mi často, když cítím vůni vánočního smrčku, sladce popelavý kouř z doutnající svíčky nebo ostrý zápach vypálené prskavky. V tu chvíli se přenesu do doby, kdy jsme s bráškou dostali pravidla Dračáku a na zemi v obýváku jsme je několik večerů studovali. Byly plné tajuplných příšer, zvláštních schopností i kouzel a hra samotná mne až tak nezajímala, spíš se mi v hlavě rozehrávaly všemožné scény, které by se v takovém světě mohly přihodit.

Dělám to vlastně stále. Když se mi do rukou dostanou nějaká pravidla RPG, nechávám se unášet uvedenými příklady, rozvádím si popsané možnosti do nejrůznějších scén... a vlastně mi to přináší víc zábavy, než kdyby se pak podle těch pravidel mělo hrát.

Také mne baví probírat se stovkami obrázků a třídit mezi nimi ty, co mne osloví a na okamžik přenesou do jiného světa. Mám jich už tuny (což ze stránek časopisu již nejspíš víte sami).

Daily Mirror se snažím dělat tak, aby i ve vás probouzel podobné pocity — aby vás inspiroval, pomohl vám nalézt a utřídit nové nápady a vzbudil ve vás chuť něco si zahrát nebo něco vytvořit.

Přeji vám Veselé Vánoce.





Co dál, admini?

ILUSTRACE: Titus Lanier

* HRUN *

Mejvyšší věže administrátorů jsou všem ostatním obyvatelům města Dark Age nepřístupné. Jednou za čas se v nich otevřou okna a všechna ta nashromážděná mlha uvnitř se rázem vyvalí do ulic města. Ta mlha však nevychází ze společných lázní, ve kterých administrátoři kují své pikle jako za starého Říma. Je utvořena z nekonečné ozvěny slov, a to nejen od těch, kteří tyto věže obývají, nýbrž v ní naleznete stopy i po slovech, která byla utvořena některou z ostatních duší, možná i právě tou vaší. Tato mlha zdá se, jako každá jiná. Tvoří však samotnou materii podivné formy energie, kterou si můžeme představit jako dámu. Poznáte ji snadno — někteří lidé ji milují, někteří nenávidí, mnozí si jí ani nevšimnou a jiní ji vidí už zdaleka přicházet. Říká si Změna.

A protože ne každý umí číst v mlze, rozhodl jsem se pro vás napsat tento článek.

Odsouhlasené změny

Liga veteránů

Od příštího roku chceme k Malé hře zavést tzv. Ligu veteránů. Bude to žebříček podobný jako v Malé hře, ale budou v něm uživatelé, kteří Malou hru vyhráli již alespoň dvakrát. Tito dvojnásobní vítězové pak tedy budou soutěžit mezi sebou v rámci jedné skupiny.

Tuto změnu máme v plánu realizovat v nejbližší možné době.

Singlequesty

Několikrát jste nás žádali o změnu či zrušení krokového systému v příbězích pro jednoho hráče. Dlouho jsme tuhle otázku mezi administrátory probírali. Nakonec jsme se shodli na zrušení krokového systému a dospěli jsme k následující variantě. Každý by si mohl odehrát jeden SQ naráz. Omezení by spočívalo pouze v tom, že by si další SQ uživatel mohl zahrát až čtyři dny po vstupu do předchozího SQ. Bohužel, realizace tohoto projektu je odložena na neurčito, vzhledem ke složitosti kódu a tedy jeho přeprogramování na výše zmíněný stav. Litujeme, ale ještě doufáme.

Galerie

Už delší dobu plánujeme renovovat Galerii na místo určené pro prezentaci výtvarných dílek zdejších uživatelů. Je to jedna z věcí, kterou příští rok rozhodně chceme mít.

Plány do budoucna

Na poslední adminské poradě jsme všichni sdíleli jednu hlavní myšlenku. Chceme více podpořit a rozvíjet herní stránku na DA.

Úprava stránky questu

První takovou vlašťovkou je tato již schválená změna: Chtěli bychom, aby si vypravěč mohl do questu vložit nehráčskou postavu. K dané postavě bude moci

nahrát avatar a k jejímu popisu bude sloužit obyčejné textové pole, ve kterém bude možno využít šepotů, tak jako v normálním příspěvku.

Vypravěč tedy bude moci psát každému hráči různé informace k dané postavě a hráč je pak bude mít jednoduše přístupné na jednom místě. Stejně technické zázemí by bylo využitelné například i pro přidání různých lokací v příběhu.

Univerzální deníky

Poměrně ambiciózní změna (především z hlediska realizace). Není třeba se na ni těšit či se jí obávat hned. Patrně to bude delší proces. No, uvidíme. Podpora jiných systémů v denících je rozhodně něco, co by se tu podle nás mělo v budoucnu objevit.

Chceme vytvořit takový systém deníků postav, který bude možno přizpůsobit i jiným systémům než DrD. Dosavadní práce na DrD systému by se nezaškodila, stále bychom využívali této koncepce pro ty, kteří se rozhodnou podle ní hrát. Nicméně DrD by zde postupem času ztratilo své výsadní postavení. Konkrétní představa koncepce takových deníků bude ještě teprve diskutována.

Chceme podporu her na hrdiny obecně, protože o ty tu právě jde.

Význam expů

Rádi bychom vymysleli novou motivaci pro zisk expů v oficiálních questech. Něco, co za ně hráč dostane odměnou. Do jisté míry tento problém souvisí s univerzálními deníky, protože jejich zavedením se devaluje jediné, co si může hráč za expy u své postavy nyní „koupit“ — dovednosti. My bychom však raději expovou odměnu spojili s něčím jiným, než s nákupem dovedností a vlastností pro postavy. Tento projekt je teprve v počáteční fázi úvah a nápadů. ✎



SingleQuest

Missing Blood

Illustrace: Jonathan Lucero

※ YAVANNA ※

T

entokrát se mrkneme na zoubek jednomu příběhu z netradičního prostředí, které nemusí každému sednout, ale mezi uživateli si jistě najde své příznivce: Missing Blood od Regiska.

☛ **Co tě inspirovalo stvořit právě tento příběh?**

Znalost daného příběhu jako GM. Je to vcelku lineární vyprávění, které jde do kroků převést s minimem úsilí. Z mé strany to byla trochu sázka na jistotu. (Tedy že se mi singlequest podaří napsat během relativně krátké doby a nebude to tragédie.)

☛ **Můžeš nám o jeho obsahu něco prozradit?**

Radši bych neprozrazoval. Kdo ho nehrál, může být překvapen.

☛ **Dobrodružství patří k žánru, který zde není moc zastoupen. Proč právě kyberpunk?**

Protože kyberpunk se mi líbí. Hraji ho a Shadowrun je jediný systém, kde ještě uznávám, že má smysl nad ním trávit zbytky mládí. Jiné systémy jsou podle mě příliš naivní nebo pohádkové a mnohé další mě zase prostě neoslovily.

☛ **Čím chceš hlavně hráče nalákat?**

Osobně doufám, že se nalákají sami. Moc se tu (skoro

nikdy) už nevyskytují, a tak ani nemám možnost dělat singlequestu PR. :)

♥ S jakými úskalími ses při tvorbě potýkal?

U Missing Blood to bylo hlavně o pochopení systému, ale pak jsem začal připravovat další Seattle Stories a tam jsem se potýkal hlavně s proměnnými. A to byl celkem masakr. Teď bych se do toho systému musel dostávat asi týden, abych pochopil, jak jsem co zadával. (Missing Blood je poměrně jednoduché.)

♥ Jak vnímáš jako autor omezení kroků? A pracuješ nějak s tímto omezením přímo v questu?

Jako autor jsem doufal, že toto omezení jednou zmizí. Jako hráče mě to štvalo a doufal jsem, že jednou zmizí.

♥ Co ti tvorba příběhu přinesla a co vzala?

Rozhodně to člověku přidá trochu organizačních skillů a osvěžení logiky.

Vzalo? Možná čas. Stráví se nad tím dylion hodin. Ale to bylo dobrovolné trávení. (Mluvím teď hlavně o Seattle Stories).

♥ Kdybys toto dobrodružství tvořil nyní, je něco, co bys změnil?

Asi moc ne. Možná bych si s některými věcmi vyhrál trochu víc, ale základ by byl stejný.

♥ Píšeš, že když bude dobrodružství úspěšné, dočkáme se pokračování. Bude tedy nějaké?

Pokračováním Missing Blood je Queen Euphoria. To by se třeba někdy mohlo zpracovat. Já jsem pak začal dělat Seattle Stories, ale bohužel jsem je nedokončil. Už dva roky jsou v (hratelné) jedné třetině, ale fakt nebyl čas, ani morálka, a nakonec ani priority pro to, to dokončit.

♥ Můžeš nastínit, nač se uživatelé mohou těšit?

Obávám se, že na nic, aspoň co se nejbližší budoucností týče. :) Ale pořád to vedu v paměti. Ale v nejbližší

době mi čas na DA nezbývá. Uvidíme po novém roce.

Uživatele, které dobrodružství zaujalo, jsi jistě příjemně naladil, že mohou očekávat něco dalšího z této žánrové oblasti. A my ostatní budeme držet palce, aby to vyšlo. Aby se našel čas, chuť a snad i ta motivace.

Testování se ujali Teranell a Asteroid.

Ohlasy hráčů

♥ Paul

Rád ti odpovím, ale je to už tak dávno, že mám obavy, abych nešířil nějakou nepravdu či něco nezkeslil (za případné nonsensy se tak omlouvám). Quest jsem si zahrál prvních pár měsíců po spuštění, což je pěkně dlouhá doba.

Regiskův singlequest Missing Blood mne hned od začátku zaujal a je zřejmé, že asi každého druhého též. Kdo si pamatuje na brakové sci-fi romány z přelomu devadesátých let, bude vědět, o čem je řeč. Tím ovšem nechci říci, že jeho SQ je brak — v tomto smyslu je to spíše lichotkou.

Ale abych se vrátil k jádru věci. Tenhle SQ mi nepřipadal zajímavý pouze tím, že byl lehce šlehnutý punkovou náturou (ano, vím, že je Shadowrunový, ale teď narážím na styl psaní), ale také tím, že dokázal hravě vtáhnout do děje.

Fakt, že hráč jednal jak za hlavní postavu, tak i za skupinu, vidím jako plus. Jednak se to vhodně střídalo a taky to, překvapivě, nepůsobilo mnohdy překombinovaně až zmatečně, třebaže se to občas i nabízelo.

Sedl mi i fakt, že se PJ (můžeme-li to tak nazvat) s hráčem od prvního příspěvku nemazlí a hloupost trestá rázně (často i smrtí a tím pádem koncem hry). I když tohle by někoho na druhou stranu mohlo i odradit.

Líbila se mi i dobrá prokomponovanost žánrů. V jednu chvíli to byla detektivka, v další akční řezničina a někde kolem poletoval i ten thriller. Je pravdou, že tyhle žánry se často vidí spolu, avšak jako singlequest to byla snad jediná rarita, která se tehdy objevila — takže nebylo ani tak velkým překvapením, že po ní hráči mnohdy skočili.

Trochu mi ale vadilo, že nejde o původní Regiskovo autorské dílo, ale přepis. Proto se špatně soudilo, jak moc bylo vlastně obtížně na příběhu pracovat. Přiznám se, že pokud bych neznal úskalí SQ editoru, působilo by to na mne celé o to rozpačitějším dojmem.

Jako drobný minus bych viděl shadowrunský slang, který občas působí na neznalého zvláštním dojmem. Párkrát se mi stalo, že pokud bych si nevyhledal některá slovíčka, zřejmě bych plně nepochopil, co kterou větou chtěl autor říci.

Celkově je to dobrý SQ a stojí za pozornost, avšak dokud se Regisek nevytasí s něčím 100 % svým, budu si muset klást otázku, kam až sahá jeho um a kde je práce originálních autorů.

♥ Petwald

Ze jmenovaného SQ jsem byl přiměřeně nadšený. Ač jinak upřednostňuji klasickou fantasy, toto byl pro mne osvěžující výlet do jiného žánru a vypravěčského stylu. Já sám si pak od začátku do konce připadal jako modernější Phil Marlowe a toto převtělení si maximálně užíval.

Dobrodružství mělo spád, jednotlivé části byly podány velmi čtivě. Možnosti jednotlivých rozhodnutí vcelku ušly. I když myslím, že tady by se dalo nabídnout hráčům širší rozhodovací spektrum, například mít možnost nebýt jen představitel drsné detektivní školy, ale třeba i spíše intelektuál bravurně ovládající svůj přenosný počítač, případně někdo vylepšený vloženými čipy.

Ale chápu, že tady mohlo vyvstat i omezení na základě původní literární předlohy. A asi by to bylo pro autorský team mnohem náročnější a výsledné dílko mnohem delší, což nutně neznamená lepší.

Trochu víc mne mrzelo, že když už je hrdina v zásadě představován jako samotářské soukromé očko, není možné vyřešit případ čistě vlastními silami bez najmutí pomocníků.

Stejně jako že i v případech, kdy neuděláte žádnou zásadnější logickou chybu, příběh pro vás při špatné volbě končí v nejlepším.

Ale to je jen takový povzdech. Jiným hráčům příběh rozhodně doporučuji a uvítal bych další výlet do onoho tvrdého světa blízké budoucnosti. ♣



Šepot a krákání



ILUSTRACE: † Sergey Samarskiy

* HULDA *



istě vás všechny někdy zajímalo, kolik tu asi je dohraných příběhů. O čem asi byly? Jestlípak to vůbec bavilo hráče, kteří se takových questů účastnili? Samozřejmě byste mohli nahlédnout do archívu, ale je poměrně složité objevit quest, který byl plnohodnotně dohrán až do konce.

V tomto díle se podíváme na Šepot a krákání, kde Pjoval Lutus. Za rok a půl bylo napsáno 267 příspěvků, čímž se řadí mezi ty kratší questy. Také to dělá krásných čtrnáct příspěvků za měsíc, což není vůbec špatné. Žánrově spadá pod klasickou fantasy.

Rád bych poděkoval Lutovi, protože téměř celý tento text je jeho dílo a mně to moc pomohlo. Ještě jednou díky.

Teď by měl následovat výpis postav, ale Luťák to do svých rukou vzal trochu jinak a skáčeme rovnou do příběhu.

O čem to vlastně bylo?

Celý quest začíná několik desítek minut po krvavé bitvě mezi dvěma bezvýznamnými pány o pár bezvýznamných polí. Hráči hrají za žoldáky poražené strany, kterým se jako zázrakem podařilo přežít krvavou řež. Zatímco se plíží nepřátelským krajem, jsou svědky spousty zdánlivě bezdůvodného násilí. Družinka se rozpadá na menší části, ze kterých přežije jen pár. Z různých náznaků se dozvídají o řádění nějaké temné sekty a nakonec se všichni přeživší stanou svědky temného rituálu, jehož vyvrcholením je vzkříšení

dávneho nekromanta a jeho nemrtvé armády. Quest tedy skončil tím horším z možných konců.

Postavy

☛ **Trpaslík válečník Larkins (Larkinss)**

Nebohá postava víceméně dobráckého trpaslíka. Jeho vedlejším úkolem bylo najít svého společníka Borna, který se mu ztratil během bitvy. Dvacet čtyři hodin plných krutostí, kterých byl svědkem i které byl nucen dělat, a zvláště pak zrada ze strany Uzdiče změnilly tohoto veselého hospodského společníka v trosku na pokraji šílenství. Přestože Borna našel, zabředl do marnosti a nechal se vláčet osudem a touhou po Uzdičově krvi. Nejkladnější postava z questu, ale zároveň jediná, která během závěrečného masakru stála na nekromantově straně.

☛ **Barbar válečník Uzdič (Elanius)**

Jednoduchý, ale zákeřný žoldák. Jeho vedlejším úkolem bylo pátrat po ztracených katakombách plných bohatství. Ovšem kdo by se coural někde po kraji, když bitevní pole je plné neokradených mrtvol? Uzdič se pokusil přeběhnout k vítězné straně, kde si ho najal Gervar na speciální úkol. Jak se ukázalo, byl Uzdič žhavým kandidátem na závěrečnou oběť rituálu. Zde mu Larkins bodl dýku do břicha, však Uzdičovi se podařilo uniknout a přežít, aby zemřel o pár měsíců později pár mil odtud.

☛ **William Destrochaos — člověk kouzelník**

Podivínský bledý kouzelník. Do kraje přišel pátrat po vzácných nekromantských svazcích. Ihned po bitvě se oddělil od skupiny přeživších, kde ho ze zálohy přepadl vyděšený Born a podřízl mu hrdlo.

☛ **Žlutozobá V. — Kudůči zlodějka**

Žlutozobá ve skutečnosti pracovala pro obě strany. Nechala se sice najmout armádou Kostihradských stejně jako zbytek původní skupinky, ale informace o pozici vojsk donášela druhé straně. Na její roli

v krvavé porážce se nakonec nepřišlo, protože se příliš dlouho sama potloukala na břehu mlžného jezera, kde ji stáhl pod hladinu netvor svými chapadly.

☛ **Disa Elin Aurora — lidská zlodějka (Christopher)**

Vyhнула se prvotnímu masakru, ale svému osudu neunikla. S původní skupinkou se setkala jen krátce, pak se vydala po stopách postupující armády, kde ji však objevili nepřátelští stopaři se svými psy. Její roztrhanou mrtvou objevili později Ally a Dalemir.

☛ **Ca Mhel — elf hraničář**

První oběť. Doprovázel Disu, ale když jejich pozornost přilákala původní družina (Larkins, Uzdič, William a Žlutozobá), připlížil se k němu zezadu Uctívač a uskrtil ho úzkým vlascem.

☛ **Ally — člověk zloděj (Ally)**

Věčně nerozhodný. Jeho příběh začíná, když spatří umírající Disu. Společně s Dalemirem se vydává podat zprávu veliteli jejich jednotky. Ten je však druhý den někým otráven. Část žoldáků se rozhodne náhlou ztrátou velení využít k plenění okolních vesnic. Ally společně s Greysingem se jim postaví a vyústí to v krvavou šarvátku. Ally osobně zabije obrovského barbara Khóra. Je ironií, že po Kaesově vzkříšení je to právě Khór-zombie, kdo rozsekne Allyho hlavu na poloviny.

☛ **Dalemir — člověk válečník (Krték)**

Jeho příběh je podstatně kratší než Allyho. Po velitelské smrti se do ničeho neplete a jde si po svých. Zároveň je to jediná postava, která opustila quest jinak než nohama napřed.

☛ **Greysing — barbar válečník (Greysing)**

Navzdory svému původu i zaměření nezvykle sečtělý dobrodruh. Vedlejším úkolem bylo získat vzácný kámen zvaný Oko Adyt. Společně s Allym a dalšími dvěma žoldáky se vydal po stopách rituálu. Ačkoliv jako jediný rozluštil celou šifru, bylo už pozdě

na přerušení rituálu. Zesláblá kněžka mu po dokončení rituálu nabídla Oko Adyt, pokud bude sloužit Kaesovi. On však odmítl a stal se vůdčí osobností odboje proti hordám Kaesových nemrtvých.

♥ Gervar — člověk hraničář (Pepe)

Krutý a bezcitný bastard šlechtice. Jediná postava, která jednoznačně sloužila straně Tímarra Štítonoše — tedy vítězné straně. Jeho vedlejším úkolem bylo dovést Uzdiče na místo rituálu. A to se mu po pár komplikacích také povedlo.

Ohlasy účinkujících

♥ Lutus

Quest mě pochopitelně bavil — jinak bych ho nehrál. Vlastně to byl klasický scénář — prvotní nadšení — útlum v poločase — a závěrečný nadšení, až bylo člověku líto, že to končí.

Cílem tohoto questu bylo vyzkoušet si na DA ne až tak rozšířený přístup — aktivita nadevše. Snažil jsem se neustále dávat hráčům najevo, že mi vůbec nezáleží na „kvalitě“ příspěvků, že je lepší, když napíšou jeden odstaveček, než aby se odmlčeli atd. Neaktivní hráče

jsem přeskakoval, po delší neaktivitě jsem je zabíjel (v questu bylo jen pár pasáží, kde nehrozilo nebezpečí smrti, takže příležitostí bylo dost). No nakonec jsem to byl nejčastěji já, na kom quest stál a i z toho důvodu jsem ke konci v tomto ohledu trochu vyměkl. Ale vize tu byla. :) Hlavně jsem měl štěstí na dobré hráče, takže i přes tvrdé podmínky přežili dva původní hráči až do konce.

Jak vidíš, příběh neměl jednotnou linku a hlavně neměl ani žádnou hlavní linku. Vše to byly jen střípky rituálu. Tak si říkám, že možná hráči doteď netuší o co v questu šlo, takže si to třeba přečtou v DAily Mirroru nebo archivu. :D

♥ Elanius

Zda mě tento quest bavil? To v každém případě. Že se nesl se ve značně neformálním duchu a důrazu na kvantitu (byť i zde nakonec počal přirozeným neduhem drhnout), což je zřejmě asi nejspolehlivější formule na dovedení hry „na neživo“ do reálného konce, je pak asi jednou z nejdůležitějších příčin.

Osobně bych se byl hotov vyjádřit v tom smyslu, že práce právě s tímto námětem (přežít v opravdu





velmi špinavém — takže vlastně dost realistickém — středověku) a způsobem provedení je u Luta velmi silnou stránkou.

Příběh byl, řekl bych, z větší části postaven na individuálních postavách. Z pozice jediné postavy (Uzdiče) lze sice jen obtížně odhadnout hloubku ostatních příběhových linií, leč jakkoli se domnívám, že nebyla příliš výrazná, právě vzhledem k charakteru questu to nijak zvlášť nevadilo (přínejmenším tedy opět ne z pozice mé postavy). Původní družina na tom nejspíše byla o něco lépe, ale přirozený úbytek neaktivitou naše řady proškrtal velmi důsledně (vlastně jsme zůstali dva).

K mé vlastní účasti ve hře mýma očima — nuž, má postava byla, jednoduše řečeno, naprosto dokonalé dno morálky, gramotnosti, hygieny a tak dále. Zdaleka nejzáživnější byla z mého pohledu (již díky onomu pojetí postavy) interakce se zbytkem družiny — tím míním zejména postavy Žlutozobé a trpaslíka Larkinsse. Vzhledem k tomu, že první zmíněná náš quest časem opustila, zejména samozřejmě toho druhého. :)

Zde se nám totiž kolektivně podařil velmi povedený kousek (z hlediska stylu): Mně se na cca desátý pokus konečně podařilo podrazit a (téměř) zavraždit trpaslíka, utratit jeho zbroj i sekeru za peníze na nevěstinec (žel, že jsem se tam vlastní vinou nestačil dostat), načež trpaslík „vstal z mrtvých“, stal se uctívačem jakéhosi náboženského kultu a vydal se za pomstou. Skončilo to přesně, jak mělo — oba jsme se vzájemně nabodli na své zbraně.

Jen je trochu škoda, že hlavní příběh sám o sobě působil skoro až příliš jednoduchým dojmem a že Lutovi možná čas od času v bojových scénách trochu scházela plastická představitost nebo (poněkud proklamovaná) ochota nechat hráče zemřít pro jejich chyby, v případě toho druhého ve spojení s nechtutí (či nedostatkem času) k hledání realisticky vyhlížejících řešení. Víím, že jsem škodolibý, ale první (a příběhově relativně významný) protivník postavy jménem Ally zemřel dost nelogickým způsobem (když je mezi vámi a cílem těleso nataženého luku, ani zvíře by se nejspíš nepokusilo (ani z fyzického hlediska nemohlo), ignorovat smrtící překážku) a chudák Gervar měl zemřít v následujícím souboji proti



dvěma protivníkům (ne že by nemohl zvítězit, ale téměř určitě ne způsobem, jakým se o to pokoušel). Atmosféra popisů se ale držela, a tak to považuji jen za takový detail hodný vybroušení, nic víc.

Že by mi hra přinesla něco víc než zábavu jsem tak nějak ani neočekával a v praxi na tom nevidím vůbec nic špatného.

♥ Greysing

Dal mi nějaké nové zkušenosti? Jistě, především v tom smyslu, že to byl můj první quest tady na DA a navíc se z něj stal záhy oficiální, tím pádem to byla i dobrá motivace. Především jsem si v něm oťukával hraní on-line. Do té doby jsem Dračák hrával jen naživo a ze začátku byl značný nezvyk, že zde není okamžitá interakce s PJ ohledně toho, co v tu chvíli postava provádí, a vyvstává nutnost v příspěvku předvídat a rozepisovat myšlenky... Takový svým způsobem křest ohněm. :)

Bavil mě tento quest? Rozhodně. Dějový spád, zápletky, určitá „epičnost“, rozuzlení... vše jak má být. Očekávám pokračování.

V čem byl tento quest výjimečný? Tím, že PJem byl Lutus. Těžko se to popisuje, tak jako mnohé jiné věci se to musí zažít. :) Samotný quest byl ve stylu klasického DrD, kde se podle mě už dost těžko něčím vyniká natolik, aby se to dalo vyzvednout.

Závěr

Další ukončený příběh, a zase od Luťáka! Je skvělé, když se někdo snaží questy dohrát, i když to občas není nic jednoduchého. Mám velkou radost, když vidím, že všechny hraní bavilo a také si přáli dokončit děj. I pro PJe je to takovým ukazatelem, že to má smysl a že se vyplatí quest dohrát.

Tak zas příště. Těším se u dalšího dílu Ukončených příběhů. ♥

PS: Znáte nějaký quest, který by si tu zasloužil své místo? Nebo si to sami chcete zkusit napsat? Ozvěte se mi na havranu a nějak to vyřešíme. ;-)



Shawat

vánoční čas ve městě nebytí

※ YAVANNA ※

Stín, temný dým neurčité podoby, zase o kus povyrosl. Jistě by se radoval, pokud by mu tento pocit nebyl cizí. Neboť on byl stvořen tou stranou duše, jež zná jen smutek, zášť, chamtivost, závist a lenost. A tak se stále nenasyčený tvor pouze na okamžik zachvěl. Rozostřil svou siluetu, aby pozřel černý mrak, jenž visel nad troskami zničené říše. Další z mnoha roztodivných světů padl na oltář boha Zapomnění.

Prázdné nenaplněné duše bez těl se vracely zhroucenou branou do míst svého přebývání mezi životy s pocitem marnosti. Stín číhal v mlžném oparu hranic Města duchů, vysával z nich trpkost a dál posíloval svou moc.

A jednou, jednou až bude dost silný, zničí i tohle místo nedotknutelnosti. Obelstí Vědmu a roztáhne svá křídla nad budovami skrytého města. Ta chvíle se blíží, rozplýval se rostoucí mocí, ale v pocitu vlastního opojení a důležitosti zapomněl na sílu cti, přátelství a lásky.

A v hloubi mlhy se díky tomu zrodila stříbrná vložka, která se hebce snažela v tanečních kracích dolů pod mlžný opar až do ulic Dark Age.

✧ ✧ ✧

Přiblížila se k prvním střechám města, jež se od nepaměti utápí v šedavém úsvitu neexistujícího neslunce. Města, v němž již věky vládne nebytí chladu. Města, které se stalo synonymem pro monotónnost.

Jeho obyvatelé byli neobvyklým jevem vytrženi z dlouhé letargie. První bělostná vložka se jako lehounké pápěří snesla přímo do středu náměstí. Nebyla jediná a za ní následovaly další a další, stále hustěji. Ulicemi vířily maličké drobné a velmi chladné střípky rozbitých snů velkých cílů. Lehce a neslyšně se snášely na zem, ploty, hradby i střechy. Stříbřitě zářily tak, až z toho bolely oči. Šerosvit času byl narušen jasným svitem, který pronikal do všech škvír. Zmatení duchové obklopili Vědminu věž s jedinou otázkou, jež plula v jejich myslích. Jako sborový zpěv vyrážela na povrch a těla až do nejvyššího patra věže.

„Co se stalo?“



Vědma dlouho hleděla do orákula, v němž se střídali jeden svět za druhým. Viděla temný Stín, kterak jimi prochází. Sledovala, jak z jeho stop stoupá temný dým a rozpouští se v prostoru. Jak otravuje vzduch i vodu a s ním i mysl obyvatel. Přestali sít obilí, přestali lovit, přestali stavět domy, přestali snít své sny a jen beznadějně zírali do prázdna. Přestali bojovat za budoucnost a ztratili naději. Stejný jed požíral i mysl boha-tvůrce, neboť jak umíral jeho výtvar, smrtelná nemoc pohlcovala i jeho tělo.

Kdysi mohutné brány zasazené do pilířů osudu, jež otvíraly průchody do světů, se sypaly jako

písek. Z hrdých měst zůstaly jen trosky. Duše, které sem přesídlily v naději na lepší život, plakaly nad svým osudem. Své stesky i bolesti pronášely zhroucenými branami zpět dovnitř města duchů jako černou skvrnu.

Některé ze světů však dokázaly Stínu vzdorovat. Jejich brány byly pevnější než ocel a pouta přátelství nedovolily démonu proniknout. A u těch, které byly nahlodány, bůh-tvůrce nepodleh, ale rozhodl se bojovat. Neúnavně opravoval poškozené části a podněcoval obyvatele k činnosti. Nedopřával jim času upadnout do letargie.

Předlouho vědma hleděla do křišťálové koule a vráska na jejím čele se prohlubovala. Když odtrhla svůj zrak, její oči byly plné slz nezměrného smutku, ale i jiskérek světla naděje budoucnosti.

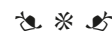
Vyšla ze své komnaty na terasu nad ulicemi a promluvila k duším, které netrpělivě očekávaly odpověď. Její hlas se donesl až do nejvzdálenějšího zákoutí.



„Mezi světy se objevil Stín, jehož stvořila temná zákoutí duší kousek po kousku. Nyní prochází branami a nahlodává jejich základy.“

Mlha přání, jež jim dala vzniknout, se nyní vrací zpět ve změněné podobě zářivé čistoty, aby ochránila místo, kde vznikla. Zahlnala démona odsud do vzdálených stínů vesmíru. Tak tomu bude vždy jednou za čas,

který se zve rokem. V pěti dnech Shawatu, kdy je noc je nejdelší a moc Stínu je nejvyšší. V tyto dny musíte oslabit jeho moc, aby nepohltil i naše město. A až budeme natolik silní, že v době mezi Shawaty nepohltní žádný svět, pak bude moci být polapen.“



Duše neznaly strach, ale podivný pocit se jim usídlil uvnitř těla, když vyslechly Vědmino proroctví. Čtyři dny rokovaly a na sklonku pátého se rozhodly. Z napadaných vložek začaly stavět vysokou věž. Mezi sněhové kvádry vždy vsadily jedno zrníčko písku ze zbrotěných bran zničených říší. Uvnitř ledových stěn se vyprávěly osudy těch, kteří by jinak zmizeli v nebytí. Mezi zdmi ševlí ztracené sny své nedokončené příběhy. Můžete jí procházet, nahlížet do jednotlivých světů, naslouchat slovům a tišit jejich bolest.



Věž šepotů, jak ji duše nazvaly, oslabil demonu v jeho úsilí. Ale nedokázala ho zastavit. A tak, vždy o Shawatu, duše přidávají do své věže další zrnka písku z padlých světů. Rok co rok se stavba rozrůstá o další patro, stojící na pevných základech světů, jejichž brány jsou před Stínovým vpádem navěky uzamčeny klíčem ukončení. ✿



Herní akce v roce 2016

※ KOLAPS ※

Kam se dá v roce 2016 vyrazit za hrami? Příležitostí je mnoho. Jelikož bydlím v Praze, vybírám pochopitelně zejména pražské akce — nebo ty hodně známé.

TolkienCon 15.—17. ledna ‡ ZŠ Grafická, Praha 5

Hned v půli ledna se koná pohodová akce TolkienCon na tradičním místě ZŠ Grafická. Je to menší akce (cca 200—300 lidí) zaměřená na přednášky, workshopy, hudbu i tance, ale najde se tam i skromný herní koutek, který už čtvrtým rokem povedu osobně já.

PragoFest 28.—31. ledna ‡ Modrá škola, Praha Háje

První větší akce nás čeká na konci ledna. I přes znatelný pokračující posun v zaměření od deskových her k těm konzolovým si budete moci vyzkoušet několik stovek novinkových i starších her od předních českých vydavatelů (MINDOK, Albi, REX hry, Dino). I tam mě nejspíš potkáte, tentokrát jako člena MINDOK dream teamu.



TOLKIENCON. ‡ FOTO: zurg.rajce.idnes.cz



OSTRACON. ‡ FOTO: drdostrava.rajce.idnes.cz

Ostracon 6.—7. února ‡ Centrum volného času Ostrava-Zábřeh, Ostrava

Konečně něco i pro mimopražské. Loni jsem narazil na zajímavou pohodovou akci v Ostravě. Přestože je zaměřená hlavně na hraní na hrdiny, najde se na ní i skromná sbírka her dovezených účastníky. Loni jsem tam našel spoluhráče i na Galactiku a vyhrál turnaj v Talismanu.

Trpaslicon březen 2016 ‡ asi ZŠ Květnového vítězství, Praha 4

Další pohodovou akcí s deskovkami je Trpaslicon. Stánky vydavatelů tam asi nepotkáte, ale her zapůjčených pořadatelů a účastníků bude jistě dost. Trpaslicon mě uchvátil zejména osobitou atmosférou.

GameFest přelom března a dubna ‡ Hotel Fantazie, Chotěboř

Takový malý Festival fantazie zaměřený převážně na hry. Tedy pokud bude — v roce 2015 byl pro malý počet přihlášených zrušen. Pokud ale proběhne, určitě doporučuji. Her bude dost a bude i možnost si nějakou pořídít.



FESTIVAL FANTAZIE. ‡ FOTO: archiv FF



GAMECON. ‡ FOTO: Facebook GameCon

Festival fantazie 30. června — 10. července ‡ DDM Chotěboř

Na další akci si musíme počkat až na začátek prázdnin. A není to akce ledajaká, rovnou největší festival fantastiky v naší republice. I zde je patrný trend vytlačování deskových her těmi konzolovými, můžete se ale těšit na výběr z téměř tisíce her, účast všech předních vydavatelů a dostatek příležitostí změřit své schopnosti v turnajích.

GameCon 21.—24. července ‡ DDM a KD Gorkého, Pardubice

Sotva skončí Festival fantazie, máme tu další vymazlenou herní akci. Tentokrát je to největší festival zaměřený primárně na hry (nejen deskové, ale i na hrdiny, počítačové a pohybové). Oproti FF je to výrazně pohodovější a méně komerční akce. I tak najdete slušný výběr her na zahrání i ke koupi.

Conec srpen ‡ asi Brno

Conec je mladý festival, který má hodně podobných rysů s GameConem, ale slabší propagaci. Asi proto je menší a ještě ho neobjevili přední herní vydavatelé. Výběr her je proto skromnější a s nákupem moc nepočítejte. Příležitostí zahrát si bude ale jistě dost.


FanCity 20.—23. října ‡ Hotel Fantazie, Chotěboř

Další malý Festival fantazie. Program v podstatě kopíruje klasický FF, jen je všechno menší a skromnější. Včetně herny. Pokud máte daleko do Prahy nebo se už nemůžete dočkat Deskohraní, určitě doporučuji navštívit.

Deskohraní 27. října — 6. listopadu

Na podzim nás už tradičně čeká největší festival zaměřený přímo na deskové hry. K dispozici bude více než 2000 her a kolem stovky turnajů. Prodejní stánky hlavních vydavatelů pochopitelně nemohou chybět. Deskohraní má ještě jedno velké plus — „hermany“. To jsou lidičkové ve žlutých tričkách, které můžete zastavit, a oni vám ochotně vysvětlí jakoukoliv hru.

HRAtislava asi 9.—11. prosince ‡ výstaviště Incheba, Bratislava

Herní akce pořádaná sdružením Ihrisko v rámci předvánočních trhů. Velikostí a nabídkou her se může směle rovnat Deskohraní, jen turnajů je o něco méně. Má i své vlastní „hermany“. Pokud jste z východní části republiky, nebo vám (jako mně) přijde údobí mezi Deskohraním a PragoFFfestem příliš dlouhé, je to akce přesně pro vás. 



DESKOHRANÍ. ‡ FOTO: deskohrani.cz



HRATISLAVA. ‡ FOTO: Facebook iHRYsko.sk



TĚNOVÉ KRÁLOVSTVÍ. Foto: Quillip Gray

※ WINGY ※

Studovat již teď kalendář na příští rok je poněkud brzy. Akce obvykle není limitována kapacitou rekreačního střediska, nevyžaduje koordinaci s padesáti zaměstnanými lidmi a věrní fanoušci si na svou oblíbenou událost čas prostě udělají. Tudíž i když se organizátoři především velkých akcí snaží dát termín s dostatečným předstihem, čekají obvykle na potvrzení majitele místa, povolení od policie, schválení dovolené a kdoví co všechno dalšího. Přihlašování na akci stejně málokdy běží víc jak tři měsíce před začátkem, tak proč dávat závazný termín již v lednu, že? Přesto se tu pokusím shrnout alespoň pár larpů a dřeváren, které stojí za pozornost.

Zima akcím obecně nepřeje. Jednak je brzo tma, což zhoršuje bezpečnostní podmínky boje, „druhák“ je zima, takže pod stan dostanete jen ty nejotrlejší, „třeřák“ je zkouškové/pololetí... výmluv se najde spoustu. Jisté je, že jindy špinaví a zpocení skřeti zalézají do brlohů,

oblékají společenský šat a věnují se buď shánění nové výbavy (v rámci šermířských burz v Praze, Brně či Olomouci obvykle v březnu), výměně vědomostí na různých festivalech a conech nebo dokonce čistě společenskému rejdní na **fantasy plesech** (Brno 26. března, Praha, Olomouc ani Plzeň zatím termín nemají).



BITVA PĚTI ARMÁD. ‡ FOTO: Facebook Bitva Pěti Armád

Když mrazy povolí, probírá se fantazák ze zimního spánku. Sezónu obvykle otevírají městské larp, které přece jen kladou menší nároky na pobyt venku. Jedním z oblíbených témat je ♡ **svět Hlídek** podle Sergeje Lukaněnka. Larp inspirovaný těmito knihami běží v Praze (neoficiální běh 25. března — 17. dubna), v Brně a dříve i v Plzni a v Pardubicích. Na pražském běhu můžete potkat značnou část té podivné party, co vysedává na Veteránových příbězích.

V dubnu pak přichází období jednodenních menších bitev. Z pražských akcí stojí za zmínku např. ♡ **Trnové království (11. dubna)**, bitva kolem 200 lidí v klasickém fantasy světě zmítaném občanskou válkou. Převládající rasou jsou lidé, ale o své oblíbené zmalované zrůdičky (elfové a trpasličí na jedné straně, skřeti na druhé) taky nepřijedete. Poměrně jednoduchá pravidla i svět poskytují dost prostoru i inspirace k vlastní iniciativě a prostému vyblbnutí se s mečem v ruce.

Květen a červen jsou následně zasvěceny víkendovkám — prostě v pátek sbalíte stan a pokud možno už ze školy či práce vypadnete na vlak stát se na dva dny někým úplně jiným. V tomto období stojí za zmínku hned několik akcí:

♡ **B5A (3.—5. června)**

Bitva pěti armád v Doksech, která je největší dřevárnou u nás. Pokud toužíte vyzkoušet, jaké to je manévrovat a řadit stohlavé armády uprostřed lesa či držet dlouhou bojovou linii rameno na rameno se svými druhy, nenechte si ji ujít.

♡ **Moravský Pán prstenů (1.—3. července)**

Zmiňuji-li Bitvu pěti armád, neměla bych opomenout její moravskou obdobu... i když Morava je daleko, a tudíž o této akci nemohu říct z vlastní zkušenosti zhola nic.



TEUTOBURSKÝ LES. † FOTO: keny731131.rajce.idnes.cz

♥ Azeroth (29. dubna — 1. května)

Akce ze světa Warcraftu na pomezí bitvy a světa. A tradičně především přehlídka poctivě vymakaných kostýmů. To právě pro hračky a začínající módní návrháře.

♥ Libušín

Libušín je bitva, které do tohoto výčtu snad ani nepatří. Jedná se totiž o nejnámější living history událost u nás a jako taková tudíž klade vysoké nároky na vybavení, ale i bojové schopnosti účastníků. I když se nejedná přímo o rekonstrukci konkrétní události, nutnost dodržet historický rámeček je zde zřetelná.

No a pak přichází doba prázdnin a dovolených, která poskytuje dost prostoru i vícedenním akcím. Začátek prázdnin patří tradičně ♥ **Zlenicím**, jednomu z nejdéle pořádaných larpů typu svět u nás. K přelomu července a srpna se pak pro mnohé neodmyslitelně pojí

♥ **Fantasy tábor** a ♥ **Kempy**, které umožňují setkání více ve stylu starých dobrých „skautských“ táborů.

A prázdniny pak uzavírá svět ♥ **Gotik**, pořádaný na hradě Točnick.

Podzimní návrat do škol vynucuje opět návrat k víkendovkám menšího rázu a opět se zhoršujícím se počasím k jednodenkám, které často bývají druhým dílem jarních akcí.

Z typicky podzimních akcí bych chtěla zmínit snad jen ♥ **Apocalypse Weekend (23.—25. září)**, který se, jak název napovídá, odehrává ve světě postiženém zkázou podobnou zombie nákaze a poněkud netypicky kombinuje airsoftové a měkčené dřevěné zbraně. Jedná se o larp typu svět, pomalu ale jistě přetvářený z původní bitvy.

Rok pak zcela uzavírá ♥ **Teutoburský les (vždy poslední víkend roku)**. Tradiční tažení římské armády skrz les plný barbarů... Zvláštností této akce je, že je naopak vždy plánovaná do zimy a na sních se těší. ♥



ILUSTRACE: † Wadim Kashin

※ KRAGH ※

R

dyž se zadíváte pozorně na pravidla Dračího doupěte, možná objevíte několik slabých míst. Někdo je neřeší, někdo se je snaží řešit a nedaří se mu to, a někdo je naopak v řešení úspěšný. Nedávno jsme v questu u jednoho PJ narazili na jeden z těchto problémů a začali jsme ho řešit na fóru. Hlavní body našeho problému byly dva. Počet kroků za kolo a počet útoků. První ze jmenovaných problémů jsme řešili i v naší skupince při hraní naživo, druhým jsme se nezabývali z důvodů, které hned objasním.

Dle pravidel může za jedno kolo postava, nehladě na velikost, provést dvě akce. Většinou se jedná o nějaký způsob útoku, pohybu či obrany. Nejprve se koukneme na problém útoků, který nám zabere mnohem méně prostoru (a času).

Pouhé dva útoky za kolo?

Útoky mohou být různé, ale stále zůstává, že pokud není postava na vyšší úrovni, má jen jeden útok

za akci. Jenže i málo trénovaný voják zvládne zaútočit vícekrát než jednou během pěti vteřin. Toto se však dá obhájit vcelku snadno, pokud do útoku budeme počítat i následné stažení se zpátky do krytu a podobně. Proto jsme to ani zde, ani při hraní naživo neřešili.

Problém pohybu

Jiné to bylo s kroky. Krok se počítá jako vzdálenost na sousední hex a jedno kolo trvá přibližně deset

vteřin... to vážně můžu za jedno kolo udělat jen dva kroky? Schválně si to vyzkoušejte a zjistíte, kolik kroků uděláte během deseti vteřin. Já končím na nějakých patnácti, a to nejdu moc rychle. Toto je jedno ze slabých míst, protože znamená, že kroll (C) ujde za stejný čas stejnou vzdálenost jako trpaslík (A). A drak (E) jako malá krysa (Ao).

Řešení podle velikosti

Tento problém se dá vyřešit různými způsoby. (Pokud ho chcete řešit.) Jedním ze způsobů je rozhodnout podle velikosti: jeden krok za akci je základ a dle velikosti se přičte počet kroků. Pro tvora velikosti A se přičte jeden krok, B si přičte dva kroky a tak dále. Ao bude mít stále dva kroky za kolo, ale drak jich najednou bude mít 12, což už je reálnější.

Řešení podle pohyblivosti

Další možností je zakomponovat pohyblivost. Podle její velikosti se k jedné akci budou přičítat kroky navíc. To je o něco spravedlivější než předchozí způsob, protože i nějaký malý tvor může být značně rychlý. Například gepard bude rychlejší než medvěd, i když je menší. Pohyblivost 1–5 přičte jeden krok, pohyblivost 6–10 dva kroky a opět to jde dál až po maximální pohyblivost. V tomto způsobu je jako bonus

zakomponováno i aktuální naložení postavy (resp. tvora), a proto jsme se nakonec rozhodli pro tuto variantu.

Ovšem pozor! Není to tak snadné, jak by se mohlo zdát. V tuto chvíli je nutno omezit nějakým způsobem pohyb za nepřátelské linie, protože by se mohlo snadno podařit, že byste se neustále otáčeli kolem svého protivníka. Například se to dá vyřešit tím, že v přímém boji, když bojujete nablízko proti protivníkovi, budete mít stále jen dva kroky, tak jak to je v pravidlech.

A co s obranou?

Posledním problémem, který jsem zde částečně nakousl, je obrana. Dle pravidel máte omezený počet obran, při kterých můžete používat zbraň. Ale když na vás vystřelí několik lučištníků stojících proti vám a vy máte štít, tak přece štítem můžete zachytit více šípů, než jen jeden — nebo ne? A stejné to je i s útoky na blízko. Toto jsme ošetřili tím, že jsme zvýšili počet obran se zbraní proti útokům zepředu. Samozřejmě, proti útoku zezadu vám zbraň moc nepomůže, zvlášť když bojujete s někým před vámi, což zůstává stále stejné.

Toť ode mne vše, snad se někdy v budoucnu dočkáte nějakého dalšího příspěvku do našeho DM. ✨



ILLUSTRACE: Su Jian

Soutěž

Přáli jste si soutěž — a tak jsme pro Vás připravili zapeklitou hádanku. A není to hádanka ledajaká. Jejím řešením je jméno jedné z duší na DarkAge. Kdo to je, to už musíte z nápovědy poznat sami.

Svoji odpověď můžete posílat na havrana Alkaran (každému počítáme jen jednu odpověď). První tři, kdo hádanku vyluští, se mohou těšit na odměnu v Bodech zázraků.

Iméno duše v sobě černě nosí,
kabátem z peří se honosí.
V městě duší drží jedno nej...,
na výsluní je mu hej.
Pod čísla, jež stejná jsou,
v kápi skrývá tváři svou.
V hrdinném zápolení mnoha tváří,
z oblohy jedna hvězda zlatá září.
Její starší sestry houfem prozradí,
kterak dlouho v městě duše dlí.

Hádanka

Oddíl krollích bojovníků se právě vrátil z loupeživého nájezdu. Velitel Krrk ale není spokojený. Dva bojovníci od něj za okamžik dostanou pořádně vyčiněno. Poznáte, kteří to budou, a proč?



Bojovníci číslo jedna a tři zapomněli na konci bitvy zatancit v krvi nepřátel.



※ PAVETKA ※



bloha byla zakalená jak oči staré ženy. Takže další chladný den. Ven z kolonie se nikomu nechtělo, ale protože docházely zásoby, bylo to nevyhnutelné. Z očí těch, co se vydávali ven, planulo jediné: „Jenom ať to nejsem já.“

Zimu mrtvých: cesty osudu vnímám jako multifunkční hru, a to protože se může, ale také nemusí, hrát kooperativně. V nekooperativní hře máte ještě kromě hlavního cíle ještě své vlastní tajné cíle. Mohou být kladné (tedy že se snažíte dodržet hlavní cíl a k tomu máte ještě něco malého) i záporné (prostě jste zrádce a chcete, aby se kolonie morálně rozpadla). Ostatní ale neví, zda máte jen podivný kladný úkol, nebo zda jste zrádce. Každý se musí chovat opatrně, protože ve hře je možnost za pomoci hlasování vyloučit hráče z komunity.

Scénářů je více a jsou rozděleny podle času, takže se můžete rozhodnout, zda hrát krátce, středně dlouho nebo dlouho. Což mi vyhovuje, protože ne vždy má člověk čas trávit nějakou tu hodinu nad hrou. Také je na výběr odstupňovaná složitost a nechybí ani hardcore varianta. Ta je pro kooperativní hru povinná. Samozřejmě ani nechybí motivační popis, jak k danému cíli kolonie došla.

Každé kolo musíte řešit nějakou *krizi* (nebo ji podpořit, pokud jste zrádci), která je v komunitě



na spadnutí. Do toho máte ještě *karty osudu*. Ty si líže hráč po pravici aktivního hráče a sleduje, zda jsou nebo nejsou splněny podmínky na dané kartě. Pokud ano, přečte ji, pokud ne, bez efektu ji odhodí.

To vaše postavy, respektive skupinky (každý hráč má svou), nutí riskovat a vydávat se do různých lokalit, jako je třeba nemocnice, škola či čerpací stanice, zároveň ale někdo musí zůstat a hlídat kolonii, uklízet odpad či stavět zatarasy. Pokud postava vyráží ven, je třeba si hodit, co se stane. To samé i pokud se rozhodne zabít zombii. Možnosti jsou čtyři. První: nic se nestane, druhá: jste zraněni, třetí: máte omrzliny (každé kolo přidávají zranění) nebo čtvrtá, kdy je postava rovnou rozsápána. U čtvrté možnosti se poté nákaza šíří na další postavu, jejíž majitel poté musí rozhodnout, zda ji odsoudí k zániku, nebo zda v ní vybičuje chuť nevzdat to a bojovat. Při druhé možnosti ale může nastat situace, že se nákaza zase rozroste. Takže to je výborný základ pro roleplaying: vžít se do postavy a vést žhavou diskuzi, co se rozhodnou zbylé postavy udělat. Samozřejmě, jak už to tak

při apokalypse bývá, mohou postavy útočit i na sebe navzájem.

Hra mi nepřijde složitá na pravidla, jen má velmi mnoho možností, takže člověk si musí dát pozor, aby na ně nezapomněl a po ukončení tahu nelitoval. Zajímavým prvkem je také to, že si na začátku hodíte kostkami, a tím pádem vidíte, na jaké akce máte nárok a které prostě nezvládnete. Také se můžete rozhodnout, zda v daném kole bude každá z postav vaší skupinky něco dělat, nebo jestli budou hrát pouze některé.

Hra je prostorově náročnější, ale dá se různě seštelovat, protože jednotlivé karty lokací jsou samostatné a je na vás, jak si je po stole rozházíte.

Co na ni ještě říct? Baví mě. Mám ráda seriál *Walking Dead* a situace ze hry jsou z něj jak vystřižené. Nikdo není 100% hodný nebo zlý, protože si to nemůže dovolit. Snaha najít něco konkrétního mnohdy nadělá víc hluku, než čehokoliv jiného, a stejně se to nemusí podařit. Zabít zombii se zdá jednoduché a primitivní, ale i když už to postava dělá po x-té, stejně se to může vymknout kontrole a přinést smrt. 🐾



- 🐾 Možnost kooperativní i nekooperativní hry.
- 🐾 Možnost atmosférického hraní na plné pecky.
- 🐾 Jednoduchá pravidla oproti třeba *Arkhamu*.
- 🐾 Možnost určit si dopředu délku hry dle hlavního cíle.



- 🐾 Karty lokací mohly být z tvrdého papíru.
- 🐾 Karty prohledávání lokací jsou odlišené jen dole na líci, takže je po hře musíte pozorně vytřídit. Kdyby byl celý líc v určité barvě, šlo by to lépe.
- 🐾 Zombíků mohlo být víc než jen tři druhy.

100 %

STAR WARS

Hvězdné války do kin vletly 17. prosince a my jsme si nemohli nechat utéct příležitost přinést recenzi co nejdřív. Recenze nám dorazily hned od tří autorů, a tak si můžete přečíst tři různé pohledy na jeden film. Příjemné je zjištění, že všichni se nakonec shodnou, že film stojí za to vidět.

Star Wars: Síla se probouzí — recenze od Gunera

Originálna trilógia (IV, V, VI) si získala svojich fanúšikov a tí sú teraz ochotní ísť na akýkoľvek film, ktorý bude z univerza Star Wars. Originálna trilógia totiž obsahovala kvalitný humor, hrdinov, ktorý zachraňujú svet a dych a srdce berúce scény, ktoré rezonovali v hlavách divákov ešte dlho po vzhliadnutí filmu. Samozrejme boli tam aj vesmírne lode, technológie na tú dobu nevidané, mimozemšťania, droidi a súboje svetelných mečov. Ale podľa mňa to, čo spravilo zo Star Wars legendu, neboli technológie, ale uveriteľné charaktery postáv, ich túžby, sny a temné zákutia duše. A epizóda VII to všetko obsahuje!

Hrdinovia sa stretnú, pomôžu si, trochu si vymenia názory, ale nakoniec majú všetci ten istý cieľ. Samozrejme každý má svoje dôvody, ale do dobrodružných filmov sa to jednoducho hodí.

Pokúsím sa vyhýbať spoilerom ako to len pôjde. Ak ste si ale nepozerali ani trailer, tak radšej preskočte nasledujúci odstavec.

Film je o tajnej misii pilota odboja Poa Damerona (Oscar Isaac) a jeho oddaného droida BB-8. Pilota

zajmú a droid musí pokračovať v svojej misii na púštnej planéte Jakku, kde nájde zberačku odpadu Rey (Daisy Ridley) a nakoniec aj Finna (John Boyega). Stretnú sa čisto náhodne (lebo sila to tak chcela). Cieľom úlohy je dostať droida späť k odboju a aby sa im to podarilo, tak kam sa dostanú? K najlepšej vete z traileru, kde starý Han Solo (Harrison Ford) povie: „Chewie, sme doma!“ (Snažil som sa aby to bolo čo najmenej spoilerové, tak dúfam, že som veľa neprezradil, ale všetko sa to dalo vyčítať aj z trailerov a popisu filmu na IMBD.)

No tak už nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Tento film sa mi páčil a páčil sa mi hlavne preto, že tvorcovia sa rozhodli držať striktnie Star Wars univerza a len rozširujú pôvodnú story. Je to naozaj pokračovanie VI diela ako sa patrí.

Je tu síce pomerne dosť odkazov na staršie filmy, ale ak idete s niekým, kto tieto predchádzajúce filmy nevidel, nevadí. Je to natočené tak, že síce hovoria o minulých dieloch, ale nič z toho nie je dôležité pre zápletku filmu. (Väčšinou ide o easter eggy.)



Charaktery v tomto filme majú svoju vlastnú cestu a keď sa ich cesty prepoja, je to báječné.

Čo sa týka hercov, tak casting dopadol naozaj dobre. Mladá Daisy Ridleyová sa naozaj hodí na rolu hrdinky a je zaujímavé sledovať jej herecké výkony. Boyega, ktorý hrá Finna, pôsobí veľmi uveriteľne a jeho charakter zvládol dokonale. Počas filmu si nemôžete pomôcť a úplne chápete prečo robí, čo robí. A pre starých harcovníkov, starý Han Solo a Chewbacca sú opäť spolu? No čo viac si priať.

Veľmi zaujímavý je aj výber hlavného záporáka. Keď som videl jeho tvár prvý krát, myslel som si, že si robia prdel. Ale v každom prípade, časom ste s ním začali súcítiť a v určitých chvíľach by ste mu najradšej hodili koláčik a uvarili teplé kakavko. Zloduch, ktorý vyzerá ako neviniatko? Epické.

S efektami sa naozaj vyhrali. Aj pozemné aj letecké súboje sa zdajú byť pomerne realistické, napínavé a zábavné. Každá bojová scéna vyzerá inak, vždy sa odohráva v inej scenérii a choreografia súbojov je tiež iná. Určite vám nepríde, ako keby ste sa dívali stále dookola na to isté.

Sú tajomstvá, ktoré zostávajú skryté, história, ktorú treba preskúmať. Páči sa mi, ako sa postupne rozvíja pravda a pri sledovaní sa vám v hlave vytvárajú myšlienky, ako to asi naozaj je.

No, ale aby som len nepísal aké je to dokonalé. Ako niekto kto videl všetky diely, musím povedať, že veľa scén zo VII už som v prenesenom význame videl v IV. Príbehy aj situácie sú naozaj veľmi podobné. Občas som totižto mal pocit, že pozerám scény z minulých dielov natočené novými hercami a povedal som si: „Zasa? To tá zlá strana nevie vymyslieť niečo nové, len to vie zväčšiť!“

Ak ste videli diely IV–VI, hodnotenie by som dal 8/10, hold je to krásne, ale budete sa čudovať nad rovnakými vecami ako vtedy.

Ak ste nevideli diely IV–VII, hodnotenie by som dal 10/10. Je to návrat k starým časom. Dobrá práca Disney, nepokazil si to.

P.S.: Hudba je hustokrutepřísná (je to John Williams, tak nič iné som ani nečakal.)



80 %



Star Wars: Síla se probouzí — recenze od Huldy

Rád bych se také podělil o pár dojmů z nových Star Wars. Nejsem sice filmový kritik a rozhodně si nemyslím, že bych dokázal do nejpodrobnějších detailů vše rozepsat, ale snad to bude stačit. Slibuji, že to bude bez spoilerů. ;-) S kamarády jsem navštívil 2D verzi s titulky.

„Před dávnými časy v předaleké galaxii...“

Naběhly modré titulky na vesmírném podkladu a mohl jsem si odškrtnout první bod. Nostalgie. Rychlé seznámení s dějem a hned se skočilo do první akce. A pak další akce, udýchaný černochoch, akce, udýchaný černochoch, akce... Chvilku se to tak opakuje a pomalu začíná krystalizovat, pro koho je tenhle film určen především — pro mladší generaci.

Nemyslím si, že by snad neoslovil ty, co hltali původní trilogii, ale očividně se tento díl snažil upoutat ty, kteří o Hvězdných válkách ví jen to, že se tam máchá s mečem. To je na jednu stranu sice samozřejmě dobře, že se snaží zaujmout i jinou skupinu diváků, ale rozhodně to může rozzlobit spoustu lidí z řad milovníků klasiky.

Naštěstí se brzy objeví Harrison Ford a rázem je vše příjemnější, známější. Následuje typická scéna v galaktickém baru, kde se ukáže spousta mimozemšťanů a na okamžik to připomíná starší díly.

Jak jsem již naznačoval v úvodu, připadá mi, že akce je asi až příliš. Stormtrooperi lítají při zásahu blasterem, výbuchy, střílí se často a samozřejmě přesně. To platí, ostatně jako v celé sérii, hlavně pro klada-se. Ti treťí úplně všechno. Ale je pravda, že vesmírné bitvy jsou zábavné a graficky výborně zvládnuté.

O hereckých výkonech se toho moc říct nedá. Harrison Ford to táhne, Carrie Fisher je v pohodě a mladší herci jsou takoví, no, normální. Nevím, jak jinak to nazvat. Nijak nevybočují z řady. Snad jen představitel Kylo Rena se mi moc nelíbil. A jak poznamenala moje kamarádka: „Vždy, když si sundal helmu, tak měl vlasy jako vyfoukaný! To je přece blbost!“

Musím ale uznat, že scéna, kdy probíhá obrovský proslov k celé armádě Stormtrooperů mě fakt dostala. Vypadá to úplně jako nacistické projevy a opravdu to působí dobře.




K příběhu se hlavně kvůli spoilerům nebudu vyjadřovat. Občas tam je nějaká nesrovnalost, ať už větší či menší. A rozhodně se nedá říct, že by cokoliv dokázalo překvapit. V podstatě je vše očekávané a nemůžete očekávat nějaký mind-blown okamžik.

Našlo se i pár okamžiků, kdy se můžete i zasmát, ale bylo jich málo. Což je škoda, potenciál k tomu byl rozhodně větší... Nejvíc jsem se ale smál poslední asi tak tři minuty filmu, protože všichni věděli, že komu dojde, jenom prostě to schody musely být tak strašně dlouhé! To byl i jediný okamžik filmu, který mne

opravdu nudil. Protože bylo jasné, že už se vlastně nic nestane.

Nakonec bych ještě rád pochválil hudbu, protože ta byla jako vždy skvělá. Na různé situace byla ve všech případech velmi citlivě vybrána ta správná melodie a moc se do dané scény hodila.

Já osobně bych se nebál hodnotit tento film jako dobrý. Určitě má na díly Star Wars 1, 2 a 3, se starými se to nedá porovnávat. Pokud by se na něj někdo chtěl jít podívat do kina, určitě bych to doporučil. 

75 %



Star Wars: Síla se probouzí — recenze od Strangera

Síla se probouzí aneb nerdský sen dostal svou podobu. Snad každý fanoušek Star Wars se tetelil radostí, když se dozvěděl o natáčení Epizody I — představa, že se dozvíme, jak vznikl Darth Vader, Impérium a jak to vlastně všechno bylo, nás naplňovala určitým napětím.

A totéž se vlastně stalo i teď. Poté, co nás prequely tak těžce zklamaly, ať už to byly scénáře, herecké výkony nebo i příběh jako takový, tentokrát je Darth Vader mrtvý a my se dostáváme do časů, kdy Impérium padlo a Jediové pod vedením Luka Skywalkerera udržují mír v galaxii. Nebo ne?

Je velmi těžké psát recenzi a nevyzradit v ní více, než bych chtěl sám slyšet. Zkusme to vzít tedy tak nějak od začátku, abych vyzradil jen úplné minimum.

Pokud by někdo očekával poklidné časy v galaxii, která si jistě ulevila po pádu Impéria, je hned v úvodních minutách vyveden z omylu. Nevracíme se do Epizody I, ale spíše do Epizody IV. Galaxie a Republika si nedokázala s nově nabytou svobodou poradit a čím dál větší moc získává První řád pod vedením temného Jediho Kylo Rena.

Je to právě První řád, který disponuje vojenskou silou, a opět se proti němu postaví Odboj, který se snaží pod záštitou pozůstatků Republiky tento řád oslabit. Nakolik se jim to daří, nám film brzy ukáže. Příběh je tedy velmi podobný tomu, jaký známe z vůbec prvních Star Wars. A ani s postavami to není příliš jiné. Asi všichni už ví, že se na scénu vrací oblíbený Han Solo se svým chlupatým parťákem Chewbaccou. Princezna Leia, tedy vlastně generálka Leia, na sebe také nenechává dlouho čekat a nám už do původní party chybí jen poslední článek. Luke.

A je to právě Luke, kolem kterého se celý příběh začne rychle točit. Přemožitel temného pána zmizel a Odboj ve snaze nalézt ho za každou cenu přibírá nové členy, naše nové hrdiny Rey a Finna. K nim nemohu příliš prozrazovat a vlastně ani nic moc dalšího k příběhu jako takovému, abych někomu nespoileroval. :)

Odstupme tedy od příběhu a zkusme zhodnotit film jako celek. J. J. Abrams nám představil galaxii ve velmi temné době. Naneštěstí se o této době a o tom, proč je svět v takovém stavu, dozvídáme



žalostně málo. V průběhu filmu zjistíme, co se stalo s novým řádem Jedi, ale co se vlastně stalo s původním Odbojem a Republikou, nám zůstává tabu.

Pokus zahrát na notu nostalgie se mu ovšem podařil na výbornou a při vstupu Harrisona Forda na scénu mi přejel mráz po zádech, přestože jsem již z traileru dávno věděl, že to přijde. Na druhou stranu je ovšem nutné podotknout, že to filmu také mírně uškodilo. Právě Harrison Ford se svým charisma během okamžiku absolutně zastínil nového hrdinu Finna, jehož zahrál John Boyega a který se z toho stínu až do konce filmu neměl šanci dostat.

Příjemným překvapením je naopak silná nová hrdinka Rey v podání Daisy Ridley. Charismatická a sympatická mladá herečka je od počátku příběhu obklopená jistým tajemstvím, které se postupně začíná rozmatávat jako klubko nitě, ale jeho konec je i po skončení filmu v nedohlednu. A to je dobře!

A posledním z trojice hlavních novinek je sám Kyo Ren, ztvárněný Adamem Driverem. Temný Jedi, který stojí v čele Prvního řádu. Muž schovaný za maskou (stejně jako před lety Darth Vader), který nezná slitování. A nutno dodat, že dokud na sobě masku má, jde z něj stejně jako z temného pána upřímná úcta. Ta ovšem zcela zmizí, jakmile si masku sundá. Bohužel. Věřme ovšem, že to se do budoucna zlepší. Do detailů zabíhat nemohu. :)

Pomalou se blížíme k závěru krátké recenze, tak si už jen dovolím zhodnotit v rychlosti zbylé faktory filmu.

Příběh je velmi podobný tomu z Epizody IV, což svým způsobem není až takový problém, ovšem s výhradou, kterou jsem nadnesl již výše — a to, že


nevíme, co se mezi epizodou VI a VII vlastně odehrálo. Příjemně to ovšem utíká a hluchých momentů je minimum.

Scenérie jsou skvělé a celkové kulisy snadno vtáhnou a zaujmou. Mírným nedostatkem je pak ale málo informací o tom, kde v galaxii se vlastně co odehrává. Několik názvů systémů dostaneme, ale pokud někdo doufal v nějakou známou planetu, bude zklamán.

A vlastně stejné zklamání nastane i pro ty, kteří jsou po prequelech zvyklí na perfektní souboje světelných mečů. Nesmíme při zhlédnutí filmu zapomenout na fakt, že Jediové neexistují a vlastně jediný zkušený bojovník se světelným mečem je Kyo Ren. Na což ovšem naneštěstí nejspíš i J. J. Abrams ke konci filmu zapomněl.

Režisér se nás několikrát pokusil překvapit, ale všechny tyto zdánlivě překvapivé informace byly utlumeny laxní formou, kterou byly podány. Žádného „No, I AM your father“ se zde nedočkáme, přestože některá fakta se takto tvářit nejspíš měla.

Shrnutu, podtrženo, ohodnotil bych nové Star Wars tak na 70 %. Určitě se nejedná o vyložené zklamání, ale ani očekávání nenaplnil. Znalost předchozích dílů je naprostá nezbytnost, a pokud se pokusíte vzít na film někoho, kdo nezná původní epizody (IV–VI), tak vám určitě nepoděkuje. Nezbyvá než doufat, že stejně jako v původní trilogii, i zde dojde ještě ke zlepšení v následujícím díle, který je plánován na rok 2017.

Pokud máte ale Star Wars v oblibě, a nemusíte ani tak moc jako já, tak na film určitě zajděte. Skrytá hrozba byla jen jedna a ta se zde neopakuje :) 

70 %



Ilustrace: Karel Šmilg

Kronikářovy dopisy

※ KANYAPI ※

Drahý Karle,
v poslední době na tebe často myslím.

Asi je to ročním obdobím, ale máme tu v Knihovně duchy. Jeden z nich se zdá pocházet z minulosti. Neustále mi vyvolává v hlavním sále nějaké leduplné výlevy z dětství. Další vyvolává výjevy večere u nějakých chlupatých obrovských dvounohých tvorů a třetí se schoval do sklepa, kde vyhrožuje scénami prázdných polic a promrzlých chodeb.

Nevíš, co s nimi?

Sněží.

Ne, že by se tu sníh příliš odlišoval od mlhy, klešající a stoupající v chladných pramenech kolem oken a ne, že by to někoho kromě mne zajímalo, ale v mnoha knihách se popisuje ten čas, kdy si celý svět dá dvacet.

Střechy se pokryjí bílou záplavou a okénka oranžově svítí do předčasné noci. Opuštěné holčičky škrtají sirkami... ale to byl jiný příběh. Jiný život.

Ale dost nostalgie. To dělá ta zima, světlo svíček a teplo krbu.

Když je takové počasí, lidi si možná radši sednou k nové povídce nebo přečtou před spaním báseň. Po dlouhém čekání tu konečně máme Scarecrowovo Téměř uvěřitelné vyprávění Gröma Řetězovouse. Doporuč to svým trpaslíkomilným známým.

Do oddělení poezie zavítal náš starý přítel, Holyan. Věř mi, že stojí za to se tu za ním zastavit.

Vedle něj ještě tentokrát najdeš pergameny s básněmi KiwiNky, Miyori a Elánia.

Příkládám něco málo, aby sis udělal představu.

Téměř uvěřitelné vyprávění Gröma Řetězovouse

* SCARECROW *

[...] Holgi se opřel do silných dubových dveří nejlepší hospody trpaslického města Sladohradu. Už samotné dveře hospody „U Fotra“ byly skvostně zdobené, to, co však čekalo uvnitř, nechávalo nové návštěvníky zírat v němém úžasu.

Masivní stoly, kam až oko dohlédne. Celý prostor byl provoněn vůněmi piva, vepřového a tabáku. U nesčetných píp stáli trpaslíci a mistrovsky čepovali pivo za pivem. Řádná míra s pěnou tak akorát, aby zůstala hezky na vousech. Plné korbely putovaly rovnou na podnosy v podobě kovových štítů. Ty byly poté roznášeny macatými trpaslicemi s mnohými přednostmi i zadnostmi. No, radost pohledět. V rohu síně nechybělo ani místo, kde urostlí ogaří otáčeli různé s prasaty nad ohněm.

Mladík polkl a přelétl lokál pohledem. Celá hospoda byla přepána k prasknutí. Tak to většině trpaslíků vyhovovalo. Kamkoli jste se posadili, našli jste někoho na společný kus řeči o těžbě, zabíjení skřetů, proradnosti elfů, pivě či o počasí.

Došel až k majiteli, jemuž před týdnem psal dopis. Trpaslík známý jako Fotr se řadil mezi nejprofláklejší osobnosti celého Sladohradu. Hospoda U Fotra navíc patřila ke Sladohradským kulturním památkám, od nepaměti

(a že trpaslická paměť sahá předaleko) se vždy dědila z otce, či spíše Fotra, na syna.

„Dobrej, šéfe. Jsem Holgi Žulobrada, před týdnem jsem si u vás dopisem zamlouval jeden stůl na dnešní večer.“

Fotr, trpaslík s jedním okem, ježatým prosedlým vousem, šátkem na hlavě a šibalskou jiskrou si mladíka zamyšleně změřil. Již tak hluboké vrásky se prohloubily. „Hrm!“ řekl a plivl na zem zelený chrchel, „vzadu v salóнку, mladej.“

Holgi slušně poděkoval a vypravil se po kamenném schodišti do patra, kde se nacházela klidnější místnost se stoly a vlastním výčepem. Dostat se do salóнку nebylo nic levného, tato kratochvíle vyšla Holgiho na tři měsíční mzdy, ale stálo to za to. Jeho první schůzka s krásnou Sójolindou Mramorprstovou musela být dokonalá. Měl v plánu se jí vyznat ze svých citů, což byla v životě trpaslíka mimořádně důležitá věc.

Mimořádně důležitá věc v životě Holgiho Žulobrady se však ocitla v ohrožení. Na jeho zarezervovaném místě kdosi seděl. Starý bělovlasý trpaslík nezaujatě pokuřoval dýmku a popíjel pivo. Tabulka se zdobným nápisem „Rezervace pro Holgiho Žulobradu“ stála

nepovšimnuta hned vedle cizinceva tupláku. Holgi se otočil na patě a vydal se zpět k Fotrovi.

„Na mém místě sedí nějaký trpaslík,“ oznámil Fotrovi.

„Hrm?“ upřel na něj jednooký svůj pohled.

„Na mé rezervaci,“ zopakoval, „někdo tam sedí.“

Odpovědí mu byl podivný pohled, Fotr k němu nakonec dodal: „No, tak to ho asi pošlete pryč.“

„A vy byste nemohl? Aha, tak díky.“

* * *

„Promiňte, promiňte, pane,“ klepal Holgi prstem na cedulku rezervace. Starý trpaslík na ni upřel nevěřící pohled. „No toto...“

„Ano, je to tak, mám tu dnes rezervaci, pane.“

„Hmm,“ vyfoukl stařík voňavý kouř dýmky nosem, „tak ty jseš Holgi Žulobrada? Znal jsem tvého tátu. Dobrej chlap, je ho škoda, synku.“

Holgi zamrkal. „A vy jste?“

„Gröm Řetězovou, též zvanej Holobrádek,“ představil se trpaslík, odhaluje řadu prořídých zubů.

Holgi zakoulel očima, měl pocit, že ho omejou. On právě vyhazuje od stolu legendu. LEGENDU!!!

V celém Sladohradu i mimo něj snad nebylo trpaslíka, který



by neslyšel úžasná vyprávění o Grömovi a Dünegalovi z rodu Řetězovousů. O jejich hrdinských skutcích, velkých dobrodružstvích nebo o jejich pokladu, jehož rozsah daleko přesahoval i ty nejúchylnější představy, které mohli trpaslíci o pokladech mít.

Příběhy o tomto muži slyšával jako dítě spolu se sourozenci od své babičky, která o těch dvou mluvila s podivným ruměncem na tváři a zasněným pohledem. A on ho teď vyhazuje od stolu!

Holgi se načapal, že si nervózně mne vousy. Gröm tam stále byl, zvědavě na něj hleděl a bafal z dýmky. Mladík se neměl ke slovu, celá tato situace jej překvapila a uvedla jej do rozpaků. Gröm se usmál. „Tak já už půjdu.“ Dopil pivo. „Ostatně ti sedím na místě, co?“

„Ó, to ne.“ Holgi se probral a rychle se usadil naproti Grömovi.

„Nemusíte spěchat, já jen, že je neslušné někoho takhle vyhazovat a navíc,“ podíval se směrem ke schodům, „má společnost beztak ještě nedorazila, klidně ještě poseďte.“

Před trpaslíky přistála dvě piva, zrzavá děvečka, která je přinesla, se mile usmála. Gröm s úsměvem poděkoval, pohled upřen na její naditý výstřih.

„Na zdraví!“ zvolal. Holgi rychle chňapl po tupláku a přiřukl si s Grömem. Byl naprosto dojatý, právě si ťukl s hrdinou svého dětství. Na chvílku nastalo pijavé ticho, které přerušilo až Grömovo hurónské „aaah“.

Líšácky se po Holgim podíval. „A co tě vedlo k tomu, že sis tu za ty nehorázný peníze kupoval rezervaci na stůl? Dole se sedí a občas i pije zadarmo.“

„Mno, totiž,“ začervenal se

Holgi, „já se tu dnes mám sejit s jednou slečnou. Sójolindou Mramorprstovou, je dcera významného sochaře.“

Gröm pokýval hlavou. „Aha.“

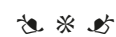
Oba se opět napili, tentokrát se slova ujal Holgi, neodpustil by si, kdyby se nezeptal. „Je to pravda? Všechny ty příběhy, co jsem o vás slyšel.“

„Inu, podle toho, co jsi slyšel.“

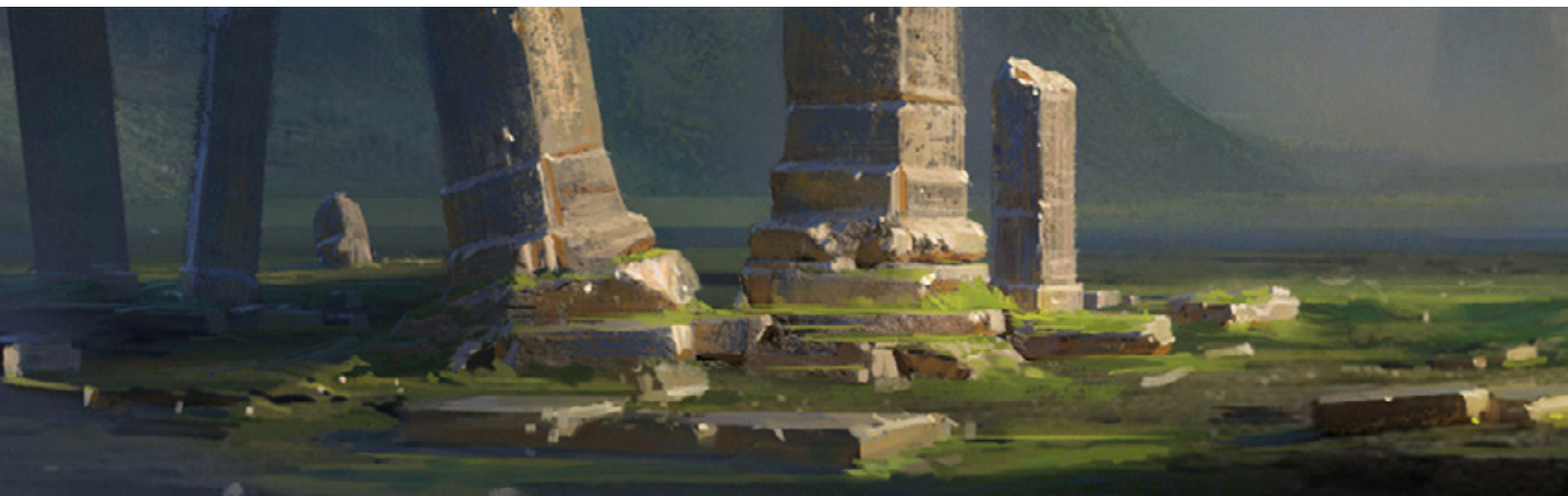
„Vyprávění na dlouhé večery, o vás a o Dünegalovi. Jak jste lovíli draka a obry, bojovali se skřety, elfy a trolly...“

„No jo,“ zasmál se Gröm, „s bráchou jsme toho spáchali hodně. Třeba si něco rád poslechneš, než tvá vyvolená dorazí?“

„Moc rád!“



„Asi bude dobré začít pěkně od začátku.“ [...]





Čas

* KIWIŇKA *

Tik, ťak, tikají hodiny,
otroci Času, toho vládce všeho,
on zabíjí lidi a rozvrací rodiny,
nikdy neporazíte ho.

Vládne nám všem, všechny nás získá,
kvůli němu každý všechno ztratí
a je mu jedno, jak moc se vám stýská,
co vezme, to už nenavrátí.

Celý náš život je závod s ním jen,
závod, co vždycky vyhrál Čas.
Snažíme se mu utéct den co den,
víme však, že jednou dohoní nás.

Každého donutí padnout na kolena,
každého donutí vzdát se jeho síle.
A když přijde Smrt, jeho vyvolená,
vezme vám času poslední chvíle.



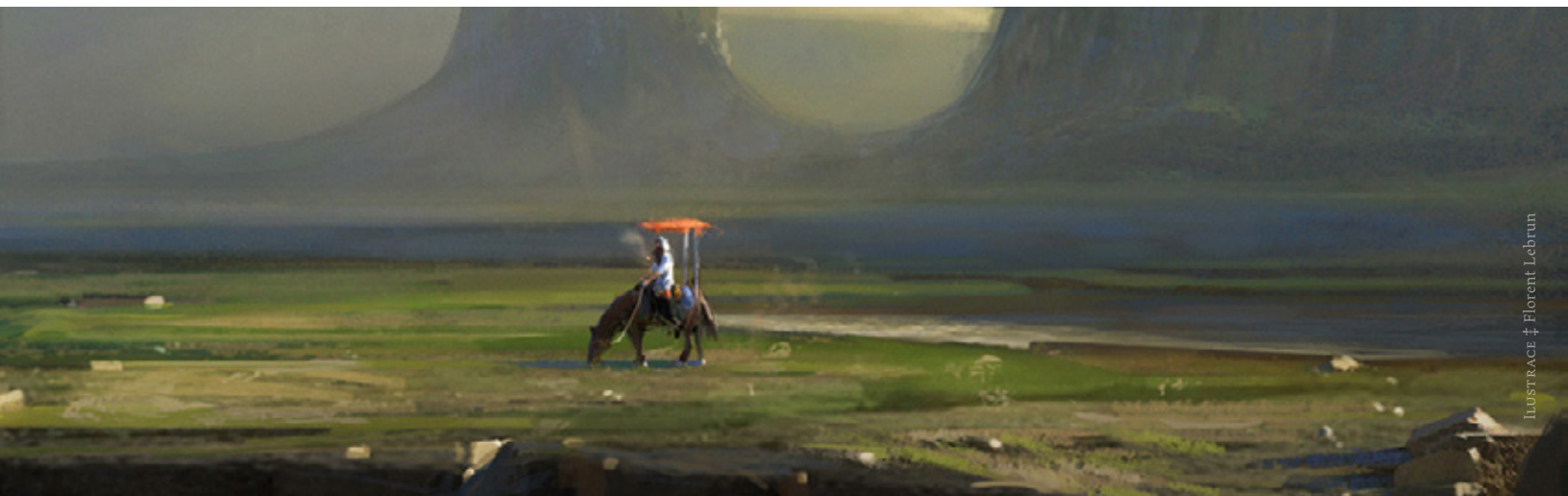
Důlek v matraci

* HOLYAN *

Až jednou najdeš po mně jen důlek v matraci
já budu v chmelnicích
budu tam sám a budu číchat vůni hlíny
a kroků dávno zesnulých.

Budu v chmelnicích ležet si ve stínu
a chybět mi budeš jenom ty
já budu „svý k svému“ a „vrána k vráně“
a pak přijde déšť.

Až jednou najdeš po mně jen důlek v matraci
tak mě nehledej
běž tam, kde víš, že mě najdeš
jsem s tebou
i když jsem v chmelnicích
já a má červená zem.





Z questu 042. Potřeby pro vampýry.

Galerie na vás čeká

V článku od Hruna jste se dozvěděli, že Galerie brzy otevře svoje brány i pro obrázky od duší města DarkAge. Zajímavých questů se zde odehrává spousta a duší, které umějí kreslit, je také nepočítaně — a proto se nezdráhejte a pošlete obrázky ze svých dobrodružství. Chvilku sice počkají v Zapomenutém koutku, ale pak už budou zdobit stěny Galerie hned v první místnosti.



