Exoti
Vědmino orákulum
Povídka na pokračování

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
7. dubna 2014, ročník 6, číslo 4



Obsah:

Stavby stínového města – Majestátní fórum 4
Megas

Jazykový koutek DonaSimona 4
DonSImon

Anketa SQ 2. díl 5
Aglar

Jarní sváteční kvíz 6
Chiisai

Záměrně jsem likvidoval questy neofíkům 7
Matob, Morghot

Bestiář DA 10
Lezalith

Povídka na pokračování 11
Yavanna, Hulda, Kale

Exoti 14
Morghot

Vědmino Orákulum 15
Falianne

Nečas

Morghot

„Promiň, ale nemám čas.“ – „Takovou zodpovědnost si teď nemohu dovolit.“ – „Obávám se, že nemohu sloužit.“ – „Teď není energie ani chuť.“ A nespočet dalších. Za velmi krátkou dobu svého působení v redakci Mirroru jsem se s odpověďmi tohoto charakteru setkal nejméně padesátkrát.

Připravit pro vás jedno číslo není jenom o tom, že si udělám kafčo, hodím nohy na stůl a řeknu si: „Tak koho dneska v DarkSide zdrbnu?“ Bohužel i bohudík. Právě proto u mnoha z vás stále častěji přistává havran s prosbami o pomoc. Zpátky se vrací ztrhaný jak maratónský běžec a ověšený reakcemi výše zmíněného charakteru. Když jsem ho posledně posílal k Nedémonovi, zoufale jsem ho vyhlížel tři dny, jestli se vůbec vrátí. Zvládl to ve zdraví, ale po zbytek dne už potom jenom seděl a nelétal. Ještě týden jsem pak Nedémona sháněl po všech čertech, ale nejspíš se zalekl vyžadovaného rozhovoru. Snad mi prominete, že další interview s LegenDÁrní duší bude až v květnovém čísle. Nebojte se, já ho dostanu!

Každopádně bych chtěl poděkovat všem čtenářům dobré vůle, kteří si na nás dokážou najít čas. Pokud patříte mezi ty zaneprázdněné, pak vám aspoň přeji, abyste stíhali to, co potřebujete, a DA pro vás bylo oázou klidu.

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Vojtěch „Morghot“ Bílek


Hana „Falianne“ Loudová


Petra „Teranell“ Bedřichová


Barbora „Enefa“ Mlejnková

Ilustrace na obálce: Lestat
Autoři textů: Aglar, DonSimon, Falianne, Hulda, Chiisai, Kale, Lezalith, Matob, Megas, Morghot, Yavanna
Korektury a editace: Chiisai, Teranell **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník šestý, číslo 4.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 7. 4. 2014.

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

Stavby stínového města – Majestátní fórum

Zase jednou se procházíš po tomto tajemném městě. Dojdeš až na veliké náměstí, z jehož středu se k nebi tyčí jednoznačně nejvyšší budova města. Důkladně si tu našedlou věž prohlížíš. Působí tak tajemně, i přesto ji ale denně navštěvují mračna duší bez sebemenšího pozastavení. Po chvíli se i ty rozhodneš vstoupit.

Okamžitě tě upoutá spirálovité schodiště vedoucí oběma směry, nahoru i dolů. Horní část schodiště je ověšena tmavými místnostmi, stejně jako vánoční stromeček ozdobnými koulemi. Druhý směr vede kamsi do sklepení. Pro teď se rozhodneš stoupat. Pozoruješ zářivou nit, která se vine ve spirále stejně jako schody. Také si všimneš, že všechny zdi jsou pokryty tmavým povlakem – Stínem. Dlouho se přemáháš, ale pak už se neudržíš a dotkneš se jej. Tvá ruka zanechává otisk. Chvíli své dílo pozoruješ, ale nevydrží dlouho. Stín se roztáhne a nesmyslnou zprávu smaže.
Pokračuješ dál ve výstupu. Zanedlouho ti však začne připadat jednotvárný, a tak se rozhodneš nakouknout do jednoho pokoje. Nemůžeš se zbavit úžasu, který ti tato scéna poskytla. Celé zdi jsou popsány různými vzkazy od ostatních duší. Až teď správně chápeš, k čemu toto místo slouží. Dlouho se ještě rozhlížíš, ale pak už musíš jít dál.
Snad celou věčnost pokračuješ vzhůru. Cestou spatřuješ, jak Stín pohlcuje některé zprávy, a také jak polyká celičké pokoje, když v tom konečně zříš něco odlišného. Před tebou se tyčí mlžná zeď. Brána zamčená mlžným klíčem. Vidíš, že nit pokračuje dál, tam už se ale dostanou jen ti, kdo k tomu mají oprávnění. Nezbude ti, než se vrátit a prohlédnout si podzemní část.
Dlouho, předlouho ti trvá, než se dostaneš zas na úroveň země, ale co je pro mrtvého čas? Uděláš prvních pár kroků do tajemných sklepů a rázem se vyděsíš, jak neskutečně komplikované tyto chodby jsou. Větví se jako kořeny vysokého stromu a drží věž tak, aby se celá nezhroutila. Dříve duše procházely tyto sklepení, řešily složité hlavolamy a rébusy a překonávaly složité stroje i pasti, aby našly další prostory. Cestu si značily nití spuštěnou až ze samého vrcholku majestátního fóra. Dnes už však složité úkoly na konci Ariadniny nitě téměř nikdo neřeší.
Uvědomíš si, že už jsi toho viděl dost. Vrátíš se zpět po provázku, který září ve tmě jako louč, a vystoupíš z věže. Naposledy se ohlédneš, abys pro teď řekl fóru své na shledanou.



Jazykový koutek DonaSimona

Zdá se to možná neuvěřitelné, ale právě čtete jubilejní 20. díl Jazykového koutku. Tato rubrika byla sice původně uvedena jako nepravidelná, ale nakonec se od jara 2011 objevila téměř v každém čísle DAily Mirroru. Za ty bezmála tři roky jsme tak společně mohli projít celou řadou gramatických jevů, ve kterých často chybujeme.

Teď musím přiznat, že už mi trochu docházejí náměty. Všemu tomu, co mě bilo do očí a trápilo, jsem už prostor dal – a v tuto chvíli se tak zřejmě Jazykový koutek skutečně stane rubrikou „nepravidelnou“, ve které budu reagovat na aktuální, nově se objevující nešvary. (Pokud o takovém víte, pošlete mi svůj tip na vzkazník!)

Každopádně jsme ale ještě neskončili, a tak se i dnes podíváme na další dvojici výrazů, která nám dělá potíže.

„Jako by“ versus „jakoby“

Hlavní potíž je, že se oba výrazy stejně vyslovují a navíc mají i poměrně podobné významy. Základní rozdíl je v tom, že „jako by“ používáme v podmiňovacím způsobu (Vypadal, jako by mu uletěly včely), zatímco „jakoby“ ve větách oznamovacích (Všechno se odehrálo jakoby zpomaleně).

Zdá se vám to na rozeznání příliš složité? Pak vám možná přijde vhod jednoduchá poučka:
Tam, kde je možné za daný výraz dosadit „jako kdyby“, pište „jako by“. V ostatních případech použijte „jakoby“.

Například:
Stál tam, jako by ho vytesali z kamene. (Stál tam, jako kdyby ho vytesali z kamene.)
Vypadalo to, jako by to myslel vážně. (Vypadalo to, jako kdyby to myslel vážně.)
ale!
Při chůzi se jakoby vznášela.

Anketa SQ 2. díl



Od první chvíle, kdy SQ spatří světlo světla, prahne jeho tvůrce po názorech hráčů, kteří příběhem prošli. Z toho důvodu jsem začal oslovovat duše DarkAge a jejich názory zde budu prezentovat. Snad to bude k prospěchu nejen tvůrcům, ale i hráčům.

Z letmého nahlédnutí do historie tvých postav vím, že ti pojem SQ není úplně neznámý. Který z příběhů, jež jsi prošel/prošla, ti připadal jako nejlepší a proč?

Mata

„Nějaké SQ jsem hrál, ale pamatuji si z nich jen málo. V tom prvním mě po několika dnech hraní rozsápal medvěd. Chtěl jsem s ním vyjednávat, ale bohužel jsem v možnostech nic takového nenašel. Co se dá dělat. Podobný osud mě čekal i ve většině dalších SQ. Nevím, čím to bylo. Pravděpodobně jsem měl slabou postavu.
Nejvíce mi v paměti utkvěla pravděpodobně Mise Zero; tu jsem hrál dvakrát. Bylo to fajn, výběr možností byl zapeklitý, a proto mě zamrzelo, že obě skončily vlastně stejně.
U Hádankářova artefaktu jsem se i trochu zavztekal, když jsem řešil jednu matematickou úlohu. Doteď si myslím, že jsem odpověděl správně a tvůrce to spočítal špatně. Proto jsem se do něho už znovu nepustil.
Třetí byl Příběh o kachně s ponaučením. Jednoduchý, ne moc dlouhý a příjemně oddechový SQ. Nemám mu co vytknout, ale zároveň ani nijak neoslnil.
Poslední SQ, který si pamatuji, je Noční příběh. Má dobrou atmosféru. Proti srsti mi bylo snad jen to, že jsem se svými rozhodnutími pravděpodobně zacyklil, a tak jsem byl donucen udělat výběr proti své vůli.
Ze všech jmenovaných bych jako nejlepší vybral pravděpodobně Hádánkářův artefakt nebo Noční příběh. Bohužel nemůžu u žádného ze SQ říct, že bych z něho byl nadšený – vím ale, že to je fuška, nějaký SQ udělat, sám jsem se o to snažil. Smekám proto před autory, kteří dotáhli nějaký příběh do konce. Možná si teď zase nějaký zahraju a uvidím, třeba změním názor."

Lodka

„SQ se samozřejmě dají rozdělit na více i méně povedené, ale i tak si každý autor zaslouží respekt a poděkování, už jen za to, že tomu obětoval svůj čas a energii. To bych chtěl říct úvodem.
Z mého pohledu je ze současné nabídky nejlepší SQ Dva světy: Nemesis. Je to patrně rozsahem, zajímavým vývojem příběhu a relativně snadnou obtížností, když postupujete dle návodu. Hlavně je zde ale naprosto jasné, proč vaše milovaná postava umře, což u některých jiných SQ postrádám. Vyberete si na první pohled nejrozumnější variantu dalšího postupu a bác, jste mrtví a nevíte proč.
K takovému SQ se vracím jen s odporem a většinou ho pak už ani nečtu, jen odklikávám možnost, která se bez kontextu zdá nejbezpečnější."

Jefro

„Na portálu DarkAge jsem něco málo přes měsíc. Asi jako pro každého nováčka bylo i pro mě těžké se rozkoukat, questy představovaly velkou výzvu. Hlavně v počátku mého působení na tomto portálu se ale single questy staly středem mého zájmu. Ještě si pamatuji, jak jsem čekal do půlnoci, až zase budu moct odehrát dalších pět kroků.
Mým prvním SQ byla Archibaldova pyramida. Při pohledu zpět nemohu říci, že by mě nějak uchvátila, na druhou stranu mě ale ani ničím neodradila. Snad až na to, že postavě zde hrozí smrt téměř na každém kroku, je to výborný startovní quest.
Také quest Dva osudy se mi dostal pod kůži. Připadal mi velmi originální, jak nápadem, tak i tím, že jeden osud ovlivňoval druhý. Doporučuji, tenhle opravdu stojí za to. Není příliš dlouhý, a když už si myslíte, že jste konečně došli na konec, čeká vás ještě několik dní hraní, protože jste zapomněli na druhou postavu.
Z ostatních questů jsem si vybíral podle logického klíče od těch kratších. Prošel jsem Kazimíra, Misi Zero, Missing blood a další. V současné době jsem se vrhnul do delšího SQ Královská hra. Je až neuvěřitelné, jak někdo mohl vytvořit přes 5000 herních možností… no, prostě zaslouží poklonu."

Cologero

„Jako nejlepší mi zatím přišel SQ Tajemství Senbiho hrobky. Zaujalo mě prostředí a atmosféra, kterou vypravěč navodil. Přidal také několik výrazů, co patří do historie dané civilizace, taková zajímavost navíc. Líbilo se mi, že ten příběh dobře odsýpal – žádná zbytečná omáčka mimo děj. Kdybych měl vybrat pro ostatní jeden, tak rozhodně doporučuji Senbiho hrobku."

Pro dnešek vše, ale v příštím čísle se opět setkáme. Pokud máte chuť také se vyjádřit a ještě jste nebyli osloveni, neváhejte a obtěžujte Aglarova havrana ;-)

Jarní sváteční kvíz

Milí čtenáři, jaro je v plném proudu, slunce svítí každý den tepleji a déle – nastává čas venkovních aktivit, což je třeba oslavit! Nicméně pokud jste místo křepčení zvolili lenošení u DAily Mirroru (nepochybně věrni pranostice „Březen, za kamna vlezem – duben, ještě tam budem"), můžete si ověřit své znalosti (ne)svátků a oslav. Tak s chutí do toho!

1) Pálení čarodějnic jako oslava jara, kdy se lidé scházejí u zapálených ohňů, odpovídá keltskému svátku plodnosti, který se jmenuje:
a) Lughnasad
b) Beltain
c) Samhain

2) Hobiti z Tolkienova díla mají tři (v přestupném roce čtyři) dny svátků jménem „radostniny", které:
a) jsou nejoblíbenějším svátkem v zimě – hobiti se navzájem navštěvují a obdarovávají (obdoba našich Vánoc)
b) se odehrávají za jarní a podzimní rovnodennosti (konají se tedy dvakrát ročně) jako oslava plodnosti a sklizně
c) nepatří do žádného měsíce a slaví se kolem letního slunovratu

3) Co ve staré galaktičtině znamená výraz „velikonoční"?
a) starý a zbytečný (na památku zaniklého pozemského svátku)
b) malý, plochý a světle hnědý (například ostrůvek na planetě Damogran)
c) novotvar označující opravdu hustou pařbu/večírek

4) Říká se, že na Zelený čtvrtek velikonoční odlétají zvony do jednoho města, a proto jejich zvuk až do Veliké noci nahrazují různé klapačky a řehtačky. Kam odlétají všechny zvony?
a) do Říma
b) do Jeruzaléma
c) do Betléma

5) Jak se slaví Apríl ve španělsky mluvících zemích?
a) děti vystřihnou z papíru rybu a přilepí ji na záda nic netušící oběti
b) příbuzní si posílají dopisy s požadavky na nákup nesmyslných věcí
c) stejně jako u nás – různými žertíky, ale 28. prosince a nikoli 1. dubna

6) Ve který den letos chlapci pomlázkou vyšupají dívky a dostanou pak od nich na oplátku sprchu ledovou vodou?
a) 21. dubna
b) 22. dubna
c) 23. dubna

7) Proč byste ani při oslavách neměli zapomínat, kde máte svůj ručník?
a) můžete ho namočit pro boj zblízka, nebo si jím zahalit hlavu, abyste necítili jedovaté pachy žravé obludy Blátotlačky z Traalu a nestřetli se s jejím pohledem (je to nepředstavitelně tupé zvíře, myslí si, že když ji nevidíte, nevidí ani ona vás – blbá jak tágo, ale značně žravá)
b) můžete se do něj třeba zabalit, aby vám nebylo zima, když poskakujete napříč chladnými měsíci planety Jaglan Beta
c) můžete na něm ležet na zářivých, mramorovým pískem vystlaných plážích Santraginu V a vdechovat opojné výpary z jeho moří

Správné odpovědi: 1b, 2c, 3b, 4a, 5c, 6a, 7a, b i c

Výsledek:

6–7 správných odpovědí: Ohromující výkon! Jsi znalcem všech možných svátků i nesvátků, tak co ještě děláš u počítače? Šedivá je teorie, zelený strom života ;-)
3–5 správných odpovědí: Znáš, co potřebuješ – důležité svátky ti nejsou cizí a určitě k nim máš také kladný vztah. Nicméně rezervička ve tvých znalostech by se vylepšit dala.
0–2 správné odpovědi: Ty asi opravdu svátky spíše prožíváš, než že by ses věnoval(a) jejich studiu. Snad ti tento kvíz rozšířil obzory – a teď už se můžeš vrátit k aktivnímu slavení ;-)



Enefa



Záměrně jsem likvidoval questy neofíkům

Bizarro, zdravím tě.
Prozradíš našim čtenářům, koho za tvojí přezdívkou hledat?
Zdravím, Matobe. Inu, to dost záleží na tom, kam bys tento nick zadal. Pokud bys ho vložil do anglické Wikipedie, odkáže tě na stránku Bizarra, který ve světě Supermana hraje ne zrovna hodného klona hlavního hrdiny a který mě inspiroval k tomu, abych si tento nick vybral. V anglickém slovníku by ti vypadl překlad slova jako bizardní či zvláštní, ve španělštině pro změnu zase chrabrý a odvážný, jak jsem se nedávno dozvěděl. Ať už tak nebo onak, mezi dušemi DarkAge ho ovládá dvacetiletý student Filozofické fakulty v Českých Budějovicích se zájmem o fotbal, hokej, karty, kulečník a v neposlední řadě také o zajímavé příběhy.

Duše DA by především zajímalo, kdo (nebo co) je Bizarro, který prošel branou, jakou stopu po sobě zanechal v našem světě a za co by ho měly obdivovat či nenávidět. A není třeba být vůbec skromný!
To je těžká otázka. Za dobu mého působení zde se tady toho semlelo fakt hodně a ne vše si už pamatuji. O to víc mě štve, že je to tu poslední dobou takové nijaké, mrtvé. Ale abych se vrátil k otázce svých stop… V DAily Mirroru jsem jistý čas dělal redaktora přes rozhovory a vyzpovídal řadu zajímavých osobností. Dopomohl jsem Astralien vyhrát soutěž o administrátora SQ, v počátcích svého působení na DA jsem s Andorasem jako hráč často záměrně likvidoval questy neofíkům, vyzvali jsme Nedémona Nicoty na souboj v krčmě, a i přes prohru tu stále existuji. :)) Jo, a abych nezapomněl, dělám tady už nějaký pátek oficiálního PJe a snažím se vycvičit nové. Osobně se tady na DA považuji víc než za cokoli jiného především za oficiálního PJe; o to víc mi vadí současná situace s početně hodně slabým polem oficiálních vypravěčů.

Jak se dá nejlíp zlikvidovat quest začínajícího Pje? Můžeš se s námi podělit o nějakou kuriozitu ze svého snažení?
Nevím, jestli by mě ti nahoře pochválili, kdybych jako RD veřejně radil, jak neofíkům kazit questy. :D Jako cvičitel se naopak spíš snažím poskytnout rady ohledně toho, aby se PJům jejich příběh nerozpadl jak domeček z karet. Ale abych alespoň částečně odpověděl na

tvoji otázku, podělím se o příhodu. V jednom hororovém, zcela vážném questu jsme hráli dvojici krollů, kteří dělali vyhazovače v jednom hostinci. PJ nám tam přičaroval strašlivého vlkodlaka, kterého jsme měli zlikvidovat, aby neobtěžoval hosty. Inu, my jsme to pojali tak, že nám vlkodlak chce sežrat bru-mill, jakési blíže nespecifikované národní krollské jídlo inspirované sušenkou BeBe Brumík. Výsledek? Utekli jsme z hospody námi vymyšleným zadním vchodem a dali jsme bru-mill námi dosazeným morčatům, abychom ho schovali před vlkodlakem. Vše bylo na sklo, takže to viděli i ostatní hráči. Nakonec je to zaujalo víc než jejich vlastní dějové linie… no a bylo po questu.

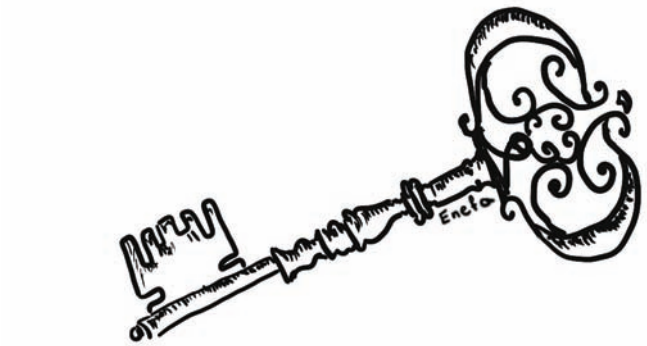
Když jsi na DA začínal, Perilan tě označil za „jednoho z nejtalentovanějších nováčků“. Od té doby jsi už stihl odehrát své čtyři další questy. Kam chodíš pro inspiraci? Jaký je podle tebe klíč ke kvalitní hře?
To už se mi doneslo, ale nikdy jsem se nedozvěděl, kolik toho vypil předtím, než tohle řekl. :) Ne, teď vážně. Periho jsem si hrozně vážil jako člověka a z herního hlediska ho spolu s Yavannou vnímám jako nejlepší vypravěče, pod kterými jsem měl tu čest si zde zahrát. Proto mi takové vyjádření velice lichotí.
Inspiraci jako takovou nikdy cíleně nevyhledávám, většinou ke mně přijde tak nějak sama. Něco zaslechnu, něco si přečtu, něco zažiju. V hlavě se pak utvoří různé fantazie, které si vyloženě říkají o zhmotnění skrze text. Podle mě neexistuje žádný klíč na kvalitní hru. Sám za sebe se snažím stavět na silné, obvykle velmi smutné zápletce, skrze kterou zapojuji herní postavy do centra dění. Nezapomínám jim během hry nechávat dostatečný prostor pro jejich vlastní herní vyžití a také se snažím rozpoznat, co si jako hráči sami přejí a co je baví.

Kromě PJování jsi ale i dobrým hráčem. Tvá postava Victor Dantes vystřídala nemálo příběhů, vyhrála ti Malou hru a získal jsi s ní 1858 expů. Máš pro Victora slabost?
Díky za pochvalu. Slabost mám velkou, protože jde o sicca. Chce-li hráč využít potenciál jakéhokoliv zlodějského povolání, musí být sám alespoň trochu kreativní. Není to jak u kouzelníka, který řekne zaklínadlo a problém je za cenu nějaké té many vyřešen. Pak je tu i věc charakteru, ale ten bych s ohledem na své spoluhráče v questu, kde hraju, nerad roztruboval dál.

Zároveň jsi cvičitelem a už jsi tady nakousl prořídlé řady oficiálních Pjů. V čem je problém a jak ho hodláte řešit? Myslíš si, že průměrné roční trvání výcviků je přiměřeně dlouhé?
To jsem si pěkně naběhl, protože tohle je strašně obtížná otázka a plnohodnotná odpověď by vydala na samostatný článek. Z mého pohledu je problém zkrátka v tom, že DA postihla generační obměna a odcházející vypravěče a hráče nemá kdo nahradit. :) Trochu si teď rýpnu do vlastních řad, ale myslím, že si za to jako oficiální PJové můžeme sami, protože jsme zpohodlněli. Léta jsme někteří z nás preferovali ve svých questech jen osvědčené hráče a zvykli jsme si na určitý hráčský standard, pod který nechceme jít. Nesnažili jsme se vychovat nové tváře, protože tu bylo dost těch již ozkoušených. Teď generace schopných hráčů pomalu vyklízí pole a noví uživatelé se buď do ofíků neženou, nebo nesplňují kritéria pro vstup. A když nemáš nové hráče, kteří jsou schopni hrát přijatelně v oficiálech, nemáš šanci získat vhodné kandidáty na post nových oficiálních PJů. Tím pádem nevychováš nové PJe, kteří by nahradili ty odcházející. Připočti si místy ne zrovna lichotivou pověst oficiálních PJů, kteří jsou mnohými ať už z toho či onoho důvodu chápáni jako banda namyšlenců, kteří si nad barevnou kostkou honí ego, a jsi u jádra problému. Do toho je tu i PJ test, který já osobně považuji za zbytečnou a pro mnohé demoralizující překážku.
Výcviky jsou kategorie sama o sobě, ale nemyslím si, že je problém přímo v nich. Ten instrument jako takový funguje a díky existenci rychlovýcviku můžeš dnes dostat kostku i za jeden týden. I klasický výcvik lze zvládnout za měsíc, což dokládá výcvik Vraashara. Problém ale vidím v lidech, ať už v cvičitelích, nebo cvičencích. Chceš-li bezproblémový a rychlý výcvik, musí si ti lidé časově i lidsky sednout. Roční výcvik považuji za hodně nešťastný, protože to dle mého otráví jak adepta, tak i cvičitele.
Co s tím? Dle mého dát více šancí středu hráčského pole, aby se ukázalo. Nemyslím teď úplné nováčky, ale hráče, kteří píšou jakžtakž přijatelně na průměrné úrovni. To by na začátek myslím stačilo.

Nemohl jsem si nevšimnout, že jména tvých prvních tří obětí začínala na písmeno M. Jedná se o shodu náhod, nebo sis na nás emkaře zkrátka zasedl?
Jestli narážíš na cvičence, tak tě bohužel zklamu, ale žádný zvláštní rituál v tom není. Vždy jsem vybíral spíš podle schopností a momentální aktivity a žádné honění trika nad Emkařema neprovádím :))

Jak bys zhodnotil své působení v DAily Mirroru a jaký byl tvůj největší rozhovorový úlovek? Co Mirroru podle tebe nejvíc chybí?
Veskrze kladně. Líbilo se mi to, bavilo mě touto formou poznávat nové lidi. Našli se tací, kterým můj styl, popřípadě výběr zpovídaných úplně nevyhovoval, ale nemůžeš se zavděčit každému,



že jo. :) Nejvíc vzpomínám na rozhovor s Apophisem, protože ten je z mého pohledu zajímavá osobnost a navíc dnes již bývalý admin serveru aragorn.cz. Když připočteš, že jeho odpovědi byly plné upřímnosti a bez nějakého mazání medu kolem huby, musí ti být jasné, že z toho nemůže vzniknout špatný rozhovor. :)
Mirroru podle mě nejvíc chybí pravidelnost. Teď už se to lepší, takže za sebe už jsem spokojený. Ještě byste mohli lépe vybírat osoby na rozhovor, protože si myslím, že v souvislosti s aktuálním děním na serveru jsou tu zajímavější uživatelé na zpověď, než jsem třeba já. :-P

Koho bys tedy namísto sebe do dalších rozhovorů vybral a proč?
Někoho, kdo je jakýmkoliv způsobem spojen s aktuálním děním na serveru. Když se třeba Aglar stal adminem, očekával jsem, že ho někdo vyzpovídá. To samé u Astry, případně při povýšení toho či onoho uživatele na VIP či jiný status, s vítězem Velké hry, autorem zajímavé diskuze, vítězem soutěže… Teď by podle mě byla zajímavá Kanyapi, protože se již aktivněji vrací do dění po delší pauze a věřím, že se tu skrze její výcviky objeví na DA noví oficiální PJové. Ale to vše je názor jednoho čtenáře a našel bys určitě i další nápady. :)

Teď se trochu vrátím: Můžeš nám přiblížit, co obnáší slova „Dopomohl jsem Astralien vyhrát soutěž o administrátora SQ“?
Byl jsem spolu s Yavannou součástí menšího týmu pod vedením Astralien, který coby podmínku pro splnění jedné z částí soutěže o administrátora SQ pomáhal dát dohromady dva příběhy. Za sebe mohu říci, že to byla hodně zajímavá zkušenost, a jsem rád, že jsem si to mohl zkusit. Astralien už tu sice jako admin nepůsobí, ale jsem rád, že to po ní Aglar převzal a singlequesty tu nějakým způsobem fungují. Samotná hra v nich mě ovšem moc neoslovila, protože mám problém se stávajícím omezením kroků, které v nich funguje.

Pokud se nepletu, pak 15. únor 2009 byl pro tebe hodně výjimečný. Co přesně se stalo a jak ses vymotal ze spárů smrti?
Jo. Tehdy jsme s několika dalšími odvážlivci vyzvali na chatquestu na souboj Nedémona Nicoty. Celé to vzniklo z popudu Andorase, který během konverzace v krčmě U Dona Simona navrhl, abychom vyzvali Nedémona na slovní fotbal, načež se z toho stal chatquestový boj. Byla to tvrdá porážka a mého hraničáře tenkrát zakousla lvice, kterou na mě Nedémon poslal. :-D Ale jak je vidět, moje duše je tu stále, takže ani Nedémon není všemocný. :))

Jak chatquestový boj s Nedémonem vypadal? Můžeš nám jej detailněji popsat?
Popravdě dost chaoticky. Vznikla k tomu po dohodě s Devlinem speciální krčma, kam měl každý přístup a rázem se tam sešlo snad přes třicet uživatelů, protože jsme o té akci dávali skrze fóra a chat dost vědět. To byla celkem sranda, ale fakt je, že ti lidi tam dost psali mimo téma. Nějaké bojové příspěvky se v tom rázem ztratily a občas se stalo, že ačkoliv někdo zaútočil, Nedémon a jeho pomocníci to ignorovali, protože to prostě přehlédli. Pokud si dobře vzpomínám, z naší bojové skupinky jsem „zařval“ jen já, když jsem po Nedémonovi střelil šíp, jím to prolétlo a lvice, která byla Nedémonův společník, mě na povel zakousla. Divac s Corwinem tam dělali nepřiměřený bordel, takže zařvali taky. My jsme pak byli vyhozeni z krčmy a dostali supr status, díky němuž nám místo uživatelské ikonky svítil nápis „Mrtvý“. :-D Pokud by se něco takového opakovalo, což by bylo určitě fajn, chtělo by to víc promyslet. Tohle byla taková rychlá hurá akce, která sice měla své kouzlo, ale výsledný efekt nebyl úplně takový, jaký jsme si přáli.

Udělejme si krátký rozstřel, který by tě mohl našim čtenářům přiblížit:

Pivo nebo víno?
Zásadně Kozel jedenáctka. :)

Elf nebo kroll?
Trpaslík. Jsem malej, občas suchar a hroznej skrblík. :-D

Fantasy nebo sci-fi?
Fantasy.

Skyrim nebo Game of Thrones?
Určitě Game of Thrones. Skyrim příběhově rád nemám.

Platón nebo Aristoteles?
Aristoteles.

Děkujeme ti za rozhovor a hodně zábavy při hře. ;)
Taky děkuji. Hodně štěstí a ať s časopisem vše dobře šlape :)



Bestiář DA

Klepeš na dveře vědcovy skrýše. Hnijící dřevo odpadává i při tom nejšetrnějším doteku a máš čím dál větší dojem, že pořádná rána by je otevřela již natrvalo.
„Klepej ještě hlasitěji! Třeba tě uslyší skřítci dveřníci a udělají si z tebe novou rohožku," začne se vědec smát hned potom, co ti otevře. Nejsi si jistý, zda je to pouhý vtip, nebo to myslí vážně, proto raději neodpovíš.
„Co tu stojíš jako siréna na zamrzlé vodě? Pojď dál, pojď!" pobízí tě a ty váhavě vstupuješ do laboratoře.

První, co tě napadne, je pohlédnout nahoru. Jak jsi tušil, Annabeth se nachází na své pavučině a pozoruje tě všemi páry svých pavoučích očí, zatímco kulička v její klícce vyvádí a upouští červené zášlehy. Ze srdce skrýše se ozývá tlumený smích, vědec nad tím však mávne rukou.
„Pojď dál, tudy!" postrkuje tě co nejdál. Kdo ví, třeba proto, abys neviděl, že ze sklenice na polici výrazně ubylo lidských očí.

Jakmile vejdeš do druhé místnosti, do nosu se ti nahrne štiplavý pach. Kašleš, není ti to příjemné, vědec však naopak zhluboka nasaje.
„Zajímá tě, co to je?" ptá se. „Experiment, samozřejmě. Chlorovodík, kořeny sedetilistového smrku a míza zimního javoru. Ještě nevím, k čemu to bude, ale k něčemu určitě."
Za svou odpověď přidá ještě sarkastický úšklebek a žene tě dál. I tak máš ale dost času na prohlídku všech stolů, co jsou tu. Vidíš různé aparatury, většina je celá ze skla a vesměs je to všechno stejné: shluky zkumavek, baněk, kahanů, hadiček a tisíce dalších věcí, akorát v různém pořadí. Právě z jedné baňky na kahanu vychází onen pach.
„Na co jsou všechny tyto věci?" ptáš se.
„ Například stůl specializující se na filtraci, koncentraci, destilaci…" ukazuje stařec na jednotlivé stoly a netrvá ani deset vteřin, než se v tom všem ztratíš. Když si tvůj průvodce všimne, že nedáváš pozor, postrčí tě dál, do chodby a na rozcestí doleva. To, co vidíš, ti vytře zrak.

„Seznamte se. Tohle je Královna," řekne vědec, očividně nanejvýše hrdý na svůj výtvor. Jsi v malé čtvercové místnosti, která je zaplněná pouze jednou věcí – květinou. Velká, rozpínající se rostlina, jejíž tyrkysově zelené šlahouny od nejsilnějších po ty tenčí, ale stále pevné, pokrývají celé zdi a většinu podlahy i stropu. Nejvíce prostoru a také pozornosti však zabírají listy. Jsou to hrací karty, rostoucí ze šlahounů. Odhaduješ, že nejvíce je tu srdcí, ale může to být jen klamné zdání. Všechny karty jsou stejně velké, lépe řečeno stejně malé – a tam, kde by listy byly větší, to kompenzuje jejich počet. Zdá se, že to jsou opravdové, pevné hrací karty. Když se ale zkusíš jedné z nich dotknout, zachvěje se a jde lehce vidět, že karta je tenká a snadno ohebná.

Jádrem toho všeho je velký zelený vak rostoucí uprostřed místnosti od země až ke stropu. Zhruba v jeho polovině není jeho vnitřek krytý plátem jako jinde, ale jen mřížkou. Přes ni jdou vidět dva listy, klasické listy nějaké rostliny z povrchu, které se otáčejí v prostoru a vydávají slabé červené světlo.
„Líbí se ti? Zbožňuju ji… ale když přijde na karty, je to sakra velký podvodník," zasměje se vědec, jenže trochu to přežene a rozkašle se.
„Je inteligentní. Dokáže poznat, zda člověk mluví pravdu či lež," pokračuje asi o půl minuty později. „Zkusíme to. Chceš dnes vidět víc?" Královnino srdce z lístků vyšle žluté světélko a přes oranžovou se vrátí do červené.
„No, stejně bych ti už více neukázal, mám moc práce! Běž, běž pryč! Ale přijď zase, příště se ti to tu bude líbit," oznamuje ti, zatímco tě se smíchem vyprovází ven.





Matyáš Kopta

Rychtář severní části Krumlova
46 let
Ženatý – tři děti ve věku od pěti do deseti let
Nejlepší přátelé Lenius, Prokop
Ve městě působí jako rychtář již osm let. Mezi lidmi je oblíbeným a váženým občanem. Vládne přísnou, leč spravedlivou rukou.

Povídka na pokračování

Pokračování 1

Sotva mnich překročil práh domu, pokřižoval se podruhé a pro jistotu ještě potřetí.
„U všech svatých, co se tu sběhlo?“ pošeptal tak nějak sám k sobě.
Rychtář pokrčil rameny a vyčkal, až se vyraženým dveřmi nasouká dovnitř i ramenatý Diviš s Prokopem. Poslední jmenovaný vypadal, jako by ho právě vytáhli ze slámy, a zhruba podle toho se i tvářil. Prokop byl z biřiců nejmladší a spíš než pro svaly si ho Matyáš cenil pro bystrou mysl a důvtip. Jenomže zhruba na stejnou notu jim před půl rokem Prokopa ulovila kovářovic Magdalena a od té doby mladík vlál pořád někde na půl cestě.
„Diviši, vy dva se půjdete podívat nahoru a potom přijdete za námi. A my se, Leniusi, podíváme, co to tam dole tak smrdí,“ kývl rychtář ke dveřím do sklepení. Mnich se zatvářil poněkud nelibě, ale pak z hadru vyrobil cosi jako roušku přes obličej a s odvahou v očích a nejspíš pod hadrem schovaným sarkastickým úšklebkem zvolna zamířil za Matyášem, který se nerozpakoval rovnou vyrazit.
Hustý dým a ještě hustší smrad ovšem po pár krocích na schodech zastavily jeho. Slzící a pokašlávající rychtář musel ustoupit zpět do vstupní místnosti a ovázat si nos po způsobu kulatého mnicha, který se na něj stále snaživě šklebil.
„Můžeš si to vodpustit, Leniusi, prostě tě tam chci s sebou,“ zahuhlal Matyáš přes špinavý hadr a znovu zmizel v kouři.

Zakulaceného Lenia, tápajícího ze schodů, zastavila pádná ruka těsně na hranici sklepní místnosti, ze které stále vycházel hustý dým a sálalo teplo. Většinu podlahy zaujímal křídový obrazec plný prapodivných symbolů a dým, přes který už sotva bylo něco vidět, vycházel právě větším dílem ze středového kruhu, dílem menším z kádinek a křivulí upevněných v mřížce po celém obvodu místnosti. Hýřily barvami a postupně vlivem tepla vybublávaly, což dýmu poskytovalo jistě nemálo z toho smradu a štiplavosti. Na úzkém stole u zdi už ležela řada střepů z těch křivulí, které vyvřít nestihly. Rychtář ukázal kamsi přes místnost, načež podél zdi zmizel z dohledu. Po chvíli se ozvalo zběsilé rumplování, pak jeden silný úder a z místnosti se zvolna začal vytrácet kouř i smrad. U vyražené okenice na druhé straně postával splavený, ale šťastný Matyáš.
Po chvíli už se dalo dýchat i bez látky přes ústa, byť nos stále dráždily pachy laboratoře, která nepřestávala bublat.
„Víš, k čemu to slouží?“ ukázal rychtář na obrazec na zemi, poté, co odvázaný hadr obratem použil na setření potu z čela.
„Zcela jistě k bláhovým pokusům o čáry. A stoprocentně ke zuhelnění vyvolavače,“ kývl mnich ke kruhu uprostřed. Dýmající hromádkou nebylo nejspíš nic jiného než pozůstatky nebohého čaroděje-alchymisty.
„Tak proto ten strašnej smrad,“ ušklíbl se Matyáš.
„No, vyvolat se mu zjevně nic nepovedlo, tak pojďme najít ty dva. Do té změti lektvarů bych se radši sám nepouštěl…“ pokrčil rameny a vykročil zpět ke dveřím, netuše, jak moc se mýlí.

Pokračování 2

Sotva se rychtář přiblížil k vyvráceným dveřím, otočil se na mnicha, jenž ho celou cestu následoval. Lenius, celý vystrašený a zadýchaný, nahlížel dovnitř, ale blíž než na deset stop se k domu neodvážil.
„Počkej tady, starý brachu," pověděl mu Matyáš a položil mu ruku na rameno. „Až dorazí Prokop s Divišem, ať hned jdou za mnou." Mnich jen pokynul hlavou a sledoval statečného rychtáře, jak vcházel do neznáma.
Matyáš se opatrně sunul vpřed. Prohlížel si hořící louče u vchodu a velmi brzy mu došlo, že tam možná nebude sám. Položil pravou ruku na jílec meče a sledoval zvláštní saze, jež byly všude po místnosti. Nepříjemný pach spáleniny a kouř mu dráždily smysly, oči mu slzely a musel si dát ruku před pusu, aby zmírnil nutkání zvracet. Srdce mu bušilo a v hlavě hučelo – nevěděl, co si o tom všem myslet.
Zhruba v půlce místnosti rychtář na něco šlápl. Byly to skleněné střepy. Ty různě barevné střepy byly rozsypané až ke schodům dolů, do sklepa. Vydal se pomalu dál, ale najednou uslyšel hrubý mužský hlas:
„Porca miseria, perché?"
Matyáš znejistěl. Ten hlas vycházel zezdola. Snažil se nešlapat na rozbité sklo, ale příliš se mu to nedařilo. A do toho ještě ten kouř, ze kterého se mu neustále chtělo kašlat. V krku ho škrábalo, hruď ho zevnitř pálila a motala se mu hlava. Věděl, že takhle to dál nepůjde.
Nepříjemný kouř Matyáš zmírnil tím, že si přes ústa a nos přetáhl halenu. Oči měl přivřené a snažil se prohlédnout skrz stěnu dýmu. Našlapoval opatrně, aby nezpůsobil příliš hluku. Z místnosti naproti šlo příliš kouře, než aby tam něco viděl. Snad tak do půlky prázdné světnice, pak už nic. Stejně tak nahlédl rychtář i na druhé schodiště, vedoucí do patra. Kromě několika hromádek sazí ale neviděl nic, kouř se po celém domě rozmáhal velmi rychle. Všude bylo prázdno, jen na stěnách byly různé rýhy, kdo ví od čeho. Někde možná tvořily i zvláštní znaky, ale rychtář vůbec netušil, co to může znamenat.
Sotva Matyáš stoupl na první schod, spatřil zvláštně se měnící světlo, které vycházelo ze sklepa. Hlavou mu již od vstupu do domu vířilo tisíce myšlenek, ale teď čím dál častěji vystupovala jediná. To jsou čáry a alchymie! Neváhal už ani okamžik a vyrazil po schodech dolů. Snažil se nemyslet na nepříjemné prostředí a docela se mu to i dařilo. Ale najednou ze dveří pod schody vyletěla na zem dřevěná vařečka. V rychtářovi by se krve nedořezal. Chlap to byl statečný, ale v tu chvíli mu srdce div nevyskočilo krkem.



„Merda!" řval znovu ten temný hlas. Následovala sprcha italských slov, které již Matyáš ani nedokázal zaregistrovat. Každá hláska toho neznámého muže v něm zvyšovala napětí a bylo jasné, že tento muž nebude přátelský. Matyáš tedy vytáhl svůj meč a pomalu postupoval dál. Trochu se klepal. Když došel až na poslední schod, zastavil se a nahlédl do sklepení, ze kterého stále vycházely měnící se barvy. Na chvíli zůstal stát v němém úžasu. Na konci sklepa, tak dvacet kroků od něj, stála postava v kápi. Tato zvláštní postava lámala různě barevná skla, která pak házela do obrovského kotle. Právě z něho vycházely barvy osvětlující okolí a kouř, který šel skrz strop do místnosti nad sklepem. Postava něco šeptala, ale nebylo rozumět co. Zdálo se, že je znovu klidnější, což vlilo trochu jistoty i do rychtářových žil. Ale ne na dlouho.
Matyáš již chtěl promluvit, ale v tom okamžiku spatřil několik těl. Ležela vlevo za rohem, hned vedle rychtáře, jenž již popošel do místnosti. Všechny ty mrtvoly byly spálené téměř až na kost a šíleně páchly. Matyáš se neubránil znechucenému odplivnutí, čímž na sebe upoutal pozornost tajemné postavy. Ta se jen podívala na rychtáře, zrovna když do kotle vhodila kus rudého skla. Silná červená záře osvítila její obličej. Byl to muž, věkem okolo čtyřiceti let, neměl pravé oko a pod tím levým měl zvláštní značku ve tvaru slunce. Nos měl jako skobu a čelo celé zvrásněné. Z tváře mu přímo čišela nenávist a zloba, která rychtáře na malý okamžik úplně zmrazila. Rychtář zbledl a všechny chlupy na těle mu postupně vstávaly. Z toho muže měl tak strašný pocit, že by nejraději rychle utekl. Na něco takového ani nechtěl pomyslet, ale ten muž byl až příliš děsivý.
Jakmile červená záře zmizela, začala z kotle bublat zvláštní průhledná kapalina. Tajemný muž jen vykřikl a celý obsah kotle vyklopil na podlahu. Sotva se kapalina dotkla země, začala se bílým dýmem odpařovat a Matyáš začal rychle ustupovat. Jiná cesta ze sklepa nebyla a maskovaný muž bude muset projít tudy. Rychtář se tedy postavil až nad schody a s připraveným mečem očekával útok. Sice měl výhodu, ale rozhodně si tak nepřipadal. Cítil, že něco není správně, celý se klepal studený pot mu tekl po zádech.
Bílý dým se za několik okamžiků dostal znovu až k Matyášovi, ale tajemný Ital se neukazoval. Najednou z dýmu vyletěla lahvička s červeným obsahem a těsně vedle překvapeného obránce se rozbila.
Sotva se rychtář poprvé nadechl po rozbití lahvičky, udělalo se mu temno před očima. Toho využil muž v kápi, vyběhl schody, srazil Matyáše k zemi a upaloval pryč. Rychtář jakoby z dálky slyšel, jak řeholník křičí. Matyáš se nemohl zvednout a postupně omdléval. Další hlasy volaly jména mnicha Lenia i Matyáše, ale rychtář nemohl nic dělat.

Pokračování 3.

Matyáš prudce trhne pootevřenými dveřmi, až jej celého zahalí černý dým. Okamžitě s kuckáním a uslzenýma očima couvne zpět.
„Tfuj, pekelnej smrad!“ odplivne štiplavou pachuť ze špičky jazyka na zaneřáděnou podlahu.
„Nerouhej se!“ napomene jej Lenius za ním, který zvědavě natahuje krk, aby viděl co nejvíce.
„Leniusi, co tady děláš?! Počkej venku! Tohle není nic pro tebe!“ káže rychtář mnicha odsud s razancí hodnou krále.
„Kdo ví, co tam dole může být,“ mručí přeci jen smířlivěji na vysvětlenou. Už nedodá, že nechce, aby mu tam zničil stopy.
„To bych řek! Tady teď budou jenom ochránci pořádku, zbytek pryč!“ ozve se halasně od vchodu a dovnitř vchází hromotluk Prokop následován Divišem.
„Můžete potřebovat duchovní útěchu,“ nevzdává se zvědavý mnich přesile.
„A co zažehnání pekelných sil, vymýtání?“ přisadí si.
„Řek bych, že k tomu potřebuješ víc, než svůj jazyk,“ odmítne jej rychtář. „Už jsem řek! Nepleť se tu! Když bude třeba, pošlu pro tebe. Diviši, vyprovoď otce za dveře!“ obrací se na svého podřízeného.
„Venkovní!“ dodává pro jistotu, s pohledem pevně upřeným na mnicha.
„Abys nelitoval,“ brblá rozmrzele Lenius. Jakmile jim však ukáže záda, jeho tvář se roztáhne do potutelného úsměvu. Však se snadno nevzdává.



„Tak, chlapi, jdeme na to!“ zadívá se Matyáš do sklepení, odkud se již vyvalil ten nejhorší dým.
„Diviši, vobhlídni to v patře, ať nám někdo nevpadne do zad. Prokope, ty pudeš se mnou!“ rozdělí s rázností sobě vlastní úkoly.
Schody vedoucí dolů se stáčí do půloblouku a na jejich konci je klenutý průchod. Záblesky světel mění jeho barvu každých pár vteřin, stejně jako zbarvují dolní kamenné stupně. Vchod do pekelného chřtánu, napadne bezděky rychtáře. Ani netuší, jak moc se přiblížil pravdě.
Nicméně Matyáš i Prokop jsou ostřílení válečníci, jen tak něco je nedokáže překvapit. Srdnatě sestupují dolů s širokými rukávy přilepenými před nosem a ústy, aby se bránili štiplavému kouři. Přesto jim z očí tečou slzy.
Pohled, který se před nimi otevře, je oba přimrazí na místě. Jejich zbledlé tváře barví pouze hra světel. Matyáš ustojí svůj žaludek jen silou vůle, polykáním a odvrácením zraku. Prokop zvrací do kouta hned u schodiště.
Teprve po chvíli se odváží první z nich pohlédnout do středu místnosti, kde leží tělo, na němž se někdo vyřádil takovým způsobem, že se nechce věřit v dílo lidské bytosti. Oběť (či spíše její zbytky) se nachází v pentagramu namalovaném křídou, jehož boční čáry jsou rozmazané. Svíce ve špicích hvězdy se roztekly ve voskové kaluže.
Torzo těla má rozříznutý hrudník. Vnitřnosti jsou rozmístěné všude, kam jen oko dohlédne. Na podlaze, stole, židli i ve sklenici s čirou kapalinou přímo ve středu regálu, všem na očích. Střeva jsou rozvěšena od jedné stěny ke druhé. Některé z orgánů již částečně strávil oheň, jenž polyká i tekutiny z rozbitých lahviček na šedých dlaždicích. Lektvary přetavují plameny do celé škály barev. Tu a tam praskot ohně přehluší lupnutí, jak žárem praskne některá z nemnoha celých lahviček.
Z těla zbyl až ke krku jen spálený uhel s pokroucenými zčernalými údy. Tvář nemá žádný tvar, neboť byla zcela rozleptána až na živé maso. Uřezané uši někdo napíchl na svícen na stole. Vlasy i s kůží chybí zcela.
Zda chybí i něco na policích, nelze zjistit. Většina flakónů se válí po podlaze, knihy a svitky již dávno strávily plameny, které se zakusují i do dřevěných polic a zbytku hořlavých věcí. Střepy skleněné aparatury se válí pod stolem. Ovšem násilím otevřená tajná dvířka ve stěně a malý prázdný otvor za nimi dávají znát, že přeci jen něco zmizelo.

Zatímco si Prokop otírá ústa, Matyáš se zatnutými zuby a bílou tváří prohlíží tělo. Na první pohled je zřejmé, že šlo o vraždu. Hrudní koš i s břišní dutinou je rozdělen na dvě poloviny. Žebra zůstala zachována, ale mnoho toho neřeknou. Snad jen to, že jde o pozůstatky muže. Když v tom jeho zrak padne na zuhelnatělou pěst, jíž mezi prsty vykukuje kus kovu. Jen s vynaložením značné síly a za pomoci podpatku se mu podaří vydolovat železné kolečko. Ačkoli i ono podlehlo žáru, jsou na něm po obvodu čitelné runové znaky a uprostřed dvě písmena: RK.

„Tak to se vám povedlo, otče!“ dorazí sem shora rozčílený Divišův hlas.

Chcete rozhodnout, které pokračování je nejlepší a ze kterého bude vycházet příští díl? Hlasujte na fóru DAily Mirroru. Máte na to týden ;)

Exoti

Redakce DAily Mirroru varuje! Dávejte si pozor na některé jedince! Jde o specifický kmen Duší ze třídy Uživatelé, řádu Podivní, čeledi Exotů. Jejich výskyt poctivě zaznamenáváme už od 29. října 2005 a dělíme je hned do několika rodů:

Matematici

Jedná se o všechny prapodivné duše, které se při vytváření přezdívky neobešly bez obligátního čísla, jako například Honzík007, Shadow35 nebo Azrael7. Jejich poločas zániku je snad od samého začátku zřejmý – vždyť jen za pouhé dva roky se Nedémon postaral o 105 těchto nebožáků.

Gangsteři

Řeč je o jedincích, kteří kolem sebe kumulují partu kamarádíčků a společně brázdí zdejší vody. Zbytečně vyvolávají hádky a ponoukají svůj gang, aby se za ně bil. Aby byly více swag, vyvinou si tyto duše často specifickou kmenovou řeč, obvykle odvozenou od slovní zásoby šéfa, a jsou nesmírně citlivé na jakoukoli narážku o manipulaci. Většina takových skupin se rozpadá, když jejich mafióso srdceryvně oznámí svůj odchod ze serveru.

Stalkeři

Velice zákeřný rod. Tento exemplář ví o všem, co se kde šustne. Často hraje ve vašem questu, a když se rozhodnete přihlásit se jinam, už vám nevinně posílá havrana s poznámkami typu: „Pevně doufám, že budeš hru stíhat a nezanevřeš na své hráče. Už teď čekám na tvůj příspěvek dva týdny." Když jde o vašeho přítele, žárlivě si vás střeží a sleduje, s kým se bavíte. Pokud si vezmete někoho na pokec do krčmy, na férovku se ptá: „Copak to tam s tím DonSimonem provádíte?"

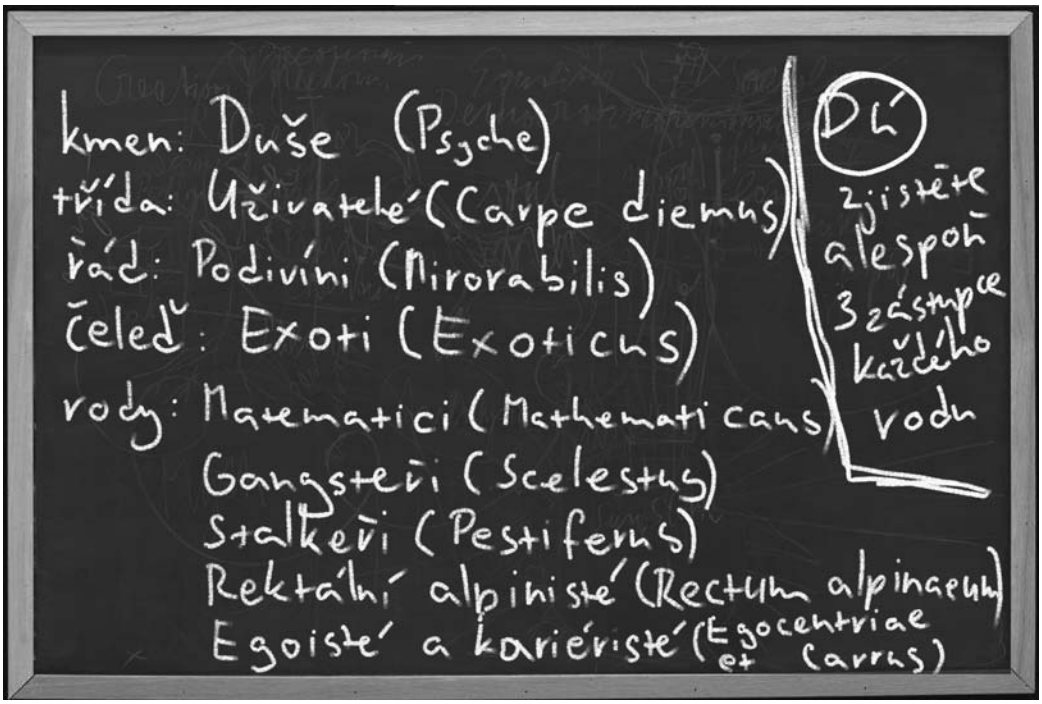
Rektální alpinisté

Není třeba blíže specifikovat. Tyto duše vás obdivují a jednají s vámi s přehnanou okázalostí. Obvykle od vás taky něco potřebují. Občas se stane, že vám vykají.

Egoisté a kariéristé

To jsou všichni ti, kteří si na vás snaží honit své ego. Často machrují a hledají způsob, jak by vás při hře shodili. Hlava nehlava si jdou za svým cílem (kterým je nový status) a usilují o pompézní koníky, věže nebo karmínové kostičky. Když tuto snahu vzdají, často si svůj neúspěch kompenzují kyberšikanou a mínusují, co se dá.

Možná jste na DA narazili i na další exempláře, jejichž výskyt zatím nebyl zmapován – potom se nejspíš jedná o ojedinělé případy. Pokud jste se v textu našli, můžete se do mě pustit se svým gangem na našem fóru, budeme očekávat váš procítěný projev. A jestli nepatříte ani do jednoho ze zmiňovaných rodů, pak si na tyto recentní duše dávejte pozor. Jsou tady, leč přirozený úbytek na serveru ukazuje, že Nedémon si na ně dozajista počíhá. Lovu zdar!



Vědmino Orákulum

Po vydání minulého čísla, v němž jste si mimo jiné mohli přečíst také rozhovor s Kronikářem, se stalo něco naprosto nevídaného. Na Faliannin vzkazník byl doručen bohatě iluminovaný list, ve kterém ji samotná Vědma žádala o schůzku.

Po dlouhých hodinách strávených v koupelně se Fali v určený čas dostavila do Vědmina příbytku – to, co zde viděla, se jistě dočtete v některém z dalších čísel. Zatím prozradíme, že zde absolvovala seanci, při které jí Vědma vyjevila budoucnost obyvatel města podle příslušnosti k rasám.
Pokud chcete vědět, co vás čeká a nemine, nemůžete přeskočit následující řádky!

Elfové,

rozkvetlé jarní louky přímo lákají k vycházkám a sběru květin. Dubnové počasí je však zrádné, dejte proto při studiu přírody pozor, abyste neprochladli. I nadále mějte na paměti staré elfské přísloví: „Koho v dubnu nemoc schvátí, v máji zdráv se nenavrátí.“ Dejte si také pozor na pylové alergie.

Lidé,

příchod jara jako každoročně narušuje vaši hormonální rovnováhu, díky čemuž se nemůžete občas ubránit sentimentálním vzpomínkám na dětství, první lásky, první… Nesnažte se své návaly emocí tajit, ostatní vaši otevřenost jistě ocení. Pozvěte své bližní na šálek teplého čaje a povězte jim svůj příběh.

Barbaři,

v měsíci dubnu vás čeká velký posun v osobním životě. Pozice luny zaručí lepší šanci na výskyt vyššího počtu dívek ve vaší náruči. Každý správný barbar si takovouto příležitost nemůže nechat ujít. Dejte na mou radu – nedostatek charisma pro tentokráte překoná vaše mužná síla.

Milí skřeti,

zkracující se jarní noci mohou vést k navození pocitu bezpečí. Opak je však pravdou, v nadcházejících dnech na vás pod rouškou tmy číhá velké nebezpečí. Nemusíte se však bát nepřátel, vaší zhoubou se stane blízký přítel.

Hobiti,

po dlouhé a kruté zimě, která zapříčinila kritický nedostatek jídla ve spíži, přichází období hojnosti. Duben bude pro hobity příznivý především nízkými cenami mladého masa a dostatkem piva. Nepropásněte tuto příležitost a začněte shromažďovat zásoby na příští zimu již teď!

Trpaslíci,

duben se u vás ponese ve znamení množení bohatství. Zlaté slunce prozáří trpasličí den stejně tak jako měšec zlaťáků, který na vás čeká v kapse zabitého nepřítele. Nezapomínejte také dbát o své vousy, investice do jejich údržby se vám vyplatí dvojnásobně.

Kudůci,

několik následujících dní buďte ostražití. Čeká vás setkání s dávným přítelem, které může znamenat velký obrat ve vašem osobním životě. Štěstí vás čeká zejména ve vyšších rovinách, nedržte se proto tolik při zemi jako obvykle.

Krollové,

pokud se chcete vyhnout úrazu, dbejte zvýšené pozornosti při pohybu v lese. Nízké větve stromů se na jaře zákeřně obalují listím, které snižuje jejich viditelnost. Duben pro vás bude příznivý v navazování nových kontaktů a vztahů, buďte proto milí k opačnému pohlaví, zaručeně potkáte tu pravou/toho pravého.

