Ukončené příběhy

Rozhovor s Evangeline

Kulty se představují

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
3. prosince 2014, ročník 6, číslo 8



VESELÉ VÁNOCE

Obsah:

Co jsem dělal o prázdninách 4
Kanyapi

Jazykový koutek – Přímá řeč 5
Kanyapi

Ukončené oficiální příběhy: 004. Jenom sníh - Lutus 5
Hulda

Kulty, kultíčky, kuličky 8
Chiisai

Podzimní quíz 11
Chiisai

O tajemství liščí řeči s Evangeline 12
Mirana

Recenze - 3 idioti 15
Morgoth

Povídka na pokračování 16
Yavanna, Hulda

Vědmino Orákulum 18
Yavanna

Postapokalyptická Pátá kolona 19
Iwick

Zaváto prachem - Úryvky ze soutěže 25
Petwald, Yavanna, Lutus

Každý má svůj Everest

Morghot

Když jsem v minulém týdnu vyrazil na přednášku Radka Jaroše, který zdolal Korunu Himaláje, asi by mě stěží napadlo, že jeho strhující vyprávění mě namotivuje k výšlapu Velké Deštné. Asi se teď, čtenáři, směješ, protože srovnávat Orlické hory s Himaláji zní nanejvýš směšně, ale určitě mi dáš za pravdu, že všichni mají svůj jinak velký Everest. Pro mě to byla Deštná, kterou jsem vystoupil v horečkách a s pocitem, že jí nikdy nedosáhnu a nutno říci, že jsem k tomu měl ryze osobní motivaci.

Poslední dobou mám pocit, že jsem zdolal i svůj serverový Everest; vždycky jsem tak trochu spiklenecky pokukoval po žluté kostce, kterou jsem si chtěl dokázat, že umím psát. A najednou je moje a nevím, do čeho píchnout, a času také nemám nazbyt. Nutno podotknout, že lepší pocity ze svého psaní s tou žlutou krychlí nemám a napsat úvodník mi dá občas víc práce, než vytvořit sáhodlouhý traktát pro své hráče. Možná už zjišťuji, že ve psaném slově budu navždy omezený. Nejspíš se vrátím ke hře a už mi nepůjde expovat jako po výcviku. Dost možná nebudu mít aktivní hráče nebo se mi rozhádá skupinka, ale radost z toho, že můžu tvořit příběhy, mi nikdo nevezme! Tak ať to tvoří i vám!

Redakční tým:



Zrcadlový Šotek



Barbora „Enefa" Mlejnková



Petra „Teranell" Bedřichová

Ilustrace na obálce: Final
Autoři textů: Chiisai, Hulda, Kahuna, Kanyapi, Yavanna, Iwick, Mirana, Morghot
Korektury a editace: Chiisai
Sazba a grafická úprava: Final, Enefa **Ročník šestý, číslo 8.**
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 3. 12. 2014.

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

Co jsem dělal o prázdninách

V srpnu a září proběhla v Knihovně literární soutěž na téma, které otrávilo a zdeptalo už nejednoho ostříleného harcovníka.
Co jsem dělal o prázdninách.
Co bych dělal? Byl jsem u babičky, byl jsem na táboře, byl jsem u moře. Dneska možná – seděl jsem u compu a pařil jsem WOWko. Nuda nuda, šeď šeď.
My jsme si ale řekli, že není potřeba podceňovat autory našeho mrtvého města a že můžeme zkusit, jak se poperou s něčím, co s sebou vedle „tématického zaměření" nese i jistou nostalgii a slušné nároky na fantazii.
Jak uchopit téma, které se zdá na první pohled neuchopitelné – příliš nudné, příliš staré a příliš ohrané?
Nakonec se těch způsobů našlo dostatek.
V původní uzávěrce, která byla kratší, než je obvyklé, a zahrnovala výhradně období prázdnin, se nám sešla tři díla, a tak jsme se rozhodli soutěž prodloužit, aby měli šanci i pomalí psavci a ti, kdo prostě byli v srpnu pryč.
Nakonec tedy na šestičlennou porotu, složenou ze současných aktivních i „externích" knihovníků, čekalo 7 děl. Povídky byly označené písmeny, abychom nevěděli, koho čteme, a jméno bylo v jednom případě, kde se objevovalo uvnitř textu, nahrazeno i tam, což vedlo ke vtipné situaci, kdy si někteří hodnotitelé lámali hlavu, zda se jedná o povídku ze světa reality show, když se tam mluví o „soutěžícím B". No dobře, to bylo nedostatkem kofeinu v krvi... Vzápětí nám to došlo :D

Díla jsme obodovali, body sečetli, – a s obrovským překvapením zjistili, že sdílené první místo (rovnost bodů) obsadil stejný autor. To něco vypovídá o jeho autorských – povídkářských schopnostech, gratulujeme, Petwalde. Ono totiž napsat povídku není jen o tom umět pěkně psát nebo stavět atmosféru, umět gramatiku a stylistiku a mít nápad, ale také a především o umění vystavět příběh tak, aby měl děj a pointu.

Každá z povídek, které se nám sešly, měla přinejmenším něco z toho.
Mezi těmi, které na nejvyšší umístění nedosáhly, byl příběh jako vystřižený ze starověkého Japonska, s bojem mezi mocnými rody, draky a magií, který končil „šťastným návratem z tábora domů", vyprávění o prázdninách v nemocnici po autonehodě a love – story Romea a Julie, miniatura o prázdninovém hlídání „zvířátka".

O prvních čtyřech vítězných povídkách vám víc neprozradíme. Podívejte se do rubriky Zaváto prachem, kde najdete jména autorů a úryvky – pro plnou verzi si zajděte do Knihovny DarkAge.

Jazykový koutek – Přímá řeč – Kanyapi

Dnes je pro vás přichystaný malý letecký pohled na pole neorané, trnité a zdánlivě neprostupné – přímou řeč. Ve skutečnosti je to jednoduché, jen člověk musí dostat tu správnou „transmisi" – a od koho lépe, než od medvídka Pú.

Rozdělme problematiku do čtyř skupinek:

A) „Všichni jsme organizováni," řekl Králíček. ***(Čárka za přímou řečí, protože za ní pokračuje věta.)*** „Ano?" zeptal se. ***(Malé písmeno – stále jsme uvnitř věty.)*** „Ne!" zařval. ***(Totéž.)***

B) „Všichni jsme organizováni." Králíček ztišil hlas do ochraptělého šepotu a vytáhl dýku. ***(Začíná nová věta, takže přímá řeč končí tečkou (stejné by to bylo i s jiným znamínkem, samozřejmě.))***

„Ach..." Povzdychla si. ***(Ale je možná i varianta:)*** „Ach," povzdychla si. ***(a v krajním případě lze napsat i:)*** „Ach..." povzdychla si. ***(Tady narážíme na nadužívání trojtečky, ale o tom jindy (v prvním případě nám jde o dvě oddělené věci – řekla „ach" a pak si povzdechla, v druhé „ach" je tím povzdechnutím.))***

C) „Všichni jsme organizováni," řekl Králíček, „takže bych ti byl vděčný, Pú, kdybys to chápal." ***(-řekl Králíček – je vloženo do přímé řeči, oddělí se tedy čárkou (v případě ? a !, stejně jako výše, zůstane malé ř za nimi, a druhá část přímé řeči začíná malým písmenem.))***

D) Zařval: „Padáme!" ***(zde věnujte pozornost nově se objeviší dvojtečce – jedna z nejtypičtějších přímých řečí)***

Vše ostatní jsou kombinace výše popsaných variant, například:

Podrbal se na hlavě. „Já nesouhlasím." x Podrbal se na hlavě. „Já nesouhlasím," řekl.
(snadno srovnáte jemné nuance významu, někdy se význam kryje)
„Počkej," řekl. „Musím ti něco říct."
(zaměnitelné za) „Počkej," řekl, „musím ti něco říct."

Na konec bych ráda dodala, že bývá dobrým zvykem v hovoru postav každou novou přímou řeč ***(když začne mluvit druhá postava)*** oddělit na nový řádek. ***(Nebo když děj, byť krátký, udělá „přeryv" v hovoru.)*** Text je přehlednější a čtivější.

Ukončené oficiální příběhy:
004. Jenom sníh – Lutus

Jistě vás všechny někdy zajímalo, kolik tu asi je dohraných příběhů. O čem asi byly? Jestlipak 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. Naposledy jsem odhaloval Yavannina Ne-obyčejná dobrodružství. Co to bude dnes?

Představení

V tomto díle se zaměříme na 004. Jenom sníh, jenž již před šesti lety založil Lutus. Tento quest byl svou jednoduchou zápletkou otevřený všem a duše DA ho dokázaly dohrát za necelý rok. Celkem bylo napsáno 138 příspěvků a v průměru to tedy vychází na dvanáct příspěvků za měsíc. Slušný výkon.
Jenom sníh byl další z řady poměrně klasických fantasy příběhů, který se tentokrát točil okolo trpasličího vězení (které spíš bylo takovým pracovním táborem) a neustálé hrozby ze strany skřetů. Hráči se ocitli v kůži vězňů, kteří se chystali utéci a to se z podzemních žalářů zas tak často nevedlo. Zvládli to ale naši hrdinové? Nebo v tomto případě spíše padouši, když byli za něco vězněni? V questu se neprostřídalo příliš lidí a nakonec ho úspěšně dokončili tři duše DA, z toho dva hráli dokonce od začátku. A byť byl tento quest zaměřen spíše na příběh, než na nějaké rozsáhlé slohy, rozhodně se nedá říci, že by se snad někteří spokojili jen s pouhým hraním. Příspěvky jsou sice stručnější, ale na všech je vidět jasná touha dostat se dál a zachránit svou postavu z toho pekla. Prostě klasické „zažrání“ do příběhu, kdy prostě chcete vědět, jak to dopadne, a zároveň si přejete, aby to pro vás dopadlo co nejlépe.

Důležité postavy

Možná to někomu přijde zvláštní, ale nejdůležitější byli nakonec ti, kteří se tento quest dohráli :D. Oni drželi příběh nad hladinou a chtěli ho dokončit, a proto si zaslouží, aby zde byli zmíněni.
Trpaslík Toporo (uživatel neznámý) – Tvrďák. Věděl, že i když se dostanou pryč, ani venku v horách to nebudou mít moc jednoduché. Přesto to ale nevzdával, chtěl být kdekoliv, jen ne u trpaslíků, i když byl jedním z nich. Měl zvláštní slovník.
Kouzelník AlyrArkhon (EmielRegis) – Inteligentní kouzelník, jehož improvizace několikrát zachránila ostatním život. Možná byl až příliš namyšlený, ale nešlo by to bez něj.
Kouzelnice Josephine (Alexina) – Jediná elfka. Dostávala kvůli tomu kapky, ale taky se díky tomu stala silnější. Sice téměř zemřela, ale nakonec se dokázala s ostatními dostat až na konec.



O čem to vlastně bylo?

Zápletka tohoto questu je více než jednoduchá. Vězní mají možnost utéci, a tak se jí tedy chopí. Jejich dozorce se totiž zadusí kouskem placky, a protože mu nikdo nepomůže, umírá. Byl to taky docela hajzlík a vězni nebyli zrovna nejobětavější, tak proč by ho zachraňovali, že? Každopádně utíkají a střetávají se s dalšími dozorci.
Zatímco ostatní si rozmýšlejí, jestli mají zkusit vyběhnout z úkrytu a bojovat, Josephine je odhalena a musí s nimi svést souboj. Sice použije kouzla, ale sama je zraněna a nakonec ji zachrání ostatní, když vyběhnou ze svého úkrytu. Avšak těsně předtím, než padne hlava druhého strážného, jsou zavolány posily a naše postavy se musí nachystat na další souboj.
Proběhne velká bitva. Všichni jsou poraněni, nikdo ale těžce. Pomocí kouzel i studených čepelí padne každý nepřátelský trpaslík. Toporo sice krvácí a je celý potlučený, ale není to nic, co by nezvládl. Josephine nevypadá moc dobře, ale nechce se vzdát a snad bude v pořádku. Alyr je na tom nejlépe, ale již nemá magy.
Zranění, ale přesto míří co nejrychleji pryč. Ví, že čím déle se zdrží v té kobce, tím větší je šance, že už nikdy neuvidí sluneční svit. Dokážou to, sice jsou uprostřed neznámých hor, bez jídla, a v patách budou určitě mít své bývalé věznitele, ale teď jsou svobodní…
Ještě by bylo dobré zmínit, že souběžně s touto linií se odehrávaly ještě dvě, každá pouze s jednou postavou, ale bohužel byly zřejmě z nedostatku času nedokončeny. Velká škoda.

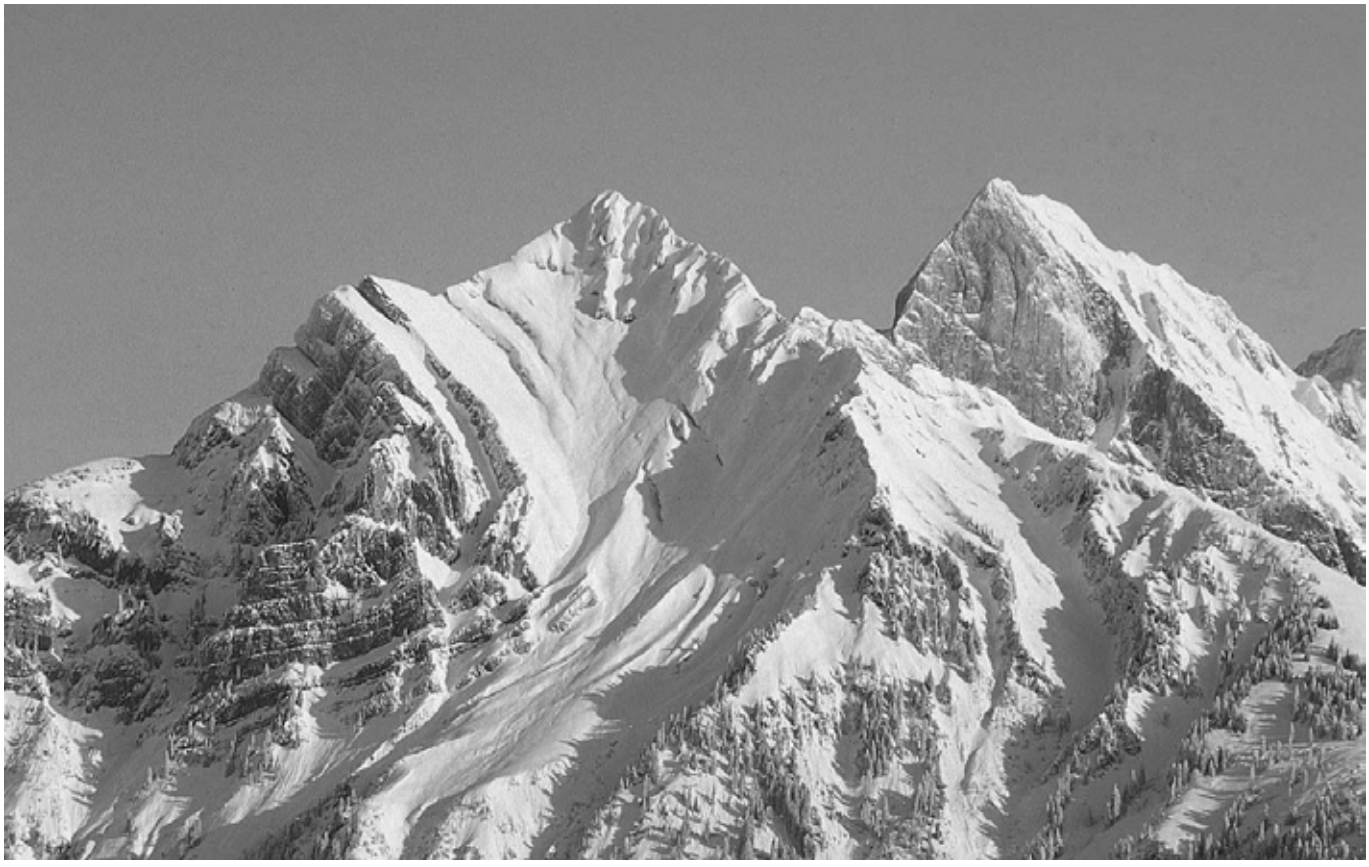
Názor PJ - Lutus

Pamatuješ si vůbec tento quest? Přeci jen, už je do dost let zpátky…
Pro jistotu jsem si sice Jenom sníh pročetl v archivu, ale jistě že si na ten quest pamatuji :) Je totiž zvláštní hned ze dvou důvodů - je jediný z mých questů, který byl dohrán až do konce. A jako bonus do konce, který jsem skutečně plánoval! Tou druhou zvláštností je, že to byl jediný quest, u jehož zrodu byl sen.
Ten sen si pamatuji docela dobře. Vylezl jsem z nějaké jeskyně, byl jsem špinavý, celý domlácený a věděl jsem, že jsem byl v té jeskyni šíleně dlouho a musím dál, než vyleze i můj věznitel. Rozhlížel jsem se kolem, viděl jsem zasněžený hřebeny, strmý skaliska a přemýšlel jsem, jestli jsem neudělal chybu, že jsem utekl, protože ať už bych se vydal kteroukoliv cestou, nejspíš bych spadl dolů. Jak už to

někdy bývá, sen se postupně přelil v něco úplně jiného, ale ten pocit po tom, co jsem se vyškrábal z té jeskyně, jsem si zapamatoval.
Kdy mě napadlo vzít ten pocit a udělat z něj závěrečnou scénu questu, to si už fakt nevzpomínám. Každopádně od této scény se všechno odpíchlo – roli tajemného pronásledovatele jsem přisoudil trpasličím žalářníkům, napsal krátký, depresivní úvod (bez jakýchkoliv podrobnějších reálií světa, protože okamžikem opuštění žaláře měl quest končit) a ten s minimálními obměnami poslal pěti šťastlivcům, kteří se jako mávnutím kouzelného proutku stali z dobrodruhů vězni-otroky. Hra začínala ve chvíli, kdy přišla (zásahem bohů) příležitost k útěku. V případě hlavní skupinky – trojice kopáčů, kteří vydrželi v questu do hořkosladkého konce – byl zlomem okamžik, kdy se jejich hlídač během svačení zadusil neopatrně polknutým soustem.

Jak bys Jen sníh popsal a myslíš, že bys dnes něco udělal jinak?
Kdybych byl superjasnovidec, tak bych asi nerozjížděl ty linie, které se nakonec nedohráli. Ale kdybych nebyl superjasnovidec, tak bych asi odehrál ten quest úplně stejně. V zásadě jsem byl dost spokojený jak s tím, jak hráči hráli svoje charaktery, tak s tím jak řešili problémy.
On ten quest byl v podstatě úplně jednoduchý – trojice kopáčů (kouzelnice Josephine, kouzelník Alyr a trpaslík Tuplen) se najednou octnou bez dozoru. Jejich dozorce je mrtvý a tak jim v podstatě nezbývá než zdrhnout, protože si nedokážou představit, jak by to vysvětlovali, aniž by je trpaslíci minimálně nezmlátili do modra. Pokusí se nechat se propašovat ve vozíku na suť střeženou křižovatkou, to se zvrtne a skončí masakrem (Tuplen mezitím změní hráče a přejmenuje se tedy na Topora). Nakonec se jim ale domláceným, zbídačeným podaří dostat z tunelů ven, kde zjistí, že jsou vysoko v horách a bez patřičné výbavy nejspíš sestup nepřežijí. V patách mají ale hordu naštvaných trpaslíků, takže nemají na výběr. V tento okamžik quest končí.
Ano, tohle je to tajemství dokončeného questu – byl krátký a jednoduchý :) Taky jsem spoustu příkoří, co jsem plánoval postavičkám strčit do cesty, z questu vyškrtl. Protože tento quest byl na té závěrečné scéně založený, nemohl jsem dopustit, aby k ní nedošlo. Přece jenom by bylo hloupé mít quest Jenom sníh, kde se za celou dobu neobjeví ani vločka.

Co ti tento quest dal a co naopak vzal?
Co mi tento quest dal a co vzal? Je to stejný obchod jako u všech questů – bere čas a dává zábavu. Ne vždy, ale výsledek stál za to. Rozhodně jsem si vyzkoušel, jaké je to dělat tvrdé zásahy do plánů za chodu. Dvě ze tří linií během hry upadly do neaktivity a u zmíněné hlavní skupinky jeden z hráčů v půlce questu odešel. Naštěstí měl tu slušnost to napsat, takže jsem za něj sehnal náhradu. Trpaslíkovi se tedy během procházení křižovatkou trochu změnila nátura, jméno a začal mluvit slovensky, ale nakonec si myslím, že to vyšlo dobře, a myslím že to příběhu vůbec neuškodilo. Obohatilo to hru o asi nejlepší scénu – kde se kvůli morálním rozporům postavy mezi sebou skoro pozabíjí, i když je svoboda na dosah ruky.
Další co mi tento quest dal, byl krátký (a nedohraný) neofik, kde jsem se snažil na Jenom sníh navázat. Jmenoval se Dědicové žalářníka a postavy zde měly



hrát za trpaslíky, kteří chtějí pomstít svého bratrance žalářníka. Shodou okolností právě toho, který se udusil, když hlídal naše tři kopáče. Co mi tento quest dal a co vzal? Je to stejný obchod jako u všech questů – bere čas a dává zábavu. Ne vždy, ale výsledek stál za to. Rozhodně jsem si vyzkoušel, jaké je to dělat tvrdé zásahy do plánů za chodu. Dvě ze tří linií během hry upadly do neaktivity a u zmíněné hlavní skupinky jeden z hráčů v půlce questu odešel. Naštěstí měl tu slušnost to napsat, takže jsem za něj sehnal náhradu. Trpaslíkovi se tedy během procházení křižovatkou trochu změnila nátura, jméno a začal mluvit slovensky, ale nakonec si myslím, že to vyšlo dobře, a myslím že to příběhu vůbec neuškodilo. Obohatilo to hru o asi nejlepší scénu – kde se kvůli morálním rozporům postavy mezi sebou skoro pozabíjí, i když je svoboda na dosah ruky.
Další co mi tento quest dal, byl krátký (a nedohraný) neofik, kde jsem se snažil na Jenom sníh navázat. Jmenoval se Dědicové žalářníka a postavy zde měli hrát za trpaslíky, kteří chtějí pomstít svého bratrance žalářníka. Shodou okolností právě toho, který se udusil, když hlídal naše tři kopáče.

Závěrem bych rád poděkoval hráčům, že quest hráli a dohráli. I když je to spíš jen gesto, protože ti, kteří vytrvali až do úplného konce, se na DA (aspoň pod stejnými nicky) nepohybují, takže těžko si to přečtou. Je to škoda, hráli fakt dobře a rád bych si s nimi ještě někdy něco zahrál… Takže díky Alexině, EmielRegisovi a Davovi a hráči, který hrál Topora (zapomněl jsem nick a postava už je smazaná).

Závěr

Tento quest je pro mne klasickou ukázkou skvělého odpočinkového dobrodružství. Jednoduchý úkol, krátké příspěvky, akce a hlavně, snaha přežít a dohrát to. Možná, že někdy se hráči úplně nedrželi RP, někdy by se tam možná hodilo více myšlenek a snaha si trochu s příspěvkem pohrát... ale opravdu na tom záleží, když je z toho jasné patrné, že je příběh bavil a že ho prostě chtěli dohrát? Lutus jim k tomu připravil výborné podmínky a společně s nimi se dle mého názoru také bavil, a to je to hlavní. Vždyť je to přece hra a tohle je ukázka toho, že když se chce, tak nemusíte mít promyšlený celý svět a hrát obrovskou ságu. Menší je někdy lepší, a tady to tedy rozhodně platilo. 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 havrana a nějak to vyřešíme.;-)



Kulty, kultíčky, kuličky

Uplynul již nějaký čas od doby, kdy ve městě DarkAge začaly vznikat první kulty, a tak přišel čas se podívat, co se jim zatím podařilo dosáhnout a jakým směrem chtějí do budoucna upnout své síly. Všichni zakladatelé kultů dostali stejné otázky a také stejný prostor k vyjádření.

Anarchisti

Zakladatel: Allordex
Hlavní cíl: V podstate žiaden, len uvedomiť ľudí, pretože jak v reálnom živote, tak i v bežnom, sú niektoré pravidlá nezmyselné a chcem im ukázať, že je aj voľba bez pravidiel a pri tom by ich vedeli dodržovať.
Dosavadní největší úspěch: Založenie kultu. Nie je čas to moc viesť.
Co a jakými konkrétními kroky bychom chtěli na DA vylepšit: Nie je moc čo.
Poznámky: Asi jediný dôvod je slobodná myseľ. Hovorím, tento kult nie je o Anarchizme samotnom, ale o tom, aby človek sa vedel odpútať od všetkého a bol sám sebou a nie ďalšia „opička na reťazi v cirkuse".



Nepomstění

Zakladatel: Lutus
Hlavní cíl: Taková loutkohra, jakou DA dosud nezažilo.
Dosavadní největší úspěch: Skromné mlčení je vlastností všech dlouhodobě úspěšných zlodějů.
Co a jakými konkrétními kroky bychom chtěli na DA vylepšit: Na DA chceme pouze parazitovat a vysávat ho. Pokud některý z našich členů udělá pro DA něco prospěšného, je to selhání jednotlivce a kult za to nenese žádnou odpovědnost.
Poznámky: Nebojíte se poctivé práce? Jednáte se všemi na rovinu? Jste v jádru docela dobrý člověk? Hledáte kult? Tak to hledejte dál! Cech zlodějů Nepomstění je útočištěm pro všechny lotry, vandráky, žebráky, zloděje, intrikány a podobnou pakáž.

Zlí Raketáci

Zakladatel: Ursa_Minor
Hlavní cíl: Být ten nejmocnější, nejnenáviděnější a nejbohatší kult celého DA.
Dosavadní největší úspěch: Už jsme nejzáviděníhodnější a nejzákeřnější kult na DA. A taky jsme chytili Pikachua (ne jako ty lamy v Japonsku). Taky, pokud by to pro někoho znamenalo víc, máme tady už vlastní fórum a vlastní krásnou designově dokonalou ikonku našeho loga.
Co a jakými konkrétními kroky bychom chtěli na DA vylepšit: My ochráníme DA před velkou zhoubou: před láskou, krásou, štěstím a touhou. Přesné kroky jsou nečlenům přísně utajeny, nicméně pro každého jedince se vyvíjí jeho vlastní individuální postup řešení, který plně odpovídá jeho operativním schopnostem.
Poznámky: Zlí Raketáci jako všechny velké skvělé a úžasné organizace pocházejí původem z Japonska, kde se specializují na odchyt a chov vzácných tvorů v zajetí. A jejich prodej, nicméně si je můžeme i nechat. Ursa_Minor je zakladatelka a boss česko-moravsko-slezsko-slovenské pobočky a organizace pod jejím vedením prosperuje. K našemu kultu se může připojit každý, kdo má potřebné ZQ (zákeřnostní kvocient), umí nepřátelsky vystupovat na veřejnosti a bude dělat, co po něm Ursa chce.
(za kult Zlí Raketáci sepsal: Tolpen, PR Manager)



Rytíři Růžového Jednorožce

Zakladatel: Růžový Jednorožec, po něm vládl Aštar Šeran, záhy však velení předal Andorasovi a ten své vůdcovství od té doby popírá.
Hlavní cíl: Zasvětit širokou veřejnost do blahodárnosti cukrové vaty, coby krmiva pro jednorožce, koně a poníky.
Dosavadní největší úspěch: Četná prvenství, ovládnutí tlachů, snížení populace surikatek o 3 %.
Co a jakými konkrétními kroky bychom chtěli na DA vylepšit:
- Dále hladit surikatky.
- Krmení sudokopytníků a spárkaté zvěře.
- Znovuotevření letitého problému hraní RP sexu v krčmě nezletilými, jeho prošetření a vyřešení administrátory serveru. Jedná se totiž o porušení zákona o mravní výchově a ohrožuje dobrou pověst našeho serveru i psychiku zdejší mládeže.
- Zavedení růžové PJ kostky namísto červené.

Poznámky: Jsme kamarádi, ne čísla. Íhááá! Bůh Vám žehnej!

Veteráni od Veterána

Zakladatel: Kale
Hlavní cíl: Naším cílem je nejen sjednocení dlouholetých hráčů z Krčmy, ale především zkvalitnění hry na krčmách. Jelikož jsme hned po FAQ první nárazník na nové lidi a je mezi námi i pár Chůviček, snažíme se vytvořit rozumná základní pravidla pro trvalé



hráče i první pomoc pro nováčky. Aktuální verze takových pravidel je k vidění na *www.krcma.estranky.cz*, ale jejich vývoj se momentálně bohužel zastavil na nedostatku času. V plánu jsou popisy častých lokací, upřesnění vzhledu lokálu (už se nám dokonce podařilo redukovat počet krbů na jeden a počet temných zákoutí zhruba na šest), pravidla pro uživatele magie, apod. Krom rozšiřování toto základu bychom se chtěli věnovat i larpům a workshopům na tvorbu postav i kostýmů. Osobní zkušenost praví, že larpaři tvoří své postavy mnohem plastičtěji a uvěřitelněji. Náš larp bude založený na principech Krčmy a jako takový bude orientovaný na nováčky, kteří by se pak mohli snáz zapojit do dění na DA.
Dosavadní největší úspěch: Největší úspěch? Jednoznačně Gravo. Říká se sice třikrát a dost, nicméně obě strany vytrvaly a po osmi pokusech je z něj dobrý a vítaný hráč. Ale aby nezůstalo jen u toho - letos byla Krčma poprvé na larpu. Byla to dlouho chystaná akce, tedy dřív než se spustily kulty, ale povedla se, byť nás tam nakonec byla jen polovina plánovaného počtu. A dokonce jsme nikoho neotrávili…
Co a jakými konkrétními kroky bychom chtěli na DA vylepšit: Tak, jak bylo řečeno v úvodu, náš hlavní záběr jsou herní krčmy. Chtěli bychom je trochu víc „user friendly“, trochu přehlednější... Značná část současného osazenstva nehraje jen jednu postavu, a když se pak v lokále sejde deset hráčů na třech různých lokacích, začíná v tom být zmatek. Pokud tedy bude možnost diskuze, jak by krčmy měly vypadat, rádi bychom se účastnili.
Zatím se snažíme dát dohromady aspoň ty principy, popisy a rady na stránkách a trochu oživit hru. Ostatně, za posledních půl roku máme na Krčmě opět pár nových tváří a snad bude jen líp.

Následovníci toho, který je

Zakladatel: Divac
Hlavní cíl: Ač se snažíme o vylepšení mnoha různých aspektů DA, za hlavní hmatatelný cíl bych označil obnovení zájmu uživatelů o hraní questů. Ať už si je chtějí užít jako hráči, či přímo nějaké vytvářet jako vypravěči. Obecně pak za cíl můžeme brát i jen „obyčejné“ probuzení DA z letargie typické pro poslední dobu.
Dosavadní největší úspěch: Rozhodně bych za náš úspěch označil především náladu a atmosféru u nás v kultu. Mezi členy panuje dobré rozpoložení, chuť a ochota zapojit se do nejrůznějších činností na DA (v rámci kultu i mimo něj). Vše ostatní je v takovém kolektivu snazší.
Co a jakými konkrétními kroky bychom chtěli na DA vylepšit: Rádi bychom zprostředkovali více questů, motivovali uživatele k zapojení do hry a celkově bychom chtěli navrátit DA více k hernímu serveru. Jak můžete vidět, již několik našich členů se do zakládání questů pustilo, několik se zapojilo do hraní a počty lidí v obou skupinách takříkajíc každým dnem rostou. Pokud by těmto aktivním uživatelům, bez ohledu na příslušnost k nějakému kultu, šli naproti například i administrátoři přes PJ s nějakou akcí ohledně PJ testů nebo cvičitelé zvýšením počtu výcviků, bylo by to skvělé a celé věci by to pomohlo. Proto i tímto směrem napíráme své úsilí.
Poznámky: Teologické pojednání o Tom, který je, nechme na jindy. Též si myslím, že není třeba nějakého velkého nahánění uživatelů; věřím, že naše dosavadní působení na serveru je nejlepší pozvánkou samo za sebe. Kdo by se chtěl přidat, je vítán.



Trhači koní

Zakladatel: Eugene
Hlavní cíl: Ve skutečnosti nám jde o setkávání v reálu. Prostě být opravdový živý kult. Přispívat DA, jak jen čas dovolí, protože už nejsme bohužel 12letí bezstarostní lidé, ale pracující, vysokoškolsky studující (dobře, ti mají času dost, pravda) a mnohdy i kojící uživatelé (spíše uživatelky tedy) (zkuste našim maminkám říct, že mají času dost, ale uvědomte si, že jsou to zkušené trhačky koní, než jim to řeknete).

A také trhat koně všech druhů. Pokud jde o devátý level a kultovní dárek. K čemu by život byl, kdyby v něm nebyla sranda? Vzhledem k tomu, že se všichni známe, chceme pobavit sebe i ostatní a zaměstnat Dona tím, co pro nás vymyslí, protože trička, ty nás neoblbnou, ty si totiž uděláme sami z koňských kůží!

Dosavadní největší úspěch: Je nás hodně. A většinou se známe. Máme mezi sebou legendy, o kterých si kdekdo myslel, že už nejsou na DA přítomni. Téměř rodinná setkání třetího druhu. A taky jsme vyhráli první kultovní soutěž!

Co a jakými konkrétními kroky bychom chtěli na DA vylepšit: Pořádání DA srazů v Praze i jinde v republice a to nejen té České. Rozšíření studnice hádanek naší pílí a kdo ví, třeba i vymyšlení nových druhů zábav na DA. (mluvil bych konkrétněji, ale je to zatím pouze návrh). Udržení standarty DA, ať se bude dít cokoliv. My se totiž známe dlouhá léta a kromě toho, že máme rádi trhače, máme rádi všechny milé lidi a to včetně Vládi, protože věřte nevěřte, Divac je v reálu moc milý kluk. Každopádně chceme, aby DA nikdy neumřelo a naše děti budou jednou na DA surfovat, tak přísaháme. Takže vlastně pojďte k nám, chcete-li se rozmnožovat, navíc ku prospěchu DA komunity!

Poznámky: Někteří se možná ptají, jak náš kult vznikl, proč trhat ta mírumilovná zvířata, která se zamilovávají tam někde v pastvinách.



Víte, u nás je to vždy stejné. Chcete-li jméno nového kultu a to, aby měl grády a myšlenku (na nedávném tajném sraze vzniklo další nové jméno kultu, bohužel to bylo v pátek a pátky si na srazech nikdy nepamatuji), dejte pár šílenců (nás) dohromady, klidně je pošlete na abstinentský sraz v Ostrově, ale posaďte je do hospody, kde pivo stojí 18 korun a vznikne toto: Přišla řeč na oslavy sportovců po vítězství. Nejprve se mluvilo o atletovi koulaři, jmenoval se myslím Jones (ne, překvapivě to nebyl Němec), ten slavil tak, že skočil do bazénku připraveného pro běžce na 5000 m (jen jím probíhají, neplavou v něm). Dále se řeč stočila k diskaři (to už Němec byl, ale zase nevím jeho jméno) a ten slavil tak, že roztrhl dres na svém těle. No a jeden nejmenovaný hlavní admin DA povídá: „Víte, co by bylo drsný? Kdyby žokej po vítězném dostihu roztrhl svého koně! Od nozder až po ocas!“ A tak začaly, za smíchu takového, že jsme plakali, vznikat trhači koní. Od trhačů koní nebylo daleko k Egyptské odnoži trhačů velbloudů a indické trhačů slonů (žádná sranda, když si vezmete, že mají chobot), indiánskému kmenu ze severní Ameriky, kterého se i Apačové báli, protože nechtěli přijít o své mustangy a techniky, jakými koně nejlépe roztrhnete. Nebojte, indiánský kmen trhačů koní bude brzy (možná i dvojjazyčně) popsán na Wikipedii. Takže tak jsme vznikli.



Podzimní kvíz

Svět obklopila zima. Doba, kdy žáčci nastupují zpátky do škol, kdy se listí stromů barví dozlatova a kdy se dny teprve pomalu zkracují a temní, podzim, je definitivně pryč. Každý rok za námi znovu přijde, nejprve nenápadně – chladnější teploty, ranní mlhy a pak je najednou všude kolem nás, až člověk nestíhá odhrabovat spadané listí. A než se nadějeme, už je opět pryč – barevnou paletu nahradí nejprve šedivá a později jiskrně bílá zima. Kolikpak toho ale o podzimu znáte?



1) Podzim začíná a končí dle solárního kalendáře dne:
a) 21. září až 21. prosince
b) 21. září až 23. prosince
c) 23. září až 21. prosince
d) 23. září až 23. prosince

2) Na podzim máme často chmurnou náladu, a to objektivně protože:
a) blíží se Vánoce a my už zase nevíme, co našim bližním nadělit
b) únavu a skleslost u nás vyvolávají kratší dny zkombinované s horším počasím
c) závidíme medvědům zimní spánek, protože bychom nejraději také nemuseli vstávat ráno do práce

3) Dušičky neboli Památka všech věrných zemřelých se v Mexiku tradičně slaví:
a) piknikem na hřbitově u hrobu našeho oblíbeného mrtvého, ideálně s množstvím tequily
b) tichou modlitbou u domácího oltáře nebo v kostele
c) oblékáním do kostýmů dýní a zombies

4) Na podzim odlétá na jih:
a) vrabec
b) vrána
c) vlaštovka

5) „Píseň, co mě učil listopad“ nazpíval známý český písničkář:
a) Miky Ryvola
b) Wabi Ryvola
c) Wabi Daněk

6) Den boje za svobodu a demokracii se v České republice slaví 17. listopadu na připomínku dvou událostí:
a) rozehnání studentské demonstrace v Praze na Národní třídě v roce 1989 a sebeupálení Jana Palacha v roce 1969
b) rozehnání studentské demonstrace v Praze na Národní třídě v roce 1989 a uzavření českých vysokých škol nacisty v roce 1939
c) rozehnání studentské demonstrace v Praze na Národní třídě v roce 1989 a justiční vraždu Milady Horákové v roce 1950

7) V noci na 1. listopadu Keltové slavili svůj nejdůležitější svátek roku, kdy se prolínal lidský svět se světem mrtvých – Keltové celou noc udržovali ohně, aby mrtví snadněji našli cestu do svých bývalých domovů. Tento svátek se nazývá:
a) Beltain
b) Samhain
c) Lughnasad

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

Výsledek:
6–7 správných odpovědí: Jsi perfektním znalcem podzimu, a tak tě nezaskočí státní svátky ani pochmurná nálada tvých blízkých, máš však již připravené zásoby na zimu?
3–5 správných odpovědí: No jo, už zase podzim... tak nějak „normálka“, že? Proč se kvůli němu moc trápit... na druhou stranu, že máme v práci pár dní volna, toho jsi si dobře vědom.
0–2 správné odpovědi: Ty asi budeš příznivcem jiných ročních období, ať už chladné zimy, svěžího jara nebo horkého léta, viď? Před podzimem však stejně neutečeš! Pokud nebudeš každého půl roku létat na druhou stranu zeměkoule…



O tajemství liščí řeči s Evangeline

Mnoho z uživatelů DarkAge určitě zná optimisticky naladěnou, příjemnou a nápady sršící Evangeline. Byl by hřích neprozkoumat proto tuhle osůbku trochu důkladněji a jak jinak to udělat, než ji podrobit důkladnému výslechu? Pokud se chcete dozvědět něco o tvoření questů, ruštině, liškách dvounohých i čtyřnohých a krajkovém prádle, neváhejte číst dál.

Zdravím tě, Eve, a děkuji, že jsi přijala nabídku rozhovoru. Určitě tě nepřekvapí, že jako první přijdou na řadu trochu osobnější otázky. Můžeš prozradit něco o sobě? Jako uživatelku DA tě jistě znají mnozí, ale ne všichni se s tebou již setkali i naživo. Pokud nechceš zabíhat do detailů, jsem si jistá, že mužským čtenářům postačí tvé míry, barva vlasů a to, jestli nosíš krajkové prádlo.
Ahoj Mir, zverujem sa plne do tvojich rúk, hádam so mnou neporobíš nekalé veci. V poslednej dobe sa práveže s dušami DA stretávam pomerne často, tak dúfam, že nebudú považovať za klamstvo, ak o sebe poviem, že som taký čudný zjav malej komunikatívnej (a hlavne) roztržitej Slovenky. Mimo internetu ma ľudia volajú Iva, na ňom od Evan po Lišku a všetko medzitým. Som novopečený vysokoškolský prvák ruštinár, žijem strašne hekticky, mám rada tvrdšiu hudbu, kvalitnú brakovú literatúru, DarkAge, svoj dvoj aj štvornohý zverinec a pre mužské osadenstvo môžem povedať asi len: Som ryšavá.

Zajímavé, zajímavé. Z tvojí první odpovědi a zamlčení jakýchkoli informací o spodním prádle soudím, že jsi zadaná. Asi za všechny co tě znají ti tedy do vztahu popřeji všechno nejlepší a hlavně ať dlouho vydrží. Bohužel ani přítel tě ale neochrání před dalším vyptáváním z mojí strany. Na chatu působíš jako velmi příjemný a usměvavý člověk, liší se nějak to, jak vystupuješ tady a v reálném životě? Myslíš si, že je snazší říkat věci po písmenkách, než do očí?
Súdiš dobre, zadaná som – viac než spokojne a už nejaký ten čas a ďakujem, tiež dúfam, že nám to spolu vydrží. Dalo by sa povedať, že na internete sa viac krotím, tri razy si premyslím, kým niekomu vynadám, alebo kým niečo odošlem. Keď sa tu človek nad niečím vzruší, vypne DA a zapne si videá malých zvieratiek. To sa mi ešte v reáli nepodarilo, ale plánujem to docieliť. A či je jednoduchšie niekomu povedať veci písmenkami? Aspoň pre mňa nie, už to mám našťastie za sebou a teraz radšej riešim veci osobne, ak mám príležitosť.

A teď taková malá psychologická hra. Kdyby ses měla popsat jedním slovem, slovním spojením nebo přirovnáním, jaké by to bylo?
Hmm… asi… Líška?

Proč zrovna liška? Je tu jen souvislost s barvou vlasů, nebo i nějaké tajné skryté spojení?
Tak líška sa so mnou ťahá celé moje pôsobenie na DA. Myslím, že ju vymyslel Khargarwargonsu, keď sa mi snažil prisúdiť nejaké zvieratko a padlo to na zrzavú lesnú potvoru. Tak nejak sa to ujalo, aj keď skôr v tom bližšom okruhu priateľov a niektorým pripadá úplne bežné volať ma tak akoby to bolo moje meno. Aj pred ich rodičmi. Musím uznať, že máme asi pár vecí spoločných (okrem vlasov) a to napríklad, že ak sme hladné alebo naštvané, dokážeme riadne ohlodať končatiny a pri šteklení vraj vydávame smiešne zvuky.



Skoro bych se teď chtěla zeptat, jaké zvuky při lechtání vydáváš ty, ale raději to nechme být. Zvolím bezpečnější téma a vrátím se k tomu, co jsi řekla o škole. Zmínila jsi, že studuješ ruštinu. V dnešní době takový obor není moc častý, jak jsi se k tomu dostala? A máš mimo školy ještě nějakou práci, brigádu… Měla by jsi pro ostatní nějakou radu, jak všechno stihnout, mít dobré známky a ještě ke všemu si zachovat zdravý rozum? Odhaduji, že maximum kofeinu a minimum spánku asi nebudou to pravé…

Heh, no hej, k ruštine (alebo teda presnejšie: ruským a východoeurópskym štúdiám) som sa dostala ako mačka k mladým. Pozerala som si zoznam otvárajúcich sa odborov na našej univerzite a keď som sa preskrolovala k tomuto, povedala som si: prečo nie? Mám rada jazyky a čím viac ich dnes človek ovláda, tým lepšie... Tak sa k angličtine a nemčine učím ruštinu a poľštinu. S tým, že nie je obľúbená nesúhlasím, posledné roky sa práveže derie do popredia a ja som bola dosť šťastná, že sa mi podarilo aj cez vysoký záujem vopchať sa medzi tých 40 zbojníkov v ročníku.
A tak brigádu popri vysokej má čoraz viac ľudí, nie som žiadna výnimka. Našťastie nerobím nočné a mám pevný rozvrh, tak to beriem ako súčasť štúdia, za ktorú dostávam peniaze. S únavou bojujem počas ciest autobusom, už som zvládla umenie driemať postojačky, čo je dosť užitočné. Zo životabudičov zase preferujem čierny čaj. A ak ide o survival radu, mne pomáha, keď si pripravujem malé odmeny v blízkej budúcnosti a potom odrátavam čas, ktorý k nim ostáva. Nič viac asi poradiť neviem, dosť možno nie som najfundovanejší človek v tejto oblasti.

Pomalu se dostáváme k DA a hraní tady. Než se ale pustíme do nějakých podrobnějších otázek, zajímá mě jedno – a ne, nemusíš se bát, nebude to "co tě přivedlo na DarkAge". Pamatuješ si svoje začátky tady? Máš něco, co by jsi chtěla vzkázat nováčkům, třeba nějakou radu, a něco, na co by podle tebe neměli zapomínat "veteráni" (a teď nemyslím jen ty od Veterána).

Na svoje začiatky si pamätám dosť dobre a dokonca aj rada. Zaregistrovala som sa, vliezla som do krčmy, kde som vychytala zhovorčivú náladu, zakecala som sa a hneď sa ma vtedajší štamgasti ujali, všetko poukazovali, uviedli do questov... proste ideálny štart pre človeka ako ja. (Vďaka Khargovi a Kahunovi.)
Pre nováčikov, ktorí sa DAčkom neprekúšu sami asi odporúčam urobiť to isté: Prísť k Donovi Simonovi. Vlezte tam, ozvite sa, pýtajte sa… ľudia, ktorí tam drepia obyčajne viac než ochotne pomôžu.



Když už jsem nakousla téma DA, budu se ho chvilku držet, to tě ale určitě nepřekvapuje. Takže se připrav na řadu otázek ohledně hraní. Přece jen - máš barevnou kostičku, takže by byla škoda tebe nevytáhnout pár rozumů. Navážu na tvoje začátky tady, předpokládám, že po nějaké době hraní jsi, jako mnozí, neodolala touze sama vést nějaký quest. Šla jsi na to přes neoficiální, nebo jsi rovnou sebrala odvahu, udělala PJ test a začala rovnou na "oficiální půdě"? Když vzpomínáš na první quest, který jsi vedla, je něco, co bys zpětně změnila, nebo třeba nějaká vtipná situace do které se postavy pod tvým dohledem, ať už cíleně nebo ne, dostaly a na kterou ráda vzpomínáš?

No to sa dostávame na vtipnú pôdu tuná. Samozrejme, že som po čase chcela vyskúšať viesť čosi vlastné, ale keďže som mala skúsenosti iba ako hráč, ktorý čo-to odpozeral od svojich PJov, šla som cez neoficiálne questy. No a môj prvý pokus… Myslím, že v ňom boli dvaja hráči, Rohi a ešte nejaký Slovák, ale meno si nepamätám, pretože v danom queste bol za celý jeho priebeh uverejnený jeden úvodný príspevok a po mesiaci som ho zrušila. Nie veľmi dobrá vizitka.

V tuhle chvíli si nemohu odpustit otázku na to, jestli jsi hrála, nebo pořád hraješ někde naživo. Kdybys měla DA a živé hraní porovnat, co ti připadá výhodnější?

Naživo som ešte DrD alebo iné nehrala. Bohužiaľ, u nás mnoho vecí nemá také zázemie ako v Čechách a platí to aj o fantasy, LARPoch, hraní Doupěte a jemu podobných vecí. Skúšali sme s partiou rozbehnúť naživo hraný príbeh z prostredia W40k, ale vysoké školy nás rozhádzali a tak to umrelo ešte pred začatím. Preto nejak nemôžem porovnávať a aj keď chápem, že niektorí ľudia nedajú dopustiť na pravidelné živé hranie, ja som rada za to onlineové.

Pokud mám být upřímná, já sama dávám přednost hraní online. Ale tenhle rozhovor je o tobě, takže honem dál. Nedávno jsi založila quest "Čierna garda", inspirovaný knihami od Brenta Weekse, pokud se nepletu. Než se tě budu ptát na to, jestli patří mezi tvé oblíbené autory (i když to můžeš rozvést už teď, pokud chceš), dovol mi jinou otázku: setkala jsi se někdy s názorem, že by PJ měl vytvářet jen své vlastní, originální, příběhy a světy? Co si o tom a o přebírání inspirace odjinud myslíš?

Nie, s takým názorom som sa ešte nestretla. Nechať sa niečím inšpirovať, zasadiť svoj príbeh do sveta iného človeka alebo podobne je podľa mňa úplne bežná a normálna vec, ktorá sa vyskytuje aj tuná na DA. Sama som už hrala v queste o Herculovi Poirotovi, akurát bol na verbe quest z univerza W40k, predtým zase príbeh zasadený do sveta Hry o tróny… menovať všetky, čo som zaznamenala, by bolo fakt na dlho. Pokiaľ to všetkých zúčastnených baví a láka a zbytočne sa pri týchto veľmi známych svetoch nebazíruje na

detailoch, nevidím dôvod prečo to nevyužiť a nespracovať ich alebo ich príbehy po svojom.
Pri svojom novom queste to beriem rovnako a som rada, že hráčov nezastavil ani fakt, že je už pomerne ucelený. Posúvajú jeho hranice, prispôsobujú si ich, aby sa v nich cítili lepšie. Guner s Kamikazom kvôli hre dokonca začali čítať knihy, čo ma fakt teší, pretože pán Weeks sa s touto sériou vážne vyhral.



Super, otázek už moc nezbývá, takže tě za chvilku propustím a dopřeji ti zaslouženou chvilku klidu. Jen stačí, abys stejně dobře zvládla těch pár posledních. Od tvoření herních příběhů není daleko k psaní povídek i jiných literárních děl. Jak jsi na tom ty? Řadíš se mezi "psavce" a je možné tvoje výtvory vidět tady v Knihovně, nebo někde jinde?
Sama by som sa asi medzi psavcov nezaradila, aj keď k tomu mám dosť blízko. Sem-tam píšem poviedky alebo také básničky z brucha, ale ak už niečo opustí môj folder s príbehmi, tak je to skôr svet tých príbehov, ktorý sa dá na DA nájsť v podobe mojich doterajších questov. V Knihovne sa dá vidieť myslím iba jedno dielo, aj to súťažné, takže: píšem, ale výsledky vidím väčšinou iba ja, vo výnimočných prípadoch priate.

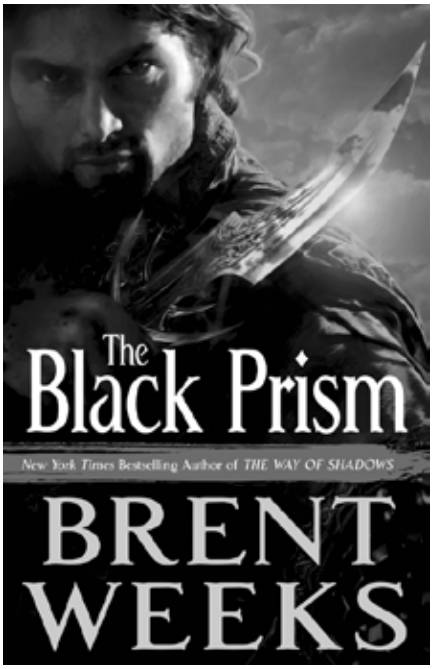
Dobrá, odpustím ti, že si schováváš svá dílka v šuplíku, ale jen pod podmínkou, že mi prozradíš následující: Nemohla jsem si nevšimnout, že jsi jako hráč aktivní hned v několika questech. Máš nějaký svůj systém, kterého se při vytváření postav držíš? Všichni víme, že sepsat uvěřitelnou a dobře hratelnou postavu dá dost práce, podělíš se o nějaké svoje triky jak na to?
Doteraz som nad nejakým systémom pri tvorení postavy ani nepremýšľala. Závisí to dosť od questu, do ktorého sa hlásim. Niekde najprv vymyslím charakter, niekde históriu, niekde si nájdem zaujímavý avatar a podľa neho odvíjam to ostatné. Najviac sa ale vždy vyhrám s charakterom a podľa neho prípadne dopĺňam históriu, aby malo všetko svoju logiku.

A má poslední otázka týkající se DA - Kdybys měla na jeden den "božskou moc" a mohla změnit něco na fungování stránek, co by to bylo a proč?
Určite by som sem nejakou božskou mocou a konskou silou rada pritiahla viac Slovákov, aj keď to asi s fungovaním stránky nemá mnoho spoločné.

To by ohledně DarkAge asi bylo všechno. Jen se ještě na skok vrátíme k tobě, protože zdejší milovníci zvířat by mi asi neodpustili, kdybych se víc nevyptala na tvoje miláčky, jaké to vlastně máš a jak dlouho? Jsi spíše „kočičí", nebo „psí" osobnost?
Milovníci mačiek ma nebudú mať radi. Aj keď sú mačence roztomilé, som skrz naskrz psia osobnosť. Doma máme dve trhačky, jedna je štvorročná Amy – kríženec čierneho labradora a vlčiaka. Tá si privlastnila mňa, je to taký môj psí odraz. Druhá je zatiaľ krpatá, rok a pol stará sučka bernského salašníka skríženého s bíglicou. Tá sa volá Belly a je to postrach všetkej poľnej zveri. Jedinú mačku, ktorej sme slúžili ako kŕmna stanica, nakoniec viac zaujal jedálniček od suseda a tak si adoptovala jeho. Niežeby som sa sťažovala.

A na úplný závěr, Liško… prozradíš nám všem, a jednou pro vždy tak vyřešíš tu záhadu, "Jak dělá liška"?
Podľa mňa také tenké nevysloviteľné „Vraau!" Ale inak vrní, pští a šteká podľa potreby a to všetko tým najroztomilejším spôsobom, samozrejme!

Děkuji ti za rozhovor, Eve. Byla radost s tebou spolupracovat, doufám, že jsem tě moc netrápila a těším se, až se setkáme i herně.
Vďaka aj tebe, Mir. Tiež sa teším na hru.



Recenze - 3 Idioti



Bollywood přišel v roce 2009 s naprosto absurdně znějícím snímkem "3 idioti". V životě jsem se na žádný indický film nedíval, ale už od začátku jsem byl upozorněn na to, že tenhle v lidech vyvolává rozporuplné pocity. Možná proto, že jsem už od samého začátku očekával netradiční film poznamenaný indickou kulturou, mě 3 Idioti naprosto nadchli a pobavili na celý večer.

Fahran a Raju začínají studium na prestižní vysoké škole strojírenství v Indii. Jsou ubytovaní na stejném pokoji a brzy se stávají přáteli. Později se k dvojici budoucích inženýrů připojuje Rancho, mladý talentovaný student, který by se svou inteligencí vyrovnal Sheldonovi z Big Bang Theory. Tak vzniká trojice buřičů a ta si mezi sebou často říká idioti. Fahran, který diváka uvádí do příběhu, studuje strojařinu, protože si to přeje jeho otec, zatímco Raju touží vytáhnout svoji rodinu z bídy. Všichni ale mají jedno společné – nelíbí se jim současný vysokoškolský systém, který také náležitě shazují svými vtípky.

„Život je závod, pokud nepoběžíš rychle, někdo tě předběhne a zaujme tvé místo..."

NEBEZPEČNÝ VIRUS

Ředitel školy ICE bojuje proti všem výtržnostem a je symbolem dokonalosti a perfekcionalismu. Nesnese pomyšlení, že by ho někdo mohl předehnat, a proto je vždy o krok napřed. Nerad plýtvá časem - proto má košili na suchý zip, přilepovací kravatu, píše oběma rukama a celkově představuje starou školu. Jmenuje se Viru, ale nikdo mu neřekne jinak než "počítačový virus". Jeho přezdívka taky dokonale vystihuje, jaký je. Parazituje na studentech a doslova je svým pedantstvím přivádí k šílenství. Vzhledem k tomu, že se jedná o vysoce výběrovou školu, si může dovolit udržovat přísné mravy a veškeré prohřešky trestá vyloučením ze školy. Pro Indy je však jejich studium tím nejcennějším, co mají, a proto je vyloučení často přivede až k sebevraždě. Ředitel je úhlavním nepřítelem třech idiotů, kteří ustavičně balancují na hranici vyloučení.

OBVIŇUJI SYSTÉM

Rancho a Virus si jsou od samého začátku trnem v oku. Ředitel se před studenty chlubí svým perem vyvinutým pro astronauty za jeden milión, aby se s ním dalo psát i ve Vesmíru, zatímco Rancho se ho ptá, proč astronuati neušetřili milión tím, že by si s sebou vzali tužku. Jindy chce zase dokázat svým kamarádům, že stačí mít dobré oblečení, aby se člověk mohl najíst, a tak se společně vetřou na svatbu ředitelovy dcery. Později jeden ze studentů spáchá sebevraždu, protože nedokončil projekt v termínu a Rancho přichází za ředitelem, aby vyjádřil nesouhlas se školním systémem. Ředitel jeho připomínky považuje za absurdní a vede ho na hodinu inženýrství, aby všem ukázal, jak vyučovat. Indický Sheldon si vymýšlí dvě slova a dává studentům půl minuty, aby našli jejich význam – a to včetně Vira, který se chce podívat, jak Rancho bude učit lépe než jeho kantoři. Později na nesmyslnosti úkolu mladý student dokazuje, že po všech se chce na škole rychlý výkon, ale prací pod tlakem se ničeho nedocílí. Ředitel supí, ale Rancho ho nechce shodit, chce poukázat na nesmyslnost systému.

„Nikdy neutíkej před úspěchem. Buď dokonalý a úspěch tě bude po celý život následovat."

TROCHA LÁSKY

Aby toho nebylo málo, ve filmu nechybí ani milostný románek Ranchondasse a Piy, která je zasnoubená se zámožným Indem. Ten má oči jenom pro peníze a Rancho se snaží Pie otevřít oči, protože je naivně zamilovaná. Později se oba stýkají stále častěji a po nějakém čase mezi nimi přeskočí jiskra. Ještě ale není vyhráno, protože Pia je Virova dcera.

Snímek se nese dynamicky dál a přináší spoustu zatěžkávacích zkoušek jako umírání Rajova otce, porod Piiny sestry nebo zkouškové, kterým studenti nemají šanci projít. Jestli tři idioti dostudují, o tom se už musíte přesvědčit sami. Jedno je ale jasné: tenhle film vás dostane do kolen. Divili byste se tomu, jak moc komplikovaný celý příběh je, ale přitom ústí do krásné tečky tříhodinové stopáže. Humor není nucený, ale geniálně kořeněný a občas se vám zatají i dech, když čekáte, jak to všechno dopadne. Protože se jedná o indické dílo, nechybí ve filmu ani písně a tance, které jsou trochu poznamenané tamější kulturou, ale nikterak výsledný dojem neruší. Myslím si, že každý vysokoškolák by se v tomhle díle mohl najít a snad by se celý film dal shrnout jeho vlastní hláškou: All is well!

Suma sumárum se jedná o velmi vydařený film, který mě nadmíru pobavil a až překvapil svým obsahem. Proto 90 %.

Povídka na pokračování

Telegrafické shrnutí děje

Rychtář Matyáš trávil večer v krčmě U Zlaté číše. Potkal zde svého přítele mnicha Leniuse. Stěžovali si na množství alchymistů ve městě. Do krčmy se přihnal biřic Diviš s novinou, že v domku u brány města se děje nekalá věc. Matyáš s Leniusem vyrazili na místo a Diviše poslali pro posilu, dalšího biřice Prokopa. Dveře daného domu byly pootevřené, zevnitř se valil dým a byl slyšet podezřelý praskot spolu se záblesky světel.

1. pokračování

Když dorazili oba biřici, poslal je Matyáš prozkoumat patro. Sám se s mnichem vydal do podzemí, kde objevil zničené alchymistické vybavení. Mezi střepy ležely zuhelnatělé lidské pozůstatky, asi sloužily k obřadu vyvolání čehosi.

2. pokračování

Nikdo si nevšiml stínu postavy v rohu. Lenius odešel za biřici nahoru, ale po chvíli do sklepení přišel Prokop. Našel pergamen s útržkem textu, nikdo neznal jeho význam. Vzápětí je mnich seshora zavolal.

3. pokračování

Lenius našel útržek košile a přinesl jim ho ukázat. Uslyšeli cvaknutí a po chvíli našli tajnou chodbu, kterou jim alchymista pravděpodobně unikl. Všichni čtyři se jí vydali a stěna se za nimi vzápětí zavřela. Na křižovatce se rozdělili. Lenius s Matyášem narazili na žebřík vedoucí k povrchu a mnich se po něm vydal.

4. pokračování

Ocitli se ve sklepení kláštera s rakvemi mnichů. Sledovali stopy v prachu až na rozcestí, zabočili špatně a došli do vinného sklípku. Vrátili se na správnou cestu, došli ke stoupajícímu schodišti a našli zakrvácený stříbrný kříž. Schody je dovedly do prázdného kostela, venku mezitím padla tma.



Pokračování 1

Světlo prozrazovalo jejich přítomnost i polohu, přesto jej Matyáš nezhasil. Vrazil pochodeň do nedalekého stojanu mezi příčky. Mohlo by to neznámého oklamat. „Vezmi to," promluvil tiše, přičemž podal mnichovi zakrvácený kříž. Gestem hlavy naznačil pohyb kupředu. Mnich převzal relikvii a přikývl na srozuměnou. Oba opustili kruh světla a vydali se vstříc temnotě. Odteď se museli spolehnout na svou intuici a sluch. Středem uličky mezi lavicemi jeden za druhým obezřetně našlapovali kupředu po kamenné dlažbě. Rychtář v kožených botách s měkkou podrážkou svižně postupoval kupředu. Mnohem hůře byl na tom kněz s obyčejnými sandály, které měly snahu klapat. Po pár krocích je prostě popadl do ruky a pokračoval za svým vzdalujícím se přítelem bosky po studené podlaze.

Matyáš náhle u boční stěny zahlédl pohyb světlé siluety. Lehce dvakrát klepl na přítelovo rameno. „Tamhle vlevo," šeptl tichounce. Vzápětí vklouzl mezi lavice. Tiše se proplétal na druhou stranu. Za ním funěl mnich, jehož kulaté bříško mu bránilo v pohybu. V duchu spílal hlouposti truhlářů, kteří sedadla umístili tak blízko u sebe.

Matyáš se blížil, a jak si oči zvykaly na tmu, rozeznával obrys nezřetelné postavy v bílém, stojící na kazatelně. Opírala se o přední část nakloněna kupředu. Usuzoval, že se nejspíš snaží dohlédnout do míst, kde hořela pochodeň.

Lest se zdařila.

„Auu," ozval se náhle za ním bolestný výkřik, „můj palec!" Lavice zaskřípala pod dopadem těžkého těla.

Postava sebou trhla a zmizela. Matyáš na nic nečekal a rozběhl se za ní. Už mu bylo jedno, jestli je slyšet. Vyběhl po schůdcích do kazatelny. Odtud se protáhl menšími otevřenými dvířky do přilehlé věže. Seshora k němu doléhal rychlý klapot kroků. Bral točité schody po dvou, už mu neunikne.

Vyběhl až nahoru k prvnímu ochozu. Dvířka byla pootevřená a jimi sem dovnitř proudil vlhký chladný podzimní vzduch. V klenutém oblouku ve světle olejové lampy stál Renoid, zdejší kazatel. Udýchán stejně jako Matyáš s nenávistně staženou tváří.

„Jak ses dostal do chrámu, zloději! Ihned zavolám strážné!" osopil se na něj kněz v sněhobílé kutně. Tmavé oči a velký špičatý noc mu propůjčovali vzhled krkavce. Špinavý pruh na dolním konci byl velmi dobře viditelný i v matném osvětlení. Stejně tak otřepaná díra po kousku utržené látky. Z pod hábitu vyčuhovala špička střevíce, umazaného světélkující látkou.

„Nenamáhej se!" vypnul Matyáš hruď. „Půjdeš se mnou," tasil meč. „Vražda ti jen tak neprojde!"

„Nikoho jsem nezabil! Co si to dovoluješ!" osopil se na něj přísně vytáhlý hubený kazatel.

„Ne!? A co mi řekneš na tohle," vytáhl levačkou zpoza opasku kousek látky. „A na tohle," namířil špičku meče na jeho nohu. Okamžik ticha přerušilo funění a pleskání sandálů. Lenius stoupal nahoru. „A na ten kříž, kterým jsi ho praštil! Chceš snad zapírat, že jsi ho neumučil!" vyřkl obvinění rychtář. S obnaženým mečem postoupil o krok vpřed, až se špičkou skoro dotýkal jeho hrudi.

„Ten, bastard," odplivl si kazatel. „Má, co si zasloužil," v očích mu zaplanulo černého světlo šílenství. „Chtěl oživit hmotu! Istar, kámen mudrců! Takové rouhání! Nikdo nemůže být jako On! Zachránil jsem vás! Vás všechny!" rozhodil paže, přičemž mu z rukávu vypadla stříbrná mince. Ani si jí nevšiml, ucouvl vzad až k zábradlí. Déšť ho smáčel, ale jako by to ani nevnímal.

„Stejně jako kdysi, Kristus!" propukl v šílený smích. „Já jsem Kristus! Jsem spasitel!" vyskočil za zábradlí.

„A zničím i ty jeho ďábelské spisy! Najdu je!" rozpřáhl paže. S výkřikem: „Ať shoří s tebou v pekle!" se vrhl po

hlavě dolů. Kutna za ním vlála jako bílá křídla, než se roztříštil o dlažbu dole.
„Vždycky mi přišel divný," pronesl mnich. Sice mu nepřál takovou smrt, ale litovat ho nedovedl.
Matyáš zvedl kulatou stříbrnou minci, na jejíž jedné straně byly vyryty znaky, zatímco na té druhé různě se proplétající čáry připomínající labyrint. Za ním mu přes rameno pohlížel Lenius.
„Myslíš, že je to někde tam dole?" natáhl ruku po minci.
„Nevím," pokrčil rameny rychtář a spustil mu kolečko do dlaně.
„Postarám se o tělo. Ty to znič! I kdyby tomu tak bylo, lidé nejsou ještě připraveni na takový objev." Znechuceně pohlédl dolů na zhroucené tělo.

Lenius seděl sám u těžkého dubového stolu v klášterní knihovně. Po straně číši vína a před sebou prázdný pergamen na nějž zapisoval všechny své zážitky.
„Tak a je konec," odložil brk a ofoukl poslední znaky, které před chvílí vykroužil. Pohlédl na třpytivé kolečko před ním, palcem ho naposledy pohladil a vložil ho do přesně vyříznutého otvoru na předsádce knihy. Potřel ji celou klihem a přelepil pergamenem. Pečlivě uhladil, až vypadala k nerozeznání od dalších listů. Přes skrytý otvor namaloval největší ze znaků mince, symbol zrození. Zaklapl kožené desky a umístil do zaprášených polic v klášterní knihovně.
„Ne, Matyáši. Bůh by si nepřál, aby objevené tajemství bylo zničeno. Lidstvo ještě nedozrálo, ale možná že jednou…" Sfoukl svíci a zavřel za sebou těžké dubové dveře.



Pokračování 2

„Cítíš to?" špitl Matyáš a mnich jen naprázdno polkl. Ten nepříjemný chlad, jenž cítili po pravé ruce, jim zmrazil krev v žilách a oni snad ani nedýchali. Rychtář nastavil pochodeň na pravou stranu a snažil se dohlédnout co nejdál. Po chvilce spatřil, že někdo, nebo něco, proti nim jde.
Vystrašený Lenius sledoval ten stín, jak se pomalu blížil, a sám začal couvat. To rychtář stál nehnutě, s tvrdým výrazem ve tváři a čekal, až se tajemná postava ukáže na světle. Udělala už jen pár kroků a již stála tam, kde na ni oba dva dobře viděli. Byl to již prošedivělý muž, trochu shrbený, a těžce, i když tiše, oddechoval.
„Už je pozdě, nedokážete to zastavit," vydechl a hrubě zakašlal. Pustil tak svůj plášť, který měl jen tak přehozený přes ramena a odhalil, že je celý od krve.
„Vyvolání proběhlo úspěšně, nestihli jste to zastavit. Nyní ovládneme celý svět, až se Lucifer znovu vrátí zpět!" zkřivil ten podivín svůj obličej v křečovitém úsměvu a roztáhl ruce. „A ani bůh nás nedokáže zastavit," zasmál se a pohlédl na strop.
„Matyáši, dělej něco!" křikl najednou mnich, očividně měl srdce v kalhotách. Jen se pokřižoval a začal drmolit modlitbu. Matyáš položil jednu ruku na svůj meč a pomalu se začal blížit k neznámému. Ten ho ale zmerčil okamžitě a začal ustupovat.
„Už to nestihneš, už ne," drmolil zas a znova, zatímco došel až do středu hlavní uličky, která vedla mezi lavicemi od vchodu až k oltáři. Shrbený muž se znovu usmál a zakašlal. Rychtář se k němu znovu blížil a tasil svůj meč.
„Přestaň utíkat a stůj. Zemřeli kvůli tobě lidé, a za to budeš platit," řekl rozhodně Matyáš. To už neznámý ale nevnímal. Prošedivělý muž byl velmi bledý a klekl na jedno koleno. Rukama se opřel o zem a odplivl si, krvavě. „Už je to tady, cítím to!" zvolal. Matyáš zastavil, Lenius přestal i dýchat.
Nic se nedělo. Muž chvíli s úsměvem sledoval, jak rychtář čeká nejhorší, ale nic se nestalo. Neznámý pomalu zavíral oči. Zdálo se, jako kdyby chtěl usnout. Jakmile se mu ale zavřela víčka, padl k zemi. Mrtvý.
Matyáš k němu rychle přiskočil a začal ho prohlížet, co se mu stalo. Objevil několik bodných ran a popálenin. Muž zemřel na svá zranění.
„Matyáši, podívej!" vykřikl po chvilce mnich a nesl mu plášť nebožtíka. „Tohle jsem tam našel," řekl a podal mu dopis. Matyáš jen nechápavě četl řádku po řádce a konečně to všechno pochopil.
„Tak takhle to tedy bylo. Pojď, musíme jít," řekl rychtář. Přikryl neznámého pláštěm a vydal se k východu z kostela. Bylo odemčeno, takže s Leniem v klidu mohli odejít…
Co bylo psáno v dopise? Byl tam návod na to, jak vyvolat ďábla. Pomocí různých chemikálií a alchymistických předmětů měla být vytvořena atmosféra, která mu dovolí dostat se na zem. Dostat se tam ale mohl jen přes lidské tělo, které mělo být nejdříve šestkrát probodnuto. Chemikálie ale byly příliš reaktivní a způsobily výbuch, který většinu vyvolávačů zabil. Muž, kterého pronásledovali, byl jen pouhý fanatik, kvůli kterému zemřelo několik lidí…

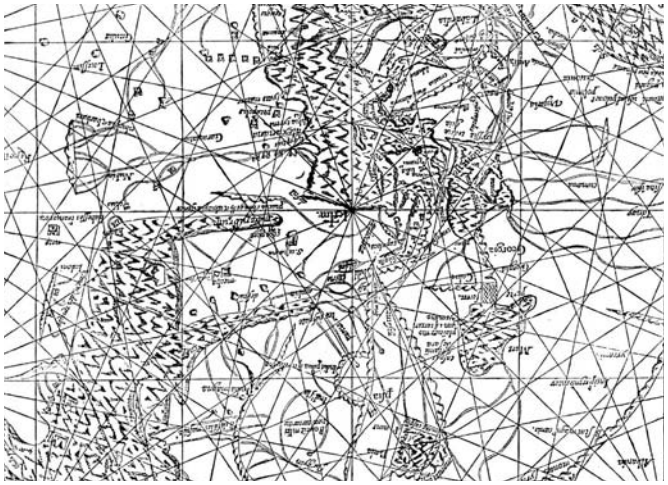
Vědmino Orákulum

Hobiti:
Využijte nadcházejících dní a týdnů k návštěvám přátel. Oprašte své vzpomínky na vzdálené příbuzné. Vytáhněte ze zaprášených komnat staré předměty, překvapí vás, kolik z nich využijete v nadcházejících svátcích. Přečtěte si oblíbené knihy. Dlouhé noci jitří duši a vyvolávají smutek. Proti špatné náladě pomohou zejména medové koláčky a horký čaj. Snění pusťte z hlavy, mohlo by se stát, že vás vytáhne z tepla a pohody domova do sněhových závějí. Však když jste své daleké příbuzné neviděli již léta, pár měsíců to bez vás vydrží. Na obzoru je nečekaná návštěva.

Kudůci:
Bude se vám dařit ve všem, nač jen sáhnete. Museli byste udělat opravdu velkou chybu, abyste se dostali do maléru. Tyto dny vyplňte výzkumy a výrobou artefaktů.
Konflikty se sousedy se urovnají a opět budou mít sílu a pochopení pro vaše další pokusy. Přesto to raději nepřehánějte s pozváním a návštěvami. Pozor zejména při práci s jedy. Nesnažte se vylepšit vánoční cukroví. Hrozí problémy se zažíváním a otravy. Dieta vám jen prospěje.

Elfové:
Prostudujte zaprášené svitky. V některých starších dokumentech objevíte dodatky, které by vás a vaše potomky v budoucnu značně znevýhodnili, proto všechno rychle dojednejte tak, aby to bylo přijatelné pro obě strany.
Hvězdy přejí vztahům. Využijte zimních měsíců k posezení ve dvou. Vánoční romantická večeře je skvělým dárkem.
Nejste úplně ve formě. Chce to více relaxace i cvičení. Pomůže i jízda na koni zasněženou krajinou.

Barbaři:
Tento měsíc dává naději zejména těm, kteří hledají nové zaměstnání. Je ovšem potřeba využít první vhodné šance. Dlouhé přešlapování na místě vás může stát více než jen omrzlé prsty. Neberte přitom vůbec ohled na zdánlivě silnou konkurenci a dokažte, že máte ty nejlepší vlastnosti a schopnosti. Jakákoliv dostupná zbraň je vhodná a zvládnete s ní neuvěřitelné věci.



Někde kolem vás se nalézá útulný příbytek obývaný někým, kdo bude mít potíže. Rozhlédněte se a vydejte rovnou za ním. Nejde vůbec o nic závažného, ač to tak na první pohled může vypadat. Jistě naleznete vhodné bydlení k přečkání největších mrazů.

Lidé:
Měšce a truhlice doznají změn. Neuniknete vánočním koledám, ani podbízivému vyvolávání obchodníků. Pozor zejména na levné zboží, které je horší, než na první pohled vypadá. Nezapomeňte, že od cestujících kupců se nedočkáte žádné náhrady. Pozor též na podezřelé krámky, v nichž je k dostání vše. Může se stát, že zakoupíte předmět, jež bude později zdrojem vašich potíží.
Pozor na přílišnou konzumaci masa, vánoční stůl raději zahrňte zeleninou a ovocem. Vyjeďte si někam za město, či si dopřejte ozdravné kůry v lázních.

Skřeti:
Kolektiv a týmová spolupráce je vaším klíčem k úspěchu, tak na to rozhodně nezapomínejte. Každý den si dejte záležet a poslechněte si názory ostatních. Nebojte se vyslovit vlastní názor. Ale pozor se hrou na vůdce na klanu. Stále má vysokou podporu svých přisluhovačů. Návrhy a nápady mířte k obohacení celého kmene. Mrazivé dny i noci vyplňte prohlídkou zbraní, opravami a doplněním střelného arzenálu. Do budoucna se určitě vyplatí.
Pozor na drobné živočichy ukrývající se v temných zákoutích. Též se zdaleka vyhněte všemu, co je třikrát větší než vy a má to více nohou než paží.

Krollové:
Váš život zcela pohlcuje třídění nahromaděných věcí těch, jimž jste přišli strašnější, než jsou oni sami. Tento měsíc se nese ve znamení objevování nových věcí. Vychutnávejte je, ale buďte ostražití, jinak se může snadno stát, že neustojíte šok, který přinese neznámý předmět.
Očekávejte hádky s náčelníkem i radou. Dávejte si bedlivý pozor na zbraně. Špatná volba vás může stát život. Připravte se na úporné bolesti hlavy.

Trpaslíci:
Plánujete-li si rodinný výlet nebo krátkou vyjížďku, vezměte si sebou raději větší rezervu zlaťáků. Na obzoru se rýsují nečekaná a nadměrná vydání za zlomeniny. Avšak neradujte se, že nepřízni osudu se dá předejít tím, že neopustíte rodnou sluj. Nepříjemnosti v podobě zlodějů se nedá předejít ani důkladnými pastmi.
Náhradou vám může být nečekaný dárek. Osoba, jež vám ho předá je něčím blízká, i kdyby se to zdálo jakkoliv neuvěřitelné. Nechejte se překvapit.
Budete úspěšní v domluvě vývozu surovin. Pozor na přílišnou podrážděnost, není dobrým rádcem.



Postapokalyptická Pátá kolona

24. – 26. 10. 2014
http://www.draconica.net/5kolona/
Autoři fotek: Lukáš Makovička, Zuzana Hrnčířová, Robin Krčmář, Klára nováková

Píše se rok 2017. Před šesti lety šel svět, jak jsme ho znali, do kytek. Zhroucení společenského systému navíc provázel příchod tzv. „zombie" – lidí nakažených umělým virem, který z nich dělal nemyslící stvoření snažící se zabít (a infikovat) vše živé. Naše malá skupinka se snaží o jediné – přežít všem navzdory.



Pátý ročník larpu „Poslední kolona" pořádný Academií Draconica opět zavítal do bývalého vojenského objektu v Bratronicích. Příběhová linie se týkala neúspěšného projektu Obnova, v jehož ruinách přebývá několik nesourodých skupin – vojenská Armata, obchodníci Arabáši, mechanici Depo-T, nájezdníci Lebky, Breeders starající se o 10 miminek a také malá skupinka přeživších, která si říká Komunita. Právě Komunitu jsme hráli my – bývalý detektiv mordparty Adam Sokol *[Cirion]*; zemědělec-hydroponik Honza *[Barrin]*; skoro slavná písničkářka Paula Parton *[Chiisai]*; vědec Vladimír Kocour *[Drix]*; dispečer linky 112 a radioamatér Martin Frič *[Iwick]*; americký lovec lidí Tom Brown *[Chosé]*; expert na přežití apokalyps Roman; knihovnice Kristýna a fanda sci-fi filmů a seriálů Pepa. Jeli jsme za skupinku založenou na ryzích socialistických principech (společná práce, rovnost, hlasování o důležitých věcech,...), která se oddělila po vnitřních třenicích od mnohem větší skupiny a vydala se vlastní cestou. Naším cílem nebylo zachránit svět, ale přežít pokud možno v plném počtu.

Do Bratronic jsme se sjížděli ve vlnách a hned se jali zvelebovat naši malou ale útulnou garáž. Jelikož Pepa dotáhl i malý agregát a žárovky, na vybalování jsme krásně viděli. Bohužel se ještě dalších 10 minut po vypnutí valil ze vstupních vrat hustý dým, takže jsme ho přestěhovali a rozhodli se používat jen v naléhavých případech. Po postavení barikády z pneumatik jsme šli na zahájení akce, na které byli posláni všichni kromě Armaty k jednomu z bunkrů v našem těsném sousedství. Bohužel nás poměrně hodně nepochopilo, že půjde již o herní situaci, takže mnoho lidí nemělo u sebe herní vybavení jako nabité zbraně, vysílačky nebo i dokonce ochranné brýle. Jakmile nás lehce šíleně vypadající vědec začal zvát co nejblíže, začala se naše malá komunita stahovat zpět, protože normálně *[rozuměj herně]* bychom tam nikdy nevyrazili za tmy, neozbrojení a hlavně všichni.
To se ukázalo jako správná myšlenka, protože vědec hovořil pomateně něco o tom, že lidstvo jako takové má šanci přežít jen zombifikované, abychom přijali vir a něco o dětech jako naší jediné naději a pak si píchl injekci. Vzápětí se z něj stala zombie a z jeho laboratoře se jich vyřítilo dalších šest. Všichni přítomní se rozprchli, my to naštěstí měli na bázi jen pár desítek metrů, ale i tak nás stihli rozdělit. Do garáže nás doběhlo jen šest, chyběli Roman, Kristýna a Paula. Pro změnu přebýval technik z Depo-T *[Darwin]* a asi dva další.
Naši měli podle vysílačky být snad u gangu Lebek, našich sousedů. Honza se proto pokoušel přesvědčit zbytek Komunity, abychom se tam vydali na záchrannou výpravu. Než jsme to probrali, podařilo se jen tak tak doběhnout Romanovi a Kristýně, které zachránil útěk do lesa. Paula nakonec dorazila sama (i když ne po svých) –



i přes protest majitele se totiž zabouchla do auta Arabášů (frakce obchodníků) těsně před prackami zombíka.

Když se situace venku konečně uklidnila, zabarikádovali jsme se, uklidnili si pocuchané nervy a nabili zbraně. Následovalo asi hodinové *[neherní]* rozebírání charakterů našich postav, než k nám opět dorazilo okolní *[herní]* dění. To představoval profesor na invalidním vozíku, který se svým pomocníkem dorazil se zombiemi v patách. Profesor uvízl v autě, infikovaných bylo totiž kolem tolik, že se ani nemohl rozjet a přejet je. Nám se podařilo udržet jeho pomocníka s námi v garáži (čímž jsme mu zabránili v jasné sebevraždě) a posléze k nám dostali i profesora. Než odjel hledat nějaké své lidi, podělil se s námi o dost informací, včetně toho, že nedaleký Hotel pro přeživší zeje prázdnotou. (Později dalšího dne jsme zjistili, že tam ubytovali jakéhosi cizince, který injekcí zombifikoval svoji ostrahu a rozpoutal tak jatka.)
Zanedlouho jsem při rutinním odposlechu ostatních frekvencí narazil na kohosi anglicky hovořícího. Ukázalo se, že to jsou vojáci z vesmírné stanice „ISS Mordor", kteří řízeně havarovali v naší oblasti. Nakonec k nám dorazili a sháněli nocleh, který jsme jim byli ochotni poskytnout, ovšem za podmínky odevzdání zbraní. To se jim moc nezdálo, takže využili nabídku muže od Breeders, frakce starající se o cca deset novorozenců, který žádné záruky nepožadoval. Když jsme všechny vypoklonkovali z naší garáže, zamkli jsme vrata na řetěz. To nám umožnilo rámcově klidný spánek bez nutnosti držení hlídek. Jen sem tam nás probudila zombie bušící na vrátka. Jedna neodbytná se k nám snažila dostat v půl páté ráno přes čtvrt hodiny.
Ráno jsme se ze spacáků hrabali dost pozdě a zmátli osádku auta Arabášů, kteří nám předávali vzkaz o Petru Simonidesovi, legendě postapo věku *[byl to prostě FRAJER]*. Na první pohled naše vrata totiž působila dojmem, že jsme zamčení zvenčí. Rozhodl jsem se trošku zaspamovat frekvence a založit vlastní vysílání:
+Píp – píp- píííp. Zde rádio Komunita. Je zhruba půl desáté a my se hlásíme s naším oblíbeným ranním kvízem. Nyní otázka pro osazenstvo Hotelu. Na dotaz „Je tam někdo živý?" je správná odpověď: a) „Ano, jsme naživu." – b) Chrrrrgrhuááá [chrčení zombie]. – Své odpovědi můžete volat na kanál 4. Píp.+
Po pár minutách přišla odpověď: +Tady Hotel pro Komunitu. Správná odpověď je za a).+
+Výborně, postupujete do dalšího kola. A následuje otázka: „Blíží-li se k vám zombie s rozpřaženýma rukama": a) „Obejmu ji" – b) „Předám jí dárek ráže 9 mm."+
+Dospěli jsme po konzultaci k závěru, že b) je správně.+
+Opět správná odpověď. Tímto vyhráváte 4 lístky na koncert, který se u nás odehraje za cca 20 minut. Ještě jednou gratulujeme.+ Koncert bychom uskutečnili, měli jsme s sebou totiž dvě kytary (a především Paulu, která o sobě neustále tvrdila, že do slávy jí chybělo pouhých pár měsíců, než se ovšem přihnala apokalypsa). Bohužel z něho nakonec sešlo pro neúčast výherců. Značnou část dopoledne a poledne jsme strávili snahami o směnný obchod a průzkumem okolí, ze kterého si Pepa přinesl krásně zachovalou televizi. Nikdo jsme sice netušili, na co se chce dívat, ale to byl jeho problém. Breeders se snažili sehnat dětskou výživu a my zase energetické články, aby bylo z čeho vyrábět jídlo v naší hydroponii. Malá výprava do muničního skladu sice náboje nedonesla (zaútočily na ně dvě zombie), zato se vrátila s energočlánkem vhodným právě na výrobu munice.

Od Lebek se sem tam ozývala střelba, která přinesla dobré sousedské vztahy. Jelikož při jednom konfliktu byl





postřelen jeden jejich člověk, sháněli jsme jim přes naši vysílačku zdravotníka. Vypátrali jsme ho v Hotelu, kde nakonec zakempila osádka z ISS. Nedlouho poté jsme ho potřebovali sami, neboť prostorem se prohánělа skupinka agresivních Němců, která střílela po všem a všech. Jednou se během obchodování objevili tak nenadále, že byl Honza postřelen do ruky, naštěstí doktorka *[Astralien]* ho perfektně ošetřila, uchlácholila a ještě mu při tom předala pár zajímavých informací. To byla nakonec jediná nehoda, která nás potkala.

Během dne se také několikrát ukázal náš starý známý postapo hrdina Petr Simonides na své motorce. Jelikož věděl, kde se nachází pár nepojízdných aut, vyslali jsme s ním pět lidí pro benzín. Jako rychlá spojka s dalšími lahvemi pak posloužil Roman, který neplánovaně získal eskortu vojáků z ISS, která šla tím směrem. Podruhé se Simonides objevil na útěku před Němci, kdy si poničil motorku, kterou jsme odstavili v naší garáži a následně přesunuli k (neúspěšné) opravě do Depa-T.

Benzín jsme použili k zisku tajemné látky SV-2, kterou vyrábělo zařízení v laboratoři šíleného profesora, a měla se stát naším vyjednávacím trumfem. Při (druhé a konečně úspěšné) výpravě do muničního skladu jsem při agresivní palbě Němců společně s Kristýnou skončil v bažině, takže jsme byli nuceni rozdělat oheň na demontované kapotě z jednoho vraku v naší garáži a sušit boty.

Alespoň jsme si na něm později opekli divočáka, kterého nám donesl hajný, který nás zároveň varoval před blížící se velkou vlnou zombie. Do večera jsme stihli přečkat ve zdraví tuto vlnu, párty



v Depo-T a poměrně zajímavý směnný obchod s italskými obchodníky. Také jsme získali jednorázový prostředek proti zombifikaci *[ve formě feferonky]*.

Po setmění se naše Komunita snažila dořešit zásadní existenční otázky. V nedalekém podzemním bunkru, ještě z programu Obnovy, bylo totiž zařízení, které mělo následujícího dne přesně v poledne zamořit 7 km^2 nervovým plynem, který by zlikvidoval lidi i zombie. Tam jsme se mohli i hermeticky uzavřít a v klidu přežít. Během dne jsme sehnali klíč od podzemního vaultu, ale bohužel jen jedinou kyslíkovou bombu. Vyjednávání vedl Adam a byla vleklá, protože pancéřové dveře (od kterých jsme zrovna my měli klíč) odstřelila Armata výbušninou a obsadila jeho první část. Do druhé zadní části se dostali Breeders. Jelikož se k nám blížila vlna zhruba 2000 zombíků z východu, jak potvrdil Petr i další zdroje, měli jsme všichni docela problém a toto byl ideální úkryt. Naše esa v rukávu měli být SV-2, klíč a protiradiační oblek, ve kterém by se Vláďa dostal do radiací zamořené místnosti ve vaultu. Bohužel první dvě se ukázala irelevantní, neboť SV-2



získal během dne kde kdo a dveře byly v luftu. Než se Vláďa nasoukal se svou nohou 48 do obleku, dohoda byla zrušena, přesto se tam s Tommym vydal vyzkoušet štěstí. Teoreticky jsme se mohli dohodnout s Breeders a být tam společně, to jsme ale odložili, zdáli se nám celkově dost divní (dovysvětlení viz níže). Když tedy vyjednávání s Armatou ztroskotala, řešili jsme co dál.
Naše rozjímání nenarušilo ani svolávání do společné akce všech nearmádních frakcí. Blížilo se k nám totiž letadlo se zhruba dvěma stovkami zombie na palubě a bylo třeba ho sestřelit. Předali jsme dál informaci od hajného, že v okolí skutečně někdo stavil protivzdušnou zbraň, a zůstali schovaní. Přišlo nám to totiž jako sebevražedná akce a navíc jsme nechápali, jak by se ve vzduchu zrovinkata v naší oblasti mohlo šest let po apokalypse, kdy byl problém sehnat benzín i do obyčejné motorky, mohlo objevit letadlo, navíc se stovkami zombií na palubě. *[Podle účastníků byla velice epická a nebezpečná akce. Letadlo nakonec úspěšně sestřelili.]*

Velice dlouze jsme probírali různé možnosti. Vycházely nám 3: schovat se ve vaultu / odletět helikoptérou, která měla přiletět pro vojáky ISS / utéct pěšky po vlastních za hranici dosahu neurotoxinu na opačný směr, než přicházela vlna zombies.
Vault jsme nakonec zavrhli jako slepou uličku s velkou šancí na obklíčení.
V jednu chvíli jsme sice měli možnost se pod eskortou vojáků z ISS a s využitím vozidla Depa-T okamžitě přesunout do vaultu k Breeders, ale bylo zde příliš mnoho rizik. Včetně toho, že je mezi nimi někdo z profesorových lidí se zombifikační injekcí. Ukázalo se to jako správné rozhodnutí, neboť odposlechem Breeders a Z-Corpu jsme zjistili, že jim svěřené děti vylučují v tělech hormon, který je přítomný pouze u zombie a ne u normálních lidí. Mohl za to jakýsi vědec, který cosi implantoval matkám těchto dětí. V dospělosti z nich teoreticky měli být jedinci se silou a rychlostí vysoce převyšující normální smrtelníky, bezcitní zabíječi zombíků. No chtěli byste s něčím takovým být v krytu?
Preferovali jsme tedy možnost dohody s ISS, ale během jejich návštěvy jsme zjistili, že mají místo pro maximálně 4 osoby a ještě jim chyběl benzín. Nechtěli jsme trhat naši Komunitu, a tak jsme odpískali i tuto variantu.
Skončili jsme tedy u nejšílenější varianty, která se ale nakonec ukázala jako celkem logická. Měli jsme v plánu ráno vše sbalit a přesunout se z oblasti dříve, než bude na střechu vaultu v 8:00 shozen balíček od Z-Corpu a než kolem deváté rozjedou své akce lidé z Hotelu a od Breeders (odposlech je někdy k nezaplacení). Chtěli jsme zůstat na hranici oněch 7 km^2 a udržet se tam 3 dny, než se rozptýlí neurotoxin. Tím by za námi vznikla kapsa prostá zombiů a jejich masivní vlna by nás tím minula. Pak bychom se přes nám známé opěrné body přesunuli někam na jih. Bezpečno bylo všude stejně a bylo tam víc potravy.
[S tímto naším rozhodnutím jsme nakonec seznámili i organizátory, kteří původně s touto variantou nepočítali. Během jejich noční návštěvy na nás zaútočily nové vražednější varianty zombie s dlouhými chapadly (nevšimly si reflexních vest orgů), takže jsme se další čtvrthodinu snažili uklidnit pocuchané nervy.
Pokus sehnat automapu od Depo-T, kterým jsme předávali nějaké vybavení, pro ně bylo dost frustrující, protože

kolem naší garáže skutečně nebylo bezpečno. Zahráli jsme si tedy ještě naposled na kytary v našem útočišti „Zombie Love Song“ a užili si noční návštěvu, která se se slovy „kontrola dobrého spánku“ pokusila ukrást energetický článek z naší venkovní hydroponie. Na Romanův stroboskop odpověděli granátem, kterému naštěstí zhasla zápalnice, jinak jsme mohli být až čtyři zlé zranění.
Brzy ráno jsme si sbalili to nejnutnější a opustili zdejší prostor. Cestou jsme si ukradli automapu z vraku auta a zabránili Paule vrátit se pro zapomenutou kytaru se slovy, že za tři dny si pro ni zase dojde. Vysílačkou jsme si vyžádali od vojáků z ISS informaci o větrných podmínkách od jejich pilota vrtulníku. Za to jsme jim jako gesto dobré vůle prozradili, kde u nás v garáži najdou schované zásoby benzínu.

[… a následovalo zombení]
Tím pro nás jako Komunitu larp skončil a my se stali zombiemi na plný úvazek. Nejprve jsme si užili útok na evakuaci Arabášů, kdy jsem si proměnil v zombie svou první oběť. Byla to pro mě scéna jak z hollywoodského filmu, když přede mnou Zuzka skočila do auta, ovšem nestihla zabouchnout dveře.
Jako druzí měli přijít na řadu Breeders, ale ti ze své základny prchli k Lebkám. Zapomněli tam ale jednoho člena ve spacáku, kterého přímo v něm zezombila Chiisai.
Následoval tedy útok na vojáky ISS a hoteliéry. Spolu s Cirionem jsme napadli vrtulník (dodávku) chystající se ke vzletu a mně se podařilo proskočit dovnitř a infikovat jednoho z vojáků. Ten byl utracen svým spolubojovníkem, aby vzápětí dovnitř proskočila další zombie. Přesto se jim podařilo vzlétnout a pár jich přežilo.
V další vlně evakuace se obrátilo štěstí zády k Lebkám, kterým zhasl motor uprostřed obklíčení, a byli tak udoláni. Breeders nakonec dostali do bezpečí 4 děti z deseti.
Jako největší oříšek se ukázala Armaty, která i přes zkazky měla stále dost munice, takže mrtvých zombie bylo nepočítaně. Jenom mě stihli zabít třikrát. Technikům z Depo-T se podařilo prorazit kordon a projet ve svých autech. U naší Komunity skóre přežití těžko říct, ale vzhledem k masakru, kterého se dočkali vojáci z ISS, bychom se do vrtulníku dostali maximálně dva z devíti. Takže zlatý útěk po vlastních.

Tečkou za Poslední kolonou pak byl náš oběd v restauraci „U Smrku“, kde jsme se s Chiisai a Burim neodvážili mezi elegantně prostřené stoly stále ve svých postapo kostýmech a zůstali raději blízko baru; a velice překvapený pán v MHD, který se místo tyče chytil mého kopí.
Závěrem bych chtěl poděkovat organizátorům, členům Komunity a všem dalším účastníkům za nezapomenutelnou atmosférickou akci, ze které si odnáším krom skvělých zážitků a naraženého lokte i několik komunitních mouder typu: „Kdo jí, ten jí,“ či „Neptej se a schovej se.“ Příště se určitě znovu rád do postapokalyptického prostředí vrátím!



Úryvky ze Soutěže

Kouzelné prázdniny – Petwald

Konečně doma. Zachumlal jsem se proti svěžímu nočnímu větru přicházejícímu otevřeným úzkým oknem pod duchnu nacpanou kajčím peřím v ložnici své staré věže. Od zítřka již žádní přihlouplí studenti, vyzývavé stážistky, závistiví kolegové a neschopný kvestor.
Unavený, ale spokojený jsem usnul a spal beze snů, až dokud mne do bílého dne neprobudil hlasitý křik.

„Mistře Pestrepsi, pomóc, Mistře…“ zněl zvenčí naléhavě dokola povědomý hlas.
„Umhaáá!“ Hlasitě jsem zívl, protáhl se, upravil si noční košili i posunutou čepičku s třapcem, nazul papuče a přešoural se k okénku, abych nezvané návštěvě ukázal, co to obnáší budit předčasně čaroděje na dovolené, navíc vyčerpaného několikanásobným teleportačním a posléze i uklízecím kouzlem.
„Neřvi mi tady tak, Hrode,“ oslovil jsem s přísným zamračením svého bývalého fámula, postávajícího dole před okovanými vstupními dvířky, „nebo tě proměním ve starý škrpál. Jazyk ti zůstane, ale…“
„Nezlobte se, mistře,“ nenechal mě ani řádně mu vyčinit dřívější pomocník, „ale všiml jsem si i po půlnoci světla z vašich oken a tak již od svítání vás tu vyhlížím. Zdejší obyvatelé vás naléhavě potřebují. Jste prakticky jejich jedinou nadějí a…“ Povšiml jsem si, že za ta léta, co se přiženil do rodiny bohatého sedláka z nedaleké vsi a my se neviděli, zestárl nejméně o 25 kilo a něco toho tuku mu zřejmě přišlo i do hlavy.
„Oč jde, ale stručně,“ vybídl jsem ho chladně, „víš dobře, že už nejsem zdejším rezidentem. Navíc mám dovolenou. A vy jste se už snad měli dost času naučit postarat o sebe sami.“ Mávnutím levé paže jsem si ze spíže přičaroval pohárek jablečného moštu, abych svlažil suché hrdlo.
„Zlobr Kostilam se vrátil,“ vyhrkl Hrod překotně…



Časokazci – Petwald

„Byl to tedy otec,“ dával se slyšet mladý hlas.
„Syn,“ oponoval mu jiný, o nic starší.
„Jeho existence se nikdy neprokázala,“ ozval se opět první.
„Tvrdíš, že to všechno mohl dokázat poloslepý sedmdesátiletý stařec?“
V hlase odpůrce je slyšet zřetelné opovržení. „Máš představu, kolik byl průměrný věk obyvatel ve středověku? A válečníků zvlášť?“
„Výjimky jsou zdokumentované a on rozhodně nebyl osobnost, na kterou se vztahovala běžná měřítka,“ nevzdával se protivník.
Spor obou mých přátel ještě z gymnázia, Pavla a Kamila, nyní čerstvých studentů druhého ročníku filozofické fakulty Univerzity Karlovy trval již přes dvacet minut a já začal ztrácet trpělivost.
A nejen proto, že mým oborem byly chronomatické volné částice zkoumané na ČVÚT a věk slavného jednookého vůdce husitů Jana Žižky mi přišel v porovnání s činy, které údajně vykonal, zcela nevýznamný.
„Tak co se na toho vašeho Honzu podívat blíž?“ navrhl jsem polohlasně, odmáčkl klávesovou zkratku pro pauzu a zvedl hlavu od počítače s Diablem LXIII. „Jsou prázdniny a měli bychom podniknout něco dobrodružnějšího jak týden v Moři klidu na Měsíci.“
„Jestli máš po ruce funkční stroj času, jdu do toho,“ ušklíbl se na mě tmavovlasý Pavel.
„Ano,“ usmál jsem se vítězoslavně, „Zaparkovaný dole v garáži. V loňském létě jsem s ním navštívil pradědu Jardu v Liptákově v roce 1909 a společně jsme ho vylepšili, takže se teď dostane i tisíc let zpátky. Když mi trochu pomůžete dát ho do pucu, do dvou, tří dnů bychom mohli odstartovat. Napadá vás nějaké konkrétní datum?“

Prázdno – Lutus

Jsou dny, kdy jsem doslova přeplněný. Dny, kdy jen tak pozoruju, jak se na listech kapradí sráží rosa, dny, kdy se vánek otírá o mou kůži a já chci vykřičet do světa, jak je mi nádherně. Chci to, protože svět si to zaslouží vědět. Aspoň jednou za čas. A pak jdou tady ty druhé dny. Prázdné dny. Když jsem byl ještě člověk, tak mi děda říkal, že každá mince má dvě strany. Já mu na to neříkal nic, protože mincí bylo málo a mě přišlo naprosto jedno, na které straně leží. Důležitý bylo, že když jich bylo dost, táta za ně koupil sele a my si ho mohli vykrmit. Miloval jsem zabijačky. Proto mi to přišlo jako pitomost. Většina věcí, které děda říkal, mi přišla jako pitomost. Ale zrovna tuhle pitomost si musím opakovat znovu a znovu. A stejně to znovu a znovu zapomínám.

Pamatuju si, kdy se mince poprvé odvrátila hlavou ke stolu. Šel jsem pro vodu, malý a ubrečený, oko mi začalo pomalu natýkat. Nepamatuju si už přesně, kde jsem k tomu monoklu přišel, ale pamatuju si, že víc bolelo ponížení. Šel jsem rychle se sklopenou hlavou, tak, aby mi vlasy přepadaly přes tvář. Doufal jsem, že nikoho nepotkám. Na okraji návsi jsem se zarazil. U studny se poflakovalo několik starších dětí. Čas už mi vymetl zbytečná jména

z hlavy. Tehdy pro mě ale nebylo nic důležitějšího, než to, co si o mně právě tihle kluci myslí. Nechtěl jsem, aby mě viděli takhle. Otočil jsem se na patě a vytratil jsem se. Možná na mě někdo z nich zavolal, těsně, než jsem zmizel za rohem. Ale spíš jsem jim byl ukradený. Je to dávno.

Je zvláštní, jak si některé věci dokáže člověk i po letech vybavit dopodrobna. Nepamatuju si, jak se jmenoval náš pes, kolik pokojů měla naše chalupa nebo kdy přesně umřel děda. Ale pamatuju si starou studnu za vsí. Byla dál, než ta na návsi, a nebyla dost hluboká, takže byla většinu roku nepoužitelná. Ty veliké, vlhkem zčernalé kameny a spáry obrostlé mechem vyzařovaly něco magického…

Liščí vrch – Yavanna

Za oknem autobusu se zvedal zalesněný vrch. Z něj shlížela do kraje zřícenina staré hradní věže. Dávno vytlučenými okny probleskovala sytě modrá obloha a sluneční paprsky se odrážely od kamenných zdí, jejichž spodní polovina se ztrácela mezi špičkami stromů a skalnatými výběžky.
Dole pod kopcem se neuspořádaně krčily domky jako kostky rozsypané stavebnice.
Dvě sedmnáctileté dívky se zaměřily na chalupu úplně na kraji vsi nahoře u lesa. Červená střecha, bílé zdi a spousta zeleně všude kolem. Jejich domov na dva nádherné odpočinkové měsíce.

Na druhý den je slunce probudilo šimráním paprsků na tvářích. Po snídani



se rozhodly vyšplhat k věži, kde se budou moci zcela nerušeně trénovat v šermu. Mraky hlásaly propršené odpoledne, takže se později už nikam nedostanou. Příhodně dobově oblečeny s mečem u pasu se vydaly vzhůru zadními dveřmi. Přeběhly dvorek, pár metrů louky a vnořily se do lesní zeleně.
„Komu to vlastně patřilo?“ ozvala se černovlasá Pavla za Zuzčinými zády.
„To se přesně neví. Předpokládá se, že byla postavena kvůli ochraně kupecké stezky, která tudy vedla. A jediný doklad udává nějakého loupeživého rytíře Petroslava. Ale říká se jí Lišákova věž, asi podle vrchu,“ pokrčila rameny blondýnka.
„Nejspíš tu už tenkrát lišky dávaly dobrou noc,“ nadhodila kamarádka s úsměvem, zatímco stoupající terén byl stále prudší. „Je to tu horší jak v džungli,“ protáhla se namáhavě skrz zelenou stěnu mladých ohebných prutů až ke skále. „Podívej, jeskyně,“ ukázala na černý otvor ve skále.
„Loupežnická, prý je v ní schovaný poklad,“ mrkla na ni Zuzana.
„Kecáš,“ odtušila kamarádka, přesto se přiblížila až ke vchodu a zvědavě nakoukla dovnitř. Moc vidět nebylo, slunce se již před chvílí skrylo za mraky a lesní šero zhoustlo.
„Ne, vážně se to povídá. Prý tam lapkové skrývali kořist ještě dřív, než postavili tu věž,“ vykládala jí Zuzana za zády, zatímco zaujatě natahovala hlavu dovnitř a mžourala do šera uvnitř. „A ti mrtví to teď hlídají,“ ztišila hlas až do dramatického šepotu, který nechala přejít do napjatého ticha. „Huh,“ vybafla a hmátla Pavle na rameno.
„Jej,“ vypískla tmavovláska polekaně. Zuzana se rozesmála na celé kolo. „Seš pitomá,“ odsekla naštvaně. Už chtěla odejít, když ji něco zaujalo. „Možná na tom pokladu něco je,“ zpozorněla a zašťárala prstem mezi kameny. Vytáhla zašlé nazelenalé kolečko s napůl rozeznatelnou liščí hlavou na jedné straně a nějakými nečitelnými znaky na druhé. V jednom místě mělo provrtáno dírku nejspíš na zavěšení.

