Výroční soutěže
Celá povídka na pokračování
04RK4G3 n.2

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
12. února 2015, ročník 7, číslo 1



Obsah:

Výroční soutěže 4
Ailinel + Admin Team

04RK4G3 n.2 6
Dawon

SQ, trochu jiný pohled 7
Aglar

Kvíz – Fenomén kulty 8
Chiisai

Nejen o inspirativních obrazech s Dyrim 9
Divac

SQ – Tesák bílého lva 12
Yavanna

Vědmino Orákulum 16
Yavanna

Povídka na pokračování 17
Yavanna, Kale, Hulda

O verbální vánici a písmenkové hladovce 22
Pavettka

Jazykový koutek Kanyapi 23
Kanyapi

Kotrmelce

Enefa

K něčemu se přiznám… já kotrmelec neumím, ani vpřed ani vzad. Ale mám dojem, že Mirroru jdou víc než dobře. Jenom za těch posledních pár měsíců jich udělal víc než dost.

1. kotrmelec
Odešel Morghot. Ano, ten který v jednu chvíli Mirror vzbudil z mrtvých, vykopal z hrobu a postavil na nohy. Děkujeme za jeho energii a doufáme, že sem tam nějakou třeba ještě daruje.

2. kotrmelec
Máme nového sazeče. Možná si někteří z vás všimli, že poslední Mirror jsem konečně po dlouhé době nesázela já. Sázel ho Final a i díky němu bylo další číslo na světě.

3. kotrmelec
Nemáme nového sazeče. Enefa zase musí zakleknout u záhonku a hrabat se v hlíně :D

4. kotrmelec
Nemáme zase šéfredaktora. Od odchodu Morghota je toto místo neobsazené. Všichni navrhovaní radši mlčí a jediný kdo by se toho ujal je Šotek, ale to by to šlo rovnou do kopru…

5. kotrmelec
Pavettka je zpátky. Takže staronové DarkSide vás čeká jen co otočíte pár stran.

Konec rozcvičky :D

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Pavla „Chiisai“ Šrůtová


Petra „Teranell“ Bedřichová


Barbora „Enefa“ Mlejnková

Ilustrace na obálce: Evangeline
Autoři textů: Admin Team, Ailinel, Aglar, Dawon, Hulda, Chiisai, Kale, Kanyapi, Pavettka, Yavanna
Korektury a editace: Chiisai
Sazba a grafická úprava: Enefa **Ročník sedmý, číslo 1.**
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 12. 2. 2015.

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

Výroční soutěže

Slavnostní sál postupně obsazují od předních sedadel Duše DarkAge. Duše staré, legendární, mladší i ty nové. Vstupují v posvátném tichu ale i mladické nerozvážnosti s nepřístojnými fórky na rtech. Náhle kovové lampičky na stěnách podél schodišť pohasnou a jen rozžhavená barevná sklíčka ještě pár sekund vydávají teplý zdroj tepla, než potemní úplně. Přede všemi se otevírá jeviště, decentně osvětlené hlavním reflektorem stovek loučí. Duše nestačí ani vdechnout atmosféru, když se na pódium vyhoupne poskakující Šotek. Elánem sobě vlastním, s úšklebkem na rtech, švihne pohledem přes zúčastněné. Jeho pištivý hlas protne ticho jako nůž rozměklou kostku másla.

„Rok s rokem se nám zase sešel, a jak se někteří ohlížejí zpět za svými soukromými úspěchy, můžeme se i my ohlédnout a poblahopřát DarkAge, že má stále duše, které mu věnují notnou dávku svého volného času, úsilí a péči." Šotek si odkašle a hodí významný pohled do zákulisí. Sál obklopí hluboké tóny víření bubnů a po obou stranách pódia se rozvinou zástavy DA. Šotek využije chvilkové nepozornosti a stejně rychle, jak se objevil, opět zmizí.

Na pódium vkročí drobná dívka v krémových šatech. Očividně je trochu nesvá. Nervózním pohledem těká po duších v prvních řadách a hledá, u koho by našla pomyslnou psychickou oporu. Náhle se usměje. Lehce se ukloní a zpěvavým hlasem začne vyhlašovat to, co si všichni přišli tento krásný večer poslechnout.

„Vítám Vás! Tímto prohlašuji předávání cen za uplynulý rok za zahájený. Dovolte mi prosím začít." Zhluboka se nadechne. Hlas se jí ještě občas trochu zachvěje. „V soutěži o **Nejtalentovanějšího PJe** se v roce 2014 umístil na třetím místě Navi, který si vysloužil krásnou žlutou kostičku. Na druhém místě Evangeline s pěkným postupem z neoficiálního PJe na oficiálního a následně za skoro půl roku získala zelenou kostičku. Vítězem se stává Arsi, která se vyšvihla téměř vesmírnou rychlostí z neoficiálního PJe k zelené kostičce, a to z modré na zelenou za bezmála tři měsíce. Nesmíme zapomenout na cvičitele, kteří se zasloužili minimálně o první krůček k oficiálnímu PJingu – díky Yavanně, Bizarrovi a Towniemu." Za každým jménem dívka zatleská a věnuje vyhlášené duši úsměv. Za hlavou jí následně prolétne modravý kolibřík s úhledně zabalenou drobnou obálkou v zobáčku. Tu pak spustí vyhlášeným do klína.

„S aktivitou Pjů úzce souvisí proces, jak se oficiálním Pjem vlastně stát. Ano, tušíte správně, následuje **soutěž o Nejlépe složený PJ test**." Dívka se už pomalu dostává do tempa a je vidět, že si ceremoniál začíná užívat. „Největšími „borci" jsou Jamelka s 19 body za pouhých 7 minut a 36 sekund, Zun také s 19 body za krásných 6 minut a 51 sekund a největší borec na konec Qwertisimo s počtem 20 bodů za 9 minut a pouhé 3 sekundy. Upřímně, pánové a dámo, to jako vážně? Jak jste to dokázali? Já si tedy svůj PJ test už tolik nepamatuji, ale 19 ani 20 bodů to určitě nebylo. Všechna čest a doufám, že vás brzy přivítáme mezi oficiálními PJi. Dovolila bych si tu menší přání pro rok 2015 pro všechny, kteří budou PJ test zkoušet a uspějí. Pokud jste si test zkoušeli za účelem počkat si na výcvik a následně vést svůj příběh, vyplňte prosím komentář s vašimi poznámkami či přáními k budoucímu výcviku." Na konci proslovu roztomile zahrozí prstem k novým duším, u kterých doufá, že dřív nebo později splní PJ test.

Opět se ozve dunivý zvuk bubnů. Děvče s sebou nejprve trhne a pak pohoršlivým pohledem šlehne kamsi do zákulisí. Přední řady zaslechnou škodolibý Šotkův smích kdesi zpoza opony. „Na řadě je velmi zajímavá a doslova vševypovídající soutěž. Soutěž o **Nejaktivnějšího PJe**. Říkejte si tomu láska k DA, touha

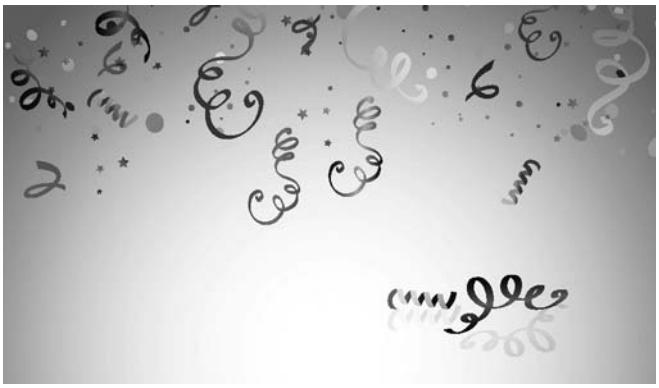


vést a vytvářet příběhy či prosté čiré grafomanství. Možná to bude směs všeho dohromady s příchutí špetičky toho či onoho. Na každý pád si zaslouží velkou, přímo obří, gratulaci, konkrétně za třetí místo s počtem 311 PJ příspěvků gratulace putuje Keshickovi, druhé místo s počtem 510 PJ příspěvků si vysloužil Petwald a nejvíce aktivní pak nebyl nikdo jiný než sama vítězka Yavanna s neuvěřitelnými 857 PJ příspěvky. To jsou dva a čtvrt příspěvků denně! Klobouk dolů a přeji všem třem, aby jim nadšení vydrželo a klávesnice se pod takovým počtem úhozů nerozpadla."

Okolo moderující dívky se prožene Šotek, držíc silně se naklánějící podnos se skleničkou červeného vína. Z první řady se ozve vyděšený výkřik, když se víno zlomyslně nahne nad béžové dívčiny šaty. Šotek však na poslední chvíli podnos vyrovná a věnuje dívce omluvný pohled: „Nezlobím, neboj se, vše odpuštěno." Dívka se skloní pro sklenku a políbí Šotka lehce na tvář. Upije z vína a dívá se za skřítkem, dokud nezmizí v zákulisí. „Omlouvám se za přerušení. O kvalitním vedení příběhu a přístupu PJ pak nejlépe svědčí aktivita jejich hráčů. Napadá vás lepší vizitka questu, než když hráč píše o sto šest, čímž dává najevo, že ho děj chytil a baví ho? Vyhlášení **Velké Hry za uplynulý rok** je ale nejen vizitkou PJe, ale i samotného hráče, který prokázal trpělivost a u příběhu vydržel, sžil se s postavou i dějem, a tím si dokázal získat ocenění za kvalitní příspěvky. Nejde jen o délku (příspěvku, vy zvrhlíci), většina

hodnocení by měla být právě za RP a přínos do příběhu, který pak netvoří jen PJ, ale i jeho hráči.
Ocenění tedy patří s třetím nejvyšším počtem expů hráči Jefro s postavou Detlef Bord (Trpaslík, Válečník) – 697 expů, druhým neaktivnějším byl hráč Kamikaz s postavou Eruanno (Elf, Hraničář) – 971 expů a ikonkou za výherce Velké hry za rok 2014 se bude pyšnit hráčka Arsi s postavou Katarina Diabolov (Člověk, Vlivná Rebelantka) s neuvěřitelným počtem 1443 expů!" Tato kategorie si bez debat vysloužíí zatím nejmohutnější potlesk. Zároveň vzlétnou všichni tři kolibříci, kteří společnými silami drží v zobáčku malou křišťálovou sošku fialové tlapky. Ta z bezpečné výšky nakonec padá do klína právě Arsi. Moderátorka večera si na tuto příležitost postavila sklenku na zem a zuřivě nadšeně tleská. Když se potlesk v sále utiší, pokračuje konečně opět ve vyhlašování.

„Co by to bylo za slavnost bez slavného hosta?" prohodí s náznakem tajemného hlasu pokukujíc po přítomných duších, jestli mají tušení, co bude následovat.
„Nebudu vás déle napínat, přivítejte našeho vzácného hosta – letitého, moudrého, neskonale trpělivého, samotného Kronikáře! Kronikář nám teď jistě rád vyhlásí vítěze v oblasti, kterou tu dnes zastupuje." Dívka tleskajíc ustoupí a při tom pozoruje, jak se do středu pódia blíží pomalým rozvážným krokem vážný stařeček.
„Tedy, já… tady?" poklepe nejistě prstem na mikrofon a pomalu, trochu trhaně se otočí k publiku. Vytáhne z kapsy papírek, zahledí se na něj a pak jej zase zastrčí. Odkašle si.
„Přátelé," řekne. „Jsme opravdu rádi, že si uděláte čas," odkašle si znovu a zahledí se zamyšleně do publika. „Tedy, čas zajít do Knihovny. Ony totiž příběhy, jak bych vám to řekl…" Sundá si brýle a chvíli si je čistí, zatímco občas nejistě těkne okem směrem k dívce.
„My všichni jsme jen Příběhy. Naše životy. Každý tak unikátní… Je dobré občas se podívat na svět očima někoho jiného…" Starý pán se odmlčí. „Dost těžko vybrat toho, kdo do Knihovny letos přinesl nekrásnější dílo. Víte… Myslíme, že byste měli dostat čas si přečíst i ty věci, které nám přišly v prosinci…" Odkašle si. „A tak vůbec. Takže se mějte pěkně. Uvidíme se za rok…"
Zamíří kamsi do zákulisí, po pár krocích se ale otočí a roztržitě zamává publiku.
„Vlastně dřív. V Knihovně. Tak… tak na shledanou."
Zachytí pohled dívky, zvedne obočí a zarazí se. „Promiňte, já to asi…" rozhodí bezradně rukama. „Zkrátka si myslíme, tedy já a moji pomocníci, že bude lepší, když **ocenění pro nejlepšího autora** udělíme vždy o rok zpětně. Protože pro nás i pro autory je nejcennější váš názor, a ten jaksi nestihnete… no, jak už jsem řekl." Nejistě se usměje. „Ehm, tedy… tak nám to rád poví příští rok, máme se aspoň na co těšit, že?"
Dívka se snaží nepropadat panice poté, co Kronikář opustil pódium a pravděpodobně rovnou i celý sál. „Nejen oficiální a neoficiální questy baví hráče DA. Nesmíme zapomenout na Single questy, které svojí formou vyžadují neméně času na přípravu a zapojení nejen „PJe" tvůrce, ale i korektorů a testerů. Za rok 2014 byl **hráči nejlépe ohodnocen SQ** Tajemství Senbiho hrobky z virtuálního pera Yavanny, které hbitě pomáhali Petwadl, Final a Dyrim. Quest obdržel celkem



17 známek s průměrem 1,235. Na druhém místě tu máme SQ Archibaldova pyramida od Silence a jeho pomocníků Finala, Kerstin a Petwalda s průměrnou známkou 1,772 z 22 hlasujících. Na třetím místě se umístil SQ Missing Blood z dílny Regiska a jeho pomocníků Teranell a Asteroida s průměrnou známkou 1,778 z 18ti hodnocení. Všichni umístnění získají záznam do záložky Ocenění a společně se svými pomocníky získají i bodové ohodnocení.

V kategorii **nejlepšího pomocníka v SQ** za rok 2014 máme jedinečný přírodní úkaz, a to volné třetí místo. Jelikož v uplynulém roce vznikly pouze tři single questy (všechny tři od stejného autora), získává druhé místo pomocník Petwald a zlatou příčku pomocnice Kibe. Gratulujeme a doufám, že v tomto roce bude o stupínky boj, jaký si single questy zaslouží. Výše zmínění získávají za svou obětavost a píli body do modulu zázraků. Současně s tím si odnesou i odznak, s kterým se mohou hrdě pyšnit v záložce Ocenění."

Na dívce je již vidět únava a dojetí. Po vyhlášení poslední soutěže se odmlčí. Nastupuje opět nervozita. „Chci Vám moc poděkovat, že jsem Vás dnes mohla tímto večerem provést. Doufám, že jste se bavili a užili si to tak jako já. Závěrem bych chtěla říci už jen krátce pár přání. Doufám, že se do řad oficiálních PJů brzy přidají další. Minimálně „výcvikáři" Achnaton, Morcatko, Tolpen, Vash a Vossy," mrkne na zmíněné duše.
„Vsadím se, že v PJ testu padne magická hranice 20 bodů – třeba i těch 25 dopadne. A možná zvýšíme průměr příspěvků na den - co říkáš, Yav, hecneš se na tři za den?" zasměje se vesele a zamává na Yavannu.
„Přeji si, abychom měli více kvalitních oficiálních questů, ve kterých budou moci hráči tvořit příběhy tak, aby si mohli piplat svoje postavy a získávat možnost umístit se ve Velké hře za tento rok. Těším se na rok 2015, máme co překonávat!" dívka se ukloní a jak zmizel rychle Šotek, odběhne i ona a ztratí se za temně purpurovou oponou. Lampičky podél schodišť se rozsvítí a sál zaplní hravými barvami ze skleněných vitráží na stínidlech. Duše se pomalu zvedají a šum konverzace postupně nabírá na intenzitě.

„Tak zase za rok, přátelé," špitne dívka pozorujíc odcházející duše maličkou mezírkou v oponě. Po chvilce jí kdosi zatahá za ruku. Nemusí se otáčet a dívat, kdo to je. Nakonec i ona odchází, ruku v ruce s maličkým poskakujícím Šotkem.

04RK4G3 n.2

Rok se s rokem sešel a já tu jsem již podruhé s mou (zajisté) oblíbenou rubrikou. Ano správně, nuda, čísla a hlavně statistika! I letos si budete moci přivydělat nějaké Body Zázraků a to hned ve dvou soutěžích. Tak nebudu to zdržovat – jak se věci mají, jistě už dobře víte.

Opět připomínám, že se budeme bavit o období od 1. 1. 2014 00:00:00 do 31. 12. 2014 23:59:59 a budeme počítat nesmazané a nearchivované příspěvky, fóra, questy, uživatele atd…

Jako loni začneme u fór. Za celý rok 2014 jste napsali 30 675 příspěvků do 932 fór. Dělá to přesně 5 821 804 znaků. Ve všech 94 questech to dělalo 7 961 příspěvků (15 033 524 znaků). To znamená, že oproti minulému roku spamujete více na fórech a méně píšete do questů.

V hádankách jste se zhoršili, hádali jste pouhých 5 806 hádanek a 4 077 kusů jste jich uhodli. Zato počet hádaných rébusů se zdvojnásobil na 551 kusů. To ovšem ztrojnásobilo počet použitých nápověd na 449. A uhodli jste jich jen 399! Nic moc!

Za celý minulý rok se k nám přidalo rovných 970 duší a 847 duší již mezi námi více není. To znamená, že mortalita se změnila na natalitu o velikosti 123 kusů. To je určitě pozitivní zjištění!

I letos jste se snažili poctít Douglasa Adamse, bohužel 2 testy k tomu chyběly. O PJ test jste se pokoušeli letos pouze 40x. A splnilo jej pouze 12 odvážných.

Oproti minulému roku nám přibyly i kulty. Takže zde zmíním i pár čísel okolo nich. Založili jste celkem 14 Kultů, kterými prošlo (a nebo v nich stále je) 239 uživatelů. Také jste do kultů přispěli nemalé množství bodů zázraků. A zde bych ukončil svá čísla…čímž se dostávám k soutěžím.

První letošní soutěží bude kultovní soutěž a zajímá mě, kolik celkem přispěli uživatelé do všech kultů. Nepočítají se odměny ze soutěží od adminů ani dary jiným kultům… A připomínám, že se bavíme o roce 2014. Odpovědi do této soutěže bude očekávat Vědma od zakladatelů jednotlivých kultů (pokud se daný kult bude chtít zúčastnit). Do předmětu zprávy napište „04RK4G3 n.2 – Kultovní“. Odměny budou do kultovní pokladnice a to konkrétně 80BZ, 40BZ a 20BZ za první 3 místa a 40BZ bonus v případě uhodnutí přesné hodnoty. Pokud se více kultů trefí do stejného čísla, rozhoduje datum doručení havrana Vědmě.

Druhá soutěž bude stejně jako loni pro všechny uživatele, kde bude každý soutěžit sám za sebe. Zajímá mě, kolik znaků celkem jste napsali do textu (tedy nikoli nadpisu!) všech úkolů přidaných či upravených v roce 2014 v Úkolníčku. Zde vám napovím, že když zrušíme omezení na rok 2014, dojdeme k číslu 3 652 521, a tedy výsledné číslo bude nejspíše menší než toto… Vaše tipy posílejte opět Vědmě a do předmětu napište „04RK4G3 n.2“. Odměny budou stejné jako loni – 15BZ pro vítěze, 10BZ pro druhého a 5BZ pro třetí místo. Dalších 15BZ dostanete, pokud se trefíte do přesného čísla.

Samozřejmě je možné se zúčastnit obou soutěží najednou (pokud jste v nějakém kultu). Opět bych ze soutěže vyloučil programátory a administrátory. Obě soutěže končí 27. února 2015 v 21:59. V čísle příštím zveřejním krátký článek s vyhodnocením a správnými odpověďmi.

A jako vždy: Hodně štěstí a ať Vás neustále provází statistika!



SQ, trochu jiný pohled

V dnešním díle Ankety se zaměříme na lidičky, kteří ještě příběhy pro jednoho hráče nehráli vůbec, nebo pouze sporadicky. A z mého pohledu se nabízí jediná otázka: „Proč?“ Což není nic světoborného, a tak jsem si ji dovolil lehce rozvést. Snad nebude vadit, že odpovědi jsou již staršího data. Proč jsi si ještě nezkusil/a zahrát nějaký SQ? Co by to mohlo změnit? Případně můžeš sdělit i tvé případné připomínky nebo návrhy, které by jsi ohledně SQ měl/a.

MorganaLeFay

„Ahoj, SQ mě nijak nelákají, hraji na DA v questech kvůli interakci s přáteli a na SQ nemám vůbec čas :)“

Kayla

„Má odpověď je zcela prostá. Už na DA nikde nehraju a to myslím celkově klasické questy, ani SQ. Nemám na to nějak časový prostor. Na DA už nějakou dobu funguju čistě jen kvůli lidem, které jsem tu za tu celou dobu stihla poznat :) Změnit by to mohla asi častá dlouhá chvíle, ale vzhledem ke spojení studium a práce, to asi momentálně není aktuální záležitost. S připomínkami nepomůžu, popravdě jsem to ani nezkoumala, a tak nevím, jak to vypadá :)“

Nihal

„Ahoj, na SQ se rozhodně chystám, popravdě jsem na ně nějak zapomněla. Teď vidím, že se rozšířil výběr, což je jedině dobře. Hned jdu nějaký začít :)“

Sylwann

„No, abych pravdu řekl, těch důvodů je víc :) Jeden z nich je, že jsem na tom s časem na odepisování docela zle. Dál by se dalo říct, že hra, kde jsem sám mě moc nebere, ale někdy to určitě zkusím ;) Nic, co bych vytkl není. :) Nemáš zač, doufám, že to, co jsem napsal vše dostatečně objasňuje.“

Ebigail

„Máš na mysli single-questy. Nehraju je, jelikož mi tam chybí víc hráčů. Jsem raději pro klasický quest, kdy hraje/píše více lidí a je i větší zábava a je to i zajímavější. Víc lidí dělá příběh více zajímavějším a může se pnout po jedné linii = může skončit dle reakcí postav všelijak.
Co by to mohlo změnit? No to hele nevím. Jelikož se jedná o Single Questy, tak nemůžu napsat, aby tam hrálo víc lidí… :D Ale stačilo by asi, kdyby to byly duelové a né Singl, to už pak je taky o něčem jiném a je to zajímavější, než když hraje člověk sám. Ano je tam taky jedna dějová linie, ale lepší je, když je více hráčů a PJ se pak může rozhodovat dle reakcí, jaký směr příběh nabude. Když hraje jen jeden tak je to asi méně zábavné až skoro nudné. Není tam možnost diskuze s ostatními či PJem, když by hráč chtěl nějak zareagovat či vylepšit tak, aby měl zpětnou odezvu.“

Mirrique

„A ohľadne mojej absencií SQ… tak musím povedať, že skôr preferujem interakciu medzi ostatnými hráčmi, než vyklikávanie pár krokov denne, ktoré by ma možno len priviedli do rozčúlenia, pretože niesom práve „taktik“ a hlavne trpezlivá bytosť, ktorá by znášala následky svojich činov bez rôzneho rozptýlenia ostatnými hráčmi okolo. Navyše ešte dlhodobo, vďaka obmedzeným ťahom. Plus zatiaľ sa ani nenašla téma, ktorá by ma zaujala natoľko, aby som sa predsalen na niečo také upísala.
Navyše, ak sisi všimol, tak sa nenachádzam ani v normálne fungujúcich questoch, keďže ani u tých som zatiaľ nenarazila na niečo lákavé a o tie sa celkom zaujímam. A neupíšem sa do niečoho, čo viem, že ma nebude baviť.
Takže toť moja odpoveď, ktorá viac menej zodpovedá i všetky ostatný otázky k téme SQ :)“

Arrand

„Netrávím na DA tolik času, jak bych rád, a tak mě rubrika ohledně SQ úplně minula.
Nicméně, od hraní SQ mne odrazuje následující:
1) Když tvořím postavu, tvořím ji podle své představy na konkrétní setting, a SQ mi většinou nedají dost informací - taky se nemusím zabývat historií postavy, její výbavou, konexemi atp… Prostě přidám postavu, kterou jsem třeba právě vytvořil a nevím o ní vůbec nic.
Na druhou stranu chápu, že i tohle se dá posléze zakomponovat do historie postavy, ale nejsem zrovna rád, když se někde objevují duplikáty postav (k čemuž by v případě dohrání SQ různými hráči se stejně nastavenou postavou docházelo).
2) Nedokážu docházet na DA denně na delší dobu, a proto je pro mne omezeni 5 kroků nevýhodné. Když už si udělám odpoledne čas, a chtěl bych si zahrát gamebook, zabralo by mi odehráni 5 kroku jen chvíli a pak zase musím čekat do dalšího dne.
Kdyby bylo omezeni vyšší, třeba jeden gamebook u kratších, nebo půl gamebooku u rozsáhlejších SQ, popřípadě omezení co do SQ samotných (pouze 1 rozsáhlý SQ rozehraný v daném čase, nebo 3 malé rozehrané v daném čase) pochopil bych to, ale 5 kroků mi tak přijde žalostně málo.
Samo sebou chápu, že je to ochrana proti někomu, kdo se prostě SQ prokliká, jak nejrychleji to jde, aby získal expy, ale pro časem omezovaného člověka, jako jsem já, je to proste příliš.
Možná by tohle šlo nějak monitorovat přes průměrný počet expů za časovou jednotku?
A nastavit posléze limit dle hodnocení SQ (kupř. když by průměr postavy za mesíc byl 250 expů/den, tak by rozhodne něco bylo špatně).
3) z časových důvodů také nemám mnoho (volných) postav, a upoutat jednu do SQ mne zrovna nadšením nenaplňuje.
Tolik asi k mému postoji vůči SQ - do budoucna plánuji nějaký si zahrát, ale s nynější situací a nastavením to nevidím v dohledné době.“

Lowwin

„Pokud se nemýlím a SQ opravdu znamená Single Quest, pak došlo k nějaké chybičce, mám dohraný jeden a pár jsem jich zkoušela, ale nechytly mě. =^.^= Takže ti s tvou otázkou, bohužel, nepomůžu.“

Racek

„Prostě mě to nějak nelákalo.“

Kvíz – Fenomén kulty

V tomto díle DAily Mirroru se v kvízu zaměříme na oblast, která je úzce spojena s městem DarkAge a kterou mnoho duší dozajista velmi dobře zná – kulty. Jedná se o velkou novinku z loňského léta, a přesto s ní bylo počítáno již při zakládání serveru. Jste členi nějakého kultu nebo se dokonce chystáte založit vlastní? V tom případě pro vás určitě bude snadné najít správné odpovědi.

1) Stát se členem kultu Ledendy DA, který byl vytvořen Nedémonem Nicoty jako ukázkový kult, může každá duše, která:
a) byla Nedémonem již někdy vymazána z DarkAge
b) patří mezi administrátory serveru
c) se zná osobně s Vědmou a je součástí Legendy DA

2) První mezikultovní soutěž ovládl kult s názvem:
a) Veteráni od Veterána
b) Trhači koní
c) Rytíři Růžového Jednorožce

3) V současné době má největší počet členů kult založený Divacem, který nese název:
a) Následovníci toho, který byl
b) Následovníci toho, který je
c) Následovníci toho, který bude

4) Prohnilý cech vandráků, mordýřů, lapků a žebráků, který má ve svém znaku šibenici, se jmenuje:
a) Zlí Raketáci
b) Anarchisti
c) Nepomstění

5) Kulty mohou dosahovat deseti různých levelů (od 0 do 9), kolik je současný level největšího kultu?
a) level 6
b) level 7
c) level 8

6) Každý kult má k dispozici pokladnici, ze které může jeho vůdce kupovat různá vylepšení nebo vyšší level, jaká měna se do této pokladnice ukládá?
a) české koruny
b) expy
c) body zázraků

7) Jaký je celkový počet kultů, které v současné době existují (do součtu nezapočítávejte ukázkový kult)?
a) 13 kultů
b) 14 kultů
c) 15 kultů

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

Výsledek:
6–7 správných odpovědí: Skvělý výsledek! Kulty tě evidentně neminuly, dokonce nepochybuji, že jsi v nějakém z nich členem. O to víc by ses měl snažit, aby právě ten tvůj dosáhl až na nejvyšší level.
3–5 správných odpovědí: Zlatý střed je tvá cesta – v některých kultovních záležitostech se vyznáš, nicméně by možná stálo za to důkladněji prozkoumat i jiné kulty než je ten tvůj (pokud v nějakém jsi).
0–2 správné odpovědi: Kde se od loňského léta touláš? Kulty jsou jednou ze součástí DarkAge, a proto by bylo vhodné jim přeci jen trochu své pozornosti věnovat. ;-)





Nejen o inspirativních obrazech s Dyrim

Několik málo slov nejen o zajímavém způsobu nacházení inspirace, snech a všem dalším, co se mi podařilo za hodinku příjemného popovídání dostat z Dyrim, kterou můžete poznat zase z trochu jiného úhlu.

Vítám tě Dyrim v našem zpovědním koutku. Prve ti děkuji, že jsi přijala nabídku k rozhovoru, a snad se tím konečně DA dozví více o tobě a tvé osůbce. Čím začít? Co takhle pár slov o sobě? Tedy alespoň pár slov o Elišce z Českých Budějovic.
Eliška z Český Budějovic je vcelku ukecaná studentka prvního ročníku bohemistiky na místní vysoké. Jinak je ovšem Eliška původem Pražák a místní jí to tu rádi předhazují. A vypadá to, že mi ještě nějakou chvilku potrvá, než se té nálepky zbavím :D

Možná by se slušelo dodat, že má Eliška i přítele, abychom to měli komplet. Je to tak?
A to to na mě musíš prásknout hned takhle z kraje, jo? Tsss kazíš mi to Divaci. Ale když už je to teda venku, tak ano, jsem hrdou majitelkou přítele, který slyší na jméno Roman.

Já jsem známý kazič. Abych si napravil reputaci obrátím pozornost jinam. V roce 2008 ses prve přihlásila na DA a od té doby tu s námi strašíš. Co byl prvotní impulz otevřít stránku města duší a registrovat se?
Hmmm… a víš, že už vážně nevím. Mám za to, že mi o tom někdo říkal, nebo jsme jen koukala na nějakou možnost, jak hrát dračák i jinak než ve škole. A DA vlastně proto, že mi ho google vyhodil jako první hezký odkaz. Mám pocit, že design IF se mi nelíbil a Andor mi přišel divnej :D

Takže přechod z živého hraní na online. A ono jméno Dyrim?
Ani tak přechod jako spíš hledání dalších možností. Dodnes aktivně naživo hraju a věřím tomu, že se to v budoucnosti nezmění. A Dyrim je čtvrtý zvonec nekromanta – ten, který dává, nebo bere řeč a odkrývá tajemství, podle knih Gartha Nixe. Garth Nix je taková moje srdcová záležitost, a když přišlo na volbu přezdívky, tak jsem se tam ráda inspirovala.

To mne přímo vybízí k otázce s kým DrD hraješ, či snad kde. Až tě budou chtít nalézt zájemci o pozici přítele číslo dvě.
Tak DrD hraju v Českých Budějovích s trojí starších „spolužáků“ (ačkoliv biochemie, či co to vlastně studuje jeden z nich, můj obor opravdu není) u nich na koleji. A WoDéčka, teď nově, neb jsme naši tříletou kampaň DnD úspěšně zakončili, hraju v Praze pod úrovní terénu v jednom zakopaném technickém zázemí s partou otaku, se kterými jsme se seznámila před X lety na Advíku. Případné zájemce pak varuju, že za to co mu může být návštěvou hraní způsobeno, nijak nenesu zodpovědnost ani já, ani mí spoluhráči.

Hra na více frontách. Nemůžu si odpustit ani otázku na srovnání obou herních stylů, či lépe řečeno druhů hraní. Každé má jistě svoje, ale co je pro tebe to hlavní ozvláštnění, lépe řečeno hlavním rysem hry, na živo a online?

Hra naživo je bezprostřednější, víc jste do postavy v žití a v zápalu děláte rozhodnutí, za která byste si s odstupem času utrhli hlavu. V hraní online se mi tohle zatím nestalo. Příspěvek si přečtu, rozmyslím se a až pak nějak reaguju. Na druhou stranu, sem „můžu" odepisovat každý den, ale naživo se můžeme sejít jen v ten jeden konkrétní termín za týden, případně dva. Hra naživo mi vyhovuje víc, ale není ní prostě tolik času. A tady na DA si zase člověk může vyzkoušet všechno možné, je to tu rozmanitější… A teď jsem se v tom trochu zamotala, ale myslím, že jsem ti nějak zvládla odpovědět :D

Já bych řekl, že si v tom každý najde to svoje a to je hlavní. Za sebe vybírám onu rozmanitost DA. V čem všem na DA tak říkajíc jedeš? Koukám, že literární tvorba, questy, kult… nebo jsi v průběhu času zkoušela a zkoušíš všechny možnosti?
Tak literární tvorbu můžeme tak nějak pohřbít. Básnické střevo nemám, i když jsem si to do těch šestnácti myslela. Do kultu mě ukecal Dejvíček a vlastně jen proto, abychom byli kámoši pospolu a získali kultovní dárek na Megáči (doufám, že se Don nějak překoná a bude to opravdu epické). Všeho všudy tu i čas od času dělám korekce SQ, ale jen v malé míře. A Questy… tak na toho Ofíka už jsme to dotáhla za tu dobu, ale že to dalo práce. Ale asi ne nadarmo se říká, do třetice všeho dobrého i zlého. A není to ani tak zkoušení možností, jako že to spíš nabaluje. A vlastně proč ne. Dokud to tak říkajíc dělám s někým, s kým se u toho pobavím, tak proč ne?

Sdílená radost je dvojnásobná radost. Padlo několik jmen z DA, a proto bych teď na chvíli z online světa odbočil zpět do světa živých a zeptal se, kolik vlastně znáš lidí z DA? Chápu, že přes síť spousty, ale osobně?
Pffff… nebudu počítat, na to jsem moc líná, ale už jsem přeci jen na nějakém tom Megáči byla, takže zdejší populaci. Taky mě dotáhli do hospody na pokec a takový Bizzaro chodí na stejnou školu jak já. Takže těch živých duší budu znát kolem té padesátky… dejme tomu.

Takže se na tebe můžeme těšit i na výročním desátém Megasrazu?
Pokud bude místo v Klárce, tak stoprocentně.

V Klárce?
To je Davovo autíčko, které slouží jako můj stan a taky je to věrná kamarádka na cestách. (A teď jen doufám, že si to Dave nevyloží nějak špatně :D)

Dave je koukám často skloňovaný člověk v našem rozhovoru. Třeba si ho tím někteří konečně zapamatují. Čím by si ostatně měli lidé zapamatovat tebe? Samozřejmě myšleno na DA. Cítíš se spíš hráčkou, paní jeskyně, či kecálistou v krčmě?
O tom skloňování radši ani nemluvit :D Mě… pfff spíš jako takového hráče a PJe v jednom balení. Ostatně se mi stává, že spolu hraju s různými lidmi někde a pak zase u nich a někdy i oni u mě.

Že bychom narazili na trochu protekčnosti? Ale nechme to radši tak. Spíš by mě zajímalo, jaká témata v questech tě zaujmou? Nebo pro tvé zaujetí questem spíše hraje roli něco jiného?
Ale fuj Divaci, protekčnost? Spíš jde právě o ty žánry. Já obecně jsem jeden z těch PJů, který zakládá Q hlavně s anime tématikou, která tu nemá takovou základnu, takže mnohdy do Q ty lidi tahám různými nekalými prostředky, jen abych zaplnila kapacitu. Jinak preferuju současnou fantasy a sci-fi, plus Q na témata mých oblíbených děl nebo her. Klasickou fantasy hraju jen výjimečně. Jo a pak mám samozřejmě své oblíbené PJ, znovunavrátivší se Pavettka je toho příkladem.

Ano, fuj protekčnosti, zhoubě a moru… no, nic, zpět k tématu. Takže jde spíš o to, když je quest nestandardní, či není to klasická DrD tématika přímo?
Dalo by se říct. Klasická Tolkienovka mi prostě nesedne.

Takže počítám, že to platí i obráceně a člověk u tebe s postavou sirotka, kterému vypálili skřeti vesnici, moc nepochodí.







Ano platí. Tyhle klišé v historii opravdu moc nemusím a hlavně mi do světa obvykle vůbec nezapadají. Ne každý hrdina musel mít dětství bez rodičů.

A kde tedy hledat inspiraci? Máš nějaké tipy?
Osobně si troufnu tvrdit, že mám dost velkou fantasii, a inspiraci hledám, jen když musím. Obecně většina mých postav je nějakým způsob ze mě a má se mnou společnou nejednu vlastnost. Mojí hlavní inspirací je projíždění obrázků, a když potkám nějaký, který mě zaujme, tak už mi k němu většinou vyskočí i nějaký ten nápad, který se dá rozepsat.

Obrazová inspirace. Přiznám se, že to je vcelku zajímavá myšlenka. Takže když chceš vytvořit nějaký quest, či postavu, jdeš si vyhledávat prve obrázky, nebo je to spíše nahodilá činnost?
Spíš jdu vyhledávat cíleně. Za tu dobu, co hraju, už mám docela velkou sbírku na disku, ze které obvykle čerpám, ale neustále ji zvětšuju. Taková moje NPC vznikají primárně tímto způsobem. Nejdřív s najdu obrázek, který je podle mě vystihuje, a až pak je napíšu. Nicméně obrázky hledám, i když je zrovna nepotřebuju a schovávám si je do zásoby.

A sama maluješ? Napadá mě tato otázka, jelikož by to zajímavě uzavíralo kruh.
Nikoliv, mé výkresy, bohužel, vypadají jako čmáranice dítěte ze školky.

Takže jsi spíše abstraktní malíř. To jsme dva. Jaké tedy činnosti tě baví, když v malování ses, zdá se, nevzhlédla.
Tak jsem gamer, otaku a celkem vášnivý čtenář. Gamer hlavně na multipleyerovky a RPGéčka, k titulům třeba nový Dragon Age nebo Mass Effect, ale i ráda hraju deskovky ;) Otaku… sleduju hodně anime a rozhodně ho mám radši než hrané seriály. A vášnivá čtenářka hlavně fantasy, historické beletrie a sci-fi (čas od času i nějaká ta červená knihovna).

Takže spíše odpočinek než fyzická aktivita? Tedy, psychická aktivita, než někde běhat kolem kolejí.
Jj, jsem spíš líná než aktivní. Za stolem je mi dobře :D Ale když je s kým, ráda si zahraju třeba volejbal ;)

O samotě si užiješ doma a poté s kamarády třeba i ten sport, jo?
No že bych si užívala o samotě doma… myslím, že nebudu jediná, koho napadlo nejdřív něco jiného :D Ale když to formuluješ takhle… A určitě nejdřív ten sport, protože pak budu moct unavená a s pocitem zadostiučinění padnout za ten stůl :D

Teď mě napadá, že to zrovna nebyla nejchytřeji volená slova. A co nějaký domácí mazlíček? Tedy krom přítele číslo jedna.
Bohužel. Máme v rodině alergie jak na chlupy, tak na peří. Ráda bych si kočku pořídila, až se úplně osamostatním, ale to je hudba let budoucích, protože zatím to nevypadá. V tomhle ohledu jsem tak vždycky jen mohla závidět spolužačkám, když mluvily o křečcích a psech. Na druhou stranu jsem si aspoň ušetřila to trauma, když zvířátko po letech odešlo do věčných lovišť.

A v tomhle směru máš i nějaké další tajná přání?
Myslíš v té budoucnosti? Pokud ano, tak bych ráda udělala bakaláře, sehnala si dobrou práci a možná se rozhodla i usadit. Taky bych ráda vycestovala někam do ciziny a napsala bestseller :D Mohla bych zhubnout, začít jíst zdravě a omezit trochu tu část dne, kterou trávím na počítači. Nicméně novoroční předsevzetí už byla, takže to mohu s klidem odložit na příští rok :D

Takže tajným snem je být spisovatelka?
No ano, ale je tajný takže „pšššt“, ať ho nevylekáš. Napsat knihu je sen určitě nejen mě tady na DA a zatím to nevypadá. Doufat ale můžu stále a třeba… třeba někdy to vyjde.

Vzdálíme se tedy tomuto tématu. Ostatně pomalu budeme končit, neb se nám vymezený prostor chýlí ke konci. Závěrem snad otázka z posledních, nemohu si odpustit, než utečeme úplně. Když jsme zmínili psaní, které jsme ze začátku řešili, obloukem se vrátím na úplný začátek, kdy jsem mluvil o tom, že jsi na DA již pár let. Existují na DA nějaké věci, které bys chtěla pozměnit, či které tě tu naopak drží?
Drží mě tu hlavně komunita. Neznám tu ani zdaleka každého, ale ti, které znám nějak blíž, považuju za kamarády. Popovídám si, zahraju si s nimi a budeme se špičkovat v krčmě. Změny… já jsme docela tradicionalistka. Obecně tady podle mě proběhly změny, které vůbec nemusely a na druhou se objevilo i pár hezkých vychytávek. Obecně jsem hlavně pro změny, které zpříjemní hraní tady na serveru jako bylo přidání obrázků do questů a možnost editování PJského avatara. Takže s těmito změnami jen tak dál ;)

Je to tedy o lidech, známé to zaříkávadlo DA. Ostatní je, zdá se, v rovnováze. Dá se to tak brát?
Dá :) Možná to přece jen není zaříkávadlem jen tak pro nic za nic ;)

Chtěl bych ti poděkovat, že jsi mi věnovala svůj čas a dotáhla to se mnou až sem. Pro mě to byla příjemná hodinka povídání a snad i zbloudilý čtenář najde v těchto řádcích trocha té zábavy.
No to doufám, ještě aby mě někdo označil za nudnou, to tak. Bych si ho pak vyhmátla. Jinak já děkuju tobě za trpělivost se mnou a věřím tomu, že si ještě někdy příjemně povídáme, i když to nebude mít s DAily Mirrorem nic společného.





SQ – Tesák bílého lva

Je to již tři roky, kdy světlo veřejného světa spatřily příběhy pro jednoho hráče (tzv. Single Questy). Postupně nám přibývají, ale o jejich autorech, pomocnících a práci nevíme skoro nic. Jsou tak trochu stranou veškerého dění. A proto si je pojďme přiblížit z pohledu zákulisí.

Tesák bílého lva
Autor: Paul
Spoluautoři a testování: Alim Thor, Moon, Nefer
Korektura: Nefer

Vítej, Paule. Jsem ráda, že jsi se mnou nevyrazil dveře a rozhodl se podělit o zážitky z vůbec jednoho z prvních zveřejněných dobrodružství. Určitě si společně se mnou rád zavzpomínáš na první krůčky.
Ahoj,
Milerád ti odpovím na tvé otázky. Pakliže někoho budou zajímat, pak budu jedině spokojený.

Co tě inspirovalo stvořit právě tenhle příběh?
K SQ jsem se dostal náhle. Dalo by se říci, že jsem se do něj vrhl po hlavě a ani jsem nevěděl jak. Prvně tu byly první náznaky toho, že mnozí skeptikové tvrdili, že něco takového nedokážu. Odrazovali mne v tom smyslu, že tahle záležitost by se spíš hodila pro oficiály a ne někoho, kdo nedokázal dovést žádný quest do konce. Tehdy byla jiná doba. Nikdo nevěděl, co to ten SQ je, co to znamená, obnáší a vůbec kolik je s tím práce. Ale zpátky k otázce. Pakliže mám vybrat hlavní motiv, pak musím říct, že to byl hec. Vyhecoval jsem se k tomu, abych všem dokázal, že SQ dokážu vytvořit. Chtěl jsem poukázat na to, že nemusím mít kostku, protože ta tu v tomhle případě nehraje roli. A povedlo se. Inspiroval jsem se hlavně starými gamebooky od Iana Livingstona, kterého jsem si oblíbil už v dětství (Lonewolfa jsem si koupil snad dvakrát, nikdy mne netáhl).

Můžeš nám o jeho obsahu něco prozradit?
Příběh je lehce inspirován gamebookem „Čaroděj z Ohňové hory“, což byl také můj první koupený gamebook. Oproti němu ale hraje hráč za postavu spíše proto, že do dobrodružství byla přinucena. Od začátku do konce se potýká s různými nástrahami, které mají původu především ve fantasy, jak jej známe hlavně z 80. let (alá barbar Conan). Proto je spíše zřejmé, že se hráč bude neustále setkávat s různými monstry, která bude muset porazit. Přesto se tu ale setká i s podivnými lidmi a logickými úkoly.

Dobrodružství je omezeno povoláním válečníka a hraničáře. Půjde tedy hlavně o bojové akce, nebo se mohou hráči těšit i na nějaké překvapení?
Barbara jsem si tak ani nevybral já, jako příběh sám – vyplynul z něho. Původně to měl být jen zlodějíček, ze kterého se nakonec vyklubal válečník a posléze, aby mi to sedlo od začátku do konce, i barbar. Přesto jsem tak nějak cítil, že nebude nejlepší nutit hráče hrát za namakaného tupce, a tak jsem mu dal na výběr. Nějak jsem pociťoval, že tu musí být důvod pro svobodu výběru. Proto z obyčejného barbara vznikl míšenec. To mi doplnilo i dějovou linku a hezky mi podsunulo otázky nad jeho minulostí, rodiči, popřípadě i ostatních (viz konec s čarodějem).

Čím chceš hlavně hráče zaujmout?
To je docela vtipné, protože tahle otázka přišla trochu pozdě. Tenhle příběh zaujal hráče především v začátcích, protože tu moc příběhů nebylo. Tak nějak na

ně vykukoval svou délkou a snad i příběhem, který doufám nebyl zas tak hrozný (i když o tom úplně nejsem přesvědčen). Nebylo z čeho vybírat, SQ byly žhavou novinkou, a tak po něm hráči skočili jako diví. A ihned mi hlásili své ohlasy a názory, za což jsem jim nesmírně vděčný (především Teranell, která jako jediná měla odvahu mne upozornit na to, že SQ má mít víc možností jak jednu a lokace typu „pokračuj" to se prostě nedělá). Čím bych je chtěl zaujmout? V tomhle případě snad jen nostalgickou vzpomínkou na počátky – pokud jim to bude stačit.

S jakými úskalími jsi se při tvorbě potýkal?
Musím přiznat, že na začátku těch úskalí bylo víc. Pokud jsem si nejdřív myslel, že je nejhorší skeptický přístup – a někdy i nepříjemný – některých uživatelů, pak jsem se těžce spletl. Nejhorší ze všeho pro mě byl editor. Směle můžu prohlásit, že dnes je ve stokrát lepším stavu než tehdy (viz moje zmínka v Rady, typy a triky, jak psát SQ). Pak tu byly ale i jiné věci. Soubojový systém byl ožehavé téma, které jsem původně chtěl vyřešit jinak. V příběhu jsou souboje v primitivním stádiu, kdy každý souboj = výhra (pokud nepočítáme výjimky, na které hráč musí jít logicky, jinak umírá). I body štěstěny měly být vyřešeny lépe. Byly tu i úskalí v kontrole a testingu, což jsem nakonec dokázal zvládnout. Horší to bylo i s rozepisováním lokací (tady chci poděkovat Alim_Thor, Moon a Nefer) a jejich korekturou (opět Nefer). Když jsem začínal SQ psát, příliš jsem to neuměl a podle toho to taky vypadá. Přiznávám, bylo toho hodně. Tenhle SQ vznikl hlavně díky píli a snaze. Píli a snaze nás, dobrovolných lidí, kteří se na to podíleli. Ačkoliv jsem na něm odvedl nejvíc práce, nedovedu si představit, že bych to sám dokázal. Pokud by tu nebyli ti úžasní lidé, pak by tu nebyl ani tenhle SQ. Ostatně, nebyly by tu ani Hotel Harmony, nebo Hádankářův artefakt, protože bych se k SQ nikdy nedokopal a ani nedostal.

K oběma zmíněným SQ se určitě dostaneme v budoucnu. Teď zpět k Tesáku. Vzpomněl by sis na nějakou perličku? Či na něco, co tě pobavilo?
Tak perliček bylo dost. Bohužel je to tak dávno, že už si nevzpomenu (tuším, že se to týkalo pravděpodobně různých lokací). Ale pokud bude někde archív již uzavřených fór, věřím, že by se jich tam pár dalo najít. Už je to dávno a na hodně věcí jsem pozapomněl.

Co ti tvorba příběhu přinesla a co vzala?
Práce na tomhle SQ mi hodně vzala a málo přinesla. Vzala mi především volný čas, energii, částečně i chuť na dlouhou dobu se do čehokoliv nového pouštět. Přinesla mi naopak cenné rady a typy, mnohačetnou kritiku a negativní, či pozitivní ohlasy. Za všechno tohle jsem ale vděčný. Především za tu kritiku, kterou jsem si tehdy také často žádal. Díky tomu jsem v budoucnu mohl sepsat Hádankářův artefakt, kde jsem využil veškerých nově nabytých zkušeností a znalostí k tomu, abych sepsal – pokud můžu říci – kvalitní SQ. Stejně tak tomu bylo i u prací „Rady, typy a triky, jak psát SQ" a „Dokonalý SQ", které jsem sepsal, abych pomohl novým tvůrcům v jejich – doufejme nadějné – tvorbě. Takže tímto bych chtěl vyzvat především každého, kdo se dosud nezapojil, aby zkusil sepsat svůj SQ a rozšířil tak všem možnosti v hraní. Pořád je dost mezer. A mohu-li to říci, dnes jsou větší možnosti a lepší podmínky, než byly tehdy – na začátku, kdy nikdo nevěděl nic.

Kdybys toto dobrodružství tvořil nyní, je něco, co bys změnil?
Co by, kdyby. Tyhle otázky nikdy nemám rád, protože nikdy nevím, jak bych se tehdy a tehdy zachoval, věděl-li bych tohle a tohle. Kdybych ale dneska tenhle příběh psal, byl by mnohonásobně lepší. Jak už jsem uvedl, dnes jsou lepší podmínky. Za tu dobu jsem ve psaní a tvorbě SQ o hodně pokročil, takže by nápad na tento příběh přinesl řadu inovací (nebudu žádné prozrazovat, protože je mám v plánu využít jinde, tak snad se nikdo nebude zlobit). Změnil bych každopádně mnohé. Soubojový systém, obtížnost, volby… Je toho spoustu.

Necháme se tedy překvapit. Znamená to, že se v budoucnu ještě nějakých dalších příběhů dočkáme?
Uvidíme. Nebudu nic prozrazovat. Pokud bych měl pracovat s některým ze žánrů, pak by to byl některý ze zcela nových. SQ Bílý tesák byl jeden z prvních fantasy, Hádankářův artefakt zase první vyloženě hádankářský a Hotel Harmony zombie-survival. Když bude nový SQ, určitě bude i nový žánr. To slibuji.

Děkuji ti, za velmi zajímavé povídání. Přeji hodně dalších nápadů a chuti něco tvořit.

Nastal čas dát prostor spoluautorům a zároveň i neocenitelným pomocníkům, bez nichž by příběhy nemohly vzniknout.

Alime, ty jsi jedním ze spolutvůrců. Byl jsi i prvním, kdo měl možnost příběh projít a otestovat. Jak se přihodilo, že ses dostal zrovna k Tesáku bílého lva?
Popravdě je to pro mne už tak dávno, že si sotva pamatuji, že jsem na tom spolupracoval. Myslím, že jsem se tehdy nabídl Astralien, že bych někde mohl pomoct jako pisálek, abych si ozkoušel, jak takový SQ vůbec vypadá. Vážně jsem tehdy totiž uvažoval o tom, že bych rád vytvořil i něco svého.

Jak se ti s Paulem pracovalo?
Mělo to své pro i proti. Suprové bylo, že Paul své lokace pouze nastínil a mohl jsem se tak rozepsat jak se mi chtělo. Na druhou stranu jsem pak ovšem nepociťoval takřka žádnou větší zaangažovanost nad tím, jak to tedy vlastně bude vypadat z jeho strany a to mi příliš nevyhovovalo. Asi bych raději člověka, který by se se mnou hádal nad atmosférou, kterou jsem tomu vkládal, než někoho, kdo s tím byl spokojený.



Co říkáš na dobrodružství z pohledu někoho, kdo do něj mohl vstupovat s připomínkami a úpravami?
Je to určitě jedna z těch méně náročných prvotin, kterou Paul vytvořil. Příběh je celkem jasný a přímočarý, dokáže to člověka zabavit, ale už vás to nedovede přesvědčit, abyste to rozjeli ještě jednou.

Je něco, co bys na příběhu změnil, vylepšil?
Určitě. Je to jeden z prvních výtvorů, kdy si autoři vlastně museli teprve osahat, co všechno editor zvládne. Je tam tedy dost míst na vylepšení. Abych však byl trochu konkrétnější, určitě bych předělal lokace, které vedou k náhlé smrti. Kdo hrál, určitě bude vědět co mám na mysli.

S jakými úskalími jste se při tvorbě potýkali?
Nemohu odpovědět – vytvořil jsem příliš málo a do komplexní tvorby jsem neviděl.

Vzpomněl by sis na nějakou perličku? Či na něco, co tě pobavilo?
Strašně jsem si užil popisy, především pak potvor. Ještě dnes si pamatuji, jak jsem sepisoval skřeta u řeky, u toho jsem se culil od ucha k uchu.

Jako jeden z mála si můžeš projít celým příběhem bez omezení. Jaký je tvůj názor na přidělený denní počet kroků?
Už od začátku se mi omezení kroků nelíbilo a u tohohle SQ se mi nelíbí o to víc. Jelikož je Tesák bílého lva založen spíše na linii příběhu než volbách, rád bych si to zahrál od začátku do konce v jednom nebo dvou tazích a užil si atmosféru, než abych každý den odehrál kousek a pak si nepamatoval, co že to tam vlastně s postavou dělám.

Kdyby tě někdo požádal o spolupráci, šel bys do toho znovu?
Momentálně ne. Díky Paulovi a dalším SQ jsem si ozkoušel, co tento modul nabízí, a kdybych měl čas, raději bych tak začal pracovat na svém, než na něčím jiném.

Kdybys měl v úmyslu nějaké dobrodružství tvořit, o čem by bylo?
Mám v hlavě jednu blbůstku s trochou tajemna, hromadou NPC, prozkoumáváním různých lokacích a snahou přežít v místě, odkud není cesty zpět. Víc nehodlám prozradit.

Jakým příběhem by sis rád prošel, kdybys měl možnost si jej přát?
Něčím zábavným, groteskním a odlehčujícím.

Díky za příjemné popovídání. Budu se těšit, že jednou se objeví nějaký ten tajemný příběh právě od tebe. Já sama si jej určitě zahraji s potěšením. Přeji hodně nápadů, inspirace, chuti a i času, který je stále nedostatkovým zbožím..

Předám teď slovo těm, pro které byl celý příběh tvořen. Těm, na jejichž kritiku je každý tvůrce nejvíce zvědav. Položila jsem hráčům několik otázek, a zde si můžete pročíst jejich názory.

Co tě na příběhu zaujalo?

Aandromeda
„Když si vybírám, který SQ budu hrát dál, nekoukám, kdo SQ napsal. Vždycky se podívám až potom, co ho dohraji, ale tady jsem se podívala. Zaujalo mě, že psala Moon. Tak jsem si řekla: „To si musím zahrát.“ Známe se z reálného života a vím, že vždycky psala skvěle. Člověk se nemohl odtrhnout od textu, který napsala, dokud si ho nepřečetl celý. Potom mě zaujal název Tesák bílého lva. Říkala jsem si: „Jak může být lev bílý? To ho chudáka něčím namalovali?“ Chtěla jsem zjistit, co mu provedli, že je bílý.“

Arborius
„Pohodový jednoduchý fantasy příběh. Žádné zbytečné překombinovanosti.“

Lutus
„Po Tesáku jsem chňapl především protože v době, kdy jsem ho hrál poprvé, tak toho moc na výběr nebylo :) Na hře mě zaujaly především okamžiky, které mi tak trochu připomínaly oldschool point and click adventury. Mám tím na mysli situace, kdy něco najdu a o dvě nebo čtyři lokace později to „náhodou“ zrovna potřebuju :) Nevím jak na ostatní, ale na mě to nepůsobilo vůbec špatně.“

Co se ti nelíbilo, nebo tě otrávilo?

Aandromeda
„Vadí mi nízký počet kroků pro SQ. U Tesáka jsem se ztrácela v jeskyni. Někdy mi to přišlo dlouhý, ale myslím, že k výpravným SQčkám to patří.“

Arborius
„Trochu mě překvapil konec – možná mohl být trošku epičtější. Část situací ke konci hry působila trošku nevyzrále a tak nějak kýčovitě (zbytečná/nadbytečná žánrová klišé).“

Lutus
„Že by mě něco vyloženě otrávilo se říct nedá. Ale ne všechno se mi pochopitelně líbilo. Asi nejmíň mi vyhovovalo, že v akčních situacích, jako je boj, hra převzala vedení a odvykládala si to sama. Ono je možné, že tam bylo nějaké provázání se staty postavy nebo tak (do toho nevidím), ale zrovna v takových situacích bych si rád zvolil taktiku boje, i kdybych si to měl pohnojit. Taky vidím promarněný potenciál v tom, že zrovna takový příběh, jaký je v Tesáku, by šel napasovat na kdekoho, a ne jen na následníka vůdce barbarského kmene. Klidně by tedy mohl být příběhově napasovatelný na kteroukoliv hráčovu postavu a její osobní příběh. Takových SQ je na DA docela málo a je to škoda. Tady ale musím poznamenat, že se mi nepodařilo Tesák zdárně dohrát, takže je možné, že onen barbaří příběh bude hrát roli ve fázi hry, kam jsem se už nedostal."

Jaký máš celkový dojem ze hry?

Aandromeda
„Kladný. Myslím, že si ji asi zahraji znovu. I když jsem se chvílemi ztrácela v jeskyni. Bylo to takový bludiště, tedy alespoň pro mě. Asi si příště namaluji mapku."

Arborius
„Celkově velmi dobrý, i když poslední 1/3 bych malinko proškrtal/předělal."

Lutus
„Myslím že je to slušnej SQ, kterej nemůže nikoho urazit, ale zároveň nikoho nenadchne. Příběh mi přišel takový neosobní, nijak jsem ho neprožíval a řešil vždy hlavně momentální situaci. To nemusí být nutně výtka! Právě takových příběhů je zatím mezi SQ na DA málo! Viz. má odpověď na minulou otázku."

Jaký je tvůj názor na přidělený denní počet kroků?

Aandromeda
„Určitě bych jej zvýšila. Třeba teď mám rozehraný 2 SQ (Královská hra a Tajemství Senbiho hrobky) a ráda bych je hrála oba najednou, ale nejde to. Člověk si prostě musí vybrat 1 SQ a ten hrát. Uvítala bych zvýšení počtu kroků nebo aby kroky byly odděleny od jednotlivých SQ. Každý SQ by měl počítané kroky zvlášť."

Arborius
„Podle mě omezený počet kroků spíše člověka otravuje, než aby motivoval k opětovným návštěvám serveru. Určitě by se dal vymyslet lepší stimulační mechanismus. 5 kroků/den je velmi málo – když už, tak bych se klonil spíše k něčemu jako 1 SQ/ 1 postava / 1 den."

Lutus
„Chápu, že pokud jsou v tom expy, tak tam ty kroky musí být. Na druhou stranu je otázka, do jaké míry tam ty expy plní účel. Vzhledem k tomu, že se jedná o expy pro postavu a ne o BZ, tak mi přijde, že ne všude si je ta postava zaslouží. Mnoho SQ dá postavě vlastní osobnost, která je potřeba do příběhu, a vlastní hráčova postava v příběhu jaksi vůbec nefiguruje. Takové SQ bych radši viděl mezi neoficiálními SQ, kde se expy ani kroky neřeší. Zavedení této kategorie SQ jsem zvlášť ocenil."

Jaký příběh by sis rád/a zahrál/a? Z jakého prostředí, žánru apod.

Aandromeda
„Nestihla jsem si zahrát všechny SQ nebo přečíst anotace ke všem SQ. Nevím, jestli takový SQ už je nebo ne. Ráda bych si zahrála něco jako převyprávění Pána prstenů s různými konci, aby záležely na rozhodování hráče. Konec by mohl být pro někoho stejný jako v knihách, ale pro někoho jiného by mohl být opačný. Záleželo by na jeho rozhodnutích. Takový SQ bych hrála 100 % nebo klidně i klasický Q."

Arborius
„Nějakou fantasy parodii – třeba ten věky rozpracovaný Pekelný orčí výlet. Georgova Pohádka byla výborná :)"

Lutus
„Já beru všechno, SQ mě baví. Možná bych ocenil víc trochu odosobněných příběhů, ve kterých by fugorovala skutečně ta postava se kterou do ní hráč vstupuje. Ale to už jsem říkal."

Děkuji všem za ochotu a čas strávený nad vymýšlením odpovědí. Příště přijde na řadu Aglarův Kazimír. Zaujalo vás toto dobrodružství něčím? Máte k němu připomínky? Nebo se jen chcete podělit o své názory s ostatními? Není nic snazšího, kontaktujte mě havranem.



Vědmino Orákulum

Hobiti:
Nekupujte drahé zboží, neboť není tím, za co je vydáváno. Zejména se vyhýbejte šperkům od neznámých prodejců bez možnosti reklamace.
Po měsíci příprav, vaření, oslav a mytí nekonečné hory nádobí nastává měsíc klidu a odpočinku. Podrážděný žaludek vyvolá nesváry a nepříjemnosti. Zůstaňte raději doma u tepla krbu a bylinkového čaje.
Příbuzných na návštěvě se zbavte dokud je čas, jinak se u vás usadí natrvalo. Snižte porce jídla o třetinu, odejdou sami.
Svůj čas věnujte kulinářským pokusům, kde můžete dosáhnout nebývalého rozkvětu. Vyzrálý sýr milují především trpaslíci.

Kudůci:
Nepouštějte se do žádných konfliktů. S velkou pravděpodobností se vám nepodaří názor prosadit. Neprovokujte zbytečně ani své protivníky, rychle by vám to vrátili i s úroky. Vyhýbejte se také příliš velkému hluku. V jakékoliv podobě by vám nepřinesl žádné potěšení.
Věnujte se hlavně přemýšlení a praktickou stránku věci ponechejte na příznivější dny. Nastal čas pohlédnout se po partnerce a trochu si oddechnout.
Teplo krbu a čistě vypraná kožešina před ním dokáží divy. Nezapomeňte vydrhnout káď od posledního roztoku a řádně se vykoupat.

Krollové:
Začínáte si připadat slabí a podceňovaní. Pracujete za příliš nízkou mzdu. Potřebujete někoho, kdo by pozdvihl vaše sebevědomí. Ovšem toho, co považujete za kreativnost, originalitu a krásu, se ostatní bojí. Je třeba zjednat nápravu a ukázat všem tu správnou stránku věci. Prosazujte a rozšiřujte své myšlenky v nenásilné formě. I když prázdné kapsy lze doplnit i jiným způsobem, nebojte se zvýšit svou odměnu. Žádost podpořena správným postojem bude vyslyšena, aniž byste museli použít přesvědčovacích prostředků. Což bude nespornou výhodou v případě jejího vyplacení.

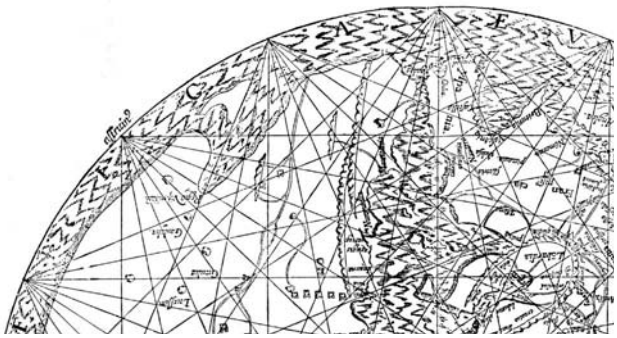
Elfové:
Jedná se o čas, kdy vše krásné z minulého měsíce pokračuje. Cítíte se skvěle. Víte, že brzy přijde probuzení, avšak užívejte si každou minutu. Dlouhé zimní večery se pomalu zkracují. Nastává nejvhodnější doba na předávání zkušeností. Vaše rady se stanou cennými i pro další generace. Přesto však nepodlehněte tradicím a začněte se zajímat o novinky. Skloubením obou dosáhnete nebývalého rozkvětu. Úcta k vaší rase se bude šířit jako požár. Neusněte však na růžích. Upevňujte obchodní styky, ale ponechte si otevřena zadní vrátka.

Trpaslíci:
Sudy piva, medoviny a kořalky prořídly i vaší zásluhou. Úporné bolesti hlavy i nechutenství nejlépe vyléčíte prací. Vrhněte se do ní se stejnou vervou jako do všeho ostatního. Budete nejspokojenější mezi cinkajícími zlaťáky a zářícími drahokamy. Síně zazáří v novém lesku a bude se vám dařit více, než si můžete přát.
Neposkytujte přístřeší žádným sebevíce zmrzlým cizincům. Pozor na zchudlé šlechtice, lapky a poberty všeho druhu. Na obzoru se objevuje velká nepříjemnost.
Narůstající bohatství vám nedopřeje klidného spánku. Nervozitu i obavy z útoku již neuspokojí ani důkladné pasti. Nejvyšší čas začít s kováním zbraní, zbrojí a obranných strojů.

Barbaři:
Vaše zaťaté pěsti a váš přístup řešit věci rychle a jednoduše se počínají hlásit o slovo. Slavnosti slunovratu zůstaly za vámi s následky podrážděného žaludku a pálení žáhy. Její zchlazení přinese na nějakou dobu pokojnou mysl a blažený pocit z dobře vykonané práce. Sice ještě nemůžete využít svých dovedností naplno, ale počínající prodlužující se dny slibují mnohé. Ještě však nenastal ten správný čas. Přebytečných kil se zbavte raději cvičením, také lov může býti užitečným, ostatně váš šatník si zaslouží nové kousky.

Skřeti:
Splnění vašich přání se vám obloukem vyhýbá. Nebuďte tvrdohlaví a zkuste jednoduše hledat štěstí jinde. Těšili jste se na oslavy, ale nyní stejně jako minulý rok zejí vaše stoly prázdnotou. Nečekejte, až vám je někdo naplní, a snažte se sami.
Obrňte se nejen trpělivostí a přestaňte drtit zuby při pohledu na lépe zabezpečené sousedy. Pusťte se do práce. Nešťastně zkažený výtvor vám nakonec přinese úspěch, jestliže ho dokážete patřičně využít.

Lidé:
Budete muset stále někomu něco vysvětlovat a argumentovat. Berte to jako cvičení v nekonečné trpělivosti a sebeovládání. V následujících týdnech se bude hodit.
S novým rokem se vám sypou na stůl nezaplacené účty, splatné půjčky a povinné daně. Rozhodně nepodléhejte dalším půjčkám. Podrážděnost z přístupu úředníků je na místě, budou se snažit si na vás smlsnout.
Raději neříkejte své myšlenky nahlas. Nebudete pochopeni. Setkáte se s velmi tvrdou kritikou, která může končit i vynucenou hladovkou mezi hlodavci. Bude lépe nechat si svůj názor raději pro sebe. Dobře se kolem sebe rozhlížejte, někde v davu se skrývá vaše štěstí.



Povídka na pokračování

Prolog Yavanna

Soumrak s sebou přinesl lezavý chlad podzimních dnů, který ještě podpořil vydatný déšť. Zima zalézala pod nehty a do neuzavřených částí oděvu jako neodbytný nevítaný vetřelec. Není divu, že potemnělé mokré ulice zely prázdnotou. Odlesky světel z oken dopadaly na mokrou kamennou dlažbu nejširší silnice ve městě. V jejich záři se tu a tam objevila silueta osamělého ramenatého muže kráčejícího rázně vpřed. Šinul si to přímo středem, beze strachu ze stínů v podloubích i toho, co by se za nimi mohlo skrývat. Prsty lehce poklepával na jílec meče, který se mu houpal u boku. Kožená zbroj a chrániče zápěstí dokreslovaly vzezření zdejšího rychtáře. Tohle byla jeho část města, považovaná za nejbezpečnější, na což byl patřičně hrdý. Však ho také stálo nemálo sil udržet stálý dohled jen s pěti biřici.

Byli to dobří chlapi, svoji práci zvládali a on věděl, že se na ně může spolehnout. Přesto se rozhodl pro obchůzku, i když dnešní noci by ani psa nevyhnal. Však si ji také zpestří návštěvou U Zlaté číše – to byl ve skutečnosti hlavní důvod, proč pláchl z domu od tepla rodinného krbu. O něco výše v ulici na něj už netrpělivě pomrkával ohňový koš umístěný před vstupem do taverny. Zdejší lokál nabízel to nejlepší pivo, jaké se tu dalo sehnat, a chutné jídlo. Proto byl oblíbeným místem řeholníka Leniuse, s nímž rychtář vypil už nejednu číši. Musel se usmát, když si vzpomněl na jeho prohlášení, že Bůh nestvořil potěšení jen proto, aby se ho on musel odříkat. Fakt, že Lenius se svého výkladu držel jako klíště, potvrzovalo bříško rýsující se pod kutnou. Byl to dobrosrdečný mnich, na rozdíl od vytáhlého přísného asketického Renoida, jenž kázal na jižním městě.

Ještě pár kroků a už vstupoval do příjemně vyhřáté, dobře osvětlené místnosti. Krčma byla nacpaná k prasknutí. Hlučelo to tu jako v úle a vůně jídla a alkoholu se spojila v jednu omamnou směsici. Rychtář se rozhlédl po bavícím se davu, zda uvidí volné místo. Zaznamenal několik známých tváří, když ho upoutala ruka v hnědé kutně máchající korbelem nad hlavou. Vykročil tím směrem s čertovským úsměvem na rtech.

„Nazdar, Matyáši! Pojď, sedni si!“ poplácal mnich vedle sebe na volné místo, které vytvořil tím, že jemně dloubl hosta sedícího po straně.

„Co děláš, fráterníku?!“ osopil se na něj místní pijan.

„Místo pro rychtáře, synu,“ rozšířil v úsměvu svou naducanou tvář s dvojitou bradou a dolíčky ve tvářích. Znak města na prsou právě příchozího ozbrojeného muže v dotyčném okamžitě zahnal jakoukoliv chuť na šarvátku. „Tak to řeknu hned, ne,“ zamručel a odsunul se.

„Leniusi, neměl by sis chystat kázání na zítřek?“ pozdvihl rychtář obočí v hraném káravém gestu a hned nato poplácal mnicha přátelsky po rameni. „Jak se máš, starý brachu?“ usadil se vedle a mávl na hostinského.

„Teď dobře,“ vzdechl Lenius, načež poklepal prsty na korbel a pohladil si břich. „Ale s tím kázáním jsi mi něco připomněl. Viděl jsi včera průvod toho šarlatána?“ podíval se na rychtáře s nechutí. „Dřív by se bál vůbec vylézt ven a teď si tady vykračuje s celou pompou. Jsem zvědav, jak dlouho bude trvat, než biskup zakročí s razantnějším opatřením.“

„Je to nějaký Sarny odkudsi z Itálie,“ mávnul rukou Matyáš. „Je to tu teď samý cizák, vod tý doby, co se král zbláznil do alchymie a čárů,“ povzdechl si. „Jeden aby měl voči jak vostříž. Čert nám je byl dlužnej. Ňákej talián se usídlil i v tom starým domě u brány. Schází se tam celá banda těch Aluminstrátů, jak si říkaj. Prej se tam dějou děsný věci. Už se tomu místu všichni vyhejbaj na sto honů,“ zamračil se.

„Tady máš,“ ozvalo se z boku a před rychtářem přistál korbel s napěněnou čepicí. „Stará Terška včera povídala, že se vodtamtud plížili nějaký zakuklenci. Ještě chvíli a místní se budou bát vystrčit po setmění nos. A to by bylo po kšeftech,“ pokýval hostinský hlavou „No to mi povídej,“ starostlivě se zamračil Matyáš. Další slova utnuly dveře, jež se rozletěly dokořán. Dovnitř vpadl biřic Diviš, chlap jako hora. „Hej, rychtáři!“ šinul si to přímo k němu. „V tom starým baráku se něco děje!“

„Co?!“ obrátil se rychtář na svého pomocníka, notně znechucen nepříjemným vyrušením.

„Hele, vy víte, že mám pro strach uděláno, ale z toho, co se vodtamtud vozývalo, mi naskakovala husí kůže. Já bych nevotravoval, ale tam snad řáděj ďáblové,“ otřepal se Diviš.

„Bože, chraň nás od všeho zlého,“ pokřižoval se Lenius.

„Sežeň Prokopa a přijďte tam za mnou,“ zavelel Matyáš. Lítostivě pohlédl na korbel dosud spočívající na stole, pak do sebe přece jen obrátil dobrou polovinu, utřel si pěnu na bradě a teprve pak vyrazil, následován Divišem a mnichem.

Počasí se ani trochu neumoudřilo. Lezavá zima se zakusovala do kostí, když procházeli krátkými křivolakými uličkami. Na prázdném Dobytčím trhu pofukoval vítr a vháněl jim kapky do očí. Rychtář zatočil mezi domy a úzkými zákoutími si zkrátil cestu k vnějším hradbám.

Domek stál stranou nedaleko zadní branky, jež vedla rovnou na kopec k šibenici. Vchodové dveře byly vyvrácené z pantů. Louče u vchodu ještě stále hořely a odhalovaly obrázek uvnitř. Vstupní místnost byla zcela prázdná a zřejmě i neobývaná. Stěny byly plné zčernalých sazí, které se válely i po podlaze, stejně tak ulpěly i na schodech vedoucích nahoru.

Dveře v protější zdi byly pootevřené. Spolu s černým dýmem z nich vycházel pach síry, spáleného masa a plsti, nad nímž se zvedal žaludek. Skrze štiplavý dusivý kouř pak prosvítalo schodiště vedoucí někam do sklepení. Částečně na něj dopadalo blikající, barvu měnící světlo ze spodních, zraku skrytých prostor. Tu bylo zelené, tu oranžové, potom zase fialové. Co chvíli bylo slyšet prasknutí skla.

KAPITOLA 1 – Duben Kale

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.



KAPITOLA 2 – Květen Yavanna

Ani jeden z nich si totiž nevšiml nejasného temného stínu podoby člověka na začouzené stěně, jenž se vzápětí rozplynul ve spirálkách šedého kouře stoupajícího z modré kádinky před ním. Matyáš se od ostatků překvapeně obrátil na Leniuse, jenž se již ocitl u paty schodiště. Jeho zvědavost byla příslovečná a takhle rychlý odchod se mu nepodobal.
„Tak jdem?“ ohlédl se v tu chvíli kněz a rychtáři bylo vše okamžitě jasné. Nazelenalý odstín obličeje nebyl způsoben jen odlesky hořících kapalin.
„Přiveď je sám. Já se tu zatím trochu porozhlídnu,“ ponechal mu možnost čestného ústupu. Už tak je tu dost svinstva, nemusí tu přibýt další v podobě vína, které jistě předtím hojně popil, a nejspíš i vypečené husy. Jak znal svého přítele, určitě na sobě nešetřil.
Zatímco Lenius své kulaťoučké bříško pomalu sunul vzhůru na čerstvější vzduch, Matyáš vykročil k ostatkům vyvolávače.
Hromádka nebyla větší než vědro uhlí. Zato příšerně páchla a spekla se do šedočerných hutných kusů neurčitých tvarů. Popadl jednu ze skleněných tyčinek ze stolu a jal se jí rozhrabávat zuhelnatělé a spečené cosi. Rozhrnoval kousek po kousku. Něco mu tu nesedělo. Dloubl tyčinkou to hroudy. Prorazil tenkou slupku jako vaječnou skořápku a projel skrz. „Co je to za svinstvo?“ zašklebil se. Špičkou boty skopl tvrdý kus zpět na podlahu. Náhle mu blesklo hlavou. Kosti! No jistě! To je ono! Žádné tu nebyly. Zkusmo propíchal hrudku skrz naskrz, ale nenašel ani jediný odštěpek. Ani poblíž se neválela jediná. To už se na schodech ozvaly spěšné kroky.
„Tady je smrad jak pekle,“ šklebil se přicházející Prokop. Nebyl daleko od pravdy, neboť síra hořela hned v koutě.
„Fíha,“ obdivně hvízdl, sotva se mu otevřel výhled na celou spoušť, čímž si vysloužil Matyášův káravý pohled. Odměnil jej výrazem trpícího člověka, který očekává litanie na téma slušného chování. Zabránit se jim dalo jediným způsobem. „Lenius čeká nahoře, Diviš to ještě obhlíží v patře,“ spustil ihned Prokop. „Prohlídli jsme patro, ale nejspíš tam vůbec nikdo nebyl. Stůl, židle, skříň a postel. Všechno zakrytý špinavým plátnem s vrstvama prachu, nepoužívaný a úplně prázdný,“ informoval.
„Aspoň nebudou překážet, už tak tu

není k hnutí," přikývl rychtář, jenž se jen těžko ubránil pousmání a zachoval vážnou tvář. Kluk jeden uličnická.
„Pojď sem," kývl na něj. Prokop se již stejně ochomýtal kolem nedalekého regálu, takže se hned přitočil k rychtářovi.
„Co říkáš na tohle?" ukázal Matyáš na rozmazané křídové znaky.
„Nejspíš něco vyvolával," pokrčil rameny mladík. „Ale co je tohle?" nadzdvihl špičkou boty doutnající pozůstatek dna sudu. Zpod něj vykoukla očouzená lebka, jež bývala důkladně naleštěná. A vedle ní i zbytek ohořelého pergamenu. Prokop odkopl dno a se zájmem cár sebral. Matyáš do něj z boku nahlížel a oba četli:
…nes, ček…
…na velký ob…
…jeví při úpl…
…mon krve při…
Iksir
„Iksir?" pohlédl tázavě Prokop na Matyáše. Stín za kouřovou spirálou nabral zřetelnější obrysy a zpozorněl.
„Možná nějaký z těch Taliánů," pokrčil rameny Matyáš. „Matyáši! Slyšíš mě?" prolétl náhle dovnitř mnichův hlas a odrazil se od zdí. „Pojď sem!"



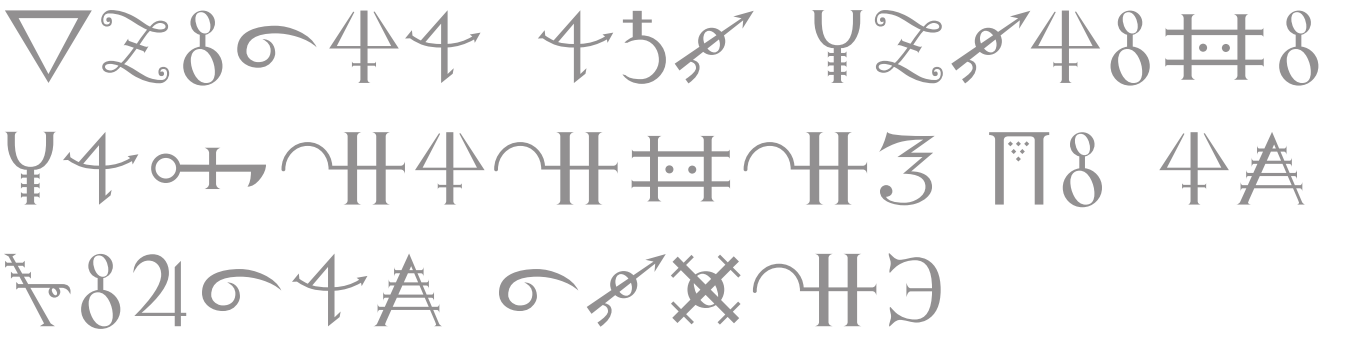
KAPITOLA 3 – červen Yavanna

„Něco se děje," zpozorněl Matyáš, který rozpoznal v mnichově hlase naléhavost. Už se chtěl vydat na cestu vzhůru, když se Lenius objevil v záhybu schodiště. V ruce držel malý cípek čistě bílého plátna.
„Podívej se na tohle," kolébavě sešel dolů s paží nataženou před sebe a vrazil rychtáři utržený kousíček do ruky.
„Zachytilo se se to nahoře za hřeb, hned pod vrchním schodem," zářil duchovní blažeností z toho objevu.
„Díky," zamručel rychtář, jenž bez zájmu v prstech muchlal kousíček látky.
„To jsi nám hodně pomohl, otče. Zavřem každýho, kdo má díru v košili," smál se Prokop. V nastalém hluku by jim uniklo tiché cvaknutí kovu o kámen, kdyby františkán neměl natolik vycvičený sluch z nedělních kázání. „Slyšeli jste to?" zpozorněl Lenius. „Co?" přestal se smát Prokop, zaujat náhlou změnou duchovního zvážněl. „Cvaknutí," odvětil mnich.
„Nejspíš praskla další z těch zkumavek," zhodnotil Matyáš. Zastrčil bílý cíp za opasek.
„Kdeže, to byl zasunovací mechanismus," odporoval s vážnou tváří mnich. „No, co koukáš tak nevěřícně, Matyáši? Myslíš, že jsem jich prolezl málo? Kolik tajných chodeb se ukrývalo v klášteře," mávl odevzdaně rukou nad jejich nedůvěrou. „Když víš kde hledat," přesunul se ke stěně, aniž by si všímal shovívavých pohledů Prokopa.
Zatímco projížděl prsty spáry v kamenné stěně, na schodech se znovu ozvaly kroky. „Teda to je smrad," vpadl dovnitř Diviš, čímž sklepení začínalo být poněkud přeplněné.
„Nahoře není vůbec nic. Prošel jsem úplně všechno a podle všeho tam nikdo ani nepáchl," sděloval výsledek svého pátrání. „Pěknej svinčík?" zhodnotil jedním slovem sklepení. „Jak tak koukám, tenhle to má za sebou," přesunul se k zuhelnatělé hromádce. „Vyvolavač, co?" usoudí sám pro sebe. „Teda, otče, vy máte tlapy. To by jeden neřek," zaměřil se na otisk boty na podlaze. Jak se tekutina postupně začala vypařovat, objevily se další stopy. Jejich okraje slabě světélkovaly nazelenalým svitem a vedly přesně tam, kde se právě nacházel Lenius. Hned za dřevěný regál ke kamenné stěně. „Tady to je!" zvolal vítězoslavně františkán. Otočil držákem na louči doprava a stěna se nehlučně odsunula. Odkryla úzký průchod do o něco širší chodby za ní. Stopy matně svítily do tmy, kdesi vzadu.
„Počkej!" brzdil Matyáš mnicha, jenž se snažil procpat oblé boky dovnitř. „Nevíš, co tam je! Jdu první! Prokope, světlo!" přikázal svému pomocníkovi. Ten již byl v půli cesty k planoucí louči u dveří. Uvolnil ji z držáku, stejně jako druhou. Jednu podal rychtářovi, zatímco další si ponechal.
První Matyáš, za ním Lenius, potom Diviš a nakonec Prokop vstoupili do tajné chodby. Plamen pochodně vrhal jejich rozmazané siluety na protější zeď sklepení. V mlhavém oparu kádinek vypadaly jako přízraky.
Stopy před nimi jasně vytyčovaly směr, nebylo těžké je sledovat. Jako pes na stopě se Matyáš vydal vpřed následován svými druhy. Sotva udělal pár kroků, ucítil, kterak pod jeho nohou poklesla dlaždice a otvor za nimi se tiše uzavřel. Žaludek mu obestřel nepříjemný pocit uvěznění.
„Jdeme," pokynul bradou směrem vpřed. Všichni se v řadě za sebou vydali podzemím. Minuli dvě odbočky, když se otisky postupně začaly vytrácet. Na křižovatce dalších tří cest, již po nich nebylo ani vidu.
„Já a Lenius vlevo, Prokop a Diviš vpravo," rozhodl Matyáš.
Jak společně postupovali, chladným vzduchem se proplížilo vlhko. Orosené stěny pokrýval kluzký sliz, stejně jako povrch podlahy. Po pár metrech přibyly i louže tmavé stojaté vody. Za chvíli se jejich podrážky již brodily nízkým řečištěm nevábně páchnoucí tekutiny. Netrvalo dlouho a povrch se opět začínal vynořovat, kaluže na druhé straně vystřídalo vlhko. Když opět narazili na dvě dělící se chodby a chatrný žebřík vedoucí vzhůru.
„Tohle město znám jako svý boty, ale o bludišti tady dole nevím, ani že vůbec je," rozmrzele utrousil rychtář. „Tak se mrknem, kam to vede ne?" vystoupil mnich na první příčku, aniž by čekal na souhlas.
Pod jeho vahou zavrzala, ale vydržela. Vystoupal až nahoru, kde odtlačil vrchní dřevěný poklop, zpevněný zespodu železnými pásy.



KAPITOLA 4 – říjen Yavanna

Prokop již jen viděl, jak Matyášovi nohy zmizely v otvoru, když se vyhoupl nahoru. Následoval svého přítele, jenže se sotva dostal do poloviny, když se seshora netrpělivě ozvalo: „Tak dělej, kde jsi?“ a dovnitř se natáhla baculatá ručka, aby převzala světlo.
Bez něj se rychtáři lezlo mnohem lépe, takže se v mžiku vyhoupl nahoru. Ocitnul se v klenuté chodbě podlouhlého sklepení. V hlubokých výklencích po stranách tiše odpočívala kamenná víka bytelných rakví opředená pavučinami. Každé z nich bylo zdobeno ve vrchní části křížem a latinským nápisem spolu se jménem zemřelého hned pod ním.
„Obyčejní mniši,“ odfoukl řeholník prach z nejbližšího náhrobku. Prsty otřel šedý nános z nezřetelného obrysu znaku vrytého dole v nohách. „Premonstráti,“ přiblížil plamen ke dvěma zkříženým pasteveckým holím. „Sklepy jejich kláštera na jižním městě. Jestli najdeme cestu ven, můžeme si blahopřát,“ zaškaredil se. „Buď musíme zpátky, nebo se začni modlit. Taky si tady můžeme ustlat na věčnost, ale na mě je tu moc mrtvo a zima,“ zachvěl se zimomřivě ve studeném vzduchu.
„Ty se modli. Umíš to líp,“ doporučil mu Matyáš, jemuž též začínaly křehnout prsty a od úst stoupal obláček páry.
„A dej sem to světlo,“ hmátl po pochodni. Místo na náhrobek jej však přiblížil k podlaze. „Vida,“ ukázal s vítězným úsměvem na stopy v prachu, jež tu uprchlík po sobě zanechal.
„Tudy,“ vystrčil bradu před sebe a vydal se po stopě následován mnichovými capkavými krůčky. Minuli několik odboček a dvě křižovatky, než se dostali ke třetí.
„A jsme v háji,“ pronesl Matyáš zklamaně. Obě dvě chodby před nimi byly často používané. Až na to, že jedna mírně stoupala a druhá se svažovala, vypadaly úplně stejně.
„Zkusíme jednu, když to nevyjde, pořád je tu ještě druhá,“ navrhl hned Lenius nejpřijatelnější řešení.
„To by mě vážně nenapadlo,“ zabrumlal na to rychtář. Oba vykročili po stoupajícím terénu vpřed. Záhy se před nimi otevřela na okrouhlá místnost, jíž vyplňovaly sudy vína uskladněné podél zdí až ke stropu. Stolek se džbánky i jedna číše stály hned u dveří, nejspíš pro nedočkavé pijáky. Dvě zhasnuté pochodně trčely z držáků hned u vchodu. Mihotavé plameny nejen přeskakovaly po povrchu dřevěných vík, ale vykouzlily i lačné jiskřičky v očích mnicha.
„To jsem mohl vědět!“ zanaříkal, Matyáš jenž okem zavadil o přítele. Kdyby v nich nedržel světlo, jistě by spráskl ruce. „Kam jinam by tě to táhlo, než do vinného sklepa,“ lamentoval naoko.
„To ne já, ale vůle boží,“ ukázal řeholník nahoru ke stropu a obrátil zbožně oči k nebi. „Děkujeme ti, Pane náš, za tyto dary,“ pokřižoval se. Sotva tak učinil, už držel v ruce džbán a hrnul se k sudu.
„Počkej!“ chytl ho rychtář za kutnu.
„Pro tohle tu nejsme!“
„Jenom ochutnáme,“ spustil mnich žádostivě. Trhnutím se pokoušel osvobodit, avšak Matyáš jej držel pevně.
„Určitě tu nejsme náhodou.
Co když se ten uprchlík skrývá tady?“ smlouval Lenius.
„Leda by byl bečka jako ty,“ poplácal ho rychtář se smíchem po kulaťoučkém bříšku. „A to bych ho nepřehlédl,“ obsáhl paží prázdný prostor. „Jdeme!“ uchopil nesmlouvavě vzpouzejícího se řeholníka za paži a táhl ho odsud.
Ten protáhl tvář, jako kdyby jej právě vedli na popravu, ale poslušně šlapal za strážcem pořádku.
Tentokrát Matyáš neomylně zamířil do druhé chodby. Kroutila se v několika zatáčkách, jako kdyby jim chtěla zamotat hlavu.
Na dvou místech ji přerušily úzké odbočky uzavřené uzamčenými obyčejnými dřevěnými dveřmi, ale střed pokračoval ještě dál až ke schodišti vedoucímu vzhůru. Kamenné stupně za ta léta sešlapaly mnohé desítky nohou, ale svému účelu stále sloužily dobře. Na malém výčnělku na vyvýšeném podstavci stál stříbrný kříž zdobený rubíny. Jedno z ramen bylo zmazáno čerstvou, ale již zasychající krví.
„Ani trochu se mi to nelíbí,“ zamračil se Matyáš při pohledu na krev. Uchopil kříž do ruky. Relikvie nebo ne, teď to byl důkaz. „Někdo tady bude mít dost co vysvětlovat,“ zavrčel.
Oba přátelé vystoupli nahoru až ke dveřím. Stačilo do nich trochu strčit a hned se snadno otevřely. Podle všech známek je kdosi zcela nedávno pečlivě naolejoval.
Vstoupili z boku do hlavní lodě kostela jižního města. Obraz světce za nimi zaklapl a zcela tak zakryl tajnou chodbu. Teď pozdě večer zde bylo pusto a prázdno. Světlo jediné pochodně nemělo sílu osvítit celý prostor. Jako světluška jen nesměle proráželo tmu nejbližšího okolí a lesklo se na zlatých rámech dvou obrazů za nimi. Přesto oba přátelé pocítili, že tu nejsou sami.



Kapitola 5 – závěr Hulda

„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…



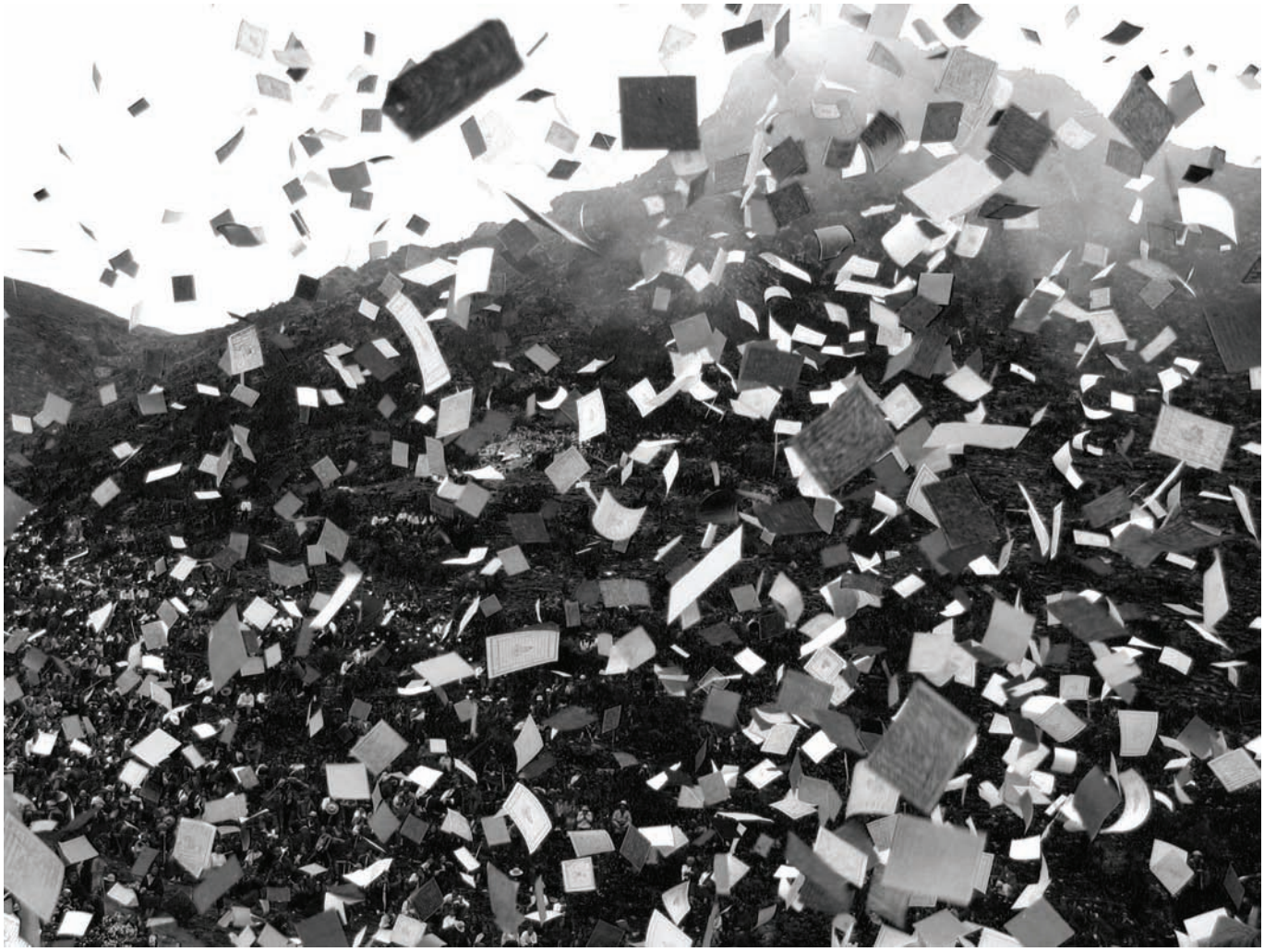
O verbální vánici a písmenkové hladovce

Milí čtenáři,
Kdesi daleko za Matrixem, devatero klávesnicemi a devatero monitory bylo jedno království. No, spíše republika, které se říkalo Realita. Bylo to prazvláštní místo s ještě podivnějším settingem. Za sebe oceňuji promakané náboženství, jazyky a opravdu zapeklitě utkanou politickou scénu. Vypravěč byl určitě jedním z těch magorů, co nad reáliemi stráví víc času než nad myšlenkou o samotném příběhu.

V téhle zemi existoval dům, kde se sdružovali malí nedospělí lidé, aby se naučili něco přínosného do života, anebo se jen tak zabavili namísto dýchání smogu u silnic a vybírání kapes nebohých šetřílků. Tihle šotci byli pro větší bezpečnost personálu děleni do menších skupin a byly o nich pravidelně a řádně vedeny záznamy. Tento dům jsem navštívila a rozhodla jsem se (tehdy se dalo mluvit o 100% dobrovolnosti), že si těch pár šotků vezmu a pokusím se jim dát něco z DarkAge a trošku i z DarkSide. Přeci jenom dar snění, bezbřehé fantazie a umění skládání slov je něco, co jsem si nemohla nechat pro sebe. Možnost ohýbat ty malé proutky ještě předtím, než… než se ztratí ve snech své doby.

Nakonec, jak už to bývá, jsem vyfasovala už mírně obnošené, připravené zkusit něco nového a pak, pak padl ten zákeřný dotaz, který změnil mou cestu. Zněl: „Umíš hrát Dračák?“ Ano, mysleli přesně TEN klasický děsivý dračák dle pravidel 1.6. Vyděšeně jsem knikla: „Možná,“ a uhnula pohledem stranou. Nepochopili. Nechtěli chápat. A tak jsem si ještě vzala pod křídla mláďata, co zažila 7-11 zim. Se skřípěním zubů jsem na půdě vyhrabala ta zrádná pravidla a začala je číst. List po listu, řádek po řádku. Nechuť kreslila mi v očích roztodivné grimasy. Nakonec se zrodil motiv a já byla připravená na první setkání.

Dívali se na mě nedůvěřivě, pravda, holka a ještě ke všemu vypravěč! Nakonec mi začali vyprávět historie svých postav. Roztomilá snůška dadaismu okořeněná správnou dětskou naivitou. Holé věty těžkopádně valené přes jazyk a mysl zavrtaná v Pánovi Prstenů a Hobitovi. Mise byla jasná.



Najít toho, který se jmenuje Legolas, najít nápoj krásy, setkat se s vlkodlakem a nejlépe se jím i stát, najít drahý blyštivý křišťál a zabít obrovského duhového hada!

U druhé skupiny mi byla dána možnost volby, takže jsem jim předložila FATE a Body Osudu. Vymysleli krásný příběh. Možná proto, že na svět uvrhli apokalypsu, vyosili póly (a zrušili tak elektřinu) a přes meteorit (který naštěstí Zemi minul) nechali na svět dopravit magii probouzející horninu magetit. Tím chci říct, že tato skupina nestojí DarkSide za pozornost. Zmínit bych jen mohla ten hloupý dračákovský tik, kdy družina ve městě začne vždycky shánět provazy a pochodně a zbraně a jídlo a blabla a blabla.

Vraťme se ke skřítatům. Ta se rozhodla, že kostka bude jejich průvodcem. Jejich popisným prostředkem, jejich oporou a jejich zbraní proti mým otázkám. Štěbetající hlasy, které sotva popadaly dech, jen poutaly mou pozornost, abych si všimla letící kostky. A už se vraždilo a hledaly se artefakty… marně. Vypravěč, já, seděla stále na svém místě a čekala jsem na celé věty. Pídila se otázkami k popisům či jakýmkoliv náznakům role-playingu. Zavedla jsem pravidlo, že větu nevetuje dovětek „né, to jsem před ním fakt neřekl“ a začalo se hrát na iniciativu.

Je to půl roku. Postavy nezemřely, ačkoliv je hráči skoro každou hru chtěli vyměnit za „lepší“ podle toho, do jaké situace se dostali. Hráči se mi párkrát rozplakali, když si škodili navzájem a zjistili, že vypravěč nemůže úplně zabránit tomu, aby se oplatky pekly. Zachránili Legolase, ale nebyl takový, jakého ho chtěli (jak by mohl, když mu padaly jedničky, že?), dostali vlka, ale neměl barvu, jakou chtěli (nechtěli normálního, chtěli nakonec vlastně černého), a co víc – stali se součástí Cechu dobrodruhů, protože mimochodem vrátili malému městečku jeho ochrannou sošku, kterou uloupila tlupa skřetů.

Šotci. Ta malá drobná a křehounká stvoření plná elánu a energie. Jak málo jeden může změnit, jak těžko se lije do sklenky, co rotuje kolem džbánu. Zastavit je a nezlámat jim přitom kosti. Donutit je k pohledu do očí, aby celou větu řekli ke mně a nesklápěli oči, aby… aby nebučeli, když někdo udělá šotkovinu jim. Aby herní systém, co nepodporuje RP, je RP naučil… tolik aby…



Přistihla jsem se, jak s nehranou strohostí popisuji cestu, popis místnosti jsem si pro jistotu musela napsat na papírek, abych byla schopná dát do toho trošku víc. Svět online skrze hlasivky není tak jednoduchý. Je rychlý a umí ještě zrychlit. Umí být vtíraví a měnit nálady. Ubíjet fantazii a nutit k zadrhávání se.

Ne, ne. Raději se sem tam zachumlat do písmenek, před vánicí improvizovaných slov… Než ustoupit. Zešednout a podlehnout hulvátskému kostkování. Uvědomila jsem si, jak tuze moc potřebuji svetr z písmenek, aby moje hlasivky vibrovaly ve správném a pravidelném rytmu. Dostat se zase do správné nálady, nechat oči klouzat po písmenkách. Nechat prsty hladit klávesnici. Mít čas při pohledu z okna sestavovat věty i souvětí. Škádlit češtinu a vymačkávat to nejlepší ze slovní zásoby.

A říkala jsem si, že přeci znám místo, kde se můžu schovat. Že není až tak špatné, i když není dokonalé. A vzpomněla jsem si.

Na vás.
Na DarkAge.
Na DAilly Mirror.
Na DarkSide.
A vrátila se.

Jazykový koutek Kanyapi

Dostali ho díky tobě.

Dostali ho kvůli tobě.

Máte pocit, že je mezi těmi větami rozdíl, nebo jen parafrázují stejnou věc? A pokud ano, jaký je to rozdíl? Kvůli a díky jsou slůvka, která se snadno a často zaměňují. Ve skutečnosti ale zcela mění význam věty.

Slůvko „**díky**“ vyjadřuje vděčnost. Používáme ho ve větách, kde jsme rádi, že se dotyčná věc stala:
Přišel jsem díky tobě. (Protože jsi mi to umožnil.) *Žije díky vašemu úsilí.* (Zachránili jste ho.) *Našel cestu díky vašim signálům.* (Hurá, našel cestu :D)

Slovo „**kvůli**“ vyjadřuje opak, tedy to, že je věc nežádoucí:
Přišel jsem kvůli tobě. (Jinak bych sem nechodil.) *Žije kvůli vašemu úsilí.* (A to jsme se tak snažili zemi toho zlého netvora zbavit.) *Našel cestu kvůli vašim signálům.* (A všechny vás sežral.)

Dává to smysl? Věřím, že ano. Když už si hrajeme s RP a krásnými příspěvky, proč nebýt trochu perfekcionisté?