4 2015

Daily Mirror

Časopis herně-literárního serveru darkage.cz



Prirodzený výber ‡ Perličky z dobrodružství ‡ Útěk z vězení ‡ Málo známá česká mytologie

Obsah

1
Úvodník
MorganaLeFay

2
SingleQuest: Útěk z vězení
Yavanna

4
Ukončené oficiální příběhy: 018. Prirodzený výber
Hulda

8
Galerie soutěže: Legenda DarkAge

12
Perličky z dobrodružství
Yavanna

18
Recenze: Řeky Londýna
Teranell

21
Kronikářovy dopisy
Kanyapi

25
Málo známá česká mytologie
Alkaran

Redakční tým: Zrcadlový Šotek, Teranell, Alkaran, Enefa, Chiisai
Ilustrace na obálce: Teatria
Autoři textů: Alkaran, Hulda, Kanyapi, MorganaLeFay, Teranell, Yavanna
Korektury a editace: Alkaran, Evangeline, Teranell
Sazba a grafická úprava: Alkaran
Ročník sedmý, číslo 4.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 19. 11. 2015.
Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum DAily Mirror.

Tajemná mlha

※ MorganaLeFay ※

Atmosféru správného listopadu rozhodně umocňuje mlha. Mlha a časné tmy podzimu jsou také báječnými kulisami pro tajemno a nadpřirozeno, ať už se slaví Dušičky, Halloween nebo Samhain. Mlha v šeru, ze které občas člověka ťukne do nosu žlutohnědý list a v horším případě nečekaná zeď domu, nás provází ráno i večer, někdy okořeněná inverzí a smogem.

Když se vydáme na čerstvý vzduch do hor, tak například na Šumavě se může z mlhy blat vynořit něco úplně jiného. Třeba Swiza, prastarý přízrak ženy ve vlčí kůži s parohy ještě z keltských dob. V Jeseníkách možná uslyšíme přízračný hlas místního hejkala, zvaného Hohohé. Kdo se s těmi dvěma ještě nesetkal, může si nejen o nich přečíst o pár stran dále a nemusí ani vytáhnout paty z domu.

A u nás na DarkAge z mlhy vystoupilo něco pěkného — jasnější obrysy legend, a to díky soutěžním obrázkům Jahodenky, Miyori, Morny a Shellmy.

Co by byly *Řeky Londýna*, které recenzovala Teranell, bez typické anglické mlhy? Pošmourné počasí ke čtení přímo ponouká. Čtení ukázek děl z knihovny můžete doplnit *Čokoládou* od KiwiNky a zahřát si prokřehlé ruce; je zcela dietní. Nebo se vrhněte pod příkrovem mlhy na SingleQuest *Útěk z vězení* od Silence, o kterém píše Yavanna.

Mlha je trochu tajemná, trochu děsivá... jako listopad. A u nás se říkalo, že když je mlha, znamená to, že roste sníh. Tak uvidíme, protože se mi zdá, že letos té mlhy zase tak moc není.

SingleQuest

Útěk z vězení



Ilustrace ǂ Gabriel Gajdoš

※ Yavanna ※

Tentokrát se mrkneme na zoubek dobrodružství pro zloděje a bardy. Autorem SingleQuestu *Útěk z vězení* je Silenec. Vyzpovídali jsme jej, jak se mu dobrodružství tvořilo a zda nechystá nějaký nový příběh.

Byl jsi jedním z prvních, jejichž dílo bylo vysláno vstříc do světa. Co tě inspirovalo stvořit právě tenhle příběh?

Měl jsem s tvorbou už nějaké zkušenosti ze soutěže Hledá se admin. Kromě toho jsem chtěl prozkoumat možnosti editoru SQ a vytvořit kratší quest, aby si hráči mohli brzo vyzkoušet něco „naostro".

Můžeš nám o jeho obsahu něco prozradit?

Jak název částečně napovídá, jde o krátkou akci, při níž se zloděj chycený při činu snaží dostat z vězení. Quest je ze slušné části vázaný na statistiky postavy (síla, inteligence...), které mají silný vliv na úspěch či neúspěch provedené akce.

Dobrodružství je omezeno pro zloděje a bardy. Čím tě zaujala právě tato povolání?
Když jsem začínal s dračákem, mojí nejoblíbenější postavou byl jednoznačně hobit zloděj. Obratnost 21/+5 zaručovala v kostkovém režimu hodně velké výhody, nemluvě o herních možnostech postavy, především pak likvidaci soupeřů z dálky.

Můžeš nastínit, co sis pro postavy připravil za překvapení?
Špatná rozhodnutí vedou ke špatnému konci. Občas si to zloděj jen hodně zavaří, zatímco většina neúspěchů je v SQ fatální.

S jakými úskalími ses při tvorbě potýkal?
Na editoru bohužel nemůže pracovat tým deseti programátorů na plný úvazek, jako je tomu u placených her v obchodech. To se bohužel projevuje na délce, kterou člověk musí věnovat vytváření. Především pak vytváření SQ s více možnostmi je časově hodně náročné a pracné.

Co ti tvorba příběhu přinesla, a co vzala? Kdybys toto dobrodružství tvořil nyní, je něco, co bys změnil?
Určitě byla tvorba zajímavou zkušeností, nemluvě o skvělé spolupráci s ostatními lidmi pracujícími na SQ (testování + jazyková korektura). To mi usnadnilo tvorbu dalšího SQ a navíc mám teď jistotu, že mi každý zloděj a bard úspěšně uteče.

Dočkáme se v budoucnu ještě dalších příběhů?
Jeden příběh je už nějaký ten pátek ve fázi vývoje, ale práce postupuje pouze čas od času, když se dokopeme nárazově k další práci. Letos by to snad být mělo.

Na jaký žánr se můžeme těšit? A můžeš nastínit, o čem by byl?
Jde o pohyb postavy v univerzitním městě, kde se snaží co nejvíce naučit. Největší vliv na příběh pak má volba původu postavy.

Tak to zní velmi zajímavě. Zřejmě jsi nyní navnadil mnoho potenciálních hráčů, a budeme se těšit, až si jej zahrajeme.

Ohlasy hráčů

Testování se ujali Filippi, Navi, Jajulena a Astralien. Bohužel, někteří z testerů jsou neaktivní a další si nenašli čas k popovídání. Tentokrát se budeme muset obejít bez jejich názoru.

Loro
Co tě na příběhu zaujalo?
Nejvíce mě zaujalo prostředí. Prostě být ve vězení, prosekávat se strážemi atd.
Co se ti nelíbilo, nebo tě otrávilo?
Že to bylo hrozně jednoduché. Vlastně tam skoro nic nehrozilo. A navíc příběh uběhl hrozně rychle.
Jaký máš celkový dojem ze hry?
Určitě zabaví, zvláště když člověk chce něco klidnějšího.
Jaký je tvůj názor na přidělený denní počet kroků?
Mohlo by jich být mnohem víc. Třeba klidně i deset.
Jaký příběh by sis rád zahrál? Z jakého prostředí, žánru apod.
Rád bych si zahrál něco ze sci-fi.

Allordex
Co tě na příběhu zaujalo?
Originalita a priebeh, hlavne nečakaná stolička.
Co se ti nelíbilo, nebo tě otrávilo?
Asi tá stolička. :D Škoda, že ma dostali.
Jaký máš celkový dojem ze hry?
Super. Zabavil som sa.
Jaký je tvůj názor na přidělený denní počet kroků?
OK, päť krokov za deň je OK.
Jaký příběh by sis rád zahrál? Z jakého prostředí, žánru apod.
Zrejme American Psycho, alebo Lesný duch — zahrať hlavnú postavu (podľa rovnomenného filmu), alebo niečo na štýl PC hry Amnesia.



Ilustrace ‡ Joshua Opel

Ukončené oficiální příběhy: 018

Prirodzený výber

※ Hulda ※

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.

V tomto díle se podíváme na Rohiho quest Prirodzený výber. Tentokrát hlavně ve slovenštině, protože Rohi se sám ujal představení svého příběhu. Tímto mu tedy i děkuji za ochotu a pomoc.

Úvod

Prirodzený výber bol môj prvý oficiálny quest a taktiež jediný, ktorý vydržal tak dlhú dobu a bol dotiahnutý do zdarného konca. Trval bezmála dva roky a za tú dobu doň bolo napísaných 439 príspevkov. Patrí teda medzi krátke questy, čo bolo od začiatku zámerom. Viaceré fakty nemusia byť presné, veľa vecí sa odohrávalo v havranoch a na fóre, takže už nie som schopný si overiť, či sa zhodujú s mojimi spomienkami.

Důležité postavy

Bojovník Vuk Sjavić (Keshick) — Knieža, povýšenecký a arogantný, avšak rozhodný a schopný. Práve tieto vlastnosti ho dostali do vedenia jeho skupinky.

Kouzelnice Yea (Eriu.Annelien)/Vea Ortainë (Morrin) — Kúzelníčka ovládajúca liečivú mágiu zeme. Vukova dlhodobá spoločníčka. Tichá,

hĺbavá a citlivá elfka. Preukázala nenahraditeľnú službu uzdravovaním zranení.

Válečník Pe-Ti (Petwald) — Dobrosrdečný barbar, ktorý neváhal postaviť sa na stranu slabších. Pridal sa k skupine lesných zbojníkov, zahynul pri nečakanom prepade.

Hraničář Aodhan (Isabeau) — Mladý lovec dobrodružnej povahy. V labyrinte narazil na Pe-Tiho, s ktorým spojil sily. Neskôr sa k nim pripojil aj Hirah, NPC, čarodejník vo výslužbe.

Kouzelnice Syhelley (Mirrique) — Mladá, trochu duševne nevyrovnaná ohnivá kúzelníčka žijúca s vlkmi. Po tom, ako ju zabili lovci cestovala labyrintom sama, kým nenarazila na Vuka, Veu a Oda, ku ktorým sa pripojila, keďže ju predtým napadol zvláštny rybí netvor. Nedokázala však úspešne zdolať poslednú skúšku.

Alchymista Odo (Silenec) — Špecialista na jedy mal za úlohu zavraždiť inkvizítora Rongonsona, avšak bol odhalený a popravený. V labyrinte ho o život takmer pripravil Fibbo, ale zachránili ho Vuk a Syhelley. Vei sa podarilo zahojiť jeho zranenia. Ani on však nedokázal úspešne absolvovať záverečnú skúšku.

Zloděj Fibbo (Simon) — Zlodej a vrah, proti ktorému sa obrátilo vlastné povolanie. Boli naňho našité okultné vraždy a sám prišiel o život. V labyrinte sa veľmi rýchlo rozhádal s Vukom a neskôr sa pokúsil zabiť Oda. Nakoniec bol sám usmrtený kniežaťom (s nezabudnuteľnými poslednými slovami).

Okrem nich krátko pôsobilo v queste niekoľko ďalších postáv, ani jedna však nemala výrazný vplyv na celkový príbeh a ostatných hrdinov.

O čem to vlastně bylo?

Príbeh začínal pre každého hrdinu samostatne, s výnimkou jednej dohodnutej dvojice. Všetky postavy vstúpili do deja uprostred svojej riskantnej výpravy či dobrodružstva, ktoré sa však pre všetkých skončilo nešťastne — všetci zahynuli bez možnosti svoj osud odvrátiť. Namiesto Valhally sa ocitli v zvláštnom temnom labyrinte. Postupne sa stretávali v jeho strede, po ceste narazili aj na niekoľko viac či menej priateľských tvorov buď blúdiacich labyrintom, alebo tvoriacich jeho súčasť. Museli prekonať niekoľko prekážok a na záver ešte jednu skúšku — na chvíľu sa vrátiť do sveta, kde predtým zomreli. Či sa jednalo o ilúziu alebo o skutočnosť sa postavy nedozvedeli až do konca.

Na záver sa štvorici tých, ktorí sa dostali až k nemu, zjavila záhadná nadprirodzená bytosť. Tá sa predstavila ako božstvo jedného sveta, na ktorom sa schyľovalo k boju o nadvládu s bohom súperiaceho kultu. Tento „očistec“ vytvorila, aby našla hrdinov, ktorých by využila pre zisk výhody bez porušenia pravidiel studenej vojny. Na oplátku im ponúkla možnosť v prípade ich úspechu zmeniť svoj osud. To sa však malo stať už časťou iného dobrodružstva.

Ohlasy účinkujících

Rohi

Bavil tě tento quest?

Určite. Objavil som v sebe nejaké zvrátené potešenie z manipulácie s postavami. :D Ale vážne, ak by ma nebavil, určite by som to dva roky nevydržal s nasadeným tempom. Bavilo ma vymýšľať rôzne prekážky a prostredie, rovnako ma bavilo sledovať odhady postáv a ich reakcie.

Dal ti nějaké nové zkušenosti?

Určite. Práve tu som sa naučil, o čom je vedenie jaskyne, aké dôležité je byť o krok pred hráčmi a taktiež to, že vždy je lepšie, keď netreba rozlišovať, čo vie hráč a čo postava. Získal som mnoho cenných skúseností, ktoré som, bohužiaľ, ešte nebol schopný zúžitkovať v questoch, ktoré mali na Prirodzený výber nadväzovať. Práve tam sa ukázalo, aké rezervy ešte mám a to mi tak nejak na dlhšiu dobu vzalo chuť viesť questy.

V čem byl podle tebe tento quest výjimečný?

Jednalo sa z mojej strany o menší experiment. V skutočnosti išlo len o veľmi komplikovaný nábor. Každý

hráč musel s históriou doručiť náčrt dobrodružstva, ktoré jeho postava podniká, bez toho aby tušili, ako to dopadne. Od toho sa odvíjal ďalší postup. Po ukončení 018. boli založené dva questy — v prvom mala hrať štvorica z Prirodzeného výberu, v druhom nabraní „záporáci“ v službách súperiaceho božstva, ktorých tajnou zbraňou mal byť práve Fibbo. Avšak moja vlastná neskúsenosť, vonkajšie vplyvy, nedostatok času a v neposlednom rade veľmi obmedzené možnosti náboru nových hráčov spôsobili, že oba questy veľmi rýchlo skončili.

Mirrique

No... vzhľadom k tomu, že to už je niekoľko rokov dozadu, čo som tam pôsobila, tak je to kúštik náročnejšie. Hlavne preto, že dá sa povedať, že to boli také moje začiatky hrania v komplexnejších príbehoch so sľubným koncom a sama som ešte nemala poriadnu predstavu o obsahu questov, na ktoré sa zamerať a ako zahrať niečo poriadne. :D Ale tak pokúsiť sa môžem.

Takže začnem s tými novými skúsenosťami. Áno, samozrejme, že mi to niečo dalo. Rozhodne som si uvedomila, ako sa hrať nemá. :D A síce tento poznatok mi došiel až časom, postupne s ďalšími questami, v ktorých som sa vyskytla, ale tak... aj o tom to je.

Otázka ďalšia: Či ma bavil? Tak isto. Na počiatkoch hrania som sa nadchla, že som súčasťou čohosi väčšieho, čo by sa mohlo rozvinúť do zaujímavých merítok. Bola som plná očakávaní. :) Lenže potom, ako to aj býva, nadšenie opadlo a začala som tropiť blbosti. Úvod sa viac-menej tiahol, za čo sme si poniektorí mohli sami, že...

Samozrejme, Rohi sa snažil, hnal nás lemplov do aktivity :D, ale niekedy sa to proste nedarilo. Možno preto, že to bolo tzv. klasické fantasy a vtedy som si uvedomila, že to nie je práve to, čo by som chcela hľadať.

Ďalej, čo sa týka výnimočnosti, tak každý quest má niečo do seba. Záleží od PJ-a ako to dokáže podať. Popravde, niečo špecifickejšie neviem popísať, predsa len aj kvôli mne quest stagnoval a nehýbal sa, takže sme sa s dejom toľko neposunuli. Škoda, že si neviem pozrieť archív, aby som si to overila, lebo si už nepamätám, kam sme to až dotiahli. To by som vedela predniesť viac informácií, ak by som si dej oživila.

Petwald

Uff. Tak toto je příběh, kde jsem byl bezmála před pěti lety téměř rok a přiznávám, že mnohé už asi zůstává uloženo jen v dlouhodobé paměti.



Ilustrace ǂ Nicolás Espinoza


Ilustrace ‡ Andreas Rocha

Myslím ale, že to byl vůbec první oficiál, kde jsem uplatnil postavu Pe-tiho, barbarského válečníka conanovského typu, a vlastně teprve sbíral zkušenosti, co dlouhodobější hraní v oficiálním questu obnáší, a v tomto ohledu jsem se i dost přiučil vlastnímu řemeslu.

Zpočátku jsem byl ve své samostatné linii, kdy jsem se jako uprchlík z gladiátorské arény dostal až do elfského lesa a byl zajat zdejšími obyvateli. Jen o něco později hrdina vlastně zemřel při přepadu zdejší komunity a dostal se tak zásahem vyšší moci do jakéhosi podivného chrámu(?), kde na cestě jím (klasická procházečka podezřelou budovou) získal jednoho společníka, a po pár společných epizodách, až v samém závěru příběhu, se setkal se zbytkem účastných hrdinů, z nichž všech už mi výrazněji vyčnívá jen postava Keshickova Vuka Sjaviće, kterého jsem zde potkal (nejspíše) vůbec poprvé, ale rozhodně ne naposledy.

Závěrem příběhu jsme spolu získali jakýsi kouzelný amulet a nový úkol, který nás plynule přivedl do nového questu, ale ten, tuším, PJ po pár úvodních příspěvcích sám odpískal.

Uvnitř příběhu jsem byl velmi spokojený. Žánr klasické fantasy je můj šálek kávy a já si užíval jak prostředí, tak možnosti, kterých se mému spíše bojovně zaměřenému hrdinovi dostávalo.

Z pozice hráče k PJ si nevybavuji nic, co by mi jakkoliv vadilo, a nemohu než před Rohim smeknout hučku nad odvedenou prací.

Ničím obzvláště výjimečným mi toto dobrodružství nepřišlo. Postava i po zmrtvýchvstání měla stejné znalosti a schopnosti jako dříve, ale to já vnímám jako pozitivum.

Závěr

Tak vidíte, další dohraný quest, další spokojení uživatelé i PJ. No není to paráda? Vždycky jsem rád, když vidím, že dohrát příběh má smysl, že hráče zajímá, jak to všechno dopadne. I když se nakonec nevyvedlo pokračování v dalším questu. Doufejme, že se to Rohimu zase někdy podaří, že zase někdy s chutí začne PJovat a znovu se dostane až na konec. O tom to přece je...

Těším se u dalšího dílu Ukončených příběhů.

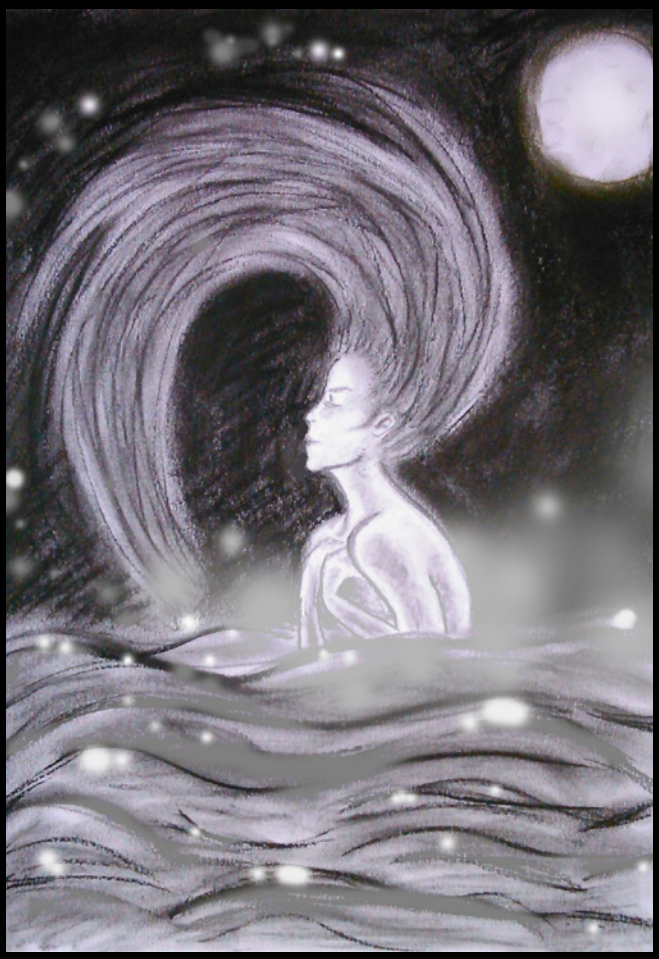
PS: Znáte nějaký quest, který by si tu zasloužil své místo? Nebo si to sami chcete zkusit napsat? Ozvěte se mi na havrana a nějak to vyřešíme. ;-)

Soutěž Legenda DarkAge: Galerie děl

Před několika dny skončila výtvarná soutěž, ve které měli soutěžící nakreslit dvě ilustrace k legendě DarkAge: Před vznikem města a Současnost. Díla, která se soutěže zúčastnila, si můžete prohlédnout na těchto stránkách. A jaké byly výsledky?

1. Jahodenka ‡ 2. Miyori ‡ 3. Morna

Miyori







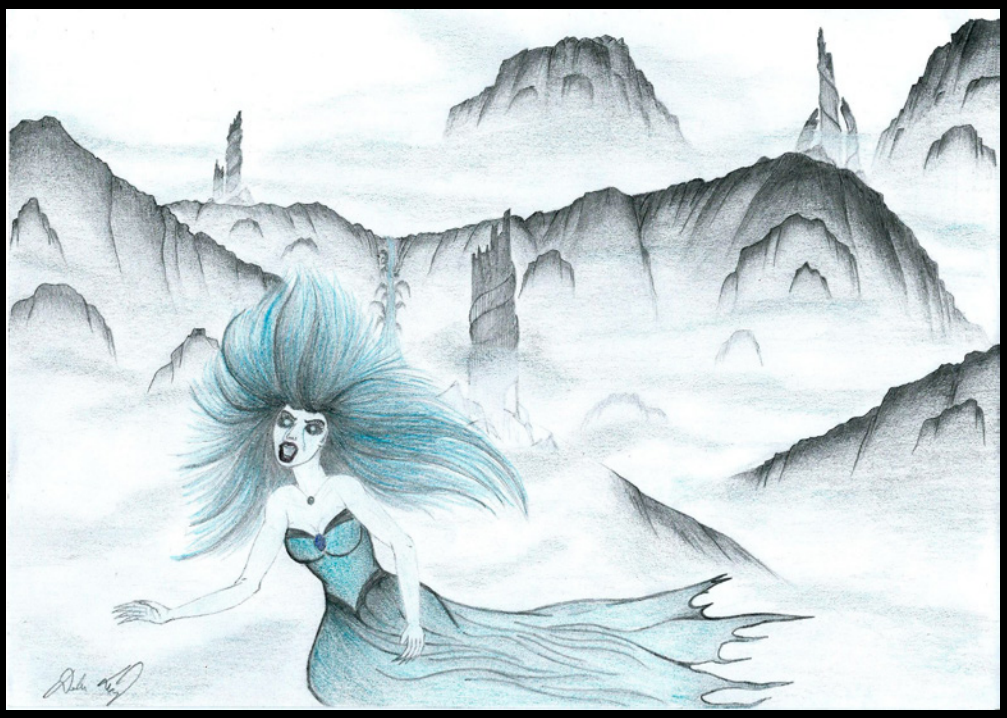
Jahodenka







Shellma





Morna



Perličky z dobrodružství

Ilustrace ǂ merlinez

※ Yavanna ※

V příbězích odehraných na DarkAge mnohdy nalezneme vtipné a zábavné okamžiky. V tomto článku si můžete přečíst výňatek z dobrodružství *Nesmrtelná družina — prolog*. Příběh by klidně mohl mít titul *O příkladném diplomatickém jednání — aneb jak se dostat do ještě větších problémů*. Jak zašmodrchat dobrodružství ještě před samotným začátkem vám předvede následující skupina postav:

Družina:

- **Boris Hromek z Trojhlavu** (člověk hraničář), Gloriaventi
- **Matthew** (člověk zloděj), Yavanna
- **Tavallo** (člověk zloděj), Vash
- **Hrolf syn Haemundův** (barbar válečník), Elanius
- **Aggor** (hobit válečník), Vossy
- **Jamie** (elf kouzelník), Jamelka

(Z herních příspěvků byly použity vybrané části.)

Skupina začínajících dobrodruhů, kteří se teprve poznávají, se vydává za svým prvním hrdinským úkolem, a tím je najít dřevorubcovu sekeru a zloděje nasekaného dříví. A tak se po krátké cestě z města Hrolf, Aggor, Boris, Jamie, Matthew a Tavallo dostávají k chatrči okradeného, kde mají získat bližší informace o tom, co se stalo a kde.

Nedočkavý Hrolf

Ke dveřím se pokusím jako první nahrnout já. Mocně zabuším svou pěstí na dveře, až se skoro celé stavení otřásá, a na příchozího muže ihned zahartusím:

„Har! Buď si jist, že jsme dobrodružníci! Zde stojí Hrolf, syn Haemundův, a za ním mocná družina válečníků. Pověz raději rychle, proč nás sem voláš kvůli žebrákům kradoucím dříví a odháníš nás od důstojnější práce hodné skutečných mužů! Nepřišel jsem sbírat klestí, nerozpakuj se a pověz, co se událo a kudy zmizela ta žebrota!“

Tak on ho zranil na ruce! To znamená, že tam vskutku byl, když ten žebrák přišel! To není muž, toť bába v mužské kožiš! Jak je vůbec možno, že se drží na nohou, když na něj já promlouvám?!

Pozvání do chatrče neodmítám, když se však ukazuje, že se nás nehotoví ničím pohostit a pouze nás zdržuje, jen zamračen se opírám o stěnu a naslouchám jeho slovům, až samotný jejich závěr mě zaujme. *Medvěd…* promnu vous, *alespoň nějaký počin tedy nás očekává…*, zvěstuje má tvář o něco lepší náladu, až je škoda, že to přes vousy a přilbu nelze příliš rozeznat.

„Dost už toho kňourání, bábo. Medvědi říkáš? Tedy přece alespoň nějakého smyslu nalézá tato naše cesta. Hotovíš se vydat pro svou sekeru s námi a očistit své jméno alespoň jak průvodce náš v těchto lesích, či ostaneš zde a navěky si přisvojíš jméno Imrich Zbabělý?“ dotáži se.

Váhající Boris

Posadím se k peci a naslouchám dřevorubcově výkladu. *Jestli tady opravdu budeme zabíjet lidi, kteří kradou i dřevo, budu si to muset dvakrát rozmyslet. Zbraně to, vypadá, asi nebudou mít, přece nemůžeme zrubat tuláky bez zbraní. To je nízký.* Pak mě překvapí ostrá řeč Hrolfa.

„Tak počkej, Hrolfe, syne Haemundův. Ten člověk měl jenom smůlu, a to z něj nedělá zbabělce. Jestli se mu nechce, nemusí. Ostatně, tím déle mu bude sekera chybět. Zato ten tvůj nápad s medvědem se mi opravdu líbí. Za zimní kožešinu bychom mohli získat hodně… a ani ho nebude těžké vystopovat, teda jestli tu vůbec je.“

Usmiřující Matthew

„Bohové, hoďte mu něco na hlavu, než to udělám já,“ zaúpím, když barbar spustí svůj nevybíravý proslov. *Takhle nám toho řekne. Fakt že jo. Začíná mě tím svým přístupem štvát.* Nadechnu se, že mu skočím do řeči a zabráním tomu nejhoršímu.

„Buď pozdraven,“ pokývnu hlavou, jak procházím kolem dřevorubce. „Nic si z něj nedělej,“ bradou kývnu k válečníkovi. „Je tak trochu od rány, ale nemusíš se ho bát,“ omlouvám vpád našeho neurvalce. Nerad bych byl vyhozen dnes už podruhé.

„Hrolfe, jsi v domě někoho, koho nazýváš zbabělcem,“ zamračím se na něj. „Není válečníkem jako ty. Je to muž, který sekeru používá k obživě, ne k zabíjení. Je podle tebe zbabělý někdo, kdo se denně pere s životem a snaží se uživit rodinu?“ dívám se na něj přísně. *To chce víc odvahy, než zatnout sekeru do něčího stolu.*

„Je nás šest. Nač s sebou brát ještě zraněného muže? Což si s nimi neporadíme? Však je zvládneš jednou rukou a sám. Měl by ses Imrichovi omluvit za tu urážku,“ navrhnu smířlivě.

„Boris má pravdu, měl jsi prostě smůlu,“ souhlasím. „Tak si to nevyčítej. Mohlo se to stát komukoliv,“ ujistím dřevorubce. „Raději řekni, jak ti hoši vypadali. Všiml sis něčeho, podle čeho bychom je najisto poznali?“ doptám se.

„Medvěda se vám zachtělo, ale ten tu sekeru mít nebude,“ mrknu na ně.

Uvážlivý Jamie

Hrolf hovorí, aby išiel drevorubec s nami, ale to sa mi nepozdáva už vôbec. Našťastie ostatní ho od toho chcú odhovoriť. *No dúfam, že sa Hrolf nepobije s Matthewom. Ale tak hádam nie.*

„Zdieľam názor z Matthewom. Mali by sme ísť po ich stopách, nie náhodne sa vydať k jaskyniam, veď jeden z vás je stopár, tak radšej si to poďme overiť. Čo ak nakoniec nebudú pri jaskyniach?“

Praktický Aggor

„Ztichni, Hrolfe. Ty i já jsme válečníci. Naší prací je sekat hlavy a jeho prací je sekat stromy. Pojď, uděláme svou práci, aby se Imrich mohl vrátit k té své. On může být hrdý na to, že se uživí, na rozdíl od těch lapků, vlastníma rukama. Navíc, chceš pak v bitevní vřavě chránit dalšího člověka navíc?“

Souhlasím se slovy Matthewa. Pak se otočím k ostatním a povídám:

„Jsme tu kvůli lapkům nebo medvědovi? Myslíte, že si nás někdy někdo ještě vyžádá, když místo toho, abychom šli plnit zadaný úkol, půjdeme lovit medvěda? Čas na zábavu nás čeká až po práci.“ Celý zamračený koukám po ostatních. *A to si chtějí říkat hrdinové, když uprostřed naší pouti si v klidu chtějí vyrazit na lov.*

„A teď už k věci. Měli bychom podle mě vyrazit co nejrychleji po stopě těch banditů. Vždyť můžou udělat i něco horšího. Je mi jedno, z jakého důvodu tohle dělají, protože pořád je to zlodějina. Pojďte a přestaňte tahat další rozumy. To, co jsme potřebovali, už víme. Tak neseďme na zadku.“

Pragmatický Tavallo

„Souhlasím s tím, že bychom měli vyrazit na místo přepadení. Medvěd není naší prioritou, jak říká Aggor,“ usměji se a pokývnu hlavou směrem k hobitovi. Nicméně už nesouhlasím s tím, že máme, co jsme potřebovali.

„Vyrazíme, ale rád bych se ještě zeptal na jednu věc,“ zvednu prst, jako bych si snažil získat pozornost. „Imrichu, mohl bys nám popsat, jak vypadala ta sekera? Měla nějaké poznávací znamení, pro ni typické? Cokoli, třeba barevný suk v topůrku?“ zeptám se nakonec. Překvapuje mě, že se na tohle nikdo doteď nezeptal. Samej medvěd, ale zeptat se na věc, kterou máme donést, to né.

Hrolf

Když se po mně ze všech první ozve Boris, hněvivě obrátím jeho směrem tvář:

„Smůlu?! Co je to za muže, že se nechal nějakou smůlou připravit o sekeru, a odplaty si ani v nejmenším nežádá?!“ V tu chvíli jsem sic rozhořčen, těžko se však ten stav dá srovnávat s tím, kterého navodí Matthew, který jak by do plamene převrhl vědro oleje. *Co to má být?! Nějaký prašivý zloděj, zasluhující být o ruce kratší, hodlá slova Hrolfa, syna Haemundova, zpochybnit?!*

„Jsem v domě ukryté báby, která se neobtíží ani pohostit výpravu za jejím vlastním majetkem, stejnak by vše stálo, kdyby nás sezval všech do chlévu! Bojuje se životem?! Jaký muž je tak slabý, že musí dávat váhu slovům báby, která se pere i s vlastním darem bohů?! Omluvit se někomu takovému?! Za výzvu k očištění jména?! Dej si pozor, kdož urážíš Hrolfa, syna Haemundova, před jeho hněvem není úniku! Hotovíš se mne tedy v zástupu za onoho mrzkého zbabělce vyzvat k boji?!“ zahřímám mocně na celé stavení, sálaje plamenem pomsty jak pec pekelná, bych vzápětí uhnízdil v levé ruce štít, zatímco sekerou v pravé podvakráte udeřil do puklice.

Aggor

Popadnu měch s vodou, otevřu ho, namířím přímo na Hrolfa a zmáčknu. Snažím se mířit na hlavu a doufám, že ho proud vody zasáhne. Pak okamžitě vytahuju meč a začnu křičet:

„Zchladila tě trochu ta voda? Protože jestli ne, tak se postav někomu sobě rovnému. Tady jsem! Hobit proti barbarovi. Víš, jak takové boje dopadají v písních!“ a postavím se před Matthewa.

„To, co ti řekl Matthew, je rozumné. My jsme skupinka dobrodruhů a hrdinů a ne žoldácký psi,



kteří každého urážejí na potkání. Ať měl, nebo neměl Imrich udělat cokoli, my ho nemáme právo soudit. My jsme tu od toho, abychom mu pomohli," vychrlím ze sebe.

Matthew

„Tak počkat, vy dvě horké hlavy!" pokusím se zakročit pouze slovně. Nerad bych to schytal ze dvou stran. Kupředu se tedy nehrnu.

„Díky, Aggore," pronesu uznale.

„Hrolfe, vyzval jsi mě souboj, ale já ho odmítám," pohlédnu na něj. „Máme před sebou úkol. Vzájemné vyvraždění jím však nebylo!" přísně stáhnu obočí. „Nechtěl jsem tě nijak urazit. Neberu ti, že jsi silnější. Ale síla není vždycky všechno. A zbrklost nemá nic společného s odvahou! Pamatuj si to! I ty se jednou můžeš dostat do úzkých!"

„Jestli toužíš po hostině, pak ses měl vydat jinam! Předtím to bylo křiku, jak spěcháme, a najednou ti to nevadí?! Klidně si chceš užívat a ještě se prát s kdekým tady, místo aby ses vypořádal s lupiči!" založím si ruce v bok, hledíc na něj přes hlavu hobita, který si vyzývavě stoupl před něj.

Tavallo

Korunu tomu všemu ale nasadí hobit. Ve chvíli, kdy vidím, jak bere do rukou měch s vodou, snažím se jej zastavit. Udělám krok vpřed. „Nedělej... to."

Zůstanu strnule stát na místě a sleduji barbara, kterak dostal studenou sprchu. V prvním momentu mě přepadne smích. Stočím obličej k zemi a snažím se uklidnit. Tohle se nemělo stát.

Hrolf

„Odvážný je ten, kdo vyzve Hrolfa, syna Haemundova, k souboji. Drzý, kdož opováží se jej zesměšnit a urazit ve jménu cti báby! Nazvals právě Hrolfa žoldáckým psem a vyzval k boji a věz, že Hrolf, syn Haemundův, neváhá stavit se obránci zbabělců!" hřímám, div že střecha stavení se nemá k provalení na hlavy všech v tom místě, bych strašným bezeslovým výkřikem provodil hrozivý výpad vpřed, v němž hodlám užít



Ilustrace ‡ Georgi Georgiev

své síly i výšky, v nichž stěží lze zpochybnit obrovskou mou výhodu, a srazil svým štítem jak drobný meč, tak hobita k zemi.

V šílené zuřivosti jen nejasné vědomí, že ten nešťastník nebyl až do nedávných chvil mým nepřítelem, zabraňuje mi, bych se snažil rázně skončit jeho život, a jen máchnu sekerou k jeho tváři, ne za účelem skutečně protivníka zranit, nýbrž zanechat mu ku památce hluboký šrám.

Uspěji-li, ozvu se znovu: „Zde ber, čeho sis přál! Jestli smrt je, po čem toužíš, jedno slovo postačí!“

Očekávaje jeho reakci, stojím nad ním. Ať už ta krátká chvíle skončila jakkoli, je pro všechny zúčastněné ovšem věru neobyčejným štěstím, že se vbrzku má k promluvení Matthew se svým alespoň dílem smířlivým projevem.

„Kdož nechce hostit, nemá k čemu zvát pod svou hamižnou střechu! Kdež je třeba putovat rychle, nemusel nás vůbec k prázdnému stolu zvát! Budiž tvým štěstím, že před mou sekerou bereš nazpět svých slov!“

Aggor

„Spokojený?“ zeptám se ho klidným hlasem, i když mám co dělat, abych zakryl jeho roztřesení. Pokud vidím, že barbar znovu neútočí, tak pokračuji: „Nechci prolévat krev nás dvou a věř, že by nebyla jen má. Odkládám svůj meč. I já potřebuju zchladit hlavu, Hrolfe, synu Haemundův. Omlouvám se za svoje jednání.“

Zasunu meč do pochvy a obrátím se k ostatním: „Pojďme plnit úkol a zapomeňme na tuhle událost. Věřím, že při spolupráci můžeme zvládnout hodně. Jen se musíme líp poznat. Hrolfe jsi velký a silný bojovník. Pojď a bojujme společně proti skutečnému nepříteli. Chci být tvým přítelem, ale ne proto, že bych se tě bál, ale proto, že tě respektuji.“

Vyhodnocení a rozuzlení (PJ Guner)

Roztržka vypukne, keď sa Hrolf pustí slovne do Matthewa a vyzýva ho k očisteniu drevorubačovho mena. Zvyklosti svojho kraja sa snaží presadiť a berie drevorubača ako človeka, ktorý by mal byť rovnako zdatný v boji ako on. Možno mu nie je jasné, že v týchto končinách nemá každý bojový výcvik a nemusí sa tu vyporiadavať s nebezpečenstvom, lebo sa o to stará kráľovstvo a skupina dobrodruhov.

Možno sa mu však len nepáči prirodzená zbabelosť ľudskej povahy. V každom prípade, po vyzvaní sa do šarvátky vloží hobití bojovník. Použitie vody na schladenie horúcej hlavy, čuduj sa svete, nezaberá a má presne opačný účinok.

Keď Imrich uvidí, čo práve vyviedol malý bojovník, začína sa presúvať k východu z chatrče. Asi nechce byť v blízkosti lietajúcich sekier a iných zbraní.

Matthew sa snaží situáciu slovne uhrať do kúta, ale voda už bola rozliata. Slová nezastavia Hrolfovu zlosť a ten po krátkom príhovore využíva silu svojho štítu a mieni úderom zložiť malého hobita, ktorý sa chystá odstrčiť Matthewa. Zostane však prekvapený, keď sa Matthew spolu s ním vrhne k zemi. Nečakaný pohyb zruší jeho pôvodný úhybný manéver, na druhú stranu však vytvorí iný.

Hrolfovi sa podarí čiastočne nabrať štítom padajúcu dvojicu, tento úder ale nebude mať žiadne trvalé následky. Druhý útok vedený sekerou už je horší, vzhľadom na to, že Aggor aj Matthew sú na zemi a Hrolf má tak uľahčenú cestu. Boris sa snaží rýchlo reagovať a pomôcť druhom, ktorí sa rozhodli nepostupovať až tak násilne.

Borisovi sa v poslednej chvíli podarí svojou vlastnou sekerou aspoň spomaliť tú dopadajúcu. Barbar je už ale príliš rozbehnutý na to, aby Boris dokázal zastaviť jeho mierený úder. Na Aggorove šťastie, jeho obratnosť ho tentokrát zachráni a on sa odkotúľa stranou. Sekera dopadne na zem a zaiskrí o kameň. Hobitovi sa až na jemné otlčenie nič vážne nestane. Ono, kotúľať sa v plnej výbave si berie svoje následky. Na druhej strane, inštinkt mu zachránil život.

Všetko sú to však len odreniny a nemajú žiaden vplyv ani na budúci, ani na terajší stav Aggora. Hrolfova zúrivosť pomaly vyprcháva, ale pravdepodobne stačí len drobné slovo a ďalší výbuch zlosti bude nasledovať. Tavallo s Jamiem sú síce v strehu, ale do súboja sa nijako nezapojili. Nestihli.

Tavallo sa konečne dostane k svojej otázke ohľadom toho, ako vyzerá drevorubačova sekera. Pri vyslovení otázky sa otočí smerom k dverám, kde sa počas súboja presúval drevorubač. Nikto tam nie je. Otázka zaznela do ticha sprevádzaného býčím funením Hrolfa.

Kto vyjde či vybehne von uvidí, ako drevorubač celkom rýchlo beží, smerom do mesta. Ani sa neotočí, proste beží a beží. Dobehnúť ho predtým než sa dostane do mesta je nepravdepodobné. Ak by sa aj niekto za ním rozbehol, asi by to nepovažoval za prejav priateľstva a skôr by pridal ako spomalil. Na prípadný krik nereaguje.

Aj keď ste už čiastočne rozhodnutí o tom, kam ísť, situácia sa zmenila. Na druhej strane, možno bude naozaj lepšie, keď splníte úlohu, ktorú ste dostali. Potom sa bude ľahšie vysvetľovať nedorozumenie, ktoré sa odohralo v drevorubačovej chatrči.

Závěr

Družina se později nevyhnula vysvětlování svého jednání. A jak to vše nakonec dopadlo, si můžete přečíst v archivu.

Zažili jste se svou postavou něco zajímavého a chtěli byste se o to podělit? Neváhejte a kontaktujte nás — a v příštím Mirroru se budete moci pochlubit právě svým dobrodružstvím.



Illustrace ‡ Bouverland

Ben Aaronovitch
Řeky Londýna

※ Teranell ※

Když se časně na podzim objevil na skladech tenhle počin, první, co jsem zaznamenala, byla masivní snaha dostat ho všemožnými způsoby do povědomí knihomolů. Neoluxor ho vystavil ve svojí top 10 polici po boku takových pecek, jako bylo třeba *Nulté číslo* Umberta Eca nebo *Čtvrtá oběť* Petera Maye. O pět kroků dál na vás zíral ze stolu s novinkami a v oddělení sci-fi/fantasy se vás pokoušel přesvědčit, že se máte vybodnout na nejnovějšího *Zaklínače* a investovat raději pár stovek do tohohle shiny paperbacku. Meh.

Hned pro začátek chci podotknout, že jsem fakt chtěla mít *Řeky Londýna* ráda. Těšila jsem se, že se nechám vcucnout do děje s vyhlídkou na (vydatné) pokračování, nebo že si přinejmenším trošku zkrátím čas při bolestným čekání na další díl *Kostičasu* (o *Vidořádu* si povíme příště, neb v této chvíli už hltám poslední kapitoly). Je tu vlastně několik věcí, co z knihy dělají aspiranta na bestseller, za který se prohlásila jak tehdá Kosovo.

Tak za prvé, pověstný suchý britský humor. Aaronovitch na vás sice nechrlí bonmoty a šťavnatá přirovnání, jako to dělají třeba pánové Kulhánek a Kotleta, ani vám nepřejede po krku nabroušeným zaklínačským sarkasmem, avšak jeho nevtíravé vtípky postrádající obvyklou vulgaritu mají svoje kouzlo. Bránici si u nich sice neprotrhnete, ale pobaví.

Za druhé, když jsme u těch kouzel… *Řeky Londýna* jsou zřejmě tou pravou alternativou pro každého geeka a žrouta hard science fiction, pro kterého je běžná fantasy až příliš… fantasy. Hlavní hrdina Peter Grant se totiž nespokojuje s pouhým zjištěním, že magie je, ale na vlastní pěst se snaží (více či méně úspěšně) zjistit, *jak* vlastně je. Kde se bere, proč vykazuje takové či makové efekty na moderní techniku, jakým způsobem ovlivňuje lidské tělo… Aaronovitch neobchází fyzikální zákony našeho světa, naopak jich chytře a obratně využívá a přetváří je ve vlastní materiál. A to je cool.

Za třetí, zápletka se zdá být tak neotřelou kombinací tradičního a neobvyklého, že vám to prostě nedá, abyste po knize nesáhli na druhý den znovu a nepokusili se zjistit, o co že tam k sakru vlastně běží.

Takže what's wrong, ptáte se?

Celou dobu přemýšlím, jak to vlastně popsat. Navzdory všemu výše zmíněnému u mě ani jednou jedinkrát nenastal TEN moment, kdy bych si říkala, že ještě nepůjdu spát, že si chci ještě aspoň chvilku číst, protože musím vědět, co se stane na další straně.

Možná za to může překlad. Možná za to může skladba děje, který za sebe řadí nekonečný sled násilných přepadení, policejních akcí a průserů (z nichž jedna polovina vůbec nesouvisí s tou druhou, jak se dozvíte na konci), bez zvláštní snahy dát čtenáři šanci, aby si začal skládat dvě a dvě dohromady.

Možná za to může poněkud matoucí skutečnost, že se kniha sice jmenuje *Řeky Londýna* a že hlavní hrdina Peter Grant se svým čarodějným mistrem, inspektorem Nightingalem, doopravdy řeší půtky dvou znesvářených říčních božstev, Matky a Otce Temže, nicméně hlavní linie a zápletka knihy leží v něčem úplně jiném a žádným způsobem se s tou první neproplétá ani neovlivňuje. To má mimo jiné za následek pocit, že jedna z linií byla do knihy vložena, jen aby se zaplnily volné stránky, nic víc.

Možná za to může plochost charakterů (obzvlášť těch ženských), které odpovídají zpracování nezkušeného sedmnáctiletého teenagera, nikoli ostříleného spisovatele, který má na kontě mimo jiné i dvě epizody kultovního britského seriálu Dr. Who.

Možná je to něco úplně jiného, co způsobilo, že hlavním dojmem, který jsem si z knihy odnesla, byl takový ten podivný, zklamaný pocit, asi jako po zhlédnutí poslední Bondovky.

Nevytýkám knize xenofobii ani sexismus, tak jak to dělá mnoho (především amerických a z mého pohledu značně přecitlivělých) recenzentů. Ovšem viděno skrz perspektivu čtenáře, který je ochoten spolknout sem tam nějaký ten stereotyp, předsudek či narážku na stojáka hlavního hrdiny, když si prohlíží některou z dcer Matky Temže, něco zásadního tomu i přes všechny ty výborné ingredience chybí.

Ještě jednou — meh.

50 %

> *Molly si odfrkla a její hlava zaujala takovou pozici, jako by měla krk najednou ohebný jako had. Sledoval jsem, jak se jí stále víc prohýbá oblouk zad a nahrbená ramena. Myslím, že vycítila, že se snažím kouzlit, a nehodlala mi dopřát příležitost, aby se mi to podařilo. Rozevřela ústa do závratné šířky a vycenila závratné množství ostrých zubů, a ve mně v šílené snaze okamžitě vycouvat začal hrabat nohama pištivý savec, který byl kdysi mým předkem.*
>
> *Pak se kolem mě prohnalo jakési hnědé tělo páchnoucí jako mokrý koberec a ve smyku zabrzdilo mezi mnou a Molly, až mu na dlažbě zaskřípěly drápy. Byl to Toby v plném primárním režimu jakožto ochránce hranice kolem ohně; rozštěkal se na Molly tak silně, až mu přední tlapky odskakovaly od podlahy.*
>
> *Mám-li být upřímný, Molly by pravděpodobně stačilo, kdyby se předklonila a raz dva by Tobymu ukousla čumák, ale místo toho ucukla. Pak se ale opět předklonila a zasyčela. To zase ucuknul Toby, ale přesto setrvával na místě — v souladu s dlouhou tradicí vořížků, kteří jsou příliš hloupí na to, aby pochopili, kdy je čas vyklidit pole.*



Kronikářovy dopisy

Ilustrace ‡ Calvin Chambers

Drahý příteli,

❊ **Kanyapi** ❊

po několika týdnech jsem opět usedl ke svému pracovnímu stolu, který přetéká žádostmi o uveřejnění děl z celého města. Předevčírem jsem několik z nich konečně dostal do ruky od svých věrných pomocníků. Obávám se, že jsou poněkud přetíženi mimo naše zdi, budu jim muset objednat novou zásobu cejlonského čaje, aby se trochu sebrali.

Doufám, že se Ti předchozí úryvky líbily — dnes Ti opět posílám něco od Elánia. Ten chlapík nás zásobuje. Ale jsem tomu rád. Dvě básně od Miyori jsme zveřejnili v Kavárně, jednu z nich si můžeš přečíst. V oddělení poezie se opět objevila Azeret a také Molly.

Nemáš dojem, že lidé se s podzimem stávají jaksi citlivějšími ku věcem ducha a emocí? Všechny ty dámy píší tak nějak o nich. A vlastně i nás ostřílený bard. Pokud se chceš spíš zasmát, zkus alespoň úryvek z cyklu od Tolpen. Tentokrát se ten kocour už konečně dostal na svou základnu.

Říkám si, jestlis vůbec četl předchozí díly? Nu, v nejhorším mi o ně napíšeš. V Knihovně jsou snadno k dohledání.

V oddělení humoru jsme složili neoznačenou zásilku od KiwiNky. Uhodl bys, co v ní bylo? Čokoláda.

Tak tedy — zase za měsíc, či podle toho, jak bude můj Havran ochoten.

Věk vážky: Kapitola 3. — Za pizzu

※ Tolpen ※

[...] Let jsme strávili v naprostém tichu. Teda takhle: Sagit nadávala, ale většině z toho jsem nerozuměl. No a já stejně chrápal. Kafe nebo ne, spát jsem potřeboval.

Shrnuto a podtrženo vlastně nevím, co se dělo nebo kudy jsme letěli. Probral mě až šťouchanec (pravděpodobně) loktem do břicha. Bolelo to docela dost. Taky jsem se k tomu musel vyjádřit: „Kachenzeira! Za co to bylo?“

„Tos' plánoval chrápat celej den, ne? Jako, sem tě budit nechtěla, ale bude oběd. Měla sem dojem, že bys o něj nechtěl přijít.“ Ať se to nade mnou skláněl kdokoliv, tak jsem ho — edit, ji — neznal.

Byla to červená Tigerenka* se spoustou černých pruhů a zelenýma očima. Posadil jsem se, protože jsem ležel na podlaze polorozpadlé stíhačky, ve které jsem předtím letěl. Nezdálo se, ale bylo to celkem pohodlný.

„Uhm... oběd?“ zamumlal jsem rozespale. Během dvou minut pojedu zase na sto procent, ale teď budu chvilku rozespale nefunkční. Ale oběd zněl dobře. Hlavně proto, že mi chyběla snídaně. V žaludku mi zase zakručelo.

„Jo. To nám sem krom hloupejch posílaj i hluchý?“ Provedla krásný ah-kha** a zatočila ocasem. Prohlídl jsem si ji znova.

Klasická uniforma — žlutej límec, sukně ke kotníkům. Jenže pod tím měla zeleno-červenou kombinézu obalenou koženými pásky. Teoreticky bych tu kombinézu neměl vidět, protože krom tlap z ní pod uniformou nemělo být nic vidět. Nicméně teoreticky funguje i komunismus.

Hele, tak stála nade mnou a já seděl... Nejsem žádnej úchyl, ale kdo by nevyužil příležitosti a pod tu sukni se nekouk? Měla tam fakt pěkný nářadí. Francouzský*** klíče, šroubováky a tak.

Nafasoval jsem kopanec do břicha s komentářem: „Nečum, úchyle.“

Chytil jsem se za břicho, au, a zvedl se do stoje. Ta ženská byla o hlavu vyšší než já a měla docela sílu v nohách (a já žádný břišní svaly). Zatracení přerostlí Tigereni. [...]

** Jméno: Ratta Novirigi; Barva očí: Zelená; Primární barva srsti: Červená (černé pruhy); Sekundární barva srsti: Červená (černé pruhy); Datum narození: 28. 12. 2995; Pohlaví: Žena; Rasa: Tigeren — Felcit; Hodnost: Vrchní technik L249/55; Poznámky: Hacker (velmi schopná), nutno držet pod dohledem.*
Informace z Arboretské Armádní Ústředny z chráněné složky stáhla Ratta Novirigi bez souhlasu svého nadřízeného.

*** Korvova poznámka: Ah znamená dlaň nebo tlapa, kha je zase čelo. Ah-kha je úkon, kdy se v zoufalství praštíte dlaní do čela, v pozemské angličtině je tento termín znám jako face-palm.*

**** Rattina poznámka: De facto je to khathská páka. Je to úplně to samý, co francouzák, jenom to u nás prostě pojmenovali khathský (protože ho vymysleli v Khathu), a páka... To vám asi dojde. Aby se vám to nepletlo víc, než je nutný, budeme tomu nadále (špatně) říkat francouzský klíč.*

Hvězdná noc

※ Elánius ※

Hvězda zaniklá,
co na ni září,
co slzu rozviklá,
pohne jí tváří?

Hvězda zářivá,
co jasně plane,
dálka smířlivá,
co větrem vane.

Jaké právo mít
rozhodnout osud,
víc možnost jít
dál a dál odsud?

Proč jenom psát
prázdnotu pera,
Proč jen se smát
do tváře šera.

Andělům

※ Miyori ※

Slzy ve tmě zamykám,
dech mi bere stín,
hořký smutek polykám,
oči krášlí splín.

Kde se ve mně bere žal,
proč mě pálí lásky žár,
pálí mě a spaluje,
šmouhy v srdci maluje.

Šmouhy temné kůži halí,
zrádné city v sobě tají.
Proč ty šrámy duše skrývá,
vždyť to jindy láska bývá!

Andílky mé strážné prosím,
ať vše přejde, padám, trpím!

Krása Tvá

※ Azeret ※

Krásе tvých dlaní
se páni klaní.
Ty jsi však volná,
musí jít zvolna.

Krásu tvých stehen
závidím ti já,
tvůj půvab všechen
nádherný se zdá.

Krása tvých ramen,
můj obdiv stoupá,
myšlenka hloupá,
je se mnou amen!



Málo známá česká mytologie

※ Alkaran ※

※ ilustrace MorganaLeFay ※

Slovanská mytologie zažívá v posledních letech renesanci. S některými bytostmi jsme se setkali v knížkách (a hrách) se Zaklínačem, další hrají významné role v povídkových a románových cyklech jiných autorů a fantasy prostředí s nestvůrami z českých bájí se stalo základem i pro Dračí Doupě II.

V tomto článku naleznete krátké charakteristiky spousty nestvůr a zjevení ze starých českých a moravských pověstí, která vám mohou přinést inspiraci pro zápletky vašich dobrodružství. Neuvádím zde dobře známé bytosti, jako je hejkal, vodník či ohnivý muž — o těch jistě víte sami dost — ani téměř žádné strážné duchy hor, jako je Krakonoš (Rýbrcoul).

A protože do tradice starých zaříkání patří odeklínání čtením magické formule pozpátku, seznam je seřazen od konce abecedy. Snad se tím vyhnu hněvu bytostí, jejichž tajemství vám prozrazuji.

Žithola, Obilní mužíček a Holožitný

Je strážnou bytostí polí. *Žithola* se mu říkalo na Hradecku a pohyboval se prý tak rychle, že ho nebylo možno zahlédnout. Jeho obdobou na Kraslicku byl *Obilní mužíček*. Byl malé postavy a nosil třírohý klobouk. Hlídal zrající úrodu a sedláci mu proto v rohu pole nechávali vždy stát několik klasů. *Holožitný* byl krutým přízrakem z podhůří orlických hor. Sedával v žitě, a když se vlnilo, lidé říkali, že si tam hrají vlčci. Když se nějaké dítě zaběhlo do obilí, *Holožitný* je zardousil a střívka omotal po stéblech.

Žhavé děcko

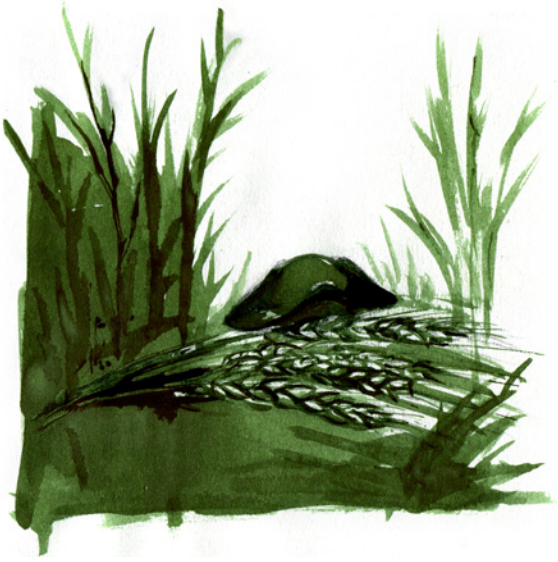
Tento přízrak se zjevoval kolem hradní věže Šelmberka za velkých bouří. *Žhavé děcko* kroužilo kolem a nakonec usedlo na větev starého stromu. V té chvíli spustilo srdcervoucí křik. Čím více křičelo, tím rychleji se rozplývalo, až úplně zmizelo.

Zmok

Zmok je druhem plivníka. Je to duch objevující se v podobě mokrého kuřete a přinášejícího lidem peníze. Říká se o něm, že ho zahání kohoutí kokrhání. Kdo se jej chce zbavit, musí ho odnést pozpátku na místo, kde k němu přišel, a nesmí přitom promluvit, ani se ohlédnout. Zajímavá je etymologie jména. V Čechách se totiž slovem *Zmek* označoval spíše drak a jméno se odvozuje od původu *sъmъkъ*, vztahujícího se ke slovesu „smýkat se“ — tedy pohybu vlastnímu hadům a přeneseně i drakům. V polštině znají pro draka výrazy *smok*, *ćmok* a *ćmuk*, bulharský *smok* byl zase had sající kravám mléko a v ruštině *smok* představoval zmiji. A není náhodou, že Tolkien pojmenoval svého draka *Smaug*, ačkoliv on sám to odůvodňoval původem ze starogermánského *smúgan*: lézt (dírou), plížit se, plazit se. (Porovnejte i se jménem *Sméagol*.)

Zahubenčata

Jedná se o moravskou variantu bludiček, které vznikly z duší nekřtěňátek. Zjevují se v podobě dětí s průhlednými těly.



Vyžlata

Vyžlata jsou smečkou přízraků divých psů, které obvykle doprovází *Divoký hon*, ale vyskytují se i sami či ve družině s divými ženami. *Vyžlata* jsou zlá a usne-li někdo v lese, hrozí mu nebezpečí, že jej potrhají nebo odnesou.

Vlkoun

Tato se jmenoval ohnivý drak, který od kostela sv. Trojice na Chloumku u Mělníka v noci létal na Říp.

Šrákal

Šrákal nebo *Šrakakal* byl mužíčkem, který schovával svršky a neměl rád rozcuchané děti. Proto chodíval s hřebenem a neučesané děti honil. Bál se však věcí z kaleného železa.

Swiza

Swiza je ženský démon ze Šumavy. Prý je nekonečně stará, žila již za pohanských dob. Chodí oblečena do vlčí kůže s jeleními parohy na hlavě. Byla předzvěstí pohrom a nemocí. Měla také schopnost měnit své oběti v kámen.

Stodolník

Stodolník je strážný duch, ochránce úrody. Zjevoval se jako vysoký muž s velkým širákem na hlavě, někdy celý obtočený povřísly. Má prý železné kosti, ale lidské maso. Chodil po stodolách a uměl se zvětšit a zmenšit, obzvlášť v prázdných stodolách se rád roztahoval. Lidem neubližoval.

Stádoplach

Za největších veder se na šumavských loukách zjevoval tento mužík. Je na píď veliký a na hlavě nosí korunku z víchu slámy. Objevoval se náhle před pasoucím se stádem a zabzučel jako roj střečků.

Skalník

Skalník je skalní duch, podobný krkavci s trojí hlavou, z níž srší oheň. Bylo jej možno spatřit o svátku Všech svatých a o Dušičkách. V Krkonoších se před ním varovalo zvláště na Silvestra, kdy se občas připojil k podnapilému, zavedl jej na skálu a shodil dolů.

Sekavá bába

Strašidlo, o němž se vyprávělo na Bydžovsku. Sekala lidem nohy, zvláště pak těm, kteří chodili v noci k vodě.

Rüttelweibel

Divoženka z krajiny u Jablonce nad Nisou. Mluví se o ní jako o dobrodějné ochránkyni tohoto kraje v německých pověstech. Byla to zvláštní bytost šedivé barvy, asi loket vysoká. Obdarovávala pasáky, ale dokázala se také velmi rozzlobit.

Rohál

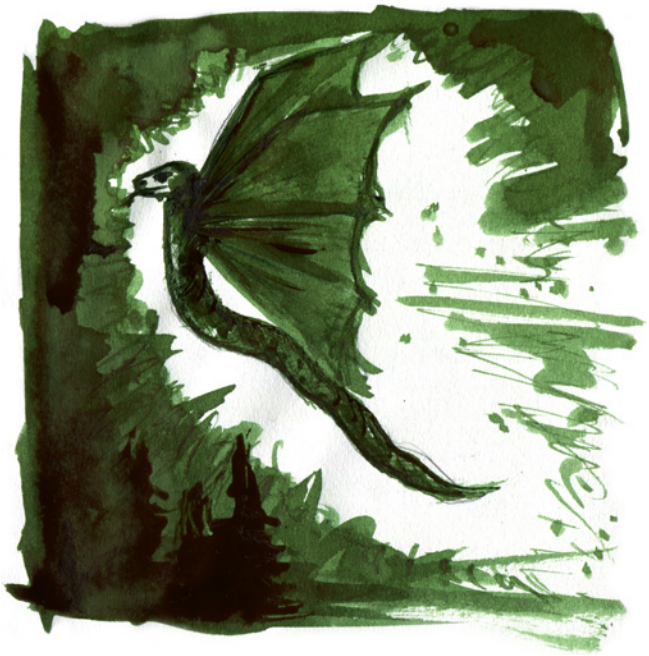
Rohál je horský duch známý i jako *Horndl*, který přebýval poblíž Chřibské, na vrchu Spravedlnosti. Nebylo radno posmívat se mu nebo brát jeho jméno nadarmo. Vyřítil se z kopce s hlavou v podpaždí a posměváčky ztrestal.

Radouš

Tento duch je velice známým v okolí Plzně, kterou podle legendy založil, stejně jako blízký hrad Radyně. Páter Václav Krolmus o něm v polovině 19. století napsal toto: *Radouš čili Rodouš. Růže pohanská, symbolisovaná moc a síla boží v přírodě. Každé krajiny, země a polohy plodné byl jejím bohem pohanským jako na Plzeňsku na Štáhlavě, u Staré Plzně, Plzeňce. Odtud pohanský koláč slově „Radovanec", kolíčko na Křesýně i koláč. Týž bůže jezdí prý ve dne v noci s radovancem po Radině u Plzně po sklepení, po zdi, po oblacích s kolomastí, s radovancem, tj. s koláčem. Lid vůbec dí, když hřmí: Radouš Honza (Jan) jezdí s kolomastí po Radině, strhne se před bouřkou hrozivý vítr, bouře krutá, lomoz nastane, klácení stromů…*

Půlnočnice

Půlnočnice je démon času, který zvěstuje smrt. Mluví se o ní především v Orlických horách — ve Veliké Vsi u Broumova stojí *půlnočnice* o štedrovečerní mši u oltáře a uzřít ji může ten, k němuž náhodou padne čtyřlístek.



Prašivec

Je to příšera způsobující oheň, zvláště když přelétala nějaké stavení. Věřilo se, že pochází z hada, jemuž po sedmi letech narostla křídla. Když je had hodně starý, přestane růst do délky a přibývá do šířky, až je tlustý jako mužská ruka. Potom začne měnit barvu a z šedého hada se stane tzv. *jiskrnáč* pestrých barev (modrá, žlutá, zelená). Takovému starému hadu, z něhož se dělá prašivec, počnou za hlavou pomalu narůstat modrá křídla. Nejprve vylézají jako dvě kůstky, až jsou velké jako ploutve a mají blánu. Když mu dorostou dostatečně velká křídla, začne létat, ale pouze v noci, přitom svítí jako oheň a za ním srší jiskry. V povětří za ním zůstává dlouho viditelný ohnivý pruh.

Poledníček

Poledníček se zjevuje v letních vedrech v době kolem poledne, když vzduch a zdánlivě i čas stojí. Bere na sebe podobu točícího se sloupu vzduchu (prachu). Osobně mohu potvrdit několik setkání s touto bytostí.

Plačka

Plačka je strašidelné zjevení s umrlčí hlavou, které obcházelo chalupy v Krušných horách a pod okny žalostně bědovalo. Chtěl-li někdo vědět, zda nemocný zemře, musel shora hodit nějakou látku, která patřila nemocnému. Když ji plačka vzala, nemocný zemřel. Nechala-li ji ležet, uzdravil se.

Paní Holle

Na Kynžvartsku, ale také v Orlických horách se věřilo, že za určitých nocí, hlavně o svatotomášské, se nesmí přist, nebo se objeví přísná divá stařena, která zle potrestá každého provinilce.

Obilníček

Obilníček je další z duchů, kteří žili poblíž obilných polí a byli smrtelně nebezpeční dětem. Malým odvážlivcům, kteří se do obilí vydali, zmátl cestu tak, že se ven již nedostali.

Kudibal

Na Bydžovsku se zjevoval podivný tvor se vzezřením dvounohého býka (možná jako minotaurus), který hlídal dodržování zákazu draní peří v sobotu.

Jezinky

Jezinky sice známe z pohádky o Smolíčkovi Pacholíčkovi, ale původně to byly *„potvory, ješto mají tvář ženskú, tělo svinie a nohy koňské a slovú jezenky“* (Perštýnská bible, 2. pol. 15. stol.).

Hohohé

Tento lesní duch se zjevoval poblíž bažin na Jesenicku a strašil pozdní chodce pokřikem „hohohé“. Byl nazýván také *Sinhirt* nebo *Pastýř Gill*. Většinou býval dobrý, ale někdy také škodolibý. Zjevuje se s bičem v ruce, oděný v plátěné spodky a vestu, s mošnou na chléb po boku.

Hockauf

Na Šumavě se mu říkalo *Škrtič*, u Mikulova se vyskytují ve skupině jako *kožíšková mužíčci*. Osamělým chodcům skáčou na záda a dusí je (zachycují se jim v kožichu). Neví se, jak ve skutečnosti vypadají.

Hejmon

V jižních Čechách jsou Hejmoni duchové, kteří se zjevují i ve dne a plaší pytláky. Někdy jsou nazýváni *pohunkové*. Jsou to prý duše nepoctivých myslivců. V Krušnohoří šlo o variantu *Rýbrcoula*, obrovitou postavu se širokým kloboukem s mechem a lišejníky místo vlasů a vousů.

Hadimordy

Hadimordy, napůl hadi a napůl ženy, s postavou o málo větší než trpaslíci, žily poblíž Šumperka.

Domácí oheň

Toto zjevení má podobu modravého plamínku, který se pohybuje po domě. Nikomu neuškodí, pokud se na něho nekřičí.

Dobytčí děs

Přízrak, podobný obrovské ještěrce, které z ocasu srší jiskry. Provází ho pronikavé vřeštění a záře, což děsilo dobytek tak, že některé kusy hrůzou uhynuly.

Červený panáček

V Krkonoších se zjevovala zvláštní bytost zvaná *Červený panáček*. Objevoval se vždy o půlnoci, byl malý, jiskřivých očí a oblečen celý do červeného šatu. Zjevoval se v souvislosti s vodou, zejména když ji někdo „nectil". Mizel však ihned, jakmile na něho někdo promluvil.

Buschhansl

Lesní přízrak, který žije v horských lesích a chodí v roztrhaném oblečení, vráščitý jako stromová kůra. Místo očí má temné otvory.

Bírezl

Tak zvaný *Pivní osel* je přízrak, kterým se stane nepoctivý hostinský po své smrti. Zjevoval se v určitých dnech mezi jedenáctou a půlnocí jako vůl s lidskou tváří, dlouhýma ušima a šedivým tělem. V hospodském sále vše rozbil a říkalo se, že musel za trest schlemtat všechny zbytky po hostech. Na druhý den bylo v hostinci opět vše na svém místě, jako by se nic nestalo.

Bejválek

Strážný duch předhůří Šumavy se zjevoval jako chlapec s nápadně velkou hlavou a s pomalou řečí. Byl to duch vcelku neškodný, nebezpečný jen tehdy, byl-li vydrážděn.

Alp

Alp je přízrak, vyvolávající noční děsy. Zjevuje se jako malý mužík a je spojován s upíry, jelikož saje z bradavek krev. Vždy bývá viděn s kloboukem, který mu propůjčuje magickou moc.

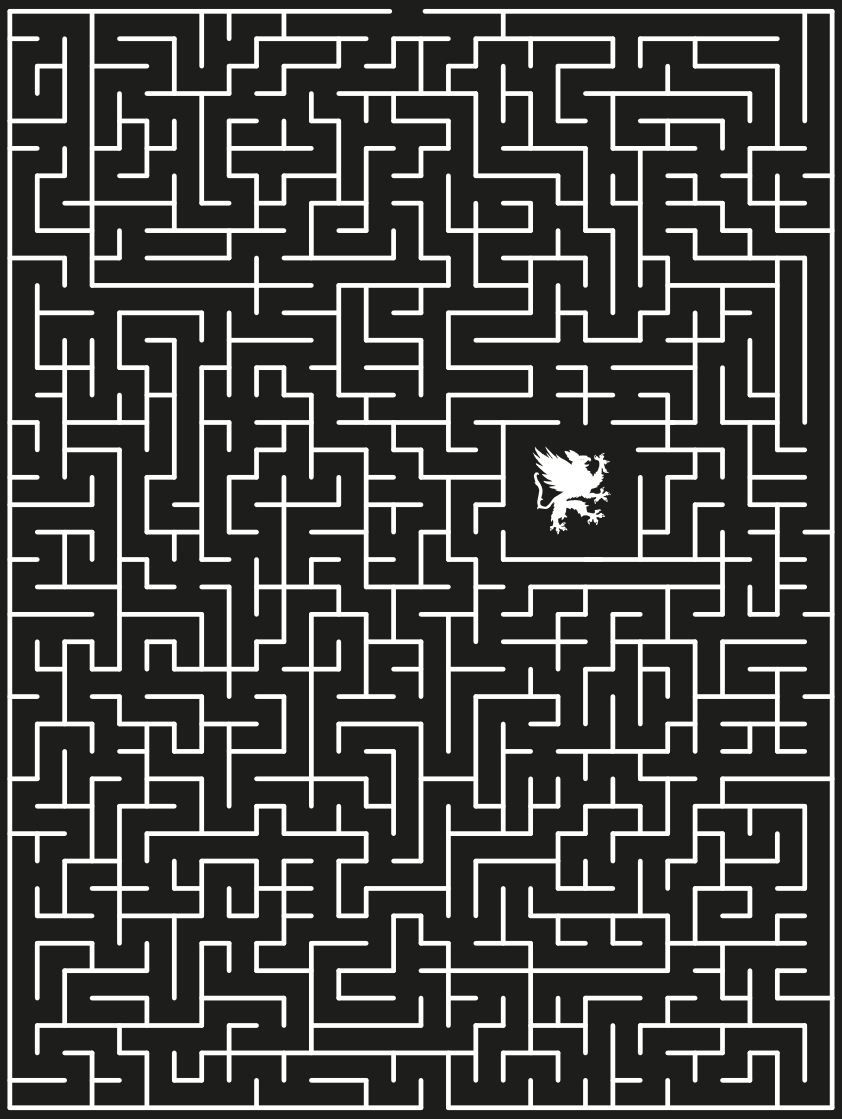
Literatura: Martin Stejskal, *Labyrintem míst klatých*.





Pomozte rytíři dostat se v pořádku k mořské panně.
Pozor na rozzlobeného gryfa!








DM