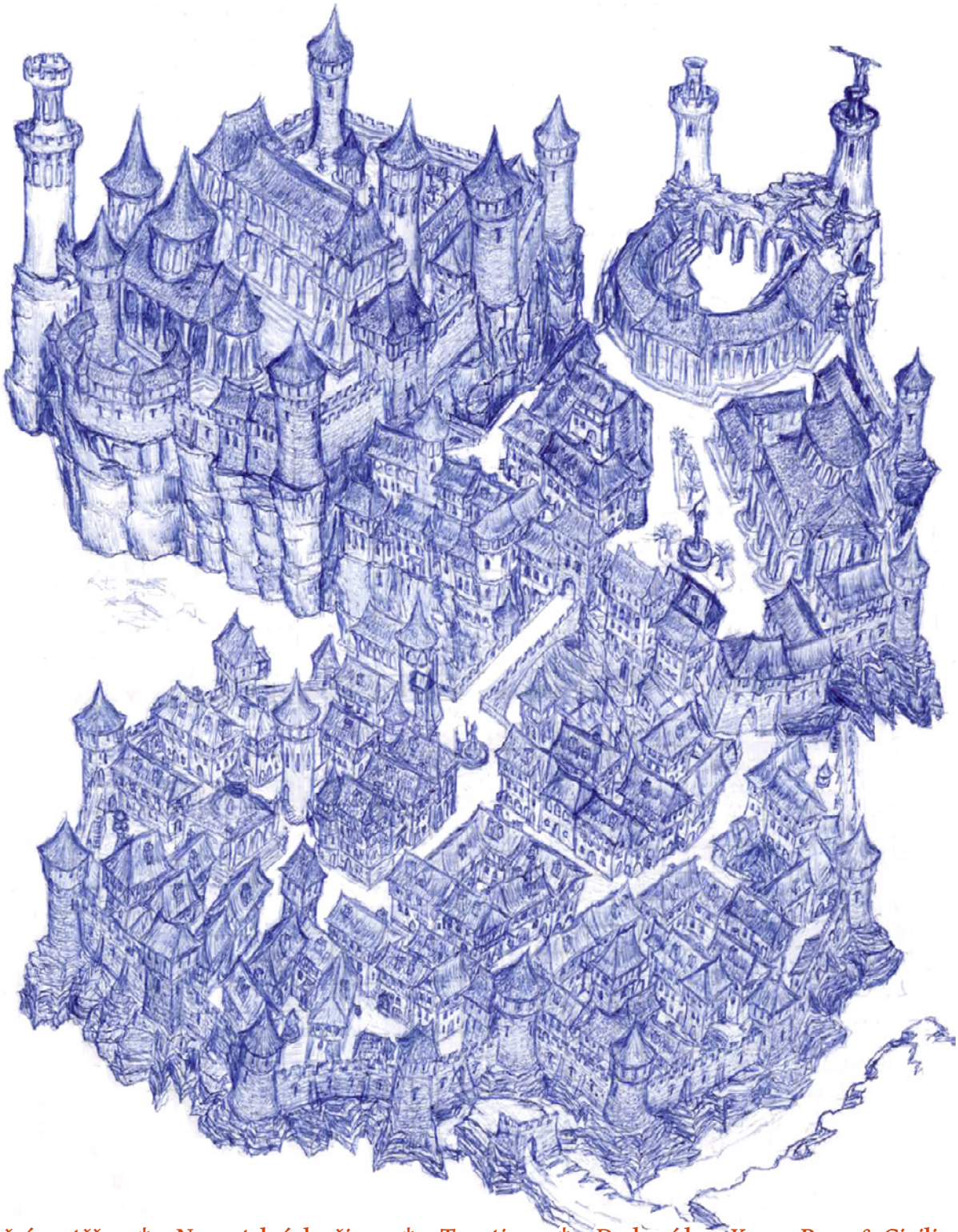
1 2016

Daily Mirror

Časopis herně-literárního serveru darkage.cz



Výroční soutěže ‡ Nesmrtelná družina ‡ Typotipy ‡ Deskové hry: Kam v Praze & Civilizace

Obsah

1
Úvodník
Alkaran

2
Výroční soutěže
Tolpen

6
SingleQuest: Pouta osudu
Yavanna

8
Co takhle nový quest?

10
Ukončené oficiální příběhy:
020. Nesmrtelná družina — Kapitola 1
Hulda

18
Typotipy: O čárkách vodorovných
Enefa

20
Kam si lze v Praze zajít zahrát
Kolaps

22
Desková hra: Civilizace
Pavettka

24
Kronikářovy dopisy
Kanyapi

29
Výsledky zimní soutěže

—1—
DM
2016

Redakční tým: Zrcadlový Šotek, Alkaran, Enefa, Teranell, Chiisai
Ilustrace na obálce: Elanius
Autoři textů: Alkaran, Elanius, Enefa, Guner, Hulda, Kanyapi, Kolaps, Pavettka, Tolpen, Tyrsa, Yavanna
Korektury a editace: Alkaran, Evangeline
Sazba a grafická úprava: Alkaran
Ročník osmý, číslo 1.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 16. 2. 2016.
Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum DAily Mirror.

Prostě časopis?

※ Alkaran ※

První časopis o dračáku jsme s kamarády vydávali asi v sedmé třídě. Byl ručně psaný, a to byl asi jeden z důvodů, proč ho vyšla jen dvě čísla. Také už ani nevím, co vše jsme v něm psali; určitě nás ale hnala touha nejen podělit se o vlastní úpravy pravidel, ale také dát světu vědět o dění v naší družině.

Psát o novinkách je ostatně jeden z hlavních úkolů všech časopisů. Je pravda, že časopis, který vychází s více než měsíční periodou, bude novinky přinášet stěží. Obzvlášť dnes, kdy se zdá zastaralý i denní tisk. Proto musím poděkovat adminům, kteří Mirror vnímají jako jedno z míst, kde se důležité zprávy mohou objevit jako první, ať to byly před Vánoci adminské novinky, které dnes naleznete ještě i na fóru *Vytesáno do kamene*, tak i vyhlášení *výročních soutěží* v tomto čísle.

Nesmím zapomenout ani na vás, kdo nám zasíláte své články, i když byste je mohli mít dávno vystavené kdesi na blogu. Protože to díky vám má DAily Mirror zajímavý obsah. Kdyby ten náš časopis na základce měl tolik dobrých přispěvatelů, určitě by vyšlo víc čísel, než jen dvě.

No a ještě kdybychom tehdy měli počítač.



Výroční soutěže

Ilustrace ǂ Ilya Nazarov

※ Tolpen ※

A jako každý rok, i dnes se rozsvítila světla ve velkém sále, židle potažené šedým sametem byly rozestavěny do svých řad, pódium někdo zametl a oprášil. Jedna po druhé duše nacházely místa k sezení a nakonec poslední opozdilci museli zůstat stát podél zdí nebo se opřít o sloupy. Pod vysokou klenbou se nesl polohlasný šepot plný očekávání.

Pak se rozhrnula opona, zazněly fanfáry a potlesk, šepot umlkl a na pódium vstoupila sama Vědma s jistotou a velkolepostí galeony, jež vplouvá do domovského přístavu. Její dlouhé, temně šedé šaty se kolem ní vlnily jako moře po bouři. Záplava bílých vlasů jí splývala po zádech jako tekuté stříbro.

„*Přeji vám hezký večer, moji milí,*“ usmála se vlídně. Její hlas byl jako sluncem prozářený příliv, když už jsme u těch popisů spojených s mořem. Na pódiu sice stál mikrofon, nicméně Vědma si stoupla před něj a nezdálo se, že by měla potřebu jej použít.

Světla v kovových lampičkách se ztlumila, sál potemněl. Jen Vědma teď stála v kuželu světla a připomínala sochu. V sále bylo dokonalé ticho, do kterého zaznívál jenom její hlas: „*Jak všichni dobře víte, skončil nám další rok. A byl to dobrý rok, mohu-li soudit.*

Připadla mi letos ta čest předat těch několik cen, co se každoročně předávají. Dělám to úplně poprvé, takže se úplně celá třesu trémou." Komentář měl vyvolat trochu toho smíchu a uvolnit jinak velmi oficiální atmosféru, a jako takový ve svém úkolu uspěl.

„*Snad se toho zhostím natolik dobře, jako Ailinel loni,*" pousmála se.

„*Tímto tedy zahajuji dnešní večer a předávání cen. A začneme klasicky,* ***Nejaktivnější oficiální vypravěč****. Když jsem viděla ta čísla, zatmělo se mi před očima, tolik psaní. Nechci to dlouho zdržovat. Tak tedy, na třetím místě s 622 příspěvky se umístil,*" chvilka napětí, „***Kosi****!*"

Sálem zazněl nadšený potlesk, který ukončila až Vědma drobným posunkem: „*Na místě druhém pak s 625 příspěvky je…* ***Yavanna****!*" Do bouřlivého potlesku se ozvalo z pár míst i povzbudivé zapískání, patrně někteří z hráčů. Utišit shromážděné duše tentokrát nebylo tak jednoduché.

„*A na prvním, zlatém místě s 646 příspěvky se umístil* ***Petwald****!*" Dav šílel, pro to není jiných slov.

Vědma si významně odkašlala a konečně umlkl i poslední potlesk. „*Velmi mě těší, že to ve všech vyvolalo takové nadšení, všem třem mistrům klávesnic samozřejmě gratuluji a doufám, že i příští rok budou natolik tvořiví.*

Další soutěží, s jejímiž výsledky vás mám obeznámit, je kategorie ***Nejtalentovanějších oficiálních vypravěčů****.*" Sálem proběhl šum. Teď hlavně zpozorněli ti oficiální vypravěči, kteří dostali barevné kostky v nedávno uplynulém roce, mezi nimi se strhnul vždycky urputný boj.

„*Třetí místo získal* ***Keshick****, který povýšil na nejvyšší, červenou kostku.*" Aplaus se začal šířit od ostatních červených kostek a z těch samých míst zmizel jako z posledních.

„*Na druhém místě pak* ***Tolpen****, která se z neoficiálního vypravěče stala vypravěčem zeleným. A na místě prvním pak* ***Jefro****, který to samé zvládl za čas kratší než poloviční,*" poslední Vědmina slova se ztrácela v hlasitém potlesku, který zaplnil místnost jako lavina.

Vědma se zhluboka nadechla a upravila si neexistující pramínek vlasů. „*Co se týče soutěže o* ***Nejlépe složený PJ test****, musím vám oznámit, že pravidla byla letos trochu upravena, neboť nastal výjimečný případ. Jak víte, koncem září se změnily jak otázky, tak jejich počet. Aby mohl být vítěz vyhlášen, musel Admin tým použít procenta, protože by bylo nespravedlivé vynechat z hodnocení někoho kvůli dělání jiné verze testu, že?*

Na třetím místě je ***Kragh****, který dělal novou verzi testu. 80 %, bez vteřiny sedm minut!*" Chvíli bylo ticho, jak všichni počítali, kolik je 80 % z 20, pak někdo nahlas vykřikl: „*16*" a všichni se pustili do tleskání.

„*Na druhém místě je* ***Kibe*** *s 84 %, tedy 21 správných odpovědí,*" Vědma zachránila všechny před matematikou. „*Původní verzi testu udělala za 12 minut a 39 vteřin.*" Nadšený potlesk se ozýval hlavně z řad knihovníků.

„*A zlaté prvenství má* ***Wildrose****, která z 20 otázek v novém testu správně zodpověděla všechny s výjimkou jediné. A to během 12 minut a 53 vteřin. Můj obdiv a gratu-*" Dál se kvůli potlesku už nedostala.

„*A teď zlatý hřeb celé této questové kategorie, na kterou jsme všichni čekali:* ***Velká hra****.*

Jako třetí se umístil ***Townie*** *a jeho Chodec Lavenias, celkově 667 expů.*" Vědma gesty naznačovala, že bude pokračovat, ale přesto se tu a tam ozvalo osamělé zatleskání.

„*Hned druhá je* ***Ailinel*** *s postavou Jay Kulina, jedná se o Šermíře s 1349 body zkušeností. A vítězem Velké hry je* ***Roxanne****, která nahrála na Dědičce Jessice Isabelle Johansson 1431 expů. Všechny tři postavy, tak krásně se to sešlo, byly Lidé. Teď můžete tleskat.*"

A že se tedy tleskalo. Ze stropu spadla trocha omítky a jeden velmi zmatený netopýr. Mohutný aplaus nevypadal, že by měl někdy skončit, ale nakonec všechny přítomné začaly bolet ruce.

„*Můj obdiv a gratulace všem třem. A také děkuji celému Admin týmu za ten krásný seznam výsledků, především Christopherovi, který mi jej osobně donesl,*" pokyne prošedivělému elfovi v první řadě a obdaří jej svým nejhezčím úsměvem. „*Sama bych se tím asi probrat nezvládla.*"

Na pódium se vloudil Šotek, který Vědmě přinesl tolik potřebnou skleničku vody. Nejdříve to vypadalo,

že se pokusí zopakovat svůj loňský žertík s málem převrženou sklenicí, ale jediný Vědmin pohled stačil, aby jej ta myšlenka opustila. S prázdnou skleničkou zase zmizel a zanechal po sobě jenom rozvlněnou skulinu v oponě.

„Tak a teď, když už nemám tak vyprahlo v hrdle, uvedla bych na scénu kategorii ***O nejlepší SingleQuest****.*

Třetí místo získala ***Pohádka****, z ruky Georgovy a jeho tria pomocníků: Kibe, Trishanelly a Jajuleny. Místo druhé pak získal* ***Hotel Harmony*** *od Paula s Kerstininou pomocí a prvenství pak* ***Archibaldova pyramida****. Možná si pamatujete, že loni byla druhá, ale určitě se hodí připomenout, že za ní stojí Silenec a s ním i Final, Kerstin a Petwald."*

Ozval se dlouhý potlesk pro všechna tři místa.

„Co se týče soutěže ***O nejlepšího pomocníka při tvorbě SQ****, mám tady dokonce pětici míst.*

Na místě pátém je ***Kingkarazane*** *a před ním* ***Since****. Sdílené druhé lomeno třetí místo patří dámám, konkrétně* ***Evangeline*** *a* ***Harrietě****. A jako první je* ***Guner****."*

Potlesk sice naznačoval, že si publikum nedokáže dost dobře představit, co dělají pomocníci při tvorbě SQ, ale rozhodně dával najevo, že si jejich práce cení.

„A teď počasí."

V celém sále se duše začaly tvářit zmateně a zpoza závěsů vykoukla rozcuchaná hlava Kronikářova. Její majitel něco horlivě šeptem naznačoval Vědmě a gestikuloval u toho s takovou vervou, že kdyby někdo stál poblíž, byl by mu vypíchl oko.

"Ach, omlouvám se, moje chyba. Nikoliv počasí, ačkoliv očekáváme zataženo, místy ojedinělé přeháňky, chtěla jsem říct Knihovna.

Tady se sice vyhlašuje jen jedno místo, Autor roku, ale přesto si myslím, že by stálo za to zmínit i několik dalších zajímavostí. Hlavně proto, že nás Kronikář poslouchá a já jej nechci zklamat."

Závěsy na pravé straně pódia se zuřivě zavlnily a zpoza nich se ozvalo suché odkašlání.

„Dobrá, dobrá, nemusíte na mě spěchat. Máme celý večer, Kronikáři.

Do Knihovny nám v roce 2014 přibylo dohromady 68 nových děl. Pokud bych měla tu čest a vyhlašovala tohle všechno i příští rok, ráda bych to číslo zmínila vyšší. Ale 68 je také velmi pěkné.

Z oblasti poezie byla nejčtenějším a zároveň nejlépe hodnoceným dílem ***Múza*** *od Mofika. Doporučuji přečíst, mně se velmi líbila.*

Co se prózy týče, tak podle čtenářů nejlepší bylo ***Ad noctum*** *od Scarecrowa, ač nejčtenějším byla* ***Kletba na Nových Lukách****. Také od něj.*

V kavárně se pak četla nejvíce ***Výprava trpasličí****, KingKarazhaneovo dílo, kdyby si někdo nepamatoval.*

A z kategorie Humor si nejvíce čtenářů získal Enefin ***Těžký život píďalky*** *a nejlepší hodnocení* ***Horlivá Horda*** *od Vashe. Mám dojem, že zbořil město, když to psal, ale nejsem si tak úplně jistá.*

A teď tedy to, čím jsem vás napínala. ***Autor roku****, velké knihovní finále, ultimátní cena všech těch skvělých, talentovaných spisovatelů, kteří dřímou v každém z nás. Vítězem se stává… To počká po přestávce.*

Dobře, dobře, vy víte, že vtipkuji. Nemusíte se hned všichni zlobit. Je to ***Scarecrow****. Nejlepší spisovatel DA za rok 2014."*

Dav v sále se uklidnil, přestal nespokojeně bručet a hučet, místo toho jím projelo ne až tak překvapené štěbetání a hlavně mohutná vlna potlesku.

A to byl už závěr slavnosti.

Vědma stačila tak tak popřát krásný večer a za rok na shledanou a už před ni padala opona. Obyvatelé DarkAge se pomalu rozcházeli, sami, po dvojicích i ve skupinkách. Někteří šli zapíjet vítězství a obdivovat trofeje, které jim během vyhlašování nenápadně přinesl Šotek, někteří prostě jenom slavit nový rok. Někdo šel prostě domů a pár duší spěchalo do Síně zázraků, protože na ně čekaly jejich světy.

Asi tak deset minut poté, co se z velkého sálu vykradli Kronikář s Vědmou za tichého chichotání, usedl na opěradlo jedné z prázdných židlí Havran. Načechral si peří a povzdechl si: *„Já se tady prrro všechny tak šlechtím a nikdo si ani nevšimne.* ***Víckrrrát už nikdy.***"

O Štědrém večeru ve městě Dark Age,
na střechy padaly chuchvalce sněhu,
tu havran usedl na druhém břehu,
a skuhravým hlasem zanaříkal:
„It´s time to turn the page.“



Snad opět dopisy dosáhnou cíle,
s láskou a štěstím, na římsách krbů,
však posel nikde, už nedá si kubu,
šedivý, stár a sláb, přišla jeho chvíle.
„My body is a cage.“



Nic pro něj, už ne, ten vánoční shon,
snad odletěl navždy za hranice města,
kyvadlo zhoupne se, odbila šestá,
tu vidím v okně nezvaného hosta.
„Was it him?“

Zpuchřelý pergamen svíral už v zobáku,
havran jak noc bez hvězd, tma nekonečná,
bez šedin, sílu měl, jak ocel sečná,
sklonil se, upustil přede mne obálku.
„Soundless scream.“

Dopis ten přišel mi až z temných hor,
zlomil jsem pečeť a otevřel list,
jistě již tušíte, co měl jsem číst,
škrábance havraních brk:

„Nevermore.“



Na Štědrý den l. p. 2015 se do města DarkAge přistěhoval nový havran. Přejeme mu mnoho úspěchů a ať se co nejdřív zapracuje.

Ilustrace ✝ MorganaLeFay



Ilustrace ǂ Thysane

SingleQuest

Pouta osudu

※ Yavanna ※

V tomto čísle vám představíme jeden z mnoha singlequestů od Finala, a to Pouta osudu. „V dávných dobách bylo známo mnoho legend a mýtů o artefaktech, které zde zanechali samotní bohové jako dar pro všechny tvory na planetě. Avšak, některé dary se mohou stát i zbraní, schopnout uvrhnout svět do temnoty…“

Co tě inspirovalo stvořit právě tenhle příběh?
Je to už nějaký ten rok, ale víceméně si pamatuju, co vedlo k tvorbě Pout osudu. Krátce po spuštění modulu singlequestů jsem se trochu zajímal o to, co vlastně SQ nabízejí, ale všechny příběhy, které do té doby vyšly, mě odrazovaly svým zpracováním. Příběhy nedosahovaly ani průměrného gamebooku a autoři si vyloženě usnadňovali práci, jak mohli (sice se to dalo pochopit, když se jednalo o první příběhy, ale i tak to bylo zklamání).

Když jsem pak jednou mluvil s Paulem v krčmě, došlo k debatě o editoru a o tom, jak je náročné s ním pracovat. Nechtěl jsem věřit tomu, že to může být tak strašné, a rozhodl jsem se to zjistit na vlastní kůži.

Neměl jsem žádný konkrétní cíl. Prostě jsem chtěl jen zkusit naprogramovat různé volby a možnosti, které v tehdejších SQ selhávaly. Myslím, že během dvou dní vznikl holý projekt se 60 lokacemi, který zahrnoval boj, hádanku a variace s volbami. Nakonec jsem tuhle kostru dal ke shlédnutí Astralien, která

v té době ještě vykonávala funkci admina přes SQ a projekt se jí líbil, takže jsem si řekl, že to zkusím dotáhnout do konce. Příběh se pak formoval až v průběhu prací a faktem je, že téměř do konce SQ jsem neměl úplně jasno, jaký bude výsledek.

Můžeš nám o jeho obsahu něco prozradit?
V podstatě všechno, co mi tehdy na SQ vadilo, jsem se pokusil v tom svém napravit. Absenci instantních smrtí, propracovanější systém, hádanky i částečný soubojový systém. Nakonec jsem vytvořil několik závěrečných fází, z čehož se pak odvíjí i samotný závěr hry. Celkem má hra 15 závěrů, které jsou dostupné podle úspěšnosti hraní.

Dobrodružství patří ke klasickému žánru? Pro jaké postavy jsi jej tvořil?
Tohle byla jedna z věcí, která mi u většiny SQ vadila. Příběhy byly tvořeny pro konkrétní povolání nebo určitou rasu. Má to něco do sebe, ale pokud někdo nefandí tvorbám postavy, nebo jako já preferuje pouze postavy bez povolání, byl celkem omezen. Proto jsem se rozhodl, že SQ bude mít pouze jediné omezení, mužskou postavu, kvůli kontinuitě příběhu.

Čím chceš hlavně hráče nalákat?
Tohle je poměrně starý SQ. Lidi, kteří ho do teď nehráli, si ho patrně už ani nezahrají, takže lákat hráče nejspíše nemá moc smysl.

S jakými úskalími ses při tvorbě potýkal?
S hackery, s editorem a se svým vlastním perfekcionismem. :)

Jak vnímáš jako autor omezení kroků? A pracuješ nějak s tímto omezením přímo v questu?
Omezení kroků dle mého nebylo zvoleno zrovna vhodně, ale nějak jsem se s tím za tu dobu smířil. Když jsem prostě neměl chuť něco hrát s omezením, tak jsem to prostě nehrál. Sám jsem ovšem nikdy nevytvářel SQ s ohledem na omezení kroků. Vždy jsem preferoval raději kvalitu před kvantitou. Sice jsem zkusil aplikovat několik nápadů, které měly hráčům hraní trochu usnadnit, ale kýžený efekt to nikdy nepřineslo.

Co ti tvorba příběhu přinesla, a co vzala?
Takhle se to nedá říct. Nic nepřinesla a ani nic nevzala. Snad možná jen základní mechanismy, které jsem v pozdějších SQ dále rozšiřoval a vyvíjel.

Kdybys toto dobrodružství tvořil nyní, je něco, co bys změnil?
To nevím. Každé mé dobrodružství je něčím inovativní a originální. Znovu bych se do něj asi už nepouštěl skrze soubojový systém, který byl neuvěřitelně složitý a náročný. Ale vlastně i to je důvod, proč je tohle dobrodružství originální. Takže asi ne, neměnil.

Chystáš do budoucna ještě nějaké dobrodružství?
Ne, do budoucna už nic neplánuju. Aktivitu kolem SQ jsem ukončil už před časem.

Pokud ano, o čem by bylo? Bylo by v něčem zvláštní nebo jiné, než ostatní?
O nápady nouzi nemám a samotná tvorba SQ je taky hračka. Měl jsem spoustu nápadů, od uzavření trilogie Dva světy až po zombie survival a všechno mezi tím. :) Ale jak jsem psal, žádný další SQ už ode mě nebude.

Bohužel se nikdo z mnoha dotázaných nechtěl k dobrodružství vyjádřit, takže tentokrát bez jakýchkoliv ohlasů.

Co takhle nový quest?

Máte chuť vyzkoušet nějaký nový, zajímavý quest, ale k verbíři je cesta dlouhá, lemovaná krčmami, a než k němu dojdete, zůstanete v některé z nich trčet? Nebojte, i tak pro vás máme řešení. Co si třeba zahrát za druidského učedníka? A nebo vojáka Hitlerovy armády?

Tajemství druidů

Pátrám po duších z města DarkAge, které by si rády vyzkoušely život mladého druidského učně ve světě plném magie. Druidové jsou považováni za vymřelé široko daleko od území království Kasarett. Mnoho lidí již ani nevěří, že se příběhy o nich vyprávěné opravdu kdy staly, ať už šlo o jejich legendární sílu léčení či mimořádné ovládání mnoha druhů magie. Vybraným duším však magie přisoudila setkání s druidem, který v nich rozpoznal dar, o kterém ani samy nevěděly...

Mimo jiné na budoucí druidské učně čeká mnoho úkolů a krátkých výprav, postupný rozvoj magických schopností a rozšiřování druidských vědomostí.

O světě a nárocích na postavy se můžete více dozvědět na Verbíři, případně zájmu lze o trochu více informací nalézt v prvním příspěvku questu. Jakékoliv dotazy neváhejte zaslat po havranovi. :)

Těším se na Vás,

Tyrsa



Ilustrace ‡ dleoblack



Ilustrace ǂ James Paick

Elanius: Vae victis

Quest odehrávající se v co možná nejpřesnějších historických reáliích na „špatné straně“, v posledních měsících 2. světové války. Nutno zdůraznit, že příběh je zcela nelineární a jeho podoba i směr leží plně v rukou postav. Přesněji řečeno, hráči se zhostí rolí příslušníků Wehrmachtu/SS/Volkssturmu, sledujících zcela libovolné osobní cíle na stále se stahujících východních hranicích Třetí říše (ať už jde o únik do zajetí západních Spojenců, boj do posledního náboje, záchranu co nejvyššího množství nevinných lidských bytostí či cokoli jiného).

Vzhledem k tomu bych uvítal zejména zkušenější hráče s chutí pro hru utvářející se čistě na základech jejich vlastního konání (tj. nepreferující „vodění za ruku“), znalost historických reálií stačí pouze mlhavá (většina důležitého je v questu přímo nastíněna).

Dějištěm (přinejmenším současným) je Pomořansko na počátku února 1945 (a nelze říci s jistotou, zda se do konce hry vůbec přesune — smrt je vskutku všudypřítomná a hra samotná může být reálně vnímána jako jistá výzva, přejete-li si). Aktivita questu je „nastavitelná“ (viz Nábor u Verbíře), tedy je možno se hry účastnit i pokud si nejste jisti svými časovými možnostmi (tj. boží mlýny mohou mlít i s mohutnými výkyvy, důležité je pouze aby mlely alespoň více méně jistě). Jako součást atmosféry se poté pokouším poskytovat i jisté množství „ilustrujících“ dobových fotografií a soundtrack (vesměs z různých zdrojů volně dostupných na internetu).

Jako PJ jsem strávil shromažďováním potřebných historických materiálů více jak půl roku a pevně věřím, že to lze na výsledku poznat. Mým cílem je předvést co nejrealističtější a historicky co nejvíce uvěřitelný příběh, respektive jej spolu s hráči vybudovat (a snad i demonstrovat, že neoficiální quest neznamená nevyhnutelně quest nekvalitní). Pakliže jste dočetli až sem a zdá se vám, že máte zájem, přirozeně se neváhejte ozvat na opeřence. :)

Díky za pozornost, Sir Samuel Elanius



Ukončené oficiální příběhy: 020
Nesmrtelná družina
Kapitola 1

※ 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.

Dnes se zaměříme na Gunerovo dobrodružství *020. Nesmrteľná družina — Kapitola I*. Tento příběh navazuje na jeho předchozí quest, o kterém bylo jedno z minulých čísel. Napsáno bylo 186 příspěvků a trval téměř přesně deset měsíců, což nám dělá skoro devatenáct příspěvků za měsíc. To je velmi slušný výkon.

Na minulé dobrodružství navazuje příběhově i žánrově, takže pokud si pamatujete předešlý díl nebo pokud jste jej snad četli v archívu, nebudete překvapeni. Je to klasické fantasy o skupince dobrodruhů a jednom záporákovi, co víc si přát?

Víc už ale nebudu prozrazovat a přenechám to na Gunerovi, jenž sepsal zbytek tohoto článku a já mu za to chci poděkovat. Dal si s tím velmi záležet.

Důležité postavy

Člověk zloděj Matthew (Yavanna) — Jeden z dvojice zlodejov. Povedal by som, že ten menej temný. (Minimálne, čo sa oblečenia týka.) Odmieta vraždiť za peniaze, ale krádež je v poriadku. Vďaka pobytu v mysli spektry sa dozvedel nové informácie a získal zvláštne skúsenosti.

Člověk zloděj Tavallo (Vash) — Temnejší z dvojice zlodejov. Nemá problém so zabíjaním. Vyslovene nie je zlý, ale má rád peniaze. Nebyť jeho činu v tomto dobrodružstve, tak by polovica družiny padla ešte skôr, než by vôbec začalo pravé dobrodružstvo.

Elf kouzelník Jamie (Jamelka) — Aj na druhej úrovni je to stále kúzelník, ktorý neovláda žiadne vyslovene bojové kúzla. Sústreďuje sa hlavne na kúzla typu Pomocníci, Oživ neživého, Dubl. Z osobného hľadiska mi príde ako obľúbenec skupiny. Môže to byť v tom, že ich často dostane zo šlamastiky svojim nesebeckým činením.

Hobit válečník Aggor (Vossy) — Statočný malý hobití bojovník. Chce byť hrdinom z rozprávok a aj sa tak správa. Verný ochranca svojich druhov v boji. Vidí sa v skúsenom šermiarovi – vo svojom učiteľovi Emíliovi.

Člověk hraničář Boris Hromek z Trojhlavu (Gloriaventi) — Má šľachtický titul, ale to je ešte sláva z čias jeho ďalekého predka. Je to dobrák od kosti, má zmysel pre spravodlivosť a taktiež ochranárskeho ducha. Matthew o tom nevie, ale nebyť jeho činov v podzemí, už by tu nebol.

Barbar válečník Hrolf syn Haemundův (Elanius) Večne rozzúrený, agresívny barbar, ktorý napadne všetko, čo mu stojí v ceste. Rozhovory mu veľmi nejdú, ale v družine nachádza svoje uplatnenie. Pôvodné rozbroje, ktoré mal s Aggorom, zahodili za hlavu. Je však na Hrolfovi vidieť, že to, že si družina za veliteľa zvolila Aggora a nie jeho, ho doslova štve. Stále sa správa ako vodca družiny. Urobí si vždy, čo chce.

O čem to vlastně bylo?

Postavy ukončili prológ, keď zastavili útok medveďa, vrátili drevorubačovi sekeru a priniesli banditov do rúk spravodlivosti.

Prvá kapitola začala preberaním odmien od zástupcu veliteľa spoločenstva hrdinov (Dobrodruzi s.r.o.). Druhý deň ráno dostali hrdinovia ďalšiu jednoduchú úlohu – sprevádzať vyslanca na jeho ceste do Trenčianskeho (trpasličieho) kráľovstva. K tejto úlohe pridelil zástupca aj druhú, skúsenejšiu „Lesterovu“ družinu.

Vonku ich už čakala druhá družina aj s vozom a oslom. Veľvyslanec bol zahalený v čiernom rúchu a robil povozníka. Druhú družinu tvorili dvaja válečníci, jeden zlodej, jeden kúzelník a veliteľom, človekom s najvyššou hodnosťou, bol hraničiar. Dobrodruhovia zistili, že kúzelník má najnižšiu hodnosť a k ich skupine bol priradený po tom, čo ich predchádzajúci kúzelník začaroval hyperpriestor a už ho nikdy nikto nevidel.

Takmer celý deň boli na ceste a nič sa nedialo. Cesta do kráľovstva Trenčín (do najbližšieho mesta) už bola takmer za nimi, chýbala možno hodina – dve do jej konca, keď sa rozhodli, že si dajú prestávku na posilnenie. Najedli sa a potom Lester rozhodol, že by bolo dobré vyslať na koniec lesa menšiu skupinu, ktorá by zistila, či ich tam čaká niečo, čo by nedokázali prekonať. (Zvesti totiž hovorili o prebiehajúcej vojne medzi trpaslíkmi a barbarmi zo severu.)

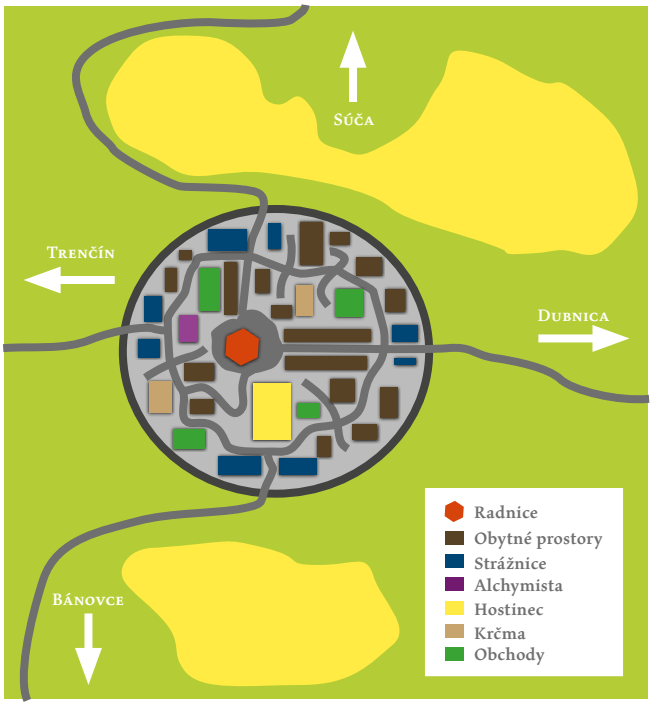
❧ ※ ❧

Po pol hodine chôdze na prieskume boli bojovníci z Lesterovej družiny nevrlí a prestali byť ostražití. Jeden z nich stúpil do nastraženej pasce a za nohu visel zo stromu. Druhý válečník sa rozbehol so štítom a mečom v ruke na pomoc svojmu kamarátovi a ihneď dostal šípom do štítu. Lester vykríkol, že vidí škretov naľavo aj napravo a tak to aj bolo.

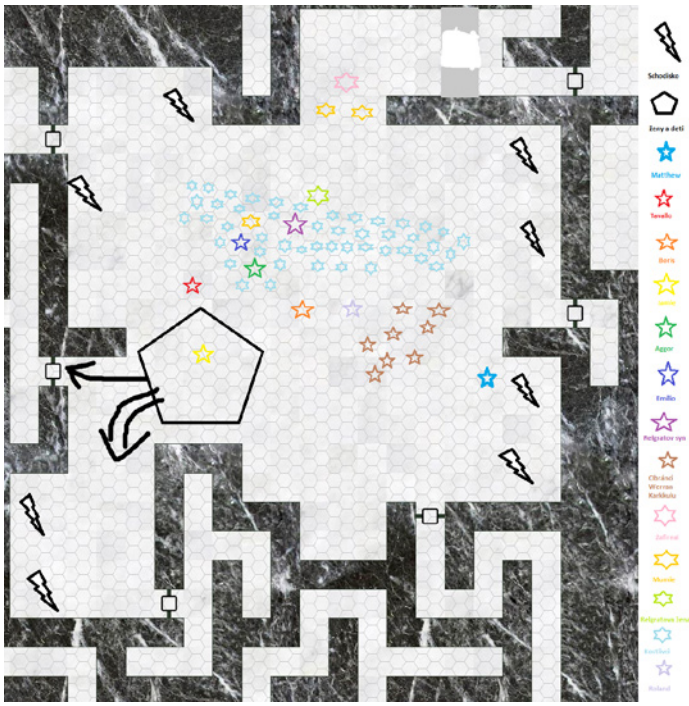
Spoločenstvo odstránilo všetkých škretov, ktorí útočili. Samozrejme sa to nezaobišlo bez zranení, ale všetci prežili. Skupina sa pomaly začínala vracať k druhej družine, aby ich informovala o tom, čo sa dialo, keď oproti nim zrazu z celých síl šprintoval kúzelník druhej skupiny a vykrikoval „Bež! Utekaj!“

Za ním bežali aj Matthew, Tavallo, Aggor a Jamie spoločne s piatimi malými pomocníkmi, ktorí niesli ich vybavenie. Skupinu uzatváral chlap v lesklej zbroji, ktorého družina poznala ako Aggorovho učňa, veľmi uznávaného bojovníka spoločenstva, Emília.

Skupina sa teda opäť stretla na čistine, kde prebehol súboj so škretmi a tam mal hlavne Lester veľa



Schematický plán města Werran Karkkul.


Ukázka mapy boje v podzemí.

otázok. „Čo sa stalo? Kde je voz? A čo tu robí Emílio?“ boli jednými z nich.

❧ ※ ❧

Aby sme na tieto otázky mohli odpovedať, musíme sa vrátiť v čase do doby, v ktorej prvá skupina bojovala so škretmi. Druhá časť družiny, strážiaca voz, zatiaľ narazila na iný problém. Z protiľahlej strany lesa totiž začalo niečo šušťať. Z húštiny zrazu začali vychádzať postavy. Išli pomalým tempom, bolo ich však veľa. Veľvyslanec ihneď zlikvidoval pár z nich. Prvú trafil do brady, tá padla na zem, ale vzápätí znova vstala. Potom zhodil rúcho a dobrodruhovia zistili, že sa pod ním skrýval Emílio. Toto zistenie sprevádzalo hneď zistenie druhé a to, že naproti nim vykračovalo niekoľko nemŕtvych zombie.

Tavallo sa rozhodol vyraziť oblúkom do lesa a zombie napadnúť zozadu. Von z lesa síce vyšla dobrá desiatka nemŕtvych, ale s tým, čo videl Tavallo v lese za nimi, sa tento počet nedal ani porovnať.

V lese sa totiž potulovali stovky nemŕtvych, ktorí boli ozbrojení lepšími zbraňami než dobrodruhovia. Čo však bolo úplne najhoršie, hlbšie v lese uvidel Tavallo aj lukostrelcov. Celá armáda sa pohybovala pomaly, ale nebolo pochýb o tom, že šiesti dobrodruhovia nemali šancu poraziť túto zombie hordu.

Aggor s Emíliom bojovali bok po boku a bránili voz, zatiaľ čo kúzelník Roland zapálil jednu z mŕtvol a tá po chvíli padla nehybne na zem. Ich osol sa však vyľakal a aj s vozom sa jednoducho rozbehol po ceste vpred. Vytratil pritom väčšinu vecí uložených na voze. Tým sa však pohroma neskončila. Jamieho verný pomocník Karamelka ho totiž informoval, že by bolo vhodné zobrať nohy na ramená, keďže cíti niečo horšie ako len pár blížiacich sa zombie.

Tavallo, ktorý vybehol z lesa, statočne varoval celú družinu pred armádou, ktorú v lese videl, zobral nohy na ramená a kričal o tom, že zombie je plný les. Emílio stále bojoval a snažil sa rýchlo vymyslieť spôsob, ako sa dostať z tejto šlamastiky.

Jamie vyvolal niekoľko ďalších pomocníkov, podobným jeho kúzelnému priateľovi a spolu pozbierali výbavu, ktorá popadala na zem. Matthew a Aggor zapálili trávu, s cieľom kľudne zapáliť aj celý les, len aby ich zombie neprenasledovali. Spoločne začali prchať smerom k druhej družine a tam, na pol ceste, sa ich línie znova stretli.

❧ ※ ❧

Po stretnutí sa skupiny spoločne dohadovali na ďalšom rýchlom postupe, ale keďže mal Emílio (veľvyslanec) najvyššiu hodnosť, tak nakoniec jeho slovo prevážilo. Navrhol skupine ísť rýchlo k najbližšiemu mestu, mestu Werran Karkkul, aby ho varovali. Starostu mesta poznal Emílio osobne, boli totiž starí známi a tak keď sa dobrodruhovia dostali k opevneniu mesta, starosta Relgrat ich privítal a pozval dovnútra.

Od neho sa dozvedeli, že barbari ich napadli zo severu a že keď tam poslali armády, našli už iba ľudoprázdne dediny popremieňané na miesta nemŕtvych. Trpaslíci sa stiahli z hraníc do vnútrozemia a opevnili si svoje hory a Werran Karkkul ostal ako jediné mesto na východnej hranici s Dubnickým kráľovstvom.

Situácia v meste bola vypätá. Síce sa v ňom našli nejakí bojaschopní trpaslíci, ale ich počet nestačil. Zbraní, na druhej strane, mali dostatok a tak mohli zapojiť do ochrany aspoň civilistov.

Kúzelníci boli poslaní k alchymistovi, ktorý mal vlastniť zvitky obsahujúce kúzlo na diaľkovú komunikáciu. Prostredníctvom neho sa mali spojiť so spoločenstvom dobrodruhov a požiadať ich o pomoc, čo sa im nakoniec podarilo.

Ostatní mali mesto pripraviť na obranu hradieb. Hradby totiž mali ustáť útok zombie, ktoré nemali žiadne katapulty ani iné obliehacie zariadenia.

Relgrat informoval dobrodruhov aj o podzemných cestách, ktoré sa tiahli pod mestom i pod celým územím Trenčína. Expertne sa v nich orientovať vedelo len niekoľko trpaslíkov, obyvatelia Werran Karkullu však zvládali aspoň cesty v okolí svojho mesta.

Do hry vtedy vstúpila ďalšia hráčska postava – Zafireal (Hráč Petwald, ktorý bol najatý ako hlavný zloduch tohto príbehu). K bránam prišiel ako do rúcha odetý elf – kúzelník, ktorý sa snažil vyhandlovať vstup do mesta zlatými mincami. Trpaslíci, netušiaci, že elf bol v skutočnosti nepriateľský nekromant ovládajúci celú armádu nemŕtvych tam vonku, mu brány po chvíli dobrovoľne otvorili.

Aby zabezpečili ochranu detí a žien, posielali ich ozbrojené dolu do katakomb. Zafireal tam vyrazil tiež a keď už bol v katakombách, vyvolal v nich obriu armádu nemŕtvych, v ktorej nechýbal ani mocný lich. (Je to síce mocný démon, ktorý skôr bude ovládať elfa než naopak, ten však o tom zatiaľ nemá ani tušenia.) S touto armádou vyrazil Zafireal k ženám a deťom.

Akonáhle skupina prišla na Zafirealove úmysly, rozdelila sa. Jedna časť ostala brániť hradby, druhá sa vydala do podzemia. Jamie vytvoril klon, aby mal informácie o bojoch na oboch frontoch.

❧ ※ ❧

V podzemí pokračoval boj. Jamie informoval svoj klon hore o zlej situácii, ale Hrolf mu na pomoc poslal len pár bojovníkov, pretože sami mali na povrchu starostí viac než dosť. Bojovníci však neboli hlúpi. Po ceste so sebou ako posily zobrali aj starostu s jeho osobnou strážou.

Lich si medzitým ako svoju ďalšiu obeť vybral Jamieho, ktorého inštinkt však zasiahol a preniesol vedomie do svojho klonu, čím sa síce zachránil, ale z ničoho nič sa ocitol uprostred boja na povrchu a jeho telo v podzemí padlo bez duše k zemi.

Boris s pár obrancami sa snažil vytvoriť líniu a nepustiť kostlivcov za ženami a deťmi. Dlhodobo to však nemohli zvládať. V tejto chvíli Relgrat, jeho osobná stráž a Karamelka, ktorý sa k nim pripojil tiež, vstúpili do podzemia a utekali Borisovi na pomoc. Zafireal však vyvolal ohnivú stenu, cez ktorú sa nové posily nevedeli dostať.



Proměněný Karamelka.

❧ ※ ❧

Hore sa Jamie a Hrolf pripojili k bitke o južnú bránu, ktorú ghúlovia dosiaľ vyhrávali a čo bolo horšie, podarilo sa im bránu úplne rozbiť. Zombie armáda – s výnimkou lukostrelcov – sa vydala smerom k tejto diere s cieľom úplne zaplaviť mesto.

Hrdinovia sa s novou situáciou vysporiadali každý po svojom. Hrolf statočne odolával záplave nemŕtvych a Jamie sa pred nimi nemenej statočne ukrýval medzi debnami.

❧ ※ ❧

Medzitým Borisova línia neudržala všetkých kostlivcov a desiatka z nich vyrazila za ženami. Keď prechádzali okolo Jamieho bezvládneho tela, Zafireal rozkázal, aby ho kostlivci rozsekali. Zafireal použil portál a presunul sa k svojej armáde na povrchu. Jamieho telo skončilo teda rozsekané a Karamelka, ktorý to videl a nevedel o Jamieho prenesení vedomia do klonu, sa okamžite sa zmenil na démona a svojimi krídlami uhasil ohnivú stenu medzi Borisom a posilami.

V podzemí vďaka tomu prišlo k zvratu. Obrancov bolo konečne dostatok na to, aby situáciu zvládli a síce to v podzemí vyzeralo stále pomerne nebezpečne a hrozilo riziko smrti pre každého, situácia sa jemne obrátila v prospech dobrodruhov.

❧ ※ ❧

Zafireal sa objavil pri Jamiem a Hrolfovi. Nechápavo hľadel na Jamieho, ktorého už predsa pred chvíľou zabili jeho kostlivci dole. Okamžite vyslal blesky jeho smerom, ale nič sa nestalo. Zafireal si rýchlo uvedomil, že prestal počuť zaklínadlá – a zároveň s nimi prestal počuť aj všetko ostatné. Niekto totiž hore

urobil bariéru, a tým niekým bol alchymista, u ktorého boli predtým Jamie s Rolandom. Hrolf neváhal ani sekundu, po Zafirealovi vrhol svoju obriu sekeru a ten nedokázal uhnúť. Zapotácal sa... držiac porisko sekery, ktoré mu zrazu trčalo z tela.

Zafirealove telo padlo k zemi, kde ho ešte pre istotu alchymista dokončil obrím kladivom a postaral sa o to, že elfova hlava skončila úplne na kašu.

Aj po výhre nad elfom to hore vyzeralo zle. Na každého živého muža zostali dvaja nemŕtvi a jeden ghúl a to nerátame dve múmie a lukostrelcov, ktorí sa tiež začali presúvať a plánovali sa pripojiť k boju zblízka, čím by už mestskú obranu mohli úplne dokončiť.

V tejto beznádejnej situácii dodal Jamiemu odvahu trpasličí pekár. Popchol ho k tomu, aby aspoň vzal luk a šípy a pokúsil sa niečo urobiť.

❧ ※ ❧

Dolu hrdinovia vybojovali svoj boj. Nedostalo sa im však ani trochu pokoja, času na rátanie mŕtvych, bolo totiž načim vykročiť na povrch a podať pomocnú ruku tam. Keď ale vyšli z podzemia, zistili, že sa nemuseli náhliť. Bolo totiž takmer po boji.

❧ ※ ❧

Obloha sa zrazu zatemnila. Obrancovia, Hrolf aj Jamie sa pozreli nad seba a zbadali temnotu šípov. Zombie lukostrelci vystrelili svoje šípy a nad Werranom Karkkulom sa zjavilo ich čierne mračno. Šípy sa blížili, málokto by dokázal prežiť túto salvu. Obrancovia nemohli nastaviť štíty, lebo inak by ich ghúlovia stojaci oproti nim roztrhali na kúsky.

V tom sa však zjavilo veľké svetlo a šípy sa začali zapichávať do vzduchu a vzplanuli červeným plameňom. Cez otvor v bráne sa začali valiť bojovníci, kúzelníci, hraničiari aj alchymisti. Veľká armáda na koňoch sa prevalila do mesta a začala sa ním šíriť. Trúbenie oznamovalo príchod pomoci. Múmie zhoreli po zásahoch niekoľkých bleskov. Zombie sa premenili na ježkov a aj keď sa ghúlovia snažili preskočiť ochranné valy, nepomohlo im to. Alchymisti, ktorí sa pripojili k boju, vypustili do vzduchu svietiaci prášok a zrazu sa objavili neviditeľné postavy bez nôh. Kúzelníci ich pochytali do veľkých bublín a nechali ich zmiznúť.

❧ ※ ❧

Dve družiny sa opäť stretli. Dobrodruhovia s.r.o. prišli na pomoc v plnej paráde.

Traja vysoko postavení kúzelníci si hneď vzali Jamieho do jednej z budov a čo sa tam stalo, to je len medzi nimi a Jamiem. Do budovy nikoho totižto nevpustili dvaja strážcovia, ktorých tam kúzelníci postavili.

Zvuky, ktoré sa z tej miestnosti drali ani nebudem popisovať. V každom prípade, na večerných pohreboch a oslave víťazstva Jamie už bol a správal sa (a aj vyzeral) úplne v poriadku a zdravo.

Spektru alchymisti v podzemí neobjavili, ale niekde sa tam potulovať bude. Stretnú sa s ňou alebo s vedomím zlého Zafireala ešte niekedy? Dozviete sa možno už v ďalšej kapitole, možno vôbec... a možno...

Ohlasy účinkujících

Guner

Bavil tě tento quest?

Jój, že či. Tu bolo toľko napätia, že by sa dalo krájať. A hlavne hráči veľmi dobre reagovali na moje príspevky. Aj Petwald, ktorý hral temného nekromanta.

Dal ti nějaké nové zkušenosti?

Tak prvýkrát som ako hlavné nepriateľské NPC využil hráča a musím povedať, že som viac než spokojný. Keby to bolo na mne, armáda by robila úplne iné veci a pôsobilo by to vymyslene. Takto nič vymyslené nebolo. Boj trval len pár hodín, ale pritom sme to písali pol roka. Sranda. :)

V čem byl podle tebe tento quest vyjímečný?

Jednoznačne v tom, že je to pokračovanie a aj to je

úspešne dotiahnuté do konca. A pokračuje aj ďalej, aj keď sme sa museli rozlúčiť s hobitím válečníkom Aggorom, ktorí spolu s Emíliom hneď ráno vyrazí na výpravu a odpojí sa od družiny. (Hráč Vossy vážne ochorel a na DA sa už nebude objavovať, to je všetkým najviac ľúto.)

Petwald

Ve zmíněném questu a kapitole jsem měl příležitost zahrát si nekromanta, který chce při své cestě za světovládou ovládnout nejprve jedno malé město, pak království a následně...

Šlo o postavu na zakázku, kdy některé podmínky byly dané již z podstaty příběhu a věděl jsem předem, že v questu asi dlouho nepobudu, ale lákalo mě zahrát si za skutečné, ale ne hloupé, zlo a proti všem.

Vytvořil jsem tedy hrdinu — temného elfa, pyšného a arogantního, ale používajícího v případě potřeby stejně účinně vojsko povolaných nemrtvých, obvyklou čarodějnou magii i vlastní charisma a s tím související klam a lež.

Příběh mě velmi bavil. Osobně pro mne byla velká výzva dobře strategicky koordinovat svěřené oddíly nemrtvých při útoku a zároveň jako klasický hrdina jít vlastní linii příběhu v dobývaném městečku.

Těšilo mě, že i když jsem měl samozřejmě limitované zdroje, nemusel jsem počítat každý mag, ani kostlivce a mohl plně užít vlastní invenci.

V běžném questu bych si asi takhle silného čaroděje jen tak neužil. Jistě, bylo to vyváženo obdobně obdařenými NPC postavami a jednotkami obránců na straně oponující družiny, ale měl jsem jedinečně volné ruce i silné prostředky a mohl je svobodně použít.

Samozřejmě existovala i různá omezení a pravidla, ale právě to, jak jsem se s nimi musel vypořádat, mě motivovalo k tomu hledat různé cestičky a varianty a zvyšovalo vlastní zábavu.

Výjimečnost vidím právě v tom, že se PJ nemusel současně věnovat tomu, jaké klást za sebe základním hrdinům nepříjemné překážky a současně je udržet při životě. Dokonce si troufám tvrdit, že nebýt ochranné péče PJ, zvládl bych tu celou družinu rozcupovat jedna dvě.

Jistě tady hrálo roli i to, že většina hráčských postav byla na začátku, teprve sbírala zkušenosti a učila se využívat vlastních dovedností.

Pro mne jako PJ to pak byla ukázaná velmi dobrá cesta, že budu-li potřebovat v příběhu dlouhodobější a situaci více samotným myšlením ovlivňující NPC, vyplatí se najmout výpomoc zvenčí.

Yavanna

Líbil se mi už prolog, kde jsem hrála, a pokračování mé očekávání nezklamalo. Bylo to o to lepší, že se družina již znala z prvního dobrodružství, takže nebyla nouze ani o vzájemné špičkování a dobírání si jeden druhého. Příběh začínal opět na velitelství, kde nám bylo uloženo doprovodit velvyslance do sousedního království ještě s další družinou.

Až do doby, kdy jsme se dostali do trpasličí pevnosti, a i chvíli poté, jsem se bavila a všechno probíhalo v pohodě. Pak došlo k boji proti velké přesile a s nástupem nekromanta přišlo rozčarování. I když šlo o velmi mocnou postavu, hráč, jenž ji dočasně převzal, nebyl spokojen s vyhodnocením vypravěče. Pod tíhou tlaku se PJ snažil v rámci zachování dobrých vztahů ustoupit, avšak na úkor reality toho, co je v silách postavy zvládnout. Tohle spolu s připomínkami na fóru mi na krátkou dobu hru otrávilo. Naštěstí se má postava dostala do jiné „dimenze“, a já byla boje ušetřena, což mě potěšilo a vrátilo chuť do hry.

Jamelka

Bavil tě tento quest?

Keby ma nebavil, tak do pokračovania nejdem. :) Ale bola to dobrá kapitola, plná zvratov a na konci som sa aj zapotila. Už som myslela, že je po mne, ale nakoniec ma pár NPC zachránilo a môžem tak pokračovať ďalej. Zistila som, že môj magický pomocník sa vie pekne naštvať a že sila jednotlivca na takýchto nízkych úrovniach veľa neznamená.



ILUSTRACE ‡ Karl Kopinski

Dal ti nějaké nové zkušenosti?
Nejaké tie skúsenosti by sa našli. :) Tuším, že Jamiemu ich dalo okolo 300. Ale chápem, že otázka je smerovaná inde. No vyskúšala som si hru za kúzelníka bez mágov v boji proti armáde. A Jamie videl kam sa môže jeho postava dostať, keď sa nebude vedieť ovládať. Keďže by teoreticky mohol tiež skončiť ako ten nekromant Zafireal. Tiež sa venuje hlavne vyvolávaniu pomocníkov, démonov a nemŕtvych, a keď kúzelník komunikuje s týmito sférami a dáva mu to moc... No ak budeme hrať do vyšších levelov bude to sranda. Už teraz Jamie bojuje v hlave so svojimi démonmi. A to, že na konci tohto questu získal nové telo, mu asi veľmi neprospelo.

V čem byl podle tebe tento quest vyjímečný?
Páči sa mi ako sme v podstate nonstop ako družina pohromade. Sem-tam sa síce odpojíme na pár príspevkov, ale koniec koncov sme stále jedna a tá istá družina. Ani si nespomínam, či som vôbec naživo hrala v queste, kde armáda nemŕtvych zaútočila na menšie trpasličie mesto. S online hraním veľa skúseností nemám. Ale zatiaľ som všetky questy dohrala do konca a to je tu vraj rarita. Takže asi je výnimočný aj tým, že sa dohral do konca a pokračuje ďalšou kapitolou. Aj keď bohužiaľ už bez Aggora, ktorý na konci questu úplne vypadol. (Tuším, že zdravotne.)

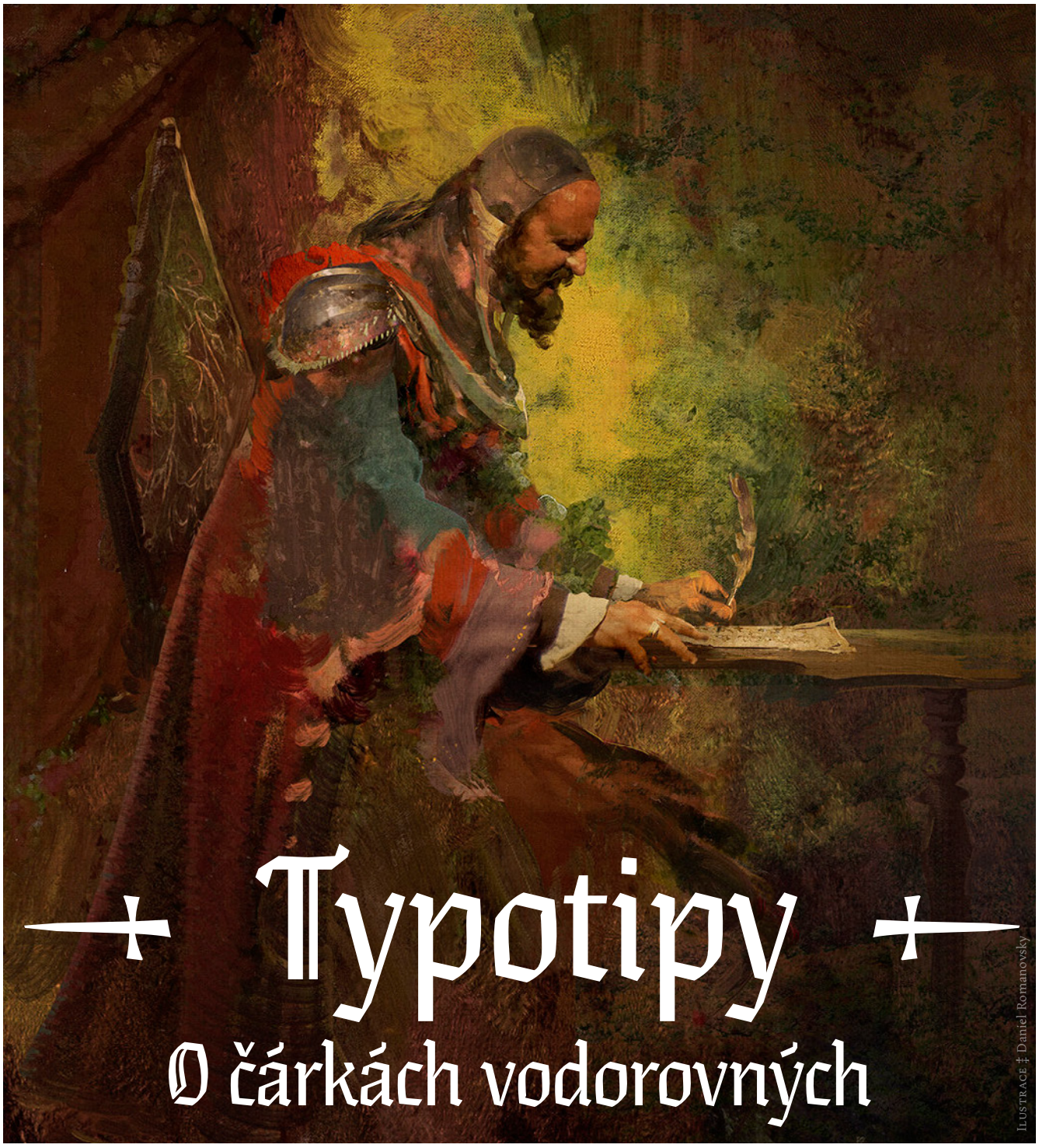
Gloriaventi
Musím říct, že mi quest přišel jako trochu slabší, ani ne tak náplní (ta byla dobře udělaná), ale příběhem. Mělo to hodně jednoduchou linii, bylo to celkově víc ve stylu DnD. Podle mě by se z toho dalo vytěžit víc. Na druhou stranu, opravdu zajímavá mi přišla role Zafiraela jako hlavního záporáka. Opravdu zajímavá zkušenost, mít proti sobě samostatnou postavu, a ne jen další CP z arzenálu Pána jeskyně, jak to bejvá. Ostatně, kdybychom se s ním setkali vícekrát, a třeba za jiných okolností, mohlo to vyústit ve skvělé interakce. No, abych to shrnul, užil jsem si to, spíš akci než RP, a i když mi to nepřišlo až tak originální, něco to do sebe mělo.

Závěr

Uff, to bylo panečku počteníčko. Zase jeden kratší quest za námi a vidíte, kolik se toho o něm dá napsat. Mám velkou radost, že nás Guner takhle zásobuje a doufám, že to tak bude pokračovat i nadále. Přeji všem hráčům i PJovi hodně štěstí a už teď se těším, s čím přijdou v další kapitole.

Uvidíme se zase příště u 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. ;-)



Typotipy

O čárkách vodorovných

Ilustrace ǂ Daniel Romanovsky

※ Enefa ※

Všichni používáme tu jednu určitou *čáru* na klávesnici a jaké zklamání je zjistit, že to není pomlčka, ale jakýsi spojovník. A co teprve když se vás někdo zeptá, jak děláte mínus? Jaký je mezi těmito vodorovnými čárkami rozdíl? Jak se správně používají? Kdy se správně sáhne po jedné a kdy po druhé? Malý úvod pro běžné uživatele, sazeč nechť sáhne po odb(p)ornější literatuře.

Pomlčka –

Smůla je, že tato nejužívanější vodorovná čárka na klávesnici není, tedy na té české. Skrývá se pod hnusoklávesovou kombinací *Alt+150* (pro oknaře) nebo *Alt+předpokládaný spojovník* (jablíčka). Pro typografické fajnšmekry jich existuje víc délek, ale ty umí najít až písmenkový profíci a běžnému uživateli mohou být putna.

Pomlčka se začala užívat jako ukázka pomlky v řeči, ve standardně psaném textu se místo ní dá celkem často užít i čárka.

Normálně v textu ji vždy oddělujeme mezerami a může být na konci řádku, nesmí být na začátku (kromě pár výjimek).

Často ji potkáte v přímé řeči, kde nahrazuje **odmlčení se**:
Nedělej to, Doníku, nebo –!

Typické příklady užití pomlčky

cena

25,– (pozor, zde pokud užijeme měnu, musíme to napsat *Kč 25,–* nebo *25 Kč*)

náhrada výrazů

„a“ *dvojice Vědma–Nedémon*
„až“ *Enefa sázela Mirror 2009–2015*
„od do“ *cesta Praha–Hostinné*, *otevřeno 8–16 hodin*
„versus/proti“ *Trhači–Následovníci*

Spojovník -

Ta vaše „pomlčka“ na klávesnici. Spojuje složené výrazy, typicky:
ping-pong
česko-anglický slovník
Ostrava-Poruba
bude-li



Pozorní si již všimli, že se užívá bez mezer. Také ho můžeme potkat v případě dělení slov:
děle-
né slovo

Zde nám jej počítač většinou dodá automaticky. Pokud dojde k dělení slova v místě, kde je spojovník, měl by se objevit na konci i na začátku řádku:
česko-
-anglická

Mínus –

Patří do matematických vzorečků a je o něco výše než spojovník, aby vypadalo hezky vůčí číslicím a ostatním matematickým znaménkům. Odděluje se mezerou, ale tenčí; takovou, co běžný uživatel nikdy nepoužije. :)
38 – 2 + 6 = 42 (správně použité mínus)
38 - 2 + 6 = 42 (takto to vypadá, když se použije spojovník)

A ne, nejsou stejné: – - –



Kam si lze v Praze zajít zahrát

※ Kolaps ※

Herna obchodu Svět Deskových her

Kubánské náměstí 9, út 18–22, čt 14–18, víkendy nepravidelně. Vstupné dobrovolné.

Bezkonkurenčně nejlepší hernou v Praze je herna obchodu Svět deskových her. Výběr zahrnuje více než 1000 her v češtině, němčině a angličtině. Kapacita je asi 25 lidí.

Láďa (majitel obchodu) vám převážnou většinu her rád vysvětlí. Tedy pokud zrovna nebude obsluhovat zákazníka. Jediná nevýhoda je, že jídlo a pití si budete muset přinést sami, a pokud budete jíst u her, bude se na vás Láďa zle dívat.

++ obrovská nabídka her
\+ možnost vysvětlení hry
\+ dobrovolné vstupné
– nulová nabídka občerstvení
– řídká otvírací doba (herny)

Herní klub STOH

Suterén bloku 6 Strahovských kolejí, v semestru po, st, čt 19–23, ve zkouškovém st 19–23, o prázdninách nepravidelně, vstup 5 Kč nebo 50 Kč za semestr

Na druhé příčce je herna STOH. Ve výběru je asi 200 her převážně v češtině. Obsluha (dobrovolníci z řad členů) vám větší část z nich i vysvětlí. Kapacita čítá asi 20 osob. Plusem je, že pokud se znáte s někým z „otvíračů“, lze se dohodnout i na jiném čase. K dispozici k nákupu je i skromná nabídka pochutin (chipsy, buráky, ...)

\+ nízké vstupné
\+ možnost domluvit se na jiném termínu otevření
– řídká otvírací doba ve zkouškovém a prázdninách

Herní klub Paluba

Lidická 291/40, po–st 17–22, ne 15–20, vstup 60 Kč (studenti 40 Kč)

K zapůjčení je kolem 500 her. Ale pokud si chcete i zahrát (nejen se dívat) musíte zaplatit „herné“ (viz výše). Kapacita je asi 40 lidí a lze nakoupit i skromné občerstvení (bagety, balenou vodu, ...). Nebýt toho herného, soutěžila by (zvláště díky poloze) s Láďou o první místo.

\+ široká nabídka her

– poplatek za hraní

Obchod a herna Mephit

Arbesovo nám. 781/14, po–pá 13–22, so+ne 10–22, bez vstupného

Nabídka her činí asi 30 titulů. Kapacita je 20 míst, ale přednost mají účastníci hojně pořádaných turnajů. Přímo v obchodě lze pořídit i skromné občerstvení (bagety, balenou vodu, ...).

\+ bez vstupného
\+ nabídka občerstvení

– nízká nabídka her
– pokud pořádají turnaj, asi se nevlezete

Herní kavárna Geekárna

Starokošířská 259/9, po–pá 14–24 so+ne 16–24, bez vstupu

Nabídka her činí asi 10 titulů. Jakožto kavárna nabízí celou řadu nápojů (včetně točeného piva) a drobnějšího občerstvení (toasty, pizza z polotovaru, ...). Příjemným plusem je prodloužená otvírací doba.

\+ prodloužená otvírací doba
\+ široká nabídka občerstvení

–– velmi nízká nabídka her

Obchod a herna Černý rytíř

Za Poříčskou bránou 21, po–pá 12–20 so+ne 10–20, bez vstupného

Nabídka her na půjčení není, ale můžete si donést hru vlastní. Plusem je vysoká kapacita cca 60 osob. Mínusem je brzká zavírací doba. Jak to je s občerstvením si nepamatuju.

\+ bez vstupného
\+ velká kapacita

– brzká zavírací doba
–– žádná nabídka her

Skromnou nabídku 5–10 deskových her lze nalézt i v některých čajovnách. Namátkou:

- Pod věží (pokud ještě fungují)
- Šamanka
- Na Cestě
- Šangrila



Civilizace

※ Pavettka ※

Pojďme ovládnout svět! Hra inspirovaná slavnou počítačovou hrou, kde se může potkat třeba Bismarck s Kleopatrou. Vyhrát můžete spousty způsoby. Buď peněžně, kulturně, technologicky nebo vojensky. Přesto není dobré zaspat na vavřínech v některé z výše zmíněné věci, protože vše souvisí se vším.

Hra je strategická a budovatelská zároveň. Můžete stavět budovy, posouvat se osadníky po plánku a objevovat či zakládat města, dobývat barbary, sousedy, uzavírat spojenectví, slibovat, vyhrožovat, žadonit…

Jedná se o takový pohled na bitevní plán. Vzhledem k tomu, že maximální počet měst je omezen na tři, tak plán zůstává poměrně přehledným. Plán je sestaven ze čtverců s různými mapkami, tudíž je pokaždé jiný a neokouká se. Čtverce se pak odkrývají a otáčejí dle toho, z jakého směru jste je objevili. Tudíž i to plánek obměňuje a je nutné kvůli tomu upravovat strategii. Pokud se totiž před vámi najednou objeví voda, je třeba ji obejít nebo investovat do technologie, která umožňuje vodu překročit. Nemluvě o tom, že si musíte vybrat pro vás co nejvýhodnější místo pro založení města.

Co je trošku náročnější, je sledovat při hře ve čtyřech soupeře, jak se rozvíjejí. Vy na plánu vidíte, kde jsou a co mají za stavby, ale už pořádně nevidíte, jakými disponují technologiemi, obchodem a kolik mají zlata. Já se tak trošku modlila, že budu mít přehled







o těch, co mě utiskovali nejvíce, tedy byli ke mně nejblíže, a že oni to udělají podobně. Nestalo se, finančně nás rozdrtila Amerika, zatímco my si válčili (Řím, Čína, Německo), já jako Čína jsem se snažila růst kulturně, ale jim se to nelíbilo, ona pod statusem republiky vzkvétala. Jak příhodné...

Musím říct, že hra mě okouzlila. Svým vzhledem opravdu lahodí oku. Krásné obrázky na tvrdém papíru. No a samozřejmě mě bavilo posouvat si praporkem při přesunu vojska. Také se mi líbí možnost státní změny na feudalismus, republiku, monarchii, komunismus... s tím, že před změnou musíte být jedno kolo v anarchii.

90 %

+

- Krásný vzhled (základní části mapy, karty hráčů, žetony staveb, divů, měst a známých osobností, kartičky vojáků).
- Mnoho možností, jak se dá docílit vítězství.
- Logicky dobře zvládnutá hra.

−

- Prvotní pohled do pravidel laika asi trošku vyděsí.
- Prostorově náročnější.
- Zpočátku je těžké si vše ohlídat.



Kronikářovy dopisy

※ Kanyapi ※

Milý Richarde,

já vím, že máš spoustu práce na té věci, o které se nemluví a já o ní nevím (promiň), ale něco bych od tebe potřeboval.

Vím, že se kromě fyziky zabýváš i matematikou, a přestože se tohle nedá znázornit žádným krásným grafem ani výrokovou formou, obracím se na tebe s matematickou prosbou.

U nás v knihovně se zabýváme hlavně jazykovou stránkou věci a matematika s logikou jsou pro nás oblastmi neznámými, ačkoliv jsme tedy založili dotyčné oddělení pro vysokoškolské učebnice, i když musím přiznat, že to nakonec nebylo tak snadné, jak... Bylo nakonec potřeba...

No, to je jedno, zkrátka a dobře, potřebuji zkontrolovat několik statistik.

Za rok 2014 jsme v Knihovně uveřejnili 24 básní. To je slušné číslo, že? Ale promiň, zpět k suchým faktům. Nejčtenější a také nejlépe hodnocenou byla Mofikova Múza. Stálo by za to poznat ji osobně, i když... No, to je jedno. Mofik by se asi zlobil.

V počtu přečtení se jí vyrovnaly ještě Na Kameni kámen od Theodora a Ticho od Eriu.Anellien.

Tebe určitě zajímají i další místa, tak tedy:

1. Mofik — (Múza)

2. Eriu.Anellien (Do sbírky) + Yenn (ač)

3. Tolpen (Snídaně na terase a Knihovna) + Theodor (Na kameni kámen)

Hurá k próze. Tady se sešlo 25 textů. Police opanoval náš takřka „dvorní" autor, Scarecrow. Ten mizera píše vážně dobře. Vím, že dobrou beletrií nepohrdneš, vždyť sám píšeš, že? Takže tady je má sušenkově suchá statistika:

1. Scarecrow (Ad noctum)

2. Scarecrow (Kletba na Nových Lukách)

3. Lege (Hovory se tmou)

Dal by sis kávu? V Kavárně visí autorů, tedy pardon, jejich děl. Nejnavštěvovanějším se stala Výprava trpaslíčí. Toho KingKarazhana nám byl čert dlužen. Od té



Ilustrace ‡ Shahab Alizadeh

doby, co tu věc připíchnul na zeď, se nám sem trousí celé houfy těch vousatých samorostů.

Stíháš počítat? Teď už to bude snadné. 6 textů v oddělení Humoru, samé klenoty. Z nejčtenější Enefiny „Těžký život píďalky" se vylíhl motýl a Horlivá Horda v čele s Vashem ho honí po celém patře.

Kdyby tě to náhodou zajímalo, autorem roku se s nejlépe hodnoceným a nejčtenějším dílem stal právě Scarecrow.

Tak, a to je vše, příteli. Své ověřené počty mi, prosím, pošli po mém Havranovi. Nelekni se, je to mladík, trochu moc horlivý. Schovej před ním vlašské ořechy, plete si je s očima. Když jsme u toho, oči si raději chraň taky.

A abych nezapomněl. Ještě tu mám něco pro Arline, na ni bych nikdy nezapomněl. Vím, že ji baví číst nové věci. Vyřiď jí, že Tolpen konečně přinesla další díl Věku vážky. Prý nějaká Záloha. S tím tu nechala ještě takové zvláštní dílo, je to povídka v Dopisech. Myslím, že snad souvisí s jedním z jejích světů.

Dokud je ještě zima a sníh, přečtěte si někdy večer společně Adventní příběh od Petwalda. Vím, že už jste ho asi četli v rámci soutěže, ale toto je rozšířená verze.

Z poezie tu máme další krajinomalbu od Elánia — Bezlidný dol. Azeret nás zase varuje před Příchodem Zimy, ale myslím, že teď už nám žádné velké mrazy nehrozí. Pokud má ráda alternativní konce, doporučuji Dívku v oblacích od KiwiNky.

Díky Molly se může podívat na Konec světa, ale uvař jí k tomu teplé kakao.

Radši ovšem ne v Kavárně, tam už se usídlila Miyori a její Bolest.

A to je Konec. Asteroid ho způsobil. Dnes vám sem vložím jen pár ukázek. Plné verze budou k vidění u nás. Havran si už klepe drápem na čelo, že takhle tlustý dopis odmítá nosit.

Přeji ti příjemné čtení.

Dopisy

※ Tolpen ※

„Přišel jí další dopis," povzdechla si svobodnice Anqu, když procházela dnešní poštu. „Ty jsi dneska u ní, tak to tam hoď," podala kolegovi obálku.

„Jak to jako myslíš, dneska. Jsem u ní vždycky." Anqu si opět povzdechla, když se Un Kra Lain od své kávy zatvářil nadmíru otráveně. Nakonec si Lain ale dopis převzal a u své strážní pozice, jak se tomu hezky říkalo, jej hodil do dřevěné krabice, na které se skvěl z půlky oloupaný černý nápis Pošta.

Pak se podíval na zastaralou léčební jednotku, tyhle staré modely byly ještě extracorporální. Prostě to byla krabice s proskleným víkem. Mladá rozcuchaná žena v zakrvácených šatech smaragdové barvy v ní vypadala jako hnědovlasá Sněhurka.

Un Kra ji hlídal každý den, už několik let. Stejně jako spousta policistů před ním. Odhadovaný čas léčby byl na 99,788 %. Podle výpočtů mladého policisty by se měla žena vzbudit asi za deset, jedenáct let. Tyhle výpočty založil na nejstarších dopisech, které našel v krabici. Ano, četl je, jak se jako měl jinak zabavit? Nikdo by nic nepoznal, uměl je zase mistrovsky zalepit…

S povzdechem vylosoval hrst a pustil se do čtení.

Slečna Mia Sweet-John, Thar-Galaské zdravotní středisko č.p, 157. Thar-Galas
Thar-Galas, 17. února roku 157 Nového věku (3677 říšského kalendáře)

Mia, má nejdražší

Dnes jsem mluvila s kapitánem Fillandenem. Naposledy, a vlastně i poprvé, jsem jej viděla, když jsi s ním tenkrát odletěla. Řekl mi, co se Ti stalo. Ach, je mi to tak líto. Byl tak hodný, že Ti tento dopis zanesl osobně. Myslíme na tebe, já i celý Dóm.

Ishandu uvažuje o tom, že by uzavřela dohodu s některou z guild, protože se zdá, že mít Společnici na vzducholodi je celkem praktické pro obě strany. Všechny guildy ale chtějí poměrně velký podíl z výdělku a Ishandu na to odmítá přistoupit.

Asi tě potěší, že se ale několik Společnic rozhodlo kráčet ve tvých šlépějích a létají na volné noze, tedy na vzducholodích neregistrovaných. Ty a ten Tvůj kapitán hodně lidí inspirujete.

Mluvila jsem i se slečnou Tulivuori, i přes tohle všechno zůstane na Steelheart. Je to dobře, někdo tu loď musí hlídat, když tam nejsi.

Chtěla bych Ti toho říct mnohem více, ale nemám dost času ani inkoustu. Všechno si povíme, až tě pustí z nemocnice.

S láskou tvá bývalá učitelka
Heibai Snow "Xue" Wyue

Dívka v oblacích

※ KiwiNka ※

Ne vždycky láska přejde přes nesnáze,
Ne vždycky slzy z konce zplodí smích,
Své o tom ví ta dívka na podlaze,
Své o tom ví ta dívka v oblacích.

V sevření zdí zdobených reliéfy,
V hrobě obehnaném malbami,
Hruď dívce krásně zdobí bodné trefy,
Co byly jí z utrpení branami.

Nehybná dívka jako z mramoru,
Bílá a chladná, v kamenném výkřiku,
Prázdné oči už navždy hledí nahoru,
Spící ruce hladí krvavou tuniku.

Z očí se dávno vytratila záře,
A z bělostných líček se časem smyla růž,
Všechno co zbylo jsou jen propadlé tváře,
Bezduché tělo — schránka prázdná už.

Jak ve zlaté kleci, v korzetu krásném,
Žila mladá dívka v nádherné věži,
Hmátly hebké prsty po noži spásném,
Teď navždy Locika na cihlách leží.

Konec

※ Asteroid ※

Svět pomalu se páře,
voda stroze usychá.
Však ona vrátí se na jaře.
Tak mrtvá, tak tichá.

Slunce mizí pod šerem,
pomalu se stmívá,
bez naděje na zázrak
už jen strach mi zbývá.

Zachraň se, šílenče,
uteč, uteč pryč!
Ať se ti to nevymstí,
už není správný klíč.

Svět pomalu se páře,
už nevidím let ptáků,
u pláže je vidět
jen moře plné vraků.

Co následuje potom,
co stane se zítra,
jaký asi šťastlivec
dožije se jitra?

Takhle krásné dějiny
do neznáma zmizí,
málo bylo lidí
s duší čistě ryzí.



Z questu *V podkroví lián*.

Výsledky zimní soutěže

Soutěže se zúčastnilo šest autorů, hlasovacím sítem prošlo jedenáct duší. Výsledek, který se lehce liší od všemi viděnými čísly, je skutečně těsný.

1. místo: MorganaLeFay — Zimní
2. místo: Petwald — Adventní příběh
3. místo: Kanyapi — Křižovatka

Děkujeme rovněž dalším zúčastněným, tedy Vashovi (Česká zima), Retesovi (Ladová koruna) a Molly (Zimní pohádka), kteří se sice nedostali do prvních třech míst, ale patří jim poděkování a přání štěstí v dalších soutěžích, stejně jako odměna za účast.

Soutěžní příspěvky si můžete přečíst ve zvláštním vydání DAily Mirroru:



Zimní soutěž


DM