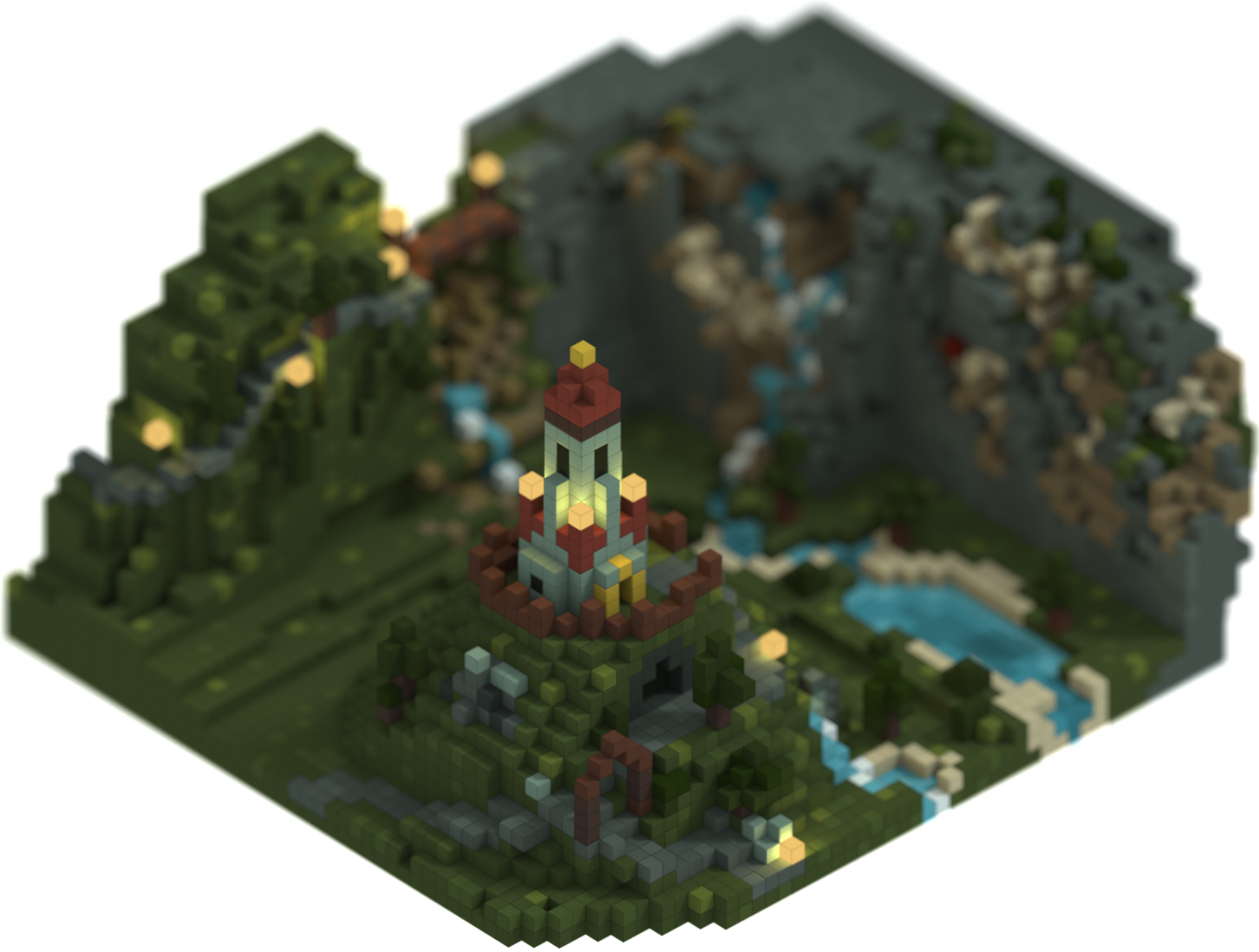
3 2016

Daily Mirror

Časopis herně-literárního serveru darkage.cz



Kniha: Tester ‡ Archibaldova pyramida ‡ O Zlaté loutně ‡ Deskové hry: Boží zboží & Hra o trůny

Obsah

1
Úvodník
Alkaran

2
Ukončené oficiální příběhy: 027. O Zlaté loutně
Hulda

6
SingleQuest: Archibaldova pyramida
Yavanna a Alkaran

8
Typotipy: Není sazba jako sazba
Enefa

10
Recenze knihy: Tester
Evangeline

12
Boží zboží
Kolaps

14
Karetní hra: Hra o trůny
Pavettka

16
Někteří lidé mě nepřestanou překvapovat...
Upirka.Katrin

18
Kronikářovy desky
Kanyapi

—3—
DM
2016

Redakční tým: Zrcadlový Šotek, Alkaran
Ilustrace na obálce: Alkaran s pomocí MagicaVoxel
Autoři textů: Alkaran, Enefa, Evangeline, Hulda, Kolaps, Pavettka, Upirka.Katrin, Yavanna
Korektury a editace: Alkaran, Evangeline
Sazba a grafická úprava: Alkaran
Ročník osmý, číslo 3.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 24. xii. 2016.
Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na havrana Alkaran nebo na fórum DAily Mirror.

Veselé Vánoce

※ Alkaran ※

Dnešní úvodník bude krátký a nejspíš se do něj nevejde žádná hluboká myšlenka. Je něco před čtvrtou hodinou odpoledne o Štědrém dni, v okolních domech se pomalu začínají rozsvěcovat světélka a mám jen minuty, aby se dnes Mirror stihl úspěšně publikovat — dovolte mi tedy toto číslo jen uvést přáním, abyste prožili šťastné a klidné Vánoce a v novém roce se na serveru DarkAge objevili noví, šikovní hráči; starší získali zase novou chuť hrát, vymýšlet a tvořit; questům, které stojí, ať se zase rozjedou v napínavých scénách; adminům (a všem, kdo se na serveru starají o nějaký koutek pro ostatní) ať neztrácejí sílu a nadšení.

Zkrátka ať je nám tu stále dobře.

Ukončené oficiální příběhy: 027

O Zlaté loutně



Ilustrace ‡ Andreas Rocha

※ 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 nás čeká taková klasická fantazárna, Bizarrův zatím poslední quest na DA, *O Zlaté loutně*. Za pět měsíců bylo napsáno krásných 108 příspěvků, což sice oproti jiným není moc, ale když se to přepočte, tak je to krásných 21 příspěvků v měsíci, což vypadá přímo skvěle.

Tento příběh dokončili téměř všichni a jsem velmi rád, že Bizarro měl to štěstí na kvalitní a aktivní hráče. Nezbývá než jen doufat, že náš milý Biz opět rozjede svůj PJ vůz a vrátí se k hraní. Myslím totiž, že nejenom já se těším na tu druhou kapitolu, co slibuje. ;-)

Samozřejmě bych chtěl také Bizarrovi poděkovat za pomoc při psaní tohoto článku. Jak výcuc postav, tak představení děje jsou totiž jeho práce.

Důležité postavy

Barbarka válečnice Berenica Hallerson (Harrieta) — Čerstvě přijatá členka královské gardy, která se měla stát strážkyní princezny předtím, než ji unesli. Měla se postarat o bezpečí princezny při návratu domů. Prošla do druhé kapitoly.

- **Barbar válečník Bulduvian Uginson (Phyrexian)** — Nejschopnější válečník šlechtice, který měl naplánovaný sňatek s princeznou. Urozený muž Bulduviana prosadil do pátrací skupiny s cílem, aby přivedl jeho nastávající zpět. Prošel do druhé kapitoly.
- **Elfka zlodějka Mirai (Miyori)** — Pravá ruka muže, který ve jménu otce zmizelé princezny konal nelegální činnost pro dobro říše. I jí se povedlo připojit k pátrání s vidinou velké finanční odměny. Prošla do druhé kapitoly.
- **Gnóm alchymista Gnimš (Kragh)** — Učedník alchymistického velmistra, kterého zastoupil na pátrání po princezně. Prošel do druhé kapitoly.
- **Barbarka bez povolání Clara Bordnonová (Calime)** — Se zmizelou princeznou měla nejbližší vztah, protože se stala členkou jejího dvora poté, kdy princezně zachránila život v lesích. Měla se postarat o pohodlí princezny během návratu. Prošla do druhé kapitoly.
- **Elf kouzelník Syxt (Crusader)** — Člen tajné kouzelnické sekty, kteří se rozhodli zneužít unesení princezny k prosazení svých zájmů. Syxt jakožto zástupce uskupení se měl podílet na pátrání po princezně a odměnou by mu byl postup v kariérním žebříčku. Při úvodním setkání se mu povedlo vyjednat vlastnictví vesnice, kam by mu říše posílala nechtěné osoby, na kterých by mohl provádět své nekromantské experimenty. Prošel do druhé kapitoly.
- **Člověk kouzelnice Emily Clark (Molly)** — Tulačka, která utíkala před pronásledovateli. Shodou legrační náhody zachránila život členovi královské rady, který jí poté doporučil na výpravu. Zemřela po uštknutí bájného hada Valcara.

O čem to vlastně bylo?

Příběh začal v komnatě Tajné rady v paláci hlavního města. Zde se hrdinové dozvěděli, že jejich cílem bylo nalezení královské dcery, kterou někdo z paláce unesl. Skrze úvodní šepoty byla každá z postav motivována, takže všechny měly hodně velký zájem na nalezení princezny. V úvodu se hrdinové dozvěděli, že stopy napovídaly spiknutí za účasti sousedního knížectví, kam vedly i následující kroky hráčů.

Pohraniční oblast, kudy postavy procházely, poznamenala nějaká blíže neurčená forma prokletí, kdy prales vysychal. Hrdinové se zde rychle dostali do střetu s hlídkou. Díky diplomatickým schopnostem se jim podařilo přemluvit kapitána vojenské skupiny, aby se vyhnul boji a pomohl jim přejít kdysi hojně zalesněnou oblast plnou nástrah.

Co postavám uniklo, byl fakt, že kapitána během rozmluvy zhypnotizovala hráčská kouzelnice Emily, která během vypjaté chvíle vyjednávání z vlastní vůle nepozorovaně opustila skupinu. Její kroky poté vedly hůře prostupnou cestou k místu, kde mohla spatřit obrovskou křovinatou hradbu plnou trnů.



Ilustrace ‡ gking

Množství poházených mečů i brnění svědčilo o tom, že nešlo o obyčejné místo. A také že nebylo.

Emily se zde setkala s Valcarem, bájným strážcem lesa, který mohl jakoukoliv větvičku z výše zmíněných trnových křovin přeměnit na velkou hadí hlavu. Chtěla-li kouzelnice projít dál, musela se nějakým způsobem vypořádat se strážcem. Bohužel přecenila své síly a místo vyjednávání se pokusila hadovi Valcarovi ublížit. Následné uštknutí ukončilo její působnost v questu.

Mezitím se nechala hlavní skupina vést zhypnotizovaným kapitánem hlavní cestou do hloubi hvozdu. I oni narazili na hradbu z trnových křovin. Na rozdíl od Emily ale měli štěstí. Zhypnotizovaný kapitán sám hada dráždil a stal se jeho obětí dříve než členové skupinky.

Hrdinové se rozhodli s hadem vyjednávat. Společně dospěli k řešení. Valcar už řadu dní nedostal nažrat a veškerá zvěř z těchto končin utekla. Až na jednu výjimku, a to byl velký jelen, který se zdržoval v blízkosti magické studánky. Dohoda zněla jasně. Pokud postavy uloví jelena a přinesou ho Valcarovi, strážce je za odměnu nechá jít.

Hrdinové se v ten moment rozdělili na dvě skupiny. První šla lovit jelena, druhá zůstala u Valcara a chtěla pohřbít uštknutého kapitána. O jeho tělo ale měl zájem někdo jiný. Během pohřbívání se u skupiny zjevil duch lesa zvaný Lešij. Sdělil postavám, že touží po tělu i duši mrtvého kapitána, protože vědomě ničil zapovězený strom, který jiní lidé uctívali. Hrdinům se povedlo vyjednat dohodu. Lešij dostane tělo a za odměnu přiměje Valcara otevřít cestu. Tak se poté i stalo.

Během této doby první skupina postav úspěšně ulovila jelena a přinesla ho k Valcarovi. Ten sice otevřel pod tlakem Lešije cestu, ale výměnou za kořist sdělil cenné informace. Nejenom že potvrdil, kam princeznu odvezli, prozradil i tajnou cestu do hradu, kde ji podle všech zpráv únosci drželi.

Průchodem přes Valcara poté první kapitola skončila.

Ohlasy účinkujících

Bizarro

Bavil tě tento quest?

Ano. Quest se skládal z hodně dobré směsice postav, jejichž interakce byla hrozně zábavná. Hrozně se mi líbil zápal, se kterým tehdejší hráči ke hře přistupovali. Něco podobného ti zkušenější uživatelé hned tak nenabídnou, protože není tak jednoduché je zaujmout. Líbil se mi i vývoj hráčských schopností. Zatímco na začátku jsem musel uživatele lehce vést za ručičku, ke konci už hráli naprosto samostatně a na solidní expové úrovni.

Dal ti nějaké nové zkušenosti?

Ano. Dalo mi to zkušenost, že pro úspěšné dohrání questu nepotřebuješ vymýšlet nějak zvlášť objevnou zápletku. Můj quest byl totální klišé příběh o hledání princezny. Pouze se vyplatí s tím příběhem pracovat trošku jinak.

K hráčům se pojí i druhá zkušenost, kterou bych nejraději vytesal do kamene. I s nezkušenými hráči se dá hrát skvělej quest. Musíš ale jet fakt hodně aktivně, aby je neopouštěl zájem. Zejména ze začátku. Také se hodí quest koncipovat na kratší dobu, abys zvýšil šanci, že se konce dožije více uživatelů. Hodí se i pilovat hráčskou hru, pokud je o to z jejich strany zájem. Chce to ze strany vypravěče hodně snahy, ale ten výsledek za to stojí. :) Naopak pokud hráč nejeví chuť o zlepšování, přijde mi zbytečné ho nutit, pokud vyloženě nedělá hráčské chyby, které by nabourávaly hru.

V čem byl podle tebe tento quest výjimečný?

Nemyslím si, že byl v něčem výjimečný. Jediná věc, kterou se od mých předchozích questů odlišoval, bylo hráčské obsazení. Postavil jsem to na lidech, kteří v té době hráli maximálně v jednom oficiálním questu. O to větší byla radost, když se alespoň první část zvládla dohrát v plném složení. Když nepočítám smrt jedné postavy, zaviněnou podceněním situace.



Ilustrace ‡ Tianhua Xu

Miyori

Quest mě velmi bavil, jelikož je Bizarro skvělý vypravěč. Mám ráda fantasy, klidně zasazenou v historii, tudíž prostředí bylo ideální. Celkově mě zaujaly i vypravěčovy nápady a kdykoli jsem potřebovala, poskytnul mi radu nebo vysvětlení a sám se nebránil jakýmkoliv připomínkám. Jediné, co mě mrzí, tak to, že jsme celý příběh nedohráli do konce.

Závěr

A další příběh je za námi. I když byl kratší, tak i přesto mám radost, že „Loutna" je taky dokončená. Když si to člověk v archívu pročítá, tak ho prostě nějak hřeje u srdce, že vidí nějaké pěkné zakončení. Jenom je škoda, že Biz zrovna nemá čas na pokračování. Jo, a taky mě trošku naštvalo, že kromě Bizarra a Miyori se mi nikdo neozval, když jsem posílal žádost o ohlasy na quest. Ale to se občas nedá nic dělat…

Tak 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. ;-)





Ilustrace ‡ Sa Osir

SingleQuest

Archibaldova pyramida

※ Yavanna a Alkaran ※

Jste nebojácní dobrodruzi? Pak se vydejte do Archibaldovy pyramidy! Bohatství a objevená tajemství čekají na silné a zkušené, kteří dokážou plně využít svůj potenciál, a smrt čeká na ty, kteří přecení své schopnosti! Archibaldova pyramida, místo opředené tisíci legend o bájných pokladech a skrytých tajemstvích, ale stejně tak i místo, kde skončil život mnoha desítek naivních dobrodruhů, kteří při svých putováních udělali třeba jen jedinou chybu.

Archibaldova pyramida nabízí honbu za pokladem, zapeklité hlavolamy a atmosféru dusivého nehybného vzduchu v temných chodbách a místnostech kdesi hluboko pod masami kamenných bloků. Nejedná se o žádný snadný quest, kde by postava došla zdárně do konce jen proto, že by její hráč bez rozmyslu klikal na další kroky.

Kdo se do pyramidy nevypraví, těžko zjistí, co ukrývá — my se o to ale pokusili a Yavanna vyzpovídala Silence, který tento náročný SingleQuest vytvořil.

O jednom tvém dobrodružství již byla řeč, ale nebylo jediné, které jsi stvořil. V jejich výčtu je též

Archibaldova pyramida. Co bylo tím spouštěcím mechanismem pro tvorbu dalšího příběhu?
Chtěl jsem vytvořit příběh, který umožní postavám alespoň částečně využít schopností postavy, která zrovna hraje SingleQuest.

Z upoutávky vyznívá, že nepůjde jen o příběh zajímavý, ale také pěkně zapeklitý. Můžeš nám o jeho obsahu něco prozradit?
Přežij a nahrabej si. :-) Slabší postavy mohou utéct (či zemřít). Jde hodně o odhad toho, co si postava může dovolit a pak o riziku, které je ochotná podstoupit. Někdy se to vyplatí, jindy to může být osudové.

Dobrodružství je tvořeno pro všechny postavy. Znamená to, že i každé povolání bude mít jiné možnosti?
Ano. Povolání znamená další volby a vlastnosti postavy (hlavně síla, obratnost apod.) hrají také roli.

Tvůj příběh takhle hned na první pohled vypadá jako výzva pro postavy hráčů. „Pojď a pokoř mě, když to dokážeš." Je tedy opravdu obtížné dojít k vítěznému konci?
Projít pyramidu a přežít na první pokus může být celkem těžké. Vítězných konců je pak víc, přičemž získání největší odměny je samozřejmě nejtěžší.

Jeden quest jsi již tvořil. Takže do Pyramidy jsi šel už s určitými zkušenostmi. V čem se liší od toho prvého jak po stránce technické, tak třeba i po té herní?
Quest není omezen jen na zloděje a barda. Je pak delší a díky variabilitě postav je technicky hodně náročnější.

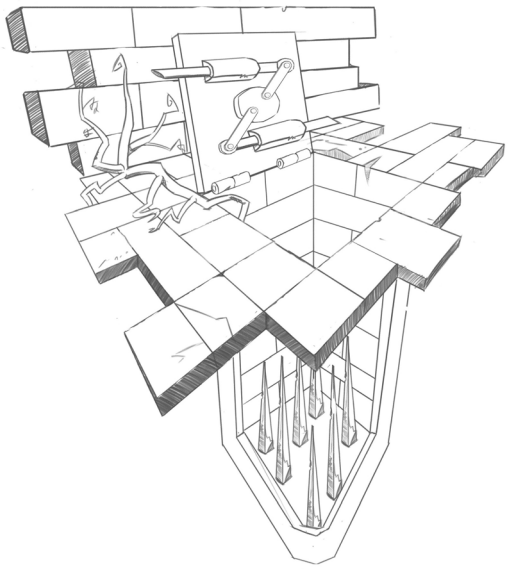
Jak jsem pochopila, zřejmě půjde o žánr typu fantasy. Co můžeme očekávat? Jde více o akční stránku, nebo spíše logickou? Co magie? Nějaké její zastoupení je?
Fantasy z „klasické Egyptské" pyramidy. Magie tam nějaká je a ne všechno odpovídá zákonům naší Země.

Našla by se v příběhu nějaká zajímavost? Něco, nač se třeba hráč může těšit?
Primárně asi na tu variabilitu. Drobný obratný hobit zlodějíček musí hrát podstatně jinak, než mohutný kroll válečník.

V jakém dobrodružství by sis ty sám rád zahrál?
Z existujících SingleQuestů jsem už prošel všechny se všemi postavami. Uvítal bych další, který by byl delší a měl zároveň více možností. Po téhle stránce mi celkem dost vyhovovaly některé questy od Finala.

Už jsme sice na toto téma narazili o pár měsíců dříve, ale třeba se od té doby něco změnilo: Nepřišla už nějaká další inspirace?
Asi rok máme rozpracovaný jeden SingleQuest, ale bohužel se nikdo nemůže dokopat k jeho dokončení. Chybí v něm ještě jedna soutěž, což se zdá být drobností, ale může to stát několik dní práce.

Testeři: *Petwald, Aglar, FinalFF*
Korektura: *Kerstin*
Autor části hádanek: *Petwald*
Autor SQ: *Šílenec, který zároveň děkuje všem výše zmíněným za pěknou dávku času, kterou SQ věnovali.*



Ilustrace ‡ Arthur Muzzin



Typotipy

Není sazba jako sazba

※ Enefa ※

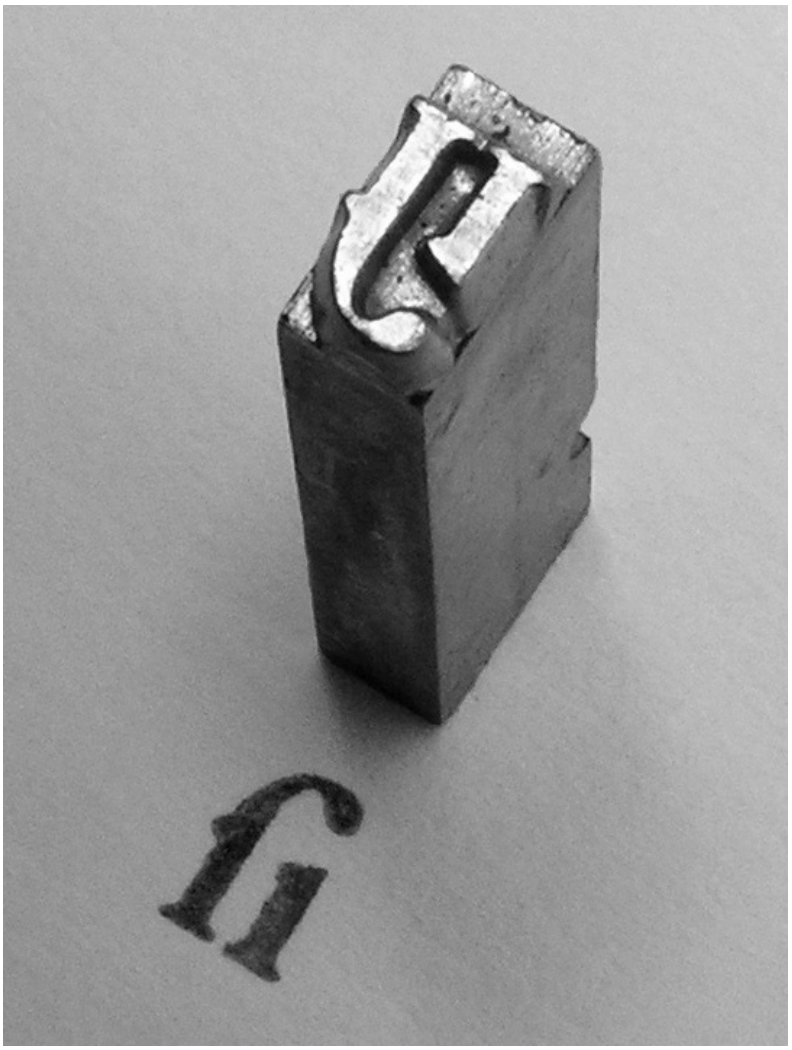
Nějak mi došlo, že sice zmiňuji návody, co a jak používat, ale ještě jsme si o sazbě neřekli nic obecně. Je mi jasné, že to slůvko vzbuzuje úsměv a většina z vás si představí sazeče jako někoho kdo klečí venku a hrabe se v hlíně. Takže dnes si uděláme malé historické okénko.

O tom, že jakýsi Johannes Gutenberg vymyslel knihtisk, se učí na základní škole. Ale co dalšího se o něm dozvíte? Princip asi znáte… malé kovové jednotlivé litery dával knihtiskař do jakési předlohy a písmenko po písmenku skládal celý text. Měl to chudák těžké, z celkem logických důvodů (prohlídli jste si někdy razítko?) vše dělal zrcadlově obráceně. I když jedna výjimka, kdy nesázel písmenko po písmenku existovala, a to sice slitky.

Slitek, neboli ligatura, je spojení dvou znaků v textu. V tištěném textu je typickým příkladem ***fi, ff*** *apod., ovšem ne každé písmo tyto „frajeřinky má", většinou se dle toho pozná kvalitnější a promakanější písmo. Slitky jsou něco pro oko krásného, co vyrovnává mezery mezi znaky tak, aby se vše lépe četlo.*

Takže už víme, proč vznikl pojem sazeč. A budeme pokračovat dál v našem výletu do historie.

Práce sazeče je vlastně o tom, aby se text příjemně četl, aby byla s ohledem na formát knihy zvolená



správná velikost písma, aby byly správně velké mezery mezi řádky, aby byly vyrovnané mezery i mezi jednotlivými písmenky. Kdysi bylo toto povolání úplná řehole. Vše se vyrovnávalo jednotlivými kousky kovu, mezery, vyrovnání písmen mezi sebou i slov vše se dělalo kousek po kousku. A ti nejlepší sazeči to zvládali velmi rychle, protože měli více zkušeností i systém v své kase.

Kasa — zásobník jednotlivých liter i mezer, ve kterém nesměl vzniknout chaos.

Ovšem právě litery byly to nejnebezpečnější na knihtiskařské práci. Odlévaly se z liteřiny, slitiny olova a antimonu. Proto všichni lidé, kteří se začali věnovat tomuto řemeslu, umírali poměrně brzy... na otravu olovem.

Dnes se to řeší v počítačových programech. Trochu vlastně to řeší i skoro všemi používaný Word, avšak profesionální sazeči jsou trochu náročnější a mají radši jiné programy. Asi nejznámější je InDesign, následují ho Quark a LaTex. Sazeč se už moc nepoužívá, spíše uslyšíte pojem „Dětépák“, DTP.

Proč? Protože máme rádi angličtinu. Desktop publishing označuje tvorbu tištěného dokumentu pomocí počítače. No popravdě dnes už nejen tištěných dokumentů, spousta věcí je jen určená k vyvěšení na web ve formě pdf (že, Mirrore? :D) nebo přímo pro e-booky, které však my sazeči nemáme rádi, protože i ty nejzákladnější věci, co se v textu musí ošetřit, ve formátech e-booků často nejdou.



Recenze

TESTER

Lenona Štiblaríková

Ilustrace ǂ Ilya Dykov

※ Evangeline ※

Nie je to romantika. Nie je to sonda do duše mladého punk-rockového speváka ani slovanské fantasy. Tester patrí do na Slovensku neveľmi preskúmaných vôd military urban sci-fička, ktoré vo svojej tvorbe ako žáner nemala doteraz zahrnuté ani jeho autorka — experimentátorka.

Budúcnosť Slovenska

Príbeh Testera je zasadený do blízkej budúcnosti, v ktorej je Slovensko špičkou vo výrobe a vývoze vojenskej techniky. Samozrejme, prečo nie? Autorka túto skutočnosť podáva tak uveriteľne, až sa čudujete, prečo tomu tak nie je aj v skutočnosti.

Hlavným hrdinom je Vlastimil Vysečanský, špičkový tester úspešnej bratislavskej zbrojovky BRAZ. Má talent na manipuláciu so zbraňami, zamestnanie, v ktorom je výnimočne dobrý a atraktívnu priateľku, ktorú mu práve niekto unáša priamo z postele… čo vie človeku pokaziť deň.

S takto naštrbeným egom sa hrdina vydáva po stopách ľudí, ktorí stoja za únosom dcéry riaditeľa BRAZU. Samozrejme, má aj svojho sidekicka a tým je svojím spôsobom šialené dievča, ktoré ešte nedosiahlo ani základné vzdelanie, ale so zbraňami to vie možno lepšie než samotný hlavný hrdina. Táto pofidérna dvojica sa prebíja príbehom nielen muníciou, ale aj šťavnatými sarkastickými dialógmi. Duo naráža na rozličné problémy — so vzťahmi, s logistikou, so zamestnávateľmi — a postupne odhaľuje, že cieľ ich cesty sa začína na míle vzďaľovať tomu pôvodnému a zároveň sa vymyká ich chápaniu.

Jazda z kopca

Príbeh má smrteľné tempo, ktoré sa vôbec nespomaľuje. Autorka ho od prvej strany iba nepatrne reguluje,



čo pôsobí samozrejme napínavo, miestami ale trochu vyčerpávajúco. Človek potom ľahko prehliada značky a signály, podľa ktorých by si mohol domyslieť ďalší vývin deja, ale oni tam samozrejme sú — pri spätnom zamyslení si dá každý dve a dve rýchlo dokopy, na to však pri čítaní nie je priestor. Jediné, čo môže čitateľ urobiť, je jednoducho oprieť sa a užívať si jazdu, ktorá sa ukáže ako riadny adrenalínový zážitok. Pred koncom však náhle spomalí na tom najväčšom možnom retardéri, ktorý sa vynorí v podstate odnikiaľ a poslednú kapitolu si človek hovorí, že číta náčrt úplne iného príbehu, ktorý sa do väzby dostal iba náhodou... či?

Sečteno a podtrženo...

Páčilo sa mi to. Kniha vo mne zanechala prevažne pozitívny dojem. Príbeh bol svieži, šťavnatý a nápaditý, zapamätala som si z neho tému, prostredie aj postavy. Napriek tomu som sa nemohla zbaviť pocitu, akoby som ju nevedomky čítala narýchlo, v strese, preskakovala pasáže a niektoré veci si iba domýšľala. Toto všetko spojené dohromady potom vyvolávalo dojem, že príbehu chýba ešte minimálne 50 strán k tomu, aby bol kompletný — so všetkými nezodpovedanými otázkami, náhlymi zvratmi a nejasnými vzťahmi medzi niektorými postavami. Vcelku však knihu hodnotím ako veľmi zábavnú adrenalínovú rýchlovku, nad ktorou sa nakoniec dá zamyslieť a samozrejme, dá sa k nej opäť s chuťou vrátiť.



※ Kolaps ※

- **Typ:** strategie, karetní.
- **Téma:** středověk, výrobní.

Komponenty

Hra obsahuje několik typů karet: karty budov a surovin (většina karet), karty tovaryšů (4—6 podle počtu hráčů) a karty sedláka/selky (jedna na hráče). Na začátku hráč dostává kartu sedláka/selky, budovu Milíř (lícem před sebou), sedm karet budov/zboží (lícem dolů na Milíři) a pět karet budov/surovin do ruky.

Hra se hraje na kola a jakmile některý hráč postaví osmou budovu, další kolo je kolem posledním.

Průběh kola:

- případná výměna a dobrání karet,
- první fáze trhu,
- volba produkce a stavěné budovy,
- druhá fáze trhu,
- výroba a stavba budovy nebo pořízení tovaryše.

Na začátku kola má každý hráč možnost si vyměnit všechny karty v ruce a dobrat si stejný počet nových. Poté každý dostane dvě nové karty.

Na stůl mezi hráče se vyloží náhodný počet karet surovin (budova se ignoruje). Počet je určen symboly slunce na kartách.

Každý hráč vybere budovy, ve kterých chce toto kolo vyrábět, tím že k nim přiřadí sedláka/selku a případné tovaryše. U selky/sedláka má možnost plné nebo poloviční výroby. Plná výroba vyžaduje všechny suroviny a vyrobí se dvě zboží (karty lícem dolu na příslušnou budovu). Při poloviční výrobě můžete použít o jednu surovinu méně, ale vyrobí se jen jedno zboží. Tovaryši potřebují všechny suroviny a vyrobí jedno zboží.

Zároveň každý hráč odloží stranou kartu budovy — kandidáta na stavbu.

Na stůl mezi hráče se vyloží další karty zboží. Opět o počtu rozhodují symboly slunce.



Každý hráč vyhodnotí svou výrobu. Může použít suroviny (symbol v levé části budovy) z trhu (aniž by z trhu zmizely) a doplnit kartami surovin z ruky. Získá tím příslušné zboží (karty lícem dolů na budovu).

Každá takto aktivovaná budova může zároveň i přetvářet zboží z jiných budov na svoje (symbol v pravé části budovy). Zdrojové zboží odebírá hráč z ostatních svých budov.

Každý hráč může postavit budovu (kartu, kterou si odložil stranou) nebo najmout tovaryše. Pokud hráč nepostaví budovu, odložená karta se mu vrací do ruky.

Za stavbu budov hráč platí zbožím. Na každé budově je informace o ceně zboží, které produkuje, a informace o pořizovací ceně budovy. Postavenou budovu hráč položí lícem před sebe.

Místo stavby může hráč najmout tovaryše. Najmutí nestojí žádné zdroje, ale hráč potřebuje před sebou mít odpovídající kombinaci postavených budov.

Odlišnost posledního kola

V posledním kole lze použít přetváření zboží i u budov, které nebyly aktivovány sedlákem/selkou či tovaryšem a použitím surovin.

Na konci hry si hráči spočtou ceny všeho zboží, které naakumulovali na svých budovách, a hráč s nejvyšší hodnotou vítězí.





karetní hra
Hra o trůny

※ Pavettka ※

V této době poměrně populární sága, ať už se na ni lidé dívají v televizi (seriál), či si ji čtou. Jedná se o fantasy, ve které není dobré přilnout k jakékoliv postavě, protože mají tendenci poměrně rychle umírat. Už od první chvíle se všechno pomalu, ale jistě, bortí jak domeček z karet. Intriky, vraždy, to vše kvůli dosažení vyššího vlivu. Moc je až na prvním místě! A této karetní hře se, dle mě, podařilo tuto atmosféru zoufalého chtíče po moci velmi dobře navodit.

Je zde několik rodů a každý má své známé osobnosti, kolem kterých se točí vše ostatní. Balíček je možné namíchat si dle určitých pravidel, jak budete chtít. Jsou zde loajální postavy a neloajální... V samotných pravidlech je osm rodů „smícháno“ po dvojicích. Každý rod má něco, v čem je silný, a naopak něco, v čem tolik nevládne. Hra pouze s jedním rodem by mohla být velmi nevyvážená, kombinace dvou už je v pohodě.

Ve hře se snažíte nasbírat 15 žetonů moci, které na sobě nesou znak koruny.

Hra se skládá z několika fází. Odhalíte kartu plánů (každý rod má nějaké a vy si vybíráte, který z nich zahrajete, protože každý z nich má nějaký taktický benefit, ale chce to dobře načasovat), berete si peníze, dobíráte karty a vykládáte postavy, doplňky, lokace či hrajete karty událostí, pokud na to máte daný obnos. Následuje útok. Máte tři typy útoků: buď mečem, intrikami či mocí. Mečem zabíjíte soupeři postavy, intrikami mu berete z ruky karty a mocí si uzurpujete, jak jinak, víc moci. Pakliže se hráč nebrání, máte žeton moci navíc nezávisle na zvoleném útoku. Postavy i lokace zainteresované v boji poklekají ať už v roli útočníka či obránce (samozřejmě, že existují speciální schopnosti...). Po této fázi, které se říká fáze výzev,



následuje fáze nadvlády. To se spočítá síla stojících postav a ten, kdo ji má nejvyšší, dostane další žeton moci navíc.

Ve hře třech a více hráčů se ještě rozdávají karty titulů Malé rady, které vám sdělují, kdo je pro vás v daném kole rival a koho naopak podporujete. Ty, které podporujete, nesmíte napadnout… někdy to dost naštve a změní taktiku.

Hra, jak už to tak u karetních her bývá, má rozšíření. Rozšíření jsou pevně daná a tvůrci si je nemohou vymýšlet do haleluja.

+

- Pěkné ilustrace obohacené texty z knih, které dodávají na atmosféře.
- Krásná taktická hra, která ale není kamarádská, a zabití postav opravdu bolí.
- Ve hře trošku pomáhá štěstí, pokud vám přijdou na ruku dobré karty.
- Již hra ve dvou je podařená, ve třech je ozvláštněná výše zmíněnými tituly.

−

- Dost rozšíření, které vás asi tak po třech hrách velmi lááákají je pořídit.
- Pokud vám nepřijde brzy na ruku nějaká dobrá osobnost, je to mírně nepříjemné.
- Stejně tak jako ona sága, ani hra není úplně příjemná, je plná zákeřností, což se při špatné náladě hůře rozdýchává.

Někteří lidé mě nepřestanou překvapovat…

※ Upirka.Katrin ※

Například: „*Nemám místo v questu,*“ znamená: „*Mám volné místo a dokonce jen kvůli němu sepisuji verbíře.*“

- „*Nemám vůbec čas na DA a stávající quest,*“ znamená: „*Rozhodla jsem se založit si svůj vlastní.*“
- „*Nemám kam odepisovat,*“ znamená: „*Kvůli mně stojí pět questů, protože nejsem schopná odepsat.*“
- „*Zatím se rozhoduji, koho přijmu,*“ znamená: „*Jsem líná psát všem těm lidem, že beru kámošku, co si jen zatím ani nevymyslela postavu.*“
- „*Nemám čas odepsat do questu,*“ znamená: „*Celý dny čumím na filmy a vysedávám na Facebooku, kde píšu, jak se nudím.*“
- „*Pro tento quest mám mnoho zájemců,*“ znamená: „*Slíbila jsem kámošce, že si ho založím, tak ho hodím na verba a pak jí řeknu, že nikdo do něj nechtěl, i když mi zájemci ucpali havrana.*“
- „*Mám zájem pouze o nováčky,*“ znamená: „*Naberu tam plno starej pardů a jednoho zelenáče.*“
- „*Vyžaduji základní znalost českého jazyka,*“ znamená: „*Čusík, dýk že aspoň njekdo z náz tu umý pzát jako človjek.*“
- „*Potřebovala bych záporáka, mohla by sis sepsat postavu?*“ znamená: „*Hráči říkají, že pro quest nic nedělám a že je nebaví, tak to pak svedu celé na tebe.*“
- „*Poslední dobou mám problém s tvůrčím procesem,*“ znamená: „*Můj poslední příspěvek je přes několik A4, i když jsem se jen vyjadřoval k tomu, že má postava snídá suchej chleba.*“
- „*Aktivita bude několikrát denně,*“ znamená: „*Ten den nastane tak třikrát do roka.*“
- „*Z vážných osobních důvodů bohužel odepíšu nejdříve za týden,*“ znamená: „*Příspěvek mám dávno hotovej, ale budu mít novej lvl ve wowku a chci eventový achivementy.*“
- „*Z důvodů blížící se závěrečné práce a zkoušky ve škole nebudu mít v nejbližších dnech čas odepisovat do questu,*“ znamená: „*Denně budu prudit na fóru questu, ať ti lemplové odepisují, protože to já tu nemám mít čas!*“



Ilustrace ǂ Noah Stacey

- „*Mám mnoho zkušeností s DrD,*“ znamená: „*Kamarád mi říkal, že mu kamarád říkal, že mu kamarádka říkala, že jí kamarádka říkala, že jí kamarád říkal, že o tom slyšel.*“
- „*Dlouhou dobu jsem z osobních důvodů neměl dostatek volného času, abych hrál,*“ znamená: „*Přítelkyně vyžadovala moc pozornosti, ale už jsme se rozešli.*“
- „*Postava je inspirovaná mnou. Má ráda tvrdé hrátky, muže a je nadprůměrně inteligentní,*“ znamená: „*Četla jsem 50 odstínů šedi, chlap mi nemůže ani šáhnout na zadek a občas čtu Bravíčko.*“
- „*Jsem dospělý vzdělaný muž a chci, aby se tak se mnou dělalo,*“ znamená: „*Právě jsem odmaturoval a nikdo mě neuznává a jen se mi smějí.*“
- „*Začátek questu očekávejte do dvou dnů,*“ znamená: „*Myslel jsem si, že bude hračka vám sepsat úvoďáky, ale to byste lamy nemohli chtít každej svůj vlastní.*“
- „*Kvůli menší neshodě mezi hráčem a PJem…*“ znamená: „*Hráč měl pravdu a PJe to nasralo.*“
- „*Kvůli vytrvalé nespolehlivosti PJe,*“ znamená: „*Hráč je flákač, ale PJ musí odepisovat na vteřinu přesně a ideálně tak minutu po hráči.*“
- „*Přijmu po dohodě i vaše již existující postavy,*“ znamená: „*Řeknu ti, jak to celé předělat tak, aby tě líp vyšlo založit si novou postavu, a ty mi ji pak založíš a tu ti vezmu.*“
- „*Bohaté zkušenosti s rolí PJ,*“ znamená: „*Hráli jsme to jako malý ve skautu.*“
- „*V mém questu nestrpím žádné vulgárnosti, kontroverzní témata či explicitní projevy!*“ znamená: „*Ty pako, nepiš to na sklo ale do šepotu!*“
- „*Mám zájem o tvůj quest — vyhovuje ti má na míru questu dělaná postava?*“ znamená: „*Historie postavy absolutně popírá základy tvého světa, ale ty mi to určo odpustíš, když jsem to psal pro tebe, že jo?*“



Kronikářovy desky

※ Kanyapi ※

Ilustrace ǂ Nolan Nasser

Řeka

※ KiwiNka ※

Běžím světem, bez tebe zdá se cizí,
Vše, co měla jsem ráda, z mého života mizí,
Na mostě v řece shlížím svůj odraz neznámý,
Že je teď všechno jinak v tom tichu se zdá mi.

A mezi kamením v té řece vidím tebe,
Vypadáme tam šťastní, když jsme tak vedle sebe,
Vidím v ní tvoje oči a slyším tvoje slova,
Kéž by tak mohlo všechno to krásné začít znova.

Hledím na tebe tiše, tiše a bez hnutí,
Jen pár mých slaných slz tam dolů snesu ti,
Ztrácím tvůj obraz matný, jak bys stál v příboji,
Přes slzy vidím tě v hedvábném závoji.

Tolikrát odešel jsi, a pak se vrátil ke mně,
Tolikrát jsi mě utěšoval, laskavě a jemně,
Tolikrát řekls mi, že to nic není,
Celý můj život se bez tebe změní.

Starší ze sluncí

※ Keshick ※

Hodiny srdcebití od toho večera stojí,
staroměděné ručičky pláčem oněměly.
V šábesovém soustrojí přimět je k životu?
Ne, to mám přísně zakázáno:
kdepak, jen ať se na nich sráží rosa,
ať pokryje je hlodavá rez!

Jak sály paláce rozezní se úsvitem,
kterému mávají bílé a černé rukavičky,
vidím tě vepsanou v mé dlani —
vidím tě celou v úhrnku všech dní.
Ale jinak, jinak tě už nevidím;
mám podezření, že brýle to zvlášť nespraví.

Víš, moje otevřená zlomenina snění
mě ještě pořád budí hrůzou,
že jsi přeci jen povila sedmiměsíčňátko.
Má převzácná Zabaro!
I když nevěřím na tvoje věčné mlčení,
toho dne jsem potratil zítřek.

Tobě; k tvým tancujícím nohám.

Hromokrvý

※ Tolpen ※

Dálné světy, luční květy
Vlčí vytí, měkká tráva
Kdo nechytí, nezůstává
Vítr

Mělké závěje, sláva nehřeje
Bílé kosti, věčná zima
Vatra zlosti tiše dýmá
Voda

Pařezy stromů, ozvěna k tomu
temných stínů. Šípy ze tmy
Prach a hlínu vpleť mi v tepny
Země

Vlčí vytí, luční kvítí
Zelená krajina pod modrou oblohou
Kdo žije, proklíná, že jiní nemohou
Oheň

Tichá místa, ocel čistá
Skrytá zima mezi léty
Kov
Krev
Hlína
Dálné světy
Hrom

Cesta daleká

※ Hejli ※

Bouchly dveře. Do hostince vstoupila žena. Na okamžik se na ni upřely pohledy nezvykle tichých hostů. Na krátko střižené vlasy, obnošená kožená kazajka, velký nůž u pasu a toulec s lukem v ruce dávaly tušit, že se živí lovem. Rozhlédla se a zamířila až dozadu, ke stolu, kde seděl jen jeden muž. Upíral na ni pronikavý pohled. Levou tvář mu hyzdila stará jizva.

„Ráda tě vidím, Karane," ušklíbla se. Své věci opřela o nohu židle, na niž se posadila.

„Zdravím, Siass," naznačil úklonu, „co tě sem přivedlo?"

Ignorovala jeho otázku, protože pohledem zabloudila ke korbelu, který před ním stál, a dusila se smíchy.

„To si ze mě děláš srandu, čaroději! Ty tu popíjíš malinovou šťávu?!" Nešťastně mávl rukou ke zdi, kde visela vyhláška s neskutečně nemilým nápisem: *Zákaz alkoholu*. Mezitím se přiloudala obsluha, postarší zamračená žena. Lovkyně si tedy objednala stejný nápoj jako její společník.

„Pěkný luk," poznamenal Karan k nezvykle hodně zdobené zbrani.

„Přenechal mi ho jeden elfí známý." Po krátké odmlce dodala: „Budiž mu zem lehká." Servírka před ni postavila plný korbel. Siass ze svého tlumoku vytáhla malý pytlík a z něj si něco nasypala do pití.

„Nedělej to," zavrčel čaroděj před tím, než všechno vypila.

„Trocha mrtvolného prášku ještě nikoho nezabila," obhájila si požití lehké halucinogenní drogy.

„V lesích řádí nějaký tvor, asi démon," vážně se na ni podíval, „svou vůlí láká všechny, co mu nedokáží vzdorovat. Obloudil několik lidí, odešli a už se nevrátili, nejprve to byli místní ožralové. Tak se sebrala skupinka nejodvážnějších vesničanů, popadli vidle a vypravili se do lesa. Od té doby je nikdo neviděl. Starosta tedy aspoň zakázal prodej a pití alkoholu. Pár dní byl klid, ale zase začínají mizet, naposledy se ztratily nějaké děti. Teď jsi nejpravděpodobnější obětí ty."

Lovkyně informace dlouho zpracovávala. Mrtvolný prášek pomalinku smotával její myšlenky, některé představy zobrazoval příliš živě, jiným nedával prostor. „Předpokládám, že tebe najali, abys odstranil nebezpečí. Tak máš návnadu. Ulovíme tu potvoru společně!" prohlásila odhodlaně a vesele.

„Vypadá to, že nic jiného nezbývá," povzdechl si smutně. Dopil svou šťávu a zvedl se. Pod korbelem nechal několik mincí. „Pojď, mám zde pronajatý pokoj. Musíme se připravit," vyzval ji. Posbírala tedy své věci a vyšli po schodech.

Malinká místnost měla jedno okno. Na vratkém stolku stála svíčka a mísa s čistou vodou. Postel byla zabrána koženou brašnou zdobenou tajemnými symboly, v níž se skrývaly knihy, amulety, lektvary a různé bylinky, a mečem, zabaleným v plátně, vedle nich ležel ještě vak s dalšími Karanovými věcmi.

Chvilku si mlčky hleděli do očí. Siassiny myšlenky pomalu plynuly. Mrtvolný prášek hlodal v mysli. „Já nevím, kdo jsem," zašeptala tiše a bezmocně.

Karan k ní přistoupil. Jemně ji políbil. „Pomůžu ti to zjistit," slíbil. Vděčně se usmála. Jeho ruka zabloudila k přezce koženého pásku, její ke knoflíčkům mágova kabátce...

❧ ※ ❧

Lovkyně ležela na posteli. Brašna i meč se přestěhovaly pod stůl. Na holých zádech ji lechtaly čarodějovy

dlouhé vlasy a mocné runy, které tam maloval. Monotónně recitoval prastarou formuli. „Krvavá magie je zakázaná," poznamenala. Nenechal se rušit.

Oba přemýšleli, jak se na démona nejlépe připravit. Siass dodávala droga klid, snažila se nebrat situaci na lehkou váhu, ale spoléhala především na improvizaci. Karan vkládal důvěru do rituálu, který provedl.

Zničehonic se zvedla a zamířila ke dveřím. Neodbytný hlas v hlavě ji k tomu vyzval dost jasně. „Počkej! Alespoň se oblékni," zaslechla za sebou. Nepřítomně se otočila a mimovolně chytla hozené oblečení.

„Pravda, venku by mi mohla být zima." Oblékla se a trochu se probrala: „Chtěla jsem si vzít zbraň. Musíme přeci zabít toho démona." Ani mág nezaháněl, za okamžik nikým neslyšeni opustili hostinec.

Měsíc v úplňku stříbřitě osvětloval ztichlou krajinu. Jen řezavý vítr rušil pokojnou atmosféru této vesničky. Siass kráčela pryč, kolem návsi přímo k rozlehlému lesu. Chvíli šla po cestě, potom uhnula a dál se prodírala houštím. Pobledlý čaroděj lovkyni nespouštěl z očí, činilo mu však potíže držet s ní tempo. Přecenil své síly. Kouzlo ho značně vyčerpalo, používat vlastní krev se nedoporučuje. Obvázaná ruka ho nebolela, jen se nekontrolovatelně třásla. Cítil se slabě.

Démon ji dovedl na mýtinku. Působila děsivě. Stromy okolo ní umíraly. Na ní nic nerostlo, zůstala jen vysušená holá půda. A uprostřed stála vysoká neforemná postava. Měla vředovitou šedou kůži a jedovatě žlutý pohled. Siass se zastavila na samém okraji plácku. Pozvedla luk. Založila šíp. Klepaly se jí obě ruce, přesto vystřelila, dokonce správným směrem. Hrot se však od nestvůry odrazil.

Skřehotavý smích srazil lovkyni na kolena, trhal uši a navíc jí zněl v hlavě. Upustila krásnou zbraň. Dlaně tiskla ke spánkům. Démon se blížil. Natáhl k ní pracku. Jen se jí dotkl, na chvilku vyšlehly bílé plameny. Se skučením se stáhl. Karan sebou trhl, dodával ohni sílu. Siass se vzpamatovala, vytáhla tesák a bezhlavě zaútočila. Sekala jako smyslů zbavená, avšak bez nějakého viditelného účinku. Kdykoliv se o příšeru otřela, popálila ji.

Netvor úpěl bolestí. Uhýbal ranám, ale ztrácel síly. Vztekle se rozhlížel po něčem, z čeho by vysál životní energii. Čaroděj se třásl, snažil se zhluboka dýchat. Kouzlo, kterým učinil Siass pro démona nedotknutelnou, ho neustále vyčerpávalo. V ruce křečovitě svíral meč s postříbřenou čepelí. Nenávistný ryk ho přinutil zpozornět. Řítila se na něj šedá masa. S velkým sebezapřením zvedl zbraň před sebe.

Démon pohřbil mága pod sebou. Karanovo vědomí se pomalinku vytrácelo. Hrudník mu drtila váha vředovité hory. Poslední myšlenka před příchodem tmy patřila Siass. Náhoda, že se potkali. Mohli by spolu šťastně odejít, kdyby...

Otevřel oči. Svítalo. Shlížela na něj uplakaná lovkyně. Zkusil se usmát. „Kde je ta potvora?" zachrchlal slabě.

„Zmizela. Rozpadla se v prach. Teď si můžeme jít vyzvednout odměnu," rozzářila se. Zatvářil se vyděšeně. Políbila ho. Zůstali na místě do večera, až pak se pokusil vstát. Siass ho podpírala. Vydali se na svůj nejdelší pochod.

