1 2018

Daily DM Mirror

Časopis herně-literárního serveru darkage.cz



Migrace Dark Age ‡ Výroční soutěže ‡ Skřetí války ‡ Dračí hlídka ‡ Sazečův denní chleba

Obsah

1
Úvodník
Kanyapi

2
Emigrace? Imigrace? Migrace Dark Age!
Dawon

3
Vyhlášení výročních soutěží
Alim_Thor

6
Ukončené oficiální příběhy: 019. Skřetí války
Hulda

10
Dračí Hlídka
Pavel „Tirus“ Ondrusz

14
Typotipy: Sazečův denní chleba
Enefa

16
Isaac Asimov: Konec Věčnosti
Hrun

18
Kronikářovy desky
Kanyapi

—1—
DM
2018

Redakční tým: Zrcadlový Šotek, Kanyapi, Alkaran
Ilustrace na obálce: MorganaLeFay
Autoři textů: Alim_Thor, Dawon, Enefa, Hrun, Hulda, Pavel „Tirus“ Ondrusz
Korektury a editace: Alkaran
Sazba a grafická úprava: Alkaran
Ročník devátý, číslo 1.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 29. iii. 2018.
Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na havrana Kanyapi, Alkaran nebo na fórum DAily Mirror.



Ilustrace ‡ MorganaLeFay

Dobří havrani se vracejí

※ Kanyapi ※

Milí čtenáři vzkříšeného Mirroru, dovolte mi takřka antropologickou úvahu. Život se odehrává v kruzích.

Dnes, když už chyběl pro vydání čísla jen tento poslední text, jsem si otevřela první úvodník Mirroru vůbec, abych se podívala, co to tam tehdy Andílek napsal. A zjistila jsem, že...

V polovině prosince, záhy po vyhodnocení soutěže, jsme ztratili oficiální patronát knihovny a naše budoucnost byla nejistá. Bylo rozhodnuto, že sekce DAily Mirror nepatří mezi beletrii a v novém konceptu knihovny pro ni není místo. Skoro se zdálo, že Mirror skončí stejně rychle, jako před dvěma měsíci začal.

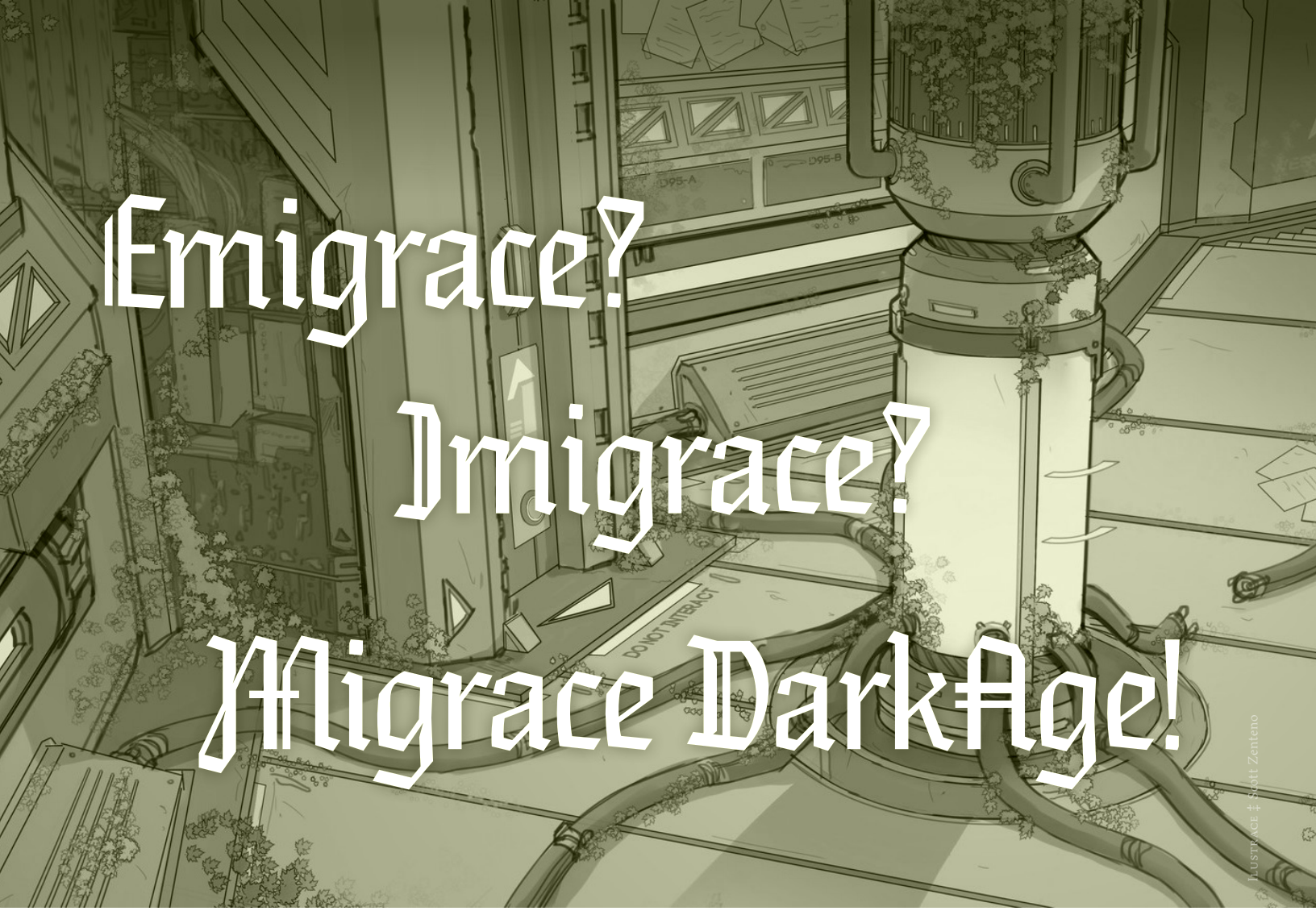
Nebylo místo, redaktoři ani články, ale našlo se pár odvážlivců, kteří měli vůli bojovat. Tentokrát se do boje nepustili bohové (Divac se nezapojil), ale obyčejní lidé. A nebojovalo se na nebeské klenbě, ale na poli kláves. Význam ani obtížnost našich bojů není důležitá. Podstatné je to, že jsme nakonec vyhráli a vy máte možnost číst toto první časopisové vydání DAily Mirroru....

Co k tomu říct? Po dlouhých devíti letech se Daily Mirror obrazně řečeno vrací do rodinné náruče Knihovny, a to nejen s novými čísly, ale i s těmi doposavad vydanými, jak se dočtete uvnitř. Zároveň jsem se rozhodla dokázat, že šéfredaktor nemusí odpadnout po *doplňte libovolný údaj* počtu čísel. Máme skvělého grafika, máme oddané redaktory, máme po tolika letech pořád DA, a tedy i potenciální čtenáře. Co by nás mohlo zastavit? Challenge accepted. Let´s see.

Na závěr bych ráda parafrázovala závěr Andílkova prvního úvodníku.

Přejeme našim ~~prvním~~ věrným čtenářům do nového roku spoustu malých vítězství, protože právě malá vítězství bývají počátkem velkých věcí.

Ať se vám naše první malé vítězství po roční přestávce dobře čte.



Emigrace? Imigrace? Migrace DarkAge!

※ Dawon ※

Jak jste si všimli (nebo možná ne), web DarkAge někam odmigroval. A je tomu skutečně tak! Nahradili jsme web hosting za virtuální server. Co to znamená pro uživatele?

Na první pohled možná nic. A mělo by to tak i být. Avšak na pozadí to je mnoho změn. Přešli jsme na nejnovější verze PHP a MySQL a také jsme povolili na doméně HTTPS. Tyto aktualizace zajistí především vyšší zabezpečení serveru.

Díky HTTPS je veškerá komunikace mezi vaším prohlížečem a serverem DarkAge plně šifrovaná, tudíž by na cestě nikdo neměl být schopen vám odposlechnout heslo nebo jiné citlivé informace (což bylo bez HTTPS možné).

Aktualizace PHP a MySQL si pak vynutily poměrně značné úpravy v kódu DA, proto je možné, že některé části DA přestaly fungovat. Snažili jsme se otestovat a opravit co nejvíce částí DA, ale není v síle několika lidí otestovat takto rozsáhlý web. Pokud tedy objevíte, že něco nefunguje, nahlaste to, prosím, na fórum Boty, Botky, Botičky.

Virtuální server nám zároveň dává možnost libovolně expandovat, přidávat další služby (nejen web) — zkrátka máme ve všem mnohem větší volnost. Jinak každý server má své jméno, a protože jména typu X8520 jsou trapná, pojmenovali jsme náš nový server Mist.

Doufám, že se vám na novém serveru bude líbit!

Vyhlášení výročních soutěží



Ilustrace ‡ Andreas Rocha

※ Alim_Thor ※

Letos je slavnostní vyhlašování poněkud skromnější. Slavnostnímu sálu vlivem přemíry magických sil z minulého roku narostl vlastní rozum a někteří říkají, že i zuby. Není tak divu, že se brzy skamarádili s Nedémonem a zbytek Města duší teď čeká, co z toho bude. Než se nám tato prekérka vyvrbí, dovolujeme si vás letos pozvat do krčmy k Veteránovi.

Ano, sice se nás tam nevejde tolik, kolik nás bylo loni ve slavnostním sále, ale díky Asmirově nejnovějšímu vynálezu Okuláriu 3000 jsme schopni přenos vyhlášení doručit k vám přímo do domova. Co lepšího by si klasický fantazák taky mohl přát, že ano? Obraz je téměř plynulý, jen místy, když zrovna nechytá signál, vypadne. Navíc to stojí jen 30 BZ a poplatky za využívání 1 BZ měsíčně…

Mladý trubadúr se právě vyšvihl na mramorovou desku bytelného baru, který letos očividně poslouží jako pódium. Otázkou však je, zda přes ten dým někdo něco uvidí. Nad barem se sice vyjímá krásný nápis „Kouření povoleno pouze u okna," ale zdá se, že mu nikdo příliš nevěnoval pozornost.

Ostatně stejně jako mladému trubadúrovi, který se již dobrou minutu snaží svým kašláním taktně naznačit, že by se mělo osazenstvo utišit a možná na chvíli nechat vodní dýmku dýmkou a dávat pozor…

Naštěstí se po chvíli odněkud z davu ozvalo: „*Pšššššt!*" a nastal klid.

„Slyšte, slyšte, velectěné duše města Dark Age. Dostalo se mi té cti, představit vám vítěze her minulých,“ začal mladý hoch hlásit svědomitě. Hruď má vypnutou, bradu mírně nahoru, a tak není ani příliš poznat, jak nervózní ve skutečnosti je. Pravou rukou vytáhne z torny první z několika pergamenů a pomalu jej rozbalí.

*„Vítězem **Velké hry** za rok 2017 se stává…“* chvíle napětí, *„**Šotek** s postavou Zajuch 69?“* podiví se trubadúr natolik, že na okamžik vypadne ze své role a místo rovných zad se skoro nahrbí. Rychle začne šmátrat ve své torně a otevírat jeden pergamen za druhým, aniž by je četl. Jména, která upouští přímo před sebe, se však dostávají do obecenstva a začínají kolovat. Šotek očividně nevyhrál jen Malou hru, ale stal se i Autorem roku, Nejtalentovanějším oficiálním vypravěčem a světe div se, dokonce složil v posledním roce i PJ test.

Groteskní situace dojde tak daleko, že nakonec vyláká z davu Alima, a ten divokými posunky rukou vyžene trubadúra z baru pryč, aby si na něj stoupl nakonec sám. Na ten bar. Ne na trubadúra.

„Tak, to se úplně nepovedlo. Až zas budu někde veřejně říkat, že jsem rád, že jsme Šotka poslední dobou moc neviděli, tak mě, prosím, zastavte. Každopádně jsem velice rád, že jste si na nás udělali čas a že se pravidelně účastníte našich soutěží. Pravda, ne v takovém počtu, jako dřív, ale ti z vás, kteří nám věnují pozornost, jsou již takovými našimi stálicemi,“ zhluboka se nadechne. *„Jelikož nám Šotek sabotoval soupis vítězů, zkusím to vzít z hlavy.“*

Zahalen dýmem, i on si dramaticky odkašle.

„Tak tedy. Vítězem Malé…“ rychle se opraví, *„tedy, **Velké hry** se stává **Petwald** s postavou Zafireal.“*

Počká pár vteřin, než osazenstvo krčmy přestane bujaře tleskat a pískat, a pak dodá: *„Petův výkon si opravdu zaslouží potlesk. Z minulého roku vyhrál Malou hru 7×, což ukazuje na jeho obrovský výkon, herní aktivitu a stálost, která je, skoro bych si troufl říci, na DA až skoro nevšední. Asi se tak není ani čemu divit, že **Pet** obsadil přímo i druhé místo Velké hry. O třetí místo se pak podělila **Wingy** a **Shortik**, kteří získali v roce 2017 stejný počet expů u svých postav.*

A to pozor, to není vše, v čem se Petwald za poslední rok vytáhl.“

Zatímco jednu ruku má Alim ledabyle opřenou v pase, druhou ukazováčkem pokynul k utichnutí sálu. *„Pet se totiž stává i **Nejaktivnějším oficiálním vypravěčem**. Za rok 2017 se v jeho questech odehrálo neuvěřitelných 691 příspěvků a tímto číslem dalece utekl všem ostatním. Druhé místo patří uznávané **Yavanně**, která se umístila s 486 příspěvky. Třetí pak **Kosimu** s 246 příspěvky.“*

To, že je bar poněkud menší než pódium v slavnostním sále, však neznamená, že by tam měl mluvčí stát jak solný sloup, a tak si Alim opatrně popojde mírně do strany. *„A zde bych se rád na chvíli zastavil a vyjádřil svůj osobní velký dík ještě i **Yavanně**. Yav totiž možná nebyla v posledním roce ve questech tak aktivní jako třeba Petwald, ale rozhodně bych si netroufal tvrdit, že byla obecně méně aktivní. Yav se totiž již několik let usilovně věnuje výcvikům, kde odvádí opravdu fenomenální práci. Rád bych jí proto při této příležitosti udělil **VIP status** za její dlouholeté zásluhy. Prosím, toto si zaslouží potlesk,“* dokončil a udělal krok zpět, zatímco dav propuknul k dlouhému aplausu.

Neutichal zejména ze strany adminů a červených kostek, kde nebyla vůle přestat. A že byli obzvláště slyšet. Na popud Alima zabrali přední místa kousek od výčepu a dveří do kuchyně. Původně si totiž plánoval, že během vyhlašování potajmu sežere a vypije, co bude moci, a díky tomu, že mu nikdo nebude věnovat pozornost, ho ani nikdo nezastaví. Co k tomu dodat, snad jen – zase ten proklatý Šotek.

Když však po chvíli přece jen přestali všichni tleskat, pokračuje: *„Oficiálních vypravěčů nám za poslední rok příliš nepřibylo, přesto mě velmi těší, že i tento rok můžeme vyhlásit za **Nejtalentovanější oficiální vypravěčku** právě **AmeliiStar**, která během čtyř měsíců dokázala přesvědčit uživatele na DA, že si svou zelenou kostku opravdu zaslouží. Doufám, že bude inspirací pro řadu dalších uživatelů, kteří by se chtěli stát*

oficiálním vypravěčem, a že díky tomu, že se razantně změnil způsob cvičení, nám přibude řada dalších nových zájemců v roce 2018.“ Nádech – přece jen Alimovi přestal stačit dech. Naštěstí se všichni pustili do tleskání, a tak získal pár drahocenných vteřin.

„*A když jsme u těch výcviků. V roce 2017* ***nejlépe složil PJ test*** *Komar s 16 body. Tak snad se s tebou brzy potkáme mezi ofiky. Hodně štěstí, Komare!*“

Tentokrát Alim nedal divákům příliš prostoru a gestem naznačil, že bude pokračovat.

„*Naše DA však není pouze o příbězích, vypravěčích, expech a podobně. Je tomu již pár let, co jsme zavedli SingleQuesty, a tak i letos bych rád vzdal čest autorům, jejichž SingleQuesty se stabilně drží na předních příčkách. V* ***Soutěži o nejlepší SingleQuest*** *se na třetím místě umístila Bakhita s questem Mise Zero. Na druhém je Final s questem Dva osudy a pozor,*“ pauza, „*první místo patří taktéž Finalovi a jeho příběhu Pouta osudu.*“ Tentokrát zatleskal i Alim a pak se malinko protáhl.

Není už trochu pozdě?

„*Nebojte se ničeho,*“ usmál se na publikum, které rovněž již začalo přešlapovat z nohy na nohu a pokukovat po občerstvení. „*Již jsme u konce našeho vyhlašování. Na závěr mi dovolte jeden menší trik. Knihovna je tu s námi od začátku, i když ne všichni tam pravidelně chodí. Knihovníci se starají o naše díla, pomáhají nám s gramatickou správností a celkově mají více práce, než by si jeden myslel. Přesto si na nás pravidelně nachází čas, připravují literární soutěže, díky kterým se můžeme dostat mezi oceněné autory, a dovolují nám pravidelně navštívit chodby Knihovny, ukrývající tajuplného hlavního správce – Kronikáře. A kdo ví, možná se v chodbách knihovny ukrývá víc, než se na první pohled zdá. Dovolte mi, abych vám spolu s nimi nyní popřál krásný večer, a doufám, že se za rok opět uvidíme. A nyní k tomu triku. Jak lépe vyhlásit knihovnickou soutěž, než písmem!*“

Šibalsky se usměje, jedním lusknutím před ním vzduch zamihotá, zapraská a z kouře se zformuje vyhlášení knihovnické soutěže za rok 2016.

Autor roku 2016: Tolpen

Próza

1. místo: Tolpen (Nesešli se na konci světa...) a (Věk vážky: Kapitola 4. — Záloha)

2. místo: Kanyapi (Křižovatka)

3. místo: Scarecrow (Strašák)

Poezie

1. místo: MorganaLeFay (Zimní)

2. místo: Eriu.Anellien (Ostropestrá)

2. místo: Elanius (Konec Landsera)

3. místo: Tajra (Ne)obvyklé Vánoce)

Ukončené oficiální příběhy: 019

Skřetí války



Ilustrace † Park Pyeongjun

※ 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.

Tentokrát nás čekají Skřetí války, můj fantasy příběh plný těch nejtypičtějších klišé, jaké si jen ve fantasy umíte představit. Ale o tom raději až za chvilku.

Tento quest se hrál bezmála pět let, prošlo jím okolo desítky hráčů a společně s PJem napsali celých 383 příspěvků. OK, oproti jiným to není zas tolik, vychází to asi tak na šest příspěvků za měsíc, ale když si představím, že války přežily několikery státnice a maturity, tak mi to stejně přijde docela fajn. Je to prostě „moje dítě", no. :-)

Tento oficiální quest nakonec od začátku až do konce prošli pouze dva lidé, za což jim patří velký dík. Guner a Nihal překonali všechny nástrahy a všechen ten čas jsem si s nimi i s ostatními hráči

moc užil. Tak nezbývá než doufat, že se jednou zase k PJování vrátím a znovu si zahraji s nějakými skvělými dušemi tady na DA.

Důležité postavy

- **Lidský hraničář Udyr (Guner)** — Zvířecí bojovník. Tvořil nerozdělitelnou dvojici s Markurem, zkušeným válečníkem. Léta bojovali proti všem formám zla, a tak ani jeden z nich neváhal ani na okamžik, když se měli přidat do družiny dobrodruhů. Měl raději zvířata než lidi, ale jakmile došlo na boj, byl téměř nezastavitelný. Příběhem prošel od začátku až do konce.
- **Lidský válečník Markur (Sniper/Pepe)** — Ten inteligentnější a víc sociální z této dvojice. Měl spoustu zkušeností z boje, ale nakonec padl při boji s nekromantem. Společně s Udyrem prakticky vedli družinu skrz nepřátelské území, ostatní na ně dost spoléhali.
- **Elfka Nihal (Nihal)** — Ještě stále mladá elfka, které byl její svět malý a chtěla vidět víc, zažít dobrodružství. I ona prošla celým příběhem, získala v něm mnoho, ale ztratila ještě víc. I svůj život.
- **Trpasličí válečník Tungdil (Alim_Thor)** — Záškodník z liniové části příběhu. Se svojí jednotkou měl na starosti ochranu hradu při velké bitvě mezi skřety a spojeným vojskem lidí. Stal se z něj hrdina, i když se v příběhu nevyskytoval vlastně tak dlouho.
- **Lidský zloděj Yazian Poita (Lodka)** — Největší hajzlík v příběhu z úplně jiné části questu. I on měl vlastní linii, kdy měl zhatit spojenectví mezi lidmi a elfy. V hlavním městě udělal pořádný binec, než nakonec zemřel mečem hradní stráže těsně před královými komnatami, kterého se chystal zabít.

O čem to vlastně bylo?

Jak jsem zmiňoval již na začátku, tak zápletka byla jedno velké fantasy klišé. Ve válce mezi lidmi a skřety byla vyslána skupina několika dobrovolníků, kteří měli zničit zdroj skřetí síly a zabít hlavního velitele skřetů. A že to byla panečku nejdříve nesourodá skupinka: bardka, nezkušená elfka, hloupý válečník, tři zamlklí bojovníci a lovec, co neměl už vůbec nic, jen pomstu.

Společně s hlavním průzkumníkem pronikli do hloubi nepřátelského území, kde proběhlo pár bitev, útěků, oplakávání a nakonec zůstali pouze tři — Nihal, Udyr a Markur. Za pomoci staré magické bytosti se skrz několik hádanek dokázali dostat až do hradu, kde na ně čekal jejich protivník, velký nekromant.

V této bitvě padl Markur, v podstatě velitel této skupiny. Udyr pak zasadil nekromantovi několik smrtelných ran a pokračoval dál, aby zničil zdroj všeho zla. Události nabraly rychlý spád, elfka byla zabita a Udyr z posledních sil dokázal zničit záhadný krystal, jenž dával skřetům moc a touhu bojovat. Pak zemřel na následky zranění i on.

V další linii questu mezitím trpaslík Tungdil připravoval hrad na velkou a hlavně rozhodující bitvu proti skřetům. Kdyby lidská armáda neuspěla, tak by měli skřeti volný průchod prakticky na celé území a všechna lidská obydlí. V průběhu těchto příprav se k Tungdilovi přidal i mladý Jonáš, který nakonec měl i výrazný podíl na tom, že uspěli. Ještě před začátkem rozhodující bitvy totiž objevil pod hradem v jeskyních velké tlupy skřetů, které dokázal, i za cenu vlastní smrti, zastavit.

Aby toho štěstí nebylo málo, tak zničení temného krystalu nastalo v době těsně před bitvou, čímž bylo lidské vítězství zase o krok blíž. Zesláblí a zmatení skřeti nebyli tak těžkým protivníkem a z Tungdila se stal hrdina, kterého opěvovali ještě mnoho let poté.

Ohlasy účinkujících

- **Hulda**

Bavil tě tento quest?

Rozhodně, jinak bych ho nedržel při životě celou tu dobu. Neříkám, že jsem vymyslel něco



Ilustrace: Mariusz Kozik

světoborného, to určitě ne, ale dal jsem tomu strašně moc času a práce a klidně bych to udělal znova. I hráči byli skvělí. Především díky Gunerovi s Nihal se to dalo dohrát do jakéhosi konce, i když jsem si to vždycky představoval trochu jinak. Ale to nevadí, užil jsem si v něm spoustu legrace, hodně se naučil a potkal na DA spoustu skvělých lidí.

Dal ti nějaké nové zkušenosti?

No jéje, vždyť to byl můj první a dosud jediný oficiální quest. Často jsem použil metodu pokus-omyl, zkusil jsem si různé věci, hrály u mě různé typy postav. Dalo mi to strašně moc a jsem za to strašně rád. A vlastně je úplně jedno, že Skřetí války byl úplně obyčejný příběh, fantasy klišé a vlastně vůbec nic nového. Stálo to za to.

V čem byl podle tebe tento quest výjimečný?

Ve všem a v ničem. Takových příběhů, ať už fantasy nebo cyberpunk či cokoliv, je spoustu, ale tenhle byl náš — můj a hráčů. V tom byl pro mě výjimečný.

Společně jsme tvořili a prožívali jsme s postavami jejich příběh. V tom je každý příběh výjimečný a zároveň stejný. A bylo to moc fajn.

Alim_Thor

Bavil tě tento quest?

Hulda mi v tomto questu umožnil hrát starého zapšklého trpaslíka, který se měl stát velitelem skromné jednotky několika málo mrzáků, snílků a (dle mého) i jednoho bastarda. Velet NPCčkám a zároveň i čelit výše postaveným v armádě byla rozhodně sranda, kterou jsem si užil.

Snad jen jediné, bláhové, nechat mě zajistit obranu celého hradu před nájezdem skřetí armády? Hrozný nápad. Divím se, že jsme přežili tak dlouho, ačkoliv je pravda, že jsem quest nedohrál pro svou neaktivitu. To, co jsem si zde však odehrál, jsem si náramně užil, a příště bych do toho šel určitě znovu. Snad jen teda tentokrát s nějakým parťákem v podobě hráče. :)

Jsem však nakonec velmi rád, že se to Huldovi podařilo dohrát do konce a můžeme si nyní o tom tady přečíst. Díky moc Huldo, ať se ti další quest podaří minimálně stejně tak, jako tenhle.

Guner

Bavil tě tento quest?

Tak quest ma jednoznačne bavil, inak by som tam



Ilustrace ‡ Vilius Petrauskas

nevydržal od začiatku až do konca. Bolo to iné ako ostatné questy, síce zápletka bola klasické fantasy, ale tým, že som sa dohodol so Sniperom, že si založíme spoločné postavy a Merkur s Udyrom sa budú dopĺňať, bolo to iné, nové a zaujímavé.

Keď Sniper prestal byť aktívny, jeho postavu prebral iný hráč a musím povedať, že tam už to také dobré v spolupráci nebolo. Príbeh však pokračoval a dej bol napínavý až do jeho konca. Svoju postavu necivilizovaného „druida" by som si u iného PJa asi tak nevychutnal. Takže vďaka hlavne Huldovi.

Dal ti nějaké nové zkušenosti?

Tak ak sa nemýlim quest trval 5 rokov? (Hulda bude vedieť viac.) Za ten čas sa mi hodne zmenil život aj v súkromí a asi to bolo vidieť aj na mojej hre, ale tak čas sa posúva, bezdetní študenti nie sme večne.

V každom prípade hra, kde nemôžem písať myšlienky a iba musím popisovať inštinkty rôznych zvierat? Pre mňa top. Zomrieť a zachrániť tým svet? Top. Pomstiť padlého druha? Asi viete čo nasleduje, top!

V čem byl podle tebe tento quest výjimečný?

Nastavenie hraničiarskych kúziel bolo iné ako v klasickom dračáku a bolo to zaujímavé. Quest využíval DA skúsenosti a levelovanie, čo považujem za veľké pozitívum.

Dobro verzus zlo. Nekromancia verzus druidi. Goblinie martini... a veľa veľa iných dobrých vecí. Bol to dobrý quest a je mi ľúto, že už skončil. Dúfam, že Hulda sa niekedy vráti z nejakým zaujímavým príbehom. Ak áno, Udyr je vždy pripravený na vzkriesenie.

Závěr

A další příběh je za námi. Tentokrát je to pro mě trochu zajímavější, protože se řešily Skřetí války. Vlastně mě ani nikdy nenapadlo, jaké to bude, až budu vzpomínat na něco, co jsme tvořili tak dlouho, a dal jsem tomu asi všechny své vypravěčské schopnosti. A musím říct, že jsem vzpomínal rád. Ne vždy sice je vedení questu jednoduché, ale když se nad tím člověk zamyslí, tak je to moc fajn. Už abych si našel čas a znovu něco pěkného vedl. Protože vytvářet s ostatními něco nového, to je prostě... něco nepopsatelného?

Těším se u dalšího dílu Ukončených příběhů.

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



※ Pavel „Tirus“ Ondrusz ※

Asi byste nenašli mnoho fantasáků, kteří někdy nezaslechli tajemná slova *Artak Barak*. A nebo nevěděli o tom, že existuje *Lektvar Rudého kříže*. Pokud jsou vám tyto věci povědomé, pak zbystřete uši. Právě jste totiž poznali reálie Dračího Doupěte. Bohu–žel je to už šest let, co „Dračák“ oficiálně zemřel. Avšak když něco končí, něco začíná. A tak nad hrobem legendy povstal nový příběh. Příběh Dračí Hlídky.

Skok do minulosti

Než se však do tajů Hlídky ponoříme, poprosím tě, vážený čtenáři, o chvíli strpení. Rád bych nejprve udělal letmý „exkurz“ do časů minulých. Především pak pro ty, kteří fenomén „dračáku“ nezažili.

Dračí Doupě (DrD) vzniklo v roce 1990, jako vůbec první česká hra na hrdiny. Letos by už proto oslavila téměř tři dekády své existence. Za tu dobu si ji vyzkoušely desítky tisíc lidí a mnohým také pořádně změnila životy (včetně fandů webové verze hry na portálech Andor, DarkAge nebo třeba TORCH).

Jak čas běžel, objevili se na trhu i nástupci této hry. Byli to *Dračí Doupě 2* a *Dračí Doupě +*, rovněž pod hlavičkou Altaru. Ani jedna z těchto her však nedokázala zopakovat úspěch originálu. Ani ostatní hry, které později vznikly, se už nedočkaly masového zájmu lidí. Příliv zahraničních RPGček jen dovršil dílo zkázy. Původní komunita se tak rozpadla a začalo být čím dál obtížnější sehnat nějaké spoluhráče.

Poslední rána této hře přišla v roce 2012. Tehdy se nakladatelství Altar rozhodlo vydat pravidla DrD naposled. Tímto krokem se její koloběh života



uzavřel. Nějaký čas šlo hru ještě sehnat v obchodech, později jen po bazarech a nakonec už jen (v oskenované verzi) na internetu. Hra měla stále svůj okruh fanoušků. A dodnes se dokonce hraje na GameConu. Avšak bez snadné dostupnosti pravidel a nových hráčů byla odsouzena k pomalému zániku.

S tím se mnoho lidí nechtělo a nedokázalo smířit. Někteří se snažili přemluvit Altar k prodeji licence. Jiní žádali o to, aby hra vyšla aspoň v elektronické podobě. Nikdo však nebyl vyslyšen. Zlaté časy Dračáku tak jednou pro vždy skončily...

Nový začátek

A teď už tedy k Dračí Hlídce. Dali jsme se dohromady v roce 2015. Prostě parta lidí, kteří to také nechtěli vzdát. Začali jsme tím, čím všichni ostatní. Kontaktovali jsme Altar (abychom dopadli úplně stejně, jako ti před námi :)). Ve světle tohoto „výsledku“ pak není velkým překvapením, že jsme brzy přišli s nápadem na novou hru. Takovou, která by navázala na úspěch našeho vzoru, která by se vrátila ke kořenům a která by dokázala tuto legendu nahradit.

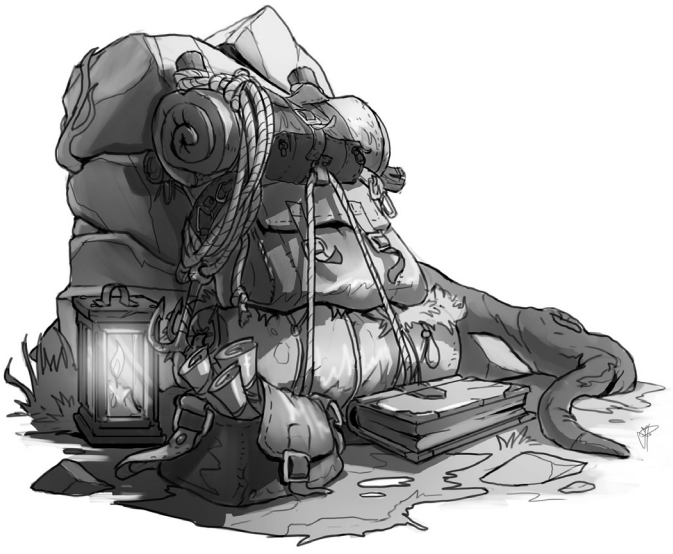
Abychom mohli vůbec začít, potřebovali jsme si srovnat v hlavě, co vlastně chceme. Vznikly tak čtyři základní „pilíře“, na kterých jsme chtěli Hlídku postavit.

- **Navázání na DrD** — Chtěli jsme, aby byla Hlídka svou hratelností a stylem velmi podobná původnímu DrD. A zároveň aby bylo snadné na ní přejít (i s původními DrD postavami).
- **Rychlá k naučení** — Měla být napsaná tak, aby její základy ovládl nováček během několika minut.
- **Lepší mechaniky** — Chtěli jsme omezit zbytečné vzorce, tabulky a mnoho typů házení kostkou.
- **Větší zábava** — Postavy měly mít více možností růstu a rozvíjet se postupně, na každé úrovni.

Práce začíná

V roce 2016 se proto začal sestavovat první základ týmu. Dali jsme dohromady partu veteránů kolem dračáku a začali psát pravidla. Kromě textů jsme však potřebovali někoho, kdo by dal knize unikátní vzhled. A protože jsme měli štěstí, přidal se k nám skvělý ilustrátor — Jakub „Fallen“ Politzer. Další klučina se pak postaral o vznik našeho webu *www.DraciHlidka.cz*. A právě díky němu jsme mohli loni na jaře vyjít „mezi lidi“.

Chvíli to trvalo, ale v polovině roku 2017 jsme měli konečně první verzi knihy. Spousta věcí tam byla jen hrubě naznačená, avšak bylo to něco, s čím se konečně dalo pracovat. Navíc se tým doplnil o spoustu nových lidí. Mimo hru samotnou jsme



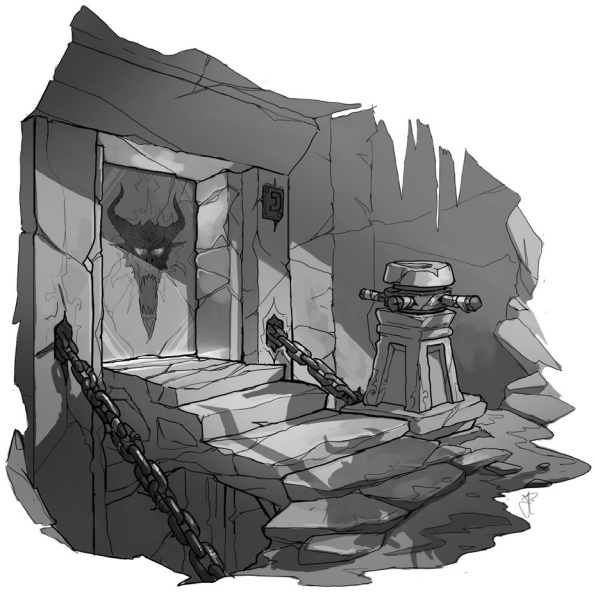
se tak mohli zaměřit i na další věci, především pomůcky do budoucna — dobrodružství ke stažení, generátory map, příběhů i postav. Našli jsme spřátelené weby a pomocí sociálních sítí dali lidem vědět, že jsme tady. V neposlední řadě jsme se pak vydali na cesty. Navštívili jsme mnoho fantasy akcí po celé republice — namátkou GameCon (Pardubice), BookCon (Dobříš), OstraCon (Třinec) a prezentovali to, co vlastně chystáme.

Jak hlídka vypadá?

Většina toho, o čem jsme až doposud mluvili, byla o týmu a o věcech, které jsme doposud udělali. To hlavní však ještě nezaznělo. PRAVIDLA. Pojďme se na ně proto podívat trochu blíže.

Při tvorbě postavy najdete velmi podobné rasy, na jaké jste z DrD zvyklí. Místo kudúka a krolla je tu však gnóm a obr. A hobita čestně nahradil pulčík (cenná lekce a nepříjemné překvapení — použití slova „hobit“ porušuje autorské práva...). U výběru povolání by vás mohl nově příjemně překvapit klerik. Ten se specializuje na léčení a boj s temnými a nemrtvými bytostmi.

Každá postava je pak charakterizována základními atributy — Síla, Odolnost, Obratnost, Inteligence a Charisma. Jejich naházení a určení je však mnohem snazší. Změnili jsme systém „dominantních“ vlastností podle povolání a „zbylých“ vlastností podle rasy. Nahradil ho svobodnější a rychlejší system. Díky němu lze naházet postavu během jedné minuty! Navíc se během hry dále zlepšují a rostou. Životy pak nejsou na Hlídce navázány na povolání, místo toho je ovlivňuje Odolnost postavy.



Každé povolání má na začátku hry několik zvláštních schopností. Mnohem víc jich však získá až později. Každá další úroveň proto znamená novou zvláštní schopnost. Jaká bude, záleží jen na tobě. Postavy se tak oproti DrD liší. Zatímco v „originálu“ byly charaktery prakticky stejné (jako podle šablony), na Hlídce tomu tak není, dva hraničáři na páté úrovni jsou vždy trochu jiní. Právě zvládnutí různých schopností tak trochu předurčuje budoucí zaměření postavy na vyšších úrovních.

Velká část hry se také věnuje dovednostem. Ty jsou klíčové pro zvládnutí různých herních situací a vyhodnocení akcí. Zatímco zvláštní schopnosti jsou svázány s určitým povoláním, dovednosti se může naučit každý. Učení však zabírá čas. Je proto nutné dobře zvažovat, do čeho se investují „dovednostní body“.

V neposlední řadě je specifikem Hlídky boj. Postavy zde mají víc životů, než v klasickém DrD. Existuje zde mez vyřazení, při které nastává bezvědomí, a pokud družina nepomůže, životy postavě ubývají dál až k „hranici smrti“. Odsud už pak není návratu. Boj samotný se také mírně mění. Zbraně mají mnohem větší rozdíly v číslech a v dopadu na hru. Útok začíná fází ověření zásahu a následně pokračuje samostatným hodem na způsobené zranění.

Je toho však mnohem víc — některé mechaniky zůstaly velmi podobné originálu. Jiné se nahradily zábavnějšími a rychlejšími prvky (např. hody kostkou se obecně sjednotily na k6 pro boj a k10 pro veškeré ostatní akce). Smyslem bylo mimo jiné udělat hody logičtějšími a zapamatovatelnými (ne zmateně hody na vlastnosti, postřeh, pasti atd, kdy se pokaždé počítalo s něčím jiným).



Kdy to vyjde?

V tuto chvíli je Hlídka ve finálním testování. Loni jsme datum vydání během podzimu dvakrát odsunuli. Zklamali jsme tím dost lidí a bylo to pro nás hořké. Dalo nám to však prostor hru vylepšit. Nechtěli jsme vydat něco, co by brzy potřebovalo záplaty. Pokud vše půjde dobře, budeme mít „vše pod střechou“ v několika dalších měsících. V prvním vydání bude vytištěno tisíc kusů. Z toho pět set poputuje zdarma do domů dětí a mládeže, pionýru, středisek volného času, skautu a také několika dětských domovů. Zbylých pět set bude rozděleno mezi lidi, kteří vývoj Hlídky podpořili, a další stovky budou dostupné přes eShop.

Pokud se vám myšlenka Dračí Hlídky líbí, budeme rádi, když nás budete sledovat i nadále. Můžete k tomu použít jak oficiální web, tak sociální sítě.

Věříme, že tato hra znovu nastartuje zájem o hry na hrdiny a vytvoří novou velkou komunitu.

S pozdravem a poděkováním za váš zájem
Pavel „Tirus“ Ondrusz

Typotipy
Sazečův denní chleba

※ Enefa ※

Minule jsme si v historickém koutku řekli, jak to bylo dřív, co dělal sazeč atd. A co dělá dnes? Jak vypadá jeho práce? Co vy v textu tvoříte, a my napravujeme? Co všechno si musíme hlídat? A my to děláme, aby se vám texty dobře, plynule a hezky četly.

Formát – rozměry výsledné věci, publikace. Je to PDF na web? Hrozí, že si to lidi budou sami tisknout? Hmmm, tak holt zase A4. :(Ani nevíte, jak uvítáme jakýkoliv jiný formát… a schválně, jaký formát má současný DAily Mirror?

Zrcadlo sazby – jakési základní rozvržení, zahrnuje to okraje, počet sloupců i mezery mezi nimi. *Zajímavost. Třeba u knížek je vnější okraj ideálně tak velký, aby při držení knihy palec nezasahoval do textu.*

Nalití textu – slangový výraz pro ctrl+c a ctrl+v. Neušetřený text jsme šoupli do dokumentu a jdeme ho vyňuňat tak, aby se dobře četl.

Písmo – občas vybírá grafik, jindy má tuto možnost DTP. (Pamatujete z minula, kdo nebo co to je?) Co je na písmu důležité? Aby mělo všechny znaky (to asi všichni známe), aby se hezky četlo… No to už je horší. Jde o to, jaká je síla tahu, jak vede oko po řádku, jak snadno jednotlivé litery rozeznáte nebo jak moc musíte luštit. (U nadpisu plakátu asi žádný problém, ale u celé knížky? No fuuuj.)

Zajímavost. Všimli jste si někdy, že se vám kniha špatně četla? A víte, že to nemuselo být autorem, ale špatně odvedenou sazbou? Některá písma jsou zkrátka pro oči náročnější a rychleji unavují čtenáře.

Zajímavost 2. Oko po řádku v knize mnohem lépe vede písmo serifové neboli patkové, jednoduše proto, že patky, zejména ty dolní, uzavírají spodek řádku a vy lépe zrakem po řádku klouzáte.

Zajímavost 3. Na řádku by ideálně mělo být kolem 70 znaků včetně mezer, pak je řádek už moc dlouhý a mnohem hůře se navazuje na řádek pod ním.

Písmo se následně odladí. Málokterý sazeč nesáhne do mezířádkového prokladu apod.

Odstavce – než se začne zabývat jednotlivostmi přímo v textu, přiřadí odstavcům správné odstavcové styly (styly má DTP rád, jednoduchým přenastavením upraví vše v dokumentu, místo aby dělal blbosti a styloval jak idiot vše pořád dokola), takže



Ilustrace ‡ Espen Olsen Sætervik

z nadpisu je nadpis, a text je chlebovým písmem. *Cože chlebovým? To se dá sníst?*

Chlebové písmo – terminus technicus, slang atd. Písmo, včetně velikosti, mezi řádkových prokladů atd., kterým je většinový text dokumentu, ten text, kterým je většina toho, co přečtete v knížce. *Píšete bakuli? Tak to je to, co nezačíná 1.1.1. :D*

Parchanti – tihle nezabili Kennyho. Tohle jsou potvory, co zlobí na začátcích a koncích stránek či sloupců. Jedná se o jediný řádek textu, který je odloučen od svého odstavce. Prostě musí mít kamaráda, musí být dva nebo ideálně tři.

Parchanty dělíme na **sirotky** – řádek na začátku stránky, a **vdovy** – řádek na konci stránky.

Jednoznaky – čeština má hooodně jednoznakových spojek a předložek, které patří k slovům následujícím za nimi. Kvůli plynulosti čtení tyto znaky nemají zůstat samotné na konci řádku. Spojují se nedělitelnou mezerou.

Víte, že nedělitelnou mezeru umí i Word? Stačí označit mezeru mezi znakem a slovem a zmáčknout *ctrl+mezerník* nebo *ctrl+shift+mezerník* (záleží na verzi) a už se znak neosamostatní.

Dále se ošetřují číslovky, spojovník a pomlčky, procenta, uvozovky, mezery, trojtečky...



Konec Věčnosti

Isaac Asimov

Ilustrace ‡ Drew Rosier

※ Hrun ※

V budoucnosti existuje tajná společnost, instituce, která se nazývá Věčnost, sledující jediný cíl. Vylepšovat podmínky celého lidstva, a to způsobem značně neotřelým. Změnou samotných dějin. Tato nepočetná skupina zasvěcených totiž ví, že skutečnost není neměnná, a události, které se již staly, lze za pomoci důsledných pozorování, složitých výpočtů a především cestování časem změnit.

Skutečnost je ohebná a přizpůsobivá. Věčnost zabraňuje velkým jaderným konfliktům, celosvětovým pandemiím, potlačuje kriminalitu, umírňuje drogovou závislost, bojuje proti hladu a při tom všem... pozmění vždy i osudy několika set... tisíců a miliónů lidí. To vše díky technologii cestovat napříč staletími lidské existence.

Andrew Harlan je dokonalým členem této společnosti a pro své povolání Provozního technika skvěle charakterově vybavený. Chladný, logický, racionální a zcela objektivní. Svou práci vykonává výborně a vypracoval se na vysokou, zodpovědnou pozici. Právě on provádí potřebné změny skutečnosti, kterou mu mnozí závidějí. Osobně si ho představuji jako důležitého úředníka s diplomem z MatFyzu.

Provozní technik se musí především oprostit od jakékoli citové závislosti. Změny Skutečnosti, které vyvolává, mohou ovlivnit životní osudy 50 miliard lidí. A z toho milión nebo víc je postiženo tak drastickým způsobem, že je můžeme pokládat za úplně nové osobnosti. Za těchto okolností jsou emocionální postoje značnou nevýhodou.

Od chvíle, kdy se však setká s Noÿs, atraktivní ženou ze 492. století, začne se jeho život v téměř



výhradně mužské společnosti Věčnosti značně měnit. Ve Věčnosti totiž pracují především muži. Vztahy se ženami z Času jsou „komplikované“, víceméně zakázané.

„Provozní techniku, měl jste už někdy... milenku?“

Aby se zachoval co nejurážlivěji, Harlan se ani neotočil.

„Aby se příslušník Věčnosti nevystavil nebezpečí emocionálního závazku vůči obyvatelům Času,“ zacitoval, *„nesmí se oženit či vdát. Příslušníku Věčnosti rovněž není dovoleno mít děti, aby se vyhnul citovým závazkům k rodině.“*

Děj začne nabírat spád. Tajný krátký vztah s Noÿs se komplikuje snahou nadřízeného zdiskreditovat Harlana. V sázce je jeho kariéra, možná jeho život a především život Noÿs, protože se chystá další změna skutečnosti. Jak ji změní? Kdo je jeho přítel a kdo je nepřítel? Obhájí si svůj tajný vztah s Noÿs před Časovou radou, a nebo jí bude muset ukázat, jak může být někdo jako on se znalostmi fungování celého systému pro Věčnost a potažmo celé lidstvo nebezpečným protivníkem?

V nové skutečnosti už nebude součástí jejího života. A ať se promění v kohokoli, už to nebude Noÿs. Nemiloval přece jenom jakousi ženu. Miloval celý soubor věcí: její styl oblékání, její chůzi, její způsob vyjadřování, výraz její tváře. Takhle ji zformovala čtvrt století, které prožila ve své Skutečnosti. V předchozí skutečnosti, ještě před rokem, to nebyla jeho Noÿs. A nebude to jeho Noÿs ani ve Skutečnosti následující.

Při všem tom osobním boji za vlastním štěstím se tu však děje něco většího. Proč jsou některá staletí v daleké budoucnosti Věčnosti nepřístupná? Co se stane, když potká sám sebe v některé Skutečnosti. A jak je možné, že dle veškerých historických záznamů by Věčnost vůbec neměla existovat. Při Harlanově odkrývání tajemství Věčnosti se nejednou otřesou jeho pevná přesvědčení v základech a bude muset učinit mnohá těžká rozhodnutí.

❧ ※ ❧

Konec věčnosti lze číst jako thriller a tak trochu milostný román, zasazený do originálního science fiction prostředí. Kniha pokládá čtenáři mnoho společenských otázek, zabývá se identitou jedince, a co ji tvoří, a také filosofuje o možném vývoji lidstva. Kromě toho je velmi napínavá a plná dějových zvratů.

Asi první dvě kapitoly potřebujete na rozkoukání po novém Asimově světě, ale jakmile se zorientujete, přichází pomalu se rozjíždějící jízda, která se však už nezastaví, a čím hlouběji se do knihy nořítе, tím rychleji vás její děj jako černá díra stahuje až k samému bodu, od kterého již není návratu. ❧



Kronikářovy desky

Ilustrace ǂ Andreas Rocha

※ Kanyapi ※

Nedá se říct, že by se v Knihovně kdy uklízelo. Kdykoli vstoupíte do této prastaré, rozlehlé budovy, hlavními vjemy budou ticho a prach. A přece to není mrtvý klid. Ani ten prach neleží jen tak na podlaze. A vlastně je ho teď ve vzduchu víc než za poslední dva roky. Stěhuje se nám sem redakce časopisu, Kronikář chodí kolem s hrnkem čaje a je zmaten pro něj obrovským davem, sestávajícím z pár čtenářů, kteří se objevují a vážně se tu pokoušejí něco číst. Co je tedy v poslední době nového?

Změna v řazení děl

Došli jsme k názoru, že řazení děl zčásti podle data, zčásti podle známky vytvářelo handicap pro autory, kteří na serveru publikují v posledních letech. Jejich díla zapadla pod množstvím těch, která měla lepší hodnocení z dávných časů serveru. Přitom samotná jednička příliš nevypovídá například o tom, kolik lidí dílo četlo a poctivě se nad ním zamyslelo. Dvě „jedničky zadarmo" tak snadno potřou dílo s poctivými dvaceti hodnoceními. Od nedávné doby jsou tedy všechna díla řazena prioritně podle data vložení — samozřejmě se dají dál seřadit podle všech kriterií.

Myslíme si, že jediná cesta, jak udržet Knihovnu živou, je číst a komunikovat právě s těmi autory, kteří jsou tu dnes. Tak když už si něco přečtete, proč nenapsat smajlík, pár slov nebo vět? Jsou lidi, které to potěší a postrčí dál, a čtenáři, které zajímá názor ostatních. A je jich dost.

DAily Mirror vstává z mrtvých

Jistě jste si všimli, že v hlavní chodbě Knihovny přibyla nová cedulka — na těch černých, stářím pokroucených dveřích vzadu vedle oddělení Prózy. Barva na ní ještě neoschla. Hlásá *DAily Mirror — Archiv*. Plán na vytvoření části knihovny, kde by si mohl čtenář listovat starými články Mirroru, vyhledávat si je podle žánru a diskutovat v komentářích pod nimi, je už několik let starý. Konečně jsme se pustili do jeho realizace, či spíše požádali jsme Rohiho a on se uvolil tuhle mravenčí práci vzít na sebe. V tuto chvíli už v Archivu najdete hromadu textů a postupně přibývají další. Je zajímavé si číst

mnoho let staré články, mnohdy od kamarádů, kteří už na server dlouho nezavítali.

A když už mluvíme o našem drahém časopisu — proč nám celý jeden rok chyběl? Je to tím, že šéfredaktoři jsou plachá a velmi vzácná zvířata, která se v našich končinách vyskytují jen zřídka a většinou se dlouho nezdrží. Jednoho středního zimního rána se ale Kanyapi posadila na posteli ve svém knihovnickém kumbálu a řekla si — to by v tom byl čert!

A tak dělá teď šéfredaktora, tedy tu osobu, která všechny přátelsky otravuje a pak nestíhá psát úvodník, ona.

Tedy... já.

Tak co kdybyste se občas podělili o zážitek, recenzi nebo moudro, které stojí za to poslat dál? Stejně to nevzdám, tak proč to neulehčit sobě i mě a stát se (aspoň jednorázovými, občasnými či externími) přispěvateli DM?

Trochu nudné, tedy... ehm... zábavné statistiky

Alim už přestal pít bylinkové čaje na chrapot, kouřové vyhlášení posledních výročních soutěží se rozplynulo v prostoru. Jenže těm, co mají rádi přehled, nestačí pár jmen a hrst konfet. Pojďme se podívat, jak to s Knihovnou v posledních dvou letech vypadalo, trochu detailněji.

V první řadě je třeba vysvětlit, že *Autor roku* se vyhlašuje s ročním zpožděním proto, aby i díla uveřejněná v prosinci měla šanci nasbírat dostatek hodnocení. Detailně to v roce 2016 vypadalo takto:

Děl nebylo mnoho a bylo by jich ještě méně, kdyby neproběhla vánoční soutěž. V **Poezii** se sešlo 18 děl. Pořadí dle známky dopadlo takto:

- *1. místo — MorganaLeFay (Zimní)*
- *2. místo — Eriu.Anellien (Ostropestrá)*
- *2. místo — Elanius (Konec Landsera)*
- *3. místo — Tajra ((Ne)obvyklé Vánoce)*

Nejčtenějším dílem se stala soutěžní báseň od *MorganyLeFey — Zimní*.

V **Próze** jsme zveřejnili osm děl s následným známkovým hodnocením:

- *1. místo — Tolpen (Věk vážky: Kapitola 4. — Záloha a Nesešli se na konci světa...)*
- *2. místo — Kanyapi (Křižovatka)*
- *3. místo — Scarecrow (Strašák)*

Nejčtenějším dílem se stala depresivní text *Kanyapi — Křižovatka*.

V **Kavárně** se na zdech objevilo osm děl. Nejčtenějším z nich se stala Vashova soutěžní *Česká zima*.

Oddělení **Humor** zeje v tomto roce prázdnotou. Divné. Asi se ten rok nestalo nic dostatečně vtipného.

Autorem roku 2016 se stala naše stálá přispěvatelka, spolehlivá korektorka a pravá ruka Kronikáře — *Tolpen*.

Ohlédnutí za zimní soutěží

Letos před Vánoci jsme usoudili, že pokud nebylo doteď zimní literární klání považováno za tradici, v lednu už bude. Přeci — co jiného by měl člověk dělat v době, kdy všichni vaří, pečou, uklízí a shání dárky, než se zdržovat sepisováním textů, které ani nepatří do questu a které si beztak přečte jen pár nadšenců.

Takže už chybělo jen napsat upoutávku inspirovanou Doctorem Who a vyhlásit téma „Tradice“. Sešlo se pět statečných, jejichž texty jsme předložili nejen čtenářům DA, ale také nesourodé směsici porotců ze svého okolí. Byla mezi nimi dokonce středoškolská profesorka literatury. :)))

Vítěznou povídku si můžete přečíst na následujících stránkách.

Něco si přej

※ Hrun ※

Posadil jsem se na studenou zem. Naštěstí ještě nezačal padat sníh, a tak byla aspoň suchá. Cítil jsem vyčerpání a chvilkový záchvat frustrace. Doteď to bylo krásné, ale posledních dvacet minut jen bezcílně bloudíme. Začal jsem nabývat přesvědčení, že Kate, dívka, která mě vedla nocí slepého domů, začala propadat smutku a výčitkám. Podle starodávného zvyku jsme vyšli při západu slunce z naší malé osady do přilehlého lesa se zavázanýma očima. Po hodině jsme se zastavili a Otec nás rozdělil do dvojic, abychom se v nich snažili najít cestu zpět domů. Mně přidělil Kate, čtrnáctiletou dívku (tedy o rok mladší než já), která je s námi teprve asi dva měsíce. Sundal jí šátek z očí, aby mi dělala průvodkyni, a mě ponechal úkol nést batoh, který byl trochu těžší než obvykle. Naším úkolem bylo dostat se domů, ale nesměl jsem si sundat šátek z očí. Jinak bychom porušili posvátnou tradici, mohli bychom znectít bohyni Padající hvězdy a tím přivolat na celou osadu celý rok smůly.

Minulé roky jsem býval vždy průvodcem. Ten drží druhého za ruku a snaží se ho celou cestu upozorňovat na bloudivé kořeny, nízce rostoucí větvě, převést přes potok po větších kamenech, zkrátka přivést ho bezpečně až do osady. Moc mě to doposud nebavilo, ale tradice jsou hodné následování, jak říkal Otec.

Po celou cestu zpátky jsme se tedy drželi za ruce a já jsem poslouchal každé Kate upozornění a radu, abych se vyhnul pádu. Přestože dívce náš Otec poradil, kterým směrem je domov, cítil jsem její lehkou nervozitu z toho, aby mě dovedla správně. Brala to velmi vážně. Již asi po deseti minutách se jí to však začalo líbit a užívala si svou roli průvodkyně. Povídali jsme si. Jak se těšíme, až večer zasedneme k ohni a pojíme kus kuřete s chlebem, jak je dnes krásně svěží vzduch a podobně. Čas ubíhal dál, ale k orientačnímu bodu, Velkému potoku, jsme nedospěli. Místo toho jsme se ocitli na místě, které jsem podle popisu Kate nebyl schopen určit. Uvědomil jsem si, že jsme se ztratili v lese. Neměl jsem strach. Věděl jsem, že v nejhorším si sundám šátek z očí a nějak se i v té naprosté tmě zorientuju. Nebál jsem se ani porušení tradice, protože jsem na kouzelnou moc Padající hvězdy nevěřil. Ale věděl jsem, že Kate věřila. Snažil jsem se jí tedy asi poslední půl hodinu radit, jak se má zorientovat, popisovala mi podobu míst, kterými jsme prošli, ale někdy je hodně těžké poznat místo jen na základě něčího popisu, zvlášť když to místo očividně dotyčný nezná a viděl ho jen v noci.

Ze stmívání a pološera, při kterém jsme vyrazili z osady, se stala již naprostá tma. Zakopávali jsme, jednou mě pořádně švihla větev od stromu. Začalo mi už kručet v žaludku, těšil jsem se na teplo ohně a říkal si, že se již vykašleme na tradici. Jen ať už jsme zpátky v osadě.

„Kate, sundám si šátek a dovedu nás domů. Nemá cenu tu dále bloudit. Nemůžeš za to. Ještě dobře neznáš okolí," snažil jsem se jí vysvětlit, ať si to nepřipouští jako své selhání.

„Ne, neboj se, dovedu nás tam. Já to zvládnu. Jsem tvá průvodkyně přece a nemůžu ti dovolit, abys kvůli mně porušil tradici," odmítla můj návrh tak rezolutně, že jsem se nesnažil ji přesvědčit o neexistenci bohyně Padající hvězdy a nesmyslnosti této tradice.

Povzdechl jsem si a sundal batoh ze zad.

„Vždyť nevíme, kudy se vydat dál. Vyrazíme špatným směrem a ještě více se vzdálíme od osady. Nedá se nic dělat…"

Zvednu ruce k šátku, abych si ho sundal z očí, ale v tu chvíli ucítím dotyk jejích drobných studených rukou.

„Prosím," řekla nálehavým hlasem, „dej mi šanci. Nech mě... chci... potřebuju..." nedořekla, co chtěla, ale měl jsem pocit, že jsem jí porozuměl. Potřebovala vědět, že mi dokáže pomoci, že se nevzdá a bude moci být také užitečná. Dokázat, že i když je nová a ještě ji moc neznáme a nedůvěřujeme jí, že si zaslouží být mezi námi. Podal jsem jí batoh a usmál se. Držel jsem ji za ruce a pomalu je spustil zpět dolů, své oči ponechal slepé.

„V batohu bys měla najít nůž, sirky a troud. Pokud tu najdeš v okolí pár suchých větví, měla bys být schopna rozdělat oheň," navrhl jsem opatrně.

V batohu byla také deka a jeden spací pytel, ale neodvážil jsem se navrhnout jít teď spát. Stále jsem si pohrával s myšlenkou, že bych si nenápadně na pár vteřin sundal šátek z očí, abych jen zjistil, kde bychom mohli být, a zorientoval se. Cítil jsem však, že bych ji zradil. Myslím, že potřebovala vědět, že jí věřím. Nesnáším bezmocnost, aspoň jsem si to vždy myslel. Tahle noc mi ale doposud ukázala, jak zvláštně příjemné může být odevzdat se plně do něčí moci, péče. A ten zvláštní pocit byl zesílen skutečností, že jsem měl kontakt s tou doposud téměř nepoznanou něžnou bytostí pouze skrze hlas a dotek jejích rukou. Měla moc milý hlas.

Chvíli jsem zůstal osamocen, ale slyšel jsem ji v dálce, jak chodí po lese a sbírá dříví. Přemýšlel jsem o tom, jestli nebude mít Otec strach, když bychom se vrátili až ráno, ale nestalo se to poprvé, kdy někdo přespal o Štědré noci v lese. Ne, zná mě, a proto bude klidný. Začal jsem přemýšlet o Kate. Líbila se mi. Hodně se mi líbila. Připadala mi milá, obětavá a přes svůj docela nevinný vzhled byla něčím neuchopitelným zajímavá. Byl jsem rád, že mi dělá průvodkyni. Většinu času, co byla pryč, vybavoval jsem si po paměti její obličej.

Když se vrátila, rozdělala s malou pomocí mých instrukcí oheň a když začalo praskat dřevo, uslyšeli jsme v dálce soví zahoukání.

„To je Sova moudrosti. Věští pád hvězdy. Sleduj nebe a něco si přej," řekl jsem Kate a začal jsem přemýšlet o tom, co bych si přál já sám. Slyšel jsem, jak se unaveně posadila na zem vedle mě a její hlava spočinula na mém rameni.

„Můžu?"

„Ano," odpověděl jsem prostě a v tu chvíli jsem si uvědomil, že ji chci políbit. Pousmál jsem se a na chvíli se ještě zamyslel. Jsou Vánoce. Co by si přála ona? Na hvězdu nevěřím, ale proč si to nepřát vědět?

„Iane, už padá, přej si!" vyhrkla Kate a tak jsem si přál vědět. Počkal jsem v napětí asi půl minuty, protože co kdyby. Nic se nestalo. Myšlenka mě neosvítila, žádné magické zacinkání splněného přání se nekonalo.

„Co sis přála?" chtěl jsem vědět.

„Iane, ty sis úplně vyplýtval přání," odpověděla Kate, skoro vyčítavě.

„A moje taky. Přála jsem si vědět, co si přeješ. Proč si přeješ takové věci, když se mě můžeš zeptat?"

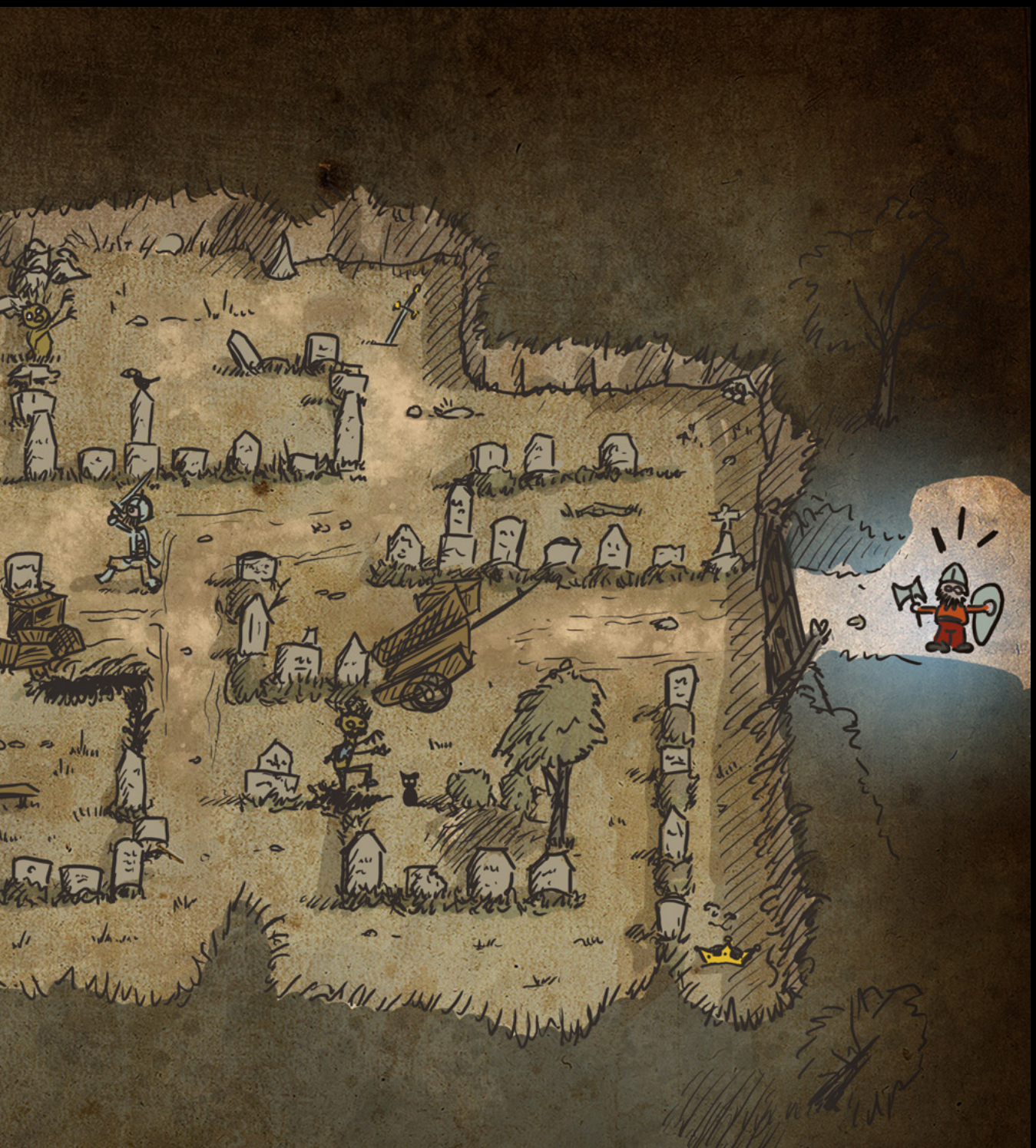
„A proč ty?" opáčil jsem já s úsměvem, mírně zmaten. Jak to, že jí se přání splnilo a mně ne?

Žádná odpověď. Oheň zapraskal. Našel jsem její ruku a podle ní jsem pak vyhledal její tvář, po které jsem jí pohladil. Cítil jsem, jak se svou tváří otřela o mou dlaň. Chtěl jsem si sundat šátek, ale zastavila mě. V dálce zahoukala sova, oheň dával teplo a hvězdy na nás dávaly pozor. Nic jsme si nepřáli, povídali jsme si do chvíle, než vyhasl oheň. Kate pak vyndala z batohu spací pytel. Po tříminutovém rozhovoru, kdo z nás dvou se v něm vyspí, jsme si do něj nakonec zalezli oba, políbili jsme se na dobrou noc a usnuli.

Myslím, že tohle bude naše nová Vánoční tradice, pomyslel jsem si ráno, trochu rozbolavělý a ne zcela dobře vyspaný, ale dost šťastný na to, aby mi nepohodlí bylo úplně jedno. Šátek jsem měl celou dobu na očích, ale Kate již věděla, kudy se vydat dál. Vedle ohniště nám někdo z větviček poskládal šipku.



Mithalirský hřbitov



Pomozte nebohému trpasličímu looterovi ↗
projít přes proslavený Mithalirský hřbitov
a dostat se do bezpečí ke vstupu do hrobky.

