









# Družiny a kroniky Blázniviny v lese: Co je to LARP?

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz  
7. května 2010, ročník 2, číslo 4





## Obsah:

 Družiny a kroniky	4
Angeluss	
 Existuje mnoho světů	5
Tindo	
 Století páry – Petr Schink	6
Matob	
 Alenka v říši divů	7
Perilan	
 Aragorn vs. DA	8
Bizarro	
 Zombie Walk 2010	12
Igni	
 Fotbalový sloupek	12
Matob	
 Blázniviny v lese: Co je to LARP?	13
Astralien	

## Tryzna za křídla?

### Perilan

Když jsme se před pár měsíci v redakci dozvěděli o Andřílkově rozhodnutí a o tom, že na nějaký čas převezmu roli aktivního blbce, v duchu jsem se hloupě připravoval na nějaký boom, prudkou změnu. Výsledek? Nepřišla. Máme něco nových externistů, jejichž index lenosti počíná zdatně stíhat ostatní, několik nových nebo reformovaných rubrik, které si na vás teprve brousí zuby, a tím to končí.

DAily Mirror s všelijakým zápalem leze po přímce evoluce, ne revoluce, vývoj je číslo od čísla minoritní, často těžko postřehnutelný, ale je. I proto není víra dvoumetrového narcise vyjádřená na DM fóru z jisté části lichá: dobří holubi (nebo cokoli jiného s křídly) se jistě vracejí, jenže prvně musí odletět, což náš šéfredaktor-na-odpočinku zatím neplánuje – je to jen další malý krůček vývoje, ne zásadně dobrý nebo špatný; zkrátka je.

Malá změna tu ale přece jen je: s ohledem na doposud trochu nevýhodný a nelogický termín vycházení časopisu jsme se rozhodli přeskočit rovnou na počátek nového měsíce. Další Mirrory tak budou od příští přicházet na na svět v datu, které stanovilo nynější číslo. V tom na vás čeká tradiční porce recenzí, rozhovor, pojednání o LARPEch a nový malý sloupek o našich nejen fotbalových primadonách.

A protože psaní úvodníků není žádný med, máme tu pro odvážlivce malou soutěž o napsání svého vlastního. Ti nejlepší úvodníkáři se dočkají drobné odměny na DA i v reálném životě (nechte se překvapit) a ten vůbec nejzdařilejší autor bude zvěčněn právě na tomhle místě v příštím čísle. Výsledky své snahy nám pošlete na redakční mail [daily@darkage.cz](mailto:daily@darkage.cz). Myslíte si, že běžný DM úvodník představuje jen dva tři odstavcečky nazdařbůh splácáných výroků, mouder a rádoby pravd? Napište lepší!

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail [daily@darkage.cz](mailto:daily@darkage.cz) nebo na fórum DAily Mirror.

## Redakční tým:



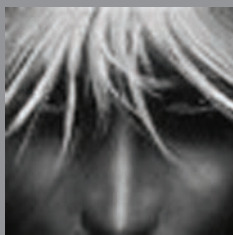
Perilan



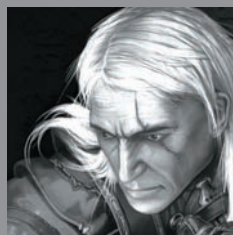
Angeluss



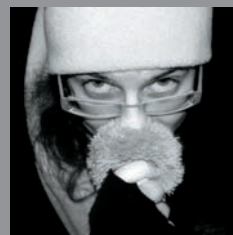
Moire



Matob



Bizarro



Enefa

**Ilustrace na obálce:** Tindo

**Autoři textů:** Angeluss, Astralien, Bizarro, Igni, Matob, Perilan, Tindo,

**Korektury a editace:** Perilan, Teranell

**Sazba a grafická úprava:** Enefa

**Ročník druhý, číslo 4.**

**Vydáno pod patronátem serveru [www.darkage.cz](http://www.darkage.cz), 7. 5. 2010.**



## Družiny a Kroniky

Trocha života do toho umírání, aneb na DarkAge vznikají nové moduly pro podporu hraní naživo.

Není to tak dávno, co jsem se v Bizarrově rozhovoru zmínil o připravovaných modulech pro podporu živého hraní na DarkAge. Čas běží jako voda a po třech měsících práce můžu konečně prozradit, že jejich oficiální spuštění je pomalu na spadnutí. Pojďme si tedy prozradit, co Družiny a brzo i navazující Kroniky vlastně nabídnou.

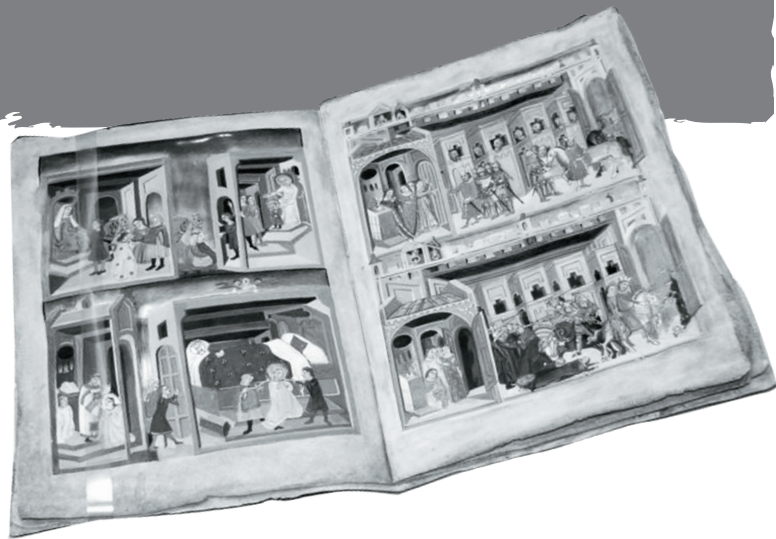
Prvním z připravovaných modulů jsou Družiny. Jak název napovídá, zabývá se tahle novinka převážně herními skupinami, a to jak po stránce jejich tvorby, tak i ve smyslu pozdější domluvy a organizace mezi hráči.

Spousta z vás, hlavně ti z menších měst a vesniček, si určitě dokážete představit, jak těžké je sestavit fungující herní skupinu. Sehnat alespoň pět nadšených hráčů je ve chvíli, kdy nemáte žádné kontakty, nejezdíte na cony nebo denně nekorzujete po chatu, téměř nadlidský úkol. Většina skupin tak vzniká spíše z naverbovaných kamarádů, kteří o RPG v životě neslyšeli a o hraní nemají páru. Podle toho pak hra taky vypadá. Družiny by měly vaše hledání v mnoha směrech ulehčit. Poté, co na DarkAge založíte svou herní družinu, mohou si vás lidi z nejbližšího okolí hledat sami. Všichni případní zájemci uvidí, kde a co se ve skupině hraje, navíc je budete moct nalákat i vlastním popisem družiny. V tomto směru budou družiny připomínat jakousi seznamku nabízející hráčům možnost rychle a jednoduše najít partu lidí, která by si s nimi zahrála.

Poslední slovo budou mít pochopitelně zakladatelé skupin. Fakt, že se vám do družiny někdo přihlásí, ještě nemusí znamenat, že ho nadšeně přijmete. Jako leader své skupiny budete mít plné právo své členy i odmítat, vyhadzovat nebo povyšovat do role svých zástupců.

Druhou významnou kapitolou družin bude vzájemná komunikace. Lidi si zpravidla musí vyměnit spoustu informací, než se konečně někde slezou. Domluva je často ten nejpálčivější problém, který celou schůzku zhatí. Možnosti hráčů se mění z hodiny na hodinu a není nic horšího (a dražšího) než celou skupinu na desetkrát obvolávat kvůli potvrzení účasti. S družinami se můžete těšit na kompletní systém organizace schůzek. Setkání stačí vyhlásit a pak jen v klidu počkat, kdo ze skupiny se přihlásí, popřípadě účast odmítne. Setkání obsahuje samozřejmě i tematickou diskusi – fórum, které uvidí všichni najednou. Veškeré informace tak zjistí celá skupinka přehledně, rychle a na jednom místě, podobně jako třeba na již fungujících srazech a akcích.

Zbylé funkce už jsou spíše drobnosti. Protože tlachání není nikdy dost, čekejte v družinách i obecné diskusní fórum. Na hlavní stránce objevíte nástěnku pro posílání rychlých zpráv, ne nepodobných tweetům. Neměla by chybět ani historie, v níž se postupně zaznamená veškerý vývoj



ve skupině, od založení až po případný zánik. Půjde-li všechno tak, jak má, modul družin bude spuštěn už ke konci dubna, tedy zhruba v době, kdy tento článek vyjde.

Druhý modul živého hraní je prozatím v zárodku, mimo jiné proto, že je o poznání složitější. Kroniky budou pravděpodobně vznikat postupně. Okénko po okénku, příběh od příběhu. Jejich účelem bude záloha a uskladnění veškerých dat souvisejících s odehrávaným příběhem tak, aby byla kdykoli k dispozici. Nejsm určitě jediný, kdo má nepříjemné zkušenosti se ztrátou herních deníků, zapomenutou částí příběhu nebo ztracenou mapou důležitých lokací.

V první fázi by měly kroniky nabídnout záznam příběhu. Velmi jednoduché prostředí podobné klasickým questům, kam se budou zaznamenávat kapitoly odehraného dobrodružství. Každá kapitola bude shrnovat důležité události z jednoho herního sezení. Konkrétní podoba kapitol bude záviset jen a jen na vás. Na rozdíl od zmíněných questů budou kapitoly kronik společným dílem. Na jednom příspěvku se tak bude moct podílet i několik hráčů.

V dalších fázích začnou přibývat nejrůznější rozšíření. Například management postav s volným systémem šablon deníků, část věnovaná herním poznámkám, ať už pro hráče či vypravěče, nebo část s herními zdroji, kde najdete veškeré dodatečné podklady, jako jsou mapy, obrázky, pravidla, popisy světa, playlisty i případné odkazy na jakýkoli externí zdroj dobrodružství.

Modul kronik by měl fungovat naprosto obecně, těšte se nejen na klasické dračí doupe. Stejně dobře by mělo jít zaznamenat dobrodružství ze Střepů snů, WOD, Dungeons and Dragons, popřípadě čistého RP.

Hudbou budoucnosti jsou prozatím další funkce. Kronika by v konečném stádiu neměla sloužit pouze při hraní. Byla by škoda váš propracovaný příběh po dohrání zahodit. Veškeré záznamy by po skončení měly jít archivovat a upravovat tak, aby z nich později vznikla čitelná povídka, použitelný námět na dobrodružství nebo jen hezká vzpomínka na pár hodin hraní s přáteli. To už ale hodně předbímám dění. Vše bude záležet na tom, jak dobře se moduly uchyťtí. Výsledky nedávné ankety o živém hraní se tváří příznivě, konečnou realitu však máte v rukou především vy. Po dlouhé době tak na DA vznikne něco, co na jiných online RPG webech nenajdete.

## Existuje mnoho světů

Příběhy se mohou odehrávat v různých světech. Jedni hrdinové mohou prolézat páchnoucí podzemí, druzí létat mezi hvězdami v kosmických lodích. Existuje mnoho žánrů, ale nejčastěji se na DarkAge setkáváme s fantasy. Jsou vám fantasy dobrodružství nejbližší, nebo máte raději jiná? Našli jste tu quest odehrávající se ve vašem vysněném prostředí?

### Alim Thor:

„Abych pravdu řekl, ano, jsou mi nejbližší. x] Přece jen, fantasy světy mi, jakožto PJ, dávají nespočet možností. Se svým světem si můžu vyhrát, a pokud to vymyslím chytré, nesvazují mě takřka žádná pravidla v přidávání dalších a dalších nápadů. U mě se totiž svět vždycky rozvíjí tak nějak za pochodu. Hlavní je, abych měl základní rys toho světa a nechal si tam pár zadních vrátek.

V questech z přítomnosti či budoucnosti mi vždycky přišlo, že tam je něco svazujícího. Letícímu šípů se ve fantasy světě „dokážete vyhnout,“ ale kulce či laseru? Pokud nehrajete ve Star Wars Q, tak těžko. Asi tak bych to řekl. Ale samozřejmě jsem si ve sci-fi příběhu zkusil zahrát a byla to docela sranda. Bohužel žádný takový Q mi nevydržel dost dlouho. Spíše se rozpadl dřív, než pořádně začal, a já tak neměl šanci tomu přijít na chuť.

Co se týče poslední otázky, tak nejvíc mi zatím sedly příběhy hrané u Vexara, protože jsou v jistých ohledech podobné těm mým. I když u něj musím dodat, že to má mnohem víc promyšlené než já.

Jo a poslední dobou mám taky docela choutky zkusit si zahrát v příběhu odehrávajícím se okolo 15. století. Snad po maturitě nějaký takový najdu, byla by škoda, kdyby ne.“

### Spinal:

„Fantasy mám ze všech žánrů nejráději. Magie a magičtí tvorové jsou mým šálkem kávy, takže fakt, že fantasy questy jsou na DarkAge stále nejpobulárnější, mne jen těší. Na druhou stranu, možnost zahrát si něco jiného není vůbec k zahození a již delší dobu si pohrávám s myšlenkou, že se do nějakého třeba sci-fi questu přihlásím nebo takový založím.

No, a jestli jsem našel quest podle mého gusta? Jistěže. Všechny tři, ve kterých hraji. Škoda, že jeden zrovna stojí (*posteskně si po kouzelníkovi*). To, že můj čistě fantasy svět je nejvysněnější, asi netřeba nějak rozebírat. (*úsměv*)“

### Aglar:


„Osobně žádné vysloveně vysněné prostředí nemám. Nejbližší je mi takový ten “fantasy středověk”. Prostředí Tolkiena a Sapkowského, ale to má asi spousta lidí. Tady na DA je to “Meč úsvitu” od Yavanny. Ale líbí se mi i post-apokalyptické “Temné roky” od Lupina. Musím říci, že se mi líbí prostředí všech questů, ve kterých hraji nebo jsem hrál. Prostředí je jedním z důležitých faktorů, podle kterých si quest vybírám.“

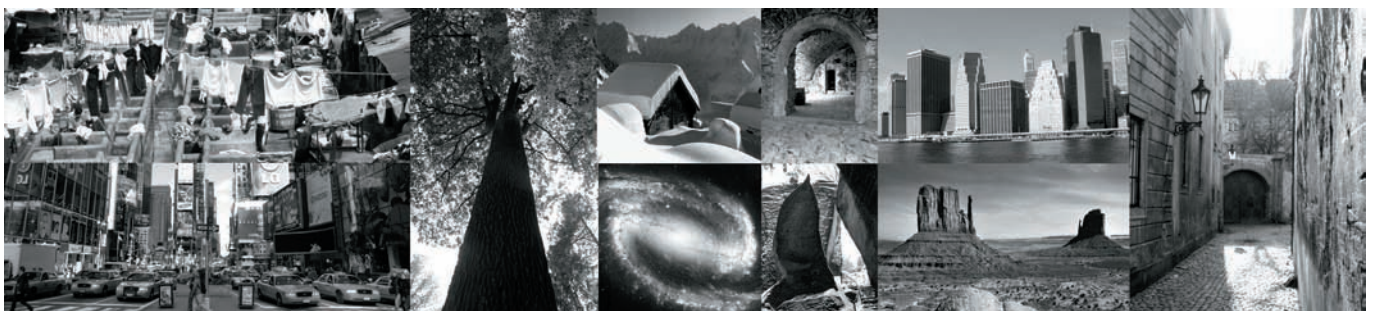
### Dyrim:

„Ačkoli jsem na tradičních fantasy questech začínala a dlouho jsem je považovala za nejlepší, přičemž ty

“netypické” jsem odsuzovala, přesto jsem jednou neodolala a namočila se do FF (inspirované něčím) questu. Myslím, že šlo o nějakou anime, která se odehrávala v současnosti. V té době jsem změnila svůj pohled na celou věc. Začala jsem vyhledávat questy z přítomnosti, ale bohužel musím dodat, že většina z nich mě zklamala. A pokud ne, tak se jednalo o FF nebo o specifické ne přímo ze současnosti (nějací mutanti apod.). Obecně si myslím, že vést quest v soudobém nebo i budoucím prostředí je těžší než v tom klasickém středověkém fantasy, možná proto je jich tady převaha, ačkoli to by bylo asi přitažené za vlasy. A zpět k tématu, moje nejoblíbenější jsou questy ze současnosti (a to se divím, že hraju jenom v jednom :D).“

### Theresar:

„Tak tedy: Na světech zde na DA mi trochu vadí, že se obvykle hraje „klasický“ fantasy svět, kde figuruje takový ten klasický trojlístek elf, člověk a trpaslík, přičemž 75 % z toho jsou ti elfové. Světů, které se nějakým způsobem liší, začíná být pomálu. Mně osobně tento styl dříve vyhovoval, ale začíná mě to přecházet. Mám čím dál radši originálnější a méně hrané postavy a hlavně originálnější světy. Mně nejvíce vyhovuje fantasy svět, ale jak už se řeklo, nějaký originálnější. Nepohrdnu ale i dobrým sci-fi a osobně mám velmi rád svět Hvězdných válek. Kvalita světa ale záleží na tom, jak ho PJ podá. Může ho vytvořit sebelíp, ale pokud ho nebude umět správně řídit, moc z toho nebude. A co za svět mi vyhovuje nejlíp? Mně samozřejmě moje Gelorie, kterou si můžu přizpůsobit obrazu svému.“ 





# Století páry – Petr Schink

Señore, vaše kolty jsou proklatě nízko...

„Dobře, dobře, vidím, že na mě míříte, povím vám všechno, co chcete slyšet. Něco o mně? No prosím. Jmenuji se Fastynfer van Heuten a jsem nájemný pistolník. Jo, jak jste si jistě všimli, jsem industriál, žádný blbej meťák, jinak by mi byly ty dvě krásky za pasem úplně na nic, ne?“


Nebojte se, ani tentokrát vám nehodlám naservírovat pochybný western, nýbrž nefalšovanou (byť možná mírně neklasickou) fantasy. Jejím autorem je ostravský rodák Petr Schink, který už má za sebou několik knih, z nichž nejznámější a nejceněnější je gangsterka Špinavá práce. Tentokrát se Schink rozhodl nastínit nám svět na hranici industriální revoluce plný hrdlořezů, prodejných žen a charakterních mužů. A aby tento svět nebyl tak jednotvárný, rozdělil jeho obyvatele autor na dvě části: metafyzici umí používat magii, ale výtobytky techniky se v jejich rukách stávají bezcennými kusy šrotu.

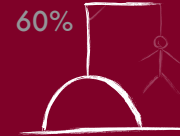
Opakem „meťáků“ jsou industriálové, pro které je technika a její užívání denním chlebem. A ačkoliv bylo toto dělení společnosti již několikrát užito, dává to knize lehký náboj originality, a především je to možnost pro některé drobné situační zvraty. Neotřelým prvkem jsou i protivníci v podobě geneticky pěstovaných a mutovaných trollů.

V centru všeho dění stojí osamělý pistolník van Heuten – chlapík utíkající před svojí temnou minulostí a chránící svůj život prostřednictvím dvou extrémně velkorážních a především nechutně rychlých a přesných revolverů. Schink nevytvořil postavu brutálního tvrdáka – van Heuten řeší situaci svými kolty, jen pokud nemá jinou šanci, ale stejně tak je lživý a umí se i bát. Navíc v knize také ukáže širokou škálu různých citů a vnitřních hnutí, která činí postavu uvěřitelnou pro čtenáře.

Poměrně zajímavým prvkem je i stavba knihy: prolíná se zde několik časových rovin – kniha začíná vzdálenější budoucností, pak skočí do minulosti, kterou proloží ještě současným dějem na jiném místě... Možná to při čtení této recenze může znít složité a kostrbaté, ale naštěstí se na konci knihy všechny časové roviny spojí v jasný celek (pro pozornější čtenáře je vyústění děje vcelku předvídatelné). Jednotlivé vsuvky z minulosti jsou tvořeny povídkami různého rozsahu – některé z nich již byly publikovány a právě na základě ohlasu těchto povídek přidal Schink několik dalších a vydal první knihu ze světa van Heutena.

Století páry je poměrně nenáročná četba, nic víc od této knihy nečekejte. Celá kniha v podstatě nemá hluchá místa a místy mě při jejím čtení bůhvíproč napadlo srovnávat ji se Žambochovým Koniášem – některé pasáže možná určitou podobnost vykazují, ovšem v celkové sumě toto srovnání pokulhává na obě nohy. Najdete v ní pár zajímavých nápadů, které zůstávají však využity tak nějak napůl a vůbec celá kniha působí tak trochu nedotaženě a polovičatě.

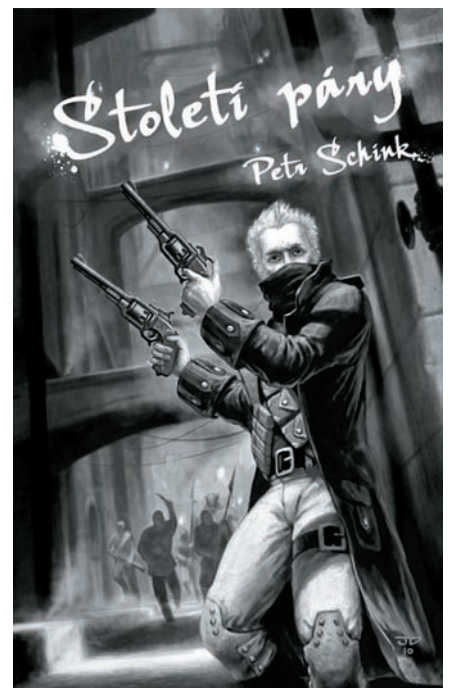
Osobně doufám, že Stoletím páry nás autor připravuje na další díl (třeba už ve formě souvislého románu, i když jednotlivé povídky mají také své kouzlo) z van Heutenova světa, neboť potenciál Schink určitě má. I cena 230 Kč za 296 stran je poměrně příznivá. 



**Ukázka:**

<http://www.mfantasy.cz/2010/02/knihy/ukazka-z-knihy-stoleti-pary-petr-schink/>

Chcete vidět v příštím čísle recenzi vaší oblíbené knihy? Pak neváhejte a pište své náměty na [matob@darkage.cz](mailto:matob@darkage.cz).





## Alenka v říši divů

Moderní přepracování dlouholeté klasiky Lewise Carolla si vzal na paškál Tim Burton. Podepsal se svým typickým písmem, nebo před sebou vidíme jenom hezky natočenou disneyovku?



Jak známo, matematik Lewis Carroll si rád tu a tam dopřál trochu marihuanového oparu, což se podle některých spekulací na ladění jeho díla projeví. Ať už to bylo jakkoli, Tim Burton otěže své fantazii rozhodně nepovolil tak jako autor předlohy, což se na mnoha reakcích odrazilo.

Zpočátku poněkud rozvláčné tempo filmu diváka někdy až nutí, aby se nudil, ale zároveň tím stupňuje očekávání: všichni přece víme, že Alenka buď jak buď musí skončit v říši divů, víceméně lhostejno jak (ne pro fanoušky originálu) a poněkud méně lhostejno kdy. Ve chvíli, kdy už tam konečně je, vytahuje snímek svůj první trumf – prostředí. Přetéká pestrými barvami a rozverností, aby se krátce nato zhouplo do šedavých krajin nikoho, do němých stop po běsnění Srdcové královny, a pak se zase vracelo zpátky. Jedno se Alence musí

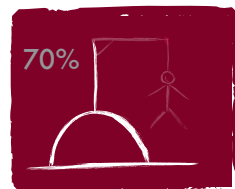
rozhodně nechat: nudit se u ní určitě nebudete, i kdyby to v některých okamžicích mělo znamenat jen to, že smysly se budou opájet a mozek si vinou předem trochu jasného děje moc nezašpásuje.

Od reálií je to jenom kousek k postavám, a ani tady Burton nezaváhal. Obzvláště skvělí jsou laxní kocour Šklíba s neutuchajícím úsměvem od ucha k uchu a Johnny Depp jako Kloboučník – ten nejspíš svou roli neoznačí za životní volbu, ale rozhodně nezklamal. Ti všichni se nicméně krčí pod piedestalem, na kterém se rvou Helena Bonham Carter v roli Srdcové královny, jejíž „Cut off his head!“ nemá v celém filmu konkurenci, a Mia Wasikovská ztvárňující právě Alenku.

Její zvláštní přirozenost ve světě napudrovaných královen-sester a pitoreskních postaviček působí jako milé a osvěžující zpestření, byť jsem po prvních minutách hodně pochyboval, zda se na takovou roli hodí – nakonec se pro mě stala nejpříjemnějším překvapením celého snímku. Ostatní postavy v porovnání se zmíněnými nejsou zdaleka tak výrazné. Lehce překvapila Anne Hathaway svým zvláštním pojetím Bílé královny, a jak ji jiní označovali v dané podobě za příšernou či odpornou, neváhám ji sám nazvat nanejvýš vhodnou.

Výprava je bohužel něco, u čeho Burton zaváhal opravdu výrazně. V celém filmu se objevuje jenom málo momentů, které by výrazně naznačovaly, že tohle je dílo režiséra Mrtvé nevěsty nebo Sweeney Todd, pomineme-li samozřejmě výběr jeho veskrze oblíbených herců. Jenom drobnosti zůstaly z Burtonovy běžné extravagance a výsměchu průměru a klasice.

Je trochu nepříjemným překvapením, když se díváte na film, od kterého neočekáváte linearitu a předvídatelnost, a náhle si



uvědomíte, že víte, co se po příštím střihu stane – a ono to tak opravdu je. Alice in Wonderland rozhodně není typická burtonovka, odvážím se říct, že to burtonovka není vůbec, a abych odpověděl na nahozenou otázku výše: režisér natočil lehkou, příjemnou disneyovku s určitou přidanou hodnotou navíc, ze které se ovšem na zadek nikdo neposadí. Budete asi tušit, jak to dopadne; jistě, „vina“ předlohy. Budete někdy bohužel i tušit, jak se děj zakrotí a kdy přijde zlom zápletky; jasná vina pojetí.

Na Alenku v novém kabátku se za pár let vzpomínat nebude – svoji původní předlohu překonala právě jen ošacením, vnitřek zůstal stejný nebo dokonce o chlup horší. Pro Tima Burtona to může být poučení, i když osobně věřím, že o tomhle věděl: příště se nenechat tolik komandovat od scénáristů a dělat to, co umí nejlíp: vlastní škatulku bizarnosti a extravagance, do které mu nikdo nelezle. 🍄





## Aragorn.cz vs. DA

Lidé se kvůli němu dělí na dva tábory. Na ty, co ho milují a na ty, kteří ho nenávidí. Zajímá vás, jaké názory na DA může mít uživatel z jiného serveru? Co se mu tu líbí a co by třeba změnil? To najdete právě tady.

**Ahoj, Apo. Na začátek nám o sobě pověz pár slov, aby měli čtenáři tušení, co jsi vlastně zač.**

Zdravíčko, Bizarro. Protože jsem hrozně líný člověk, tak to vezmu stručně a ve zkratce. (*pochechtává se*) Tancuji v liberecké taneční skupině, pracuji jako webdeveloper, vedu vlastní skupinu hráčů Shadowrunu, holduji čajovněm a vodním dýmčákům v nich. Jsem programátor fantasy komunitního serveru Aragorn.cz (*mává do kamery*), jenž sdružuje pestrobarevnou uživatelskou základnu ve věku od desíti do padesáti let. Kdo mne nezná, toho rád poznám. Jsem tvorem společenským a rád se socializuji. Extrovertem mne nazve jen málokdo, ostatní volí raději slova jako šílenec a blázen. Ale mají mě docela rádi.

**Z určitých zdrojů vím, že tě prý někteří lidé kvůli tvé povaze naopak moc nemusí. Co bys k tomu sám řekl?**

Je dobře, že si to odbudeme hned ze začátku. (*privřeně oči*) Předpokládám, že i zde platí, že novinář své zdroje tají a neprozradí, hm? No budiž. Existují dvě varianty toho, jak se zachovat, když mne neznámý člověk má možnost blíže poznat a seznámit se. Buď je ochotný investovat nějaký ten svůj čas, vůli a intelekt, aby se smířil s tím, že s mým



**Zrcadlový šotek:**

„A co můj tábor?“

Ty, co vůbec nezajímá!“



způsobem otevřeného, svérázného a prachsprostě drzého jednání a chování nic neudělá, akceptuje ho jako fakt a přizpůsobí se mu, nebo, jak činí mnozí, to velmi rychle vzdá a, protože je to jednodušší, bez vynaložení sil, tedy bezbolestně, stane se mým nepřítelem, nebo v lepším případě na mě „jen“ zanevře. Nezazlívám jim to, ale takoví lidé mne neznají. Je to možná můj obranný mechanismus proti falešným kamarádům.

Mám známé, kamarády, přátele a blízké přátele, kteří mne znají skoro stejně dobře jako rodina, ne-li lépe. Rodina je samozřejmě nejbližší. Dovolil bych si citovat Waltera Winchella: „Pravý přítel je ten, který přijde, když všichni odcházejí.“ Má nátura nesedne každému snad i proto, že mám komentář takřka ke všemu a v jakýkoliv čas. Jsem schopný vymyslet si názor i na to, proč je dnes o trochu modřejší obloha, než jaká byla včera, byť rozdíl je lidským okem nezachytitelný. (*úsměv*) Namísto beletrie mám přečteno až příliš encyklopedií, ale encyklopedické znalosti u mne nehleďte. Spíše si umím dát dvě a dvě dohromady a říct, že výsledek je čtyři tehdy a tehdy.

A právě si začínám připadat jak u nějakého psychologa na červeném lehátku. Tedy až na to, že jsem u žádného nebyl. Zatím. (*mnohovýznamové mrknutí*) Jsem dva metry vysoký egoista, občas snad až narcista, sebestředný a častý demagog s prapodivným humorem. Převyšuje mne prý jen mé ego. Na druhou stranu taky umím pomáhat nejen v nouzi, dodržet sliby, zachovat se čestně nebo mlčet. Ano, i to umím. Ne každý si takový způsob mého chování zaslouží, protože jak Vy k my, tak my k Vy.

**Zmínil jsi tanec. Povíš nám, jak moc jsi v něm úspěšný a jaký druh tance máš nejraději?**

Netancuji závodně, ale pro zábavu. A není to ani standard, ani latina. Všechno začalo tuším v polovině podzimu roku 2001, když mě dvě spolužačky doslova dotáhly na trénink taneční skupiny The Wings ([www.wings.cz](http://www.wings.cz)). Ony zůstaly jen do konce školního roku, já dodnes. Co se týká tanečních jako takových, tak mám za sebou právě čerstvě ukončené experimentální kurzy, to je něco jako čtvrtý ročník tanečních po klasických, pokračovacích kurzech a pak speciálkách. Jedna milá slečna z Prahy projevila zájem a já neodmítl.

Protancovali jsme spolu speciál i experimenty, teď uvažujeme o vstupu do tanečního klubu. Je vidět, že ženy na mne mají vskutku dobrý vliv. (*úsměv od ucha k uchu*) Takže vlastně ovládám i ten klasičtější pojem tancování. Když už tak sumarizuju, tak před rokem jsem v Liberci po dobu půl roku navštěvoval kurzy salsy. Pro změnu ve Wings tancujeme

všelijaká předtančení pro plesy, firemní večírky či festivaly, v současné době náš repertoár obsahuje kolem pětadvaceti vystoupení takřka celosvětového objemu. Ameriku zastupují mexické tance a clogging, tj. step s plechy, z Asie jsme si vzali sibiřské tance a parodie na ně, byť Rusko politicky patří do Evropy, já vím. No a starý kontinent – z něj máme plesové tance druhé poloviny 19. století, irské a skotské lidové nápady. Mezi tím vším však najdeme i nějaké ty „novotiny“, třeba Charleston z třicátých let nebo příkladem je i country zastoupené waltzem Cyrano a Rikatádem. Děvčata, slečny a dámy mají svůj velmi vděčný Kankán. Jsem tanečník. A jsem na to hrdý, protože pak na plese se člověk cítí ve své kůži. Nemusím jen sedět, koukat a závidět. To ti druzí mohou leda tak závidět mně a mé partnerce. To si však na parketu vůbec nemyslím, to jen teď tady tak nad tím filozofuji. Při tanci si užívám pohybu, souhry, improvizace, novinek v nalézání kombinací kroků a kontaktu. Ať už jde o kontakt oční, tělo na tělo nebo jen kontakt s přáteli. Abych odpověděl i na druhou část otázky: nejraději mám patrně waltz a nebo blues, při kterém často improvizuji, pak mám totiž absolutní volnost a nikdy není jeden tanec stejný.

#### Co tě vůbec přivedlo sem na DarkAge?

Bylo to již před asi dvěma lety, kdy se mi, už dávno nevím kdo, zmínil o existenci DarkAge. Tak jsem se přišel podívat. Nějak zvlášť mne to však nezaujalo, srovnání s Aragornem bylo tvrdé a nekompromisně jednostranné. Tou dobou jsem totiž nevěděl, že existují diskuze jen pro registrované a další hromada věcí souvisejících s právy na DA. Ale na PragoConu 2009 jsem čirou shodou okolností potkal Dona, Sheinku a ještě několik dalších, mimo jiné jsme zašli i do hospody. Tam jsme pokecali a mezi řečí jsem se zmínil, že bych se na to DA mohl tedy i registrovat. A tak jsem několik dní poté učinil.

Na PGC 2009 jsem totiž již byl tak nějak jako člověk, který se zajímá i o další servery. Bavil jsem se nejen s lidmi z Aragornu, ale i s vývojáři



Andoru, vymysleli jsme jeden zajímavý koncept, ze kterého nakonec bohužel sešlo. Škoda. Ale od té doby jsem i na DA. A tak napůl se vyskytují mezi DA a Aragorn.cz.

#### Jak je na tom DA u tebe nyní, když ho srovnáš jakožto běžný uživatel s Aragornem?

Místo na hraní. Na Aragornu nemám ani jednu hru či postavu, pokud

nepočítám ty testovací a skladiště postav. DA je pro mne také komunitní server plný lidí, kteří jsou mi převážně věkově blíží, než je věkový průměr na Aragornu. Rozdíl je mým odhadem trénovaného oka (*mrk mrk*) asi tak pět let, což je opravdu hodně. A abych nezapomněl, na Aragornu mám jisté povinnosti, kdežto na DA ne, krom questů. Aragorn je koníček a zodpovědnost, DA je zábava a noví, neznámí lidé na místě,

kde můj nick ještě není tak profláklý. Čímž bych se zbytečně vracel k již dříve zodpovězené otázce.

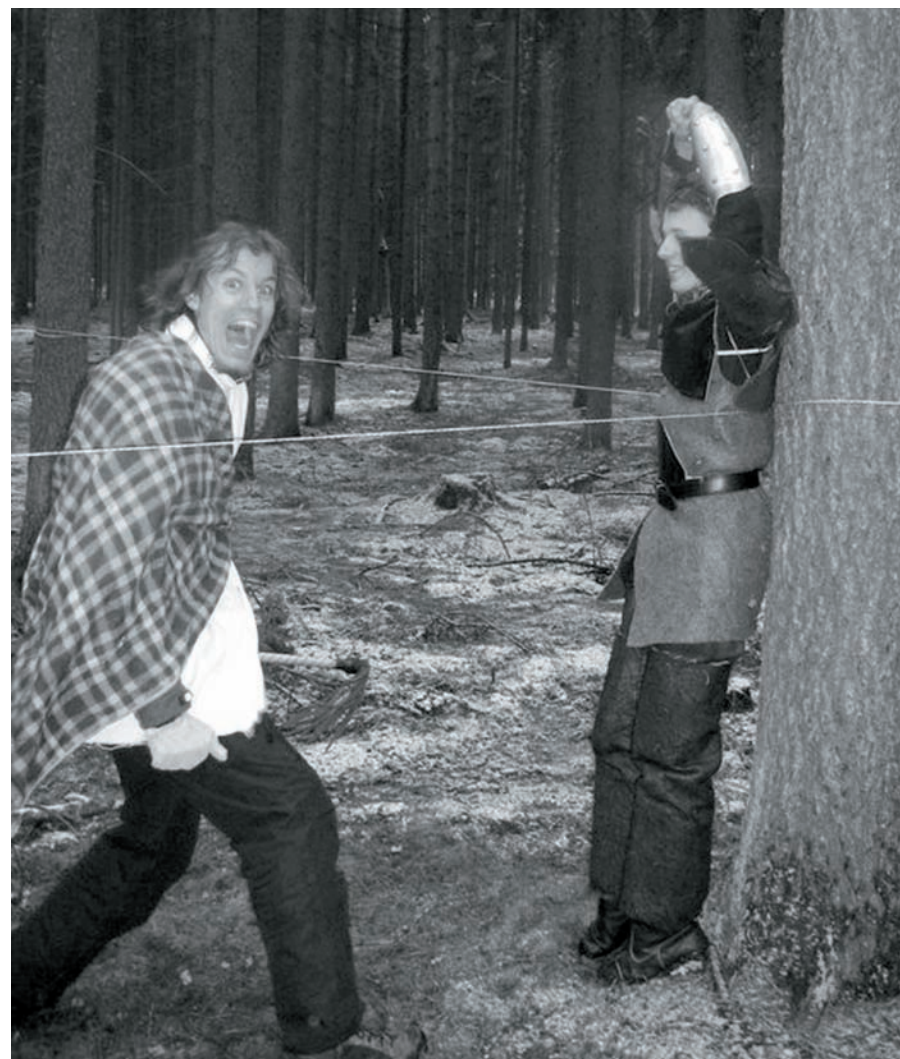
**Zeptám se jinak. Když porovnáš Aragorn a DA, kde vidíš klady a zápory u toho a onoho?**

To je otázka, kterou si mohu na všech frontách vyrobit ještě víc nepřátel. Než odpovím, tak mi prosím dovol se zeptat: skutečně se na tohle chce zeptat?

**Ano.**

Dobrá, řekl sis o to. Ale jestli tím někoho naštvu, tak se kryju za tebe a budou bít nejdříve tebe. (*dábelský*

lidí, kterou znám, je hodně otevřená a jak hlásá jedno z mnoha hesel, která jsme používali na propagační materiály: Aragorn.cz – Banda bláznů, kterou si zamiluješ. Tam se zkrátka každá úchylka, odlišnost, šílenost a bláznovství podporuje. Bereme lidi tak, jak přijdou a jací jsou. Bez debat má Aragorn otevřenou náruč pro kohokoliv, pokud se ten dotýčný nebojí ukázat v pravém světle. A DarkAge? Heh, to je na dlouho. Na DA je hierarchické uspořádání, funkce, odpovědnost se občas míjí klidnému řešení a jakémusi úsměvnému



*smích*) Na Aragornu jsem tak nějak mnohonásobně víc doma. Byť je to domov, který mne kolikrát nakrkně a pošle pryč, vrazí mi poctivou facuku nebo kopanec, mám jej rád. Komunita

řešení. Pohodička, se kterou zvládá Aragornský administrátorský tým čítající asi deset lidí většinu akcí, je úžasná. Na DarkAge mne občas přes čumák až nehorázně praští byrokracie. Taková,

že když se vyskytne zajímavá možnost účasti, nabídka pomoci, cokoliv příjemného... smete se to pod stůl lidmi, kteří „mají vliv“ a kteří jsou konzervativní. Bohužel admini a další si o takových lidech myslí, že kdyby s nimi kolikrát nesouhlasili, mělo by to pro jejich funkci a jméno neblahý vliv. Jenže od toho někdo tu funkci administrátor má a jiný ne. DarkAge je literární server – ale kolik skutečných autorů na DA publikuje? Deset pravidelně se opakujících. Pokud je DA literární díky příběhům v questech, pak mne mrzí, že tyto texty, pokud jsou veřejné, nejsou veřejné. Na Aragornu, pokud je něco veřejné a pro všechny, tak je to prostě pro všechny, klidně i nepřihlášeného návštěvníka.

To mi asi taky tak trochu vadí: uzavřenost komunity DA pro nováčky, kteří nejsou učenliví, schopní uznat svou uchybu a tak dále. DarkAge má zase vysokou kvalitu hraní díky nastolenému systému oficiálních questů a výcviků. Jen mi pak přijde, že když je cvičenec dobrý a jen trochu se liší od ideálů cvičitelů, je mu vštěpováno a pořád o hlavu omlacováno to, jak přesně se má jako vypravěč chovat. A to dle mého názoru je velká chyba a škoda, protože přesně tak zaniká různorodost a velké Darwinovo slovo „Evoluce“. Na Aragornu díky nulové hierarchii, adminy nepočítaje, nemá takřka nikdo, kdo nezná tamější hráče a vypravěče, šanci najít dobrodružství, v němž by měl jistotu, že si zahraje a že to po dvou týdnech neskončí.

Na tvou otázku o tom, jaké jsou zápory a klady jednoho či druhého, se nedá odpovědět krátce, chtělo by to extra dlouhý článek, ale ten by byl krajně zaujatý, kdybych jej psal já. Přeci jen vidím jen do administrace a vize Aragornu, na DarkAge jsem jen uživatel s pár questy. A odpovědět ti esejí, na to vážně nemám mozkové buňky.

**Existuje třeba nějaká konkrétní věc, která ti tu chybí?**

Jé, toho by bylo. Ale jakožto ctihodný občan světa DarkAge jsem spokojený s tím, co se občas podaří vyrobit programátorům a nebo organizačně schopným členům. První mne asi na mysli vytane volný systém pro hraní,

jenž nejen Poznámkami dovoluje popsat postavu z jiného systému nebo nefantasy či neDrD světa. Pokračuje to přes automatický refresh záložek na stránce, kdy není nutný refresh, a končí asi možností psát komentáře k uživatelským profilům, protože je to zajímavý zdroj nejen informací, ale i možnost vyjádření poděkování nebo dalších vztahů. To by však z fantasy literárně zaměřeného serveru udělalo ten komunitní. A o tom DarkAge v první řadě patrně není, nebo by ses na to musel zeptat Dona, kam chce DA vést.

**Doneslo se mi, že prý Aragorn učinil nabídku DA ohledně jistého mezererverového Roleplay turnaje. Nevíš o tom něco víc?**

Jestli máš na mysli iniciativu uspořádat mezererverový turnaj v hraní „Play by Post“, tak o tom vím jen z doslechu, protože to zařizoval uživatel a jen jeden administrátor jej měl takříkajíc pod palcem. Ale jestli mohou něco málo prozradit, tak od nového školního roku by měl náš admin přes Vypravěče a PJs s nickem Dart přijít s něčím velkým. Týkalo by se to prý až velkých 3A, DA a dalších. Víc neřeknu, protože sám přesně ještě nevím, kdo všechno do toho připravovaného komplotu má být vtažen.

**Pokud je mi dobře známo, na DA jsi tu a tam pomohl místním programátorům s různými věcmi. Prozradíš nám, kde se skrývá část tvé práce?**

*(špatně skrývaný úsměv)* Byla to jedna minimalistická oprava Krčmy, návrh na řešení whispů a možná ještě něco malého. Moc toho nebylo, možná máš nějaké zajímavější a lepší informace, o kterých nevím. V poslední době to bylo několik komentářů k Světlemu skinu. A předtím jsem Andílkovi navrhoval, jak vyřešit výpis čísel DAily Mirroru. Ne, není toho moc, nechci být zdejší programátorem, ještě to tak. *(oči v sloup)*

**Vzhledem k tomu, že se jedná o dubnové číslo, se nemůžu nezeptat – nachytal tě někdo na Apríla?**

A víš, že ani ne? Protože jsem na Aragornu den předtím připravoval emo-hlášky vkládané do titulků, za jména do všech diskuzí a dalších kousků Aragornu, tak to, co se již tradičně opakuje na DA, mne nechytlo nepřipraveného. A protože jsem byl již od rána připravený, chytal jsem spíše nějaké ty lidi já. Něco málo se povedlo, jinde jsem jen slyšel, že je prvního dubna, tak jestli to skutečně myslím vážně, nebo jako apríl. Ne, letos jsem nebyl ani jednou nachytán.

**Co Velikonoce? Jaký máš k tomuto svátku vztah?**

Chceš snad v pondělí naplácat? Ne, asi ne, že? Jako asi takhle *(teatrální zakroužení dlaní)*, Velikonoce беру jako každý podobný svátek. Nejpodobnější jsou asi Vánoce. Byť jde dnes v největší míře o křesťanský svátek spojený s nakupováním čokoládiček pro děti a já věřící nejsem, mají Velikonoce pořád slovanské prvky. Hlavně co se jara týče. Ten Ježíš Kristus si to taky uměl dobře načasovat. Takže na bytě mám nějaké ty barvy, vosk, vyfouknuté skořápky a chystám se tvořit. Velikonoce jsou totiž i tvůrčí svátek. Dopřejí člověku i nějaký ten čas na zamyšlení. A pokud si vzpomenu na papeže, jak kyne davům a celé to gesto je zvednutý prostředníček v deseti jazycích, usmívám se. Jsem rád, že jsem zažil tyto svátky i na Moravě, kde je to úplně jiná podívaná. Vřele doporučuji komukoliv, kdo je znuděn komercializací všech původně nekřesťanských svátků.

**Jak je u tebe na tom s oblibou náš časopis DAily Mirror?**

*(záchvat smíchu)* Mám to brát, jako co si o DM myslím?

**Klidně i tak.**

Jakožto pravidelný čtenář všech článků mohu jedině chválit kvalitu obsahu, sazečské zpracování je na úrovni.

Redakce je, díky bohu, nezávislá na byrokracií DA, takže slyší na ohlasy a vcelku pružně reaguje. A to se mi líbí, protože čtenář pak vidí vývoj. Vývoj k lepšímu. Takže výsledkem je to, že DAily Mirror u mne stoupá v ceně. Mimo jiné i proto jsem se rozhodl posílat odkaz na jeho flashovou verzi, která je rychleji k nahlédnutí. Škoda jen, že se pak odkaz časem ztratí v náplavě příspěvků, ale nemůžu chtít všechno hned. Zázraky na počkání, nemožné do tří dnů. DAily Mirror je v mnohém příjemný rebel, který ale racionálně myslí, než udělá ten pravý krok.

**Jsou zde třeba nějaké rubriky, které máš raději nežli jiné?**

Jak je v mé nátuře zakořeněno, hodnotím dílo jako celek. Ale také jsem jen člověk, který má rád fantasy a hry, tudíž rubriky o RPG či teoriích mne baví. A samozřejmě „Rozhovor s...“ zatím nikdy nezklamal. Mám neblahé tušení, že tentokrát se z rozhovoru nedozvím asi nic nového. *(smích)* 🍷





# Zombie Walk 2010

15. 5. Praha


Zajímá vás, co by se pod tímto názvem mohlo skrývat? Slezina a následný pochod té nejhorší a nejokousanější chátrý, jakou tenhle svět nosí.

Patnáctého května se v Praze opět slezou ti nejhorší z nejhorších. Věřte, že na této akci zaručeně nebude chybět žádná nemrtvá potvora, která vás jen mohla napadnout. Patříte k těm chytřejším, ale stále nevíte, co že to ten Zombie Walk je? Jelikož organizátoři patří také k těm moudřejším, poskytují nám originální vysvětlení, které dozajista uspokojí každého Einsteina.

Dle jejich mínění je Zombie Walk „veřejné shromáždění lidí oblečených a nastylovaných jako oživlé mrtvoly – zombie“.

Na Zombie Walk je volný přístup, připojit se tedy může kdokoliv, podmínkou vstupu mezi mrtvoly je však být také mrtvolou. Pokud nepatříte mezi zrovna tvořivé typy, můžete se kouknout na oficiální stránky této šílené akce [zombiewalk.cz](http://zombiewalk.cz). Pokud jste opravdu líní (nebo opravdu taková nemešla), máme pro vás spásnou informaci: na letošním ZW by se mělo konat takzvané „požírání obětí“. Stačí se tedy napojit na trasu pochodu, řádně se označit jako jídlo, vzít si šaty, které mohou utrpět újmu, a posléze se nechat sežrat. Mělo by to probíhat vcelku mírumilovně: nesežerou vás úplně, jen tak něžně ohryznou, a vy se potom přidáte na stranu silnějšího.

Zdá se vám Zombie Walk jako láskyplná akce plná krve a anarchistického hulákání po městě? Pozor, i on má svá pravidla. Například starostlivé maminky by si své ratolesti měly řádně přivázat a koukat, aby jim dítka nepřezvýkala lanko. Je to přeci jen pochod a mladší účastníci bez dohledu by mohli páchat neplechu. I u zombie platí pravidla slušného chování, proto chodíme organizovaně a nežereme kolemjdoucí, kteří nejsou součástí průvodu (pokud si o to vyložené nekoledují). Na ZW je zakázáno požívat alkohol a omamné látky, a aby se předešlo výtržnostem, jsou zakázány veškeré zbraně – vyjma ženské krásy a vlastních zubů. Jedinou další věcí, kterou je nutno u sebe mít, je občanský průkaz, pokud ho již vlastníte, a dobrá nálada.

Abych nezapoměl, **začíná se v 17:00 na Staroměstském náměstí** a pro všechny vytrvalce je pořádána i afterparty v klubu Chapeau Rouge v Jakubské ulici. Hrát budou Twisted Rod a Green Monster, na pořadu je i tombola a soutěž o nejlepšího zombíka. Pokud byste měli další dotazy, nespamujte nám v redakci, ale otočte se na oficiální e-mail organizátorů [face@zombiewalk.cz](mailto:face@zombiewalk.cz) nebo na fórum na stránkách. 



## Fotbalový sloupek

Matob



Na přání našich čtenářů bažících po sportovních novinkách z DarkAge vám přinášíme první ze série článků věnovaných fotbalovému dění na našem portálu. Jak jste již možná zaregistrovali, od podzimu se někteří jedinci snaží důstojně reprezentovat náš portál pod hlavičkou fotbalového klubu FK DarkAge v Pražské klubové fotbalové lize. Cíl pro první sezonu je naprosto jasně dán – hodláme ze zadních pozic kontrolovat vývoj soutěže a stabilizovat tým.

Na všech postech máme hráče světové extratřídy – v bráně řádí Devlin, v obraně vynikají zejména neprostupné zdi Don Simon a Radulesku, v záloze hrají Messiho nevlastní bratři Perilan a Kraal a také lehkonohá bosorka Sheinka, která už nejednoho útočníka k smrti utancovala a nohy mu zauzlovala. Na pomezí zálohy a útoku vyniká skvělý technik Bakengrid, kterého doplňují ostřelovači těžkého kalibru Pelazars, Evžen a Hrun. Náhradní roztleskávačku tvoří fotbalová lama Matob.

Aby byl tým ještě lepší a údernější, angažovali naši manažeři a skauti několik hráčů mimo DarkAge: za zmínku stojí zejména kalifornský útočník Steven, který se zanedlouho po svém angažování stal nejlepším střelcem týmu.

V příštím čísle si představíme některé hvězdy podrobněji! Do té doby nám držte palce a sledujte stránky [www.fotbal.darkage.cz](http://www.fotbal.darkage.cz), kde najdete aktuální výsledky týmu.



## Blázniviny v lese: Co je to LARP?

**Představte si, že jste houbař... Pak slyšíte křik... A náhle se z mláží vyrojí banda skřetů jako z filmu, kterou ženou rytíři, akorát bez koní...**

LARP... Co se ukrývá za touto tajemnou zkratkou? Pochází z anglického jazyka a znamená Live Action Role Playing, ve volném překladu hraní rolí na živo. A jak si to představit? Když to vysvětluji v pár slovech, nejčastěji říkám: „To se tak oblékneme do kostýmů inspirovaných fantasy, vezmeme si dřevěné zbraně a hrajeme si v lese podle daných pravidel té které hry.“

Zní to možná šíleně a pro neznalé civily může vypadat ještě šíleněji. A ano... Představte si, že jste houbař... Pak slyšíte křik... A náhle se z mláží vyrojí banda skřetů jako z filmu, kterou ženou rytíři, akorát bez koní...

A proč vlastně jet na nějaký LARP či bitvu? Každý je jiný, každý si hledá své důvody. Je to krásné odreažování, pobyt a pohyb v přírodě, možnost si zařvat, zařadit si tak, jak v „civilu“ sotva můžete. Možnost si zahrát na něco, co nejste, a pak jen smýt barvu, svléct kostým a být zas sám sebou. A pak vzpomínat na krásné (simulované) boje, lsti, výdělky, modlitby...

Pro mne byl jen malý krůček od hraní DrD k tomu jet na první akci. Chtěla jsem si zkusit svoji postavu „na živo“, vdechnout jí nejen hlas a mimiku, ale i pohyb a „život“. Nato jsem zjistila, jak krásně se člověk může vyřadit, uvolnit, trochu chrastit plechem, a přitom u toho být ve fyzické podobě, ne jen si to představovat. Od té doby moje srdce patřilo rytmu dutých nárazů dřevěných mečů o sebe.

Možností této hry je nepřeberně, jsou různé druhy a náměty. Pro členění LARPů osobně používám dvě škály. Jedna hodnotí bojovost akce, druhá vztah k fantasy či sci-fi.

Druhá škála je snáz uchopitelná. Na jedné straně klasická fantasy inspirovaná kupříkladu díly J.R.R. Tolkiena, S. A. Sapkowského a jiných autorů, případně také počítačovými hrami.

Na druhé zas akce ve stylu Falloutu nebo jiných postapokalyptických světů. Někde mezi lze hledat hry inspirované World of Darkness a jiné upíří světy ze současnosti či shadowrunovské hry. Možné je také zpracovat světy z anime, z knížek.

Když už jsme u akcí ze současnosti, určitě stojí za zmínku takzvané městské LARPy. Jak již název napovídá, odehrávají se ve městech, mezi civilisty. Někdy je pro hráče vymezen čas, kdy se hraje (např. „tento víkend“), jsou ale i akce, kdy hra zasahuje do civilního života. Probíhají často déle než týden. Jejich náměty se různí. Obecně jsou tyto akce hodně časově náročné. Je nutné počítat se srážkou s civilisty, která na většinu jiných akcí v přírodě nebývá či není tak vyhraněná, protože hráči jsou jasně „divní“.

V městském LARPU jsou možné i konfrontace s reálnou policií. Tyto akce doporučuji spíš pro zkušené harcovníky, co chtějí vyzkoušet něco nového, jiného, a nebojí se časové náročnosti. Pokud by se někdo z Prahy či Plzně chtěl jednoho takového městského LARPU zúčastnit, od 1. 3. 2010 poběží v Praze a Plzni Pražská hlídka. ([www.prazskehlidky.cz](http://www.prazskehlidky.cz)) Samozřejmě i zde jsou výjimky, kdy se autoři inspirovali úplně něčím nezvyklým. Takovými akcemi jsou třeba Bitva o Mrkev ([fanatici.xf.cz/mrkev/bitva-o-mrkev.html](http://fanatici.xf.cz/mrkev/bitva-o-mrkev.html)) nebo Bitva o Vlčí máky ([vlcimaky.xf.cz](http://vlcimaky.xf.cz)).

První je z dílny Fanatiků, mojí skupiny, a jedná se o menší plzeňskou sranda bitvu. Hráči jsou králíky či zajáci a perou se o to, kdo na konci bude mít co nejvíc mrkve. Klasické bitevní zápletky jsou prokládány RP zvířátek v okolí (věčně opilý Jezevec, nenasytný Sysel, škodolibé Vrány... ) a pojiďáním reálné mrkve.

Druhou zvířecí akci z dílny skupiny Hydra inspirovaly knihy trilogie o mravencích Bernarda Werbera. Již po první bitvě v pražském Klánovickém lese začal svět žít vlastním životem a síly Federativních lesních mravenců se rozpadly díky vlivu invazních trpasličích mravenců... Ano, zde jsou hráči z říše hmyzu – mravenci. Bojují za své mraveniště a hlavně za svou královnu matku. Ani tady nechybí vyjednávání s CP, pestré i vtipné úkoly.

Druhou škálou dělení je vztah k boji. Jsou tu k nalezení akce, kde si hráč, když nechce nebo nemá smůlu, na zbraň nesáhne. Na opačném břehu stojí bitvy – primárně směřované na střet skupin.

Méně bojově laděné akce bývají koncipovány stylem „svět“. Postava si hraje „na svou hromádku“ nebo na hromádku skupiny (cechu, kultu...), kterou si vybrala. Má své cíle, sny, vlastní úkoly, je celkově propracovaná podobně jako postavy hrané zde, na DA. Často se stává, že ne všechny situace jsou vytvořeny organizátory, ale vyvstávají z interakcí mezi hráči samotnými. Dalo by se to připodobnit k simulaci fantasy městečka. Nechybí řemeslníci, intrikáři, obchodníci ani vojáci. Druhým extrémem jsou bitvy, které lze bez mrknutí oka připodobnit k simulaci střetu armád. Ano, není možné použít všechny taktiky boje (třeba katapulty, reálnou jízdu...), ale i tak si hráči mohou užít vpádů do zad nepřítele, obchvatů a pastí. Kdo si myslí, že zde není prostor pro RP, ten se mylí. Skřeti mohou rvát, elfové se plížit lesem, lidé bojovat v uspořádaných formacích... A nejen to. Popisovat příběhy z bitev, kde jsem se setkala s nečekaným a příjemně hraným RP, by zabralo hodně místa.

Jakýmsi kompromisem jsou LARPy – družinovsky. Světem s bestii hranými organizátory nebo hráči speciálně k tomu určenými se potloukají pevně dané družiny a řeší jak souborje a zabíjení nepřátel, tak RP vyjednávání. Je už jen v rukou organizátorů, jaký dají prostor jednání a jak si svou družinovku nastaví.

Samozřejmě že jsem nezahrnula všechnu diverzitu fenoménu jménem LARP, v krátkém článku, který má sloužit jako úvod, to ani není možné. Nastínila jsem jen nejčastější varianty. Jestli chcete hledat na vlastní pěst na vlnách internetu, pak doporučuji zabrousit na youtube a hledat video „Dřevárny“ od uživatele AtandilCZE. Mnohé články o LARPU, rady a návody jsou k nalezení i na [larp.cz](http://larp.cz), [larpy.cz](http://larpy.cz), [palmir.cz](http://palmir.cz), [b5a.cz](http://b5a.cz), [drevarny.cz](http://drevarny.cz) a dalších. Stačí jen hledat.

A co dál? Jak si vybrat tu akci, která je přesně pro vás? O tom si povíme zase příště. 