













## Kostlivec vrací úder Cizí světy

měsíčník herně-literárního serveru [darkage.cz](http://darkage.cz)  
10.června 2010, ročník 2, číslo 5



## Obsah:

 Záře oficiálních questů	4
 Tindo	
 Nádraží Perdido	6
Perilan	
 Souboj Titánů	8
Perilan	
 Kostlivec vrací úder	10
Spinal	
 Dungeons & Dragons: Miniatury	12
Matob	
 Cizí světy	13
Perilan	
 Zombie Walk	15
Falianne a Nevyn	
 Fotbalový sloupek – představujeme Devlina	16
Matob	
 POTAASKA	17
Amduir	

## S nosem na inkoust

### Perilan

Naše malá soutěž o napsání úvodníku někým z řad čtenářstva se k našemu malému překvapení příliš neujala. Snad je lehčí číst než psát, možná je dokonce lehčí než číst vůbec a nechat snahu plynout bez povšimnutí. Koneckonců nastávají pro internetovou komunitu typicky mrtvé měsíce, a i když sluníčko vylezlo ven teprve nedávno, aby hnalo majitele rozseděných pozadí od počítačů, zdárně ho do té doby suploval shon kolem školy.“

I proto se někteří členové redakce a externisté rozhodli, že si půjdou odpočinout, neb – není příliš pro koho psát, jak se zdá. A vlajky na půl žerdi nikde.

Zbývající blázni se nicméně nevzdávají a za pomoci dvou debutujících externistů, Falianne a Nevyna, pro vás připravili další číslo. Dočtete se v něm mimo jiné o Zombiewalku i stavbě cizích světů a zjistíte, že Bizarro nemusí vždycky zpovídat důvěřivé oběti. Všechny články tu představovat nebudu – vám teď stačí stočit pohled o pár centimetrů doleva a přečíst si jejich výčet.

I když máme jako redakce občasné depresivní záchvaty a černé vize budoucnosti, kde je DAily Mirror malým smítkem ve velkém odpadním koši lidstva, pořád věříme, že číst umíte, a hlavně – že tenhle měsíčník číst i chcete.

## Redakční tým:



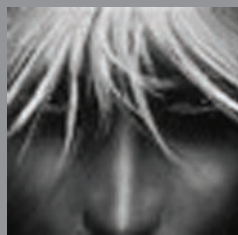
Angeluss



Perilan



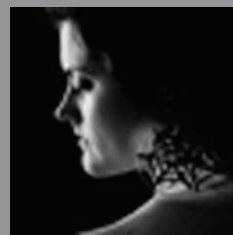
Moire



Matob



Bizarro



Enefa

**Ilustrace na obálce:** Jahodenka

**Autoři textů:** Amduir, Falianne, Matob, Nevyn, Perilan, Spinal, Tindo,

**Korektury a editace:** Perilan

**Sazba a grafická úprava:** Igni, Enefa

**Ročník druhý, číslo 5.**

**Vydáno pod patronátem serveru [www.darkage.cz](http://www.darkage.cz), 10. 6. 2010.**

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

## Záře oficiálních questů

Co pro vás znamenají oficiální questy? Líbí se vám, jak jsou na Dark Age příběhy rozděleny?

### Vexar:

„Pro mne osobně oficiální příběhy moc neznamenají, protože nedávám množství zkušeností velkou váhu. Chápu ale, že mají dost důležitou úlohu v hierarchii webu. Je pravda, že když už se mají postavám přidělovat zkušenosti podle pravidel, tak by příběhy, ve kterých je získají, měly být dle pravidel vedeny a kontrolovány. Neoficiální příběhy mají sice taky svoje kouzlo, hlavně otevřenost, často originalitu a nápad, klasifikoval bych je ale spíš jako zkušební, kdy si autor zkouší pružnost a použitelnost nového nápadu. Nicméně je pravda, že hierarchie i negativně ovlivňuje psaní v tom stylu, že za psaní do neoficiálu hráč nic kromě

posunu v příběhu a snad i zábavy nedostane. V případě, že se tak dostane neoficiál k mrtvému bodu, často se z něj nehne, protože hráči nemají ani tu jistou motivaci v podobě odměny za hodinku práce na textu.

Zase je ale pravda, že vyprávěči neoficiálů často nemají takovou zodpovědnost a snahu jako oficiálové. Takže kvalitní podložený zážitek ze hry je lehčí a jistější v oficiálním příběhu. Ať už je jakkoli opředěn řetězy. Já dávám přednost neoficiálům. Řekl bych ale, že systém funguje v mezích možností celkem dobře.“

### Silenec:

„Pro mě znamenají oficiální questy tu část questů, kde je zaručena jejich kvalita a kde je zároveň možnost získat odměnu za výkon v podobě expů. Samotný systém se mi určitě líbí, jelikož expy získané v jednotlivých jeskyních

jsou porovnatelné, a proto má člověk z většího levelu větší radost, než když ví, že někdo jiný těch expů mohl dosáhnout během pár vteřin.

Jako jediný nedostatek oficiálních questů vidím jejich počet. Chápu, že je to dáno právě systémem kontroly kvality, ale to bohužel nic nemění na tom, že je jich podle mě málo.“

### George:

„Mezi oficiály a neoficiály není zas takový rozdíl, jak by se mohlo zdát. Když pomineme ty případy, které si zakládají zatím nezkušené nováčky a lidé, co vydí a sliší, najdeme mezi neofiky i takové, které se kvalitou vyrovnají oficiálům a klidně je i předčí. Pokud jde přímo o mě, raději si zahraji v oficiálním questu. Není to proto, že by se hra od obyčejného dobrodružství nějak extra lišila kvalitou a nebo že by mě lákaly expy. Hlavní důvod je ten, že questy s předvolbou většinou vydrží déle než jen pár měsíců.

To, že se questy dělí na v uvozovkách lepší a horší, se mi na DA líbí. Kvalitní PJ jsou odměňováni za úsilí, které hře věnují, ostatní má co motivovat a mají se kde učit.“

### Guner:

„Oficiální quest je pre mňa zárukou kvality. Mnoho ľudí ide do oficiálneho questu preto, lebo sa tam získavajú expy do malej a veľkej hry a vraj to je zvýšená motivácia. Súhlasím, že niekoho tie expy motivovať môžu, ale ja sa zamieravam na RP, vžiť sa do postavy... napríklad keď sa ocitne v nebezpečenstve, tak sa aj mne dvihne adrenalin, a podobne. Zbožňujem situácie, kde plne môžem prejavit charakter mojej postavy, a bohužiaľ v neofic. questoch sa mi málokedy podarí naraziť na PJa, čo mi to umožní.

A čo sa týka rozdelenia príbehov, som spokojný. Hlavne v tom, že oficiálnym questom môže byť aj iný typ hry ako DrD :) Kvalitný Fallout PnP sa zháňa ťažko, a to sa mi ho dostalo. A tiež



terajší quest z prostredia Star Trek :)  
Vžiť sa do Klingona... I LOVE IT! :)"

### Sliver:

„Co pro mě znamená oficiální quest? V první řadě to je a měla by být záruka určité úrovně hraní. Každý z oficiálních PJ si prošel výcvikem a dohlíží na něj jemu přiřazený dohlížitel. Proto, když je nábor do nějakého oficiálního příběhu, věřím, že daný příběh bude veden dobře, na určité úrovni a bez větších chyb, ať už gramatických, stylistických nebo logických. Dále je pro mě zárukou hraní se zkušenějšími hráči, a proto se nemusím bát toho, že příspěvky nebudou mít hlavu a patu, budou plné chyb a nanejvýš na několik řádků. A pokud už jsem v oficiálním příběhu s nějakým nováčkem (což je dle mě, tedy měla by být, určitá povinnost nebo slušnost mít v oficiálním příběhu alespoň jednoho nováčka), není ještě dost chůviček, aby pokryly všechny nováčky, kterým jde v drtivé většině zezáčátku v první řadě o expy.

Nováček má taky velkou garanci toho, že PJ je zkušený, stejně jako hráči vedle něj, a může žádat o rady, což ale většina nováčků nedělá, asi ze studu. V neposlední řadě je to také garance zkušeností, expů. Přece jenom soutěživost je ve všem, i tady na DA. Aspoň pak můžete říct kamarádovi, o kolik expů máte víc než on, a tohle zápolení vyvolá další reakci, kterou je hlášení se hráčů s málo expy do oficiálních questů.

A jestli se mi líbí, jak jsou příběhy rozděleny? Má to určité svoji logiku a svůj řád, o tom nepochybují. Je několik věcí, které mi tu chybí a u kterých bych byl rád, kdyby se tu zavedly. Stínové zkušenosti, expy. Řeknete si: expy, o nic jiného ti nejde, že? Ale opak je pravdou. Nejde jen o expy, ale o dobrou zábavu s dobrými lidmi a přáteli. Ale posuďte sami: nebyli byste rádi, kdyby i v neoficiálním příběhu vám PJ pod čárou napsal, kolik a za co jste dostali expů, byť jen imaginárních? Už jen to, že dostanete málo těchto imaginárních expů, nejmíň z celé skupiny, méně



než váš přítel, v příběhu vyvolá další reakci zápolení. Hráči se budou snažit o to být nejlepší, o to být před svými přáteli, aby jim mohli dokázat, že jsou lepší než oni. Řeknete si: no a co? Mně přece nejde o nějaké zkušenosti, nezáleží mi na tom, jestli dostanu méně nebo více nějakých expů než ten chlápek v černé kápi vedle mě. Jde mi přece o to, abych společně s těmito dobrodruhy došel na konec tohoto labyrintu a získal ztracený poklad. Ale zeptejte se sami sebe, nenapsali byste příspěvek třeba jen o trochu lépe než předešlý, kdybyste věděli, že byl nejhorší ze všech? Nebo horší jak příspěvek někoho, o kom si myslíte nebo víte, že je horší hráč než vy? Nenaštvalo by vás to aspoň trochu? Co se rozdělení týče na oficiální a neoficiální, je to takové méně šťastné řešení při nábořech.

Fórum Tam za branami je plné nabídek postav, kde jejich hráči požadují zejména oficiální příběhy, kterých je tu nedostatek. S tím úzce souvisí výcviková doba PJ. V mém případě to byl rok a měsíc čekání na výcvik. Jiní jsou na tom ještě hůř, a to je na tom to nejhorší. Výcvik nového oficiálního PJ je strašně pomalý, a přitom je dost adeptů na status ofic. PJ, kteří ani nemají výcvik. Laťka na to je moc vysoko. Takže proč nadějným PJům nepřidat PJ status 1 (modrá kostka) bez výcviku a nevyzkoušet si je, dát jim pár rad? Podle mého by se většina z nich ujala a díky tomuto gestu i více snažila. A že by rozdali několik třeba i desítek expů svým postavám a pak neuspěli? Vždyť na expech přece nezáleží. :-)"





## Nádraží Perdido

Tlustá, poněkud divná a čas žeroucí kniha: první K. O. klasické fantasy a sci-fi v podání Chiny Miévilla.

Nádraží Perdido není žádná žhavá novinka – je to bezmála deset let stará kniha, kterou dnes vysoce oceňovaný autor vyhlásil otevřenou válku zkostnatělému klišé klasické fantasy a fantastiky vůbec. New Weird, literární proud, jehož je Miéville vcelku po právu hlavním představitelem, ale až na vzácné výjimky široká česká veřejnost příliš v otaz nebere. Jednoduchým zrcadlem je obsah nejen DA, ale i jiných podobně zaměřených serverů, kde stále vládou meče a luky. I proto jsme se rozhodli zrecenzovat jeden starší kousek: abychom podnikli malou exkurzi za hranice trochu divné odnože fantasy.

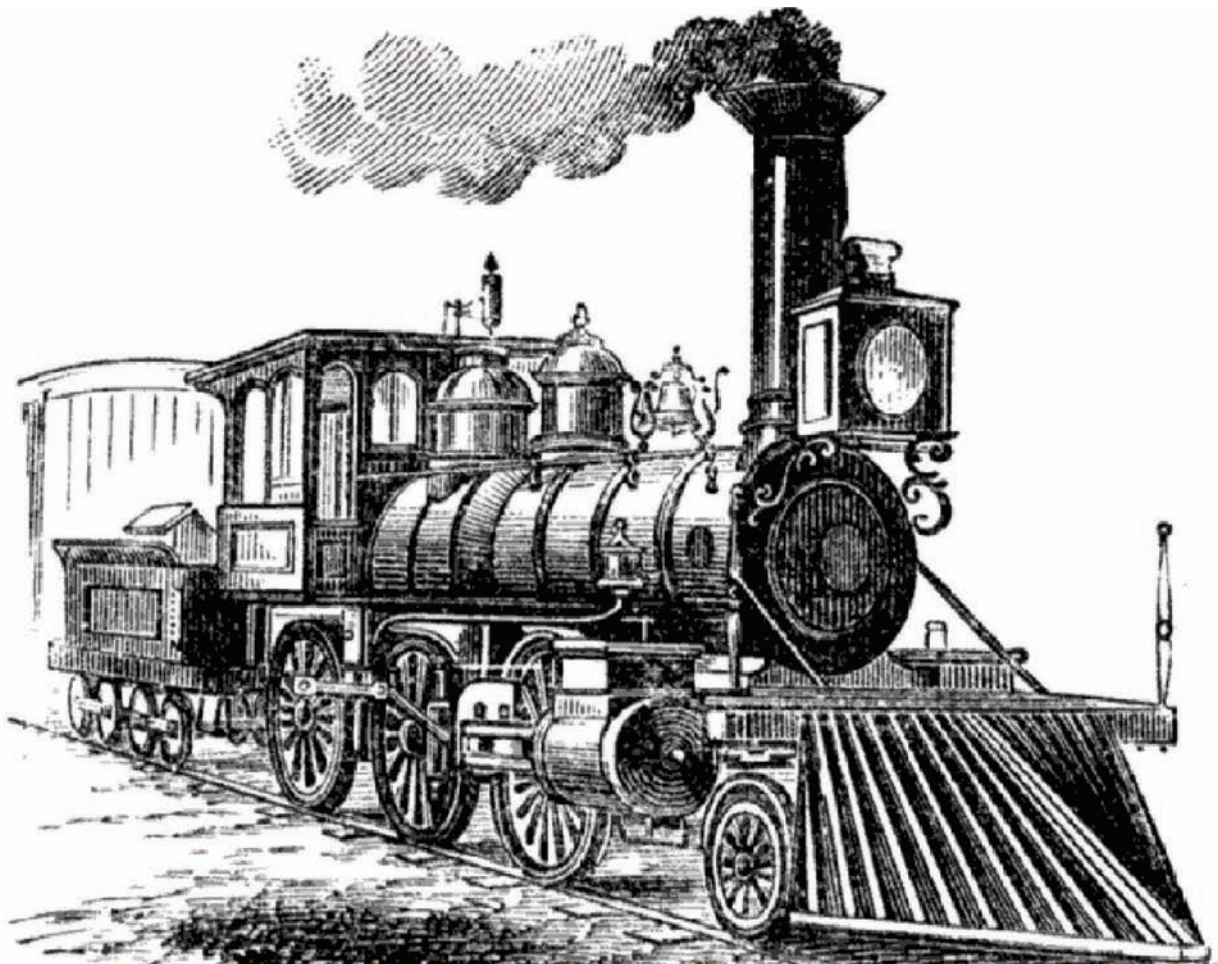
Nádraží Perdido protkává jeden velice charakteristický

rys: Představuje velkou revoltu proti všemu zaběhnutému, co fanoušek sci-fi, fantasy, hororu nebo také thrilleru dobře zná. Zapomeňte na všechno typické, Miéville bojuje za opravdovou originalitu: ne originalitu pojetím, ale originalitu samotným tématem. Uvádí čtenáře do nesmírně hlubokého, paradoxního, a o o elistvějšího světa, ve kterém elfa nezahlednete ani na pranýři pro přežití fosilie.

Městský stát Nový Krobuzon, podhoubí celého děje, není ani trochu hezké místo. Je to špínou, korupcí a sociální nespravedlností prokvetlá metropole, kde si dvě podávající nejroztodivnější rasy a tvoří dohromady nesourodý chimérický veleorganizmus, křehké a nevyvážené společenství útlaku, zločinu, zoufalství a občasně naděje. Miéville do puntíku plní hlavní body

doktríny New Weirdu o přesahování žánrů: Nádraží Perdido je ponurá městská fantasy s příměsí mnoha jiných směrů, a nic z toho nepůsobí rušivě nebo násilně, vše naopak vyhlíží přirozeně entropicky. Technici a jejich konstruktí si podávají ruce s thaumaturgy, tvory žijícími mezi dimenzemi, démony a mnoha jinými. V celé knize nenarazíte až na pár výjimek na něco, co byste mohli najít v jiných kouscích. Až neuvěřitelně sugestivní vykreslení světa je jedna z Miévillových silných zbraní; kde jiní autoři črtají pastelkami na čtvrtku, tam China Miéville maluje olejovkami na plátno.

Příběh geniálního vědce Isaaca Dan der Grimnebulina a jeho přátel je s lehkostí podávaná vydatná porce skvělých nápadů a hodnotných myšlenek, které





jako by se k odpočinkové četbě, jakou je fantasy posledních let, ani nehodily. Miéville stránku za stránkou nelítostně pokračuje v šokování svých čtenářů nezvyklými kombinacemi a překvapivým vývojem děje, okouzluje svou bezednou studnicí fantazie a nápaditosti a bez skrupulí ukazuje ostatním autorům, čím by literatura nového století podle něj měla být.

Dlužno podotknout, že Miéville neobtěžoval boji za jinou podobu fantastiky úplně vše a rozumně se některých zavedených věcí přidržel. I v Nádraží Perdido se občas objevují vcelku archetypální a zásadně nehrdinské charaktery – a motiv ‚hrdinou proti své vůli‘, kdy jsou postavy rozmotáváním klubka zápletky přímo nuceny jednat odvážně, rozhodně nepředstavuje nic nového.

I přesto Miéville s pozoruhodnou jistotou vytvořil z nepříliš zajímavě působícího začátku téměř megalomanský opus, aniž by se dopustil žádných viditelných autorských zločinů: pokud se na stránkách přece jen objeví nějaký deus ex machina, čtenář ho přijímá s radostí a těší se na pokračování. Zároveň s tím se těší z toho, že má v rukou víc než šestisetstránkovou knihu, kterou jen tak nedočte. (Je zvláštní náhodou, nebo možná záměrem, že jediná postava, která si snad označení deus ex machina zaslouží, je Tkáč, bezpečně nejpozoruhodnější charakter celé knihy.)

Nádraží Perdido spolu s dalšími díly Chiny Miévilla seženete ve všech velkých knihkupectvích za průměrnou cenu cca 359,- Kč.

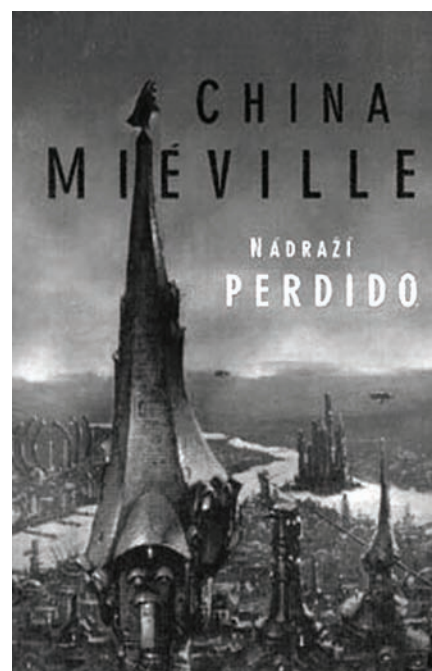
Miéville navíc boduje nejen silným a neobvyklým obsahem, ale i vynikající formou, k níž se dá jen těžko něco říct, a je to tak dobře: nejlepší forma prozaického díla je ta, kterou se čtenář nechává unášet, aniž by ji plně vnímal, která sekunduje obsahu a její vynikající úroveň si člověk uvědomí nejdříve až při druhém čtení. Miéville je básník v odstavcích – strofy nepotřebuje.

Nádraží Perdido je uchvacující mix žánrů, který dráždí lidskou fantazii a jen tak mimochodem předhazuje ostatním nezvyklou kombinaci fenoménů našeho světa, nastavuje zrcadlo naší reality, ale zřídka se mentorování, nekomentuje obraz v něm – to nechává na svobodném úsudku svého publika.

Efekt motýlích křídel, memento ničivé síly atomické energie, motiv samostatné kybernetické inteligence, rasismus, politické represe, absolutní rovnostářství, filozofie, fyzika i matematika: Miéville působí dojmem, jako by neměl vůbec žádné hranice, pouští se po mnoha směrech lidství, a přitom neztrácí nit, netvoří žádnou překombinovanou Babylónskou věž. Všechny aspekty mají své místo a zapadají na ně pozoruhodně snadno.

Stále mladý a perspektivní autor – první knihu vydal v roce 1998 – vstoupil do vod fantasy, sci-fi a hororu a způsobil v nich pořádné vlnobití. I klasiky mají stále svou sílu, ale Miéville nastavil ostatním autorům hodně vysokou, a především úplně novou laťku. Stal se vůdcem přestavby komerčně vyčerpaných literárních proudů do jednoho celku a řady těch, kteří vědomě či nevědomě kráčí v jeho stopách, stále rostou.

Nádraží Perdido by neměl vynechat žádný, kdo má rád fantasy, i kdyby pořádkem v její typické hobito-elfoidní podobě, nebo kdo je znuděný stále tím samým v oblasti sci-fi. Se všemi svými trumfy může najít konkurenci úplně mimo zmiňované žánry, pokud si odmyslíme téma, ale v nich hledá soupeře jen velice těžko. 🍷





## Souboj Titánů

Ambiciózní remake nestárnoucí klasiky a film, který má ukázat, zda je Sam Worthington jenom kometa, nebo nová stálice. A taky ukázka toho, jak si hollywoodský Hurvínek představuje válku olympských bohů.

Antické reálie v posledních letech americkým autorům příliš nejdou. Po výborném Gladiátorovi přišla nepodařená Trója, děsivý Král Artuš, jen lehce nadprůměrné zpracování komiksu 300: Bitva u Thermopyl a teď i nový Souboj Titánů. Zbývá jen doufat, že poslední počín znamená konec sestupné tendence kvality a vše už půjde jen a jen nahoru. Pravdou taky je, že o moc víc dolů už to stejně nejde.

Je tak trochu problém někde začít, protože novému spektaklu se dá vyčíst až na čestné výjimky vlastně úplně všechno.

Souboj Titánů trpí v první řadě špatně léčitelným neduhem všech předělávek: je předvídatelný, a nejde o předvídatelnost toho druhu, že víte, co se stane po příštím střihu, ale že víte, co bude na úplném konci. Jsou filmy, které se s tím vyrovnaly víceméně se ctí, například Dannyho partáci. Tady takový případ nenastal. Nevadí, je to pochopitelné, že u obzvláště profláklého příběhu se novoty dělají špatně.

Bohužel, záhy po úvodních titulcích vyvstávají další potíže. Je velmi pravděpodobné, že většina diváků během několika minut upadne v čirý úžas: to když se vypravěč pustí do líčení, jak to na světě chodilo, než se vlády nad ním ujali olympští bohové. Člověk nemusí být právě expert na starořeckou mytologii, aby pochopil, že je tu něco špatně. Na instantní upgrade dějin anebo reálií předloh jsme u amerických filmařů všichni celkem zvyklí, ale autoři Souboje Titánů jsou pravděpodobně první, kteří se z gruntu vrhli na překopání celé kosmogonie.

Bezuzdným znásilněním antických pověstí nicméně zábava nekončí. Přestavba od střechy směrem k základům



je totiž pro nový Souboj Titánů obecně charakteristická: z původního děje zbyly jenom základní záhybné body cesty za poražením Krakena. To je výjimečně nešťastné, protože si tím scénáristi zajistili výše zmíněnou naprostou předvídatelnost toho, co se musí stát, a zároveň pro film získali jakýsi, čtenáři prominou, WTF punc, pokud jde o zbytek příběhu a jeho nepochopitelný vývoj i podtext. (Bezkonkurenčně první místo tu zaujímá příběh o zplazení Persea, který je mixem mezi dobýváním Hory Osudu a zplazením Artuše, jak je prezentoval televizní film Merlin z devadesátých let.)

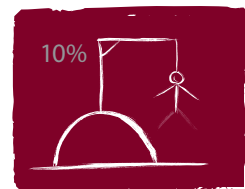
Za tahem autorů, kdy z bohů a lidí značně nelogicky učinili nesmiřitelné protivníky, je možné hledat snad jen motiv odmítání víry v cokoli transcendentního, těžkopádná snaha vyjádřit, že nic takového není potřeba. Je to jen recenzentova čirá spekulace, protože stopovat myšlenkové pochody tvůrců je zde opravdu těžké. A tudíž: lidé jako společenství jsou sami o sobě silní, inspirativní a všehoschopní, ergo bohy nepotřebují, a tak jim samozřejmě půjdou dát přes hubu – i když je nad slunce jasnější, že to musí dopadnout přesně naopak. Tolik (pro fanoušky původního filmu)




k absolutnímu významu slůvka remake. I samotná výprava filmu je katastrofální: jako by se autoři inspirovali Trójou, kdy se z devíti let dobývání staly pohodlné dva tři týdny. V Souboji Titánů je vše až groteskně uspěchané – rozličné postavy krmí diváky od počátku velkohubými výroky, že bohům je třeba se postavit. Činí tak obvykle nahodile, děj-neděj. Jako by nestačilo, že k popohnání Persea, aby se laskavě uráčil zachránit ostatním pozadí, použili tvůrci velice vágní deus ex machina, který se následně dějem klidně táhne jako sopel dál. Dílku nijak nepomáhají ani počítačově vyvedené bojové scény. Působí nudně, pomalu, rozvláčně, neefektivně, a navíc znovu a znovu: stejně každý divák dobře ví, kdo to rozhodně přežije. Asi nejtragičtější – pro otrlce nejveselejší – moment nastává, když se Perseus podrobuje první lekci šermu. Dál už jen stačí přidat pár špetek typicky těžkopádného hollywoodského pathosu, několik do uší bijících hrdinských hlášek a smrtící mix smí ze střížny do kin. Die, ochraňuj nás.

Hrůzostrašnou podívanou bohužel nezachraňují ani výkony jednotlivých protagonistů, ba právě naopak. Drtivá většina z nich je herecky plytká a nevýrazná; tváře se zapomínají už při východu ze sálu, natožpak aby se někdo zajímal o jména. Pravděpodobně nejhorší byla dvojice jakýchsi lovců, jejichž holá přítomnost na plátně pro mě doteď

zůstává neřešitelnou záhadou. Jsou tu pouhé dvě výjimky, jediné světlé okamžiky celého filmu: už tradičně jistý Liam Neeson v dvojroli Dia a Háda, který především jako černý bůh podsvětí všechny své kolegy nechává daleko za sebou, a projevem poměrně příjemná představitelka Io, Gemma Arterton, na kterou se, když už nic jiného, aspoň docela hezky kouká. Sam Worthington v kůži Persea je kapitola sama pro sebe: jako polobůh propadá ze všech předmětů, a pokud se v tak nezdařilém spektaklu dá vůbec najít nějaké opravdu velké zklamání, byl by to asi on. Nedá se to přitom označit přímo za jeho chybu, Worthington není špatný herec – jen se pro roli namyšleného, arogantního a velkohubého hrdiny zkrátka vůbec nehodí. Tady zaváhala produkce, která měla obsadit někoho výrazově silnějšího a ne sázet na to, že se lidi přijdou do kina podívat na protagonistu Avatara, kde byla Worthingtonova role naprosto odlišná. Ke smůle celého filmu měl být právě Worthington hlavním tahounem děje a z velké části na jeho vrub padá celkový dojem nevěrohodnosti a uspěchanosti. Starému Perseovi z osmdesátých let nikdo nemusel věřit přerod v udatného reka – byl jím od prvních záběrů na plátně. Novému Perseovi scénáristi nařídili, aby se opravdovým machrem během příběhu teprve stal, a výsledek



je katastrofální. Worthington téměř až do konce působí jako sedlák, který má meč v ruce omylem, vůbec to s ním ani neumí, ale přece to nějak zkusí a ono to půjde, vždyť je člověk jen napůl...

Zatím jsem nový Souboj Titánů srovnával výhradně s nedávnými počiny, 300 a Trójou; stará předloha je totiž o parník dál úplně ve všem. Může nabídnout teď už nostalgickou hodnotu, kvalitní atmosféru, silnější herecké výkony, solidní výpravu, určitý respekt k řecké mytologii a v neposlední řadě taky hezčí Andromedu. Nepovedený remake má jen počítačovou grafiku na nijak oslnivé úrovni a s nevyužitým potenciálem, pár na hlavu padlých inovací klasiky a jako perličku na závěr orientální potvory na řeckých pláních. Celkové resumé dopadá mizerně, i když novinku postavíme do řady s 300 a Trójou, ke kterým má pojetím přeci jen blíž. Hezoun Pitt se jako Achilles líbit nemusel, ale po Perseovi se k němu diváci ještě rádi vrátí, a bojové scény, na kterých staví 300, jakkoli to byla podívaná mnohdy až moc nadsazená, se nudnému divadélku v Souboji Titánů chechtají z pořádně vysokého piedestalu. Fanoušci staré verze by film měli buďto vynechat, nebo za něj aspoň neutráčet peníze v kině a počkat na jeho výskyt na DVD/internetu, aby se o jeho úrovni přesvědčili. Ostatním odvážlivcům můžu jenom doporučit pevné nervy a ideálně notebook se zásobou mnohem lepších kousků, které si pustí, až se na plátno nebudou moct dál dívat. 



## Kostlivec vrací úder

Loudí moudra z tázaných měsíc co měsíc a sám o sobě alibisticky mlčí – až doted. Co na sebe práskne redaktor rozhovorů?

**Ahoj, Bizarro. Co kdybys nám i ty napsal něco málo o sobě? Vžij se do kůže svých obětí, ať víš, jaké to je na druhé straně barikády.**

Zdarec, kostíku. Takže nějak stručně. Jmenuji Patrik a bydlím v jednom menším městečku, odkud dojíždím do Tábora, kde studuji na ekonomce. Studijní úspěchy bych radši až tak moc nerozebíral, jestli mi rozumíš. *(směje se)* Ve volných chvílích si rád zahraji fotbalík nebo hokejbal. Obojí pouze rekreačně. Celkově se o sport jako takový dost zajímám, ať už o lední hokej nebo třeba MotoGP. V poslední době mě docela chytla i karetní hra poker, kterou si s přáteli rád zahraji, ať už na živo, nebo přes net.

**Počkej, tak rychle se z té školy nevykrotíš. Když mluvíš o ekonomce, myslíš tím střední? A v jakém jsi ročníku?**

Jasný, momentálně jsem na střední. Snažím se nějak úspěšně přežít druhák a jsem docela zvědavý, jestli mě nakonec chytanou státní maturity, nebo ne. Ti nahore v tom mají pěkný bordel. Pokud vše půjde, jak má, rád bych v nějakém studiu ekonomiky pokračoval dál. Je to ale jen takovej vzdálený plán do budoucna a kdoví, co za ty dva roky bude.

**Máš i jiné koníčky, které by se trošku víc blížily DarkAge? Ne že bych nefandil našemu mužstvu ve fotbale, ale víš, jak to myslím, ne?**

Jestli je tvá otázka mířena na DrD, tak s tím moc zkušeností nemám. Spolužák kdysi něco podobného na živo zkoušel, ale nadšení ho rychle opustilo. Docela rád bych to ale někdy vyzkoušel. No, a jestli myslíš něco ohledně žánru fantasy, tak se přiznám, že toho moc není. Z četby to je jen kniha Húrinovy

děti od Tolkiena, a abych se přiznal, moc mě to neoslovilo. Z filmů si v televizi příležitostně pustím jeden z dílů Pána prstenů nebo Eragona, pokud není co dělat.

**Tím pádem se nabízí otázka, jak ses vůbec dostal na DarkAge, když fantasy ani DrD nejsou vyloženy tvým koníčkem?**

Jó, to je docela zajímavý příběh. Zjednodušeně šlo o to, že moji kamarádi hráli v době mé registrace hru World of Warcraft, ale já měl smůlu, protože to ten můj starý křáp nerozjel. Bylo mi to docela líto, a tak jsem se po netu snažil najít nějakou náhradu dříve zmiňované hry. Čirou náhodou mě vyhledávač odkázal na tento server a po několika menších problémech s mojí e-mailovou adresou jsem se nakonec registroval. Tímto musím poděkovat Donovi, že ten problém odstranil, jinak bych se k vám asi nedostal a tenhle rozhovor by se těžko uskutečnil. *(směje se)*

**Takže jestli to chápou dobře, na DA jsi vůbec nikoho neznal. Změnilo se něco? Můžeš říct, že je někdo z DarkAge tvým kamarádem? Potkal ses už s někým v reálném životě?**

Přesně tak. Přišel jsem k tomuhle opravdu jak slepej k houslím. Co se týče kamarádů, tak pár takových lidí, které bych rád poznal i v reálu, se najde. Zatím jsem totiž bohužel nikoho z DA na živo nepotkal. Nerad bych to ale konkretizoval, aby se pak někdo necítil ukřivděn, pokud bych jeho (její) nick omylem opomenul. Ale neboj, tvůj nick v seznamu přátel stále figuruje. *(směje se)*

**Možností, jak se s někým setkat, je několik. V létě megáč, rýsuje se první moravský sraz, chystáš se někam?**

Bohužel ne. Nějak mi to nevychází buď kvůli dostupnosti nebo datu daného srazu. Ale určitě se to někdy pokusím napravit, pokud bude příležitost.





**U DarkAge ještě chvíli zůstaneme. Pověz nám něco o tvých postavách a questech.**

Postavy se snažím tvořit tak, aby byly co nejvíc různorodé. Je jedno, jestli jsou hloupé, nebo chytré, hodné, či zlé. Každá postava má své kouzlo. Nebavilo by mě zkrátka hrát dva podobné charaktery v různých questech.

Popisovat každou postavu zvlášť se mi ale nechce. Jednak by to vydalo na celý časopis a pak si myslím, že to málokoho bude zajímat.

Co se týče mých questů, tak můj neoficiál se pomalu, ale jistě blíží do závěru. Jedná se o takový středověký horor, kde se skupinka hráčů snaží přežít v opuštěném městě naplněném nejrůznějších havětí. Nutno dodat, že mi tam doteď přežívá už jen jediný hráč.

Oficiální quest 050. je pro změnu taková fantasy detektivka, kde skupinka vyšetřovatelů pátrá pro brutálním sériovým vrahovi. Příběh je i přes počet příspěvků v raném stádiu, a tak toho víc prozradit nemohu. Koho přesný děj zajímá, ať si přečte veřejné příspěvky.

**A jak to vidíš s vedením questů dál? Máš nějaké další ambice, nebo se spokojíš se zelenou kostičkou před nickem?**

Až dohraji neoficiál, tak možná založím ještě jeden ofík. Půjde tentokrát o prostředí USA v třicátých letech 20. století. Zkrátka takovej mafiánskej questík se vším všudy. Hudbou budoucnosti je potom vize příběhu odehrávajícího se v ČSSR v období okupace nacistů. Ta doba mi přijde taktéž hodně zajímavá, ale nejsem si jist, jestli bych na to sehnal nějaké hráče, aby to za něco stálo.

Co se týče barvy kostky, tak mohu s klidem prohlásit, že se zelenou jsem plně spokojen a vyšší nepotřebuji. Vést oficiál se vším všudy mohu i takhle a hlavním oceněním pro mě je, pokud se baví moji hráči. Nějak si nedovedu představit, že bych na někoho musel dohlížet, případně bych viděl šepot, který mi jakožto hráči nenáleží. Určitě bych ti kecal, kdyby mě povýšení někde v hloubi duše nepotěšilo, ale určitě to nedělám jen kvůli tomu. Hlavním cílem zkrátka je, aby se quest 050. dohrál do konce a hráči se u toho dobře bavili. O to jde především. Jako hráč bych pak docela rád dotáhl svoji postavu Victora na sicca, ale kdoví, jestli se to povede.

**Abych přiznal pravdu, pomalu mi docházejí otázky. Je to těžší, než se zdá. Jak ses vlastně do Mirroru a ke tvoření rozhovorů dostal?**

Už si to přesně nepamatuji, ale myslím že to byla reakce na inzerát od Anděla, který hledal někoho, kdo by po Chrissovi převzal rozhovory. Předtím jsem se svým prvotním pokusem o rozhovor s UgMugBaSukem (dnes už Andoras), který je dodnes v knihovně, skončil na třetím místě v jedné knihovnické soutěži, a tak jsem si dost nesměle řekl tehdejšímu šéfredaktorovi o to, že bych to zkusil. Dodnes je mi záhadou, že mi na ten blaf, co jsem napsal, odpověděli lidi z redakce kladně.

A proč zrovna rozhovory? Dle mého je to dobrý způsob, jak poznat některé lidi, kteří jsou třeba z opačného konce republiky, a vědět, co jsou doopravdy zač. Také jsem se díky rozhovorům dozvěděl o několika zajímavých věcech, o kterých jsem dříve neměl ani páru, že vůbec existují. Z hlavy si vybavím třeba prožitkovou pedagogiku, o které se zmínil Radulesku, nebo hledání skrytých pokladů pomocí systému GPS, které padlo v rozhovoru s Carlou.

**Co tě na Mirroru baví nejvíc?**

Tím myslíš, co sám v časopise čtu?

**Ano. Která rubrika Mirroru Tě baví nejvíce? Pokud tedy nějakou čteš. (úsměv)**

Přijde mi zajímavá anketa, kterou provádí Tindo. Vždy se těším, na jakou otázku bude osazenstvo DA odpovídat tentokrát. Také se mi líbily Periho články ohledně psaní a tvorby příběhů. Jinak ale musím přiznat, že recenze a články o RPG téměř nečtu. Snad mě za to neukamenují. :)

Zrcadlovy Šotek:



„No ten s tebou vyběhl.“

Už se těším, kdo bude další.“



# Dungeons & Dragons: Miniatury

I váš stůl se může stát bojištěm.

Častokrát jste si určitě říkali, jak by se asi ta která bitva vyvíjela, kdybyste do rukou velení armád dostali právě vy. DnD miniatury vám dají skvělou šanci vyzkoušet si vše na vlastní kůži. A když navíc přihodím, že „otcem“ figurek jsou legendární Wizards of the Coast...

Tato hra vychází z pravidel DnD a je ve své podstatě velice jednoduchá. Základní pravidla (pokud máte proti sobě alespoň trochu zkušeného protihráče) se naučíte během první partie, která vám zabere zhruba slabé dvě tři hodinky. Další partie pak již odsýpají rychleji, hrací doba jedné hry se pohybuje někde okolo hodiny. Výhodou také je, že figurky jsou již nabarvené (někdy bohužel trochu hůře), tudíž jsou připraveny ke hře ihned po vybalení z krabice. Než se pustíte do hry samotné, je třeba opatřit si dvacetistěnnou kostku. Další nezbytnou věcí je třeba dohodnout se na verzi pravidel, podle kterých se bude hrát – jedničková pravidla počítají jinak pohyb po úhlopříčce a při ztrátě poloviny životů si hráč musí hodit na morálku (tudíž s trochou štěstí mohou protivníkovy silné postavy prostě utéct z bojiště), zatímco dvojková jsou pro nováčky mnohem více user friendly – je při nich jednodušší útočit „ztecí“ (tento útok přináší bonus na útočné číslo). I další drobnosti usnadňují hraní spíše masovému hráči.

Důležitý je také typ hry: dle součtu hodnoty figur je možné hrát „dvoustovky, třístovky a epické pětistovky“, přičemž u každého typu hry je horní limit počtu figur každé strany na mapě.

Základem celé hry je mapa. Obvykle nějakou (oboustrannou) nejdete ve Starter packu, ovšem pokud vám nechybí trocha manuální zručnosti a kreslířského talentu, pak si jistě budete schopni nějakou mapu vyrobit i sami. Celá mapa je složena ze čtverečků (popravdě, nikdy jsem je nepočítal, tudíž vezměte za vděk mým skromným


odhadem, že prodávané mapy mají zhruba 30 x 60 čtverečků). Jsou zde vyznačeny startovací plochy, na které při začátku hry umísťujete své figurky, dále vítězné plochy, za jejichž obsazení při konci kola získává hráč nějaké body navíc. Mapa také může obsahovat různé drobné vychytávky, jako je těžký (při pohybu bere více akčních bodů) nebo neprostupný terén, teleporty a podobné věci.

A nyní k jádru celé hry – miniaturám. Vaše armáda je limitována pouze vaší fantazií a stavem vaší peněženky, k máni je víceméně vše, co k DnD patří: lidé, elfové, trpaslíci, démoni, draci, mýtická zvířata i rostliny, přičemž některé figurky mohou zabrat až devět herních polí (a podle toho také vypadá jejich velikost).

Každá z figurek má kartu, na které je její popis – zejména název figury, level, bodová hodnota figury, útočné číslo, pohyb a počet životů, dále pak popis útoků a speciálních útoků a schopností dané figury. Je tedy třeba dobře vybrat složení armády – některé figurky se navzájem podporují a dávají spojencům různé bonusy, některé mají vyšší počet útoků nebo bonusy při útoku na určitou rasu nepřátel. Možností je mnoho a správná volba armády znamená často rozdíl mezi úspěchem a neúspěchem.

Nyní je hra připravena začít. Vše probíhá tahovým způsobem; hráč, který na začátku kola zvítězí v hodu na iniciativu, odehraje nejprve dva tahy vybranou figurou, následně se již hrají vždy dva tahy dvěma figurami. Cílem hry je samozřejmě porazit protivníka – dle libosti můžete hrát až do vyhlazení jedné z armád, nebo dle oficiálních pravidel zvítězit na body (kdy vaše bodová hodnota figur přesáhne v určitém násobku bodovou hodnotu figur protihráče). Hra je samozřejmě založena na volbě vhodné strategie: před střelnými zbraněmi se lze schovat (pokud to mapa umožňuje ve formě nějakého neprostupného terénu), při přímém útoku, tzv. chargi neboli

počestně už zmíněné zteči, získáváte bonus na útok, to samé pak při obklíčení nepřátelské figury... taktických variant je zkrátka mnoho a každé armádě vyhovuje trochu jiná.

Je zřejmé, že tato hra může sloužit i jako ideální pomůcka pro PJe, kdy partičce hrdinů na plánu staví do cesty různé potvory a pasti, a záleží jen na nich, jak se s nebezpečím vypořádají. 





## Cizí světy

Vyprávět osazenstvu DA, že cizí světy jsou základem našeho serveru, by bylo nošením dříví do lesa.

Co takhle o tom, jak se dají dělat?

J. R. R. Tolkien označoval tvorbu celých druhotných světů lidským tvořením. Svým způsobem je to název velice výstižný: přeci jen i do tohohle dáváme něco ze sebe, ať už se snažíme být co nejoriginálnější nebo se co nejvíc držet věcí logických, vysvětlitelných a známých z naší reality.

Tenhle článek se bude zabývat výhradně jen víceméně teoretickým aspektem tvorby cizích světů: z jakého úhlu celou věc uchopit, nad čím se zamýšlet, na co klást důraz. Na konkrétní příklady nesnáží a problémů se podíváme příště.

### Filozofie tvorby

Většina světů, lhostejno jak moc propracovaných, si je na DA podobných jako vejce vejci. Není

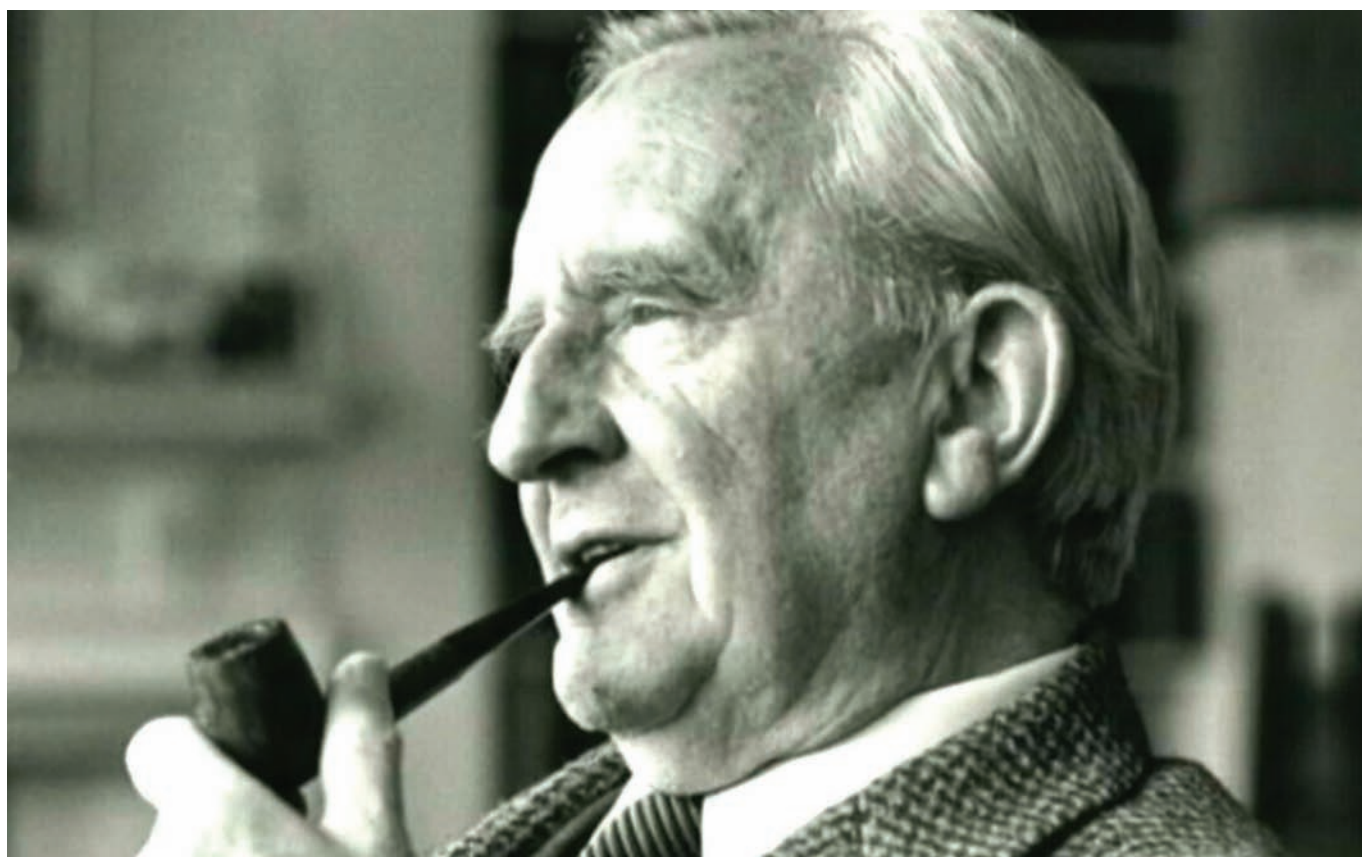
to ani tak proto, že bychom byli všichni neschopní amatéři bez špetky fantazie, může za to hlavně fakt, že pořádně ani nevíme, co chceme dělat. V žádném případě teď nemyslím typické rozdělení fantasy/ sci-fi se všemi jejich poddruhy, space operami a la Star Wars počínaje a světem Conana konče, nehledě na to, že tohle rozdělení je přežitě a notně zkostnatělé.

Po základním popudu, který vede k počátkům práce na nových reáliích, musí přijít jasná koncepce, ne princip „nějak to udělám“. Nemusí to dopadnout špatně – rozhodně to ale taky nedopadne nijak úžasně. Člověk je tvor omylný a snadno ovlivnitelný a bez pevné koncepce se pravděpodobně nechá inspirovat tady a támhle, tuhle tím a tamtím: výsledek se jistě bude v aspektech lišit od, řekněme, světa Andrzeje Sapkowského, ale hlavní rysy zůstanou zoufale stejné nebo velice podobné. Filozofie tvorby neznamena nalajnovat si osnovu, podle které pojedete,

neznamená říct si, že nejdřív spíchnu koncept ras, pak si načrtnu podobu kontinentu, vyznačím země, napíšu názvy a vymyslím politický systém. Znamená mít konkrétní představu, čeho novým světem hodláte dosáhnout, co v něm chcete ukázat, čím chcete provokovat, komu nebo čemu chcete nastavovat zrcadlo. Bohužel rozhodně nestačí jenom vědět, pro jaký příběh svět stavíte; samotný nápad příběhu obvykle stojí na počátku myšlenky vytvoření světa a je sám o sobě málo. Zeptejte se sami sebe: dokážete vymyslet, natožpak napsat příběh, který postihne celý svět, všechny jeho aspekty a jeho rozmanitost?

### Boj žánrů

Fantastika vyznává dělení na dva typické žánry, sci-fi a fantasy, a následně na spoustu poddruhů, mezi kterými, položme si ruku na srdce, je málokdy opravdu výrazný, něco určující rozdíl. Faktem, se kterým





se autor světa musí vyrovnat hned zezáátku, je, že s obvyklým standardem si nevystačí. Fantasy i sci-fi jsou vyčerpané, daly čtenářům i divákům mnoho a je těžké v nich najít něco nového, co by veřejnost neznala. O částečně úspěšnou obrodu žánrů fantastiky už se pokoušeli mistři řemesla: Neil Gaiman a Terry Pratchett za fantasy, Orson Scott Card za sci-fi nebo China Miéville za oba žánry. Ve světech zmíněných autorů lze hledat klíče k úspěchu: co novátoři dělají jinak? Především přesahují hranice svých žánrů, netvoří světy podle zkonstatělé šablony pánů s paprskometry a jezdců s draky. Nejde jen o přesah fantasy x sci-fi, jde také o možnost komentáře našeho světa, o něco, co bylo dřív žánrům fantastiky zapovězeno – o analogii se Zemí, o naznačení vývoje, stavění mement a vykřičníků. Receptem úspěšných autorů cizích světů paradoxně není stvořit neladící realitu nazvanou Originalita Nade Vše, ale poskytnout nám pohled zpátky na to, jak žijeme, očima cizinců z jiného světa, který toho s tím naším má překvapivě mnoho společného: ne podobou, ne názvoslovím, ne kulturou, nýbrž osudem.

### Oheň jménem invence

Dobry sluh, špatny pán – to je invence. Dá se skvěle uplatnit v podružných záležitostech, kdy se na samotnou filozofii světa nebo jeho zamýšlené osudy nemusíte tolik ohlížet, například při tvorbě vlastního bestiáře.

Stále však platí cosi jako imperativ účelu: nelze vymýšlet nejroztodivnější potvory bez toho, aby měly svůj vlastní smysl, logický původ, přirozené predátory nebo místo v potravním žebříčku.

Tvořit dobrý svět znamená originalitu zamknutou v dobře osvědčené konstrukci, která ji usměrňuje; nemá smysl zahazovat vše, co známe, a vymýšlet novoty na místech, kde dobře (a zcela samozřejmě) fungují už známé principy. Vymyšlení úplně nové politické ideologie nemusí dopadnout zrovna nejlépe.

### Mozaika světa

Světy mnoha jinak poměrně slušných autorů trpí neduhem dvojrozměrnosti – ukazují jen to, co je pro danou příležitost (příběh, který se v nich odehrává) důležité, a zbytek nechávají stát ladem. Pustme se do hrubého zjednodušení a zobrazme si svět jako kartézskou soustavu souřadnic, po které jsou

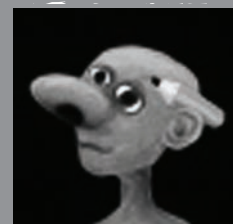
volně rozestety fenomény našeho světa. Křesťanství, islám, judaismus, zaniklé pohanské kultury a šamanismus v jedné části; teorie kvantové mechaniky, genové inženýrství a neurochirurgie v druhé – třetí segment může shrnovat dosud nevysvětlené jevy nebo oblíbené teorie o existenci Atlantidy.

I při tomhle hrubém zjednodušení je vidět obrovský rozsah našeho světa, rozsah člověka nebo jiné hypotetické myslící rasy, který běžné fantasy světy smrkávají na hodně povrchní, plochý obraz čehosi, kde se odehrávají úžasné příběhy.

Málokdo nejspíš dovede opravdu vytvořit svět, který by se takhle choval, byl natolik plastický, živý a chaotický. Když nic jiného, je možné alespoň tu a tam poukazovat na to, že není jenom tohle město nebo stát, ve kterém se děj odehrává, že za humny je tohle a tamto má původ někde daleko. To už je opravdu vysoký level lidského tvoření a vedle stovek a stovek strávených hodin znamená taky používání specifických forem vypravěče, který svému světu dovolí adekvátní exhibici – ale to už zabíháme někam jinam.

Tvoření vlastního světa je jako literárně-herní disciplína, kterou chcete brát vážně, velice náročná, a rozhodně jsem neřekl vše, co se k tématu říct dá; to až někdy příště, kdy si rozvrhneme určitou typologii světů a postupy při jejich formování. 🍷

Zrcadlovy  
Šotek:



„A co šotci?  
Nikde jsem neviděl ani slovo o šotcích!!!“



## Zombie Walk

**Zombie Walk 2010: Mrtvolny ukazují světu, jak se má žít.**

Letošní již třetí ročník pochodu zombie se, jak už bylo avizováno v minulém čísle, konal 15. 5. 2010. Zkrvavená a často i značně zohavená těla jste mohli potkat od půl čtvrté na Staroměstském náměstí, odkud se lehce po páté hodině přesunula na Václavské náměstí, kde se na závěr celý průvod nechal vyfotit u sochy sv. Václava. Po celou dobu se z průvodu ozývaly výkřiky nebo spíše mrtvolné chrčení „Braaains“, případně „Mozkyyy“, avšak letos si poprvé v dějinách českého ZW mohly zombie dopřát opravdové živé pochoutky. Jako novinka se představily takzvané „Eat Me!“ oběti, které se nechaly pohltit davem - sežrat.

Oficiálně se účastnilo 708 zombies, celkově se ale odhaduje, že se pražskými uličkami prohnalo něco přes osm set nemrtvých. A co vše jste zde mohli potkat? Od zdravotních sestřiček, domin, opravářů, instalatérů, doktorů, jakýchsi upírů, padlých andělů, vojáků a miminek přes oživené mrtvolky psíků, koček a různé jiné domácí havěti až po utopence, kuchaře, boxera, japonskou turistku a mnoho dalších bláznivých stvoření. Některé masky působily víc než realisticky.

### Proč vůbec Zombie Walk vznikl?

Schválně se někdy podívejte kolem sebe, až půjdete po ulici. Spousty lidí jako by byla duchem úplně někde jinde, a navíc vypadají,

že jejich životní energie sotva postačí na to, aby nutila tělo konat mechanické úkoly. Tato nákaza postihuje i spoustu teenagerů, jejichž svět se smrsknul pouze do rozměru počítačových her nebo facebooku. Hlavinky se tedy zaobírají jen základními fyzickými unkcemi a potřebou pasivní zábavy. A právě na tohle se snaží Zombie Walk upozornit. Každý rok se koná v desítkách měst po celém světě, do Evropy přišel z USA. Pochody většinou začínají na jednom místě (hřbitov, park, náměstí), kde se účastníci sejdou. Odtud potom pokračují pěšky přes centra měst a veřejná místa, aby byli pěkně vidět.

### Eat me!

Jak již bylo výše zmíněno, tento ročník přinesl zajímavou novinku v podobě dvanácti obětí náhodně rozprostřených po trase. Ty byly viditelně označeny cedulkou Eat me! a oblečeny v celkem normálním, ale zničitelém oblečení. Ve chvíli, kdy se k nim klátící se dav zombií dobelhal, posvačil na nich a za velkého řevu obětí je přeměnil na sobě rovné. Z milých slečen, většinou v bílých košíčkách, se tak staly zakrvácené stvůry v potrhaném oděvu.

### Něco málo pro srovnání:

Letos byly masky správně prohnílé a krvavé a i zombivci nejspíše vyslyšeli výtky, že jejich tempo v roce předešlém bylo opravdu neúměrné. Tempo ZW 2010 bylo opravdu zombácké, někdy až natolik, že se průvod zasekl a několik minut čekal,

než se znovu dá do pohybu. Zároveň se také zvuky vydávané davem nedaly přirovnat ani náhodou k vycházkovým rozhovorům normálních lidí, ale často, obzvláště ke konci, se ozývalo hromové skandování „Brains, brains, brains,!“

Letošní zombie se svých rolí chopily opravdu bravurně. Celý průvod byl obklopen spoustou turistů různých národností, kteří byli často velice překvapeni tím, co se okolo nich děje. A spousta z nich si přítomně zvěčňovala a zombies si tak na malou chvilku mohly připadat jako opravdové celebrity. Stejně jako loni průvod vyvrcholil společným fotem, které neušlo téměř žádnému z fotografů. Po ukončení celé akce na trase zbyly jen kaluže umělé krve, dost často věrně napodobující originál, a pár cárů látky.

### After?

Po ukončení pochodu se dav zombií po několika desítkách minut, mumlaje stále své Braaains, rozešel. Ale to jen proto, aby se pomalu došoural do klubu Chapeau Rouge, kde se rozjela pravá mrtvolná párty za doprovodu kapel Shit From The Hell, Green Monster, DJs Sanctuary/ Zombie Walk Crew a DJs Kay a Tvxex ze Sunshine. Na párty se rozjelo pravé mrtvolné hýření, popíjení Zombie drinku a hlasování o nejlépe (podle konvenčních měřítek spíše nejhůře) vypadající zombii.

Přestože na Zombie Walku 2010 bylo celkově o více než stovku zombíků víc, oproti loňskému ročníku se moc nemrtváků z řad DarkAge nepřipojilo. Proč tomu tak je, si neodvažuji tipovat, ale doufám, že na ZW 2011 bude minimálně tak hojná účast jako loni.

Ale i tak patří velká pochvala Liquerierovi, Tortorovi (který byl dokonce jedním z těch, kteří průvod vedli) a Wolf.Wingsovi, který bezpochyby svým zjevem patřil k nejlepším zombiím. Svou malou troškou do mlýna jsme pak přispěli i my dva.

Pokud vás Zombie Walk zaujal a chtěli byste se dozvědět něco víc, informace, fotky, jiné články a spoustu dalších věcí naleznete na stránkách [www.zombiewalk.cz](http://www.zombiewalk.cz).





## Fotbalový sloupek – představujeme Devlina

Vážení čtenáři, jak jsem v minulém fotbalovém sloupku slíbil, budeme vám postupně představovat hvězdy a tahouny týmu Darkage. A ačkoliv se říká, že to nejlepší má přijít nakonec, my tím nejlepším začneme.

Tím nejlepším nemůže být nikdo jiný než brankář – Devlin. Zlé jazyky tvrdí, že Devlin je kříženec chobotnice a rogalá, neboť během zápasů má občas zhruba osm rukou různě poskládaných v prostoru branky a když už ruce samy o sobě nestačí, zaplachtí si vzduchem a bezpečně zlikviduje téměř jakoukoliv šanci soupeře.

Za největší hvězdu je označován oprávněně, neboť za místy ne zcela pevnou obranou našeho týmu dostává

velké množství příležitostí k vyniknutí (sem tam dokonce obránce podezřívám, že vyrábí chyby jen proto, aby nechali Devlina vyniknout).

Odborníci však také v Devlinově brankářském stylu našli několik drobných chybiček (z čehož vyplývá, že odborníci tomu vůbec nerozumí). Chodí prý příliš brzo na zem a občas míče jen vyráží, namísto aby si je stahoval pro sebe. Devlin však v bráně zraje jako víno – je zápas od zápasu lepší a jistější, což je částečně dáno i sehraností s obránci. Zcela bez nadsázky si Devlina troufnu označit za nejlepšího brankáře v naší skupině (tj. z týmů, proti kterým jsme hráli) a naprosto zaslouženě je častokrát označován za hvězdu týmu.





## POTAASKA

Po krátké odmlce vám znovu přinášíme jedno ze starších děl DA Knihovny, které by podle nás nemělo zůstat bez povšimnutí - nevšední prózu od Amduira.

### Příjezd

Jedeme na výlet – už jsme hrozně dlouho nikde nebyli. Jedeme na výlet do Prachovských skal.

„Jaké to tam asi bude?“

Těším se – nikdy jsem tam ještě nebyl.

Jen se mi honí hlavou: „Co bychom se báli, na Prachovské skály...“ Musím se usmát tomu, jak mi vytane tahle pitomá písnička z dětství.

„Pozor!“ zařvu vyděšeně na svou ženu, která řídí.

Jedeme dlouho a už je pozdní noc – to jsem zapomněl říci. Docela chladno, a tak bychom mohli čekat, že budou mlhy. Nebyly. Až teď. Zato náhle, jako když polije přední sklo mlékem.

„Zpomal!“ zařvu vyděšeně na svou ženu, která řídí. Pořád jí úplně nedůvěřuji ohledně řízení. V krizových situacích neví, co dělat, a tak nedělá nic. Zpomaluje, ale zjevně si neuvědomuje, že když nevidí ani na stěrače, tak tímhle opatrným zastavováním ujedeme ještě sto metrů. Sto metrů osmdesátkou někam! Do stromu? Ze skály?

Během okamžiku - to znamená během asi deseti metrů! – zaplaším myšlenky, které mi letí hlavou. Ježíš, co to dělá!

„Stůj! Zabrzdí! Rychle!“ Nevydržím a začnu zděšeně ječet. Možná dostanem smyk a bude po našem krásném autě? Ale přežijeme to.

...

Zapískají kola a stojíme. Buší mi srdce. „Dobry. Promiň. ... Musíš zastavit rychle, když nevidíš, kam jedeš,“ dodávám zbytečně vysvětlení. Krokem jedeme dál. Mlha už není tak hustá, tak se to dá. Za chvíli se rozplyne úplně a před námi se otvírá naše konečná. Kemp na vrcholku Prachovských skal. Zhasínáme světla, protože šajníme přímo na stany



spících lidí. Někdo se nad námi slituje a rozsvěcuje slaboučkou žárovku, zavěšenou někde na stromě, když vidí, že nemáme ani baterku. Jsme paka.

### Rozhled

Je časně ráno. Jsme na tom nejúchvatnějším místě, jaké jsem kdy viděl. Nikdy bych nevěřil, že Prachovské skály budou vypadat takhle. Stojíme na malé loučce, mírně se zvedající do třech stran k lesu, který se hned přehupuje přes vrcholek kopce a mizí z očí. Co ale bere dech, je ta čtvrtá strana. Stojíme na vrcholku skály. Jestli vypadá stejně jako ty na druhé straně hlubokého údolí, je skoro černá a do hloubky rozpraskaná. Je vidět, že z místa, které nás trochu převyšuje, visí asi desítky provazů mizících někde dole... nevěřím svým očím - dole

v jezeře?!? Dno údolí tvoří jezero, na jehož blízkém ostrůvku je postaven obrovitánský hrad.

Po celé loučce jsou rozestety stany. Nejkrásnější místa jsou na okraji s výhledem do prázdna. Tam bych se tedy bál.

Žasnu dál. V tom vyvýšeném místě jsou vytesány dveře??? Nejenom dveře. Je tam celá jedna místnost. Kamenné stěny, strop, postele i stůl. S oknem. Celé je to vytesáno do velikého kusu skály, který jako by tady někdo položil.

Dozvídám se místní realie.

Tohle místo patří dvěma starším manželům, kteří mají vytesán byt do skály. Tohle je pro ukázkou zpřístupněné místo. Zbytek rozsáhlého komplexu spouštějícího se až dolů k vodě je soukromý. Je z něj prý krásný výhled na hrad. Na ten se také musíme podívat.



## Proměna

Jsmo nahoře v hradní věži. Zjevně byla zbudována na skále čnící z jezera, protože tady nahoře se najednou otevírá kamenná plošina, na které opět sídlí turisté. Z louky to původně nebylo vidět, ale v jednom místě se dá projít odsud až nahoru do kempu.

Zdržel jsem se sám u horního východu z věže. Obdivuji výhled pootevřeným oknem, kterým se dovnitř line vzduch vonící vodou...

Turisté z kempu vstávají, ale já mám pocit, že tam snad nejsou jen lidé. Alespoň ten, kdo začal právě zpívat, musí být víla. Vidím ji v odrazu okna. Nahá sedí na okraji skály a rozčesává si dlouhatánské zrzavé vlasy. Snad

se na mne i dívá a zpívá. (Pomalu se ve mně začíná probouzet jakési poznání.)

Zpívá moji zamilovanou píseň, kterou znám od své ženy.

Ta mne na ni vlastně ulovila. Zpívá, rozčesává si vlasy a já se nemohu odtrhnout od jejího úsměvu a jejích očí.

(Opravdu to musí být víla. Má žena tu píseň musela kdysi slyšet od ní.)

Na okamžik mne odpoutá nevraživý pohled muže, který stojí kousek za ní. Také se na mne dívá.

(Poznání se rozlévá celým tělem jako vzrušující proud.)

Hloupá situace. Já přeci jen obdivuji její píseň a štěstí, které prýští z její tváře.

(Najednou se ten neurčitý pocit

proměnil v obrovskou záplavu energií. Jakési poznání a procitnutí. Něco, co ve mně dosud jen dřímalo, je nyní svobodné...)

... já vyskakují z okna vstříc třísetmetrové hloubce. ... Šťastný... Nejšťastnější v životě...

Víla zpívá dál, její druh je zaskočený, pár lidí, co si mne všimlo, vykřikne. Není proč.

Zažívám okouzující stav beztlíže. Není žádný okolní svět, jen já. Alespoň na pár okamžiků. Hladina se rychle blíží a já vím, že by byla tvrdá jako beton.

„Co jsem to, proboha, provedl?“ snaží se na mne zaútočit zděšením, ale proti přívalu euforie, kterou prožívám, nemá šanci.

Jak to říkal Douglasův Artur? Zapomenout dopadnout? – Kdepak. To nemám zapotřebí. Já chci přece letěěěěěěě!!!

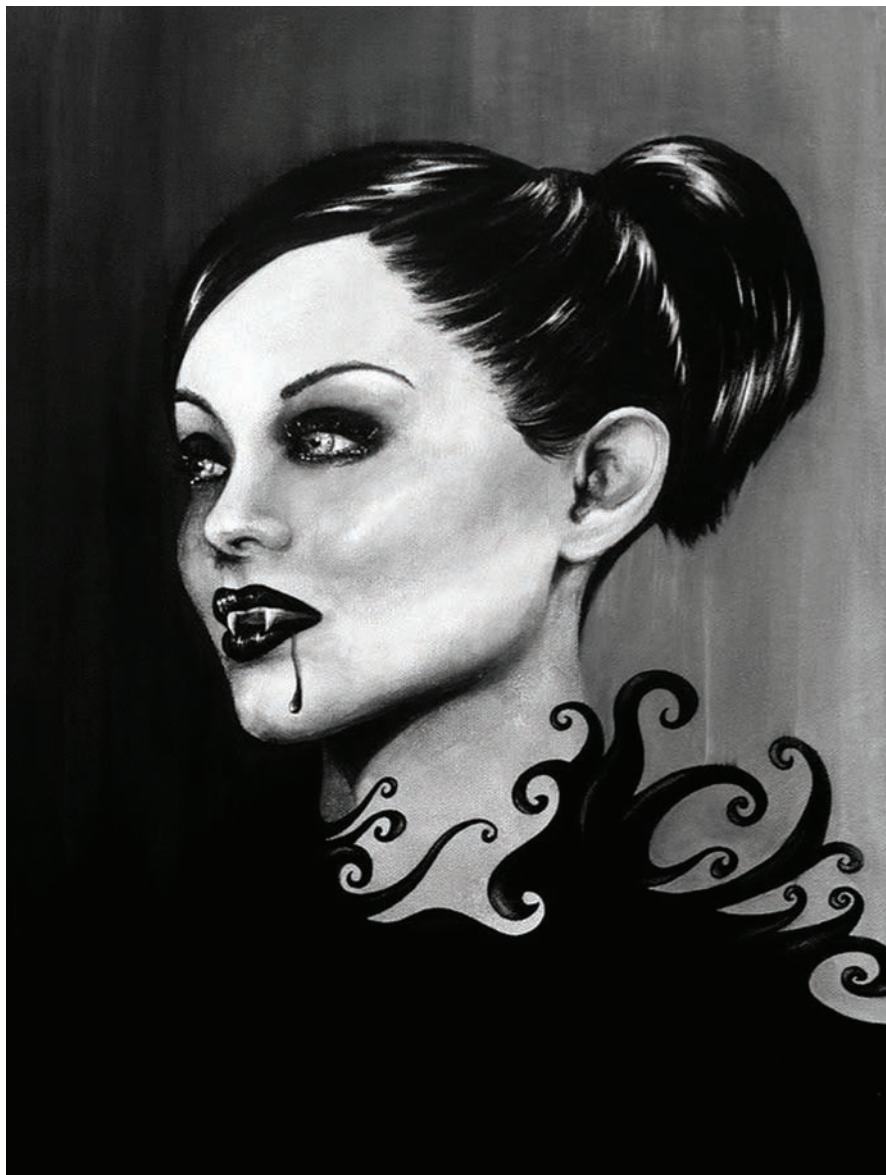
A tak se zastaví pád a všechna vražedná setrvačnost (fuj! - nechtěl bych umřít pádem) se jen přelije do energie, která mne obklopuje, a já letím vzhůru a s roztaženými pažemi si vychutnávám pocit, že nic nevážím.

Vzlétám až nad vrchol gotické stavby a jsem překvapen baculatou kopulí, která je naroubována na samý vrchol věže. Před očima mi ubíhá oplátování s konejšivou měděnkou, až se zastavuji u větrné růžice s kohoutem a označením severu. Ve vši té euforii mám nutkání se jí dotknout a svěst do ní blesk, který bych mohl přivolat jen pouhou myšlenkou.

Zarážím se však, lidé by asi nebyli nadšeni. Co si o mně teď vlastně musí myslet? V duchu listuji naučnou encyklopedií.

„Potaaska – bytost nejvíce podobná upíru a z něj snad i nějakým způsobem pocházející. Na rozdíl od upíra jí nevádí česnek ani sluneční svit, neuléhá tedy k dennímu spánku.

Vzezřením se od člověka nijak neliší a je i stejným způsobem zranitelná. Vládne však nadlidskými schopnostmi, a to tak, že je prakticky nesmrtelná. Dle historických pramenů se dokáže pohybovat nesmírnou rychlostí a například i uhnout střele z kuše. Pro člověka je střet s ní jistou smrtí.





Jejich ‚rodovým‘ nepřítelem je šlambura.“  
Zabouchl jsem vzpomínku na knihu. „Kdy. A co, že nesajem krev a nemáme důvod ke ‚střetům‘ s lidmi?“  
„Pochází z upíra? - Kdo ví? – Rozhodopádně se jedná jen o probuzení schopností dřímajících naprosto v každém.“  
„Lidé jsou slepí a hluchí.“ A tu si vlastně uvědomuji, že to neplatí jen obrazně. Co všechno teď dokážu cítit, vidět a slyšet! WHAU!!! ‚Střele z kuše?‘ Pche! Kulce bych uhnul dříve, než by opustila hlaveň. I v kraválu na nádraží bych slyšel, jak na druhém konci haly úderník (jmenuje se to tak?) rozráží vzduch před dopadem na patronu. Ještě než by se vznítíl střelný prach, stál bych střelci za zády. Tomu říkájí rychlost? Musel by si myslet, že se teleportují. Lidské smysly jsou o ničem.

... **výpadek paměti...**

... a zbytek už jenom stručně.

### **Odhalení šlambuřího hnízda**

... Vzpomínám, jak při prohlídce hradu místní průvodce povídal něco o vzdělávání malých dětí. Teď, když se prolétám všemi částmi rozsáhlé budovy, vidím nad jedněmi dveřmi nápis ‚školka‘. V celém tomhle křídle je ale na zemi dvacet čísel vody. A teď mi to došlo!

Žijou tady šlambury! Houby vzdělávání dětí. To jen kradou malé lidičky a předělávají je na sobě podobné. To je přece pro lidi opravdový nebezpečí! Proč to, ksakru, nevidí? No jo, protože to jsou jen lidi. Šlambury vypadají také tak a navíc ovládají ‚problém někoho jiného‘ a trochu ‚magie‘, takže lidé o vodě prostě neví.

... zase si nepamatují... podařilo se mi lidi přesvědčit, že jim hrozí nebezpečí, a zároveň dokázat, že já nejsem jejich problém. Co ale dělat, když tomu uvěřili? Oni si se šlamburami neporadí. Snad mám šanci já. Jakže to probíhá?  
„Potaaska otevře vchod šlambuřího doupěte a jednou nohou vstoupí dovnitř. Okamžitě o sobě obě strany ví. Potaaska vrčí jako zuřivý vlk, zatímco zrovna tak rozběsněné šlambury se na něj řítí. Potaaska setrvává jednou nohou uvnitř, jednou vně, dokud souboj neskončí. V takovémto mentálním souboji zvítězí obvykle potaaska. Šlambura zmizí.“

### **Závěrečný boj**

... Otevírám dveře a vstupuji jednou nohou dovnitř. Okamžitě se mne zmocňuje intenzivní vidění celého domu. Je jich tu spousta. A starých a zkušených. Lomcuje mnou odpor k jejich existenci - buď oni, nebo já tady nemohou být. Cítím, jak se ke mně všichni ženou. Slyším vlčí řev. Řítí se na mne. Je jich tu spousta. A starých a zkušených. Já jsem sám sebou jen půl dne, oni celá staletí. To přeci nemohu vyhrát! Bojuje se mnou jen jeden, (anebo všichni naráz?) ten nejmocnější.

[Probouzím se.]

Před očima mi dobíhá konec snu – mentální souboj stylizovaný do žeroucích se knížek.

[Žeroucí se knížky? Co je to za nápad!]  
Knižka-já se otevírá a zakusuje do knížky-šlambury.  
Ta couvne a vyklouzne z mého sevření. Skáče na mne, rozkousává mne napůl. Papír se drolí. Cítím zoufalství lidí, které jsem chtěl chránit.  
Tak to ne! Takhle to neskončí!  
POTAAAAAASKAAAA!!! Z nicoty si uvědomuji, kdo jsem, a rozcupovaná kniha se opět zhmotňuje.  
Čelím dalšímu útoku.

[Probouzím se.]

[Energie vibruje celým tělem. Co se to děje?!]

(Zpátky do reality, nebo na druhou stranu?)

[Tak dneska zvítězilo to volání do světa, ve kterém mohu všechno zapsat. Je to psina, ne? Tak fajn. Je sobota 8:30, šup pro rohlíky a na snídani. ... A odkroutit tady nějakou chvíli. Však tady je taky koho chránit.]

... [A teď si říkám, co jsou šlambury zač? Nejsou to taky jen bytosti, o kterých si někdo namlouvá něco strašného?... Tak jako o potaaskách?] 