



# Ohlédnutí za rokem 2010 Jací jsme pánové osudu?

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz  
19. ledna 2011, ročník 3, číslo 1





## Obsah:

Ohlédnutí za rokem 2010 Hrun, Carla	4
DA Drbna Falianne	5
Chůvičky – kde se vzaly a co chtějí? Chůvička	6
Není cesty zpět – Michael Marshall Smith Matob	7
Jací jsme pánové osudu? Pavetka	8
Co jste chtěli vědět o LARPu 2. část Astralien, Rowen_Aridu	10
Zkoušet věci se zkrátka má. Nemyslíš? Pavetka	12

## Změna je Mirror

### Enefa

Jak na Nový rok, tak po celý rok. Toto přísloví jistě všichni znáte. Popravdě řečeno, já sama doufám, že co se týče Mirroru, tak se nevyplní. Stále jsme bez šéfredaktora. Má to svá pozitiva i negativa. Nikdo na nás netlačí, nikdo nás nepopohání, nikdo na nás nedohlží. I přesto se nám daří časopis vydávat a jako třešničku na dortu jsme nějakým zázrakem zvedli zájem čtenářů. A všichni moc doufáme, že si ho udržíme (v našich nejtajnějších snech dokonce čísla statistik i stoupají).

V Mirroru se odehrálo hned několik změn. Někteří členové redakce odešli (Bizarro, plus náš bývalý šéfredaktor Perilan, který se asi jen tak neobjeví), ale jiní přicházejí. Po pár měsících externí práce jsme moc rádi, že v redakci můžeme přivítat Falianne.

Další změnou je vytvoření nové důležité pozice – hlavního korektora, jehož povinnosti na svých bedrech potáhne Teranell.

Řady externistů se prozatím rozšiřují ještě o Pavetku, od které si v tomto čísle můžete přečíst hned dva články. Jeden z nich je vůbec prvním ve zbrusu nové rubrice DarkSide.

Za všechny tvůrce časopisu doufám, že i v novém roce budete nacházet v Mirroru samé zajímavé články s co nejmenším množstvím chyb... a že se vám bude i líbit i to, jak vypadá :))

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

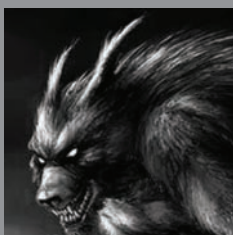
## Redakční tým:



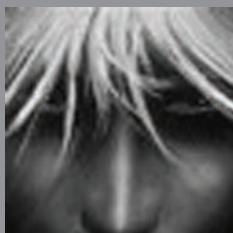
Zrcadlový Šotek



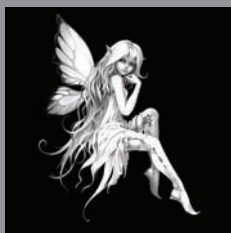
Angeluss



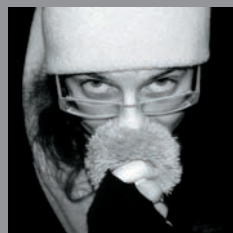
Teranell



Matob



Falianne



Enefa

**Ilustrace na obálce:** Teatria

**Autoři textů:** Astralien, Carla, Hrun, Chůvička, Falianne, Matob, Pavetka, Trym

**Korektury a editace:** At\_aka, Jakub.s, Nefer **Hlavní korektor:** Teranell

**Sazba a grafická úprava:** Enefa

**Ročník třetí, číslo 1.**

**Vydáno pod patronátem serveru [www.darkage.cz](http://www.darkage.cz), 19. 1. 2011.**



# Ohlédnutí za rokem 2010

od adminů přes Pje

V první části si letmo připomeneme několik změn a událostí v PJ komunitě. Ve druhé se vrhneme na vyhlášení vítězů v deseti kategoriích, souvisejících se vším, co se oficiálních vypravěčů týče.

*Hlásím se vám z města DarkAge. Jsem mladý (profesně starší) administrátor Hrun a vedle mě stojí má kolegyně (profesně mladší, ale o to sympatičtější) Carla. Přestože nás zná na DA každé malé dítě, pro úplnost dodávám, že máme na starost paní a pány zdejších dobrodružství a vše, co se kolem nich děje. Ohlédneme se společně s vámi za rokem 2010. Nejdříve vás nakrmíme co nejstručnějším přehledem toho, co se za ten rok přihodilo:*

☛ Od dubna již oficiálně není adminské žezlo PJů pouze v rukou Hruna, nýbrž i jeho kolegyně Carly. Tímto admin tým opět oživil ženský prvek, což je samo o sobě dobré.

☛ Další posila přibyla do admin týmu. Tentokrát se jednalo o Raduleska. Specializace: nováčky, nápověda, fungování chůviček (které tak získaly oficiální podporu admin týmu). Vše úzce souvisí s problematikou PJů, takže lze předpokládat mnoho nového i v PJ oblasti jako takové.

☛ Od poloviny května můžete pomocí nového gadgetu sledovat aktuální změny ohledně PJů. Většinou se jedná o změnu statusu, založení výcviku, questu, případně jde o nějakou mimořádnou zprávu.

☛ DrD část v PJ testu byla značně zredukována, ačkoli ještě ne zcela vypuštěna. Sporné a příliš specializované otázky však byly nadobro smazány.

☛ Díky našemu válečnému zpravodaji Lupinovi někteří z vás měli dokonce možnost chvilkově nahlédnout do zákulisí cvičitelských a vůbec

vyšších intrik. Pokud vás na tom něco zaujalo a navíc jste již nějakou dobu ofic. Pji, naše tajné dveře jsou vám otevřené. Odhalte naše pradávna tajemství a rovnou přitom vycvičte nějakého kandidáta. Možná se i dozvíte, kdo ve skutečnosti zabil Kennedyho.

☛ Drobné změny jako úprava přesvědčení u postavy, změna jména a obrázku Pje v questu, hráči vidí, kolik dostávají jejich postavy expů, a spousta jiných detailů více či méně potřebných, za které vdčíme našim programátorům.

*Hrun: Toliko k našim úspěchům a novinkám. Že už toho chválení a posilování sebevědomí bylo dost? Někde slyším správnou odpověď – tedy ne. Dobrá. Teď si posvítime na to, co se povedlo vám, oficiálním vypravěčům!*

*Carla: Proč jenom oficiálním? Co máš proti neoficiálním?*

*Hrun: Do neděle to máme odevzdat. Chceš pročitat stovky neofiků v archivu?*  
*Carla: :-)*

## Kategorie pro rok 2010:

**PJ, který vedl v roce 2010 nejvíce různých dobrodružství – Yavanna**  
Yavanna vedla tento rok čtyři oficiální dobrodružství. K tomu snad netřeba cokoli dodávat. Snad jen – gratulujeme.  
Odměna: Všichni ofic. vypravěči teď nyní musí na všech fórech oslovovat „Lady Yavanno.“

**Nejlépe fungující quest – Yavanna, quest 007. Erdonská Růže**  
(quest, jehož hráči nejvícekrát vyhráli malou hru)  
Odměna: Hráči z Erdonské Růže na tebe složí oslavnou báseň, která musí být dostatečně kvalitní na to, aby byla schválena našimi knihovníky a zveřejněna.

**Velká hra – Cedrik (Petwald), 403 expů**  
Gratulujeme, Petwalde, ve kterém dobrodružství jsi ty zkušenosti nasbíral?

No jóóó... 007. u Yavanny, kde jinde. :)  
Odměna: Z Cedrika se stal zkušený muž a ty dostaneš novou ikonku, dle svého vlastního výběru.

## PJ, který nejrychleji zvýšil svůj status – Rohi

(10. 1. 2010 ND → 3. 10. 2010 YD)  
Pekný raketový vzostup, Rohi. Tomu sa vraví “Prirodzený výber?”  
Odměna: Dostaneš ke své přezdívce krásnou ikonku raketoplánu (Challenger, Columbia... který budeš chtít).

## Nejvícekrát vyhraná Malá hra – Keshick (březen, srpen, září)

„Ten Keshick je snad schopnej tu Malou hru zase vyhrát.“  
Tato věta už mezi námi zdomácněla. Gratulujeme, Keshicku, k téměř neustálému umisťování na nejvyšších příčkách v Malé hře.  
Odměna: Tvé ikonce jsme nasadili ještě majestátní korunu, aby bylo vidět, kdo je v Malých hrách opravdová legenda.

## Nejlépe složený PJ test – Groom, Aiendall, Ess

Všichni tři dosáhli skóre 20/25. Gratulujeme vám a přejeme hodně štěstí na další cestě vypravěče.  
Odměna: Dostali jste privilegium, zkusit si celý test znovu.  
A pětadvacet expů do modulu Zázraků.

*Už dost, že ano? Ještě ne? Ach jo, tak teda ještě za celou existenci města DarkAge.*

## Absolutní kategorie:

### Nejdelší dobrodružství – Kolaps, Chlouba Diakonova.

(Oficiální dobrodružství s největším počtem příspěvků)  
Nepřekvapuje mě to. Nutno říci, že Kolaps je opravdu jedním z nevytrvalejších a nejvěrnějších vypravěčů našeho města. Nyní se už věnuje převážně cvičitelství, ale kdo ví, kdy opět začne vyprávět. Na každý pád mu patří naše gratulace.



**Odměna:** Máš domluvené interviu do jednoho z následujících čísel DAily Mirroru. Redaktor se ti do pár dnů ozve, aby s tebou domluvil čas a místo.

### Král cvičitelů – Ferro\_the\_King

(vycvičil úspěšně nejvíc budoucích ofic. PJů)

Můj bývalý kolego, doufám, že se sem třeba jednou vrátíš. Co vůbec můžeme dát Ferrovi za odměnu? Byl to vlídný, obětavý admin, který se snažil všem pomáhat, a vítězství v této kategorii jen krásně dokládá fakt, že se podílí na současném stavu oficiálních vypravěčů opravdu velkou měrou.

**Odměna:** Nechtě se tato kategorie pro příští ročníky jmenuje právoplatně „O Ferrovi tlapu.“

### Největší hrdina DA – Devlin, Hobit Theurg, 8 úroveň, 1968 expů

Gratuluji, Devline. Pěkně sis nahrabal. :P

**Odměna:** Zeptali jsme se Yavanny, současné PJky největšího hrdiny DA, aby nám vysvětlila, proč je Devlin dobrý hráč a proč tím pádem mohl dosáhnout takové úrovně u své postavy.

Yavanna: „Devlin se prostě dokáže vcítit do postavy. On svou postavu nehraje, on jí skutečně je. Prožívá s ní její pocity. Zajímá ho, co se kolem děje, a také souvislosti. Pokládá si otázky, proč se to děje. Prožívá celý příběh a ne jen současnou situaci. Spojuje si střípky

událostí a objevuje podstatu. Také má zkušenosti s hraním naživo. Dokáže si nejen představit, ale i použít možnosti, které jeho postava má, současně s postupující úrovní.“

### Nejlépe složený PJ test 23/25 – Trym, Susanne

Gratulujeme vám a doufáme, že se s vámi brzy uvidí ve výcviku některý ze cvičitelů (za předpokladu zájmu z vaší strany).

**Odměna:** Pětadvacet expů do modulu Zázraků.

*Carla: Tak to byli vyberci a vyberkyně všech kategorií...*

*Hrun: Počkat, ještě tu mám jednu kategorii. Jmenuje se to: Královna Velkých her. Je to ocenění pro hráčku, která za jeden rok nabhrala nejvíce expů. Gratuluji, Carlo, a předávám ti žabku se zlatou korunkou, kterou jsme ti vyměnili za admskou figurku.*

*Carla: Dobrá, děkuji mockrát, ale kam si ji mám dát?*


*Hrun: Třeba místo ikonky ženy Když může být adminem lvice nebo delfin, proč by nemohla být i žabka...*

*Carla: Tak jo. :-)*

*Hrun: Taky si budu muset pořádit nějaký zvíře...*

*Carla: No, ale ty už přece máš vlka!*

*Hrun: Ehm... jaksi... ehm!*

*Carla: :-)* 



## DA Drbna

Falianne

### Nedémonův koutek

Že je Don všemocný? Že všemu vládne velký Hrun? To jsou jen povídačky pro děti. Každý správný frajer přeci ví, že největší boss je tu Nedémon!

Abyste na to nikdo nezapomněl, svou moc upevňuje v každé roční době. A jak nejlépe upevnit svou krutovládu několik málo hodin před Štědrým dnem? No přeci odpravit z neživota Pannu Marii!

S lítostí též oznamujeme, že dne 23.12.2010 v dopoledních hodinách pod Nedémonovým pohledem roztál i Sněhulák. Dobrou zprávou ale je, že v nejbližších dnech má mráz opět přitvrdit, a proto by Nedémonovo řádění mohlo na chvíli ustát. Co dodat?

Milé duše, bojte se! Hou, hou, hou.



### Ukažte bradavku!

Městská fóra nám neustále dokazují, že duše jsou pořád hladové po pikantních drbech, špíně posbírané v ulicích a tekoucí krvi. Ale že by byly nápomocny ku sbírání těchto podlých informací, to nepřichází v úvahu. Nejsem ani Sherlock, abych vypátrala skandál v zrnku prachu, ani Trym, abych udělala z komára velblouda.

A když už jsme u toho, ti, kteří po krvi a bradavkách volali nejvíc, sami s žádnou senzací nepřišli.

Proto volám ještě jednou: Házejte po mně havraňata se vším, na co narazíte a přijde vám to zajímavé! A netvrďte mi, že se okolo Vánoc nikomu nic nestalo. :P





## Chůvičky – kde se vzaly a co chtějí?

Pomoc nezkušeným hráčům, výcvikové tábory, snaha začlenit ty nové – myšlenky dost možná starší než DA samo. Hodnou dobu se tato problematika řešila různými způsoby; v roce 2007 vzniklo fórum, na kterém se měla řešit otázka výcvikových táborů pro nezkušené hráče a další možnosti jejich adaptace na serveru. V září 2008 konečně projekt vzalo pevně do rukou několik lidí, kteří se s vervou pustili do práce. Došlo k rozdělení na dvě pracovní skupiny – první z nich usilovala o pomoc nováčkům, druhá se snažila všemožnými způsoby zkvalitnit práci neoficiálních PJů.

Jak už to tak bývá, lidé do projektu přichází a odchází. I plejáda členů týmu pracujícího na pomoci nováčkům se obměnila. Původní výcvikové tábory pomalu vymřely.

Na začátku roku 2010 se však opět objevila skupina lidí, kteří se rozhodli nováčkům pomáhat. Vzniklo pár questů ryze pro nováčky, které byly dle „tradiče“ nazvány výcvikovými tábory.

Na jaře – někdy v průběhu května – se lidé, kteří se chtěli do projektu zapojit, na Nakorův popud spojili a začali si říkat „chůvičky“. Tato skupina už také stihla



projít několika změnami, ale momentálně se již dokázala relativně ustálit a ujasnit si, jaké jsou její cíle. A právě s těmi bychom vás právě teď chtěli blíže seznámit.

„Projekt Chůvička“, jak jej (možná až zbytečně hrdě) nazýváme, má sloužit k přímé pomoci nováčkům. Naším primárním úkolem je co nejrychlejší zapojování této skupiny uživatelů do běžného fungování serveru (hry). Někdy to znamená pomoc s tvorbou postavy, jindy doporučení vhodného questu. Mnoho lidí stačí pouze odkázat na ta správná místa, jakými jsou Knihovna nebo Náповěda.

Náš úkol je však často podstatně složitější: vysvětlujeme od základů, co to vůbec je Dračí doupe nebo fantasy, a že tu opravdu nehrajeme přednastavený počítačový program, ale mluvíme s reálnými lidmi. Některé nováčky si zkrátka a dobře netroufneme jen tak vypustit do neživota na DA a posíláme je právě do výcvikových táborů.

Mylnou představou mnoha uživatelů je, že se snažíme vychovávat špičkové hráče. Zklamali vás. Snad všechny chůvičky otevřeně přiznávají, že takové hráče nemají co naučit. Těm nejlepším z řad nováčků můžeme nabídnout své rady, ale jsou to přeci jen ti šťastnější, kteří se zorientují sami. Věnujeme se hráčům podprůměrným, proto je další rozvoj nadprůměrných už jenom na nich – z tohoto důvodu jim pomáháme pouze na požádání.

Jednoduše řečeno: Z nováčků se snažíme „vychovat“ hráče, kteří jsou schopni zapojit se do běžného questu, aniž by jeho chod významně narušovali. Pokud se jim dokonce podaří uspět v questu oficiálním, tím lépe.

Ale jak už to tak bývá, snadno se to řekne, avšak mnohem hůř převede do praxe. Dnes a denně narážíme nejen na svá osobní omezení, ale i na řadu problémů, které se dají řešit systémově. Základním z nich je, jak se s nováčky kontaktovat. Máme je nechat, aby si nás sami našli? Tím ale mineme většinu duší. Nebo je


máme oslovovat my sami nějak hromadně a čekat, kdo nám odpoví? Nebudeme tím zbytečně obtěžovat ty dobré? V našem zájmu je tedy logicky to, abychom našli kompromis schůdný pro všechny.

Inu, neděste se – v posledním týdnu jste patrně zaznamenali některé změny, které mají chůvičkám při jejich úkolu pomoci; většinu z nich však postřehli jen ti, kteří se pyšní zelenou nováčkovskou figurkou. Právě tyto duše totiž chůvičky aktivně vyhledávají a oslovují. Vypnutí zelené figurky je pro nás tudíž signálem, že ta či ona osoba nemá o naši pomoc zájem.

A co ti, kteří už se mohou pyšnit figurkami duší, popřípadě vyššími? Většina z nich si povšimla snad jen nových ikonek a některých novot v Náповědě. Pro běžného uživatele bychom snad nadále neměli být nějakými rušivými elementy – ostatně, nejsme jim určeni.

Výjimku ale tvoří PJové. Je to možná s podivem, ale otevřeně přiznáváme, že na všechno nestačíme – jsme ostatně taky jenom lidé –, a proto stále hledáme duše ochotné přijímat nováčky do svých questů. Nepříliš příznivým faktem je ale to, že tuto pomoc nepotřebujeme ve chvíli, kdy se to hodí vám, ale v okamžiku, kdy se objeví nějaký tápající nováček hledající quest.

Přesto však věříme, že se mezi vámi najdou tací, kteří nám milerádi pomohou. Ostatně... Kdo by odolal smutným očičkám jedné malé sůvky?

Teď by se tedy asi slušelo říct, jak nás kontaktovat, popřípadě jak nám pomoci nebo se stát aktivní chůvičkou. Není to tak složité; můžete poslat havrana přímo Chůvičce. Budeme vděční za jakékoliv návrhy, připomínky či podněty. Další možností je, že si náš seznam najdete kupříkladu v inzerátu na fóru Tam za branami nebo v Náповědě. Pak už stačí jen kontaktovat některou z uvedených osob. A navíc se před našimi jmény nedávno objevily záchranné kruhy. Proto byste neměli mít problém odlišit nás od ostatních a oslovit nás. 



# Není cesty zpět – Michael Marshall Smith


V momentě, kdy vezmete knihu do ruky, si všimnete nejprve skvělé obálky; Jiří Gruss odvedl dobrou práci. Otočíte knížku a začnete číst. A sakryš – anotace na zadní straně vám připomíná něco, co už jste zaručeně někdy četli: podivné uspořádání světa – jasně, takže nějaká sci-fi z alternativní budoucnosti, Stark – zřejmě nějaký drsňák a soukromý detektiv, únos a věci jsou mnohem komplikovanější – jo, jasně, zase nějaké celosvětové spiknutí, které začíná bezvýznamným únosem. Jo, ještě je tu něco okolo, dokonce i nějaké literární ceny to dostalo, bombastické komentáře... Hm. Pokud s pohrdavým úšklebkem knihu odložíte zpátky na pult knihkupectví, vězte, že děláte obrovskou chybu, neboť *Není cesty zpět* je mnohem více než tisíckrát omleté, byť skvěle zpracované téma.

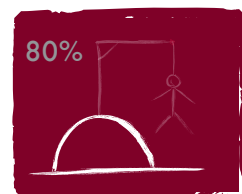
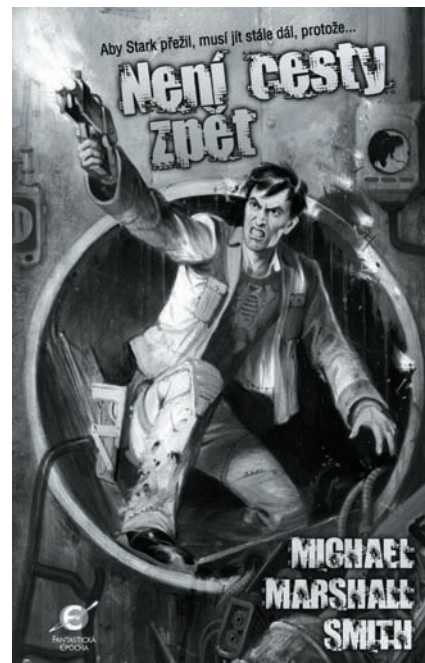
Ale abych nepředbíhal: kniha je skutečně čistokrevná scifi detektivka americké drsné školy a hlavní hrdina Stark je skutečně hrdina akčního ražení, který kouří jednu cigaretu za druhou a u toho trousí drsňácké nebo vtipné hlášky přesně dle toho, co situace žádá. Ovšem, stejně jako Stark nosí své zbraně skrytě, nosí své zbraně skrytě i tato kniha.

První zbraní, která vlastně není až tak úplně skrytá, je všudypřítomný humor a ironie. Smith se vyřádil s až pubertální lehkostí na každém detailu, přičemž využil velice pestře možností, které mu sci-fi žánr nabízí. Státy se stanou jedním celistvým Městem rozčleněným na Čtvrti, přičemž každá z nich je něčím specifická – v Hluku nesmíte vyluzovat žádné hlasité zvuky, v Kočičí žijí pouze a jen samé kočky (čtyřnohé), v Červené si zákony vzaly dovolenou, a tak je king ten, kdo má větší palebnou sílu. Navíc je zde spousta různých fantastických a zábavných technologií a udělátek, které prostředí zpestřují a jsou zdrojem pobavení čtenáře. Zmiňovat k tomu hlášky postav by bylo jen nošením dříví do lesa.

Druhou, dost dlouho skrytou, ale o to silnější a překvapivější zbraní, je rozmanitost knihy. Kniha se zpočátku tváří jako klasická detektivka „alternativní budoucnosti“, děj překotně burácí vpřed a veškeré odbočky jsou potlačeny větami typu: „O tom vám povím později.“ Klasická ich-forma vtáhne čtenáře do děje. O to víc překvapující je fakt, že se autor odhodlá najednou sbalit onu veselou a rozjásanou kulisu Města a přesunout děj úplně jinam, do míst temných a nutících hledat odpovědi v sobě a svém životě.

Děj se tím trochu zabrzdí, ale tam, kde šel v úvodu Smith pouze po povrchu, začíná postupně převládat hlubší psychologie postav. Samotný závěr knihy hraje již téměř výhradně na mollově laděné emoční struny čtenáře – k dobru je autorovi třeba přičíst i fakt, že naprostá většina otázek položených v průběhu knihy dostane i své odpovědi. *Není cesty zpět* tedy není pouze zběsilou akcí inzerovanou na obálce, jde mnohem dál a hlavně hlouběji; je až s podivem, s jakou lehkostí dokázal Smith překonat tradiční schéma a k jakému závěru ono „tisíckrát omleté téma“ dokázal dovést.

Pokud chcete zažít ten pocit, kdy se „něco, co jste již zaručeně četli“, promění před vašimi očima v „něco, co jste někdy zaručeně číst chtěli, ale ještě to nikdo nenapsal“, pak není jasnější volby než *Není cesty zpět*. Kniha nezpochybnitelně patří k tomu nejlepšímu ve sci-fi žánru, co se v minulém roce objevilo na pultech knihkupectví. A pokud autora neznáte, a tudíž od knihy nic nečekáte, klidně si přidejte k hodnocení ještě nějaké to procento navíc! 





# Jací jsme Pánové Osudu?

aneb Zamyšlení se nad sklenkou vychlazeného piva

Na PostPatentním úřadě probíhá diskuse nad zobrazováním hodů kostkou. Taková docela titěrná maličkost, která byla, jak poznamenal Vraashar, několikrát zamítnuta. „Jenže jak to dopadlo, to jsem psal. Dvacítka byla zamítnuta, protože jsme DrD server, a zapisování hráčských hodů proto, že tu na DrD stejně nikdo nehraje.“ Tohle jsou vzácné okamžiky, kdy duše DA debatují a já se od nich mohu dozvědět, co všechno se jim honí hlavou.

Lidé mají spousty názorů a stačí nepatrné podněty, které je ponouknou k tomu, aby se nebáli mluvit o svých „tezích“. Takže tady máte, lidičky, jednu drobnůstku i ode mě!

Pány Osudu, PJe, GÉMka nebo taky Vypravěče můžeme rozdělit do různých kategorií podle všelijakých kritérií. Takové ty hlouposti jako dobrý/špatný úplně vynechám, protože PJ primárně nechce být špatný. Rozdělení se také bude týkat především PJů online. Samozřejmě, že nemusíte spadat do žádné kategorie, nebo se naopak můžete třeba i poznat ve více z nich.

**Nadšenci** – Milují světy; nadchnou se tak rychle, jako se rozfouká bílý květ pampelišek. Hrají na více serverech. Tohle nadšení pramení z přečtení knihy, zhlédnutí filmu/ anime, z poslechnutí pěkné hudby či vyslechnutí příběhu. Příspěvky jsou většinou velmi dynamické, v kadenci ta-ta-ta. A stejně jako začnou, také brzy skončí. PJ přestane mít čas a vůbec chuť pokračovat; někdy se také všechno zajímavé odehraje na questovém fóru. Příběh vyšumí a jde se na další...

**Technici** – I technici se mohou podívat na film nebo si přečíst knihu, ale nadšení u nich nejprve propukne skrze grafomanií, například na nějakém blogu, kde vypíší realie – vše o náboženství, obchodu, diplomatických vztazích

a tak podobně – a to vše doplní mapou. Úvodní příspěvek se tváří velmi lichotivě, ale „drobné poznámky“ vám mohou vyrazit dech. Dobrodružství si jdou tvrdě za cílem a vyžadují znalost okolí, pokud si ne zvolíte postavu analfabeta. Jsou velmi promyšlená a vyžadují proto logické uvažování. Ano, tyto příběhy se většinou dohrají, ale jen málokdy s původní skupinou. Hráči jsou skvělí, ale...



**Snílci** – Mají jakýsi neurčitý svět, který nějakým způsobem plyne. Chtějí se bavit, chtějí cosi, ale přesně neví co. Linie příběhu typu „z bodu A do bodu B“ neexistuje, takže s dějem se to má tak nějak všelijak. Dost často se hráč musí zabavit sám, protože snílci většinou nemají žádnou konkrétní představu. Zkoušejí, hrají, baví se. Tento typ dobrodružství většinou ukončuje hráč rituální sebevraždou, vytékáním trpělivosti či suchou poznámkou „nevím, co dělat, odcházím.“

**Zajíčci** – Většinou mají přibližnou představu o dobrodružství, ať už se jedná o kopírování nějaké části děje knihy/ filmu, nebo o jejich představy. Zajíčci, bázlivi PJové, jsou většinou začátečníci, kteří mají příběh pouze o jedné cestě.

Těší se na hráče, ale většinou je hlavním problémem to, že v důležitých chvílích za ně hrají tak, aby je náhodou nenapadlo přijít s vlastním rozhodnutím.

**Kronikáři** – Tito PJové mají jasně danou představu o postavách. Buď se kopírují hrdinové z knih, filmů, anime či odjinud; jindy jsou výplody jejich vlastní fantazie. Přesně daná jsou jména, vzhled

i charakterové vlastnosti. Dobrodružství tedy připomínají shromáždění CéPěček s tím, že mnohé kroky musí být buď opravovány, nebo konzultovány.

Další druhy jsou většinou podkategoriemi výše zmíněných. **Alchymisté** – PJové, kteří zkouší naroubovat pravidla filmů, knih nebo jiných herních systémů do svých her. Tvorba postavy má šmrnc, hráči jsou nadšení nebo znuzení, ale tak jako tak jim to přijde alespoň z části zajímavé. Žádný z těchto systémů bohužel není ve většině případů připravený na virtuální realitu, a proto nefunguje; někdy sám PJ neví, jak by přesně měl fungovat. Takže poté děj vyšumí a buď se přejde na volné RP, nebo se PJ natolik zadumá, že příběh vytéká a zemře.





**Grafomani** – PJové, kteří se neumí vyjádřit krátce. Přejítí cesty se pak stává slovným činem, který si vyžaduje kvanta popisů. Hráči se někdy chytí, načez se snaží napodobit styl PJe, což znamená odklad příspěvku na „vhodnější chvíli“ nebo sáhodlouhý kostrbatý kus dle hesla „čím delší, tím lepší“. Příspěvky se posléze zkracují, aktivita opadá.

**Hádankáři** – Luštění rébusů je jejich doménou: další z pozůstatků hraní naživo nebo z LARPů, kde to má svou nepopiratelnou atmosféru. Ovšem tito PJové ví, že strýček Google ví, proto jsou rébusy většinou složitější. Hráči tedy hledají oporu po ICQ, ptají se spolužáků ve škole či spolupracovníků. Interval hry v družině se tedy mění na „třeba to trkne někoho jiného“ nebo „tak to riskneme, je to jenom hra“. Tato dobrodružství jsou většinou na bázi DrD, a pokud nemá PJ zapálené hráče, tak většinou vzplane samo dobrodružství.

Podruhů je jistě o mnoho více, ale já se setkávám především s těmito. Ať už se v nějakém typu poznáváte nebo ne, jedno je jisté. PJování vás nějakým způsobem baví, chcete se podělit o nápad, nebo chcete jenom nabídkou místa v questu reagovat na poptávku. O co je pak lepší, když vás někdo pohladí a řekne vám, že hra s vámi stojí za to! Na DarkAge jsou to testy pro oficiální PJ a následný výcvik. Na fóru „Můj vlastní svět“ proběhla před časem diskuse, která se do DAily Mirorru nedostala, respektive se tam nedostal hlas lidu, nemyslíte? Debata se na tomto fóru přelévala a bouřila, aby nakonec utichla. A proč? Neřekla bych, že došly podněty, ale spíše zájem.

V listopadovém Daily Mirorru byli dotazovaní na anketu „Nové skutečné světy a jejich vypravěči“ až na Falianne pouze oficiální PJové. Řešili otázku z pohledu hráčů, ale zapomínali na ono pohlazení z možnosti být oficiálním PJem a nahlédnutí do jejich mystických fór. Neoficiální PJové se musí proslavit, aby si mohli z hráčů


Šel jsem takhle jednou do Krčmy, dal si whisky (vlastně to bylo naopak, ale chci hrát v souladu s DA settingem) a přisedl k Pavettce. Ta sepsala pamflet a byla chtivá uznání, a jelikož ví, že jí chválím kdejakou volovinu, můj Havraní mail se záhy rozzářil příchozím polotovarem – který mě inspiroval ke krátkému komentáři. Podle mě se totiž PJs dají hodnotit jedním zásadním kritériem: a to mírou, kterou jejich příběhy inklinují k safari. Co je safari? Simulace divočiny pro bohaté pupkáče a jejich otřelé ženušky, kde jsou jakože zlí a divocí lvi a dělají „uáá“ a lidé na to koukají z überbezpečných pancéřových vozíků a ptají se školeného průvodce „žere ta věc lidi?“ a průvodce odpovídá správně tajemně modulovaným hlasem „jo jo, žere.“ Pupkáči se epou popkornem a dělají „ohó“ a fotí fotky. Co to melu? Inu, hodně questů k popsání modelu nemá daleko. PJ má předem připravené koleje, po kterých pojedou pancéřové vozíky s hráči, a výběhy, do kterých umístí lvy, sexy prodavačky limonády, papundeklové pyramidy a další nezbytné propriety. Hráč tím vším jede a vlastně nemá možnost cokoli ovlivnit: cesta je determinována a průvodce je ve skutečnosti tupý robot. Jediná možnost je „komentovat“ příspěvky PJ „myšlenkami“ a nechat se vést – uhnutí z cesty je trestáno tu napomenutím, tu vyhazovem; někde prostě pouze vlastní invenci projevít „nelze“, pokus „selhal“ a hádanka lze vyřešit jen jedním způsobem. Je to jako některé počítačové hry s nekonečnými jednosměrnými chodbami a „exteriéry“, které co metr řvou „pozor, konec mapy“.

Jen málo PJs hraje naprosto ne-safari způsobem. Mnozí v sobě objeví Tolkiena a nadšeně naplánují zábavní park přes Roklinku, Morii až k automatu s Colou a hráči, zírejte. Hra se vlastně nekoná: PJ si píše povídku a hráči dělají „ohó“. Neříkám, že model safari někoho nemůže bavit, někteří PJs jej navíc dobře maskují a dávají hráčům jakože na výběr („půjdeš vpravo nebo vlevo“ – přičemž pochopitelně za oběma odbočkami je totéž). Mně však safari přijde jako chudokrevné demo skutečného Dungeon masteringu. Radši hodte hráče do opravdové pouště a nechte je žrát písek - cizí neštěstí je totiž velká legrace.

Trym

vybírat. A co další věci, jako jsou Velké a Malé hry, které se přímo pojí s oficiálními questy? Páni, vybrat si vlastní figurku, mít větší schránku na poštu, no není to skvělé? Ano, je, sledovala jsem debatu na „Můj vlastní svět“, neoficiální PJe to láká. Proč nebyly v onom článku úryvky odtamtud? Kdo a proč chtěl znát náš názor? K čemu? Nevidím žádný závěr, vyhodnocení, prostě nic.

Jsme postavy na mýtině, kterou spravují jiní Páni Osudu. Ovšem i tak máme drobné zbraně. Jak řekl Trym: „Lidé potřebují nepřátele“. Proto, prosím, užijete Patentní úřad, zkusme si DA alespoň trochu přizpůsobit sobě samým. Neoficiálním PJům pak doporučuji psát chytlavé reklamy na „Tam za branami“ s co nejmenším počtem smajlíků, vy to přeci umíte i bez nich, ne?

Pokud máte nějaké další podněty, na které by se, dle vás, měla DarkSide zaměřit, nebojte se mi ozvat. 







# Co jste chtěli vědět o LARPU

ale báli jste se zeptat

## 2. část

### Zbraně a pravidla

Jaké se na dřevárnách používají zbraně? Z čeho jsou vyrobeny? A jak se s nimi vůbec zachází? Jak se bojuje? Jaká jsou pravidla? To a něco víc si můžete přečíst v tomto díle seriálu o LARPU!

Dnes ze svého povídání vyloučím akce se sci-fi (či podobnou) tematikou, kde se můžete setkat i s airsoftovými zbraněmi; budu mluvit jen o střelných a chladných zbraních. No, chladných... Ty LARPařské mají do chladu oceli vpravdě daleko.

Nejčastěji se na bitvě setkáte s dřevěnou zbraní (odtud pojem „dřevárny“) obalenou nějakým materiálem, který slouží jako izolace, jež má zabránovat úrazům. Může to být třeba mirelon, karimatka, molitan či jekor. Ano, zbraně mohou být i holé, respektive obalené jen páskou na koberce. To jsou pozůstatky z dob, kdy se u nás s LARPU a dřevárnami začínalo. Věřím, že lidé, co takové zbraně mají, s nimi i umí, ale obal zmenšuje riziko úrazu, stane-li se nějaká nehoda. Na druhou stranu jsou i osoby, které snad (nevím, do hlavy jim nevidím) přemýšlí stylem: „Mám to obalené, můžu se do toho opřít,“ což je mínusem takovýchto zbraní.

V dobách, kdy se používaly jen dřevěné zbraně, byla zranění vzácnější. Pokud se však nějaký úraz stal, byl o to vážnější než nyní (vyražené zuby, natržená obočí, což se teď minimalizovalo). Menší četnost závisela i na tom, že tehdy ty největší akce čítaly zhruba 200 hlav, zatímco dnešní velké bitvy mohou mít klidně i 900 účastníků. Lidé se v menším počtu hráčů i akcí snažili být slušní, protože se znali. Doba je však jiná...

Co se moc nezměnilo, to jsou typy zbraní, které můžete vidět. Můžete se setkat se sečnými i bodnými (dýky, tesáky, meče), ale i se sekerami, palcáty, luky a kušemi. Výjimečně pak



i s kopím, bojovou holí, halapartnou nebo jinou dřevcovou zbraní. Ty bývají povolovány jen na některých akcích a záleží na soudnosti organizátorů, kteří často chtějí vidět, jak s touto zbraní bojujete. Proto je dobré, když

si před akcí přečtete pravidla, abyste věděli, jakou zbraň zvolit.

Ač je to s podivem, i dnes je stále nejběžnějším materiálem pro výrobu zbraně dřevo. Nejlepší je jasan, líska





nebo buk. Vyvarujte se zbráním ze smrku a lípy. Tato dřeva jsou příliš měkká. Může se stát, že někdo má zbraň z těchto dřev už několikátou sezónu, ale je to výjimka potvrzující pravidlo, dle kterého si takovou zbraň s velkou pravděpodobností zlomíte na první akci. Také se dají použít dřevěné hokejky. U těch je však dobré srazit hrany. Jak pro bezpečnost, tak pro menší ničení obalu zbraně. Boken, ač je z dobrého dřeva, má pro účely dřevěné bitvy přeci jen hrany na špatných stranách. Není doporučován a málokdy je puštěn do hry, i když je obalený.

Jádra zbraní mohou být i z laminátových tyček. Zde však hrozí pružení zbraně (klidně i zpět k majiteli, potažmo přímo do jeho obličeje). Stejnou vlastnost má i PVC trubka (topenářská), která navíc v zimě křehne a ničí se; její střepiny jsou nebezpečné, rozlétnou-li se. Podobný nešvar přináší bambus. Ten se nebezpečně štípe do ostrých hran. Proto je dalším materiálem, kterému se při konstrukci bezpečné zbraně rozhodně vyhněte.

Na obalování zbraní je spousta postupů. Mnohé z nich jsou uvedeny na stránkách Bitvy pěti armád (<http://www.b5a.cz/navody-zbrane>).

Jmenovala jsem i střelné zbraně – kuše a luky. Povolený nátah je do 15 kilo (30 liber), s tím, že horní hranice nemusí být vždy schválena. Většinou se organizátoři dívají i na kvalitu munice. Proto je optimum pro nákup takovéto zbraně na LARP 10-13 kilo v nátahu. Možné jsou i slabší nátahy, ale počítejte s tím, že daleko nedostřelíte. Pro začátečníka je lepší luk. Kuše má jasně stanovený nátah, nelze jej regulovat. Proto si při pořizování kuše musíte rozmyslet, jestli budete střílet na dálku a koupíte si tudíž tu nejtvrďší kuši, jaká vám projde, anebo jestli budete střílet na blízko. To už chce mít trochu zkušeností. Luk můžete natáhnout, jak se vám zlíbí:



Buď jen tak málo, abyste zasáhli někoho, kdo stojí tři metry od vás, ale klidně jej můžete natáhnout „až za ucho“, jestliže je cíl příliš vzdálený.

Při výběru zbraně by si ale každý měl uvědomit, že ty střelné jsou dlouhodobě nákladnější. Nejedná se jen o jejich koupi,


ale i o šipy či šipky, které mají velkou ztrátovost. (Můj nejlepší výkon na akci byl, když přežilo asi 90% mých vlastních šipek.) Jak vyrobit vlastní munici je velmi dobře popsáno na stránkách Bitvy pěti armád (luky: <http://www.b5a.cz/navdat/luky.pdf> a kuše: <http://www.b5a.cz/navdat/kuse.pdf>).

Krom chladných a typicky střelných zbraní mohou být povolovány i vrhací zbraně. Ty nesmí být v žádné své části tvrdé či ostré. Opět zde záleží na organizátorech a konkrétních pravidlech.

Už několikrát tu padlo spojení „záleží na pravidlech“. A jaká ta pravidla vůbec jsou? V České republice jsou v zásadě dva směry – ASF (<http://www.asf.cz/download/SBP2006.pdf>) a FAS (<http://www.ucw.cz/drevarny/spb.html>). Slyšela jsem i o moravské odnoži pravidel, ale narazila jsem na ni jen jednou a zpětně se mi ji nepovedlo vyhledat. ASF a FAS se liší jak v zásahových plochách (místech, kam platí zásah), tak v délkách zbraní. Zjednodušeně se dá říct, že ASF povoluje velké zásahové plochy (platí prakticky celé tělo, až na „rukavice a kotníčkové boty“, pak hlavu, krk a rozkrok) i velké zbraně. U FAS jsou zbraně kratší a zásah neplatí i do holení a předloktí.

Jsou však i akce, které z výše zmíněných pravidel jen vychází a upravují si je. Proto si vždy předtím, než na nějakou akci jedete, přečtěte její pravidla. Jsou rozdíly i v tom, jak moc kontaktní může být boj. Někde se nesmí na soupeřovu zbraň sahat vůbec, ale jsou i akce, kde je přípustné, když na krátkou chvíli chytíte nepřítelovu zbraň za neúčinnou část (třeba toporo sekery). Tato pravidla se uplatňují hlavně na bitvách. Něco jako „univerzální pravidla na LARP-svět (či družinovku)“ neexistuje. Dovednosti a magie mívají svá (pro akci specifická) pravidla. Jen ve chvíli střetu se mohou uplatňovat výše zmíněné regule.

Jak se tedy vyhodnocuje boj? Může být několik stylů – životový, „paralympiáda“ a „šatrh“. V prvním je to podobné jako třeba v DrD. Postava má daný počet životů (většinou do desíti) a zásahem si odečítá (kolik, to hlásí útočník dle pravidel). Ve chvíli, kdy klesne počet životů na nulu, popřípadě níže, postava umírá. Již složitější je takzvaná „paralympiáda“. U té záleží na pravidlech, ale životy jsou rozděleny na končetiny. To při nejdrušnější verzi pravidel znamená, že dostanete-li do končetiny, nemůžete ji používat, rána do trupu znamená smrt. Podobný paralympiádě je pak šatrh, ten je ale ještě mnohem přísnější. Ano, pár lehounkých škrábanců můžete přehlédnout, ale zásah do trupu značí smrt, vyřazení končetiny pak vyřazuje i hráče. V zásadě se zde zásahy posuzují reálně.

Teď tedy víte, čím se dá bojovat, jaké materiály k výrobě použít, a také něco o pravidlech. Příště se pak můžete těšit na článek o zbroji a kostýmech! nejdůležitější věci... Asi jste si všimli, že jsem schválně zamlčela kostýmy, zbraně a pravidla. Proč? O těch to bude příště! 



## Zkoušet věci se zkrátka má. Nemyslíš?

Nikoho nepřekvapuje, že si malé děti vytvářejí vlastní světy, které existují pouze v jejich fantazii. Téměř všichni rodiče dokonce u svých ratolestí tyto světy podporují a s dospěláckým mrkáním na všechny strany dětem vážným hlasem opakují, že nesmí utíkat sami lesem, protože je pak do své moci dostane bludička a zavede je do svého perníkového domku na kuří nožce, kde si z nich vychová vlastního chlapečka nebo holčičku. Každé dítě si i ten reálný svět ozvláštní spoustou příšerek a bytůstek, které dělají z té šedivé reality zajímavý svět plný dobrodružství.

Co si má ale počít člověk, který sice již dětským botkám odrostl, ale kterému i tak zůstaly dětské sny a sklony k odbíhání od reality? Tvrdá škola života mu dřív nebo později otevře oči a on musí zdráhavě a skoro až ponížene přiznat, že klíče mu s největší pravděpodobností neschovává skřítek zášupšák a že zrcadlo není vstupem do jiné dimenze. Všichni „dospělí“ to musí jednou udělat, jinak by velmi rychle skončili v rukou vážných pánů v bílém, se kterými si ani nebudou moci potřást civilizovaně rukou, protože na sobě budou nosit pěkně upnutou svěrací kazajku. Pro ty lidi, kteří tuto realitu přijali s nechutí, pro ty je i v našich českých luzích a hájích možnost úniku!

Pokud patříte mezi těchto pár vyvolených, pokud jste jako já, nebojte se. Nejste sami. Lidí jako nás je spousta, ale zůstávají v utajení, aby si jenenašli ti bílí zdvořilí pánové (o kterých stejně moc dobře víme, že jsou to skrytí agenti mimozemských organizací). Lidé jako já, vy a další chodí nepoznání mezi ostatními, pracují, smějí se a jsou „normální“. Své sny, myšlenky a zájmy schovávají před světem a velmi pečlivě si vybírají příležitosti, kde se ukážou opravdu takoví, jací jsou. Je jen pár míst, kde se můžete potkat s elfem, Obi Vanem a upírem na jednom místě. A ještě méně je těch, kde se na vás všechny tyto bytosti usmějí, podají vám ruku (aniž by nějak komentovaly to, že na sobě máte zrovna bradavický hábit, oblečení v podstatě celé z řetězů či společenský oblek a v ruce martini (protřepat, nemíchat)) a pozvou vás do bufetu na pivo.

Jedním z těchto míst je akce zvaná PragoFFest, která již po patnáctý rok umožňuje lidem jako jsme my potkat se a uvolnit se po tom dlouhém přetvařování se v obyčejném životě. Zdaleka tu nebudete ani nejmladší, a ani nejstarší. Jen pro vás tu budou pobíhat maníci s páskou přes rameno a budou pro vás, vaše kamarády nebo jen smečku náhodných známých vést quest, jaký si budete přát. V nejhorším tam budou i PC herny, konzole, deskové a hudební hry, kde se dá zašít a bavit se i o samotě.

V bufetu nebo čajovně pak můžete proprat věčná témata a pobavit se nad tou dnešní dobou. Prodebatovat důležitá věci a pokout nějaké ty pikle. Prostor je. Místo je. Čas závazně dán. Ale ta společnost... ta se snad zpestří! I když jsme každý jiný, tak se máme o čem bavit! 🍷

Kikira, vedoucí linie dracidoupe.cz  
Pavetta, zástupce vedoucí linie dracidoupe.cz







### Zrcadlový Šotek:

„Kde je? Von už tu nejní? Moje stránky zůstanou čisté. Už jsem ho konečně vyštípál! Krásný, bílý, čistý stránky! Moje stránky, moje stráněčky! Konečně žádný šéfík! Anarchie! Moje stránky. Moje milovaný stránky... Teď už se jen zbavit toho zbytku.“

Máme rádi bílý stránky... kam se hrabou ty zlatý?“