Daily mirror



Conventicon: na vlnách fantastiky

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
21. září 2009, ročník 1, číslo 9

Obsah:

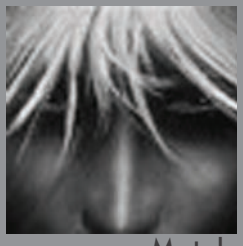
Soumrak našeho žánru 2
Trym
Conventicon: na vlnách fantastiky 3
Perilan
Hlasy z ulic DarkAge 6
Tindo
Změna dohlížení 7
Hrun
Křivé ostří & Zelená 8
Matob
Rozhovor s Raduleskem 9
Bizarro
Wandering monster high school 12
Angeluss
Postavy 13
Perilan
Dračí doupě pro začátečníky 16
Angeluss
Festival Fantazie speciál 16
Angeluss
Skandinávie poprvé 17
Moire
Sen 18
Jon

Redakční tým:


Angeluss


Perilan


Moire


Matob


Zrcadlový Šotek


Enefa

Ilustrace na obálce: Zekeasakur **Autoři textů:** Angeluss, Bizarro, Hrun, Jon, Matob, Moire, Perilan, Tindo, Trym **Korektury a editace:** Perilan **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník první, číslo 9.
Vydáno pod patronátem serveru www. darkage.cz, 21. 9. 2009.

Frodo, kam se podíváš

Angeluss

Je zvláštní, jak dokážou být některé fantasy charaktery vtíravé. Kupříkladu Frodo Pytlík. Zakrslý a nepříliš schopný chlapík, který má víc štěstí než rozumu. Do zářijového vydání se probojoval hned třikrát, čímž s přehledem poráží i některé z redaktorů.

Co způsobí, že se někdo jako Frodo vetře do psaného textu tak samozřejmě jako červ do vyzrálé třešně? Určitě to není jeho chlupatá hruď a kupodivu ani chodidla. Jeho kouzlo tkví v umění překonat sám sebe. Odvaha malých hrdinů nás fascinuje stejně jako jistá lehkovážnost, s níž se pouští do věcí, které jsou nad jejich síly.

Malé hrdiny máme i na DarkAge. Můžeme je najít v každém příběhu. Jsou skryti v postavách, které zde vytváříme, a tím pádem i v nás samotných. Hra je dobrý začátek. Fantazie by ovšem měly proudit oboustranně. Stejně jako my vkládáme do charakterů část sebe sama, měly by nám ony poskytovat inspiraci v reálném životě. Pomoct nám probudit vlastního malého hrdinu hluboko uvnitř. Stačí být trpělivý a nevzdávat se bez boje.

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fôrum DAily Mirror.

Soumrak našeho žánru

Na Conanův stavební plán kápla kaňka aneb Robert E. Howard zemřel před třiasedmdesáti lety.

Pamatujete ještě na svoje první zážitky s Dračákem? Na doby, kdy mapa na čtverečkovaném papíře a tajemný dungeon na ní zobrazený skýtaly příslib nepopsatelných dobrodružství, přesně tak, jak velkohubě tvrdí zadní přebal pravidel? Na doby, kdy každá nová nestvůra byla tajemná, každé nové kouzlo opravdu kouzelné a člověk měl tolik elánu, že si kreslil do deníku obrázek své postavy, její erb, její meč – až se rozhodl to všechno zmačkat a ztvárnit znovu, lépe, výstižněji? Kolik vám tehdy bylo?

Já pamatuji. Bylo nás snad deset kamarádů z prvního stupně základní školy, pravidla vlastnili dva a znal je jeden; víc než samotného hraní jsme si užívali nekonečných debat o tom, kolik toho která postava dokáže, čí meč má větší útočné číslo, dražší drahokam v hrušce a jestli barbar je víc vyhovující postava pro chodce než elf.
Pravidla, jak jsem zmínil, znal jen náš PJ, vyčuraný to filuta a dnes úspěšný matfyzák, který si i tehdy spočítal, že bude-li elf mág s inteligencí 21, bude mít nad námi všemi navrch – čili PJ byl zároveň vůdce a nejsilnější člen družiny. Přese všechno mu ale jde ke cti, že když už naše družina vytáhla do širých hvozdů či temných dungeonů, každý záhyb chodby, každá mýtina skýtala tajemství, jitřila fantazii. Oči nám svítily i bez ohnivé vody, když PJ popisoval prvního kostlivce. „To bylo něco, oživlá kostra, no chápete to?“



Jenže kde jsou ty časy? Kolik kostlivců ve službách zlých mágů už padlo, kolik truhel s meči +5 jsme vybrali, kolik životů neohrožených elfů hraničářů doprovázených ještě neohroženějšími psíky jsme odehráli? Zas a znovu: když jsi kouzelník, buď elf, ať máš +5 do inteligence. Když na zlého mága, tak do věže hlídané – jak jinak – kostlivci. A jak jinak může správné dobrodružství začínat než posezením v hospodě? „Ahoj, jsem John Smith, elf hraničář, a vy vypadáte, že jdete do tamté věže Zla za humny – tak já půjdu s vámi a o meče +5 se rozdělíme rovným dílem.“

Není to tak trochu stagnace? Hráči Dračáku vesměs přísahají na anglický termín fantasy, česky představivost. Já představivost chápu jako nějakou tvůrčí aktivitu, která nezbytně souvisí s původností, s odvážným překračováním hranic toho, co je považováno za běžné. Barbar Conan a Frodo Pytel, dva prakmotři fantasy, sice nejsou nijak zvlášť nápadité charaktery, ale přesto byly první – a od jejich časů do omrzení opakované: to platí pro všechny hrdiny fantasy knih a her, kteří se dostali do širšího povědomí.
Která družina se kromě Conana a Pytla neskládá ještě z Drizzta, Garreta, Tyrande či Geralta? Fantazie ustrnula na nekonečném opakování: standardní postavy, standardní „seznamovací úvod“, standardní příběhy boje dobra proti zlu, techniky proti přírodě nebo, nejčastěji, hrdinů proti monstrům (to, co hrdinská sebranka spáchala na skřetech a kostlivcích, bych se nestyděl zvát genocidou). Taky standardní výbava v podobě pláště s kápí a oblečení z kůže, podle toho poznáte hrdinu ze všeho nejlépe (a kdo nevěří, ať si pročte pár popisů postav tady).

Co s tím? Tohle je ta fantazie?

Conventicon: na vlnách fantastiky

Kvízová otázka: přežije jedna nebohá střední škola třídenní nápor více či méně civilizované bandy fantasáků? Zatěžkávací testy za účasti téměř tří stovek exemplářů byly provedeny mezi 28. a 30. srpnem 2009. Conventicon poprvé.

Lidé neznalí toho, co mělo čekat útroby OA Svatoslavova, mohli být pravděpodobně trochu konsternovaní, když jen tak procházeli kolem. Popravdě to muselo vypadat, že se někteří školou povinní zbláznili a tak moc se jim chtělo zpátky do ústavu, že se jali okupovat jeho budovy už pár dní dopředu.
Ačkoli se jednalo o vůbec první ročník akce, poporodních komplikací bylo k vidění jenom málo a vše šlapalo tak, jak mělo. Bufet – což je ostatně zřejmé z číselného vyjádření na www.conventicon.cz – byl pravidelně obležen, Verlainova čajovna měla většinou taky napilno, blízký park čas od času obsadil gang s vodní dýmkou a člověk se mohl nudit, jen když se opravdu nudit chtěl. Linií bylo s ohledem na datum narození conu dostatek a zajímavého programu v nich jakbysmet - s půlnocí se spát nechodilo a různé one-shotové hry zajišťovaly početné bandě nespavců dekorativní kruhy pod očima.
Není možné se tu rozepisovat o všem, co bylo k vidění; kdybych to měl brát zevrubně, nestačilo by mi možná ani celé číslo časopisu. Za návštěvu rozhodně stály přednášky TOP

Aldiana:
„Kdybych měla volit, jaký nejsilnější dojem jsem si z Conu odnesla, pak by to nepochybně byla obava, že usnu za pochodu. Tu naštěstí celý víkend úspěšně zaháněly všechny nové tváře, jež jsem tam měla možnost potkat, a bohatý program, kde si i nepříliš zažraný fantazák jako já dokázal najít své (a v neposlední řadě také bufet s bezednými zásobami kávy).
Osobně mne nejvíce zaujaly hry a přednášky o nich - snad jich bude na rok ještě víc - a všemožné workshopy, kde byla možnost si ozkoušet vlastní ne/schopnosti. Další ročník budu určitě nadšeně vyhlížet, stejně jako (ať je to pěkně veřejně :)) tu slíbenou Andílkovu přednášku."



10 reprezentované známými českými spisovateli, zajímavá byla i centrální linie Conventiconu, na všelijakých conech už zabydlené japonské fenomény anime a manga nebo Duna – program věnovaný nestárnoucí klasice z pera Franka Herberta.

Umně zvládnutá organizace celé akce sice nedávala tušit, že jde o první ročník, ale znát to přeci jen bylo – atmosféra byla svým jistým způsobem uzavřená a k tomu, aby ji člověk mohl s klidným svědomím nazvat přátelskou, něco málo chybělo.

Astralien:
„Když se přiblížilo tohle setkání, stále víc jsem pochybovala o svém zdravém rozumu. Můj druhý con (před tím to byl S-Con 2008) a já Andílkovi odkývala, že budu přednášet. A ještě o LARPech a dřevárnách. Ano, jezdím na ně. Ano, mám za sebou více než deset akcí… No, téma jsem si vymyslela sama, tak jsem si řekla: hop, nebo trop. To, jak jsem uzavřela páteční DA linii, to bych raději nechala na posouzení těm, kdo tam byli. Musím však moc poděkovat Kale, Rulíkovi a Winimu za spolupráci.

A co zbytek? Překvapilo mne, že na akci bylo málo lidí. Sice jsem neprošla všechny místnosti, ale měla jsem takový podivný pocit prázdnosti. To však není chyba organizátorů, kteří dle mého zvládli zajistit dobrý bufet, šermířskou skupinu i místo. Sice jsem hodně času prospala, ale to, co jsem slyšela, se mi moc líbilo.

Co zlepšit pro příště? Víc lidí, aby bylo víc ‚živo'. A pro mne? Vzít si sebou Maté."

Svůj podíl na tom má dozajista i to, že 280 lidí, v to počítaje i organizátory, školu zkrátka nedokázalo opravdu naplnit. Je to jediná drobná vada na kráse, která, jak věřím, s příštími ročníky určitě zmizí. Nemalujme čerta na zeď - tři stovky účastníků jsou na první rok dobrým výsledkem. Conventicon jako akce určená příznivcům fantastiky jakéhokoli zrna ukázala, že má velký potenciál zařadit se v budoucnu mezi stálice na poli českých conů – a pokud se vše podaří a bude i příští rok, neváhejte a zúčastněte se také. Ten zážitek za to stojí.

Další reporty z Conventiconu, stejně jako detaily o proběhnuvších liniích a budoucnosti akce, najdete na www.conventicon.cz.

Kale:
„První ročník Conventiconu se rozhodně povedl. Zdál se sice chudší na linie, než bývá Pragocon, občas nebylo kam jít, ale aragornská místnost takové zbloudilce vždy ráda uvítala. Ti nerozhodní tam byli dokonce přeneseni. :)
Udivilo mne, že přestože to bylo poprvé, byla účast podstatně levnější než PGC, i sleva na přednášku citelně vypomohla peněžence. Organizátoři mají zjevně dobrý nos na osobnosti a Horečka sobotní noci dopadla zajímavě. Potěšilo mne zejména, že se zde nevyskytly linie z Potterovských webů. :)
Zklamal snad jen Andílek a jeho nedonesená flaška. :D
Každopádně ráda pojedu na další ročník."

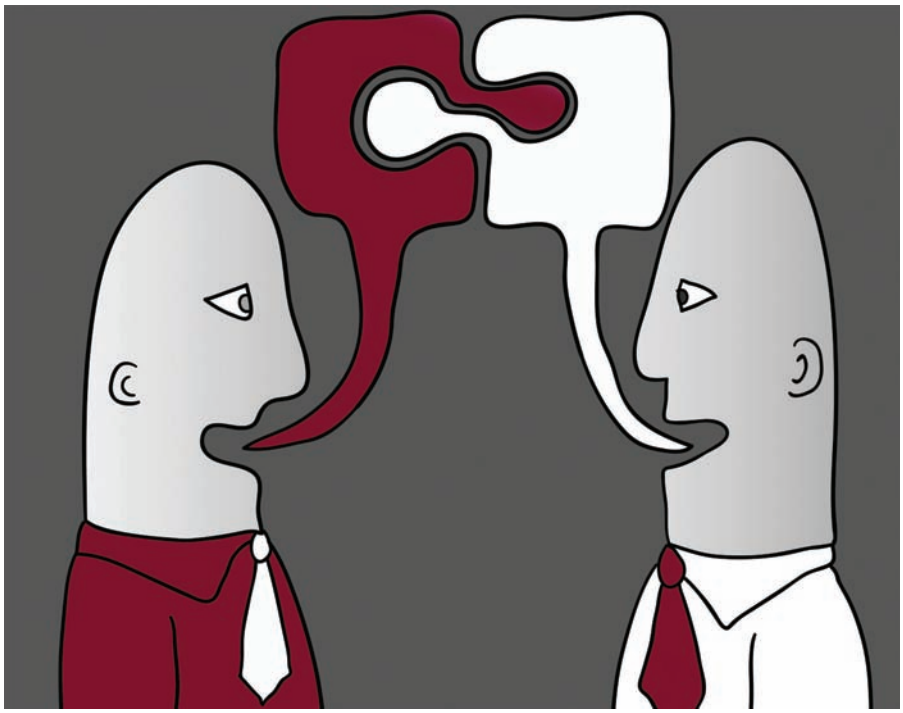






Hlasy z ulic DarkAge

Na živo se kratší dobrodružství odehraje za několik hodin. Zde na Dark Age to může trvat i mnoho měsíců. Je to dobře, nebo špatně?



Mofik:

„Hra na živo a na internetu jsou něco úplně jiného. Při hře na živo má hra spád, každý si řeší sám své věci v sobě a nahlas říká jen to, co jeho postava (on) dělá, případně co říká. Člověk se při ní více vžije do postavy, jelikož ji hraje několik hodin v kuse. Perfektní odreagování na celé odpoledne, večer, případně noc (vřele doporučuji). Hra na internetu má jiné "vychytávky", mezi jinými jsou to popisy (literáti se mohou vyřádit, fantasti taky) a popis myšlenek postavy. Navíc hra tady nezabere mnohdy déle, než hodinu denně, pokud nemáte celé odpoledne čas (kdo někdy hrál na živo sám ví, jak těžké je zařídit volný termín všech hráčů na celé odpoledne), je to skvělé. Sám se můžete rozhodnout, kdy napíšete do toho questu, který den v týdnu obětujete tu hodinku.
Odpověď na otázku: ano, je dobře, že dobrodružství na živo trvají (až) několik hodin, a ano, je dobře, že questy na Dark Age trvají i mnoho měsíců."

Aglar:

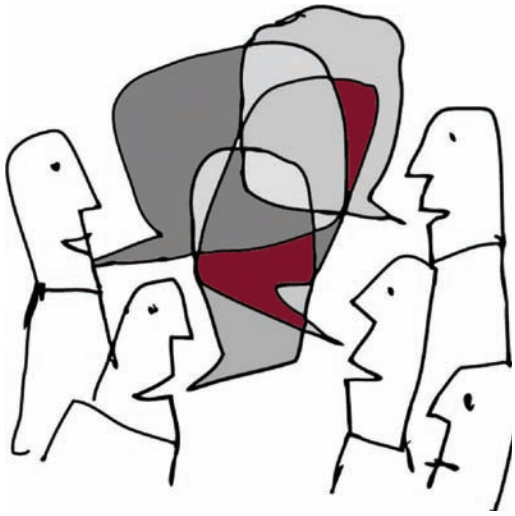
„Dobré je to podle mě z ohledu na RP, protože každý může dobře promyslet, jak se jeho postava v dané situaci zachová. Špatné je to, že hra na živo je časově realističtější. Skupinka radící se, co podniknout, zatímco jí PJ za zády odříkává: ‚Neznámý zvuk je od vás přibližně třicet metrů… dvacet… deset…'.
No, je to adrenalin, který mi na DA trochu chybí. Takže je to dobře, nebo špatně? Mně osobně tento způsob vyhovuje, protože mám dost času na rozmyšlení. A ten adrenalin je zase nahrazen napětím a očekáváním, jak daná situace dopadne. (Dobrý PJ vám z toho dobrým popisem udělá třeba horor.)"

Anathan:

„To je vskutku zajímavý dotaz. Popravě řečeno není to poprvé, co nad tím přemýšlím. Nicméně dle mého názoru nejde jednoznačně určit, jestli to je dobře, nebo špatně. Oba dva způsoby hry mají svá specifika, a proto je třeba se na to dívat ze všech úhlů pohledu.
Jedna z výhod hry na DA je to, že můžeš hrát s lidmi, které neznáš. Není třeba někoho hledat, pak se shodnout na jednom čase a konečně si zahrát. Obzvláště to platí pro nás zaměstnané... takže taková časová flexibilita. :-)
Další nespornou výhodou je to, že se jedná o psaný text. Pod správným vedením se prakticky každý může tímto způsobem naučit psát a čím déle hra trvá, tím lépe. :-) Naproti tomu hra na živo trvá třeba jeden den, během kterého se toho může hodně stihnout, pokud se s kamarády nezakecáváte, což se také stává. Pravdou také je, že se dá výborně udržet atmosféra. U hry na DA je třeba zvolit nějaké rychlejší tempo, dle mého názoru maximálně jednou za týden, aby si hráči nemuseli stále dokola číst, co že se to dělo a mohli reagovat prakticky přímo. Přesto je dost obtížné udržovat například horrorovou atmosféru, když během dne máte spoustu práce a pak si sednete na hodinu dvě k DarkAge. Vezmu-li to kolem a kolem, pak si myslím, že odpověď na dotaz je, že to nevadí, pokud se udržuje přiměřené tempo. :-)"

Kale:
„Osobně se domnívám, že ani jedno, ani druhé. Na jednu stranu je to špatně - člověk ztratí nad příběhem spoustu času a nic se v podstatě neděje. Občas to dojde i do bodu, kdy příběh ztratí spád a rozpadne se družina. Lidi to přestane bavit. Na druhou stranu nám ten čas dává možnost se trochu víc rozepsat, uvést věci, které bychom na živo asi vůbec neuvedli. V tomhle zase tkví jiný problém - ztrácí se zde ono instinktivní chování, které nás postavě přibližovalo. Jen málo hráčů se dokáže vžít do své postavy natolik, aby její chování bylo v souladu s instinktem, nebo tím, jak bychom se třeba zachovali my."

Yavanna:
„Srovnávat hru ‚na živo' a online není nejlepší nápad. Každá je o jiném přístupu. Je jasné, že když se domluví skupinka lidí, sejdou se a vzájemně domlouvají, mohou uhrát mnohem větší část za jedno odpoledne. Na druhou stranu, jak často mají možnost se všichni scházet? Takže i tady se následné hraní může dost protáhnout.
Ale abych se vrátila k otázce. Pokud je příběh zábavný, svižný a zbytečně se neprotahuje, potom doba odehrání nehraje roli. V opačném případě stejně po čase dobrodružství skončí.
Zřejmě to není odpověď, kterou jsi chtěl. Nedá se soudit, zda je to dobře, nebo špatně. Spíše se nabízí otázka: jde to řešit jinak?"



Změna dohlížení

Hrun

V září jsme provedli pár změn ohledně systému dohlížení nad oficiálními vypravěči. Je mi jasné, že toužíte vědět proč - pak neváhejte číst dál.

Inu, zkrátka proto, že dosavadní stav fungoval na čistě dobrovolné bázi. Vzhledem k tomu někdo dohlížel a někdo ne a těch, kteří opravdu poctivě dohlíželi, byla menšina. Proto jsme se rozhodli změnit dobrovolnou činnost na povinnou. Někteří čtenáři možná nevědí, co takový dohlížitel vlastně dělá, a tak to zde ve stručnosti vysvětlím: jednoduše pročítá questy svých svěřenců a dává jim rady ohledně čehokoli, s čím si neví rady nebo s čím mají očividné problémy. Také by měl ve správnou chvíli posoudit, jestli už nenadešel ten správný čas, kdy dotyčného vypravěče povýšit na vyšší status (když se zlepšuje), přestože návrh může z PJů podat kdokoli.

Jak celý systém teď vlastně funguje? Dohlížitelem je každá aktivní žlutá nebo červená kostka, přičemž žlutá nemůže dohlížet červenou. Dvakrát do roka je každý dohlížitel povinen sepsat hodnocení svých svěřenců. Toto hodnocení píše na zvláštní fórum, ke kterému mají přístup pouze červené a žluté kostky (a každé pošle samožejmě také vždy konkrétnímu svěřenci).
Tím, že hodnocení uvidí i ostatní dohlížitelé, chceme docílit toho, aby žádný z nich svou povinnost neodflákl, a svěřenec měl tudíž alespoň malou záruku toho, že jeho příběhy dohlížitel skutečně četl.
Za neplnění této povinnosti hrozí snížení PJ statutu konkrétního dohlížitele.

Sepsali jsme tedy nová pravidla (můžete je najít v nápovědě -> pravidla pro PJ -> článek 6), kde si můžete přečíst mnoho výše zmíněného ještě jednou. Poslední věcí, kterou bylo potřeba v této věci udělat, bylo tzv. přerozdělení. Na základě přání všech Pjů a přání všech dohlížitelů jsme k sobě přiřadili pokud možno lidi, kteří si navzájem vyhovují nebo se přinejmenším respektují. Také jsme volili podle toho, jak moc je kdo průběžně aktivní a zejména jsme se snažili, aby na každého někdo zbyl a nebyly zde takové rozdíly, jako že někdo dohlížel lidí šest a někdo zase nikoho (ačkoli mohl).

Myslím, že všechno již bylo ve stručnosti napsáno. Věříme, že nový systém pomůže některým oficiálním vypravěčům, kteří mají potenciál se zlepšovat. Kdo něčemu nerozuměl...? :)

Křivé ostří & Zelená

I relativně neznámý autor umí napsat čtivou knihu – nebo dokonce dvě!

S Martinem D. Antonínem jsem, dokud jsem nenarazil na jeho román, měl jen pomálu zkušeností – objevil se v pár povídkových sbornících a vlastně mě ani nijak zvlášť nezaujal. Pak mi ale náhodou padla do ruky jeho kniha a byl jsem mile překvapen.

Křivé ostří

Křivé ostří je humoristická fantasy se vším všudy. Začíná poměrně tradičně – hlavní záporák unese princeznu, přičemž náhodou povraždí celou její družinu a zázrakem přežije pouze mladý panoš Jenik, který je poslán do ‚ochranné vazby' k trpaslíkům. Cestou zpět na královský dvůr je doprovázen různorodou družinou trpaslíků, z nichž každý má svůj důvod pro cestu k lidem…
Jenže – po poměrně tradičním počátku se ukazuje, že autor vytvaroval klišé po svém, a tak poměrně očekávaný dějový vývoj prokládá spoustou humorných situací a netradičního zpracování, ať už se jedná o velmi svérázné charaktery trpaslíků, krále, samotného panoše Jenika či jeho pážete Bětky.
Kdo kdy viděl, aby syn trpasličího krále neuměl vykovat pořádnou sekeru? Aby záporák držel princeznu pod vlivem velmi návykových drog? Aby trpaslík propadl berserku jenom proto, že má kocovinu a šíleně ho bolí hlava z toho všeho kraválu? A vězte, že podobných skopičin autor v knize vymyslel ještě mnohem víc.

Pokud tedy hledáte knihu, která má primárně pobavit, po Křivém ostří neváhejte sáhnout. Cena je poměrně příznivá – cca 230,-- Kč za 544 stran pohodového čtení.

Zelená

Ne, nejedná se o pokračování Křivého ostří, ve kterém trpaslíci propadli populárnímu alkoholickému nápoji. Naopak, tentokrát se Martin D. Antonín vydal do světa, ve kterém proti sobě stojí orci spolu s gobliny na straně jedné a elfové jakožto zrádci a úhlavní nepřátelé orků na straně druhé.
Hlavními hrdiny jsou dva gobliní vynálezci, kteří se snaží sestavit stroj určený k likvidaci ‚hlavního elfova' – zatímco jeden sestaví obrovské monstrum řízené orkem, druhý si vystačí s Robocopem z polomrtvé elfky nadopované krví mocné magické bytosti – tento stroj nese název Střelka.

Postupem času se ve Střelce začnou prát o nadvládu tři vědomí – gobliní příkazy se začnou tlouct s vědomím elfky a částečně se snaží převzít vládu nad tělem i ona magická bytost, jejíž krev celý stroj pohání. Tento schizofrenní boj uvnitř



Chystá se na nás spousta novinek – zatímco Jiří Kulhánek má už rok v šuplíku Vyhlídku na věčnost a stále váhá s jejím vydáním, Miroslav Žamboch má v rukávu novou baklyovku s pracovním názvem Čas žít, čas zabíjet.

Střelky přináší kromě mnoha šílených situací také lehce filozofický přesah knihy – myšlenky o tom, že nic není tak černobílé, jak nám bylo vštípeno, sice nejsou nijak světoborné, ale pozvedají úroveň díla nad rámec obyčejné humoristické fantasy.
Vtip tu však rozhodně nechybí – gobliní inženýři, stejně jako jejich orčí asistenti, jsou dokonalí šílenci a kniha samotná je parodií a parafrází na všechna myslitelná a pár nemyslitelných sci-fi a fantasy dílek. Za 180,-Kč- dostanete sic poměrně útlou knížku, zato ale nabitou humorem a sem tam i námětem k zamyšlení.

Rozhovor s Raduleskem

Adaptivní pedagogika, aktivní sport s pivem u televize, chronicky ukecané postavy a zástupy neodbytných fanynek… pojďte nahlédnout do světa jedné nové červené kostky.

Tak se nám krátce představ, ať víme, s kým máme tu čest.
Nuž, dobrá, když jinak nedáš. Jmenuju se Zdeněk a patřím už mezi tu starší DA generaci, a to bohužel nejen dle data registrace. Šestadvacet let je na můj vkus trošku moc, no. Jinak nevím, co všechno bys chtěl vědět. Tak starej, abych už začal s psaním pamětí, snad ještě nejsem, takže se spíš zeptej konkrétnějc.

Co třeba děláš jiného, když momentálně nejsi na DA? Jaké máš další záliby?
Zálib mám fůru, problém je v tom, že oproti dobám na škole je na ně hrozně málo času. Takže občas squash nebo badminton, pak samozřejmě asi jako většina chlapů i jiné sporty, ale ty spíš už v pohodlném křesle před bednou a s pívem v ruce. Dál by to byly taky PC hry, hlavně RPG a strategie, to když si potřebuju vyčistit hlavu nebo když v televizi zrovna nedávaj nic kloudného.



No, a nakonec volnočasový aktivity - prožitková pedagogika, adaptační kurzy atd., ale to je na dýl, tak třeba v některé z dalších otázek. Každopádně to je asi můj největší koníček. A taky to má i dost společného s prací na DA - teda mým pojetím *(trochu se uculuje)*.

Co si pod takovou prožitkovou pedagogikou a adaptačním kurzem máme představit? Upřesnil bys to trochu?
No, je to vlastně učení za pomoci nějakých zážitků, učení se hrou, zkoušení si nových věcí, které by ti měly přinést nový prožitek, při kterém se dozvíš něco nového jak o sobě, tak o ostatních.
A adaptační kurzy využívají prožitkové pedagogiky, aby se studenti - např. v prváku na střední - seznámili s novými spolužáky, adaptovali na nové prostředí, naučili se spolu komunikovat a spolupracovat a dozvěděli se i něco nového o sobě samých.

Uvedl bys to na konkrétním příkladu?
Tak jo, dám tobě a čtenářům trochu nahlídnout do programu, který je dá se říci typický a s drobnýma úpravama ho použijeme i letos. Co nejdříve po začátku školního roku, aby toho ve škole ještě moc nestihli, je naložíme do autobusu a odvezeme kamsi do neznáma, kde je vysypeme nejlépe uprostřed lesa i s věcma a kde si je přebere pro ně naprosto neznámý člověk a vynadá jim, v čem jsou to oblečení, a jak to, že s sebou nemají svou golfovou výbavu a ať si teda rychle nějakou seženou, protože turnaj začíná za pár okamžiků.
A to je vlastně úvod do první hry.

Většina her se uvádí nějakou scénkou - čím šílenější, tím lepší. A pak už to jede jak po tobogánu až do konce pobytu. Střídají se pohybové hry zaměřený na spolupráci, kreativní činnosti jako třeba malování nebo divadlo, diskuze, aby dokázali říct svůj názor a zároveň vyslechnout názor někoho jiného, týmové úkoly, kde musí řešit neobvyklé problémy, které ze začátku vypadají neřešitelně, něco pro osobní zážitek jako třeba nízké lanové překážky atd. A to všechno tak, aby to gradovalo a poslední den doslova vybuchlo pokud možno v nějaký extra zážitek.

V zálibách jsi zmínil PC hry. Co konkrétního bys čtenářům doporučil?
Ty teda hezky skáčeš od hlavy k patě *(smích)*. Obávám se, že to není zas tak jednoduchý, doporučit někomu něco z tak obrovské rodiny počítačových her. Už jen pro tu šíři všech možných žánrů. Záleží na tom, kdo co preferuje. Já například jsem zarytý stratég a RPGčkař *(smích)*.

A jaké hry máš tedy jako zarytý stratég a RPGčkař nejraději? Stačí uvést třeba tři.
Mno, asi Lineage 2 jako zástupce MMORPG, sérii Total War ze strategií a Heroes of M&M 3.5, který paříím v práci, když je volnějc.

Nyní se přehoupneme do světa DarkAge. Před nedávnem jsi získal červenou kostku. Jaký jsi měl pocit, když jsi ji získal?
Mno, musím uznat, že tohle je záludná otázka. A uznávám, že jsem to nějak moc ani neřešil, protože se mi to ‚přihodilo' někdy během shonu kolem megáče, kdy jsem sám nevěděl, kde mi hlava stojí, a ještě se tam do toho nenápadně vtírala

další - vyšší - nabídka. A když pak se barva mé kostičky změnila a já získal přístup na další forum, což je taková maličkost, díky který jsem si to asi definitivně uvědomil, tak jsem měl hodně dobrej pocit. Pocit, jakej člověk má, když dostane odměnu za dobře vykonanou práci.

Mimo jiné se ucházíš i o post cvičitele. Sám jsi řekl, že se na tomto serveru nacházíš už dlouho. Přesto jsi ovšem začal cvičit, pokud se nepletu, až nyní. Proč jsi najednou změnil názor?
No, já tu vůbec většinu věcí dělám až poslední dobou. Je to dáno tím, že chodím do práce a DA je jedna z mála stránek, který nám ajťáci zatím ještě nezablokovali. Předtím jsem měl poměrně dlouhý období, kdy jsem na DA sice byl a měl kostku, ale, sbíral zkušenosti u konkurence', dělal vejšku - rozuměj pořád byl někde v hospodě - anebo pařil na kompu. No a teď, když jsem zas začal žít DAčkem, přišel kolem Vánoc Don s nabídkou, zda bych nechtěl zkusit cvičit.

A prozradíš, jak si podle tvého názoru tvůj cvičenec zatím vede?
To asi nemůžu. To by rozhodně nebylo ani objektivní, ani profesionální. Sám si teprve rovnám měřítka a nároky do těch správných pozic a chudák Uziel to odnesl.



Jakožto červená kostka máš možnost hlasovat i o změnách PJ statusu. Je mezi dnešními PJi někdo, koho bys viděl na povýšení, nebo naopak?
No, co se týče pohybu mezi žlutými a červenými, tam už podle mého názoru není stěžejní kvalita vedených questů, ale spíš přístup k DA jako celku, o čase a práci pro DA. Tady už to není jen o tom „hele, píše dobře, pojďte, povýšíme ho". Takže žádné konkrétní jméno ze mě nedostaneš.
Ale je pravda, že by měl přibýt druhý admin přes PJe místo Ferra a tam já bych se rozhodně neomezoval jen na kandidáty z řad současných červených kostek. Ať se ukáží ti, kteří by tuto funkci chtěli na svá bedra vzít, a řeknou, jak by na to šli. A mezi zelenými a žlutými bych to prozatím nechal spát.

Co bys udělal v případě, kdyby se ti ozval hráč s typickou otázkou „caw, vem mě do questu, potřebuju expy"? A jaký máš názor na exphuntery?
(smích) Ach ty nevědomý. Oni se ozývají a častěji, než si dokážeš představit. A to i s mnohem hůře napsanými havrany, než je tvůj příklad.
A co při tom dělám? No, přijde-li jich více podobných za sebou, tak většinou začnu mlátit hlavou do stolu, nadávat, až se hory zelenají, a... Ne, zas tak zlý to se mnou není. Už jsem si proti takovým vypěstoval určitou odolnost. Většinou je odkážu, aby si pořádně přečetli můj inzerát a pokusili se zodpovědět mé otázky. A pokud chtějí již do běžícího questu, většinou stačí, když po nich chci, aby mi napsali o postavě něco jiného než jen historii anebo dokonce - jak říkám já - nultý RP příspěvek.
Co se týče exphunterů, musím se přiznat, že jsem je ve svém questu ještě neměl (nebo o tom aspoň nevím). Podle mě oni už mají tak promakané způsoby a takový přehled, že vědí, že i když expuju nadprůměrně, tak díky frekvenci hraní by u mě jen těžko něco nahnali. I když pravda, jednou se vítězem Malé hry stal můj hráč.

Pověz něco o svých questech, které vedeš, případně jestli budeš zakládat ještě nějaký nový.
Mé questy? V tuto chvíli stojí. A já doufám, že jen kvůli prázdninám, i když je to asi naivní. Nějaké oživení v průběhu září bude muset přijít. Jestli budu zakládat další quest, záleží v tuhle chvíli i na Devlinovi. (Hezky jsem to na něj hodil, co říkáš?) On mi totiž slíbil, že si vezme jednu moji postavičku do svého questu. No, a protože jsem si dal takové drobné předsevzetí, že povedu tolik questů, v kolika budu hrát, tak pokud nebudu z nějakého vyhozen, budu si muset založit další.

Mohl bys být z hlediska questů trošku konkrétnější? O čem jsou oba příběhy?
No, Špinaví a zmatení je takový krátký questík o ... co kdyby to četl někdo z těch, co v něm hrají? Pak bych prozradil celou pointu. To přeci neudělám.
V knížecích službách je takový klasický hrdinský příběh - zkáza je všude kolem a postavy v jejím centru postupně odhalují její příčiny, do toho se zamíchají intriky šlechty, jeden kouzelník a hledání jednoho artefaktu, aby si pak nakonec zasloužili buď vděk nebo zatracení,

slávu nebo moc. Jenže otázkou je, jestli se mi tenhle questík po prázdninách ještě podaří rozhýbat.

Jaká je tvá oblíbená postava? Pověz nám něco krátce o ní (případně i jaké postavy rád hraješ).
(smích) Tak musím říct, že přesně tuhle otázku jsem čekal a snažil se na ni připravit. Tedy moje oblíbená postava tady na DA je asi zloděj Zcizil. Vznikla v době, když jsem zjistil, že do té doby preferovaný hraničář je na mě příliš ‚úzký', že prostě do barbara ochránce přírody nenarvu všechno, co bych chtěl.
A tak vzniknul Zcizil - ukecanej nezkušenej mladičkej extrovert, kterej potřebuje kolem sebe lidi, protože jinak by asi umřel, jen co by vystrčil nos z rodného městečka.
To je vůbec moje - hoooodně ukecaný postavy a taky hodně náladový. Asi i proto je mou druhou nejoblíbenější postavou malá hobití slečna Duběnka.

Pomalu se přesuneme k letnímu megasrazu. Pověděl bys nám své zážitky a dojmy?
Úžasný, naprosto báječný. Doposud jsem na žádném srazu nebyl - teda kromě toho před čtyřmi lety, kdy se založení DA domlouvalo a připravovalo. Ale to bylo o něčem úplně jiným. Takže tenhle megáč jsem si vážně chtěl užít a taky náramně užil. Např. s mým půllitrem v Liqových prackách, v kolečku u krav, s ohnutým hřbetem u hromady dříví slepej jak poleno (svůj k svému, že) žádaje o ruku nebo třeba v centru pozornosti před plátnem.To jen taková malá ochutnávka pro ty, kteří toho byli svědky.

Na megasraze jsi měl přednášku ohledně výsledku tvého nováčkovského dotazníku, který jsi zde před několika měsíci rozesílal. Pověděl bys nezasvěceným, co z něj vyplynulo?
V první řadě není můj. Já jsem jen odprezentoval výsledky, protože z našeho dvoučlenného týmu jsem jel na megáč. Naším cílem je pomoci nováčkům ke snazšímu získání questu a zároveň s tím ušetřit PJům trochu nervů a spoustu času při vysvětlování stále stejných věcí. Dotazník ukázal především různé názory a pohledy nováčků a ofic. PJů na stejné věci a také několik slabin, které by mohly být toho všeho příčinou. Teď už nás čeká ‚jen' pojmenovat ony příčiny problémů a pak vymyslet postupy, které je odstraní. V tuhle chvíli na projektu pomoci nováčkům dře Nakor a já se k němu připojím hned poté, co se vrátím z dovolené.

Ten dotazník byl čistě tvůj nápad, nebo se na něm podílel i někdo jiný? Co bylo impulsem pro tento dá se říci velký projekt?
Ten dotazník ano, protože vznikl, když už jsme zůstali jen dva. A byla to asi nejsnazší cesta, jak získat informace. Ale celý ten projekt vzniknul spíš z popudu PJů, které už nebavilo odpovídat pořád na ty samé otázky. Já se k tomu jen tak nějak nachomejtl a pokusil se tomu dát řád. Otázkou je, zda úspěšně, když to nakonec všichni ostatní vzdali - tedy krom Nakora, za což mu skládám obrovskou poklonu.



Jaké lidi bys tady na DA považoval za své přátele?
Koneckonců jsi je mohl poznat i na megasrazu.
No, za své přátele bych si dovolil považovat lidi, které znám osobně již delší dobu. Řekněme hlavně z Bonyho a ze schůzek a srazů, kde se DA zakládalo, lidi známé z IFka, Torche a pak také těch pár, co jsem s nimi spřízněn i třebas rodinnými vztahy. A doufám, že to samé mohou říci i oni o mně.

Máš už nějakou známost? Pokud ano, pověz nám něco o ní.
Ptám se proto, aby tvé případné fanynky věděly, jestli mají šanci, nebo ne. Pakliže jsi volný, napiš čtenářkám, jaká žena tě dokáže zaujmout...
No, nejsem si jist, jestli můžu něco v tomto směru prozrazovat. To abych případné fanynky příliš nezklamal nebo nenabudil *(rozesměje se)*. Né, s pravdou ven. Ti, kteří mě znají osobně nebo mě už aspoň párkát viděli, vědí vše o Zuzce, ti, kteří mě znají ještě o krápítek víc a dýl, vědí vše o mně a ty slečny, které se se mnou zatím nesetkaly, po mně ve svých snech touží jen těžko. (Nebo snad ano? Pokud ano, můj havran je všem takovým k dispozici.)

Tak to by už bylo vše. Děkuji za pěkný rozhovor a hodně štěstí do budoucna.
Já děkuji především za to, že volba pro toto číslo DM padla na mne a omlouvám se, že byl takový problém mě sehnat a vyždímat ze mě byť jen pár odpovědí. A také bych chtěl popřát DA co možná nejdelší životnost, nekončící nadšení všem jeho tvůrcům a spoustu zábavy všem, kterým se tu líbí.



Wandering monster high school

Každý příběh má svůj začátek. Hrdinové se neobjevují bez výzev a žádné dobrodružství se neodehraje samo od sebe. Jeden začátek je však pro příběh hodně málo. I vedlejší postavy a antagonisté mají své začátky. V potu tváře pilně cvičí, aby je žádný podprůměrný amatér typu Froda Pytlíka nenasekal za nejbližším rohem do salátu…

Hry na hrdiny, zvláště ty, co se drží při dně, mají mezi sebou spoustu skvostů a perliček, o kterých by byla škoda se nedozvědět. Wandering monster jsou skvělým příkladem. Nejde o žádný klasický počin, to už jste nejspíš pochopili. Trocha crazy zábavy ale ještě nikomu neublížila a buďte si jistí, že ve Wandering monsters high school zažijete ujetých momentů spoustu.¨
Snad mi odpustíte, když se pro dnešek nebudu věnovat herním mechanismům. WMHS vás totiž uhrane něčím úplně jiným. Jde o jednu z mála her, kde myšlenka a námět převyšuje zpracování, čímž ale nechci říct, že by zpracování bylo nějak špatné. Vezmeme to pěkně od začátku. Kariéra příšery není žádný med, víme? Tuhle práci si nevybíráte. Prostě se tak narodíte a nebezpečí číhá na každém rohu, ani nemusíte vycházet. No, a pokud nenajdete soucitného černokněžníka, který vás za nějakou tu drobnou službičku před nezvanými návštěvami ochrání, nezbude než se v oboru trochu vzdělat - jít na střední školu potulných monster. Příšera bez řádného vzdělání se v moderním fantasy světě zkrátka příliš neohřeje, pokud zrovna není čarodějnice.

Wandering monster high school patří k tzv. 24 hour RPG. To znamená, že vznikla ve stejnojmenné soutěži herních designerů během pouhých 24 hodin. Další RPGčka ze soutěže můžete najít na http://www.1km1kt.net/cat/24-hour-rpg. Úžasné, co dokáží někteří lidé za den stvořit.

Wandering monster jsou parodií každým coulem. Devětadvacet stran, které donutí i Matoba jakožto vyhlášeného parodistu uznale kroutit hlavou. Pojetím hodně připomínají příběhy Harryho Pottera - stáváte se totiž náctiletou příšerou na středoškolské koleji, kde se snažíte naplnit své postpubertální fantasie a cíle.
Hlavním terčem tvůrce Kynna Bartletta jsou pochopitelně teenagerovské filmy a seriály. V příručce je dokonce přímo doporučeno jeden takový přetrpět před každým hraním. Pak už si vesele stvoříte svého náctiletého slizovce, jehož jediným cílem je v průběhu roku osliznout co nejvíce dryád z vedlejší třídy.
Máte-li s produkcí pro náctileté opravdu problém, vězte, že s Wandering Monsters dostává úplně nový rozměr. Nedávno jsem jeden takový filmeček (jasně že omylem) zhlédl a několikrát jsem se přistihl, jak se dětinsky bavím při převádění zápletky do WMHS. Dalším vděčným cílem parodování jsou RPGčka. Škola monster stojí ‚kdesi' ve světech Dungeons and Dragons, využívá zdejší prostředí i bestiáře a svérázným způsobem převrací jejich funkci naruby.

Oficiální stránku věnovanou Wandering monsters můžete najít na facebooku: http://www.facebook.com/pages/Wandering-Monsters-High-School/60981401362 i twitteru: http://twitter.com/wmhs.

Tím to však zdaleka nekončí. Ostřílenějším hráčům se při hře určitě vybaví tři počiny Paula Czegeho – My life with master, Nicotine Girls a The Valedictorian's Death nebo Bestfriends od Gregora Huttona. Vděčných inspirací jsou určitě desítky a Kynn se nebojí jejich náměty zlehčovat a zesměšňovat. Člověka při hře chtě nechtě potěší, že stále existují odvětví, která si dokáží střílet sama ze sebe, navíc povedeným způsobem.
Škola se snaží myslet i na nemohoucí spoluobčany. Rozhodnete-li se stát příšerou se zvláštními potřebami, nejlépe něčím nehumanoidním a neforemným, dostanete možnost si život s handicapem vyzkoušet na vlastní kůži a to si pište, že vám to vaši milí spolužáci s dětinskou radostí pořádně osladí.
Malou nevýhodou budiž fakt, že hra je k mání pouze v anglické verzi, neangličtináři tak mají pro dnešek smůlu. Devětadvacet stránek dobrého hraní ale rozhodně stojí za oprášení školních znalostí a trochu útrap se slovníkem, těm nejslabším pak nezbývá, než vyhledat schopnějšího kamaráda.

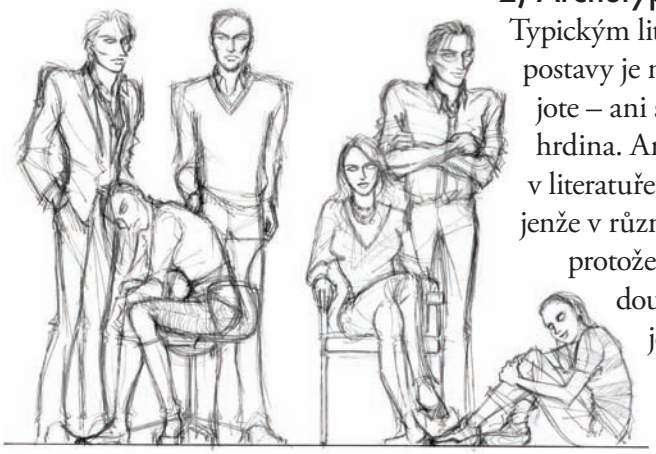
Postavy

Fáze, kdy člověk ví, jak psát a čeho se vyvarovat, je ve svém vývoji plynule provázaná s tím, co a o čem píše. Postavy poprvé.

Že jsou postavy jedním ze stavebních kamenů příběhů/prózy, není snad třeba říkat. Pro naše potřeby je musíme nejprve rozdělit na herní a literární.
Při dalším dělení už se oba typy příliš neliší – mezi hráčskými a cizími coby poddruhy hráčských postav je ve významu věci prakticky stejný rozdíl jako mezi hlavními a vedlejšími v literatuře. Ať už ale tvoříte jakoukoli ze zmíněných, je pár věcí, na které byste si měli dát pozor nebo kterých je lépe se rovnou vyvarovat.

1) Superhrdina

Sem patří většina vlastností stavících ten nebo onen charakter výrazně nad úroveň ostatních. Příliš mocní hrdinové jsou nudní. Když už chcete mít po téhle stránce svého reka výjimečného, je (převážně u herních a hlavních postav) nutné jeho silné stránky kompenzovat – něčím ho srážet, přesněji něčím, co bude v opozici jeho zvláštnosti, co bude snižovat její použitelnost v praxi, co ho bude víc přibližovat normálním lidem.



Příkladem jsou třeba Superman, Spiderman a Hellboy - není náhoda, že jsou všichni do jednoho poněkud nepoužitelní v osobním životě a mají značné potíže vyjádřit city svým láskám. Je to prostředek, jak je ‘polidštit’ s ohledem na čtenářskou obec, která se s takovými nešťastníky ráda a rychle ztotožní.
Pro PJe platí, že pokud už mají v ději nějaké abnormálně silné CP, může jako ‚uzda‘ jeho schopnostem platit fakt, že se objevuje jen dost výjimečně a jeho role je nějakým způsobem omezená. A je jen na vás, jakým.
Je několik výjimek – například inteligence. Geniální inteligence jako výjimečná lidská vlastnost si staví překážky sama; nepochopitelností mysli dotyčného pro okolí, jeho neschopností začlenit se do pro něj jiné společnosti atd.
U nadobyčejí moudrých nebo inteligentních postav ale pozor: máte sice výhodu, že za ně nemusíte myslet v intervalu setin vteřin, ale psát či hrát někoho takového je i tak dost těžké, pokud náhodou sami nejste géniové. Méně je tu někdy více – nastřelit si charakter kouzelníka s inteligencí 21 je krásné, ale pro vážnou hru mnohdy nešťastné.

2) Archetyp vs. klišé

Typickým literárním archetypem postavy je například Don Quijote – ani staletími nestárnoucí hrdina. Archetypy se objevují v literatuře víceméně neustále, jenže v různých podobách – protože jsou vícevrstvé, kladou důraz právě na to, co je pro dobu vzniku té které variace typické. Zjednodušeně řečeno: pokaždé můžete najít něco jiného, co archetyp znázorňuje.
Ve chvíli, kdy se rozmanitost různých specifik ztrácí a z archetypu zůstává jenom povrchní, dokola ohrávaná maska (kulturním průmyslem až zneužívaná), vzniká klišé – konkrétně klišé v rozměru postavy. Charakter, který ztratil ‚sílu‘ svého původního vyjádření, význam a nakonec i aktuálnost.
Proto v dnešní době další obratný elfský lučištník, chrabrý hraničář se slavnou minulostí nebo starý-mocný-moudrý čaroděj nikoho na literární scéně (a ani na té herní) nenadchnou. Pokuste se vyhnout klasickým souborům vlastností a motivů, buďte kreativní, experimentujte a nezůstávejte u téhož. To platí i pro rasy: proč musí být elfové moudří a hodní, barbaři velcí a odvážní, hobiti mazaní, lidé toužící po moci? Nezvyklé a originální postavy, je-li příběh jako takový dobře zpracován, většinou slaví velký úspěch – příkladem je třeba Pratchettův Mrakoplaš. Archetypy a klišé se týkají samozřejmě i jiných věcí, obecně prostupují umění jako celek. O tom, čeho dalšího se týkají ohledem psaní, budu postupně mluvit v dalších dílech.

3) Rodičovský komplex

Běžná věc – to, co si vytvoříme (nebo zplodíme, když to vezmeme až na dřeň), máme příliš rádi, než abychom tomu ubližovali. Někteří hráči pak mají potíže zahrát věrohodně charakter své postavy, protože by ji to mohlo přivést do někdy až smrtelného nebezpečí; autoři zase metou svému oblíbenci cestičku a chtějí pro něj šťastný konec, aby ze všeho vyvázl a byl v pořádku. Obojí je špatně.

Pro potřeby děje je zkrátka někdy potřeba, aby se hrdinovi něco stalo, aby se dostal do potíží, přinejmenším z toho důvodu, že by pak měl co řešit a vše by se netočilo jako mlýnské kolo v jednom kruhu „mám se fajn, všechno se mi daří a nic mě nepřemůže“. Postava-štístko, která vším (a všemu) proklouzne, se nebezpečně blíží superhrdinovi – a tedy i nudě.

4) Uvěřitelnost

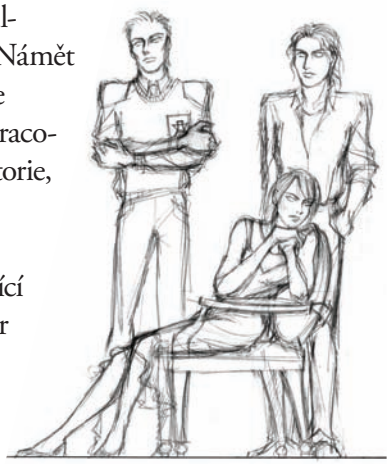
Tenhle faktor je křiklavý především u špatně vybudovaných herních charakterů. Pozoruhodně často se i na DA setkávám s pesimistickými optimisty, s impulzivně jednajícími introverty… herní postavu, která vypadá, jako kdyby dr. Frankenstein splácal dohromady pár mozků, si vezme do příběhu málokdo. Literární postava takového ražení zase může s úspěchem zavraždit celý příběh, do kterého je zasazena, a to i parodii. Nelze nic jiného než apelovat na zdravý rozum: postavy – s ohledem na minulost, viz. dále – promýšlejte a neplácejte páté přes deváté. Její jednotlivá specifika se nesmí navzájem bít.
Krom toho byste ve většině případů měli zapomenout na to, že takový válečník bude mluvit spisovně nebo že dokonce bude umět číst, pokud tedy nevysvětlíte, kde by se to asi tak mohl naučit. Uvěřitelnost se týká i toho, do jakého prostředí postavu zasadíte.

Herní postavy

Herní systémy, které dávají lidem při tvorbě postavy velkou volnost, s sebou především na internetu nesou obrovské riziko již výše popsané – klišé. V zářijovém Mirroru se o tom trochu víc rozepisuje Trym, takže já to jen shrnu: postavy inspirované typickými, dnešní ‚fantasy‘ kulturou omílanými archetypy jsou nudné.
Velcí barbaři s ještě většími falickými meči, elfové s nejlukovatějšími luky, kouzelníci s nejrunovatějšími róbami – kolik už jste jich viděli? Vyhněte se jim, je-li to možné. Není? Nutně potřebujete něco, co tu už stokrát bylo? Pak nezbývá než postavu něčím změnit, ozvláštnit a odtrhnout ji od původního vzoru. Nutno dodat, že většinou je jedinou možnou – a ne vždy jistou – cestou parodie.

Hráčské postavy

Když už jste se dokopali k tomu, že vám na skladě neleží další Geralt z Rivie nebo Frodo Pytlík, nemáte zdaleka vyhráno – jen jste se prozatím vyhnuli debaklu.
Dobrá postava je vícevrstvá, není jednostranně zaměřená ani zoufale průhledná, žije pestrými barvami a je sama pro sebe ospravedlnitelná. Námět následuje dobře zpracovaná historie, z ní (ne naopak!) vycházející charakter a budoucí motivy.



Úvodem k minulosti postav musím vznést apel jménem snad všech rozumných PJů: už žádné gobliny (jakoukoli jinou havětí) vyvražděné rodiny! Je krajně nepravděpodobné, aby se tohle stalo každé desáté postavě nezávisle na ostatních – tím spíš s jedním malým detailem, tedy že by takový masakr zcela náhodou (čti záměrně) přežilo malé dítě, nato bylo (záměrně) vychováno nějakým dobrodincem a (záměrně) se nedejbůh dostalo na stopu vrahů svých bližních.
Tohle je totiž typický model, jak to nemá vypadat. Historie vaší postavy na sobě nesmí nést cejch samoúčelnosti – a právě smysluplnost a logická, uvěřitelná návaznost až k současnosti hrdiny je to, co mnoha charakterům patrně nejen na DA chybí. Jak se stal tenhle elf kouzelníkem? Že ho prý našel mág, který se překvapivě potuloval poblíž a zželelo se mu siroty? Ale no tak, copak tohle je uvěřitelné nebo dokonce originální? Příkladově vzato: kolika postavám na DA zemřela rodina následkem morové rány, místo aby je vymlátila (bez zjevného hlubšího úmyslu) banda goblinů? Kolik magicky nadaných děcek omylem podpálilo seník, bylo vyhnáno z vesnice a zanecháno bez jakéhokoli mystického vzdělání, místo aby je prostě dílem kmotry náhody našel moudrý čaroděj? Nemusím snad říkat, že první varianty jsou ty lepší. Není nutně potřeba snažit se být co nejoriginálnější – jde o to, abyste tvořili něco, co má smysl.
Minulost postavy formuje její stávající charakter, určuje její sny, touhy – všechny motivy.
To ovšem v žádném případě není vyjádřeno primitivním „zabili mi rodinu, tak pudu, najdu je a zabiju je taky“. Fóbie, strachy, noční můry, předsudky, to všechno by mělo mít základ v tom, co vaše výtvory kdysi zažily. Připravujte si pro to půdu a neodsuzujte své hrdiny předem k osudu černobílých postav typu ‚zamíchej a hraj‘.

Po vytvoření slušné historie už není potřeba nic jiného než trochu zapojit mozek při domýšlení, co se z postavy asi tak mohlo stát, jak na ni mohlo zapůsobit její předchozí prostředí a kam ji to dovedlo.

Cesta „udělám charakter a podle toho splácám historii“ je špatná. Z čistě logického pohledu na věc je vždy lepší nejdřív mít rozmyšlenou minulost postavy a teprve potom na ní stavět charakter a jeho minimalistické vyjádření – přesvědčení. Pět voleb od zákonného dobra po zákonné zlo ale samozřejmě nepokryje všechno. Obecně je nejsnazší hrát zlatý střed – spektrum od zmateného dobra až po zmatené zlo; takové lidi můžeme potkávat denně a není těžké se do nich vžít. Oba zákonné typy – kdo chce diskutovat, ten mi může napsat na vzkazník nebo lépe rozjet diskusi na fóru DAily Mirroru – jsou totiž dobro a zlo s ‚přidanou hodnotou‘.
Mají něco navíc, ať už je to spasitelský komplex na jedné straně nebo sociopatie na druhé, a vyznačují se tím, že jsou pro své okolí nepochopitelní, morálním kodexem výjimeční. Hrát někoho, kdo stojí na stupínku nad davem, a přitom nesklouzávat do průměru, nedokáže každý.

Cizí postavy

Teď by měli nastražit uši především ti méně zkušení PJové, protože právě oni tady kupí chybu za chybou. Způsob tvorby cizích postav je veskrze stejný jako u těch herních. Můžeme je budovat podobně komplexně, ale není to vždy nutně potřeba. Některé se mihnou v ději na tak krátkou dobu, že nám pro jejich ztvárnění v klidu postačí jejich povrchní maska s příměsí motivů, které je vedou k tomu či onomu.
U těch důležitějších už je lepší mít je samotné zmapované. Ne vždy se vám stane, že hráči udělají přesně to, co vy čekáte, a měli byste vědět, jak CP zareaguje, když se status quo změní. Rozepíšu se tu hlavně o chybách, které provázejí ztvárnění cizích postav v questech.

Prvním v pořadí je prostor, který cizím postavám věnujeme. Hodně to souvisí se základní koncepční chybou ve vedení příběhu – to když si vypravěč z questu dělá píseček pro vlastní hraní a své hráče staví do role komparsistů. Ne náhodou jsem CP přirovnával k vedlejším postavám v literatuře – odpovídá tomu i jejich místo. K tomuto problému se během pár příštích dílů také dostanu.
Jak už bylo řečeno výše, není vyloučené, aby taková postava byla něčím vysoce nadprůměrná a zvýhodněná nad ostatními, je-li to kompenzováno nějakou její slabinou, přičemž u CP jako brzda může fungovat její nevelká účast na dění. Pokud máte quest a hodláte do něj hodit svoji zamilovanou, propracovanou postavu… raději to nedělejte a napište o ní třeba povídku. Tam ať je centrem dění.
Cizí postavy mohou dočasně přebrat otěže nad situací, ale ve výsledku nikdy nesmí mít v celém příběhu/questu víc prostoru než hráči.

Spolu s tím, že silné CP skupinku nedoprovázejí na každém kroku, přichází druhý problém: nesmí se z nich stát všudybylové, kteří přijdou – neopodstatněně, nanejvýš s krkolomným vysvětlením – na řadu, když se něco vyvine tak, jak to PJovi nevoní. Nemůžete z nich dělat nástroje k lepení dějové linie jenom proto, že se vám díky samostatně uvažujícím hráčům rozpadá.
Děláte to? Vítejte v nešťastně velkém klubu questových povídkářů. Příběh, který skončí, protože vám hráči zabili stěžejní CP, je smutným důkazem toho, že jste se nevyvarovali výše zmíněných přehmatů.

I když se věci tady na DA pomalu obrací k lepšímu, pořád všechny světy, ať ty skutečné nebo stínové, trpí stereotypem, pokud jde o postavy. Odporuje to logice věci – copak je možné, aby se naráz objevovaly charaktery podobné jako vejce vejci? – a co hůř: staví se to proti potenciálu představivosti, kterou máme všichni. A je to prvořadě na vás, hráčích, ne na PJích, aby se s tím něco udělalo.
Zkoušeli jste někdy hrát bardy opěvovaného hrdinu, který je hluboko ve svém srdci nešťastný z toho, jak žije, a své problémy řeší alkoholem, přičemž se děsí toho,



že by se to někdo mohl dozvědět? Vraha se svědomím, který je vděčný za každou noc bez zlých snů a sám sebe mučí vzpomínáním na své oběti?
Jsou to mnohem reálnější, zajímavější a uvěřitelnější postavy, které nám dávají obrovskou plochu pro opravdový RP. Kdo hraje další ‚dvourozměrné‘ hraničáře, válečníky a čaroděje vzpomínané výše, ten se chtě nechtě vysmívá tomu, čím fantasy a fantastika mají být.

Nemůžu vám tu dát návod, jak dobře hrát svou postavu; vše jsou to jenom rady, jak udělat postavu, u které PJové nebudou vybuchovat zoufalým smíchem. Příště se podíváme blíž na literární charaktery, jejich tvorbu a zasazení do děje.

Dračí doupě pro začátečníky

2. - 4. 10. Olomouc

Dračí doupě pro začátečníky je zajímavý pokus o naverbování čerstvých sil mezi příznivce RPG, který proběhne o víkendu z 2. na 4. října v Olomouci. Tři dlouholetí vypravěči se tu rozhodli věnovat víkend důkladnému zasvěcení nováčků a začínajících hráčů. Nejde jen o obyčejnou ukázku hraní nebo nábor do klubu šílených fantazáků. Pro přihlášené je připraven třídenní kurz, v nemž se seznamí s dračím doupětem, ale i hrami na hrdiny obecně. Organizátoři kladou velký důraz na úvodní vysvětlení. Realitu samozřejmě poznáte až na místě, nicméně soudě z obecných informací na stránkách se jedná o opravdu propracovaný a obsáhlý úvod.
Posuďte sami: páteční řetěz přednášek a workshopů účastníky seznámí s teorií RPG, pomůže jim pochopit základ RPG filosofie i herní mechaniky. V průběhu druhého a třetího dne se odehraje zkušební hra, kde si veškerou teorii osvojí v praxi, a nakonec se uskuteční otevřená beseda se všemi účastníky. Pokud vám hra naživo prozatím nic moc neříká a máte to do Olmíku blízko, nenechte se dlouho pobízet.

http://www.kahla.cz/drdz2009/drdz2009.php



Festival Fantazie speciál

27. 10. – 1. 11. Chotěboř

Festival Fantazie se v Mirroru objevuje často. Několikrát jsme zmínili i speciál, který vzniknul díky úspěchům svého staršího bratříčka. Další přídavek k největší české sešlosti fanoušků fantasy, sci-fi a horroru se chystá už na příští měsíc. Speciál je dobrou volbou pro lidi, co se na prázdninový festival nedostanou, i pro ty, kteří si chtějí připomenout zdejší skvělou atmosféru. Zároveň je to příležitost oběhat v létě propásnuté programy.

Celý prodloužený víkend je koncipován jako jedna velká after party plná melancholických vzpomínek z léta. Od FF speciálu nelze čekat žádné převratné novinky, snad s výjimkou nových zážitků. Jako vždy se objeví to nejpovedenější z červencového FF programu, budou se opakovat nejúspěšnější filmy a uzavřou se z léta nedovřená dvířka hyperaktivních linií s nadbytkem programu.

http://www.festival-fantazie.cz/special/index.php

Skandinávie poprvé

Středověcí seveřané mají pověst národa divokého a barbarského. O tuto pověst se ale zasloužila především jedna ze společenských vrstev tohoto národa – vikingové. Zatímco se převážná část obyvatel většinou nehostinného severu živila hlavně farmařením a lovem divoké zvěře, vikingové obstarávali obživu sobě a králi obchody na objevitelských výpravách a kde se dalo ušetřit, tam i plenením a rabováním.

Myslím si, že už bylo na čase zabrousit do vod severských tradic a mýtů, už jen proto, že mnoho z nich má svou odezvu i dnes. Na rozdíl od ostatních evropských národů se skandinávcům dařilo dlouho odolávat christianizaci a i po začlenění křesťanských zvyků do jejich každodenního života si nechali mnohé ze svých pohanských zvyků. Nejen díky tomu se podařilo uchovat tolik informací o jejich tehdejší kultuře. Aby nikdo od začátku netápal, co že to chtěl básník říci těmi odezvami do dnešních dob, uvedu jeden příklad za všechny: kdo by si myslel, že přenášení nevěsty přes práh je tradicí křesťanskou, mýlil by se – tento obyčej, podobně jako mnoho dalších, pochází ze Skandinávie. Podle Seveřanů jsou dveře portály do jiných světů a kolem nich se shromažďují nejrůznější duchové. Jelikož věřili, že je špatným znamením, klopýtne-li nevěsta přes práh, musel ji přes něj přenést ženich.

Ale k věci. A od začátku.

Už v úvodním článku jsem zařadila severské náboženství mezi ty, jež se víceméně orientují na válku, boj a v neposlední řadě vítezství. Za tímto tvrzením si sice stále stojím, ale mým úkolem je osvětlit i ostatní aspekty severské víry. Největším dnešním zdrojem severských mýtů a pověstí jsou obě islandské Eddy a Heimskringla od Snorriho Sturlusona, který věřil, že hrdinové a bohové z pověstí se dají spojit se skutečnými historickými postavami.
Podle Eddy se svět dělí na devět říší, které spojuje obrovský jasan, Yggdrasil, který je centrem univerza. Jeho tři kořeny, jeden v zemí bohů Asgardu, druhý



v zemi obrů Jötunheimu a třetí v říši mrtvých Helheimu, jsou neustále okusovány drakem (nebo hadem) Nidhögrem. Na nejvyšší větvi zase sedí mohutný orel. Kromě tří říší, které leží mezi kořeny posvátného stromu, se o Yggdrasil opírá dalších šest: Midgard, země lidí, Vanaheim, domov polobohů, Muspellheim a Niflheimr, říše prvotního ohně, respektive ledu, a tři domény jednotlivých ras skřítků – Svartalfarheim, Alfheim a Nidavellir. (Severská božstva se dělí do dvou rodin – Ásů a Vanů. Ačkoli původními bohy jsou Ásové, později se po sérii dohod a sňatků stávají Vanové jeich rovnocennými společníky. Vůdcem obou rodin je Odin se svou ženou Frigg, bohyní sňatku a domova.)

Jelikož věnovat článek severskému pantheonu je jako házet zrní do sýpky, chtěla bych svůj prostor nejen v tomto čísle věnovat ostatním, neméně důležitým bytostem, které se o životní prostor dělí s lidmi a bohy. Jednou z nejdůležitějších postav, která toho má na svědomí víc než kterákoli jiná je Loki. Doslovný rarach, o němž se nedá říct, zda je dobrý, nebo zlý, poněvadž veškeré své kousky neprovádí s jiným popudem než pro zábavu. Fenrir, jeho vlčí syn, kterému je souzeno za konce světa, Ragnaröku, zabít samotného Odina. A v neposlední řade Ymir, obr, díky kterému vznikl svět.

Zde přichází na řadu laskavý čtenář. Všichni, kteří mě alespoň maličko znají, vědí, že severská mythologie a kultura vůbec jsou mi velmi blízké. Přemýšlela jsem o možnostech a pojetích, které



pro toto téma mám. A musím s pravdou ven, bylo jich hodně. A s každou další větou přibývaly nápady, fakta i domněnky, které bych chtěla zmínit. A já nechci nic zajímavého vynechat. Rozhodla jsem se proto, že pojednání v tomto čísle nebude nic víc než návnada s háčkem na konci. Chtěla bych přístích několik článků udělat jako takové ‚psaní na přání'. Pište mi na havrana, na fórum nebo na e-mail, o jakém aspektu severské kultury byste chtěli číst, co vás zajímá a kde třeba nejste zas tak erudovaní. Já vám za to slíbím, že zjistím a vykopu, co můžu, a sesmolím to pro vaše ctěné potěšení do stravitelné podoby.

A malá výhružka na konec: Když si neporučíte, vyberu si sama.

Sen

Tentokrát vám v Zaváto prachem přinášíme jedno starší prozaické dílko - pokud se vám bude líbit, nezapomeňte k němu v Knihovně samotné přidat komentář.

„Má obhajoba co říci?“ zeptal se od pohledu přísný soudce ve strohém taláru.
Můj obhájce se na mne zachmuřeně díval a zlověstně mlčel. Jeho oči byly plné opovržení. Důkazy, které proti mně byly vzneseny, byly nezpochybnitelné. Věděl, že není šance na to, abych ze soudní síně vyšel nevinen.
„Obhajoba se zdržuje slova,“ vyštěkl.
„Chce nám ještě něco sdělit obžalovaný?“
„Ano,“ přikývl jsem. „Chtěl bych vám sdělit, jak k vraždě došlo.“
Sálem to zašumělo. Nejenže jsem se nyní dobrovolně přiznal, ale hodlal jsem říci před celým národem, jaké pohnutky mne k takovému zločinu vedly. Snad jsem se chtěl ospravedlnit sám před sebou, kdo ví…
„Přiznáváte se tedy, že jste řečeného Castra usmrtil?“
„Ano, přiznávám se, slovutný a spravedlivý soude; zabil jsem Castra.“
Soudce chvíli lapal po dechu, jak byl překvapen mým přístupem.
“Pokračujte, obžalovaný,“ vybídl mě a ruce soudního zapisovatele zběsile cvakaly po klávesnici.
„Castra jsem zabil zrána; ano, byl jsem to já, kdo ho otrávil. Byl jsem to já, kdo ho v záchvatu zlosti usmrtil.“
„Námitka!“ ozvalo se z řad obžaloby.
„Námitka se přijímá.“
„Nasypal jste Castrovi jed do jídla. Tvrdíte také, že šlo o záchvat vzteku. Jste si jistý, pane obžalovaný, že z vaší strany nešlo o důkladně připravený čin?“
„Odpovězte!“ pobídl mne soudce po chvíli váhání.
„Ale jistě, odpovím. Přiznám se, že na vraždu jsem pomýšlel již dlouho. Každé ráno jsem se budil s blaženou představou, jak toho parchanta umlčím jednou provždy…“
Sál znovu zašuměl; na tak chladnokrevnou výpověď tak hrůzného činu, jako je vražda, pravděpodobně nebyli zvyklí.
„Nemám co dodat,“ řekl soudce a pokynul soudnímu tribunálu, aby povstal při vynášení rozsudku. Nebylo využito ani státem proklamovaného limitu na rozmyšlení. Tomu se říká rychlé soudnictví.
Povstal jsem také. Můj obhájce byl naprosto zdrcený.
„Obžalovaný se za mimořádně chladnokrevnou vraždu odsuzuje rozhodnutím celého soudního dvora k mimořádně vysokému trestu…“
Probudil jsem se; bylo časné ráno – začínalo svítat.

Castro, jezevčík mého souseda, zase divoce vyl.

