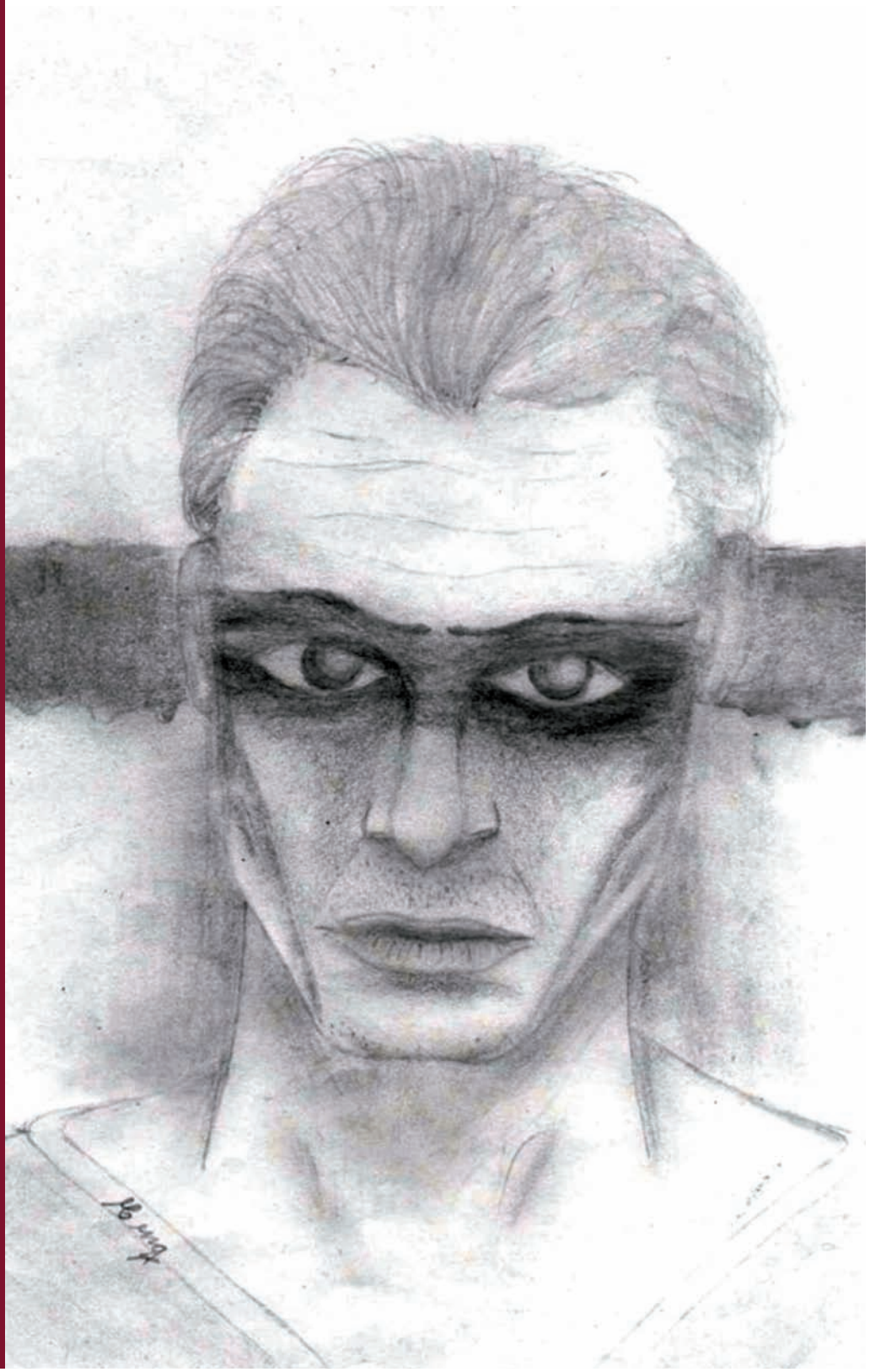
DA Mirror

Proč se Andílek
zbavil
červené kostky?

Která
povolání na DA
nejvíc chybí?

FATE
– RPG šité namíru
vašim postavám



měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
26. října 2009, ročník 1, číslo 10

Obsah:

Indiánská vesnice Darkage 2
Don Simon
Hlasy z ulic DarkAge 3
Tindo
Pavel Renčín – Beton, kosti a sny 5
Matob
Šéfredaktorova zpovědnice 6
Bizarro
FATE awaits you 9
Angeluss
Postavy II 10
Perilan
Olmecium 12
Angeluss
KomixFEST! 12
Angeluss
Japonský sen v Café 14 13
Kanyapi

Neúvodník

Angeluss

Psát úvodníky je pěkná otrava. Je to takové povrchní oťukávání. Nesmíte říct moc, ale ani málo. Máte čtenáře navnadit, ale přitom nezastínit úroveň článků uvnitř. Je to jako uvádět na pódium významného člověka, o kterém nikdo nikdy neslyšel. I proto se DM úvodníky včetně tohoto vymykají běžným úvodníkovým standardům. Mimochodem jsem za poslední půlrok přečetl nespočet úvodníků a skoro všechny stály za nic.

Tak tedy… Tohle je číslo plné povzdechů, nadějí a snů. Pokud se odvážíte nahlédnout dovnitř, zjistíte, že Matobovy sny jsou plné rozlámaných kostí, betonu, krve a urban fantasy. Periho naděje se jednoznačně točí kolem toho, že se jednoho krásného dne naučíme dobře psát, proto vás nemine další literární rubrika. Don se nám svěřil se svým vysněným pohledem na PJ komunitu. Já jsem si vylil srdce u Bizarra, takže vás čeká pekelně dlouhý rozhovor s „šéfredaktorem“. A nebojte se, nepřijdete ani o oblíbené Tindovy ankety a staré dobré RPG dno – tentokrát na téma FATE aneb mokrý sen všech příznivců indie her.

Redakční tým:


Angeluss


Perilan


Moire


Matob


Zrcadlový Šotek


Enefa

Ilustrace na obálce: Morna **Autoři textů:** Angeluss, Bizarro, Don Simon, Matob, Perilan, Tindo **Korektury a editace:** Perilan **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník první, číslo 10.
Vydáno pod patronátem serveru www. darkage.cz, 22. 10. 2009.

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

Indiánská vesnice DarkAge aneb oficiální PJ na DA

Máte svou představu o roli oficiálních PJ na DA? Já ano. A protože jsem nedávno zjistil, že ne každý to může vnímat stejným způsobem, rozhodl jsem se o své myšlenky podělit alespoň formou krátké alegorie.

Ostré paprsky zapadajícího slunce barví krajinu do ruda. Mírně zvlněnou krajinou se líně valí Mlžná řeka a na jejím břehu leží vesnice DarkAge. Už více než čtyři roky uplynuly od doby, kdy se tu usadil mladý indiánský kmen a k nebi vztyčil svá první tee-pee. Přečkané kruté zimy i suchá léta Indiány zocelily a dnes se jedná o kmen zdravý, respektovaný a ambiciózní.

Mezi stany panuje mumraj, děti běhají, ženy vydělávají kůže a muži se chlubí novými úlovky. Kmen je rozdělen na dvě kasty – Hráče, kteří se starají o každodenní práci, a Vypravěče, kteří je vedou a rozhodují o tom, co je třeba udělat.



Často lze vidět skupinku Hráčů, jak pod vedením Vypravěče se zelenou čelenkou vyrážejí na lov či jinou výpravu. Mnoho z nich by také chtělo nosit takovou čelenku a vést své vlastní skupiny Hráčů, ale výcvik a zkoušky, které je nutné absolvovat, jsou náročné a málokomu se to podaří.
Občas je možné zahlédnout Vypravěče, kterému mezi vlasy září pera žlutá. Jsou to zkušení vůdci na vrcholu svých sil, kteří usměrňují své mladší nerozvážné kolegy a kteří rozhodují o drtivé většině opravdu důležitých věcí ve vesnici. Mají za sebou dostatek let praxe na to, aby osobně vedli ty největší a nejdůležitější výpravy.

Jen opravdu pozorný a trpělivý pozorovatel má šanci si všimnout, že ve velkém stanu uprostřed vesnice žijí ještě další Vypravěči - Červení. Za mladých let nosívali žlutá pera a bylo jich všude plno, nicméně teď už se na nich léta těžké práce a zodpovědnosti podepsala a raději tráví svůj čas v ústraní. Nikdo po nich už nemůže chtít, aby vyrazili v čele skupiny na válečnou stezku, ale přesto jsou pro svou moudrost a zkušenosti cennou součásti DarkAge. Vyprávějí prachem zaváté příběhy a určují hodnoty, podle kterých kmen žije. Bez vlastních sobeckých ambicí a nerozvážných rozmíšek, které nechali dávno za sebou.

Výroční soutěž DA!

Před čtyřmi lety otevřel DarkAge své brány všem zbloudilým duším tohoto světa. Naše město se za tu dobu značně rozrostlo, proslavilo a na jeho vznik dnes pamatuje jen málokdo. Jak jistě víte, o pradávných událostech se můžete dočíst v Legendě, která se nachází v útrobách Knihovny.

K příležitosti blížícího se výročí máte možnost se zúčastnit nové soutěže. Pošlete nám vlastní krátkou, vtipnou, případně parodickou verzi Legendy o vzniku DA! Odměnou těm nejlepším budou poukázky, které nám do soutěže daroval e-shop FantasyObchod.cz (internetový obchod zaměřený na LARP, dřevárny, stolní a společenské hry, literaturu a fantasy předměty a oděvy).

Bližší informace naleznete na fóru =--Výroční soutěž--=

Hlasy z ulic DarkAge

Válečník, hraničář, alchymista, kouzelník, zloděj. To jsou základní povolání v Dračím doupěti. Každé z nich se podle pravidel dělí na šesté úrovni na další dva obory. Na DarkAge má hráč navíc možnost zvolit si barda nebo mít postavu s nápisem „bez povolání". V budoucnu by se také měla objevit pravidla pro dva nové obory od šesté úrovně. Měli by to být paladin a nekromant.
Co si myslíte o výběru povolání na DarkAge? Jsou možnosti dostatečné, nebo vám nějaké povolání chybí?



Trym:

„Výběr povolání je až přespříliš úzký, nabízí totiž pouze profese z klasického dračáku plus barda, kterého stejně moc lidí nehraje (já ano a přijde mi náramný, ale to je už otázka priorit). Podívejme se na většinu aktuálně probíhajících questů: hrají se snad podle pravidel dračáku? Nehrají, lidé jednak hrají spíše bez pravidel, a i pokud nějaká pravidla používají, velmi často jsou jiná než dračáková (díkybohu).

Dračák je přitom na „classes" velmi skoupý: pouhých pět povolání nemůže v žádném případě pokrýt všechny běžné fantasy činnosti (větvení na sub-povolání na šesté úrovni ani neberu v potaz, vždyť toho se na DA dožilo zatím pouze pět hrdinů). Hodně lidí se mnou asi bude souhlasit v názoru, že povolání alchymista spíše přebývá, nehodí se do „akce" a celou tuto „class" by snadno zastoupil např. set dovedností pro kouzelníka. Naopak drasticky chybí kněz jakožto léčitel a duchovní podpora, který je např. v AD&D fundamentální pro každou družinu. Obecně si myslím, že systém „classes" v AD&D je vyřešen mnohem lépe a náš dračák je v tomto ohledu jen velmi chudý příbuzný. O tom, že se má pro DA vytvořit paladin a nekromant, slyším prvně a přijde mi to zcela zbytečné – copak Paladin není jen religiózní verze válečníka a nekromant není jen kouzelník zaměřený na určitý druh magie? Nemohu si odpustit rýpnutí, že ti, kdo pravidla pro tato dvě povolání tvoří (netuším, o koho se jedná), tak činí proto, že je to prostě snadné. Nemá valného smyslu vymýšlet sub-povolání pro pár jedinců, kteří se přehoupnou přes šestou úroveň, mnohem užitečnější by bylo např. vytvořit zmíněného kněze. Myslím také, že by rozhodně nebylo od věci vyjít vstříc těm, kdo hrají současné nebo sci-fi světy, ve kterých jsou dračákovské „classes" nepoužitelné a generické „bez povolání" zní příliš vágně: mohlo by být milé vymyslet pro ně např. jakousi šestici „moderních" povolání, která by odpovídala šestici fantasy povolání, které systém podporuje. Nebylo by třeba k těmto novým „classes" vymýšlet žádná pravidla, když DA funguje na bázi dračáku, ale tato nová šestice (z fleku mě napadá třeba voják, doktor, vědec, úředník či umělec – byť by jistě bylo třeba náležitého brainstormu, aby se vše vyladilo a vypadalo to nějak k světu) by mohla ne-fantasy světy docela oživit."



Kolaps:

„Jakékoliv povolání je vlastně škatulka. Nezáleží na tom, jestli jich je pět, deset, nebo dvě stě. Pokaždé je to slovo, které hrubě shrnuje a sumarizuje danou postavu. Hodí se pro akčnější hry a hry naživo, kde na nějaký detailní popis charakteru není prostor. Ale ve hře po netu na to prostor je a to dělá všechno dělení na povolání příliš sumarizující a svazující. Mnohem volnější, a pro netové hraní lepší, je systém založený ne na povoláních, ale atributech a dovednostech."

Divac:
„Jak všichni víme, osobně nejsem nijak DrD znalý, každopádně čistě z pohledu pána jeskyně na DA se mi zdá výběr naprosto postačující. Mám zato, že tyto druhy dokáží pokrýt celou škálu a podněcují tak fantasii majitelů, proto se člověk může setkat se šamany, námořníky a dalšími různými povoláními.
Pokud dáme na výběr nějakých padesát povolání, jednak tím lidi vystrašíme, tudíž odradíme, a jednak tím z mého pohledu zadusíme jistý druh tvořivosti a vynalézavosti. Když je povolání šest, každého napadne, že s tím musí pracovat, aby dostal, co chce… když jich bude padesát, co asi tak uděláte, když nenajdete to své? Půjdete a budete ho chtít přidat.
Osobně jsem pro zachování stávajícího počtu, jenž se mi zdá dostatečný."

Morna:
„Já osobně nejvíce používám válečníky a zloděje. Jsou to moje nejoblíbenější a mnou nejpoužívanější povolání na hraní Dračího doupěte. Používám i povolání „bez povolání", většinou když ho po mně vyžaduje PJ nebo se prostě žádné povolání do daného questu nehodí. Určitě mnoho lidí na DarkAge uvítá nová povolaní paladina a nekromanta. Já je nejspíše nebudu používat, ale určitě se budou hodit v questech. A možnosti výběru povolání na DA jsou podle mě dostatečné. Mně osobně tady žádné povolání nechybí."

Astralien:
„Když se zamyslím, co mi chybí nejvíc, tak mi na mysli vyvstane povolání kněze. RP potenciál tohoto povolání (laskavý kněz, či náboženský fanatik) je podle mne velký. Ano, dá se nahradit domluvou, postavou bez povolání, ale to vlastně všechno.
Paladin i nekromant jsou dobré volby pro začátek."

Rohi:
„Najväčším problémom povolaní podľa mňa je, že trvá príliš dlho, kým človek naberie skúsenosti na šiestu úroveň. Ďalej by určite pomohlo, pokiaľ by sa po výbere „bez povolání" dalo napísať nejaké obyčajné povolanie (kováč, roľník, krčmár atď.). Samozrejme by tam museli byť aj nejaké tresty za zneužitie, pretože vieme, že všade sa nájdu všelijaké stvorenia. Zväčšovanie počtu povolaní by určite prispelo k rozmanitosti a možnostiam hry. Samozrejme je treba ku všetkému urobiť schopnosti, popisy tabuľky atď., no myslím si, že na DA sa nájde dosť ľudí, ktorí majú dosť času aby s tým pomohli."

Wessna:
„Povolání je tu podle mého hezká škála a ta povolání, která nejsou se dají vyřešit postavou „bez povolání". Vždy nakonec záleží jen na tom, zda je PJ ochotný brát jiné, zvláštní postavy, pro které tu nemáme tabulky.
Nicméně mi tu dva druhy povolání chybí. Nejprve bych jmenovala kněze, na kterého se dá udělat popis podle kritérií Altaru (DrD Plus - Kněz). Kněz dokáže být cennou součástí skupinky a přináší nové způsoby „boje".
Druhé povolání, které podle mého názoru DA postrádá, je assassin jakožto představitel kříženec zloděje a válečníka, za kterého bych si opravdu ráda někdy zahrála a zjistila, jestli na takovou postavu mám. :) "







Pavel Renčín – Beton, kosti a sny

Menu o více než jednom chodu, které čtenáře dokonale zasytí - deset let vývoje Pavla Renčína v akci.

Pavel Renčín po kratší odmlce vrhá na knižní trh další knižní projektil – tentokrát se jedná o povídkovou sbírku. Bohužel, většina povídek již byla publikována v různých sbornících, a tak jedinou absolutní novinkou pro čtenáře zůstává až povídka úplně poslední – Balada krve. Na druhou stranu – ukazuje se, že i letitější a odleželejší kusy mají čtenářům stále co nabídnout.

Renčín se v podslední době profiluje jako autor pracující s tzv. urban legends nebo, chcete-li, městskými mýty. Ano, autor dělá této „žánrové škatulce" čest i v této povídkové sbírce, ale zároveň ukazuje, že z této škatulky v některých povídkách žánrově utíká nebo dokonce přesahuje. Některé náměty pro své povídky si vypůjčil z reality a řízl je trochou fantastiky, v některých povídkách si naopak pro své fantastické příběhy vypůjčil reálné kulisy. Povídky působí velmi různorodě a až na pár detailů nepůsobí dojmem, že s přibývajícími léty (ve sborníku je v deseti povídkách shrnuto 10 let autorovy tvorby) se nenaučil s grácií vykrádat sám sebe, ale že prochází vývojem se vzestupnou křivkou. Postupně se pročteme od dívky vězněné ve sklepě k loutkovému divadlu, několika starým opuštěným domům, probouzejícím se městům, nemocnici, hromádkám kostí a Nuselskému mostu až k závěrečné tečce, tedy spíše krvavé skvrně s příměsí policejní práce.

Silnou Renčínovou stránkou je jednoznačně jeho styl – jeho jazyk je vycizelovaný do nejmenších detailů, a proto je schopen naservírovat čtenáři své lehce zvrácené a těžce protimyslné sny a vize na zlatém podnose, přičemž podněcuje jeho fantazii s lehkostí a bravurou. Dokonale vykresluje městské prostředí a dodává svým příběhům tu správnou váhu, mrazivost a poetiku bez toho, aby jeho mnohdy květnatá sousloví a obrazy působily nepatřičně nebo těžkopádně. Renčín je prostě lehce šílený prodavač nápadů a imaginací ukrytých uvnitř jeho knihy.





Nepatrnou vadou na kráse je rozsah této knihy, který lehce překračuje i s doslovem 200 stran – při ceně 218,- Kč si člověk pomyslí leccos o vydřiduších a předražených knihách. E-shop vydavatelství Argo (původce této knihy) však nabízí na své produkty 15 % slevu a za cenu kolem sto osmdesáti kaček už Beton, kosti a sny určitě stojí. Je to tak trochu jiná kniha, ale pokud si chcete změnit svůj pohled na staré opuštěné domy a přinést do života trochu paranoie, neváhejte a vrhněte se do čtení!

Když už jsme u toho Renčína – na rozhraní listopadu a prosince se chystá druhý díl Městských válek s názvem Runový meč (tentokrát z Brna!).

Šéfredaktorova zpovědnice

Komiksové romány, RPG systémy, budoucnost DAily Mirorr a v neposlední řadě i to, proč se vzdal své červené nádhery. To vše a mnohem víc v exkluzivní zpovědi samotného šéfredaktora.

Zdravím tě, Andílku. Většina čtenářů tě asi trošičku zná, ale přeci jen se nám představ, ať víme, kým jsi doopravdy.
Doopravdy? Zvláštní otázka. Jestli směřuješ k mému reálnému životu, tak prozradím, že jsem úplně normální člověk. Můj meteorit spadl před 23 lety nedaleko Trutnova. Tehdy se mě ujali dva úplně normální, hodní rodičové a pojmenovali mě Vašek. Měl jsem pohodové dětství.
Dnes žiju v Praze po boku Nehvi a spousta lidí (hlavně ona) si mě dobírá, kvůli tomu, že jsem se narodil „v díře po meteoritu". Člověk si zkrátka nevybere. Svatba se zatím neplánuje, děti taky ne. Jako spousta dalších se snažím hlavně vydělat na nájem a dostudovat FEL.
Přestože mezi mojí reálnou existencí a fungováním na DarkAge jsou velké rozdíly (Angeluss vždycky byl a bude někdo úplně jiný než Venca), oboje považuju za opravdové.

Zmínil jsi Nehvi (uživatelka Nehvízdek, poz. red.). Jak jste se seznámili a co bys nám o ní pověděl bližšího?
Dalo by se říct, že jsme se seznámili po telefonu. Já stál na Staromáku a ona mě naváděla na Václavák. Myslím, že to nakonec vzdala a přišla ona za mnou. Pak jsem šli někam pít. Nejspíš jablíčka. Nehvi na ně uloví všechny.
Povídat o ní víc, to by byla náplň na další rozhovor a myslím, že by to měl být rozhovor spíš s ní než se mnou. Já bych něco prásknul a ona by mi pak ještě vyčinila. Kdepak.

Takže nám k ní nic konkrétního nepovíš? Mám to snad chápat tak, že se za některé její vlastnosti stydíš natolik, že je nechceš vytáhnout na světlo?
Tak to zas ne. Nemůžeš žít s člověkem, za kterého se stydíš. Mám rád její dobré vlastnosti stejně jako těch pár špatných. Jenom si nejsem jistý, jestli by se něco z toho mělo objevit v časopise.

Řekl bys nám, jak si ty sám představuješ takovou ideální holku pro tebe? Myslím tím nejen vzhled, ale i to, jaké má mít vlastnosti.
Moje ideální partnerka je zrzka s dlouhými copy a temně modrým pohledem, která dobře ví, co chce. Je vynalézavá, inteligentní, trochu mrcha a nikdy nezkazí žádnou špatnost. Zbytek představy se mění podle momentální nálady.
Má to jen jeden háček, a to fakt, že neexistuje. Stejně jako jakákoli jiná ideální přítelkyně. I když, jak si ji tak črtám v hlavě, hodně mi připomíná Alchi ze starého Torche.

Pověděl bys nám něco o svých zálibách?
Záliby? Těch je spousta. Jedna z největších je určitě DarkAge, RPG a hry obecně. Rád čtu, ale nemám na to čas. Dřív hlavně poezii a klasiku, v poslední době mě uhranuly komiksové romány jakožto nová a překvapivě silná mediální forma. Vrána, Arkham Asylum nebo Sandman jsou úžasné. Zvláštní je, že nemám rád fantasy, nikdy mi nepřišlo nijak fantastické. Mým osmým hříchem jsou všechny nedočtené knížky, které mi doma leží.
Dál jsou tu věci jako hudba, víno a teď už jen jedna žena (nestěžuju si). Samozřejmě se rád podívám i na dobrý



film nebo si příležitostně zasportuju, což je mnohdy o život.

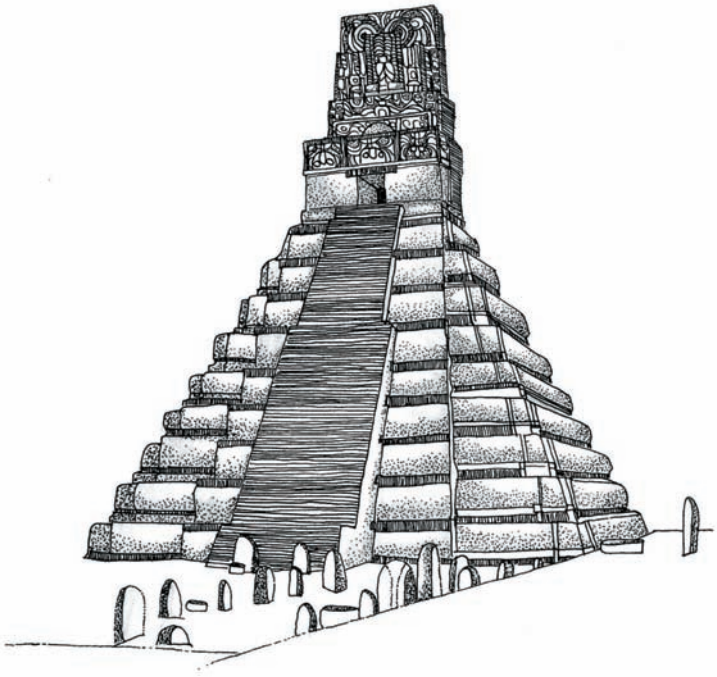
Dobrá, to mi stačí. Nyní se přesuneme do našeho města mrtvých. Co tě vůbec přimělo přijmout nabídku opustit Torch a působit s naším „Kmotrem" v dnešním admin týmu?
Tak to vůbec nebylo. Z Torche jsem tehdy odešel dokonce dřív než Sheinka s Donem. Celé se to tam tehdy nějak mlelo, a když byl multiquest - obdoba našich příběhů - odstaven na druhou kolej, aniž by mě někdo alespoň upozornil, ztratila ta práce význam. O žádné přetahování adminů tedy nešlo. První rok DarkAge jsem dokonce souběžně editoval Torchovské terény. Nápad s DarkAge byl pak něco, co mě po prázdninách znovu nakoplo. Byla to příležitost dělat něco, co opravdu chci. Takové nabídky se neodmítají. Dostal jsem do ruky legendu, PJe, právo podílet se na tvorbě. O podobných věcech se mi na Torchi mohlo jen zdát.

Co je momentálně tvojí náplní v admin týmu? Prozradil bys nám i nějaké připravované novinky na serveru?
Bál jsem se, že se zeptáš. Jsem taková holka pro všechno. Rád vymýšlím a zkouším nové věci. Momentálně věnuju nejvíc času DAily Mirroru. Jsem rád, že se podařilo sestavit fungující redakci a najít sazeče, protože ty první tři měsíce to bylo opravdové peklo. Teď, když je team kompletní, můžeme se konečně věnovat obsahu. Ladit úroveň článků a složení rubrik. Myslím, že jsme za ten půlrok udělali velký krok kupředu a jsem fakt pyšný na lidi, kteří tomu obětují svůj čas.
Novinky v Mirroru jdou číslo po čísle. Těžko něco předjímat. Jsou tu různé návrhy, jako vlastní stránka, která by byla obsáhlejší než náš koutek v knihovně, nebo překlady anglických RPG nebo profi článků. Všechno ve hvězdách. Pak jsou menší náplně, takové třešničky, například nový systém dovedností, nápověda, občas nějaká organizace srázku a spousta nápadů ve fázi návrhu. To všechno se tak trochu vleče na druhé koleji.
Poslední dobou mě z velké části zaměstnávají dva nové moduly - Kroniky a Družiny. Oboje by mělo sloužit k podpoře hry naživo. V družině si sestavíte herní skupinu a kroniky vám pomohou se záznamem odehraných her, deníků postav a podobných věcí.

Plánujete k současnému admin týmu přidat ještě nějakou posilu? A jaký máš obecně názor na to, jakým směrem se DA vyvíjí?
V admin týmu je místa vždycky dost. Problém je spíš najít schopného člověka. Jsou sice lidé, kteří mají snahu, ale nikdo z nich většinou nevydrží dlouho. Od nápadu k realizaci vede dlouhá cesta, a když nevydržíte svůj nápad tlačit dopředu, neustále připomínat a ladit, tak nemáte šanci. Je to pěkná otrava, ale kdo neumí za svoji věc bojovat (nebo ji zrealizovat sám), nemůže být dobrým adminem.
V obecném vývoji jsou věci, které se mi příliš nelíbí. Třeba zdejší byrokracie. Taky bych byl rád, kdyby DA víc směřovalo k vytyčenému konceptu RP (ne DrD) portálu, ale to jsou maličkosti. Celkově považuju vývoj za dobrý kompromis mezi pěti různými názory.

Mimo jiné zde zastáváš i funkci ofic. PJe. Pokud si dobře pamatuji, tak jsi ještě před nedávnem měl červenou kostku, ale zničehonic ti byl status snížen. Prozradil bys důvod, proč se tak stalo?
Po dlouhé poradě s temnými silami DarkAge jsem se rozhodl své červené nádhery vzdát. Důvodem byly hlavně časové možnosti. Budu tak mít víc času na vlastní příběh a výcviky, které vedu.

Myslíš si, že je mezi dnešními PJi někdo, kdo by se měl zachovat podobně jako ty? Ať už kvůli časovým možnostem, nebo kvůli kvalitě questů?



Rozhodně ne kvůli mně ani kvůli komukoli jinému. Tyhle věci by si měl každý srovnat hlavně sám v sobě.

Jakožto cvičitel PJ máš hodně solidní bilanci. Dva tvoji cvičenci to dotáhli na žlutou, jedna PJka dokonce na červenou a všichni tři jsou dnes cvičitelé. Prozradil bys, kdo z nich se ti podle tebe nejvíc „povedl"?
Nejlepší je asi Yenn, ale nemyslím si, že by to bylo mojí zásluhou. Člověk, kterému jsem dal asi nejvíc, je Divac. Jeho žlutou považuju za obrovský krok dopředu. Když jsem ho tenkrát nabíral, málokdo věřil, že výcvikem vůbec projde.

Zmínil jsi i příběh. Pověděl bys, o čem se v něm jedná? Myslím jak ten oficiální, tak ten neoficiální.
O neoficu moc nepovím. Mám ho jenom jako správce. Je to pokus o hru bez PJ a ve skutečnosti to vede Inari. Oficiální příběh je inspirovaný mayskou mytologií. Odehrává se v trochu upravené Guatemale 19. století. Jeden z hráčů to přirovnal k lize výjimečných, a když si odmyslím ty výjimečné, tak to celkem sedí.
Jsme teprve na začátku a já bych nerad připravil hráče o překvapení. Prozradím jen, že se můžete těšit na pár nečekaných zvratů. Pátrání po ztracené orchideji je jenom začátek.

Ty máš k tomuto období nějaký bližší vztah? Pokud je mi známo, tak se současných v oficiálech oblast Guatemaly zrovna často neobjevuje.
Kdepak… Dal jsem hráčům na výběr. Můj námět byl mayská mytologie, čas hráči určili sami. V podstatě vyplynul z faktu, že jeden z nich chtěl mít vlastní vzducholoď.

Zajímavé. Jak jsi na tom s hraním vlastních postav? Všiml jsem si, že v jednom neoficiálu hraješ, ale ten není zrovna aktivní. Plánuješ se zapojit do nějakého questu?
Vidím, že sis mě proklepnul opravdu důkladně. Zámek smrti – tak se příběh jmenuje – je další experiment, který by měl vyvrcholit modulem kronik. Namísto příspěvků schováváme na zámku zápisy z her naživo. Každý záznam píše jeden z hráčů. Moje zápisy tam tedy nenajdete, protože dělám vypravěče.
Hraní postav jsem vzdal už dávno. Jsem strašný kaziquest a věčně se na mě čeká, proto to raději nepokouším. Mnohem raději si zahraji za postavu naživo.

V čem bys viděl klady a zápory v internetovém hraní oproti live hraní a naopak?
Ze hry naživo jsou určitě silnější zážitky. Je to takové spontánnější a osobnější. Co si budeme povídat, DA příběhy jsou běh na dlouhou trať a v průběhu se většinou vyskytne spousta nečekaných překážek, které to celé ještě zkomplikují.
O kladech a záporech internetové hry jsem měl přednášku na conventiconu. Nerad bych naše čtenáře připravil o mládí nějakým rozepisováním, takže: internet má podle mě velkou výhodu v povídkovosti. Herní atmosféru tak můžou zprostředkovaně prožít i nehráči, to se ti naživo nestane.

V knihovně máš několik pěkně hodnocených básní. Vysvětlil bys, co tě baví na jejich tvorbě?
Baví mě obecně tvorba čehokoli. Poezie mi přijde zajímavá svým osobním kouzlem. Člověk nemůže napsat nějaký paskvil, který se ho netýká, resp. může, ale nedá se tomu říkat poezie. Nicméně se nepovažuju za kdovíjakého poetu. Všechna čest lidem, jako jsou Yenn nebo Kanyapi, jejichž dílka opravdu stojí za zhlédnutí.

Na megasraze jsi měl přednášku ohledně RPG systémů. Upřesnil bys trošku, o čem byla řeč?
Jasně, Vývoj RPG. Spousta lidí určitě ví, jak moc mě dožírají věty typu „Pojďme si zahrát dračák…“. Ještě jsem nezažil, aby se po podobné výzvě něco na styl Dračího Doupěte doopravdy odehrálo. RPGčka mají za sebou nějakých čtyřicet let vývoje. Existují jich tisícovky a v Čechách se všem říká dračák. Nehrajeme člověče, ale stolovky, nečteme Pány prstenů, ale fantasy literaturu. Proč tedy pořád hrajeme „dračák“? Je to velká ostuda a ignorantství. Zkuste známému někdy pochválit mercedes slovy, že ta jeho škodovka je fakt bourák, a pochopíte, kde vidím problém.
Jo, a ta přednáška (*usmívá se*) byla o vývoji RPGček. Na fóru megasrazu bude určitě ke stažení prezentace.

Jaký RPG systém máš nejraději a proč?
Nemám žádný nej systém. Volím podle nálady a toho, co chceme hrát. Ustrnout na jednom herním systému je jedna z nejhorších věcí, co člověk může udělat. *zdravím drdkaře* Je to, asi jako byste pořád jedli jenom brambory. Člověk o hodně přijde.
Mezi moje favority patří atmosferická RPG - World of Darkness, Call of Cthullhu, Střepy Snů nebo volné systémy jako třeba FATE. Rád zkouším i experimentální dílka, které se objevují v RPG dně, pokud je s kým, a tajně sním o RPGčku ve stylu komiksového Arkham Asylum.

Letní megasrazy se už dvakrát pořádaly na tvé chalupě v Dolním Dehtově. Neměl jsi někdy třeba obavu, že by se stalo něco závažného a odnesl bys to jako majitel?
Posledně, když hořel kompost a při hašení jsme málem vytopili hlavní místnost a když do toho všeho ještě přijela babička, jsem se trochu bál. Naši s babičkou se ale vždycky báli víc. Člověk těch padesát lidí na jedné zahrádce nesmí tolik prožívat, jinak by se zbláznil. Spoléhám na to, že mají ti uličníci rozum.

Nedá mi to, abych se tě neoptal i na páteční srázky U Tučků. Pověděl bys nezasvěceným, co tam všechno probíhá?
Hrozné orgie, co jiného. Teplá kofola, nejnovější klepy a hromadné cesty na toaletu. Opravdové doupě neřesti.

To by bylo vše. Děkuji za příjemný rozhovor. Co bys na závěr vzkázal čtenářům DAily Mirror jako šéfredaktor časopisu?
Snad jen, aby obrátili list a začetli se do dalšího článku. Pokud tam teda nějaký bude.



FATE awaits you…

Před pár měsíci jsem sliboval, že se v RPG dně nebudou objevovat dlouhé příručky, protože je málokdo čte. Výjimka ovšem potvrzuje pravidlo, a proto si dnes jednu takovou představíme. Herní systém nazvaný příznačně FATE je důkazem, že cesty osudu jsou nevyzpytatelné a občas neškodí své sliby přehodnotit.

Pokud se chceme bavit o nezávislých RPGčkách trochu vážněji, FATE je jedna z věcí, kterou nemůžeme opomenout. Patří totiž mezi základní kameny indie scény. Dost možná, že jste o FATEu už leccos zaslechli. V minulých článcích jsem ho stačil zmínit několikrát a zdaleka nejsem jediný. Na české indie scéně je FATE zhruba stejně profláknutý jako dračák v té komerční. A nebojte, neobjevíme další panoptikum už stokrát reprodukovaných speciálních schopností, a až pochopíte, jak se věci mají, zjistíte, že to ani s tou obsáhlostí není tak horké.

OSUD?

FATE je univerzální systém pravidel s velice volným pojetím a důrazem na příběhovost. Pokud si připadáte nesví, asi jako bych právě prohlásil, že „magie je manifestací svrchované metafyzické energie“, nelamte si hlavu. V příští kapitole si tuhle krkolomnou definici vysvětlíme. Tedy tu první.
Universálních systémů je na světě spousta. Vyznačují se tím, že se neváží k žádnému hernímu světu ani žánru. Jejich pravidla jsou tedy velmi obecná (univerzální).

Volnost nade vše

Problémem většiny univerzálních systémů je to, že vás omezí spoustou čísel, aniž by nabídly jakýkoli herní obsah. Jinými slovy, špatný univerzální systém je to největší zlo, které mezi RPGčky můžete najít. Ne tak FATE. Mechaniky použité ve FATE jsou ze zásady neomezující. Volné. Snaží se rozvíjet představivost a neškatulkují. Je vám nabídnuta jedna velice obecná šablona typu „dovednost je něco, co vaše postava dokáže udělat“, přičemž rozsah i obsah dovednosti si určíte sami. Povoleno je vše od obecností jako boj po velice konkrétní definice, jako je chytání much bambusovými hůlkami. V reálné hře je samozřejmě potřeba obecnost nabízených herních prvků nějak sjednotit, jednotícím prvkem však zůstává sama skupina, nikoli



nějaký rádoby chytrý pisálek na druhé straně papíru. FATE je jen pomyslným rozhraním mezi myšlenkou a realitou. Přesně tak by měl universální systém fungovat.

Postavičky

Hrdinové v prostředí FATE se vám budou zdát buď jednoduší, nebo naopak nesmírně složití. Záleží na tom, jak rychle dokážete přejít od čísel k textu. Základ postavy tvoří dvojice popisných statů - aspekty a dovednosti. Dovednosti asi není třeba dlouze vysvětlovat, v podstatě jsme si jejich funkci popsali o pár odstavců výš.
Aspekty jsou podstatně složitější. Jde o rysy, které k postavě neodmyslitelně patří. Například Conana si málokdo z nás dokáže představit jinak než jako barbara, proto mu nesmí chybět aspekt barbarský válečník. Podobně Sherlock Holmes by měl mít aspekt detektiv. Stejně jako v prvním případě je možné konkretizovat a postavu více vyprofilovat aspektem brilantní detektiv.
Tolik k jednoduchým aspektům, ale existují i komplikovanější možnosti. Představme si třeba Vinnetoua. Mezi jeho charakteristickými rysy určitě nesmí chybět kůň Hatatitla a pro Tiel´ca z Hvězdné brány je neodmyslitelná hláška „Vskutku“ (Indeed). Aspektem tak může být téměř cokoli. Záleží pouze na tom, aby daná charakteristika byla stěžejním, ehm, aspektem postavy.
Jakmile pochopíte význam aspektů, máte s FATEm vyhráno, protože na nic složitějšího už nenarazíte.
Za zmínku stojí i fate body. Body, se kterými mohou hráči částečně ovlivňovat děj. Konkrétní použití záleží na domluvě s vypravěčem. Možnosti jsou opět široké od ovlivňování hodů po zapojování nových NPC nebo tvorbu vlastních scén.

Sámoška mechanismů

Šťavnatou třešinkou nakonec bude pro dnešek pojetí herních mechanismů. Pravidla FATE připomínají malou samoobsluhu. Dobrá polovina knihy je věnována různým způsobům, jak se daná situace – třeba boj nebo systém magie – dá řešit, a vám se tak dostává do ruky ojedinělá možnost výběru mechanismu na míru.
V tomhle směru počítá FATE jako jeden z mála s tím, že lidé, kteří příručku čtou, vědí, co chtějí hrát, a dokáží se svobodně rozhodnout pro jednu z nabízených variant (případně si vytvořit vlastní). Cílem je nabídnout co největší podporu, nikoli všespásné řešení. Výběr není vždy jednoduchý. Zvlášť zezačátku, dokud si hru pořádně neosaháte, se budou dít nečekané věci. FATE mechanismy jsou křehké a leckdy vás i nepříjemně překvapí. Je to důsledek neomezenosti. Daň za to, že si můžete dělat, co opravdu chcete, a nikdo s vámi nezachází jako s pomýlenou ovcí, která omylem spolkla kalkulačku.

Postavy II

Toužíte stvořit nového Geralta z Rivie nebo Harryho Pottera? Upřímnou soustrast. Máte v plánu udělat stejně dobré literární charaktery? Čtěte dál. Postavy podruhé.

Na úvod: silná literární postava je na tvorbu neporovnatelně těžší než ta, se kterou můžete provádět psí kusy v questech a jeskyních. Teprve u ní platí, že jdete s kůží na trh – budou ji hodnotit všichni, kdo si to přečtou, a bude v popředí, což se u questů stane jenom málokdy. Tam vás za nepodařený pokus vytahá za uši nanejvýš PJ.

Základní pravidla nebo spíš rady, čemu se při tvorbě postav obecně vyhnout a co si hlídat, si můžete najít v minulém díle. Teď vzhůru do bitvy.

Hlavní postavy

Už podle názvu je hlavní postava tím někým, kdo bude táhnout děj (anebo bude sám dějem táhnut) a má na textu oproti zbytku mamutí podíl.

1) Ztotožnění

Základní premisa, bez které se dál zkrátka nehnete. Když postava čtenáře nechytne a bude mu lhostejná, pokud si k ní rychle nevytvoří nějaký vztah, stala se někde chyba – a celý děj je následně obyčejně v místech, kam slunce nesvítí. Když to zvládnete, máte do jisté míry vyhráno; čtenář bude číst, aby se dozvěděl, jak se dál vede jeho (ne)oblíbenci. Nepříjemné postavy, které publiku hrají na nervy, pochopitelně nejsou zakázány.
V minulém díle jsem termín „ztotožnění“ použil ve smyslu identifikace čtenáře s postavou pomocí nějaké vlastnosti; to ale vůbec neznamená, že je k tomu potřeba nějakého kladného aspektu osobnosti, ba mnohdy právě naopak. Vztek, nenávist, strach, závist nebo popírání všeho toho: to vše je lidem blízké a při dobrém podání to v nich vyvolá (ne)sympatie – v závislosti na tom, co je potřeba.
Příkladem, že emoce postav, resp. jejich činy vedené emocemi, jsou jako pojítko se čtenářem nesmírně důležité, je výše zmiňovaný Geralt. Autor tady spojil příjemné s užitečným: vytvořil ojedinělou výjimku mezi mutanty, která může cítit, čímž postavu vyhranil, a navíc tím získal most mezi ní a publikem.
Je tedy jasné, že když se vám do krámu hodí zlý hlavoun, necháte ho provádět věci, které jsou v rozporu s obecnou lidskou morálkou. Podobně na opačné straně. Dávejte ovšem pozor, abyste to nepřeháněli. Přehnané = nereálné = nevěrohodné. To platí rovným dílem pro altruismus poctivců i sadistické choutky parchantů.
Spojení s postavou musí mít samozřejmě i autor; pokud s ní nebude sám nějak ztotožněný, bude charakter bez jiskry.

Malý subjektivní tip: obzvlášť zajímavé a silné jsou postavy, které jako autoři donutíte provést vědomě něco příšerného – následné uvědomění si vlastních činů, snaha o nápravu, výčitky svědomí a cesta k odpovědnosti jsou velice atraktivní a naléhavé.

2) Vrstvy

Tenhle bod zní pravda trochu divně; pokusím se vysvětlit. Jako příklad si můžeme vzít třeba Froda, aby šéfredaktor neskuhral, že po zářijovém Mirroru už po něm není ani vidu, ani slechu. Udatný hobit nesoucí Sauronův prsten je typická vícevrstvá postava. Na jedné straně imponuje dospělejší části čtenářů svou odvahou, houževnatostí a do jisté doby i morálními kvalitami, potažmo později moudrostí. Na druhé se přibližuje dětem, je to koneckonců metr vysoký hobit a většina „velkých“ se k němu a ostatním půlčíkům jako k mládeži vlastně i chová.
A na závěr jsou jeho ohromné morální úsilí a silná vůle svrženy, když podlehne vábení prstenu, čímž se stává víc obyčejným a bližším normálním lidem.
Specifickým způsobem vrstvení postavy je kolektivní hlavní postava – tu představuje jakákoli ucelená skupina postav, které se dějem vláčejí pořád spolu a navzájem se doplňují, fungují si jako protiklady a každá znázorňují něco jiného. Pro typický příklad nemusíme chodit od Froda daleko: Společenstvo Prstenu. Je to chytrý (ale velice náročný) způsob, jak zaujmout širokou čtenářskou obec.

Pozor: tuhle vícevrstvost si nemůžete plést s vícevrstvostí archetypů; jejím účelem je zaujmout takříkajíc jednou ranou co největší spektrum čtenářů v jeden čas, zatímco vícevrstvost archetypů stojí za tím, že postava zaujme čtenáře napříč desetiletími až staletími.

3) Účel

Patrně největší rozdíl mezi herními a literárními charaktery je ten, že aby ten literární jako komponent ve stroji jménem dílo fungoval,



musí mít účel. Ten determinuje prakticky všechno: na jeho základě stavíte minulost a současnost postavy – viz. níž – a určujete její charakter – viz. výš.
Do questu vám stačí něco vytvořit a čekat, jak si se zapojením vašeho exempláře pořadí PJ. Ve vlastním příběhu na to musíte dbát sami. Účel se obyčejně během tvorby dílka, zvlášť je-li delší, mění. Jenom málokdo má na začátku jasnou a ucelenou představu, co by měl ten který charakter v ději předvádět.
Důležité je mít vytvořenou nějakou základní platformu (vystačíte si s rozdělením sympatický/nesympatický, hodný/zlý), na níž později stavíte. Jemné nuance se dají vždy doladit později, podstatné je, aby nekolidovaly s původním nastíněním postavy.

4) Minulost, současnost, budoucnost

Tohle se do velké míry kryje s tím, o čem jsem v minulém díle mluvil stran herních postav: zaprvé je samozřejmě nutná logická návaznost mezi minulostí a charakterem, zadruhé je třeba hrdiny dělat zajímavé. Hříchy mládí, staré křivdy a jim podobné bývají dobrým základem pro to, aby si postava užila svoje. Idylické dětství a dospívání se zase může hodit, když svůj výtvor hodláte protáhnout tím nejhorším, na co vůbec není připravený. Všechno by mělo směřovat k tomu, aby současnost a budoucnost, tedy děj, měly šťávu. Hlavně žádné cigárko a nohy na stole. Je to nuda.

Hlavní postavu nespíchnete za jeden večer ani za týden, dost pravděpodobně ani ne za měsíc. Její tvorba zkrátka trvá. Zatímco herní charakter můžete za běhu formovat přímo v questu a postupně ho měnit, až se dostanete k nějaké ustálené podobě, tady to nejde. Nelze mít prázdná místa – jsou vidět – a nelze mít něco nelogického a nepromyšleného; dřív nebo později se to projeví. Dokud se to projeví ve chvíli, kdy jste ještě nešli s kůží na trh, je to dobře. Pokud později, máte smůlu.
Někdy ani hlavní postava není nezbytně třeba; jsou povídky (ale i delší útvary), kde je tíha děje rozprostřená po vícero protagonistech, takže se mezi nimi vyložená star a tahoun ani nemusí najít. V tom případě je pozornost čtenářů více či méně rovnoměrně rozložená mezi všechny a případné minely ze stránek tolik nervou. Riziko je tu ovšem pořád a je lepší se mu vyvarovat.

Vedlejší postavy

Jestliže se vyložená hlavní postava v textu vyskytnout nemusí, několik vedlejších tam bude každopádně. Jejich důležitost je proměnlivá; může to být uvaděč v kině, který se mihne s vtipným gagem a rychle vyšumí, nebo postava, která se místy do děje vrátí, něco si odpracuje a zase zmizí.

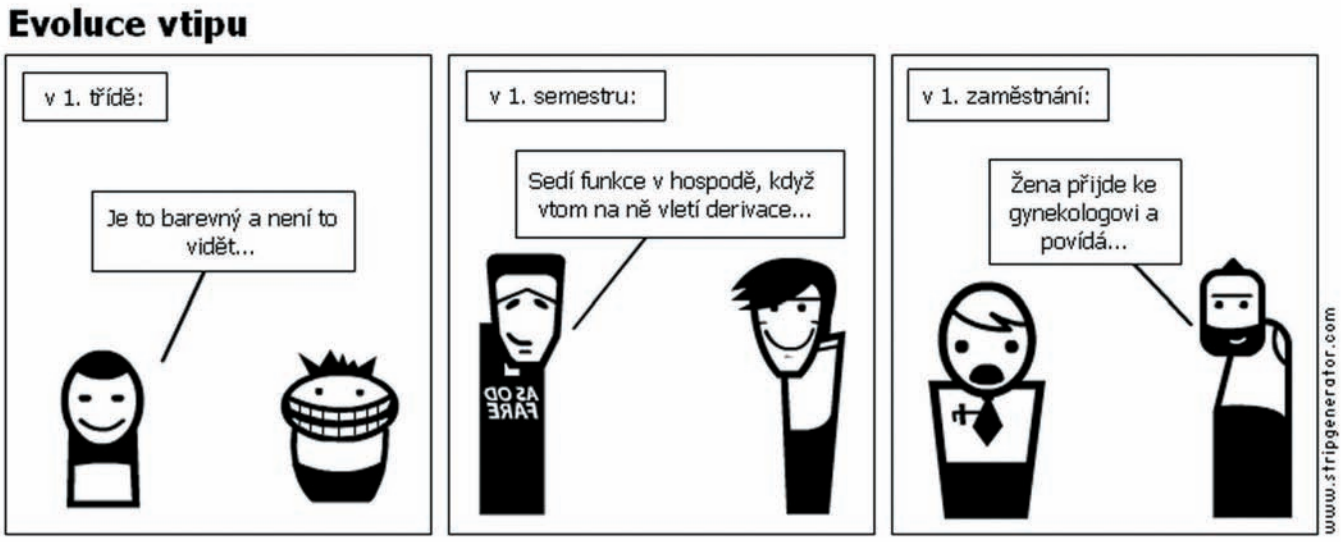
Asi největší potíží vedlejších postav je, že je jim někdy věnováno neuvážené množství prostoru, když to pro děj vůbec není potřeba. Může to mít vícero důvodů: buď je autor se svým „dítětem“ příliš silně spojený, má je rád a je z jeho strany slušně propracované (v tom případě se hodí z něj udělat klidně hlavní postavu někde jinde), nebo je postava třeba špatně navržená. Tolik k nejčastějším důvodům.
Špatně navržená neznamená špatně z hlediska autora, ale z hlediska děje. Příkladově: hlavní postava je neohrabaný sedmnáctiletý student gymnázia, nejbližší vedlejší je jeho profesor, charismatický a šarmantní třicátník, vyložený elegán a gentleman, který ho učí, jak se v životě chovat – k ženám, k jiným lidem apod.
Vedlejší postava je tady jednoznačně charakterově výraznější, tedy bude kradmo, kousek po kousku, brát té hlavní místo – když ne na stránkách, tak v myslích čtenářů. Osudem vedlejších protagonistů je zkrátka být ve stínu a občas z něj vyskočit, a pokud už musí být takto výstřední/silní/nápadní, musí se s prostorem v textu, který jim věnujete, hodně šetřit.
Počet takových postav může být zhoubou povídky; u začínajících autorů je hodně častým jevem, že do povídek cpou postavy naprosto zbytečně na místa, kde se nehodí a kde už je přecpáno, kde by se daný charakter měl přesunout do množiny „okounějící plebs“, čili kompars. Málokdy je to problém hlavních postav, proto to uvádím u vedlejších; zdánlivě nevelkými rolemi se dá příběh přehustit daleko snáz – a nevědomky.

K vedlejším postavám se toho o mnoho víc napsat ani nedá. Jejich prostor v dílech je omezený a v přímé úměře k tomu je i množství chyb, které se při jejich tvorbě dá nasekat. Nemusíte (podobně jako u cizích postav při hře) je promýšlet do absolutních detailů tak jako hlavní, ale představa o nich a jejich roli je vždy nutná.

Při tvorbě postav obecně dělají nejvíc osobní zkušenosti, talent a cit. Nemůžu vám vypsat všechny své zážitky, nápady a recepty, protože každý jsme jiný a každý máme vlastní recept, jak na to. Kdo by chtěl, s tím si budu rád o tvoření charakterů povídat až do aleluja osobně. Jen zopakuji radu z minula: buďte originální, trpěliví, poctiví a používejte u toho mozek. Pokud na to opravdu máte, výsledky se dostaví.



Souběžně s dalším dílem může začít na stránkách DAily Mirroru malý literární workshop. Chcete vidět zblízka chyby, kterých se v povídkách dopouštíte? Posílejte svoje díla na mail daily@darkage.cz – v případě zájmu bude následovat osobní dohoda s redaktory.



Olmecium

7. – 8. 11. Olomouc

Olmecium je dvoudenní hra pro pěti až desetičlenné skupiny hráčů starších patnácti let. Bude probíhat v centru Olomouce v sobotu a neděli 7. – 8. listopadu, vždy od 9:00 do 17:00. Hra je zasazená do postapocalyptického prostředí podobného například Falloutu. Mezi klasické akční pasáže této hry by měla být zakomponována spousta herních úkolů plných hádanek, puzzlů a šifer, kterým je třeba přijít na kloub. I tvůrci českých LARPů už objevili kouzlo internetu. Díky tomu se část příběhu bude odehrávat online. I proto se výpravy do nitra Olomouce poničeného nukleární katastrofou neobejdou bez řádné základny. Každá skupinka si musí ve městě najít svůj pomyslný vault a nejsou vyloučeny ani hospůdky a kavárny, snad pro případ, kdyby vás hra omrzela. Takže co? Dokážete přežít, až to jednou začne létat ve velkém?

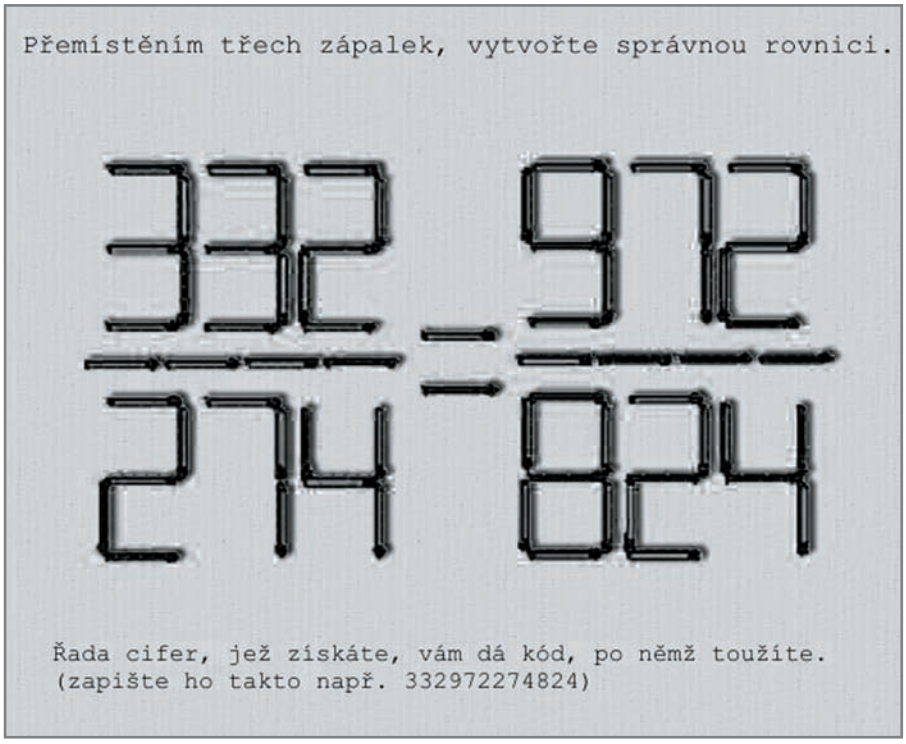
http://www.kahla.cz/olmecium2009/olmecium2009.php

KomiksFEST!

31. 10 – 7. 11. Praha

Ve dnech 31. 10. - 7. 11. 2009 v Praze proběhne čtvrtý ročník nezávislého multimediálního festivalu KomiksFEST! Jako každý rok přinese nové knihy, výstavy, filmy, divadelní představení, autogramiády a besedy. KomiksFEST! vznikl v roce 2006 s cílem vyvést komiks v Česku z undergroundu. Již čtvrtým rokem tato mezinárodní přehlídka představuje komiks jako mladé, dynamické, atraktivní a univerzální médium schopné nést jakýkoli obsah. Komiks unlimited.

http://www.komiksfest.cz/2009/



Japonský sen v Café 14

V Zaváto prachem vám tentokrát přinášíme přemýšlivý automatický text z pera Kanyapi.

Není to trochu kouzlo? Ta slečna má vlasy jako hady, má křivku krku a brady jako jelínek. Kouří. Má prsten s karneolem.
Záclona vlasů se shrnuje za ucho, oči obtažené černou linkou. Dým rozháněný zlatým kolem.
V zrcadle se odráží svět kolem. Houpací kůň za oknem upásá rostlinu v květináči a je tu krásně, tak krásně.
Ach, proč. Do závoje dýmu se prořízne ruka, rozežene myšlenky, a přesto tu stále cosi krouží. Tak jsem se chtěla vydat na cestu. Město na hřbetě kopce mi otevřelo brány, stromy rašily a ve vzduchu voněl sníh.

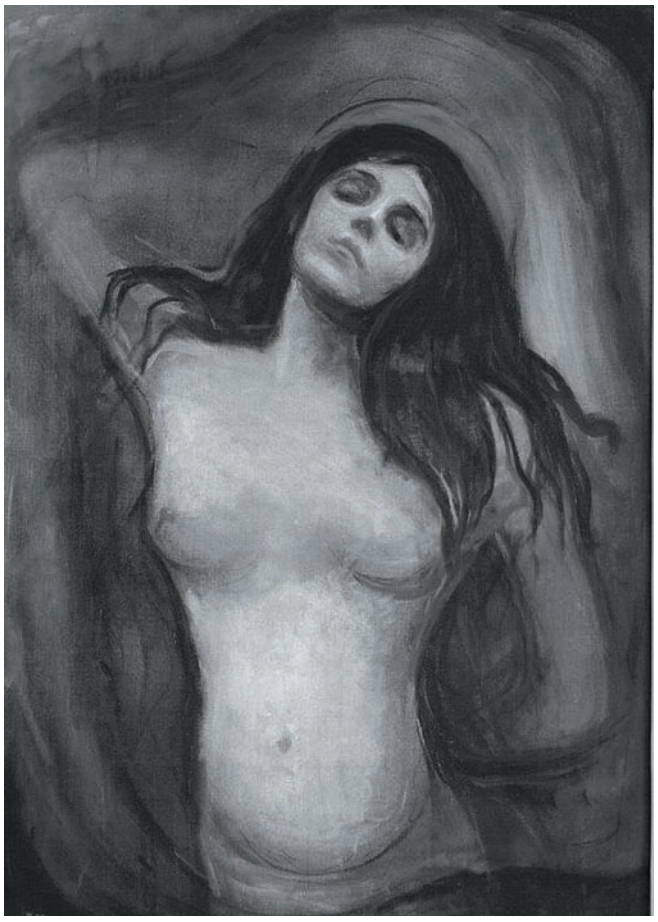
Vysokonohý bratr v haleně s tesklivým pohledem mi podává ruku, vede mě úzkou cestou k bráně, mlčí. Nebe se chvěje modří, bělomodří. Kam jsem to vstoupila?

Ruka máchla do proudu, voda se zvířila, ode dna se zvedly kamínky. V předvečer první noci, noci která ještě nepřijde, bratr už tu nebyl.

Kamsi odlétáme. Odlétáme, otevřenýma očima kloužeme po střechách, po měkkých oblacích, vírech sladkého vzduchu. Tak jsem tu tedy sama. Ještě mi bylo přislíbeno, že jednou navštívíme zemi, kde je všechno čisté a jemné - dřevěné hobliny, višňové víno, včelí vosk.
Rychle se smrákalo. V zemi pod mnoha slunci ubíhají mraky divokými cestami, fialové a modré. Vrcholek kopce se věnčí krví, běl nachoví, sláma hoří.
A pak je najednou zase klid. Úpěnlivá modř zalévá město, bílé zdi usínají, kameny se usazují v korytu potoka. První, druhá, rozsvěcejí se lampy. Mnoho světel, která neozařují intimitu ulic.
Mám dlouhý cop, to jsem ještě nevěděla, a sandály na nohou. Šla jsem k domu na vrcholu kopce, brány se se skřípotem pozavíraly. Cinkání z nitra města na ovčí zvonek.

Pak někdo prohrábl rukou trávu. Zašustilo moře, modročerně se ovíjí kolem lýtek.
Vítr běží za námi. Slunce je stále v jeskyni, zrcadlo se rozbilo a bratr se proměnil v ptáka v příboji.

Tam, na mořském břehu, se mi zdál první sen.



Edvard Munch – Madona