

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
21. prosince 2009, ročník 1, číslo 12

Předvánoční nálož recezí

Obsah:

Výroční soutěž 2
Anathan
Klony útočí 3
Tindo
Předvánoční nálož recenzí 4
Matob
Chlast, právo a rock'n'roll 6
Bizarro
RPG zdroje – Map editory 8
Angeluss
Zápletka, linie příběhu 10
Perilan
Skandinávie podruhé 12
Moire
Volání Pragoconu 14
Angeluss
Přemýšlivé pohlazení
Morgana Le Fay

Jedeme dál

Angeluss

V redakci – kdyby nějaká existovala – bychom si touhle dobou nejspíš rozdávali hloupoučké dárečky a plácali se po zádech, jak jsme ten první rok pěkně zvládli. Tyhle sebestředné chvilky k Vánocům prostě patří. Nakonec by určitě přišly na řadu i praktičtější dárky s příjemným obsahem alkoholu, jehož zásluhou by vzniklo nějaké to památné dílko typu „Holyanova oslavná" (najdete v knihovně ve Zmačkaných papírech).

V návalu tvůrčího šílenství bychom pak tenhle skvost vystavili na webu, popřípadě by ho někdo zvěčnil na svém záchodě, jak se to s hodnotnými dílky dělává, chceme-li je dostat do povědomí veřejnosti. Je dokázáno, že novým literárním směrům jsou lidé nejotevřenější právě na záchodě. Snad proto, že se tam každá stránka papíru dá využít hned dvakrát.

Ptáte se, koho bychom opěvovali tentokrát? Pravděpodobně by to byl Bizzaro, který si po několikaměsíční tvorbě rozhovorů vydobyl čestné místo v našem skromném asylu pro pisálky. Tímto bych našemu novému redaktorovi rád poděkoval a popřál pevné nervy s dalšími rozhovory.

Vám ostatním přejeme hezké Vánoce a stylový Nový rok.

Redakční tým:


Angeluss


Perilan


Moire


Matob


Bizarro


Enefa

Ilustrace na obálce: Enefa **Autoři textů:** Anathan, Angeluss, Bizarro, Matob, Moire, Morgana Le Fay, Perilan, Tindo **Korektury a editace:** Perilan
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník první, číslo 12.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 21. 12. 2009.

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

Hledáme sazeče!

Chcete se podílet na tvorbě DM a získat tak zkušenosti s tvorbou a sázením časopisu? Neváhejte a přihlaste se Enefě na havrana. Předchozí znalosti nejsou nutné, stačí trocha píle a grafického citu.

Výroční soutěž

Před dvěma měsíci, při příležitosti čtvrtého výročí spuštění serveru DarkAge, byla vyhlášena výroční soutěž. Odměnou tentokrát nebyly pouze imaginární zkušenosti, ale i hodnotné ceny, které nám věnoval Fantasyobchod.cz.
Dostali jste za úkol stvořit parodii na DA legendu. Pro mnohé to byl těžký oříšek, našli se ale i tací, kteří si s touto výzvou poradili. Nejlepším parodistou se stal Anathan. Gratulujeme. Jeho parodii o majzlíku si můžete přečíst v následujícím článku.

Na počátku bylo slovo. A to slovo bylo Majzlík. Byl to malý, hezký, jednoduchý železný Majzlík. Všude okolo něj bylo dřevo. Spousta dřeva. Doslova se nemohl pohnout, aby nenarazil do dřeva. Byl z toho celý zmatený a frustrovaný. A byl sám. Byl moc smutný a k tomu se fakt nudil. Když už uběhly doslova eony času (asi deset vteřin = 1 kolo), začal Majzlík do dřeva ťukat. A dřevo mu vyšlo vstříc (to proto, že byl velmistr v dovednosti „práce se dřevem“, ale nikdo mu to, prosím, neříkejte). Proťukával se doslova eony eonů času (šest dní), až ulehl, znaven prací. Snažil se najít někoho, jako je on. Nebo aspoň kladívko. Ale nikdo tu nebyl. Rozhlédl se a čubrněl, co vytvořil. Všude se skvěly paláce radosti, řeky chtíče, nebeské hory veselí, ostrůvky blahobytu, štíhlé věže naplnění muže a ženy a další stavby a krajiny. Tak vznikl První svět. Omylem.

Celý sedmý den Majzlík odpočíval a přemýšlel. Říkal si, že je to tu hezký, ale že tomu něco chybí. Věděl, že dřevo je poddajné a je mu nakloněné (mistrovství v „sexu a svádění“), a tak se pokusil se dřevem splynout. Vzešlo z toho něco, co by nikdo nečekal. Humanoidé. Tedy další chyba. Majzlík věděl, že jeho genetická konfigurace je jiná než jeho dětí, ale byl rád, že už zde není sám.

Nesmrtelní humanoidé se rozutekli po celém Prvním světě, který na počest minulého smutku svého otce pojmenovali Dark Age. Ovšem jméno světa jako by předznamenalo jeho osud. Děti malého Majzlíka také tvořily. Přetvarovávaly dřevo v krásné stavby a první zvířata. Jenže každý chtěl vlastnit více a více dřeva. Začaly se vést kruté války a byly vynalezeny první sirky. Jedno z dětí je použilo a sirky se vymkly kontrole. Zapálily celý svět. Vše hořelo a mnoho bylo zničeno. Ale drtivá většina humanoidů vzala ze dřeva, co mohla, a utekla pryč z Prvního světa. Kdo nasbíral dostatek otýpek dřeva, vytvořil vlastní skutečný svět. Kdo měl otýpek málo, založil svět snový, souhrnně označovaný jako matrix.
Majzlík osaměl. Nebyl zničen a dokonce ochránil mnoho ze dřeva. Jenže jeho děti se nevracely a on opět trpěl (tentokrát opravdu dlouho). Takto začala druhá epocha Dark Age.

Malý Majzlík chodil původním Prvním světem a šťouchal do dřeva, kde se dalo. Udělal mnoho děr, kterými prosvítá světlo, jež na jiných světech národy znají jako hvězdy. Rozbil mnoho staveb, drbal do soch draka, až z něj zbylo jen prase nakažené chřipkou, a to pak vyslal do světa planety Země. Poté jen lehl a ztratil se v šílenství. Nakonec osamocen usnul.
Odtud pochází pořekadlo: „I s malým kašpárkem (majzlíkem) se dá hrát velké divadlo (tvořit svět). Ale většinou je to tragédie.“
Procitl do samoty jako zdvižený boží prst. Stvořil velký kus železa a jak předtím tiše ulehl ke spánku šílenství, tak teď začal hlasitě mlátit do železa. Zuřivě, jako by byl šílený. První úder vyvolal tak hlasitý zvuk, že se donesl až do hloubi zadní části těla každého tvora v každém z mnoha světů, změnil jejich genetickou strukturu a umožnil jim zemřít. Druhý zběsilý úder byl ještě hlasitější než první (to proto, že Majzlík byl opravdu naštvaný a opravdu šílený) a všem se rozlehla v uších taková bolest, že živí zapomněli na mrtvé a mrtví na živé. Třetí úder rozryl éter mezi světy a otevřel bránu do Prvního světa, do světa Dark Age. Navrátivší se humanoidé, jen dřevo bez těla, které zemřelo, se opět stali obyvateli země, ze které vzešli. Opět ji začali tvarovat, ale chyběl jim život. Z této touhy vzešlo mnoho krásných věcí, ale i ukrutností. Nakonec našli cestu do jiných světů, jenže to už je trošičku jiný příběh…



Klony útočí

Na Dark Age se může každá duše vtělit do neomezeného počtu bytostí. Často se stává, že jeden člověk hraje najednou v pěti, deseti nebo dokonce i více questech. Ale existují pak všechny postavy jako svébytné osobnosti, nebo jsou některé z nich jen kopie zabalené do trochu jiného pozlátka? Občas jsou vidět v různých příbězích stejní dobrodruhové toho samého hráče, kteří se liší jen jedním písmenkem ve jménu hrdiny. Co si o tom myslíte?

Carla:

„Myslím si, že mnoho postav své vzory určitě má, což je docela pochopitelné, protože hodně hráčů by rádo hrálo za postavu jedinou, za tu, která jim nejvíc vyhovuje a s níž se jim hraje nejlépe. Většina questů ale není natolik aktivní, aby hráče dokázala naplnit zábavou, a ten proto hledá dobrodružství jiné, ačkoliv s téměř nezměněnou postavou.
To, že jsou postavy stejné, nemusí vůbec vadit, protože s novým příběhem, odlišným PJem a spoluhráči získává hrdina zcela odlišný kontext. Proto si myslím, že není příliš vhodné, aby se postavy jmenovaly prakticky totožně."

Petwald:

„Ze zkušenosti vím, že je docela těžké delší dobu kvalitně ovládat současně více zcela odlišných osobností. Samozřejmě hodně pomáhá volba rasy, různá povolání i propracování charakteru a historie konkrétního hrdiny. Nicméně při větším počtu questů (cca nad deset) se to asi bez jisté šablonovitosti neobejde. Nemusí to ale být nutně špatné. Mnohdy stačí maličká úprava fyzických dispozic, charakteru, nějaká originální slabost či naopak striktně dodržovaná zásada, aby postava nebyla jen něčí kopií a zůstala zajímavou. Záleží asi hodně i na PJ a jeho požadavcích.
Na druhou stranu, setkal jsem se i v oficiálních questech (a nikoliv výjimečně) s vysloveně v otázce zmiňovanými klony jednoho hrdiny, a to se mně osobně nelíbí. V těchto případech bych upřednostnil kvalitu před kvantitou."

Radulesku:

„Každá postava má v sobě něco ze svého autora, i když ten se je snaží všemožně odlišit. Proto jsou to také jeho postavy a hráči "je s nimi dobře". I v chování, vyjadřování nebo světonázorech postav je podobnost, ať je to hobití kouzelnice Jasmína nebo barbarský válečník Grarrcharr.
Na druhou stranu, i když si hráč udělá dvě naprosto identické postavy a umístí je do různých questů, musejí se obě rázem přizpůsobovat jinému prostředí, jiné zápletce i dalším postavám a každá postava tak jde jiným směrem a nikdo neví, kam až se dostane. A hlavně jaká zůstane v hráčově oblibě, a jaká se propadne do zapomnění.
Já osobně si myslím, že moci si vytvořit libovolný počet postav je jen dobře. Že tak má každý hráč možnost najít si tu pravou – za kterou bude nejraději hrát a s níž bude chtít dosáhnout všech možných cílů. A jestli to někdo dělá jako já, že začne s jednou postavou, zjistí, že to není to pravé ořechové, tak si udělá další. Ta dopadne stejně, tak udělá třetí atd. atd. Nebo jestli si hned na začátku vytvoří 20 postav, z nichž si je polovina podobná jako vejce vejci, a až během hraní si některé oblíbí a jiné "zatratí", to už je asi věc každého hráče. Vždycky ale půjde o to samé – být se svou postavou spokojený."

Master:

„Nemyslím si, že by to tohle byl problém, ale na druhou stranu, neříkám, že o tom nevím. Hráč hraje to, co ho baví. A pokud má všechny postavy stejné, většinou se jedná o začátečníka, který ještě nepronikl do světa Dark Age natolik, aby ho oslovilo kouzlo jednotlivých charakterů. Avšak jestli se jedná o již zkušeného hráče, jakožto PJ mohu s jistotou říct, že bych ho přijal pouze do jednoho questu – samozřejmě pokud ta „jediná" postava projde výběrem. Co ale ze zkušenosti vím; je velice nepříjemné, když se podíváte do oficiálů, a právě tatáž samá postava hraje v několika qestech. Vydávat proti tomuhle nějaké pravidlo je hloupost, takže situace zcela záleží jen na rozhodnutí PJe."

Biotroll:

„Myslím si, že hrát jen jednu postavu, jen s malými či žádnými odlišnostmi, je trochu škoda, když už se tu nabízí víc možností. Já sám se snažím hrát každou postavu jinou. Ano, pořád je v nich jakýsi stejný rys, takže by se dalo polemizovat, že vlastně hraju jednu a tu samou postavu v jistých obměnách, ale mně to tak prostě nepřijde. Pokud člověk hraje v například deseti questech, tak to jde pochopit. Upřímně řečeno, já sám bych nezvládal hrát tolik rozdílných osobností najednou. Mám svoje čtyři postavy, které jsou teď aktivní, a myslím si, že je to tak akorát."

Devilburns:

„Podle mého nezáleží zase až tak moc na tom, jestli postavy určitého hráče jsou naoko stejné, důležitější je jejich podání autorem. Jestliže postava, která je šedivá a nezajímavá, bude podána hráčem, který má doopravdy cit pro roleplaying, může se stát, že to, co bylo šedivé a nezajímavé, se přemění na něco opravdu barevného a zajímavého.
Ne každý je obdařený velkou dávkou fantazie, a tak jeho postavy vypadají jako armáda klonů ve Star Wars, ale pokud ho hraní na DA baví a umí hrát charakter, který je velmi podobný u všech jeho hrdinů, myslím, že tento hráč se ve velkém městě Dark Age určitě neztratí. Po nějakém tom měsíci hraní si třeba tito lidé uvědomí, že je na čase se přehoupnout na další úroveň hraní, a charaktery postav změní k nepoznání. Což bude pro ně velké vítězství."



Předvánoční nálož recenzí

Aby vám na předvánočních pultech nic neuteklo, přináší DAily Mirror exkluzivně recenze několika knižních novinek, ale i starších kousků!

Pavel Renčín – Runový meč (Městské války II)

Pavel Renčín, bard městské fantasy, se tentokrát tak trochu odchýlil od své domény – Runový meč už není čistě městskou záležitostí, ale nutno dodat, že to vůbec není na škodu. Staří známí z prvního dílu, Vašek Vran a jeho komplic Patrik, se vydávají do Brna hledat zajatého Bruncvíka a najít zrádce, který Praze pořádně pouští žilou. Jejich čas se ale povážlivě krátí, neboť do Sněmu všech měst zbývá už jen pár týdnů.

Autor dodal knize „odměštěním" pořádný šmrnc a spád, přičemž zachoval skvělou jazykovou stránku. Při čtení mě doslova fascinovalo propojení reálného světa se světem nadpřirozeným, které funguje tak nějak samovolně a naprosto nenuceně. Autorova fantasie posunula hranice žánru zase o něco výš – zejména jeho líčení měst na Sněmu je zkrátka excelentní! K tomu přidejme výbornou dílčí pointu, několik zajímavých a překvapivých zvratů v příběhu a nezbývá než vytasit z peněženky necelé tři stovky (nebo se smutným pohledem dobře nakopnutého buldočka poprosit rodiče, vždyť budou Vánoce) a druhý díl Městských válek zakoupit. Opravdu stojí za to!

Miroslav Žamboch – Dlouhý sprint s ozvěnou

Mnozí z vás zajásali – nový Žamboch konečně na pultech. Chyba lávky – on není nový. Povídka Dlouhý sprint je převzata z knihy Poslední bere vše, druhá povídka Ozvěna pak vyšla v Pevnosti a na dlouhý sprint volně navazuje.

Dlouhý sprint je pecka se vším všudy, povídka má spád, a i když je docela předvídatelná, přečtete ji jedním dechem, protože Žamboch byl PAN vypravěč už v začátcích své kariéry. Ozvěna vyznívá vedle Sprintu přece jen trochu jako „chudý příbuzný" – je postavena na trošku jiném principu, a tak budete mít po přečtení nejspíš pocit lehkého zklamání. A zklamáním je i zbytek knížky – po dvou skvělých povídkách, které vás bezvadně navnadí na další kousky, už bohužel následuje pouze kompletní bibliografie pána Žambochova a slovníček postav Koniášova (a Baklyho) světa, do kterého jsou předešlé povídky zasazeny. Asi bych neměl, ale namísto koupě knížky za 279 Kč, ve které je cca 160 stran dobrého čtení, doporučuji (za předpokladu, že nejste žambochovským fanatikem) radši si zabrouzdat internetem. Poměr cena-výkon je u této knihy určitě zklamáním!

Petra Neomillnerová – Dítě skály

Další knižní novinka je pořádně drsná, jak už se u autorky stává zvykem. V hlavní roli stojí nekromantka Alke, která má během temného rituálu počít dceru. Bohužel se ne vše podaří, a tak se namísto dcery narodí syn se zvláštními schopnostmi, a navíc ještě Alke zabije otce dítěte. Ve světě mimo Skálu je na spadnutí válka…

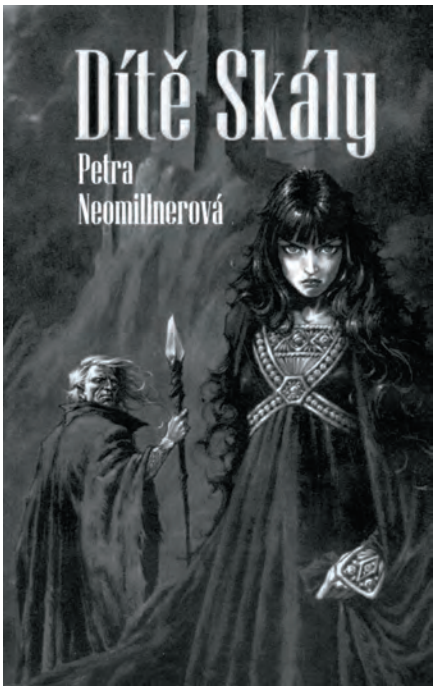
Autorka se výborně zhostila úlohy vylíčit schizofrenní život nekromantky – přebíhání z role nekompromisního zabijáka bez soucitu a emocí do role milující matky, která se snaží svého syna držet stranou ode všech hrůz světa, je značně depresivní a zároveň i impresivní záležitostí. Pokud máte rádi ultratemnou fantasy, která duši spíše poraní nežli pohladí, pak je Dítě skály knihou právě pro vás. Navíc je i za příznivou cenu 238 Kč.

Glen Cook – Tyranie noci a Pán tichého království

Poměrnou novinkou na pultech je i druhý díl cyklu Zástupci noci Glena Cooka. Cyklus sám o sobě je stylizován spíše do podoby „historického románu" –



V prodejnách Levných knih se objevily knihy z edice Pevnosti, a to dokonce za minicenu 19 korun. Vaší pozornosti doporučuji zejména Petra Hetešu a Janu Rečkovou.



svět je zmítán náboženskými rozpory a, jak už to bývá, náboženské rozpory jsou provázeny ozbrojenými půtkami, křížovými výpravami a účelovými spojenectvími mezi jednotlivými městskými státy i rodinami. V centru všeho dění stojí Els Tag, který náhodou přišel na způsob, jak zabít prastaré bohy – zástupce noci.

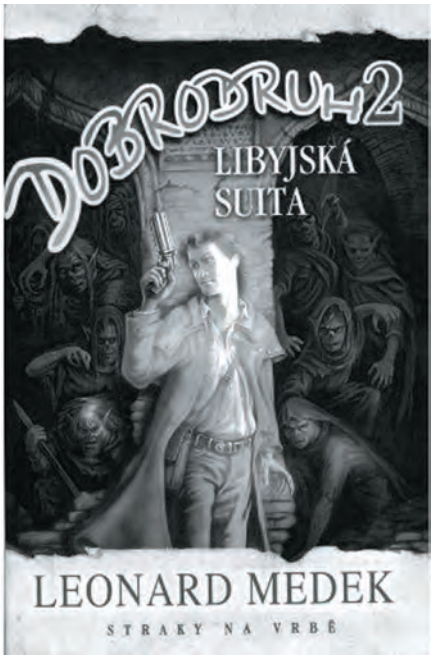
Tyto knihy určitě nejsou vhodné jako čtivo do MHD, neboť vyžadují notnou porci soustředění a mnohdy je poměrně těžké se orientovat. Oba romány jsou navíc pořádně rozsáhlé – první díl má 488 stran (za cca 320 Kč), díl druhý pak dokonce 616 stran (za 388 Kč). Pokud máte rádi popisná historická díla proložená trochou fantastiky a mořem zákulisních bojů, volba je jasná!

Leonard Medek – Dobrodruh 2

Ačkoliv vyšel Dobrodruh již v roce 2008, nic mu to neubírá na kvalitě. Leonard Medek patří ke zručným kovářům českého jazyka, a tak neváhal a vytvořil dle svých slov „nový žánr fantasy – mašinkvéry a magie“ (namísto obligátního meče a magie). Samotný dobrodruh mi v mnohém připomněl legendární filmy s Indianou Jonesem – ať již dobou, do které je zasazen, či staromódním gentlemanským drsňáctvím hlavní postavy – Čecha Františka Franty. Fantasy pasáž přichází víceméně až v samém závěru knihy a do celkového koloritu knihy prostě a jednoduše sedne.
Knížka je lehká a čtivá, doporučil bych ji zejména na delší cesty, neboť vás spolehlivě zabaví. Pro hovoří i cena 240 Kč za více než 500 stran.

Joe Abercrombie – Zákon první

Důvodem, proč vám předhazuji tento starší, leč naprosto grandiózní fantasy kus, je, že v momentě, kdy budete číst tento díl Mirroru, bude na světě třetí, závěrečný díl trilogie s názvem Poslední argument králů. Zatím se na pultech objevily Sama čepel (za 259 Kč) a Až budou viset (279 Kč).
Autor v trilogii rozehrává osudy několika hrdinů – klasického barbara Logena Devítipsťáka, mága Bayaze, šermíře Jezala, a především skvělého inkvizitora Glokty. Obě knihy jsou zajímavým mixem klasické fantasy, ve které se za svým cílem pachtí mág s partou bojovníků, a městské fantasy, ve které mrzák a válečný veterán Glokta za pomoci armády svých praktikalů splétá léčky a nástrahy v branách města. Právě tento mix činí knihu skvěle čtivou a nebojím se říct výjimečnou. Navíc kniha mnohdy nešetří ironií a zábavnými místy. Vývoj děje se zdá poměrně odhadnutelný, ale kdo ví, třeba autor překvapí a odmítne klasický happy end. Nezbývá než si přát, ať se třetí díl povede.







Chlast, právo a rock'n'roll

... A ještě mnohem víc. Dozvíte se nejen o Jonově vztahu k zelenovláskám, ale také to, jestli chystá návrat do města temného věku.

Tak tě tu vítám, Jone. Pro začátek se našim čtenářům trošku představ, ať vědí, koho jsme protentokrát překecali.
Díky za přivítání. Abych se představil, jsem sympatický, milý, inteligentní, dobře vypadající, pespektivní a hlavně skromný mladý muž okolo dvaceti let věku. Jednou z mých výhod, která jistě zaujme dámy, je to, že nechčiju do umyvadla. Jsem líný, mám rád tabák, alkohol a literaturu. Momentálně studuji práva v Praze. Doufám, že sis z těch několika vět stačil udělat obrázek.

Proč sis jako studium vybral zrovna práva a ještě k tomu v Praze? Záměrně se ptám i na místo, protože se mi doneslo, že nepocházíš přímo z okolí hlavního města. Je na tom něco pravdy?
Vybral jsem si práva, protože věřím ve státotvornou moc zákonů a jejich společenský význam, v morálku a v alespoň jistou spravedlnost. Kromě výše zmíněných ušlechtilých důvodů rovněž věřím, že mne právní profese jednou spolehlivě uživí. Studuji v Praze, protože jsem se v Praze narodil, v Praze jsem odchodil pět tříd základní školy a následně osm tříd víceletého gymnázia. Můj otec je ovšem Polák a já po něm mám polské občanství a skromné znalosti polské historie, literatury a jazyka. Myslím, že jsem po něm zdědil i polské vlastenectví, hrdost, a taky pálení žáhy.

Dovedl bys nějak krátce zhodnotit, jestli je nějaký rozdíl mezi typickým Polákem a Čechem, když jsi mohl okusit obojí?
Čechům narozdíl od Poláků chybí takové zdravé národní (sebe)vědomí, někdo by to možná mohl nazvat občanskou odvahou. Snad nebudu za kacíře, když řeknu, že Češi by potřebovali vlastní Katyň. V poslední době mě jisté „čecháčkovství", jistá malost a omezenost na vlastní kotlinku, začínaly docela rozčilovat. Rozdíly, které ale budou osazenstvo DA zajímat více, jsou v tradiční kuchyni a chuti. Polská kuchyně mi díky mohutnému využití kapusty přijde o mnoho plynnatější, což v praxi mezi typickým Polákem a typickým Čechem vyrobí mnoho hlasitých rozdílů…

Zmínil jsi, že máš rád alkohol. Dozvěděl jsem se, že i ve vyšší míře. Co konkrétně rád piješ?
Alkohol? No, nevím sice, kdo jsou tví zdrojové, ale je pravda, že s několika lidmi z Dark Age jsme se kdysi podívali na dno kdejaké lahvince. Třeba Peri by mohl vyprávět, a to s ohromným vypravěčským nadšením, jak je mu vlastní, o jednom z megáčů TORCHe, fotbalovém zápase a lahvici nějakého zeleného rádobyabsintu. Nebo Don o lahvích Fernetu, kterým jsme se podívali na dno u něho v bytě… Nebo Zarabeth o lahvích vodky, které jsme nešetřili na recesistické oslavě Velké říjnové socialistické revoluce.
Piju rád, protože pití alkoholu patří neodmyslitelně k evropské kultuře, a dá se říct, že alkohol ji vlastně svým způsobem i tvořil... Což mě přivádí k myšlence nějaké drahé a bezvýznamné studie na tohle téma. Málem jsem zapomněl podotknout, že mi alkohol dokonce i chutná. Když se ale ptáš, co piju, bude to pivo; z tvrdého alkoholu u mě jednoznačně vede kvalitní vodka, té jsem se, pokud si matně pamatuji, nikdy nebál.

Povíš nám něco o svých zálibách?
O zálibách? No, teď mám takovou úchylnou zálibu si pořád číst; před pár lety mě ale na čas zlákal historickej šerm a ještě po pár letech jsem se zamiloval do living history… A láska stále přetrvává, i když spíš pasivně. Jsem taky zastáncem sportů jménem zevling a gaučing, v tom druhém jsem dokonce nejméně mistrem republiky. Jo, a taky se pokouším vařit.

A co bys byl schopný ukuchtit dobrého?
Zvládl bych přijatelné špagety, luxusní guláš (kančí, srnčí), slušné steaky, nakládám hermelín a díky Morgie Le Fay umím dokonalou česnekovou pomazánku. Rád experimentuju, míchám sladký a slaný chutě…

Co z literatury bys čtenářům doporučil na základě vlastního vkusu?
Odpovím jen velmi stručně, ve jménech. Bukowski, Musil, Ivan Klíma, Kundera, Bernières, Magor Jirous... Na fantastiku jsem v poslední době z nepochopitelného důvodu zanevřel a přiznám se, že už mě ani tak nezajímá a nevracím se k ní. Čítával jsem ale Sapkowského, Renčína, Žambocha, Kulhánka…

Teď otázka, která bude patrně zajímat zejména čtenářky. Jaká je podle tebe ideální holka a máš, či nemáš nějakou vážnou známost?
Ideální holka? To je těžká otázka… Každá je přeci k něčemu ideální. Mými osobními favoritkami byly vždycky štíhlé a inteligentní zrzky se smyslem pro humor a neustálou chutí na chlast, sex a rock'n'roll… Na škodu není melodický hlas a jistá estetičnost a vkus, ale nemůžeme přeci chtít moc… Vlastně mám tak vysoké nároky, že jsem momentálně bez vážného vztahu; chyba ve mně samozřejmě není (*směje se*). To, že jsem momentálně bez spřízněné duše, vlastně implikuje i fakt, že klidně ocením i krásu různých blondýnek, brunetek, černovlásek, zelenovlásek…



Opustíme teď reálný život a zaměříme se na Dark Age. Jak ses vůbec dostal na tenhle herní server?
Na DA mě přivedla Moire, se kterou jsem se krátce před mou registrací seznámil. Už si nevzpomínám, jestli mě donutila, nebo jsem sem šel dobrovolně, zato si vzpomínám, že když jsem se registroval, měl jsem docela upito (*smích*).

Nemohu se tě nezeptat na tzv. Jonovu expovací stupinici, kterou jsi, jak název napovídá, dal kdysi dávno dohromady a kterou někteří oficiální PJs dodnes používají. Prozradíš, proč jsi ji utvořil a jestli jsi čekal až takový ohlas?
Haha, obávám se, že termín „Jonova expovací stupnice" bude interním vtipem toho, kdo ji tak nazval. Já kdysi slíbil vytvořit takovou stupnici, ovšem jak už to bývá, plná huba keců a skutek utekl. Pokud si vzpomínám, nakonec to za mě udělali Ferro, Peri nebo Hrun. Je nicméně pravda, že ohledně expů jsem měl vyhraněný názor. Bylo potřeba expování jednotlivých PJů sjednotit, už jen proto, že tu byly věci jako je Velká nebo Malá hra, jejichž výsledky mohly být nesjednoceným expováním silně ovlivněny. Navíc jsem zastával názor, že by se mělo expovat přísně, ale ve větší míře v závislosti na faktické kvalitě příspěvku, a zároveň v závislosti na posunu v ději, který takový příspěvek vyvolá. Je to zábava, hra a expy jsou „zaslouženou odměnou" – každý rád vidí, jak jeho hrdina roste, sílí a vyvíjí se, a kdo říká, že ne, ten onanuje dodnes.

V knihovně máš několik velmi povedených dílek. Kde bereš, nebo spíše kde jsi bral, inspiraci při psaní?
To je těžká odpověď, ale ptáš se špatné osoby. Měl by ses zeptat mých múz. A až se jich budeš ptát, zeptej se jich, proč už ke mně nechodí.

Budu na to myslet. Tvé questy z období Viktoriánské Anglie byly za svých časů hodně populární. Co tě na této době tak láká a kde vidíš recept na dobrý příběh?
No, viktoriánské období mě vždycky fascinovalo několika věcmi: pokrokem a rozvojem, svojí občanskou společností, sociálními rozdíly mezi obyvatelstvem, politikou, jistým tajemnem a taky temnem. Když se k době Sherlocka Holmese přimíchá něco magie, klasického horroru a tajemné legendy koloniálních kultur, nemůže vzniknout špatný příběh. Například můj svět byl na magii přímo postavený a na magii také fungoval celý průmysl. Proto se také například Katedra Nekromantiky na Průmyslové Univerzitě brzy přejmenovala na Katedru pro ekonomické využití lidských zdrojů… Kde je recept na dobrý příběh? Jednoznačně v zápletce, ale zmínil bych ještě jednu velmi důležitou věc. Takovým jistým nešvarem různých PJů je „skupinový styl hry", kdy příliš neřeší motivace, cíle a charaktery jednotlivých postav, ale jde přímo po své příběhové linii, od které nedej bože aby se postavy odklonily. PJ plácne nějaký příběh, hra je málo individuální, v podstatě se skupinkou postav hraje, jako by to byl jeden celek, jen sem tam někomu šeptne, „slyšíš to a to…" – to je podle mého taková dávno překonaná základní kostra. Já vycházím z toho, že každý by rád hrál nějakého „hlavního hrdinu" (ať už je to paladin, nebo jeho panoš), a tak je třeba každému hráči ještě před začátkem příběhu vytvořit vlastní podhoubíčko, dát prostor fantazii a pak charakter jeho postavy v průběhu dobrodružství vystavovat různým zkouškám a napomáhat k jeho rozvinutí… Individuální přístup se PJi mnohokrát vrátí ve větší kvalitě i zábavnosti hry. No, nekoukej tak, je to vážně ozkoušené…

Zjistil jsem, že sis prý jako oficiální PJ kdysi nechal kostičku dobrovolně odebrat. Z jakého důvodu jsi to tehdy udělal, a hlavně, proč jsi požádal o navrácení?
Ačkoliv si už podrobnosti tohohle kroku nepamatuji, myslím, že šlo o mou trucovitou povahu, a tak to byla jistá forma protestu proti kdovíčemu… no, prostě náctiletý arogantní blbec, co bys chtěl slyšet víc. O navrácení jsem požádal, protože jsem si všechno srovnal v hlavě a zjistil jsem, že Don a „ti ostatní", starší a zkušenější, měli prostě pravdu.

Proč jsi vlastně přestal PJovat?
Hra na DA mě už přestala bavit a nějak naplňovat. V reálu ale občas pořád něco „zadéemkuju", protože mě to občas pořád baví (*směje se*).
Kromě toho teď hraju na jednom nejmenovaném RP serveru na platformě stařičkých Neverwinter Nights…

O jaký „nejmenovaný" server se jedná a v čem ta hra spočívá?
Jedná se o Equilibrii, hard core role play server, perzistentní online svět s aktivními hráči i DM, který, jak už jsem řekl, běží na platformě Neverwinter Nights. Svět je velice dobře promyšlený a na každý skutek vaší postavy se ve světě najde odezva, což mimo jiné souvisí s tím, že je server stavěný spíše pro zkušenější roleplayery; ostatním bude Equilibrie možná připadat až nehratelně obtížná. Na české NWN scéně je Equilibrie mimo jiné známá systémy, kterými oplývá a které ze stařičkých NWN dělají úplně jinou hru. Kvalita hry ostatních je velice slušná a ve světě samém je pro RP fajnšmejkra skoro nemožné se nudit; každý si zkrátka může najít svůj šálek kávy.
Equilibire poskytuje opravdu nepřebernou škálů možností a „RP seberealizace". Jedinou nevýhodou serveru je jeho návykovost. Osobně do plusů řadím i to, že nedodržování pravidel a různé prasení se celkem přísně trestá. Nechci ale dělat příliš okatou reklamu...



Poslední otázka. Neuvažuješ i o možnosti se sem zase někdy na delší dobu vrátit?
Sem tam mě chytají různé záchvaty nostalgie, to víš, strávil jsem tu nějaký ten pátek, ale o nějakém dlouhodobém návratu jsem zatím neuvažoval.

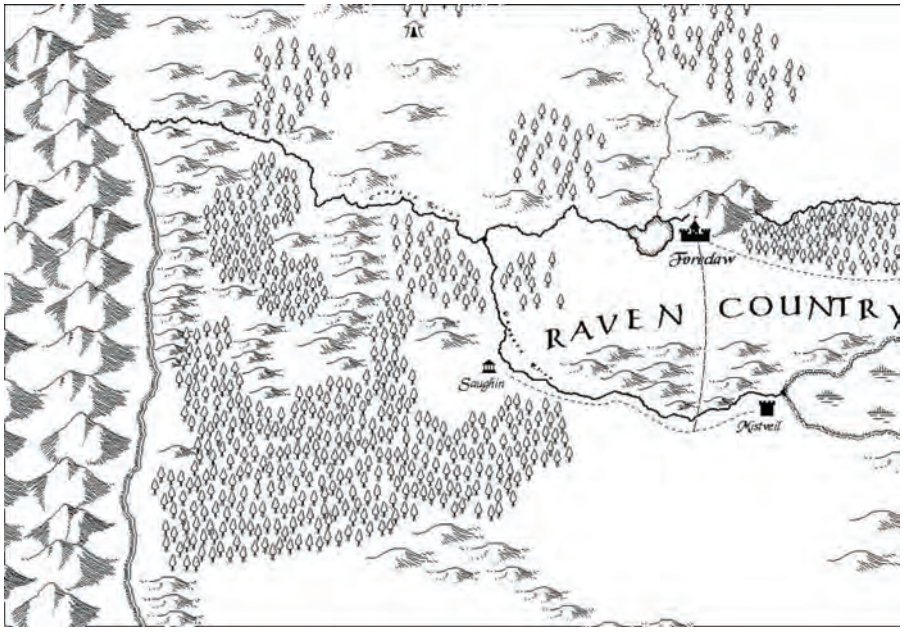
Ok, to by bylo vše. Děkuji za příjemný rozhovor a hodně štěstí do budoucna.

RPG zdroje - MapEditory

Jak vytvořit slušnou herní mapku a nestrávit u toho mládí?

Příprava nejrůznějších vychytávek a doplňků je pro spoustu vypravěčů záležitostí cti. Příběhům tak dodávají nové rozměry, ať už prostřednictvím nových atmosferických prvků, například ilustrativních kreseb a hudby, nebo ztvárněním reálií světa a herního okolí třeba mapou, historickými texty a podobně.
Práce s doplňky je nenasytný žrout času. Platí taky, že většina z nás k ní nemá potřebné schopnosti. Kdybych se například já rozhodl nakreslit k příběhu atmosférický obrázek, nejspíš bych polovinu hráčů od hry odradil a tu druhou, otrlejší, přinejmenším vyděsil. Zkrátka, komu není dáno, měl by se nejprve na pár týdnů zavřít do sklepa a ve skrytu poctivě trénovat, než nějaký ze svých výtvorů vypustí na světlo světa.
I pro ty z nás, kteří si s pastelkami netykají nebo vlastní tvorbou nechtějí ztrácet drahocenný čas, existuje řešení. Mluvím teď o nástrojích a zdrojích inspirace, které vám mohou tvorbu ulehčit. Nejrůznějších generátorů, editorů a předpřipravených dobrodružství je dnes celá řada, stačí se jen porozhlédnout.
Spousta lidí vám bude namlouvat, že s podpůrnými nástroji nikdy nedosáhnete takových efektů, jako když doplněk vytvoříte sami. Budou vám tvrdit, že se z příběhu vytratí punc originality a duch vaší hry propadne kamsi hluboko do RPG podsvětí. Hloupost! Podobný názor může zastávat snad jenom člověk, který žádný editor v životě neviděl, popřípadě nepochopil, jak funguje.
Vztáhnout pařát po nějakém tom programku se vyplatí vždy, když chcete ušetřit čas nebo jednoduše nemáte na to stvořit něco sami. V obou případech by bez použití „toolíků“ nevzniklo nic úžasného, což dokazuje, jak jsou argumenty o vlastní rukodělné práci liché. Šmudlánky a jejich nedodělky nemá nikdo rád, zatímco tooly dělají lidi, kteří v tom umějí chodit a dobře vědí, co potřebujete. Možná se s nimi nevyhnete jisté šablonovitosti, omezenosti a drobným zádrhelům, ale při použití správného nástroje může výsledek vypadat po čertech dobře.

Příběhových doplňků je celá řada. Jedním z nejčastěji používaných jsou mapky a plánky všeho druhu. Právě o nich bude dneska řeč.
V následujících řádcích najdete soupis toho nejpoužitelnějšího, co lze k mapování použít.
Po letmém zabrouzdání internetovými kanály zjistíte, že mapperů (tak se programy pro tvorbu map nazývají) je k mání celá řada. Většina se inspiruje starou tradicí kreslení plánků na čtverečkovaném papíře. Kupodivu to docela funguje, i když vyspělejší mappery se snaží podobat spíš herním editorům, které nabízejí mnohem víc možností.
Vybrat si ten pravý mapper není žádná sranda. Dobrá polovina z nich je jen zastaralou parodií na program, který možná kdysi dávno fungoval. V lepším případě se vám žaludek obrátí už při prvním screenshotu, v tom horším se vám krev začne vařit až v půlce rozdělané mapy, když zjistíte, že svou práci nejste schopní dokončit a chtě nechtě ji budete muset zahodit. V tomto článku najdete stručný výčet toho, co stojí za pokus.



Dungeon crafter III (free)

Mezi nejoblíbenější programy patří Dungeon crafter, aktuálně v třetí verzi. Cílem Dungeon crafteru je nabídnout rychlé, jednoduché a přitom dobře vypadající řešení. Svůj cíl splňuje na jedničku.
Zjednodušený systém DC používá pouze tři typy stavebních prvků – podlahy, zdi a předměty. Je tak jednoduchý, že si s ním poradí i počítačový analfabet. Všechny prvky se postupně vkládají do čtvercové sítě, která po celou dobu modelování vede vaši ruku. Budete si připadat, jako byste vybarvovali omalovánky.
Sázení je práce na pár minut a výsledek kupodivu vypadá vždy nad očekávání dobře. Ještě jsem nepotkal člověka, který by byl schopen v Dungeon crafteru stvořit něco nevkusného. Vaše mapy budou přehledné a hráči se v nich snadno zorientují. A ani za výslednou grafickou podobu se nebudete muset stydět.
Pro náročnější tvůrce se program nehodí. Jedním z největších nedostatků jsou stěny. Všechny musí být položené kolmo, takže na zaoblené nebo úhlově vychýlené zdi budete muset zapomenout. Crafteru chybí i veškeré postprodukční nástroje. Plánek není možné popsat, stylizovat okraje nebo připojit směrovou růžici.

AutoRealm 2.2 (free)

Nepříliš známý, nicméně mocný nástroj k tvorbě map, plánků i doplňujících obrázků. AutoRealm v sobě kombinuje možnosti vektorového kreslení s prvky známými z mapeditorů. Program je už svým pojetím trochu zvláštní a absolutně vybočuje z řady běžně používaných nástrojů. Nicméně jako jeden z mála zvládne kreslit obloučky, křivky, různé druhy čar nebo úpravu vložených prvků v měřítku. Jestliže Dungeon crafter připomíná omalovánky, pak AutoRealm je nástroj, kterým se omalovánky dají vytvořit.
Práce s AutoRealm je o poznání náročnější než se čtverečkovými a hexovými editory. Vyžaduje i větší manuální zručnost uživatele. Ani rychlost tvorby není v AutoRealm nijak závratná. S většinou map se budete plácat dlouhé hodiny. Občas vás zvedne ze židle i nevychytané ovládání a nedořešenost některých funkcí, zvlášť pokud máte zkušenosti s jinými kreslícími programy. Odměnou za počáteční útrapy se stane neuvěřitelná svoboda tvorby, se kterou se žádný jiný freewarový mapper nemůže měřit.

Ye olde map maker (free)

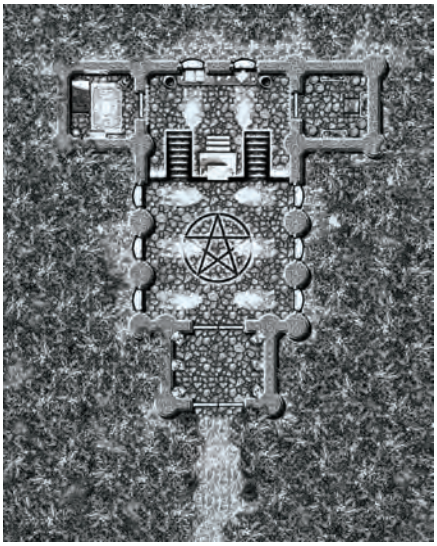
V hodně omezené formě se dá črtat i přímo na internetu. Nápad mapovat na webu se na první pohled zdá skvělý, s praxí je to bohužel horší. Ye olde je malý přívětivý editorek s klasickým čtverečkovým rozložením map a velmi jednoduchou obsluhou, naneštěstí doplácí na mnohá omezení, která jsou v prostředí dnešního internetu celkem směšná.
Ye olde obsahuje jen nejzákladnější stavební prvky, všechny v obyčejné černobílé variantě. Nic úžasného, ale ani žádný nevkus. Horší je to s omezením pracovní plochy. Do jedné mapky lze naskládat pouhých třicet objektů, a co je nejhorší – rozměry mapy nesmí přesáhnout 21x15 čtverečků. V praxi to znamená, že musíte sázet pouze menší plochy, oddělovat jednotlivé místnosti a podobně.
Internetový mapmaker se hodí v případě, že nemáte vlastní počítač a v práci, doma nebo u kamaráda nemůžete instalovat jiný software. Se založeným účtem na Ye Oldu budete mít své mapy na internetu a budete k nim mít přístup kdykoli a odkudkoli. Pro lidi, co nic z toho nepotřebují, existuje spousta lepších řešení.

Pro Fantasy Software (3×40 $)

Jestli chcete své hráče donutit slintat, přišel čas rozbít prasátko. Campaign Cartographer 3, Dungeon Designer 3 a City Designer 3 od Pro Fantasy Software patří mezi nejvychytanější nástroje dneška (cena tomu bohužel odpovídá).
Už podle názvu je jasné, že se každý ze jmenovaných programů vydává trochu jiným směrem. V Cartographeru vznikají dech beroucí mapy, v Dungeon designeru rozsáhlé jeskyně a vnitřní prostory vůbec, City Designer vám pro změnu pomůže zmapovat jakékoli město nebo vesničku.
Celá trojice mapperů připomíná na první pohled editor známý z počítačové hry Heroes of Might and Magic.
Už to napovídá, že programové možnosti, uživatelská přívětivost i dosažené výsledky budou úplně někde jinde. Pro Fantasy editory však jdou v možnostech ještě mnohem dál. Podporují například celou škálu grafických a stylizačních efektů, různé exporty, kreslící nástroje, popisování a jiné vychytávky. Těm z vás, kteří touží vidět opravdu nabouchaný editor v akci, doporučuju zkouknout tutorialová videa umístěná na YouTube, protože kdybych měl v krátkosti shrnovat možnosti celé třídílné kolekce, byl by tento článek nejméně o stránku delší.
Rozsáhlost všech tří programů může být pro méně zkušené uživatele trochu stresující. Pro Fantasy je software pro profíky, kteří chtějí dosáhnout co nejlepších výsledků a klidně za ně utratí i nějaký ten peníz. K běžnému domácímu mapování se rozhodně nehodí.

Fractal Mapper 8 (35$)

Velice vychytaný prográmek pro tvorbu map a dungeonů. Nad ostatní vyniká hlavně svou univerzálností. Nezáleží na tom, jestli se rozhodnete tvořit



mapu světadílu, nebo jedné jediné místnosti. S Fractalem hravě zvládnete obojí. Nejnižší cena a velká flexibilita dávají Fractal mapperu jasnou výhodu v poměru cena/výkon. Přiznám se, že od stažení zkušební trial verze jsem docela v pokušení.
FM8 nechybí žádná z podstatných funkcí. Svým způsobem jde o chudšího příbuzného Campaign Cartographeru, přičemž se očesaly funkce, které normální smrtelník běžně nepoužívá. Práce s editorem se tak zjednodušila a zpřehlednila.

Dundjinni (40$)

Dundjinni je vyspělejší a bohužel i placenou obdobou Dungeon crafteru. Za své peníze dostanete k dispozici například hezčí obrázky a obsahově bohatší paletu stavebních prvků. Práci vám zpříjemní některé automatické nástroje známé z kreslících programů, jako kyblík, kapátko atd. Pohyb po kreslící ploše už nebude limitován čtvercovou sítí, ačkoli její pomocné navádění stále lze zapnout. Poměrně ojedinělou záležitostí je podpora hexových map včetně jejich naváděcích funkcí.
Dundjinni hezky vypadá, ale za cenu okolo 40 dolarů toho nenabízí moc. Doporučil bych ho hlavně staromilcům a lidem navyklým na Dungeon crafter, kteří si netykají s volnou kreslící plochou.

Zápletka, linie příběhu

Když jsme si aspoň v základech probrali, jak je na tom tvorba hlavních či vedlejších protagonistů, je čas podívat se na zub příběhu samotnému.

Hlavní hvězdou tohohle dílu bude zápletka. Ukážeme si, kde PJové i pisálci dělají největší chyby, jak lze zápletku rozčlenit ve vztahu k ději a jak si zajistit, že čtenář nezahodí vaše dílo po prvních řádcích nebo u něj neusne.

Zápletka a příběh

Než se pustím do širších rozborů, je potřeba si vysvětlit rozdíl mezi těmito dvěma pojmy. Spousta lidí zůstává v mylném dojmu, že příběh se rovná zápletce. Opak je pravdou.
Zápletka je, velice zjednodušeně řečeno, souhrn jednotlivých bodů děje a jeho zvratů, která říká, proč se to či ono stalo. V prozaickém útvaru (questu) jako takovém není přímo vidět, spíš jen vykukuje ve chvilkách, kdy se láme chleba a kdy je případně potřeba čtenáře do pozadí víc zasvětit, aby se nevezl jen na časové posloupnosti příběhu a toho, že to se událo po tomhle.
Ve většině případů je zápletka to, co má autor zastrčené kdesi v šuplíku s nálepkou „pracovní verze“ nebo něco podobného. V čisté podobě samozřejmě nikde vyjít nemůže, není příliš čtenářsky příjemná. Příběh je pak to, co je na zápletce vystavěno a co ji obaluje všelijakou omáčkou. K tomu už není potřeba se nějak zvlášť vyjadřovat.

Rozdíl mezi řečenými ještě shrnu krátkou definicí: zápletka klade důraz na příčinnou závislost mezi událostmi, kdežto příběh, kratší, kompletnější a ucelenější, na jejich časovou posloupnost.



Členění zápletky

Zápletku lze jednoduchým způsobem rozebrat na tři části, resp. na chvíle, kdy je v příběhu zcela evidentně patrná.

1) Začátek

Už na počátku děje se nevyhnete vysvětlování proč tohle a proč ne zase támhleto. Čtenářům nebo svým hráčům musíte vysvětlit, že je tolikátý rok, že se do téhle dědiny dostali takhle a nedalekou jeskyni je třeba vymlátit právě proto. Původní stav je ze všech nejdůležitější, protože když zbabráte tohle, nikam dál už se nedostanete.
V případě questu je jenom zde prostor, kde mohou postavy získat motivaci – čím individuálnější, tím lépe. V případě prozaického útvaru naopak musí získat čtenáři důvod číst.

Počátek, nebo spíš uvedení do děje, by neměl postrádat několik věcí. V prvé řadě musí aspoň v náznacích nadhodit téma příběhu, ovšem ne se vším všudy. Čím více otazníků kolem, tím spíš si čtenáře nebo hráče získáte – ale ne v tom duchu, že nadhodíte spoustu neznámých a nic, čeho by bylo možné se chytit. Řešení a vývoj je třeba aspoň načrtnout. Dále je nutné, aby byl hráč nebo čtenář zvědavý, jak to dopadne, a zároveň aby si vytvořil vlastní představu o vyvrcholení děje.

2) Lámání chleba

Tohle je ta část zápletky, která u spousty výtvorů úplně chybí nebo je udělaná špatně. Je to fáze, kdy nastává jeden nebo více zvratů v ději a kdy si čtenář – hráč ujasňuje, jestli se se svým původním odhadem trefil. Je to podobné kličkování v labyrintu – nikdo kromě autora dopředu neví, kde je příští odbočka nebo zda už cesta nebude víceméně rovná.
Není jednoduché odpovědět, zda je lepší, když se čtenářův předpoklad potvrdí, nebo když se splete a vyjde naprázdno. Vždy je to subjektivní. U kratších věcí bývá lepší okamžik překvapení, že je všechno úplně jinak, u delších ovšem původně správný odhad nevadí.



Tady si ho čtenář buď jak bud vytváří po většinu druhé fáze.
Teď se zaměříme na to nejhorší, co se vám vprostřed zápletky může stát. Stavíte-li především delší příběh, většinou se dle vaší vůle (v horším případě jaksi samovolně) rozvětví na několik linií. Dříve nebo později, ještě před samotným vyvrcholením, přijde chvíle, kdy je potřeba je spojovat v jednu nebo alespoň postupně rozřešit. Tady nastává problém: buď to, čemu já sám říkám únava autora, nebo něco, co pro nedostatek vhodných výrazů nazvu autorovou nesoudností.

První případ se vyznačuje tím, že částečně ignoruje logiku a relevantnost vývoje zápletky. Tvůrce už toho má prostě dost, je vyčerpaný pravidelným kontaktem se stejným prostředím, se stejnými postavami (někdy to dochází až ke stavu znechucení), a zároveň dotáhl příběh dotakového stavu, kdy už s ním musí něco udělat a nemůže ho nechat dál, aby bujel větev po větvi. Krásný příklad nacházíme u Sapkowského, v pátém díle jeho pentalogie Zaklínač. Způsob, jakým zde autor propojil linie a dal Geraltovi vědět o tom, kudy a kam mají jít, aby se znovu shledal s jinými důležitými postavami, byl i podle názoru mnoha kritiků výsměchem inteligenci čtenáře a dílu jako celku značně přitížil. Z toho plyne ponaučení: zvrat v zápletce nesmí být nahodilý a samoúčelný, vždy musí mít svoji uvěřitelnost a svůj smysl.

Pokud máte svých postav už dost a dostali jste se příliš daleko, jednoduše se pusťte znovu do čtení, zrevidujte příliš protažené pasáže, třeba je i vyhoďte, a pokuste se příběh zkrátit natolik, aby ono lámání chleba nastalo dřív, v pro vás jednodušší a pro čtenáře příjemnější chvíli. Bohužel pro PJe – tady cesty zpět není.

Druhý případ je o něco horší tím, že se prakticky nedá řešit. Nastane ve chvíli, kdy jste příliš nepřemýšleli o příčinách a důsledcích a postavili příběh, ze kterého se stal obludný přebujelý kolos, který už snad ani nelze dotáhnout do zdárného konce a není ani jak a kde vymýšlet kličky, kterými by se to dalo všechno slátat dohromady.
Zde už většinou nejde dělat nic jiného než všechno zahodit a začít znovu. Pokud se vám to stalo, patrně jste jaksi na zápletku úplně zapomněli a neřídili se jí.

3) Vyvrcholení

Vyvrcholení se hodně podobá začátku – znovu se stanovuje jakýsi status quo, jen s tím rozdílem, že jeho tvorbě čtenáři přihlíželi, kdežto ten první jste si vy sami stanovili na základě toho, o čem jste se rozhodli psát.
Závěr děje má, krom toho, že jste konečně skončili a máte od psaní veget, nezanedbatelný účel: vysvětlit všechno doteď nevysvětlené. Nemusíte zrovna vecpat čtenáři před oči, že tenhle to udělal takhle a tahleta umřela, protože…
Stačí mluvit v náznacích, případně si připravit půdu pro nějaké to pokračování. Nesmí zůstat žádná otevřená, viditelně nevyřešená nebo alespoň částečně neukončená dějová větev, a především čtenář nesmí po posledním řádku zůstat koukat na text a ptát se: jak to?

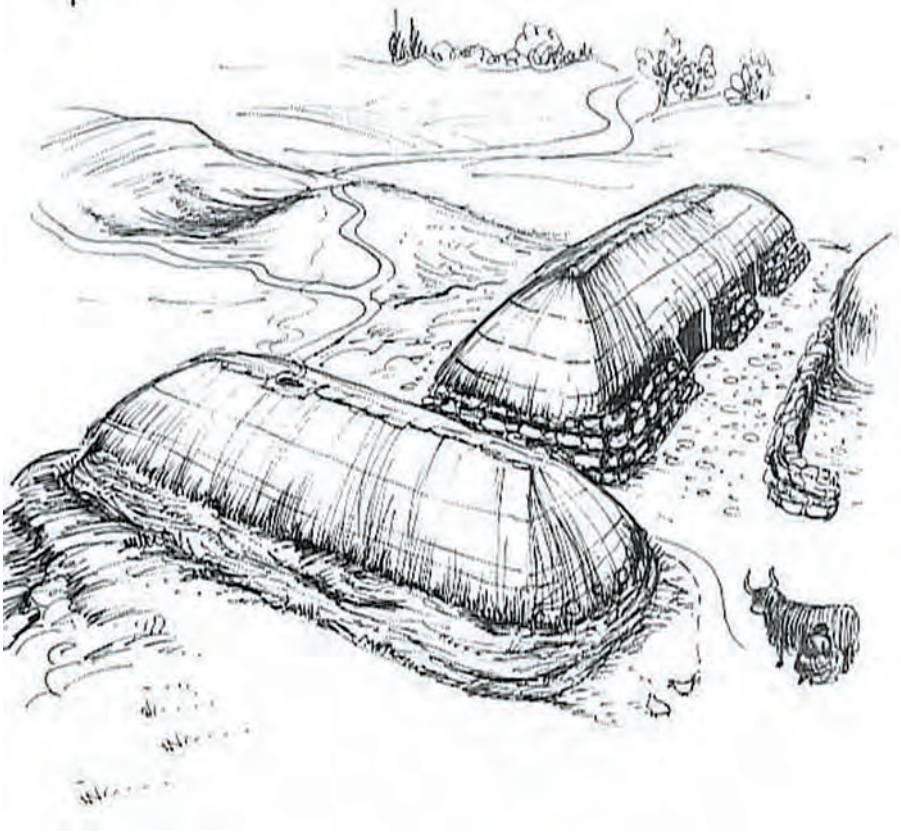
Tempo zápletky

Dodatek k tomu, jak ovlivnit rychlost zápletky, je zároveň malým prelude k příštímu dílu, kde budu mluvit o tempu příběhu a konkrétních prostředcích, jak dosáhnout jeho změny. Rychlost zápletky je jev o poznání komplexnější. Lze ho autorsky nejsnáze ovlivňovat vkládáním minoritních, vedlejších zápletek, které hlavní tok zaprvé částečně rozmělní, zadruhé zpomalí. Vzniká tím samozřejmě problém, že si vedlejší linie musíte rozmyslet a následně vymyslet, což je časově poněkud náročnější, ale na druhou stranu je to ze všeho nejjistější, když jde vše dopředu moc rychle.
Podobně lze využít menších fíglů: méně důležitých postav mimo hlavní linii, které na chvíli přesunou těžiště čtenářovy pozornosti ke svému vlastnímu světu, vlastním problémům, nebo retrospektivní epizody některých hrdinů, které kromě jiného působí i jako prostředek k jejich hlubšímu vykreslení.

Tolik k tomu, jak má zápletka vypadat. Čeho je zejména potřeba se vyvarovat, je linearita. Té se přitom dosáhne ohromně snadno – stačí vypustit prostřední část zápletky a máte o ni postaráno.
Od začátku jasný směr děje zachrání nanejvýš mistrná forma a použití dobrých archetypů, případně příjemného klišé (to je takové, se kterým se čtenář rád a rychle ztotožní), ale ani tak výsledkem nebývá žádná výhra.

Skandinávie podruhé

Měsíc se s měsícem sešel a po ne tak krátké přestávce před vámi leží (nebo taky stojí, pokud se neobtěžujete s tiskem Mirroru) nový článek o mythologii. Tentokrát je ale všechno jinak, a tak mythologická část mého článku zabere minimum a naopak se budu podrobněji věnovat prostředí, ve kterém vznikly a zakořenily jedny z nejznámějších mýtů.



V předchozím článku, jenž neměl jiný účel než zprostředkovat určitý úvod do komplexnosti staroseverského náboženství, padlo několik základních jmen a pojmů, které měly alespoň trochu načrtnout hrubý půdorys spletitého a hlubokého lesa příběhů, božstev a rituálů. Dnes tedy v objevování začneme u kořenů – povíme si o společnosti, která těmito mýty a pověstmi žila (a to doslova, u mnoha ze severských ság se předpokládá, že byly napsány na základě skutečných příběhů historicky doložitelných osob). Ačkoli bych nejraději psala o kontinentální Skandinávii, většina informací, které se dochovaly o staroseverském způsobu života v psané, a tedy trvanlivější podobě, pochází z Islandu. Lze ale předpokládat, že poměry na kontinentě se příliš nelišily od těch ostrovních.

Skandinávská společnost byla v mnohém velmi odlišná a mnohé pro severany naprosto samozřejmé věci nemají ve zbytku Evropy té doby, ale i později, obdoby. Pojďme se podívat alespoň na některé z nich.

Hierarchie společnosti dělila lid do tří základních tříd: jarlové, svobodní rolníci a otroci.

První společenská třída zahrnovala jarly a mimo jiné také básníky, takzvané skaldy. Jarlové byli obdobou evropských králů, až na to, že jejich autorita byla pouze regionální spíše než národní a záležela především na jarlových schopnostech a charismatu. Nebyli považováni za posvátné ani ničím speciální. Na Islandu se jarlové nevyskytují vůbec, zato skaldové se zde těší mnohem větší vážnosti než ve zbytku Skandinávie.

Největší počet obyvatel samozřejmě spadal do střední třídy. Sem patřili vlastníci půdy, řemeslníci, zemědělci a obchodníci, ačkoli ti půdu nevlastnili. Ve Skandinávii před jedenáctým stoletím neexistoval feudalismus, a proto většina farmářů a řemeslníků vlastnila půdu, na které pracovala. Jednalo se o svobodné „občany“, kteří měli plná práva a svobody, mezi které patřila například i svoboda slova, nevídaná ve zbytku Evropy. Pokud ovšem tento občan z různých důvodů přišel o svůj majetek (dluhy nejčastěji), stal se z něj bezzemek a automaticky spadl do třetí sociální třídy.
Nejvyšší postavení střední třídy zaujímali goði, jacísi náčelníci. Ti měli na starosti právní a administrativní záležitosti v oblasti, kde působili. Navíc mohli přejmout i roli kněží (nejprve původního staroseverského náboženství, poté i křesťanského). Každý svobodný občan byl povinen zvolit si, kterého z místních goði bude podporovat. Tento úřad byl většinou dědičný, ale podpora toho kterého goði byla dobrovolná, takže pokud goði nedostál svým povinnostem, skončil bez příznivců a jeho úřad mohl převzít kdokoli jiný s dostatečnou podporou.

Ve třetí, nejspodnější třídě se nejčastěji vyskytovali otroci, patřili tam ale i bezzemci, kteří byli nuceni nechat se najímat jako pomocné pracovní síly na cizích statcích, aby své dluhy splatili. Jakmile se tak stalo a bezzemek si opatřil půdu, stal se z něj znovu svobodný rolník a plnoprávný občan. Otroci to na druhou stranu měli o něco složitější. Práva otroků se sice lišila místo od místa, ale, sečteno a podtrženo, neměli téměř žádná. Nesměli uzavírat obchody, dědit ani odkazovat, byli usmrcováni, jakmile nebyli schopni práce. Na druhou stranu směli shromažďovat majetek, kterým si mohli koupit svobodu, směli uzavírat sňatky a pomstít příkoří učiněná jejich manželkám. Otrok, který byl propuštěn z otroctví, se stal bezzemkem.

Otroci byli pro běh hospodářství klíčoví. V Norsku se předpokládalo, že k provozu farmy o dvanácti kravách a dvou koních bylo potřeba nejméně tří otroků. Ačkoli však mnohdy po boku otroků pracovali na farmách najatí čeledíni, na otroky zbývaly ty nejhorší dostupné práce. Většina obyvatel Skandinávie žila na malých farmách, vzhled jednotlivých hospodářství se ale různí podle regionu. V prosperujících oblastech se farmy shlukovaly do menších osad vesniček. V méně úrodných oblastech byly od sebe farmy jasně odděleny ploty i vzdáleností.

Kvůli klimatickým podmínkám, kde až na nejjižnější oblasti bylo obtížné pěstovat i pšenici, byl hlavním zdrojem obživy chov dobytka. Nejdůležitějším chovným zvířetem byly krávy, což dokládá i fakt, že slovo fé ve starogermánštině znamená jak skot, tak peníze. Krávy byly chovány z mnoha důvodů. Kromě hovězího masa, které bylo pravidelnou součástí jídelníčku, produkovaly dojné krávy mléko, které bylo konzumováno jak čerstvé, tak z něj byly vyráběny sýry, máslo a skyr, které se daly uskladnit přes zimu, kdy krávy přestaly dojit. Býci byli využíváni jako tažná zvířata, a také jako oběti při pohanských slavnostech.

Kromě krav byly nejčastějším chovaným dobytkem ovce. Ty se, stejně jako krávy, směly v létě volně pohybovat po pastvinách a až na podzim byly společnými silami všech sousedících farmářů zahnány na pozemky přilehlé farmám a roztříděny podle vlastníka. Kromě ovcí a krav byly chovány i kozy a prasata, ty už ovšem v menších počtech.

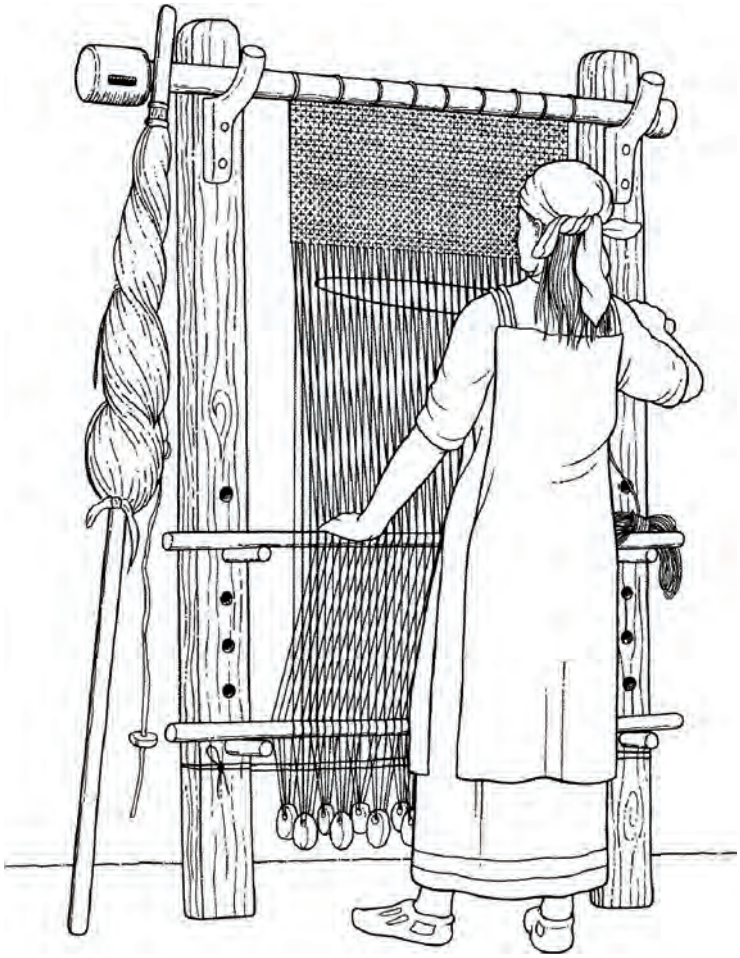
Samostatnou kapitolou je chov koní. Ti nebyli chováni jen jako dopravní prostředky, ale také jako levný zdroj dobrého masa. Navíc sloužili jako cenná oběť bohům a jejich maso bylo konzumováno při slavnostních hostinách. Co ale koně odlišuje od ostatních chovných zvířat, je fakt, že pravděpodobně pouze koně byli systematicky šlechtěni s cílem získat co nejlepší kusy pro populární koňské souboje.

Typická farmářská osada je jakýmsi centrálním shlukem domků oplocených kolem dokola. Za ploty nebo menšími dřevěnými palisádami se pak nacházela pole. Typickou usedlost tvořil jeden longhouse a vícero menších hospodářských staveb. Zdá se, že zpočátku žili lidé v longhousech s veškerým dobytkem, nástroji, zásobami i dílnami. Až později bylo vše kromě vlastních obyvatel přestěhováno ven do hospodářských stavení.

Ve vikingském období žilo vícero rodin v jednom longhousu a pracovalo na stejné farmě. Tato „velká rodina“ byla velmi důležitou součástí a standardní jednotkou severské společnosti. Domácnost se sestávala nejen z několika manželských párů (z každého páru byl alespoň jeden vždy příbuzný s někým z dalších párů) a jejich dětí, ale také z rodin služebníků a nevolníků. Typická domácnost mívala tedy deset až dvacet členů.

Role mužů a žen ve společnosti byly jasně rozděleny. Ve zkratce by se dalo říct, že ženina sféra vlivu končí za prahem domu, a tam začíná ta mužova. Ve skutečnosti ale nic není tak jednoduché, jak by se mohlo zdát. Ženy se nesměly účastnit politiky, sloužit jako svědkyně, soudkyně, goði a měly limitovaná práva k nakládání se svým majetkem. Na druhou stranu, byly všeobecně respektovány a měly jinak velkou svobodu, na rozdíl od žen ve zbytku Evropy. Staraly se o rodinný majetek, o chod statku v nepřítomnosti manžela a po ovdovění dědily veškerý manželův majetek. Byly zákonem chráněny před širokým spektrem nechtěné pozornosti, sahající od milostné poezie až po pohlavní styk. Z nejrůznějších ság se dá odvodit, že ačkoli byly ženy v zásadě podřízeny mužům, těšily se velké vážnosti pro svou krásu, ale především moudrost. Mnohé o postavení žen ve společnosti dokládá také fakt, že jakýkoli útok vůči ženě byl pokládán za extrémně ostudný čin. Nepřijatelné bylo dokonce i hravé hození sněhovou koulí.

Tolik za měsíc prosinec, vřele doufám, že se mi povedlo sdělit vám něco nového, a možnost napsat si o téma do dalšího článku stále trvá.



Volání Pragoconu

Mlžné brány říše mrtvých se ve čtvrtek 28. 1. 2010 opět otevřou. Již podruhé se společně vypravíme do hlubin stověžaté Prahy na Pragocon.

Jeden z prastarých conů, který se, za rytmického tepání všech fantasii oddaných srdcí, letos probudí k životu již počtrnácté. Připojte se ke kultu kvalitní zábavy a prožijte s námi prodloužený víkend plný her, klábosení a všelikých radostí. Tentokrát nebude chybět ani krátký program z dílen DarkAge. DarkAge minilinie složená ze čtyř pečlivě vybraných přednášek se chystá již nyní a do příprav se můžete zapojit i vy.

DarkAge minilinie

Ve spolupráci se spřáteleným portálem Andor chystáme krátkou sérii hostovaných přednášek. Naservírujeme vám čtyřhodinový program, vyselektovaný z toho nejlepšího, co se na webu objeví. Vybereme originální témata sahající do nejzazších koutů lidské fantasie, abychom ukojili touhy těch nejnáročnějších diváků.
Na přípravě přednášek se můžete podílet i vy sami. Stačí nejpozději do konce roku vymyslet atraktivní téma s krátkou osnovou a přihlásit ho na srazové fórum Pragoconu umístěné na DA. Pokud bude téma dostatečně připravené a zároveň poutavé, získáte možnost svou přednášku odprezentovat (prostor si získají pouze čtyři nejlepší). Ne každý uspěje, ani méně kvalitní program však nepřijde na zmar. Chystáme i další příležitosti k předání vašeho poselství a vy tak získáte jen více času na jeho vypilování. Na letním megasrazu nebo srpnovém conventiconu se s pravděpodobností hraničící s jistotou dostane na každého. Přednáškami naše aktivity zdaleka nekončí. Již nyní je v přípravě série nočních dobrodružství určená notorickým nespavcům. Tématika jednotlivých příběhů se bude v průběhu ledna dále upřesňovat na srazovém fóru, a vy si tak budete moci předem vybrat „tu pravou zábavu“. Vypravěčům se tentokrát meze nekladou, každý, kdo je ochoten oživit některý ze svých příběhů, je vítán a bez dlouhého váhání by měl svou vizi uveřejnit, a to opět nejlépe na fóru.

Program Pragoconu

Hvězdy jsou fantastům v lednu nakloněny. Správná konstelace nebeských těles zapříčinila návrat kvalitních programových linií, jako jsou MaelströM, Pevnost nebo literární blok, pravidelně přinášející to nejlepší z oblasti RPG a literatury. Velmi atraktivně se tváří i StoryCon zaměřený na problematiku správné tvorby příběhů. Tradičně nesmí chybět RPG portály, které se v posledních letech staly pomyslnou oporou Pragoconu.

Komunity těchto serverů se do značné míry prolínají. Na PGC se setkáte s již zmíněným Andorem, linií Aragornu a Dračího doupěte. Mimo hlavní scénu se budou zajisté pohybovat i bludné duše Abarinu, IF a Lasombry.
Mezi jistotám patří i přítomnost fan linií okolo anime, Harryho Pottera, Star Treku, Star Wars a nekonečných seriálů. K mání bude spousta her, a to jak stolních, tak počítačových. V ttajemných komnatách některých tříd se uskuteční i řada extra programů. Například by se měla zopakovat mysteriózní fireshow z minulého ročníku.

www.pragocon.eu



Přemýšlivé pohlazení

Tuhle básničku jsem napsala nějakou dobu poté, co jsem si přečetla "Šestnáctiletým básníkům" od Kanyapi. Každý si v tom textu jistě najde své. Já tam vložila vztah postav v jednom questu, ze kterého vznikl opravdový i když trochu jiný vztah - přátelství.

Uvnitř duše, někde ve mně,
zanechaly stopu spáry.
Závan křídel hladil jemně -
lehounký dech horké páry.

Vlčí oči z křoví skočí
Na zbloudilé jehně…

Sen bláhový opil rozum
těžkým silným vínem.
Srdce vzhlíží k hvězdným vozům
ochromené blínem.

Krásné jehně drží pevně
vlk stává se stínem.

Jídlo, spánek – škoda času.
Nechce křídla minout.
Pro tu krásu lásky hlasu
Může kdekdo zhynout.

Copak může vlčí kůže
S tou beránčí splynout…?



Morgana Le Fay