

## Drby z DarkAge!

## Změny, změny, změny

## Mladá krev na DarkAge

## Wingy: Jsem celkem idealistka

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
20. prosince 2010, ročník 2, číslo 7

# Obsah:


Mladá krev na DarkAge 4
Don Simon
Válka světů – rozhovor z krčmy U Veterána 5
Falianne
Drby z DarkAge! 6
Falianne
Změny, změny, změny 7
Radulesku
Mofikova vize 8
Tindo
Nejlépe chutná za studena Joe Abercrombie 10
Matob
HP7 11
Falianne
Wingy: Jsem celkem idealistka 12
Bizarro
Pathfinder 1. část 16
Angeluss
Co jste chtěli vědět o LARPu? 18
Astralien
Fotbalový sloupek 19
Matob


# Nadějná budoucnost?

## Matob

Vážení čtenáři,

minulý Mirror začal poměrně pesimisticky. Ne, našeho šéfredaktora Perilana jsme stále nenašli, ale i tak máme konečně důvod k optimismu. Čtenáři nezůstali k našim prosbám o pomoc hluší, a tak se v tomto čísle (a doufejme i v mnoha dalších) setkáte se články zcela nových autorů opravené zcela novými korektory. Rád bych tímto poděkoval všem, kteří se s elánem vrhli do tvůrčí činnosti a rozproudili novou krev v našich časopisových žilách.

Za celou rozšířenou redakci si vám, milí čtenáři, dovolujeme popřát prožití Vánoc dle vašich představ a vstup do nového roku tou pravou nohou!

# Redakční tým:


Perilan


Angeluss


Moire


Matob


Bizarro


Enefa


**Ilustrace na obálce:** Akylasia
**Autoři textů:** Angeluss, Astralien, Bizarro, Don Simon, Falianne, Matob, Radulesku, Tindo
**Korektury a editace:** At_aka, Jakub.s Nefer **Sazba a grafická úprava:** Enefa
**Ročník druhý, číslo 7.**
**Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 20. 12. 2010.**


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

### Našli – nenašli?

Opakujeme svou výzvu a stále hledáme posily pro Mirror. Spousta se vás ozvala, avšak věřím, že je mezi vámi stále dost potencionálních pisálků, korektorů i kresličů.
P.S.: Hodil by se zejména speciální druh jazykozpytce – opravovač slovenský :D

### Enefina omluva:

Omlouvám se, pokud najdete v tomto čísle nějaké neaktuálnosti. Zpoždění Mirroru tentokrát padá na mou hlavu. Bohužel jsem dřív nenašla čas sázet. Děkuji za pochopení.

# Mladá krev na DarkAge

**Každý tým potřebuje čas od času změnu. Proto ve sportu existují přestupová období, proto lidé odcházejí pracovat do jiných firem – a proto dochází i ke změnám v našem týmu administrátorů. Po letech společné práce je už někdy obtížné hledat motivaci nebo zapáleně prosazovat nové nápady. Tým zkrátka potřebuje oživit a jeho členové zase nové výzvy.**

To je ten důvod, proč se barevné figurky nedávno vzdal Angeluss a proč jsme mezi sebe chvíli potom přijali Raduleska. Andílek se na tento okamžik pečlivě připravil a předal všechny své povinnosti, za což mu patří vřelý dík. Všechno je vždy mnohem snazší, když nemusíme náhradu řešit urgentně.

Od Raduleska naopak očekáváme nový svěží vítr a také pomoc s agendou kolem nováčků a chůviček. Určitě jste si všimli, že aktivity v oblasti pomoci nováčkům tu s námi jsou už velmi dlouho. Tak dlouho, že nastal čas jim dát oficiální punc a vlastního admina. Pevně věřím, že právě Radulesku je tím pravým, který dokáže udržet všechny aktivity v této oblasti pohromadě tak, aby dávaly smysl a nováčkům skutečně pomohly.

A co víc – s touto změnou se nehodláme spokojit! Jistě není tajemstvím, že už dlouhodobě připravujeme tzv. „singlequesty“, tj. příběhy pro jednoho. (Pokud jste někdy hráli nějaký gamebook, máte už jasnou představu, jak budou vypadat.) Tato novinka přitom vyžaduje několik šikovných autorů a hlavně administrátora, který bude mít celý vývoj na starosti. A právě to je šance i pro vás!

Rozhodli jsme se vybrat nového administrátora ve veřejné soutěži, která proběhne v několika kolech během prosince. Přihlásit se do ní bude moci každý z vás, všichni u nás mají dveře otevřené. Pro jednotlivá soutěžní kola máme připravené úkoly, ve kterých budou účastníci nuceni prokázat schopnosti a dovednosti, které jsou pro tento post důležité. Po vyhodnocení, které bude v některých kolech prováděno administrátory, a v jiných ho necháme na vás všech, bude vždy určitá část účastníků vyřazena. Všechno, co účastníci v soutěži vyprodukují, bude samozřejmě zveřejněno.

Pokud máte DarkAge co dát, pokud se chcete aktivně zapojit do týmu lidí, kteří určují další chod serveru, pokud tu chcete něco změnit - neváhejte a přihlaste se. Bližší informace najdete už brzy na speciálním soutěžním fóru.



# Válka světů – rozhovor z krčmy U Veteránа

**Je večer, Krčma u Veteránů je jako vždy narvaná k prasknutí. Tedy alespoň v jejím nepravidelném rozměru. Nad barem se zhmotňuji já, malá chlupatá zelená kulička, která ihned kritickým pohledem sjede všechny přítomné. Nebo alespoň ty, kteří jí za to stojí.**

Vedle kuličky se s téměř neslyšitelným prasknutím zhmotní nafukovací balónek. Chvilku je možné slyšet tiché nadávky, poté balónek praskne a na jeho místě se objeví malý chlupatý zelený bloček. Kulička je evidentně se svou prací spokojena a nečeká ji nic jiného, než se otočit na Wingy, stojící za barem.

„Mohla bys na slovíčko?“ vypísknu. Ani nečekám a už se přenáším nad malý stolek v rohu místnosti. Cestou ještě stihnu zachytit pár Belarových slov: „Pořád se něco děje, v poslední době nám každým dnem hrozí válka s drowy, a do toho se ještě otevřely pekelné brány. Prolínají se tu vesmíry, takže by Krčma byla pro drowy i démony velmi dobrým strategickým uzemím. Kdyby to přišlo, radil bych všem raději utéct do svých dimenzí. To, že válka bude, ví každý druhý.“ Vedle něj ještě zahlédnu Zeu. Obyčejná holka, před časem byla znásilněna a přibližně v té době její přítel odešel do války proti démonům. Často upadá do depresí, několikrát se pokusila o sebevraždu.

Povšimnu si dívky, která vypadá značně... neživě. Dlouhé černé vlasy, černé rozšířené zorničky a dokonale růžové rty. Nosí šaty těsně nad kolena, kozačky s vysokým podpatkem. A černého havrana na rameni. Na první pohled vypadá dost arogantně. Pohledem přejedu na stejně bledého muže, se stejně uhlovými vlasy. Jen oči má modré, až skoro bílé. Vždy mě děsí ty jeho zostřené špičáky, ve spojení s několika piercingy, obráceným pentagramem na krku a prsteny zakončenými dlouhými drápy. „Ahoj Evile,“ vypísknu k andělovi pekel a radši se klidím někam pryč. Delší chvilku musím u stolku počkat. No, co bych si nevytrpěla pro vyzpovídání místní barmanky. Wingy vypadá jako elfka těsně po dvacítce, avšak nelze počítat s něčím takovým, jako jsou třeba špičaté uši. To, že je opravdu člověk, si dokáže prosadit. Tedy pokud zrovna nevyjde z portálu jako drowka, či driedka. Obvykle chodí v režné košili a kalhotách, nebo sukni, u pasu má čtyři různé čepelové zbraně a na krku se jí houpe řetízek s akvamarínem. Smrtelníky zaujmou její hnědé vlasy, protkané zelenými a bílými proužky, ale chlupatou kuličku něco takového rozhodně nerozhází.

„Ahoj Wingy!“ vypískne kulička a projede si dívku od hlavy až k čtyřem nožům.
„Ahoj. Asi mě zas budou považovat za blázna. No, to je jedno.“ (*usměje se*)
„Proč by tě měli považovat za blázna?“
„Možná proto, že se bavím s chlupatou kuličkou, a ještě ji to nechávám zapisovat?“
„Myslím, že u Veteránů to není nic neobvyklého.“ (*něco naškrábu na papír*)
„No dobře, tak já už radši začnu. Jak ses dostala sem k Veteránům?“
„No, to je docela na dlouho. Jednou jsem seděla U Dona Simona a přišel ke mně takový mladík. Zanedlouho se ukázalo, že je to upír. Když jsem se začala bránit, bylo už pozdě. Ale svět je zvláštní. Stali se z nás přátelé a já za ním později odešla k Veteránům. A tam už jsem zůstala. Hodil na mě totiž barmanskou povinnost. Puti byl vždycky padouch.“ (*ušklíbne se*)
„O Putim už jsem u Veteránů dlouho neslyšela. Naopak pořád častěji slýchám o Tobě a Dominikovi.“
„No, Puti de facto předal své místo mně. A co se povídá o mně a Dominikovi?“ (*údiv je skoro přesvědčivý*)
„Mnoha tvorům neunikly vaše časté schůzky. Sama určitě víš, že mezi tou sebrankou se nic neutají.“
„Zdá se.“ (*ušklíbne se*) „Dominikovi jsem jen s něčím pomáhala. Jako léčitelka, samozřejmě.“ (*na chvilku se odmlčí*)
„No, možná už jsem moc dlouho sama. Občas je příjemné nechat se někým chránit.“ (*lehounce zrudne)*
(*kuličce to evidentně jako odpověď stačí*)
„Ale teď z jiného soudku. Nedávno se mi doneslo, že je Krčma důležitým místem hned několika realit. Mohla bys mi to nějak přiblížit?“
„Ty sis nikdy nevšimla, že jednou přijde poutník z lese a po něm se přiřítí někdo další na motorce?“
(*kulička se zašklebí*) „No, zrovna tohle jsem nemyslela. Vrabci si štěbetali něco o drowech a peklu.“
„Vrabci toho naštěbetají. S drowy mám problémy už asi deset let a že se otvírá pekelná brána prohlašuje někdo obden. Zatím jsme to vždy ustáli.“ (*pokrčím rameny*) „Jak chceš po obyčejné smrtelnici, aby něco takového poznala? Myslím, že pár tvorů, kterým věřím, by mě varovalo, kdyby se to dotklo i našeho světa.“ (*následuje delší odmlka*) Asi už bychom měly jít spát.“ (*kulička zívne*) „Tak tedy poslední otázka: Co bys řekla někomu, kdo se u Veteránů běžně neobjevuje?“
„Asi to, co všem ostatním. Budete si přát něco k pití?“ (*úsměv*)

Na odchodu mě ještě zastaví Niriel. Dříve slepá číšnice, které byl podstrčen lektvar, jenž jí dovolil prohlédnout. Snažím se nezaplést do jejích pavučinkových šatů. Na krku se jí houpe stříbrný hádek s několika křišťály. Kolem ní se ovíjí několik živých hadů, za pasem má několik hůlek. Říká se o ní, že je ve spojení s pavouky, prý jejich příchod znamená něco nekalého. „Ahoj, chceš po mně snad zase vidět občanku?“ vypísknu žertovně.
„Ne, mám pocit, že bys mi zas jen podstrčila nějaký podvržený cár papíru. Jen jsem tě chtěla pozdravit.“
Otupěle pozoruji čarodějku, mířící k baru za Wingy, nejspíš vyzvídat, o čem jsme se před chvilkou bavily. Zamyslím se a na zemi se objeví malý pavouček, který se vydá na cestu za magickým zřídlem, za Niriel. Ozve se prásknutí a kulička mizí. Je to konec, nebo tím začíná něco nového?

K vytvoření článku byli nápomocni: Astralien, Wingy, Mystrmario, Odileth, Razor, Bocus.

# Drby z DarkAge!

**Drby z DarkAge!
Máte už dost seriózního čtení v pravidelných rubrikách? Nebaví vás dlouhé články o herních systémech? Že už nejsou rozhovory to, co bývaly? Chtěli byste něco nového? Tak tady to máte! Aktuality, které rozhodně váš mozek nijak přehnaně nezatíží! Čtěte novinky trochu jinak!**

## Jak se stát administrátorem?

Jaký je nejlepší narozeninový dárek pro uživatele, kteří podle názoru těch nejvyšších mají příliš velkou snahu o vylepšování DarkAge a péči o nováčky? No přeci udělat z nich také administrátora! A jak z ohlasů vyplývá, nápad je to více než dobrý! Nyní lze pouze přemýšlet nad tím, jestli mělo být Raduleskovo jmenování na administrátorský post trest pro něj samotného, Dawona nebo snad Hinewehi? Komu by snad uniklo vyjádření, které výše zmíněné jen potvrzuje:

**Radulesku** (20:56 14. listopadu 2010) „To je neuvěřitelný, tak voni to fakt udělali a já se teď musím prohrabat kupou fór. Pěkná pomsta, pánové!“

**Hinewehi** (21:00 14. listopadu 2010) „Důrazně protestuji proti členství Raduleska v admin teamu viz Novinky 14.11.2010! Si ho takhle člověk doma málo užije a ještě o to víc bude pr…t s prací na DA. Nic nic… takhle by to pánové a dámy nešlo.“

**DarkDrbna radí:
Štvěte adminy a máte vyhráno!**

## Talent odhalen!

Jak se v nedávné době ukázalo, Dawon není pouze skvělý programátor, ale i básník!
Chystá se zaútočit i na Knihovnu? Svými schopnostmi v oblasti programátorské nás ohromuje každý den a někteří uživatelé již začínají serveru tajně přezdívat DawonAge! Snaží se snad vyfouknout místo Zarabeth?

**Kousek poezie od Dawona**:

Darkage i mitt hjärta,
låt mig besjunga dig nu,
full av döda själar,
döda stad, det är du!

**Škoda jen, že nepíše česky… Knihovníci by z něj jistě měli velkou radost!**

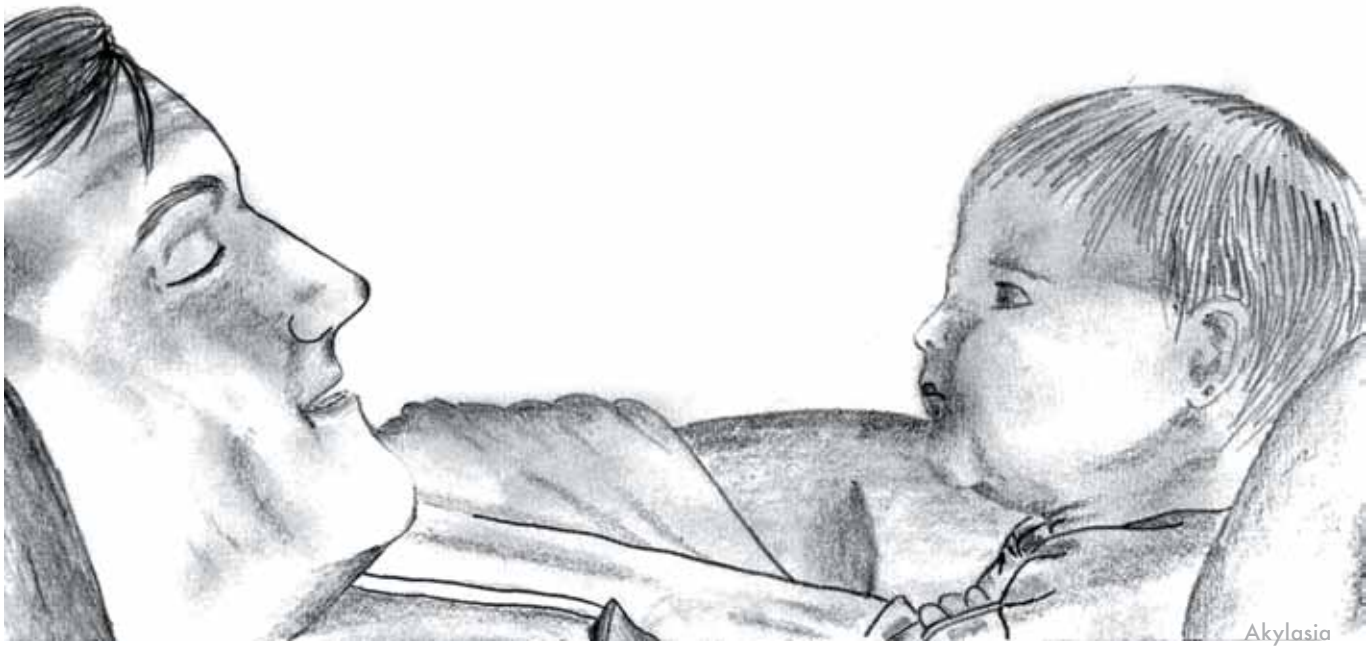
Darkage v mém srdci,
dovolte mi, abych teď zpívat,
plné mrtvých duší,
mrtvé město, to jste vy!

## Nová generace

Uvažují naši drazí adminové o založení DarkAge junior? No, v posledních měsících to tak rozhodně vypadá! Jistě vám neunikla zpráva o radostné události u Delfínů, o které byla zmínka na hlavní stránce. Z neoficiálních zdrojů se ale nyní dozvídáme, že si z Devlina vzal příklad i ten nejvyšší!
**Chtějí se snad společnými silami zasloužit o založení dětského koutku? Chystá se na DarkAge babyboom? Kdo bude další? To ukáže čas.**

A abych nepřišla na pranýř: V tom, co jste dost možná právě přečetli, se nacházejí pouze malá zrnka pravdy. Kdo hledá najde, ale kdo hledat nechce, ať po mě nehází naštvané havrany.

P.S.: Pokud byste rádi zachovali takovouto odlehčenější stránku, neváhejte a pište! (…mně na Havrana, co vás zaujalo, či jaké skandální zjištění jste právě provedli v Krčmě:)).



Akylasia

# Změny, změny, změny

**Všem hráčům a hráčkám na vědomost dáváme: Máme pro vás připravené změny, které, jak doufáme, pomohou od prvních krůčků zde na DA, až po snazší zapojení se do questů. Pokud jste ale na DA již delší dobu a chcete se přesunout k dalšímu článku, protože vám nemáme co nabídnout, nedělejte to. Věřím, že tyto změny mohou nabídnout něco každému, kdo bude chtít.**

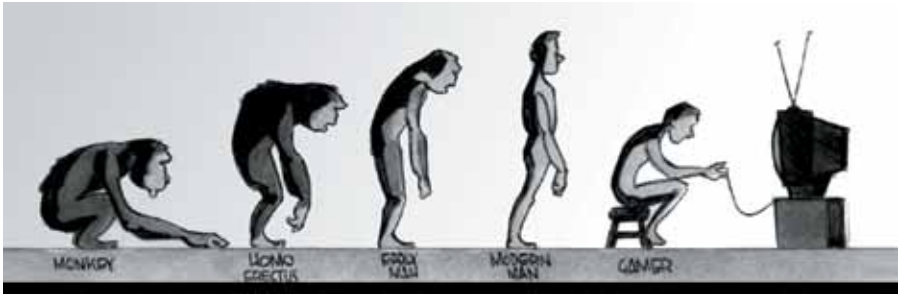
Mluvím příliš tajemně?
Dobrá, tady je pár indicií:
Všetečné otázky v dotaznících pro nově registrované i pro ofi PJe na přelomu let 2008/2009, Megasraz 2009 a jedna prezentace nebo třeba chůvičkami prvně nabídnutá pomoc v tomto roce.
Toto i mnoho dalšího bych vám rád v dnešním článku představil a doufám, že postupně v příštích číslech DM budou navazovat i další články, jak se nám bude dařit jednotlivé změny zavádět.
Dost už bylo nekonkrétních oznámení a náznaků, konec chození okolo horké kaše. Seznamte se s nováčkovským projektem – tedy souhrnem návrhů, jejichž cílem je pomoci zejména nově registrovaným uživatelům. Jak už jsem ale zmínil, nabídneme něco i ostatním. Nedaří se vám udat svou postavu žádnému PJ? Zkuste to s námi. Nebo si tu svou chcete jen vyšperkovat? Nabídneme inspiraci. Jste PJ? Tyto návrhy vám mohou pomoci při náboru vhodných postav a mnoho dalšího. Pokud se vše vydaří, bude zde více aktivních questů, a tím i více příležitostí pro každého si v nějakém z nich zahrát.

Co konkrétně to bude znamenat?
Asi nejviditelnější a nějakou dobu již běžící jsou chůvičky a jejich výcvikové tábory. Tato část je zaměřena na ty nejčerstvější uživatele, kteří se na DA teprve rozkoukávají a zjišťují, co jim může nabídnout, nebo poprvé naráží na takové pojmy jako je DrD, role-playing apod. Právě pro ně jsou tu chůvičky z řad hráčů pod vedením Chůvičky, která již nyní patří mezi nejvýznamnější duše DA. Ve výcvikových táborech se nováčci naučí základům hraní, aby pak měli jednodušší ostrý start v některém z questů. Ale nemyslete si, že bude stačit požádat si o chůvičku a ona už se o všechno postará. Nic takového! Pomůže vám, poradí, ukáže jak na to. Pak už ale bude záležet jen na vás.
Také bychom neradi, aby od této chvíle tato „práce“ padla na bedra pouze chůvičkám a vy ostatní jste měli pocit, že ony to všechno zvládnou. Budeme rádi, když každý hráč zde na DA dál bude ochotný nabídnout pomoc nebo radu jinému hráči, pokud uvidí, že v něčem tápe.
Taktéž není nikde psáno, že výcvikové tábory musí vést pouze chůvičky, klidně si zakládejte své vlastní. Hráčů bude vždy dost a každý z nich vám bude vděčný za jedno každé místo v questu, ve kterém bude moci hrát.

Další změny se týkají tvorby postavy a jsou připraveny pro všechny hráče. Můžete se těšit na drobné úpravy v průběhu tvorby postavy a jejím osobním deníku, doplněny budou také různé rady a nápovědy a v neposlední řadě pro vás máme ukázkové postavy, po kterých mnozí volali. Ty by měly inspirovat a usnadnit tvorbu vlastní postavy i těm, kteří se s RP na živo nebo online ještě nesetkali. Můžete se těšit i na jednu velkou soutěž, která se jich bude týkat.

Další na řadě pak budou již avizované změny zaměřené na PJe – oficiální, neoficiální i ty, kteří by jimi teprve chtěli být. Chceme, aby všichni uživatelé mohli více ovlivňovat ofi PJe, aby hráči mohli ovlivňovat questy, ve kterých hrají a podíleli se na nich více než jen svými příspěvky. Chceme, aby pro PJe vedení questu nebyla jen odpovědnost a souhrn povinností, ale aby za zábavu poskytovanou hráčům byli různými způsoby odměněni. Třeba se nám tak podaří i nalákat další uchazeče o post ofi PJ a těm nerozhodným ukázat, že je o co stát. Navrhujeme také způsoby, jak prohloubit spolupráci mezi ofiko a neofiko PJi, jak jim usnadnit předávání si zkušeností mezi sebou a tím urychlit následné výcviky. Zároveň s tím zviditelnit kvalitně vedené neofi questy a usnadnit tak všem hráčům, hledajícím příležitost si zahrát, jejich rozhodování. A ještě mnoho dalšího.

Ke všem těmto změnám přidáme ještě různé ankety, soutěže, minihry nebo testíky, oznámení v Novinkách a na různých fórech a mnoho a mnoho dalšího. Pokud se zadaří, plánujeme i tematické workshopy, které by se mohly zabývat tvorbou postav či vylepšováním těch již vytvořených, vymýšlením dobrodružství apod.
Samozřejmě vás neopomeneme dále informovat, abyste o všem včas věděli.




Pokoušíme se pozměnit některé zavedené věci tak, aby více vyhovovaly PJům i hráčům a nabídly pomoc tam, kde doposud mohly vznikat určité nejasnosti. To samozřejmě znamená změny různých částí Nápovědy či u některých fór. Dlouho slibované Single questy jsou již na spadnutí a my se pokusíme využít i jich.

Prostě chceme dát celému DA náležitě vědět, co všechno se změnilo a změní.

Těšte se a držte nám palce, ať se vše podaří.
A v lednu vyhlížejte první várku novinek týkající se chůviček a všeho kolem nich.

# Mofikova vize

**Na fóru Můj vlastní svět představil Mofik svou vizi změny herního systému zde na DarkAge. Co si o tom myslíte? Byli byste raději, kdyby se například dovednosti určovaly podle historie a příběhu, nebo je lepší současný systém, kde dovednosti vycházejí z počtu expů?**

### Vraashar:

„Dokážu si představit, jakou vlnu nevole by podobně laděná změna přinesla, ale proč se snažit zachovat systém, který zjevně nefunguje? Hráčů, kteří s každým novým expem běží do Školy, aby zkontrolovali, zda již mají na vytouženou dovednost, tu moc není, a PJe, kteří na to hrají, můžeme spočítat na prstech ruky plyšového medvěda.

DA jde, co se týče tvorby a užívání hrdinů či kladení důrazu na určitý aspekt hraní, prostě zjevně jinou cestou než ostatní servery a nemá cenu snažit se to zvrátit.

Jak Mofik psal, expy jsou tu navázány na hráče, a ne na postavy, což je vidět už jen na tom, že jdou získávat za Hádanky. Pokud se tedy expy od postav opravdu oddělí, nebude třeba nijak měnit stávající expování, protože to budou pouze body k poměřování kvality hry.

Dále jsem rozhodně pro vlastní deníky s možnostmi zavádění nových kolonek, což se rovná možnosti používat tu oblíbený herní systém. Všechno ostatní, od toho, jak si zvolí dovednosti, až k tomu, na jaké úrovni hrdinové začnou své dobrodružství, by pak už bylo jen na hráčích a jejich Vypravěči. Pokud se opravdu zruší stávající nefunkčnost expů, PJové si navíc budou moci zavést kolonku Zkušenosti a ty pak následně udílet za to, za co se v konkrétním herním systému udílejí, což povede ke „správnému“ vývoji postav.

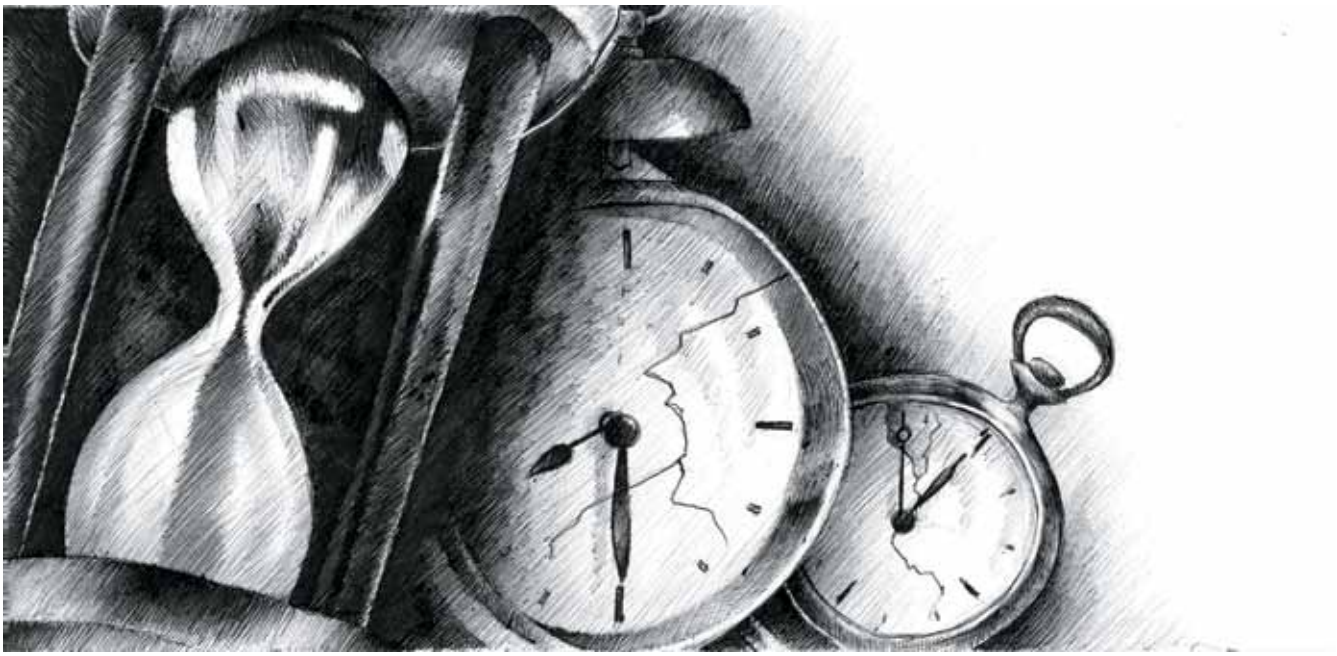
Neříkám, že s Mofikovou reformou souhlasím stoprocentně, ale rozhodně se mi líbí. Kdyby se měla opravdu uskutečnit, určitě by všechny nedostatky vyladil celý tým duší.“

### Guner:

„Mofikov systém mi príde taký, že absolútne zruší všetky výhody, ktoré nesie oficiálny quest. A už by sa úplne nikto nehlásil do výcviku, pretože by to stratilo zmysel.

Áno, dáva to ten pocit, že človek niečo dokázal, a je jasné, že oficiálny quest znamená aj kvalitu, ale odradilo by to 90% ľudí.





Lestat

A čo sa týka toho, či je ten systém terajší správny, neviem povedať, v každom prípade sa ním nikto neriadi. Ja osobne by som sa skôr sústredil na to, aby ho začali terajší ofi. PJi využívať, a nie na to, aby som to zrušil. Systém je to totižto veľmi vhodne nastavený, aspoň mne sa to tak vidí.
Ja ten systém využívam, lenže keďže som neoficiálny PJ, tak to stráca zmysel, lebo postavy sa nevyvíjajú. A pretože som nebol vo výcviku, tak som takýto klasický quest ani neviedol.
Neviem, či som ti odpovedal na otázku tak, ako si si predstavoval, ale je to môj názor."

## Rohi:

„Oba systémy majú svoje výhody aj nevýhody. Teraz vidíme pomalý postup postáv, ktorý je ale vydrený, a hráči si ho cenia a skutočne silné postavy sú pomerne vzácne. Ja osobne si ale cením každú jednu schopnosť, ktorú postave môžem pridať. Navrhovaný nový systém poskytuje väčšie možnosti, čo sa týka iných systémov a hráčov, ktorý nechcú začínať od nuly. Čo sa toho týka, tak stále mám prístup do fóra, kde sa pracovalo na preklade pravidiel pre Vampires, ktorý sa už dobrú dobu nepohol. Takto by sa tam dalo hrať na čísla (a nie od nuly) aj bez nejakého zložitého systému.
Z môjho pohľadu je ale otázne, či budú questy rozdelené a či náhodou nevytlačia tie nové tieto klasické. V tom prípade by to určite zamrzelo ľudí ako ja, ktorí si tu piplajú postavičky od nuly a odrazu by ich nebolo kde zamestnať.
Preto by som nezavrhol ani jeden zo systémov, ale nechal by som ich fungovať súčasne, ako už bolo spomenuté na fórach."

## Wolf.wings:

Odpověď na první otázku: „Jelikož fórum Můj vlastní svět nečtu, tak si nemyslím zcela nic."
Odpověď na druhou otázku: „Skloubení „živé" postavy a snůšky údajů, expů apod. je klasický problém. Co mám zkušenost, tak se systém dovedností, přenosu postav atd. často ignoruje a spíše se určuje podle pana Voka, rozuměj právě podle historie a toho, co má postava za sebou. Nejsem si zcela jist, zdali je dobrý nápad vytvářet nějaký unifikovaný systém, když si to každý dělá, jak chce. Toto téma je na dlouhé a dlouhé debaty a myslím, že to jedna anketní odpověď nezvládne."

## Shrnutí Mofikovy vize:

„1) Expování, škola, postupy na úrovně by zůstaly nadále tak, jak jsou, protože jsou oblíbené a hráči jsou na to zvyklí. ALE přibyla by možnost zvolení úrovně postavy a navolení schopností, dovedností, základních atributů, kouzel. Primárně bude "deník" navolen na systém, který tady je, ale budou v něm možné změny. U každé postavy bude vidět, kolik má expů. Pokud bude mít postava na šesté úrovni 1200 expů, je jasné, že s ní hráč už nějakou dobu hraje, pokud bude mít jen deset, je vidět že ne.
Jde o to, aby mohly mít postavy ve svých denících to, co opravdu umí, čím opravdu jsou. Jde také o podporu nových systémů. Nadále by tady mohl zůstat žebříček nejlepších hrdinů, ale v podstatě by se z toho stalo to, co to opravdu je: žebříček nejlepších hráčů za toho a toho hrdinu. Mohlo by se tedy stát, že na prvním místě by pak byl dejme tomu Devlin se svou postavou na 8. úrovni s 1900 expy a na druhém místě Mofik se svou postavou na 15. úrovni s 1600 expy (neboli body za hraní postavy, ne body postavy).

2) Zrušil bych i dávání expů z hádanek postavám. Udělal bych nový žebříček uživatelů, ale to je maličkost."

# Nejlépe chutná za studena
# Joe Abercrombie

**Nejlépe chutná za studena. Řeč je samozřejmě o pomstě!**

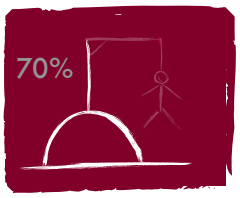
Po trilogii První zákon (Sama čepel, Až budou viset a Poslední argument králů) se na pult konečně dostává Abercrombieho samostatný román s názvem Nejlépe chutná za studena. Na samém počátku příběhu se obávaná vojevůdkyně Monza Murcatto ocitá na dně – na dně rokle, kam ji napůl uškrcenou shodí z balkonu velkovévoda Orso. Její bratr Benna je mrtvý a ona sama k tomu nemá daleko. Od smrti ji dělí pouze jediná myšlenka – na pomstu! Posedlá pomstou se Monza postupem času i přes nemalé oběti vrací zpátky ke svému starému životu nájemné žoldnéřky a sbírá družinu s cílem pobít všech sedm vrahů svého bratra, v jejichž čele stojí velkovévoda Orso.

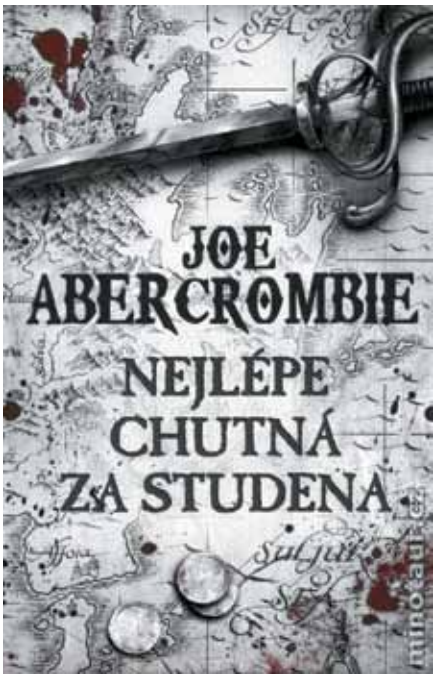
Prvním členem družiny se stane Caul Třesavec – Seveřan, který touží stát se lepším mužem, ze známých postav se do družiny přimíchá i ex-praktikalka Vitari a Nicomo Cosca – voják štěstěny a nevlastní bratr Johnyho Walkera (tedy alkoholik). Příběh se tak lehce prolne s předchozí trilogií, ovšem bez její znalosti se v pohodě obejdete, neboť to nejdůležitější, co si postavy přinesly z časů minulých, je stejně vždy vysvětleno. Dalšími členy se postupně stává samolibý a nedůvěryhodný travič, jeho mladá pomocnice a také masový vrah zbožňující čísla, což nám v konečném účtování dává pěkně podivnou směsku lidí, kteří mají společnou (ve většině případů) jen touhu po Monziných penězích. I přesto, že mají tak málo společného, však skupina pracuje efektivně, a tak jmen ze seznamu s nadpisem: „Dnes nezapomeň zabít:“ pomalu ubývá, zatímco povážlivě přibývá práce pro hrobníky.

Autor nabízí čtenářům knihu naporcovanou na tři téměř pravidelně se střídající části. První částí jsou samotné vraždy, které nabízí akční sekvence, v nichž víří zbraně, hrdinům přibývají šrámy a pod čtenářem se pomalu tvoří krvavá kaluž (pro milovníky pokojných řešení je tu i pár fajnových otrav, zcela bez krve!). Druhou částí jsou intermezza mezi jednotlivými vraždami ve formě jejich důkladného plánování. V těchto částech autor míchá vnitroskupinovými vztahy a navíc přidává špetku filosofického zamyšlení, nejčastěji na téma pomsta. Třetí částí, která se oběma předchozími prolíná, jsou kapitoly, jež postupně přehrávají Monzin život od dětství až do chvíle, kdy měl být její život násilně ukončen. Důkladně promíchat a… a zjistíte, že kniha místy ztrácí tempo na úkor laciného filosofování, což jste ovšem autorovi po každé další hutné akční sekvenci ochotni alespoň na pár stran odpustit.

Dalším typicky Abercrombieovským znakem knihy je typologie postav. Každá postav z družiny má v knize dost prostoru na to, aby si k ní čtenář dokázal vypěstovat nějaký vztah. Kamenem úrazu zůstává, že kniha opět nenabízí čtenáři žádnou vyloženě kladnou či zápornou postavu, ale celou škálu „černo-bílých hermafroditů“. Pokud jste nečetli předchozí trilogii, bude se vám zřejmě tento přístup líbit, ale opakovaný vtip přestává být vtipem, a tak jsou zbabělí hrdinové, lidé vraždící z dobrých důvodů a hříšníci snažící se o svoji nápravu (bohužel) prvotního kouzla zbaveni.

Paradoxně bych tedy dílko doporučil spíš Abercrombievským „prvočtenářům“, ti ostatní ať si mírně sníží hodnocení (řekněme o pět procent, víc stejně neukecám). Na druhou stranu – je tu stále příběh s několika zajímavými zvraty, skvělé akční pasáže a kapka toho přemítání po dočtení knížky, což není zase tak málo, ne?




Do Vánoc se objeví na pultech několik knih, do kterých vkládáme naděje:
Petra Neomillnerová – Vlci Sudet (série o Tině Salo)
Štěpán Kopřiva – Holomráz
Pavel Renčín – Labyrint
China Miéville – Kraken
Juraj Červenák – Brána Irkally (Kapitán Báthory II.)
Jim Butcher – Temná hrozba
a příští rok snad už konečně Jiří Kulhánek – Vyhlídka na věčnost

# HP7



**Přesně o půlnoci 18. 11. začalo v mnoha kinech promítání dlouho očekávané premiéry první části sedmého pokračování série o Harrym Potterovi.**

Vzhledem k filmovému zpracování předchozích knih bylo možno očekávat už „klasicky potterovský" film, naboostovaný spoustou efektů a triků s větší (či menší) úpravou knižní předlohy.

První věc, která již při výběru filmu nemile překvapí, je zjištění, že v naprosté většině multikin značně převládají dabované verze. Nemohu posoudit, jestli je film v původním znění obsahově závadný, ale nelze najít jiné vysvětlení, proč by se jinak promítal pouze po 22. hodině. Dabing se sice nakonec ukázal jako celkem zdařilý, ale pokud je někdo navyklý na původní znění, může se mu to jevit zcela opačně. Na druhou stranu lze za velké plus považovat rozhodnutí, že se v České republice bude, po zkušenostech z 6. dílu, promítat pouze ve 2D kvalitě.
Nový film, vzniklý opět pod taktovkou Alfonsa Cuaróna (Harry Potter a vězeň z Azkabanu), se oproti předchozím dílům celkově více drží knižní předlohy. Dvouhodinový film samozřejmě nemůže obsáhnout objemnou knihu, ale v tomto případě to rozhodně není na škodu. Původně dlouhé pasáže jsou ve filmu vkusně zkráceny, divák není o nic důležitého ochuzen a děj má dobrý spád, takže se nikdo ani chvilku nenudí. Navíc je příběh srozumitelný i bez předešlého přečtení knihy. Celkovou atmosféru filmu, která je ještě zostřenější než v předchozích dílech, podtrhují výborně vybraní herci (v tomto díle například perfektně zvolení ministerští předsedové) a nádherné exteriéry i interiéry.

Lze tedy doufat, že i na poslední film o Harrym Potterovi, na jehož premiéru si musíme počkat do července příštího roku, bude stejně dobrá podívaná, jako ten co právě běží v kinech.

# Wingy: Jsem celkem idealistka

**Chůvičky. Někdo tento projekt podporuje, jinému jsou pro smích. Jak to vidí uživatelka, kterou mnozí pasují na pomyslného vůdce této skupinky lidí, pomáhající nováčkům? Řeč padne i na jiné záliby, včetně LARPů.**



**Zdravím tě, Wingy. Na úvod bych se tě rád optal na věc, která bude čtenáře asi nejvíce zajímat. Chůvičky; jak vůbec vznikly a co je vlastně cílem tohoto projektu?**
Ahoj.
Chůvičky? No… kde začít?
Asi od začátku, že?
Když jsem se před skoro třemi lety přihlásila na DA, běžely tu výcvikové tábory. Já jimi bohužel neprošla, protože mě na ně nikdo neupozornil. Spoustu věcí jsem se tedy učila sama, spoustu věcí pochopila až jako PJ a spoustu neznám do teď. Někdy začátkem tohoto roku se zde objevila vlna nováčků, kteří zmateně pobíhali po serveru a žádali o pomoc. Tak jsem se nechala přemluvit, založila pro ně quest a po starém vzoru ho nazvala Výcvikový tábor Modrá věž. Asi čtrnáct dní na to jsem byla upozorněna na debatu, která se mezi tím rozvinula na Postpatentu ohledně Chůviček. Nicméně debata utichla, můj quest jel dál, vznikl podobný – Jakubův… a potom byl chvíli klid.
Až v květnu za mnou přišel Nakor a prohlásil, že by chtěl Chůvičky doopravdy rozjet. Vlastně to byl on, kdo nechal založit společné fórum a společný účet a donutil pět lidí s téměř uceleným názorem na věc, aby se dali dohromady a začali spolupracovat. Tak vznikly Chůvičky. Konec pohádky. Teď už nás čeká jen tvrdá práce. (*úsměv*)
Co je cílem projektu? Jednoznačně zapojit nováčky. Naučit je hrát aspoň průměrně, ty lepší zkusit uchytit v oficiálech a možná z nich jednou vychovat dobré PJe, alespoň z těch, u kterých to půjde a budou chtít.
A v těch případech, kdy nejde ani jedno, tak prostě aspoň zjistit, na čem jsme – a pokud o to bude zájem, tak tyhle lidi aspoň udržet v hráčské komunitě.
I když mám čím dál větší pocit, že mým osobním cílem je zavést Chůvičky jako trvalý most mezi nováčky a oficiálními PJi, kteří jsou najednou prostě hrozně daleko.

**Hrozně daleko? Upřesnila bys prosím, co tím myslíš?**
No, mám pocit, že tím, jak roste počet neoficiálních questů, se DA vlastně rozpadá na „tu elitu, co hraje v oficích" a „ten zbytek, který nemá smysl řešit."
Ofiků je málo a pro začátečníka je téměř nemožné se do nějakého dostat, protože – co si budeme namlouvat – se známými hráči se hraje mnohem lépe. A začátečníka nikdo nezná, což většinou také znamená, že mu nikdo nevysvětlí, co se po hráčích vlastně chce. Ona značná část toho, co dělám já, spočívá v tom, že vlastně dohazuji hráčům questy a hráče PJům… Jenže na to tu člověk musí sedět několik hodin denně.

**Vraťme se ještě zpět k Chůvičkám. Od několika uživatelů, kteří tento zatím neoficiální post zastávají, se mi doneslo, že jako takového vůdce tohoto projektu berou tebe. Cítíš se jím i ty?**
(*usměje se*) Tohle je trochu podraz, protože na to ses mě už jednou ptal, ale… Nedávno na tohle téma proběhla uvnitř Chůviček diskuze a shodli jsme se, že Chůvičky vedou zakládající členové, kteří jsou si rovni. I když je pravda, že moje jméno při té příležitosti padlo – holt občas dojde k tomu, že někteří jsou si rovnější… Můžu zopakovat jen to, co jsem říkala tenkrát – kdyby se Chůvičky shodly na tom, že mě za vůdce chtějí, tak to přijmu, protože mám často pocit, že ho už stejně dělám. Ale po pravdě tu funkci nechci a nezdá se mi, že by byla v brzké době třeba.

**Údajně na DA existuje i dost uživatelů, kteří vaši snahu pomoci nováčkům neberou příliš vážně a dělají si z toho legraci. Jaký na to máš názor?**
Když se na celou věc podíváš z jejich pohledu, tak banda vlastně náhodných uživatelů najednou prohlašuje, že bude ostatní učit, jak hrát. A ještě si k tomu zakládají nějaký speciální účet a možná budou chtít i ikonky, postavení a kdo ví, co všechno… Já sama v tuhle chvíli netuším, jaká je budoucnost Chůviček. Možná umřeme na stárnutí osazenstva a nedostatek času, možná se rozplizneme prostě tím, že se budeme pokoušet přijímat moc nových členů… DA bylo před Chůvičkami a bude i bez nich, tak proč kolem toho dělat takový povyk? Já pořád vím, proč jsem ten tábor tenkrát zakládala a proč chci být v kontaktu s lidmi, kteří vedou podobné questy. Vlastně o nic víc nejde. Nemá smysl nás nějak přeceňovat.
A navíc jsme si zvykli, že na DA se proti jakékoli novotě okamžitě zvedne vlna odporu, ne? Tak proč řešit, že se pár lidem nelíbíme?

**Když už jsi to částečně nakousla, chystá se pro vás nějaká „systémová podpora", nebo vše zůstane v této jaksi neoficiální podobě?**
Systémová podpora se právě řeší. Spousta z těch věcí bude ale viditelná pouze nováčkům, takže uvidíme, co uvidíte. Nejspíše to bude už brzy.

**Co vlastně obnáší to být Chůvičkou? Respektive, co taková Chůvička vůbec s nováčky dělá?**
Každá Chůvička je jiná. Já většinou sedím v krčmě a oslovuji nováčky, kteří se tam objeví. Obvykle je několik možností: buď se rozhodnou, že se rozkoukají sami - ty pak necháme být. Nebo je zřejmé, že se neorientují, a takové buď vyvádíme z různých omylů (jako třeba že po složení PJ testu se automaticky stáváš PJ) nebo jim pomáháme vytvořit postavy a najít

quest. Pro ty, kteří si nevěří nebo nám připadají zmatení, tu máme výcvikové tábory. Takže pomáhání při tvorbě postav a hledání vhodných questů je asi hlavní náplní naší práce.

**Kdyby se mezi uživateli našel někdo ochotný, kdo by vám chtěl pomoci, mohl by se stát Chůvičkou nebo už k sobě nikoho nepřijímáte? A pokud ano, máte pro takový výběr vůbec nějaká kritéria?**
Přibližně čtrnáct dní po našem vzniku jsme přijímání stopli, protože jsme se potřebovali zastavit a rozkoukat. Ale to už se nám myslím povedlo a zase další členy nabíráme, a momentálně je dokonce hledáme. V poslední době jsme přijímali především lidi, kteří nejsou přímo Chůvičkami, ale potřebovali jsme od nich (a stále potřebujeme) pomoc. Vlastně máme teď šest poradců na osm Chůviček. (*usměje se*)
Ale abych odpověděla přímo – pokud se objeví někdo, kdo by měl zájem chůvičkovat, ať se nám ozve a obrní se trpělivostí. Nové Chůvičky totiž přijímáme na základě hlasování současných Chůviček, a to chvíli trvá. Zatím se nám ustálil zvyk nadpoloviční většiny kladných hlasů a současného práva veta jakéhokoli člena, ale pevně daná pravidla zatím nejsou. Taky obvykle vyžadujeme, aby dotyčný "kandidát" vedl alespoň jeden quest, abychom si o něm mohli něco zjistit. Já osobně taky hodně koukám na aktivitu a spolehlivost takového člověka. A pokud ho moc neznám, tak se ho snažím aspoň na chvíli odchytit v krčmě.

**Jak ses vůbec ocitla na DA?**
Přitáhla mě sem trojice Astralien, Rowen a Condor. Tuším, že Condor přivedl ty ostatní dva. Jak se sem dostal on, netuším…

**Jako PJ vedeš tři questy. Pověděla bys nám, o čem jsou?**
Děj si každý může přečíst v nich, spíš vám možná řeknu "o čem jsou doopravdy".
Nejstarší z nich je Dětství dobrodruha – běží skoro dva roky a bylo založeno původně pro jednoho nudícího se nováčka (Niky). Její postava byl pětiletý hobit. Mým tajným snem bylo tento quest dohrát, ale Niky mi teď odešla, odhadem pět příspěvků před koncem, takže uvidíme, jak to dopadne. Na tomto questu jsem si především vlastně chtěla zkusit, jestli vůbec zvládnu vést příběh. Později se přidalo pár mých kamarádů.
A když jsem dostala modrou kostku, koukla Yenn na hráčské složení toho questu a prohlásila, že by mě chtěla vidět taky hrát s hráči, kteří nejsou mými nejbližšími přáteli.
Tak vznikla Svatá pouť, ofik založený pro méně zkušené hráče. Pokyny byly jednoduché - postava musí mít důvod, proč se vydat na dlouhou cestu do chrámu.
No, a poslední je Výcvikový tábor Modrá věž. Ten je čistě pro nováčky a je součástí projektu Chůviček, takže to tu nebudu znovu rozpatlávat. Dějově jde o skládání závěrečné zkoušky ve škole začínajících dobrodruhů – taková dost klasická jeskyně.





**Poradila bys čtenářům, co je důležité, pokud by se rozhodli vést vlastní quest pouze pro nováčky?**
Popravdě – hlavně nevzít jen nováčky, ale i několik zkušených hráčů, kteří mohou být ostatním vzorem a v nejhorším případě quest „odtáhnou" sami. (*usměje se*)

**Ale předpokládám že i PJ musí něco dělat. Liší se v něčem vedení obyčejného příběhu a výcvikového questu?**
Vedení nováčků oproti zkušeným hráčům se liší. Vlastně jsou dva typy – hráči, které musí PJ opravdu vést za ručičku a pokud z nich dostane jako odpověď delší jak dva řádky, musí být rád. Druhý extrém jsou hráči, kteří si naopak kompletně vytváří vlastní svět, bez ohledu na to, co popisuje PJ. Navíc nováčci jsou tradičně velmi aktivní a neradi čekají. Takže se člověk může dočkat třeba třiceti příspěvků za jediný den, během něhož postavy zachrání pět světů, aniž by k tomu PJe vůbec potřebovali… A jinak samozřejmě do nekonečna vysvětlujeme základní pojmy, jak se formátuje, že na začátku věty je velké písmeno a tak podobně…

**A už tvé snažení přineslo nějaké ovoce? Pokud ano, budu rád za konkrétní jména…**
(*usměje se*) Tak jména jsou přesně to, co ze mě nedostaneš. Ale nováčky se zabývám vlastně už dlouho, dokonce i můj první quest byl založený pro ně. Myslím, že Niky se ocela solidně rozehrála, ale už DA opustila… Jinak v rámci Chůviček – no, pár lidí, kteří mi prošli rukama, už jsou v oficích, ale těžko říct na kolik je to moje zásluha.

**Když ne jména, uvedla bys alespoň kolik lidí, co u tebe byli, jsou nyní v oficích?**
Z hlavy vím o třech od založení Chůviček.

**Jaké postavy ráda hraješ?**
Já jsem dost idealistka, takže většina mých postav je zákonně dobrých – základní postava je kněžka-léčitelka. Obecně vlastně hraji ráda inteligentní postavy se silným sociálním cítěním. Většina z nich bývá takový ten „zástupce vůdce". I když poslední dobou jsem si zamilovala jednu ze svých zlodějek…

**Máš nějaké ambice, čeho bys tady na Dark Age chtěla dosáhnout?**
Ambice? No… ještě nějakou dobu tu vydržet a naštvat u toho co nejméně lidí? (*smích*)

**No počkej, tebe by třeba nelákala žlutá kostka?**
No, pokud mám být upřímná, tak už jsem o tom párkrát přemýšlela. Lákala, ale momentálně jsem na tom dost zle s časem, a tudíž většina mých questů dost trpí. Takže teď by to na žlutou určitě nebylo.

**Takže připouštíš, že kdybys na tom byla lépe časově, tak dle svého názoru na žlutou kostku kvalitou PJování máš?**
Naštěstí není na mně to posuzovat. Ale mám pořád rezervy – upřímně nevím, jestli by mě bavilo hrát hru tak, jak ji vedu, ale lépe to zatím neumím. Bohužel nemám tak úplně srovnání s ofiky vedenými vyššími kostkami – ač bych to neměla říkat nahlas, nemám čas číst.

**Dobrá, to mi k tvému působení na Dark Age stačí. Co obyčejný život? Kdo je uživatelka Wingy v reálu?**
Uživatelka Wingy je v reálu… jednoduše Cilka Jarošíková. Je mi skoro pětadvacet, žiji v Praze a studuji botaniku na UK.

**Proč zrovna botaniku? To máš tak ráda květiny?**
Chtěla jsem dělat přírodovědu, ale pokusy na zvířatech bych asi nesnesla a sedět v laboratoři mě nebaví, takže to byla docela snadná volba.

**Jaké máš další záliby?**
Další záliby? No, příroda, sport… A do značné míry lidi. Když to rozvedu, tak jsem sokolským cvičitelem, s partou lidí z gymplu jezdíme po horách a občas řekách, s jinou partou bláznů jezdím na dřevárny/LARPy a „šermovat", hrát dračák a podobně…

**Vím, že tahle otázka může znít asi trošku divně, ale dovedla bys úplně neznalému člověku vysvětlit, co to vlastně LARP je?**

Správná odpověď zní: Nedovedla. Aledobře, pokusím se o to.
LARP je zkratka pro Live Action Role Play. Takže něco jako dračák na živo: jsi v lese (tvrdíš o sobě, že jsi elf) s klackem v ruce (o kterém tvrdíš, že je to meč) mlátíš / ukecáváš / zastrašuješ (nebo zdrháš) podobně vybaveného maníka, který o sobě tvrdí, že je skřet…

**Zajímavé. Položím teď otázku, která bude možná zajímat spíš čtenáře mužského pohlaví - máš teď nějakou vážnou známost?**
(*usměje se*) Ano, mám. Už pár let.

**Prozradila bys něco konkrétnějšího?**
A víš, že se tím vystavujete nebezpečí, že se hrozně rozkecám? Tak jo, já začnu od začátku…
Po maturitě jsme s pěti dalšími spolužáky vyrazili na trochu šílenou akci: pěšky z nejvýchodnějšího bodu Slovenska k západu, kam až za tři týdny stihneme dojít… Po nějakých šestnácti hodinách jsme vystoupili z vlaku a přesedli na další hodinu do autobusu. Na konečné nás vystupovalo osm. Nás šest a dva kluci, kteří měli stejnou trasu. Oba z Prahy. A protože v národním parku se smí spát jenom na tábořištích, prvních několik dní jsme byli vlastně nuceni vždycky tábořit spolu. A další část trasy jsme to už dodržovali tak nějak proto, že ve více lidech je více zábavy.
Den před Dukelským průsmykem jsme se rozešli, protože oni jeli z Dukly domů, zatímco my měli ještě nějakých deset dní a potřebovali jsme se po celodenním dešti někde v nížině usušit. Vyměnili jsme si emaily a odešli…
Během léta následovalo pozvání na několik akcí, které jsme povětšinou odmítali. No, až někdy v půlce září Pavlovi došly nervy a pozval mě na rande otevřeně. Od té doby jsme spolu, je to skoro šest let.
A pokud chcete vědět něco o něm, tak se jmenuje Pavel, na DA není, loni dostudoval medicínu a je to úžasná bytost, která docela solidně snáší všechny moje zvláštnosti.

**Zvláštnosti?**
No, nikdo nesplňujeme představy toho druhého úplně… A ono už jen snést holku, která svůj volný čas tráví tím, že se s kluky mlátí klacky, je pro někoho občas složité.

**Poslední dotaz. Doneslo se mi, že prý máš super chechtavé záchvaty při ústních zkouškách. Co bys nám k tomu řekla sama?**
Sestřička kecala? (*usměje se*) Jo, občas mám stavy, kdy se prostě směji všemu… To se puberťačkám občas stává. (*zazubí se*) Většinou je to reakce na únavu a stres… No, radši pomlčíme. Opravdu jsem pak schopná odcházet ze zkoušky, hladit plyšovou ovečku a hystericky se pochechtávat.





# Pathfinder 1. část

**Po dlouhé době jeden z důvodů pro návrat k deníkům, tužkám a hexovému papíru. Heroická fantasy RPG, která stojí za hřích.**

Před pár dny se mi do spárů dostala nová RPG hra na hrdiny Pathfinder. Tato příručka se v českých obchodech objevila poměrně nedávno a přiznám se, že ve chvíli, kdy jsem ji otevíral, jsem neměl ponětí, o co vlastně jde. O to víc mě vzápětí tento pokračovatel známých Dungeons and Dragons překvapil. Přestože dračákovským RPGčkům příliš nefandím, Pathfinder na mě zapůsobil a přišlo mi fér se s vámi o první pocity z něj podělit.

Než se pustíme do knihy samotné, sluší se shrnout několik starších událostí ze světa RPG. Před dvěma lety došlo ve vývoji světů Dungeons and Dragons k poměrně zásadnímu zvratu. Více než 30 let vývoje nabralo mezi 3.5. a 4. edicí nový směr. Tvůrci nejslavnějšího RPG na světě se ve snaze držet krok s moderními RPG trendy pustili do velkých úprav a zapracovali do svých knih mechaniky, které skalním příznivcům nebyly dvakrát po chuti. Dalo by se říct, že čtvrtá edice D&D je úplně jiná hra určená jinému typu hráčů. Došlo k velkému zjednodušení a přiblížení hry mladším a přímočařejším hráčům. Upozadil se herní svět, osekala se pravidla. Čtvrtá edice je víc než co jiného řežba ve stylu hack and slash.

Trojkové příručky jsou navíc se čtyřkovými vzájemně nekompatibilní, takže po přechodu na vyšší edici můžete všechny staré (a ne zrovna levné) knihy zahodit. Není divu, že řada skalních příznivců Dungeons & Dragons dodnes nemůže čtvrté edici přijít na jméno a masově přecházejí k jiným alternativám. Jednou takovou je právě Pathfinder.

Podle slov autorů byl tento systém vyvíjen dlouhých třináct let. Už při pohledu na obsah, který v podstatě kopíruje Systém Reference Document tříapůlkových dungeonů, vám bude jasné, čím je tato hra inspirovaná. Autoři, mnohdy bývalí tvůrci příruček Dungeons & Dragons, se svojí inspirací nijak netají, ba naopak si na svých modlách a vzájemné kompatibilitě mezi všemi tříapůlkovými systémy pravidel zakládají a považují je za největší přínos hry.

Tvrdit, že Pathfinder navazuje na Dungeons and Dragons v 3.5 by nebylo úplně přesné, i když tomu tak v mnoha směrech skutečně je. Oproti D&D v něm najdete spoustu změn, úprav i rozšíření a především v něm nenarazíte na jedinou zmínku o světech Greyhawk nebo Forgotten Realms, které podléhají autorským právům. Základní herní principy však zůstaly podobné, ne-li stejné. Rasy, předměty, kouzla i jiné herní prvky se dají mezi oběma systémy snadno převést a příručky úžasných dungeonovských světů jsou v Pathfinderu bez problémů hratelné, přičemž Pathfinder samotný dokáže posunout herní zážitek o kus dál než starší tříapůlky. Pathfinder nabízí samozřejmě i vlastní set prostředí, ale o tom až později.

O čem se tu tedy vlastně bavíme? Je Pathfinder zavrženíhodné „vykradačské“ RPGčko, nebo originální a soběstačný systém? Osobně se kloním spíše k druhé variantě. Pathfinder je dobrý příklad toho, jak uchopit dobrý námět a předělat ho tak, aby byl nakonec ještě o něco lepší. Jde o klasické hrdinské fantasy RPGčko v dračákovském střihu, které obdobně jako dračák nepoužívá vlastní herní prostředí (rozšíření v podobě dobrodružství už ho pochopitelně zapojují). Můžete se tedy svobodně rozhodnout pro svět, který hodláte používat. Krom vlastních nápadů připadají v úvahu veškeré tříapůlkové světy s D20 systémem v čele s těmi, které známe z Dungeons & Dragons. Stejně dobře ale bude fungovat i prostředí D20 Warcraftů, Wheel of Time nebo dokonce Call of Cthulhu. Velký problém by neměl být ani s propojením do Asterionu.

Podle vzoru svých předchůdců je Pathfinder vázaný v pevných deskách a doprovázený poctivou ručně kreslenou grafikou. Po letmém prolistování na vás dýchne atmosféra klasické fantasy střižené jemnými anime prvky. Nečekejte žádná zvěrstva. Jde o opravdu jemnou stylizaci. Elfové mají například typicky asijská ušiska, některým válečníkům se v ruce občas objeví trochu nepřirozeně velká zbraň. Celkový dojem z kreseb ale směřuje spíš k lepšímu, rozhodně nejde o žádné bezmyšlenkovité podlehnutí aktuálním módním trendům.



Základní příručka je poměrně obsáhlá. Čítá skoro 600 stran rozdělených do 15 tematických kapitol. Abyste mohli začít s hraním, stačí projít jen její menší část. Zbytek si osvojíte až později v průběhu hry. S orientací v knize vám pomůže první kapitola, která je krátkým seznámením s fenoménem RPG a příručkou samotnou. Úvod je krátký a zároveň dostatečně sdílný na to, aby nováčci pochopili, co drží v ruce a jak mají s Pathfinderem zacházet.

Pojďme krátce nahlédnout do prvních kapitol, které jsou věnovány především herním postavám. Pathfinder obsahuje sedm základních herních ras. Jde o klasickou sestavu nejběžnějších ras, přičemž v rozšiřujících příručkách pro pokročilé hráče lze narazit na další méně obvyklé možnosti.

Popisy jsou víc než klasické. U každé z ras najdete podrobný popis jejich vzhledu, společenských zvyklostí, náboženství, vztahu k dobrodružnému životu a ostatním rasám a několik typických příkladů jmen. Postava volí jedno z devíti přesvědčení. Je možné určit si také počáteční věk, který může v mezních případech ovlivnit některé vlastnosti. Starší postavy bývají typicky moudřejší, ale slabší nebo méně obratné a překvapivě mívají kratší životnost.

Podle vzoru D&D nabízí Pathfinder možnost vykonávat jedenáct různých povolání, které je možno libovolným způsobem kombinovat. Profese se vzájemně liší svými zvláštními schopnostmi, počtem životů, znalostí zbraní a podobně. Krom klasické fantastické čtyřky, tj. bojovníka, kouzelníka, zloděje a léčitele, jsou k mání bardi, mniši, barbaři, hraničáři, paladini nebo druidi.

Zajímavým nápadem jsou tři rozdílné systémy vývoje postavy. Každá z cest se liší počtem zkušeností potřebných k dosažení další úrovně. Můžete tak přizpůsobit rychlost vývoje postavy svým představám, schopnostem a hlavně frekvenci hraní.

Součástí každé postavy jsou ještě skilly a featy. Skilly jsou průběžně se zlepšující dovednosti, do kterých hráči při přestupu na novou úroveň přidělují získané body. Featy naopak fungují jednorázově. Postava se je jednou naučí a dál je nijak nerozvíjí. Valná většina skillů a featů odpovídá D&D předloze. Přibyly jen drobnosti, jako třeba létání s efektem na veškeré vzdušné manévry postavy. Běžný dobrodruh stojící nohama pevně na zemi sice let nijak nevyužije, ale u leteckých příšer nebo kouzelnických postav význam létání rapidně vzrůstá. Udržet se ve vzduchu už není jen otázkou jednoho kouzla. Každý, kdo si zahrává se světem mezi nebem a zemí, musí počítat s tím, že si může dát do zobáku.

Tvorba postavy se od Dungeons & Dragons liší jen v detailech. Lidé, kteří toto RPG hráli, se při tvorbě pathfinderovských charakterů budou cítit jako ryby ve vodě. Ostatní to budou mít o něco těžší, ale odměna je vysoká. Pathfinder dotahuje jeden z nejpropracovanějších a nejvyváženějších RPG systémů téměř k dokonalosti, proto mu ve světě propadly už stovky tisíc hráčů. Komplexita, která se na první pohled může jevit jako neprostupná bariéra, vám při troše odhodlání odhalí své sladké plody.

# Co jste chtěli vědět o LARPu?

ale báli jste se zeptat

## Jaký druh akce si vybrat?

### Jste sami a nikdy jste nebyli na LARPu?

Zkuste se ozvat na nějakém internetovém portálu, třeba na larp.cz, či pokud jste z DA, klidně na fóru Třesk Mirelonu. Nebojte se a řekněte, odkud jste a že si chcete zkusit LARPovou hru. Skoro jistě se někdo ozve a poradí. Pokud vůbec neumíte šermovat nebo z nějakého důvodu nechcete, tak doporučuji spíše LARP typu svět, družinovku či menší (do 150 lidí) bitvu. U bitev těchto rozměrů nebývá taková vřava a hráči si víc hrají na svoje postavy.

### Milujete hraní své role? Jste „herec" a individualista?

Pak výrazně doporučuji LARP typu svět. S organizátory si můžete domluvit postavu dle svého, můžete si vymyslet své cíle a konzultovat je s Argy, kteří se často přizpůsobí. Během hry se jich můžete snažit dosáhnout.
V družině si svou individualitu též prosadíte. Družinovky však již bývají pro skupiny kamarádů. V bitvě sice budete nuceni bojovat, ale spoluhráči vás určitě ocení za vnesení RP do "obyčejné bitvy". Můžete být dobrým velitelem, či podržet svým hraním na postavu morálku armády.

### Jak si najít akci?

Když jsem začínala, bylo na internetu hodně kalendářů. Nyní se ty, které jsem znala, stáhly na adresu larp.cz/kalendar. Jsou tam informace o velké části akcí. Moc hezky je zpracovaná i interaktivní mapa pro orientaci, kde akce jsou. Stačí si jen vybrat. V případě úplných nováčků organizátoři rádi poradí přes mail speciálně k jejich vlastní hře.



Ano, určitě jsou i jiné kalendáře či akce, které v nich nejsou. Výše zmiňovaný seznam je však zaštítěn několika největšími občanskými sdruženími zabývajícími se LARPem v ČR.

### Je lepší vícedenní nebo jednodenní?

To je na uvážení každého. Z jednodenní se snáz „utíká" před počasím a když člověka nebaví, brzy skončí… Vícedenní zase dokáží vytvořit lepší atmosféru hry, u ohňů se pak tlachá a zpívá. A taky, to nehodlám zastírat, pije. Začínala jsem v zásadě na jednodenních, když jsem se otrkala, vyjela jsem se skupinou na víkendovku. Podobný postup bych doporučila i ostatním. Na druhou stranu, pokud by se jednalo o vícedenní svět, najde se dost lidí, kteří se o vás začnou „starat", když zjistí, že jste noví a ztrácíte se. Pomáhat se seznámením (herním i neherním), zapojit do hry…

### Za co jet?

Možností je nespočet. Záleží na světě dané akce. Některé (hlavně bitvy) jsou podle Tolkienova světa či podle World of Warcraft, jiné organizátoři vytvořili čistě „nanovo"… Chce si to pořádně pročíst stránky daného LARPu. Zvláště v případě LARPu typu svět by se mohlo stát nějaké faux pas (třeba přijet s WoWkovým nightelfem do světa, kde nic takového není) nebo mohou utéct jemné nuance zábavy, souvislosti… Hodně nováčků volí „světlé" strany. Jejich kostým bývá jednodušší, dá se i poskládat z civilního oblečení. Zato pořádný skřet…

## Věci, které je dobré si s sebou vzít

### Co si s sebou vzít na akci pro hru a mimo hru?

Na samotnou hru je nutný kostým, zbraň a rekvizity… Co může být takovým doplňkem, záleží na postavě samotné. Nekromant může mít lebku, alchymista krabici na lektvary, barviva či chemikálie. Rytíř s sebou může mít koně (ne živého, ale nějak naznačeného), věštkyně zas karty. Jsou to drobnosti, ale dobře dotvoří dojem z postavy a kostýmu.

Voda a svačina patří nejen na výlety, ale i na dřevárny. O pití ve vedru to platí dvojnásob. Na jednodenních akcích většinou organizátoři počítají s tím, že se hráči obstarají sami. Na vícedenních se informace o pití píše v propozicích a většinou bývá zajištěno. Co se jídla týče, záleží na vás, co vám chutná, jestli jste schopní jíst během pohybu… Ale rozhodně nic nezkazíte čokoládou či energiťákem.

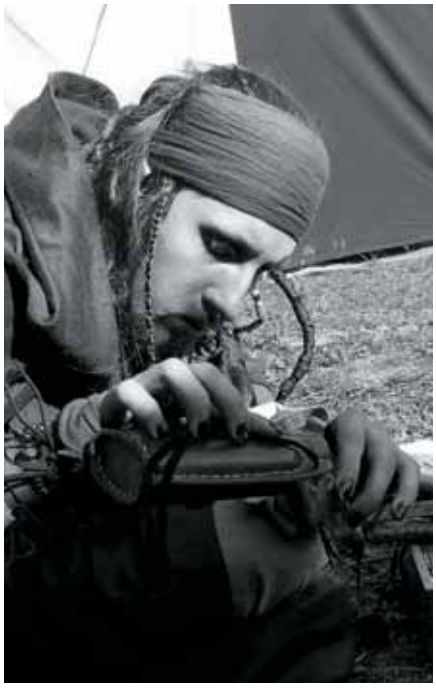
Na vícedenních akcích bývá i nějaký stánek s občerstvením. Zažila jsem takové, kde mi přišlo vše drahé, ale i ty, kde jsem si nadávala, že jsem si vzala tolik

jídla, protože jsem se mohla levněji a pohodlněji stravovat tam. A jak jsem psala, vícedenní akce jsou spojené i s pitím. Tady můžu snad jen ocitovat člena naší skupiny (je i na DA), Condora: „Ať se klidně napijou… To já nic proti tomu. Jen si to maj v tý hlavě srovnat, jestli jedou hrát, nebo se ožrat…“

Další důležitou výbavou na dřevárny je i lékárnička. Náplasti na puchýře a odřeniny, obinadlo na kotníky… To vše se může stát potřebným i na jednodenní akci. Většinou stačí jedna do skupiny, ale jistota, že ji s sebou máte…

Když se vydáte na víkendovku nebo delší LARP, tak musíte počítat s tím, že budete někde spát. Pokud si nechcete hodit širák, tak je důležitý stan, spacák… No, prostě věci na táboření, vaření, na táborák... Většinou volím nějaký kompromis mezi tím, co by se hodilo a co ještě poberu. Kostým bývá totiž většinou celkem rozměrná položka v krosně.

Takže po těchto řádcích máte být schopní si najít akci a připravit si ty nejdůležitější věci… Asi jste si všimli, že jsem schválně zamlčela kostýmy, zbraně a pravidla. Proč? O těch to bude příště!



# Fotbalový sloupek

## Matob

Vážení sportovní příznivci,
fotbalová sezona je v plném proudu, a tím pádem se vrací na stránky DM i fotbalový sloupek mapující dění v týmu DarkAge. Vzhledem k dlouhé odmlce se ještě vrátíme na skok k sezoně uplynulé – přestože tomu tabulkové postavení našeho týmu neodpovídalo, dohodli jsme se kolektivně, že jsme stejně byli nejlepší a nevyhráli jsme celou ligu jen shodou okolností. Tomu odpovídá i velký úspěch našeho týmu: Devlin se stal dle webu pkfl.cz v celkovém hodnocení sezony 3. hvězdou naší ligové divize a my mu k tomuto ocenění z celého srdce ještě jednou dodatečně gratulujeme!

Pod tlakem Devlinova úspěchu pak v rámci kolektivního poplácávání se po ramenou dokonce
Don Simon zorganizoval mezi hráči týmu anketu, jejíž výsledky vám nyní exkluzivně přinášíme:
Nejproduktivnější hráč: Steven Dodge (naše kalifornská posila, bohužel ihned po sezoně přestoupil do FC Barcelony, čímž si výrazně pohoršil)
Železný muž: Devlin (odehrál všechna utkání a některá dokonce i pískal)
Nejlepší hráč: Devlin
Nejlepší brankář: Devlin (v celé sezoně také jediný brankář)
Nejlepší obránce: Don Simon
Nejlepší záložník: Perilan
Nejlepší útočník: Steven Dodge
Objev sezóny: Radulesku

Na závěr musím k této anketě poznamenat, že byla zajisté zmanipulovaná (k čemuž mě vedou zejména tajně odposlechnuté Devlinovy hovory na toaletách, začínající slovy: „Doníku, kamaráde, můžeš mluvit?“ a také fakt, že jsem žádnou z cen nevyhrál). V příštím čísle se vám pokusíme přinést medailonek některé z našich hvězd – kompletní sestavu aktuálního ročníku naleznete na fotbal.darkage.cz, stejně jako spoustu dalších informací, aktualit a komentářů k aktuálnímu dění. Proto neváhejte a pište nám, se kterým z fotbalistů byste se chtěli seznámit blíže (samozřejmě pouze prostřednictvím našich stránek).