Útrpné právo
„A teď zemři, prašivče!“

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
21. srpna 2011, ročník 3, číslo 6



téma čísla:
Smrt

Obsah:

„To má být vtip?!“ 4
Teranell

I hrdinové umírají 6
Hrun, Pavettka, Tindo

Pavetta nebo Pavettka? 8
Trym

„A teď zemři, prašivče!“ 12
Pavettka

Útrpné právo 14
Chiisai

Stín Smrti 16
Falianne

Soutěž: Mrtvý hrdina, dobrý hrdina 17
Angeluss

Hrdinův pád 18
Ferro_the_King

Posel Boží – Nový začátek 21
Pavettka

Festival Fantazie 21
Pavettka

Jazykový koutek DonaSimona 21
DonSimon

V hlavní roli:

Smrt

Teranell

Léto je konečně tady a s ním i historicky první speciální vydání DAily Mirroru. Některým z vás teď možná na mysli vytanula otázka, proč jsme si k teplým, slunným dnům a začátku prázdnin vybrali téma tak temné a ponuré. Proč nepíšeme raději o dracích, upírech nebo vlkodlacích, prostě o něčem se zaměřením na fantasy/sci-fi, co by člověk tak nějak očekával? Takových návrhů samozřejmě bylo plno, postupnou úvahou jsme však došli k názoru, že podobných článků už tu bylo dost a dost – rozhodně víc, než aby to někoho nějak zvlášť zaujalo. Místo toho jsme se rozhodli zaměřit se na oblast, do níž se ve svých questech sice příliš nevrháme (jak ve svém již tradičním Dark Side koutku zmiňuje Pavettka), přesto se jí ale úplně vyhnout nemůžeme. Jak si v takové situaci coby PJ neutrhnout ostudu se dozvíte v článku věnovaném nesmyslům kolem násilných smrtí postav; chybět nebude ani historické okénko nebo rozhovor. To vše a ještě mnohem více najdete na následujících stránkách, proto neváhejte a pusťte se do čtení!

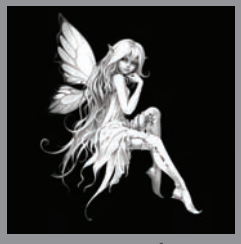
Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Angeluss


Teranell


Matob


Falianne


Enefa

Ilustrace na obálce: Angeluss
Autoři textů: Angeluss, DonSimon, Chiisai, Falianne, Hrun, Pavettka, Teranell, Tindo, Trym
Korektury a editace: Teranell **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník třetí, číslo 6.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 21. 6. 2011.

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

„To má být vtip?!"

aneb létající hlavy trochu jinak

Každý z nás už měl jistě někdy pocit, že si z něj autor knihy či režisér filmu musí utahovat. Krky přeťaté jednou ranou mečem, sypoucí se střeva či okamžitá smrt po jediném zásahu kulkou do břicha. Že vám to stále nepřipadá divné? Pak je následující článek určen právě pro vás!

Už je to prostě tak – smrt číhá všude, alespoň v případě smyšlených příběhů, kterým je třeba dodat na dramatičnosti. V knihách, filmech a seriálech mívá Ta s kosou obvykle plné paznehty práce, a já si tak říkám, že nad tím občas musí pěkně kroutit lebkou. Z pohledu tvůrců (ale i mnohých čtenářů a diváků, pravda) je třeba vykreslit skon oněch ubohých duší co nejbarvitěji, snad proto, že to při všech těch počtech začíná být tak trochu nuda. Někdy přitom ovšem ani v nejmenším neberou ohled na to, zda je hrdinská (potupná/tragická/jakákoli jiná) smrt, kterou postavám dopřáli, z fyzického hlediska vůbec možná. Společně se jim teď podíváme na zoubek – všem těm nesmyslným, přesto ale oblíbeným klišé, se kterými se nejen často setkáváme, ale ve svých questech je také sami používáme (s výjimkou jedů, které jsou kapitolou samy pro sebe). Pohodlně se usaďte a čtěte pozorně, vezmeme to totiž hezky od hlavy až k patě.

Useknutí hlavy

Je to tak oblíbené. A efektní. Není nic lepšího, než zakončit lítý souboj hrdinného reka s podlým padouchem popisem, kterak se hlava hanebníka po hladké ráně zatočí na krku a posléze odporoučí k zemi. Stačí se však trochu zamyslet a celá situace nám začíná notně skřípat.
V první řadě je třeba si uvědomit, že lidský krk není z másla ani z cukru. Je tu páteř, jsou tu svaly. K dokonalému přeseknutí jedinou ranou je u takového množství tkáně potřeba opravdu značná síla a bezchybně nabroušená zbraň. Pořád nic? Představte si typického hrdinu z dračákovských questů. Po světě pobíhá pravděpodobně s jedenapůlručním mečem – nijak zvlášť nabroušeným jedenapůlručním mečem, abychom v tom měli jasno. Pokud byste totiž toužili bojovat se zbraní, která má čepel ostrou jako kuchyňský nůž, při první bitce byste na ní nejspíš vylámali pěkných pár zubů (pomiňme teď šavle a katany, to je zas úplně o něčem jiném). Věc druhá – i na popravištích, kde se odsouzený nebránil a kat měl k dispozici speciálně vyvážený a ostrý nástroj, s nímž se mohl napřáhnout a v klidu a s rozmyslem udeřit vší silou, se nezřídka stávalo, že se hlava neoddělila napoprvé (a dokonce ani napodruhé).
Zkuste si pak představit, kterak se pokoušíte useknout hlavu nepříteli, jenž se zuřivě brání (minimálně vám rozhodně nenatočí makovici tak, abyste to měli co nejsnazší), jedinou ranou vedenou horizontálně ve výši krku (a tím pádem mnohem nevhodnějším nápřahem, než je ten „katovský", vedený seshora přes rameno). Pokud tedy nejste právě Ilja Muromec vybavený božskou silou a neméně božskou zbrojí, už to nevypadá ani zdaleka tak jednoduše jako na začátku, že?


Saskiel

Podříznutí krku

Tady už jsme na tom o mnoho lépe. K dispozici budeme mít s největší pravděpodobností speciálně uzpůsobenou, dobře nabroušenou zbraň (obzvlášť v případě zlodějů a jiných postav, které svoje oběti přepadávají ze zálohy, popřípadě spící). Nešťastníkovi můžeme jednou paží sevřít hlavu a než se stihne leknout a začne sebou moc mrskat, rychlým tahem všechno skoncovat. Nebo ne? Spíš než na techniku provedení zde narážím na zcela typický nešvar, kterého se dopouštíme především my, hráči a PJové. Když už si troufneme zabít některou z postav (což se samo o sobě moc často nestává), zhasneme ji jako svíčku. Jedno *pích*, popřípadě *říz*, a milý hrdina leží na zemi mrtvý a bez pohybu, jako když otočíte čudlík do polohy „vypnuto". Tělem ti projela bolest, ale pak už nic necítíš, všude je tma. Umřel jsi.
Málokdo bere v potaz, že taková smrt je ve skutečnosti pomalá a nadmíru nechutná. Krvácíte jako kůň a přitom se tou krví kvůli porušeným dýchacím

cestám dusíte. Třeba i několik minut, když vám to nikdo nezkrátí. Mňamka. Ne snad, že bych vás chtěla nabádat, ať do svých dobrodružství zařadíte scény z Texaského masakru motorovou pilou, občas ale nezaškodí uvědomit si, jak to vlastně funguje doopravdy. Pokud na to nemáte žaludek, zkuste to raději s klepnutím po hlavě.

Poranění břicha a hrudníku

Znáte všechny ty westerny. Stačí jedna pecka z revolveru a protivník vám leží bez špetky života u nohou.


Akylasia

Jen tak. Mrknutím oka. Skutečnost však bývá zpravidla trochu jiná. Pokud nedojde k poranění srdce a přerušení jeho činnosti, zápas o život bývá podstatně delší. Kromě nebezpečí vnitřního krvácení je značně rizikový také pneumotorax, tedy vniknutí vzduchu do prostoru mezi poplicnicí a pohrudnicí, kde za normálních okolností najdeme podtlak. Pokud zůstaneme u bojových a dalších adrenalinových situací, může kněmu dojít například probodnutím/postřelením hrudníku nebo při zlomenině žeber. Dochází k hroucení plíce, popřípadě utlačování ostatních orgánů hromadícím se vzduchem. Zranění je to vážné, přesto jej ale postižený s patřičnou péčí a při úspěšném potlačení infekce může přežít. U poranění břicha je to pak velmi podobné. V obou případech přirozeně záleží na rozsahu, na míře krvácení atd., opět je ale zapotřebí brát na vědomí varování o „zhasnutých svících".

Dobrý den, střeva ven!

A jsme u dalšího velmi populárního nesmyslu, ve kterém si dnes libuje už pomalu každý druhý autor hrdinské fantasy. Typická scéna – padouch jest seknut mečem do břicha, a zatímco se jeho vrah přesouvá k dalšímu obětnímu beránku, jemu už nezbývá než se jen sklesle dívat na zvětšující se kupičku vlastních střev, co se mu hromadí u nohou. Haha. Četli jste někdy Červenáka?
Lidské tělo není pytel, ze kterého se po roztržení vysype veškerý jeho obsah jako písek. Právě naopak. Každý orgán má v těle své místo a dostat je ven může být spíš těžší než lehčí úkol i pro zkušeného patologa. U studené a ztuhlé mrtvoly je to pochopitelně něco jiného než u stále žijícího raněného, přesto vám ale každý lékař potvrdí, že jsou to právě střeva, co můžou dát pěkně zabrat – tím víc, čím byl dotyčný otylejší.
A mimochodem, když už jsme u toho – ona ta střeva spíš tečou, než že by se sypala, naši milí autoři.

Tepny a žíly

Jedna z oblastí, v níž sice nechybujeme tak často, přesto však nad některými popisy, s nimiž se setkávám, zůstává rozum stát. Je to jen pár dní, co mi Pavettka s pobavením vyprávěla, kterak ji její PJka pochválila za bezvadné přerušení ramenní tepny protivníka. Ehm… vážně?
Než se pustíte do složitých experimentů, otevřete si aspoň na minutu Jelínka a Zicháčka (ano, to je ta velká bílá učebnice biologie pro gymnázia) a raději se přesvědčte, zda se právě nechystáte napsat nějakou kardinální blbost.
To platí samozřejmě vždy a za všech okolností – společně s radou „drž se toho, co dobře znáš".
Přerušení velkých cév bývá jako zranění v našich questech často podceňováno. Díru v krku, z níž během několika úderů srdce unikne tolik krve, že už postižený nemá žádnou šanci, bereme obvykle všichni jako konečnou, ale co ten zbytek? Málokdo si už uvědomuje, že největší cévou v těle je hned po aortě tepna stehenní. Už jste někdy svoji postavu nechali, ať si svépomocí vytahuje šíp z nohy? A naopak – svého protivníka tím můžete vyřídit během několika málo vteřin.

Šok

To nejlepší na konec. Šok je vysoce nebezpečný, bez rychlého poskytnutí lékařské pomoci obvykle smrtelný stav, který může být vyvolán celou řadou příčin. Je proto celkem zvláštní, nakolik bývá v dobrodružstvích opomíjen. Laicky řečeno se jedná o reakci těla na situaci, kdy tělu chybí kyslík a živiny, nejčastěji v důsledku velké ztráty krve – ale nejen to. Do šoku můžete upadnout při poškození vnitřních orgánů, otevřené zlomenině či rozsáhlém zranění svaloviny. Šok se může dostavit u popálenin a dehydratace (v obou případech kvůli ztrátě tekutin), při těžké alergické reakci, otravě krve nebo snížené srdeční činnosti (například kvůli soustavnému tlaku na hrudník). Typické příznaky se mohou objevit i u těžkého duševního otřesu – například u svědků těžkých a tragických nehod. Srdce přestává správně pracovat (proto vám také u těžce raněného může připadat divné, že „tu není žádná krev"), dochází k poruchám vědomí až komatu. Lékařská pomoc se liší podle typu šoku, od nitrožilního doplnění tekutin až po podání adrenalinu a dalších látek. V zásadě se jedná o péči, kterou typičtí „středověcí" mastičkáři z našich questů jednoduše nejsou schopni poskytnout a postavám pak reálně hrozí smrt i u zranění, která by je sama o sobě nemusela nutně ohrožovat na životě.

Jak vidno, lidské tělo je mnohdy křehčí (a jindy zas naopak odolnější), než si představujeme. Kvůli tomu pak sypeme z rukávu jednu ptákovinu za druhou, když by přitom stačilo tak málo – třeba otevřít skříň, oprášit a equipnout mozek:) Anebo třeba tu učebnici biologie. Nezabere to tolik času a rozhodně vám to ušetří energii třeba při následných hádkách s vlastním hráčem, který tomu čirou náhodou zrovna opravdu rozumí. Takže lovu a boji zdar, jen houšť a větší kapky (a menší hromady navršených hlav)!

I hrdinové umírají

Pravému hrdinovi hrozí záhuba a smrt na každém kroku. Setkávají se vaše postavy zde na DA s nebezpečím a smrtí často? Podlehl už některý z vašich dobrodruhů nepřízni osudu a jeho život skončil? Pokud ano, jste zastánci znovuzrození do dalšího příběhu, nebo mají tito nešťastníci odpočívat na věky věků v pokoji?
Tindo


Biotroll

Aglar:
„S nebezpečím se mé „dlouho" hrající postavy setkávají velice často. Naštěstí mi zatím žádná neumřela, ač už párkrát bylo namále. I když vlastně lžu. Má úplně první postava, která zde měla možnost hrát quest, nakonec v závěrečné bitvě zemřela. Byla to postava trpasličího kouzelníka Graodlina a bylo to v závěrečné části Lupinových Temných roků. Nutno podotknout, že si v té bitvě počínala dost sebevražedně, takže její smrt se dala očekávat. Od té doby jsem ji nechal odpočívat. Z počátku bylo vše velice čerstvé a postava ve mně byla zakořeněna natolik, že bych ji jinde použít ani nedokázal. Momentálně už od její smrti uplynula dost dlouhá doba, takže bych ji v případě času a chuti klidně zapojil do nějakého questu. Podle sebe říkám, že není důvod, proč „mrtvou" postavu nevzkřísit v nějakém dalším questu. Určitě by měl mezi smrtí a vzkříšením uplynout nějaký čas. Zážitky, emoce a pocity musí nejdřív vyprchat, aby se hráč plně soustředil a vžil do nového příběhu."

Guner:
„Ano, stretávam sa so smrťou dosť často, umreli mi v podstate dve postavy, jednu som už nechal tak a teraz už ju nechávam odpočívať v pokoji. Druhá postava, Granit, je moja najobľúbenejšia a umiera vo veľa questoch kvôli svojej povahe. Ponúkam ho ako hrané CP a keď zomrie, začnem pre neho hladať nové miesto.
Záleží asi na hráčovi, akú zvolí taktiku. Ja mám tú postavu až príliš rád, aby skončila život na veky vekou, a vytvárať rovnaký charakter, ale novú postavu? Aký by to malo význam?"

Kale:
„Popravdě řečeno, ani moc ne. Jistěže, většina questů je založena na nějakém tom dobrodružném putování, takže postava prochází větším či menším počtem „náhodných setkání", málokteré však končí smrtí. Obecně mi poslední dobou přijde, že ubylo těch „hrr na ně" questů, kde bojovník prošel podzemím a vymlátil, co potkal. Současné příběhy jsou propracovanější, mají složitější zápletku, a tak člověk stráví více času na cestách/v hospodě/jinou činností než zabíjením nestvůr.
Navíc, někdy není úplně snadné najít si nového hráče za toho zemřelého, pokud tedy PJ nemá v plánu družinku postupně vybít a hrát s menším počtem lidí. Jako bývalá PJka neoficiálů (snad v oficiálních Q je větší zájem o questy) jsem vždy nechávala zemřít jen ty postavy, jejichž hráči přestali hrát, požádali o vyhození a nebo byli pro quest takovou přítěží, že museli pryč. Což je ovšem ovlivněno i tím, že jsem nehrála pomocí kostek, ale výsledky soubojů jsem hodnotila podle popisu a jen když jsem nevěděla, hodila jsem kostkou. Nevím, jak ostatní řeší, když jim pro většinu postav padne nula.
Jeden můj hrdina podlehl, ale nebylo to tady na DA.
Navíc quest skončil kvůli neaktivitě PJe dřív, než postava stihla kvůli otravě wyverním jedem zemřít, ani se ještě v tu dobu nevrátil zbytek družiny s lékem. Ostatně, kvůli tomu jsem se rozhodla postavu oživit, dali jsme se jako družinka znovu dohromady a nyní tam hledáme PJe, se kterým příběh dohrajeme „pár let poté".
Jinak dost záleží na mé oblibě postavy. Je-li to nějaká okrajová, založená pro ten určitý příběh, ať klidně zemře, ale jako postavu si ji nechám a trochu pozměněnou ji časem nasypu jinam. Mám tu ovšem dvě, tři postavy stěžejní, které s sebou „táhnu", co jsem na DA, a jejichž historii tvořím postupně podle toho, jakými questy prošly. Nechávám je jen velice nerada umírat... Uzavírám tím vlastně kratičkou povídku o jednom hrdinovi."

Aiendall:
„Samozřejmě se může stát, že může postava v questu zemřít. A tak to má být. Pak bychom si jako hráči nemuseli dávat pozor, méně bychom rozmýšleli, co vlastně udělat. A neochudilo by to vlastně nakonec celé hraní jako takové? Žádný PJ vás přece nezabije jen tak. Ani za drobnou chybu. Když ale někdo vrší chybu na chybu, vlastně to ani jinak nejde. Osobně jsem zastáncem toho, hrát co nejvíce realisticky. Samozřejmě s přihlédnutím k prostředí questu. To s sebou nese i riziko smrti postavy. I se svojí nejoblíbenější postavou jsem se dost napřemýšlela, jak se občas z něčeho vysekat. Ale bavilo mě to. :)

No a když se stane? Nevidím nutně důvod, proč postavu trvale vyřadit. Jen bych ji neposílala do questu v rámci stejného příběhu, i kdyby to byl třeba quest návazný na ten, kde postava zemřela. Ale příběhy jednotlivých Pjů se natolik liší, že v rámci DA to nepovažuji za problém. Tak jako tak musíte obvykle přece historii trochu upravit k aktuálnímu prostředí, no ne? Tohle je potom jen úprava navíc.
Pokud ty questy na sebe výslovně nenavazují, tak ani nepřenáším zážitky z jednoho do historie postavy, nepromítám je do dalších questů. Lépe mít historii upravenou na míru questu (ovšem všeho s mírou - válečníka ze středověké fantasy rozhodně nebudu přepisovat tak, aby zapadal třeba do sci-fi příběhu). Jen do povahy postavy bych odmítla sáhnout. Právě ta ji nejvíc dělá tím co je. :)“

Anonymní odpověď:

„Smrť a nebezpečenstvo nie je také reálne, ak nepočítame veľmi zriedkavé výnimky. PJ chcú, aby ich príbeh bežal, a na to potrebujú živých hráčov, najme keď vzhľadom k dramatičnosti občas do deja potrebujú kľúčovú tú či onú postavu (odkazujúc na ich minulosť/charakter).
Smrť postavy často vzbudí aj nevôľu hráčov a tá sa následne šíri (najme ak ich quest bavil, ale PJ usúdil, že nie sú prínosom). Najme ak sa jedná o člena nejakej miestnej kliky, ktorá začne danému PJ strpčovať život.
Takže platí obecné:
Snažíme sa hrať podľa toho, čo nám predkladá PJ. PJ nás za to nezabíja.
Len taká malá poznámka na záver:
Veľa questov stroskotá skôr, než sa postavy dokážu dostať do akéhokoľvek nebezpečenstva.
K druhej časti otázky:
Ak postavy zomrú, mali by sa dať „reinkarnovať“ či vzkriesiť. Najme keď sa jedná o vypiplané postavy, na ktorých si daný hráč skutočne dal záležať. Nejedná sa len o nahrané expy, ale aj o vyformovanú osobnosť/charakter a vystupovanie, ktoré sa formovalo aj skrze dva questy, než sa to ustálilo. Postava by ale okrem histórie questov mohla mať aj históriu smrti.“

Pro naše téma jsme se opravdu nadchli a hned nás zajímalo, jak ke smrti přistupují někteří z vás, přesněji pak oficiální PJové. Otázka byla prostá: „Už jste v nějakém svém questu zabili hráčskou postavu? Pokud ano, za jakých okolností k tomu došlo?“
Hrun, Pavettka



Biotroll

Spinal:

„Z herních příčin ne, ale jednou jsem byl na vážkách. Osobně mám dojem, že hráči na DA mají o nesmrtelnosti svých postav až moc velkou jistotu. Nehrozí jim totiž, že ze šesti hodů kostky hodí 6.
Navíc – i když postava zemře, nahrané expy jí už nikdo nesebere. Stačí ji jen umístit do jiného příběhu. Skutečná smrt postavy tudíž na DA v podstatě neexistuje. Hráč se nikdy nebude bát, že veškeré jeho piplání postavy a nahrávání expů přijde kvůli jedinému stupidnímu rozhodnutí vniveč.“

Petwald:

„Já už jsem v dobrodružství jako PJ párkrát postavu zabil, ale vždy šlo o případ, kdy se její majitel rozhodl skončit a já se jí potřeboval v příhodném okamžiku zbavit. Jinak postavám v mezních situacích spíše nadržuji. Mám zřejmě také štěstí, protože se mi ještě nestalo, že by některá udělala tak velkou chybu, aby to bylo jednoznačně na smrt.“

Zarabeth:

„Nechala jsem jednu svoji postavu zabít, protože jsem z questu odcházela. Jestli jsem ale nějakou i zabila? Kdysi dávno tuším postavu žáby, ve svém úplně prvním (neoficiálním) questu. Výbušné úmrtí.“

Nu a zeptali jsme se i na fóru Hráči sobě: „Co si myslíte o smrti vlastních postav? Jak často vám postavy umírají?“

Swarley:

„Postavy mi moc neumírají, protože téměř vždy mají skoro až přehnaný pud sebezáchovy. Jedna z mála, která mi umřela, byl ZkD paladin, který zjistil, že jeho ideály nefungují, tak se oběsil na svém opasku…“

Zdá se tedy, že zabíjíme hlavně neaktivní hrdiny, pokud si to hráč vysloveně „nevyžoudá“ šílenostmi své vlastní postavy, a i tak má velkou šanci na to, že přežije… Ale třeba se to teď změní, a proto se mějte na pozoru, milé duše!



Pavetta nebo Pavettka?

Hravá Pavettka se rozpovídala nejen o hraní – nenechte si ujít rozhovor s jednou z nekorunovaných RPG autorit.

Identitu člověka nejlépe definuje tvář a jméno, zaměřme se proto nejprve na přezdívku, pod níž jsi vešla ve známost. Proč Pavetta? Jak dlouho si tak říkáš? Máš nějaký vztah ke stejnojmenné postavě ze Sapkowského? A proč máš na DA nick ve zdrobnělé formě?
Pavetta byla šedá myš, kterou překonala její matka a později i dcera. Sapkowski má mnoho silných žen – Yennefer, Calanthé, Renfri, Ciri… všechno jsou to sobecké mrchy a tedy v zásadě samotné jednotky. To Pavetta nebyla, na úkor své matky a všech ostatních si doslova vyřvala svého milého, který ji později zabil. Řvala tak silně, že málem zničila celou místnost. Tak nějak pro to všechno mě zaujala. Jako nick jsem ji použila v záchvěvu mizivé fantazie, když jsem se přihlašovala zhruba před šesti lety na Dracidoupe.cz, a kupodivu se mi to zalíbilo, jako oslovení mi to je příjemné. A k té zdrobnělině… Všichni, co mě viděli naživo, mi nakonec, ať už jsem dělala cokoliv (byla zlá, hodná), začali říkat Pavettko. :o) Takže při přihlašování na DA jsem si to v sobě konečně přiznala a rovnou se zapsala jako Pavettka.

A tvář? Mám dojem, že za celou dobu svého pobytu na DA máš jeden a tentýž avatar, což není úplně obvyklé. Kdo je ta rudovlasá osoba, podle níž tvé příspěvky bezpečně poznáme? Odkud pochází a proč právě ona?
Na každém servršeru mám jinou. Tahle je takovou přeměnou mé lišky na Dračím Doupěti. Na Andoru (dívka se sekáčkem) jsem poznávala herní servršery, na Abarinu a Aragornu (bestie) jsem si rozšiřovala obzory a na DA jsem přišla řádit a využít všechny znalosti, možná proto už dospěleji vypadající ikonka. Plus, dle mě, krásná barevnost ladící k černo-červeno-bílému stylu DA. A proč jedna ikonka? Protože pro mě je ikonka něco jako podpis, podle ikonky si pamatuji lidi a vybírám si, kterým příspěvkům dám přednost a kterým ne.

Servršery je podivný obrat, vysvětlíš ho? Jako „serveroběžník" máš ideální předpoklady pro komparaci, takže směle do toho! Který fantasy/RPG server považuješ za svůj mateřský a na kterém v poslední době trávíš nejvíce času (není-li to tentýž)? Kde se ti nejlépe hraje a kde ses nejlépe sžila s komunitou? Samozřejmě v rámci těchto kritérií zhodnoť, jak si v porovnání s konkurencí vede DA.
Slovo servršer se používá na Dračím doupěti, což je můj mateřský servršer. Myslím, že to nemá moc hluboký význam. Osobně tam cítím zkomoleninu slova „server" a „šero", což se mi po vzoru Lukjaněnka a jeho pojetí „šera" jako závoje a druhé zpomalené reality opravdu líbí. Kde sídlí pravda, skutečně nevím. A nejvíce času trávím tady na DA.

Ad komunita. Vždy mi vyhovuje starší osazenstvo, takže nejlepší komunita byla na Doupěti, ta se teď přesunula více do reality a staré nahrazují mladí, se kterými se ale dá mluvit.

DA komunita je příliš hašteřivá a nemá daleko k silným antipatickým slovům. Což mě prvně dost zarazilo, protože je to tu skoro na denním pořádku a dost veřejně.

Abarin je mamut, není schopen pořádně uspořádat nějaký sraz, neprojevuje se, nevylepšuje se.
Andor je mohutný servršer s komunitou různého věku. Stejně jako všude se tam dají nalézt lidi, co to opravdu žerou, a vznikají tam takové ty vztahy na 300 km, které končí „tragickými" rozchody. Hra je tam všehochuť a chce to mít čuch na dobrá brůža a spolehlivé PJe.
Aragorn je různě vychytávaný servršer zaměřený na mladou komunitu, takže jsou tam třeba dost promakané chatové hry, komentáře k uživatelům, oddělená chatová postava…
DA má určitou úroveň a neplodí tolik nabídek dobrodružství denně jako takový Andor, má kontrolu nad kdečím, což zavání cenzurou a nepříjemnou kontrolou. Na druhou stranu proč ne, moc lidí se nebouří a mně zatím všechno prochází. :o) Jen je hodně specializované na fantasy a to v tom pravém smyslu slova, což je škoda, protože protlačit něco nového je hodně problémové, alespoň pro někoho jako jsem já.
Holt neoficiál je neoficiál. :o)

Rozveď poslední myšlenku. Setkala ses na DA s nějakou konkrétní bariérou, která tobě či někomu jinému zabránila protlačit něco nového? A napadá tě, jak DA z přílišného konzervativizmu a lpění na ortodoxní fantasy léčit?
Myslím si, že každý tak nějak naráží na neustálé bariéry. Přeci jenom jsem pro DA toho moc neudělala, jsem tu de facto nováček a už mám plnou tlamku keců o tom, co by šlo udělat lépe. To je taková všeobecná bariéra, že kamkoliv přijdu, pokládají mě za nováčka, a když dobře píšu, pokládají mě za talentovaného nováčka. To jsou kecy, nejsem nováček v RPG, leda v systému. A díky tomu vyžaduji (až trošku sebestředně a kdovíjak) jiný přístup.

Tak například.
Nepotřebuji, aby mě někdo učil hrát. Nejsem nejlepší, vím to, ale tenhle styl mi funguje a já si v něm dokážu hrát a užít si ho. Nepřišla jsem se na server učit ve stylu „když přijde tvá postava na rozcestí, měla by se rozhlédnout". Prd rozhlédnout! Když se nerozhlédne, PJ má právo sejmout ji nákladním vozem (pokud jel na nějaký tichý chod) a ne mi ve fóru psát, že to není správně. (přeháním) :o)

Mluvíš o fantasy stylu, ale já bych to spíše shrnula pod Dračí doupě. Většina dlouhodobě naživo hrajících doupařů je ochotná si přiznat, že Doupě moc nerozvíjí RP. Nezajímá se o postavu a o její motivace. Jdeš do hospody, potkáš nějakého člověka, ten ti řekne o hradu a ty jdeš zachránit princeznu. Tohle mě baví, jen když chci vypnout, ale neužiji si to jako druhou realitu, protože realita není jednoznačná, nediktuje mi, co mám dělat, když mě to ve škole nebaví… Nikdo za mnou nejde jen tak a neřekne mi „hele, mám pro tebe práci". Nebaví mě, když vím nejen to, co mám udělat, ale i jak. Úplně nenávidím, když vím, co se ode mě očekává, abych nezmrvila hru PJi a tím i ostatním hráčům. Jenže… dost lidí je na to tak zvyklých a nechtějí myslet. Bariéra jak hrom.

Protlačit nové věci není snadné, snažím se teď zapracovat na otázkách do testu pro PJe a není to moc lehké, ale já to zvládnu, už jenom proto, že mám konečně možnost s tím něco udělat.

No, osobně mi přístup k množství nových, neokoukaných hráčů zkazilo to, že jsem nebyla schopná dokončit výcvik na oficiálního PJe. Ale dobře mi tak. Myslím si, že seknout s ním byla jedna z mých nejlepších voleb tady na DA.

A jak tomu zabránit? No, nejlepší nápady a rozjezdy vznikají spontánně. Na chatu, na chatě. Takže bych stmelila komunitu, aby se mezi sebou míň „nesnášela" a víc se podporovala. Dohazovala si lidi navzájem a podporovala se v projektech. Pokud je nějaké zdravé táhnoucí jádro, tak se s tím dá něco dělat. Lidi jsou zvědaví, a když do toho jde ten i onen, tak proč ne já? Myslím, že když jsou různé jiné styly dobře a v rozličných variacích naservírované, lidé jsou ochotní je přinejmenším zkusit.

Jednou z výjimečností DA je rozdělení questů na oficiální, které by měly být jakoby lepší, a neoficiální, lidové - myslíš, že to má smysl a že z toho plyne nějaký užitek? Respektuješ uživatele s „tituly"? (Barevné kostky, cvičitelé, chůvy, vítězové Malých a Velkých her… odhlédneme od jednotlivců, zajímám se o systém jako takový.)

Hehe… no… myslím si, že oficiální questy jsou konzervativnější, tedy víc fantasy, ale to je proto, že mi přijde, že člověk s myšlením ulítlým do jiných směrů nemá moc šanci ve zdraví a pohodě překonat cvičák. :o) Pro nováčka asi dobrý zorientování, pro mě jsou největší tahouni určité nicky. Užitek v tom vidím pro malý piva a ambiciózní duše, které si mohou urvat nějaký ten status v DA společnosti a mohou se ji (skrze nováčky) pokusit někam formovat nebo nasměrovat. Ohledně rozvoje RPG v tom smysl nevidím, protože to není vyvinutý systém. Chybí řádná pravidla, o kterých by se dalo mluvit jako o DA RPG. Kdyby byla a oficiály by byli ti, co je ovládají a vylepšují, bylo by to super. Takhle záleží, jakého chytíš Cvičitele, protože ten má vlastní sadu priorit a jediným stéblem je ukázkový quest.



Barevné kostky – jednou jsem četla, co to znamená… ale… hm… oficiál jako oficiál.
Cvičitelé – je to sázka do loterie spojená s „chcete mě?“. Lidi, co tu tvrdnou už věky a možná z toho lehce zblbli, nebo jen žoldáci s heslem „někdo to dělat musí“.
Chůvy – snůška nudících se chatařů, kteří nevědí, co by roupama dělali; nováček je jedinej magor, co si je vyslechne od začátku do konce :o) ale mají dobrý PR.
Vítězové Malých a Velkých her – děti Štěstěny, co našly aktivní quest.

Buďme na chvíli pozitivní (jen na malou, slibuju): hrála jsi nebo hraješ tu na DA hry, které stojí za to, kde nadšeně vyhlížíš každý příspěvek? A v čem tkví tvé herní kvality – pochval se: proč by si tě PJ měl vzít do questu a proč by se hráč měl hlásit do tvé hry?
Teď jsi mi trošku vyrazil dech. Já a pozitivita? Zajíkají se mi písmenka! Já vyhlížím příspěvky u všech, ráda si čtu, co se dál děje s postavou. Jsem zvědavá na Gurolskou akademii 3, kde je přihlášený Keshick, baví mě Víno a mlha, kde si můžu dělat, co chci, a pak, je to hloupé, mě nejvíc baví moje dobrodružství, ale ne díky mně, ale díky hráčům. Baví mě číst, co ZASE vymyslí a jak spolu kooperují (škoda, že všichni mají v sobě hluboce zakořeněnou tzv. družinovku, takže jsou parta). Zbytek se mi trošku táhne a má svá slepá místa, ale zajímá mě.

Proč mě do brůža? No to je přeci jasné, jsem hravá a pokud nutně nepotřebuje plnění bodů od A do Z, tak se může pobavit na ne zcela typickém hrdinském přístupu. Také ráda pracuji s reáliemi světa, díky čemuž hra nabírá na jisté uvěřitelnosti.

Proč ke mně do brůža? Uvěřitelný neotřelý svět, který si nesedne na prdel z bandy rádoby dobrodruhů. Svět, který žije a dýchá a záleží na hráčích, nakolik sebou nechají smýkat a nakolik si vytvoří vlastní prostor pro vlastní sny. Vždy existuje možnost projít událostmi tak, jak si to někdo přeje, stejně jako možnost vyrvat Osudu opratě a přepřáhnout si na vlastní koně. Cizí postavy jsou slabé i silné, chytré i hloupé. Dají se znemožnit, odstranit či obelhat. Nejsou nedotknutelné. Historie hráčů není jen nutnost pro úvodní slint a přijetí, ale je to pokladnice jejich vlastních cizích postav v podobě kontaktů, rodiny, nepřátel, spojenců, prostředí či událostí. Pfůů… tak proto.

Jak vnímáš postavy, které hraješ? Jsou to abstraktní charaktery, které se zvráceným zaujetím pozoruješ, zatímco se potýkají s těžkostmi - jak činil třeba Dostojevskij? Anebo jsou to různé aspekty tebe samotné? Máš nějakého oblíbeného hrdinu, kterého dlouhodobě pipláš a jsi s ním dokonale sžitá?
Mé postavy jsou nástrojem pro moje pobavení. Líbí se mi, když zapadají do světa, když se v něm orientují a žijí, nikoliv přežívají. Mě se jejich těžkosti netýkají, mám svých těžkostí dost. Naopak, jsem mnohem raději, když vidím, že ony jsou na tom hůře než já, což se díky změkčilosti PJů moc často nestává.



Postavy jsou samozřejmě nějakou mojí parafrází, nejde hrát něco, co neznám. Na internetu je možné déle udržet pro mě netypický charakter, ale při hraní naživo to nejde. Ale nepředstavuj si to, že jsem to pořád já. Nejsem. To by nebylo vůbec uvolňující, páč se sebou musím být pořád. :o)

Hrdina je dokonalý, pokud splyne se světem a s krásou okamžiku. To, co je na určitých postavách půvabné, je zapříčiněno historií, PJem a spoluhráči. A to se nedá jen tak vyvolat znovu. Co PJ, to jiný svět. A co jiný svět, to jiná postava, protože zkušenosti (historie) jsou tím, co utváří charakter a náhled na svět. Spíše mám oblíbená „povolání“, kterými je hraničář/tulák a mechanik. Mám taky archetypy psů, kterými jsou Vločka (směska bojových ras typu brazilský fila/mastif/americký pitbul) a Smítko (irský vlkodav s bernardýnem/novofundlaďanem/bernským salašnickým). Jenže ani to nepraktikuji ve všech dobrodružstvích, protože když jeden hraje dlouhou dobu něco konkrétního, většinou se to stane jeho součástí, a jakmile ti něco přiroste k srdci, už nemůžeš mít ten nadhled. Když pak trpí postava, trpíš i ty. To je k ničemu.

Přejděme k tobě jako k člověku. Je vidět, že hraním RPG a celou související subkulturou docela intenzivně žiješ - jak ses k ní vůbec dostala, kde jsou tvé kořeny? Jaký RPG systém jsi zkusila jako první, jaké knihy tě k fantasy přitáhly? A existuje v této oblasti ještě něco, co jsi nezkusila, máš nějaký sen nebo cíl?
To je takové suché. Otec mé kamarádky má báječnou knihovnu a dal mi přečíst Kulhánka, což není fantasy, ale

tím mě příjemně navodil. Okolo mě všichni četli Tolkiena, který mě nebavil, a nemohla jsem se přehoupnout přes 100. stranu. Po Kulhánkovi přišel Sapkowski a ve chvíli, kdy jsem dočetla poslední díl Zaklínače, Paní jezera, jsem šla okolo Zdravé výživy. Prodavačka, taková věčně mračící se ženská, něco četla. Už jsem se s ní párkrát viděla, tak jsem jí položila tu dementní otázku: „Co čtete?“ a ona, že to neznám. Nedala jsem se. Četla Věž vlaštovky (předposlední díl) a zatraceně se divila, že taková kreatura jako já něco takového zná. První za ten den z těch, co se ptali.

Teď jsme „nejlepší“ kamarádky (nenávidím to slovní spojení, protože na záchod spolu nechodíme). No a ona byla PJka a hrála Dračí doupě. Jednou jsem jí chtěla uspořádat hru, a abych ji neunudila k smrti, šla jsem na internet hledat nějakou pomoc…

Jéžkovi voči, cíl… nezkusila… moc ty otázky žereš. :o) Já fantasy tolik nežeru, abych si v něm stanovovala cíl a abych pro něj urvávala z mých úžasně nedosažitelných načechraných vzdušných zámků. Spíše jen nešetřím slovním spojením „proč ne“.

Leckdo jistě bude souhlasit, že jedinečnost člověka stojí na drobnostech. Na závěr se proto krátce vymez vůči následujícím pojmům, případně definuj svůj vztah k nim; uvidíme, co to o tobě v očích čtenářů vypoví.

Pivo značky Staropramen – je levné, neurazí. Lepší je, když je jen půllitr s potiskem „Staropramen“ a v něm se čirou náhodou nachází černý Kozel nebo černý Budvar, Budvar Kroužek, Svijany (kvasnice, kněžna)…
Homosexualita – u holek něco jako vylepšená „hra“ na nejlepší kamarádky. U chlapů je to vklíněná něha, kterou se nebojí dát najevo. Rozhodně zajímavé téma na debaty do hospod, i když u tématu gayského porna na mě, tuším, už dvakrát skončilo pivo, to kvůli mohutné gestikulaci kamarádů.
Fenomén 2012 – na něčem se musí kasírovat prachy a Harry Potter končí 2011 a počítače rozdýchaly rok 2000. :o) A když to náhodou nevyjde, stejně přepočítaj kalendář.
Domácí zvířata – bezva společník, ale kupa starostí, když má jeden toulavý nohy.
Zdravá výživa – mám ráda lidi, co to neberou jako trend. Je to životní styl, který dokáže být stejně drahý jako nákup goth hadříků. Člověk do toho musí jít srdcem. Jinak já zdravou výživu mám ráda, hlavně v podobě lahůdkového tofu, francouzského droždí (na chlebíku s máslem), fíkových tyčinek a Tataráčku (vegetariánská paštika).

To je vše. Díky za rozhovor, bylo mi potěšením.



„A teď zemři, prašivče!“

aneb směšné a nesplnitelné hrozby PJe

Červen je protkán bělostnou nití smrtelné tematiky, a tak i DarkSide shání pomyslnou kosu a rychle si pouští Requiem. Také (leč nechtěně) je nebe pokryto šedým zákalem mraků, na Islandu se nám trochu rozkašlala sopka (teď už tedy upouští jen páru) a zprávy o počasí sklesle prorokují bouřky. Už tu chybí pouze a jedině pátek třináctého!

Bohužel, se vším ostatním je to už trošku horší. DA jako by se děsilo smrti. Skoro by se dalo říct, že nemá daleko od toho, začít jí říkat Vy-víte-která. Ať se koukám, kam se koukám, hrozí smrtelné nebezpečí jen nebohým mocichtivým cizím postavám a RP. V krčmě aby normální člověk chodil v protiatomovém oděvu, pod ním měl azbest a pro jistotu své plíce v dostatečném předstihu přesvědčil, že oxid uhličitý se dá také dýchat. A přesto přese všechno sem nesmí smrt. Můžete přijít k jakýmkoliv zraněním, ale i tak vyjdete ven živí, a to i v případě, že na důkaz své bezmocnosti před ostatními zasalutujete vlastními střevy. Nevyléčitelná jsou tam pouze ega hráčů a kchůl zranění/poškození, která postavám dodávají na jisté… fantastičnosti.



S hmatatelným zármutkem se tedy obracím k brůžům, zda se Smrt nezatoulala právě tam. Beznadějně. Mám pocit, že Smrt byla pro jistotu ukřižována a Dawon ji hlídá v zajetí 8bitu.

Proč neumíráme?

Odpověď je zoufale jednoduchá, že? Ty ji moc dobře znáš. Naše vymuckané postavičky, modelované naší zhýralou fantazií, náš klíč k úniku do světa, kde máme uznání, schopnosti a možnosti změnit vše, co se nám zamane, dokonalé oči a vždy bravurně upravený účes, přeci nesmí umřít! Kolik hodin života jsme jí věnovali, hm? To my ji vyrvali z nebytí a vrhli ji do osamělého života, abychom ji měli jenom pro sebe. Tak jako ve starém Souboji titánů jsme rozdrtili hliněné figurky rodin našich reků a rozháželi přátele, popřípadě jsme je v jejich očích znetvořili („Oni tě přeci nechápali!“). Tím odpadl strach o blízké a mohl se zrodit nadhled postupně se měnící v cynismus. Ať uděláme cokoliv, náš malý zázrak přežije. Co nám mohou? Napsat teatrální odstavec o smrti, a pak stejně kliknou na „Vyhodit postavu“. Směšné. A co, když tenhle svět pro nás nebyl dost dobrý, půjdeme jinam, kde za nás budou rádi!

Takhle podané to zní opravu drasticky, což? Ale v zásadě to tak je. Smrt je něco, co dodává ději na realističnosti a strachu na opravdovosti. Je jasné, že se postava nějak smíří se smrtí rodičů ve svém dětství a pěstičkou slíbí pomstu, už jenom proto, že se na historii postavy brzy zapomene a zůstane zde pouhý fakt, že postava je vyděděncem bez závazků. Taková bytost se pak bojí jen o sebe.

Zamyslet se ale musíme nad tím, co by s námi udělalo, kdyby na DA existoval Hřbitov mrtvých postav (který by, jen tak mimochodem, mohl sloužit jako velmi pěkná ukázka kompletně sepsaných postav pro nováčky) a vedle tlačítka Vyhodit i tlačítko Zabít. Někteří by to asi vzali sportovně, ale jiní by si

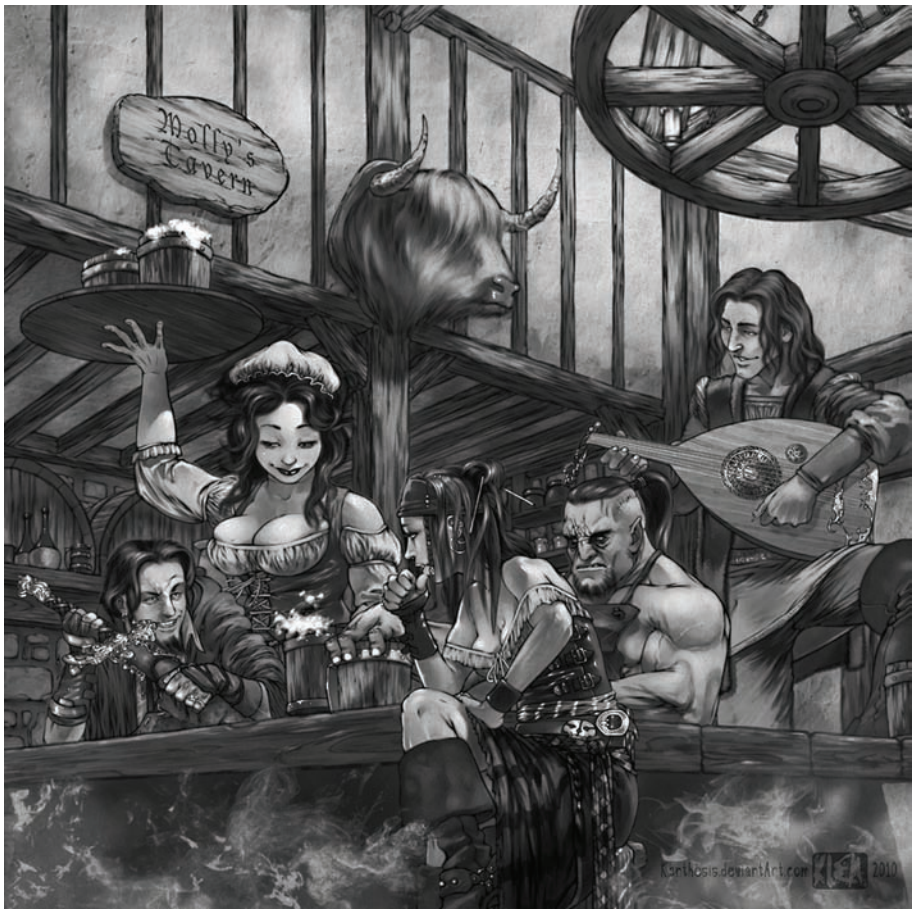
začali dávat panický pozor. Byli by naši hrdinové ještě stále těmi dobrodruhy bez bázně a hany, s horním rtíkem bez ustání zvrásněným do sarkastického úsměvu? Nebyli by to pak spíše vylekaní králíci? Opatrní, nevrhající se do očividných nebezpečí, nepotulující se od čerta k ďáblu ale od opatrnosti k jistotě? Plakali bychom pro své miláčky?

Hráči by to jistě zpočátku považovali za hloupý vtip a pravděpodobně by při své neaktivitě z pouhé apatie mávali rukou se slovy: „Tak mě klidně zab." Anebo by hodně rozvažovali, ke komu a s jakou postavu půjdou do příběhu, popřípadě by se do krve hádali a hlasitě pomlouvali PJe zabijáka. Ono je totiž vždycky lepší hledat chybu v druhých (DarkSide o tom něco musí vědět!) než v sobě. Třeba by se ale časem hrany obrousily a hráči by si zvykli na reálné riziko smrti svých postav, a tak by se později nebáli riskovat a umírat pro dobrou věc (jistě by na Hřbitově mohl být prostor pro dojemný či vtipný epilog). A pak, pak by se třeba i objevovalo čím dál víc postav, které mají rodinu, na níž se mohou obrátit, přátele či další zajímavé cizí postavy kromě nepřátel. Já osobně bych za to byla ráda. Jako pro PJe je pro mě daleko jednodušší vymýšlet zlé hochy a děvčata než spojence a přátele. Jen velmi těžko se dá odhadnout, co se hráči při tvorbě postavy honilo hlavou a jak si to své okolí vlastně maloval.

Možnost smrti také odebírá postavám onen zdánlivý pocit nezničitelnosti a nepřemožitelnosti, kdy jim projde s prominutím jakákoliv blbost. Myslím třeba takové okaté pohrdání a vysmání se upírovi do tváře, když jste banda lidských hrdinů bez kousku stříbra. Pokus okrást hlavního sicca daného města za bílého dne a se slovy „nějak to dáme". Chlubení se v krčmě, jak dokonale vzplála ona stodola, atd., atp. Je to, pravda, taková zkouška ohněm, ale i to je způsob vzdělávání se a pokus o lepší orientaci v tom, co je reálné/nereálné/směšné/beznadějné/ulítlé/vzrušující.

Jako PJ vám sama za sebe vzkazuji: „Pustila jsem vás do svého světa, milí hráči, a jste to vy, kdo vraždí (zabíjí/exhumuje/upaluje/drtí/rozemílá na kaši/dává čočku/atomizuje/vyhazuje do povětří/avado kadavruje/věší/…), nenávidí a ničí pověst (pomlouváním/zesměšňováním/vydíráním/rebelantstvím/hanobením/odhalením/křivou nebo pravdivou výpovědí) mým vymazleným cizím postavám! A co VÁM dává právo prohlašovat, že si to zaslouží?!"

Opět zjišťuji, že máte DA rádi, nevidíte zde žádný problém, a tedy nemáte potřebu práskat tyto neexistující nekalosti DarkSide, ale věřte, že DarkSide má temné havrany ráda!



Útrpné právo

Po zaznění těchto dvou slov mnohému našinci přejde mráz po zádech a v mysli naskočí atmosféra středověkých mučíren a utrpení. Filmoví nadšenci si vybaví nepříliš staré Goyovy přízraky nebo spíše klasiku na motivy Kaplického románu Kladivo na čarodějnice.

Tortura (neboli mučení) byla ve středověku a raném novověku běžnou součástí vyšetřování u světských a posléze i církevních a inkvizičních soudů a představitelé této moci ji považovali za legitimní způsob, jak dosáhnout přiznání obviněného. V různých zemích a v různých dobách byla regulována různě, někde se jednalo o několikastupňový proces (kde maximální použitelný stupeň mučení závisel na provinění a získaných důkazech), který nesměl končit zraněními trvalého charakteru, někde bylo prakticky neregulováno. A právě regulace mučení a jeho použití je to, co nazýváme útrpným právem. Nejedná se tedy o libovolné používání různých mučících technik, nýbrž relativně přesně právnicky vymezené postupy – navíc omezené na konkrétní zločin, a to čarodějnictví.

Je zajímavé, že v raném středověku k používání tortury v tomto směru téměř nedocházelo. Čarodějnictví bylo považováno za pouhou pověru a iluzi, ale situace se dramaticky změnila po křížových výpravách a kontaktem s arabským světem. Až do této doby trestala církev čarodějnictví pouze církevními tresty (exkomunikace apod.), jako hlavní prvek v nich viděla asociálnost nebo nešlechetný úmysl. V pozdním středověku ale světské zákoníky pronásledovaly čarodějnictví stejně jako kacířství – jediným trestem bylo upálení.

Papež Inocenc VIII. podpořil úsilí dominikánů Heinricha Kramera a Jakoba Sprengera, kteří pronásledovali čarodějnice v severním Německu. Ti pak v roce 1486 poprvé vydali knihu Malleus maleficarum (česky Kladivo na čarodějnice – jejím názvem se pak inspiroval právě Kaplický). Podle Kladiva pocházela moc čarodějnice ze soulože s mužským démonem, jímž byl incubus, moc čaroděje zase ze soulože s ženským démonem, jíž byla succubus, a právě čarodějnice byly považovány za pozemského zástupce Ďábla. Do procesního práva na místo obžaloby pod vlivem této knihy nastoupilo udavačství, průvodní řízení bylo ovládáno pomocí mučení. Obvinění z čarodějnictví nezřídka řešilo politické nepřátelství, osobní nenávist apod.



S prvními procesy s čarodějnicemi, které je nutné pojmově oddělovat od pozdně antických a velmi raně středověkých procesů, se setkáváme od 30. let 15. století na hranicích Francie a Itálie a v západním Švýcarsku. Tyto hony na čarodějnice se postupně šíří v několika vlnách, poslední z nich pak nastává od roku 1750 v Severní Americe.
Vědecké bádání vidí v běsnění proti čarodějnicím v 15. století nepřímý důkaz hlubokých sociálních konfliktů. Někteří se také domnívají, že vrchnost ve snaze nedopřát prostým lidem více svobody posunula sociální střety na rovinu degradace náboženství a víry. Obyvatelstvo se z venkova stěhovalo do měst a docházelo k rozpadu velkorodin – s tím mizel pocit sounáležitosti. Pro tehdejší dobu byla příznačná anonymita a odcizení, které vedly ke strachu a panice, což bylo zneužito i v případě honů na čarodějnice. 16. století se také nazývá obdobím „malé doby ledové“, kdy docházelo k mnoha katastrofám a neúrodám kvůli změně klimatu. I tato skutečnost a zjevná beznaděj prostého obyvatelstva z bídy a zdražování může částečně osvětlit, proč běsnění vůči čarodějnictví dosáhlo takové míry. Čarodějnické blouznění si mezi lety 1484 a 1728 vyžádalo přes 300 tisíc lidských životů, někteří badatelé však ve svých odhadech docházejí k daleko vyšším číslům. V polovině 17. století začaly hony na čarodějnice ustupovat, definitivně procesům odzvonilo osvícenství. V Rakousku (i v českých zemích) zastavila pronásledování čarodějnic Marie Terezie. Poslední soudní proces, kdy byla žena obviněna z čarodějnictví, se konal v roce 1950 v belgickém městě Turnhout.
Mučení v dnešní době zakazuje Všeobecná deklarace lidských práv z 10. prosince 1948 (článek 5) a mnoho dalších mezinárodních úmluv.

Základní mučení se dělilo do dvou kategorií - první byla ta mučení, která mohla člověka zničit a nenávratně poškodit - zmrzačit (palečnice, skřipec…); druhá působila pouze silnou bolest, ale nemohla člověku vážně ublížit. Dále bychom mohli torturu dělit na utrpení suché (různé svazování, natahování na skřipec apod.) a světlé (spočívalo v pálení těla svazkem hořících svíček). V našich zemích měla tortura (v případech čarodějnictví) tři stupně – nejprve palečnice, následně španělská bota a jako zlatý hřeb skřipec neboli žebřík.
Palečnice i španělská bota byly prakticky upravený šroubový lis, složený ze dvou či tří plochých dřevěných (později železných) pásků, spojených suvně stahovacími šrouby. Pro zvýšení účinku byly vnitřní plochy pásků někdy opatřovány rýhováním, hraněním nebo i hroty, v modernější podobě byly pásky mírně prohnuté. Palečnicemi se drtily kosti a klouby na prstech (často zmiňované využití palečnic k drcení genitálií či prsů v rámci útrpného práva není s výjimkou jednotlivostí a excesů doloženo), ranivý účinek španělské boty spočíval při slabším stažení šroubů ve vzniku bolestivých a obtížně se hojících poraněních bérce, při silnějším utažení ve zhmoždění svalů bérce a holeně až k případným frakturám dlouhých kostí. Skřipec neboli žebřík sloužil ke znehybnění a bolestivému napnutí vyslýchaného. Jde o vodorovnou, šikmou či svislou konstrukci, opatřenou okovy či jhy k zachycení rukou a nohou vyslýchaného a napínacím zařízením, nejčastěji ve formě rohatyk a několikaramenného vratidla. Docházelo k bolestivému natažení kloubního vaziva a tkání trupu a končetin, vedoucímu při vyšším natažení až k jejich ruptuře či vykloubení (prakticky v ramenních a kolenních kloubech). Některé varianty skřipců používaly pro zostření účinku hraněné či ozubené hřebeny, vkládané nejčastěji pod záda vyslýchaného. Jinou variantou zostření (používanou zejména u svisle konstruovaných skřipců) bylo vtahování vyslýchaného s rukama za zády – technika vedoucí k luxaci ramenních kloubů.
U světského útrpného práva (tedy ne v čarodějnických procesech) se často používala železná panna (kovová či dřevěná konstrukce těsně obepínající trup či celé tělo vyslýchaného, opatřená na vnitřních stranách ostrými kovovými hroty), trestná koza (střechovitá konstrukce s robustním podstavcem, někdy opatřeným kolečky, s horní hranou v podobě ostře přitesaného prkna nebo jiným způsobem vytvořeného břitu - vyslýchaná osoba byla na trestnou kozu vysazena, v ostřejší formě výslechu se zatíženýma nohama, dalším stupněm zostření bylo pojíždění s nástrojem po dlážděném povrchu) a nechvalně známá Jidášova stolice (jehlanovitá konstrukce s ostrým vrcholovým úhlem, sloužícím k usazení vyslýchaného – používána análně či, v případě vyslýchaných žen, vaginálně, nohy byly při zostřené podobě výslechu zafixovány napjatými provazy či zatíženy závažím). Existovalo mnoho dalších způsobů, jak přinutit vyslýchaného k přiznání – od psychického nátlaku přes svazování, bičování, topení, vyhladovění až po pálení a drcení různých kostí, a i v dnešní době, bohužel, se mnohé z těchto technik i přes mezinárodní úmluvy aktivně využívají.

Přestože pouhý zvuk slov „útrpné právo“ stále vyvolává mrazení v zádech a nepříjemné pocity, je třeba si uvědomit, že nejde o prostředek vražedného šílenství, ale o pečlivě promyšlený právní systém. Buďme tedy rádi, že žijeme v zemi, kde se útrpné právo již více než sto let nepraktikuje.



Stín Smrti

aneb Naučím tě, jak hrdinně padnout!

Jak už to tak bývá, člověk dělá ta důležitější rozhodnutí zcela náhodně. Tak tomu bylo i u mě, když mi na jedné menší akci bylo nabídnuto místo v bestiáři na akci jiné a podstatně větší. Bylo mi též řečeno, že tam je i spousta nebojových rolí, čímž byl celý nápad ještě atraktivnější. Ten víkend jsem původně měla strávit v pohodě a klidu, ve společnosti mojí drahé rodinky. Nakonec jsem se rozhodla, že už od takových rádoby pohodových víkendů potřebuju pauzu, a tak jsem si vyrazila „oddechnout" na Stín Smrti.

Po relativně klidném prvním dni, kdy nám mimo jiné díky chybě v systému a spoustě dalších okolností, za které jsme ale vůbec nemohli, ujel vlak, jenž byl poslední možností, jak se dostat na místo za světla, jsem ještě jako relativně čerstvý, odpočatý člověk, užívající si čistého podnebí a krás přírody, šla někdy okolo třetí hodiny ranní spát. Překvapivě čerstvá jsem byla i ráno, kdy mě při rozbřesku (okolo půl šesté) probudilo bujaré skotačení malých skautíků. No, možná jsem nebyla až tak úplně nejodpočatější…

Když byl v osm hodin konečně dán hlavním organizátorem budíček (v tu chvíli jsem také pochopila, proč si postavil obydlí tak daleko od skautů), dozvěděla jsem se hlavní organizační pokyny. Nemusím nic vědět (to je fajn, pomyslela jsem si, odpočinu si i psychicky). Stačí mi, když hrdinně zemřu a jen tak se nedám (v tomto bodě jsem již začala tušit jisté potíže). Toho se mám prý držet. Jen by mě zajímalo, kam se poděla ta spousta nebojových rolí…

Ale já se i přesto držela. Snažila jsem se neumřít jako první. Občas se mi to dokonce povedlo. Vím, že jsem zemřela jako ještěrka při napadení barbarskými lovci. Hrdinně jsem se rozpadla v prach jako nemrtvá služebnice velkého a mocného nekromanta (nejspíš nebyl až tak mocný, když nás všechny zabili). Padla jsem i jako neidentifikovatelná psovitá šelma, statečná elfka a ještě mnoho dalšího. A několikrát. Druhý den jsem se cítila jako opravdová hrdinka umírající pro dobrou věc. Dobře umírající pro dobrou věc.

Hraní bestie ale také mělo svá úskalí. Krom toho, že jsem byla zabita pravděpodobně víckrát než většina běžných hráčů, to obnášelo při každé výměně role přebrodění potoka a šplhání do přilehlého kopce. Ale já se stále snažila, bojovala jsem ze všech sil, kterých mi postupně během dne ubývalo. Téměř na konci herního dne jsem se konečně dostala i k jedné nebojové roli, což bylo takové malé osobní vítězství.
Poté jsem ještě jednou hrdinně nasadila svůj život při první závěrečné bitvě na straně nemrtvých. Stále jsem, i jako nemrtvá, byla celkem živá, ale začínala jsem cítit, že neměkčený štít, držený celý den bez rukavic, nebyl zrovna to nejlepší, co jsem si mohla dopřát. Tentokrát mi však nebyla předurčena smrt a já jako jedna z přeživších oslavila výhru.

Z tohoto dne jsem si odnesla spoustu dojmů. Jedním z těch důležitějších bylo například to, že umřít se musí ve správnou chvíli a správným způsobem. Co na tom, že jsem zapomněla, kolik mám životů, hlavně to musím dobře zahrát. Důležité je nevyjít z role, a pokud to jde, pořádně si to užít. Samozřejmě nemůžu teatrálně zmírat uprostřed bitevního pole, ale svalit se na hřbitově jako hromada kostí, to je něco jiného… Naučila jsem se užívat si svou smrt.

Třetí den ráno, po drobném nočním nezdaru s vytopeným stanem, svítící rukou a nenalezenou dekou, mě probudili opět skautíci. Doteď nechápu, kde ty děcka nabírají energii, ale já bych v dešti ze stanu dobrovolně nevylezla. Samozřejmě, nakonec jsem vylezla nedobrovolně, o poznání méně čerstvá a odpočatá než předešlý den.
I přesto jsem se chopila svého (po nočním pobytu ve vlhku poměrně dosti pokrouceného) štítu a meče. Jako dobrodružka toulající se krajinou jsem se spolu se skupinkou, ke které jsem byla přiřazena, vydala na průzkum. Další porce skonů mi byla předurčena. Ten den jsem ocenila pohodovost boje jednoho proti jednomu, protože když vaší pětičlennou skupinku napadne třicetičlenná armáda, jsou heroické poznámky typu „dal jsem víc, než jsem dostal" (ano, v mém případě je takováto věc zcela nepochybným úspěchem) minulostí.

Ten víkend mi dal překvapivě víc, než bych si na počátku myslela. Nyní již vím, že si nesmím užívat jen boj, dobrodružství a ty ostatní nezbytnosti, ale i smrt. Protože to, jak postava zemře, jasně vypovídá o tom, jaká byla. Taky už vím, jak blbě vypadá, když sebou jen tak bez ladu a skladu plácnete a nevypadáte mrtvolně (smrt kameramanům a fotografům!).
No, a zkrátka, bylo to fajn, já si své hrdinné umírání opravdu užila a mohu tuto činnost jen doporučit!



Teatria

Soutěž: Mrtvý hrdina, dobrý hrdina

Angeluss

Není nic horšího než nesmrtelní hrdinové a jejich ještě nesmrtelnější protějšky. Desetkrát vzkříšená postava (pokud to zrovna není Joker) už zkrátka přestává mít šťávu a víc než co jiného připomíná vymačkaný citrón, jehož poslední kapka vám ještě zlomyslně stříkne do oka, aby bylo proč se nad jeho ubohostí rozplakat. Ti správní hrdinové, jako byli například Sherlock Holmes, Winnetou, Curt Cobain nebo Frankensteinovo monstrum, dokážou zemřít včas, s noblesou a hlavně mnohem dřív než někoho rozbrečí.

Mohlo by se zdát, že zemřít je jedna z nejjednodušších věcí na světě. Smrt konec konců není vybíravá a nabízí spoustu příležitostí. Ne však pro hrdinu. Dobré načasování, správné prostředí, teatrální atmosféra, pečlivě připravený epitaf, to je jen několik málo věcí, které je potřeba pečlivě naplánovat. Není to o nic lehčí než uspořádat dobrou svatbu a není tedy divu, že si spousta hrdinů pro samé dobrodružství na pořádnou smrt nenajde čas.

Nabízíme vám proto jedinečnou šanci poslat jednoho ze svých hrdinů na věčnost! Napište krátkou povídku o tom, jak a proč by měla zemřít jedna z vašich herních postav. Skoná v lítém boji, v náručí milované osoby, na čepeli zrádného přítele, pod tíhou nemoci nebo snad sebevraždou? Tragicky či úsměvně? Záleží jen na vás. Každého, kdo se odváží sejmout ze své postavy břímě nemrtelnosti, samozřejmě odměníme, a buďte si jistí, že tentokrát nepůjde jen o body zázraků.

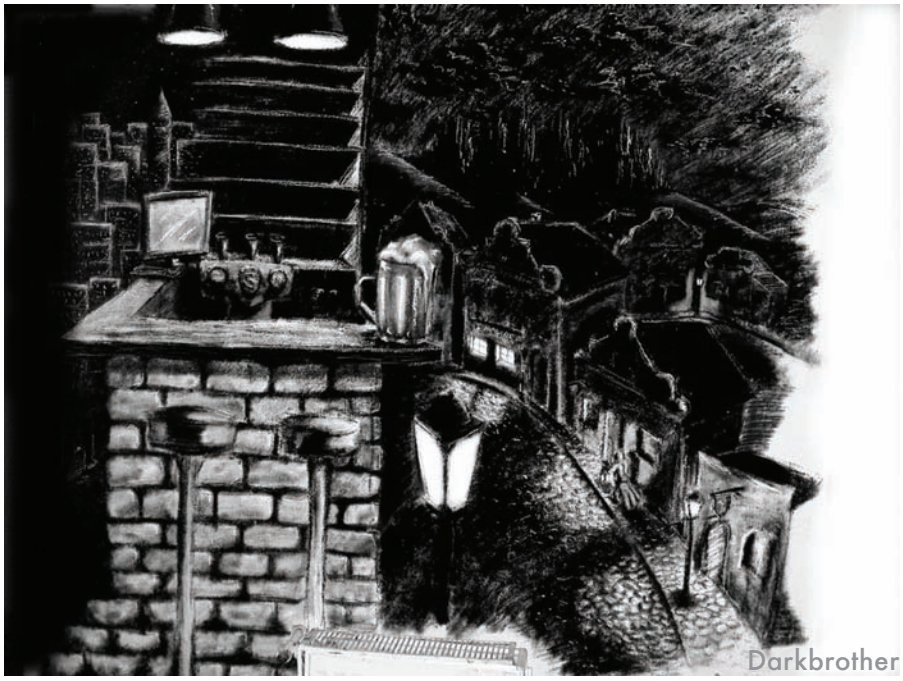
Vaše příběhy můžete posílat celé letní prázdniny na email DAily@darkage.cz nebo havranem Zrcadlovému šotkovi. Ti pohotovější z vás se mohou těšit na sladké prémiové odměny za rychlost už na megáči na konci července. Nejpovedenější smrti se navíc objeví v jednom z budoucích čísel Mirroru.



Teatria

Hrdinův pád

Světlo malé lucerny se mihotavě odráželo od skleněných tabulek v okně hospody, dávajíc tak celé zšeřelé místnosti nádech tajemna. Ano, ta tančící světla, co mi to jen připomělo? Už vím. Má mysl se opět odebrala ke dnům zapomenuté slávy.
Naše skupinka stála na rozlehlé skalní plošině. Dívali jsme se dolů do propasti temnější než bezhvězdná noc. Tam někde v té neuvěřitelné hloubce se naposledy mihl ohnivý stín posledního z velkých démonů smrti. Ještě jednou se k nám ozvěnou donesl jeho hromový hlas: „Ještě se setkáme, he, he, he.“ Pak přišel tupý náraz následovaný hrobovým tichem. Ještě dlouhou dobu jsme jen tak mlčky stáli, bez myšlenek, bez reakce. Možná to byla jen krátká chvilička, ale nám připadala dlouhá snad celá staletí. Náhle ji prořízl vítězný pokřik mého spolubojovníka Arthara. No, mohu vám říci, krve by se ve mě v tu chvíli nedořezal. On vlastně nikdy moc inteligence nepobral, měl ji tak akorát, aby byl schopen mávat mečem. Na druhou stranu to uměl docela dobře, nesčetněkrát mi během našeho tažení zachránil život. Bohužel, jeho značně agresivní povaha mu přinesla předčasný konec.
Mé myšlenky se posunuly o pár dní dále. Stáli jsme ve velké síni královského paláce a sám král nám předával vyznamenání. Klaněla se nám celá královská garda, dokonce i rada mágů nám vzdala hold. Ano, byli jsme hrdinové, zahrnutí bohatstvím, obletovaní krásnými dívkami. Kam jsme přišli, brány měst se už z dálky otevíraly. V hospodách, kam jsme zavítali, teklo pivo a víno proudem. Šlechtici a starostové nám nabízeli své nádherné dcery za manželky. Dokonce nám chtěli v hlavním městě postavit chrám, v očích lidu jsme byli rovni bohům.
A jak to šlo dál? Inu, každý z nás šel jinou cestou. Někteří se usadili, jiní šli prosazovat dobro do vzdálených končin a já už o nich vícekrát neslyšel. Jsem posledním z naší družiny. V malém příhraničním městečku teď dožívám poslední dny svého života. Bohatství je nenávratně pryč, ztratilo se ve víru nekonečných oslav a bujarého života mládí. Kdysi jsem byl ten, kdo zbavil zemi ultimátního zla, dnes ze mne zbyl jen pouhý stařec, zapomenutý, zbytečný. V noci se mi často zdává strašlivá noční můra a v hlavě se mi opakuje ona věta: „Ještě se setkáme.“ Zdraví mě už jen hospodský, u kterého propíjím těch pár zlaťáčků, které si tu a tam někde ještě vydělám. Ale uvnitř sebe stále cítím tu sílu, tu hrdost a vůli konat dobro. Kdybych tak ještě jednou, alespoň jednou, než vydechnu naposledy, mohl pohlédnout do očí člověka, kterého jsem vyrval ze spárů samotné smrti, ještě jednou být nesen na ramenech šťastných vesničanů, které jsem právě zbavil temného mága, co terorizoval své okolí…
Ještě chvíli jsem zasněně hleděl do světla lucerny a bloudil za hranicemi času. Pak můj pohled utkvěl na prázdném poháru. Vylovil jsem z kapsy váček s penězi a vyhodil na stůl minci.
„Hospodský, ještě jedno pivo, prosím.“
Povedlo se mi překvapit sebe sama silou, která mi stále ještě zbývala v hlase. Rozhlédl jsem se po osazenstvu hospody. Bylo to stále stejné, několik sedláků bavících se o úrodě, pár řemeslníků a dva obchodníci, dohadující si ceny zboží nad lahví vína. A přece bylo dnes něco jinak. V protějším rohu seděly u stolu čtyři postavy a něco vyprávěly. Kolem nich se vytvořil hlouček nadšených posluchačů. Pousmál jsem se. No uvidíme, přeci jen si rád občas poslechnu nějaké ty zprávy.
Vzal jsem do ruky korbel čerstvě natočeného piva a prodral se až k nim. Muž v zeleném plášti právě seděl na stole a užaslým vesničanům líčil nějaký souboj. Svým slovům se snažil dodat na vážnosti téměř šílenou gestikulací. Asi byl už notně opilý, protože se při tom nejednou značně zakymácel, až se zdálo, že spadne. Postupně jsem z jeho vyprávění pochopil, že právě zabili nějakého nevýznamného lapku, co okradl několik pocestných. I když v jeho podání to vyznělo jako hrdinství nejvyššího kalibru. Jedna z mladších dívek se k tomu ‘hrdinovi’ přivinula a něco mu pošeptala do ucha. Tak to je zajímavé. A o mém souboji s démonem prý nechce nikdo slyšet.
„Huš, dědku bláznivá,“ mi na to obvykle povídají. Krev se mi vehnala do spánků, až jsem měl pocit, že můj obličej dostává barvu vína.
Dívka chytla hrdinu okolo pasu. Ten se otočil ke kamarádům a řekl, že prý má nějaké důležité poslání nahoře v pokoji. Tak to bylo moc i na mě. Hodil jsem po té dvojici opovržlivým pohledem a popošel vpřed.
„Tomu vy říkáte hrdinský čin? Pche, o těch bych vám mohl vyprávět, to byste


Darkbrother

teprve něco viděli," doslova jsem na ně vyštěkl a odplivl si směrem k jejich stolu.
„Klid, stařík. Nechceme vám působit nějaké problémy," odvětil vypravěč a podle cukání v koutcích bylo jasné, že přemáhá smích.
To mě však vytočilo nad únosnou mez. Zaprvé nesnáším, když mi někdo říká staříku, a zadruhé jsem se musel značně pousmát při představě, jaké problémy by mi mohli asi tak způsobit.
„Problémy? To byste spíš měli vy se mnou. Balíci jako vy se se mnou nemohou měřit," mé opovržení těmito takzvanými hrdiny se stupňovalo.
Jeden z nich, evidentně ten, co měl nejvíc upito, se ale neudržel. Vyštěkl cosi jako 'se ještě uvidí' a sebral ze země svůj obouruční meč. Dobrý vtip, pomyslel jsem si a začal se nepokrytě smát. On to ale zřejmě jako vtip nemyslel. Vyskočil ze židle, odhodil stůl i s vypravěčem stranou a rozmáchl se po mě. Čepel meče prosvištěla vzduchem téměř metr ode mě. Muž zakolísal v kolenou, jeho meč mu téměř vylétl z rukou.
Ucítil jsem ve svém nitru známý tlak. To se má síla, ta síla magie, která mne proslavila, drala na povrch. Nebránil jsem se jí. Lehce jsem si s ní v mysli pohrál a vypustil ji ven v její plné zuřivosti. Z očí mi vytryskl proud čisté energie a onoho drzouna odhodil zpět na zeď. Jeho tělo teď spíše připomínalo rytinu v kameni. Naprosto ztratilo svůj třírozměrný tvar, zanechávajíc po sobě placatý obtisk na zdi. Musel jsem se pousmát, ze své síly jsem dosud nic neztratil.
Reakce jeho kolegů na sebe nedala dlouho čekat. Jako jeden muž se zvedli z lavic, chápajíce se svých zbraní. Náhle jsem v očích jednoho z nich zahlédl až příliš známý záblesk ohně. V hlavě se mi jako o překot začala opakovat jedna a ta samá věta: „Ještě se setkáme." Nevěřil jsem vlastním uším. Tak je tady. Přišel si pro mě. Ale já se nedám. Ne, ještě není ten pravý čas. Myšlenky se mi honily hlavou v nevídaném tempu. Oči se mi zalily krví. Zavřel jsem je a uvolnil celou svou magickou sílu. Byl to krásný pocit, nádherný a děsivý zároveň, když vlna ohně opouštěla mé tělo směrem, který jsem jí určil. Nastal ohlušující třesk. O jejím účinku nemohlo být pochyb. Otevřel jsem oči. Spoušť, kterou zanechalo mé kouzlo, nešlo jen tak přehlédnout. Přímo přede mnou ležela dvě doutnající těla útočníků. Myslím, že ani nevěděli, co je zasáhlo. Bohužel to odneslo i několik lidí ze skupiny posluchačů. No co, když se koná dobro, občas to holt někdo odnese, napadlo mě. Všiml jsem si vylekaného výrazu v očích přeživších.
„Buďte rádi, vesničané. Zbavil jsem vás zla," nepoznával jsem svůj hlas. Byl tak silný, tak strašlivý a majestátní ve chvíli mého triumfu. „Tyto muže posedl pekelný démon. Radujte se, slavte."
Vzepjal jsem své ruce do výšky a zavřel jsem oči. Čekal jsem na výbuch nadšení, provolávání slávy. Marně. Otevřel jsem oči a letmým pohledem položil jasnou otázku. Odpovědí na nevyřčené mi však bylo pouze zděšení v jejich obličejích. Pomalu jsem nad sebou začal ztrácet kontrolu.
„Nikdo mne neoslavuje?!" vyjekl jsem v náhlém rozčilení.
„Cos to udělal, jsi zlý. Proklínám tě. Nechť tě stráví plameny pekel!" odpověď přišla od starší ženy. Skláněla se nad mrtvým tělem dívky, co se předtím tak choulila k jednomu z hrdinů.



Biotroll

V tu chvíli už jsem se naprosto přestal ovládat.
„Tak já vás tu přes třicet let ochraňuji a vy se mi takhle odvděčíte?!" má slova na hlouček zapůsobila jako červený hadr na býka.
„Umři, ty hajzle!!!" zařval v návalu zlosti jeden z mladších mužů.
„Stráže, rychle, zavolejte stráže!" křičela hystericky mladá dívka.
I tito tři se okamžitě vydali tam, kam jsem poslal ostatní opovážlivce. Náhle jsem v sobě pocítil novou sílu. Neuvěřitelnou, nespoutanou. Léty zkřehlé klouby byly náhle jako ze železa, z očí mi spadla šedá clona stáří. Nebránil jsem se, dal jsem jí volný průchod. Z hrdel přihlížejících lidí se draly nekontrolovatelné výkřiky. Cítil jsem, jak mi rostou křídla. Ano, celý život jsem konal dobro, stanu se tedy andělem. Sladká odměna mne nemine. A pak si to vyřídím s těmi, kdo mne celých těch třicet let uráželi a pohrdali mnou! Pak jsem si ovšem uvědomil svou fatální chybu. Přede mnou na zemi leželi mezi několika těly vesničanů pouze tří z oněch hrdinů. Kam se poděl vypravěč? Pocítil jsem ostrou bolest v zádech. Nohy mne náhle přestaly poslouchat. Bezvládně jsem se zhroutil na zem. Okolí se se mnou roztočilo a já jsem nebyl schopen vnímat.
Ještě naposledy se mi vrátil zrak. Měl jsem silný pocit, že to je jedna hrozná halucinace, špatný sen, co s ránem mizí v nenávratnu. Lidé nesli čtvrtého z hrdinů na ramenech ven z polorozbořené hospody a provolávali mu slávu. Nesmysl, já jsem přeci ten dobrý, já je celé roky chránil, já! Víčka ztěžkla a svět kolem mne se ponořil do zvláštního přítmí. Ještě chvilku jsem sledoval kapku krve, která si razila cestu prašným nánosem ve spáře mezi prkny. Pak mé oči vyhasly navždy…

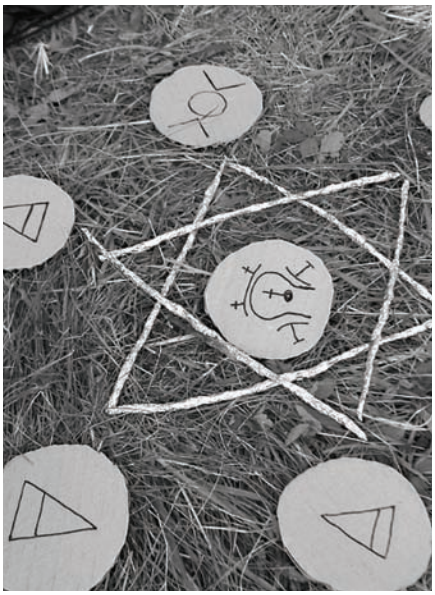


Navždy? Náhle jsem procitl na té samé plošině, kde jsem kdysi svedl svůj velký boj. Stál jsem na jejím pokraji a hleděl do hlubin. Necítil jsem žádnou bolest, právě naopak. Všechny neduhy stáří byly ty tam, stejně jako rána v zádech. Za mnou se náhle ozval ten až příliš známý hlas:
„Však jsem ti říkal, že se ještě setkáme," zněl naprosto přesně, jako v mých snech. Trhnul jsem sebou a rychle se otočil. Tam stál opět ve své plné majestátnosti On, démon smrti. Jeho hlas však zněl úplně jinak. Tak nějak… přátelsky?
„Pojď se mnou. Chceš snad žít tam, kde oslavují vrahy hrdinů a praví hrdinové upadají v zapomnění? Ne, svět se k tobě otočil zády, avšak já tě vítám s otevřenou náručí. Podívej se na své tělo. Jsi jedním z nás. Nebraň se tomu."
Jeho slova mi doslova vyrazila dech. Podíval jsem se a skutečně. Vypadal jsem jako on. Ten samý majestátný, silný, hrůzu nahánějící. Vřela ve mě krev, nenáviděl jsem celý svět. Svět, který mohl něco takového dopustit. Já, bojovník dobra, jsem se stal tím, proti čemu jsem celý život bojoval. Měl jsem sto chutí pomstít se každému už jen proto, že se na té velké nespravedlnosti zvané život podílí. V té chvíli jsem strašlivými slovy proklel všechno živé na zemi. Slovy, jež nelze vzít zpět. A pak se ve mně něco zlomilo. Náhle jsem nalezl vnitřní klid, pramenící z mé nové identity. Ze síly mých paží, mé mysli, z kletby, kterou jsem pronesl.
Démon vztáhl svou obludnou temnou ruku ke skále a ta se rozestoupila. Před námi se objevily dlouhé temné schody.
„Pojď se mnou, bratře," řekl hlasem naprosto medovým. Zněl v tu chvíli jako hudba z ráje.
A já jsem šel…

Posel Boží – Nový začátek

26. –31. 7. 2011 Radostice u Brna

Typ LARPu: Svět



LARP ne úplně pro začátečníky, neboť, jak sami organizátoři píší na svých stránkách: „Posel není pro hráče, co čekají, že jim orgové naservírují akci až pod nos. Není pro ty, kdo si chtějí hrát na nezničitelného supermana. Posel je pro ty, kteří se chtějí ponořit do propracovaného světa a zkusit si v něm žít se všemi slastmi i strastmi. Je pro ty, kteří na zábavu nečekají, ale jdou ji hledat a vytvářet."

Akce je rozhodně zajímavá díky změně zajetých archetypů, která přirozeně omezuje používání zkušeností a informací samotného hráče. Co tím myslím? Tak třeba upíři, kteří chodí na slunci, vlkodlaci alergičtí na zlato apod.

http://poselbozi.mealtiner.net/

Festival Fantazie

30.6. – 10. 7. 2011 Chotěboř



Největší setkání milovníků fantasy, scifi a vlastně úplně všeho, s čím se můžete potkat tady na DA. Nechybí zde možnost vyzkoušet si kaskadérské triky, mezi které se řadí pád do krabic či rozbíjení džbánků o hlavu. Můžete si ověřit své bojové dovednosti nebo si zkusit některý z orientálních tanců. Narazíte zde na debaty a diskuze na věčná i nevěčná témata a opravdu bohatý program.

Nevýhodou akce je snad jedině to, že se koná docela z ruky a je nutné zaplatit si přespání, protože spát v areálu akce nelze.
POZOR, na akci se musíte přihlásit přes internet a je lepší udělat to doma, než si dřepnout k počítači až na místě.

http://www.festivalfantazie.cz/ff

Jazykový koutek DonaSimona

Stejně jako celé toto číslo, týká se i dnešní vydání jazykového koutku smrti. Mnoho příběhů, které na DarkAge všichni společnými silami vyprávíme, je různých úmrtí plné. A proto máme také poměrně bohatou zásobu slov, které nám s popisem této neblahé události mohou pomoci. Hrdina může zesnout, zemřít, umřít, skonat, natáhnout brka či bačkory, vydechnout naposledy nebo dokonce zdechnout, chcípnout či zkapat… nebo skapat?

Skapat, nebo zkapat?

Správné používání „s" a „z" na začátku slova je Achillovou patou nejednoho z nás. Když se netrefíme, obvykle tím příliš škody nenadělám a maximálně jsme za hlupáky. Toto je ale jeden z mnoha případů, kdy použité „s" nebo „z" rozhoduje o významu slova.

Slovo **skapat znamená po kapkách stéci dolů**. Voda tedy může skapat z listu na zem, roztok glukózy může za pomoci kapačky skapat přímo do žil pacienta.

Slovo **zkapat je naproti tomu poměrně hrubým výrazem pro vyjádření něčí smrti**. Zkapat po tuhé nemoci tak může například výše zmíněný pacient nebo váš hrdina.

Vím, že je někdy těžké pamatovat si různé pravopisné poučky. Ale přesto vás prosím – až příště ve vašem příběhu někdo zemře (a nebude to zrovna smrt způsobená rozpuštěním v kyselině), nenechte ho „skapat" :)