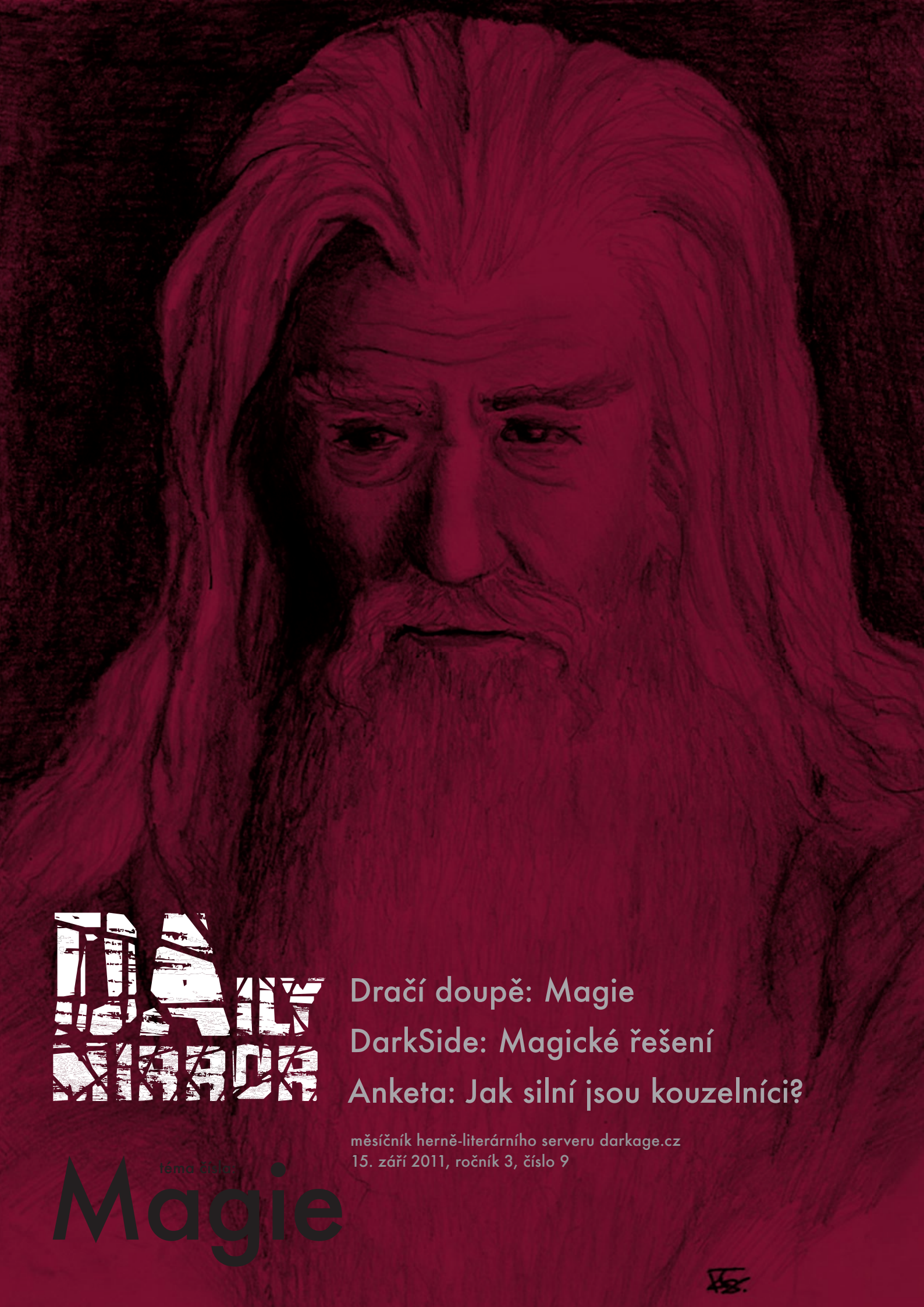


DARK MIRROR

Dračí doupě: Magie

DarkSide: Magické řešení

Anketa: Jak silní jsou kouzelníci?

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
15. září 2011, ročník 3, číslo 9

téma čísla:

Magie

Obsah:

Mrtvý hrdina, dobrý hrdina: vyhlášení soutěže 4
Angeluss, Pavettka, Vindikator

Jak silní jsou kouzelníci? 8
Tindo

Jazykový koutek DonaSimona 8
DonSimon

Mystický Arkham Horror 9
Angeluss

Dawon alias LightSide! 10
Pavettka

Studnice nápadů: www.DračíDoupě.cz 13
Aramir, UnknowN

Dračí doupě: Magie 14
Corwin 45a

Magické řešení 16
Pavettka

Fantasmagorie o Slunci 18
Angeluss

Magické harašení

Pavettka

Léto je pomalu (avšak s chirurgickou přesností) požíráno podzimem. Začíná nám opět období, které svědčí nejen depresím, studijnímu zápřahu či melancholii, ale také plískanicím a větru. A přesto přese všechno je na něm něco zvláštního. Pozoruhodně magického, řekla bych. Stromy se odívají do pestrých hávů, jako by se snažily vylepšit nám naši pochmurnou náladu. Svou snahu ještě korunují dozráváním pozdního ovoce. I my jsme se v tomto čísle DAily Mirroru pokusili tuto poetickou atmosféru ještě podtrhnout. Pojďte s Corwinem 45a zauvažovat nad pojmem magie a porovnejte si svůj názor s těmi, kteří se vyjádřili v Anketě. Obohaťte si pak vlastní dobrodružství o divotvorné kapičky ze Studnice nápadů nebo si přisypte svou trošku do mlýna při lamentování DarkSide a jejím vymýšlení Magického řešení. V tomto čísle samozřejmě nechybí ani rozhovor s věčně optimistickým Dawonem, takže hlavu vzhůru a nechte se prodchnout kouzlem našich článků.

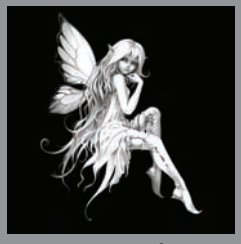
Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Angeluss


Teranell

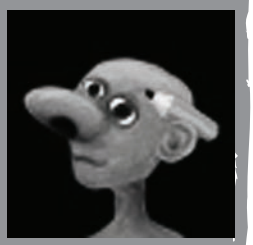

Matob


Falianne


Enefa

Ilustrace na obálce: Teatria
Autoři textů: Angeluss, Aramir, Corwin 45a, DonSimon, Pavettka, Tindo, Trym, Vindikator, UnknowN
Korektury a editace: Teranell **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník třetí, číslo 9.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 15. 9. 2011.

Zrcadlový Šotek:



„Co může mít s magií společnýho magi?“

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

Mrtvý hrdina, dobrý hrdina: vyhlášení soutěže

Angeluss

Budou to skoro tři měsíce, co jsme v červnovém čísle plném smrti a mrtvol vyhlásili soutěž nazvanou „Mrtvý hrdina, dobrý hrdina“. Úkolem bylo jakýmkoli způsobem popsat smrt jednoho z vašich hrdinů, a to takovou, která mu bude slušet nejvíc a o níž se bude na DA ještě dlouho povídat.
Hra probíhala celé prázdniny. Částečně jsme do ní zapojili i některé ze známých DA postav. V krčmách a na fórech jste mohli několikrát potkat truchlící Banshee nebo Nedémoha s lopatou z antihmoty na neodpočinku mezi kopáním hrobů. I tak se nám nakonec sešly pouhé dva soutěžní příspěvky. Oba soutěžící samozřejmě po zásluze odměníme, tentokrát stejným počtem expů, prvotřídním náhrobkem a v neposlední řadě zvěčněním jejich dílka v našem časopise. Tedy, čtěte, plačte, truchlete.



Gladiátorův nešťastný skon aneb Hrobník vypravuje

Vindikator

Oba jsme se opřeli o ten velký, lety ošlehaný náhrobní kámen – já a hrobník. Trochu jsem se zavrtěl a hledal pohodlnou polohu, což bylo snadné. Náhrobek byl vytvořený spíše do šířky, větrem nakloněný dozadu a vytesané nápisy jako by byly přímo dělané na opírání. Uvolněně jsem koukal na slunce, prosvítající mezi listy staré lípy, která rostla na hřbitově bůhví jak dlouho.
„Takže,“ hrobník svým typicky neveselým hlasem spustí, „co bys chtěl vědět?“
„Jaké to je – práce hrobníka?“
No, tak jo, kvůli tomu jsem tu nešel. Byly tu jiné důvody. Kovářský mistr nebyl dvakrát příjemný, když byl nalitej – což bylo téměř permanentně, a s hrobníkem prý byla každá strávená chvilka k nezaplacení. Jen jsem si to chtěl ověřit.
Hrobník dlouze nasál dým ze své dýmky. Sakra, co to vůbec kouřil? Tabák to není…
„Být hrobník je zpochybňovaná práce, víš?“
A marihuana voní jinak, co to je?
„Lidi vo nás maj dosti blbý představy – že sme polena bez kouska citu, co uměj jen kopat ďoury podle danýho měřítka…“
Co se vůbec dá ještě kouřit?
„Ale proč? Hrobník je fajn zaměstnání. Zodpovědná manuální práce, děláš na čerstvým vzduchu, klienti si nikdy nestěžujou… Co si vo tom myslíš?“
Konečně jsem se probral a marně přemýšlel, o čem teď mluvil.
„Já ani nevím.“
„To tak bejvá, že člověk neví. Člověk musí jen zkapat. A je jedno, jak dobře se umíš mlátit nebo čarodějníkovat.“
„To si myslíte?“
„Jo. Třeba moje poslední facha – nějakej gladiátor, Khärn se prej menoval.“
Rozsvítilo se mi.
„Ten barbar ze severu? Ten byl hodně dobrej, ne?“
„Jeden z nejlepších.“
Hrobník pokýval hlavou a znovu potáhl. Kápi měl zaraženou hluboko do čela, takže jsem neviděl, jestli to myslí vážně.
„Zajímavá část mý práce je sbírání celýho příběhu. Já nepíšu jen tečku za poslední větou, já taky dělám rekapitulaci.“
„A…?“
Zadíval se na mě. Šedé oči byly bez výrazu.
„Posloucháš mě vůbec, kluku pitomá? Poslední džob, mrtvej gladiátor, dokončení příběhu, he?“ Čekal, až to pochopím. To by rovnou mohl čekat na opici, kterou poslal pro banány. Nakonec to přeci jen vzdal, předal mi dýmku a dal si ruce za hlavu.
Co to bylo? Tabák ani tráva ne… Potáhl jsem.
A zakašlal. A znovu.
Dal jsem mu ji zpátky. Bylo to hnusný jak cibule s jahodama a dráždilo to plíce jako podomní prodejce o neděli.
„Khärn byl gladiátor. A dobrej. Prej nejlepší. A voni jak to všude roztrubovali, že si ten magor dá zápas pět proti jednomu, musel jsem se smát. Říkám si ‚To musím vidět, musím vidět dalšího zákazníka v akci!‘. No, tak jsem si ten večír udělal volno a šel se dívat. Hochu, tam ti bylo narváno…“
Z jeho vyprávění si to šlo docela dobře představit. Koukal jsem na ve větru se kývající větev.
„A co bylo dál?“
Hrobník se zachechtal.
„Von to fakt udělal – von proti pěti kandidátům na šampióna. Z publika se kromě jásání vozývaly i výrazy jako ‚cvok‘, ‚magor‘ a já se jim nedivil. I kdyby byl sebelepší, pět jich nemůže dát.
A pak to začalo. Řežba. Masakr. Sadistovo potěšení. Khärn

sundal prvního na jediný rozmáchnutí řemdichu, či jak se to menuje. Další tři šli taky rychle dolů. Zůstal jen on, zraněný a unavený, a proti němu ten poslední.
Lidi šíleli. Ten mladík v černym brnění, s mečem a štítem, proti zraněnému barbarovi s palcátem."
Moment, neříkal předtím řemdichem? Hm, to je jedno.
„ …a rozmáchl se. Uskočil. Tak si ten mladík řekl, že ho zkusí ještě co nejvíc unavit. Půl hodiny ve večerním slunci jen odrážel barbarovy rány. Pak se dal taky do útoku. Lidi řvali jak pominutí. Kdo vyhraje? Nikdo nevěděl. A pak se to stalo…
Barbar upadl. Cosi se mu stalo s nohou a on se jen belhal k bráně do podzemí arény. Mladík si to patřičně vychutnával – dostane jednoho z nejlepších gladiátorů poslední doby. No jo, ale barbar se vzchopil a přetáhl ho palicí…"
Teď je to palice?
„ …a mladík se skácel k zemi se zlomeným krkem."
„Počkat, cože?"
„Jo. Ten magor zvítězil. S obtížemi se postavil a vítězně zvedl zbraň k nebi."
„Ne!"
„Jo. A pak se to posralo. Rup, prask, řetěz se roztrh a mříž od brány projela skrz ten jeho šišoid."
Klesla mi čelist. Takhle to bylo?
„Tak to vidíš. Ať jsi sebelepší, smrt si tě najde."
„A co si myslíte, že se mu jako poslední prohnalo hlavou?"
„Myslíš před tou mříží? Řek bych, že něco jako ‚do prdele'."
Jeho přístup mě zarazil.
„Jak můžete být tak cynický?"
„To už patří k životu. Víš, život není nic, o co by měl člověk stát. Takže, když pro tebe smrt jde a ty se loučíš se životem, dej mu najevo, že na něj sereš."
Trochu jsem se ošil. Při té představě…
„Díky. Myslím, že už vím, co práce hrobníka obnáší."
„Jsem rád. A teď už běž, čeká mě ještě milenecký pár a jejich děti."
Odešel jsem.
Ale stále s jednou otázkou, která mi hlodala v hlavě ještě dlouhou dobu.
Co to v té dýmce kouřil?



Soutěž: Smrt postavy

Pavettka

Ohlušena výstřely z děl přihlížela peklu pod sebou. Přitom se pevně držela stěžně, který se právě začal povážlivě nahýbat dozadu. Pádu bránila takeláž, která teď byla napnutá jako struna. Bylo jasné, že dříve či později povolí a stěžeň se skácí na palubu. Chtě nechtě musela dolů.

Jen taktak, že při prvním kroku neuklouzla na čerstvé krvi. „Musím si dávat pozor," připomněla si a zatřásla hlavou, když kličkovala mezi mrtvými těly. To se o pozornost hlásily kartáčové střely. Hladově se pustily do nepřátelské lodi, s dychtivostí, s jakou dítě požírá cukrkandl. Smršť rudé barvila tváře umírajících a části orgánů se rozvěšovaly po lidech, ráhnech, takeláži, prostě všude. Pach střelného prachu a vyprazdňujících se mrtvých střev naplnil bojiště, které se plynule přesunovalo na Dagger. Loď, která jí byla tolik blízká.

Zrovna něco překračovala, když si to dovolilo pohnout se. Stačil jediný pohled, aby věděla, že to není nikdo z posádky. Šelmovsky se usmála a podřízla ležícímu hrdlo. Nad ní se prohnala kulka z pistole. Využila toho, že výstřel zahalil střelce do jemného dýmu, a přikrčená se k němu přihnala dvěma rychlými kroky. Chtěla ho bodnout přímo do nitra žaludku, ale on jí zastavil ruku tak deset čísel od svého těla. Věnovala mu smutný pohled, který jí v tváři dlouho nevydržel. Bez problému ji zdvihl do výšky za její útlé zápěstí a zamával s ní jako s hadrovou loutkou. Jenže ona nebyla vlaječka, se kterou se dá beztrestně hrát.

Plnou silou jej kopla pravou nohou do solaru. Ať už s ní chtěl dělat cokoliv, nestihl to. Sevření zápěstí povolilo a on se poroučel k zemi. Tentokráte tantó nezastavil. Nezabila ho, ne, věděla, že to udělá jeho rozříznutý žaludek sám.

Pohyb po palubě začínal být čím dál tím složitější. Lidé byli sjednoceni krvavým přelivem, takže se narychlo velmi těžko poznával přítel od nepřítele. „Safra, safra," posteskla si, když zakopla o Berryho. Byl na ni milý. Smával se na ni. A teď… teď ho běsi schvátili. Přikrčila se nad jeho tělem, aby nebyla příliš nápadným terčem pro střelce, a rozhlédla se. Všimla si, že někteří členové nepřátelské posádky bojují proti sobě. Pravděpodobně si nevšimli, že všichni členové posádky Dagger mají pásku na pravé ruce. Zazubila se. Nepříčetnost boje jí lichotila.

Otřela si čelo, protože jí stékal krvavý pot do očí. Nepříjemně to štípalo. Teprve pak se zase dala do pohybu. Tantó v pravé ruce, směřující hrotem k zemi, aby náhodou nezranila někoho ze svých. Těla se tu míhala jak stíny mušek nad lucernou. Jednou tady, podruhé onde. Zatajila dech. Zpozorovala totiž svůj další cíl. Přímo před ní právě jeden mladíček nabíjel pistoli. Ideální oběť. Kradla se k němu s veškerou svojí hbitostí. Přikrčená tak, že by rukama klidně dosáhla na zem. To pro jistotu, kdyby zase uklouzla, aby se mohla včas zachytit

tak, aby prudký a nechtěný pohyb neupoutal předčasně pozornost.

The beast is ugly.
I feel the rage and I just can't hold it.

It's scratchin' on the walls,
in the closet, in the halls.
It comes awake and I can't control it.
Hidin' under the bed,
*In my body, in my head.**

Její úsměv se rozšiřoval, čím blíže mu byla. Jenže… On vzhlédl. Že by ho bohové donutili pozdvihnout zrak? To jistě Oni vedli jeho ruku. Pistole spadla na zem. Zvuk dopadu zanikl v ryku boje stejně jako syknutí tasené šavle. Na rozdíl od ní ho těžké boty držely přikovaného k palubě. Jeho oči si ji nepustily k tělu.

Mezi ní a jím se objevila šedavá čepel. Zastavila se. Tyčil se nad ní, v očích lhostejnost k bytí. A pak… pak oba vyrazili. Jeho první ránu vykryla svou dravostí a tlačila se blíž k jeho tělu jako chtivá nevěstka. Nemohla tušit… vůbec ji nechtěl chytit za ruku. Naopak. Natáhl proti bodu levou dlaň. Mlsně si olízla horní ret. Nepochopila.

Záblesk porozumění přišel až ve chvíli, kdy levou ruku dal z osy svého těla. Pravou pustil šavli a chytil ji pod krkem. Jak jí tak zamačkával ohryzek hluboko do krku, vysmekla se jí zbraň z ruky. A nato ten náraz do zad. V očích se skvělo překvapení. Jen matně si uvědomovala, že si ji přitiskl k tělu s pomalou něžností. Že už ji neškrtí…

Ještě chvíli si ji ponechal jako štít, a pak jí jedním slabým trhnutím zlomil vaz.

All the stars are coming out tonight
They're lighting up the sky tonight
For you, for you
All the stars are coming out tonight
They're lighting up the sky tonight
*For you, for you***

***

** Skillet – Monster*
*** Take That – Rule the World*

Překlady:
Bestie je ošklivá (*nebezpečná*).
Cítím vztek a prostě ji neumím udržet.

Škrábe po stěnách,
ve skříni, na chodbách.
Probouzí se a já ji neumím kontrolovat.
Schovává se pod postelí,
v mém těle, v mé hlavě.

*

Všechny hvězdy dnes večer vyjdou,
dnes večer budou svítit
pro tebe, pro tebe.
Všechny hvězdy dnes večer vyjdou,
dnes večer budou svítit
pro tebe, pro tebe.

***

Věci ohledně postavy:

KÁ
Barva pleti: mulatkovsky nasnědlá
Ostrov: North Blue

Povolání: Na lodi je cosi jako bocmanem, švadlenou (s tím spojené i lehké léčitelství typu „sešij modré s modrým, bílé s bílým"), podržtaškou (děvka pro plachty především).

Hříchy:
Nu, s těmi se to má všelijak. Začalo to kastrací jednoho příliš chtivého muže, to ještě nevěděla, co je to sex, takže se to dá v podstatě omluvit. Pak to poznala a celková kastrace jí už nepřišla tak výhodná. Sex před ni postavil další nepříjemnost, když jí začala dělat problémy jedna žena, kterou nakonec uvázala za její vlastní střeva před hospodou namísto koně. Co čert nechtěl, byla to velmi vlivná žena, naštěstí ne tolik jako její muž, takže si vysloužila „jen" useknutí prsteníčku pravé ruky, prý jako varování, že si ji nikdo nemá brát (výmluva jí byla jedno, zachránila jí přece celou ruku!).
Ani na dalším ostrově to nedopadlo dobře, tetování děvky vražednice (černá lilie na rameni) jí ale přišlo vysloveně nemístné, neboť muži ono useknuté zápěstí strčila do řeřavých uhlíků, aby nevykrvácel a přežil!
V podstatě se tak celou dobu zlepšovala v lidské anatomii. Detailně.
„Víš, co je to pachuť boje?" Důstojník se tvářil poněkud rozpačitě, jak tak k němu přistoupila. Vjela mu pravou rukou do vlasů a levou si jej přidržela. Líbala jej dlouze a přestala, až když mu z úst začala téct krev, pak odstoupila a vyplivla špičku jeho jazyka.

Majetek:
Oděv, co má na sobě, plus jeden náhradní (halena mírně připomíná drsnou látku na plachty). Katana, tantó (nevybírala to dlouho, nic jiného prostě neudržela v ruce). Něco peněz plus po kapsách zrníčka slunečnice. Bič (s tím se učí, takže sem tam má šrámy od něj, ale oko si ještě nevyšvihla).

Životopis:
Narodila se kdoví kde, takže je to čistokrevný parchant nebo harant. Šla do sirotčince (tam jí bylo dáno jméno, které si nepamatovala, tak používala a používá jen „Ká"), kde platilo právo hbitějšího nebo silnějšího, takže jako malá se moc často k soustu nedostala. Ale nevadilo jí to, uzavřela se ve vlastním světě a hrála si své hry, aby zahnala hlad i pocit studu.
Měla i nějaké kamarádky, a protože měla pěknou tvářičku, v devíti letech si ji odvedl stranou jeden z vychovatelů a… a tak začala hřešit.
Utekla a nakonec zjistila, že prostituce je jediná možnost, jak si vydělat. Jenže pak se, hlupačka, zamilovala do jednoho zákazníka, a protože neumí věci řešit jinak než po svém, skončilo to druhým hříchem.

Pak musela utéct, vyspala se během čtyř dnů s celou posádkou jen proto, aby ji k sobě vzali. Jelikož byla slabá, potulovala se nejčastěji v lanoví, kde se cítila v bezpečí.



Když kotvili u jednoho z ostrůvků, stal se další hřích, tehdy byla zbičována a potetována. Málem to nepřežila, naštěstí její tělo tou dobou už bylo relativně odolné, a tak se s tím nějak popralo. Bičování a trýznění se ještě několikrát v jejím životě opakovalo, takže nakonec začala být vůči ranám lehce imunní.
Řádu a zákonu to vrátila, když si jednou počkala na jednoho důstojníka, který jí přišel roztomilý a… stal se další hřích.

Charakteristika:
Svým způsobem je nevyzrálá jako malé dítě, které si jen sem tam dokáže poručit a neblbnout (mírná paralela s vlčími dětmi = děti vychovávané vlky). Na druhou stranu, nikdy není vážná s oním zarputilým výrazem filozofa či válečníka. Pro ni je život hrou a to jako celek. Jako by protivníci byli pouhé panenky a necítili bolest, jako by zranění všeho druhu byla léčitelná a odřezané končetiny dorůstaly.
Převrací hodnoty, charismata a vnímání, takže je možné, že si dá pozor na třasořitku a pak půjde rychle do souboje s někým o dost silnějším.
Dá se velmi těžko pochopit. A její jednání je pro zdravě uvažující jedince neuchopitelné.

Vzhled postavy:
Velké, temně hnědé oči zvýrazněné černou tuší. Ve tváři se povětšinou skví škádlivý (až šibalský) výraz. Dlouhé černé vlasy bývají spletené do tvrdého pevného copu, aby jí nepřekážely. V nose v pravé dírce se leskne drobná stříbrná náušnice.
Pravou ruku zdobí tetování květinových ornamentů, které přechází na lopatku, aby zakrylo vypálenou lilii. Na zádech je pak strohý květinový vzor á la Keltové, který se rozvíjí po bedrech a končí několik čísel před pupíkem ve spirále z obou stran. Záda jsou pokrytá jizvami od bičování devítiocasou kočkou (tedy tím s háčky). Tetování vypadá opravované po každém zhojení ran.
Nemá prsteníček na pravé ruce.
Na zápěstí jsou drobné jizvy od provazů a okovů.
Na sobě nosívá pohodlný oděv, který ji nikterak neomezuje v pohybu. Tedy nenosí vůbec žádné typy korzetů. Nemá potřebu činit se přitažlivou. Oproti ostatním dívkám na lodi není nic moc, ale je jí to vcelku ukradené.
Má boty s úzkou podrážkou, takže jí nevadí lézt v lanoví, ovšem přezouvá se, jde-li na souš. Při bitvě jde s tím, co má, ale jsou-li to ony botky, tak pak léčí puchýře (nenápadně).

Info pro ostatní postavy z posádky:
Velmi hravá holka s podivným smyslem pro humor a vnímání reality. Někdo by to označil za pološílenost. Nikdy neublížila žádnému zvířeti a nikomu z posádky. Naopak. Snaží se pomáhat, ale je to jako kdyby si celou dobu hrála, jako by nesešívala ránu ale panenku.
Má posunuté vnímání/práh bolesti.
Neumí střílet z pistole, to, že ví, jak ji naládovat, vyčistit a tak, se ví. Ovšem nikdo, kdo má rád sebe, loď a posádku jí zbraň do rukou nesvěří.
S mečem trénuje, ale je to takové, že při pohledu na ni zákonitě uvažujete nad tím, jak do dnešních dob vůbec mohla přežít (s oběma očima atd.).
Výtečná je s dýkou, má ráda osobní kontakt. Tělo na tělo. Z očí do očí. Do masových bitek se nehrne, což někomu může připadat jako zbabělost.
Je hbitá v lanoví, ale nejen tam. Dokáže výtečně vyšplhat kamkoliv do výšky.
Často si ve svých „hrách“ povídá pro sebe.



Jak silní jsou kouzelníci?

Magie často bývá velmi mocná. Hrdinové ovládající kouzelné síly mohou snadno zastínit ostatní dobrodruhy v družině. Jak ve svých hrách řešíte rovnováhu mezi postavami s čarovnou mocí a těmi, které toto nadání nemají?

Bizarro:

„S tímhle tvrzením osobně nesouhlasím. Dle mého je to přesně naopak, protože kouzelník je podle mě alespoň v počátcích své hrdinské poutě (rozuměj na první úrovni) hodně slabý a moc si toho zakouzlit nemůže. Pokud se tedy bavíme o DrD kouzelnících. Když k tomu připočteme fakt, že jde většinou o pěkného střízlíka, co ani moc zbraní neunese, tak rázem není magické povolání až taková výhra. Za sebe to tedy řeším tak, že moji kouzelníci mají oproti svým DrD protějškům přidané i některé menší výhody. Například je určitá kouzla stojí méně magů, mají vyšší účinnost apod. Vykoupeno je to ovšem tím, že jim jsou jiné typy kouzel zcela zapovězeny a nedají se v mém světě využívat."

Rohi:

„Je to pomerne jednoduché. Hoci kúzla často dokážu to, čo ruky nie, kúzelníci sú často zraniteľní v boji (s inými kúzliacimi postavami som sa vo svojom queste ešte nestretol). Navyše ich veľmi obmedzuje nedostatok magenergie, a to hlavne spočiatku, preto sa môžu rozhodnúť ju ušetriť pre nevyhnutnejší prípad. Preto som dokonca pridal iné možnosti doplnenia ako oddych, aby sa čarovať nebáli. Navyše sa snažím



používať aj kocky, čo mágiu robí navyše aj mierne nespoľahlivou."

Petwald:

„Osoby čarodějné mají, alespoň u mne, zase jiné handicapy - ve fyzické síle, odolnosti a omezení používání určitých předmětů. A i když jim třeba dávám víc magenergie i možnost rychleji regenerovat nežli by při striktním dbaní pravidel DrD bylo na konkrétní úrovni možné, jejich schopnost čarovat významně omezuje právě i množství many."

Jazykový koutek DonaSimona

Dnešní díl jazykového koutku věnuji dalšímu rozšířenému nešvaru, který přitom není tak složité odstranit. Znáte slovo standard? A standart? Prozradím vám tajemství – to druhé z nich vůbec neexistuje.

Standardní standarta

Většinu lidí zřejmě mate obvykle vyslovovaná hláska „t" na konci slova. Pravda je, že v poslední době vidíme zřejmý trend psát slova shodně s jejich fonetickým tvarem. Nicméně pokud je něco **normální**, **běžné**, **standardní**, pamatujte si, že **píšeme vždy písmeno „d"**!

Abych byl naprosto korektní, musím zmínit fakt, že se v češtině vyskytuje i slovo **standarta**. V tomto případě se ovšem jedná o **speciální prapor vojenských jednotek či hlav států**. Slovo „standartní" by pak tedy teoreticky vyjadřovalo „odvozené od standarty", nicméně v tomto významu se nepoužívá.

A vybaveni těmito znalostmi již zcela určitě zvládnete správně zvládnout popis vlajky prezidenta ČR:
Standarta prezidenta republiky je standardně bílá, s okrajem skládajícím se z plaménků střídavě bílých, červených a modrých. Uprostřed bílého pole je velký státní znak. Pod ním je bílý nápis PRAVDA VÍTĚZÍ na červené stuze podložené žlutými lipovými ratolestmi.

Mystický Arkham Horror

Arkham Horror je stolní hra od Fantasy Flight Games, vydaná v roce 2005. Je inspirovaná příběhy H. P. Lovecrafta, známého amerického autora hororových povídek, jehož práce z prostředí mýtu Cthulhu je v tamních vodách velice populární.

Celý její příběh se odehrává v městečku Arkham, ležícím kdesi v Massachusetts. Arkham je trošku zvláštní město plné podivných míst a stvoření. Že je s ním něco špatně, to zjistíte už ve chvíli, kdy rozložíte herní plán. Kromě obyčejných lokací jako jsou náměstí, universita, nemocnice, nádraží nebo hřbitov v něm objevíte například magický obchod, historickou společnost, tajný hermetický kult i blázinec, který se navíc velmi záhy stane jednou z nejnavštěvovanějších lokací vůbec. Mimochodem, Arkham Horror je hra prostorově velmi náročná. Hlavní herní plán na malém stole ani nerozložíte a i u většího se budete tísnit. Asi nejlepší je vše seskládat na podlahu v nějakém větším pokoji.
Arkham je opravdu zvláštní místo, přičiněním zdejších šílených kultistů se ve městě dějí velmi neobvyklé věci. Město je středem pozornosti „prastarých“, věčně spících mimozemských stvoření, která se čert ví proč rozhodla zničit náš nicotný svět. Uvnitř města se (opět přičiněním zdejších šílených kultistů) občas otevírají brány vedoucí do cizích dimenzí. Právě v té chvíli do hry vstupujete vy, parta zoufalců, kteří se ocitli v nesprávnou chvíli na nesprávném místě a chtě nechtě se stali jedinou překážkou mezi ďábelskými silami temnot pronikajících na svět dimenzionálními branami a nic netušícím světem běžných smrtelníků.
Na rozdíl od klasických stolovek je Arkham kooperativní. Skupinka hráčů v něm mezi sebou nijak nesoupeří, ale společnými silami se snaží porazit samotnou hru. Hráči musí postupovat společně, domlouvat se, komunikovat a především vzájemně kooperovat. Hru je možné začít v jednom až osmi hráčích (ano vážně můžete hrát i sami proti hře) a její dohrání zabere úctyhodných 2–5 hodin čistého času. Kdyby vám to náhodou bylo málo, stačí přikoupit jedno z osmi existujících rozšíření, které hru ještě prodlouží.
A jak že se to celé vlastně hraje? Jedním slovem – dobře. Velmi dobře. Pokud se nenecháte odradit pětadvaceti stránkami pravidel ani zdlouhavou první hrou, při které pravidla pochopíte, zjistíte, že hra plyne velmi přirozeně a má příjemný spád.
Vše začíná výběrem hlavního záporáka – jedné z mimozemských entit, která usiluje o proniknutí do našeho světa. Paleta je poměrně pestrá. Zahrnuje téměř všechny temné bohy známé z Lovecraftových povídek. Výběr prastarého rozhodne o všech základních aspektech hry, od síly okolních příšer až po délku hry i obtížnost finálního souboje. Následně si každý z hráčů zvolí svého vyšetřovatele (postavu). Postavy se opět vymykají všemu, co můžete potkat v jiných hrách. Najdete zde mafiány, psychology, moderní čaroděje, knihovníky i studenty metafyzických věd, každého s krátkým doplňujícím příběhem vysvětlujícím pozadí a motivace charakteru. Vyšetřovatelé se vzájemně liší svými schopnostmi a tím i taktickými možnostmi.
Jak již bylo řečeno, příběh sestavené skupinky začíná uprostřed Arkhamu, ve chvíli, kdy přívrženci zdejšího kultu otevřou první brány do cizích dimenzí a na svět začnou pronikat odporná monstra v těchto dimenzích žijící. Cílem vyšetřovatelů je tyto brány vypátrat, uzavřít a pokud možno zapečetit tak, aby se už nikdy neotevřely, a to vše dřív, než prastarý projde do našeho světa. Nestvůry, stejně jako spousta podivných okolností, k nimž v Arkhamu dochází, se vám v tom snaží všemožně zabránit a jako by to samo o sobě nestačilo, proces zavírání dimenzionální brány zahrnuje i malý a ne zrovna příjemný výlet do cizích sfér.
Celé město žije vlastním životem, na ulicích dochází k zajímavým setkáním, v temných koutech se plazí přízraky a staré archivy skrývají spoustu magických artefaktů. Ve chvíli, kdy začne být v okolí příliš nebezpečno, někteří obchodníci balí kufry.
No, a když nejste dost rychlí, objeví se jeden z temných bohů starých jako sám čas, aby s vámi svedl tuhý finální souboj.
Arkham Horror je jedna z nejlepších kooperativních stolovek poslední doby, tématem, atmosférou i rozsahem jednoznačně vybočující z normálu. Jestli je to dobře, to musíte posoudit sami. Já myslím, že tato hra za hřích rozhodně stojí.





Dawon alias LightSide!

Aloha, Dawone, na úvod bych si dovolila drobnou rekapitulaci všeobecně známých informací. Přihlášený jsi od 27. srpna 2009, je ti 19 let a už jsi zvládnul stát se programátorem DA. Ještě k tomu jsi neoficiálním PJem, tedy v zásadě dokonalý příklad aktivní duše.

Proč nick Dawon? A proč ikonky se sluncem?
Ahoj, no, vznik nicku Dawon je poměrně dlouhá historie. Začalo to asi tak před deseti lety. S přáteli jsme si hráli na tehdy velmi populární seriál Knight rider. Já jsem tam nějakými pochody osudu vyfasoval postavu Devona. No a vzhledem k tomu, že mě nenapadlo se někam podívat, jak se to píše, tak jsem vymyslel tu nejameričtější verzi, která mě napadla – Dawon. Později, když jsem si hrál s jazykem, tak jsem nick spojil s jednou z mých velmi oblíbených věcí – se západy a východy slunce. Takže z anglického „dawn" (rozbřesk, východ slunce), to „o" navíc představuje ono sluníčko.
Ještě později jsem si našel na Wikipedii, co Dawon znamená. A ne, opravdu můj nick nemá představovat mýtickou tygřici. :D

Škoda, že si to s tou tygřicí zatím nemíníš rozmyslet. :o) Co donutí normálního zdravě uvažujícího člověka, že se nechá vtáhnout do DA osidel a hned k tomu na post programátora?
Nebylo to hned, ale asi až za tři měsíce… ;-)
No, když jsem se registroval, tak jsem do toho šel s tím, že toho brzy nechám, tak jako každou další webhru. DA pro mě bylo jen trošku vylepšené fórum. Kamarád mě neustále přemlouval, až se mu to jednoho dne, těsně před začátkem školy, povedlo. První týden jsem tu neměl co dělat a dost jsem se nudil, než se nám povedlo získat quest. Bohužel, tou dobou zde ještě nepobíhaly chůvičky, které by mi vysvětlily co a jak… No, a pak mě začalo hraní bavit, tak jsem tu do dneška.;-)

Tím jsi mi neodpověděl, jak ses dostal k programátorskému postu. ;o)
Jo, pardon… To bylo těsně před Vánocemi. Na Patentním úřadě se řešily náhledy příspěvků v questech. Někdo – tuším, že to byl Devlin – zmínil, že když mu někdo řekne, jak si ty náhledy představuje, že je klidně udělá. A mě napadlo řešení (to, které můžeš vidět dnes). Vzhledem k tomu, že jsem zjistil, že když něco udělám a ukážu hotovou věc, kterou případně upravím nebo předělám, dá to mnohem méně práce, než někomu něco vysvětlovat, tak jsem vytvořil ukázkový náhled u sebe na webu a odprezentoval jsem to na Patentním úřadě. To asi udělalo dojem, protože během pár minut se mi ozval Angeluss. O pár dní později si mě v krčmě odchytl Don a nabídl mi tento post a já s vizí nových zkušeností přijal. A opravdu, za ten rok a půl se mé schopnosti v programování pozvedly o několik set procent na vyšší úroveň. Z počátku jsem dělal jen jednodušší úkoly, např. přesouvání bubliny od sovy, a později se „přitvrzovalo", až konečně po jednom roce jsem si naprogramoval i náhledy. ;-)

Takže DA vidíš jako možnost zlepšit se? Co všechno ti, dle tebe, DA dává? Máš nějaké plány do budoucna ohledně DA?
No, co se týče programování, tak určitě. Jinak jsem díky DA poznal plno fajn lidí, takže si tu můžu s nimi pokecat. Určitě se tady můžu odreagovat, popustit uzdu fantazii - v questech jde téměř vše, nemýlím-li se… ;-)
Moje plány? No, třeba bych chtěl dosáhnout alespoň zelené kostičky (už jenom proto, že se díky výcviku zvedne úroveň mého psaní).

To musíš vědět ty sám, zda se mýlíš či ne. :o) Chceš být tedy oficiálním PJem, proč? Neříkej mi, že to pro tebe znamená jen vyšší úroveň tvého psaní. Nebo ano? Koukala jsem, že máš dva Cvičetele, pročpak?
Jak už jsem řekl, hlavně proto, že mi to zvedne úroveň psaní, od toho tu ten výcvik je. ;-) No a samozřejmě, barevná

kostička je mnohem hezčí než ta šedá… Dva cvičitele? Protože Kosi.. chce být cvičitelem, tak dělá i on jakýsi výcvik na cvičitele pod dohledem Hruna. Takže vesměs je cvičitelem Kosi.. a Hrun to jenom hlídá.

Aha, tak to potom chápu. Který žánr tě tady na DA nejvíc baví a proč?
Jakožto hráči mi to je vcelku jedno. Co mi PJ naservíruje, to nějak přežiju. Samozřejmě mě to musí bavit, ale jestli jsem lesní víla brouzdající lesy 400 let před naším letopočtem nebo kyborg v roce 5000, to je opravdu jedno. ;-) Jakožto PJ preferuji sci-fi, případně questy z budoucnosti. Co se dá dělat, technický typ se ve mně nezapře.

Podle čeho si vybíráš questy, když je ti pak v zásadě jedno, co ti PJ naservíruje? Na co se soustředíš a co je pro tebe u PJů či questů důležité?
Jaj, to je záludná otázka, vzhledem k tomu, že jsem naposledy vybíral quest tak před rokem (díky nedostatku času mi questy v poslední době spíš ubývají, ale ty, co teď mám, bych si rád udržel). Jinak ale vybírám hlavně podle toho, jak mě zaujme „upoutávka" questu – ono to obvykle podle ničeho jiného ani nejde. Samozřejmě také nepůjdu do questu k PJi, který ho přejmenovává jednou týdně nebo příliš často obměňuje hráče. Ale hlavní je u mě onen úvod, který má člověka vtáhnout do děje.

Páni, já vůbec nemám přehled o tom, kdo, co, jak a proč přejmenovává. :o) Jelikož jsi tak na půli cesty mezi oficiálním a neoficiálním PJem, tak se tě zeptám: jaký máš názor na Ukázkový quest? A další z typických otázek od redaktorky DarkSide: jaký máš názor na Chůvičky? A proč tvoje literární tvorba je bajka, když preferuješ sci-fi, to jsi sem zkopíroval práci do školy? :o)
UQ je určitě užitečná pomůcka. Celý jsem jej četl v tom prvním týdnu tu na DA, když jsem neměl co dělat, a hodně mi to pomohlo při začátcích v hraní. Samotná ukázka expování je taky dle mého názoru šikovná. UQ má sice ještě své mouchy, ale až ty se doladí, tak bude opravdu perfektní.
Vzhledem k tomu, že jsem sám Chůvička, tak můj názor na ně je velmi kladný. Jak jsem již psal, při mých začátcích na DA mi pomoc chyběla, a tak nechci, aby ji postrádali ostatní. Trefila jsi to přesně! Vyhrabal jsem ji v zálohách a myslel jsem si, že po určitých korekturách nebude zas až tak špatným dílem. Bohužel, když jsem ji tenkrát psal, nepodařilo se mi vymyslet, jak do ní to sci-fi zasadit… :-P

Líbí se mi tvůj optimistický přístup. :o) Koho si tady na DA cenís? Můžeš to i rozdělit do různých skupin a neboj se, že někoho opomeneš, oni to pochopí.
Na DA si vážím vcelku hodně lidí. Rozdělil bych je do dvou skupin: Zaprvé, ti, kteří DA zařídili a udělali jej úspěšným. Takže hlavně admin tým, ale i plno dalších lidí, kteří sice nemají ikonku nebo status, ale též toho hodně pro DA udělali. Vybudovali DA ve svém volném čase a nic za to nechtějí, což je obdivuhodné - na internetu je velmi málo webových her, které nejsou určeny k zisku. Zadruhé jsem na DA poznal plno fajn přátel, kterých si také velmi cením. Jmenovat nebudu, myslím, že ti, jichž se to týká, vědí. ;-)

Já bych byla ráda, kdybys jmenoval, protože to je právě to, co mě zajímá, a co bude zajímat i čtenáře. Přece jenom, anonymní, politicky korektní rozhovor nemůže a nemá šanci zaujmout. :o) Vypíchni jenom ty nejdůležitější, prosím, a zkus k nim něco krátce napsat, třeba si to díky tobě uvědomí i jiní lidé tady na DA. :o)
Tak z té první skupiny si určitě nejvíc vážím Dona, který to tu rozjel z nuly. Jak jsem tak pročítal Novinky a Vykované práce, tak na DA pracoval ve dne v noci a rozjel ho ve velmi krátké době. Taky se za ten rok stal jakýmsi mým vzorem, přece jen dá se říct, že i ve skutečné práci je programátor, a co jsem měl možnost poznat, tak velmi dobrý. ;-)
Velmi si vážím i všech ostatních členů admin týmu (ne, opravdu zde neudělám seznam, kdo bude chtít, najde jej v nápovědě). ;-)
Pak si tu vážím například Knihovníků, redaktorů a externistů DM, ostatních Chůviček a prostě všech, kteří přispívají k chodu DA.
Přátele jmenovat nebudu, těch si vážím +- stejně, takže bych musel jmenovat buď žádného nebo všechny. Nejsem si sice jist, ale tuším, že co čtenáře opravdu bavit nebude, je seznam jmen. :D

Nuže dobrá tedy. Zkusím to jinak, co tě na druhou stranu na DA





štve, nebo alespoň dráždí, nutí k hlubokému povzdychu? Přece jenom, už tu nějaký čas jsi, takže iluze dokonalosti už musela alespoň trošku opadnout i přes všechen tvůj optimismus, ne?
Po dlouhém hledání bych tu jednu věc, která mi vadí, měl. Myslím si, že v některých věcech se to trošku přehání s byrokracií. Chápu, že pravidla musí být, ale aby se všechno pořád odhlasovávalo atd., to mi přijde zbytečný. Je to přece jenom hra a jsme lidi, ale to je detail a dá se s tím sžít, s některými to stejně asi jinak nejde. ;-)

Musím si gratulovat. Vůbec do tebe nevidím. To víš, věřit někomu, že vidí svět růžově, je hrozně těžké, takže… čím dalším si vylepšuješ svůj volný čas kromě DA?
Kromě DA například navštěvuji vodního skauta. Dříve jako dítě, nyní už jako vedoucí. Takže během školního roku to znamená každý týden na schůzku a během léta na tábor (bohužel, letos se mi půlka kryje s jinou akcí, takže jen za půl). ;-)
Mimo jiné občas vyjedu na kole nebo na bruslích, případně v zimě na lyžích, ale jen pro zábavu, v ničem nezávodím. ;-)
Jinak programuji sem tam něco i mimo DA, ale bohužel se o nic nestarám ani z poloviny tak dobře jako o DA. Hry na PC mě moc neberou, resp. mě chytnou, baví třeba celý víkend a pak mě omrzí. Výjimkou je DA a ještě jedna hra, která mě teď chytla a ne a ne se mě pustit. :D

Teď jsme se oba dva vrátili z megasrazu, nejlepší zážitky z tebe vyžoudala Falianne, takže mně nezbývá, než se tě zeptat, kdo tě tam zaujal? Překvapil tě někdo tím, jak vystupoval? Vím, že některé z nich jsi znal už i z jiného srazu, ale i tak. Odnášíš si něco z megáče?
Jak jsi sama řekla, nějakých deset nebo patnáct duší jsem již znal z Ostrova, ale většinu jsem do té doby ještě nepotkal. Ve výsledku jsem byl rád, že jsem těch asi třicet jmen nějak zpracoval. Každý v něčem vynikal, ale určitě mě zaujala třeba scénka Honzíku, kamaráde II (takže i její protagonisté), Zara krásným zahájením a vášní k poznávání nových her, atd. :D A kdo mě překvapil? Třeba dobrý příklad je Falka, od které jsem očekával ťafku přinejmenším za mé oblíbené a její neoblíbené čáry v nových modulech a podobné věci, které mi byly vytknuty havranem. :D Překvapivě byla úplně v pohodě, stejně jako ostatních 49 lidí.
Z megáče si odnáším nemalé množství nových známostí, dva dny plné zábavy (a dokonce i dobrodružství :D) a spánkový deficit, který jsem naštěstí už stihnul dohnat. :D

Jelikož už mě více nenapadá, moc ti děkuji za rozhovor, Dawonku. Přeji ti, aby ti ten LightSide style vydržel, protože to tě tady de facto dělá jedinečným. :o)
Já též děkuji za rozhovor a pro změnu přeji hodně štěstí Tvému DarkSide. :D



Studnice nápadů: www.DračíDoupě.cz

Moc fantazie

Aramir

Představte si dítě, třeba malého chlapce, jehož fantazijní představy se zhmotňují a začínají existovat v reálném světě. A tak je možné ve městě spatřovat podivné úkazy - marcipánovou věž, mluvícího koně nebo muže se sloním chobotem.
Chlapec si toho není vědom a tak nevědomky vytváří různé věci ovlivňující jeho okolí. A ve chvíli, kdy prožije nějaký traumatický zážitek (je svědkem vraždy, rodiče ho týrají …), mohou být jeho zhmotněné představy nebezpečnější a poněkud děsivější, než nevinné dětské představy - létající useknutá hlava, plačící dům, děsivý stín sápající se po lidech apod.

Myslím, že to může být zajímavý námět na zápletku, kdy družina bude muset přijít na základě zhmotněných představ, kdo je jejich původcem.

***

Otázka: „Co si dáte k pití?“ Odpověď: „Nic.“

UnknowN

Pokud se v příběhu vyskytne ta pravá situace, kterou je pohoštění v nějakém nejlépe mágském/magickém sídle, a podaří-li se z nějaké postavy dostat výše uvedenou odpověď na výše uvedenou otázku, potom je možné z toho všeho udělat následující:

„Dobrý den, pánové, co si dáte k pití?“
„Nic, díky.“
Pingl se zarazí. „ Jste si jistý, že Nic je to, co chcete?“
„Jo.“

Pingl odejde. Když se po nějaké době k překvapení postavy vrátí, nese obřadně na stříbrném podnose rovněž stříbrný korbel s odklápěcí pokličkou. Postaví ho před nechápavě zírající postavu a praví:
“Prosím, pane – pravé, destilované, zkapalněné Nic.”
Když postava odklopí deklíček korbelu, nevidí tam prostě jenom prázdno, protože to by bylo něco. Nevidí tam ani černo, protože to by bylo taky něco. Skutečně, korbel obsahuje „Nic“. Postava je ujištěna, že je naprosto bezpečné to vypít. Nechutná to jako cokoliv, co postava kdy ochutnala, protože to chutná jako nic. To, co postava ucítí, bude naprostá absence chuti. Výsledek je podobný jako u smyslově deprivačních nádrží – mozek nedostává žádné informace z vnějšku a tak si je sám vymýšlí, což vede k zajímavým a vzácným chuťovým halucinacím.

***

Hrobníkova lopata

Aramir

„Utéct hrobníkovi z lopaty, to není jen tak.“

- S touto lopatou je kdokoliv schopen házet hlínu dvakrát rychleji než normálně.
- Násada lopaty ve tmě slabě září.
- V blízkosti nemrtvého začne teskně skučet.
- Lopata má bonus v boji proti nemrtvým.



Dračí doupě: Magie

Podstatou magie je moc – moc dokázat něco, co jiný nedokáže. Až narazíte na PJ, který mluví o svém světě jako o „realistickém" jen proto, že v něm prakticky není magie, směle ho vyveďte z omylu – jeho svět je chudší než naše realita, obraný o mnoho aspektů naší skutečné (a dalo by se říct i reálné a uvěřitelné) společnosti. Protože magie nás obklopuje na každém kroku, ať už v ni věříme nebo ne. A ať funguje nebo je to jen snůška pověr, nezdá se, že by to pro někoho bylo zvlášť podstatné. Co teprve když v herním světě existuje alespoň jeden kouzelník, který magií prokazatelně vládne, jak by tam mohlo být méně magie než kolem nás ve skutečnosti?

Zkuste se někdy projít po svém městě, v jeho historické části. Nebo když už jste tady, podívejte se do centra Prahy. Zapomeňte na chvíli na davy kolem sebe, dívejte se po stěnách domů. Zkuste počítat figury Ježíše nebo Panny Marie, počítat kříže, mnohacípé hvězdy nebo sochy svatých. Sledujte, jak často se tyto motivy opakují, nejen ve zjevných podobách na stěnách, ale i v tvarech paláců a chrámů. Sledujte, kolik kostelů najdete, od mohutných katedrál po malé polozapomenuté kapličky. Nebo si vyjděte někam do přírody a dobře se dívejte kolem sebe. I po pro náboženství obtížných letech narazíte na kapličky, křížky, boží muka a další, mnohdy nenápadné ukázky víry. A ve zvlněnějších oblastech najdete na kopcích kostely a svatyně, v úrodných údolích i malých městech zbytky klášterů. Proč myslíte, že podobné věci vznikaly? Nezáleží na tom, jestli modlitby mají nebo nemají nějaký účinek, je jedno jestli nad námi bdí všemocný Bůh nebo celý pantheon. Důležitá je víra lidí, že svými činy dokážou něco změnit. Všechno ostatní jsou jen nástroje. Když je třeba zorat pole, sáhnete po pluhu. Když chcete získat boží požehnání, postavíte svatostánek. Tak uvažovaly a uvažují generace lidí, celé kultury včetně té, ze které jsme vzešli.

Náboženská magie prostupuje naším světem s možná tenčící se ale stále nepřehlédnutelnou silou. A nemusí jít nutně o křesťanskou víru, která Evropu před staletími ovládla. Ještě stále lze nalézt pozůstatky starších obřadů a zvyků, které mají zajistit návrat slunce po zimě nebo dobrou úrodu v dalším roce. I dnes najdete místa, kde se vztyčuje májka (a až ji na jaře uvidíte, dobře si ji prohlédněte a uvědomte si, co může symbolizovat dlouhý kůl prostrčený skrz věnec) oslavující plodnost nastávajícího jara. Přelom zimy, okamžik, kdy se slunce zastaví na své pouti na sever a začne se vracet k jihu, stále slavíme opulentní hostinou a své domy zdobíme zelenými větvemi jehličnanů a jmelí. Ztělesnění víry v návrat jara, které do našich pokojů přináší i rozkvetlé třešňové větévky. Nade dveřmi se objevují podkovy, vybělené lebky zvěře a další ozdoby, kterým byl kdysi přičítán ochranný význam.

Není nutné chodit až tak daleko, magie se skrývala (a skrývá) i v obyčejnějších věcech. Dnes už to není snadné, ale pokud se vám naskytne příležitost, zkuste pozorovat kováře při práci. V mnoha společnostech se kováři těšili velké úctě a magické pověsti a při pohledu na jejich práci se není čemu divit. Spoutaným ohnivým živlem kovář dokáže změnit černé železo v měkkou hmotu. V jeho zkušených rukou se mění kladivo, zemský živel, v nástroj, který z měkkého kovu dokáže vytvarovat pluh, podkovu, ostří nože nebo plátky kovové růže. V několika ranách změní neforemný tvar v užitečný nebo nádherný předmět – nelze nevidět, jaká moc nad hmotou se v tom skrývá. Můžeme jít dál, podívejte se na čarovné kováře ze série „Zimních letopisů". V jejich magii hraje prominentní roli alchymie. Do svých mistrovských kusů vkládají různé materiály, spojují je v předepsaných vzorech a poměrech, aby získali tu pevnější, tu ohebnější hmotu. Spojte sílu slunce ukrytou v zářivé mědi s měsíčním cínem a dostanete bronz, mnohem pevnější než původní kovy. Taková kouzla provázela umění kovářů v našem světě už před tisíciletími a není v nich o nic méně magie než v alchymistických lektvarech.



Zpátky k Zimním letopisům, zaposlouchejte se do písní kovářů, které zní nad jejich dílem. Snad mluví o tom, k čemu bude nový meč sloužit, snad mu mají dát větší sílu a houževnatost čepele. Že podobné věci nefungují? Některé činnosti vyžadují čas. Přesné měření času je základem spousty procesů, bez kterých by naše technika nikdy neexistovala. Jak změříte čas bez hodin, které jsou vynálezem poměrně novým? Trénovaný hudebník dokáže rozlišit v rytmu a melodii písně chyby, které jsou otázkou zlomku sekundy. I nedokonale školený zpěvák dokáže udržet pravidelný rytmus a délkou písně odměřit celé minuty s přesností větší než je jedna vteřina. Píseň ve vašem herním světě může dodat novému meči skutečnou sílu, ale i v tom našem poslouží k odpočítání času potřebného pro správné kalení, žíhání a kování. A ani tohle neplatí jen pro kováře, každý alchymista musí dobře měřit čas, po který se jeho roztoky vaří, jak dlouho se chladí nebo hoří v plameni.

Podívejte se na astrology, kteří sledují celá staletí oblohu a vedou si o ní záznamy. Znají pohyb těles po nebeské báni a s jejich pomocí snad dokážou předpovědět lidský osud. Co ale dokážou určitě je uhlídat přesný kalendář, s přesností na zlomky minut – i bez složitých strojů a hodin. Sledování

cyklů poutníků (či planet, dáváte-li přednost řečtině) na pozadí stálic je dovedlo po dostatečné době k nesmírné přesnosti. A mohou předpovědět i další věci, pozice planet a Měsíce v čase, dopředu i dozadu. Zdálo by se to možná neužitečné, ale jeden egyptský faraon prý načasoval bitvu tak, aby vypukla těsně před zatměním slunce, o kterém od svých astrologů věděl. Jaké asi bylo zděšení nepřátel, když se vyplnila faraonova slova o tom, že pokud nepřítel zaútočí, slunce zmizí z oblohy. Tohle je magie, která dokázala vyhrát celou válku bez jediného výstřelu. Že je to podvod? Ran Cormallon, jeden z největších kouzelníků z cyklu Ivory, by nezapomněl zmínit, že „co by to bylo za kouzelníka, kdyby neuměl podvádět." Co záleží na tom, jestli podvedete lidi nebo přírodu.



Jestli je něco pro magii typické, je to tajemství. Jednou ze zajímavých vlastností naší kultury je nehorázné plýtvání znalostmi. Zatímco po celá staletí byla každá druhá znalost tajena a uchovávána jen pro vyvolené, dnes jimi přímo hýříme. Problém už není znalosti utajit, začíná se zdát, že je spíš těžké najít vůbec nějaké posluchače, kteří by je chtěli ovládnout. Neznalost techniky nebo přírodních věd se stává téměř prestižní záležitostí, něčím, za co není třeba se stydět, ale čím se lze chlubit – a to i přes to, že právě v těchto disciplínách spočívá naše magie. Místo aby dostupnost magie vedla k rozmnožení řad kouzelníků, zdá se, že se jich bude spíš nedostávat. I na to si vzpomeňte ve vašich světech, dostupnost znalostí neznamená jejich automatické rozšíření. Ale zpět k tajemství – není to tak dávno, co mistři tajili způsob výroby hedvábí, porcelánu nebo kvalitní oceli. Proč by se tím chlubili – jejich moc spočívala právě v tom, že umí něco, co nedokáže nikdo jiný. Díky tomu byli důležití, díky tomu bohatli. Stejně tak se tajily mapy pobřeží Afriky či objev Japonska, tajila se znalost papíru nebo dokonce schopnost psát. Právě tajemství dodalo magickou pověst věcem, které jsou pro nás dnes tak obyčejné. Jinými slovy, to, že je svět plný magie, neznamená, že magii každý zná a rozumí. Může užívat jejích plodů, ale nemusí odhalit její tajemství. A tajnost nemusí spočívat jen v zamykání a trávení knih a zabíjení přílišných zvědavců. Stejně dobře poslouží mystifikace. Tady si dovolím odkázat na mistra Sapkowského a jeho Zaklínače. Nejednou je v něm zmíněno, že panenská menstruační krev je stejně dobrá jako každá jiná, že oko gryfa je asi stejně kouzelné jako oko králíka a podobně. Ale jen pouhým obalením návodů ke kouzlení podobným balastem se znemožní činnost nedoukům a nezasvěcencům.

Historie a náš svět jsou plny podobných případů. Dobyvatelů, kteří ve svých holích skrývají sílu blesku. Válečníků zahalených v nerozbitném šatu z kovů. Zaklínačů vládnoucích silou koní nebo slonů a dalších zvířat. Lékařů znajících tajemství zvláštních drog, lidského těla nebo způsobu šíření chorob. Vždyť kolik z toho, co dokáže kouzelník v Dračím doupěti, by nedokázal s trochou snahy dnešní člověk? Co záleží na tom, že bude potřebovat spoustu magických amuletů. Jediný rozdíl mezi komunikačním krystalem a mobilním telefonem je v tom, že telefon doopravdy funguje. Naše společnost má jednu zajímavou vlastnost – zdrcující despekt ke všemu, co pochopila. Alespoň takové uvažování je mezi lidmi rozšířeno. Když astronom předpoví pozici planety, je to stejně tak předpověď budoucnosti, jako když astrolog předpoví narození dítěte. Je hloupé to odmítnout s tím, že „astronom si to přece spočítal, to nic není". Naopak, to je mnohem větší magie než cokoliv jiného – astronom našel klíč, který mu umožnil porozumět budoucnosti něčeho s velkou přesností. Není to o nic míň věštbou než cokoliv jiného. Kouzlo nepřestává být kouzlem jen proto, že pochopíte, jak funguje – stejně jako se čin nestane magií jen proto, že zrovna nevíte, co děláte. Magie spočívá v moci nad okolním světem, ať už ji čerpáte z napětí mezi dobrem a zlem, z poměru živlů ve hmotě víry a obdivu lidí nebo usměrněného proudu elektronů. Nevyhánějte magii ze své hry, jen se tím ochudíte i ve srovnání se světem, ve kterém žijete.

Mezi vámi je jistě nemálo lidí, kteří si vyzkoušeli práci Pána jeskyně. I v tom, jak vedete hru, je magie. Magie čerpající sílu z víry a představivosti, magie, která může přivést k životu desítky bytostí. Magie, která dokáže ukázat lidem uvěřitelné či fantaskní světy, žijící a dýchající světy, barvité nebo temné. Stejně tak mají magii ve svých rukou hráči, kteří po vedení hry nikdy netoužili. Vaše postavy dodávají světům život, naplňují je smyslem. A společně vytváříte snad zábavné a s trochou štěstí i nezapomenutelné zážitky, které magie hry dokáže postavit na rovinu těch skutečných.

Magické řešení

„Trojí kočky zamňoukání
Trojí kňoura zakňourání
A harpyje halekání: , Je čas! Je čas!'"

DarkSide se osmělila a trošičku experimentovala. Rozhodla se jít dál než jiní, dosáhnout něčeho většího. Znáte tu bolest, když zjistíte, že jste promarnili tolik času pro nic za nic? Tu zlobu z bezmocnosti, která vás poté obklopí? A útěcha v nedohlednu. I v davu totiž může být člověk osamělý. Tak přesně tomuto Osudu se DarkSide postavila!

„Hle, toť můj výhled – když se tyčím na kraji útesu
Hle, toť tříštění – když dopadám na tvrdou zem
Hle, toť má bolest – když ji popírám
Hle, toť mizení – když se zapírám"

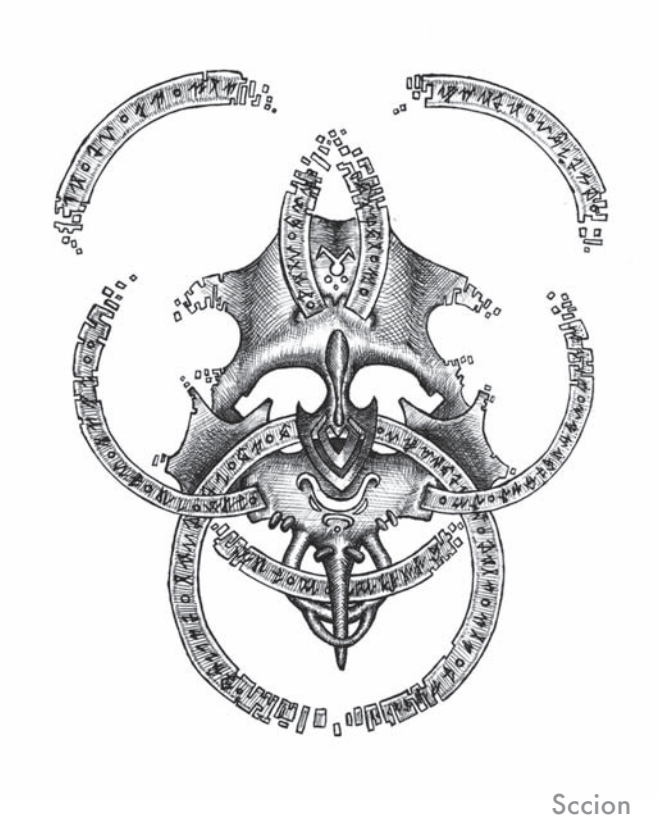
Vždy se snažíš být bezchybný. Udělat ostatním radost. Předat jim něco ze sebe. To něco, co z tebe dělá lepšího člověka. Fantazii a víru v budoucnost. Meditueš a splétáš korálky výkřiků do tmy nití logiky a pospolitosti příběhu. Tvoříš vesnice, města, kontinenty. Přiřazuješ jim despoty, naivní krále, prohnilé rádce i moudré šašky. Máš obavy, zda je vše dostatečně srozumitelné. Správné. A pak, pak založíš Quest na DA!

„Další, další splín a trable
krb už dští a kotlík buble
samý, samý splín a trable
- splín a trable na tebe!"

Vyhraješ si s Verbířem, obešleš dobré hráče. Následně ještě to samé přepošleš Havranem nedůvtipným a retardovaným potenciálním hráčům, kterým ani přečtení Verbíře nestojí za tu námahu. Nestěžuješ si, protože tak to zkrátka chodí. Vytrváš, protože boj je součástí koloběhu. Alespoň se tím pokoušíš uklidnit, že? Tím, že vlastně nejsi sám, kdo doufá v pozornost duší DA… kdo doufá v jejich přihlášení se a tedy v ocenění tvé snahy, práce a času.

„Udělej vývar
z vytřeštěnejch pohledů,
který jen ty můžeš mít.
V pološeru bez kontur
přidej likér z nočních můr,
aspoň týden má to vřít."

Hráči se trousí se zvrhlým očekáváním čumilů dopravní nehody. Již je očekáváš a jsi připraven. Na všechno? Snad. Načež to přijde! Vše je jinak. Jak… jak to můžou dokázat? Jak… mohou? Vždyť… (koktáš bezhlesně) ty sis dával pozor, aby respektovali reálie, omezil jsi rasy/povolání. Vše mělo do sebe zapadat jako ozubená kolečka precizních švýcarských



Sccion

hodinek, tak jak to, že hráči TOHLE vymysleli?! Kam se to ženou a za čím?! Je to nelogický tah, zvrácené usuzování chorých myslí! To není fantazie, to je dekadence!

„Hle, toť vnitřní pustota – když neslyším ani tvá slova
Hle, toť mé já – když sama sebe nepoznávám
Hle, toť má volba – když jsem sám, abych zvolil"

A zase přemítáš… Možná dumáš nad tím, jak by to udělal Osud tady v realitě. Vyšší skrytá mocnost. DarkSide také. S úšklebkem ovšem zahodila mimozemšťany, protože ti se dle všeho vždy jenom podívají, leknou se a uletí. Třeba si nějaký z nich píše seminárku o vývoji lidstva… Ovšem, asi mu to připadá podobné jako nám, když sledujeme tisíce přemnožených lumíků skákajících bez rozmyslu do vody. Nebo velryby, které se po záchraně vrací zpět na mělčinu, kde pomalu umírají. Zoufalství. Ne, DarkSide se rozhodla věřit v Bohy. Udělala magický rituál se zaříkáváním, podplatila astrální bytosti, aby se do ničeho nemotaly, a žádala. Žádala o znamení. O nápravu.

„Mandragoru v noci vzatou,
když je měsíc v úplňku,
roztančím nad vatrou zlatou
z kapradí a věchýtků.
Dřív, než skončí noci čas,
prolomím já moci hráz!"

Pohroužila se do víru dění. Posléze se mohla svobodně nadechnout. Srdce najednou tepalo klidně a s až ledovou přesností. Mysl se pročistila a volně se procházela Nevědomím i Pamětí. Veškeré problémy byly čitelnější a přívětivější. Vypadaly jako úhledné a neškodné komůrky, které šly nejenom zavřít a zamknout, ale i pospojovat a dokonce i vyřešit. Tolik možností, které toužebně vyhlížely ze tmy zapomnění. DarkSide KONEČNĚ (po všech těch úskalích) pochopila, že není potřeba vymýšlet nic nového. Proč? Zkušenost sama o sobě přece nabízí přehršel východisek!

„*Další, samá dřina a těžkosti*
kotlík bubulá a krb už dští,
vře splín i těžkosti
- splín a potíže pro tebe!“

Na rozdíl od reálného světa má DarkSide k dispozici magii. Nekonečnou zásobu zázraků, nemožného a zásahů vyšších entit. Není potřeba zdlouhavého příběhu pro uvedení/zařazení dané věci. Je to prosté a jasné! Hráči ničí, co bylo pro ně poskládáno. Postavy jsou nebezpečné světu i sobě samým. Škodí si a je potřeba tomu udělat přítrž. Pro jejich dobro, samozřejmě. A jak víme, účel světí prostředky, přičemž prostředky = meteorit (Armagedon), svitek mrazící všechnu vodu v okolí 20 sáhů – včetně té, co mají postavy v těle – (povídka ze sbírky Kotky jsou vrženy), hurikán (New York), zemětřesení s vlnou tsunami (Fukušima), zničení města (Bible/Pompeje), útok běsů z jiného světa (Vetřelci, Predátor), posednutí zlem (Exorcista), zaplavení světa vlastním odpadem (Futurama), příchod Antikrista alias Nepřítele, Ničitele králů, Anděla hlubin, Šelmy zvané drak, Prince tohoto světa, Výhonku Satanova a Pána temnot (Dobrá znamení), přemístění dobrodruhů tam, kde si hůře poradí (Cesta do pravěku), aj.

„*Ženeš se vpřed –*
nikdy tě nic nezastaví,
nikdy tě nic nezlomí –
protože jsi ztracený“

KABOOOM!!!

„*A havran křikl*: „*Nikdy víc*!““

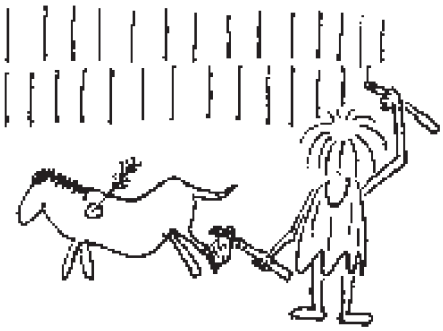


Sccion

Na sepsání tohoto článku byly použity texty písní a básní:
Omnia : Witches Brew
RED : Breathe into Me
Lucie Bílá : Čarodějka
The 69 Eyes : Lost Boys
A. E. Poe : Havran

Za překlad, do kterého jsem kecala, a který jsem si sem tam upravila, děkuji Trymovi.

Už bych se zase opakovala, takže to zkusím jinak. Udělej čárku, jestli jsi to dočetl(a) až sem...



A teď se zeptám! Nemáš vážně něco na srdci? :o)



Fantasmagorie o Slunci

„Už stydne…“ sykl vítězoslavně automat na led.
V rohu na prázdném plátně mezitím přeběhl další prchlivý stín.
„Vidím,“ přikývly kočičí oči skryté za sedačkou vzadu.

V pokoji plném stahujících se zorniček padala tma. Slunce pohasínalo na mramorové podlaze. Lapalo po dechu jako ryba na souši, hltalo stíny pobíhající okolo. Mramorová podlaha konečně přestala téct.
Pan Temný, majitel divadla, vždycky trnul při pomyšlení, že by se Slunce propálilo skrz podlahu do sklepů. Nejen, že by mu mohlo shořet celé živobytí, ale nejspíš by musel vracet i nemalé vstupné. Mnul si ruce, když uviděl, že se z mramoru už jenom kouří.

„Takhle to tedy končí?“ prohodil krtek z prostřední řady. Silné sluneční brýle mu přitom poskakovaly na nose jak nadržená panna. „Bez slávy, bez emocí. Nikdy jsem neviděl, ale teď bych vážně chtěl. Myslíte, že mi ho dají očichat, až bude po všem?“
„Jen jestli z něj vůbec něco zbude,“ zakřenil se automat. Papírovým kapesníkem si přitom utíral nudle roztátého ledu.
„Mlčte!“ okřikla je Luna v úplňku svým medovým hlasem a s blaženým výrazem ve tváři dál sála poslední zbytky svého mléčného drinku. Její křišťálové oči jiskřily nadšením. V hledišti se okamžitě rozhostil nechutně tlustý balík Klidu – takový by zasedl nejméně dvě sedadla, kdyby snad byla nějaká volná, nakonec mu nezbylo, než postát v uličce. Ostatně na chladná uvítání on byl zvyklý.

Z pódia se nepřestávalo ozývat přidušené lapání. Bezmocné Slunce s paprsky přikovanými k podlaze už mlelo z Posledního. Poslední se snažil

křičet z plných plic, ale tlusťoch Klid stojící v hledišti měl zjevně navrch. Nikdo neslyšel. Stín za stínem se nořil do nitra Slunce a to už bylo rudé vyčerpáním.

„Dlouho nevydrží… Sázím čtvrťák, že ne dýl jak dvě minuty," šeptnul opět automat. Klid ztratil v tu ránu několik kil na váze. Kolem automatu začal obletovat roj vsazených mincí. Všechny si důkladně přepočítal a nasypal do kastlíku. Vždycky se cítil být spíš výherním automatem, led mu vlastně působil jen samé problémy. Opětovně se otřel do kapesníku a pohodlně se usadil. Luna mu věnovala jeden ze svých vražedných pohledů, ne moc dlouhý, aby jí neušlo dění na pódiu.

Černý Flek na podlaze pomalu přestával kouřit. Odvykání je vždycky těžké a nikdy se nesmí uspěchat. Bylo mu víc než jasné, že s posledním plamínkem to bude naposled, opravdu naposled… Ještě alespoň minutku, možná dvě… Stíny se mezitím náramně bavily. Jeden z nich předváděl nově nacvičenou sérii těch nejposměšnějších posuňků, druhý do Slunce škodolibě žďuchal jako do mísy s anglickým pudinkem. Teplé tmavnoucí hmotě rozteklé po podlaze už to zřejmě nijak nevadilo. Slunce už nepřipomínala ani náznakem. Spíš vyplavenou medúzu opalující se na pláži. Pak se v divadle rozhostila tma…

„1:57!!! Je to moje, lidičky. Díky, díky, díky… Víte, vydělávám na náhradní díly, chci se nechat předělat na výh…" Ale to už byli všichni pryč. Divadlo ztichlo jako podvečerní hřbitov, jen trpasličí Klid zůstal stát v uličce mezi sedadly, hlomoz odcházejících lidí ho dočista změnil. Automat si suše odfrkl a s hlasitý rachtáním mincí v kastlíku odešel.
Na jeviště se ještě vyšplhal krtek, zvědavě očichávající vyschlou želatinovou hromádku.
„Hmmm… Jak připálený vejce," povzdechl si a smutně se odebral k východu, cestou rozšlápl trpaslíka Klid ne většího než psí hromádka, urovnal své sluneční brýle a odešel do noci. Luna už tou dobou dávno brázdila oblohu. Pan Temný za krtkem zamknul divadlo na pět západů, popřál hezkou noc a odkráčel domů k dětem s balíkem peněz v podpaží.

„Ale mami, takhle to přece nemohlo skončit?"
„Ale ano, miláčku, jistěže mohlo," odpověděla jedna z mnoha fantasmagorických maminek. „Slunce přeci musí umřít. To proto, aby se ráno mohlo probudit znovu mladé, čerstvé a plné síly. Není jednoduché zahřívat celou Fantasmagorii a unavených sluncí tu není zapotřebí…"
„A mami," polklo děvčátko naprázdno, „nebolí ho to?"
Paní Temná si v tu chvíli pomyslela, že to nejspíš musí bolet ukrutně.
Pak zarachotil v zámku klíč, to dorazil pan Temný s balíkem peněz.
„Nebolí, miláčku, a teď už jdi spát," odpověděla.

