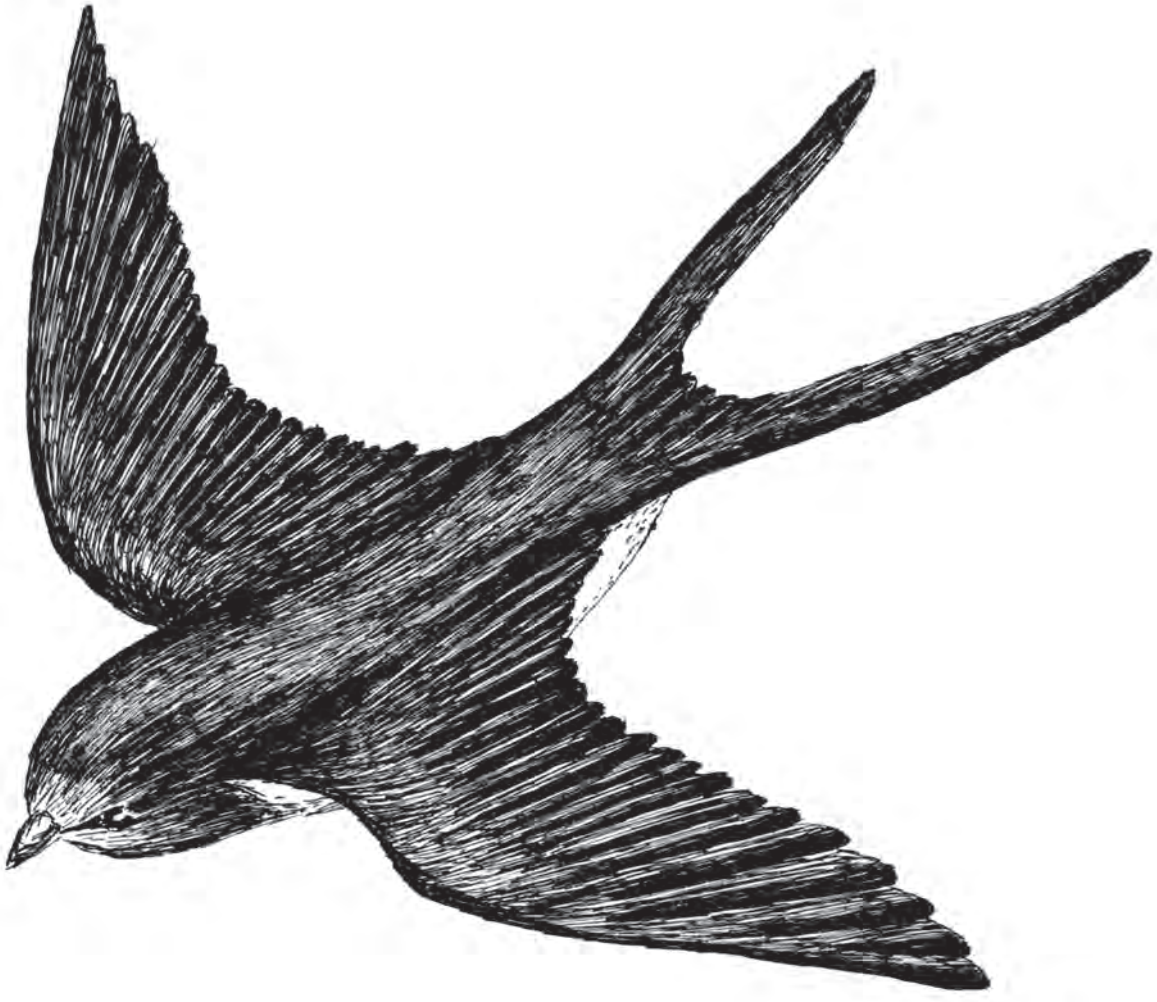


DA MAGAZÍN

Ataka no Matsu

Zapomenuté kouty DA

Mámíííí, kde se berou hrdinové?

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
17. října 2011, ročník 3, číslo 10

Obsah:

Zapomenuté kouty DA 4
Angeluss

Jazykový koutek DonaSimona 5
DonSimon

Luboš Antonín – Bestiář 6
Pavettka

Pilíře země: Závod stavitelů 7
Townie

Teranell: A jak to vidí cvičitelé? 8
Pavettka

Shadowrun – svět na okraji, a přesto ve středu 11
Regisek

Studnice nápadů: Vzhůru do akvária 13
Aramir

Mámiíí, kde se berou hrdinové? 14
Pavettka

Ataka no Matsu 16
Cmech6

Černý Petr

Enefa

Možná jste si už všimli, že jsem jediný nepíšící člen redakce. Ale tak jako každý z redakce dělám to, co je právě potřeba. Tak jako já občas píšu, Andílek sázel (teď nemyslím sportku, ale písmenka :D), všichni na přeskáčku hledáme obrázky a u psaní úvodníku se tak nějak střídáme. Je to skoro jako hra na Černého Petra, a ten teď padnul na mě. Napadlo vás někdy, jaké to je, psát úvodník? Trošku těžší. Každý musí vždy přemýšlet, s čím přijít tentokrát. Jak to ozvláštnit? Do toho se nechceme moc opakovat a na naše úvahy je jen málo místa. Ostatní časopisy to řeší tím, že píší třeba o novinkách z redakce. Ale o čem psát v naší mini redakci? No, mohla bych zmínit nový přírůstek mezi mirroráckými pisálky, Regiska, nebo to, že už i vy, čtenáři, nám konečně posílate článečky (tentokrát jsme získali recenzi od Townieho). A co dál? Stačilo to? Už mne bohužel nic víc nenapadá. A když už píšu mne… nebyla jsem si jistá, a tak jsem zvolila jednodušší tvar. A to přitom stačilo obrátit list a přečíst si, co k tomu radí DonSimon ve svém Jazykovém koutku! Nu, snad nebudu jediná, kdo tak zpětně učiní, a doufám, že i ostatní články vám něco přinesou.

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Angeluss


Teranell


Matob


Falianne


Enefa

Ilustrace na obálce: Enefa
Autoři textů: Angeluss, Aramir, Cmech6, DonSimon, Pavettka, Regisek, Townie
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník třetí, číslo 10.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 17. 10. 2011.

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

Zapomenuté kouty DA



Na letošním megasrazu oslavovalo DarkAge už šest let existence. Dalo by se říct, že už není žádné mládě. Doby, kdy nás ostatní označovali za mladý a dravě se rozvíjející web s velkým potenciálem do budoucna, jsou ty tam. DarkAge se stalo nepřehlédnutelným hráčem na poli českých play by post serverů a dál se úspěšně rozrůstá. Šest let vývoje se na něm podepsalo a DarkAge postupem času nezadržitelně bobtná. Přibývá užitečných, ale i těch méně užitečných funkcí a na některé věci se pozvolna zapomíná. Právě to, co v průběhu věků zapadlo v temných uličkách města DarkAge, si v dnešním článku připomeneme.

Ariadnina nit

Osud Ariadniny niti je stejně zamotaný jako její příběhy. Modul, který dodnes najdete v sekci Hra, původně sloužil pro hraní Rébusů, kratičkých questíků, v nichž bylo hlavním úkolem hráčů luštit hlavolamy nebo hádanky vymyšlené vypravěčem. Libovolné množství hráčů postupně získávalo informace, aby nakonec provedli rozhodující krok, který rozhodnul o jejich výhře, popřípadě smrti. Mimochodem, umíralo se poměrně hojně.
Ariadnina nit byla v počátcích velice populární. Hřebíkem do rakve paradoxně nebyl nezájem ze strany hráčů nebo nedostatek vypravěčů, ale rozbroje, kvůli kterým se v modulu přestaly udělovat expy. Dva nejaktivnější tvůrci odešli, noví se už neobjevili a hráčský zájem postupně opadl.
Ariadna se později začala využívat i pro jiné účely. Chvíli fungovala jako prostor pro ChatQuest, tedy rychlou hru podobnou chatování oproštěnou od tradičních slohových orgií a s o poznání rychlejším příběhovým postupem. Pár chatquestů se objevilo a pak šlo všechno do kopru (nebo spíš do krčmy). Od té doby Ariadna tiše vyčkává na své znovuzrození.

Soutěže

Soutěže jsou na DA jednou z nejpropagovanějších věcí. Zmínka o nich tak může na první pohled působit trochu nemístně. Setkáte se s nimi v novinkách, na fórech, v krčmách a v neposlední řadě i v našem časopise. Důvodem jejich zmínění je hlavní modul soutěží umístěný v sekci Ostatní. Na modul, ve kterém by měly být přehledně shrnuty všechny aktuálně probíhající i uzavřené soutěže včetně důležitých informací a jmen výherců, zapomínají nejen zdejší uživatelé, ale často i samotní tvůrci a patroni soutěží. Od doby, co se soutěží chopila Zarabeth, se sice všechno lepší, k dokonalosti a nové vlně zájmu ale povede ještě dlouhá cesta.
I vy můžete přispět k tomu, aby účast v soutěžích byla opět tak hojná jako v počátcích serveru.

Ankety

Dost možná nejpopulárnější modul DarkAge nemá o hlasující nouzi. Stovkám hlasujících mohou konkurovat snad jen počty použití některých smajlíků, zatímco fóra, questy, Knihovna i Mirror mohou jen tiše závidět.
Na ankety v poslední době zanevřel hlavně admin tým. Doby, kdy se nové ankety objevovaly pravidelně každý měsíc, jsou ty tam. Od února se objevila pouze jediná, a to je pro tak oblíbený modul tristní bilance. Že by prostor pro šikovného a nápaditého melouchaře?

Poznámky v osobním deníku

Tak schválně… Kolik z vás vidělo v poslední době poznámky u některé ze svých postav? Moc vás nejspíš nebude, a to je velká škoda, protože poznámkový blok v osobním deníku je ultimátní nástroj, který PJové i hráči trestuhodně opomínají. Vím, piplat se s postavou je i bez poznámek kupa práce, některé nápady se vám však v průběhu další hry mohou bohatě vrátit, buď ve formě lepšího zážitku, nebo v rychlosti a přehlednosti. Poznámky jsou jedním z mála míst, která lze využít zcela volně. Jediným omezením je vaše vlastní fantazie.

Hodně zdejších příběhů používá pro hru rozšířená nebo odlišná pravidla. Prostor v poznámkách je ideální pro jejich zaznamenávání. Nemusí jít jen o číselné statistiky postav, na které jsme zvyklí z dračáku. Zapisujte cokoli, co je pro vaši hru důležité. Pro klasické „bezpravidlové“ RP se hodí slovní popisky například silných a slabých stránek postavy, rolí, které postava v příběhu ztvárňuje, nebo vlastností dotvářejících charakter postavy (fóbií, zlozvyků, zvláštností…). Rozšířením pravidel můžeme chápat i expování, v neoficiálech dodnes nefungující. Poznámky jsou ideální cestou, jak tento defekt napravit, a nemusíte zůstávat jen u klasického expování zaběhnutého v oficiálech. Od vlastních pravidel a expování už není daleko ke kompletním RPG systémům. Přepsat do poznámek kompletní deník postavy je sice fuška, a to hlavně kvůli nepřítomnosti formátování, ale nadšeným hráčům se určitě vyplatí. Otevřeného (ORP) systému se na DarkAge totiž ještě dlouho nedočkáme.
Zajímavou myšlenkou je i tvorba skutečných poznámek psaných v průběhu hry nejlépe samotnou postavou. Představte si, že vaše postava (analfabeti prominou) u sebe nosí malý zápisníček, do kterého zaznamenává všechny důležité věci a události, jako například jména důležitých NPC postav, herní úkoly, plánované akce nebo nalezené indicie a vodítka. Nemusíte zůstávat jen u strohých, jednoslovných

výpisků. Mnohem zajímavěji může vypadat třeba popisek: „3. 11. – vesnice Zeď – Setkal jsem se s Catrinou, mladou venkovankou. Až se nám podaří vypátrat jejího ztraceného bratra, musím ji pozvat do krčmy na skleničku!“ Poznámky postavy se vyplatí hlavně u delších a pomalejších příběhů, kde není výjimkou, že na některé důležité věci časem úplně zapomenete.

Neviditelná fóra

Prolistovali jste za poslední rok seznam svých skrytých fór v nastavení? Možná jste pro skrytí jejich obsahu měli dobrý důvod. Možná, že se za tu dobu nic nezměnilo, ale co když ano? Fóra a debaty na DA se v průběhu času vyvíjejí stejně jako zdejší osazenstvo. Divili byste se, co všechno se za rok nebo dva změní. Spoustu fór si navíc skrýváme jen ze zlosti, je ale škoda přijít o jejich obsah na věky. Malá revize jednou do roka rozhodně nikomu neublíží. Třeba objevíte i nějaký ten skvost.

Legenda

Jak se věci kolem legendy mají, to ví asi jenom Vědma. Oficiální statistiky čtenosti neexistují, nicméně po webu stále pobíhá řada lidí, kteří o příběhu objasňujícím myšlenku a fungování DarkAge mnoho nevědí. Na necelých třech stránkách se v šesti kapitolách dočtete o mlžném městě DarkAge. Městě, kde mrtví svádějí nikdy nekončící boj o návrat mezi smrtelníky. Dočtete se víc o významných postavách města: Vědmě, havranovi, sově, Nedémonovi a především šílené Banshee, která celé město založila.



Jazykový koutek DonaSimona

V jazykovém koutku se snažím poukazovat na ty nejčastější prohřešky proti českému pravopisu, na které denně narážím. A takový výčet by zcela jistě nebyl kompletní, kdyby se v něm nevyskytoval díl věnovaný špatnému skloňování zájmene „já“.

To je pro mě známé. To je o mně známé.

Zmátly vás tyto na první pohled podobné věty? A nejste si jisti, proč v nich má zájmeno „já“ pokaždé jiný tvar? Potom pro vás mám dobrou zprávu – existuje naprosto jednoduché pravidlo, které vám může pomoci: nahraďte zájmeno „já“ zájmenem „ty“.

Tam, kde si místo mě/mně můžete říct **tebe** (tě), napište **mě**.
Tam, kde si místo mě/mně můžete říct **tobě** (ti), napište **mně**.

Dovolím si ještě upozornit na jeden existující tvar téhož zájmena, který vás může zmást – „mne“. U něj platí, že se jedná o variantu „mě“ se lehce archaickým nádechem („To je o mně známé.“).

Existují samozřejmě i jiná pravidla, často založená na znalosti pádů (2. a 4. pád = mě, 3. a 6. pád = mně), ale ta se nepamatují tak snadno. Až tedy příště budete váhat mě/mně, vzpomeňte si na mě a dosaďte si tebe/tobě!

Luboš Antonín –Bestiář:

bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy

Filmový průmysl, fantasy knihy a pravidla pro různá RPG nám dávají jakousi moderní představu o mytických tvorech. Tato představa však pracuje pouze s konečnou formou a vizáží dané bestie a v historii uvádí pouze něco ve stylu povedený/nepovedený „magický" experiment. Jenže tyto bytosti nevznikly v hlavách nynějších tvůrců. Jsou mnohem starší a provázané s mytologií, křesťanstvím i pouhou neznalostí určitých jevů či zvířat.

Dílo bylo sestaveno z knih, které odpočívají v zámeckých knihovnách a jsou součástí fondu Knihovny Národního muzea. Obsahuje citované pasáže a nepostrádá ani bohatou ilustraci složenou z otisků dřevořezeb, černobílých kopií obrazů nebo překreslených erbů.

Autor si pohrává s jednotlivými příšerami z mnoha úhlů pohledu. Není proto divu, že v kapitole o vlkodlacích najdeme vlčí lid u severoamerických indiánů, leopardí a kajmaní muže v Africe nebo Červenou Karkulku. Rozhodně se ale nejedná o suchý slovníkový výčet všech možností daných hesel. Čtenář je seznamován s příběhy, takže u jednorožce se dozví nejenom, že jednorožec poté, co nedostal své čestné místo v Arše, do Archy jednoduše nenastoupil a hrdě odkráčel, ale i to, že je ztělesněním Krista. Tím to ovšem nekončí, pro některé dobrodruhy byl totiž ošklivým, tlustým, chlupatým, podsaditým zvířetem (záměna s nosorožcem), stejně jako Caesar v Zápiscích o válce galské pravděpodobně popisuje losa bez jednoho parohu.

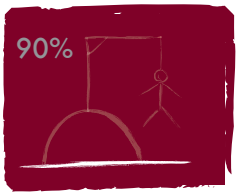
Díky citovaným pasážím můžete objevit mnoho nových způsobů, kterými se dá popsat zvíře. Je krásné číst fantasy, do něhož se staří Evropané pouštěli při objevování světa. Jaké příběhy vymýšleli a jak církev bojovala proti Darwinovým teoriím. Minulost hovoří jazykem symbolů, který dnešní doba už tolik nepreferuje.

Ukázka:

Zajímavý doklad lykantropie u nás se zachoval v kramářské písni „Pastýř proměněn ve vlka", která se zpívala na nápěv „Poslyšte, milí, co chci". Tiskem vyšla roku 1782 v Jindřichově Hradci a popisuje příběh obecního pastýře, který měl ženu a malou dcerku, ale „*bezbožný pastýř zlé skutky jest provozoval … jistý obojek jest od ďábla měl… když ten obojek on na svůj krk dal, hned se tu chvíli vlkem udělal, bral dobytek obce tu, kde ovčáci své houfy pásli, nosil domů ovce.*" Takto provozoval vlkodlactví čtyři roky a jeho rodina v pastoušce žila v hojnosti. Nakonec ale jeho sedmiletá dcerka prozradila, co její otec dělá, a ukázala rychtářovi a řezníkovi i kouzelný obojek. Rychtář a řezník děvčátku zpočátku nevěřili, a když řezník „*dal ten obojek ze špásu na krk, v tom okamžení hned byl z něho vlk, oknem vyskočil ven, kam jen on zaběh', žádný nevěděl; a tak je po dnešní den*". Rychtář jen požádal myslivce, kdyby spatřili vlka s obojkem, aby ho nestříleli, ale pokusili se mu obojek sundat.

ANTONÍN, Luboš. *Bestiář: bájná zvířata, živlové bytosti, monstra, obludy a nestvůry v knižní ilustraci konce středověké Evropy*. Praha: Argo, Půdorys, 2010. 375 s. ISBN 978-80-257-0347-2.





Pilíře země: Závod stavitelů

Pilíře země je historický román, na němž Ken Follett pracoval spousty let, ale nakonec ho dokázal dokončit. Hlavní zápletkou románu je stavba katedrály v Kingsbridge. Nás však bude zajímat stolní hra na motivy této knihy.



Je to strategická a budovatelská hra a jejím cílem je získat co nejvyšší zásluhy na stavbě katedrály, a to v podobě vítězných bodů. K tomu budete využívat řemeslníky, dělníky, karty výhod a samozřejmě ceněnou komoditu – peníze. Hra je pro dva až čtyři hráče.

Na začátku si hráči zvolí barvu a dostanou tři karty řemeslníků, jejichž schopnosti umožní na konci kola proměnit získané suroviny za vítězné body. Dále hráč dostane figurky dělníků své barvy. Poté se ze sáčku, v němž je figurka každého hráče, vylosuje začínající hráč. Tomu je připočteno dvacet zlatých, ostatní hráči mají vždy o zlaťák více, další hráč po směru hodinových ručiček má tedy dvacet jeden zlatý a tak dále. Hra má velikou výhodu v tom, že počet peněz se určuje na hrací ploše, tudíž nehrozí ztrácení bankovek.

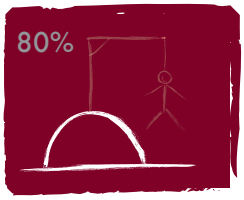
Začínající hráč rozdá na hrací plochu dvě karty výhod a čtyři karty řemeslníků, z toho dvě na hrací plochu a dvě mimo ni. Dále rozdá mimo plochu sedm karet surovin. Začne tím, že si buď koupí jednoho z řemeslníků za cenu v levém horním rohu karty, nebo pošle určený počet svých dělníků získávat suroviny. Na kartě surovin je rovněž v levém horním rohu počet potřebných dělníků a ve prostřed počet a druh suroviny, kterou získá. Hráči takto pošlou své pracovníky pro suroviny. Pokud se jim žádná nabídka nelíbí, mohou pracovníky poslat do manufaktury a první část kola je u konce. Hráči nesmí zbýt žádný dělník.

V druhé části začínající hráč losuje z pytlíku figurky a pokládá je na půlkruh na hrací ploše. Vylosovaný hráč si zvolí, zda za cenu na půlkruhu přemístí svou figurku do hry, nebo počká. Takto se losuje, dokud nejsou všechny figurky na hrací ploše. Poté začínající hráč otočí kartu události a postupně projde očíslovaný herní plán. Dá hráčům suroviny v podobě krychliček, předá získané výhody a řemeslníky. Nastává třetí část kola. V ní hráči smění suroviny za vítězné body podle možností svých řemeslníků. Každý hráč může mít maximálně pět řemeslníků a do dalšího kola maximálně pět surovin. Třetí část je zakončena postavením kousku katedrály a „předáním štafety“ dalšímu hráči.



Hra je zajímavá formou náhody, která vzniká losováním hráčů pro jejich umístění na plánu. Taktizuje se tu tedy o něco hůře a dodává to hře originalitu. Kol je celkem šest, postaví se šest částí katedrály. Ten, kdo má na konci nejvíce vítězných bodů, vyhrává. Pokud jich mají hráči stejný počet, vítězí ten bohatší. Zkušenějším hráčům trvá hra něco přes hodinu, s novým hráčem déle, ale během jedné hry bude vědět, co a jak.

Pilíře země je skvělá tahová strategie a dovede obstarat zábavu na celé hodiny. Hrací plocha je pěkně propracovaná, systém figurek také nemá chybu. Bohužel se může stát, že omylem hnete herním plánem a ztratíte pojem o tom, kdo měl kolik peněz, ale to už není chyba hry.



Teranell: A jak to vidí cvičitelé?

Nuže, Teranell, chtěla bych náš rozhovor zaměřit na výcvik PJ z pohledu cvičitele a ty jsi, dle mě, vhodným zástupcem z této řady. Má první otázka tedy bude prostá, jak dlouho to děláš a jak ses k takové práci vůbec dostala?
Ahoj! Hezky rovnou na věc, to se mi líbí :) Cvičitelem jsem od března 2008, ale přiznám se, že jsem se musela podívat do profilu na datum přidělení statusu, jinak bych si nevzpomněla. Proč, to je pak vcelku jasné. Tehdy se snad i tak nějak počítalo s tím, že se každá kostka od žluté barvy nahoru automaticky zapojí do předávání svých zkušeností dalším potenciálním PJům. Už je to dlouho, ta doba se mi nevybavuje moc dobře, ale myslím, že to z mojí strany nebylo žádné velké rozhodnutí. Prostě jsem si říkala, že se to ode mě asi čeká.

Takhle to vyznívá, že to bereš jako něco, co dělat musíš, nebo alespoň jako druh určité zodpovědnosti. Dává ti tahle funkce něco? Přináší ti tenhle post něco zajímavého, učí i tebe samotnou? Je to vyvážené, nebo cítíš, že víc dáváš a míň si bereš?
Ze začátku to tak určitě bylo. Brala jsem to jako nevyhnutelnou povinnost, taky mě to moc nebavilo… Ale je to jen o tom, umět si vybrat vhodného cvičence, a zase naopak. Kdekdo ti nejspíš řekne, že cvičitel má být schopný spolupracovat s kýmkoli, ale já s tím nesouhlasím. Nikdo nechce učitele, se kterým si navzájem poleze na nervy. Vždycky je to oboustranné, ačkoli to tak spousta lidí nejspíš nebere. Skoro každý PJ má svůj vlastní, osobitý styl, můžete se inspirovat navzájem. Když pochopíš, že nemáš za úkol vtlouct svěřenci do hlavy svoje vlastní principy a postupy jako podle kopíráku, ale jen ho vhodně usměrnit, aby našel tu správnou cestičku v tom, co už sám zná a ví, pak je to fajn a můžete si toho dost předat třeba i navzájem. Vzpomínám si takto třeba na výcvik Jasry, to bylo tak nějak ono.

Jasra je velmi působivá osoba, mám tu čest s ní hrát, proto také vím, že je mladší než ty. Myslíš si, že je v tom rozdíl, když je někdo starší nebo mladší než ty? A už se stalo, že bys cvičenci nabídla jiného cvičitele? Znáte se mezi sebou (vy cvičitelé) dobře?
Ano, celá Jasřenka. Rozdíl v tom určitě je – málokdo se chce nechat „poučovat“ od člověka, který je mladší než on, když to řeknu takhle hloupě. Někdo to překousne, jiný to přijme hůř, další vůbec. Ale vždycky je to o tom, že máš právo říct předem „ne, s tímhle člověkem já si nesednu a za cvičitele ho nechci“. Jasně, teď tě možná napadne, že si mnozí uchazeči nemůžou vybírat, ale tak to prostě chodí a rozhodnutí už je jen na tobě. Buďto půjdeš k tomu, kdo má zrovna čas a chuť, i za cenu, že ti výcvik možná znechutí (jo, i to se může stát, proto bych ten výběr rozhodně nepodceňovala), anebo prostě počkáš, až bude mít volno někdo jiný. Že bych někomu řekla, že ho cvičit nechci, z jiných důvodů, než je nedostatek času, to se mi ještě nestalo. Dost možná je to tím, že ty sympatie/antipatie bývají obvykle vzájemné. Abych pak odpověděla na tvou poslední otázku… Jsou tu samozřejmě cvičitelé (a kostky), se kterými se znám líp, jiné neznám vůbec. Tak to má asi každý. I přesto si ale myslím, že bych ti v případě potřeby dokázala doporučit někoho, s kým si sedneš líp, kdyby došlo na tebou zmiňovanou situaci. Styl těch druhých mám tak nějak v oku.

Máš tak nějak v oku… to znamená, že sleduješ výcviky ostatních cvičetelů, nebo je to tím, že už jste tu všichni tak dlouho, že už jste pod sebou párkrát hráli? Jak aktivně si předáváte informace o jednotlivých cvičencích? Přišlo mi totiž, že někteří cvičenci vás střídají jako ponožky, ale třeba jsem narazila na exota. :)
Jasně, výcviky ostatních čas od času prolítnu, to by měl dělat každý – alespoň v momentě, kdy se (ačkoli je to jen taková formalita, v tomto bodě záleží na cvičiteli samotném) schvaluje udělení modré kostky. Pro mě to teď hoří, poněvadž jsem se jako jedna z hrstky podílela na vytváření nového systému expování a je potřeba hlídat, aby se do toho správně vpravili nejen PJ's, kteří měli na adaptaci podstatně méně času než autoři, ale hlavně a především ti, kteří nové vypravěče cvičí. Takže to „v oku“ pramení spíš z toho, já osobně jsem zatím přímo hrála snad jen s Hrunem, Yavannou a Angelussem (nepočítám neaktivní).
Pokud je všechno tak nějak v normálu, obvykle nebývá potřeba informovat se o postupu jednotlivých lidí. Změna nastává v okamžiku, kdy si cvičitel není jistý, zda už může svěřence pustit do zkušební lhůty, méně často když chce cvičence obzvlášť pochválit a vypíchnout jeho schopnosti. Pak jsou dotyční pochopitelně patřičně prodrbnuti :)
To se týká i těch změn cvičitelů. Jasně, není to ideální, dokonce to není vůbec dobrý, ale na někoho prostě ta smůla sem tam sedne. I přes všechny ty barevný nesmysly, co nám svítí vedle nicku, jsme pořád jen lidi (přestože na to někteří chvílemi velmi rádi zapomínají) a stane se, že se uprostřed výcviku dostaneme do situace, kdy v něm jednoduše nelze pokračovat. Pech je, pokud někdo takového „učitele“ schytá dvakrát po sobě – třeba chudák Eugene, pokud si dobře vzpomínám.



Použila jsi termín PJ's, jak jsi na takovou zkratku přišla? :o) **Nu, nahrála jsi mi pěkně, takže – co si myslíš o ukázkovém questu**?
Na tuhle zkratku jsem přišla kupodivu proto, že je kratší :)) Ne, vážně – pro český název jsme vymysleli zkratku, kterou vyslovujeme anglicky jako „pídžej", no a pak si vyber, jestli to raději budeš skloňovat po našem, anebo tomu jednoduše přidáš apostrof a s. Já prostě jen využívám tu rychlejší variantu. Současný ukázkáč není žádný zázrak, ale svému účelu slouží dobře. Tím mám na mysli samozřejmě vzor expování pro nové PJ's, nikoli nějaký příklad pro začínající hráče. Psát se podle něj nenaučíš, hodnotit příspěvky ano. Sama jsem se jeho tvorby neúčastnila, můj díl práce je u současné podoby pouze v přeexpování ze starého systému na nový. Pár lidí brblalo, že v něm chybí „áčkový" příspěvek, ale v tom já problém nevidím. „Áčkový" příspěvek je prostě ještě lepší než „béčka" z ukázkáče, hotovo šmitec, není co řešit. Co se týče výcviků, není to nic, na co by se IMHO měli neúspěšní uchazeči vymlouvat.



Tím se dostáváme k tomu, čeho se u PJ's snažíš jako cvičitel docílit? **Koukala jsem, že hodně výcviků nemá dokončený příběh, což dle mého názoru jenom odráží realitu DA, protože hodně questů se nedočká svého konce. Ale co je potom tou „pravou" podstatou výcviku ve tvém podání**?
Ha, na tohle jsem čekala. Jasně, že výcviky obvykle nemívají závěr. K čemu taky? Cílem je naučit dotyčného vést příběh, expovat a vychytat případné chyby, ne si od něj vyžádat učebnicový quest, podle kterého by se později dala napsat kronika. Vždycky všem vtloukáme do hlavy, ať si vymyslí něco elementárně jednoduchého. Kdo si chce honit triko, ten tak může činit v momentě, kdy dostane modrou kostku. Ve výcviku je to zbytečnost, jenom to zdržuje obě strany.
Myslím, že já osobně jsem mezi cvičiteli tak trochu exot. Stejně jako odjakživa hlásám, že nehodlám a ani nebudu brát nováčky (čistě proto, že jsou mi mé questy jednoduše příliš drahé, než aby mi je ruinoval nějaký zelenáč, co se za dva měsíce přestane přihlašovat), nechce se mi ztrácet čas při výcviku někoho, kdo by se měl ze všeho nejdřív vrátit na nižší stupeň střední školy a naučit se pravopis a stylistiku. Vybírám si z fronty talenty, prostě a jednoduše ty lidi, kteří jsou coby PJ's nadějní, zvládají vedení příběhu po dějové stránce a umí pěkně psát, jen ještě potřebují vychytat nějaké mouchy. U někoho to je neschopnost rozpoznat typické hráčské nešvary, na nichž si tu někteří hrabou expy, u jiného zase neochota řešit problémové situace na fóru, tady zas nedostatek iniciativy nebo autority. A v zásadě jde o to, dát tomu PJingu „ksicht". Ksicht potřebuje dobrá restaurace, potřebuje ho časopis, televizní pořad… A stejně tak brůžo (nebo vypravěč, jak chceš), co se chce řadit mezi oceňovanou špičku. Nikdo nestojí o šedý myši.
Asi se tedy dá říct, že cílem je vypěstovat v budoucí kostce individualitu.
Ne vždycky se to podaří, jindy naopak stačí rozvíjet slibný talent, který už má dotyčný v sobě (jako tomu bylo u Jasřenky, když už o ní byla řeč, nebo teď v současné době u Kahuny). V téhle souvislosti ale moc nerozumím tomu, proč si lidi, kteří vedou spoustu naprosto uhozených a perfektně originálních neofíků, rozjedou ve výcviku něco uťápnutýho a dokonale nezajímavýho. Hej, lidi, nás už to takhle nebaví, sem s nějakou magořinou!

Hm, říkáš, že si vybíráš, dovol mi, abych si z toho odvodila, že všichni cvičitelé si vybírají. Nuže, všichni víme, co je v nápovědě za rady pro čekatele na výcvik, takže to úplně vynechme. Co preferuješ ty sama u adeptů? Aby už vedli nějaký neoficiální quest, aktivně se podíleli na kejklích ohledně DA, nebo prostě jen byli vidět? Co znám tady výrazné osobnosti, kterých si vážím, jsou většinou konfliktní… Oťukáváš si nějak adepty? Ono, co jsem tak pochopila, máš za ně pak plus mínus odpovědnost a jsou tvojí vizitkou.
Někteří si vybírají podobným stylem jako já, jiní zase podle toho, kdo čeká ve frontě nejdelší dobu. Já je v tom nechávám – pokud má někdo podobné masochistické choutky, je to jen jeho věc a nezajímám se o to, alespoň do chvíle, než mi svoje názory začne předhazovat jako nějakou obecně platnou poučku. Ale to už odbíhám. Chci říct, že se mezi námi stejně tak dobře najdou magoři, kteří opravdu vezmou do výcviku každého nebožáka, přestože předem s téměř stoprocentní jistotou vědí, že ho po nějakých těch dvou či třech měsících zase vyrazí. Takže to máme tak hezky rozdělené a dostat by se mělo na všechny, co si troufnou **mrk**.
Já osobně si vybírám adepty podle questů (ať už jejich vlastních nebo

těch, v nichž hrají) a samozřejmě také s ohledem na (ne)aktivitu. Nechci ztrácet čas s někým, kdo na DA píše jeden příspěvek za čtvrt roku a pak výcvik stejně z nedostatku energie nedokončí, i kdyby byl sebelepší.
S tou vizitkou máš samozřejmě pravdu – to je další kříž pokud jde o přebírání výcviku po neaktivním kolegovi. Někdo to udělat musí, není nazbyt, takže se s tím prostě poper. Tvůj boj. A tak to beru – jako challenge. Aspoň není nuda ;)

Myslím si, že tím jsi pro kdekoho tady na DA objasnila ty „největší záhady" ohledně cvičitelů a výcviků. Napadá tě tedy ještě něco, co bys chtěla zmínit? Něco, co tebe jako cvičitele hodně trápí a byla bys ráda, aby si to uvědomili i ostatní?
Ráda bych, kdyby ti, co se do výcviku nedostanou, z toho věčně neobviňovali jenom nás. Krátce po zavedení nového systému expování se v DM objevily odpovědi na Tindovu anketu, v paměti mi tehdy utkvěla Morghotova reakce. Stěžoval si, že jsme současně s bodováním příspěvků a hranicí pro připuštění k testu pro PJ's nezvedli taky počet zkušeností, které lze získat z rébusů a z hádanek. Že teď lidi, co nehrají v oficiálech, nebudou mít skoro šanci dostat se k testu a k výcviku. Jenže to byl, vážení, mimo spoustu dalšího náš záměr – abychom dál pracovali především s těmi, co nasbírali zkušenosti hraním. Zdůrazňuji to schválně, protože v hádankách a v rébusech ještě nikdy nikdo žádné zkušenosti s questy nenašel a taky nenajde.
Pořád se tu mluví o tom, že je málo oficiálů, nejsou volná místa, a tudíž ty expy jinak nasbírat nejde, blá blá… Díky tomu, že jsem před pár měsíci dělala nábor do vlastního questu, vím, že to není pravda, nehlásil se mi téměř nikdo a odmítla jsem nakonec jednoho nebo dva (pokud nepočítáme ty, co nebyli schopní ani přečíst si verbířskou vývěsku). A i kdyby to pravda byla – je to jen otázka výběru. Pokud nejste dost dobří ani na to, aby si vás nějaká barevná kostka vybrala pro oficiál (a že o ty alespoň malilinko schopné hráče zájem je, a obrovský, to mi věřte), jak si můžete myslet, že vás někdo neprávem drží od výcviku? Neznamená to nic víc, než že na to prostě ještě nemáte, a mně se ohromně ulevilo, že expy z rébusů a z hádanek přestaly být pro podobné dotčené případy takovou berličkou, jakou bývaly dřív.
Ano, je to ode mě krutý a ošklivý, ale je to pravda :)
A víc už nic – snad jen, že děkuji za rozhovor a přeji všem současným cvičencům i cvičitelům hodně energie a trpělivosti. Všechno jde, když se chce! :)

I já tobě děkuji, myslím si, že jsi to shrnula moc pěkně. Hurá na výcvik! :o)



Shadowrun – svět na okraji, a přesto ve středu

Svět roku 2072 se v mnohém podobá tomu našemu, ale přeci je jiný. Říká se, že je probuzený. Na Zemi se vrátila magie a spolu s ní se začaly náhle a překotně udávat veliké změny, které navždy poznamenaly tvář naší Země. Staré státy se hroutily, aby na jejich troskách mohly povstat nové, mezi lidmi se začaly objevovat mytologické bytosti a kybernetické vylepšování lidí se stalo běžnou součástí života. Ekologické katastrofy na sebe nenechaly dlouho čekat a ovládány magií, staly se zbraní hromadného ničení.

V prvních letech po probuzení lidstvo několikrát téměř vyhladilo samo sebe. Pojem humanismus se ztratil do večerníčků na dobrou noc. V tomto světě, nad jehož osudem visel každou vteřinu Damoklův meč, se k moci prodrali ti nejschopnější dravci – nadnárodní korporace. Smetly většinu toho, co si ještě říkalo stát, a začaly prosazovat přísnou logiku trhu. Svoboda jedince byla za zvuků korporační hymny zapomenuta a lidé se ocitli v nové totalitě. Neomezení vládci světa – korporace – pak proti sobě rozpoutali nelítostnou válku. Válku o zdroje. A v těchto válkách, které papírově ani neexistují, začali používat novou zbraň. Vojáky štěstěny, známé spíše jako shadowrunnery – stínové běžce.

Shadowrunneři nastupují tam, kde je korporační hra až příliš špinavá a hrozí, že by se mohlo umazat dobré jméno společnosti. Nájemné vraždy, únosy, vydírání, sabotáže, průmyslové špionáže, ochrana osob – to je jen malý výčet toho, kde se tito lidé etablují.

A jak šel čas, za shadowrunnery začali chodit i jiní lidé než jen zástupci korporací. Shadowrunnerská komunita se rozrostla a specializovala. Nicméně vždycky se bude jednat o vyděděnce, lidi na okraji společnosti…

„Takže ti to říkám jasně. Ty seš teďka prostě odepsanej. Ukliď se tak na šest měsíců, nevylejzej, počkej si a uvidí se," řekl Lenny a podíval se na Johnnyho pohledem, o kterém doufal, že by se dal charakterizovat jako významný. Johnny ale jeho snahu nedokázal patřičně ocenit. Dokonce začínal mít pocit, že ho jeho šíbr a v současné chvíli jediný „zaměstnavatel" začíná pěkně odírat a natahovat. Ale zatím neříkal nic a Lenny po krátké přestávce pokračoval. „Nediv se, chummer. Celé to extempore s jakýmsi cargem z Evropy tobě a tý holce, co to přežila, jakýsi Jill, moc plusovejch bodů nepřineslo. Ukázali jste se sice jako schopní runneři, ale být na aresáckým listu příležitostných cílů není zrovna dobrá vizitka pro jakoukoliv práci. Na váš ksicht dokonce vypsali odměnu i lidi z Lone Star. Ostatně, už takhle riskuju, že se s tebou bavím v tomhle zaplivaným pajzlu. Kapišto?" Johnny to samozřejmě chápal, ale připadalo mu to značně nefér a na hlavu postavené. Johnny byl runner a skoro všechno, co dělal, nějakým způsobem překračovalo zákon. Od zabíjení lidí, přes odposlechy a unášení osob, až po páchání drobných kriminálních deliktů. Nehledě na to, že skoro nikdy nebyl střízlivý a v autě rozhodně autopilota nepoužíval. „Super. Takže podle tebe mám teďka prostě sedět doma na prdeli asi tak půl roku a čekat, co se stane. A nájem jako budu platit z čeho? A lednička se taky sama nezaplní. Lenny, kurva fix, já potřebuju pracovat! Nevracel jsem se do Seattlu z toho důvodu, abych se koukal v nějaký zaplivaný garáži na kyberporno a Aztlanský teleblbiny." „Sorry, chummer, ale teďka fakt nejsi v kurzu… A neházej tady ty svoje ksichty. Mě to taky sere, ostatně, oba víme, že jsi schopnej a práci vždycky zastaneš, ale not today. Fakt se někde zašij a doufej, že si federálové ani aresáci nepodaj nějakýho z tvých kamarádíčků, kterej by třeba mohl vyzvonit, kde se zrovna flákáš…" Johnny už poslouchal jenom na půl ucha. Svým kamarádům věřil, ale Lennymu už tak moc ne.



A pokud očekával nějaký podraz, očekával ho ze strany Lennyho. Smutné, když nemůžete věřit vlastnímu šíbrovi.
Johnny se pohroužil do vlastních myšlenek a jen tak okrajově vnímal, že Lenny stále a pořád mele pantem. Variace na dané téma „zalez a půl roku nevylejzej“ ho vůbec nezajímaly, protože moc dobře věděl, že v současné chvíli si luxus půlroční neplacené dovolené nemůže dovolit. Zato už přemýšlel, jak nastalou situaci řešit.
„Fajn, Lenny. Svoje jsi řekl. Já ti k tomu taky řekl trochu svýho. V současný chvíli tvůj nápad fakt nepřipadá v úvahu, ale; za varování dík. Budu to brát v potaz. Jediný, co pro tebe můžu udělat, je to, že se teď s tebou půl roku nebudu vídat, abys neměl problémy, a jestli ten půlrok přežiju, dáme si tady spicha a pobavíme se o tom, co a jak dál. Může být?“
Lenny měl sice ještě nějaké poznámky, ale nakonec i on souhlasil, že takhle to bude pro oba nejlepší. Lenny dopil svoje pivo a spěšně opustil bar. Dnes měl ještě hodně práce, která musela být zařízena.
To Johnny ještě chvíli točil prázdnou skleničkou od rumu, pak vytáhl mobil, zpaměti vyťukal jedno číslo a domluvil si další schůzku v ještě zaplivanějším lokále.

Vysvětlivky:

ARES: Největší americká domácí korporace (světově čtvrtá největší korporace). Zabývá se hlavně výrobou zbraní, vojenskými technologiemi, kosmonautikou a těžkým průmyslem.

Aztlan: Stát rozkládající se na území dnešního Mexika. Zahrnuje v sobě většinu středoamerických států a polovinu Texasu. Aztlan se sice tváří jako suverénní mocnost, pravdou ale je, že se jedná o loutkový stát pod taktovkou druhé největší korporace světa – Aztechnology. Aztlan hlásá „návrat ke starým tradicím“, které vycházejí z aztécké kultury, takže lidské oběti jsou zde běžnou součástí oslav svátků.

Cargo: Zásilka. Viz anglický slovník.

Chummer: americký slangový výraz pro kamaráda. V češtině by tomu nejvíce odpovídalo „kámo“.

Johnson: kódové označení pro toho, kdo zadává run. Jde tedy o zákazníka. Aby shadowrunner nemohl prozradit identitu svého současného zaměstnavatele, říká se mu prostě pan Johnson. A to i v případě, že se jedná o ženu.

Lone Star: soukromá bezpečnostní agentura, která před několika lety vyhrála veřejnou soutěž na provozování policejní činnosti ve městě. V praxi to vypadá tak, že má veškeré pravomoci policie, ale využívá výhod soukromé firmy.

Runner/Shadowrunner: ten, který provádí shadowrun.

Shadowrun: „jakýkoliv pohyb, jednání nebo jejich opakování za účelem provedení plánů, které jsou nelegální nebo kvazilegální.“ Tato obecná definice nepostihuje veškeré aspekty shdowrunu, takže dodejme, že shadowrunner obvykle své zaměstnavatele střídá a je najímán na výrazně rizikovou činnost.

Šíbr: „shadowrunnerův manager“. Jedná se o spojovací článek mezi zákazníkem (pan Johnson) a shadowrunnerem. Šíbr je člověk, který zná lidi, ví, s kým mluvit, a orientuje se ve všelijakých kauzách.



Studnice nápadů: Vzhůru do akvária

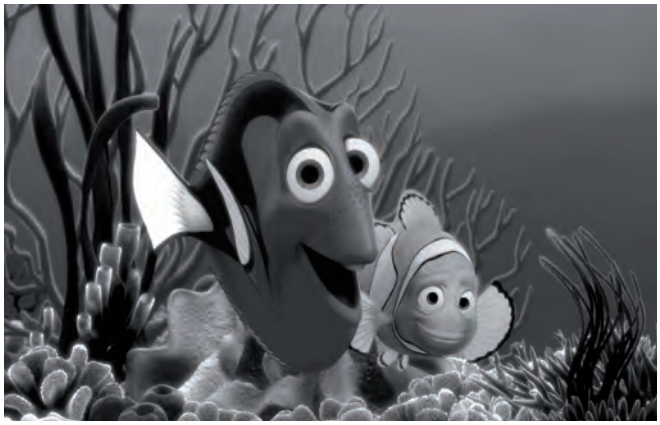
Něco pro ty, kteří se chystají na podvodní dobrodružství. Všiml jsem si, že tady na serveru není věnováno moc prostoru tomuto skvělému hernímu prostředí – světu pod hladinou.

Úhoří lektvar

Základ: hřbet z elektrického úhoře
Lektvar má doslova elektrizující efekt. Kdokoliv se postavy dotkne (a naopak), ten bude zraněn elektrický proudem. Zranění je podobné zraněním způsobeným kouzelnickým bleskem. Efekt působí pouze ve vodě nebo v jiném vodivém prostředí.

Žraločí lektvar

Základ: žraločí krev
Lektvar má několik efektů a jen opravdu schopní alchymisté dokážou vyrobit látku se všemi třemi. Efekty:
1. Postavě naroste žraločí ploutev na zádech a plovací blány mezi prsty. To jí umožní pohybovat se a bojovat ve vodě bez postihů, avšak díky blánám v ruce těžko udrží jakýkoliv předmět.
2. Postavě narostou žábra, která jí umožní dýchat pod vodou.
3. Postavě naroste žraločí hlava s tlamou plnou ostrých zubů a také čenichem, kterým je možno vycítit pach krve na míle daleko.



Lektvar mořského ďasa

Základ: oko mořského ďasa
Mořský ďas je ryba, která má na svém těle orgán, jenž svítí - připomíná svítící kuličku na špagátě. Tím láká zvědavé rybky, které připlavou až k jeho tlamě jako snadná kořist.
Postavě, která lektvar vypije, naroste tento svítící orgán, dlouhý jeden sáh. Světlo jím vydávané může postava libovolně ovládat – zesilovat a zeslabovat podle potřeby. Na některé mořské tvory působí světlo mámivě. Ve větších a temnějších hloubkách při velké intenzitě světla může mít oslepující efekt.

Ježík nafukovací

Ježík je mořský tvor připomínající ostnatou kouli. Tito tvorové mají schopnost nafouknout svá těla a zvětšit tak několikanásobně svůj objem.
Toho využívají například lovci perel, kteří ježíky používají jako vzduchové měchy – jednoduše do nich napustí vzduch, který pak pod vodou dýchají.
Ježík se dá použít i jako podvodní past – kdykoliv se ježíka někdo dotkne, ten se zprudka nafoukne a zraní dotyčného svými ostnatými výběžky.
Tělo ježíka lze také naplnit libovolnou kapalinou – třeba barevným inkoustem – a tu pak vypouštět jako „kouřovou" clonu apod.

Lektvar chobotnice

Základ: chapadlo chobotnice ďábelské
Po požití lektvaru se ruce postavy změní na dlouhá chapadla, podobná chapadlům chobotnice. Díky chapadlům lze hravě šplhat např. po korálových útesech, lze se jimi někde zachytit a odolat tak silným mořským proudům či vírům a v neposlední řadě s nimi lze útočit (šleháním či škrcením), stahovat lidi z lodí a následně je topit apod.

Ohlávka

Tato ohlávka je vyrobena z mořských řas a chaluh. Podaří-li se postavě nasadit ji mořskému koníkovi nebo podobnému tvorovi, tak tento koník zkrotne, bude ochočen a postava jej může využít jako poslušné jezdecké zvíře.

Perla šťastného návratu

Jedná se o talisman, jehož základ tvoří černá perla. Efekt talismanu spočívá v tom, že když jeho nositel na moři ztroskotá, mořské proudy ho zanesou k nejbližší pevnině.

Mušle porozumění

Zdánlivě obyčejná mušle, ve které je na pevnině slyšet šum moře. Ovšem přiloží-li si mušli postava k uchu pod vodou, porozumí řeči mořských tvorů.

Mořský roh

Jedná se o lasturu upravenou tak, že se dá na ni zahrát. Zvuk lastury přivábí všechny mořské tvory v dosahu. Pomocí různých melodií lze lákat různé tvory – ovšem to už vyžaduje určitou praxi.

Lektvar podvodního dechu

Základ: mořská pěna
Díky tomuto lektvaru je postava schopna prudce ze sebe vychrlit proud vody. Účinek je podobný dechu vodního draka.

Žahavec

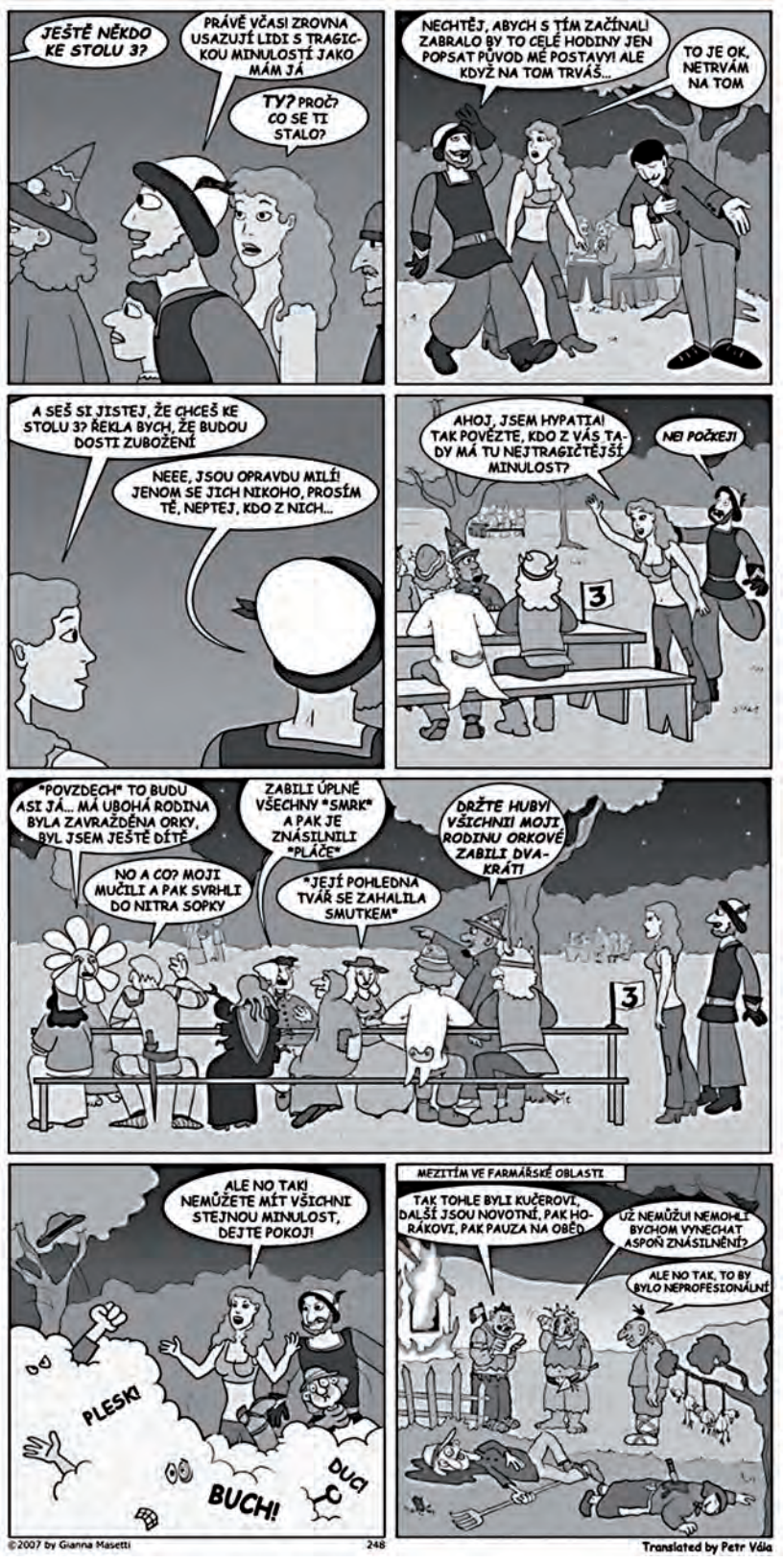
Jde o prudce jedovatou mořskou medúzu, jejíž tělo je často připevňováno na dlouhé bidlo a používá se jako zbraň. Kontakt se žahavcem způsobuje pálení kůže a vyvolává prudkou nevolnost.

Delfíní lektvar

Základ: delfíní mozek
Díky tomuto lektvaru získá postava schopnost echolokace (vydávání signálů odrážejících se ve vodě). Rozšiřuje rovněž krollí ultrasluch.

Mámíí, kde se berou hrdinové?

Tentokrát byla DarkSide požádána o toto téma, takže doufá, že se ho zhostí řádně a zajímavě. A protože není úplně tradicí, že by někdo žádal o téma DS, tak DS začne také netradičně, a to vypůjčením jedné stránky z komiksu The Noob.



Hráče tragické osudy evidentně dost často lákají, ale proč? Osobně s nimi nemám moc zkušeností, ale myslím si, že je to prostě to nejjednodušší, co lze udělat. A tak jsem se rozhodla zkusit ti dát návod a doporučení, abys od tragické historie upustil!

Předně – není důležité mít dlouhou historii. Maximálně dvacet řádků samotné historie stačí, plus samozřejmě všechno, co je uvedeno v článku „R(I)P", jenž vyšel v letošním srpnovém čísle. Zmiňuji to teď proto, abys to měl při čtení tohoto textu stále na paměti. Pro historii je stěžejní, co napíše PJ ve svých úvodních příspěvcích. Z nich bys měl poznat, na co bude příběh zaměřený. Protože máš maximálně dvacet řádků, je jasné, že máš prostor jenom pro to nejdůležitější. Pokud PJ nahodí reálie, náboženství a historii království, měla by všechny tyto položky obsahovat i tvoje historie. Z toho vyplývá: postava musí být zařazená správně do světa, měla by věřit (ateismus je výdobytkem moderní společnosti, ale ne středověké, kterou se fantasy tak rádo inspiruje, a už je jedno, jestli PJ napíše, že bohové aktivně do světa zasahují, nebo ne) a měl by být znám její postoj ke království (odpověď „je jí to putna" je v tomto případě adekvátní). Pokud naopak PJ nadhodí něco ve stylu:

„Rozespalý špinavý ráno slibovalo další příval levnýho smogu do plic každýmu, kdo se rozhodl ten den dejchat. Začínalo se, jako obvykle, pondělím. Ještě nevyšlo slunce, ale dalo se tušit, že čeká, až se Země doprdelí do správný pozice. Nadcházející newyorský podzim roku 2215 sliboval další přívaly lijáků a další bezpečnostní prověrky, což znamenalo jedno: pracovní příležitost. Nebo strach o dosavadní pozici."

pak jej asi nebude zajímat, kde že jste se to přesně narodili, ale co děláte v NY a kde že to vlastně pracujete nebo chcete pracovat.

Jakmile si vykolíčkuješ políčko, už je na tobě, co všechno na něm bude růst. Vše by mělo začínat myšlenkou nebo úvahou. Jak je tvoje postava stará, aneb co všechno mohla stihnout? Jaké má postava prostředky (pokud je to rolnické dítě ze zakopané vesničky, asi těžko bude mít třeba kartografické znalosti)? Co ji dělá výjimečnou, tedy proč by se měl o ní „vyprávět" příběh? Samozřejmě, že tě to nenutí dělat z ní pop star, naopak, může být zajímavá tím, že si za dané situace či okolností zachovala (většinou jako jediná) svoji normalitu, svou všednost. To, co se z ní stane v průběhu questu, už záleží nejen na tobě a PJi, ale také na tvých spoluhráčích.
Nuže, když teď tohle všechno víš, zaměříme se na to, co tvoji postavu může udělat výjimečnou.

Cesta „na zkušenou". Úplně běžná věc, která se v minulosti děla poměrně často. Mladíci si sbalili svých pět švestek a šli se podívat, jak to ve světě funguje. Mohli se vrátit, mohli si najít něco nového, nebo je mohli drapnout a vtáhnout do armády. Při tomhle stylu ti doporučuji, aby sis dal pozor na charakter, protože ten pak pravděpodobně nebude stát na hesle „dobro vítězí", nýbrž na „hm, vypadá to zajímavě, to by se mohlo zkusit". Zároveň hrdina primárně nemá v úmyslu se nevrátit!

Chci být lepší! Mizerné dětství, řady okurkových sezón. Můžeš to spojit s vesnickým rváčem, pro kterého je jeho dosavadní svět příliš malý. Jednou vesnicí projede karavana, výběrčí daní, armáda nebo krásná paní a už tu máme parádní důvod pro opuštění domova, s tím, že hrdina se snaží vyzískat si slávu takovou, aby se to doneslo i do jeho rodné vesničky. Takový Arnold Schwarzenegger by mohl vyprávět.

Snílek. To je obdoba „chci být lepší", dítě slýchává vyprávění námořníků o dalekých zemích a jeho dům, který je udělaný z trupu ztroskotané obchodní lodi, vonívá tak krásně orientálně. Kdo ví, co vezla za koření, ale je jasné, že dítě by to koření poznalo, kdyby ucítilo jeho (byť slabounkou) vůni. Může to být i kronikář, jenž objeví zaprášenou knihu, která není ničím jiným než zápisky. Může to být rolník, kterého si najala nějaká skupinka dobrodruhů jako kanonenfutr, on to přežil a ještě se mu to zalíbilo. Takoví snílci často z ničeho nic opustí svůj domov a rodina se je může vydat hledat. Může se pak stát, že milý snílek vypadá spíše jako uprchlý vězeň…

Nálezce. Nálezce se nám ukazuje jak v Pánovi prstenů, tak i v Hobitovi či Eragonovi. Prostě a jednoduše, postava jde a přerazí se o něco, co jí změní život. Samozřejmě nedoporučuji předměty jako je dračí vejce, mapu pokladu nebo všemocný prsten, stačí málo. Kapesníček s monogramem, vzkaz v láhvi, který má napsanou adresu, něco, co si můžete na pozadí řešit.

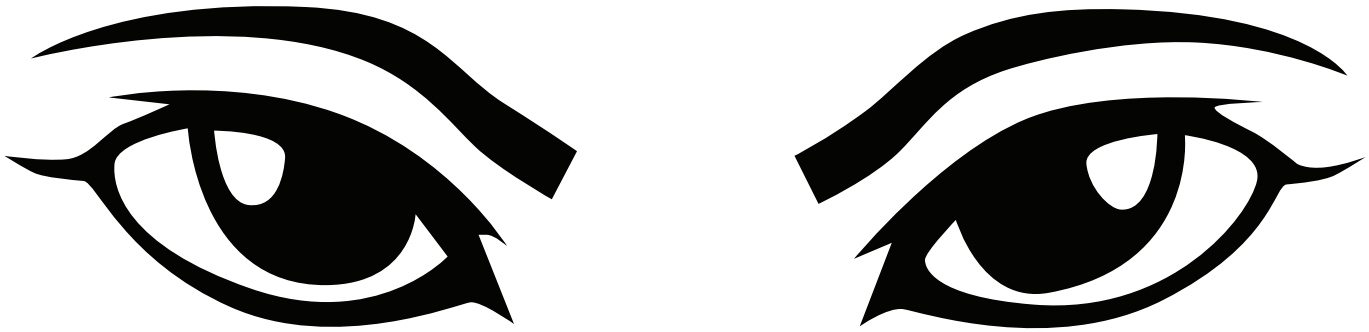
Učedník. Jsou věci, které vás okolí nenaučí, proto ti, kteří pátrají po znalostech, většinou migrují. Tohle je hodně příznačné pro druidy, hraničáře nebo šamany, kteří si předávají lesní moudrost a sami se neváží k pergamenu, brku a inkoustu. Ale dej si pozor, co tam budeš psát. Indián z pralesa by asi těžko našel moudrost u keltského druida, protože se mění klima a s tím i druhy zvířat a rostlin. Vždy se nad tímhle zamýšlej, abys předešel trapnosti okamžiku, kdy ti dojde, že je to hovadina.

Vyděděnec. Tak jako například Gotrek ve Warhammeru, i tvoje postava může být vyhnancem. Zase je důležité uvědomit si reálie, protože taková role „vyhnance" v budoucnosti by mohla znamenat odepření víza, útrapy při hledání bydlení apod. Vyděděncem nemusí být po ukradení slepic nebo vybití půlky vesnice. Může se jím stát dobrovolně, pokud v něčem, co pro něj bylo důležité, zklamal a nesnese pohledy, které na něj ostatní upírají. U tohoto případu si můžeš vyhrát s popisem, jak se sám označil za vyděděnce (ostříhání vlasů, tetování, zvláštní kus oblečení, rýha na pažbu, useknutí malíčku atd.).

Všiml sis, že ani u jednoho z případů jsem nezabila rodinu, nepověsila slepice a dokonce ani nevypálila rodnou vísku? Prostě to jde i bezbolestně. Tragická historie totiž může nepřímo ovlivnit vnímání světa a může to trochu zkomplikovat i vypravěči. Taková skřety vypálená víska totiž znamená, že si skřeti hodně dovolují. To by mělo ovlivnit politiku státu, PJ by měl vymyslet nějaká opatření, protože vísku někdo vlastnil nebo spadala pod něčí panství. Její vyplenění muselo někoho naštvat, stejně jako potěšilo plenitele. Chápu, že Conan je dobrý vzor, ale možná, že to není vždycky nejlepší řešení. Když jsem já osobně chtěla jít studovat školu do Prahy, taky jsem nevybila svoji rodinu. Přísahám!



Závěrem připomínám, že pokud vymyslíš konflikt, měl by ses zaobírat i jeho důsledky. Naštvaný a zlomený začínající hrdina nikoho nezajímá, ale ta zničená úroda už ano. Nemá smysl všechno řešit tragickým odpoutáním se od minulosti, pálit za postavou mosty, protože PJ se k tomu většinou tak jako tak nevrátí. Osobně jsem ještě nezažila tak promakané hraní, aby PJ vypíchl CéPko z mé nekonkrétní historie, pokud jsem jej nezdůraznila, a i tak na to po půl roce hraní zapomněl. Nemělo by to tak být, ty sám by sis měl občas svou historii znovu přečíst a osvěžit si motivaci hrdiny. Pokud dodržíš ono maximum dvaceti řádek, vážně by to neměl být problém.



Ataka no Matsu

Vítr skučel.
Ataka, krásné to místo.
Na vyvýšené skále vládlo Ticho.
Na vyvýšené skále stál zvláštní strom.
Stará borovice. Rozkývanými větvemi cosi skrývala před světlem. Ne, světlo chránila. Chránila světlo před tím, co skrývala. Bylo to tělo. Muže, jenž se provinil.
Bylo krásně v Atace.
Pouze vítr skučel.
Zpíval.

„Kdo jsi?“ zeptal jsem se.
Neodpovídal, pouze na mě přemýšlivě hleděl. Měl velké mandlové oči. Ty jej zrazovaly. Takové ty oči, jež vědí více, vidí dále…
Věděl jsem, kdo je, já viděl jsem, jak svíral shamisen.
Vítr skučel.
Hirokazu Sugiura.

„Kde to jsem?“ zeptal jsem se v duchu.
Jeho druhý pohled se vzdálil. Díval se za mě a trochu se pousmál. Neviděl jsem tam, ale cítil jsem je v zádech. Jiné oči. Mnoho očí. Kohei Nishikawa již shinobue pevně v prstech svíral.
Seděl mému tělu naproti. A já také seděl. Nad mým tělem kýval se strom. Vítr ke mně zpíval. A já viděl vítr tancovat. Druhý z mistrů věděl, co já. Cítil jsem to. Věděl, že vítr ke mně promlouvá, že tancuje. Nikdy by mě nenapadlo, že může vítr tancovat. Ale najednou mohl – uměl to. A jak jsem cítil – uměl to vždy…
Dobrý vítr ke mně promlouval.
Zpíval mi. Tančil.
S a t t o.

„Proč já?“ prolétlo mi hlavou.
Třetí lehce pousmál se, ale neřekl nic.
Asi marné je to. Nic neřekne mi.
Byli všude, dívali se na mě ze všech stran, směrů. Nevěděl jsem, kam jinam se mám podívat. Zavřel jsem oči. Všude jsem je viděl. Jen borovice hrála si s větrem na skále. Na výšině.
Yukiko Ota a jeho shamisen.

„Proč vy?“ vyslovil jsem v duchu do Ticha.
Shakuhachi. Poznal jsem ten nástroj. Poznal jsem i toho čtvrtého. Kohachiro Miyata. Mistr shakuhachi. Ten, jenž mě zabil. Jeden z mnoha. Bylo jich mnoho. Jinak by mě nepřemohli. Jak silný jsem býval. Jako ta skála, na níž spočívám. Světlo. Všude je ho plno. Jen zde chybí. Avšak Ticha zde přebývá!
Proč jen tady?

„Kifu Mitsuhashi,“ poznal jsem dalšího. Již připraven měl svůj shakuhachi. By zahrál mi. Naposled. Marně si vzpomínám. Nevím nic. Vítr zpívá mi, pouze on trhá sílu Ticha. Krásný to vítr a jeho tanec. Radostí nasál jsem vzduch. Bych zjistil, že je mrtvý.
Vítr je mrtvý - tak už i vítr! Jen ozvěna zpívá mi. V dálce slyším Kabuki. Ne, to zdá se mi.
Ten strom něco ví.
Proč?

„Vím, co mě čeká,“ ozvala se mysl má.
Borovice skrývá mě. A mé činy.
Milostivě se ke mně sklání. Chrání mě?
Ale před čím? Před kým? To světlo. Je ho všude příliš. Nech mě samotného. Běž pryč. Nesnáším tě. Věděl jsem to. Její oči jsem cítil v zádech! Ayako Handa drnká si na biwu. Nech mne být.
Nech mě ležet!

„Ataka,“ vzpomněl jsem si.
Ano, tak tady jsem. Krásná Ataka.
To znamená, že ta borovice… Koto!
Slyším koto! Kdo na něj hraje? Vítr skučí kolem mé hlavy. Bolí mě tělo. Velká rána v něm. V srdci…
Keiko Nosaka a jeho koto.
Borovice a její vítr.
Já a oni.
„Větře!“ chtěl bych zařvat, však nemohu.
Už ne. Osmým z mistrů je Naritoshi Tosha. Osmým nástrojem je ko-tsuzumi. Osmým jsou soudcem mým. Chtěl bych tlesknout. Ale má ruka mě neposlouchá.
Už mi nepatří. Je jejich. Má zbylá ruka.
Tak jako mé tělo, můj dech.
Tak jako vše…

„Supi!“ Již si vzpomínám.
Oni jsou mými strážci! To oni mohou za to. Za vše! Oni mi vše vzali! Cítím jejich dech! Jen ten vítr? Proč jej také zničili? Taichi Ozaki i jehoō-tsuzumi. Jsou dalším soudcem. Proč jen vítr? Vždyť on je mým znamením. Mým poslem. Mým vazalem. I jeho spoutali? Patří jim?
Na vyvýšené skále tančil vítr.

Já neviděl jsem ho.
Oči mi vzali.

„Proč nehrajete?“ zajímalo mě.
Proč nehrají? Ta otázka mě ničila.
Trhala mě. Hiromitsu Katada. Největší z největších mistrů. Proč nehraje?
Jen vítr zpívá mi. A opět. Stále jedna melodie. Stále samá. Ta samá. To vítr mi zpívá.
Jen Ticho je na vyvýšenině. V Atace.
Pod borovicí.

„Nevím,“ pořád dokola, musím na to přijít.
Cítím oči posledního. Již jsou všichni.
Kruh se uzavřel. Akikuni Takahashi – jsi poslední. Uzavíráš kruh. Jsi kruhem.

Proč ta borovice tolik brání mé tělo?
Proč mě? Je tu světlo! Ale není mé! Je to lest!
Jedenáct mistrů stráží mě. Hledí na mě a vědí, proč jsem tu. Proč jsem na světě!
Jen ten vítr a borovice.
Ta skála.

Jen kdybych věděl to, co oni. Jen kdybych tak mohl cítit. Jen kdybych viděl. Co ta hudba? Proč pořád dokola?
Proč borovice ukrývá mé ostatky?
Mé kosti, mé srdce? Proč jsem zde?
Na vyvýšené skále? Proč tu jsem?
Proč vidím vítr tancovat? Proč i on je mrtvý? Proč to všechno?

Kvůli mně!?!



Pousmál se. Už vím. Už cítím. Borovice chrání světlo! Ne mé tělo! Vítr skučí, neb snaží se mě oklamat! Je můj posel, můj vazal. Tančí kolem mě. Pořád dokola. To oni mu to přikázali! To oni jej svázali! By mě klamal! By mě zmátli! Jak chytré! Vítr a strom, oba tančí, by mě zničili. By mě zastavili! Tisíce válečníků se mě pokoušelo zastavit! Nikdo z nich se nevrátil! Již nezbyl nikdo, kdo vytáhl by proti mně. Kdo vytáhl by meč.
Tak poslali je. Jedenáct jich je! Každý je mistrem. Všichni jsou mistři! Všichni jsou soudci! Uvěznili vítr, ten mě zmátl! To oni mi zpívali! To oni mi hráli! To oni mě věznili! Nás věznili! Jedenáct jich je! Jedenáct mistrů hry! Bojí se mě! Cítím to! Konečně to cítím! Vítr sílí…

Otevřel jsem oči. Jedenáct mrtvých těl leží pod borovicí. Jedenáct mistrů, jež se mě pokoušeli zastavit… Jedenáct soudců. Jedenáct jich bylo. Již není!
Vítr již neskučí! Borovice již netančí…
Otřel jsem svou katanu…
Spálil jsem ten strom, jenž mě také zmátl! Jenž stínil mým očím! Posvátná borovice z Ataky…
Světlo bojí se mě. Již se mě bojí.
Všichni… Vítr je volný! Zase se mě bojí…
Je zvláštní tlesknout jednou rukou – zvláštní zvuk…
Tak dlouho jsem jej neslyšel…
Zase se mě bojí…
Budou pykat…
Celý svět…

…jehož jsem koncem…

****

Pozn. autora: Jména mistrů jsou skutečná. Jedná se o japonské mistry hry na tradiční hudební nástroje. Tito hudebníci tvoří dohromady „Ensemble Nipponia“, skupinu, jež hraje starou tradiční japonskou hudbu. Tato povídka vznikla v době, kdy jsem byl okouzlen touto hudbou a nejznámější a jednou z nejstarších japonských písní: S a t t o – tanec větru. Přiznávám, je dosti zvláštní, ale doufám, že se vám bude líbit... ;-)