Vraždění pixelů
Souboje včera a dnes
Meč vs. Motorová pila

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
18. března 2012, ročník 4, číslo 3

téma čísla:

Souboje



Obsah:

Souboje včera a dnes — Tindo — 4
Kniha pěti kruhů (Go rin no šo) — Pavettka — 5
Rytíři krvavé oceli — Bre.ber.ka — 6
Motorový Nano Kapr s mečem — Enefa — 7
O soubojích — Sargold — 10
Meč vs. Motorová pila — Regisek — 12
Jazykový koutek DonaSimona — DonSimon — 13
Šarvátky — Pavettka — 14
Shadowrun: Přijatelné riziko — Regisek — 16
Vraždění pixelů — Regisek — 19

Konec bezvládí

Enefa

Bylo nebylo jedno malé království jménem DAily Mirror. Sjednotitelem země a zároveň jejím prvním vládcem byl Angeluss, řečený Vznešený. Po něm rozvoj království zajišťoval Perilan I. Pisálek. Avšak období jeho vlády bylo přerušeno nenadálým zmizením. Země se propadla do chaosu a anarchie, a přestože dokázala bez vládce nějak fungovat, obyvatelé vycítili, že to není ono. Chod státu skřípal. Jen malý padouch Zrcadlový Šotek si bezvládí náležitě užíval. Doufal dokonce v konec nepříjemného pisálkovství ze strany obyvatel a v čistější listy DAily Mirroru, jenže ouhle, lid byl houževnatý a dál dával písmenko k písmenku, slůvko ke slovu, větu k souvětí, a tak se malému království dařilo dál přežívat.

Lid však stále palčivěji cítil potřebu mít panovníka, který by řešil sváry, diplomaticky jednal s jinými zeměmi a reprezentoval stát. Škoda, že Perilan I. nezanechal žádného nástupce.

Tu se lid rozhodl, že si nového krále zvolí, a v tom momentě vyvstala nová otázka – koho? Lidé se dlouho nemohli rozhodnout, dokonce přemýšleli, zda by nemohli mít dvě vládkyně, tedy Teranell a Enefu. I muselo být nakonec rozhodnuto podle toho, která z nich má na moudré spravování země více času. Konečně se lid může radovat z nové královny, šéfredaktorky Enefy I., ta si ovšem natolik váží zkušeností Teranell, že ji požádala, aby se stala její rádkyní, zejména co se oblíbeného pisálství-editorství týče.

Tak tedy – konec bezvládí a ať žije DAily Mirror!

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Barbora „Enefa" Mlejnková


Petra „Teranell" Bedřichová


Eliška „Pavettka" Žáčková


Hana „Falianne" Loudová

Ilustrace na obálce: Biotroll
Autoři textů: Bre.ber.ka, DonSimon, Enefa, Pavettka, Regisek, Sargold, Tindo
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník čtvrtý, číslo 3.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 18. 3. 2012.

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

Souboje včera a dnes

Toto léto se zapíše do dějin stolních RPG jako čas, kdy vyšlo Dračí doupě II. Plánujete hrát podle těchto pravidel? Myslíte si, že by mělo DarkAge systémově podporovat Dračí doupě II?

Silenec:

„Když jsem kdysi dávno hrával dračák naživo podle pravidel DrD I, tak to bylo hlavně o soubojích. Konec konců, expy a vyšší úrovně byly primárně za zabité příšery, takže jsme to kosili po stovkách. V současné době jsou občasné souboje zábavným oživením příběhů, ale již nejsou na denním pořádku. Více se vyjednává, přemýšlí a je tu snaha vyhnout se boji, který není nutný.
Na DA hráči mají větší pud sebezáchovy a zároveň se pokoušejí do situace více vžít a vytěžit z ní maximum. V této oblasti bude hrát nezanedbatelnou roli fakt, že tu hráči mají dostatek času na rozmyšlení odpovědi, zatímco v hraní naživo to bylo jen pár vteřin."

Navi:

„Soubojový systém v Dračím doupěti jako takovém pro mě nikdy nebyl zajímavý. Celý systém trpěl zbytečným zjednodušováním a nereálností. Osobně jsem vždy hrál raději s pravidly českých nadšenců a hráčů s názvem Fidláci, kde souboje byly propracovány natolik reálně, že pro PJe byla radost je vyprávět. A přitom stačilo jen o pár hodů více než v klasickém Dračím doupěti.
V současnosti z DA souboje takřka vymizely. Je to trochu škoda, i když je pravda, že tady nám jde spíše o kvalitní RP než o RPG v plném rozsahu, a tak často řešíme souboj pouze popisem našich činností a záměrů. Nicméně při hře naživo je soubojový systém vždy jednou z těch důležitějších věcí z celého hraní a neodmyslitelně patří k těm zábavnějším a napínavějším částem vyprávění."

Nirlem:

Vzhledem k tomu, že jsem odkojený na starém dobrém DrD, tak si ještě v questu zachovávám nějaká ta základní pravidla DrD, jako házení kostkami apod. Sám bych se velice rád zúčastnil nějakého pravého DrD dobrodružství, žel bohu se jich na DA příliš nevyskytuje. Co se boje samotného týče, považuji jej za důležitý, neboť je kořením questu. Mám ho rád, bohužel jsem se s ním tady na DA téměř vůbec nesetkal. Mým oblíbeným druhem soupeření je boj kouzly. Není nic krásnějšího, než když stojíte s „nabušeným" čarodějem proti zlotřilému mágovi a vpravíte do něj dávku blesků, díky čemuž se rozsvítí jak lampička a postupně se před vámi rozpadne v prach. :-)

Petwald:

„On je skutečně velký rozdíl v hraní naživo a psaní na DA, kdy jde v první řadě o umělecký dojem. Pro mne osobně jsou však souboje stále hodně důležité. Jako hráč si nejvíce užívám právě bojové postavy, kdy přímé střetnutí je prakticky smyslem jejich života. Ovšem, alespoň ve questech, kde hraji, k tomu příliš často nedochází.
Jako PJ pak dávám přednost akčnímu pojetí, a tak se sám snažím, aby moji hráči byli stále zásobováni vnějšími nepřáteli."

Rohi:

„Myslím, že bez súbojov by to proste nebolo to pravé orechové. Každý hrdina sa pripravuje na súboj, je to prosté uplatnenie schopností postavy. Máloktorý PJ ale postaví proti svojim hráčom súpera, cez ktorého nemôžu prejsť, takže to občas vyzerá ako prosté spestrenie hry. Osobne mám preto najradšej súboje medzi hráčmi. Síce nebývajú časté, ale človek sa pri nich najviac pobaví. A pokiaľ má skončiť smrťou jednej (či viacerých) z postáv, je to aj výzva pre PJa."



Kniha pěti kruhů (Go rin no šo) Mijamoto Musaši

Knihu sepsal ve svých 60 letech na hoře Iwato muž, jehož celé jméno znělo Šinmen Musaši no Kami Fudžiwara no Genšin. Žil v éře, která ještě poznala dozvuky boje, během něhož rod Tokugawa uzavřel Japonsko před cizinci. Skrze dílo se snažil předat svým žákům, tedy žákům školy Iči Rjú Ni To, své znalosti a zkušenosti. Musaši byl a je spornou autoritou japonských dějin. Vyhrál 60 soubojů na život a na smrt a nedá se říci, že by vítězství byla „čestná". To on je tím hrdinou, který přestal používat ostrý meč a zabíjel mečem dřevěným (bokutó). Tedy, vlastně zabil pár lidí i veslem, ale o tom Kniha pěti kruhů není...



Dílo se skládá, jak už název naznačuje, z pěti částí – knihy země, vody, ohně, větru a prázdnoty. Je potřeba na začátek říct, že vše je sjednoceno jedním slovem. Strategie. Musaši razil teorii, že jeden člověk dokáže porazit deset protivníků, a deset lidí pak sto protivníků. Vše je jen otázkou strategie.

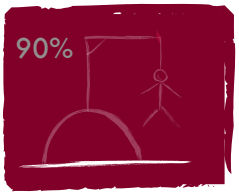
Kniha země seznamuje se základy. Nejsou to zevrubné základy a u mnohého si řeknete, že je to přeci úplně jasné! Jenže, jak víme, opakování je matkou moudrosti. Je to přesně ten základ, který je dobré si připomenout, třeba před tvorbou postavy.

Kniha vody je úvod do práce s protivníkem. Přesto je to takové pokročilejší vnímání, a tak první třetina je určena začátečníkům a zbytek pokročilým nebo dětem Štěstěny. Už tady se začíná objevovat dobrý materiál pro popis bojových či před-bojových situací.

Kniha ohně je popis technik a práce s protivníkem. Jde o plné rozvinutí Knihy vody. Pěkně zde vidíme, jak Musaši pracuje se strategií nezávisle na počtu účastníků boje. Některé pasáže jsou vhodné i pro celou armádu.

Kniha větru hovoří o tradici. Pokud chcete porazit protivníka, je dobré alespoň tušit (a nejlépe vědět), jakou schopností vládne. Nemusíme se držet jenom boje, nové poznatky můžeme aplikovat na jakýkoli souboj, slovní nevyjímaje. Kniha pěti kruhů je hodně oblíbená například u ekonomů a heslo „poznej svého nepřítele" jistě není ani mezi DA dušemi něčím neznámým.

Na konec přichází Kniha prázdnoty. Pokud praktikujete už nějaký čas japonské bojové umění, jistě jste se už setkali s pojmem Mušin (=bez mysli). Kdybych to měla hodně zjednodušit, jedná se o reflex. Jde o krátkou část, protože to, co popisuje, musí jít přes vás, nikoliv přes písmenka.



Většina vydání knihy obsahuje doprovodný materiál, jako je životopis Musašiho, zásady bušidó nebo doprovodné komentáře (u mého exempláře třeba zenového mistra Sandokai Sena).

Knihu doporučuji všem, protože si myslím, že si v ní každý dokáže najít to své. Pomůže utřídit myšlenky, neboť vůbec není psána složitě. Můžete se jejím prostřednictvím zlepšit v popisu situací, zamyslet se nad možnostmi a poskytnout tak hráčům/postavám daleko reálnější prožitek ze hry. Naopak od knihy rozhodně neočekávejte, že vás naučí bojovat. Pokud znáte evropské fechtbuchy (soupisky starých evropských mistrů), Kniha se jim trochu podobá. Musašiho poznámky spíše doškolují žáky; předávají jim poslední moudra, která je potřeba pro přežití alespoň zvážit.

Rytíři krvavé oceli

režie: Philip Spink

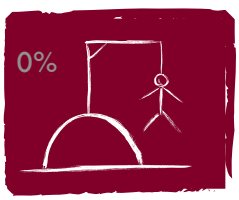
Není překvapením, že kanadský film „Rytíři krvavé oceli", který předstoupil před zraky diváků v roce 2009, získal v hodnocení na ČSFD pouhých 28%. Spíš je s podivem, že vůbec nějaká procenta získal. Popravdě předpokládám, že jeho hodnocení bylo dílem recesistů. Na druhou stranu, pokud se chcete zasmát a překonávat výzvy své trpělivosti, rozhodně neváhejte a film zhlédněte.

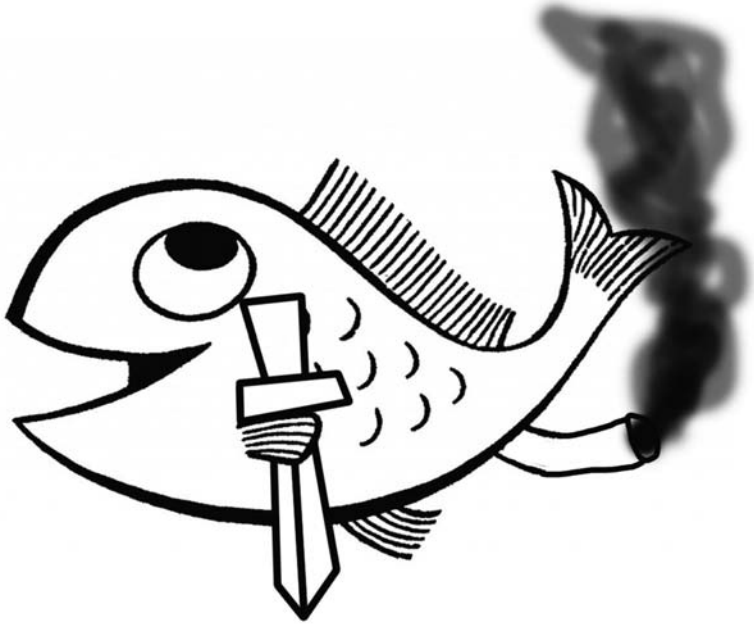
Ústředním motivem je záchrana světa, kterou dostane na triko skupina dobrodruhů. Jejich úkolem je najít tzv. „magický tydlík". Přiznám se, že tento terminus technicus mě okamžitě po uspávacím začátku zvedl ze židle v naději, že konečně začíná legrace. Překladatel se ale nejspíš jen dopustil překlepu, protože tydlík nic není, ovšem tyglík by už smysl měl (kelímek na odlévání železa). Během vážných scén je proto naprosto nemožné udržet dekorum. Jakmile v emocionálně napjatém okamžiku elfí mudrc nazná, že hrdinové musí najít magický tydlík, řvala jsem smíchy, protože dialog se tímto jediným slovem okamžitě degradoval z legračního patosu na blábolení šašků ve fantasy hadrech.

Vtipné je i to, že přibližně půlku filmu na rozdíl od hrdinů nemá divák žádnou představu, co si pod „tydlíkem" představit. Zpočátku jsem uvažovala, že jde dokonce o osobu, kouzlo šíleného mága nebo nějakého bájného tvora. Prozradím jen tolik, že pro výsledný předmět by ani tyglík nebyl správný výraz, ale měl by aspoň existující význam a seriozněji vyznění.
V jedné z hlavních rolí můžete zahlédnout i Davida Jamese Elliotta, herce, kterého si nejspíš budete pamatovat ze seriálu J.A.G. Většina jeho gest a výrazů vám bude připomínat hrdinu ze zmíněného seriálu, žádný inovativní herecký supervýkon se tedy nekoná. Jako by bylo jedno, zda má na sobě armádní uniformu nebo fantasy hadry. Stále stejný kožený obličej a strnulé pohyby. V podobném duchu mu asistují i ostatní postavy, z nichž nejzajímavější je nakonec skřet, jehož postava a příběhová linie je nejbohatší, ale poněkud krkolomně zasazená do příběhu. Takže herecké výkony nula, nula, nic. Kvalita kostýmů se nijak nevymyká standardu. Jen občas na vás vybafne nešťastná tvořivá fantazie kostyméra, která místy spíš šokovala a vytrhla z konečně zachycené dějové linie a souvislostí.

Děj samotný je pak zmatený, komplikovaný a hlavně mimořádně klišoidní. Jeho autor by se nám náramně hodil do nedávné debaty ve fóru Hráči sobě. Hrdí a vznešení elfové, upachtění lidé, negouši, kterým zlo kape i z nosu, a hlavní záporák, který skutečně překvapí a probudí i otupělejší diváky, protože vypadá jak špatná kopie slizkého mimozemšťana z béčkových sci-fi.
Osobně jsem měla nutkání film několikrát během sledování vypnout a jít se opít. Nakonec jsem to přečkala, což považuji za hrdinský výkon.
Vím, že mě teď milovníci Stmívání asi nebudou mít rádi, ale vlastně by je mělo potěšit, že ani u Twilightu jsem se tolik nezasmála a nevěřícně nekulila oči jako u tydlíku.
Když to shrnu, Rytíři krvavé oceli jsou filmem, který rozhodně není určen náročnému divákovi. Vy, kteří se jen těžko smiřujete s hloupostí, klišé a retardovanou logikou, byste si snímek měli odpustit. Ale pro všechny, kteří se rádi pobaví nad podřadným béčkem právě pro jeho nesmyslnost a dokážou se přenést přes vážnost, s níž autoři i herci pojímají celý příběh, pro ty, kteří trapnost dokážou obrátit v nadsázku, je to film, o který by rozhodně neměli zůstat ochuzeni.







Motorový Nano Kapr s mečem

O sobě a serveru DarkAge by řekl asi toto: „Vezmeme-li to ze statistického hlediska, na DarkAge jsem se zaregistroval někdy v polovině roku 2006, kdy jsem chodil na střední školu a postupně si začal formovat představy o tom, čím budu. Bylo to v období, kdy jsem hodně četl a vedl i některé live DrD questy s přáteli. Na DarkAge jsem vydržel přibližně tři, čtyři roky, kdy jsem se kromě aktivity na serveru účastnil srazů a občas i nějakého toho fotbálku. Posledních několik let se scházím s lidmi z DA spíš samostatně a na serveru poslední dobou hraju jen SingleQuesty, a to navíc jen tehdy, když si vzpomenu.“ O kom že je řeč? Skrývá se pod nickem MNK!

Jak vlastně vznikl Tvůj poněkud neobvyklý nick?
To je klasická otázka a tak nějak jsem tušil, že na ni dojde. Ptají se mě na to všichni už od počátku mého působení na DA. Mimo jiné vznikaly různé teorie, z nichž mi v hlavě utkvěla zejména jedna: Motorový Nano Kapr.
Tak to samozřejmě není, ten klíč je ale ve své podstatě velmi jednoduchý, je to jakási forma zkratky, ale konkrétněji o tom mluvit nebudu.

Dobře, budu Tvé přání respektovat. Něco o Tvém působení tady na DA se lidé mohli dozvědět už z úvodu. Co bys řekl o životě, který vedeš mimo server?
Mimo DA se zabývám šermem, bojovými sporty, jízdou na koni, focením, četbou, motorismem, grafikou a uživatelským rozhraním. V dřívějších dobách jsem programoval, ale tomu se teď věnuji spíš okrajově.

Co Tě vlastně před těmi šesti lety na DA zavedlo? Zvědavost, náhoda, kamarád?
Byl to můj méně vytížený kamarád a kolega ve zbrani, Alaric. Tehdy jsem psal nějaký web, potřeboval jsem obrázek draka a on mě navedl na DarkAge, že tu v galerii nějací jsou a že si určitě vyberu. Samozřejmě, že v místní galerii draci byli, ale ani jeden z nich nebyl dost použitelný pro to, co jsem potřeboval. Přesto jsem na DA samotném už zůstal.

Takže Alaric patří mezi ty uživatele DA, které znáš osobně? Zajímalo by mě, jestli sis u někoho z těch dalších všiml rozporu mezi vystupováním v normálním a virtuálním světě.
Myslím, že v případě Alarica je to skoro naopak – z něj znám DA. Znali jsme se už jako děti. Vlastně si už ani nepamatuju, jak dlouho to je.
Rozpory v jednání online a při kontaktu z očí do očí jsou. Lidé si na internetu obecně víc věří a není to jen fenomén DarkAge. Tady mi to ještě přišlo vždy velmi umírněné. Našli se tací, co na webu dělali ramena, a pak byli na srazu zalezlí v koutě, ale to je spíš výjimka. Spíš mi připadá, že se některé skutečné vlastnosti konkrétních lidí ve virtuálním světě tak nějak přiostřily, ale obvykle nijak zásadně.

Jak už ses zmínil, byl jsi na několika srazech, včetně těch „mega“. Čím bys třeba mne přesvědčil, abych tam jela?
Každý si tam může najít to svoje.
Na megáč jezdí příjemná parta a já jsem nikdy nezažil, že by se tam někdo snažil nějak povyšovat nad zbytek, anebo dělal problémy. Většina lidí jsou zasvěcenci, třeba Angeluss dovede hodiny vyprávět o různých fantasy světech a herních mechanismech. Taky se tam dozvíš informace o samotném DarkAge a mimo jiné potkáš osobně většinu administrátorů. Najdeš tam různé hry, které se dají vyzkoušet, probíhají soutěže. Program je pestrý, a to i pro ty, co neholdují alkoholu (kterého tam taky



nebývá málo). A kdyby ani to nepomohlo, kolem hájenky je krásná příroda a blízký Jičín je pozoruhodné město.

Bezva reklama pro další megasraz :-)
Jak už tu jednou padlo, Ty sám jsi programátor. Kdyby ses kritickým okem podíval na vzhled a fungování DA, našel bys tu nějakou chybu? Něco, co Ti vadí, a co bys ty sám udělal jinak?
Pár věcí určitě. Když jsem se snažil zaregistrovat do prvního SQ, měl jsem problém zjistit, jak se to dělá. V ten okamžik jsem fungoval jako „běžný Pepa uživatel", co odmítá nad čímkoli přemýšlet, ale vysloveně velké chyby už nevidím. Ty tu byly zejména v začátcích, třeba právě v době, kdy jsem se registroval, ale už jsem tu příliš dlouho a na některé věci jsem si natolik zvykl, že si jejich prapodivné použití už ani neuvědomuju. Toto by byla dobrá otázka pro nějakého nováčka.

Všimla jsem si, že v avataru máš jakýsi erb. Souvisí to nějak s tím, že šermuješ?
Můj avatar má hned dvojí souvislost. Barvy používám na vystoupeních a zároveň jde o náš rodový erb. Mezi většinou šermířů je to dost v módě – bohužel. Erb má svá poměrně striktní pravidla a nelze využít hned první věc, která člověka právě napadne. Kdysi mi jeden šermíř, nevěda, že se jedná o skutečně existující erb, vysvětloval, že porušuje heraldická pravidla, což bylo o to úsměvnější, že sám používal znak Pánů z Lichtenburska , který obecně patří mezi nejoblíbenější, a tím také nejvíce okoukané.

Když máš rodový erb, neměla bych Tě oslovovat Vaše Veličenstvo nebo tak nějak? :D
V žádném případě. V České republice je používání rodových titulů trestné, nehledě na to, že špetku té modré krve má v sobě dnes už skoro každý. Otázkou je pouze kolik.

Tak to jsem si oddechla. Věřím, že na to, co Tě na šermu baví, se Tě pár lidí už zeptalo. Našlo by se taky něco, co Ti v souvislosti s ním vadí?
Tak jako všechno, i šerm má své stinné stránky, a už nejednou jsem uvažoval nad tím, že skončím. Takové dvě nejhorší věci jsou úroveň velké většiny skupin a následně lidé samotní. Každý si pochopitelně myslí, že je ten nejlepší, a dává to o sobě patřičně najevo. Zprvu mě to bavilo, dnes už mě to otravuje. Proto nejezdím na bitvy. Nejsem zvědavý na hromadu pod obraz opilých lidí, co si honí triko, pak se vyspí s první holkou, kterou najdou, a druhý den s kocovinou někoho omylem zmrzačí. Někdo věří, že tohle je „kultura šermířů" nebo že šermíř, který nejezdí na bitvy a nevypije litry alkoholu denně, není šermíř. Moje zkušenosti ale ukazují opak – minimálně v případě bitev. Na opíjení se nevidím nic kulturního a zábavného. Znechucuje mě to daleko víc, než třeba nedokonalosti kostýmů začínajících skupin a šermířů, kterým se ostatní tak rádi smějí.
Vadí mi amatérství v šermu a to, že ti nejhorší nejvíc křičí. Když o tom tak mluvím, napadají mě hned tři, čtyři jména takových skupin. Jmenovat ale samozřejmě nebudu.

V čem se to amatérství nejčastěji projevuje?
To záleží na tom, co od šermu očekáváš. Pro vyznavače living history jsou to například kostýmy. Mě ale nevadí, když někdo nemá dokonalý, ručně šitý kostým z látky, kterou si ručně utkal na stavu, který si stloukl doma na koleni kamenem z nalezených klacků. Tihle lidé bývají zajímavým zpestřením na historických akcích, kde předvádějí řemesla, ale zpravidla neumějí moc šermovat a jejich vystoupení, pokud vůbec jsou, za moc nestojí. Čest výjimkám.
Na druhé straně máme relativně dobré šermíře v naprosto špatných kostýmech. To je taky tragédie, ale napravuje se podstatně snáz než zoufalý šermíř v geniálním kostýmu.
Já osobně jsem ochoten přimhouřit oko nad horším kostýmem (pochopitelně v mezích), když jsou to lidé, kteří vědí, co dělají, ale nedokážu vystát „šermíře",

co neumí šermovat. To obrovsky kazí dojem z celé akce a i nezainteresovaní lidé znechuceně odcházejí. Šerm není o „já praštím jednou do zbraně tebe a ty pak zase praštíš jednou do zbraně mě“.

Pokud by si někdo hrál s myšlenkou začít s šermem, co bys mu doporučil? Z jakého konce se do toho pustit? Co nakoupit první? Na čem šetřit a na čem ne?
Doporučil bych nezačínat.
Je to myšleno sice nadsazeně, ale když si vzpomenu, kolik tvrdé práce za tím je, tak to skutečně asi není pro každého. Navíc s rostoucím počtem skupin klesá šance na opravdu dobré uchycení. Většina skupin Ti ukáže „tady se to drží“ a je z Tebe šermíř. Tak to ale samozřejmě nefunguje, stejně jako koupí kimona se z Tebe nestane rázem karatista.
Pokud by to ale někdo myslel vážně, ať zapomene na koupi meče a podobné hlouposti. První koupená věc by měla být nějaká hojivá mast, protože šerm bolí. Nemusíš ani šermovat. Stačí učit se střeh a kroky. Když to člověk dělá pořádně, o namožené končetiny nebývá nouze. Když to člověk pořádně nedělá, nikam se neposune. Pokud to člověk bere opravdu vážně, doporučuji navštívit některý ze seminářů Romana Spáčila nebo školu Libora Vrby. U seminářů je ale nebezpečí, že pak po návratu do „domovské skupiny“ zjistíš, že tvoji lidé šermovat jednoduše neumí.

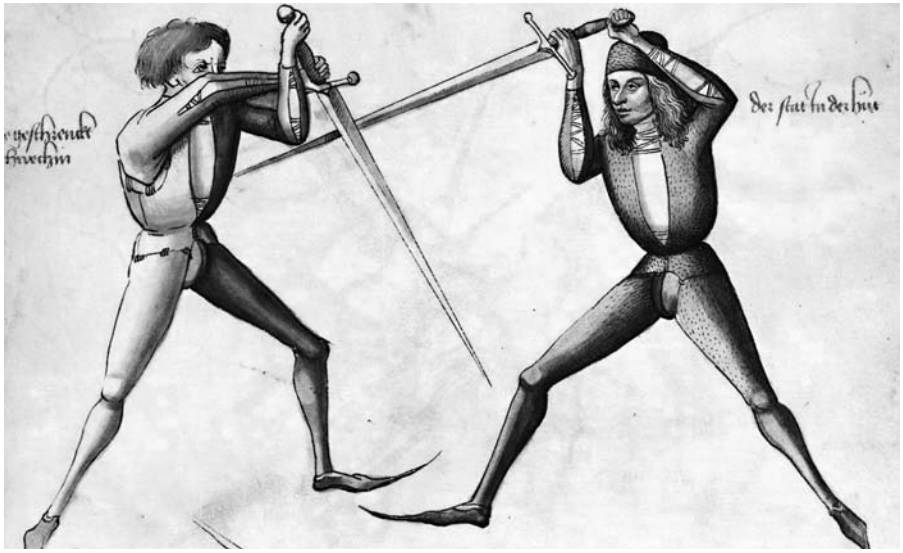
Souvisí se šermem i Tvůj podpis?
Podpisů jsem od zavedení vystřídal už několik. Každý souvisel s něčím jiným, ale konkrétně u posledního si nejsem jist, na co narážel. Se šermem ale jistě nesouvisí.

Tím chceš říct, že máš nějaký podpis a ani nevíš proč?
Nějaký smysl to jistě mělo a měnit ho není důvod. Až přijde čas na změnu, budiž.

Jak už jsi zmiňoval, v současné době chodíš na DA málo. Čím je to způsobené?
To samozřejmě ano. DarkAge už pro mě není tím, čím bývalo. Posunul jsem se dál, času mám méně a Dračí doupě už není aktivita, u které bych trávil hodiny volného času. Ty zbylé teď totiž trávím spánkem. Navíc jsem asi konečně pochopil, že nepíšu tak dobře, jak bych si přál, a otravovat svým „umem“ zbytek uživatelů taky nepovažuji za zdvořilé :-)

Je něco, co by Tě k DA dokázalo aktivněji vrátit?
V současné době mě nic nenapadá. Tahle etapa je asi už dávno za mnou. Na druhou stranu ale zvažuju účast na letošním megasrazu.

Díky za rozhovor!



MNK – nováček?

„Vždy jsem si chtěl zkusit, jaké to je, zahrát si v krčmě na nováčka. Protože dnes už mě na DA zná jen relativní hrstka uživatelů, říkal jsem si, že by to mohlo vyjít. K mé velké smůle se tu zavedly novinky, se kterými jsem tak docela nepočítal. Těch změn je jistě větší množství – SingleQuesty, hodnocení příspěvků u fór, zavedení nových druhů uživatelů, tzv. chůviček, nebo označení nových uživatelů. A právě ta zelená figurka mi unikla. Tak nějak jsem tušil, že nováčci budou nějakým způsobem rozlišeni, protože rozeznat je od starších uživatelů byl odedávna problém, ale nevěděl jsem, jak. Když jsem přišel do Krčmy s hláškou „Ahoj, jsem tu nový“, tak to chvíli vycházelo. Uznávám, že i jazyk, který jsem pro to zvolil, nebyl nejvhodnější, ale jistě to byly ty zatracené zelené figurky, kdo mě zradil. A pak taky první, kdo se podíval na datum mé registrace. Tímto bych chtěl poděkovat všem, kteří mě znají déle a nic v tu chvíli nepráskli.“

O soubojích

Souboj a vůbec boj obecně jsou nedílnou součástí života odnepaměti, ať již chceme či nikoliv. V tomto článku se budu zabývat bojem chladnými zbraněmi či beze zbraní. Nebudu do něj vnášet další aspekty, jako je magie apod., neb obecné principy boje jsou vždy stejné, bez ohledu na použité prostředky. Následující úvaha je nazírána optikou dlouholetého hráče RPG, který si v posledních letech boří své představy o realitě boje díky pravidelnému tréninku a studiu historického šermu a všeho, co s ním souvisí.



Teatria

Boj a cesta k vítězství

„*I bez šermířského pohybu a s klackem v ruce dokážete porazit cvičeného muže ve zbroji, pokud najdete způsob, jak se proti soupeři prosadit.*“ (Borek Belfín, hlavní lektor šermířské školy Digladior)

Jakýkoliv střet je krajní situací, která vzbuzuje v zásadě jen tři druhy reakcí. Útěk, útok či strnutí. V případě, že nejsme trénovaní jedinci, je typ reakce závislý pouze na naší povaze a přirozených instinktech. Muži, nejen kvůli vyšší hladině testosteronu v těle, častěji volí útok, ženy naopak útěk či strnutí (pravděpodobně v podvědomém dětském očekávání „když se na to nebudu dívat, tak mne TO taky neuvidí“). Není to však podmínkou. Znám velmi milou dámu ve středních letech, která na cizí agresi reaguje velmi prudkým slovním útokem (někdy doprovázeným útokem kabelkou), který je v jejím podání velmi překvapivý a o to účinnější.
Když pomineme strnutí, jak útěk, tak útok mohou vést k úspěšnému zvládnutí střetu (tedy pomyslnému vítězství). To však závisí na zvoleném strategickém cíli, kterým de facto vymezujete, jaké jsou vhodné prostředky k jeho dosažení. Je-li mým cílem se v souboji s ozbrojeným mužem vyhnout zranění, je vhodným postupem mu například s výkřikem hodit do obličeje mince a v ten okamžik začít utíkat.

Pokud jste však dáma v korzetu a nabírané sukni s mnoha spodničkami, které brání v rychlém pohybu, tak je třeba zvolit jiné prostředky, chcete-li dosáhnout stejného cíle. To, zda dokážu prosadit zvolený postup, či chcete-li taktiku, záleží ve velké míře na psychice. Psychická příprava je důležitější než fyzická (bojový výcvik technik), neb umožňuje správně rozhodovat o aplikaci té které techniky a přizpůsobovat se změnám v průběhu střetu. Na druhou stranu, nácvik technik je velmi nevhodné opomíjet, protože správně naučená technika je zcela mimovolná a intuitivní. Nutno dodat, že do této fáze u pokročilých technik se dostane jen málo šermířů, neb to vyžaduje dlouhou a tvrdou práci pod vedením kvalitních učitelů. Většina lidí, mne dosud nevyjímaje, i při cvičném střetu, na bitvách atd., končí u pasivních krytů, jednoduchých útoků a pouhé snahy o správné načasování a vzdálenost. I proto poměrně často vítězí šermíři bez řádného tréninku, jejichž přirozené reakce jsou v daný okamžik výhodnější než cvičeného šermíře. To je ono pověstné štěstí začátečníka proti „mistrovi“. Opravdový mistr se však nepozná dle množství technik, které ovládá, ale podle schopnosti vybrat a správně použít techniku a díky tomu zvítězit. Často ty nejjednodušší techniky jsou nejlepší cestou k úspěchu v souboji. Moc pěkně o tom píše Trnavský šermiarský cech v tomto článku (http://gesellschaft-lichtenawers.eu/tsc/sk/uvod/blog/57-teoria-a-realita-sermu.html).
Pokud už tedy přistoupíme k fyzickému střetu (naším cílem není záchrana holého života útěkem, ale třeba zajetí nepřítele a zisk výkupného), je třeba mít na paměti jedinou věc. Při skutečném boji je nutné využít jakýchkoliv prostředků k dosažení cíle s naší minimální námahou (včetně například našeho zranění). Prostředky zahrnují využití prostředí (slunce v zádech, terénní nerovnosti, stromy, voda…), znalost nepřítele, znalost svých vlastních silných a slabých stránek, naše dovednosti, zbraně a v neposlední řadě přepad. Přepad existuje dvojího typu. Klasický, kdy nevíme, že se bude bojovat, např. loupežné přepadení v temné uličce. Druhým typem přepadu

je tzv. situační přepad, kdy víme, že se bude bojovat, ale neodhalíme kdy a jak. Jako příklad může sloužit film Butch Cassidy a Sundance Kid, kdy si Butch domlouvá se soupeřem pravidla pěstního souboje a uprostřed věty svého soupeře složí ranou pěstí. Přepad, ať už klasický či situační, dává v boji velkou výhodu. Volba vhodných prostředků je klíčová pro vítězství v jakémkoliv střetu. Musí odpovídat vašim vlastním možnostem a cíli, který jste si stanovili. Na ten nesmíte nikdy zapomenout, jinak ztratíte cíl vaší cesty a tím i šanci na vítězství.

Poznámky k boji v RPG, LARPech a bitvách

„*Jsem Highlander a nebojím se to použít.*“ (neznámý SERmíř)

Jako všichni dlouholetí hráči DrD víme, že boj probíhá stylem: Zaútočím, bráním se, zaútočím, bráním se. Vítězím, protože mám více životů než protivník. Jako všichni hráči LARPů a dřevěných bitev víme, že majíce víc životů než soupeř (a rychlejší, kratší zbraň), cesta k vítězství je velmi snadná: Jeho první útok nekryju, dostanu zásah, tím zablokuji jeho zbraň, a pak ho nablízko umlátím vlastní zbraní.
Jako účastník železných bitev vím, že v „plnoplátové“ zbroji jsem přece nesmrtelný i při zásahu do hlavy dva a půl metru dlouhým klackem se železem na konci (rozuměj halberdou, sudlicí apod.), tudíž vítězím tak, že přijmu nekonečné množství ran a svého soupeře umlátím svými dvěma meči, kterými naprosto bravurně opisuji úchvatné oblouky.
Tak a teď to všechno zahoďte a zkuste se vžít do představy, že to je reálný střet, boj na život a na smrt. Čeho chcete dosáhnout? Co se v žádném případě nesmí stát? V mém náhledu na věc se jedná o dvě základní věci: Chci zvítězit (dosáhnout cíle) a má zranění musejí být co nejmenší, ideálně nulová (například proto, abych mohl dále bojovat). Žádný rozumný účastník bitev (bohužel se to nerovná každému účastníkovi akce) své rány nevede plnou bojovou rychlostí a silou, proto realizace podobné představy vyžaduje spolupráci zasahovaného a značkování zásahu. To je, obzvláště u životových systémů LARPů a dřevěných bitev, velmi nevýhodné, proto dochází k paradoxnímu zvýšení nebezpečnosti akcí. Pokud budu bojovat dle výše uvedených pravidel (zvítězit a nebýt „herně“ zraněn) a protivník (zasahovaný) nespolupracuje, nutí mě vést akce takovou razancí, aby ho reálně zastavily, což pak vede často k nařčení ze surovosti a neférovosti a také ke zraněním, jako je rozseknutá hlava, otřes mozku a další životní radosti. Nejtypičtější příklad je souboj kopiníka proti člověku s mečem a štítem (jak na dřevárnách, tak železných bitvách). Pokud je kopiník slušný, zásahy jsou pouze cítit, ale neubližují. Pak stačí člověku s mečem být ochoten přijmout jednu ránu a s ní se odvážně vrhnout vpřed. Ano, je to cesta, která je vhodná třeba ve chvíli, kdy bráníte svoji rodinu proti mnohem lepšímu protivníkovi, než jste vy sám. Pak přijmout jeho smrtící útok a ve stejnou chvíli ho zabít znamená splnit svůj cíl v daném boji. Ale toto je jednosměrka, není to způsob, jak vybojovat mnoho opakovaných vítězství. Přesto se to v dřevárnách i železných bitvách naprosto běžně děje a to nejen u lidí zakutých ve zbroji, u nichž je jistá šance, že by nějaké reálně lehčí útoky zvládli ignorovat. Z toho vidím jen dvě cesty. Zaprvé přitvrdit, ale to je dle mého velmi začarovaný kruh, který nakonec povede k ještě vyšší nebezpečnosti akcí. Druhá možnost, pokud se stále bavíme o LARPech a dřevárnách, je podpora bezživotových systémů a bonifikace hráčů za dobrou hru (zranění, scéniku) i v rámci souboje. Jinak budou jakékoliv souboje na podobných akcích stále jen sportovním utkáním. Druhou možností v rámci železných bitev je pečlivý nácvik jednotlivých soubojů a celého scénáře, neboť železné bitvy jsou záležitostí pro diváky, tudíž dobrá reakce na úder (a prohra v daném souboji) je výhrou a zážitkem pro diváka.
Ať již budete vyprávět své heroické příběhy u stolu či v lese s mečem v ruce, nezapomínejte na nebezpečí, které ukrývá každý boj a které v něm musíte překonat. Jen tak bude vaše hrdinství opravdové a nebude štěstím lehkovážného blázna. Hodně zdaru všem v jejich cestě za hrdinstvím!



Vladimír „Sargold“ Nerandžič,
SHŠ Krkavci (www.krkavci.cz)

Použité zdroje:

Přednáška „Všechno je zbraň“ (Zdeněk Zlámal, PGF 2012)
Přednášky a šermířské semináře Petra Vytopila (2008 – 2011)
Borek Belfín: Úvaha o meči; dostupné z WWW: http://www.digladior.cz/o-skole/filosofie/
Anton Kohutovič: Teória a realita šermu; dostupné z WWW: http://gesellschaft-lichtenawers.eu/tsc/sk/uvod/blog/57-teoria-a-realita-sermu.html

Meč vs. Motorová pila



Vítáme vás na dnešním Ultimate Weapon Contest! Která zbraň je krvavější? Která dokáže vašeho protivníka lépe zmasakrovat na nejmenší kousíčky, až ho ani jeho vlastní matka nepozná? Kterou zbraň zvolí největší borci žánru? To vše a ještě více se dozvíte již za malý okamžik. Předáváme slovo naší výzkumné sekci!

Dobrý večer, dámy, pánové a všechna ostatní individua. Co je lepší volba pro hrdinu? Meč nebo Motorová pila? Tato otázka trápila vědecké pracovníky Neviditelné Univerzity (neviditelná od sousloví neviděla od státu žádné peníze, a proto zanikla, takže si nyní může bádat na všech projektech přesně v duchu idealizovaných akademických svobod). Tým zkušených docentů sdružených do pracovní skupiny Delta, která již má za sebou vyřešenou nejednu přetěžkou otázku akademického rázu, se nezalekl ani tohoto úkolu, a s pílí a pečlivostí sobě vlastní se jal vyřešit tento ožehavý problém. A to dokonce v šibeničním termínu, přesně do uzávěrky březnového čísla DAily Mirroru.
Ve své práci ostří hoši z Delty ukazují na názorných příkladech, jak si povedou meč a motorová pila v jednotlivých žánrových stylech. Pro testování byly použity nejpopulárnější žánry současné doby. Zde jsou výsledky…

Testovaná „základní situace“ je velice jednoduchá: V aréně proti sobě stojí individuum s mečem a individuum s motorovou pilou. Začne souboj. Jeden vyhraje.

Fantasy

Tusia, dědic Mortelanského království, shlížel dolů do údolí Montemerca. Horda nepřátel se přibližovala závratnou rychlostí. Díky svému orlímu zraku byl již schopen rozeznat jejich zvrácené zbraně. Rotující háčkové meče, postrach hraničářů, nemilosrdně se zařezávající do všeho živého a děsící na míle vzdálené dryády. Tusia vytáhl meč, který zdědil po svém pradědečkovi. Ano, ten meč, kterým pradědeček zatlačil výbojné Aasony zpátky do pustiny a otec prorazil obležení Werentorské hlásky. Nyní bylo na něm, aby ukázal nezvaným návštěvníkům, kde je jejich místo.

Heroic Fantasy

Silver sípal. Krvavá lázeň, kterou mu připravil jeho protivník, neměla ještě zdaleka skončit. Inkasoval od Nafiela ještě jednu ránu, která ho poslala k zemi. Nad hlavu se mu pomalu skláněl protivníkův rotomeč, připravený rozcupovat ho v nejbližších vteřinách na kousíčky. Silver z posledních sil nahmatal svůj meč, který mu vypadl z rukou při prvním útoku. Naštěstí byla tma, takže Nafiel nic nezpozoroval. Silver vyrazil do protiútoku. Svou zbraní odrazil Nafielův rotomeč, který se zachytil zoubkem o jeho ostří, a vyrval ho tak nepříteli z rukou. Maggion, bohyně štěstěny a hazardu, ukázala, na čí straně stála. Nafielova to nebyla. Silver se zazubil a s instinkty predátora bažícího po pomstě vyrazil proti Nafielovi…

Sci-fi

Raymond moc dobře věděl, proti čemu stojí. Lebduškův Vibrující Rotomeč s možností dávkové laserové střelby byl sen každého mariňáka v jednotce. Teď se však díval do jeho čepelovité hlavně a hořce si uvědomoval, že kvůli opětovnému snižování výdajů má u sebe pouze zastaralý Kronďák Next Generation. Lebduška zahájil svoji palbu vysokofrekvenčním laserovým dělem. Raymond se tak tak stihl krýt. Moc dobře ale viděl, jak se jeho Kronďák začal nebezpečně vlnit. Nepřítel se díky tryskovému pohonu dostal až do Raymondovy kontaktní vzdálenosti a ocel zazvonila o ocel. Raymond si nemohl nevšimnout, jak se kus jeho Kronďáka uštípl. K dovršení veškeré smůly Lebduškův Vibrující Rotomeč spustil cirkulární sekvenci a začal dokonávat svoje dílo…

Zombie horror

Pierrovi bylo jasné, co se děje. Když ale před půl rokem varoval Pařížskou samosprávu, nikdo mu nevěnoval pozornost. Všichni v něm viděli cvoka, který se rád oddává starým knížkám o starých věcech. Teď se ale jeho chmurné vize naplňovaly. Ze Stonehenge vyšli krvaví Druidové následovaní královnou války – Boudiccou, postrachem Římanů a nyní i postrachem Francouzů. Během týdne byla celá Velká Británie spolu se Skotskem přeměněna v armádu zombií (Irsko padlo během čaje o páté), která se posléze přeplavila přes La Manche. Na místech operace Overlord Druidové vyvolali padlé německé vojáky a jejich protivníky a nebezpečně se blížili k Paříži. Staré meče, bajonety a srpy se blyštěly v rukách těch krvavých zombií. Pierre ale moc dobře věděl, jak se jim postavit. Jako neohrožený skladník v Bauhausu znal všechny moderní a snadno dostupné nástroje hodící se pro řešení invaze zombií. Motorová pila!

Kyberpunk

Valérie slyšela kroky. Byla ale moc zfetovaná na to, aby se dokázala ovládnout. Až moc zfetovaná. Rychlý pohled zpoza rohu. Odhalil jí vše, co potřebovala vědět. Do nejmenšího detailu. Bojové programky jí už šrotovaly v hlavě a vyhodnocovaly celou situaci. Vincent. Ta pokérovaná svině se pomalu blížila k jejímu hideoutu. Ammo měli oba empty, takže ani devítimilimetrové Jericho, ani Herstallský Browning „Urban warfare“ už nemohly štěkat svoje rozžhavené pozdravy. Zbývaly staré osvědčené postupy. Vincent někde ukradl motorovou pilu.
Bez benzínu. Jako kladivo furt dobrý.
Valérie nahmatala obsidiánovou dýku, dárek od Talviho. Vincent se pomalu přibližoval. Ještě trochu koksu a bude schopná se mu postavit.

„Hej, sráči!“
Vincent se otočil za zvukem. Valérie. Kočka v poloroztrhaných hadrech. Kanady dole, číro nahoře, uprostřed sen všech chlapů. Vincent se pousmál. Bude jeho.
„Jdi do prdele!“
Valérie se s tím nesrala a dýku po něm hodila. Vincent neměl ani čas hlesnout. Small Business Solution.

Závěrem

Jak vidno, dané téma je velice rozsáhlé, a proto nemůže být vtěsnáno do jedné jediné práce. Doufáme tedy, že jiní badatelé rozšíří naše obzory na tomto poli co nejdříve. Tento problém je velice důležitý pro svoji společenskou hodnotu, a i když nepřináší primární ekonomický užitek, sekundární pozitivní dopady na ekonomiku jsou zcela evidentní.



Jazykový koutek DonaSimona

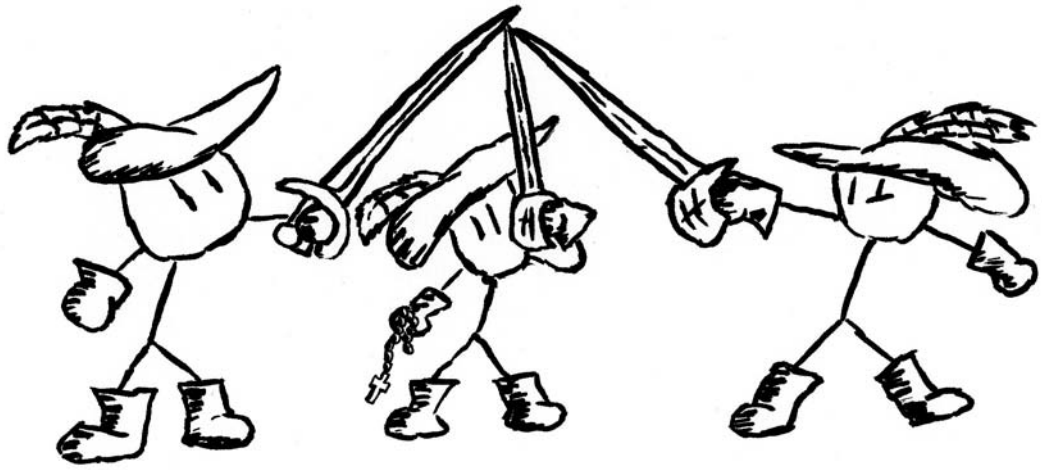
Toto číslo DM je věnováno soubojům. Přiznám se, že když jsem se to téma dověděl, ihned se mi před očima vybavila dvojice šermířů s kordy. A v tu chvíli už jsem věděl, o čem budu psát. Vzpomínáte si ještě na úplně první díl Jazykového koutku a dvojici slov holt/hold? Existuje ještě jedna velmi podobná.

Zbraně jsou nebezpečné, kór ten kord

V diskuzích namísto spisovných slov *zvláště*, *obzvláště či vždyť* velmi rádi používáme oblíbené slovíčko *kór* (*kor*). Byť se původně jedná o součást moravského nářečí, slůvko už se stihlo zabydlet v běžné mluvené řeči i v jiných částech republiky. Bohužel je také smutným faktem, že v dobré polovině případů se při chvályhodné snaze o správný zápis tohoto slova do věty omylem připlete bodná zbraň.

Uznejte sami. Kolikrát jste v diskuzi viděli věty jako „To nemůžu stihnout, kord když mi to dneska nemyslí“ nebo „To mi kord není nic platné“? Fuj!

Pamatujte si jednoduché pravidlo: **Když je ve hře kord, brzy přijde mord**! :)



Šarvátky

Každý z nás umí nějak popsat souboj hezky od začátku až do konce. Vše, co je napsáno, si totiž řídíme sami, a tak je jasné, že nám to vždy vyjde tak, jak zrovna potřebujeme. Problém nastává, když nám náš souboj naruší hráči. A jak všichni víme, jsou hráči a hráči. Kdejaký fantazák si totiž myslí (a bohužel i někdy oprávněně), že umí trošičku bojovat, tudíž může docházet ke konfliktům.

Díky diceless (bez kostek) systému a prohlašování, že „RP forever!“, se dostáváme do situací, kdy hráč má tendenci se hádat, pokud jsou souboje zcela nereálné, protože on cítí, že má šanci na základě svého popisu vyhrát. Problém je, že on třeba umí šermovat, ale vy ne. Problém je, že on je šermíř na 1. úrovni a vy zastupujete šermíře třeba na 10. No, na druhou stranu, to VY jste si na začátku podřízli větev pod prdelí nastavením diceless systému, a že si najednou vzpomenete na poučku, že PJ má vždycky pravdu, tak jste pěkný másla a raději už nePJujte, neboť argument „protože PJ!“ NENÍ argument, nýbrž výzva „zlom nade mnou hůl“. Přesto vás nezatracuji, a proto vám pomůžu najít pár vychytávek, abyste si dál mohli jet bez pravidel, znalostí i systému.

Tento článek si klade pouze jednu podmínku. Mozek. PJ musí tušit, že pokud nepřekope setting od základu, tak i v jeho světě (až na určité výjimky) budou fungovat nějaká fyzikální a jim podobná pravidla. Tedy NEBUDU zde zmiňovat, že neužíváme popis „zlatý meč“, ale „pozlacený meč“ apod.

Co je tedy důležité stanovit na začátku příběhu nebo každého souboje?

Na úvod zmíním tři příklady pojetí čistého souboje. Á la Tři mušketýři,
á la Sherlock Holmes,
á la Sword of the Stranger.

Tři mušketýři

To jsou dlouhé scénické souboje, kde si divák vychutná hbitost kordu, ovšem k realističnosti to má poměrně daleko. Musíme však uznat, že to vypadá pěkně, a dokonce i laik má možnost pochopit, co se na scéně děje.

Sherlock Holmes

Celkově zvláštní fenomén, kdy zpomaleně popíšeme divákovi, co se bude dít, a pak to uděláme v reálném čase. Tak schválně, kdo by si při tom rychlém souboji uvědomil všechny ty detaily včetně dopadů?

Sword of the Stranger

Netvrdím, že se jedná o zcela reálné souboje, ale nepatlají se tam s tím. A to je boj. Vy projdete s mečem v ruce a za vámi začne stříkat krev (jak víme, krev teče, jak srdce tepe, a proto když se například sami řízneme, krev

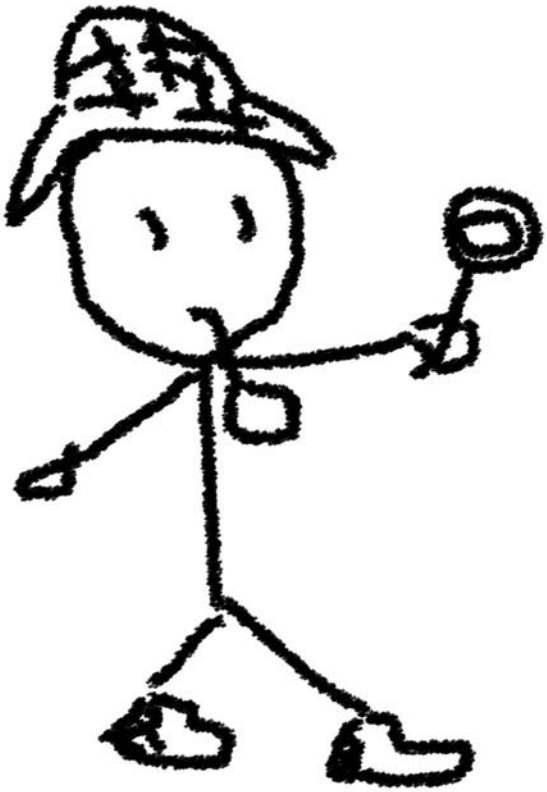
se dostavuje obvykle až o chvilku později). Jedinečná šance, jak ušetřit za čistírnu.

Čistý souboj vnímám jako ten, kde jsou oba aktéři seznámeni s tím, že se bude bojovat. Je tedy dán čas a prostor se nějak připravit, třeba tasit nebo si obvázat klouby a zafixovat palec.

Jak z popisu výše uvedených případů vyplývá, pokud nemáte nejmenší páru o boji, je dobré nastavit princip číslo jedna, tedy „pojďme to udělat tak, aby to vypadalo hezky". Samozřejmě, že i pro toto se najde systém. Extrémistům mohu vřele doporučit krátká pravidla Wu Shu (mimochodem volně dostupná na rpgforum.cz). Ve zkratce tento systém říká, že pravděpodobnost úspěchu tkví v tom, co všechno si navymýšlíte tak, aby efekt byl přinejmenším srovnatelný s hollywoodskými trháky. Není to jednoduché a DA na tento extrém není tak docela stavěné – především ne v myslích PJů, protože hráč si zde vymýšlí náhodná CP i předměty.

Rozmáchnu se pěstí tak, že i ukecaný hobit sedící na stole ztichne, a tak si všichni v okolí mohou vychutnat to křupnutí spodní čelisti, stejně jako já cítím bolest v kloubech, když se mi o ně nemravně otřely jeho zežloutlé zuby. Sleduji pak, jak chlápek s hurónským řevem mizí ještě před chvilkou proskleným oknem…

Ano, pokud se vám zdá, že jsou ve výhodě grafomani a lidé, co mají hodně nakoukáno, myslím si, že máte pravdu. Svět ale není spravedlivý, ne v momentě, kdy neexistuje jednoznačně definovaný prvek náhody, který je transparentní. Taky vás napadly kostky?



Já osobně se přikláním názoru, že postavy by nějaká čísla mít měly, a stejně tak i k používání kostek, zvlášť ve chvílích, kdy jdou postavy proti sobě. Čemu nefandím, to je střídání se na nějaká kola (já facku, ty facku). Osobně považuji za nejlepší styl ten, který jsem poznala při hraní FATE. Aktéři si popíší/naznačí záměr, hodí si a vítěz si danou situaci popíše (chce to ovšem dávat si majzla na historii a charakter postav, aby vám pak jedna jediná nevymlátila zbytek party, je potřeba ji v případě nutnosti nějak předem herně zklidnit či skřípnout přes historii – zákony, etika, podmínky zakázky a podobně).

Další klíčovou věcí je dopředu stanovit/dohodnout možné následky. Těmi myslím jedno. Zranění. Zde inklinuji k pojetí ve World of Darkness, které si za čísla dosazuje, jak dlouho bude danou věc postava rozdýchávat. Potenciální problém vidím v tom, že to hráče může mírně poděsit. Taková ztráta 8/10 životů = tři měsíce v hospicu + trvalý následek. Doporučuji hráče utěšovat tím, že existují lektvary, léčitelé, pokročilá technika apod. Na druhou stranu, je důležité, aby alespoň tušili, co riskují.

Takže co je podstatné?

Předem dohodnutá pravidla. Hráč tady na DA chce, aby jeho postava uspěla a přežila, a věřte, že pro to udělá maximum. Nikdy, nikdy nespoléhejte na vlastní schopnosti, protože vás mohou zradit. Pokud začnete v průběhu vymýšlet záplaty na svoje nedostatky, znechutíte tím nemálo lidí a TYHLE věci se, bohužel, šíří opravdu rychle. Nespoléhejte ani na to, že vám bude nějak dlouhodobě pomáhat externí šermíř, jiní PJové, apod.

Důležité je vystihnout moment, kdy ještě jde něco změnit. Nemusí to být na začátku brůža a nemusíte se přitom děsit, že boj bude vypadat trochu jinak než zbytek příběhu. Přece jen, v boji je přímo ohrožen život postavy a tam přestává na DA všechna legrace :-)

Shadowrun: Přijatelné riziko

Přesný kop z otočky přímo do ohryzku umlčel jednoho z posledních zbývajících securiťáků, a v zápětí i ten poslední ztratil dech, když mu projel házecí nůž přímo tracheou a vytvořil tak v těle zcela nový otvor, který sice nebyl nijak nevzhledný, leč do pěti vteřin se stal neslučitelným se životem. Jill se s uměleckým zanícením podívala na výsledek své odborné práce, který jí ležel přímo u nohou. Nic naplat, pochválila se, mistr se pozná.
Moc dobře totiž věděla, že pokud se nepochválí sama, nikdo to za ni neudělá. ChromeSuit ne. A Johnny… Johnny zcela jistě také ne.
Ostatně, Johnny ji znal ještě dřív, než došlo k té půlroční aférce s evropským Cargem. Už tehdy byl Johnny ochlasta a velké hovado.
Je ale fakt, že když tehdy za hranicemi Tiru přišli o Jeremmyho, byl to právě Johnny, kdo se vzpamatoval ze všech nejdřív a ujal se vedení. A taky to byl on, kdo Jill zachránil na Mt. Rainier, kde se Myška obětovala, aby zajistila Cargo před Avou, a Jill tak spolu s Johnnym mohli dát poslední zbývající dračí vejce Lucy y Carreg, Rhonawbyho emisarce. Zdá se to už hodně dávno, a přece tomu není víc než pár měsíců…*
Jill vzpomínaný runner, Johnny – soldier of fortune, čekal dole v garážích na její vzkaz, aby mohl vyrazit osazovat budovu pyrotechnikou. Konečně mu na displeji bliklo potvrzení, že vzduch je čistý. Dupnul proto na plyn a rozjel se s „ještě-před-chvílí-patřilo-někomu-jinému“ autem proti bezpečnostním dveřím, které na takový nápor nebyly stavěné. Ty skleněné pak byly takovým zakončovacím dortíkem, a rámový detektor třešinkou na dortíku.
Johnny rychle vylezl z nyní již nepojízdného auta, tahaje pytel pyrotechniky za sebou. Opět musel poděkovat svým kybernetickým protézám, neboť s normální silou normálního chlapíka by nikdy nic takového nezvládl. Rychle, ale s odbornou zručností prověřenou mnoha léty jistoty a tradice, začal rozmisťovat podomácku připravený „semtex“ a napalm po objektu.
Když odpálil hlavní servery, dal echo ChromeSuitovi, aby se pustil do své části.



ChromeSuit poklepával prsty o šasi svého kyberdecku a potěšeně sledoval, jak se prokousává nebývalou rychlostí do matrixu Amnesty International, odstavené nyní na záložní server a pomalu uzavírající svoje okruhy. Většina aktivní i pasivní obrany (ledy) byla v tuto chvíli nefunkční, takže ChromeSuit velice agresivním způsobem napadal jednotlivé uzly hostu a závratnou rychlostí (počítanou na milisekundy) se dostal až do finančního sektoru, kde začal přelévat peníze z fondů na předem připravené meziúčty. Musel to stihnout dřív, než se resetuje uzel finančního sektoru. Nakonec na to měl celé tři vteřiny. Pak dostal děrový šok, byl vyhozen z matrixu, spustila se mu krev z nosu a uší a zároveň se jí začal dávit. Tak to vypadá, když decker schytá děrový šok v červeném uzlu. Riskoval smrt nebo trvalé poškození, ale nakonec to stálo za to. Podařilo se mu udržet finanční toky dostatečně dlouho na to, aby se mohlo mluvit o „pořádných penězích".
ChromeSuit sebral poslední zbytky sil a podíval se na stopky svých vnitřních hodin. Třináct vteřin, než se spustí aktivní poplach. Jill sice dokázala odstavit primární bezpečnostní okruhy, ale na sekundární se nijak nemohla dostat. Johnny si hrál s výbušninami a připravoval ústupovou cestu.
„Chrome, jak jsme na tom?" ozvalo se ChromeSuitovi v hlavě prostřednictvím implantované vysílačky. Byl to Johnny. Právě dokončil přípravy na rychlý odchod.
„Finished. Balíme to. Stáhni Jill," zazněla ChromeSuitova odpověď pronesená na půl huby.
Jill už netrpělivě očekávala zprávu o skončení akce. Ihned poté, co ji obdržela, přestala čipovou kartou velitele ostrahy (který v dané chvíli ležel u jejích nohou na podlaze) vypínat alarmy a opustila pozici. Měla tak dvacet vteřin k dobru. Po uplynutí dané doby se alarmy automaticky spustí a vzhledem k tomu, že je nikdo nezresetuje, ohlásí informaci o narušiteli na nejbližší policejní stanici a důležitým lidem přijdou automatické zprávy. Jenže než sem stihne policie přijet, budou už runneři dávno pryč.
Peníze se na účtu rozdělí do mnoha malých dílů o velikosti nanejvýš pětadvaceti tisíc nujenů a během pár vteřin poputují po předem stanovených drahách po celém světě, aby nakonec skončily na pár vybraných účtech. O tuto práci se postarají předem naprogramovaní boti, kteří oddřou veškerou „prachsprostou přelejvárnu", a nakonec se sami vymažou. Celkově se na poplatcích za transfery tratí (s ohledem na jejich objem) zcela zanedbatelná částka. ChromeSuit si v duchu gratuloval, že si již dříve připravil určitý soubor účtů a cest mezi nimi, pro takové případy jako dělané…

***

„Tak, a je to," teatrálně prohlásil ChromeSuit, odplivl krev, otřel si pravé ucho a se zadostiučiněním se podíval na zbytek osazenstva sklepního prostoru starého nepoužívaného skladiště, kde se nacházela kupodivu funkční elektrická rozvodná síť a navíc i neregistrovaná matrixová přípojka.
„Trocha statistiky, aneb resumé, jak jsme si vedli. Základní raid na budovu Amnesty trval dvě minuty. Jill, tvoje práce s ochrankou byla doslova vynikající. Průlom přes bezpečnostní dveře a odstavení hlavního serveru proběhlo bez komplikací, nabourání jejich financí a transfer ve velkém pouze s drobnými problémy, ale zato s úžasnými výsledky. Primární převod trval tři vteřiny, problém byl v tom, že jsem používal tap-link conto, takže jsme jeli na blind."
„Vybrakované charitativní konto. Tomu říkám konečně



dobrá práce. Děkujeme, že nám pomáháte, protože pomáháte potřebným," neodpustila si Jill sarkastickou poznámku. Johnny se na Jill zazubil a prohlásil něco v tom smyslu, že to bylo poprvé, co Amnesty skutečně pomohla lidem v nouzi.
„Hezký, ale budeme pokračovat," nenechal se vyvést z konceptu ChromeSuit. „Každý nujen má za sebou minimálně dvanáct bankovních uzlů a tři operace na burze. Na poplatcích za transakce spolu s burzovními operacemi jsme ztratili osm tisíc čtyři sta padesát nujenů. Celkově máme na našich účtech tři sta sedmdesát tisíc a nějaký drobný. Při odečtení nákladů na vyzvednutí peněz a vstupní investice ve smyslu vyhotovení výbušnin a zakoupení základního vybavení nám zůstane krásných tři sta dvacet tisíc a kousek. S tím už se dá něco dělat."
Chvíli bylo ticho, během kterého všichni přemýšleli, co všechno by jejich nový rozpočet mohl pokrýt. Jako první v tom měl jasno Johnny.
„Super. Když je vlastně tak jednoduchý využít vlastní investiční příležitosti a proměnit sto deset nujenů na statisíce, proč se tím vlastně neživíme? Evidentně jsou to víc easy money než prachy z runů."
„Protože na každý takový raid musíš používat nové sítě účtů," povzdychl si ChromeSuit. Tuto otázku slyšel v mnoha variantách už mockrát. „A založit je všechny tak, aby působily důvěryhodně, aby za sebou měly i nějakou historii platebních příkazů, popřípadě zneužít jiné účty – to ti zabere spoustu času. Existuje pár deckerů, kteří si celý život hrají s tímto typem operací, ale já se mezi ně neřadím. Není to úplně moje doména. Navíc, čím dýl to děláte, tím větší je riziko, protože po těchhle typech zpronevěr chlupatý jdou jako slepice po flusu, a nejeden koblihožrout z Lone Staru nebo agent FBI si na tom udělal kariéru."
„Holt, každý povolání s sebou nese svoje rizika…" odtušila Jill.
Johnny se na ni kouknul a pomyslel si, že tohle bylo přijatelné riziko. Oproti evropskému Cargu bylo ale přijatelné riziko všechno. Z taktiky vytáhl placatku, pořádně se napil a nechal kolovat.

* *Celá historie běhu s evropským Cargem popsána v Just another run.*



Vraždění pixelů

Klik, klik, double-klik. A ještě jednou. A tu máš, *cenzored*! Kurzor se po divokém zmítání a zdánlivě chaotickém přeskakování z krajiny vrátil na lištu ActiveBaru a Jarvik (paladin, lvl. 34) se jal svědomitě doplňovat svoji manu. *Processing… 10%… 50%… 100%*. Jarvik se ani nestačil milisekundově nadechnout (příliš pomalá grafická karta, upgradujte na novější verzi, now available in our e-shop, discount 50%!), když už myška klikalka ho začala netrpělivě popohánět vpřed (drag and drop, drag and drop, jo, a ještě jump).
Jarvik po chvíli zamával do vzduchu a opět utíkal dál temným hvozdem. Meč, ležérně pohozený přes záda, se vyhýbal zákonům gravitace, ale vzhledem k tomu, že pan programátor si o gravitaci myslel svoje a pan grafik se s gravitací setkával pouze u schodů z hospody ven, neměl s gravitací problém ani Jarvik.
Ten konečně proběhl neprostupným lesem a dostal se na mýtinku (Stále nezabrané parcely! Kupujte, než vám je sebere Horda!). Na jejím druhém konci se pohyboval Jarvikovi nechvalně známý pytlák, Arthas z Hordy (warlock, lvl. 32). Naposledy ho přistihl, když zcela bez licence chytal lišky v Jarvikově revíru a bral si z nich drop-itemy. Jarvikovi bylo jasné, že tohle kurzor nenechá jen tak projít. Nejdříve splašeně zakroužil po krajině, ale vzápětí se přestal chovat jako chaotik a zcela ukázněně se přesunul na ActiveBar. Jarvik už moc dobře věděl, jaká makra přijdou. V tomhle se od doby posledního datadisku, kdy se měnila podstatná část inventáře a následně byla makra přepsána, nic nezměnilo.
Zaútočil svým standardním „úvodním“ makrem (ani tabulátor nemusel používat, byli tu sami). Vzhledem k tomu, že se s Arthasem nesetkával poprvé, tušil, jak se bude jeho protivník krýt. Arthas ho nezklamal a provedl přesně to, co Jarvik očekával (s použitím spešl abilitky Destruction). Předvídatelný protivník, pomyslel si náš hrdina. Ještě že už mám tu Vengeance.
A opětoval dalším makrem. Arthas odpověděl svým makrem a přidal špetku pálivého Catalysmu.
Cenzored, pomyslel si Jarvik.
Tohle minule neměl! Kurzor najednou zazmatkoval. Jarvik, připravený na standardní výměnu, se najednou musel začít stahovat. Arthas, vida vzdalujícího se nepřítele, začal používat své dalekonosné zbraně. Jarvik zaúpěl. On tomu blbému kurzoru říkal, že při minulém rozdělování bodů měli taky něco hodit na fire-resist, a že to brnění, co droplo v minulém dungeonu, si měl nechat. Ale kurzor řekl, že ne. Jarvik byl nucen jít k prvnímu lichváři a tam to brnění pod cenou prodat. Sice protestoval, brnění vytahoval velice neochotně a ikonku inventáře chvilku zakrýval, ale stejně mu to nebylo nic platné. Na jeho rady kurzor nikdy nedá, jako by byl hluchý a slepý…
Jarvik zpozoroval, že taktika zmatečného ústupu, kterou kurzor zvolil, je cesta k absolutní porážce. Ne snad, že by mu vadilo být mrtvý. Prostě si dojde na respawn, to je toho. Ale jeho ješitnosti se vzpíralo, aby ho zabil protivník o dva levely pod ním, navíc z guildy, která byla v žebříčku výkonnosti kdesi žalostně vzadu za tou Jarvikovou.
A tak se začal vzpírat pokynům kurzoru. Odeslal na server pár zmatečných odpovědí a začal sabotovat připojení. Jeden lag, hit od Arthase, serious dmg. Druhý lag, opět hit od Arthase (dneska byl evidentně ve formě, cheater jeden) a znova serious dmg. Kurzor se ale pohyboval velice zmatečně a začal vydávat nesouvislé příkazy. Bohužel mezi nimi nebyl ani jeden heal. Jarvik napnul veškeré své softwarové síly. Konečně, napotřetí se mu to podařilo. Freeze.
„Padá server,“ zachatoval Jarvik.
„Něco si přej,“ replyoval Arthas.

