# Zlaté moře

## O LARPech s Amberanem a Reinitou

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
13. dubna 2012, ročník 4, číslo 4



# Obsah:


V DA ringu na život a na smrt 4
Radulesku

Dobro proti dobru – LARP s příchutí zla 5
Falianne

O LARPech s Ambeřenem a Reinitou 6
Pavettka

Jazykový koutek DonaSimona 7
DonSimon

Shadowrun: Nový domov 8
Regisek

Městký LARP Pražská hlídka V. 10
Pavettka

Srazy a akce – duben až červen 11
Falianne

Zlaté moře 12
Mofik


# Můj, můj, můj

## Zrcadlovy_Sotek

Ať si tady vykládají pohádky, jaké jenom chtějí, pravdu známe všichni. DAily Mirror je moje výsostné území, které celá redakce a externisti pouze špiní svými zplodinami. Doufám, že je vám všem jasné, kdo je tu pravým pánem. A komu není, nechť si přeloží název časopisu.

Protože mě ty jejich psané hrůzy přestaly bavit, mám prosbu na všechny ochotné revolucionáře. Všichni dobře víme, jak skvělé, originální a ďábelské plány na zbavení se celé redakce bych dokázal vymyslet, ale já jsem se rozhodl trochu podpořit svoji popularitu (pokud to vůbec ještě jde) a dát šanci k pokoutnému plánování i vám, moji čtenáři.

Takže po vás chci jen to nejoriginálnější, nejšílenější, nejďábelštější, prostě plány hodné samotného Mě Zrcadlového Šotka I. Jedinečnou metodu, která nás zbaví buďto jednoho, nebo dokonce všech členů redakce. Svoje nápady mi doručte buď prostřednictvím mého e-mailu (je snad jasné, komu vlastně patří redakční mail, ne?), nebo na mého Havránka.

Konec těm zlotřilým okupantům a ďábelským plánům zdar!

P. S.: Výherce může očekávat nějaké to moje prase, zase.

P. P. S.: Převrat chceme uskutečnit brzy, to je snad jasné, ale plány je potřeba perfektně promyslet, takže čas vám dávám do konce května.

# Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Barbora „Enefa" Mlejnková


Petra „Teranell" Bedřichová


Eliška „Pavettka" Žáčková


Hana „Falianne" Loudová


**Ilustrace na obálce:** Jezinka
**Autoři textů:** DonSimon, Falianne, Mofik, Pavettka, Radulesku, Regisek, Zrcadlovy_Sotek
**Korektury a editace:** Teranell **Sazba a grafická úprava:** Enefa
**Ročník čtvrtý, číslo 4.**
**Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 13. 4. 2012.**


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

# V DA ringu na život a na smrt



**Už od začátku to byl tvrdej boj – malej stůl, černý pivo, Vítkovice hned od začátku vedly a ještě chyběl jeden admin. A k tomu všemu hloupej Honza – teda vlastně Hloupý Honza, pražská restaurace.**

*Úvod zápasu – admin tým nastupuje v sestavě Don (o hodinu dřív), Devlin, Astralien, Hrun, Radulesku (o 15 minut později). Vrchní všechny přesouvá do ringu a přináší pár napěněných ionťáků. Vše připraveno, boj začíná.*

**1. kolo a s ním první téma: editovatelné rasy postav.** Na některých borcích bylo vidět, že se teprve zahřívají a oťukávají si své budoucí soupeře. Tento návrh prošel hladce. Admini, zatím stále v přátelské atmosféře, se shodli bez boje, diváci byli poněkud zklamáni. Výsledná dohoda přinese možnost přepsat rasu na libovolnou jinou kromě již existující. Staty a vše navázané na rasu původní se zachová pod „maskou" nové. Změna bude možná kdykoli mimo quest či SQ, v questu může přepsat rasu pouze PJ.

**Stav po prvním kole 1:0 pro DA.**

**2. kolo: Verbíř vs. Tam za branami.** Zde již někteří bojovníci vystrčili drápky a mohla téct první krev, jenže šlo stále spíše o rozcvičku. Brány se obnovovat nebudou, Verbíř se více zviditelní, aby fórum plnohodnotně nahradil. Prohodí se Questy a Postavy. Kritikům zapadlosti a neviditelnosti: každý má k dispozici panel Verbíř a PJ novinky, na kterém vidí založení každého oficiálního questu dokonce ještě dřív, než je vyhlášen nábor. PJům, kteří si stěžují na malý zájem o jejich questy: nečekejte pečené holuby do huby v podobě kvanta kvalitních hráčů, pokud pro to něco sami neuděláte. Využijte k náboru i další cesty, pokuste se zviditelnit svůj quest i jinak – třeba v krčmách, komunikujte s hráči a neklaďte přílišné podmínky.

**Stav po druhém kole 2:0 pro DA.** *Adminstvo uštědřilo PJům těžkou ránu.*

**3. kolo: Změny v týmu a přilehlém okolí.** Začátek byl ještě snadný, ale postupně boj přituhoval, aby se na závěr strhla pravá řež. Bojovníci dokonce neváhali pozvednout ostré nože. Diváci si přišli na své, kolem stříkala krev, létala sůl, sypal se pepř – vrchní přinesl objednané steaky a další jídla. V. I. P. pro Orcslayera, Keshick jako pomocník Devlina, Carle děkujeme, Teranell to vezme za ni a Yavanna nahradí Winitara jako správkyně hádanek. *Mmm, nevaří tu vůbec zle.*

**Stav 3:0 pro DA.** *Je čas dát si malou přestávku na regeneraci a doplnění energie před dalším kolem.*

**4. kolo: SingleQuesty.** Zde se nakonec síly rozdělily zcela neočekávaně. Tenhle soupeř je tak zákeřný a tvrdý, že bylo nutno se proti němu spojit. Ani tak ale není snadné určit vítěze. Zrodilo se mnoho nápadů, možností a způsobů, jak SQ pořádně rozhýbat, zajistit dostatek nových, vést týmy a motivovat a oceňovat autory. Padly i určité závazky a jasné termíny, bylo jasně řečeno, kudy cesta vede a kudy nevede. To vše proto, abychom tohoto soupeře už víckrát nepodcenili a mohli zahlásit:

**Stav po čtvrtém kole 4:0 pro DA.**

**5. kolo: Soutěže a ankety.** Zápasníci – vyčerpaní a v časové tísni – v sobě našli ještě špetku sil, aby se utkali v posledním kole. Myšlenka nových soutěží a anket v nich dokázala ještě rozproudit krev a vyždímat z nich i to poslední. I přesto však museli nakonec uznat, že na to vše sami nestačí, a rozhodli se uchýlit pro pomoc k těm zkušeným, barevným, ale i všem obyčejným duším. A tak, pokud se některým z vás zželí těchto bojovníků a budete ochotni přispět svým časem, nápady, nadšením, zkrátka přiložit ruku nebo hlavu k dílu, aby DA dál vítězilo a přinášelo zábavu, oddych nebo třeba skrýš před reálným světem, budou vám tito „wrestleři DA" nesmírně vděční. A nejen oni, ale všichni uživatelé DarkAge.

A tak se snad, třeba díky právě vám, v nejbližší době setkáme s novými soutěžemi literárního, herního i neherního charakteru. S novými anketami na témata vážná i nevážná, nebo s anketami úplně jiného druhu, než na jaké jsme zvyklí.

Máte-li tedy nápad, myšlenku nebo inspiraci, neváhejte a nabídněte ji ve prospěch DA a všech jeho uživatelů. Přesně to je totiž živá voda, které není nikdy dost.

## Nakonec jedna velká výzva

Na admin poradě byla probrána ještě spousta dalších věcí, i když to byly už převážně drobnosti (jako třeba to, že si úpravy inventáře a zejména jeho obrázkové podoby bude moci dělat každý sám). Zároveň s tím vyvstalo i několik dalších témat, o poznání větších, která se budou řešit na další admin poradě. Nezapomnělo se ani na diskuze probíhající na některých fórech. K těm se vyjádříme snad v některém z dalších čísel DM, nebo je probereme nejpozději na další admin poradě, která se uskuteční v období kolem megasrazu.

Ještě něco však vzešlo z této admin porady. Mohlo by to pro vás být překvapení, které odhalíme třeba právě na letošním Megáči, ale já jsem si řekl, že vám to prásknu. Sám Don řekl, že už bylo dost planých slibů a slov, že už je opravdu čas a je třeba tomu věnovat veškerou energii, protože něco nám tu stále ještě chybí. Je-li totiž něco, co má po spuštění SQ nejvyšší prioritu, jsou to KULTY! Těšte se!

# Dobro proti Dobru – LARP s příchutí zla

**Dobro proti Dobru je LARP typu družinovka, konající se pod vedením karlovarské skupiny Fanatici již tradičně každým rokem v Plzni. Hra nabízí zábavu jak začátečníkům, tak i zkušeným harcovníkům světa LARPů. Dění se odehrává ve fiktivním fantasy světě Podhůří, které již dlouhou dobu trpí neustálými rozepřemi a válkami o to, kdo se stane jeho definitivním vládcem. To vše se ale může velmi lehce změnit…**

*Můj nejdražší pane,*

*Podhůří už dlouho nepoznalo takový rozruch, jaký nastal po Vašem odjezdu. Poté, co oheň omyl poslední zbytky řádění elementálů, se do krajiny začali vracet lidé. Jak z Norinského, tak z Ozmirského knížectví přijížděly zástupy dobrodruhů. Již od začátku nám bylo jasné, že tato situace pro nás není příliš příznivá, ale poté, co s námi mnozí z nich uzavřeli krví pečetěnou smlouvu, začalo být lidské plémě tolerováno. Usoudili jsme, že dostatek úpisů by byl jistě i Váš hlavní zájem.*

*Přicházející dobrodruzi v kraji s neochvějnou lidskou trpělivostí prohledávali otevřené ruiny, kde ke svému nemilému překvapení potkávali přízraky bývalých obyvatel, občas však narazili i ne starobylé magické svitky či zatoulané mince. Nikdo z nich se naštěstí nezajímal o minulost přízraků.*

*Do kraje spolu s normálními lidmi přijeli i kněží, kteří se snažili zemi očistit. Vysvěcovali kostely a jeden nový dokonce postavili. Snad si dokážete představit, jaké to pro nás bylo utrpení!*
*Naštěstí jsem včas stačila zmámit i zástupce z Ozmiru a abych vám dokázala svou oddanost, s pomocí všech pekelných sil jsem proměnila Ozmiřana v inkuba a některé své další posluhovače v nižší démony.*

*Lidé ale začínali tušit, že se schyluje k boji, a v nestřežené chvíli zbavili inkuba života. K lidem se poté přidali i elementálové, s nimiž přebývala i ta šlechtična z Ozmiru, lady Moirren a její dítě. Zdálo se, že se Podhůří opět utopí v krvi, když plebs oblehl pekelnou bránu. Chudáčci, kdyby věděli, že zavřít ji je nad lidské síly… Konfliktu však v poslední chvíli zabránil nemrtvý kněžský novic Jämet, zbavený života mimo jiné našimi zdroji, a následný střet vyústil v prozatímní složení zbraní.*

*Zdálo se tedy, že tímto byly veškeré spory zažehnány, ale jak víme, lidská touha po boji nikdy nespí. Jakýsi kněžský paladin si proto našel jiný cíl – veliký hřbitov, na němž spal mocný Kostěj.*
*Ano, ten Kostěj. Místo uklidnění situace se strhla další bitva. Svaté dění probudilo Požíračku a ta pozvedla k neživotu nemrtvé na hřbitově. Svatá moc byla naštěstí silnější a nemrtví byli uloženi k věčnému spánku. Jinému knězi se poté podařilo proniknout až do krypty a probudit, nejspíš trošku nechtěně, Kostěje. Ten spolu s Požíračkou raději zmizel neznámo kam, čímž si vysloužil obrovský posměch. Předpokládáme, že se zalekl přítomnosti mnoha démonů.*

*Zároveň Vás musím informovat, že jsme Vaším jménem šířili slávu pekla a obraceli lidi na správnou víru. Mezi našimi stoupenci se začali objevovat i skalní uctívači Vaší osoby, což nás velmi potěšilo. Musím též pochválit Vaši volbu druhého zástupce pekla v Podhůří – Vazír mi mnohokrát dokázal svou oddanost při plnění důležitých úkolů, což se o mnohých dalších říci nedá.*

*Aby bylo zabráněno dalším bojům, byly v kraji ustanoveny dvě spolustarostky – Moirren a já.*
*Jestli vše bude fungovat, to ukáže čas.*

*S pozdravy, Vaše nejoddanější Shax,*
*První sukuba.*



Čas také ukáže, jestli se vyplní přání organizátorů a ze současné družinovky se vytvoří rozsáhlejší svět s menším důrazem na boj, více zaměřený na roleplaying. Je ale důležité říci, že Dobro proti Dobru v sobě stále skrývá obrovský potenciál a je jen na organizátorech, jestli a jak ho dokážou využít.
Na Dobru si každý může najít to, co je mu nejbližší, ať už je to politické pletichaření či prosté tropení si žertů z ostatních hráčů, nebo obojí dohromady. A hlavně, kde jinde než na Dobru potkáte démony, přesvědčující ostatní, aby přešli na pravou víru? :-)

Za peklo (a teď i za lid, fuj),
Falianne.

# O LARPech s Ambeřanem a Reinitou

**Při hraní měsíčního LARPu Pražská hlídka jsem se dostala do party nových lidí, z nichž dva bych vám ráda představila – Petru Reinitu Lukačovičovou a Davida Ambeřana Malečka. Jsou to lidé, kteří si zachovali lásku k LARPu i přesto, že chodí do práce a mají kupu jiných povinností. Nedá se o nich ani pořádně tvrdit, že jsou to fantazáci, protože ve fantasy prostředí se tolik nepohybují. Jsou spíše propagátory mystiky, improvizace a hlavně příjemné zábavy.**

**Čím jsou pro vás vlastně LARPy?**
Ambeřan: Kromě toho, že jsou pro mě aktivní zábavou, tak je to pro mě forma realizace. Zejména proto, že je tak často nehraji. Spíše je organizuji. Například Víkendový festival LARPu. Zároveň jsou LARPy způsobem, jak prožít věci nebo zkusit věci, které bych nikdy v normálu nedělal, nebo ani dělat nechtěl. Jsou to silné situace, někdy i dost silné, protože stojí na konfliktech. Je zajímavé to vyzkoušet, ponořit se do toho, a přitom to nezažít „na vlastní“ kůži.
Reinita: Já bych k tomu dodala, že je to pro mě zároveň i relaxace zábavnou formou. I když tam vejdu do konfliktu, tak se dost odreaguji od běžných starostí, a potom mohu být ráda, že ve skutečnosti nemám stejný problém jako postava.
Ambeřan: Já se rád hádám. :o)
Reinita: Je to forma divadelní improvizace a ochotnické divadlo mě vždycky bavilo.

**O co jde na tom Víkendovém festivalu LARPu?**
Ambeřan: Pražský LARP víkend je víkend, při kterém si může zahrát každý, kdo se přihlásí, jednu nebo více z nabízených her krátkého komorního typu. Hra se odehrává v jedné nebo několika místnostech, hraje ji zhruba okolo deseti lidí a trvá přibližně tři hodiny.
Reinita: Výhoda je, že je to časově nenáročné, a tudíž si to člověk může vyzkoušet, i když si není úplně jistý.
Ambeřan: Navíc stačí jenom přijít. Přijdeš, přečteš, hraješ. Nepotřebuješ kostýmy, přípravu postavy.
Reinita: Vše je připraveno na místě. Vše hráč dostane.

**Organizujete ještě něco jiného kromě LARP víkendu?**
Reinita: V rámci Prague by Night organizujeme LARP Půlnoční cirkus, který pracuje se zapojením široké veřejnosti, nebo Letní kempy zaměřené mimo jiné i na LARPy a RPG.
Ambeřan: Dům, LARP, kde hraješ, co chceš. Poskytuje hlavně prostředí. Je to strašidelný dům, ve kterém jsou sami hráči těmi, kdo tam straší. Sandbox, pískoviště, kde si prostě hraješ.
Reinita: Roční městský LARP Maškaráda podle World of Darkness: Vampire The Masquarade.
Ambeřan: Při DDM Praha 8 Spirála (pro lidi mezi 12 a 26) ještě vedeme kroužek Městského LARPu, v rámci kterého také vzniklo několik menších her.

**Toho je docela dost, a cože je to Prague by Night?**
Ambeřan: Je to občanské sdružení, které se zabývá tvorbou LARPů a organizováním otevřeného hraní RPG. Administrujeme také povídkovou soutěž „Ježíšku, já chci plamenomet“ a pořádáme ještě jednu, a to jsou Rokle šeré smrti. Jo, a tu a tam se zabýváme ochotnickou divadelní činností. Při Prague by Night existuje divadelní spolek Vampire Horror Picture Show. Děláme spoustu dalších věcí, třeba petangové turnaje a tak… Taky jsem kdysi dávno dělal rozhodčího Pokémonových turnajů, ale to nebylo pořádané za Prague by Night, protože to někteří nechtěli.

**No nic… zpět od Pokémonů k vážnému tématu. Docela mě zaujaly ty letní kempy, co si pod tím mám vůbec představit? Asi ne vodu, kytaru a chlast, což?**
Ambeřan: Vzniklo to jako alternativa ke klasickým táborům pro mládež od 12 do 22 let, neoficiálně až do 26. Nabízejí řadu programových linií, ve kterých figuruje dramatická a taneční sekce. Vzešly z ní kusy jako Divadlo pro slepé nebo Legenda o Falcokněžníkovi (obě oceněné na divadelních festivalech). Dále tam najdeš tvůrčí psaní, to vede spisovatelka Lucie Lukačovičová, a součástí je literární soutěž. Nechybí ani LARPová sekce s možností zahrát si LARPy různých formátů, od komorních přes jednodenní, až po velký celokempový (populární, kostýmově excelující). Ještě je zde i LARPová dílna, kde účastníci tvoří



LARP pro ostatní. V neposlední řadě je třeba zmínit RPG sekci, kdy je každý večer v nabídce pět různých her od DrD až po Call of Cthulhu nebo Vampire the Masquarade. Vše je doplněno relaxačními a zážitkovými hrami typu Kytky versus zombie naživo, DDR, hututu atd.

Reinita: Kempy dělá výjimečnými i to, že v nich neexistuje žádný povinný režim. Žádné rozcvičky, budíčky a podobně. Funguje tu vzájemná důvěra a nebydlí se ve stanech nebo v chatkách, ale v příjemném hotelovém prostředí.

**Ještě jste se zmiňovali o otevřeném hraní, což začíná být tak trochu trend, takže jak k tomu přistupujete vy?**

Ambeřan: V dobách největšího rozkvětu to bylo každou neděli odpoledne a byli bychom rádi, kdyby se na tuto dřívější tradici navázalo. Vypráví jeden vypravěč z osmi a kdokoliv si může přijít zahrát. Systémy i setting se liší od vypravěče k vypravěči a sem tam i příběh od příběhu.

**Jelikož určitě hrajete proto, že vás to baví, tak se vás zeptám na nějaký vtipný okamžik právě z LARPu.**

Ambeřan: To jsme takhle hráli LARP Pražská hlídka a usoudili jsme, že jako Denní hlídka potřebujeme utužit kolektiv. Vzali jsme tedy světelné pistole a vyrazili do přilehlého parku, kde jsme s hurónským chechotem v jednu ráno běhali mezi křovisky a stříleli po sobě. Zábavní hodnotu celé situaci přidal fakt, že se asi po hodině této taškařice přiřítila Noční hlídka, s tím, že se jedná o strašlivý souboj osmi Temných. Nabídli jsme jim, ať se přidají, a oni vypadali, že by rádi, ale velitelka výjezdu *(Wingy)* řekla jasné ne.

Reinita: Já si vzpomínám na jednu hlášku z toho samého LARPu:
Mezi Světlými hlídkaři se rozmohla móda jezdit si pro rozumy do Paříže, kde sídlí nejmocnější Noční hlídka v Evropě.
„Temná na Světlého: A proč tolik chceš do té Paříže?
Světlý: No… Očekávám, že se mi tam dostane nějakého výcviku, a že se vrátím schopnější.
Šéf Noční hlídky: Já si na své návštěvy Paříže nemůžu stěžovat.
Temný (polohlasně): … ale schopnější jste se nevrátil."

**Kde má shánět informace normální smrtelník?**

Je to všechno na našich stránkách www.praguebynight.eu/hrani.



# Jazykový koutek DonaSimona

## Hyperkorektní tvary

Hned v několika předchozích dílech Jazykového koutku jsem se věnoval tzv. „hyperkorektním" tvarům slov, tj. domněle správným výrazům, ke kterým se lidé často uchylují ve snaze o vyšší úroveň svého vyjadřování.

**Samozdřejmě podstivě**

Hyperkorektních tvarů slov, které můžeme každý den číst na diskuzních fórech, je celá řada. Já si dovolím vypíchnout alespoň některé typické na ukázku:

**Špatně:** Co by jste dělali vy?
**Správně:** Co byste dělali vy?

**Špatně:** Samozdřejmě jsme zvítězili.
**Správně:** Samozřejmě jsme zvítězili.

**Špatně:** Umí kopat oběma nohami. Umí kopat oběmi nohami.
**Správně:** Umí kopat oběma nohama.

**Špatně:** Dělal to podstivě.
**Správně:** Dělal to poctivě.

**Špatně:** Použij jinný tvar.
**Správně:** Použij jiný tvar.

Až příště budete mít tendenci vymýšlet věci složitě, vzpomeňte si na klasickou pohádku O pejskovi a kočičce a pejskův podpis „Písek".




# Shadowrun: Nový domov

Johnny zkoušel nové křeslo z výprodejové řady AzTesco United. Tato řada se vyznačovala dvěma sníženími. Sníženou cenou a sníženou dobou záruky. Jinými slovy – byly to špatně provedené kusy ze špatných materiálů, ale i přes svoji závadovost a kazy šly bezkonkurenčně na dračku, navíc s papírováním nebyla žádná potíž. Ideální koupě při zařizování no-name stínového bytu, ke kterému se ostatně daný nábytek ideálně hodil. Nový stínový byt naší partičky by mnozí jiní, korporací odchovaní jedinci nazvali spíše neobyvatelným brlohem. Původně šlo o skladištní buňku, jednu z těch, které se s velkou oblibou používaly spíše na východním pobřeží UCAS, leč zde v Seattlu se netěšily takové přízni. Proto taky byznys kolem skladištních buněk postupně upadal, až si ho od renomovaných firem pod sebe převzala mafie. Tehdy se skladištní buňky začaly situovat hlavně kolem tacomských doků. Nárůst počtu skladištních buňkových komplexů pozitivně koreloval se zvýšením počtu drobných krádeží a vloupání v oblasti Tacomy a jejím přilehlém okolí. Stejná historie se psala i u everettských skladištních buněk. Everettské komplexy ale měly oproti těm tacomským jedno vylepšení. Byly prostornější, bez problémů se do nich dal zaparkovat tranzit a ještě zbylo místo na nějaký ten nepostradatelný runnerský equipment. Johnny navíc nešetřil nujeny, dlouhodobě pronajal u místního správce tři sousedící buňky a pak si v noci hrál se sbíječkou, bouracím kladivem a elektrikářským náčiním. Basa evropského piva vyrovnala se správcem účet, aspoň do té doby, než se začne v okolí poflakovat větší než malý počet policajtů a korporačních bezpečnostních sil.

Jill si kriticky prohlížela zákoutí, které mělo sloužit jako sanitární zařízení, a dospěla k názoru, že v jistých případech i veřejné záchodky mohou představovat lepší alternativu, a to včetně hajzlbáby a jejího všudypřítomného koštěte. ChromeSuit se šťoural v optických kabelech a dokončoval neregistrované připojení k matrixové síti. „Vyzkoušejte naše nové připojení Novatech Dataline. Spousta megapulzů in and out, a to prosím completely free. Pro více informací kontaktujte vašeho chlapíka přes elektroniku, který se nebojí trochu se umazat," teatrálně oznámil ChromeSuit prostou skutečnost, že optický kabel byl úspěšně napíchnut. „Nyní bych rád pronesl přípitek na první kontrolní megapulz, který projde naší novou branou, respektive

branou jistého pana Henryho Taylora. Pan Taylor je zcela jistě hodný a milý člověk, když nám tak štědře dotuje naši linku. Do toho, Taylore, my tvé platební morálce věříme!“
„Super! Na to bychom mohli otevřít nějakou flašku,“ přispěchal se svoji troškou do mlýna Johnny.
„Ale jo. Teď by se hodila,“ souhlasil ChromeSuit.
Jillian obrátila oči v sloup. Že byl Johnny alkoholik věděla už hodně dlouho, ale že je na tom ChromeSuit stejně, to netušila.
Johnny vytáhl z pracně vyhloubeného dvojitého dna kufříku pár flašek tvrdého alkoholu. Jill se sice chystala zeptat, jestli ta tajná skrýš neměla sloužit (čistě náhodou) jako úschovna pro citlivé materiály, v poslední chvíli jí ale došlo, že nejpravděpodobnější odpověď by se nesla v duchu „Děvče, tohle je ten nejcitlivější materiál, co může být. Vodka je dynamit, ve víně je pravda, gin zpřesňuje logické myšlení a pivo večer chutná – ráno pomáhá.“
Jill se sama pro sebe ušklíbla a šla si připravit podklady pro zítřejší data-harvest. Zítra je totiž čeká práce na získání citlivých dat o vrcholovém managementu Ares Macrotechnology a vytipování vhodného cíle. Ideální cíl by měl splňovat jisté atributy.
Za prvé, měl by být v korporátní hierarchii vysoce postavený, ale na druhou stranu by neměl patřit mezi úplnou špičku.
Za druhé, měl by mít něco společného se zabezpečovacími systémy. Ideálně někdo ze sekce Knight Errant, ale vrchní ředitel obskurního odboru typu Bezpečnostní politika a krizové řízení by taky šel.
Za třetí, mezi kolegy by o něm mělo být známo, že si potrpí na své soukromí a má paranoidní sklony.
Poslední bod bude nejsnáze splnitelný, ušklíbla se sama pro sebe Jill. Nikdo, kdo se dostane do vyšší funkce, už není úplně v pohodě. Paranoia se s rostoucí mocí a vlivem úměrně zvyšuje. Je to tak rozsáhlý fenomén, že by mohl být klidně prohlášen za zákon. Ale na zákony a poučky nelze tak úplně spoléhat. Ostatně, žádný archetypový chummer nikdy neexistoval a každý měl své vlastní osobní zvláštnosti, úchylky, deviace, kvality, a samozřejmě taky spoustu drobných charakterových vad (díky nimž ho ostatní měli rádi, ale kvůli kterým se mohl dostat do křížku se zákonem). Právě na Jill bylo, aby je dokázala odhalit, posoudit a zvážit míru rizika při postupu proti vybranému cíli. K tomu samozřejmě patřilo i navrhnout cestu, kterou se na daného jedince půjde.
Poslední záležitost, která ale nemůže být opomíjena, se týkala skutečnosti, že v každé hierarchické struktuře existuje boj o moc a koryta spolu s korupcí. Tento boj zcela jistě zamíchá rozdanými kartami, protože shadowrunneři násilně přeruší již rozehranou partii. Bude tedy potřeba zvážit, do které hry je relativně bezpečné se namočit, a které už naopak smrdí. Obecná poučka byla jednoduchá – jakmile se někde dva kohouti prali o sekretářku, riziko bylo zanedbatelné. Zvláště pokud oba dva byli ženatí.
Pokud se někde přerozdělovaly vysoké částky peněz, bylo riziko podstatné. A čím větší objemy peněz, tím vyšší riziko.
Jill si povzdechla a vytáhla notebook spolu s old-fashioned deskami a papírem, kam si archaickým způsobem dělala poznámky. Ze skupiny byla jediná, kdo neměl v hlavě implantovaný datajack. Důvodů k tomu bylo několik. Za prvé nikdy zcela nepřišla na chuť všem těm kyberwarovým vychytávkám, které dnes a denně zachraňovaly Johnnymu jeho ledviny, játra a život a ChromeSuitovi umožňovaly jeho práci. Za druhé moc dobře věděla, že její tělo by kyberware nesneslo. Musela se na rozdíl od jiných spolehnout na vlastní síly, a těch měla zatím víc než dost.
Jill se dala do psaní. V improvizované kuchyňce si ChromeSuit spolu s Johnnym dávali do nosu. Po nějaké době si začali povídat historky z běhů. Pro jistotu vynechávali konkrétní jména a přílišné detaily nezmiňovali. Historky bez detailů ale postrádají své kouzlo, protože se samy sobě navzájem podobají. Velice. Navíc ty „nejvypečenější“ nikdo nikde nevypráví. Na ty se vzpomíná pouze v kruhu těch, kteří daný run běželi. Aby tedy zábava nesklouzla do pouhých plytkých žvástů, bylo třeba jí pomoci alkoholem. Po třetí flašce vodky je úplně jedno, že historky nedávají smysl…



# Městský LARP Pražská Hlídka V.: Za nás rozhodne čas

**Můj milý pozorovateli,**

Může se stát, že narazíš na znaky malované křídou. Někdy jsou osamělé a někdy je jich tolik, že vypadají jako ptákům rozdrobená houska. Mohou být prakticky jakékoliv a zpravidla mizívají s prvním deštěm. Jsou to otisky fantazie, kterou zde zasadili hráči jednoho LARPu, o němž ti budu vyprávět.

Musíš hledat v přítmí. V koutech, kam světla pouličních lamp už nesahají. Napovím ti tu nejjednodušší cestu. Pátrej po bílých reflexních páskách v doprovodu oranžových teček nikotinových světlušek, protože ty tě vždy navedou správně. Alespoň dokud lidský zlozvyk bude kvést. A pak možná uslyšíš mantry nebo jenom tiché klábosení na hranici Světla a Tmy a třeba se necháš iniciovat a připojíš se…

Pátý ročník LARPu „Pražská hlídka: Za nás rozhodne čas“ trval neuvěřitelných pět týdnů. Pět týdnů drobné schizofrenie a střídání rolí. Kdy zůstat sám sebou? Kdy být postavou? Od odpovědi se odvíjelo to, zda si připnout placku, příslušnost ke hře, či nikoliv. Karty byly rozdány celkem jasně. Byli Světlí, byli Temní, a obě strany soudili nezávislí Šedí (Inkvizitoři) na oficiálních Tribunálech. Sídlem Světlých byl štáb Noční hlídky (jejich jurisdikce byla od 22:00 do 10:00) a sídlem Temných štáb Denní hlídky (jurisdikce od 10:00 do 22:00).

Co bylo náplní? Praha, jak je všem Pražákům jistě jasné, se řítí do pekel a blíží se k apokalypse, a my jsme se tomu pokoušeli zabránit (a někdy tomu zas malinko a omylem napomáhali). Praha je plná upírů a jiného Temného chroští, takže nebylo divu, že k nám přijeli členové elitního Světlého zásahového komanda White Fist (dále jen WF). My jsme se ale nedali, a tak se přitvrdilo a byl vyvolán Protegon, který byl kdysi také součástí WF. Naštěstí byl svým návratem do reality tak vykolejený, že se na moc věcí nezmohl a my jsme dál mohli konat, co jsme považovali za nutné, důležité a správné. Samozřejmě, že ne všichni Světlí souhlasili, a proto docházelo k drobným názorovým neshodám. Ty se pak většinou řešily u láhve ruské vodky. Noční hlídka se nás pokoušela otrávit Vodkou Božkov, která nejen že z části zmrzla, ale také i hořela! Ovšem veteráni Denní hlídky i tuto nesnáz překonali díky svým na kámen pevným játrům. Bez kocoviny.

Úsměv na rtech nám mírně ochabl při setkání s jedním Světlým, který se zpočátku zdál být součástí Světlého spolku dobromilů, ale nakonec z něj vyrostl fanatický WF, panem Evženem Bolítem. To se pak strhla bitka přímo u výlezu z metra Vltavská, kdy civilové nechápali a většina Temných také ne. Dostali jsme nemálo přes tlamu, mě dokonce oživovali. Co jiného dělat, než zemřít, když si na mě zasedl varan o dvě kategorie výše než já? Evidentně šli po upírech. Smůla pro mě.

Bohužel se událo hodně vtipných situací, ale nechci tady práskat něco na Temné před Světluškami, protože ti by to jistě velmi rádi použili proti nám. Abyste však neřekli, přidávám hlášení sepsané Pavlem Chelčickým, členem Denní hlídky.

“Přes šero jde, nezná meze,
do zlatnictví klidně vleze.
Přede dveřmi však se leká,
tam už Denní hlídka čeká.
Společnou pak s Noční hlídkou,
proskenovaná Prohlídkou,
jak opilá odpovídá,
přesto odpovědi vydá.
Že prý loupeže ji baví.
Šerým slibem všechno spraví.
Více už nic nevykrade,
pak se rychle do pryč hrabe.
Hlídky odvedly věc čistou,
Chelčic, Silva, Vesel s Kristou.
Tak se příběh uzavírá,
otázka je, co víc zbývá.
Snad pro všechny potěšení,
hříšná došla napravení.”

Pokračování v létě.
Více infa: www.prazskahlidka.cz



# Ostrovský sraz č.8

27. – 29. 4. 2012

Ekocentrum Ostrov nad Ohří

www.sirbeantly.wz.cz

Již tradiční komorní akce plná přátelské atmosféry, RPG naživo a promítání, v neposlední řadě korunovaná krátkým večerním LARPem. Tak jako jindy, ani letos nemohou chybět zástupci DarkAge, proto jsou všichni zváni! Více informací se dozvíte též na fóru Ostrovský sraz č.8.

# Azeroth 2012

27. – 29. 4. 2012

Veselí u České Lípy

www.azeroth.cz

Azeroth je dřevěná bitva s osmiletou tradicí. Hra je většinově inspirována počítačovou hrou World of Warcraft. Již pravidelně se Azeroth odehrává poblíž České Lípy.

# Plzeňský fantasy ples

19. 5. 2012

Býkov u Plzně

www.pilirionos.org/projekty/plzensky-larpovy-ples

Společenský večer, který nabízí stylovou atmosféru zámeckého statku Býkov u Plzně, dobové i moderní hudební skupiny, dobré jídlo a pití. Ples je připravován především pro hráče LARPů, ale i všechny další, kteří si budou chtít užít netradiční atmosféru slavnostního setkání v dobových či fantasy kostýmech.

# Bitva pěti armád

1. – 3. 6. 2012

Doksy

http://www.b5a.cz/

Bitva podle Tolkienova Hobita. Skřeti, elfové, lidé, trpaslíci a horalové. Ano, horalové v Tolkienovi nebyli, ale berte to jako vtipný upgrade, protože bojují ve skotských kiltech. Jedná se o velkou bitku, která příjemně rozproudí adrenalin v žilách. Místa k rezervaci rychle mizí, takže pokud si chcete zabojovat, neváhejte a přihlaste se. Snad se tam i potkáme. ;o)

# Bitva Libušín

19. – 22. 4. 2012

Kladno

http://libusin.org/

Největší železná bitva v Evropě, kde je k vidění opravdu průřez vývoje Evropy, od Vikingů až k lancknechtům. Pro návštěvníka jsou k dispozici dobové trhy i možnost prohlédnout si středověké ležení, a to dokonce s průvodcem. Pořadatelé se od minulého ročníku změnili, takže pokud jste se účastnili předchozí rok, čekejte menší show a větší opravdovost. Výborné pro nakupování látek a propriet na LARPy.







# Zlaté moře

Představte si lány tak široké, kam jen oko dohlédne. Představte si, že ty lány jsou celé pokryty žlutou barvou, barvou slunce, barvou tepla, barvou… slunečnic. Představte si slunečnicové moře, jehož obzor nikde nekončí a splývá s nebesy v nekonečné dáli. Představte si uprostřed toho moře vrcholek. Ani malý, ani velký. Spíše malý. Vrcholek jako zelené travnaté oko zlatého oceánu. A na tom vrcholku strom. Ani lípa, ani dub, ani smrk. Strom. Strom s rozložitou korunou. Strom jako ochránce, jako věž, jako maják na zelené skále vprostřed světa. Představte si ticho, bezvětří, jasnou oblohu a slunce nad oním živým strážcem, k němuž jsou otočeny všechny zlaté ovečky.
A do toho ticha zazpívá ptáček. Cvrlikot ptáčka je slyšet odevšad v celém tom moři, ale tady přece nic nemůže žít, vždyť tady bylo ticho! A přece… ptáček. Objeví se zničehonic. Fialová pírka, odrážející se od jasného slunce a vrhající na žluté lístky slunečnic růžové odrazy. Teď se pohnulo i něco na stromě! Veverka… Hnědá veverka, tak hnědá, jak jen hnědá veverka může být. A vedle ní zrzavá. Stejně zrzavá, jako je ta hnědá hnědá.
Mravenec! Pod jednou slunečnicí se mihl mravenec. A další. Řeka mravenců. Řeka v moři…
A tam je žába! Skáče si to mezi slunečnicemi. Zelený skokan.
A nad ní? Odkud se tam vzal? Čáp. Krouží, krouží, krouží. Jako dravec. Jako jestřáb, jako orel. Ten tady ale není.
Ale támhle! Sova. V dutině toho Stromu. Mrk. Mrk. Jedno žluté oko.

"Pojď pro ořech," říká zrzavá veverka hnědé, jak jen hnědá může být.
"Tak jo," odpoví hnědá a ještě jednou se ohlédne a podívá se na moře. Veverky jedí ořechy, pomyslí si a podívá se na slunečnici. Najednou… nakloní hlavu. Jako první v moři, jako první v celém světě.
„Proč by veverky musely jíst ořechy?" zeptá se sama sebe. „Co se stane, když seskočím dolů, vyskočím na slunečnici a sním si semínko?"
Přemýšlí dlouho, hodně dlouho.
Potom seskočí, vyleze na slunečnici a sní semínko.

Mravenec je šťastný. Pracuje.
Jde za mravencem před ním a před mravencem za ním. Nese kousek stébla. Je to těžké, ale on pracuje.
Mravenci přece pracují, pomyslí si a podívá se vpravo od sebe. Je tam krásná kapka rosy na velkém listu.
Mravenec vybočí z cesty, zastaví se a nakloní hlavu. Jako druhý v celém oceánu, jako druhý v celém světě.
Co se stane, když přestanu pracovat, pustím stéblo, lehnu si tam na ten list a vypiji si kapku rosy?
Přemýšlí dlouho, hodně dlouho.
Potom pustí stéblo, lehne si na list a vypije kapku rosy.

Jeden skok. Druhý.
A teď pojď, ještě větší, řekne si žába a skočí znovu.
Žáby skáčou, pomyslí si.
Náhle se zastaví a prohlédne si svět okolo. Nakloní hlavu a přemýšlí dlouho, hodně dlouho.
Pak vykročí. Volným, vtipným, kolébavým krokem. Ale má čas.
Vidí všechny krásné věci okolo.
Vidí svět, vidí moře, vidí slunečnice, vidí Strom. Vidí krásu.

Hele, ta žába jde, řekne si čáp.
Ta je ale hloupá, vždyť ji takhle snáze ulovím! Čápi loví žáby, řekne si čáp a snese se níž.
Náhle nakloní hlavu. Žáby skáčou, pomyslí si. Přemýšlí dlouho, hodně dlouho. Potom odletí jinam. Uloví jednu zrzavou veverku, která právě slezla ze stromu, aby se podívala po té druhé, hnědé, jak jen hnědá může být.

Mrk. Mrk.
Sovy jsou moudré a nelezou na světlo, pomyslí si sova. Mrk.
Sova nakloní hlavu. Sovy jsou moudré a rozumné, řekne si ještě jednou. Proč? Protože to tak má být. Sovy přemýšlí, sovy jsou moudré, vím to od své matky. Výchova je důležitá, řekne nám spoustu důležitých věcí. Věcí, které tak mají být.

A sova nenakloní hlavu, nepřemýšlí o tom, jaké by to bylo, kdyby vylezla na světlo a spustila se střemhlav šíleným letem k zemi, aby jej pak na poslední chvíli vyrovnala a užila si vzrušení. Ani ji to nenapadne. Protože to je věc, kterou sovy nedělají.



**Zrcadlový Šotek:**

„Pro jedno malé prasátko
rozepiš se drobátko.
Čekám na Tvůj smělý plán!
Čí zadek bude nakopán?“