

Dark Mirror

Brains, brains!

Druidova pomsta

Joe Abercrombie – Hrdinové

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
21. května 2012, ročník 4, číslo 5

Obsah:

SteamUp festival vol. III — Regisek — 4
Je zábavnější role vypravěče, nebo hráče? — Tindo — 5
Zdeněk Žemlička – Vlčice — Teranell — 6
Joe Abercrombie – Hrdinové — Matob — 7
Brains, brains! — Teranell — 8
Seattle: Formální cíle — Regisek — 11
Jazykový koutek DonaSimona — DonSimon — 13
Werewolf: The Forsaken Chronicles — Teranell — 14
Druidova pomsta — Yenn — 17

Dobří redaktoři se vracejí

Teranell

Milí čtenáři, máme pro vás nemilou zprávu. Ztratil se nám redaktor. Opět. A tentokrát to není nikdo jiný než Pavettka. Jistě jste si v posledním čísle všimli výzvy, kterou se redakčnímu Šotkovi podařilo neznámo jak propašovat na stránky časopisu. Máme tedy vážné obavy, že se jeho podlé plány začínají pomalu plnit, a že naši ostrostřelkyni potkal neblahý osud v rukou prasátekchtivých pisálků.

Na druhou stranu, vše není tak černé, jak by se mohlo zdát. Po delší dovolené se vrátil Matob, který vás (teď již snad opět pravidelně) bude na našich stránkách těšit svými recenzemi knižních fantasy a sci-fi novinek.

Nezapomeňte také, že řady externistů jsou stále otevřené každému, kdo by měl zájem přispět k vytváření DAily Mirroru, proto neváhejte a vrhněte se kupříkladu na hodnocení některé z perel, jež právě běží v našich kinech. Čeká vás jistě nehynoucí sláva! :-)

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Barbora „Enefa" Mlejnková


Petra „Teranell" Bedřichová


Eliška „Pavettka" Žáčková


Hana „Falianne" Loudová

Ilustrace na obálce: Kahuna
Autoři textů: DonSimon, Matob, Regisek, Tindo, Teranell, Yenn
Korektury a editace: Teranell, Evangeline
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník čtvrtý, číslo 5.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 21. 5. 2012.



Zrcadlový Šotek:

„Lhůta se nám zkrátila,
dubnu hrana odzvonila.
Znič redakční floutky
a uspokoj moje choutky."

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

SteamUp festival vol. III

Dne 14.4.2012 se konal již třetí ročník festivalu pro milovníky steampunkového žánru a všeho, co s ním souvisí. Klub HooDoo přivítal ve svých prostorách „vynálezce z doby páry", viktoriánské slečny a anglické gentlemany, jako vystřižené z časů, kdy toto slovo ještě mělo nějaký význam. Ti všichni se zde od sedmé hodiny večerní sešli, aby se společně zaposlouchali do zvuků kapely Magnetik, nakoupili na steampunkovém trhu, zhlédli rozličná čísla večera – a (v neposlední řadě) poznali nové tváře a socializovali se s podobně ulítlými lidmi.

Akce sice měla vytištěný časový program, ale již od začátku bylo jasné, že letáčky s vymazlenou grafikou budou mít hodnotu pouze informační. Začátek se (jak to u takových akcí bývá) z technických důvodů posunul.
Naštěstí se všechny drobné problémy dokázaly vyřešit, takže s malým zpožděním začalo první číslo večera – koncert české skupiny Magnetik. Duo Moimir Papalescu a Peter Van Krbetz patří již dvě desítky let mezi pionýry elektronické avantgardy v českých luzích a hájích, a to nejen společně, ale i v rámci různých jiných hudebních uskupení. Výborné atmosférické elektro jasně ukázalo, že steampunková hudba nemusí být založena pouze na zvucích roztopeného parního kotle. Podle některých návštěvníků prý hráli Magnetik docela nahlas, každopádně lidé zvyklí na zvukovou hladinu z různých festivalů, halových koncertů a elektronických akcí s hlasitostí hudby neměli problém. Magnetik sklidili zasloužený aplaus a přidali navíc několik skladeb. Ale konec slov o Magnetik, více o této české perle elektroniky vyjádří záznam koncertu (viz link dole).

Po skupině Magnetik se vyklidilo pódium a přišla na řadu módní přehlídka firmy DraculaClothing. Slečny a pánové se neomezili pouze na klasickou předváděčku, ale připravili si i několik scének, takže všichni přítomní získali jakési povědomí o tom, co mělo za malou chvíli přijít – a sice burleska. Před ní ale přišlo vystoupení tanečnice Daridam Pertakoin, které, zasazeno mezi lehce striptýzové scény módní přehlídky a burleskní představení, působilo jako příjemné zjemnění atmosféry. Po tanci už byl čas na burlesku s Lady Mousellycou, přišel dokonce také „největší ruský kouzelník na území České republiky" – Doktor Spot. Svojí lámanou češtinou nám sdělil, že jeho číslo je věnováno Harrymu Houdinimu, a předvedl nám několik velice povedených karetních triků. Nakonec se nechal přítomnými svázat do dobové svěrací kazajky a ještě spoutat provazem. Ze sevření se mu podařilo dostat za krásných 53 vteřin. Tím oficiální část programu skončila a podium obsadila DJka EvilSnake, která poté mixovala set k poslechu i tanci až do čtvrté ranní.

Co říci závěrem? Z ohlasů návštěvníků lze soudit, že se akce povedla a mnohdy překonala i očekávání (každopádně ne, přednášky o steampunku na hudební akci se do budoucna neplánují, na to jsou cony). Je tedy jasné, že milovníci doby páry si budou moci přijít na své nejen za rok na dalším pokračování SteamUp festivalu, ale i v září, kdy v Praze proběhne v rámci EuroSteamConu pražská část – Prague Event. Kdy, kde, za kolik a co všechno se právě teď domlouvá. Nejnovější informace přineseme snad na začátku srpna.

Vybrané odkazy:

Trailer: www.youtube.com/watch?v=gcqEzb4Wk9k
Sestřih: www.youtube.com/watch?v=IZ3BpZ03LWY
Fotky: tymur.cz/?p=693
Událost na FB: www.facebook.com/SteamUp









Je zábavnější role vypravěče, nebo hráče?

Baví vás více hraní za postavu, nebo role vypravěče příběhu?

Silenec:

„Více mě baví hraní za postavy, a to z toho důvodu, že to nevyžaduje tolik práce a zničených nervů jako PJování. Není zapotřebí se dlouze rozmýšlet nad hodnocením, pamatovat si každý detail, aby mě někdo nenapadl, řešit hádky hráčů a neaktivitu.
Navíc u hraní stačí mít dobrého PJe, aby si postava mohla po celou dobu questu užívat, zatímco z pozice PJe mám riziko, že mi kvalitní hráči odejdou a já zůstanu s questem sám :-)“

Tyrsa:

„Osobně se mi mnohem víc líbí hrát za postavu, protože to nejsem já, kdo řídí svět a musí vymýšlet dějovou linii. Dokážu si příběh mnohem více užít, když vlastně nevím, kam bude ubíhat. Není to stejné jako hrát za NPC, na starost mám jen a pouze jednu postavu, se kterou si během hraní vytvářím určité pouto.“

Bizzaro:

„Těžká otázka. U mě to dost závisí na aktuální náladě. Je pravda, že hraní za postavu jsem si doopravdy užil se vším všudy vlastně pouze jednou, a to v Yavannině 007. Celkově si myslím, že u hraní postav je problém omezení působnosti. Když si chci zahrát, jsem obvykle svázán nabídkou questů a případně vypravěčů, kteří je vedou. Naproti tomu vedení questu dovoluje tuhle věc zcela vyloučit. Když chci vést sci-fi, založím si ho. Když chci PJovat příběh z historie, nic mi nebrání ho také založit, atd. Líbí se mi navíc i ta práce s hráči, kdy s nimi mohu mluvit o jejich herních zájmech a o tom, co je na mém příběhu baví/nebaví. Mám radost, když hráče mohu proti sobě pošťuchovat a různými možnostmi jim stavět do cesty překážky a vystavovat jejich charakter všemožným zkouškám. Takže když si to tak nějak shrnu, u mě vede většinou vedení příběhu.“

Horyn:

„Já Dračí Doupě hraji nejradši za postavu, a to hlavně proto, že jsem naprosto prkenný vypravěč. Pokud to vypravěč neumí, neužije si to ani on, ani hráči. Zato když hraji jako hráč, v čemž jsem, myslím si, mnohem lepší a mám větší sebevědomí, tak mohu naplno rozvinout své schopnosti i předpoklady questu, ve kterém hraji. Jelikož jsem zatím za své šestileté působení na serveru měl tu čest se samými dobrými PJi a skvělými questy, tak jsem ani nedostal důvod k tomu, aby se mi hra za postavu znelíbila. Zato vlastní jeskyně? No to jsem pos…kákal hned při první příležitosti.“

Alim Thor:

„Abych byl upřímný, tak poslední dobou mnohem raději dělám vypravěče. Sice mi to bere mnohem víc času než hraní a musím neustále něco promýšlet, vymýšlet a říkat si: ‚Baví to ty hráče ještě?‘, ale i přesto přese všechno, je to pořád takové lepší než to prosté hraní za postavu. Hraním za svou postavu předvádím jen pár lidem, jaký charakter si umím vytvořit a jak věrohodně ho zvládám zahrát, je to pro mne takový relax, když prostě v ten den PJovat nechci. PJováním pak můžu lidi vtáhnout do svého světa, ukázat jim nejen jeden charakter, ale desítky různých postav, ukazuju jim něco svého, něco, co je snad baví. Tak, asi tak x)“

Divac:

„Obojí záleží na spoluhráčích. Už ať jako PJ nebo jako hráč si nejvíc užiji hru s dobrými spoluhráči. Nemám teď na mysli kamarády, tzv. ‚protřelé hráče‘ nebo něco specifického, ale spoluhráče, co se do hry ponoří a užívají si ji. Poté si i já můžu užít daleko více legrace a zábavy.
Co se pak týče samotného rozdělení, jestli spíš vést příběh nebo v nějakém hrát… Jako PJe mě baví nabídnout hráčům nástin příběhu, svět a následně sledovat, jak sami tvoří dějovou linii. Také je skvělé sledovat jednotlivé hráče, kteří například hrají prvně, jak se postupem do hry dostávají a sami si ji užívají.
Z pohledu hráče pak čekám přesně to, co se jako PJ pokouším nabízet. Nástin příběhu, navození atmosféry a následně zkoušet všechny možnosti a limity daného světa.“



Zdeněk Žemlička – Vlčice

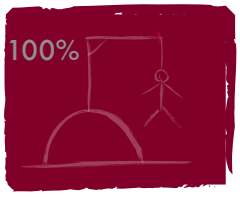
Po několika měsících se opět vracíme s polozapomenutou rubrikou knižní klasiky. Vlkodlaci, skřítci, strigy – to a ještě mnohem více vás čeká na stránkách strhujícího, přesto však zoufale nedoceněného románu Zdeňka Žemličky.

Když se řekne vlkodlak, mnohým z nás už bezděky vstávají vlasy hrůzou na hlavě, nezřídka spolu s nepotlačitelnou touhou prchnout tak daleko, jak je to jen možné. Ne snad, že by nás děsil obsah tohoto snad kdysi mystického a hororového tématu – jsme jen předávkovaní hollywoodskou produkcí akčních bijáků, které na nás chrlí jednu připitomělou groteskní parodii na vlkodlaky za druhou – primitivními krváky á la Psí vojáci či Moje sestra vlkodlak počínaje a fantasmagorickými vejšplechty ve stylu Underworldu nebo Van Helsinga konče. Politováníhodní chudáci, popřípadě nenapravitelní záporáci měnící se pod vlivem měsíčního svitu v nezvladatelné tupé bestie, to už prostě nikoho nerajcuje. Náš (a nejenom ten filmový) svět je prostě plný klišé, a čeho je plno, to nám zakrátko začne lézt krkem.

Proč o tom mluvím? Ve Vlčici nic takového nenajdete. Zapomeňte na prototyp zuřivého vraždícího monstra, žijícího ve stokách na okraji společnosti, na pověsti o prokletí nebo kousnutím se přenášející nákaze. Vlkodlaci v Žemličkově světě jsou prostě JINÍ. Místo nestvůr se v románu setkáte s prastarou, vznešenou rasou, která odedávna tajně žije spolu s lidmi – a občas jim i moudře a spravedlivě vládne, jak se ukáže hned v úvodu knihy.

Příběh se odehrává na území Čech a Moravy, na počátku našeho letopočtu. Hlavní hrdinkou je černovlasá krasavice Kroana, jak jinak, než vlkodlačice, a ne ledajaká. Jako dcera Bellovese a Brenny, vlkodlačího páru, který před staletími vládnul kmeni Bójů, patří k rodu králů a bojovníků. Osud však jí a její rodině není příliš nakloněn. Belloves a Brenna jsou podle zavražděni na příkaz markomanského krále Marobuda a Kroana se tak vydává na cestu pomsty. Po několika letech strávených u starého bójského válečníka Kristoma se z ní stává tvrdá a nelítostná bojovnice, zabiják, kterého země zrodí možná jednou za celé pokolení (což je pro ni požehnáním a současně i prokletím), a pouští se do vlastní hry plné nebezpečí, krve a intrik.

Žemličkova kniha má mnoho předností. První z nich je dobře znatelné hluboké studium historických reálií, které příběh povznáší z pouhopouhé historické fantasy spíše na historický román s fantastickými prvky. Valná většina nadpřirozených bytostí, které autor ve Vlčici i jejích dalších dílech zmiňuje, má pevný a skutečný základ v keltské a především germánské mytologii, v pověstech, jež na některých místech přežily po celá staletí. Tak je

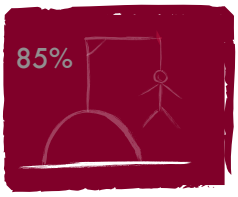


tomu například u Kroanina blízkého kamaráda, skřítka Pelíška, o němž se dodnes vypráví v okolí Jičína. Ostatně, v poslední kapitole se autor zabývá bohatým místopisem a vysvětlením některých skutečných názvů a jmen, tak jak vznikaly překlady a komolením ze starogermánštiny

Dalším nedocenitelným přínosem jsou skvěle propracované charaktery postav, které se v průběhu knihy vyvíjejí a rostou čtenáři před očima. Tím nejzářnějším příkladem může být přerod kruté a nesmiřitelné Kroany v rozvážnou bojovnici hledající odpuštění pro sebe, pro muže, který ji odmítnul, i pro vraha svých rodičů. Úchvatný a strhující spád děje, který je plný zlomových okamžiků a ani na okamžik nenechá čtenáře vydechnout, je už jen samozřejmostí, kterou lze zmínit na okraj.

Vlčice není jen akční krvavou řežbou. Je to především příběh o boji proti nástrahám a na první pohled krásným léčkám, které smrtelníkům kladou do cesty bohové, odvolávaje se přitom na Osud, příběh o hledání svého životního poslání a míru pro srdce i pro duši.

Joe Abercrombie – Hrdinové



Tři dny, které rozhodnou o osudu celého Severu. Dvě vojska. Jeden vítěz. Nebo možná žádný vítěz, záleží na tom, jak se na celou věc díváte. Považujete privilegium, které vám umožňuje posílat své muže na smrt, za vítězství?

Vážení čtenáři, v tomto čísle si vám dovolujeme nabídnout recenzi na knihu, která byla zařazena ve většině žebříčků mezi 10 nejlepších knih uplynulého roku vůbec a do Top 5 nejlepších fantasy knih. Jsou to Hrdinové od Joe Abercrombieho.

Joe Abercrombie je znám mezi čtenářskou obcí jako autor píšící heroickou fantasy. V Hrdinech se však rozhodl vzít vyprávění za úplně jiný konec, a i přesto, že kniha má všechny atributy heroické fantasy, postavil celý příběh do úplně jiné roviny, než tomu bylo v trilogii První zákon nebo v románu Nejlépe chutná za studena. Hrdinové totiž zachycují jedinou, rozhodující bitvu války Severu proti Království, která trvá pouhé tři dny.

Abercrombie líčí průběh této bitvy pěkně hodinu po hodině, událost po události. Během tohoto líčení servíruje čtenářům pěknou řádku postav ze všech táborů. Pokud jste četli jeho předchozí díla, budete zhruba vědět, kdo je kdo, pokud se vám však dostává Abercrombieho tvorba do rukou poprvé, budete možná místy trochu zmateni. Naštěstí kniha obsahuje přehledný „kdo je kdo“ rejstřík, ve kterém naleznete všechny důležité postavy i s krátkou charakteristikou každé z nich. Množství postav je téměř nepřeberné a každý čtenář si najde svého hrdinu, kterému bude v průběhu bitvy držet palce. Autor se však se svými hrdiny příliš nemazlí, a tak se může snadno stát, že váš oblíbenec skončí v hlíně, což ovšem v průběhu válečné vřavy může překvapit jen málokoho. A i když jednotlivé postavy mnohdy nedostanou příliš prostoru, je každá z nich jedinečnou a nezaměnitelnou osobností.

Mohlo by se zdát, že celá kniha přinese pouze bezduchou řežbu dvou znesvářených stran, kde se bude krev valit proudem, a když jedné ze stran poteče do bot, objeví se oni v názvu slibovaní hrdinové s meči v rukou a za halasného



válečného pokřiku zvrátí průběh celé bitvy. Hrdinové však mají slušný přesah a mimo jiné nabízí i zajímavé úvahy na téma hrdinství. Pokud máte pocit, že označení „hrdina“ si zaslouží pouze muži pobíjející nepřátele po desítkách, jste úplně vedle. Není naopak hrdinou právě ten, kdo zachrání ve válce co nejvíce životů? Není jím ten, kdo přežije i za cenu toho, že se schová ve skříni? Nebo že by byl hrdinou člověk, který nemá co ztratit, a tak se vrhá mezi nepřátele s cílem nalézt svoji smrt, přičemž má prostě jen smůlu, že ji nenašel? Abercrombie si s tímto tématem pohrál opravdu měrou vrchovatou, a tak je téměř každá z postav svým vlastním způsobem hrdinou.
V Hrdinech v plné kráse vyniká odlišnost od předchozích autorových knih. Tam, kde se dříve Abercrombie soustřeďoval na tok děje, má nyní prostor přidat čtenáři něco navíc, takže celá kniha nakonec vyznívá spíše jako úvaha o válce a hrdinství než jako čistokrevná heroická fantasy. Kniha je zaměřena především na zákulisní boje o moc a nadvládu v jednotlivých táborech, na motivaci jednotlivých postav bojovat a spletité vztahy přátelství, nepřátelství a snahy o získání přízně mezi spojenci. Na bitevním poli proti sobě stojí armáda Království, která by měla být skvěle organizována a řízena prostřednictvím své „úchvatně fungující“ hierarchie, a smečka Severanů, kteří bojují za záchranu své země téměř živelně a jejich jediným pravým vůdcem je (pochybný) král Severu. Jednotlivé dílčí střety jsou využity především k vývoji dění uvnitř obou armád, což ovšem neznamená, že by boje byly úplně podružnou záležitostí; naopak, každá bitva je popsána velmi detailně a především čtivě, a každá trochu jiným způsobem.

I přes odlišnost přístupu k pojetí knihy však Abercrombie nedokázal zapřít svůj rukopis při práci s postavami. Většina z nich je totiž opětovně černo-bílých. Z hodných chlapců se stávají podlé vraždící bestie a cyničtí ostřílení váleční veteráni naopak dokážou projevit dostatek lidskosti a slitování. Chápu, že k tomuto vývoji postav může během válečné vřavy dojít, ale v tomto ohledu je bohužel už autor trochu předvídatelný a čtenáře znalého svých předchozích děl již příliš nepřekvapí.

Možná, že v Hrdinech dostanete něco jiného, než byste očekávali: úvahy o válce a spoustu pohledů na kulisy „starostí všedního dne“ ve válečné vřavě namísto zběsilé akce, obrovské množství skvěle napsaných postav a návdavkem ještě zajímavé rozuzlení celé války. Toto dílo rozhodně není lehké čtivo na cesty, naopak může na čtenáře působit pěkně depresivně. Každopádně, je to jedna z mála knih svého druhu, u nichž si uvědomíte, že válka není skvělá, ale že během ní umírají lidé, a že hrdinou je každý, v kom jej chceme najít.

Brains, brains!

Ahoj, Kahuno! Vítám Tě u našeho mirroráckého stolu. Pohodlně se usaď a na rozjezd našim čtenářům prozraď pár věcí o sobě – jako na seznamce :)
Tak, moje meno je Andrej a tu na DarkAge vystupujem pod prezývkou Kahuna, mám dvadsať rokov, študujem informačné technológie na Technickej Univerzite v Bratislave, kde aj žijem (v meste, nie na Univerzite, aj keď poslednou dobou to vyzerá, že sa moje trvalé bydlisko presunulo na fakultu).
Medzi moje záľuby a záujmy patrí RPG, hry všetkých možných druhov, literatúra (popravde, nazývať literatúrou Béčkové a Céčkové fantasy/sci-fi paperbacky je kvapku odvážne), kreslenie (vpravde amatérske) a prirodzene tie drobné životné radosti, ako je dobré jedlo, či ničnerobenie :D
Čo také sa ešte hovorí v zoznamkách?
Jo! Som znamenie škorpión, na dlhé prechádzky po pláži ma veľmi neužije, ale zato rád pozerám filmy všetkých možných žánrov a ročníkov.
A ešte jedna taká drobnosť, čo ma tak o mne napadá je, že podobne ako veľké množstvo ľudí z DarkAge som nočný tvor :D

To už je na DA téměř taková tradice, podobně jako ta béčková fantasy. Co Tě ale odlišuje od valné většiny PJů a hráčů v našem drahém městě duší, je Tvoje záliba ve sci-fi a postapokalyptických světech, kterou na Tebe hned do začátku prásknu. Kde se to bere? Jak ses k těmto žánrům vlastně dostal a co Tě na nich tolik láká?
Asi za to môže to, že som vyrastal na hororoch, sci-fi filmoch a seriáloch už od predškolského veku. To vďaka svojskému názoru môjho otca, že keď to môže pozerať on, môžem to pozerať aj ja :D
A tak to začalo… Akty X, ktorých prvé série mi čo to ukázali o horore s detektívnou zápletkou. To isté sa dá povedať aj o Faktore Psí. A potom sa na to nabaľovali filmy, ešte čiernobiela verzia Noci oživlých mŕtvol, Šialený Max a stovky ďalších filmov, ktorých názvy mi síce už dávno z hlavy zmizli, ale scény zostávajú ako živé.
Potom prišli hry… ohromné množstvo hier, väčšinou stariny, keďže som ako mladý nikdy nedisponoval výkonným strojom. Na výber som však mal množstvo titulov v najrôznejších žánroch. FPSka, Stratégie… mohol som byť každú chvíľu niekto iný. Veliteľ neohrozených Space Marines, alebo obyčajný vojak, čo sa plíži základňou napadnutou Alienmi… Tie možnosti a to nepreberné množstvo svetov, nápadov, ideí, predstáv, to všetko na mne zanechalo stopu.
To bolo na začiatku. V období čistokrvného sci-fi, ktorým však potom otriasol pojem známy najmä hráčom pc hier a to bol Fallout, ktorým som sa dostal na stránku Vault Šílené Brahmíny.
A to bol zlomový bod, keďže tam mi miestna československá komunita fallout fanúšikov ukázala mnoho kvalitnej postapokalyptickej literatúry a filmov, pri ktorých neľutujem ani minútu, ktorú som nad nimi strávil.



Kahuna

A čo ma na nich láka? Nepreberné množstvo variant, spravte si budúcnosť podľa seba, alebo si upravte koniec sveta pre svoje potešenie.
Práve to postapokalytické je na tom zaujímavé. Lebo okrem klasických science-fiction kulís sa tam môžete úžasne piplať s vnútrom človeka, spraviť z neho primitíva, zviera, alebo naopak, hrdinu, ktorý nepodľahne okoliu… skrátka… je to fascinujúce.

Fascinující je hlavně to, jak o tom dokážeš vyprávět :) Pokud si to vybavuji dobře, na DA jsi už přinejmenším dva postapokalyptické questy vedl. Jak vnímáš místní hráčskou komunitu s ohledem na přístupnost těmto žánrům? Vždycky jsem jako červená kostka měla za to, že DA zoufale chybí cokoli jiného než fantasy, ale nikdy jsem neměla možnost ověřit si zájem v praxi, třeba při náboru.
Je pravda, že som sa snažil viesť jeden čisto tzv. post-apo, a dva so silným sci-fi podtónom. Problémov bolo viacero, prvý a najvýraznejší bolo zaujať hráčov. Keď sa mi dokonca aj nejakých hráčov podarilo získať, bolo ťažké ich rozličné ponímanie daného sveta začleniť do nejakého celku, ktorý by držal pokope. Zaráža ma, že zatiaľ čo vo Fantasy queste sa skupina zladí do dvoch, troch príspevkov, v sci-fi/post-apo sa mi toto zladenie zatiaľ nepodarilo.
Druhým problémom bolo to, že ľudia, ktorí sa mi prihlásili do questu (nehovorím, že všetci, ale stačí jeden lajdák) začali akosi laxne pristupovať k odpisovaniu, čo vyústilo v obojstranné znechutenie, kedy ich prestal baviť môj quest a ja som mal chuť zobrať kliešte, letlampu… nech si kluci zablbnou :D
Sci-fi a post-apo tu nie je na domácej pôde. Je tu veľké množstvo sociálnych questov, ktoré len rozohrávajú nejaké špecifické situácie (často školy, internáty, väzenia, psychiatrické ústavy, atď…) a navrch to môžu okoreniť tak Urban Fantasy, nech to má niečo navyše.

Taktiež som tu narazil aj na klasické Urban Fantasy (napríklad WoD je Urban Fantasy), ale tie bežia už na zabehnutých systémoch, ktoré majú na DarkAge svojich fanúšikov.
Potom zopár experimentov skôr určených pre pobavenie, než aby mali serióznu zápletku a príbeh.
Potom je tu drvivá prevaha všetkých možných odrôd Fantasy od klasických dračákov, cez variabilné fantasy, až po historické fantasy, kde sa s mágiou narába nesmierne opatrne.
A potom sa tu v rohu krčí malá skupinka utlačovaných sci-fi questov, ktoré väčšinou neprežijú svojich prvých 100 príspevkov.
Ako som už naznačil predtým, je tu jeden veľký problém a to je ten, že sci-fi je veľmi, možno až príliš variabilné. Zatiaľ čo fantasy má vďaka rôznym herným systémom a klasickým dielam jasne definované, čo áno a čo nie, pri sci-fi sú tieto mantinely príliš voľné. Pochybujem, že hráčovi sa chce čítať tridsať strán dokumentácie ku questu, ktorá prevažne zahŕňa historické udalosti a technologické možnosti. Ak si teda PJ tvorí vlastný svet a nevyužíva niečo už existujúce.

Takže je každopádně jako vždy co vylepšovat :) Když odhlédneme od těch problémových aspektů hry, byly nebo jsou tady na DA questy, které Ti utkvěly v paměti? U koho a s kým se Ti tu hraje nejlépe?
No… vzhľadom k tomu, že najviac odohraných expov mám u Teba, tak mi v pamäti zotrvali Tvoje questy (nemám odvahu odpovedať inak :D)… ale teraz seriózne. Skutočne sa mi dobre hrá u Teba kvôli tomu, že Ty svojím hráčom dávaš skutočné podnety. Málokedy sa, aspoň mne ako hráčovi, stalo to, že by som zostal visieť v mŕtvom bode. Vždy tu bola nejaká akcia, či cieľ, ktorého som sa mohol držať. Potom mi v pamäti utkvel zombiácky quest Strangera, keďže… ZOMBIES! To je post-apo bez radiácie, ale rovnako smrtonosné :D
Potom, čo som skúmal iné questy, tak sa mi zapáčil Tripolis od Andorasa, ktorý beží už dosť dlho a je to slušný depresívny cyberpunk, ako má byť (aspoň tak pôsobí). Nikdy som nemal možnosť si v ňom priamo zahrať, bola to však taká obskurná svetluška.
A potom ešte G.E.C.K, strategicko-taktická hra pod taktovkou *(kopíruje nick)* Khargarwargonsu. Ten sa mi vypálil do pamäte najmä vďaka realite herného univerza Fallout a pre jeho šikovné využívanie.



Kahuna

Takovou pěknou reklamu mi děláš, děkuji :)) Hru na DA už jsme každopádně probrali dost, takže se posuneme dál. Co třeba místní komunita? Na loňský megasraz jsi jel zaručeně z největší dálky. Vyplatilo se to?
Isteže áno, neľutujem ani energiu, ani financie, ani čas a ani mozgové bunky :P. Megáč je skvelá udalosť a skúsenosť. Totiž, keď si už dá niekto tú námahu a vydá sa cez lesy, háje a polia až na inkriminované miesto, určite tam nejde prudiť, ale zabaviť sa. Tak v pohode skupinu ľudí som už dlho nevidel, napriek rozdielom v životných filozofiách a názoroch sa vždy dala nájsť spoločná reč :D

To pořadatelé určitě rádi uslyší:) Na začátku ses zmiňoval o kreslení. Nakolik se mu věnuješ? Kolik času tomu dáváš? Prezentuješ se někde i veřejně, nebo kreslíš jen tak „do šuplíku“? Poraď zvědavým čtenářům, kam zamířit, kdyby si chtěli prohlédnout nějaké Tvoje kousky.
Kreslím odkedy viem v pazoure udržať pastelku :D … ale tak vážnejšie sa tomu venujem posledných pár rokov a kreslím vždy, keď mám aspoň trochu času. Väčšinou do zošitov nejaké náčrty, alebo potom do svojho tajného skicára, kde sa miešajú fyzické modely databáz,

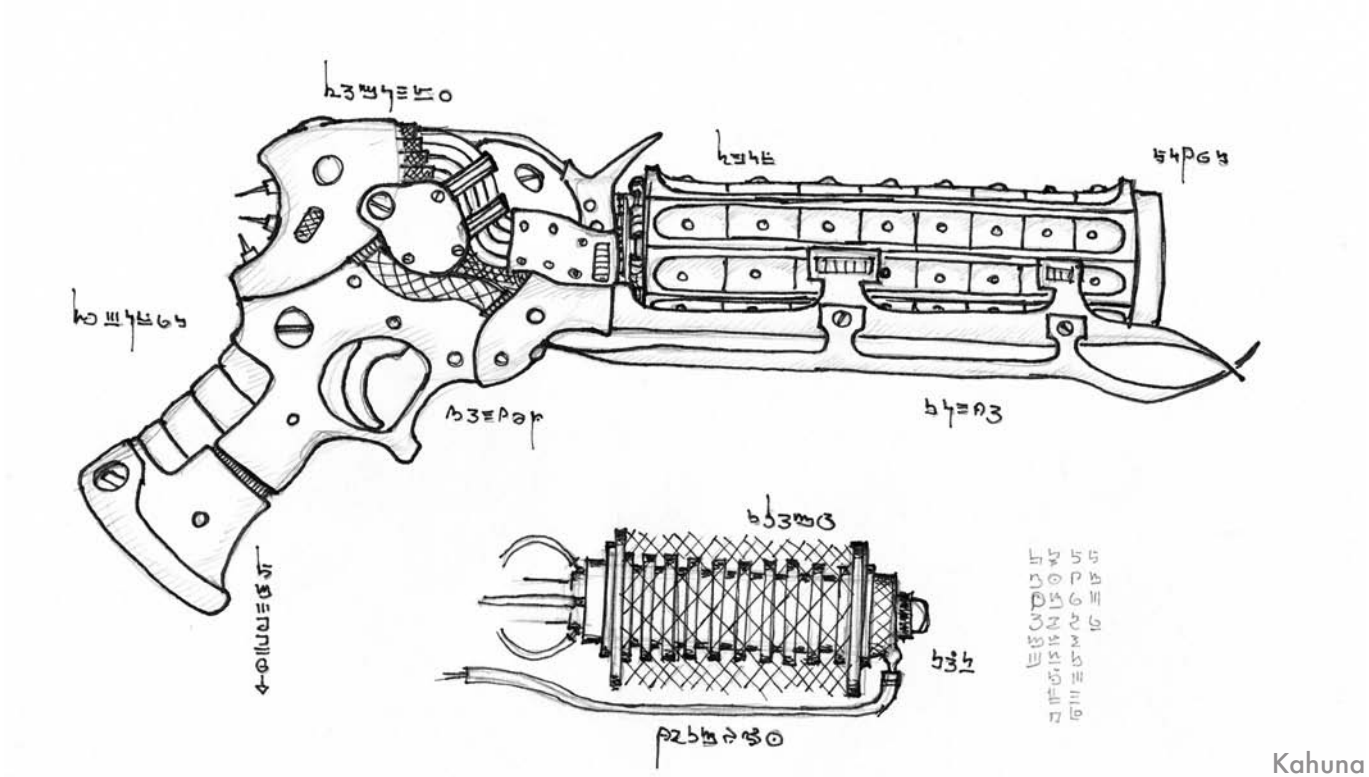
schémy EPROM pamätí a kresby a návrhy toho, čo mi práve letí hlavou. Často kreslenie využívam pri vytváraní questu, alebo poviedky, kedy si takto doslova zobrazím myšlienku. Preformujem abstraktné predstavy na niečo… "uchopiteľné".
Kedysi dávno som pravidelne uverejňoval svoje počiny na deviantarte (odporúčam navštíviť, ak nepoznáte, je to medzinárodné stredisko ako amatérskych, tak profesionálnych umelcov). Avšak momentálne to začína aj končí len v mojich skicároch s čiernymi doskami.
No v neurčitej dobe si plánujem vytvoriť tumblr účet, kde by som mohol okrem svojich grafických tvorieb ukazovať aj čo-to z mojich návrhov (ktoré chaoticky skáču od steampunkovej pištole k plazmovej pohonnej jendotke, mutantom, astrálnym démonom a fľaške kapitána Morgana Freemana :D)

Pod jakým nickem Tě tam lze najít? Stejně jako na DA?
Kahuna, či Kahunask, to sú nicky, ktoré používam.
K tomu musí následovat již tradiční otázka – proč právě Kahuna? Jaký je původ Tvojí přezdívky?
To je také zvláštne, lebo ani presne sám neviem, ako sa to ku mne dostalo. Avšak kahuna znamená v jazyku havajských ostrovov mága, šamana, vojnového zaklínača, kňaza a tak podobne. Filmový geekovia určite neprehliadnu referenciu na film Pulp Fiction, kde vystupovala fiktívna firma Big Kahuna's Burger :D … ale to je skôr náhoda. To slovo ku mne priplávalo odniekiaľ, ani neviem odkiaľ a nalepilo sa na mňa… a je so mnou až doteraz :D

Na začátku jsi zmiňoval hudbu a literaturu. Dáš nám tip na nějaké příjemné Béčko?
Fúha… no, to záleží podľa vkusu. Nedávno sa mi do rúk dostala skvelá zbierka poviedok, ktorá sa prekvapivo volá: Nejlepší Science Fiction a Fantasy 2010, editor Johathan Strahan, je tak obsiahla, že pokrýva skoro všetko. Nehovorím, že každému sadne každá poviedka, ale aj najhorší „fajnšmeker" si tam niečo nájde. Okrem toho bolo zaujímavé čítanie aj čokoľvek od autora menom Dan Abnett (ak ste fanúšikom univerza Warhammer 40k/Warhammer fantasy) a prirodzene musím držať našu stranu a poukázať na v DM už recenzovanú tvorbu Juraja Červenáka… *(prezerá knižnicu)* Možno aj Asfalt od Štěpána Kopřivy, či Stroncium od Kulhánka :D
Výber knihy je ťažké odporučiť, keď aspoň ja som vždy nadchnutý tou, v ktorej sa aktuálne vŕtam. Potom sa ťažko odporúča :)

Super :) Prostor už nám bohužel dochází, takže poslední otázka: je něco, co bys chtěl čtenářům DM vzkázat?
Chcel by som poďakovať všetkým, ktorí robia DarkAge takým fajn miestom, kam sa vždy dá uchýliť. Je to tu skvelé a treba naň dávať pozor, inak sa nám kvôli hlúpostiam, ktoré tu nemajú miesto, ten svet rozpadne :)
Nepodceňujme kreativitu a každý nápad stojí za to, aby sa nad ním človek aspoň zamyslel :D

Přesně tak! :) Děkuji Ti za zajímavý rozhovor!
Ja ďakujem za tvoj čas a túto zaujímavú možnosť :)



Kahuna

Seattle: Formální cíle

„A je to. Data-harvest byl těžký. Spousta IC byla potlačena. Nicméně, i když se vnitřní síť seattlovské pobočky Ares bránila tvrdě a zarputile, ve finále jsme to my, kdo měl navrch," prohlásil ChromeSuit hned poté, co si vytáhnul síťové připojení z hlavy.
Jill přestala kontrolovat ChromeSuitův biomonitor (skener životních funkcí) a hodila vítězoslavný pohled na tiskárnu, která již pilně chrlila jeden potištěný papír za druhým. Do jedné ruky vzala první z nich, druhou ruku obdařila tužkou a zahloubala se do práce.
Johnny při té příležitosti prohlásil, že na tohle sraní se s papíry nemá nervy a šel se podívat po pouličních prodejcích zbraní a jejich kontrabandu.
Mezitím se Jill spolu s ChromeSuitem prokousávali daty a tvořili si základní kostru pro svůj run. Po dvou hodinách mravenčí práce jim vylezly čtyři vysoce postavené osoby v korporaci Ares – divize Seattle, proti kterým by bylo výzvou vést run.
První osobou byl Michael Hill, vrchní ředitel sekce Informační bezpečnosti Ares. Druhým kandidátem (a současně Jilliným horkým favoritem) byl Paul Nickel, tajemník generální ředitelky Karen Kingové. Třetím kandidátem na diskreditaci byl Gerhard Fibinger, rakouský přistěhovalec, který v seattlovské divizi Aresu zastával pozici vrchního ředitele Bezpečnostních složek Knight Errant. Jeho pozice skrývala mnohem více síly, než by se mohlo na první pohled zdát. Knight Errant sice spadala pod Ares, ale v mnohých ohledech fungovala tato větev zcela nezávisle na své mateřské korporaci. Čas od času kvůli tomu vznikaly v Aresu vnitřní korporátní boje a nevraživost.
A konečně, posledním kandidátem, respektive kandidátkou, byla Sarah Novic. Tato černovlasá mladá dáma, která dokonce několikrát stála na stupních vítězek Miss of George Washington University DC, zastávala ve zdejší divizi post vrchní ředitelky pro Bezpečnostní politiku. Svým způsobem patřila mezi pět nejdůležitějších lidí ze seattlovské divize Aresu.
„Super. Z padesátky jmen jsme se nakonec dokázali dostat na čtyři. Co teď? Budeme si házet kostkou?" zeptal se ChromeSuit Jill.
„Ani omylem. Teď si uděláme malou SWOTku (Strenght/Weakness/Oportunity/Threads) na všechny čtyři a postupně vyřadíme tři kandidáty, až nám zbude skutečně jenom jeden. Na toho pak upřeme svoji pozornost. SWOTka se udělá tak, že…" začala vysvětlovat Jill, když jí ChromeSuit skočil do řeči.



„Dobrý. Už mám pár runů za sebou, SWOTku si dělám i když jdu k Číňanovi pro sojový tyčinky. Nemusíš mi ji vysvětlovat. Ale OK. Zaměříme se na jeden cíl – a čím dřív to zmákneme, tím líp. I když jsem nezažil run, během kterýho by se něco neposralo."
„Souhlas. Takže k práci. Co říkáš na mladou slečnu Novicovou? Chtělo by se ti prát její špinavé prádlo?"
„Zas až tak moc ne, Jill. Za prvé je tu ta pozitivní diskriminace a za druhé je to ženská. Ženský bejvaj pomstychtivý. A pomstychtivá ženská je nebezpečná. Sice bychom jí dali, že by si z toho ještě rok nesedla, ale ve finále by se nám to sakra prodražilo."
Jill se s ChromeSuitovým zhodnocením situace zcela ztotožňovala. Jedna z věcí, kterou se naučila v rámci svých korporátních studií a následně si potvrdila i v praxi, byla, že ženy dokážou mnohem lépe shánět finanční prostředky a mají větší možnosti drobných úsluh než muži. Proto, když někdy šlápli na kuří oko nějaké vysoce postavené ženské, tak pak zpravidla dokázala mnohem rychleji shromáždit zdroje a lidi na odvetnou akci. Navíc, vzhledem k tomu, že jí to nečinilo zas až takové problémy, vydržela jí tato „kratochvíle" mnohem delší dobu, než by bylo zdrávo. Často se muselo při zákroku proti vlivným ženám nakonec sáhnout ke konečnému řešení (termín oblíbený mezi zadavateli práce), neboli i wet-worku (termín zcela běžně používaný mezi runnery).
Co se týče pozitivní diskriminace, to už bylo diskutabilní. Pozitivní diskriminace se týkala faktu, že i v roce 2064 bylo žen na vysokých postech jak v korporátním, tak i ve státním sektoru žalostně málo, pokud tedy nepočítáme sekretářky. Někteří runneři věřili tomu, že korporace zcela nutně potřebují dostat do sebe jakýsi ženský element. Jill a ChromeSuit si to sice nemysleli, ale vzhledem ke skutečnosti, že během svého „záchranného" runu budou muset žádat všude možně o pomoc, nebylo by úplně na místě vybírat cíl, který může automaticky budit sympatie, jež by nešlo jen tak přebít penězi.



Korporátní zaměstnanec by se zcela jistě vyjádřil v tom smyslu, že označit za cíl diskreditačních zájmů ženu je velmi odvážný managerský krok.
„Docela jsem přemýšlel nad tím Michalem Hillem. Vrchní ředitel informační bezpečnosti Aresu, to by mohl být docela pěkný úlovek," nadhodil ChromeSuit.
„Tak na něj honem rychle zapomeň. Ten je mimo naši ligu. Víš vůbec, co se skrývá pod nevinným označením Informační bezpečnost?"
„Myslel jsem si, že zabezpečování komunikace a všelijaké podobné pičoviny kolem," poněkud uraženě procedil skrze zuby ChromeSuit. Nelíbilo se mu, že jeho žhavý kandidát byl tak rychle a rezolutně zamítnut.
„To sice taky, ale kvůli tomu nepotřebují mít korporace celou jednu zvláštní sekci. Ostatně, o komunikaci v tvém slova smyslu se ti stará už celé IT oddělení, nicméně Informační bezpečnost pod IT oddělení nespadá. Informační bezpečností se myslí korporátní verze tajných agentů. Můžeš jim klidně říkat korporátní zpravodajská služba. Je to sice krásný cíl, ale opravdu mimo naše současné síly. Navíc, všichni zpravodajci jsou už z důvodu deformace povoláním extrémně paranoidní, takže než bys vůbec našel, kde bydlí jeho babička, oni by už o tobě moc dobře věděli. A nakonec by měli i vzorek tvé ranní stolice dřív, než bys ji stačil vysrat."
„OK, Jill. Přesvědčila jsi mě. Hilla necháme být. Zbývají už jen dva kandidáti. Koho z nich upřednostňuješ?"
„Zcela jednoznačně Paula Nickela. Tajemník je vždycky dobrá volba. Takoví lidé skrývají spoustu tajemství, která, kdyby vyplavala na povrch, by mohla způsobit drobné politicko-mocenské zemětřesení. Pro nás je Paul Nickel naprosto ideální cíl. Gerhard Fibinger je sice taky zajímavý, zcela určitě by se na jeho diskreditaci nebo eliminaci dala postavit kariéra, ale zbytečně komplikovaný. Pochází z Evropy a ta byla vždycky divná. Trvá hodně dlouho, než zjistíš, podle jakých vzorců Evropané uvažují. Podle mě při poměru cena/výkon absolutně nejlépe vychází ten tajemník, Paul Nickel. Navíc mám takový pocit, že při jeho diskreditaci sice šlápneme mnoha vlivným lidem na kuří oko, ale ještě větší spoustě lidí umožníme lépe dýchat. A kdo ví? Možná nakonec dostaneme od Aresu metál."
„Jasně… Po letech a posmrtně," neodpustil si ChromeSuit jízlivou poznámku.
Sám v korporaci kdysi makal, ale rozhodně se nepovažoval za nějakého znalce korporačních zvyklostí, takže nakonec dal na Jill a její argumenty. Neodpustil si ale poslední poznámku.
„Jo, mimochodem, narazil jsem na docela zajímavého týpka. Jakýsi Robert Major. Dělá bezpečnostního technika v hlavní budově Aresu. Toho bychom mohli taky vyšpinit, když nebudeme mít zrovna co lepšího na práci. Jenom jako bokovku…"
„Bezpečnostní techniky nebrat. Pár jsem jich poznala a vždycky to bylo o tom samým. Starší chlap ve věku velmi rychle se blížícím dědkovskému, jehož jediným úkolem je hladit si první polovinu pracovní doby bříško doprava a po obědě zase doleva. A kromě toho, že jsou tihle lidi absolutně neschopní, bývají i velice rozmrzelí, když je někdo přijde otravovat s tím, aby se přestali flákat a začali něco pořádného dělat. Obvykle při své litanii ztratí ponětí o momentálně správném směru hlazení si bříška a jsou z toho celý den nakokošení a nervózní. Takže bezpečnostní techniky fakt nebrat."
ChromeSuit se ušklíbl. Přesně tento popis bezpečnostního technika se hodil i na ty bezpečnostní techniky, které sám znával.

***

Když se Johnny k večeru vrátil do úkrytu, nesl s sebou spoustu elektroniky. Valná většina z toho byly běžné elektrospotřebiče, nicméně pro člověka, který věděl, co dělat, to byly součástky na sestavení sice poněkud objemnější, nicméně stále a pořád zcela funkční špionážní a protišpionážní techniky. ChromeSuit měl ze sehnaného kontrabandu očividnou radost. I Jill uznala, že s takovým materiálem se už dá něco většího udělat. Johnny nicméně pamatoval na všechno a proto přibalil také zásobu nejrůznějšího alkoholu, kterou začal ihned koštovat. Jill už se nad tím ani nepozastavovala, jen ChromeSuit měl jakýsi neurčitý pocit, že pít při práci by se nemělo.
Asi se v něm ozývaly zbytky kocoviny ze včerejšího večera. Johnny mu ale velmi rázně a jadrně vysvětlil, že alkohol je nutný při jakémkoliv pracovním procesu, protože pracující střízlivý člověk je ztělesněné neštěstí. Tato doktrína se podle Johnnyho musí aplikovat i na nepracující lid, protože každý aspoň jednou v životě (byť nedobrovolně) pracoval. A od té doby se z toho musí vzpamatovávat. Padlo ještě několik absurdních ale vždy sofistikovaně vykonstruovaných argumentů, než

ChromeSuit pochopil, že jediným správným ukončením této debaty je vzít láhev a pít. Jill došla jakákoliv slova vhodná na komentování celé situace, takže jenom zvědavě přihlížela celé Johnnyho nátlakové přesvědčovací scéně a čekala, jak to dopadne…

Jen o pár set metrů dál v té samé chvíli došly argumenty Loki Van Werrantovi. Důstojník veřejných ozbrojených složek korporace Ares Macrotechnology, Knight Errant, stál tváří v tvář svému nadřízenému, plukovníkovi Jerome Greyovi, který ho právě obvinil z porušení základní disciplíny a korporátních etických standardů. Navíc prohlásil, že všechny body porušil zcela záměrně a vědomě. To, že obvinění byla vykonstruovaná, věděli oba dva. Loki se sice hájil, seč mohl, ale jeho argumenty nebyly vyslyšeny. Teď už jen rezignovaně stál a očekával výrok o rozvázání pracovního poměru.
„Pane Van Werranto, vaše nekázeň je absolutně neslučitelná s dalším působením ve strukturách společnosti Knight Errant. Nicméně vzhledem k vaší dlouholeté, a musím říci, že i vynikající kariéře u nás, vám dáme šanci očistit si jméno. Ukázalo se, že dva extrémně nebezpeční shadowrunneři, o kterých jsme si mysleli, že jsou přinejmenším šest stop pod zemí, opět otravují ulice Seattlu. Jejich jména vám zcela jistě nejsou neznámá. Jeden si říká Johnny a je to strašlivý alkoholik s žoldáckou minulostí. Ta druhá si říká Jill a Novatech už na ni kdysi dávno vypsal odměnu. Ve svém osobním volnu je vyhledáte a eliminujete jejich hrozbu. Totálně. Je vám to jasné?“
Loki stěží dokázal polknout. Bylo mu to více než jasné. Těmto dvěma runnerům se skoro před rokem podařilo zničit nákladnou operaci Aresu a zabít pár vysoce postavených lidí z mnoha dalších korporací. Malá skupinka čtyř runnerů dokázala nadzvednout mandle celému západnímu pobřeží Severní Ameriky a vybraným evropským lokalitám. Loki předpokládal, že ani samotní runneři netušili, co přesně způsobili. Každopádně, jak se konflikt vyvíjel, zemřel jeden ze čtyř runnerů, Jeremmy. Loki dokonce viděl i jeho tělo.

Po nějaké době se podařilo dostat jejich šamanku, nebo to alespoň tvrdila oficiální zpráva, a v následné přestřelce na letišti Seattle-Tacoma uhořeli oba dva zbývající runneři. To také tvrdila oficiální zpráva. Ta se tedy evidentně mýlila.
Loki zvážil své možnosti. Opouštět Ares, respektive Knight Errant, se mu ani v nejmenším nechtělo, nicméně odlov runnerů v osobním volnu znamenal, že bude jednat pouze jako soukromá osoba. Na vlastní triko. Kdyby se cokoliv stalo, korporace se za něj nepostaví. Korporační loajalita byla u Lokiho značná, stejně tak ale bojové dovednosti a nasbírané zkušenosti. Proto se rozhodnul na šéfův vyděračský návrh kývnout.
„Pane, je mi to jasné, pane! Zajdu na personální oddělení, nahlásím nucené volno z osobních důvodů a od zítřka začnu pobírat dovolenou.“
„Ne tak docela, majore Van Werranto. Dovolenou začnete pobírat okamžitě!“
Loki naprázdno polkl. Ani čas uspořádat si v práci své věci mu nedají.
„Rozumím, pane, okamžitě.“
Na tváři plukovníka Greye se rozlil otcovský úsměv, přistoupil k Lokimu a potřásl mu pravicí.
„Tak to má vypadat, majore. Hodně štěstí na dovolené.“
Plukovník Grey se rychle otočil k Lokimu zády a poodešel k oknu, kde se kochal výhledem na metroplex Seattle. Lokimu se málem nepodařilo zakrýt překvapený výraz, když zjistil, že při potřesu rukou mu plukovník cosi vtisknul do dlaně. Když se na to nyní pokradmu podíval, málem Greyovi blahořečil. V dlani mu ležela necertifikovaná kreditní hůlka, na které bylo soudě podle proužkového značení asi sedmdesát tisíc nujenů. Na takový obnos by šetřil ze svého platu hodně dlouho.
Loki přešel k oknu a zadíval se zpoza Greyových zad na siluetu metroplexu. Seattle opalizoval ve svém podmanivém smaragdovém nádechu a někde tam dole byla jeho kořist. Lokiho pohled ztvrdnul a grimasa se zkřivila do nelítostného úsměvu. Lov začíná…

Jazykový koutek DonaSimona

Obvykle se na tomto místě věnuji slovům, která mají pravopisně správnou a pravopisně špatnou variantu. Existují ale i dvojice tvarů, které jsou pravopisně v pořádku obě – ale zato mají rozdílný význam. A pokud se k tomu navíc přidá fakt, že se oba tvary stejně vyslovují a liší se pouze tvrdým a měkkým „i/y“, máme o zábavu postaráno.

Nabít, nebo nabýt?

Sloveso nabít používáme nejčastěji ve významu napěchovat, naplnit něčím (často nábojem), dát výprask, natlouct, dodat elektrický náboj atp. Několik vět na ukázku:
„Nezapomeň nabít tu autobaterii.“
„Nechtěl jsem si nechat nabít, a tak jsem vzal nohy na ramena.“
„Neváhal a rozeběhl se nabít svou zbraň.“

Naproti tomu sloveso nabýt definujeme nejčastěji jako stát se majitelem či držitelem něčeho, získat, dosáhnout, nebo zvětšit svůj objem, narůst. Typickými větami mohou být například:
„Jeden známý nabyl značného jmění.“
„Okamžitě jsem nabyl sebedůvěry.“
„Těsto mezitím značně nabylo na objemu.“

Pokud si tento podstatný a zjevný rozdíl zapamatujete, bez problémů se vyhnete podivným a zavádějícím větám jako např. *„Smlouva nabila právní moci“* (chudák právní moc, ta dostala naloženo!).



Podoba Gauru

Werewolf: The Forsaken Chronicles

Somewhere in the darknes...

Je noc a na nad Chicagem se stahují mračna. To by nebylo samo o sobě problém. Vidím perfektně i v té nejčernější tmě, která může tady, ve spleti starých industriálních komplexů, vůbec kdy nastat. Světla přístavu sem nikdy nedopadnou, ani kdyby město právě nedusil příkrov lepkavýho smogu, takže se tyhle odumřelý rezivý vnitřnosti velkoměsta topí v permanentním stínu zapomnění. Ne. To, co mi dělá starosti, je déšť. Tam, kam jdu, ho nebudu potřebovat.

Sleduju to hnízdo už několik hodin. Nezkušenej pozorovatel by si nejspíš řekl, že na tomhle místě není nic zvláštního, a přesunul se dál, jenže já jejich přítomnost cejtím. Do pachu vlhkýho betonu, starýho kovošrotu a přístavních splašků se téměř na hranici vnímání mísí něco, z čeho se mi ježí chlupy na zátylku. Celá tahle díra je nemocná rozkladem. Nesnáším ten smrad.

Nervózně se na svojí vyvýšené pozorovatelně zavrtím. Měli být zpátky už před hodinou. Nechali mě tu hlídat a šli si po svejch, prej, že to vyřešíme, až se vrátí. Teď ve mně sílí podezření, že se mně chtěli jen na nějakou dobu zbavit. Nikdo netuší, jak šíleně je to k nasrání, bejt nováčkem a tudíž omegou smečky. Všichni na vás koukaj svrchu, jako na nějaký pitomý štěně, který sotva otevřelo oči. Nervózně si poposednu. Je zrovna úplněk a ve mně to prostě vaří. Jako Rahu se jeden dost snadno dožere – i na vlkodlaka. Zvlášť, když měsíčnímu cyklu právě vládne jeho znamení. Teď mám děsný nutkání udělat něco, díky čemu by si mě ta banda začala aspoň trochu vážit.

Někde dole se ozve šramot a já mimoděk vycením zuby. I v Dalu vidím dost na to, abych zjistil, že to není Shinobi, Summer, ani nikdo další z naší smečky. Podél zdi se tam kradmo sune vzdáleně lidskej stín, kterej zcela evidentně tuší, že je sledovanej, jen neví kým a odkud. Je vymalováno, kámo. Teď už prostě nemůžu jen tak sedět na zadku a čekat, než mi kamarádíčci přijdou na pomoc. To my, Krvavý spáry, prostě nemáme v povaze.

Rychle sešplhám po lešení, který obepíná starej železniční viadukt, na kterým jsem se schovával, dolů, a seskočím na zem jen kousek od místa, kde jsem před chvílí zahlídnul pohyb. Právě včas, abych si všiml, jak mizí ve vylomenejch

vratech nějakýho skladiště. Teď už mi nemůže utýct – jeho pach mi utkvěl v nozdrách a je příliš málo lidskej na to, aby se dal snadno zapomenout nebo ztratit.
Od starších jsem slyšel, že Beshilu jsou pěkný svině. Teď se na vlastní kůži přesvědčím, co je na tom pravdy.

V útrobách skladiště ticho a tma. Trvá mi pár vteřin, než se rozkoukám, ale čich mě neomylně vede podél zdi do leva, až dokud nenarazím na díru v podlaze. U normálních krys by si jeden řekl, že takovej tunel musely prokousávat tejdny, ale jemu to nemohlo zabrat moc dlouho. Pořád se drží jenom kousek přede mnou. Nejspíš si ještě nevšiml, že po něm jdu.
Taková příležitost se nenaskytne dvakrát. Chci mít pro svou smečku cennější informace, než „hele, kámo, za celou moji hlídku se nic zvláštního nestalo." A navíc… navíc je to neskutečná psina. Pod sluncem ani pod měsícem není nic lepšího než lov. Připomíná to ozvěnu toho, čím jsme kdysi byli. Vlk musí lovit, když si chce zachovat zdravej rozum.

Odpadky, špína a hnus. Nic se jim nemůže líbit tolik jako nepoužívanej kanalizační systém. Každá přílivová vlna sem naplaví další a další vrstvy bordelu a hniloby, ve kterých si můžou libovat. Páchne to tu jako v opičím chřtánu, ale nemám na vybranou; musím do tý hnusný vody rovnou za ním. Teď se zdá, že mě zaslechl – a zpanikařil. Snaží se mě odvést pryč od hnízda, místo aby se v něm pokusil schovat. Jako kdyby pro ně vůbec existovala nějaká šance, že jsme si jich ještě nevšimli. Ale to je teď jedno. Všechny moje smysly se upínají ke kořisti. Protahuju si uši a občas se ohlídnu přes rameno, jestli mě někdo nesleduje. Vzduch čistej. Obrazně řečeno.

Teď už bych necouvnul, ani kdybych chtěl. Vnímám jeho strach; stěny jsou jím přímo nasáklý všude, kudy proběhl. Ten pocit mi chyběl.
Prudce zahnu za roh a mám co dělat, abych nesletěl do stoky. Slepá ulička. Někde uvnitř mě bodne osten zklamání. Chtěl jsem mu skočit po krku a skolit ho ještě v letu. Teď se tu ta bzdina smrdutá někde schovává. Jenže já si prostě nenechám zkazit den, roztrhnu ho klidně holejma rukama.

Ale počkat… Něco je špatně. Fakt je, že jsem to trochu podcenil. Když toho zmetka konečně najdu, jak se krčí v nejzazším koutě, skoro hmatatelně ucejtím na zádech cizí pohled, a v tu ránu je mi jasný, co se stalo. Ta svině, která mi teď přehradila jedinou cestu ven, je velká skoro jako malej auťák, a já chápu, proč je vraždit už jen z principu. Člověka už to připomíná jen vzdáleně; je to příšernej amalgám krysy a Urfarah ví, čeho všeho ještě, ale podle nepřirozeně vyvinutejch drápů a hlodáků silnejch jako moje zápěstí je už teď zřejmý, že mě čeká pořádnej boj. Člověk by se už nejspíš strachy posral. Jenže já nejsem člověk… A jsem NAŠTVANEJ. Myslí si, že dostali vlkodlaka do rohu a teď ho prostě uhryžou, jenže to se pletou.



Podoba Dalu



Beshilu – krysí hostitel

Vždycky je to jako výbuch energie. Trhá tě to zevnitř, ale je to slastnej pocit, asi jako protáhnout si pekelně ztuhlý svaly a po tejdnech se znova postavit na nohy. Ten skrček mrňavá mi skočil na záda, jenže mýmu mozku už je to jedno. Nechám ten vztek, co mě popadnul při pomyšlení, že jsem se nechal takhle načapat se staženejma gaťatama, vytrysknout na povrch, a ještě za zvuku praskajících švů oblečení ho chytím pod krkem a jedinou ranou mu rozmáznu lebku o zeď. To je taky poslední, co stíhám.

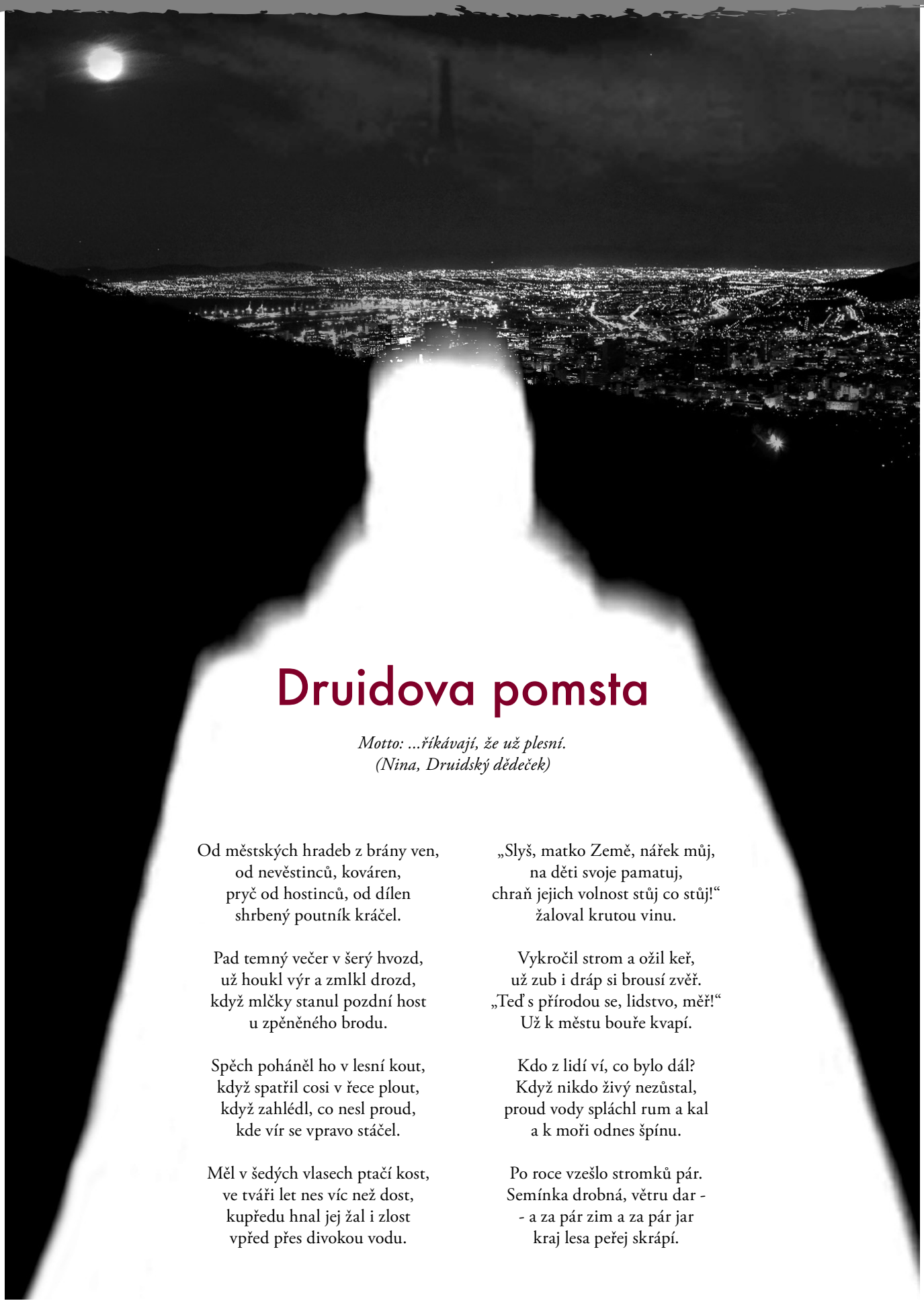
Snad každej Beshilu, kterej se střetne s vlkodlakem v Gauru, zdrhne se staženým ocasem, ale ne tahle mrcha. Srazíme se ve skoku, snažím se zůstat na nohou a rychle to ukončit, jenže je to těžší, než by se mohlo zdát. Roztrh jsem mu pracku odshora až dolů, ale nevypadá, že by mu to vadilo. Jen zlomek vteřiny a mám ho na sobě znova. Všude kolem stříká špinavá voda a krev a skladiště rezonuje rykem dvou bestií. Drápy a tesáky. Už nestíhám odskočit, zakusuje se mi do ramene a kopanci zadních nohou mi párá břicho. Na oplátku z něj rvu kůži i maso, ale začínám cejtit, že jsem si trochu moc fandil. Slábne stejně jako já, ale pořád je těžší a rychlejší.

Je to ironie. Vždyť jsem si ještě ani neužil pořádnou srandu! Všechno splývá v jedinou rozmazanou černorudou skvrnu. Už je mi to jedno, chytám rány vlastním tělem a chci ho sundat stůj co stůj. Padnu, ale neustoupím! Probere mě až nepříliš vzdálený zavytí – a pak další, ještě blíž.
„Chcípni už," zachrčím na dodělávajícího nepřítele. Zuřivost ze mě pomalu vyprchává. Moje smečka už je na cestě.

A pak už jen ticho a tma…

Slovníček:

Omega – Vlkodlak postavený nejníže v hierarchii smečky. Každá smečka má svého vůdce (tedy alfu), stejně jako „outsidera" s nejmenším počtem privilegií. Nejčastěji jím bývá nováček.
Rahu – Jedno z Měsíčních znamení, tedy požehnání od Matky Luny. Existuje pět Měsíčních znamení (Rahu, Cahalith, Elodoth, Ithaeur, Irraka), rozdělených podle fází měsíce. Vlkodlak, který svoji První proměnu prodělal za úplňku, nese Znamení Rahu – nelítostného, drsného válečníka.
Dalu – název jedné z vlkodlačích podob v Prvním jazyce. Hishu je lidská podoba, k nerozeznání od běžného smrtelníka. Dalu je pak dalším stupněm na cestě k vlkovi – je o něco větší, protáhnou se zuby i uši, nehty promění v drápy, objevuje se srst (mimo jiné také v obličeji, vlkodlačice nevyjímaje).
Gauru – Napůl člověk, napůl vlk. Strašlivá bojová podoba vlkodlaků, bezmála devět stop vysoká a oplývající ničivou silou. Když se vlkodlak promění do Gauru, je zcela ovládán Zuřivostí a čas vyjednávání už je nenávratně pryč. Jediným cílem Gauru je zabít a rozdrtit nepřátele na prach.
Krvavé spáry (Blood Talons) – Kmen dravých a silných válečníků, kteří se nezaleknou žádné výzvy. Jeho členové se zdokonalují v lovu, ale především v boji. Kmen si vlkodlak na rozdíl od Znamení vybírá podle vlastního uvážení.
Beshilu – Krysí hostitel, tedy krysa, která v sobě nese střepinu Morového krále, jednoho z nejzarputilejších nepřátel vlkodlaků. Střepiny se mohou spojovat a hostitelé tak rostou, sílí a stávají se velmi nebezpečnými i pro zkušenou smečku.
Urfarah – Otec vlk. Největší lovec, který kdy žil na Pangee, tedy loveckém ráji.



Druidova pomsta

Motto: ...říkávají, že už plesní.
(Nina, Druidský dědeček)

Od městských hradeb z brány ven,
od nevěstinců, kováren,
pryč od hostinců, od dílen
shrbený poutník kráčel.

Pad temný večer v šerý hvozd,
už houkl výr a zmlkl drozd,
když mlčky stanul pozdní host
u zpěněného brodu.

Spěch poháněl ho v lesní kout,
když spatřil cosi v řece plout,
když zahlédl, co nesl proud,
kde vír se vpravo stáčel.

Měl v šedých vlasech ptačí kost,
ve tváři let nes víc než dost,
kupředu hnal jej žal i zlost
vpřed přes divokou vodu.

„Slyš, matko Země, nářek můj,
na děti svoje pamatuj,
chraň jejich volnost stůj co stůj!“
žaloval krutou vinu.

Vykročil strom a ožil keř,
už zub i dráp si brousí zvěř.
„Teď s přírodou se, lidstvo, měř!“
Už k městu bouře kvapí.

Kdo z lidí ví, co bylo dál?
Když nikdo živý nezůstal,
proud vody spláchl rum a kal
a k moři odnes špínu.

Po roce vzešlo stromků pár.
Semínka drobná, větru dar -
- a za pár zim a za pár jar
kraj lesa peřej skrápí.