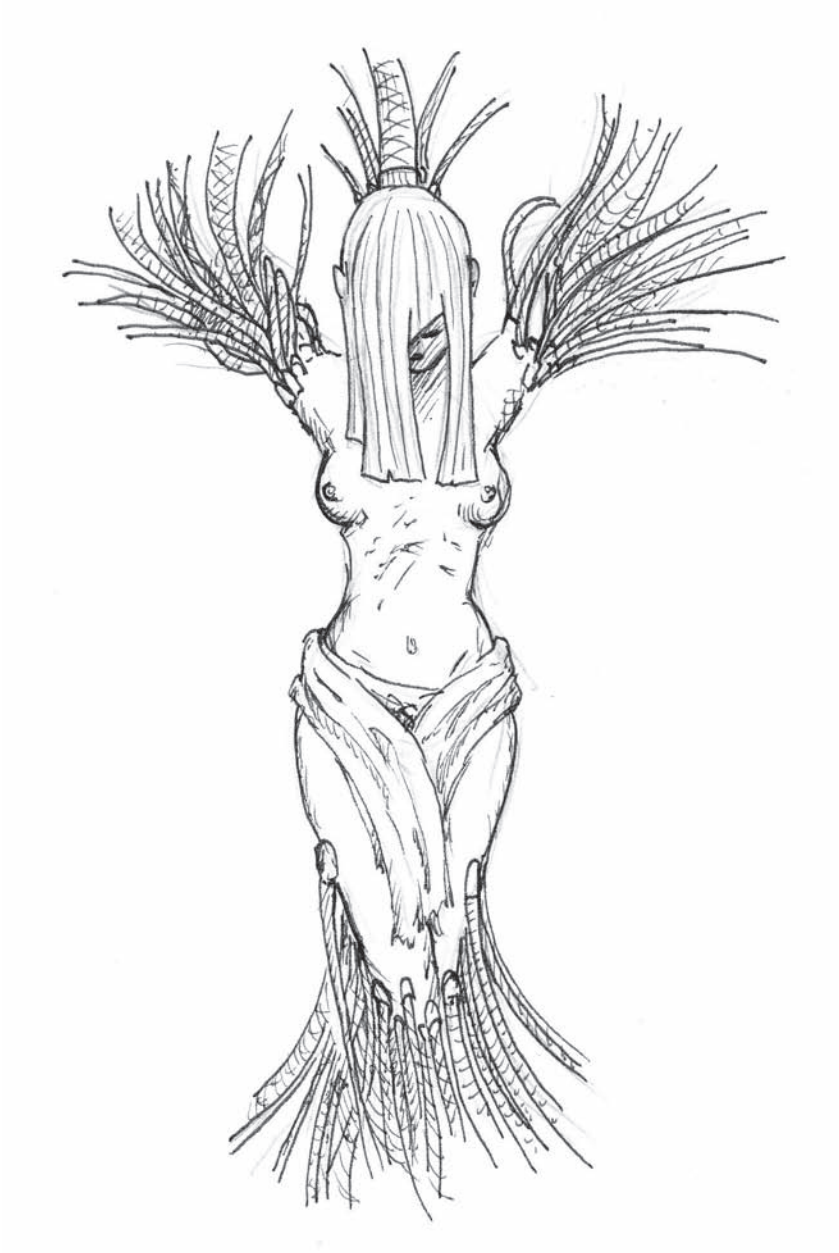


Evil wants you!
Nedohrané příběhy
Megasraz Reloaded

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
18. září 2012, ročník 4, číslo 8

Obsah:

Megasraz Reloaded: Les Ráholec podruhé 4
Teranell

Drbna opět zasahuje: Ráholecká mystéria 6
Falianne

Tenkrát poprvé – poprvé 7
Regisek

Nedohrané příběhy 8
Tindo

Terry Goodkind 10
Townie

Na co SWAG, když máš SORRY 11
Teranell

Shadowrun: Ticho před bouří 14
Regisek

Chudí rytíři Šalamounova chrámu 16
Chiisai

Evil wants you! 18
Pavettka

Bestiář – červená kniha ohrožených druhů 20
Regisek

Poprázdninové návraty

Falianne

Myslela jsem si, že býti Drbnou není příliš výhodné. Posuďte sami – říkáte o lidech pravdivé, leč často nepříliš lichotivé věci, a to se jim, přirozeně, nemusí zrovna líbit. Když jsem na minisraze nabízela svůj post nadějným drbnám a drbňákům, všichni jej s velkými díky odmítli, což mě jen utvrdilo v mé teorii, že role Drbny je role nevděčná.
Ale chybička se vloudila, mistr tesař se taky občas utne – možná, že existuje spousta špatných věcí, kterým musí pravdomluvný žurnalista čelit, stoprocentně ho ale nikdy nepotká to, že by se o něm začaly šířit Drby. Protože, chachá, kdo by pomlouval sám sebe?!
A tak se vám vaše Drbna vrací zpět, v plné síle a nasazení, a spolu s ní také nová rubrika Tenkrát poprvé. Není tedy čtenáři ani potřeba přát, aby si pěkně početl, tento DAily Mirror se totiž čte sám, na to vemte jed!

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Barbora „Enefa" Mlejnková


Petra „Teranell" Bedřichová


Eliška „Pavettka" Žáčková


Hana „Falianne" Loudová

Ilustrace na obálce: Kahuna
Autoři textů: Falianne, Chiisai, Regisek, Pavettka, Teranell, Tindo, Townie
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník čtvrtý, číslo 8.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 18. 9. 2012.

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







Megasraz reloaded: Les Ráholec podruhé

Letošní rok byl (a pravděpodobně ještě bude) pro DA zvláštní. Po červencovém megasrazu v blízkosti Jičína přišlo totiž něco zcela neobvyklého – díky iniciativě několika nadšenců (a především pak skvělé Zarabeth, které tímto za všechny účastníky ještě jednou vzdávám dík) se nám podařilo již tradiční akci zopakovat ve zcela novém termínu. 7. – 9. září tak proběhl druhý megasraz, komornější, klidnější, avšak stejně nabitý skvělými lidmi a zážitky.

Pátek: Highway to Hell

I tak by se dal nazvat úsek cesty mezi Mladou Boleslaví a Dolním Lochovem, který musel absolvovat každý, kdo se chtěl na sraz dostat před pátou hodinou odpolední. Na silnici kvůli nehodám stály dlouhé kolony, s Těžkým Pokondrem jde ale všechno líp, a tak jsme se i my, byť se zdržením, připojili ke skvadře, která v Rumcajzně nocovala už od čtvrtečního večera.

Nemá cenu opakovat, co zaznívá v každé reportáži z tradičního megáče, a tak si redakce dovolí odpustit obvyklé odstavce o deskovkách a proudech piva, vína, Magistra, Bacardi nebo Toxovy Vytříbené Vé Vodky (které samozřejmě byly vždy smyšlené – na srazy přece jezdí samí slušní lidé, nikoli spolek Anonymních alkoholiků!) a zmíníme spíš to, co bylo tentokrát jiné.

Za prvé – organizace. Tu si tentokrát vzala na triko Zarabeth a zvládla ji s elegancí sobě vlastní (jsem přesvědčená, že nikdo z nás už do smrti nezapomene jak na erární pomazánkové máslo značky Kaufland za tři padesát, tak ani na dvacetivrstvý toaletní papír z pravého hedvábí prošívaný zlatou nití – když luxus, tak luxus, chápete). Seznam účastníků tentokrát čítal „pouhých“ šestadvacet jmen, přitom někteří přijížděli a odjížděli během soboty. Deskovek bylo podstatně méně, zcela chyběla filmová místnost, i tak měl ale o zábavu postaráno každý, kdo se právě nerozhodl zůstat sedět někde v koutě a tvářit se, že by z něj zkyslo mlíko.

Významnou změnou oproti posledním ročníkům bylo také počasí – ač se to zdá téměř nemožné, bylo teplo a hlavně NEPRŠELO! Po bahenních zážitcích z července, kdy si polovina stanujících přivezla domů zadek obrostlý mechem a úklidové četě se pak z rochniště uvnitř chaty hrůzou protáčely panenky, šlo rozhodně o příjemnou inovaci. Tak se přiznejte, kdo z pořadatelů tentokrát poručil větru a dešti?

To nejlepší z večera na konec. Osazenstvo chaty se může pyšnit účastí na dozajista největší pátrací akci, kterou kdy Horní, Dolní i kterýkoli jiný Lochov zažil. Více se již brzy dozvíte v chystaném questu „Hledá se ToXa“!

Sobota: Volání divočiny

Je to tak. A je to dokonce ještě horší. Neexistuje pitomější nápad, co udělat se stonkem trávy, než vyluzovat na něj sborově zvuky, které jsou horkým favoritem na přilákání WendiSova Guláše (pro více informací doporučujeme vyhledat článek „WANTED: Smrt číhá za komínem“ v loňském srpnovém čísle), leč sem tam se najde pár bláhových, kteří se ve výjimečných případech sdružují do sebevražedných skupin s životností pilota kamikadze.
Ti moudřejší jen pokrčili rameny, pomysleli si něco o šílencích s pudem sebezáchovy na úrovni lumíka v záchvatu chronické deprese, a odkutáleli svých pět švestek do chaty, aby provokatéry ponechali jejich osudu. Když pak do Rumcajzny vtrhla rozjásaná skupina v čele s TaZym a Milwou a s pokřikem „Guláš žije!“, ruce umatlané neidentifikovatelnou hmotou, bylo už pozdě přemýšlet, jestli WendiSovo dítě náhodou není polymorf a nevplížilo se nepozorovaně mezi nás.



Dokumentace z lovu neexistuje. Všichni přeživší jsou podezřelí. Vzpomeňte si na The Thing. Může to být kdokoli!

Výsledky odpoledních turnajů jsou proto poněkud spekulativní, na každý pád si však všichni užili kopec srandy, ať už šlo o oblíbený Twister nebo zcela nové DA štajl SUMO. Jak jinak, přinášíme vám i čerstvé šokující záběry zápasících borců a borkyň. Jak vidíte, byla už tma, proto omluvte sníženou kvalitu fotografií. Prostě sorry (internal humor detected).



Neděle: Zazvonil zvonec...

A jako v každé pohádce přišel konec. Po vytočení zbytku piv, rozdání diplomů a cen s motivy Hello Kitty a nezbytném úklidu se chata chvíli po poledni zcela vyprázdnila a i poslední poloopilé mátohy se vydaly na cestu domů.
Co zbývá říci? Megasraz reloaded se vyvedl, a kdo na něm byl a nebavil se, ten to prostě celou dobu dělal špatně. :-)
Jedem bomby!

Drbna opět zasahuje: Ráholecká mystéria

Jelikož je život nevyzpytatelný, po téměř roční odmlce se vám opět hlásí vaše Drbna. A aby bylo všem zlým pomluvám učiněno za dost, pro začátek je nutno osvětlit, proč nastala tato nemilá roční pauza.
Po zveřejnění podoby Guláše si Jeho temné hlubiny našly naši milovanou Drbnu a téměř rok ji věznily v temných lesích Jičína. Nezoufejte ale! Celou tu dobu Drbna čekala na své vysvobození, ke kterému došlo dne 7. 9. 2012 v pozdních nočních hodinách, kdy zaslechla známý hlas, který volal tu spásnou větu: „Toxo, ty debilevole, kde se flákáš?" Když i Guláš zaslechl ten známý hlas, uprchl s jekotem do nitra hlubokého hvozdu...

Minisraz se nekonal!

Pro začátek si dovolím zveřejnit výrok jedné velmi sympatické, inteligentní a všelijak jinak obdařené Falianne, který se na fórech jal citovat sám velký Kraal. Vše, co si nyní přečtete, je stoprocentní pravda, jako že se Drbna jmenuju!

"Nic z toho, co se na minimegasrazu odehrálo, se ve skutečnosti nestalo! Veškeré postavy a události jsou smyšlené. Jakákoliv podobnost se skutečnými osobami nebo událostmi je čistě náhodná. Fotografie i veškeré jiné záznamy událostí jsou falešné, nebo přinejmenším upravené ve photoshopu. To jen aby mezi námi bylo jasno.

Jinak bylo od Zarabeth moc hezké, že pro nás zorganizovala tento čajový dýchánek a diskuzní kroužek. Bylo příjemné jednou změnit téma a zakázat veškerý alkohol a drogy. Takové by měly být i příští DA srazy! Konečně jednou mládeži přístupné!"

Koutek zamilovaných

S radostí vám oznamujeme, že se do řady párů, které na DarkAge našly své štěstí, zařadili Toxa s Kahunou. Otázkou zůstává, co se stalo s Kahunovou tajnou milenkou Ursou, Toxa však potvrdil, že jeho vkus je opravdu vytříbený, a les Ráholec zase všeobecně známý fakt, že jeho prostředí je opravdu magické…



Záhada větší než Guláš

Pakliže si někdo myslel, že největší mystérium, které kdy les Ráholec viděl, byl Guláš, ten se velice mýlil. V temných hvozdech bylo totiž nedávno nainstalováno podivuhodné zařízení na rozdvojení osobnosti.
Na nevysvětlitelnou záhadu upozornil původně utajovaný romantický výlet Milwy s Winitarem a TaZym na Mallorcu. Ten se totiž měl odehrát ve stejnou dobu, kdy se oba zmínění nacházeli právě na Minisrazu! Ti, kteří v pátek zarytě odmítali uvěřit, že by něco takového mohlo být možné, byli v sobotu večer najisto přesvědčeni o opaku, když se zmíněná trojice objevila ve společenské místnosti opatlaná od opalovacího oleje s vůní pizzy! Je jasné, že rozdvojování má ještě své mouchy…

Tajemství mrazáku



Jako další ze záhad byl pozorován zázračný vliv Rumcajzny na mrazící zařízení. To dokázalo vyvinout takovou teplotu, že zmrazilo i nealkoholické nápoje, které dovezli naši slovenští bratria. Ani tentokrát je však nic nezastavilo a na pomoc si vzali špejli. Na Slovensku naštěstí vědí, že správné nealko obsahuje methanol!

V krátkosti:

Soutěž o nejhezčí zadek roku vyhrává Jessica, na druhém místě se velmi těsně umístil Lege, třetí byl Kraal.



Kousek poezie od Kwjetáka:

Z návštěvy Kodaně

zpočátku měl fajn plán
který se zvrtnul v pech
chtěl zlejt se jako Dán
však zblil se jako Čech

V rychlosti

Dawon oslavil pět let na DA.
Na „Hráči sobě" se řeší téma Oblíbená rasa/povolání .
Soutěž „Dopiš svůj osud" má v tomto kole více soutěžních příspěvků než hlasujících.
„Můj vlastní svět" nakousl problematiku uvádění nehráčských postav do příběhu.
Alim_Thor zežloutl.
Regisek se odhodlal založit Shadowrun quest.
Yavanna stále sbírá hádanky, kterými by zásobila Vědmu.
Poezie byla obohacena o tři díla: Sám venku, Dopis, Nad jezerem.
Sheinka s Doníkem očekávají nový rodinný přírůstek, gratulujeme!
Bizzaro má RD.

Tenkrát poprvé – poprvé

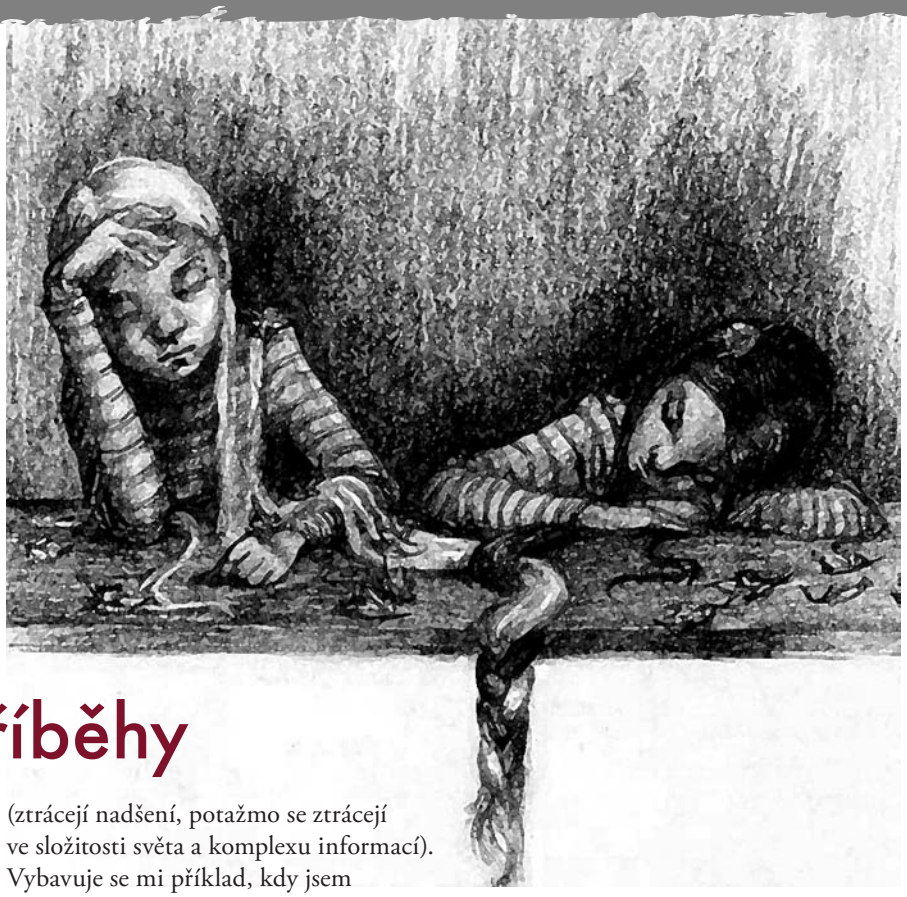
Váš oblíbený seriózní plátek pro malé i velké vám přináší zbrusu novou rubriku – seriál článků „Tenkrát poprvé – moje první postava, můj první quest.“ Tato (v budoucnosti snad pravidelná) rubrika bude sloužit jako osobní zpověď zdejší komunity. Představí se vám jak hvězdy DA podsvětí, tak i prosté duše, a všichni vypoví svůj příběh o tom, jaké bylo to jejich poprvé...

V pilotním díle vám poodhalí mystéria kolem svého poprvé fiktivní duše z komunity DA. Aby zůstala její anonymita zachována, budeme jí říkat například Milča. Její věk je krásných 15 let, tedy čas, kdy všechny nevinné slečny pokukují po herních fórech, začínají objevovat jejich tajemství a noří se do jejich hlubin.

„Byla jsem na letním sportovním táboře a tam jsem se seznámila s bezva serverem. Jmenoval www.darkage.cz. Byl opravdu moc super. Po třech dnech jsem se do něj sama dokázala přihlásit a začala jsem tam pravidelně chodit. Poslední táborový večer byla závěrečná diskotéka. Všichni byli v sále, kde se tancovalo, jenom já jsem seděla s laptopem u bazénu a chatovala si v Krčmě. Za chvíli mi jeden spoluchatař poslal virtuální růži a nabídl mi místo ve svém questu. Pak skočil za mnou do soukromého chatu a vysvětlil mi, co mám dělat. Potom mi objasnil, jak si mám založit postavu, já si ji založila a přihlásila se k verbíři (protože Tam za branami bylo už dávno zapomenuto). Jarek si mě na verbíři našel, zarezervovanou jen pro něj. Potom mi poslal základní informace k jeskyni a probral mi inventář. Celou mě svlíkl… a pak zase oblíkl. Za chvíli jsme k sobě, s pečlivě vybranými ikonkami, připluli po vodách internetu a začali jsme rozvíjet klubko příběhu ze starodávných časů. Prsty mi běhaly po klávesnici, sem tam to lehce štíplo, ale bylo to nádherné. Pak se ostatní začali vracet z diskotéky, tak jsem se s laptopem, DarkAgem a questem přesunula do lesa, kde jsme znovu rozvinuli příběh. A znovu to bylo krásné. Nikdy na to nezapomenu. Na DarkAge už tak často nechodím, protože jsem další den zjistila, že podobných serverů je celá řada, ale navždy zůstane tím mým prvním…“

Milča 15





Nedohrané příběhy

Při hraní questů se často stane, že příběh nedospěje až do svého konce. Jaké jsou vaše zkušenosti s touto nepříjemností? Kolik dobrodružství, ve kterých jste hráli, se dovyprávělo až do konce? Co podle vás přispívá k tomu, že se quest úspěšně dohraje? A naopak, co bývá příčinou nezdaru? Myslíte, že je možné těmto problémům nějak předcházet?

Trym:

„To se věru stává, ani nevím, kolik příběhů jsem vlastně do konce dohrál – bylo jich nanejvýš pár; sám jsem ze svých čtyř questů zde opravdicky zakončil jen jeden, a to ještě nebyl žádný filmový závěr, spíš takový provizorní. Nicméně ‚nepříjemnost'? ‚Nezdar'? Neřekl bych. Sama cesta je cíl. Mrzí mě, když příběh skončí ‚v nejlepším', ale v žádném případě pokaždé nečekám epické zakončení, oponu a titulky. Zdejší formát hraní něco takového umožňuje leda zázrakem.
Psaná hra je totiž neuvěřitelně pomalá – úměrně k složitosti zápletky a podrobnosti popisu. Není výjimkou, když se jeden herní den píše klidně několik měsíců – což je únavné jak pro PJ (nápad, se kterým quest zakládal, se mu omrzí a má chuť investovat sílu do něčeho nového), tak pro hráče (ztrácejí nadšení, potažmo se ztrácejí ve složitosti světa a komplexu informací). Vybavuje se mi příklad, kdy jsem hrál u Teranell úžasný a perfektně připravený detektivní příběh – měl jsem skvělou postavu, která mě bavila jako málokterá jiná, hra byla plná zvratů a propracovaných drobností… a stejně to nevyšlo. Proč? Po téměř dvou letech hraní jsem pozapomínal tolik důležitých informací, že jsem se přestával chytat. Nepamatoval jsem si jména CP z úvodu questu, natož co mi řekly, tím spíše co jsem si měl z jejich chování vyvodit. A to si nemyslím, že jsem ťulpas – člověk prostě má dost práce uspořádat si v hlavě reálný svět a na ty fiktivní už tolik prostoru nezbývá. Každopádně znovu opakuji: tohle je nevyhnutelné a požitek z hraní mi to nijak nehatí."

Keshick:

„Nedohrání questů je při online hraní rozhodně spíš pravidlem než výjimkou, pravda. Osobně si nevybavuju, že bych na DA hrál v nějakém, který by se úspěšně dobral příběhového konce. Důvodem pro tento stav je patrně samotná povaha online hraní – příspěvky bývají delší, jejich vypracování zabere více času, a tak i frekvence hraní je jaksi nižší. Je pak logické, že odehrát byť i menší epizodu trvá mnohdy měsíce i déle. Samozřejmě se během takové doby stane, že někdo už dál hrát

nechce nebo nemůže. A jak se takové případy množí, postupně to quest zabíjí. Většina jich tedy není dohrána proto, že na straně PJe nebo hráčů (nebo i všech) vymizí motivace, vůle, chuť pokračovat.
Řešením na první pohled tak nějak zjevným je svižnější tempo. Ale ruku na srdce, udržet rychlost i kvalitu u více lidí není snadné. A třeba ani to nemusí pomoct. Já si myslím, že nejlepší radou je zaměřit se nikoliv na snahu někdy v budoucnu za každou cenu dohrát quest do konce, ale na přítomnost a na hraní jako takové, aby mělo svůj smysl i tehdy, když příběh nakonec nikdy dovyprávěn nebude."

Morghot:

„Pokud jde o online hraní, tak jsem ještě nikdy žádný quest nedokončil, což mi připadá škoda, ale vždycky to zazdili buď Pjové, nebo hráči svou neaktivitou či odchodem.
Když se podívám na hraní naživo, tady bych na druhou stranu našel poměrně vysoké číslo příběhů, které jsme jako družina dohráli, a vždycky jsme z toho měli strašně dobrý pocit, že jsme rozlouskli tajemství nachystaných příběhů.
K úspěšnému dohrání questů tady na DA podle mě přispívá dobře zvolená aktivita, která vydrží po celou dobu. Často také záleží na hráčích, kteří se ve hře sejdou. Jinak za kámen úrazu považuji, když vypravěč připraví příliš dlouhý příběh s mnoha odbočkami. Obvykle se jedná o skvělou zápletku, ale ta není ideální pro serverové hraní. Myslím, že schéma kratšího příběhu je pro online hraní lepší, a pokud se toho PJ drží, s trochou štěstí třeba příběh dotáhne až do konce."

Petwald:

„Nedobré. Působím na DA šestým rokem a zúčastnil jsem se několika desítek questů, kdy jen dva byly zakončeny úplným dohráním, a i ty PJ zkrátil oproti svým původním záměrům a otevírajícím se možnostem.
Příčiny se různí, jak u oficiálů, tak i neoficiálů. V některých případech došel dech a invence samotným PJ, jindy se rozpadla hráčská základna. Jako zásadní vidím, že v podmínkách postupného odepisování i relativně jednoduchý příběh pro několik hráčů trvá měsíce a spíše roky. Tohle vydrží už skutečně jen ti neotrlejší. Pomůže aktivní PJ s promyšlenou koncepcí a současně aspoň dva aktivní psavci, ale ani to není záruka úspěchu (sám jsem ve snaze udržet tempo a spád ve svých dvou questech prostřídal stovku hráčů a teď jsem rád, že tempo z původního týdenního intervalu pro všechny drží na posunu 1x za měsíc).
Nějaké skutečně koncepční řešení nevidím. Jen to zkoušet a případně rozčlenit chystaný příběh do několika samostatnějších kapitol."

Townie:

„V mnou hraných dobrodružstvích se vždy jednalo převážně o nepřízeň života. Práce, jiný druh vytížení, nebo prostě PJ ztratil motivaci, i takové věci se stanou. Za mého působení zde jsem se zatím nedostal k úplnému konci v žádném dobrodružství, ale již nyní si troufnu říct, že spousta těch, ve kterých jsem nyní, ke konci dojde. Už jen pohled na přístup mých PJů mluví sám za sebe. Jejich zajímavé a napínavé příspěvky stále nutí pokračovat, poukazují na pestré provedení questu a tak vůbec. Jak předcházet nuceným koncům? V tom hraje roli hodně aspektů, nejde jen o PJe, ale i o hráče, ale rozhodně si myslím, že by měl každý před tvorbou questu zvážit, zda ho dovede kočírovat až do cíle, neboť z předčasně ukončené zábavy se snadno stane zklamání."

Jeden z motivačních prostředků každého PJe



Terry Goodkind – Meč pravdy

Rozsáhlá fantasy sága. Aditivní a substraktivní magie. Svět rozčleněný magickou oponou. Podivné stvůry ovládané Strážcem podsvětí, jež pro něj chtějí zničit vše živé. A v tom všem žije jeden muž, prostý průvodce po lesích, na němž lpí osud celého Nového světa. To vše a ještě mnohem více naleznete v sérii Meče pravdy.

Těžko uvěřit, že by obyčejného průvodce po lesích mohlo potkat tolik hrozeb. Hlavní postavou Meče pravdy je Richard Cypher, narozen v Západozemí. Nový svět je rozdělen na tři části, Západozemí, Středozemí a D'Hara. Východní zemi, D'Haře, vládne nemilosrdný čaroděj Darken Rahl, jenž chce pohltit veškerý život a podmanit si tak celý svět. Kdo by si byl pomyslel, že zrovna obyčejný průvodce po lesích z druhé strany světa ho bude muset zastavit?

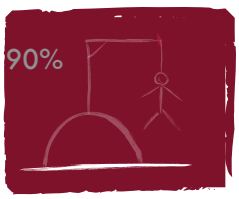
Děj Prvního čarodějova pravidla, úvodního dílu celé ságy, popisuje právě Richardův skok z nicotného muže na nositele samotného Meče pravdy, mocné zbraně, jejíž sílu dokáže ovládnout pouze skutečný hledač pravdy. Celá sága je situována do prostředí klasického fantasy světa. Magie je rozdělena na dva prvky, aditivní a substraktivní (počeštěné přijímací a odnímací). Bohužel, už spousty let se nenarodil čaroděj, který by ovládal oba prvky. Ani mocný čaroděj Zeddicus Zu'l Zorander, známý jako čaroděj prvního řádu, nedokáže ovládat substraktivní magii. Někdo ale musí Darkena Rahla zastavit, někdo ho musí porazit, a tím někým bude právě hledač pravdy s legendárním mečem.

Sága všeobecně je poutavá a napínavá, čte se jedním dechem a jen silné nátury se od ní dovedou odtrhnout, dokud nedočtou alespoň jeden díl. Dílů je celkem jedenáct, každý se točí kolem jednoho čarodějova pravidla. Ta se dají aplikovat i v životě běžných smrtelníků, jakými jsme my. Jsou to jakési morální rady, jimiž se musí čaroděj řídit, aby ve světě vládla rovnováha. Richard magii nesnáší a nesnášet bude pěkně dlouho, hlavně v boji s pánem krvežíznivé armády D'Hary. V českých knihkupectvích je však každý díl rozdělen na dvě části, nakladatelství Classic ho tak kdovíproč začalo tisknout. Svou chybu už naštěstí napravují a postupně vydávají vázané verze jednotlivých dílů, zatím jsou takto k dispozici první čtyři.

Ačkoliv je Meč pravdy rozsáhlý, ani čtenář, který si přečte pouze jeden díl, nebude ochuzen. Každý je totiž situován do odlišné situace, každý má svou unikátní linii a díly tak působí jako samostatné jednotky, ačkoliv lehce navnadí na díl další, co se děje týče. Nic se tak nestane, když si půjčí například třetí díl a přečte si pouze ten, osobně ale nedoporučuji takto zahodit dva díly fascinující ságy, každý je totiž něčím unikátní a výmluvný.

Jak už tomu bývá, i Meč pravdy se dočkal televizního zpracování, konkrétně se jedná o seriál Legend of the Seeker. Pro čtenáře bude jistě velkým zklamáním, dějová linie je od něj totiž absolutně odlišná, efekty mi na fantasy připadají strašně pohádkové. Podle mého seriál sáze kazí pověst. Kniha takového formátu by si rozhodně zasloužila lepší ztvárnění, ale co se dá dělat.

Terry Goodkind vdechl život výborně zpracovanému příběhu z dob středověkých, pestrý děj, napínavé zápletky a spousta různých postav, s nimiž se čtenář bude setkávat dostatečně dlouho, aby mohl náležitě oplakat jejich skon či odchod, má snad jedinou chybičku: střídání českých překladatelů. Vázané díly budou mít, doufejme, jednotný překlad, u staré formy se ale překladatelé střídali a jeden z nich se lišil v některých pojmech, naštěstí byl poté opět vyměněn. Suma sumárum: Fantazie.





Na co SWAG, když máš SORRY.

Již tradičně vám přinášíme rozhovor s jednou ze známějších duší DA. Tentokrát jsme si vzali na paškál Meapla, a jak se sami můžete přesvědčit, opravdu si tu roli užil. Za celou redakci doufáme, že se jako čtenáři budete bavit přinejmenším tak jako autoři. :-)
„Tak rozhovorujem, ne? Chci, aby to bylo úchylný, vtipný a krásný. Prostě přesně jako já!" – Meaple

Milý Meaple, vítám Tě u našeho skromného interwiev. Pohodlně se usaď a na úvod našim čtenářům prozraď pár základních věcí o sobě – kdo jsi, kolik Ti je let, kde bydlíš, co děláš, číslo spoďárů… Prostě ty klasické seznamovací kecy, které stejně nikdo v žádném rozhovoru nečte.
Ahoj, Ter, taky se vítám. :) Když bych to vzal úplně od začátku, tak se jednoho večera mamka s tatkou… A 23. března roku 1993 jsem se v krčské porodnici v Praze narodil. Chvilku jsem, aniž bych si to uvědomoval, bydlel v Praze a poté se s rodiči přestěhoval do Mělníka (nebo po mělnicku „na Mělník"), na soutok Labe a Vltavy. Zde jsem také navštěvoval vzdělávací ústav, který je podle spisovatele Roberta Fulghuma pro život ten nejdůležitější – mateřskou školku. Neustálé hraní přešlo ve hraní přerušované kníratou učitelkou prvního stupně ZŠ Jaroslava Seiferta. Odtud jsem pravidelně nosil poznámky za drzost a pozdní příchody (rád si ráno přispím). Po pěti letech mě maminka přesvědčila, že chytré děti chodí na gymnázium, tak jsem se na osm let upsal mělnickému Gymnáziu Jana Palacha. Odtud jsem pro změnu každý půlrok nosil napomenutí a důtky za pozdní příchody a v pozdějších letech i neomluvené hodiny (Braník na rantlu je prostě přitažlivější než odpolední výuka němčiny). Své osmileté tažení, jež bylo lemováno průměrnými výsledky (na co se učit, když máte SWAG), jsem zakončil maturitou se čtyřmi jedničkami (musím se přece pochlubit světu) a od října mě čeká studium Právnické fakulty Univerzity Karlovy.
Ve svém volném čase si rád zahraji floorball, nebo se zkusím naučit nějaký jednoduchý riff na kytaru. Rád poslouchám hudbu. Jmenuji se Daniel, ale slyším úplně na všechno – od Dana až po Tlustýho Idiota. :D Jsem cynický, zahleděný sám do sebe, ironický a vždy plný trapných vtípků a fórků, kvůli nimž mě s mojí upřímností většina lidí naprosto nesnáší, nicméně si myslím, že ten, kdo se dokáže dostat přes prvotní odpor, by mě mohl mít i celkem rád. To by mohlo být na úvod asi vše. :)

OK. Takže se pustíme do hlubin Daníčkovy duše - čtenáři DM to mohou pojmout třeba jako bobříka odvahy :-P Nedá mi to, abych nepokračovala trapně tradiční otázkou. Jak ses na DA dostal a co Tě na něm vlastně drží? Jako hráč nejsi nijak přehnaně aktivní.
Doufám, že tak děsivé jako bobři to nebude. Nic člověka nevyděsí jako náhlý bobr.
Na DAčko jsem se dostal coby malé smrádě, 11-12 let tuším. S pár lidmi ve třídě (tímto bych chtěl pozdravit Fenka, Huntera a Malakaie) jsme jednou či dvakrát hráli dračák se skřety a vyvražděnou vesnicí a Fenek mi řekl, že tyhle krutopřísný příběhy se dají hrát i online. Tím jsem započal svou nezřízenou jízdu plnou odstrašujících herních příspěvků. Jak šel čas, přestával jsem postupně hrát. Na DárkEjdži setrvávám z největší části už jen kvůli komunitě lidí, kterým se dá buď perfektně smát, nebo jsem si je oblíbil. Nicméně na hraní nezanevírám! Mám pár svých dvorních pídžejů, u kterých si občas rád zahraju.

Jako například? Udělej jim reklamu.
V první řadě je to Kanyapi, která umí i ze slimáka udělat jednorožce. Pak je to Adanedhel (ano, takhle daleko moje DAčkové anály sahají), ale nemyslím si, že by se ještě někdy něco vyvrbilo. A to jsou asi tak všichni. :D Will you be my next? *2010*

Můžeme to zkusit, kdo by nechtěl do brůža hobita, co si třikrát denně rozčesává chlupy na nohou pozlaceným kartáčem. U slovního spojení „malé smrádě" se mi vybavila Tvoje historka o vzniku Tvého nicku *prásk prásk*. A protože teď už z toho vycouvat nemůžeš a stejně se dřív nebo později každého zeptám, tak to na čtenáře vybal rovnou.



Já bych na ně vybalil věcí…
Když mi bylo deset, byl jsem ten nejdrsnější skejťák v okolí. A protože na desce prkna bylo napsáno MAPLE (to jakože je z javorovýho dřeva, víte) a mně se líbilo, jak to vypadá, rozhodl jsem se, že si tak budu taky říkat. Jenže pak mi došlo, že bejt nějakej strom je blbý, tak jsem dodal písmenko navíc s tím, že jsem si určil, že výslovnost se nezmění. A i když ho skejtování po dvou týdnech přešlo, tvrďák Mejpl zůstal na scéně.

Jak se vlastně přihodí, že se takovej skejťáckej tvrďák dostane k fantasy, k níž DrD neodmyslitelně patří? Naočkovali Tě kluci, nebo to bylo naopak? Popřípadě se řadíš k nepříliš početné skupině DA osazenstva, co fantasy sice hraje, ale nečte ho a nekouká na něj?
Tehdy mě to bavilo. V těch jedenácti letech mi to přišlo zajímavý. Teď už z fantasy čtu v podstatě jen dva autory, Pratchetta a Kulhánka. Pratchetta pro jeho doslovnou kouzelnost celého světa, který stvořil. Kulhánka, protože

je nádherně tajemnej, odtažitej a umí o pro mě jindy naprosto divnejch věcech psát s takovou grácií, že jeho knížky čtu jedním dechem. A pak samozřejmě srdcovka Harry Potter. :) Jinak mě fantasy v dnešní době absolutně nijak netáhne a fantazáci, co tím žijou, mi musí prominout, ale mám z nich neskutečnou srandu. A o LARPu ani nemluvím. :D Jsem asi taková černá ovce našeho serveru. :)

Určitě se nemusíš bát, že bys byl sám, dokonce tu bylo už i pár rozhovorů s lidmi, kteří knižní nebo filmové fantasy tvorbě moc neholdují, když vynecháme naprosté klasiky, jako je právě Kulhánek nebo Sapkowski. Fantazáci jsou pro Tebe tedy zdrojem nikdy nekončící zábavy. Nechceš to trochu rozvést? :-P
No… S Holym jsme kdysi vysledovali naprosto dokonalou úměru. Čím je fantazák v reálném životě ošklivější, tím spíš hraje dračák za krásnějšího a krásnějšího elfího kouzelníka. Je možný, že si to chce vynahradit aspoň v tom fantasy světě, ale copak neni ten náš skutečnej svět o tolik lepší? Neni lepší si užívat opravdovýho života, než se upínat k falešnejm světům a příběhům? Teda nevím, jak to mají ostatní, ale copak neni o dost zajímavější zahrát si za postavu, která je nějak narušená, něčím zajímavá? Fantazáci! Nechte krásný a perfektní postavy postavama a jděte ven! Trošku se opálíte, dáte si pivsona a třeba potkáte někoho krásnýho, ke komu se budete moct upínat místo svýho elfa.



Chápu, elfí kouzelníci jsou prostě málo SWAG (pozn. aut. – Something Worthless And Gay). Čím se tedy baví takový bývalý skejťácký tvrďák, když ne čtením fantasy (pokud pomineme již zmiňovaný floorball, hraní na kytaru a zcela zřejmé balení roštěnek a Jukerů)?
V poslední době ho chytlo naprosto neSWAGové Diablo III. Když má možnost, tak se v létě poflakuje venku s lahváčem, nebo vysedává ďolíky do laviček barů. V zimě pak hlavně vysedává ty ďolíky nebo jako magor brázdí sjezdovky. Rád si zajde na nějakej dobrej koncert a je jedno, jestli je to punk, metal, swing, blues… A pak samozřejmě neustále někomu předává kousky svojí modrosti a geniality.

O to přirozeně musí stát každý, kdo má v hlavě kousek rozumu, když i na druhém Megasrazu byl na Tvou jedinečnou společnost vypsán pořadník (pozn. red. – pod názvem VIŠ, což je převedeno z prostého VIP, kde ono Š je počátečním písmenem přesně toho slovesa, na které teď myslíte, ale my si to v zájmu všeobecného blaha raději nedovolíme napsat celé; cenu za největšího milovníka Meapla pak stejně dostal Meaple). Je kromě DA ještě nějaká další komunita, kde se pravidelně vyskytuješ? Už na první pohled vypadáš jako tvor značně společenský.
Tak určitěěěěě… Nikdo si nedovede představit, jakou radost jsem měl z toho, že vý aj šoust vyhrála osoba, kterou miluju ze všech nejvíc. Tedy já. Ta noc s tim fešákem ze zrcadla byla k nezapomenutí.
Tvor jsem rozhodně společenský, ale určitě se nenechám obklopovat jen tak kýmkoliv. Musí mě něčím zaujmout, upoutat mou pozornost a pokud možno si ji i nenásilně udržet.
Pokud by chtěl někdo zjistit, jak chutná dokonalost, často jsem k zahlédnutí v mělnickém nočním baru s krásným názvem „Díra“ a v nadcházejících letech bych měl vynechat jen minimum pražských srazů v putykách osmý cenový kategorie, a pak samo letní megáče (a snad teda už i podzimní). Jak říkám, přijďte si pro svůj kousek Mejpla, než bude pozdě a fanoušci mě rozsápou.

Letní i podzimní verze megáče rozhodně stály za to. Jak se vlastně přihodilo, že ses z ničeho nic začal vyskytovat nejen na fórech, ale i na živých srazech? Pokud si vzpomínám, dřív žádného Meapla u Mirka nikdo nepotkával.
Na fórech jsem se vyskytoval vždycky, do Krčmy mě přivedl fakt, že jsem poznal pár lidí, kteří mě přesvědčili, že to tu zase tak ztracená komunita není. No a srazy mi dříve buď nevycházely časově, nebo, což je častější varianta, mě maminka nechtěla pustit. Tady je důležitý zdůraznit, že když jste ročník ’93 a v šestnácti Vás z hospody odvedli kamarádi v uniformách po tom, co jste jim nadýchali neuvěřitelných 0,12 promile (ani mě to pivo nenechali dopít, hnusáci s učňákem), je pro Vaše rodiče představa, že by pro Vás museli v noci na policejní stanici do Prahy, z nějakých nevysvětlitelných důvodů naprosto nepřijatelná.

Vrátila bych se teď ještě k tomu (ne) hraní, jelikož se jedná o problém, který se na dračákoserverech celkem dost řeší. Proč myslíš, že lidi ztrácejí zájem o hru, až se zdá, že je k dispozici čím dál méně těch alespoň „použitelných" hráčů? Jak k tomu vlastně došlo u Tebe?
Já si myslim, že chyba je na obou stranách. Jednak hráči jsou líný jako pekingský prasata mimo dobu páření a jednak jsou kvalitní pídžejové vesměs hrozný grafomani. Mě například odradilo čtení sáhodlouhejch stránek popisů každýho kamene na cestě, detailních popisů zrezlejch vrat a jinejch, pro děj vesměs nepodstatnejch krávovin. Sám bych naopak nejvíc uvítal nějakej svižnej quest s menším počtem hráčů, kde by se dbalo hlavně na děj. A pak samozřejmě pro mě jsou nejdůležitější expy, ikonky, metály, ocenění a jméno na homepage. *5816*

Jako každý cvičitel už jsem si stačila všimnout, že máš už poměrně dlouho úspěšně složený test na PJe, přesto jsi ale do výcviku nikdy nešel. Odvíjí se to jen od Tvé nechuti k aktivnějšímu hraní, nebo je v tom ještě něco jiného?
Máš na mysli můj na druhý pokus a ještě na hranici složený pídžej test, ve kterym mě vytrhnul jenom pravopis, protože o dračáku vím zhruba tak stejně jako kreveta ze Severního ledovýho oceánu? :D
Pokud se někdo chce podívat, jak rozhodně nemá vypadat pídžejování, ať se koukne na zálohu mýho jedinýho questu. Je pravda, že tehdy mi bylo asi třináct, ale nic to nemění na tom, že se jako PJ cítím ještě míň než jako hráč. Na mysli mi nevyskakujou nápady na žádnej poutavej quest a skřetama vyvražděných vesnic tu už bylo víc, než je písku na Sahaře. Za hráče se považuju průměrnýho, ale za pídžeje za jednoho z nejhorších, co tenhle server kdy navštívili. A i když se mi PJ test podařilo složit na 15 bodů s pravidlama v ruce, raději necham pídžejování ostatním a budu příležitostně farmit expy, abych toho Devlina už konečně předehnal. :P

To je rozhodně škoda. Každého by jistě zajímalo, co dokáže vzejít z mozkových závitů zakladatele Krásných a inteligentních. Prostoru ubývá, a proto bychom měli náš rozhovor nějak zakončit. Je něco, o čem jsme se tu spolu ještě nebavili, a co bys našim čtenářům rád vzkázal?
Jsem jedním ze zakladatelů, nejsem jediný. Všem čtenářům bych asi vzkázal, ať dodržují hygienu, pravidelně se holí a sprchují alespoň dvakrát denně, protože jestli je něco ošklivějšího, než zažranej fantazák, tak je to rozhodně smradlavej zažranej fantazák.
Pánové, buďte galantní k damám, ve většině případů jsou to křehká stvoření, která si zaslouží jemné zacházení. Dámy, obdivujte muže a přijímejte jejich pozornosti a s úsměvem je oplácejte (pozornosti, ne pány).
A jak už jsem jednou říkal, lepší mě poznat osobně než v podobě písmenek. Jsem tak ještě úžasnější!
Ale jinak jsem skromnej, citlivej, ochotnej, pokornej, slušnej a hloupoučkej klučina.





Regisek

Shadowrun: Ticho před bouří

Jill stála u stolu, za kterým seděl ChromeSuit, a měla oči upřené na Johnnyho. Ten seděl na židli naproti ní, v ruce pivo a v druhé Remington 44. Just for case.

„Byl to tvůj kontakt, Johnny," pronesla Jill.

„To mi nemusíš připomínat," opáčil a hned dodal, že je vlastně dobře, že se to stalo.

Jill jenom pokývala hlavou (podobnou zkušenost už měla), ale ChromeSuit moc dobře nechápal, proč by to mělo být OK. Jemu to připadalo jako kardinální průser.

„Je to jednoduchý," začal Johnny s vysvětlováním, „je toho hodně, co na sebe náš lovec prozradil. Za prvé, ten, kdo po nás jde – hmmm, to zní jako nějaký indiánský jméno, budu mu spíš říkat Stíhačka – takže náš Stíhačka netuší, že pracujeme takhle ve třech. Jde po mně. Možná tuší o Jill. Ale o tobě nemá ani šajn a vsadím svoje kanady, že ani neví, na čem teď děláme. Za druhý, hraje horký karty. Demonstrativní vražda ti projde jednou. Ve stínech, kolem mafie, ale i v normální špinavý galerce vypukne šok. Někdo porušil ustálené pořádky, ukazuje svoji sílu, nebojí se a jde do risku. Všichni budou chtít vědět, kdo to byl, a za pár dní už ho budou mít, nebo aspoň budou tušit, o koho jde. Neodkráglujou ho sice, ale jeho špinavou prdel vyčenichaj za nás, a my si potom pro info o tý jeho prdeli přijdem a s radostí mu ji nakopeme. To je jeden způsob, ale ve finále to uděláme asi trochu jinak. Zahraju si na volavku."

„Proč?" chtěl vědět ChromeSuit.

„Ten chlápek pojede docela progress, dostane se na tebe a skončíš. Žádný rukavičky, žádný ohledy. Volavka je vstupenka do krematoria."

„Nebude," pustil se do vysvětlování Johnny. „Ne v mým podání. Sleduj mě. Ten týpek zahrál eso. Slušná karta, ale vyšší už nemá. Teď má takových čtrnáct dní, během kterých ta jeho karta bude fungovat. A eso hraješ buď

tehdy, když si seš už jistej, nebo když se potřebuješ dostat rychle dopředu, třeba proto, že tě tlačí čas. Stíhačka si jistej není. Everettský doky jsou… Prostě jsou děravý. Tam už pár let chodí každej, nechávaj se tam úplně běžně mrtvoly a Lone Star na to sere, protože se to tam nedá vůbec hlídat. Kdyby o nás věděl, sakra by se postaral, abychom měli mrtvolu přímo na očích. Třeba dva bloky od nás, nebo něco podobnýho. Takhle střílel naslepo, takže ho tlačí čas. Stíhačka spěchá.
To taky znamená, že je pravděpodobně jenom jeden, nebo jde o hodně malou skupinku. Každopádně Stíhačka nemá ani lidí ani času nazbyt, a když nemáš čas, začneš dělat chyby. Sice jsi ze začátku výkonnej, jedeš na stopade, ale po chvilce se chyby objeví.

Normálně by ses zamyslel a došlo by ti, že děláš nějakou blbost, ale v pressu ne. Takže chybky se začnou kupit jedna za druhou. A první chybkou bude sledování mé maličkosti," zakončil Johnny svůj dlouhý monolog a napil se, poněvadž mu z toho mluvení vyschlo v krku.
Už ale nebylo nutné nic dodávat, protože ChromeSuit moc dobře pochopil, co tím Johnny myslel.
Jill pak už jen měla pár poznámek ohledně celé akce. Během dvou hodin měli připravený plán podle takzvaných Moskevských pravidel. Johnny si hodí svůj trap-hideout do Redmondu.
Tady se skamarádí s místním gangem, který nebude mít žádné větší ambice, než hlídat si svoji část čtvrti a ubránit se vůči nájezdům znepřátelených gangů.


Regisek

Pak jen počká, až si ho Stíhačka najde. Podporu mu v tu chvíli bude dělat ChromeSuit, zatímco Jill se dá do přípravy diskreditace Paula Nickela. Připravit na něj scénář, zajistit action-location(s) a samozřejmě nezbytné rekvizity. Až se vyřeší „drobný problém se Stíhačkou", vydají se společně na Paula Nickela.
Vymysleli to sice dobře, ale v tu chvíli si sami neuvědomili, že i jejich vlastní plán má jednu drobnou slabinu.

***

Loki van Werranta seděl ve stínovém bytě, určeném pro tajné operace Knight Errant. Douklízel věci po práci, vydrhl poslední cákanec od krve a nacpal do černého igelitového pytle poslední zkrvavený hadr.
Tady už skončil a minimálně rok sem nepáchne. Podíval se na hodinky a usoudil, že je ten správný čas vypadnout do podivných stínových barů a přistoupit k druhé části svého plánu. Necertifikovaný kreditšpalek se sedmdesáti tisíci nujeny byl již rozdělen mezi mnoho jiných kreditšpalků, kde ani jeden sumou nepřesahoval dvacet tisíc nujenů, přičemž všechny byly, samozřejmě, necertifikované.
Je spodivem, za jak malý obnos jsou někteří runneři a pochybná chátra ochotni pracovat. Navíc aura drsňáka, který zabil jednoho ze známějších šíbrů, se kolem něj rozprostře jako nejdražší hedvábí, jakmile ukáže v pár barech Lennyho osobní věci.
Loki hrál o čas a moc dobře to věděl. Celá akce musí být jasná, rychlá a nekompromisní, aby stíny nestačily zareagovat. Šokovat, najít, odstranit a vrátit se do enklávy. Šéfstvo ho určitě na nějakou dobu odklidí do nějakého chrapounského vidlákova, kde lišky dávají dobrou noc. Tam bude muset přežít půlrok, než se znovu podívá na jakoukoliv misi, která by se měla uskutečňovat poblíž Seattlu. A kdoví, možná ho pošlou i za velkou louži.
Loki se vždycky toužil podívat do střední Evropy. Poháněn touto vidinou, vydal se splnit svoji misi. Čím dřív Johnnyho a tu holku oddělá, tím líp. Čas ho najednou začal nesmlouvavě popohánět…

Chudí rytíři Šalamounova chrámu

Chudí rytíři Ježíše Krista a Šalomounova chrámu jsou už po staletí opředeni mnoha záhadami a jejich tajemství přitahuje historiky i širokou veřejnost. Snad každý se někdy během svého života již setkal s tímto fenoménem, ať už v literatuře, filmu nebo reklamě. Mnohé pověsti, které se o řádu tradují, fascinují celé generace a nutí nás zastavit a vrátit se do doby raného středověku, kdy čest a hrdinné činy byly nedílnou součástí všedního života.



Alespoň tak se to traduje v romantických představách spisovatelů. Ač již proběhla mnohá vědecká bádání, templáři jako by se stále bránili odtajnění. Opakovaně se jejich hrdinství, moc a pohnutý osud objevují ve spekulacích, které inspirují k románům, filmům a dostaly se i do RPG tématiky. V tomto a následujících číslech DAily Mirroru se podíváme na skutečná fakta a události, které doprovázely řád Templářů a které by mohly pomoci každému Vypravěči se zorientovat a nastolit realistickou atmosféru jeskyně se středověkým prostředím.

Příčiny vzniku templářského řádu i důvody jeho pozdějších problémů jsou úzce svázány s místem, kde byl řád založen – Svatou zemí. Její vývoj byl nejen dlouhý a komplikovaný, ale hlavně velmi důležitý pro pochopení historie templářů a jejich problémů, a proto si ji v tomto čísle stručně přiblížíme.



Jeruzalém – město tří církví

Jeruzalém, ke kterému se úzce váže historie templářů, se nachází v dnešním Izraeli a jedná se o jedno z nejstarších měst na světě – bylo založeno již ve 4. tisíciletí př. n. l. Odjakživa byl o tuto oblast veliký zájem, a tak město za svou dlouhou historii náleželo různým vládcům, národům i náboženstvím. Podle Bible jej měli obsadit Izraelité pod vedením krále Davida a z jejich rukou bylo město vytrženo až v 6. století př. n. l. Babylóňany. Ti byli později přemoženi Peršany a nakonec roku 334 př. n. l. oblast dobyl Alexandr Veliký. Město náleželo Řecku až do roku 190 př. n. l, kdy bylo dobyto římskými vojsky. Po dlouhá staletí zde vládli právě Římané, po rozpadu Římské říše v roce 395 n. l. náležel Jeruzalém Východořímskému neboli Byzantskému císařství. Až v roce 638 obsadili Svatou zemi muslimové a od té doby zůstala v jejich rukou. Díky této bohaté historii byl Jeruzalém posvátným místem křesťanů, Židů i Arabů. V roce 691 chalífa Abd-al-Malik z rodu Umajjovců (neboli Omajovců) nechal postavit skupinu budov známých jako Ctihodné útočiště nedaleko chrámu Božího hrobu. Také postavil Skalní dóm a umístil tam uctívaný černý kámen, o kterém se Arabové domnívají, že v době Adama a Evy spadl z nebes. Původně byl bílý, avšak v průběhu let zčernal hříchy muslimů.
Ctihodné útočiště se nachází na místě, kde údajně Abrahám hodlal splnit boží příkaz a obětovat svého syna Izáka, kde Mojžíš obdržel Archu úmluvy a nad kterým Šalamoun a Herodes postavili své chrámy. Ze skály poblíž Skalního dómu prý Mohamed vystoupil na nebesa na okřídleném hřebci. Pokud byl poutník opravdu silně věřící, mohl zde dosud poznat otisky Prorokových nohou. Jeruzalém byl také hlavním cílem středověkých křesťanských poutníků – byl místem, kde se nacházel Boží hrob – místo Ježíšova vzkříšení.



Rozkol východní a západní církve

Od rozdělení Římské říše ve 3. století našeho letopočtu rostlo napětí mezi křesťany v oddělených částech země. Římský papež ovládal celou západní větev církve (katolickou), kdežto východní ortodoxní spadala pod konstantinopolského patriarchu. Neshody se prohlubovaly, až vyústily v roce 1054 v konečné schizma. Papež a patriarcha se vzájemně exkomunikovali a křesťanské obyvatelstvo se nenávratně rozdělilo. Byzantský císař Alexius Comnenus (vládnoucí od roku 1081) se ocitl v těžké situaci; turecká vojska byla na pochodu k Cařihradu a žádní spojenci na dohled. Proto se v roce 1095 během koncilu v Piacenze obrátil na západ s prosbou o pomoc. Na oplátku nabídl spojenectví všech křesťanů proti muslimům a ochotu odstranit rozkol mezi oběma znepřátelenými větvemi církve.

První křížová výprava

První křížová výprava se uskutečnila 25 let před založením templářského řádu, ale měla na jeho vzniku zásadní

podíl. Roku 1095 svolal papež Urban II. koncil v Clermontu, kde prohlásil, že je povinností křesťanské Evropy osvobodit Boží hrob od nadvlády muslimů. Papež byl obratným řečníkem a jeho proslov v poslední den clermontského koncilu se zapsal do dějin – jeho slova o utrpení východních křesťanů i poutníků ze Západu rozdmýchávala bouřlivé debaty a byla přerušována nadšenými výkřiky. Jeho myšlenka pomoci východním křesťanům sužovaným nevěřícími se usídlila v srdcích obyčejných lidí, jakož i šlechty. Rytíři začali sestavovat plány na výpravu, která měla začít po žních roku 1096, což se ale zdálo prostému lidu příliš pozdě. Chudinské výpravy (pod vedením např. Petra Poustevníka nebo Gautiera Sans-Avoir) čítající až 20 000 bojovníků byly nadšené ale špatně organizované, což předurčilo jejich rychlou porážku. Organizovaná armáda vyrazila později a rozdělila se na čtyři samostatné skupiny.



První vedl Godfrey de Buillon (vévoda z jižního Lotrinska) a jeho bratr Balduin. Druhé skupině velel Bohemund (normanský kníže z Taranta v Itálii) a jeho synovec Tankred. V čele třetí stál hrabě Raymond de Saint-Gilles a Toulouse a poslední vedli Robert z Normandie (syn Viléma Dobyvatele), Robert z Flander a Štěpán z Blois (Vilémův zeť). Armáda měla podle odhadů zhruba 35 000 vojáků.
Na přelomu let 1096-1097 velmoži dorazili do Konstantinopole, kde složili lenní přísahu císaři, a ten na oplátku přislíbil výpravě podporu. První bitva proběhla na jaře roku 1097 u Nikai v Anatolii (dnešní Turecko), kde se všechny čtyři skupiny sešly. Turci díky snadnému vítězství nad lidovou výpravou byli přesvědčeni o své neporazitelnosti a organizovaná armáda je překvapila. První vítězství křižáků bylo předzvěstí vývoje celé výpravy. Sjednocené vojsko postupovalo přes území dnešního Turecka, až dorazilo do severní Palestiny k městu Antiochii. Balduinova skupina se oddělila a v oblasti východního Turecka obsadila Edessu a založila první křižácký stát ve Svaté zemi. Hlavní vojenská síla oblehla Antiochii, která odolávala až do roku 1098. V následujícím roce křižáci zahájili obléhání Jeruzaléma, které trvalo pouhých pět týdnů. Krvavé „osvobození“ posvátného místa proběhlo 15. července 1099, většina muslimského obyvatelstva byla povražděna.
Svatý hrob byl dobyt, ale papež Urban se tuto novinu již nedozvěděl – zemřel pouhé dva týdny před získáním Jeruzaléma. Někteří šlechtici se vrátili se získanou kořistí do Evropy, zbylí si rozdělili dobyté území. Balduin zůstal v Edesse, Bohemund se stal knížetem Antiochie, Tankred knížetem Galileje a Godfrey byl zvolen králem Jeruzaléma, s čestným titulem „ochránce Božího hrobu“. Godfrey do roka zemřel a vládcem se stal jeho bratr jako Balduin I. Po dobu své vlády posiloval a rozšiřoval evropskou moc a po jeho smrti přešlo následovnictví na jeho bratrance Balduina II.

Založení řádu

Templáři, rytíři Templu, nazývaní také Chudí rytíři Šalamounova chrámu nebo Chudí bojovníci Ježíše Krista, byli založeni francouzským rytířem Hughesem de Payens jako devítičlenný spolek na ochranu poutníků mezi Jaffou (současný Tel Aviv) a Jeruzalémem. Trasa od přístavního města ke Svatému hrobu byla vzdušnou čarou pouhých padesát šest kilometrů, zato ale vedla hornatým terénem po nehlídaných stezkách, byla ohrožována lupiči, muslimy a divokou zvěří (např. lvy). Skupiny poutníků byly přepadány a vražděny bez možnosti se bránit - neexistovala stálá vojenská posádka Jeruzaléma. Řád špitálu svatého Jana Jeruzalémského (neboli johanité) byl vytvořen kolem roku 1080 jako dobročinná skupina a poskytoval poutníkům lékařskou péči a útočiště, ne však ochranu na cestě.



Osmičlenná skupina kolem Hughese se rozhodla žít ve svaté chudobě a cudnosti a věnovat se péči o křesťanské poutníky, kteří putovali do Svaté země. Řád byl založen roku 1118 nebo 1119 a dostal od Jeruzalémského krále Balduina II. mešitu al-Aksá (neboli Kubbat as-Sachrá, Skalní chrám) stojící v místě, kde dřív stával původní Šalamounův chrám. Z latinského výrazu pro chrám (templum) pochází také název řádu. Stejně jako johanité si vybrali řeholi sv. Augustina, ke třem řeholním slibům (chudoba, poslušnost, věrnost Bohu) přidali čtvrtý - ochraňování poutníků mířících do Svaté země.
O oficiální uznání řádu se velikou mírou zasloužil svatý Bernard z Clairvauxu.
Ve svých počátcích měla skupina mnoho finančních a existenčních potíží. Rytíři, kteří odpřisáhli chudobu, nosili světské šaty, které jim darovali věřící. Templářská pečeť zobrazuje dva rytíře jedoucí na jednom koni jako symbol chudoby a skrovných začátků.

Příště se podíváme blíže na samotný řád - jeho vnitřní pravidla, složení, něco málo o ekonomice, ale především se budeme věnovat rozmachu a následnému vlivu Templářů a jejich politické moci nejen v zámořské Palestině.



Evil wants you!
aneb proč je lepší být záporákem

Do boje proti dobročinnosti byla opět vyslána DarkSide. Proč? Kvůli tomu strašnému soutěžnímu počinu „Dopiš svůj osud“, kdy Alim_Thor a Bizarro dopustili, aby se postavy omezovaly pouze na zákonné nebo zmatené dobro. Je potřeba tuto odpornost vyrovnat a nastolit zde zase chaotický řád s drobnou převahou temna!

Dnešní společnost je pod vlivem televize a internetu. V Kriminálce, Transformerech i Batmanovi vítězí ti hodní, a tak se stává, že hráči inklinují k výběru hodné postavy jen proto, aby zvýšili své šance na přežití a oblíbenost. Ti trošku vynalézaví to zkouší přes postavy typu Shrek nebo Robin Hood, jenže ti prostě taky vůbec nejsou… „dobří“. Všechno je to klam! Neboť ti zápornější jsou SKUTEČNĚ cool (např. Richard z komisu Looking for Group, Cravly z knihy Dobrá znamení, Ča-snač-aj z filmu a knihy Otec prasátek, Joker z filmu Batman nebo assassin Altair z PC hry Assassins creed).

Hrát za mírně temnější postavu skýtá hned několik bonusů. Tak například se nemusíte bát o svou rodinu, kterou už jste stejně zamordovali nebo se mstíte dobrodruhům, kteří to stihli před vámi. Můžete být vtipní tam, kde už ostatním dochází dech (v na uhel spálené vesnici, při výslechu posla, kterému jste omylem vytrhli jazyk a zpřelámali mu prsty, při pohledu na temný rituál, při proslovech vejtahů sázejících na lidskou patetičnost, anebo při volbě, koho shodit z balonu, když nebezpečně klesáte). Nemusíte se zabývat etickým kodexem nebo například hladem ve chvíli, kdy má ještě hraničář psa, kouzelník vránu nebo skupinka vás + ještě jednoho. Také nemusíte řešit, co chcete pod stromeček, protože vám stejně nikdo nic nedá. Nepotřebujete ani podporu ostatních při prosazování svých nápadů (VŽDY jste většina), nemusí dbát na přání druhých (nejedná-li se o eutanázii) a ani vás nemučí výčitky svědomí, takže si jako hráč ušetříte sáhodlouhé proudy kurzívových kydů.

Další výhodou je shánění stavebního materiálu při budování domova. Stačí pouze zaslat pozvánku do vašeho sídla (byť je to v té době třeba ještě louka) nejbližšímu sirotčinci, nebo prostě jenom pozvat tchýně vašich bývalých družiníků (někteří vám zašlou pro jistotu asi i své „milované“ protějšky). Nemusíte se ani dohadovat se sousedy, protože jim dáte jednoduchou volbu. Buď se odstěhují, nebo…, popřípadě je doporučuji rovnou zotročit (nejlépe nekromantickými praktikami), abyste předešli všem budoucím konfliktům. Pokud na to prozatím nemáte dostatečné schopnosti, je tu stále možnost budování přístřešku na pusté skále, v hustém lese nebo v podzemí.

Ale to asi trochu předbíhám, neboť nejdřív asi budete putovat s nějakou družinkou a nabírat zkušenosti v četných dobrodružstvích. Je tedy mou povinností dát vám rady do začátku, aby se z vás v průběhu omylem nestal ochránce nevinných, nebo vám dokonce nepostavili sochu za milosrdné sebeobětování!

1. NIKDY nechoďte první!

Jestliže skupina zjistí, že jste zloděj, a bude po vás chtít, abyste hledali mechanismy, věřte, že vám jde po krku! Nejen, že šlápnete na všechna propadla a schytáte valnou většinu šipek, ale budete také použiti jako štít, případně nuceni vyjednávat. Jdete-li první, protože válečník byl v podávání argumentů silnější – nemněte si zátylek, páč vás stejně nebudou litovat – snažte se být komičtí, třeba komicky vyváznete (viz šotci).

2. NIKDY nechoďte poslední!

Pokud vás skupinka vyhodí na konec, je jasné, že opovrhuje vašimi schopnostmi a chce, abyste se buď ukousali nudou, nedostali expy za skolení nepřátel, nebo byli napadeni zezadu. Jdete-li poslední, protože jste zapomněli fixlovat při tahání dřívek, házejte za sebe ostré předměty, jako jsou napínáčky nebo nášlapní ježci, popřípadě se pokuste nenápadně jehlou přichytit svitek s nápisem „vykradu vám dům“ na záda dobroduha jdoucího před vámi. Když už nic, zlepšíte si dovednost nenápadnost.

3. NIKDY nehrajte férově

Je jasné, že ti, kteří hrají férově, počítají s prohrou. To je pro nás velmi nechtěná vlastnost. Pokoušejte se fixlovat pořád. Doporučuji hru kámen-nůžky-papír vyměnit za hru hádej-kolik-prstů-ukazuji-za-zády.

4. NIKDY nejednejte přímo

Přímočaré jednání má velmi mnoho nevýhod. Tak zaprvé vše stihnete v málo příspěvcích, což vás zákonitě připraví o expy. Dalším problémem tohoto jednání je i fakt, že druhá strana snáze dohledá viníka. Vždy je také lepší hledat slabé články protivníka a jít přes ně (přibít psa na dveře, položit koňskou hlavu do postele). Také není od věci zaplatit toulavému dítěti, aby vašemu sokovi řeklo, že támhleten člověk (nutné je, aby ukázalo na kohokoliv jiného z družinky, než jste vy) si myslí, že… Další výhodou tohoto jednání je, že můžete svého soupeře sledovat v akci a učit se, abyste jej mohli atakovat daleko lépe (ukáže-li dítě špatně, tedy na vás, doporučuji kombo skrytí se v davu-nenápadnost-převleky).



Pravidel je samozřejmě více, nicméně si myslím, že toto pro začátek bude stačit. Nyní mám doporučení k výbavě.

Bahno – pokud smrdíte, lidé od vás odvrací zrak a rozhodně se k vám dobrovolně nepřiblíží natolik, aby si dokázali všimnout, že žebráci a pouliční povaleči opravdu nenosí tak pěkné dýky, jako máte vy
Svitek a psací potřeby – je důležité vždy u sebe mít něco takového, kdyby vám umírající člen družinky chtěl něco odkázat
Obrázek dítěte – velmi důležitá pomůcka při rozhodování, kdo ze skupinky se napije záchranného lektvaru
Lektvar mlhoviny/dýmovnice – když se vám skrze vlastní schopnosti nepodaří vypařit se
Červené víno/lektvar rudého kříže/ modré hvězdy/megacloumák – při lámání PJe začněte megacloumákem a postupně slevujte (tedy zprava doleva)
Cinknuté karty, falešné kostky, falešnou minci
Obrázky nahých elfek/trpaslic/ barbarek/krollek/holek – na úplatky
Sexappeal – kdyby byl PJ mrcha a žalářníkem byla žena
Zrcátko na dlouhém držadle – vhodné na dívání se pod sukně, pod past nebo za roh
Varkoč vojáka daného města/ státu – kdyby cokoliv, můžete vydělat na odměně za vaši družinku

Je třeba, abyste útočili na všechny možné hříchy, které vás napadají, a sami jim podléhali jenom v případě, že je na to čas. Také je vhodné neustále se učit a svou ďábelskou taktiku vylepšovat. Doporučuji například tyto studijní materiály:

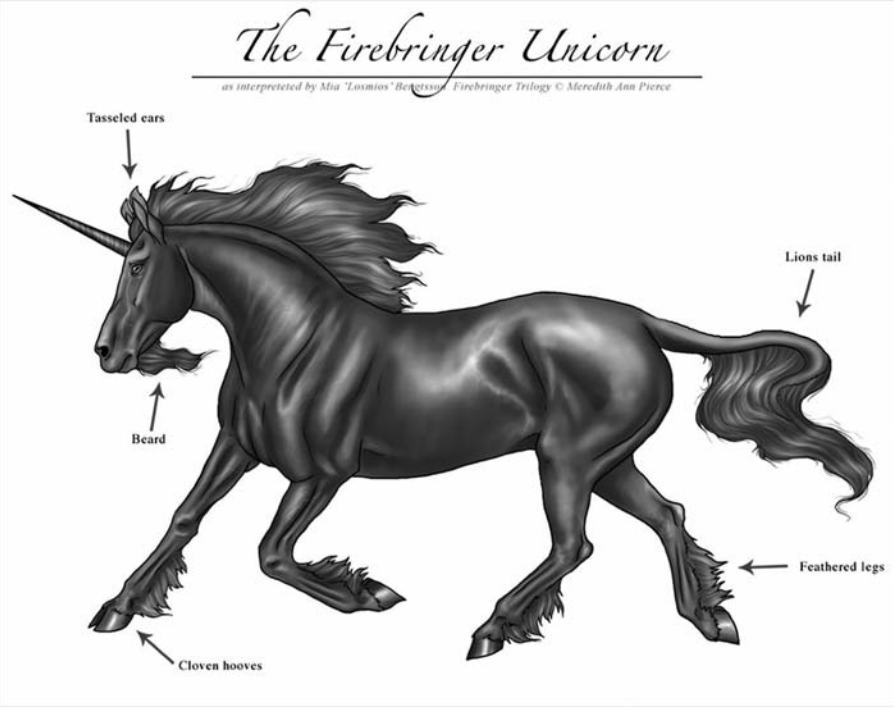
Looking for Group (online komix)
Záporáci (online komix)
Nekromant Jahannes Cabal : Jonathan L. Howard
Dobrá Znamení : Terry Prachett a Neil Gaiman
Anansiho chlapci : Neil Gaiman
Nikdykde : Neil Gaiman

Tímto vyzývám záporáky, aby se nebáli studijní materiál doplnit!

Bestiář –červená kniha ohrožených druhů

Katedra podivných úkazů na Neviděné univerzitě se rozhodla zrevidovat zařazení některých bestií, přesněji určit jejich biotopy, celkově je zasadit do evolučního stromu a vymezit jejich ekologické niky. A samozřejmě, pokud to bude možné, přezkoumat i stav populace a případně přidat bestie na seznam ohrožených druhů. Taková stvoření by pak byla královským nařízením chráněna a jakýkoliv hrdina, který by je hubil, by nejen dostal po hubě, ale byla by mu odebrána zbraň, přiřknut peněžitý poplatek a potrestán by byl na hrdle.

Ohrožené bestie by se pak dostaly do speciálních programů, ve kterých by se alchymisté pokoušeli o jejich záchranu a vysazení zpět do volné přírody, to vše v zájmu zachování druhové rozmanitosti. V první fázi se Katedra podivných úkazů zaměřila na bestiální faunu.



Důvody jsou jednoduché, úplně stejné jako při ochraně velryb nebo medvědovitých šelem – zvířátka jsou prostě roztomilejší, umí panáčkovat a mnohé zazobané paničky projektují třeba do takové Banshee svoje představy o svých dětech, manželovi, nebo i tchýni. Je mnohem jednodušší citově se sblížit se zvířecí bestií než s jakoukoliv bestiální kytkou. Pro snazší pochopení, kytky jsou out, zvířátka jsou in.

A jak celá reevidence dopadla? Zjistilo se, že z původně evidovaných 87 druhů bestií jich je ve skutečnosti 122. Všechny tyto bestie jsou druhy v obvyklém biologickém slova smyslu (druh = jedinci, kteří se mezi sebou mohou množit a mají fertilní potomstvo). To katedru pochopitelně potěšilo, neboť nyní, pokud se slečna v norkovém kožíšku nezamiluje na první pohled do Blackberry Cat, určitě najde zalíbení v Talis Cat. Pro milovníky adrenalinových sportů s trochu většími kočičkami byla objevena i Sabre-tooth Cat, kterou ovšem katedra nedoporučuje nikomu, kdo již nemá četné zkušenosti s odchovem krokodýlů a pum.

Z terénního výzkumu vyšla velice zajímavá data. Původně se například předpokládalo, že ohrožených druhů bestií bude víc jak 50%, některé odhady mluvily až o osmdesáti procentech ohrožených druhů bestií, nicméně nakonec se ukázalo, že bestiím se daří nadmíru dobře. Celkově tedy ze 122 druhů nepatří do kategorie EX ani jeden (důvody jsou spíše statistické, zapříčiněné chybějícím longitudiálem), do kategorie EW patří deset druhů. Z nich jmenujme hlavně Pegasus, Sasquatch, Satyr, Unicorn a Nosferatu. Tyto druhy se již v přírodě volně nevyskytují, ale studia nefalšované zábavy jim poskytla dobré zázemí. Tyto bestie tak vydělaly majitelům autorských práv mnohem víc, než kolik uvidí profesionální bankovní lupič za celý život.

Mezi CR druhy se počítá pouhých sedm druhů. Za všechny jmenujme například Behemoth, Merlin Hawk a Phoenix. Tyto druhy jsou ohroženy zvláště odlovem, ale svoji roli zde hraje také krátká generační doba a ekologické návyky. U takového fénixe je to více než markantní, neboť při jeho způsobu cyklického života má velmi krátký čas na spáření se s družkou v době její pohlavní zralosti. Tyto druhy nemá praktický smysl zachraňovat, protože jejich populace je již vzhledem k oblíbenému praktickému pravidlu 50/500 v ekologickém podstavu, tudíž se ještě pár let budou čas od času objevovat, než natáhnout brka úplně a skončí jako vzpomínka na mládí.

Početnou skupinou jsou druhy patřící do kategorie EN. Sem patří třináct druhů, z nichž jmenujme hlavně Kraken, HellHound, Devil Fish a Talis Cat. Tyto druhy má cenu chránit, hýčkat a rozmazlovat a starat se, aby nám nevymřely a mohly ještě chvíli terorizovat bezbranné vesničany, roznášet tyfus a rdousit slepice, nebo chrabré námořníky. Pro Panovnickou Jasnost (PJ) jsou tyto druhy největším požehnáním, neboť oddřou veškerou černou práci za něj.

Z dalších druhů, tentokrát spadajících do klasifikace VU, jmenujme alespoň Blackberry Cat a Cockatrice. Zde přežití závisí na úspěšném domestikování lidí, které si tato zvířata obmotají kolem prstu. Lidé je pak budou sami od sebe krmit, starat se o ně, zahrnovat je péčí, láskou, něhou a granulemi. Za chvíli už nebudou myslet na vlastní pohodlí, ale na pohodlí těchto tvorečků, které ve své pošetilosti budou považovat za malé, rozkošné a nevinné. Pokud tato zvířata vsadí na správnou evoluční strategii, mohla by se nakonec epidemicky rozšířit do všech kontinentů a domácností.

Bohužel, mezi téměř neohrožené druhy se nakonec zařadila například Baba Jaga, kterou mnohé rodiny vidí minimálně jedenkrát do týdne, pouze se jí v mnoha regionech z historických důvodů říká tchýně. Tento druh bab bývá extrémně nebezpečný. Novou odnoží Baby Jagy, která se v posledních několika dekádách úspěšně prosazuje v konkurenčním boji, je baba – feministka. Tento původně zajímavý bestiální druh se zvrhl ve velmi nebezpečného mozkožrouta, který se nezastaví doslova před ničím. Katedra však zjistila, že taková baba se dá zaručeně odehnat pivními filosofickými rozbory geopolitické situace a pistolí. Bohužel, feministická baba se po odeznění repelentních přípravků obvykle vrací, posilněna záští (neboť se jedná o systém s vnitřní pamětí), a často si s sebou přiváží další kamarádky baby – feministky, takže za chvíli se kolem vytvoří bestiální Xaverov.

Ostatní bestie netřeba dále představovat. Možná si dá v budoucnu Katedra podivných úkazů tu práci, že pro vás vytvoří Neoanarchistického průvodce po obzvláště jedovatých tvorech, nebo jinou podobně užitečnou příručku dobrodruha. Zatím však v edičním plánu není, takže si všichni válečníci musí vystačit s příručkou SAS jednotek a všichni hraničáři se Skautskou brožurkou. Enjoy ;)





Přehled stupňů ohrožení podle UICN (2001)

EX – vyhynulý (Extinct)
EW – vyhynulý v přírodě (Extinct in the Wild)
CR – kriticky ohrožený (Critically Endangered)
EN – ohrožený druh (Endangered)
VU – zranitelný (Vulnerable)
NT – téměř ohrožený (Near Threatened)
LC – málo dotčený (Least Concern)

DD – chybí údaje (Data Deficient)
NE – nevyhodnocený (Not Evaluated)

D – domestikovaný (Domesticated)
B – běžný (Common)