Analýza Zombie
Máte rádi deskovky?
Nejkrásnější Medvědice

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
14. prosince 2012, ročník 4, číslo 11



Obsah:

Na PIVKo jedině do Plzně! — Tereza Marková — 4
Jazykový koutek DonaSimona — DonSimon — 4
Máte rádi deskovky? — Tindo — 5
Karetní hry — Pavettka — 6
Nejkrásnější Medvědice — Teranell — 7
Shadowrun: First League — Regisek — 10
Analýza Zombie — Kahuna — 13
Chudí rytíři Šalamounova chrámu – 4. díl — Chiisai — 18
Děti noci — Pavettka — 20
PragoFFest 2013 – RPG Aliance jako fénix — Apophis — 21

Milý Ježíšku,
mým životním prostorem je pouze redakce a mé spojení s venkovním světem je velmi omezené. Ale i já v Tebe věřím a chtěl bych něco málo najít pod stromečkem (snad ho do Vánoc někdo z redaktorů konečně koupí). Chtěl jsem Ti původně napsat havrana, ale nenašel jsem Tě mezi možnými adresáty... Leda bys opravdu byl Jesus, ale tohle je český server. Ani Tvého kolegu Santu jsem nenašel, tak tedy doufám, že se k Tobě mé přání donese.
Jelikož jsem byl hodný (v rámci možností, my šotkové jsme od přírody trošku svině, ale snad ti přimhouříš oko... nebo radši obě), tak bych si moc přál:

Novou tužku... tu moji mi čmajzla Teranell.
Teplé ponožky... nemám babičku, která by mi tudíž ani jistotu, že je dostanu.
Leporolo... nevím ani, co to je, ale zní to fajn, tak sem s tím.
Slovník svahilštiny, protože... no, to je fuk.
Černou kápi velikost 5XS a přiměřeně velkou kosu... děsně obdivuju Smrtě.
Mizící inkoust... pro Regiska, je to totiž grafoman a nějak moc plýtvá papírem.
Boratovy plavky... toužím po praku.
Vuvuzelu... ať mám s čím vystoupit na Pražském jaru.

Tak mi to, prosím, všechno najež, páč jsem byl úžasnej jako vždy.

Tvůj Šoteček

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Barbora „Enefa" Mlejnková


Petra „Teranell" Bedřichová


Eliška „Pavettka" Žáčková


Hana „Falianne" Loudová


Martin „Regisek" Brabec

Ilustrace na obálce: Ursa_Minor
Autoři textů: Apophis, DonSimon, Chiisai, Kahuna, Regisek, Pavettka, Teranell, Tereza Marková, Tindo
Korektury a editace: Teranell, Evangeline, Rohi **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník čtvrtý, číslo 11.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 14. 12. 2012.

Stále ještě můžete hlasovat o příštím tematickém čísle na fóru DAily Mirroru!

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


Astralien

Na PIVKo jedině do Plzně!

Na PIVKo jedině do Plzně – již potřetí!

V minulém čísle DM byla uveřejněna pozvánka na PIVKo - Plzeňsky Larpový Inspirační Kurz, který proběhl ve dnech 16. - 18. listopadu převážně na skautských základnách v okolí Plzně. Oproti předešlému ročníku se zde sešel více než dvojnásobný počet hráčů, téměř devadesát, což předčilo veškerá moje očekávání.
Akce byla rozdělena na tři sekce, podle zkušeností hráčů s LARPem – „Nealko“ pro naprosté začátečníky z řad organizovaných skautských skupin, „Desítka“ byla určena neorganizovaným začátečníkům starším 15ti let a mírně pokročilým hráčů a „Dvanáctky“ se účastnili LARPoví mazáci. Během jednoho víkendu proběhlo pět programových bloků a mnoho dalších doprovodných aktivit (např. koncert barda Laega Mortemira).
Za dobu svojí existence PIVKo prošlo samozřejmým vývojem. Původní projekt víkendového seznámení s LARPem pro nováčky ze západních Čech se s druhým ročníkem proměnil spíše v testování nových LARPových projektů. V tom letošním se sešlo asi vše, co v oblasti krátkých LARPů v západních Čechách chybí, ale i to, o čem by nikoho ani nenapadlo, že by vůbec chybět mohlo. Akce byla překvapivě rozsáhlá a přilákala jak velkou část západočeské LARPové scény, tak i mnoho hráčů z Prahy a celé republiky. Organizátorům se podařilo oslovit mnoho zajímavých autorů her a výběr byl skutečně pestrý a lákavý, experimentální kousky nevyjímaje. Škála byla bohatá – od klasických komorních LARPů přes situační, humuristické a konverzační až po outdoorové miniLARPy, divadelní LARPy a další experimenty. Nelze přitom opomenout ani výběr různě zaměřených workshopů.

Organizátoři si zaslouží pochvalu po všech stránkách. Při tříčlenném organizačním týmu bylo PIVKo skutečně heroický výkon. Stále běželo, nevznikaly žádné velké časové posuny her, všechny programy nakonec našly svoje účastníky i v případě, že mnoho hráčů nedorazilo. Technické zázemí bylo kvalitní, připraveny byly obědy i možnost kdykoli použít kuchyňku. Další výhodou je cenová dostupnost PIVKa, kdy hráči za svých 380 Kč v předprodeji dostali pět programů (často v originálních prostorech nebo se speciálním materiálem či občerstvením), ubytování na klubovně, dva obědy a navrch tričko akce a placku.

Můj osobní dojem z PIVKa je velmi silný a dobrý. Jednotlivé hry nabízely široký prostor pro realizaci a někdy i zážitky, které vás dokážou ovlivnit. Pokud se bude PIVKo v podobném duchu opakovat, mohu ho jedině doporučit, a to doslova každému, kdo si rád zahraje i kratší LARP, nebo nováčkům, kteří by chtěli něco nového (což LARP jistě je). Každý si tu zkrátka najde program, který ho zaujme.

Z řad DarkAge se akce nakonec zúčastnili: Astralien, Erik.Linbeast, Eriu.Anellien, Falianne, LordKillerus, Rowen_Aridu, Wingy a možná i další, nepoznaní… Na PIVKu se jednoduše můžete poznat jak s novými tvářemi, tak i se známými postavami ze světa DarkAge.

Přebráno od Terky Markové; upraveno, kráceno; originál: http://www.pilirionos.org/recenze/pivko

Jazykový koutek DonaSimona

Jednou z velmi častých chyb, které můžeme v psaném projevu na našem serveru vidět, je nesprávné používání výrazů status a statut – zejména pak problémy s jejich skloňováním. Obě varianty slov jsou správné, ale mají rozdílný význam.

Status statutu

Slovo **statut** označuje předpis, stanovy či organizační řád (povětšinou nějaké instituce). Skloňuje se předvídatelně: *statutu, statutem…*, příd. jméno od něj odvozené je *statutární* a moc často ho asi v běžném projevu nevyužijeme. Příkladem věty, ve kterých nám může být slovo statut užitečné, je např.: „Tato listina je statutem zmiňované organizace“.

Pokud potřebujeme slovo, které se týká postavení či stavu osob a věcí, použijeme **status**. Základní skloňování je opět jednoduché: *statusu, statusem…*, odvozené přídavné jméno: *statusový*. S tímto slovem se už na diskuzních fórech setkáme mnohem častěji, např. ve větě: „DonSimon přišel o status oficiálního vypravěče“.

S tímto slovem se také pojí jedna zásadní výjimka – sousloví **status quo** (současný stav). To se z historických důvodů skloňuje zkráceně: *bez statu quo, se statem quo* atd. Tak pozor na to!

Máte rádi deskovky?

Hrajete rádi deskové hry? Jak často si na ně najdete čas? Které deskovky jsou vaše nejoblíbenější a které prvky je pro vás činí zajímavé?

Morghot:

„Deskovky, to je moje. Vždycky jsem byl zapálen pro mnoho stolních her, a to už od útlého dětství, kdy jsem se snažil hrou vyrovnat svým staršímsourozencům. Od těch dob už nějaký čas utekl, takže na hry dojde obvykle příležitostně v kruhu přátel.
Nejraději mám Talisman, předchůdce více známé hry Proroctví od Altaru. Talisman je založený na klasickém stylu her na hrdiny, kde se snažíte svými legendárními činy dostat až do třetího okruhu, tuším, že údolí ohně, tam získat cenný artefakt a s jeho pomocí zabít ostatní spoluhráče. Už dlouho jsem ho nehrál a celkem mi to chybí. Nejvíce na něm oceňuji nevyzpytatelnost osudu. Zkrátka do poslední chvíle nevíte, jestli vyhrajete. Taková hra vám s klidem zabere celý večer.
Samozřejmě pak nesmím vynechat ani svou oblíbenou karetní hru Bang!

Lege:

„K deskovkám se dostanu jednou za rok na Megasrazu DA. Nejvíc mě zatím bavil asi Pandemic, a to díky kooperaci s ostatními, namísto toho, aby hráči šli proti sobě.“

Roxanne:

„Deskové hry příliš nehraji. Ne, že bych je neměla ráda, naopak – jsou úžasným společníkem. Zaženeš nudu, když zrovna na DA nenajdeš příspěvek, když v televizi nic nedávají… Stmelují lidi, kteří je hrají, a užiješ si u nich hodně zábavy. Bohužel ale nemám příliš času. Bude to znít možná divně, ale miluju prehistorický Člověče nezlob se. To je rivalita.
Mezi další mé oblíbené deskové hry patří Cluedo - detektivní hra a staré Dostihy a sázky, případně Monopoly.
K moderním deskovým hrám jsem zatím neměla tu čest přičichnout. Asi to bude taky tím, že kvalitní deskovka stojí hotovej majlant – kdo ví, třeba mi nějakou nadělí Ježíšek :)“

Nawlroy:

„Deskovky hraji rád, ačkoliv poslední dobou (tento semestr) už nemám tolik času. Dříve jsem hrával s kamarády cca 1-2× měsíčně. Jednalo se o rozsáhlejší hry, mezi nejlepší patří Twilight Imperium, což je vesmírná strategie s moc pěknými modýlky vesmírných lodiček. Hra nám většinou trvala kolem 12 hodin. Je zde široký prostor pro obchod, zbrojení, intriky, vyjednávání a monumentální vesmírné bitvy.
Z fantasy her mám moc rád Proroctví od Vládi Chvátila (většina jeho her je perfektně zpracovaná a s nápadem), hodí se i pro roleplaying, ale nikdy jsem ji tak nehrál. I bez toho trvá kolem 6 hodin. Jen doufám, že konečně někdy vyjde třetí rozšíření Říše chaosu.
Kooperační hry, to je moje, takže Pandemic je jasná volba. Jde o hru jednoduchou na pravidla, ale člověk musí myslet a chování hry poměrně věrně napodobuje chování skutečných epidemií. Člověk je vždycky strašně na nervy, když čeká, kde vypukne pandemie a zda se nestane řetězovou :-)
Poslední dobou hraji Arkham Horror, zatím bez rozšíření. Líbí se mi námět čerpající z Lovecrafta a systém hry, kdy se velmi brzy Arkhamem potácí polomrtví a pološílení detektivové… Hráči mají spíše tendenci zbytečně neriskovat a vyhýbat se střetům s nestvůrami. Má to perfektní atmosféru, a to je při spojení s RP prostě super.
Skvělou kombinací intrikaření a kooperace je Battlestar Galactica, kdy sice hráči hrají proti hře, ale mohou se navzájem i zabít, navíc nikdo s jistotou neví, kdo je člověk a kdo cylon. Je to hodně o komunikaci, jako všechny kooperační hry.“

Aglar:

„Mou nejoblíbenější deskovou jsou šachy, ale je to bohužel už pár let, co jsem je hrál naposledy. V současnosti občas hraji nějaké dětské hry, ale to vás nejspíš nezajímá. Abych nebyl úplně mimo mísu, tak cca před patnácti lety jsme s kamarády pařili deskovku „Meč a magie“. Pravidla byla v polštině, takže s tím byla velká spousta srandy a věta „Nemusiš wrocgać koskami, si zavsem bezpecny“ nás baví dodnes.“



Enefa

Karetní hry

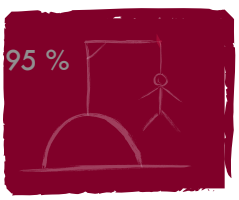
Dixit

Dixit pochází z latinského slova a znamená „vyprávěj“. Karty jsou uměleckým dílem, znázorňují opravdu různé věci a hra samotná pak spočívá v asociacích. Každý hráč má stejný počet karet a každé kolo je jeden z hráčů (po směru hodinových ručiček) vypravěčem. Vypravěč má za úkol popsat jednu ze svých karet tak, aby ji poznal alespoň jeden hráč a aby ji zároveň alespoň jeden hráč neuhodl. Tuto kartu poté položí na stůl lícem dolů a ostatní hráči se snaží v těch svých najít takovou, která se také popsaným indiciím podobá. Ty pak také položí lícem dolů k vypravěčově kartě.

Vypravěč karty zamíchá a postupně je všechny otočí. Hráči pak tipují, která je ta pravá.
Pokud uhodnou všichni hráči, dostanou všichni kromě vypravěče 2 body.
Pokud neuhodnou všichni, ti, kteří uhodli, dostanou 3 body.
Pokud někdo dá hlas kartě jiného hráče než vypravěče, dostane vybraný hráč za každý hlas 1 bod.

U této hry je zajímavé pozorovat, jak lidé uvažují, co si s čím asociují. Například obrázek člověka v masce a plášti někomu připomíná Fantoma opery a jinému hledače čarodějnic v Americe. To, jak popíšete svůj obrázek, může být čistě na vás. Můžete vydávat jenom zvuky, zpívat, ukázat gesto nebo jej slovně popsat. Žádná hra není stejná jako ta předchozí.

Dixit má v současnosti dvě základní verze, Dixit a Dixit Odysea, a k tomu ještě dvě rozšíření. Musím říct, že asi nejkrásnější obrázky jsou právě v Dixit a Dixit 3. Dixit 2 jsem neviděla, Dixit Odysea má velmi konkrétní obrázky, které se hůře popisují tak, aby je neuhádli všichni.



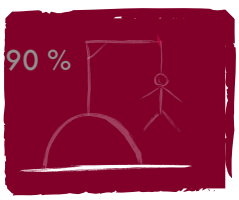
Blafuj

Hra vzdáleně připomíná kvarteto. Účelem je nenasbírat čtyři stejné kartičky. Je to proto, že jsou na nich ne tak docela oblíbená zvířata. Ploštice, šváb, krysa, pavouk a jiné. Tato hra spočívá v jisté psychologii. Dala by se považovat i za dobrou přípravu k hraní Pokeru.

Začínající hráč vybere jednu kartu, kterou posune lícem dolů k jakémukoliv spoluhráči, a řekne, co na kartičce je. Daný spoluhráč pak tipuje, zda je to pravda nebo lež. Pokud si není jistý, může se na kartičku podívat a poslat ji dál s tím, že může buďto potvrdit, co říkal předchozí hráč, nebo říct jiné zvíře. Jakmile se jeden z hráčů rozhodne souhlasit či nesouhlasit, karta se odkryje. Pokud se rozhodl správně (odhadl, zda mu spoluhráč lže nebo říká pravdu), kartička putuje k tomu, kdo ji přeposílal naposledy. Pokud se rozhodl špatně, vyloží ji před sebe a pouští do hry novou.

Hra končí buď tím, že nějaký hráč už nemá žádnou kartu, nebo jeden z hráčů nasbíral čtyři stejné karty.



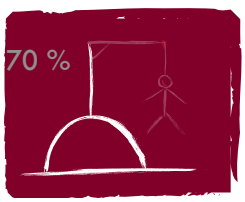


6 bere!

Hra pro velkou skupinu hráčů. Každý dostane na začátku deset karet.
Čtyři karty se pak lícem nahoru dají doprostřed. Karty jsou očíslované od 1 do 104. Účelem hry je skládat karty na základě čísel za sebe s tím, že ten, kdo dá šestou, si vezme všech pět předchozích. Cílem hry je nasbírat co nejméně „krav“, které jsou na kartách vyobrazeny.

Každý hráč vybere jednu kartu a položí ji na stůl lícem dolů. Když mají všichni vybráno, karty se otočí a začíná vždy ten, kdo má nejnižší číslo. Pokud je číslo nižší než čísla karet, které jsou na stole (hlavní čtyři), vybere si, místo které z nich ji dá.

Hra je o jisté taktice a umění počítat.





Nejkrásnější Medvědice: Rozhovor s Ursou_Minor

Tak tedy, milá Urso, pro začátek se nám trochu představ – ber přitom ohled hlavně na ty, kteří zatím neměli žádnou možnost setkat se s tvojí úžasnou maličkostí :)
Som známa svojou bezohľadnosťou, ale budiž… V skratke: Som malá Barborka z východu Slovenskej republiky, milovaná a nenávidená, každopádne úžasná. A nebudem sa viac rozpisovať, pretože by tu bolo priveľa samochvály. Veď to poznáš.

Doufala jsem v trochu pestřejší úvod, ale nevadí. Když se nechceš chválit sama, budu to muset udělat za tebe. Už tradičně se ale musím zeptat – jak taková Barborka přijde ke svému nicku? Má to spojitost se souhvězdím Malé medvědice, nebo se jedná o něco méně prozaického?
Áno áno, to potrebujem, aby si ma tu chválila ty, takže to naozaj nechávam na teba. Malá medvedica… Áno, súvisí to so súhvezdím. Pôvodne to malo trochu trápny pôvod, ale časom sa z Malej medvedice stalo niečo úžasné, zmysluplné… Hviezdy som vždy milovala a rada som ich pozorovala, no najmä drobný Malý voz, ako sa tiež toto súhvezdie nazýva, ma zaujal. Totiž, žiari v ňom najjasnejšia Polárka, ktorá už oddávna udávala smer mnohým ľuďom. Malá medvedica sa mi jednoducho stala akousi srdcovkou, až nakoniec sa stala súčasťou mňa- a to neoddeliteľnou. Navyše sa mi veľmi páči jeden príbeh, ktorý sa k nej viaže, aj keď je z mýtov asi najmenej uznávaný, ale zato často hovorený.

Budu doufat, že to naše čtenáře podnítí k tomu, aby si o Malé medvědici sami něco našli, a že tak rozhovor s tebou bude minimálně dvojitým přínosem. Pokračujeme v komplimentech: moc se mi líbí tvoje avatary na DA. Odkud je lovíš a co pro tebe taková pěkná ikonka potom znamená?
Úplne náhodne. Ani neviem, aký mám teraz *(rýchlo to ide zistiť)*. Aha. No tak to som náhodou našla na internete galériu Pokémonov v štýle Tima Burtona a toto sa mi strašne moc zapáčilo. Ale inokedy sú to nejaký tí „medvídci“, ktorých som si časom tiež veľmi obľúbila. Nahrám si tam proste to čo sa mi páči, alebo čo podľa mňa súvisí s mojom nickom a hop, je to tam. Ale dychberúci význam nemajú. Čo mi pripomína, že by som si v priebehu nasledujúcich dní mala avatara zmeniť…

Takže opět žádné skandální odhalení… No, nevadí, času a prostoru máme za tím dost, takže na to půjdu oklikou. Na avatar jsem se ptala především proto, že si nelze nevšimnout, že jsi esteticky silně založený člověk (alespoň mně to tak připadá). Nepletu se?
Ja som ti vravela, že to bude nudné a všetka pozornosť pripadne Kahunovmu trápnemu článku. A fotku pŕs si tu nechcela, tak neviem čo ti mám ponúknuť…
Áno, dosť mi záleží na estetike a detailoch. Ale takou divnou súčasťou toho je, že milujem chaos, v ktorom je estetickosť a detaily zoradené. Ja viem, že si to protirečí, ale jednoducho si neviem pomôcť. Všetko musí byť dokonalé. A dokonalosť je chaos. Nepresnosť a neurčitosť. Môj neporiadok v izbe alebo knihy v knižnici zoradené bez akéhokoľvek predpisu a poriadku (okrem môjho spodného prádla, to musí vždy dokonale navzájom sedieť)… Milujem, keď sú veci iné, keď nezapadajú na svoje miesto. Keď sú neignorovateľné. Prečo sa vlastne pýtaš?

Ptám se hlavně proto, že mi přišla stížnost, že jsou rozhovory v DM příliš o hraní… Ale ne, teď vážně :))) Je to tvůj rozhovor, tvoje hra, teď máš ta prkna jen pro sebe a já budu ráda, když předvedeš, co v tobě je. Jmenovala jsem jednoduše první věc, o níž si myslím, že tě aspoň trochu vystihuje. Od toho se pak snadno dostávám k umění. Spousta lidí (nebo alespoň návštěvníci Zapomenutého koutku galerie) ví, že kreslíš. Jak ses k tomu vlastně dostala a co všechno ti to dává?
Odkaz autorovi sťažnosti: Sme na hernom portáli.
Kreslím, maľujem, trhám to a žujem… Nedostala som sa k tomu nijakou „sexy interesting“ cestou, jednoducho ma to bavilo už od detstva. Veď to určite mnohý poznáte. Kreslenie na stenu a po dôležitých papieroch vašich rodičov. Ako malá som kreslila nonstop, dokonca som vo svojej izbe robila výstavy vlastných diel s prednáškou. Ale tak keď som nastúpila na základnú školu, trochu sa to scvrklo a kreslila som pomenej. Asi až niekedy v treťom ročníku na (osemročnom) gymnáziu som sa k tomu raz, na veľmi nudnej hodine geografie vrátila. Vtedy som totiž mala svoje EMO obdobie, takže to bola kresba nejakej holky, ktorá sa uškrtila stuhou… Áno, viem, veľmi romantické a optimistické. Tak sa spustila éra depresívnych kresieb, kde som čerpala najmä od

Victorie Francés. Potom sa to však nejako stoplo a prešla som na normálne kresby, väčšinou fantazíjne. Keďže som trochu upadla do anime, začala som skúšať mangu a tak, no nakoniec som sa dopracovala k tomu môjmu dnešnému štýlu: erotika, stále trochu fantasy, v istej miere aj sci-fi, sexy ženy so zbraňami… alebo jednoducho špirály, domčeky a srdiečka na obaloch mojich zošitov.
A čo mi to dáva? Všetko. Vybíjam si v tom zlosť, naberám v tom energiu, kreslím to, po čom snívam alebo len tak spoznávam, kam som schopná svojou fantáziou zájsť.

A co jiné druhy umění? Přitahují tě stejně jako kresba/malba, nebo máš prostě jednoznačného favorita?
Umenie milujem celé, vo všetkých smeroch. Preto si ho nesmierne vážim a ctím. Nikdy ho nedelím na žánre, ale delím ho podľa toho, či ma oslovuje alebo nie. Čítam knihy všetkých typov, pozerám filmy od komédií po horrory, úplne neskutočne milujem divadlo a po tom, ako som v jedenástich bola jediný krát na balet, túžim ho vidieť ešte ďalších milión krát. A hudba… Hudba je to, čo ma odstrihne od sveta. Vulgárny rap alebo depresívny NIN, proste je to jedno, predsa len mám stále inú náladu a iné chute. Ale ničomu z toho sa nevenujem. Chodila som síce na dramatický krúžok a túžila byť herečkou, ale to časom opadlo. A spievam len vo chvíli, keď mám istotu, že nebudem ukameňovaná.

Je velmi příjemné vidět, že je někdo mladý tak zaujatý i jinými věcmi než vysedáváním na internetu, případně hraním počítačových her. Nebo snad i ty, Brute?
Sedenie na netu mi absolútne neprekáža, navyše rada trávim čas na DarkAge. A milujem počítačove hry, ale nemám ich na čom rozbehať, takže len tak skromne plačem v kúte a dúfam, že keď budem veľká, tak si splním svoje sny.

Hmm, hmmm… Tak to mi v tom případě nedá, abych ti nedoporučila jednu hru do seznamu. Jmenuje se The Void, je z dílny ruských artových nadšenců a je to něco úplně JINÉHO než 99 % všeho, co můžeš dnes najít v herním průmyslu. Zbytek si dohledej :)) Pro mě je teď hlavní, že se mi konečně podařilo trochu tě rozpovídat, a tak toho rovnou využiju: Máš nějaké své „guilty pleasures“?
Hah :D Pod tým pojmom si predstavím veľa vecí, o ktorých by som tu písať nemala. Uf… Rada sledujem ľudí a vytváram si o nich rôzne hodnotenia a oni ani nemajú predstavu o tom, aké nechutnosti mi vtedy víria hlavou. rada tie nechutnosti hádžem do poviedok, ktoré nikdy nedokončím, alebo na papier, ktorý ukážem málo ľuďom. Ale čo je mojím top potešením? Ľudské telo :P Jeho štúdia a uvedomenie si dokonalosti, do ktorej bolo pri vývoji dotiahnuté, je niečo úžasné. Samozrejme, mám na neho až úchylný pohľad, trochu psychopatický. Ale nie, zatiaľ som nikoho nevypitvala, aby som zistila, čo sa v ňom skrýva.
A úplne chorobne ma vedia potešiť cigarety a na tie proste nedám dopustiť! :D
Stačí to, alebo ešte pripíšem, čo všetko mám s tebou v pláne, až sa osobne stretneme?

A rozhodne sa mrknem na tú hru.

Nejsem si jistá, jestli se mi chce těšit plebs takovými detaily z našeho soukromí. Myslím, že si to raději necháme pro sebe. Místo toho mi pověz – jak ses vlastně ocitla na DA a co tě letos v červenci přimělo putovat takovou dálku až na megasraz u Jičína? Měla jsi to bez diskusí nejdál, i na poměry „našich“ dalších Slováků.
Hmm, no, dotiahol ma sem môj bývalý a veľmi rýchlo som si to tu obľúbila. Začala som hrať v questoch, každú



Ursa_Minor

hodinu kontrolovať, či mám odpísané na príspevok a tak… Jednoducho totálna závislosť, ktorá sa potom preniesla do Veterána…
A megazraz? No… Zo začiatku som o tom len tak premýšľala, že by to bolo fájn, niekam len tak skočiť a zistiť, čo je to zač. Totiž, každý to strašne ospevoval, tak prečo nie, nie? Spýtala som sa Kahunu, ako tam bolo a on jednoznačne napísal, že neľutuje jediný cent, ktorý na predošlý Megáč utratil. Tak som sa s tou myšlienkou zblížila oveľa viac a začala o tom hovoriť s mamkou a predovšetkým Kahunom, keďže som vtedy fakt ešte nikoho tak nejako nepoznala. Nakoniec to vyšlo tak, že tam pôjdem a nejako to už dopadne. Priplazila som sa do krčmy u Dona Simona a snažila sa zistiť, čo za zberba tam ide… A nakoniec mi bolo jasné, že to chcem skúsiť, napriek poldňovému cestovaniu :)

Nu, předpokládám, že vzhledem k tvojí opakované účasti na megáči reloaded se ti to vyplatilo :) Nebudeme se tu příliš rýpat v hraní, ostatně každý, kdo by si o tom chtěl něco zjistit, ti může ošmírovat profil a podívat se na tvoje questy a postavy. Spíš mě zajímá, jak coby členka mladší generace vnímáš komunitu DA. Nebylo pro tebe těžké se začlenit? Přece jen, spousta z nás, co jezdíme na srazy, se zná osobně už roky, mnozí dokonce ještě z Torche…
Neviem. Ja som sa ani začleniť neskúšala. Popravde, skôr som sa udržiavala v akejsi anonymite, snažiac byť len hráčkou, nie osobou s vlastným životom, skrývajúcou sa za nickom. Bavilo ma hrať, v krčme alebo questoch, byť len jednou z postáv… Ale postupne ma strašne začala zaujímať politika DA, to, ako na ňu každý pindal a tie súboje medzi farebnými kockami a tými druhými… Strašne ma začalo baviť sa len tak bezdôvodne hádať :D Tak som sa pýtala no, a začala byť súčasťou DA aj ako mysliaci človek. Nejaký mesiac pred Megáčom som proste vletela k Donovi do krčmy a nejako to šlo… Ja ani neviem ako. Proste som začala pozerať fóra, písať si s ľuďmi a tak… Je pravda, že som to párkrát oľutovala, lebo sa mi asi páčilo byť len niekto s nickom Ursa Minor… Ale teraz ma teší, že si môžem s ľuďmi pokecať aj o iných kravinách, než len hra a podobne :)
A ako DA vnímam? Je to pre mňa ústav plný psychopatov, ktorých stojí za to poznať. A jeho politika je mi ukradnutá, myslím, že tragédi, ktorý ju stále kritizujú, len nemajú čo robiť. Ako ja, kedysi :P

I to se stává :) Protože prostor už nám bohužel dochází, dáme si už jen takovou menší slovní přestřelku. Nuže:
Poslední song v playlistu?
Rytmus – Zlatokopky :D

Brambůrky nebo čokoláda?
Čokoláda!

Pivo nebo víno?
Pivo :)

Pistáciová nebo šmoulová?
Asi šmoulová.

Černá nebo barvičky?
Černá kombinovaná s barvičkami.

Pláž nebo hory?
Pláž.

Nejoblíbenější kus oblečení?
Pánská kravata.

Ideální večer?
Dobré jedlo, neslušné hrátky a cigareta na okne :P

A copak bys na závěr vzkázala našim čtenářům?
Kahunovi, že je zmrd, lebo mi v tomto čísle preberá veľkú časť pozornosti, Daveovi, že je úžasný, tomu, komu sa nepáči moja samochvála, nech nepodpichuje (týmto zdravím Strangera), editorovi tohoto článku sa ospravedlňujem za moju špatnú gramatiku a inak…
Zdravím Česko, zdravím Slovensko, milujte ma aj nenávidťe, aj tak sa ma nezbavíte :)

Díky za rozhovor!



Ursa_Minor

Shadowrun: First League


Regisek

Jill soustavně a neúnavně propátrávala okolí, přičemž zatím mohla tak akorát konstatovat, že Redmond je i v okrajových, relativně civilizovaných částech prostě nevzhledná díra plná humusu, marastu a ztracených existencí. O drogách, násilí a pouliční kriminalitě se netřeba zmiňovat.
Jill ale každopádně zajímalo něco jiného než sociologický rozbor jedné společností zapomenuté části metroplexu. Lokace, lokace, lokace. A laickým okem zcela nepostřehnutelné změny.
Kolem druhé ráno zpozorovala, že na pozici, kterou by si ona sama vybrala za svůj palpost, se něco hýbe. Při větším přiblížení zjistila, že se jedná o hlaveň protimateriálové odstřelovací pušky Steyr HS.50. Po chvíli se za hlavní objevila i zakuklená hlava.
„Johnny, doufám, že tam nechrápeš. Máme tu hosta," sykla Jill do vysílačky, tak potichu, že jí nebylo takřka rozumět.
„Jasně, že ne, Jill. Máme tady filosofickou debatu se slečnou vodkou a panem rumem. No big deal."
„Fajn. Je to tady. Náš host už má připravenou pušku. Za chvíli tě začne zaměřovat."
„Já jsem v pohodě. Musíš ho sundat dřív. A snaž se, aby mohl ještě mluvit. Hoď Chromovi koordináty."
„Aby mohl ještě mluvit? S tou moji kráskou? Si upad ne?"
Za okamžik ale Jill poslala ChromeSuitovi koordináty a ten se začal pomalu přesouvat k dané oblasti. Jill měla volné pole působnosti, a tak stačilo jen zmáčknout kohoutek.
Rána ani nebyla slyšet, její následky však už ano. Projektil smetl tělo ze střelecké pozice a mrštil jím o protější stěnu. Jill sice použila extra výbušné nařezané střelivo, ale pan Zakuklený (tedy „Stíhačka") přežil. Dokonce byl natolik při smyslech, že se i při otevřené díře v trupu vzchopil, zakleknul a zamířil.
„Do prdele, ten má v sobě waru jako kyberzombie!" hlesla Jill do mikrofonu, přičemž jí hlas na konci selhal v tu chvíli, kdy si dostatečně uvědomila celý význam svých slov. Rychle znova vystřelila.
Projektil se Lokimu zavrtal do levého ramene, explodoval, ale speciální vyztužená kostra spolu se svalovými vlákny a subdermálním plátováním zabránily odtržení ruky od trupu. Zato ale výbuch Lokimu sežehl maskovací kuklu a odhalil tak jeho tvář. Výstřelem Jill prozradila svoji pozici, takže v tu chvíli Loki už moc dobře věděl, kde je, a nebál se toho využít. Neminul by, kdyby Jill nebyla tak rychlá a předvídavá. Ve chvíli výstřelu už ležela pod stolem a sledovala, jak projektil nepřítele změnil protější zeď ve stavební suť. A ty dvě za ní taky.
Jill vydechla.
Nestačila ale ani mrknout, když ji nabrala bortící se přední stěna. Hned si začala nadávat do pošetilců. Mělo ji rovnou napadnout, že její protivník jen přemíří trochu níž a pokusí se ji dostat přes zeď. Rázová vlna Jill odmrštila do sutin, které ještě před chvílí představovaly protější stěnu, a zcela jistě jí způsobily zlomeninu levé ruky, pravé stehenní kosti a pravděpodobně i naštípnutí několika žeber. Jill cítila, jak ji ústa zalévá krev, a najednou nějak nemohla popadnout dech. Na rozdíl od Lokiho neměla žádný editor bolesti, takže si vše vychutnala opravdu naplno. Pak upadla do bezvědomí.
Loki viděl svoji oběť. Vztek nad tím, že se nechal takhle hloupě napálit pozicí na bočním palpostu, ustupoval dávkám simulačních drog, které se mu rozlévaly po těle a udržovaly ho v životaschopném stavu a s chladnou hlavou. Taktický počítač mu v mikrosekundě zaměřil terč, elektronicky přiblížil a provedl základní porovnání s Lokiho vnitřní databankou povolených cílů. Během druhé mikrosekundy Lokimu potvrdil to, co už stejně tušil. Cíl nebyl nikdo jiný než Jill, Johnnyho parťačka, o které si (stejně jako o Johnnym) myslel, že už měla být dávno mrtvá. Evidentně ale nebyla.
„Hned bude," zamumlal si Loki sám pro sebe a pečlivě zamířil na nehybnou postavu.

Zvuk výstřelu se rozlehnul široko daleko. Pokud si někdo z protagonistů Noční přestřelky říkal, že by se to mohlo celé obejít bez zbytečného hluku, teď už si to rozhodně nemyslel, nicméně hlava Lokiho van Werranty na podobné myšlenky už neměla kapacity, neboť se válela asi pět metrů od těla. Johnny si

ani pohledem neověřoval, jestli se mu výstřel povedl nebo ne, s puškou přes rameno proskočil oknem (přičemž s sebou vzal i okenní rám) a rozběhl se k věžáku, ve kterém se v bolestech kroutila Jill. Za běhu ještě poslal ChromeSuitovi zprávu, aby zajistil útočníkovu hlavu a postaral se o dodávku, že on se pokusí mezitím postarat o Jill. Z postranních uliček už se začínal ozývat řev motorů. Gang tu bude co nevidět.
Johnny vběhl do baráku a bral schody po čtyřech. Mlhavě si vybavoval, že si Jill vybrala dvanácté poschodí. Ve chvíli, kdy si připravovala lokaci a udávala pro kontrolu svoji polohu, nepovažoval za důležité si ten údaj pamatovat. Jill nakonec byla v jedenáctém.
„Jill, mluv na mě, zkus nějak reagovat, sakra," byla první Johnnyho slova, když ji uviděl.
Ležela zcela bezvládně v blátě smíchaném ze sutin a vlastní krve. Johnny vytáhl z boční kapsy kalhot traumatický derm, vší silou z Jill serval lehkou neprůstřelnou vestu a protibalistickou kombinézu a plácl jí ho přímo na srdce. Pak ho napadlo, že se měl ještě před aplikací podívat na zornice, ale na to už bylo stejně pozdě.
Zřetelně slyšel, jak se gang se svými motorkami a samopaly dole srocuje a vydává se zjišťovat, co se stalo.
„Mám tu hlavu, Johnny. Akorát na vás nepočkám, ale zkusím zdrhnout vlastní cestou. Za chvíli tu bude moc horko," ozvalo se Johnnymu ve vysílačce. ChromeSuit.
„Jasně, běž. Jill je úplně v prdeli. Dal jsem jí traumaťák, snad to přežije, holka. Pokusíme se odsud dostat oba dva, pokud možno celí."
„Chápu. Good luck." ChromeSuit ukončil konverzaci.
S Lokiho hlavou v igelitovém pytli se vydal spletitou sítí chodeb, aby posléze překonal dva bloky a dostal se k jednomu ze svých předpřipravených únikových vozů.
Johnny to tak snadné neměl. Se slovy „tak poď holka, půjdeme" si hodil bezvládnou Jill na záda, vzal její sniperku a začal sestupovat k zadnímu traktu budovy. Doufal, že tady nebude gang tak rychle, bohužel se ale přepočítal.
Když sestupoval z třetího do druhého patra, už věděl, že dole čeká hlavní část zdejšího osazenstva Crimson Crush. Navíc z nadávek, klení a pocinkávání kvérů bylo Johnnymu jasné, že o něm najisto vědí a že se na něj chystají. Ono taky nebylo zrovna těžké přehlédnout ty nehorázné díry po protimateriálových odstřelovacích puškách, a pokud měl jeden z nich navíc echo...
Johnny opatrně položil Jill ke schodům společně s oběma puškami, odjistil svoji pistoli a pomalu začal sestupovat dolů.
„Nějak živo takhle v noci," spustil při sestupu na uvítanou Johnny. Výsledkem bylo, že se všechny hlavně obrátily na něj.
„Vidím. Proč nespíš a touláš se po zpustlejch barácích? Večer tu bývá nebezpečno," promluvil statný ork, který vypadal, že téhle části gangu šéfuje, ale na něhož si Johnny z předchozích interakcí s gangem nepamatoval.
„Ale. Viděl jsem, že vám tu trochu opadala omítka, tak jsem se šel na to mrknout zblízka," promluvil ležérně Johnny a bleskovým pohybem si vyndal placatku z pouzdra na rukávu. Všechny orky v tu chvíli nehorázně svrběly ukazováčky. Johnny se pořádně napil a mocně říhl.
„Tu omítku zaplatíš," výhrůžně pronesl ten statný ork.
„A komu?"
„Mně. Cevinovi McCannovi," pronesl ork, načež se podíval po svých kamarádech přesně tím způsobem, kterým dával dostatečně najevo, že to „mně" znamenalo „nám."
„Něco mi říká, že se asi…"
S těmito slovy Johnny bleskově vytáhl pistoli a třemi chirurgicky přesnými ranami do hlavy poslal Cevina na onen svět. Současně se díky zrychleným reakcím dostal až k první řadě orků dřív, než stihli vystřelit. V tu chvíli jim byly pistole spíše na překážku, než si to ale uvědomili, už je Johnny jednoho po druhém mlátil. Nešlo ani tak o to skutečně vyřadit protivníka, ale způsobit co největší chaos a dostat se v relativně nepoškozeném stavu a co nejrychleji ven, k jejich motorkám.


Regisek

Po čtvrtminutovém boji se mu to nakonec podařilo. Něco mu říkalo, že ho sice za tři hodiny budou nehorázně bolet klouby na prstech, protože si je sedřel o titanem vyztuženou čelist jednoho borce, ale zároveň děkoval patronovi všech alkoholiků, že vyvázl prakticky jenom s drobnými škrábanci. Těžké, ostny pobité pěsti orků, a dokonce ani jejich okované boty, neměly šanci proti vyztuženým kostem zkombinovaným se subdermálním plátováním. Hovadská taktika opět

sklidila úspěch, zvláště proto, že do nekoordinované masy orků vnesla chaos. Venku jedním úderem rozbil čelist dalšímu orkovi, rychle drapnul první trojkolku, kterou mezi motorkami uviděl (další štěstí alkoholiků), a protůroval ji. Jednalo se o asijskou napodobeninu BMW Blitzen s lehkou bojovou úpravou. Teď nastal čas na druhou, náročnější část improvizovaného plánu. S trojkolkou vjel znovu do hloučku orků a pokoušel se tou masou těl dostat na druhou stranu, ke schodišti, na němž nahoře zanechal Jill.

Do poloviny orčí masy to ještě nějak šlo. Potom se ale gangaři vzpamatovali z prvotního šoku a ukázali, že na hlavu si na svém území srát nedají. Vytáhli pistole a krátké samopaly. Johnny se nemohl zaplést do žádné přestřelky, protože přesně to by byl konec jeho plánu. Tak akorát přidal plyn, řidítka sevřel ještě pevněji a zapnul editor bolesti. Bušení kulek tak na něj mělo akorát ten efekt, že musel vyvažovat rovnováhu na stroji.

Po několika dlouhých vteřinách se mu podařilo vyjet s trojkolkou po schodech do prvního patra. Tam popadl Jill, kterou si hodil před sebe na řidítka, hrábl po odstřelovacích puškách, přidržel brzdu a rozburácel motor. Pak prostě proskočil zdí a z prvního patra dopadl dolů, na silnici. Bojová trojkolka to naštěstí ustála a byla schopná další jízdy.

Johnny se rozjel pryč. Pryč z písečku, na kterém si hráli Crimson Crush, kteří po tomhle už rozhodně nebudou jeho dobří kamarádi. Po chvíli uslyšel zvuk tůrovaných motorů. Gangaři rozhodně nezaháleli a rozhodli se Johnnymu udělit pořádnou lekci. Sice měl náskok, ale s takovou zátěží, kterou měl, a s nevýhodou relativně cizího prostředí mu bylo jasné, že pokud něco nevymyslí, bude mít za chvíli po jakýchkoli problémech. Doživotně.

Zavolal proto ChromeSuitovi a doufal, že štěstí bude stát při něm.

„No?“ ozval se Johnnymu ChromeSuitův hlas v hlavě.

„Mám tady velkej problém. Čím jedeš?“

„Taková tmavě červená dodávka. GMC, starší typ.“

„Fajn. Dej mi souřadnice a otevři mi nákladovej prostor,“ pronesl Johnny tak na půl huby a ukončil spojení.

ChromeSuit se připravil na manévr a ještě stihnul přes rozvodnou mřížku odstavit všechny dopravní bezpečnostní kamery v širokém okolí. Ostatně, nebylo to tak těžké. Stačilo jenom jednorázově přetížit síť na pár vybraných uzlech. V Redmondu se něco podobného stává vlastně pořád, protože tady od Velkého Krachu pořádně nic nefunguje. ChromeSuit navíc pochyboval, že víc jak polovina z těch místních systémů, které po své „neodborné manipulaci s elektrickým zařízením“ odstavil, byla vůbec funkční. Ale jistota je jistota.

Ve chvíli, kdy uklízel svůj deck, zaslechnul řev trojkolky a v brzkém okamžiku ji i spatřil. Mávl na Johnnyho a otevřel dveře nákladového prostoru. Johnny u nich zastavil, naložil dovnitř Jill a přihodil obě pušky.

„Budeš se o ni muset postarat. Já teď řeším trochu jiný věci,“ oznámil ChromeSuitovi.

„To ti teda pěkně děkuju,“ odtušil ChromeSuit. Řídit ukradenou dodávku s odstřelenou hlavou, budiž. Ale teď ještě s jednou z nejhledanějších runnerek a dvěma protimateriálovými puškami, to už nebylo moc košer. ChromeSuit rychle zabouchl dveře a vlezl si na místo řidiče, kde se skrčil, aby nebyl vidět. Johnny v tu chvíli už dávno ujížděl pryč, když se zpoza bloku vyřítil kordon orků z Crimson Crush. Ti si ChromeSuitovy dodávky naštěstí nevšímali a hnali se za Johnnym, který už měl ale mnohem lepší manipulační možnosti a o pár podstatných kilo zátěže míň, takže orkům začal pomalu ale jistě ujíždět zase on. ChromeSuit ještě chvíli počkal, pak se narovnal, předpisově si zapnul bezpečnostní pásy a stejně předpisově se zařadil mezi další účastníky silničního provozu.

I když ho po cestě domů spousta řidičů vytroubila, žádná silniční hlídka ho nestavěla, a tak se dostal bez problémů až ke stínovému obydlí. Tam vyložil náklad, hlavu schoval do mrazáku, Jill položil na matraci, pušky skopnul pod linku a odjel se zbavit auta. Místní zátoka Pudget Sound je již několik desítek let neformálním vrakovištěm „nezrecyklovatelných“ aut.



Analýza Zombie, alebo, keď si každá doba vytvorí svoju mŕtvu skazu.

Popraskaná stuhnutá koža, zakalené oči, pach hniloby a čierny sliz mechanickým pohybom vytláčaný z obschnutých rán, na ktorých hodujú larvy. Zombie, ghúl, chodiaci mŕtvy, revenant, nakazený, nemŕtvy, necroambulist, hnijúca chodiaca mŕtvola... Naša kultúra vymyslela mnoho mien pre fenomén, ktorý nemá obdoby. V tomto článku sa pokúsim navodiť dojem poctivej analýzy (mám to v názve, takže by bola hanba to nevyužiť) a rozobrať problematiku z hľadiska vedca a milovníka mozgožravých beštií.



ZOMBIE!

Toto nepochybne najrozšírenejšie pomenovanie by sa dalo označiť za pôvodné meno, aj keď sa viaže k niečomu úplne inému, no rovnako znepokojivému. Jeho pôvod je z čierneho kontinentu, kde sa pojmom Zombie (Zumbi, Nzambi, či Zonbi) označoval človek, ktorému zlý čarodejník ukradol dušu a zavrel ju v hlinenej nádobe. Takto polapená duša stratila vládu nad telom v prospech čarodejníka, ktorý ho následne zneužíval ako otroka, či vykonávateľa nekalej vôle.

V týchto rozprávaniach (a mnohých zvláštnych príbehoch podložených relevantnými dôkazmi) by sa dala nájsť prvá podoba Zombie, ako ju ľudia spoznali. To jest Magická Zombie.

Vzhľadom k Voodoo (Hoodoo, alebo aj Vodou) Zombie by sa slušilo dodať, že „reálne" sa jednalo o obete, ktoré boli otrávené mimoriadne silným toxínom. Ten navodil stav podobný smrti, aj keď „zosnulý" sa v skutočnosti neodobral na onen svet, len sa jeho tep a dýchanie sa stalo nebadateľným. Potom stačilo zlému čarodejníkovi len ukradnúť „mŕtveho". Jeho myseľ bola natoľko opantaná drogou, že veľmi ľahko podľahol sugescii, či hypnóze, ktorá v kombinácii s neustále podávanými dávkami toxínu spôsobila, že náš Zombie stratil vlastnú vôľu a len slepo vykonával rozkazy.

Pozn. fanatika: Zombie, Zombi, či Zombija nemá pevne danú gramatiku, preto v článkoch prechádzam od maskulínnej k femininnej forme, oba výrazy sú správne, ale doteraz mi nik nebol schopný zodpovedať základnú otázku týkajúcu sa i/y na konci v prípade množného čísla mužského rodu, snáď na to do odovzdania článku prídem :D

Magická Zombie je prvá forma, ktorá sa vyskytuje vo veľkom množstve najrôznejších textov, filmových diel, komiksov, príbehov a tak ďalej. Ich základy pochádzajú zo všetkých ľudských kultúr, z čias, odkedy si uvedomujeme, že po našom boku kráča smrť. Veď uvážte… slovanská, keltská, vikingská, grécka, japonská, africká, orientálna aj indiánska kultúra. Všetky majú svoju obdobu hnijúcej mŕtvoly, čo sa vydriapala zo zeme a trýznila živých. Všetky spája hrôza z nepoznaného, z mŕtveho ľudského tela, ktoré sa po strate nehmatateľnej iskry života premenilo na niečo cudzie. Niečo, z čoho nám mrzne krv v žilách.

Táto Magická Zombie sa ale veľmi líši od toho, čo vzniklo pre našu dobu. Isteže, išlo o monštrá, ktoré kráčali aj keď na ich telách hodoval hmyz a ich pokožka praskala a uvoľňovala hnilobné plyny, stále však šlo len o bezduché nástroje vytvorené nejakou nadprirodzenou silou a vôľou. Najčastejšie zlý nekromant, mág študujúci tajomstvá smrti, využil svoju moc, aby z hrobu povolal svojich sluhov, čo nikdy nespia, bojovníkov, ktorých nezastavia šípy, ba ani oštepy. Tieto bytosti sa prepletajú ako fantasy, tak aj historickými legendami a povesťami.

Príkladom je čínska varianta Zombie – Jiang Shi. Títo bojovníci boli vzkriesení Taoistickými čarodejníkmi, aby odkráčali domov a boli svojou rodinou náležite uložení do zeme. Ak však svoju rodnú dedinu našli zničenú a rodinu povraždenú, začali sa bezcieľne potulovať krajinou a desiť živých. Opäť to poukazuje na to, že ide o magicky prebudenú bytosť, ktorá mala spočinúť v zemi, no nestalo sa tak.

Taktiež tu máme mátohu pomenovanú Draugr, čo je nordický variant nemŕtveho bojovníka. Tento padlý bojovník stráži svoju mohylu, a zatiaľ čo víťazi oslavujú, on čaká v temnote kobky na to, kto sa odváži narušiť jeho pokoj. Alebo sa ešte nenabažil krvi a pocitu, keď z nepriateľa uniká duša a chce ho zažívať naďalej, nehľadiac na to, že už on sám na tento svet nepatrí.

Vo vymenovávaní by som mohol pokračovať celé hodiny, od hebrejských zlých duchov, čo obsadzujú mŕtve telá, tzv. Dybbuk, cez všeobecne známu a prevarenú egyptskú chodiacu múmiu, alebo menej známeho arabského ghūla, až po slovanských navrátilcov.

Pozn. fanatika: Úplne, ale úplne prvá zmienka o mäso-požierajúcich mŕtvolách, ktoré sa driapali na tento svet z miest, kde odpočívajú mŕtvi pochádza z úplne prvej ľudskej zaznamenanej tvorby a to z Eposu o Gilgaméšovi. Len krátke depresívne zamyslenie... už vtedy sa spomínali a spomíname na nich dodnes. Tisícky rokov sa v našich mysliach zjavuje obraz mŕtveho, čo kráča medzi živými. Niečo na tom nakoniec predsa len bude, nie?

Všetky vymenované bytosti spája už spomínaná spirituálna zložka, ktorá povznáša mŕtve telá na úroveň akýchsi magických zjavení – golemov z mäsa a kostí.

Vzhľadom k rôznym pôvodným prameňom a zdrojom informácii sa ich schopnosti a charakteristiky menia takpovediac od kusa ku kusu. Neraz sa s nimi spája nadľudská sila, inokedy je to vysoká odolnosť voči všetkým fyzickým útokom, či zraniteľnosť ohňom. Tieto stvorenia nedbajú na stratu končatín, alebo na zranenia, ktoré by na mieste ochromili a zabili najtuhších bojovníkov. Spája ich však jedna odveká rada:

Zrazte im hlavy a najlepšie im ešte aj prerazte lebky železnými klincami.

Zaujímavosťou je, že pri tomto druhu Zombie sa málokedy, teda skoro vôbec, nespomína možnosť, že by sa obete svojvoľne menili na chodiacich mŕtvych. Esencia, ktorá im prepožičala atrapu života , nemala tendenciu sa šíriť. Aplikácia starého známeho zákona zachovania energie. Tá len tak sama od seba nevzniká a už vôbec nič nevzniká v mŕtvom tele, ktoré je bábika poslúchajúca vôľu svojho stvoriteľa (okrem hnilobných plynov, tých v jej tele vzniká viac než dosť… aj larvy… ale tak, to je kolobeh života, nie?).

Čo sa týka techník, ako naložiť so Zombie, je mnoho dobrých rád. Tu v skratke predstavím techniky, ako naložiť s Magickou Zombie. Vyššie spomínané je úplný základ. Ďalej sa odporúča odťať končatiny a telá pohodiť najlepšie do hlbokej rokliny a ich trhajúce sa, hnijúce mäso zasypať kameňmi a balvanmi, nech tam tlejú až do konca vekov.

Ďalšou účinnou možnosťou je ich spáliť na popol a ten spolu s ich kosťami zašiť do koženého mechu, či uzavrieť do truhlice



Krebskopf

a takto sa poškvrnených pozostatkov zbaviť. Táto možnosť sa však neodporúča na mieste kde žijete, keďže spálením môžete z mäsa uvoľniť zlých duchov, ktorí v prvom rade dali silu tomu, aby Zombie vznikla. Nikto netúži po tom, aby sa mu za humnami zakrádalo takéto bosoráctvo.

Tento trend sa držal úctyhodne dlhý čas, no postupné objavy na poli vedy a medicíny dali vzniknúť novšiemu a ohavnejšiemu fenoménu, ktorý nahradil Magické Zombie. Tie sa držali v našich mysliach do polovice dvadsiateho storočia a niekoľko krát sa ešte objavili aj neskôr, napríklad na striebornom plátne, častejšie však vo fantasy románoch, kde ženštiny v tesných kožených oblekoch stínali hnijúce a slintajúce hlavy.

Z filmovej tvorby by sa dal odporučiť prvý diel trilógie Evil Dead (po česky Lesní Duch/Smrtelné Zlo), ktorý využíva Magickej Zombie vo veľkom, Lovecraftianskom štýle.

Taktiež aj v dielach s upírskou tématikou sa spomínajú bytosti, ktoré mocné knieža noci premenilo len tak z polovice a teraz sa hnijúci nohsledi krčia pri jeho nohách, čakajúce na to, aby vykonali jeho vôľu.

Filmov by bolo veľa, taktiež aj kníh a komiksov („O nemrtvých jen dobře“ napríklad), ktoré túto Magickú Zombiu využili do sýta a jej strúchnivené ostatky odhodili bokom, keď prišla:

VEDECKO–FANTASTICKÁ ZOMBIA!

Pam PAM pááááám!

Áno, presne tak. Pokrok v medicíne, mikrobiológii, genetike a iných vedeckých odboroch, ktoré budú jedného dňa zodpovedné za totálne zničenie ľudskej rasy ukázali ľuďom mnohé veci. Napríklad, že mozog kontroluje celé telo, že máme nervovú sústavu a mozog bez miechy je na nič (ono povestné lámanie väzov pomocou hladkých ženských stehien vo filme Resident Evil) a že smrť je smrť, ale bunky robia to čo majú ešte hodnú chvíľu po tom, ako nám vyhasne najdokonalejší biologický počítač usídlený hneď za našimi očami.

Tento zlom prišiel v šesťdesiatych rokoch dvadsiateho storočia. Čierny deň pre zombie žáner (pochopte, že čierna je v našich očiach dobrá). Film, ktorý spôsoboval to, že ľudia omdlievali v kinosálach biografov po celých Spojených štátoch amerických.

Noc

Živých

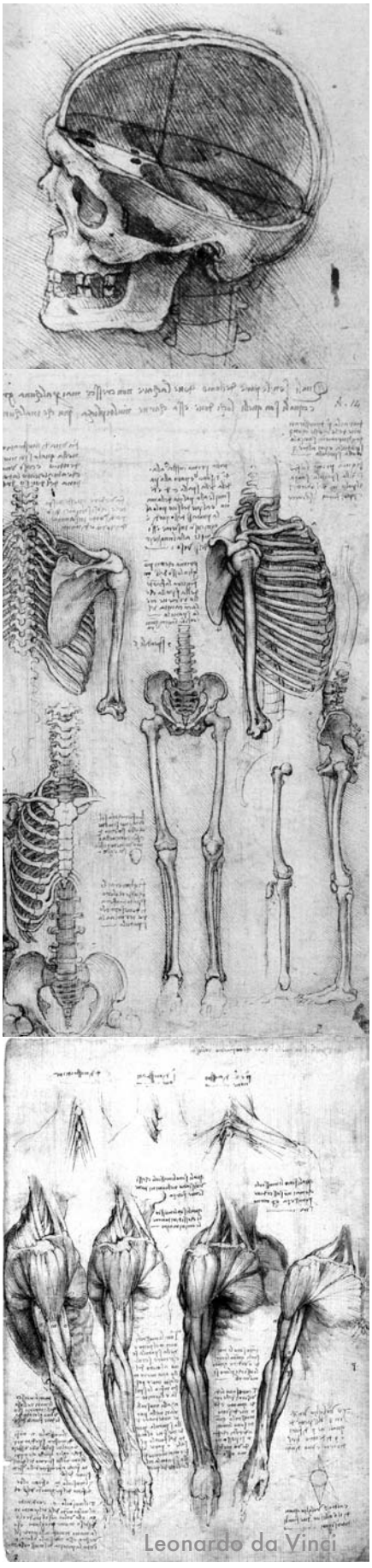
Mŕtvych

Inak prirodzene známa aj ako „Noc oživlých mrtvol“, či „Night of the Living Dead“. Po líci mi steká symbolická slza, pretože toto boli Zombie, z ktorých povstali Zombie tak, ako ich poznáme dnes. Už nešlo len o nejaké nástroje prebudené mágiou. Neboli to odvážni hrdinovia, čo našli v podzemných kobkách nekromanta smrť a následne nesmrť v podobe služby jeho zvrhlým plánom.

Toto boli obyčajní ľudia, vaši susedia, priatelia, rodina. Ta milá babička odvedľa, ktorá vám vždy priniesla kúsok koláča, sa teraz driape po dverách s odtrhnutou sánkou a slntajúc vydáva temné mručanie, ktoré aj najodolnejších doháňa k šialenstvu. Nie. Teraz vám nejde dať kúsok vynikajúcej bábovky. Teraz si ona ide dať kúsok z vás!

Táto zmena bola tým zlomom. Taktiež aj predstavili niečo, čo bolo predtým nevídané. Zombie Apokalypsa… teraz by som túžil, aby Daily Mirror vedel prehrávať hudbu a pustil tóny skladby Highway to Hell od AC/DC, no toho sa asi nedočkám… nič to, ideme ďalej!

V pôvodnej čiernobielej snímke sa špekulovalo nad pôvodom Zombie a keďže v danom období sa ešte o pojmoch ako „Microbiological Warfare“, či „Doomsday Virus“ veľa nevedelo, tvorcovia siahli po niečom prozaickejšom – po vesmírnom žiarení, ktoré preniklo hlboko do zeme a prebralo mŕtvych späť k životu.





Skupina ľudí bola zahnaná do domu a museli prečkať noc za zabednenými oknami, na ktoré vytrvalo škriabali a búchali ruky s dolámanými nechtami a dožadovali sa toho jedného jediného. Mäsa.

Tento film reflektuje strach tak, ako bol poznať v tej dobe. Neustály strašiak nukleárneho holokaustu, strach z radiácie, ktorá mala silu zničiť všetko živé, sa obratne pretavil do neznámeho vesmírneho žiarenia. To klesalo do pôdy a menilo každú mŕtvolu na potenciálnu Zombie.

Tu sa oplatí spomenúť, že tento starý námet recyklovala pomerne vydarená hororová komédia Fido, ktorá na zastaraný koncept vesmírnej radiácie priniesla vcelku vtipný pohľad s pátosom päťdesiatych rokov.
Ale späť k Noci Živých Mŕtvych. Logicky už len ich poňatie Zombie odrážalo vtedajšiu dobu a strach tak, ako každá Zombie pred tým odrážala nečistú a neuchopiteľnú silu, ktorá obyčajných ľudí desila. Teraz mágiu nahradila sila atómu. Čo však charakterizuje dnešnú Zombie?

Nákaza.

Už nejde o pomaličky kráčajúce hnijúce trupy, ktorých mozgy poháňajú ich myseľ natoľko, že držia smer k poslednému zdroju vyrušenia, aj keď to bolo pred viac ako týždňom a náš Zombie už ušiel niekoľko kilometrov.

Našu dobu už necharakterizuje strach z atómového ohňa. Skôr na nás dopadol strach z toho najmenšieho, čo sa ešte dá považovať za život. Vírusy, baktérie a parazity. Choroby, ktoré sa čoraz častejšie a častejšie zjavujú ako v médiách, tak aj v našich mysliach.

Hovoríme tu o neustálom strachu z HIV a AIDS, choroby šialených kráv, vtáčej chrípky, pandemickej chrípky, ktorá ma prerieďiť populáciu tak ako španielska chrípka, SARS a o mnohých iných chorobách, ktoré skôr než prirodzený vývoj pôsobia ako nejaké vopred navrhnuté biologické zbrane. Toto je strach, ktorý vytvoril našu súčasnú Zombie.

Tá je oproti svojím predchodcom brutálnejšia, rýchlejšia a odolnejšia. Nikdy predtým neboli definované Zombie, čo by vedeli bežať, tzv. Runneri (sorry Regi :D).

Nehovoriac o tom, že predtým boli Zombie takpovediac „zenové" – kráčali smerom k vám a nehľadeli na krik, prosby, strieľanie a údery. Nakoniec sa ich chladné ruky chopili vášho tela a nebolo úniku pred nekonečným zástupom doširoka rozďavených úst plných zubov. Ale naše Zombie sú iné.
Sú kruté. Sú cielene agresívne.

Vrhajú sa v psychopatických návaloch, davoch, kedy za behu neváhajú a zrážajú svojich pod nohy, aby ich ušliapali. Aby sa ako prví dostali k nenakazenému, vrhajú sa po ňom, driapu ho rukami, strhávajú k sebe. Vydávajú chrčivé lovecké revy, zatiaľ čo spoločne drásajú na kusy svoju korisť a zvyšok sa rozhliada po ďalšej. Akoby šialenstvo našej doby taktiež preniklo do Zombie a sformovalo ju k obrazu nášmu.

Tu sa už dá hovoriť o podstatne väčšom množstve „zdrojov" a „prameňov", z ktorých môže nejeden Zombie Hunter čerpať. Prirodzene by sa jeho základným kameňom mal stať klenot Dawn of the Dead, ktorý dokonale popisuje svojím začiatkom zombie apokalypsu v pravom zmysle slova. Je to film, ktorý by sa dal označiť tiež za zlomový, keďže po prvý krát ucelene predstavuje našu „novú" Zombie. Avšak pozor, na mysli mám remake z roku 2004, ktorý je nám predsa len o trochu bližší, než originál z roku 1978, kde boli zombie klasicky zenové a k tomu ešte aj pomalé a mátoživé.

Podľa určitej skupiny Zombie nadšencov existujú v súčasnej kultúre dva druhy a to Zenová Zombie a Bojová Zombie.

Zenová je klasický príklad zastaranej Zombie, čo sa bude tlačiť na vás a dorážať, pokým pod jej neustávajúcim nátlakom nepadnete a nestanete sa jej korisťou. Znáša všetky útoky, odstrčenie, len sa zapotáca a potom opäť svojím pomalým tempom vyrazí k vám, pretože jej myseľ má len jeden jediný cieľ. Vás.

Bojová Zombie je nový druh, ktorý sa chová viac ako dravec a má tendenciu útočiť na preživších. Jej cieľom je nielen sa k vám dostať a nakŕmiť sa na vašom mäse, ale uloviť vás. Hnaná loveckými pudmi, využíva najprimitívnejších techník, ako je rýchly šprint na dostihnutie, útočí svojou hmotnosťou, udiera, driape, schmatne vás a stiahne na zem, aby vás imobilizovala. To je na nej tak nebezpečné.

K tomu sa viaže ďalší variant, ktorý určite len tak neupadne do zabudnutia. Návrh Zombie, ktorá v skutočnosti tak úplne nie je Zombie. Predstavte si silu dnešnej genetiky, ako spúta nákazu známu svojou agresivitou. Presne tak, hnev je v našej hlave v podobe hormónov a neurotransmiterov a dokonca ho dokážeme chemicky vyvolať, alebo utlmiť.

Čo taký vírus, ktorý predstavuje čistý hnev? Prichádza „28 Days Later". Dokonca aj príjemne na začiatku rozoberá

dvadsaťosemdňový cyklus od úniku nákazy, až po bod, kedy je armáda rozložená a ľudia v panike opúšťajú veľké mestá, ktorá sa vďaka hustote populácie stávajú smrtonosnou pascou.

Tu sa skôr hodí pojem Nakazení, keďže nejde v skutočnosti o Zombie. Ľudia, čo sa nakazili týmto vírusom nepodliehajú klasickému priechodu, to jest toxický šok, poklesnutie telesnej teploty a exitus spôsobený systémovým zlyhaním orgánov, aby obeť povstala už ako Zombie. Nie, oni totiž neumrú, len ich telo podľahne nákaze, ktorá sa šíri do nervovej sústavy a dokonale ju prepáli, čo spôsobí, že daný jedinec zošalie.

Potom už je len otázkou času, kedy taký jedinec umrie na vyčerpanie, dehydratáciu, alebo hladom. Problém je však v šírení nákazy a panike. Ľudia v skupinkách unikajú pred nakazenými po celej krajine. Vznikajú tábory, sídla preživších a konvoje, ktoré sa presúvajú z miesta na miesto. Okolie miest je spustošené a zamorené nakazenými. Stačí jeden jedinec, ktorý infikuje skupinu a celý kolotoč nákazy sa rozbieha nanovo. Pôvodný bacilonosič podlieha nákaze, no je tu skupina čerstvých, čo vyrazia, aby ďalej šírili chorobu.

A tu je pohľad na samotnú Zombie apokalypsu branú z hľadiska epidemiológie. Pokým bude mať hostiteľov, nevymizne. Bude sa šíriť, až pokým nezrazí hustotu ľudskej populácie v červenej zóne na také minimum, že Zombie skôr pdoľahne skaze, než stihne infikovať ďalšieho jedinca.

Pri pohľade dozadu, na Zombie, ktorá prejde štádiom smrti a následne opäť povstane a jej životnosť sa pohybuje skoro v dekádach, znamená to, že taká epidémia, celosvetová by mohla byť koniec ľudskej civilizácie nie len tak, ako ju poznáme, ale úplné a totálne vyhľadenie ľudskej bytosti z povrchu zemského.

Nedá mi nespomenúť ešte okrajovo jeden druh Zombie, ktorá je špecifická pre Rusko. Určite sa nájde čitateľ, ktorý neváhal a aspoň virtuálne musel okúsiť neblahý svet ukrajinskej Zóny v hre S.T.A.L.K.E.R. Tí sčítanejší možno aj okúsili alternatívne, avšak pôvodné podanie v príbehu bratov Strugackých: Piknik pri ceste. Tento svet (konkrétne herný) nám predstavil nový druh Zombie: Psychická Zombie. Je to zdomácnený klasický prvok ruského sci-fi, ktoré narába s takzvanou Noosférou, či psychickou bankou reprezentujúcou sféru zloženú z ľudských myšlienok. Záujemcom odporúčam prezrieť si zaujímavé články k týmto teóriám, ako aj napríklad Teóriu Informácií. Výsledkom je to, že vznikne Zombie, ktorý je stále človek, ale jeho myseľ bola vypálená na úplnú kostru a tak sa pustinou potulujú bytosti, ktorých myseľ obsahuje nejasné záblesky minulých životov, no už viac nie sú ľuďmi.

Pohľad na takýto svet nám prináša film Land of the Dead (Krajina Mŕtvych/ Země Mrtvých), kedy už nejde tak o prvé dni chaosu, ako o svet totálne spustošený a premenený.

Podobnou tematikou sa zaberal aj tretí a štvrtý diel filmovej série Resident Evil a nutno dodať, že občas až fantasmagorické prvky nedokázali zastrieť jednu vec. Človek už nie je dominantným vládcom tohto sveta.

Fanúšikovia musia odpustiť, že som nespomenul také prvky, ako celý svet The Walking Dead, Resident Evil, Crossed, taktiež mnoho kvalitných Zombie filmov, no už takto je tento článok ozrutný a určite sa neskôr niekto (možno ja) dostane k tomu, aby zanalyzoval nielen chodiace hniloby samotné, ale aj jednotlivé svety, ktoré nám prepožičiavajú napätie, adrenalín, strach a vzrušenie z toho, zažívať strasti a osudy postáv zo zamorených realít… A pritom nás ušetriť rizika nákazy (aj keď naše mysle už nakazené sú).

Tu sa s vami, drahí čitatelia rozlúčim a pamätajte:

Mierte im na hlavu, nemajte zľutovanie a jeden náboj si schovajte pre seba...



Chudí rytíři Šalamounova chrámu 4. díl

Minulé tři díly nás provedly od důvodů založení bojového katolického řádu přes první křížovou výpravu až po ekonomické fungování Templářů a jejich vztahy s papeži. Dnes se zaměříme na politiku v rámci Svaté země a účast na druhé křížové výpravě.



Nejednota ve Svaté zemi

Po úspěšném tažení první křížové výpravy se na území Svaté země vytvořilo několik menších knížectví, která se i nadále musela bránit před nájezdy muslimů. Zároveň panovaly mezi samotnými křesťany složité diplomatické a později i příbuzenské vztahy. Státy utvořené na území Outremeru byly tyto: Jeruzalémské království, knížectví Antiochie, hrabství Tripolis a hrabství Edessy. Zároveň politickou situaci komplikovala nejednota a soupeření mezi muslimskými dynastiemi. Uzavírala se různá dočasná spojenectví mezi dvěma či více vládci, podle toho, co se zrovna zdálo nejvýhodnější. Země a hrady často měnily své pány, ať už zradou, dohodou nebo ozbrojeným bojem. Nepřátelé, intrikující proti sobě, se mnohokráte spojovali bez ohledu na své náboženství. Templáři byli nesčetněkrát zataženi do těchto bojů, ať už náhodou nebo úmyslně.

Silným a obávaným protivníkem se stala muslimská skupina Nizari Ismailis, známější pod jménem assassinové. Ovládali rozsáhlá území a jejich zásahy do politiky se nedaly ignorovat. Hlavní sídlo Nizariů bylo v Alamútu, ovšem vynikla především jejich „pobočka“ v Sýrii. Tamní vůdce se nazýval „Stařec z hory“ a měl naprostou poslušnost všech assassinů. Izmaelité o sobě tvrdili, že pochází z přímé pokrevní linie proroka Mohameda, a jejich cílem bylo vyhnat „bezvěrce“ ze země. Problémem byla nedůvěra a nejednota muslimských dynastií, díky čemuž několikrát došlo i ke spojenectví assassinů s křesťany. Nizariové nebyli mezi muslimy oblíbení, jelikož se snažili změnit a hlavně zmodernizovat tradiční muslimskou víru. Také ovšem prosluli svými perfektně vycvičenými vrahy, naprosto oddanými svému vůdci. Vraždu povýšili na účinný politický nástroj a právě proto se do dnešní doby dochovalo označení assassin jako synonymum pro vraha.

Proměnlivá spojenectví nebyla jen výsadou assassinů – čtyři hlavní muslimské dynastie (Abbásovci zastupovaní Seldžuky, Fátímovci, Zenghídovci a Umajjovci) neustále bojovaly mezi sebou a všichni se opakovaně spojovali proti Nizariům nebo křesťanům. Také Evropané projevovali stejnou nejednotu. Byzantské císařství mělo dlouhodobé obchodní styky s muslimským světem, sahající daleko před první křížovou výpravu, a odříznutí od těchto starých kontaktů se pro něj jevilo jako veliká ekonomická ztráta. Spojenectví mezi římskými a byzantskými křesťany skončilo roku 1137 kvůli nedodržení dohody z první křížové výpravy.

Podle té měla vojska katolíků plnou podporu konstantinopolského císaře pod podmínkou, že všechna dobytá muslimská území, která dříve náležela k Byzanci, se navrátí do jejího vlastnictví. Tímto územím byla Antiochie, která byla v rukou křižáků od roku 1098. Císař Jan Comnenus zaútočil dle svého práva na knížectví, a tak došlo k prvnímu významnému střetu křesťanů s křesťany. Ještě více zarážející bylo, že jeruzalémský král Fulko odmítl pomoci knížeti Raymondovi z Antiochie, přestože byli spojenci, a tak se stalo, že Byzanc násilně připojila knížectví ke svému území a Raymond byl donucen složit vazalský slib.





Druhá křížová výprava

Boje pravoslavných s katolíky oslabily pozice křesťanů ve Svaté zemi, čehož využili Zenghídovci, kteří v roce 1144 dobyli hrabství Edessy. Tato skutečnost dodala muslimům sebedůvěru a nadšení, kdežto v Evropě vyvolala rozčarování a obavy. Jednalo se totiž o první velkou porážku křesťanů od první křížové výpravy. Papež Evžen II svolal evropské šlechtice k druhé křížové výpravě, silně podporován svatým Bernardem. Ludvík VII, francouzský král, Bernard a Evžen, doprovázený třemi sty templářskými rytíři, se sešli v Paříži v roce 1147, aby vyhlásili nové tažení. Evžen udělil templářům výsadní právo nosit na bílém plášti vlevo na hrudi a na rameni červený kříž a připojil tak k symbolice cudnosti bílého oděvu rudé znamení mučednictví.
Spojené vojsko se skládalo ze smíšených oddílů pod vedením Ludvíka VII. Zahrnovalo francouzské šlechtice, často soupeřící mezi sebou, a německé armády v čele s Konrádem III. Odlišná loajálnost vojáků ke svým pánům a jazyková bariéra přispěla ke zmatkům v křižáckém vojsku, což kontrastovalo s železnou disciplínou templářských rytířů. Ti nakonec dostali velení nad všemi šiky, aby se armáda nerozpadla. Ve Svaté zemi se k nim připojili johanité a vojsko jeruzalémského krále. Konrádovo vojsko se rozdělilo, ale obě armády byly poraženy Turky a zbyla jen hrstka přeživších. Zbytek křesťanů se rozhodl zaútočit na Damašek, ale kvůli velikým taktickým chybám se armáda rozpadla a byla poražena sultánem Núr ad-Dínem (potomek Zenghího). Následovalo veliké roztrpčení mezi křesťanskými panovníky a vzájemné obviňování ze zrady, hlouposti a chamtivosti. Ani templáři neušli nařčení z přijetí úplatku od muslimů. Porážka druhé křížové výpravy vyvolala v Evropě silný otřes a hořké zklamání. Rovnováha sil v Outremeru se silně naklonila na stranu arabů, což bylo pro křesťany nepřijatelné. Proběhla řada dalších bojů, kterých se účastnili templářští rytíři, ale úspěch dlouho nepřicházel. Navíc bylo Jeruzalémské království vytrvale ohrožováno Zenghídovci, kteří ovládali pevnost Askalon nedaleko samotného Jeruzaléma. Templářské vojsko spolu s jeruzalémskou armádou hrad roku 1153 oblehlo a právě zde došlo k největšímu obvinění z hamižnosti, které bylo proti templářům vzneseno. Po několikaměsíčním obléhání totiž došlo k průlomu hradeb nedaleko tábora templářů a nový velmistr Bernard de Tremelay údajně odmítl dovolit ostatním vojskům vstup. Toto rozhodnutí z čiré chamtivosti mělo za následek porážku templářů a smrt čtyřiceti rytířů, včetně velmistra. Askalon byl dobyt o několik týdnů později, ale templářům byl upřen jakýkoli podíl na kořisti. Existují i další důkazy o rostoucí templářské hamižnosti. V roce 1154 vypuklo povstání v Káhiře. Na místo zavražděného chalífy chtěl jeden mocný vezír dosadit svého syna. Převrat se nepovedl a otec se synem uprchli i se svým velikým pokladem. Templáři je zajali u Askalonu, vezíra zabili, bohatství zabavili a syna, i přes jeho ochotu konvertovat na křesťanskou víru, prodali do otroctví.

V příštím čísle budeme pokračovat s politickými vztahy ve Svaté zemi. Čeká nás více podlých spojenectví, více válek, více neúspěšných křížových výprav a také seznámení s jednou z největších ikon arabského světa – samotným velkým Saladinem.



Děti noci

Rubrika DarkSide se zabývá temnotou, zlem a vlastně čímkoliv, co by se dalo klasifikovat jako to špatné, zvrhlé, diskutabilní nebo zakázané. Neexistuje jedna správná a všeobsažná definice. Vy sami můžete ovlivňovat její téma, pokud vás něco zajímá. Zatím ovšem moc přání nezaznělo, takže otěže držím v rukou stále já.

Upíři jsou pro každého autora odvážnou volbou, neboť pokud chcete stvořit klišé, jste na té správné adrese. Začnu tedy několika citacemi učené literatury, jak je možné si takového upíra představit. Třeba se vám budou hodit. Následně zkusím nastínit, na co by měl takový tvůrce upíra určitě myslet.

„Vampýr – knižně upír tj. duch některých zemřelých (např. čarodějů, lidí, kteří prý měli zuby už při narození, apod.), jenž v noci saje krev spícím lidem a zvířatům – Slovník cizích slov, J. Získalová a M. Jacobsenová, Státní pedagogické nakladatelství v Praze roku 1981

Upír – v lidové tradici zlovolná mrtvola, která každou noc opouští hrob a vydává se pít krev živých bytostí. Tímto způsobem si upíři (vampýři) obnovují život a vysávají ho z těla živých, proměňují své oběti v další upíry a šíří epidemie – Almanach tajemna, Reader´s Digest Výběr v Praze r. 1998

Upír – výraz používán u jednání nepokojné duše, jež opouští tělo po smrti nebo během spánku; tento pojem není nutně spjat s vysáváním krve; 2. charakteristika; upír je nemrtvý, který opouští hrob a ohrožuje živé – Vampyrismus v kulturních dějinách Evropy, Guiseppe Maiello, naklad. Lidové noviny v Praze r. 2005

Vampyrismus – Archetypální strach z bytostí, které „nejsou mrtvé“ a v noci vstávají z hrobů, aby prodloužily svoji nepřirozenou existenci pitím krve živých, není jenom transylvánská legenda, ale i námět mnoha moderních hororů a filmů. Nejslavnější vampýr ze všech, Drákula, byl stvořen v r. 1897 irským romanopiscem Bramem Stokerem (1847-1912). Pro svoji pohádku se Stoker inspiroval transylvánským knížetem Vladem Tepesem, Napichovačem, synem Drákuly (latinsky drago, neboli drak). Vladovou nejoblíbenější kratochvílí bylo napichovat vězně na vysoké špičaté kůly a s potěšením sledovat, jak v bolestech umírají. Traduje se, že za jeden den nechal takhle umučit 30 000 Turků. Typičtí „upíři“ se rekrutují z řad neklidných duchů, sebevrahů, kteří byli až donedávna ve východní Evropě (ale i jinde) pohřbíváni u křižovatek, a do jejich hrobů byly zapichovány kříže, aby jim zabránily ve „vstávání z hrobu“. Křižovatky a kříže v tomto kontextu jsou předkřesťanské. Kříž je totéž, co uzel: svazuje obávaného a neklidného ducha. – Paranormální jevy, R.S. Gordon“

Historie nám předhazuje opravdu nepříjemné typy upírů. Novodobí hráči a stvořitelé upírů si z toho vzali jenom základní kousky jako inspiraci a přetvořili je do něčeho jiného. Udělali z upíra někoho, kdo naplňuje skoro všechny smrtelné hříchy. Pýchu, závist, smilstvo, hněv, obžérství a možná ještě lenost. Jedinou věcí, kterou u nich většinou nenacházím, je lakomství.

Jenže to z nich nedělá dokonalého lovce lidí, že? Do našeho upířího koktejlu tedy musel být přidán i vzhled. Dnes už bohužel není alabastrová pleť sexy a pochybuji, že to upíry táhne do solárka. Co je tedy na nich tak přitažlivého? Jsou to souměrné rysy, uhrančivé oči, nebo je to dílem psychické magie?

A co je to charisma?

Senioři pouští cizí lidi do bytů nebo podepisují smlouvy u energetických společností. Proč? Protože se jim ten člověk zdál milý. Je tedy možné, že v určitých situacích jsme schopní podlehnout onu klamu, že milý rovná se důvěryhodný, ale… jak u normálního člověka vzbudit zdání důvěryhodnosti?

Odpověď je taková, že různě. Záleží, nakolik je hráč/PJ dobrý pisatel a proti komu stojí. Z vlastní zkušenosti vím, že čím je postava racionálnější, tím lepší je používat psychické magie. A naopak, čím větší je postava snílek, tím lépe ji lze obalamutit pěknými slůvky.

A co dál?

Není od věci vytvořit si cílovou lovnou skupinu. Koho bude vyhledávat a jak to ovlivní vystupování a vzhled? Na základě čeho si vybírá? Je to chuť







lovit, hledat, ochutnávat, nebo má vše předem stanovené? Upíři jsou v tomto ohledu hodně přizpůsobiví, ale i tak je dobré mít jisté návyky a schopnosti. Ano, vždy to lze řešit silou, pohotovými reflexy a rychlostí, ale to by přeci nebyla žádná legrace, ne? Upír by si svůj lov měl užívat, a pokud ne, měl by pro to mít pádný důvod. Třeba jenom potřeba zberchat se po akci, nebo naopak nabrat hodně síly, jestliže jsou očekávány nějaké komplikace.

Poté je navýsost důležité si uvědomit, že upír NENÍ člověk. Doporučuji přečíst si článek Vnímanie beštie a človeka vo WoD (http://www.larpy.cz/praxe/vnimanie-bestie-a-cloveka-vo-wod/). Vše je zde pěkně sumarizované a může vám to pomoci při dotvoření charakteru. Jakmile upíra příliš polidštíte, ztratí na své magičnosti, přitažlivosti i děsivosti.

Zajímavým zpestřením může být i pozměnění zaběhnutých skutečností. Např. Sapkowskiho upíři mají krev pouze jako alkohol. Krev nepijí z nutnosti přežít, ale z chuti se pořádně opít. Pro Lukjaněnkovy upíry je zase alkohol žíravinou. Alkohol je tedy, zdá se, v kurzu. Další možností jsou emoční upíři, kteří se živí energií, takže jediné, o co se snaží, je vyvolat v někom silné emoce. Vřele doporučuji fanouškům italských hádek. Je tu ale riziko, že vás začnou hráči/spoluhráči brzy nenávidět. Která emoce se totiž vyvolává nejsnáz? Já bych řekla, že hněv.

Pravděpodobně nejlepší inspirací pro hru upírů jsou pravidla World of Darkness. Jelikož byla jeden čas opravdu VELMI populární, dají se jejich střípky najít skoro všude na internetu. Pro začátek stačí popis klanů a rozvrstvení upírů, což nejvíce ocení ti, kdo neradi čtou pravidla.

Více o RPG upírech se dá najít na www.rpgforum.cz
Pokud by vás zajímalo ještě něco z tohoto nebo jiného tématu, nebojte se ozvat.

PragoFFest 2013
RPG Aliance je jako fénix

Léto si teď můžete užít leda na jižní polokouli nebo v tropech, Evropě budou brzy vládnout třeskuté mrazy. Je ten pravý čas, abychom se my, organizátoři linie RPG Aliance, posadili nad šálek horkého čaje. Cíl je jasný: **sestavit program pro únorový PragoFFest 2013**. Byť účast na letním GameConu v Mohelnici přinesla mnoho nových přátel, přišel podzimní spánek zamlžený páleným listím a ticho… Společně se začátkem zimy pak přichází nová událost: RPG Aliance se vrací na scénu.

Očisti se od minulosti a úpadku

Nic není tak jednoduché, jak se na první pohled může zdát. Sehnat dostatek schopných a k tvorbě ochotných lidí je totiž **vícedenní maraton**, naprostý opak jednodenního sprintu od komína ke komínu po vzoru Santa Clause. **Někde se začít musí**, snad na srazech, slezinách, fórech, v telefonním seznamu vlastního mobilu. Jestli zrovna nemusíte řešit dárky pro příbuzné, kamarády a své drahé polovičky, zkuste popřemýšlet. Osvoboďte svou mysl.

Přidáte se k iniciativě, která chce lidem ukázat, že **česká a slovenská fantasy komunita žije** a má co říct nejen dospělým, ale i mládeži a teenagerům? Pomůžete nám naplnit program? Ať už patříte k jakékoli skupině, můžete se zapojit.

PragoFFest, říkáš?

PGF je, jak už název napovídá, pražským conem (z angl. convention - setkávání). Je to již **tradiční akce** pro příznivce světů fantazie. Může jít o fantastiku pocházející z filmu, čerpající inspiraci v seriálech, herní, literární i jinou, na PragoFFestu najdete od toho všeho dozajista víc než jen malý kousek. Program není zaměřený pouze na **fantasy, horor, sci-fi a moderní technologie**, ale věnuje se i **historii, mytologii a záhadám** a nevynechá ani mangu nebo anime. Kontroverzi se meze nekladou, zaujmout můžete módní přehlídkou ve steampunkovém stylu i fotkami pokusů o kybernetické implantáty. RPG Aliance se loni ukázala v různorodém světle.

Nejjednodušší bude nahlédnout do diskuzí na DarkAge, RPGFóru, Andoru a Aragornu, na web RPG Aliance (**rpg-aliance.cz**) a na stránky samotného PragoFFestu (**www.pragoffest.cz**).
Ve stručnosti platí stále totéž: RPGA je skupina lidí, kteří chtějí českou RPG komunitu probudit z letargie a možná ji i posunout o kus dál. Seznámit lidi mezi sebou navzájem, uspořádat společné akce, vytvořit něco **unikátního**, nebo jen podpořit aktivity, které tu již jsou. Nehrajeme si na profesionály, neděláme to pro peníze, nenutíme. **Prodloužený víkend na začátku února** se teď možná jeví daleko, nicméně právě proto přicházíme v předstihu – abychom se mohli připravit.

Svět už je spálený dost, nyní je třeba tvořit. Povstaň s námi z popela.

Jakub „Apophis“ Korál
Organizátor RPG Aliance

PS: RPG Aliance hledá aktivní lidi. Pokud chceš přispět svou troškou do mlýna, ozvi se. Do programu přijímáme témata na přednášky, ceremonie, workshopy, debaty i soutěže. Otevřených her také není nikdy dost, a čím širší bude nabídka, tím lépe. Aktivitě meze neklademe. Upiš se nám, nebudeš litovat!

