Regis, Redži, Regge
Ohlédnutí za rokem 2012
Lykantropie na buněčné úrovni

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
16. února 2013, ročník 5, číslo 1-2



Obsah:

Ohlédnutí za rokem 2012 — Teranell — 4
Sraz DA na PragoFFestu 2013 — Chiisai — 4
Zimní soutěže pro velké tvořivce — Tindo — 5
Jazykový koutek DonaSimona — DonSimon — 6
Hrajete rádi počítačové hry? — Tindo — 7
Sebrané spisy H. P. Lowecrafta — Pavettka — 10
Časy se mění — Iwick — 13
Regis, Regži, Regge — Falianne — 18
Shadowrun: Super Tuesday — Regisek — 20
Lykantropie na buněčné úrovni — Iwick — 21
Chudí rytíři Šalamounova chrámu – 5. díl — Chiisai
Dům U Sta koček — Nonsence
Kočkoliška — Kanyapi

Z domu U Sta koček a dvanácti barzojů

Teranell

Naše redakce je zvyklá pracovat ve všelijakých podmínkách. Předchozí čísla vznikala o zkouškovém, za státnicování, z nemocnice, občas dokonce jen za přispění pouhých tří či čtyř lidí. Toto vydání je ale výjimečné – skloubit dohromady tvorbu časopisu a psí porod je totiž záležitost značně adrenalinová.

Na druhou stranu, psaní v domě, který voní čerstvým darjeelingem, anýzem a lidským i zvířecím štěstím má hodně co do sebe. Malí psí kluci a holky sborově mroukají; vypadají zatím jako klubko tuleňů se sametovými kožíšky, ale ozvat se už umí jako tygři. Je v nich víc, než se na první pohled zdá. Teď je čeká náročná cesta od malých barzojích miminek přes nevycválané puberťáky až k opravdovým chrtím aristokratům. Mají toho hodně před sebou, stejně jako náš časopis. Jeden kruh skončil, ale další se otevírá. Přejte DAily Mirroru, ať má v následujícím roce alespoň tolik elánu, jako těch šest upovídaných mrňousků.

Za celou redakci všem věrným i novým čtenářům,

Teranell

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Barbora „Enefa" Mlejnková


Petra „Teranell" Bedřichová


Eliška „Pavettka" Žáčková


Hana „Falianne" Loudová


Martin „Regisek" Brabec

Ilustrace na obálce: Teranell dle Darko od darkhive
Autoři textů: DonSimon, Chiisai, Iwick, Kanyapi, Nonsence, Regisek, Pavettka, Teranell, Tindo
Korektury a editace: Teranell, **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník pátý, číslo 1-2.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 16. 2. 2013.

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

Ohlédnutí za rokem 2012

Milé čtenářky, milí čtenáři, i tentokrát se vracíme s vyhlášením soutěží, které probíhaly po celý rok na našem serveru. Ve spolupráci s adminy a knihovníky jsme pro vás připravili kompletní přehled výsledků, tedy jakousi malou Síň slávy pro ty nejaktivnější, nejtalentovanější a vůbec nejlepší hrdiny, PJe, spisovatele a tvůrce SingleQuestů.

Velká hra

Jako bychom se vrátili v čase. První místo ve Velké hře totiž po dvou letech znova obhájil Petwald, a to s postavou Jarro, se ziskem krásných 819 expů. Náš zkušený harcovník tak má příležitost vylepšit si svého draka, v neposlední řadě na něj čeká také hodnotná věcná cena. Gratulujeme!
Pro úplnost také dodáváme celkové pořadí:

1. Petwald (postava Jarro)
2. Silenec (postava Ater)
3. Lodka (postava Yazian Poita)

Nejaktivnější oficiální vypravěč

První ze soutěžních kategorií vyhlašovaných mezi oficiálními PJi svými výsledky nikterak nepřekvapila. Yavanna nám i tentokrát potvrdila, že co do aktivity nemá ve Městě duší přemožitele. Alespoň prozatím ;-)

1. Yavanna
2. Christopher
3. Keshick

Nejtalentovanější oficiální vypravěč

Byl to Rohiho raketový vzestup, který nás před dvěma lety inspiroval k vytvoření této kategorie. Tentokrát ji s přehledem ovládnul Kahuna se svým povýšením na YD za pouhých pět měsíců.

1. Kahuna
2. Navi
3. Christopher

Nejlépe složený PJ test

V této kategorii zvítězil Darkis. Shodně s Towniem složil test v bodovém poměru 19/25, nicméně se mu to podařilo v kratším čase.

1. Darkis
2. Townie
3. Kostej.Nesmrtelny

Všem, kteří se umístili, gratulujeme a přidáváme jim symbol jejich úspěchu do záložky Ocenění.

Autor roku

To ale ještě není ani zdaleka vše, neboť napilno měli v loňském roce nejen oficiální PJové, jejich hráči a adepti na výcvik. S potěšením vyhlašujeme také konečné pořadí v pravidelné knihovnické soutěži o Autora roku!

1. Feya_elven: Alpha Croissanti (10/10)
2. Bubackkk: Léto 1999 (5/5)
3. Mata: Mince na útěku (4/4)

Pro úplnost dodáváme, že Feya_elven je současně nejmladší autorkou, která v loňském roce přispěla svým dílkem do knihovny. Jako výherce se bude moct těšit z nové ikonky a spolu s ostatními umístěnými také z bodů zázraků a odznáčkem v záložce Ocenění. Blahopřejeme!

Nelenilo se ani mezi tvůrci SingleQuestů, kteří se pod vedením Aglara vrhli s novou chutí a vervou do rozšiřování základny příběhů pro jednoho hráče. Je tedy naší milou povinností vyhlásit výsledky prvního ročníku soutěže o nejlepší SingleQuest na základě vašeho hlasování.

O nejlepší SingleQuest

Výhercem se stává Regisek se svým shadowrunnerským SQ „Missing Blood“ (obdržený průměr 1,54/počet obdržených známek 35). Spolu se svými pomocníky (Teranell a Asteroid) tak stejně jako další umístění získává bodové ohodnocení a záznam do záložky Ocenění.

1. Regisek – Missing Blood (Teranell, Asteroid)
2. Final – Pouta osudu (Kerstin, Yenn, Petwald, Regisek, Satanus, Silenec, Alim_Thor, Asteroid, Wingy)
3. Silenec – Útěk z vězení (Filippi, Navi, Jajulena)

Soutěž o nejlepšího pomocníka při tvorbě SQ

Možná nejsou hlavním činitelem či myšlenkou SQ, na jejich práci však mnohdy závisí, jak rychle bude nový SQ otevřen hráčům. Tímto vám představujeme duše, které byly nejvíce nápomocny při tvorbě SingleQuestů. Duše, bez nichž by mnoho SQ snad ani nevzniklo, případně by se jejich spuštění výrazně protáhlo.

1. Kerstin
2. Nefer
3. Alim_Thor
4. – 5. Kanyapi, Final

Všichni pomocníci dostávají za svou obětavost a píli odznak, který mohou hrdě vystavovat v záložce Ocenění, a také body zázraků.

Jedno kolo je opět uzavřeno, další začíná. Využijte toho a přispějte i vy se svou troškou do mlýna – třeba se tak v naší Síni slávy příští rok objevíte právě vy!

Sraz DA na PragoFFestu 2013

Chiisai

31. ledna proběhl inzerovaný sraz uživatelů Dark Age. Hrun, který nakonec svou účast musel ze zdravotních důvodů odvolat, úspěšně zkoordinoval pětadvacet lidiček a včasným posláním seznamu jim zajistil volný vstup na celý čtvrteční program letošního PragoFFestu. Eugene, Jessica, Asteroid, Drako, Regisek, Satanus, JokerS, Meaple, Teranell, Apophis, Megas, Cmech6, Jenail, Lege, Mata, Chiisai, Wingy, Wollf, Kelghor, Kale, Dyrim, Kolaps, Nehvizdek, Stranger a Dawon měli možnost užít si přes 60 konzolí, 50 počítačů, 40 stolů deskových a karetních her a samozřejmě také fanouškovské přednášky a workshopy. Přestože byla k dispozici po celou dobu srazu k tomu určená volná třída, účastníci se volně rozptýlili po celé Modré škole (největší jejich koncentrace byla samozřejmě v bufetu a na baru, mezi 19 a 20 hodinou pak také v místnosti RPG Aliance na přednášce Představení RPG serverů). Celková reálná účast ani ztráty nejsou známy, předpokládáme však, že si účastníci sraz užili, a dokonce víme, že někteří následně zůstali i po celou dobu PragoFFestu.



Zimní soutěže pro velké tvořivce

Tindo

Zima je časem, kdy lidé zůstávají v teple svých domovů a svou mysl nechávají odplout do světů fantazie. Každý z nás jistě aspoň jednou zatoužil vytvořit si vlastní svět, příběh, dobrodružství nebo novou hru pro dlouhé večery. Snad právě proto v zimním období vrcholí soutěže ze světa RPG a stolních her, které jsem se rozhodl vám dnes představit.

RPG kuchyně

RPG kuchyně je soutěž ve tvorbě nových stolních RPG. Každý tvůrce má dva týdny na to, aby ze zadaných ingrediencí „uvařil" novou hru menšího rozsahu. RPG kuchyně se koná v druhé polovině února. Všechny informace včetně her z minulých ročníků naleznete na RPGfóru (RPGforum.cz), které tuto soutěž pořádá.

Soutěž autorů deskových her

Chcete vydat vlastní deskovou hru? Jednou cestou k tomuto cíli je vítězství v tomto klání. Soutěž pořádá společnost Czech Board Games, která takto podporuje začínající tvůrce stolních her. Uzávěrka přihlášek je každoročně v březnu, přičemž je možné přihlásit i rozpracované hry a herní koncepty. Všechny informace najdete na webu www.czechboardgames.com.

Jazykový koutek DonaSimona

Víte, jak zní rozkazovací způsob druhé osoby jednotného čísla slovesa vidět? Schválně, zkuste to. Není to tak jednoduché, jak se první pohled zdá. Běžně používané „koukni se", „pohleď", „dívej" a podobně jsou totiž tvary patřící jiným slovesům. Jedinou správnou odpovědí na tuto otázku je

Viz

Taky jste si až do této chvíle mysleli, že se jedná o zkratku a ne o rozkazovací způsob slovesa vidět? Pokud ano, buďte klidní – nejste ani zdaleka sami. I mnoho vzdělaných lidí považuje „viz" za zkratku a píše za ním tečku. **To je ale chyba!** Viz je sloveso, a proto za ním tečku nepíšeme.

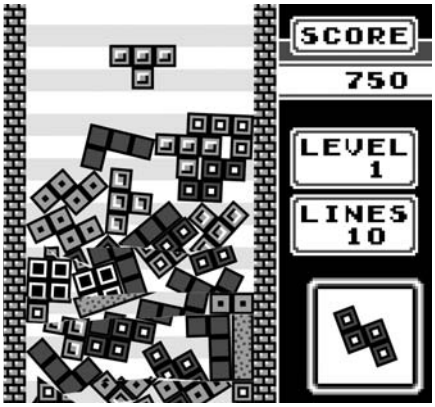
Sloveso „viz" se pojí jak s prvním, tak se čtvrtým pádem. Můžeme proto napsat jak „viz strana 54", tak i „viz stranu 54". Pro zajímavost si také uveďme další tvary rozkazovacího způsobu tohoto slovesa: „vizme" a „vizte". I ty je možné (zejména v psaném textu) používat.

A jako domácí úkol zkuste vymyslet rozkazovací způsob druhé osoby jednotného čísla slovesa vědět :)

Hrajete rádi počítačové hry?

Hrajete rádi počítačové hry? Jak často se jim věnujete? Které z nich jsou vaše nejoblíbenější a díky jakým prvkům tomu tak je?





Corleth:

„Řekněme v průměru každý druhý den až denně. Mezi nejoblíbenější patří Civilizace, Heroes of Might and Magic III a pak různé starší kusy jako Master of Orion II, Theme Hospital, Settlers II, Master of Magic.
Kdybych je měl obodovat, zvítězí Master of Magic, který obsahuje veškeré dobré herní prvky ostatních her, které mám rád. Budování říše, strategická mapa s pohybem jednotek a hrdinů, fantasy svět, výzkum, magie, hrdinové a jejich vylepšování, taktické souboje na mapě, artefakty, průzkum „dungeonů“, možnost upravovat kdeco, jednoduchá nápověda všude, kde je potřeba, a pěkné grafické podání, generování map.
Jeden z názorů na tuto hru ji dobře vystihl: ‚Možná se ptáte, proč nikdy nevznikl žádný Master of Magic II – nebylo to potřeba.‘“

Antolog:

„Ano, počítačové hry hraji rád, i když ne moc často, spíše trávím čas na internetu.
Jedno z nejoblíbenějších dílek bylo RPG Ego Draconis, které mě zaujalo hlavně tím, že to bylo jedno z mála RPG, možná i jediné, kde jsem se do postavy doopravdy vžil. Také mě zaujalo, že hra měla velmi neočekávaný konec, který jsem doopravdy nepředpokládal až do poslední minuty.
V kruhu tahových strategií pro mě zatím vede Heroes of Might and Magic IV. Zdá se mi být nejlepším dílem z celé série, už kvůli lepší využitelnosti obchodů a vcelku dobrému systému pro budování postavy. Také díky tomu, že po nějaké době (ač je to vcelku nesmyslné) zvládne dobrý hrdina při velmi obratném taktizování chodit sám a porážet všelijaké jiné armády.
V závodních hrách bych jako nejzajímavější vybral Need for Speed Underground II, protože opravdu nemám rád závody na čas.
Poslední okruh her, do něhož jsem jakž takž zavítal, jsou střílečky. Zde bych na světlo vyzdvihl Vietcong IV, který jsme hráli na internátu proti sobě přes wi-fi, a který mě docela bavil.“

Dyrim:

„Ač jsem dívka, počítačové hry hraju, a to možná ve větší míře, než je zdraví prospěšné. Obvykle minimálně ty tři hodinky denně, pokud mi to rozvrh dovoluje, o víkendu nebo o prázdninách i mnohem více. Nejoblíbenější patrně budou fantasy RPG a pak jednoznačně Heroes of Might and Magic (III nebo V). Já osobně hodně dám na customizaci postavy (jsem holka :P) a taky na pěknou grafiku. Když mě ale nechytne příběh, stejně to není ono.“

Silenec:

„Jedinou hrou, které se věnuju pravidelně, je DA. Kromě toho hraju nárazově Tower Defense hry, z nichž nejpovedenější jsou GemCrafty, Kingdom Rush, Protectors a pár dalších. Zbytek jsou hlavně strategie – z těch starších HoMaM III a z novějších Starcraft II, které bych obě určitě doporučil. Jen vás musím varovat, že obzvlášť u té druhé se dá zabít hóódně času.“

Dawon:

„Ano, rád hraji počítačové hry, ale abych u nich vydržel, musí mě opravdu nadchnout. Moc času na ně nemám, ale když mě nějaká hra chytne, tak jí věnuji třeba celý víkend.
Mojí nejoblíbenější hrou je asi Minecraft. Ačkoliv jeho grafika není nic extra, díky prakticky neomezeným možnostem se dá stvořit téměř cokoliv. Cíl hry je navíc také variabilní, někdo to může vzít jako boj o přežití, jiný jako možnost postavit velkolepé stavby, další třeba jako klasické RPGčko. Na druhém místě mám asi Assassin‘s Creed, a to hlavně díky promyšlenému příběhu a dobrému spádu hry. “



Sebrané spisy H. P. Lovecrafta

Je tomu už skoro 100 let, co začal tento autor tvořit, a jeho dílo žije dál. Právě on pomohl na svět Starodávným spícím Bohům, mezi které patří například i Cthulhu. Lovecraft byl velmi sebekritický, proto mnoho z jeho děl vyšlo až po jeho smrti. Jeho odkaz se doslova fanaticky šířil světem; kdesi v Arábii prý dokonce našli kousky Necronomiconu („Co ve věčnosti leží, mrtvé není, v záhadě věků i smrt se ve smrt změní"), který se objevuje v jeho povídkách jako dílo šíleného arabského filozofa Abdula Alhazreda.

Povídky jsou krátké, tak akorát na dobrou noc. Krásu nalézám především v popisech roztodivných míst, líčení strachu obyčejného člověka a v touze zapomenout to, co se člověk o světě nikdy nechtěl dozvědět. Objevuje se zde procitnutí, sklíčenost, šílenství i letargie. I mnozí dnešní autoři by v něm našli nemalou inspiraci, stejně jako například tvůrci deskové hry Arkham Horror. Ta sice obsahuje výňatky z Lovecraftových povídek, ale není to to samé jako přečíst si povídku a vědět.

Nejedná se o žádné slavné, přívětivé konce. Co ale také čekat jiného, když Lovecraftovým osobním bohem a múzou byl Alan Edgar Poe.

Spisy jsou rozděleny do čtyř svazků, kde jsou povídky seřazeny dle roku svého vzniku, není však třeba číst je popořadě.
Svazek I. – Hrobka, Příběhy a vize z let 1917–1920
Svazek II. – Měsíční močál, Příběhy a sny z let 1921–1925
Svazek III. – Volání Cthulhu, Příběhy a novely z let 1926–1930
Svazek IV. – Příběhy a střípky z let 1931–1935

Ukázka z povídky Nyarlathotep:

„Děsivě zcitlivělý, bezhlase blouznící, to vědí jen bozi, kteří byli. Znavený, vnímavý stín, kroutící se pod rukama, jež rukama nejsou, slepě hnaný přes ohavné půlnoci zahnívajícího stvoření, přes mrtvé sféry skonalých světů plné jizev, jež bývaly velkoměsty, umrlčími vichry, které ovívají pobledlé hvězdy a nutí je pohasínat. V zásvětích neurčité přízraky ohavných zrůd, letmo spatřené sloupy neposvěcených chrámů, jež spočívají na bludných skalách pod vesmírem a sahají až k závratným prázdnům nad říšemi světla a tmy. A celým tímto odpudivým hřbitovem všehomíra se k zešílení děsivě rozléhá tlumené dunění bubnů a vysoké, jednotvárné skučení rouhavých fléten z rozumem neosvětlených síní za hranicemi Času; odporné bušení a pištění, jež doprovází pomalý, nemotorný a nesmyslný tanec obrovských temných posledních bohů – slepých, němých, nemyslících příšer, jejichž duší je Nyarlathotep."

Velmi pěkný článek o Lovecraftově díle lze nalézt také na RPGforu: Lovecraftova strašidla od Argonantuse: http://rpgforum.cz/clanky/lovecraftova-strasidla

ČDSY SE MĚNÍ

Povídací RPG o cestování v čase

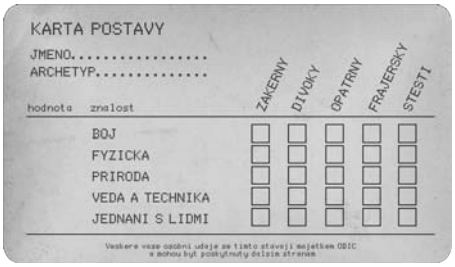
Časy se mění

Skvělým sovětským vědcům (pod vedením německého válečného zajatce) se podařilo začátkem 70. let 20. století vynalézt úžasnou věc – stroj času. Bohužel se ho zmocnili zlotřilí imperialisté, kteří začali svévolně měnit minulost a tím i přítomnost. A protože nějaká chytrá hlava spočítala, že šance na uchycení komunismu byla jen jedna ku milionu, vznikl v důsledku toho OBIČ – oddělení bránící integritu času. Hráči této stolní hry se vžívají do role sovětských soudruhů, kteří mají uchránit přítomnost.

Časy se mění vznikly roku 2009 v rámci soutěže „RPG kuchyně“, jejímž cílem bylo vymyslet během dvou týdnů kompletní životaschopnou hru. Autorem tohoto vítězného projektu je Jiří „Markus“ Petrů, který dokázal vytvořit velmi chutný pokrm.
Nejedná se o klasické RPG ve stylu Dračího doupěte, nýbrž spíše o povídání, pravidla jsou velmi jednoduchá a umožňují velkou volnost. Tvorba postavy je součástí hry, přičemž každá má různě rozvinutých pět vlastností, které určují počet kostek. Když už se hází, pak pouze na ano/ne, úspěch/neúspěch. Záleží tak hlavně na fantazii a iniciativě hráčů.
Příběh (zápletka) také vzniká ve spolupráci hráčů a Vypravěče – pomocí kostky padnou náhodné informace v tabulce v pravidlech (o historickém období, osobě, předmětu a události, které se týkají budoucí mise). Z těchto indicií všichni společně vytvoří budoucí cíl a hráči se pak ještě s Vypravěčem domluví, co by ve hře chtěli či naopak nechtěli potkat.

V rámci příběhu samotného jsou možnosti hráčů velmi široké, neboť díky svým osobním časostrojům mohou zastavovat čas, přesouvat se v rámci něho i prostoru, způsobovat (s určitým rizikem) různé časové paradoxy, apod.
Hra je velmi svižná, určená pro 3-6 osob a není potřeba vlastnit nic jiného než tužku, papír, hrací kostky a dostatek fantazie. A samozřejmě nějaký ten čas.

Pravidla obsahují všechny potřebné texty i s ukázkami ze hry a jsou volně ke stažení spolu s dalšími informacemi na fóru http://rpgforum.cz/forum/viewtopic.php?f=237&t=6789.


KARTA POSTAVY

JMENO.....
ARCHETYP.....

hodnota	znalost	ZAKERNY	DIVOKY	OPATRNY	FRAJERSKY	STESTI
	BOJ					
	FYZICKA					
	PRIRODA					
	VEDA A TECHNIKA					
	JEDNANI S LIDMI					



Regis, Redži, Regge

Ahoj Regi,
vítám Tě na dlouho slibovaném rozhovorovém fóru. Už jsi měl dost času na psychickou přípravu, takže se můžeme vesele vrhnout do rozhovorového víru. Na úvod bych Tě ráda poprosila, abys napsal něco o sobě, třeba jak Ti doma říkají, odkud jsi, zkrátka jak by ses nejlépe popsal někomu, kdo Tě vůbec nezná.
Ahoj Fal,
úvodem děkuji za trpělivost a směle můžeme přistoupit k víru rozhovorových událostí s orkánovou zběsilostí. Doma mi obvykle říkají Martin, nicméně čtyři stěny nebývají zrovna přeborníkem v konverzaci. Mezi známými a kamarády slyším i na Regise, což se obvykle zkracuje na Redži a jeden hudebně nadaný kamarád z toho udělal dokonce Regge. Nevím, co dalšího bych o sobě napsal, snad jen, že mě asi těžko někdo přehlédne, zatímco já přehlížím prakticky každého. Ale to jen z toho důvodu, že nenosím brýle, byť bych měl.

Vím o Tobě, že hraješ RPGčka i mimo DA. Jak ses ale dostal na DA a jestli hraješ i na jiném serveru, to mi stále zůstává utajeno…
Na DA jsem se dostal díky Pavettce. Před rokem jsme natáčeli jeden amatérský filmeček a nějak se nám rozpadlo naše hraní Shadowrunu. Prostě nebyl čas. Tak jsem si Pavettce stěžoval, no a ona mi řekla, že když budu na DAčku, můžeme si nějaký run dát. A tak jsem se přihlásil. Skončilo to sice trochu neslavně, neboť běh po třech mesících umřel na neaktivitu jak moji, tak ostatních, ale od té doby jsem prostě tady.
Na DAčku mě jinak drží hlavně DAily Mirror, protože kde jinde bych našel plátek, kam bych mohl psát své plky a oni by mi to ještě vydávali? Navíc je to po dlouhé době zkušenost s dodržováním termínů a psaní na alespoň trochu zadané téma, takže to beru jako dobré procvičování.
Další „držák“ je místní komunita.
Co se týče herních serverů, tak se na ně koukám spíše s nedůvěrou a lehkým despektem kombinovaným se skepsí. Vyrostl jsem na pen&paper hrách, kvůli hraní jsme se scházívali relativně často a odkládali spoustu jiných věcí, abychom za 8 hodin čistého času odehráli něco, co by po netu trvalo tak rok. Navíc se ta interakce naživo nedá do internetového prostředí moc dobře přenést…

I přesto, že už máš s fantazáky a podobnou verbeží delší zkušenosti, na DAčku nejsi zrovna dlouho. Jaké to pro Tebe bylo, když jsi přijel na první větší sraz? Zdejší komunita je přeci jen dost odlišná, třeba už jen tím, že lidí, co běžně hrají naživo, je tu minimum. Bylo to pro Tebe překvapující?
Takové podsouvání negativ, to jsem nečekal, trochu sebeúcty, holka, patříš mezi ně i ty ;-) Ale abych pravdu řekl, tak ne. Ne tolik. Vím, jak to vypadá na conech, a tohle byl takový výřez toho, co se tam tak nějak pohybuje. Samozřejmě, že mě překvapili někteří lidé, ale celkově si myslím, že v pohodě. Ano, LARPy a „akce naživo“ táhnou trochu jinou skvadru lidí, ale to už je samo o sobě dané charakterem zábavy.

Když už ses zmínil o jiných akcích, ví se o Tobě, že spolupracuješ na sérii steampunkových LARPů Tenkrát v… Co Tě přivedlo k organizování akce? Je to práce nevděčná a často dost nedoceněná.
K tomu jsem se dostal skoro jako slepý k houslím. Zeldar, hlavní organizátor a můj dobrý kamarád, kdysi dávno pořádal několik ročníků Hellsing LARPu. Byl to svět mangy a anime kombinovaný s airsoftem a vším tím okolo. Tehdy mě poprosil, jestli bych mu s pár věcmi mohl pomoct. Tak jsem na to kývnul (asi nikdy nezapomenu na Příbramský Betatest, tak HC nadšeneckou akci jsem dlouho nezažil), a když si vymyslel El Paso, tak jsem mu na to kývnul znova, hlavně

z toho důvodu, že se Zeldarem se dá vyjít, nemáme problém spolupracovat a domluvit se a dokážeme najít společnou řeč, popřípadě kompromis.
Drží mě u toho hlavně komunita. Pro mě je důležité, pro koho tu akci dělám, koho chci bavit - a aby ti lidi měli aspoň podobný přístup k humoru jako já. Peněžně se ti nikdy žádná hra nevrátí, ale ten pocit je k nezaplacení. Navíc ti dobře odvedená práce otvírá dveře, které by zůstaly jinak zavřené, takže kupříkladu teď v dubnu letím natáčet nějaké military akce z vrtulníku :-)

Jak bys nezasvěcenému člověku popsal, co je to steampunk?
To bych mu nepopisoval, protože to nevím :-) Podle mě je to zase jenom další módní vlna gotického a fantazáckého undergroundu, která je jen tak trochu víc stravitelná pro širší masu, neboť na steampunku není nic punkerského ani rebelského, ale vlastně jde o takové pohádky pro malé děti v hávu kouře, oděné do korzetů a krajek. Stačí se podívat na filmy, které o sobě prohlašují, že jsou steampunkerské. Většina z toho jsou pohádky. Podle mě to souvisí s obecným sociologickým fenoménem, který by se dal vulgárně vyjádřit i tak, že si zpovykaná mládež našla novou zábavu na ukrácení dlouhé chvíle. Je jim vlastně jedno, co steampunk představoval nebo by mohl představovat, hlavně, že na sebe můžou navěsit pseudohistorické hadry a jít si hrát na aristokracii (ostatně, která holka někdy nechtěla být princezna a kluk šlechtic). V současném provedení se tak jedná hlavně o nový objekt fetišismu.



Tak radši z jiného soudku. Jaký je Tvůj nejoblíbenější herní systém a co Tě k němu přivedlo?
Když hraješ, snažíš se spíš vyvarovat zkušenostem, scénám, postavám z Tvého života, nebo naopak? Která z těchto herních filosofií je Ti bližší?
Můj nejoblíbenější systém je jednoznačně Shadowrun a přivedli mě k němu známí, kteří ho hráli. Tehdy jsem neznal nic jiného než Dračí Doupě, o kterém jsem si už tehdy myslel svoje, nicméně Shadowrun se hned po prvním tažení stal moji herní láskou, která mě drží dodnes. Pravděpodobně to bude i jediná láska, která mi zůstane :-)
Když hraju, tak jako Game Master zcela bez obalu vykrádám postavy, které znám z reálného života. Mnohdy ještě po tažení říkám hráčům, podle koho byl který charakter dělaný. Několikrát jsem se taky snažil vykrádat různé filmy a seriály, ale to nejde tak snadno, takže tam se nechávám inspirovat pouze zápletkami. V současné době ale rozjíždíme hraní v obnoveném Seattlu, přičemž musím dělat nová CPčka a hledat jim odpovídající ksichty, takže si to zjednodušuju tím, že prostě beru svoje oblíbené DJs, najdu si k nim jejich reálné jméno a nějakou hezkou fotku, podle ksichtu je zasadím do určitých uskupení a hle – CPčko je na světě. Rychle a levné.
Jako hráč jsem se nezapojil už hodně dlouho, každopádně co si pamatuji na svoje postavy, obvykle se chovaly jako já, jen měly nějaký můj charakterový rys poněkud úžeji vyprofilovaný. Takovým výrazným společným jmenovatelem mých oblíbených postav i mě samotného pak je, že nic moc neřešíme, chodíme všude pozdě a jsme cynické mrchy ;-)



Tematicky se ke mně dostal jeden dotaz z lidu: „Co Regis a filmy?“
Hmmm… Co tím myslíš? Mám své oblíbené snímky, v několika filmech a seriálech jsem komparzoval a něco jsem i natáčel. Je o poznání náročnější stát za kamerou, ale člověk se u toho mnohem víc vyblbne :-)

Páni, to už asi nemáš moc volného času. Děláš ještě něco jiného kromě filmování, DAčkování a připravování El Pasa?
Já jsem ani nikdy netvrdil, že oplývám volným časem :-) Každopádně ještě stíhám otravovat své kamarády, hrát mnohým z nich na nervy a ztrpčovat život všem, kteří mi připadnou do rány. To se taky počítá, ne?

I přesto, že máš spoustu zájmů, určitě se Ti občas stane, že máš volné odpoledne a nemáš zrovna žádné povinnosti (a i kdyby ne, zkus si to představit:)). Jak bys takové odpoledne ideálně strávil, kdybys měl neomezené možnosti? :)
Pokud bych měl neomezené možnosti, tak bych měl i neomezené zdroje, že? V tu chvíli bych praštil s prací, odletěl do Seattlu, tam pobyl asi rok, možná i deset let. Pak bych se asi do ČR vracel soukromým tryskáčem jen na Vánoce. Pořádal bych nějaké akce, možná se konečně naučil hrát na klávesy a ten zbytek by se pak uviděl. Tak bych si nechal prodloužit jedno volné odpoledne v jeden volný život. Každopádně, kdybych měl volné opravdu pouze jedno odpoledne, asi bych navštívil pár lidí a na víc by nezbyl čas :-)

Vím o Tobě, že rád píšeš. Proč vlastně? Přináší Ti to něco? Co Tě inspiruje, kde bereš nápady?
Dá se říct, že mě inspiruje všechno možné a všichni možní a nemožní. Ze všeho možného bych asi jmenoval hlavně různé kauzy a pseudokauzy, ono je zajímavé vypořádat se s nějakým problémem na papíře a přednést při tom svoji verzi řešení. Inspirují mě i lidé, všichni máme nějaké své kostlivce ve skříni, všichni máme za sebou kus historie, která nikdy není zcela fádní… Člověk je téma samo o sobě.
Proč? Určitě v tom hraje roli jakási soutěživost. Být stále lepší a lepší, dosahovat stále vyšších met. Dál v tom hraje určitě roli nákladovost. Na psaní ti stačí tužka a papír - a jedeš. Navíc můžeš psát prakticky kdykoliv, kdekoliv, cokoliv, nebo alespoň s textem pracovat. Zajímavější otázka by byla, kde se bere moje potřeba soutěživosti. Na to se dá odpovědět samozřejmě nicneříkající evoluční poučkou o vývoji (bo to zdědil v genech, pyčo), ekonomickou kritikou přemíry volného času, který věnuju blbinám (místo aby pořádně makal, holomek!), a mnoha dalšími obecnými teoriemi, například i jakousi spiritualistickou, že si člověk psaním uděluje rozhřešení. Za sebe říkám, že od všeho trochu, ale zároveň ani jedno. Píšu ze zcela egoistických důvodů, protože se mi chce a baví mě to, ale i proto, že tím článkem chci něco říct čtenáři. Utápění se ve vlastním světě bez ohledu na čtenáře by bylo sobecké.
Pokud jde o přínos, psaní do časopisu je výborný nástroj, jak se udržet ve vypsané formě a jak hledat ty správné obraty a řemeslně se zlepšovat (určitě to znáš taky – cvičit, cvičit, cvičit). Až budu totiž zase psát nějaký scénář, nemůžu si dovolit znova objevovat Ameriku.

Měl jsi někdy spisovatelské ambice? U člověka hojně publikujícího na DA by se něco takového dalo předpokládat. Navíc, každý jsme měli v dětství různé sny…
Tak… Svým způsobem už něco podobného dělám v rámci té trochu delší povídky ze světa Shadowrunu, co tu sepisuju a téměř pravidelně publikuju na vlnách Mirroru. V mládí asi nějaké podobné ambice i byly, ale to byly ambice úplně na všechno. Každopádně si nepamatuju, že by ty ambice byly natolik silné, abych i něco vyplodil, takže jsem svými grafomanskými výlevy obšťastňoval asi jen profesory češtiny.

Co Ty a hudba? Ptáčci na střeše si štěbetali, že patříš na DA k těm „výstřednějším“, kteří si zrovna nepotrpí na metal… nebo ne?
…a rozhovor skončil, protože ho Regis právě zazdil trancem :-) Ne, tak hrozné to nebude, pokusím se to maximálně zestručnit a přejdu rovnou k tebou zmíněným metalovým začátkům na gymplu. Tehdy jsem se seznámil z “leather-gay-metalem” (Metallica), plynule přešel k blacku, a protože mám v sobě kousek toho masochisty, který má rád tu fatalistickou hřbitovní poetiku plnou sychravých zákoutí, ve kterých dlí zemdlelá duše čekající na to, až se bude moci rozdrásat přímo k samotnému božství, skončil jsem

jako ludra gotická. Nicméně pryč jsou ty doby, kdy pozérství s černou barvou, dlouhými obarvenými vlasy, vyžívání se v prvoplánových textech a tváření se, že to všechno má hlubší smysl, něco znamenalo. Pryč jsou doby Cradlů, Tvangeste, Lacuna Coil, Dark Tranquility, Theatres des Vampires, Siebenburgen a mnoha, mnoha dalších.
Pravda, některé kapely dokážou dobře nakopnout, pokud je potřeba někde páchat násilí, například CNK. I z toho důvodu by metal neměl být zapomenut. Každopádně mi už metal přestal stačit, a to jak z hlediska hudebního, tak i z hlediska společenského, tudíž jsem se přes avantýru s francouzským popíkem nakonec postupně přesunul k elektronice, a tam jsem zakotvil u trance, kterého se držím už několik let. Je to dobrá atmosférická hudba, která výborně poslouží například jako podkresová kulisa. No, možná to jednou poznáte taky, a pokud ne, nevadí. Taky dobře :-)
Jinak se snažím udržovat si hudební rozhled, takže se kromě trance nořím i do vod experimentální elektroniky, vážné hudby, trochu i té hudby, která se poslouchá, ale nejmenuje, až po country.

Jelikož jsi jeden z místními aférkami netknutých lidí (dokonce po absolvování dvou srazů – co by za to někteří dali), vypadá to skoro jako bys byl takový Mirek Dušín. Opravdu to tak je? Jsi doopravdy tak zásadový, jak to vypadá?
Ono se do nějakých aférek ani moc dobře dostat nejde, když z prvního srazu odjedu dřív a na druhý naopak dorazím pozdě :-) Zásadový asi moc nejsem, ale dejme tomu, že nemusím zkoušet všechno a taky nemusím o všem mluvit. Zásady (pokud by nějaké byly) se mohou porušovat, ale vždycky je otázka s kým, tedy kdo ti za to vůbec stojí ;-)

Je něco, co by Tě přimělo znechuceně odejít a už se nikdy nevrátit? Dokážeš za něčím ze dne na den udělat tlustou čáru?
Znechuceně asi dost věcí, nicméně já tak nějak opouštím věci kontinuálně. U mě jde spíš o problém u něčeho skutečně dlouho vydržet. A tlustou čáru dělám obvykle za každým skončeným dnem :-)

Dobrá, na závěr tedy pár oblíbených nástřelných otázek:
Kočka × Myš
Kočka. I když jsem na ně alergický. A myš jenom laboratorní.

Ženy × Muži
Jak kdy, jak na co. Záleží na situaci. Ale vždycky s možností nenápadně se po anglicku vytratit :-)

Voda × Víno
Sice radši víno, ale v práci jenom vodu.

Černá × Bílá
Určitě černá. Zeštíhluje.



Zrcadlový Šotek:

„Říká někdo, kdo vypadá jako reklama na Dachau?“

Dave × Dawon
Dawon. Má „w“ v nicku, a to je víc cool :-D

Moc děkuji za rozhovor a budu se těšit na nějaké další povídání, třeba zase na nějakém sraze.



Shadowrun: Super Tuesday

ChromeSuit si nervózně hrál s pistolí. Snažil se sám sebe přesvědčit, že je všechno v pořádku, přestože se Johnny už půl dne neukázal. Sám sobě dal časový limit šest hodin, než ho půjde hledat, a ten teď každou hodinu prodlužoval. Jill nadopoval farmaceutiky a už před nějakou dobou ji zavezl ke svému známému pouličnímu doktorovi, kterému mohl věřit. Teď seděl „doma“ a oddaloval tu chvíli, kdy se bude muset vydat Johnnyho skutečně najít. Nebo aspoň jeho ostatky. Naštěstí se ale nakonec Johnny vrátil před začátkem další hodiny.

„To je dost, že ses taky uráčil se objevit,“ nevrle procedil na Johnnyho ChromeSuit.

„Jasně, mami,“ prohodil Johnny a odhodil na stůl z poloviny prázdnou krabičku cigaret. „Takže za projížďku po celým všivým Redmondu, absolvování několika přestřelek, záchrany Jill a nakonec zběsilé honičky po Snohomish s gangem pomatenejch orků za prdelí mám zaracha, protože jsem přišel pozdě na večeři? Co vymyslíš dál? Zákaz vycházek na týden?“ Johnnyho sarkasmus přímo kondenzoval před očima.

„Mimochodem, kde je Jill?“

„Jeden známej doktor ji dává dohromady. A možná by k tomu všemu nemuselo dojít, kdybyste nevymejšleli plán, kterej měl trhliny jako ementál. Už tehdy mi to připadalo dost zvrhlý, ale teď, při zpětným pohledu, vidím, že to celý byla nebetyčná blbost.“

„Ale fungovala. Objective destroyed, mission accomplished,“ kousavě podotknul Johnny.

„Jasně, se spoustou štěstí a několika svatejma za prdelí, co?“ neodpustil si ChromeSuit.

„Řekni mi, co se v rámci akční fáze nepodělalo?“

„Ale Chrome, tady nejseš na síti, do prdele. V jakýkoliv runnerský akci se ti jakejkoliv plán zhroutí, to je tak úplně pokaždý. Nikdy jsem nezažil, že by něco šlo přesně podle plánu, podle runnerskýho plánu, a prostě věty typu simple run, minimal complications, nebo will be easy, ty jsou prostě lež největšího kalibru. Jako sorry, že reálnej svět není tak skvěle nadesignovanej jako síť, tady nikdy nic nejde podle manuálu. Holt si tady po vyhackování jednoho matrixovýho uzlu nemůžeš otevřít colu a vesele chatovat s wanna-be friendy na chatu o tom, jaký jste borci, tady se maká, kurva! A taky se věci kolem tebe serou! Nemáme předgenerovanej enemy roaster a manuály, že na modrýho platí červená a na zelenýho zase žlutá.“

„To mi neříkáš žádnou novinku, kurva!“ kontroval ChromeSuit. „Já ti tady jenom říkám, že ten váš přístup á la ‚uděláme jeden krok a pak se uvidí‘ vás dostal do těchhle sraček, ve kterejch se teď topíme všichni tři! Sice máme po problému, ale Jill je skoro mrtvá a nevím úplně, jak to bude s tebou a tvojí bojovou použitelností. Schválně, zkus si vypnout editor bolesti a spočítej si žebra.“

„No, několika kulkám jsem úplně neuhnul,“ ledabyle prohodil Johnny, „ale ono to nebude tak hrozný. Jehlu a nit tady mám, pinzetu taky, vodka by tu někde bejt mohla, pokud jsem ji předtím nevychlastal, a hajzlpapír je stejně dobrej jako obvazy. Dej mi hodinku, maximálně hodinku a půl a budu v oukeji. Pak se seberem, pojedem se kouknout na tu naši drsňačku a dorazíme ten náš job,“ prohlásil Johnny.

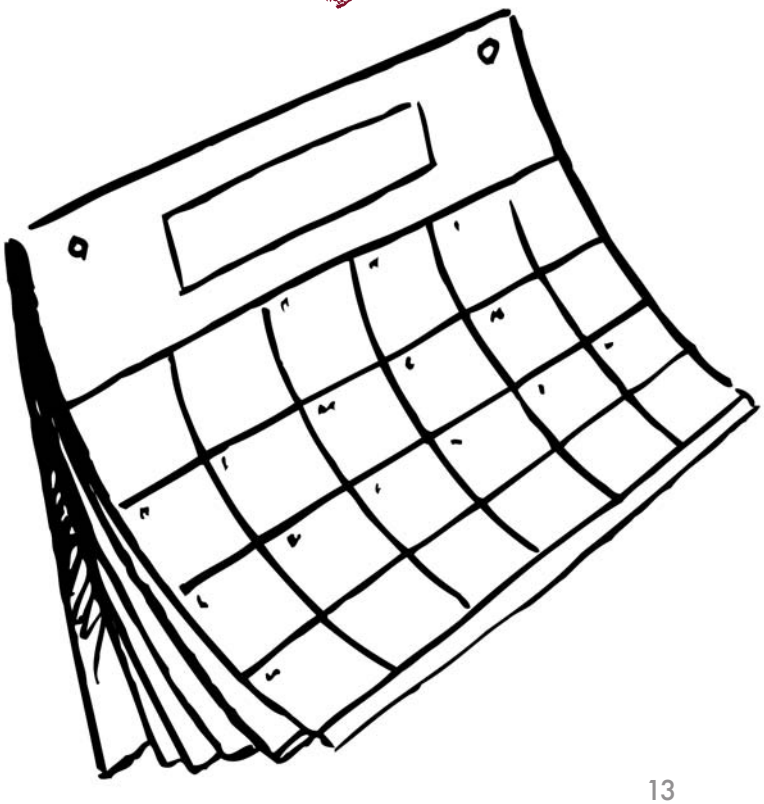
Pak si došel pro šití, dvě flašky vodky a pár dalších propriet, mezi nimiž byla i pájka. ChromeSuit se na něj kriticky zadíval. Johnnyho postup neuznával, ale na druhou stranu mu bylo jasné, že jeho výtky budou stejně smeteny ze stolu. Navíc, stále žili a stále byli určitým způsobem akceschopní, což je přesně to, co ve stínech opravdu není k zahození. Jen tu akceschopnost si ChromeSuit představoval trochu jinak. Johnny se podíval na ChromeSuitův obličej, který právě zřetelně vyjadřoval tichý nesouhlas s jeho počínáním. Proto raději sklopil oči a až pak promluvil, jakoby indiferentně do místnosti: „Jo, a jestli chceš bejt užitečnej, tak natrasuj našeho pana primárního cíle.“

ChromeSuit se na Johnnyho zvědavě podíval. Vůbec netušil, co může mít v plánu. Paul Nickel, korporátní zaměstnanec Ares Macrotechnology, kterým se rozhodli „srovnat skóre,“ byl teď doma, určitě velice unavený z práce a pravděpodobně se chystá na squash.

„Nechceš mi říct, k čemu nám to teď bude?“ zeptal se ChromeSuit.

„Jill by ti to vysvětlila, mně se teď nechce moc mluvit. Každopádně to ber tak, že náš malý problém se zabitím toho ostrostřelce prakticky celý vyřešil.“

ChromeSuit sice pochyboval o Johnnyho slovech, ale nic nenamítal. Bylo mu jasné, že teď už z něj stejně nic nedostane a že na další informace si bude muset počkat, až zajedou pro Jill. Ještě jednou se skepticky podíval na Johnnyho, který si právě pinzetou docela nechutně rozhnípával stehno a krvácející ránu občas vyplachoval vodkou. Pak si prostě jen povzdechl a šel se napojit na okruh kamerového systému nedaleko Nickelova obydlí.



Lykantropie na buněčné úrovni

S vlkodlakem se v nějaké podobě setkal během života snad každý, ať už se jednalo o pověsti, pohádky, filmy nebo počítačové hry. Kolik z vás se však někdy zamyslelo nad tím, jak by takové stvoření vypadalo pod mikroskopem? Jak by fungovalo, pokud by i pro něj platily přírodní zákony a nejednalo se jen o výtvor magie (byť i v tom případě by podléhalo určitým zákonitostem)? Pojďme se zkusit podívat na tuto bytosti trochu netradičním a řekněme i vědečtějším pohledem.



Hned na počátku je třeba si definovat, co (nebo kdo) to vůbec vlkodlak je. Pokud vyjdeme ze zjednodušených a obecně platných představ, jedná se o člověka, který se v noci během úplňku promění ve vlka, ve většině případů značně krvelačného, a před východem slunce zase zpět v normální lidskou bytost.
Tato myšlenka není nijak nová, objevuje se například ve známém slovanském eposu Slovo o pluku Igorově z konce 12. století, kde v noci pobíhal kníže Vseslav v podobě vlka. Vyhledat její původ nemusí být zase tak obtížné, pokud si uvědomíme, že až do konce 19. století byl vlk v Evropě bezkonkurenčním a obávaným predátorem (kromě člověka, samozřejmě). Například během zimy roku 1450, kdy kvůli tuhým mrazům zamrzla Seina, zabila smečka vedená samcem jménem Courtaud asi čtyřicet lidí přímo v Paříži.

K představě přeměny však přímo svádí některá onemocnění, jako je například hypertrichóza. Ta se projevuje zvýšeným růstem jemných chlupů buď na určitých místech těla, nebo na jeho celém povrchu krom rtů, dlaní a chodidel. Většinou je tato nemoc vrozená a často ji doprovází i defekty zubů. V češtině se její nositelé nazývají vlčí lidé, v angličtině se označuje termínem vlkodlačí syndrom.



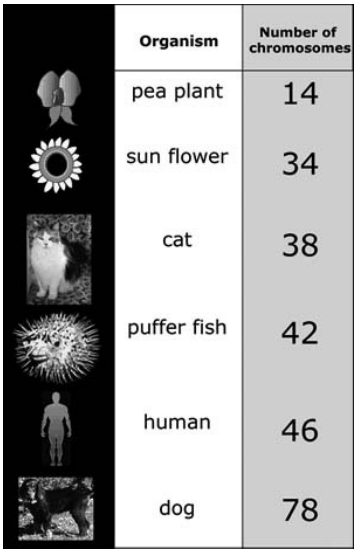
Chronický nedostatek železa a některých dalších minerálů, jako je vápník, se projevuje chudokrevností a změnami na kostech. Kromě končetin postihují i lebku, kdy lebeční kost bytní a stává se houbovitou. V některých případech dochází také k deformacím horní a dolní čelisti, které se protahují v tlamu podobnou vlčí. Takto postižení jedinci se stávali vyvrženci společnosti a často zešíleli. Konzumace krve a masa zde pomáhá tlumit projevy choroby, protože se tak dodávají v tělu chybějící látky. Kapitolou samou o sobě jsou psychická onemocnění, jako je například schizofrenie způsobená úplňkem, kdy si pacient myslí, že se dokáže proměnit ve vlka. Měsíc má na člověka určitý vliv, v době úplňku mnoho lidí špatně spí a podle některých statistických šetření stoupá v tomto období počet trestných činů.

Pokud přijmeme za fakt, že existuje stvoření typu vlkodlaka a podléhá přírodním zákonům, je jeho proměna limitována hlavně třemi faktory:
1. Musí být v nějaké podobě přítomna informace o výsledné vlčí podobě.
2. Musí existovat její spouštěč.
3. Tělo musí mít dostatek energie k transformaci.

Pojďme se na ně nyní podívat podrobněji:

Informace

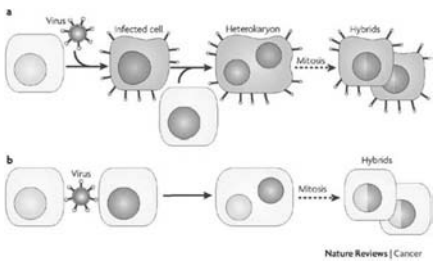
Veškeré živé formy na planetě Zemi mají informace o své tělesné stavbě a vlastnostech uloženy ve svém genomu, dá se tedy předpokládat, že u vlkodlaků tomu nebude jinak. Nositelem jsou tzv. geny kódované pomocí DNA, resp. dvojic nukleových bází adenin-thymin a cytosin-guanin. Ty jsou sestaveny do struktury známé jako šroubovice.
Velkou příbuznost mezi lidmi a vlky bychom asi nečekali, přesto je ale značná. Například šimpanz a člověk mají i přes svůj odlišný vzhled společných více jak 90 % genů, přesněji liší se v 1,2 %. Vlk a člověk k sobě sice nemají tak blízko, stále ale patří mezi savce a mají společné předky.
Díky způsobu uložení genů v buňkách však můžeme zcela vyloučit vznik vlkodlaka přímým zkřížením.
Tyto informace jsou totiž uloženy v chromozomech a k úspěšnému zplození potomka musí být jejich počet shodný. Nebo skoro. Takový osel jich má 62, zatímco kůň 64. Vzniklý mezek nebo mula je sice životaschopný, ale nemůže se rozmnožovat, protože vlastní o jeden pohlavní chromozom méně, počtem je tedy mezi svými rodiči. Zde je rozdíl pouhých dvou, ale mezi člověkem (46) a vlkem nebo psem (78) je natolik propastný, že nepřipouští ani stín pochybností.



Organism	Number of chromosomes
pea plant	14
sun flower	34
cat	38
puffer fish	42
human	46
dog	78

Přenos a uložení informace

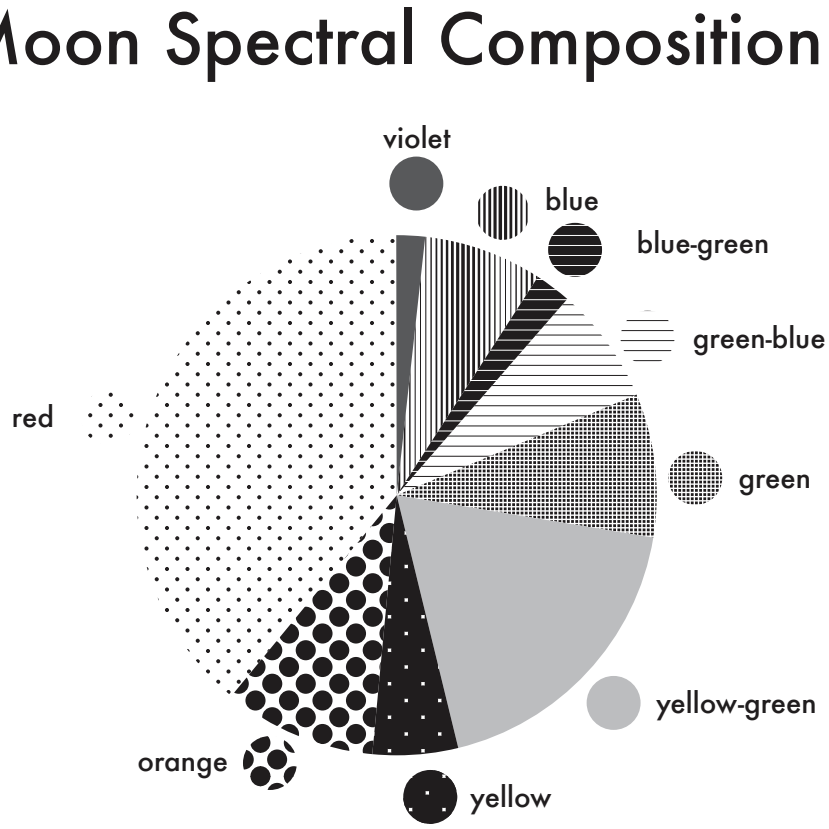
Z různých pramenů o vlkodlacích vyplývá, že pokud oběť jeho útok přežije, sama se stává vlkodlakem, přičemž stačí i jediné kousnutí. To svádí k myšlence, že lykantropie je vlastně jen trochu neobvyklejší infekční choroba přenášená kousnutím jako vzteklina. Možností, jak a kam informaci o přeměně a výsledné podobě vlkodlaka uložit, je několik. Buňka si svůj genom úzkostlivě střeží uvnitř buněčného jádra, takže je to bezpečné místo i pro vlkodlačí geny. Nesměly by se však vkládat přímo mezi geny hostitele, tedy štěpit jeho DNA a vkládat mezi rozdělené řetězce vlastní úseky. Toto řešení by bylo poměrně nešťastné, neuchylují se k němu ani viry, které se obezřetně jádru vyhýbají. Mají k tomu důvod, protože při poničení se ztrácejí data. Kvůli nevhodně vloženému genu by se mohla ztratit informace například o barvě vlasů, takže po proměně zpět v člověka by byly čistě bílé, což je ta lepší možnost, například následky ztráty dat o tvorbě insulinu by už byly mnohem závažnější, přičemž takovýchto zásahů vlčího DNA by byly desítky, ne li stovky.
Jako mnohem logičtější volba se tak jeví vnitřní mimojaderný prostor buňky. Podobnou metodu používají s úspěchem bakterie, kdy jsou geny nutné k přežití na centrálním chromozomu a zbytek volně v buňce ve formě plasmidů. Mohou si je mezi sebou vyměňovat a šíří se tak kupříkladu rezistence vůči antibiotikům. Začlenění plasmidu do chromosomu je samozřejmě možné a dochází k němu, bakteriální chromozom je ale proti lidskému primitivní.



Pokud bychom chtěli zároveň ochránit vlkodlačí DNA před obrannými mechanismy, nabízí se obalení membránou, jako je tomu např. u mitochondrie (buněčné elektrárny). Ta podle všeho vznikla pohlcením jedné buňky druhou a jejich vzájemné symbiózou, což je stav podobný a vyhovující teorii o lykantropii. Vložení dalšího, čistě vlčího jádra a následný vznik dvoujaderných buněk je také elegantním řešením. Nákaza by se tak celkově chovala velmi podobně jako běžné infekční choroby.
Další možností je místo infikování lidských buněk pouze vložit vlkodlačí buňky mezi ty lidské. Znamenalo by to ovšem nutnost stejné vlastnosti, jakou mají kmenové buňky – tedy schopnost stát se částí jakékoli tkáně v těle, od neuronů v mozku přes svaly až po vnitřní orgány, a podílet se na její funkci. Výsledek by mohl vypadat jako na obrázku , kde jsou vlkodlačí buňky znázorněny červeně. Jejich poměr vůči lidským by se samozřejmě po proměně obrátil. Nutná přítomnost lidských i ve vlčí podobě je dána tím, že jinak by se ztratila informace o tom, v koho se zase proměnit zpátky, a vlkodlak by se stal vlkem napořád.
Ještě zmíním jednu variantu, která se velmi podobá té první, kdy však vkládáme vlčí geny do jádra pouze vedle lidských – tak by došlo k fúzi buněk a následně fúzi jader, čímž by vznikla buňka obsahující celkem 124 chromozomů. V tomto případě by však musel velice spolehlivě pracovat mechanismus udržující aktivní během měsíce pouze lidské geny a pouze vlčí během úplňku, jinak by ve výsledku vznikl člověk s některými vlčími rysy a naopak.

Iniciátor přeměny

Zde je viník znám, jedná se o Měsíc ve fázi úplňku, kdy odráží nejvíce slunečního světla. Protože se jedná původem o světlo sluneční, mohli bychom čekat, že bude vlastně stejné, jen ne tak intenzivní. Není tomu tak, porovnáním spekter slunečního a měsíčního světla zjistíme, že to měsíční obsahuje mnohem méně modré a více červené. Složení barev je znázorněno v diagramu Moon Spectral Composition. Projevuje se zde také vliv umístění Měsíce na obloze. Pokud bude v nadhlavníku, bude se při průchodu atmosférou rozptylovat hlavně modré světlo s kratší vlnovou délkou (tím je způsobena modrá barva oblohy) a bude tak spíš žlutý, zatímco



nízko nad obzorem se díky větší vrstvě atmosféry rozptylují i další vlnové délky až k červené. Proto je například západ slunce krvavě rudý.
Důležitější než spektrum je však intenzita měsíčního světla, která se mění od svého minima v novu po své maximum o úplňku. Využití tohoto 28 dní trvajícího cyklu můžeme pozorovat například u některých tropických korálů, které využívají posunu barvy a měnící se intenzity měsíčního světla k synchronizaci své reprodukce. Nejsou samozřejmě jediní a vliv tohoto úkazu můžeme vidět i u člověka, ať už se jedná o menstruační cyklus, kalendář nebo placení nájemného.

Zdroj energie

Lidské tělo využívá primárně cukry a tuky, v případě nouze i bílkoviny. Tyto látky pak buď převádí na využitelnou energii, nebo je ukládá do zásob, kupříkladu ve formě glykogenu. Sloučeninou přenášející v buňkách energii je adenosintrifosfát, zkráceně ATP, u kterého se využívá vysoké energie vazby mezi fosfátovými skupinami. Protože by štěpení cukrů v případě rychlé reakce nemuselo zajistit včasný a dostatečný přísun, je v mozku a kosterních svalech uložena energie ve formě kreatinfosfátu , který se snadno a rychle převede na ATP.
Existují samozřejmě i elegantnější zdroje energie, než se pořád cpát. Když mohou využívat sluneční paprsky rostliny, proč ne vlkodlak? Rostliny toho docilují pomocí speciálních organel (chloroplastů), které dokážou převést energii dopadajících fotonů na energii chemické vazby. Pokud by něco podobného vlastnil i vlkodlak, nazvěme tyto struktury třeba „lunaplasty“, musel by je mít během své lidské podoby. Měsíční světlo obsahuje víceméně stejné vlnové délky jako sluneční, má menší intenzitu a navíc by zde překážela vlčí srst, takže by zisk energie byl minimální. Ovšem při využívání slunečního by si ji v klidu mohl střádat celý měsíc.
Za zmínku ještě stojí, že v případě, že by vlkodlačí kůže absorbovala záření podobně jako rostliny, projevilo by se to na barvě jeho kůže. Chlorofyly v listech nedokážou využít zelenou část spektra, odráží ji do okolí a získávají tak svou charakteristickou barvu. Vlkodlak by tak měl rozhodně podivné a do očí bijící zabarvení pokožky.

Mechanismus přeměny

Tělo je nabité energií, úplněk září na obloze, začíná transformace. První, co nás nejspíš napadne, je, jakou rychlostí bude asi probíhat. Reakce lidského těla jsou obdivuhodné, když před vás například ze křoví vyskočí vztekle vypadající pes, vaše oko předá elektrochemický impuls mozku, ten ho předá do kůry nadledvinek, kde se začne uvolňovat adrenalin. Díky němu se zrychlí dýchání a srdce začne bušit jako o závod, aby byly svaly dostatečně zásobeny kyslíkem – ty se tak napnou v přípravě na okamžitou reakci. K tomu všemu se začínají štěpit tuky a glykogen, aby byl zajištěn přísun energie, to vše ve zlomcích sekundy.
Přeměna ve vlka tedy nebude trvat příliš dlouho. K této domněnce vede i fakt, že buňky jsou vlastně tekutina, a to včetně dvojité fosfolipidové membrány, která se neustále promíchává. Při jejím částečném rozrušení tak přeskupování hmoty může být velmi dynamické. Limitujícím faktorem rychlosti tak bude hlavně přestavba kostí, hlavně dolních končetin, protože ty lidské se od vlčích běhů dramaticky odlišují.
Ve výsledku se tedy člověk nepromění ve vlka během skoku, aby ladně dopadl na tlapky, jak mohli vidět ti chudáci, kteří byli v kině na některém dílu ságy Stmívání. Proměna bude trvat spíše několik minut a zřejmě bude i dost bolestivá. Věrohodnější verzi nabízí třeba film Van Helsing.

Vlk nebo člověk?

V posledním bodu tohoto pojednání se budu věnovat otázce, zda si vlkodlak uvědomuje i ve zvířecí podobě svoji lidskou podstatu a ví, kým je. Lidský a vlčí mozek se liší hlavně v oblasti mozkové kůry, kde sídlí právě centrum osobnosti a sebeuvědomění. Přestože se jinak tělo mění dramaticky, mozek výraznější přestavbou neprochází. Ani nemůže, protože jinak by muselo docházet k přerušování starých a výstavbě nových nervových synapsí, což by v důsledku vedlo k naprosté ztrátě paměti a všech dosavadních osvojených návyků, člověk by se probral s naprosto zformátovaným mozkem.
Všichni lidé si ale svůj dosavadní život pamatují, tedy většinou krom oné úplňkové noci. Mozek tak podle všeho bude zůstávat takřka netknutý, možná s výjimkou smyslových oblastí. Někdo by mohl namítnout, že vlčí lebka je příliš malá, než aby pojala mozek lidské velikosti. Pokud ale vezmeme v úvahu zákon zachování hmoty, vyjde nám, že z muže vážícího 90 kg se stane vlk o váze cca 85 kg, pokud uvažujeme nějaké ztráty během přeměny. To rozhodně není nějaký malý vlček, ale pořádné tele, do jehož velké lebky se lidský mozek s přehledem vejde.
Proč si tedy vlkodlaci tak často své zvířecí eskapády nevybavují? Jedním z důvodů může být neschopnost mozku vyrovnat se s nepochopitelnými věcmi prostě tak, že je popře a potlačí. Obzvlášť, pokud je to spojeno s nějakou krvavou událostí. Změna perspektivy z dvounožce, spoléhajícího se hlavně na zrak, na čtyřnohého tvora, jehož hlavním smyslem je čich, je dost matoucí a dá se říct, že se vlastně jedná o ztrátu paměti vinou traumatického zážitku. Své blízké také nenapadají ihned po proměně proto, že by chtěli, ale hlavně kvůli dezorientaci, kdy je lidská část mysli velmi zmatená a omámená, takže tělo ovládnou reflexy, které velí eliminovat případný zdroj nebezpečí v nejbližším okolí, plus nutnost doplnit co nejdříve spotřebované kalorie. Kdybychom tedy vlkodlaka před proměnou zavřeli do bytelné klece a dali mu tam dostatek potravy, po proměně, vyvztekání se a nažrání by dost možná vznikl ekvivalent ostřejšího hlídacího vlčáka.



Chudí rytíři Šalamounova chrámu 5. díl

Dnes navážeme na tragické výsledky druhé křížové výpravy, popsané v minulém díle, a ukážeme si, jak rytíři Templu zabředli ještě více do outremerské politiky evropských států, což vedlo ke konci jejich zlaté éry na Blízkém východě.



Saladin a sjednocení muslimů

Po neúspěchu druhé křížové výpravy zůstávali křesťané ve Svaté zemi obklíčeni muslimy. Na severu se rozkládal Seldžuský sultanát, na východě Araby ovládaná Sýrie (velitel Núr al-Dín) a na jihozápadě fátímovský Egypt. Jeruzalémskému králi Amalrikovi bylo jasné, že pokud se mu podaří dobýt Egypt, muslimové zůstanou trvale rozděleni. V případě neúspěchu by ovšem křesťanům zůstala nevýhodná pozice uprostřed arabských zemí. Amalrik vedl celkem tři výpravy proti Fátímovcům, ovšem všechny bez úspěchu.

V té době se v Sýrii začal prosazovat mladý muslimský šlechtic Salah ad-Din Jusuf ibn Ajjub. Jeho strýc byl správcem Egypta pod fátimovskou dynastií a toho Saladin neváhal využít. Úspěšným převratem se stal vládcem Egypta a po smrti Núra al-Dína se jmenoval panovníkem Sýrie. Saladin věřil, že je předurčen stát se vůdcem džihádu (svaté války) proti evropským nevěřícím. Na assassiny pohlížel jako na nebezpečné kacíře, jelikož se neřídili čistými principy Koránu a v minulosti uzavřeli několik spojenectví s křesťany.



Nizari Ismailis se ocitli v ošemetné situaci – ze strany ostatních muslimů jim hrozilo nebezpečí, ale nemohli se ani otevřeně obrátit na křesťanské státy s prosbou o pomoc, jelikož s nimi byli de facto ve válce též. Nabídli jeruzalémskému králi Amalrikovi spojenectví s jedinou podmínkou – žádali o osvobození od daní, které už léta platili templářům. Almarik souhlasil a poslal posla zpět za assassinským vůdcem, cestou ho ale zavraždil templářský rytíř. Velmistr se za rytíře postavil a odmítl ho vydat Almarikovi k soudu – opíral se přitom o výsady udělené papežem. Možné spojenectví s Nizariíny bylo definitivně ztraceno a mezi křesťany se objevily další spory. Assassinský vůdce se několikrát pokusil Saladina zavraždit, ale tentokrát jeho sluhové selhali. Saladin oblehl hlavní sídlo Nizari Ismailis v Masyafu, pak ovšem náhle ukončil obléhání a odjel. Existuje řada teorií, proč se takto rozhodl, každopádně ale víme, že od této doby nejsou žádné záznamy o bojích mezi assassiny a Saladinem.

Saladinova vítězství a území se množila a stejnou měrou rostla kritika templářů za jejich nečinnost a neúspěchy. Dokonce byli obviněni lateránským koncilem ze zneužívání privilegií, která dostali od předchozích papežů. Křesťané zaznamenali výhry u Damašku a Askalonu a naopak zdrcující prohru u Jákobova brodu, kde zemřelo na 80 templářských rytířů a 750 seržantů služebních bratří. V roce 1182 zemřel syrský král, Saladin definitivně spojil arabské národy a spolu s tím přijal titul „sultán islámu a muslimů“.

Další křížové výpravy

Nejednota křesťanů podporovala Saladinovy ambice. Neshody mezi johanity a templáři narůstaly a vše ještě zhoršila krize kvůli následovnictví Jeruzalémského království. Bojů o trůn mezi Raymondem III z Tripolisu a Guyem de Lusignan využil Saladin v plné míře. Dosáhl dohody o příměří s Raymondem a kvůli Guyovým zbrklým a nepodloženým rozhodnutím templáři dále přicházeli o své rytíře v předem prohraných bitvách.

Rozhodující bitva u Hattínu se odehrála v roce 1187 a opět kvůli vnitřním neshodám dopadla pro obrovskou křesťanskou armádu katastrofálně. Na 230 templářských rytířů zemřelo v této bitvě, tisíce bojovníků padly a další tisíce byly zajaty. Zajatci se stali také oba křesťanští panovníci a mnozí další šlechtici. Během dvou měsíců Saladin obsadil celé nechráněné území – Akko, Nábulus, Jaffu, Toron, Sidón, Bejrút a Askalon. Po dalším dvouměsíčním obléhání dobyl i Jeruzalém, čímž otřásl celou Evropou. Do dvou let Saladin ovládl celou Svatou zemi kromě několika málo křesťanských hradů.

Evropa na vojenskou katastrofu u Hattinu reagovala vyhlášením třetí křížové výpravy, která trvala od roku 1189 až do roku 1192. Výpravy se zúčastnili římsko-německý císař Fridrich Barbarossa, anglický král Richard Lví srdce a francouzský král Filip II August, dále i sicilští Normané (od 1130 existovalo Sicilské království) a námořní síly z Anglie, Dánska a Flander. Při přechodu řeky Salef Fridrich utonul a německá výprava se rozpadla. Křižáci dobyli Akko a Jaffu, po porážce u Jeruzálema jim ale nezbylo než uzavřít se Saladinem pětiletý příměří. Smlouva potvrdila vlastnictví křižáckých držav na palestinském pobřeží od Bejrútu po Jaffu a přístupnost Jeruzaléma pro křesťanské poutníky z Evropy, Svatý hrob se ovšem do křesťanských rukou nevrátil.

Papež Inocenc III vyhlásil další válečné tažení do Svaté země – dlouho se ale nikdo nehlásil. V té době už totiž nešlo o náboženské nadšení z osvobození Svaté země z rukou muslimů, ale o vhodnou

příležitost k obohacení, na které čekala zejména Benátská republika. Cílem už nebyla Svatá země, ale Byzantská říše. Benátčané požadovali za poskytnutí svých lodí nesmírné částky, které si křižáci nemohli dovolit zaplatit. Nakonec chamtiví obchodníci nabídli nečestný obchod – křižáci pro ně dobyjí katolické město Zara a oni svou cenu sníží. Bojovníci neměli příliš na výběr a podlehli podlosti Benátčanů. Když se papež dozvěděl o prolévání křesťanské krve, exkomunikoval celé Benátky i křižáckou armádu. Když si uvědomil, že svatá armáda byla zmanipulována, její exkomunikaci odvolal. Pak benátský velitel Enrico Dandelo navrhl tažení proti Konstantinopoli jako příležitostnou odbočku pro křižácké vojsko na cestě ke Svatému hrobu.
Velitelé souhlasili – měli možnost rozdrtit byzantské „kacířství" a sjednotit křesťanstvo pod papežem. V roce 1204 zaútočili na město. Konstantinopol nebyla moc dobře připravena na obranu – císař Alexios III spoléhal spíše na městské opevnění a na obratnost své diplomacie, která se ovšem nesetkala se žádnou odezvou. Následovalo obrovské drancování, loupení, vraždění obyvatelstva a rabování kostelů i klášterů – mnoho významných uměleckých děl antiky bylo tehdy zničeno. A tak



čtvrtá křížová výprava skončila dříve, než se vůbec stačila potkat s muslimy a na dobytém území vzniklo Latinské císařství.
Pátá křížová výprava skončila neslavně v Egyptě, když byli křižáci přemoženi Nilem. Po dobytí města Damietta se utábořili mezi dvěma rameny Nilu a Egypťané vypustili říční hráze, čímž křižáky odřízli od pevniny a donutili kapitulovat. Roku 1227 vyplula do Svaté země velká německá flotila šesté křížové výpravy pod vedením císaře Fridricha II, jehož zbožnost však byla pochybná a který byl dokonce exkomunikován papežem i patriarchou. Císař neměl zájem vést dlouhou a nákladnou válku v Palestině a rozhodl se pro diplomacii. Roku 1229 byla dohoda stvrzena, křesťané získali nazpět Betlém, Nazaret, Galileu a především Jeruzalém, do kterého však měli muslimové svobodný přístup.
Roku 1244 byl neopevněný Jeruzalém opět dobyt muslimy a křesťané ho již nikdy nezískali. V srpnu roku 1248 se na sedmou křížovou výpravu vydal francouzský král Ludvík IX. Vylodil se u egyptské Damietty, kterou se mu podařilo získat bez boje, a pokračoval k pevnosti al Mansúra. Vojsko se sice dostalo do města, avšak v jeho ulicích se křižáci rozptýlili a většinou byli pobiti. Také byli odříznuti od zásobovacích tras, a tak musel dát Ludvík v březnu rozkaz k ústupu. Celá křižácká armáda skončila v zajetí.
Roku 1267 vytáhl francouzský král Ludvík IX na další, v pořadí již osmou křížovou výpravu, podporován svým bratrem, sicilský králem Karlem z Anjou. Křižáci se vylodili na africkém pobřeží, ale během obléhání Tunisu se mezi jejich vojsky rozšířila epidemie. Když do Tunisu dorazila pomoc v podobě anglického prince Eduarda s malým křižáckým sborem z Anglie, bylo již po boji. Zatímco Francouzi se začali pod velením Karla z Anjou stahovat zpět do Evropy, Angličané hodlali pokračovat v křížové výpravě do Svaté země.
Po neúspěchu osmé křížové výpravy se Angličané rozhodli vydat do muslimské Sýrie. Eduardovy síly byly slabé, asi jen tisíc vojáků, ale měl v úmyslu sjednotit rytíře ve Svaté zemi a na Kypru a uzavřít dohodu s Mongoly, kteří v té době ohrožovali i muslimská území. Situace však byla mnohem horší, než se v západní Evropě domnívali. Eduard zkusil uzavřít různá spojenectví, ale i přes částečné úspěchy nakonec ničeho nedosáhl. Když princ zjistil, jak marné je jeho úsilí, vrátil se v září roku 1272 do Anglie. Měl v úmyslu vrátit se na Blízký východ v čele veliké křížové výpravy, politická situace v Anglii mu v tom však zabránila.

Odchod ze Svaté země

V roce 1291 padla ve Svaté zemi poslední pevnost St. Jean d'Acre. To definitivně ukončilo přítomnost křižáckých armád v Outremeru. Templáři i johanité museli postupně opustit dobytá území. Templáři se vraceli do Francie po etapách přes Kypr a Sicílii, zatímco špitálníci našli své konečné útočiště na ostrově Malta.
Po nuceném opuštění Svaté země se řád přesunul na Kypr a nakonec se usídlil v Paříži, kde už v roce 1212 templáři vybudovali na pozemcích darovaných řádu Ludvíkem VII budoucí sídlo řádu Templ, který postupně začal sloužit jako velká pokladnice a banka. Byla zde uložena i velká část královského pokladu v k tomu speciálně vybudované věži. Sloužil však i jako útočiště pro pronásledované, které využil při bouřích v roce 1306 sám král Filip IV Sličný. Rytíři se začali živit výhradně bankovnictvím, které dovedli k dokonalosti, a poskytováním (nejen finančních) služeb šlechtě a králi.
V průběhu 13. století se templáři stali výraznou ekonomickou, politickou i vojenskou silou, která nepodléhala prakticky nikomu a měla sloužit jen papeži. Vybudovali početnou a silnou nadnárodní armádu, jejich hrady a pozemky se nacházely po celé Evropě a Středním východě.

V posledním díle nás čeká představení nejznámějšího z velmistrů – Jacquese de Molay, za jehož života došlo ke zhroucení řádu templářů pod falešnými obviněními a jeho kompletnímu rozpadu. Zaměříme se na obvinění jako takové, výslechy, prokletí a samozřejmě na zmizelý templářský poklad.

Dům U Sta koček

Nonsence

Na kopci v domě sta koček
Budhy a ovesných vloček
Mrkají
Oči kočičí na mne ze stájí
K nohám se lísají
A možná potají, ve skrytu duše doufají
Lidé, že se radují a ne si zoufají

Na kopci v domě radosti
A malých dětských starostí
Spolu
S rukama v kapsách
Nohou přes nohu
Hledíme na podmračenou oblohu
A všechny trpkosti životu navzdoru
Topíme ve sladkých kapkách Kagoru

Kočkoliška

Kanyapi

Je ještě malá,
je to kočkoliška.
A když se bojí,
loví trpaslíky
co zapomněli,
že se země točí,
když v noci lezou po vrboví…
Sběrači hvězd česáčkem na jablíčka.

Na dlouhém břehu dlouhé řeky čaje
spí okřídlený krys.
Má hnízdo z broskví.
Ovocné stromy tiše hrají
tvůj krok ztich v mechotrávě
a padá světlý soumrak.
Draci
nad mořem příliv
nad chocholkou pěny
jsou zlatobílí
jsou hvězdy v soumraku…



Evangeline