DA Mirror

Jak znáte Legendu DA?
Rozhovor s otcem Legendy
LegenDÁrní rozhovor – Kronikář

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
8. března 2014, ročník 6, číslo 3



téma čísla:

Legenda DA

Obsah:

04RK4G3 – Vyhlášení 4
Dawon

Stavby stínového města – Verbíř 4
Megas

Děkujeme 4
Hrun

Anketa SQ 5
Aglar

Jak znáte Legendu DA? 6
Chiisai

LegenDÁrní rozhovor – Kronikář 7
Morghot

Rozhovor s otcem Legendy 9
Chiisai

Jazykový koutek DonaSimona 11
DonSimon

Bestiář DA 12
Lezalith

Povídka na pokračování 13
Yavanna, Morghot

Výcviky 15
Morghot

Plzeňské PIVKo plné LARPů 16
Astralien

Legenda DarkAge 17
Angeluss

Návrat ke kořenům

Morghot

Je tu další měsíc a s ním i nové číslo Mirroru. Tentokrát je tematické a je na mně, abych vás na něj patřičně navnadil. Nebudu chodit kolem horké kaše a řeknu to stručně: Bude to Legen… počkejte si… DA! LegenDA!

Všichni se dennodenně potloukáme naším neživotem v tajemném městě za mlžnou oponou. A některé z těch imaginárních světů, které ve svých hlavách prožíváme, působí natolik skutečně, že zapomínáme, odkud vlastně vzešly. Toto je návrat ke kořenům. Nové uvědomění si prvopočátku našich příběhů. Následující stránky by vám měly připomenout, že DarkAge není nahodilou změtí programátorských algoritmů, ale živým organismem. Je městem v nicotě. Pojďme spolu znovu prozkoumat temná zákoutí místa, v němž žijeme svůj neživot.

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Vojtěch „Morghot" Bílek


Hana „Falianne" Loudová


Petra „Teranell" Bedřichová


Barbora „Enefa" Mlejnková

Ilustrace na obálce: Darkbrother
Autoři textů: Aglar, Angeluss, Astralien, Dawon, DonSimon, Hrun, Chiisai, Lezalith, Megas, Morghot, Yavanna
Korektury a editace: Chiisai, Teranell **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník šestý, číslo 3.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 8. 3. 2014.

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

04RK4G3 – Vyhlášení

Dawon

Měsíc nám utekl jako voda a je tady vyhlášení. Abych řekl pravdu, jsem mírně zklamán vaším (ne)zájmem – našlo se vás všehovšudy deset. Čekal jsem, že se této malé a jednoduché soutěže zúčastní více hráčů, ale co naplat. Všichni už určitě netrpělivě čekáte na to jediné číslo, které jste se snažili uhodnout.

Rovnou prozradím, že všichni, kdo tipovali, hádali oproti skutečnosti mnohem více. DarkAge byl totiž ve fórech v roce 2013 zmíněn pouze 774x.

Na třetí příčce se umístil Rohi s tipem 2 541 (dostane 5 bodů do modulu Zázraky), na místě druhém pak Arborius s tipem 2 013 (dostane 10 bodů do modulu Zázraky).

Fanfáry znějí… první místo obsadila Ursa_Minor s krásným a nejbližším tipem 1 001. Za své zasloužené vítězství dostane 15 bodů do modulu Zázraky.

První tři místa také obdrží do modulů Ocenění a Soutěže ikonky vytvořené samotnou Ursou. Zbytek zúčastněných se své vlastní umístění a tipy ostatních hráčů dozví rovněž v modulu Soutěže.

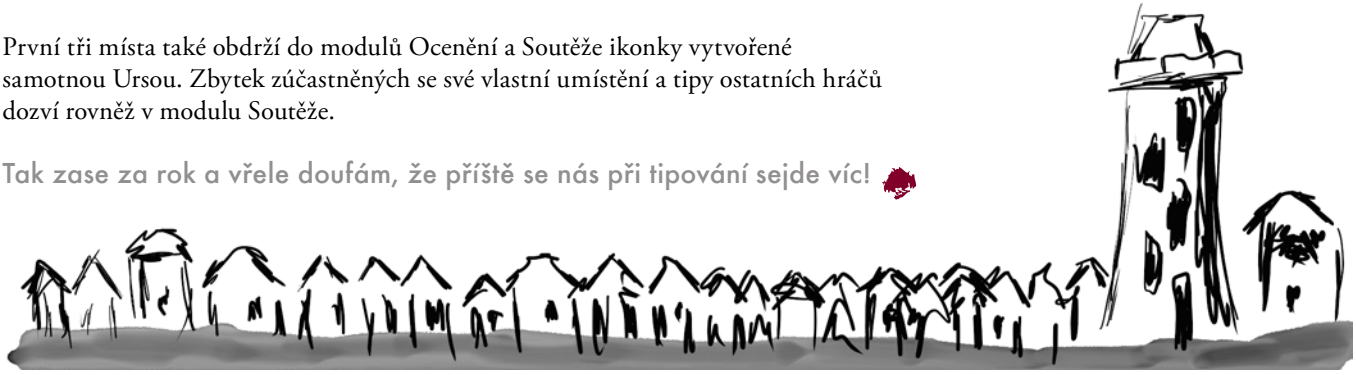
Tak zase za rok a vřele doufám, že příště se nás při tipování sejde víc!

Děkujeme

Hrun

Navštěvujete DA v lehce toxicky nazelenalé barvě? Věřte či ne, ale tuto možnost zde máte už rok – díky spolupráci Dawona a především další osoby, která na DA navíc působí jako velmi nadějná vypravěčka. Podle ankety využívá skin Green Magic přibližně třetina aktivních uživatelů. Včetně našeho Šotka.

Děkujeme, Urso_Minor



Stavby stínového města – Verbíř

Megas

Stojíš přímo ve středu města duší. Před sebou spatřuješ mohutnou stavbu. Cítíš se zvláštně. Máš dojem, že onu budovu poznáváš snad všemi svými smysly. Oslepující záře tě bije do očí, ale není ti to nepříjemné. Vychází z ní uši rvoucí hluk, ale přesto jej neslyšíš. Omamná vůně bylinek a sladkého ovoce ti otupuje čich, ale necítíš ji. Strašlivé pulsy tlaku do tebe narážejí jako vlny, které se lámou o mořský břeh, přesto však stojíš pevně a nehneš se ani o kousíček.

Postoupíš jen o krůček blíž. V jádru se pomaličku otáčí obrovská koule. Z ní se vlní stovky paprsků, proplétají se a míří až někam za hranice tohoto světa.

Proudy energie se v kopuli pohybují neskutečně pomalu. Nejsi schopen rozeznat vůbec žádné změny, přestože si jsi jist, že k tomu dochází. Paprsky se chovají jinak. Energie v nich samotných je rozkmitává a hází s nimi na všechny strany.
Marně by se hledal někdo, kdo by tímto skvostem nebyl okouzlen, a tak chvíli jen stojíš a hledíš na tuto čarovnou scénu.

Když se vzpamatuješ, rozhodneš se popojít o dalších pár kroků blíž. Jeden krok, druhý a třetí. Ani nevíš jak, ale stojíš přímo u stěny energetické koule. Až nyní si můžeš prohlédnout, jak vlastně vypadá. Měl jsi pravdu, rozeznáváš nízké vlnky a nepravidelnosti na povrchu, který se z dálky zdál celistvý.

Dotkneš se toho proudícího masivu a znenadání jsi vtáhnut dovnitř. Obklopuje tě nekonečný prostor. Rozhlédneš se a spatříš desítky stolů. Dochází ti, k čemu to vše slouží. Jeden svět – jeden stůl.
Procházíš se a prohlížíš si duše s nepřítomnými výrazy, ale to už tě upoutá obrovská tabule.
Dojdeš k ní a přečteš si nápis, který ji zdobí. „Verbíř," hlásá do světa. Dotekem pak ochutnáváš ukázky příběhů, které si snaživí vypravěči přichystali, aby nalezli své hrdiny. Zeď je zde popsána jmény vítězů Malých a Velkých her. Třeba na ní jednou nalezneš i to své.

Anketa SQ

Od první chvíle, kdy SQ spatří světlo světa, prahne jeho tvůrce po názorech hráčů, kteří příběhem prošli. Z toho důvodu jsem začal oslovovat duše DarkAge a jejich názory zde budu prezentovat. Snad to bude ku prospěchu nejen tvůrcům, ale i ostatním hráčům. Pro dnešní díl jsem vybral hlavně členy redakce DAily Mirror.

Z letmého nahlédnutí do historie tvých postav vím, že ti pojem SQ není úplně neznámý. Který z příběhů, jež jsi prošel/prošla, ti připadal jako nejlepší a proč?

Morghot

„Zatím jsem dohrál jen dva SQ, takže nemám moc s čím porovnávat. Každopádně se mi moc líbila Mise Zero, protože byla jen na dvacet kroků a dokonce mě oslovil i příběh samotný, přestože ty vesmírné nemám nějak zvlášť v oblibě. Taky si vzpomínám, že jsem se k Misi Zero s odstupem času vrátil a zkoušel i jiné varianty kroků, protože mě zajímalo, jak by to pak všechno dopadlo."

Enefa

„Nejsem si jistá, že sis zvolil tu správnou osobu. SQ jsem zkusila, když to byla žhavá novinka, a je to už dost dlouho. Sama už ani nevím, zda jsem byla v jednom nebo ve vícero příbězích, natož pak který mě bavil. Přiznávám, že mi připadá, že můj mozek vytěsnil některé méně důležité věci… no, anebo je to alzheimer :D"

Townie

„Jen těžko mohu vybrat jednoho favorita ze všech SQ, které jsem zatím hrál. Myslím si totiž, že každý autor je svým způsobem unikátní a vyniká v jednom určitém odvětví. Pro mě je asi nejzásadnější kvalitní příběh, který ovlivní mou postavu. Jen těžko strávím, když vlezu do příběhu s hraničářem a držím v ruce mobil, případně hraji s úplně jinými postavami. K tomu asi slouží info u SQ, ale většina lidí chce asi své postavy vyvíjet při čekání na quest a za tím účelem je tam také vkládají. Každý tvůrce na mě zapůsobil jistým způsobem. Aglar má příjemné příběhy pro uvolnění, které se dobře čtou, což mě zatím oslovilo asi nejvíce (když nepočítám Astřinu krátkou a svižnou akčičku). Já osobně očekávám, že SQ budou směřovat dál, zatím je považuji jen za takové úvodní pokusy. Uvítal bych, kdyby autoři více pracovali s dovednostmi a atributy postav, ale chápu, že je to asi programátorsky dost náročné. Možná snad spojit síly a vytvořit SQ, do něhož každý vloží to, co sám umí nejlíp."

Hulda

„Který SQ je pro mě úplně nejlepší? Osobně rozlišuji, jestli chci hodnotit spíše příběh nebo celkové využití možností SQ jako takového. Za jeden z nejlepších tak považuji (pro někoho možná překvapivě) Dva světy: Nemesis. Kromě toho, že to je jeden z nejdelších a obsahově nejbohatších SQ, se jeho autir snaží ukázat, co všechno se dá vlastně v editoru SQ vytvořit. Příběh je sice na začátku trochu klišé, ale člověka to stále nutí jít dál a dohrát ho. Mínusem jsou u něj samozřejmě ty chyby.
Za další velmi dobré příběhy považuji Archibaldovu pyramidu a Hádankářův artefakt. Ty bych označil za nejlépe napsané. Jsou poutavé, a jelikož nejsou tak dlouhé, tak si je lidi zahrají klidně i několikrát za sebou.
Samozřejmě je tu několik dalších, které zasluhují veškeré uznání. Takový Missing blood nebo Útěk z vězení jsou velmi dobré a určitě přilákají spoustu lidí.
Dobrý Single Quest dělá příběh, dostatek alternativ pro hráče a možnost doopravdy hrát. Když si v questu třikrát za sebou budu moct zvolit mezi „jdi doleva" a „jdi doprava", pak narazím na draka, porazím ho pomocí nože a bude konec, tak mě nikdo nedonutí zahrát si to znovu."

Pro dnešek končíme, ale v příštím čísle se opět setkáme. A pokud jste nebyli osloveni, ale přece máte chuť se k současnému tématu ankety vyjádřit, neváhejte a obtěžujte Aglarova havrana.



Jak znáte Legendu DA?

Březnové číslo DAily Mirroru je tematické (tedy s červenou obálkou, jak zněla správná odpověď na jednu z otázek minulého kvízu) a celé se točí kolem Legendy DarkAge. Pojďte si tedy zkusit, jakými znalostmi o Legendě sami disponujete.

1) Kdo je autorem Legendy DA?
a) Angel
b) DonSimon
c) Angeluss

2) Jaké kapitoly Legenda obsahuje?
a) Mlžný tanec, Děti temnoty, Žalář, Šílenství, Město, Neživot
b) Mlžný tanec, Děti temnoty, Vězení, Šílenství, Komunita, Život
c) Jitřní tanec, Děti světla, Žalář, Naděje, Komunita, Život

3) Které stvoření vzniklo první?
a) Vědma
b) Banshee
c) Démon nicoty

4) Co se odehrává ve třetí kapitole Legendy?
a) Děti zavřou Banshee do mlžné cely, aby jim nekazila tvoření jejich vlastních světů.
b) Banshee se snaží utéct před nicotou zpátky do mlhy, ale nemůže se k ní dostat.
c) Banshee se snaží utéct ze samoty šedé mlhy, ale ta ji vždy dostihne a zadrží.

5) Co je to requioke?
a) Kouzelné tóny zoufalství, které neznají hranic – rozléhají se mlžnými sady, zvěstují smrt, jak Banshee přivolávala své děti nazpět k sobě.
b) Japonský souboj, ve kterém jsou povoleny všechny chvaty a údery – s Legendou nemá pranic společného.
c) Obdoba karaoke, které se zpívá zásadně sborově, za doprovodu sténajících řek, bědujících vodopádů, šumících lesů a hluboce plačících jeskyní.

6) Jakou mělo fórum ve městě DarkAge podobu?
a) Podoba není v Legendě specifikována, protože fórum je celé ve Stínu.
b) Věž s krychlovými pokoji, které se obtáčejí ve spirále kolem schodiště uprostřed.
c) Malá budova bez dveří a oken, křehká jako nejčistší křišťál, která proplouvá městem na malém ostrůvku mlhy.

7) Co dělají duchové ve zdejších krčmách, které se krčí za vodopády zapomnění?
a) Chodí si tam odpočinout, a tak polehávají na mlžných lehátkách a pojídají ambrozii.
b) Sedí spolu nad rakví a přemýšlejí o neživotě, a to za neustálého popíjení tvrdé mlhy a jedení netopýřího guláše.
c) Hrají šachy, chytají temné lelky nebo si hrají na schovávanou, kterážto spočívá v neustálém měnění podob a jmen tak, aby dotyčného nikdo nepoznal.

Nemáte ze svých odpovědí příliš sebejistý pocit? Nalistuje si poslední strany tohoto čísla DM, přečtěte si Legendu (rubrika Zaváto prachem) a zkuste kvíz ještě jednou!

Správné odpovědi: 1c, 2a, 3b, 4c, 5c, 6b, 7b

Výsledek:

6–7 správných odpovědí: Veliká gratulace! Jsi velmi vzdělaná duše s perfektním povědomím o Legendě a žádná otázka tě evidentně nezaskočí.
3–5 správných odpovědí: Výborný výkon. Legendu jsi nepochybně četl(a), ale určitě se o ní můžeš dozvědět ještě více – například z článků v tomto tematickém čísle DM!
0–2 správné odpovědi: Tvůj výsledek sice není oslnivý, zato máš ale skvělou možnost rozvinout své znalosti – možná si (znovu) Legendu v Knihovně najít, nebo si alespoň pečlivě projít toto vydání DAily Mirroru ;-)



blue fusion



LegenDÁrní rozhovor – Kronikář

Děkuji za tvůj čas, Kronikáři. Od čeho jsem tě vyrušil? Nad čím právě bádáš?
Slova díků nejsou třeba. S muži a ženami bystré mysli, kteří mistrně vládnou slovem, se o svůj čas vždy rád podělím. Nutno dodat, že ve Městě mrtvých čas cosi ze své hodnoty ztrácí. Jak vidíš, právě se věnuji své obvyklé činnosti, kterou je služba Knihovně. Zrovna procházím a třídím díla, jež nalezl jeden z Knihovníků při průzkumné výpravě, kterou před několika dny podnikl do zatím nejzazších prozkoumaných pokojů. Knihovna mne nikdy nepřestane překvapovat. Například jednu báseň objevil v pokoji, který se ukazuje jen v úterý a je dočista prázdný – dokud do něj nevstoupíte pozpátku.

Trochu se nám představ. Kdo jsi, co děláš ve městě DarkAge a jak dlouho už tu přebýváš?
Jsem Kronikář a vždycky jsem jím byl. Alespoň myslím. Někdy mám pocit, že si vzpomínám na svůj život před tím, než jsem do tohoto města přišel. Ty vzpomínky většinou zahrnují veliké regály plné nejrůznějších knih, ale pokaždé jako kdyby se jednalo o jinou knihovnu. Jednou je maličká, jindy obrovská, někdy je namísto knih naplněna svitky, jindy podivnými skříňkami, z nichž se ozývá temné hučení podobné bzukotu hmyzu.
Pak v těch vzpomínkách bývá také něco, co je moc špatně. Nějaké velké neštěstí, katastrofa… Ale víc si toho už opravdu nepamatuji.

Raději se vrátím zpět k vaší otázce: mým posláním ve zdejším městě je starat se o Knihovnu, ačkoliv musím uznat, že mi v tomto pomáhají i Knihovníci. Objevujeme rukopisy na pergamenech tak starých, že se při doteku rozpadají, či na hliněných destičkách starších než mnohé civilizace. Luštíme jazyky, jejichž poslední uživatelé zemřeli před dávnými věky. Ale hlavně: čteme příběhy, které přinášejí radost i slzy, které dokážou pohladit duši stejně tak jako zamrazit až v morku kostí a které přinášejí zábavu a oddych, ale i poučení. Dokážete si představit důležitější práci?

Tvým domovem je teď Knihovna. Jaké největší moudro můžeme najít v archivech stínového města?

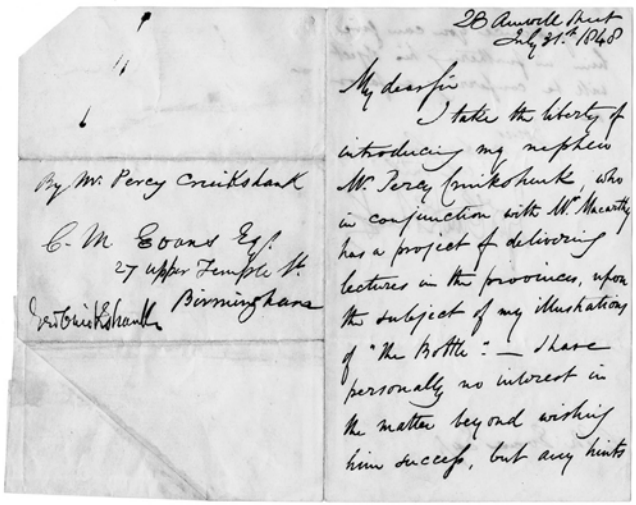
Každý z příběhů, které jsou v Knihovně uloženy, obsahuje nějaké moudro či poselství a není na mně, abych soudil jejich váhu. Tento nelehký úkol přináleží čtenářům, kteří podle svého vkusu nalézají zalíbení v nejrůznějších dílech. Vezmu-li v potaz rozlehlost knihovních prostor, je možné, že to největší moudro, které bys rád znal, stále ještě čeká na objevení.

Kromě tebe se tu pohybuje několik dalších tvorů. S kým si nejvíc rozumíš? Byl už za tebou alespoň jeden z nich pro nějakou radu?
Není mi souzeno překročit práh Knihovny, a tak za mnou čas od času přilétá Havran, aby mne zpravil o nejnovějším dění uvnitř města. Ne vždy však jeho vyprávění doposlechnu až do konce. Sám vidíš, kolik práce mne tu ještě čeká. Rád hovořím i se Sovou, ale vůbec největší poctou pro mne je, když za mnou někdy zavítá sama Vědma. Je snad troufalé tvrdit, že přichází pro radu, nicméně i ona dobře zná význam Knihovny.

Pro kterého autora máš největší slabost?
Neexistuje autor, kterého bych zval svým nejoblíbenějším. Obdivuji fantazii každého spisovatele, který mne svým vyprávěním dovede přenést do jiného světa, um každého básníka, jehož verše ve mne probouzejí city.

Kolik zajímavých spisů ti projde za rok rukama a kolik z nich se dostane do naší knihovny?
Jak se můžete díky našemu kartotéčnímu systému snadno přesvědčit, počty uveřejněných děl se rok od roku značně liší. Zvláště s přihlédnutím k tomu loňskému by se snad mohlo zdát, že Knihovna má již nejlepší léta za sebou. Za touto cifrou, na níž z předchozích let nejsme zvyklí, stojí mimo jiné i nešťastná shoda okolností, která většinu knihovníků postavila před potíže s časem takřka naráz. Doufáme však, že to našim čtenářům letos vynahradíme. Určitě se mohou těšit na nějakou soutěž, a když vše půjde dle plánu, snad pro ně budeme mít ještě jedno překvapení. Velká část odpovědnosti za počet nových děl však připadá i na ně samé.

Co tvoje první láska? Které dílo jsi četl jako první ze všech?
Jak už jsem říkal, mé vzpomínky na dobu, než jsem se ocitl zde, jsou přikryty černým oparem. Velmi dobře si však pamatuji, která slova byla těmi prvními, jež jsem přečetl v Knihovně všech knihoven. Na počátku byla mlha. Snad náhoda tomu chtěla, že jako první jsem objevil právě Legendu pojící se se vznikem tohoto města. Jak zklamán jsem poté byl, když jsem zjistil, že mi nebylo dáno, abych stejně jako ostatní duše vstupoval do cizích světů. Stal jsem se tedy sběratelem cizích příběhů. Objevuji je, třídím, ukládám a těším se z nich, jako by byly mé vlastní. Ale jeden z nich přece jen jako svůj oblíbený vyzdvihnout musím. Ten, který nese název Sága Wielmská: Narození bratrů. Je to nejstarší text nacházející se v naší Knihovně a věnoval jí ho sám První knihovník, Nejvyšší mezi strážci slov.



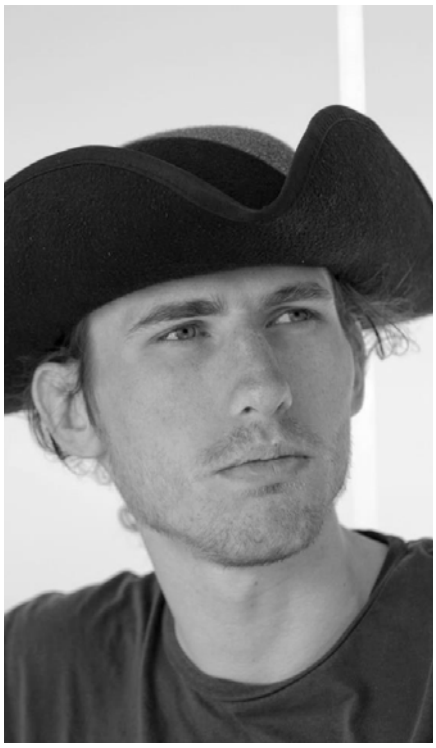
Na začátku února Knihovna zavedla novou rubriku „Humor", proč to? Můžeme v blízké době očekávat nějaké další změny?
Já i Knihovníci o Knihovnu stále pečujeme a přemýšlíme, které změny by jí prospěly a které naopak uškodily. Někdy si jen říkám, že kdyby snad Knihovníci stejně jako já nemohli budovu Knihovny opustit a nic je tak v jejich práci nerozptylovalo, nebylo by to vůbec na škodu. Zdálo se nám, že děl, která by si existenci této kategorie zasloužila, přibývá. Tato změna rozhodně není poslední, ale povahu té chystané bych zatím rád nechal zahalenou tajemstvím. Doufáme, že bude pro naše čtenáře příjemným překvapením.

Součástí Knihovny je i DAily Mirror. Jakou rubriku čteš nejraději?
Má odpověď asi nebude senzací, která by novináře potěšila, ale já si vždycky rád přečtu celé číslo. Pluralita informačních zdrojů je moc důležitá věc. Zejména, když jedním z nich bývá Havran. Přeji tedy celé vaší redakci, aby ji nepřecházela chuť do práce ani v dalších letech. Jen na toho Šotka byste měli dávat lepší pozor, už několikrát jsme jej museli vyhánět z prostor Knihovny.

V tuto chvíli můžeš vylézt ze své škatulky – Knihovny a oslovit spoustu duší stínového města. Co bys jim vzkázal?
Vážně? Co bych jim tak vzkázal…
A to má slova budou opravdu číst?
Tedy, hm, taková zodpovědnost.
Asi bych řekl, že jejich fantazie, která je může během okamžiku přenést na tisíce úžasných míst a nechat je zažívat neuvěřitelná dobrodružství, je velkým darem. Sám bych ho chtěl mít. Přál bych jim tedy, aby na to nikdy nezapomínali. Ať už ve Městě, Knihovně, nebo na svých výpravách do cizích světů.

Díky moc za rozhovor a zas někdy v Knihovně na viděnou!
I já děkuji. Ale ještě než odejdete, mladíku, už jste četl…

Rozhovor s otcem Legendy



Ahoj Andílku, vítej u našeho rozhovoru. Jsem moc ráda, že sis na něj našel čas. Začnu zpříma – na tvém profilu se píše, že na DA funguješ od roku 2005. Jaké byly tvé začátky?
Od té doby uběhly už roky, ale naštěstí si něco málo pamatuju. Vlastně to není až tak složitá historie. DA jsme spolu s Doníkem, Shei, Shadowem, Perilanem a pár dalšími zakládali. Je to tedy spíš tak, že jsem jeden z těch, kdo přivedli DA na svět, než že by mě něco přivedlo k DarkAge.
Bylo to pár měsíců po rozpadu staršího Torche, na kterém se většina z nás zakladatelů také podílela z pozice adminů. Bohužel jsme se tenkrát dost rozešli v představách o budoucnosti serveru a všechno skončilo hádkami a vyhazovem některých důležitých lidí. Sám jsem bouři ustál, ale vzhledem k tomu, že mi vyhozená část adminstva byla dost blízká, stejně jako postoj, který tehdy hájili, brzo jsem se odporoučel z vlastní vůle. Pak už byl jen krůček k tomu spojit se s ostatními a vytvořit něco vlastního. Mysleli jsme na to všichni, takže to šlo ráz na ráz (hlavně díky Donovi a jeho tehdejšímu programátorskému nadšení).

Nicméně to se stalo před devíti lety – jak jsi na tom s DA teď?
Fíha, vážně už je to devět let? Měl bych asi přiznat, že už se DAčku aktivně nevěnuju. Někdy okolo sedmého roku se pro mě DarkAge stal nezvladatelným žroutem času, a tak jsem prostě odešel. Momentálně si užívám DA důchodu. Jezdím jen na srazy a do hospod.

Určitě si svůj „důchod“ užíváš, nicméně vraťme se k tvé aktivnější etapě. Jak sám říkáš, věnoval jsi DA mnoho času, ale mě by zrovna teď zajímal tvůj (lví) podíl na Legendě. Kdo přišel s nápadem na její vytvoření a jaký je vlastně její smysl?
Ten nápad byl společný. Souvisí vlastně už se vznikem celého webu. Od počátku jsme totiž chtěli, aby DarkAge nebyl obyčejný web, ale spíš hra s vlastní potemnělou atmosférou a smysluplným pozadím. Nechtěli jsme hráčům říkat uživatelé, příběhům herní fóra, poště vzkazník… Bylo celkem jasné, že dřív nebo později musí vzniknout příběh, který tohle všechno vysvětlí a popíše.

Jasné bylo i to, že sepsání Legendy padne na moji hlavu. Základní požadavky – ať je to temné, nejlépe o mrtvolách; ať do toho zapadají všechny světy, které kdy stvoříme, od pohádek po scifka; ať se tam objeví všechny umělé postavy (tehdy jen Vědma a Havran) a vysvětlí význam Velké a Malé hry; a v neposlední řadě, ať se to dá číst.

Následovaly týdny přemýšlení. Každý chrlil nápady a pomalu vznikal obrázek zásvětí, z kterého mrtvoly (tehdy se ještě nevědělo, jestli to budou zombíci, duchové, nebo třeba obdoby Frankensteinova monstra) pronikají do paralelních světů a prožívají hrdinské příběhy. Nakonec jsem narazil na úžasné flash video s banshee (http://ebaumsworld.com/flash/play/400397) a všechno se krásně spojilo. Legenda byla na světě, i když v psané podobě vznikla až za dlouhé dva roky.

Máš v Legendě nějakou oblíbenou postavu?
Mám samozřejmě rád všechny postavy z Legendy, obzvláště pak ty, které jsem vymyslel. Je to jako s dětmi, svoje příběhy a postavy si nemůžeš neoblíbit, pokud do nich vkládáš část sebe sama.

Zvláštní místo u mě mají hned dvě. Za prvé je to Nedémon. Podle mě nejnápaditější a nejzajímavější stvoření v DarkAge, které vzniklo vlastně náhodou, jako vedlejší produkt při vymýšlení Vědmina sídla. To, že Vědma bydlí v křišťálové kouli, bylo fajn, ale potřeboval jsem něco působivějšího. Nejlépe aby se vznášela nad městem, kde by byla nedosažitelná a chráněná před ostatními duchy. Nakonec z toho vznikl živoucí protiklad sebe sama i všeho okolo, neboli Nedémon nicoty. Mimochodem, postava tak slavná, že má vlastní fanklub na facebooku.

Druhá moje srdcovka je Banshee.



Zrcadlový Šotek:

„Tohle není můj táta!”

Na DarkAge je naopak trochu opomíjená, ale to je vlastně v pořádku. Přesně taková měla být. Nejmocnější postava světa a přitom ztracená, šílená a zapomenutá. Banshee jsem si zamiloval okamžitě. Tajně doufám, že až jednou přijde můj čas, bude tam někde čekat právě ona a ne šklebící se Smrť nebo něco podobného.

Chybí podle tebe Legendě něco, respektive plánuješ doplňovat nové postavy, jako jsi to třeba udělal se Sovou nebo Chůvičkou?
Nenapadá mě postava, která by byla potřeba. Myslím, že momentálně jsou všechny důležité funkce obsazené. Máme Chůvičku, Šotka, Knihovníka… Na živých hrách je kouzelné, že si samy řeknou, co potřebují. Jsem si jistý, že jakmile bude nějaký nový charakter potřeba, svět DarkAge se sám hlasitě ozve.

Jiné je to s příběhem. Asi málokdo ví, že verzí Legendy vzniklo v průběhu dvou let asi pět. Různé formy, různé délky, dokončené i nedopsané. Nynější varianta vyhrála díky své stručnosti a jednoznačnosti. Vždycky jsem ji ale chtěl doplnit o další příběhy. Povídky o smrtelnících, kteří nedopatřením pronikli do zásvětí, o příbězích jednotlivých postav z Legendy i o pozdějších událostech ve městě. Obecně každá významná událost na DarkAge by se měla stát tématem nového příběhu.

Uvažoval jsi někdy, že bys právě tvorbu doplňujících příběhů k Legendě nechal na někom jiném, případně vyhlásil soutěž či něco takového, když sám na DA nemáš již tolik času?
Autorství textů kolem Legendy si nijak neuzurpuju. Další část příběhu může sepsat kdokoli. Stačí, aby dotyčný měl vůli, ctil všechny předchozí texty a aby se s jeho textem byli ochotni ztotožnit i ostatní. Svého času dokonce existovala stálá soutěž o doplňující povídku k Legendě. Bohužel se za několik let sešla jen jediná od Nefer. Možná bych ji ještě někde našel. Tuším, že jsme ji nakonec nezveřejnili, protože neobsahovala nic moc nového.
A co říkáš literární tvorbě na DA obecně? Na tvém profilu vidím, že ses v počátcích serveru stal autorem roku. Vidíš od té doby nějaký velký posun v dílech?
Nevím, jestli se tomu dá říkat posun. Dřív jsme psali pro zábavu a pro radost ze psaní samotného. Dnešní Knihovna je jiná. Taková strašně oficiální ve stylu „sračky si nechte doma v šuplíku“. Tohle nové pojetí tvorby se mi nelíbí a myslím, že knihovně škodí. Stačí se podívat, jak málo děl se urodilo za poslední rok. S knihovnou je něco špatně, a pokud se nic nezmění, promění se za pár let v mrtvý archiv. Knihovníci by si měli uvědomit, že patnáctiletí autoři zkrátka netvoří žádné skvosty. Vykopnout je kvůli tomu z knihovny a připravit je o čtenáře není řešení. Akorát je to utvrdí v názoru, že jejich psaní nemá smysl. Další generace dvacetiletých autorů s úžasnými díly potom nepřijde, protože ji odradíme.

Mimo všechny tvé již zmíněné aktivity jsi také otcem DAily Mirroru, který vychází teď již pátým rokem. Jaký máš názor na jeho vývoj či aktuální stav?
Jsem strašně rád, že se Mirror po mém odchodu udržel. Pět let je meta, na kterou bych si před Vánoci 2008, kdy jsem skládal dohromady první číslo, nevsadil ani náhodou.
Ke čtení už se moc nedostanu, ale líbí se mi nové logo a hlavně to, že si Mirroráci s Šotkem v čele udrželi nadhled a nebrodí se v oficialitách jako zbytek webu. V redakci jsem měl vždycky pocit, že lidi okolo si uvědomují, že jde především o zábavu. I když jsem slyšel tisíce nadávek a breků, nikdy se mi nestalo, že by lidi řešili nějaká vnitřní pravidla, posty, nebo pravomoce víc než vlastní články. Zábava, to je mimochodem důvod, proč DarkAge vznikl.

Popřál bys něco redakci do budoucna, případně přidal nějaké rady, tipy a podobně?
Jasně. Ať to tvůrce i čtenáře baví ještě alespoň dalších pět let. A nebojte se experimentovat. Jeden nepovedený







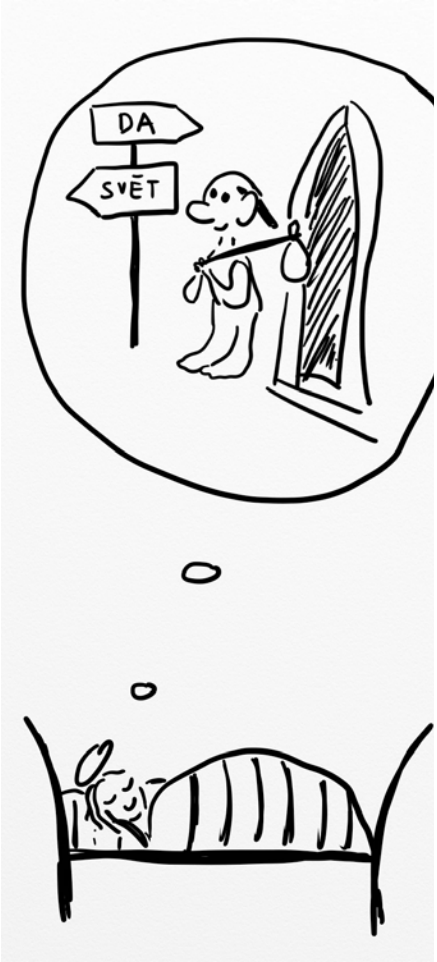


článek nikoho nezabije, na druhou stranu přijít o dobrý článek jen proto, že nechci experimentovat, je věčná škoda.
Mým tajným snem vždycky bylo překročení hranic DAčka a vytvoření časopisu, který by spojoval lidi napříč podobnými play by post weby. Chtělo by to asi spoustu další iniciativy, ale časopis by to dostalo na další úroveň.

V Mirroru už s tebou jeden rozhovor vyšel, bylo to v říjnu 2009 (čtenáři si ho mohou najít v archivu DM). Nebudu opakovat stejné otázky, ale na jednu bych ráda navázala. Zmínil ses tehdy, že se „jako spousta dalších snažíš hlavně vydělat na nájem a dostudovat FEL“. Jak jsi na tom teď, po pěti letech? DA ti čas nežere, našel sis tedy jiného žrouta?
Pět let je dlouhá doba. Změnilo se prakticky všechno. Teď už vydělávám na nájem jako herní designer, místo DarkAge mi žere čas vlastní nezávislé herní studio Dreadlocks a ještě do nedávna třeba skvělá old school RPG adventura Heroine's quest (mimochodem k mání úplně zadarmo). FEL jsem vyměnil za Karlovu Univerzitu a studia nových médií.

Pracuješ jako gamedesigner, studuješ nová média, léta jsi byl aktivní nejen na DA, ale i na dalších serverech. Mohl bys čtenářům poskytnout svůj zasvěcený pohled na to, jak vidíš budoucnost těchto platforem v konkurenci počítačových i mobilních her a vůbec konzumní zábavy, kterou 21. století nabízí?
Nemyslím si, že by moderní formáty hraní nějak ohrožovaly existenci těch starých. Samozřejmě, hraní na počítači a v mobilech je trend, a proto k němu spousta lidí přechází. To, co si doteď museli jen představovat, jim moderní hry servírují v nádherné grafice. Přesto má hraní na hrdiny jednu obrovskou výhodu, a tou je lidská fantazie.
U stolu a na fórech můžete prožít cokoli jen chcete, na počítači jenom to, co vám někdo jiný připraví, k tomu ještě ve značně omezené formě. Počítačové hry čeká obrovský propad, jakmile se objeví virtuální realita. Nebudou už totiž mít co nabídnout. Hry na hrdiny tu zůstanou, alespoň do doby, než vynalezneme startrekovské holopaluby.

Děkuji za rozhovor a snad se za nějaký čas k aktivitě na DarkAge zase vrátíš.



Jazykový koutek DonaSimona

Tento díl Jazykového koutku se vrací k jevu, který jsem už lehce zmínil v jednom z předchozích dílů, jenž se věnoval tzv. „hyperkorektním“ tvarům slov. Konkrétně se jedná o nestandardní tvary slovesa být.

Byste, nikoli by jste ani byjste. Bychom, nikoli by jsme ani bysme.

Podmiňovací tvar slovesa „být“ ve 2. osobě množného čísla i podřadicí spojka „aby“ v první osobě množného čísla mají pouze jedinou správnou podobu, a sice tvar „abychom“ a „byste“ (abyste).
Píšeme tedy například:

- Ani byste neřekli, kolik nám nastříleli gólů. (nikoli: by jste neřekli ani byjste neřekli)
- Tomu byste nevěřili, kolik nám nastříleli gólů. (nikoli: by jste ani byjste)
- Nežijeme proto, abychom jedli, ale jíme proto, abychom žili. (nikoli: abysme, aby jsme ani abyjsme).

Podobně nepíšeme ani “aby jsi“, „kdyby jsi“, „abysem“ nebo „kdybysem“. Jediné spisovné tvary jsou „abys“, „kdybys“, „abych“, „kdybych“. Mnoho lidí bohužel v touze psát spisovně často volí delší chybné tvary – nebuďte mezi nimi!

Bestiář DA

Pomalu scházíš po schodech za těžkými, rezavými dveřmi ze železa, které jsi našel snad nedopatřením otevřené. Dřevěné schodiště je porostlé zeleným mechem, kterému se v tomto vlhkém prostředí mezi kamennými zdmi daří skoro tak dobře jako plísni a houbám. Právě houby, rostoucí tu v hojném počtu, jsou tím jediným, co ti osvětluje cestu, zčásti asi i díky světluškám, které se rojí kolem pestrobarevných klobouků, zanechávajíce na nich malou část svého světla.

Zdá se velice pravděpodobné, že je tento prostor opuštěný. Schody působí dojmem, že po nich už desetiletí nikdo nešel. To samé by se dalo předpokládat i u dveří na konci těchto starých stupínků, které by se mohly každou chvíli zřítit. Ty by dnes mohly být přirovnány k pouhým několika starým prknům přitlučeným k sobě a obohaceným o rostliny a hmyz, i přesto, že šlo kdysi zřejmě o velice kvalitní dřevo. Zdají se být zamčené.

Už už by ses otočil, v tu chvíli tě však popadne čísi ruka a zatáhne tě do oněch dveří. V místnosti se nachází pouze jeden zdroj světla: svícen na stěně hořící modrým plamenem, který pokaždé, když se zachvěje, upustí pár jiskřiček. Ruka, co tě drží, je stará a podobná kostlivci; patří muži v šedém plášti, u kterého upřímně nejde říct, zda byl šedý už původně, nebo ho obarvil zub času. Muž má rozcuchané hnědé vlasy a v nich skoro permanentně připevněné laboratorní brýle. Ruku, kterou tě právě nesvírá, má schovanou v látkové rukavici. On, pravděpodobně vědec, na tebe hledí s nedůvěřivým, rozzlobeným výrazem.

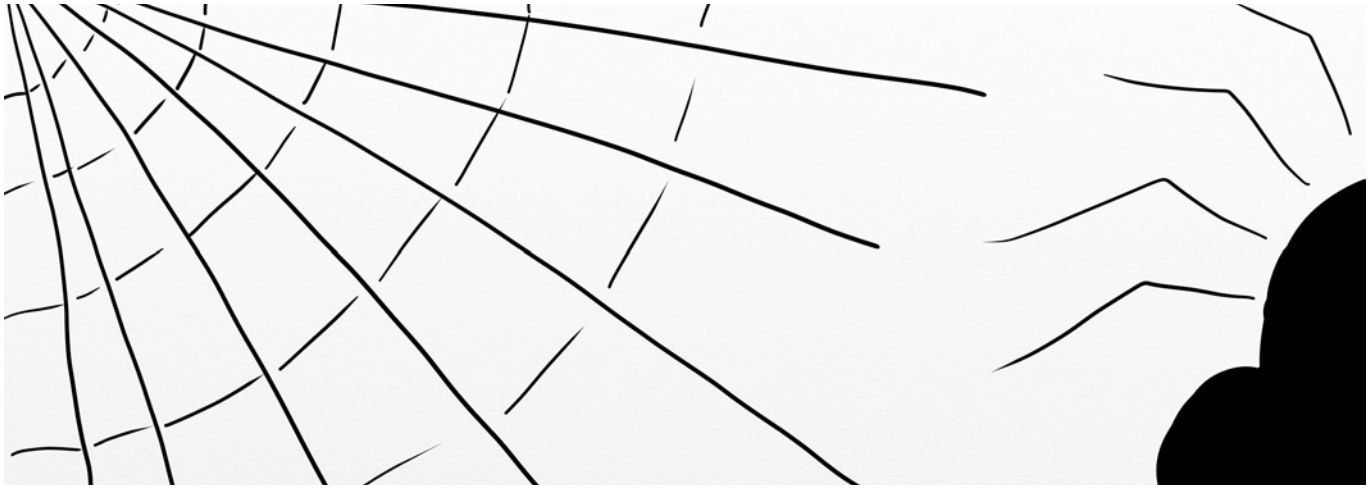
„Co tu pohledáváš?“ oboří se na tebe. „Že nevíš? Že jsi zabloudil, říkáš?“
Pomalu přechází z hněvu do čiré nedůvěry, pustí tě a začne chodit okolo tebe, dál si tě prohlíží ze všech možných úhlů. „Mohl bys mi dělat problémy, co když to někomu řekneš?“ Překontroluje zamčení dveří, kterými ses sem dostal.

„Víš ty co? Jednou za čas tě tu provedu a ty na oplátku pomlčíš o těchto mých… soukromých prostorách.“

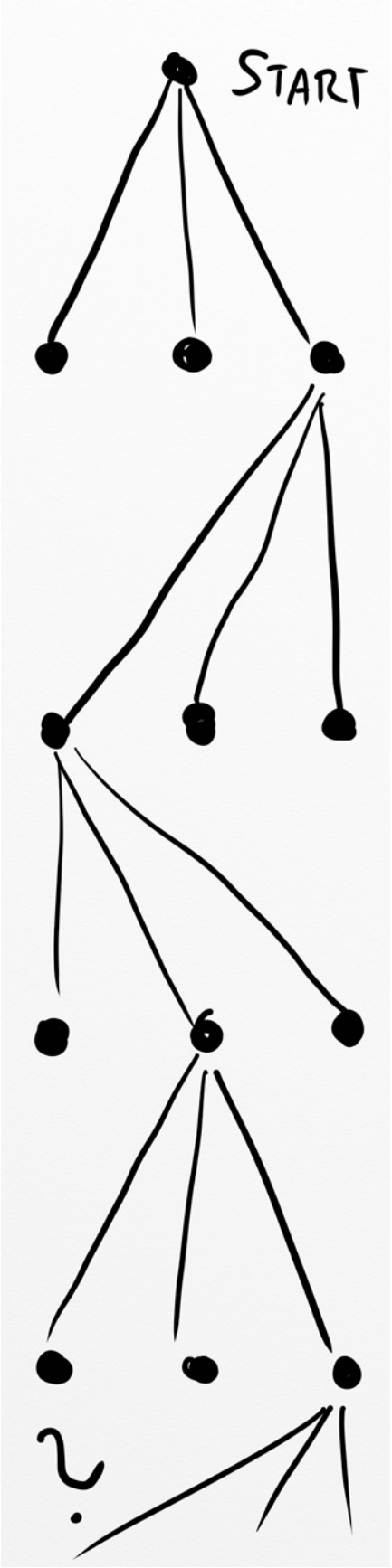
Lebky zavěšené na provazech všude okolo, ať už po stěnách nebo od stropu, tě upřeně pozorují (některé dokonce ještě očními bulvami) a naznačují, co bude správná odpověď na starcův návrh.
„Výborně! Následuj mě,“ zaraduje se vědec a vede tě dál, hlouběji do svého doupěte. Na polorozpadlých poličkách kolem vidíš sklenice s různými částmi těl, jak lidských, tak zvířecích. Ze skříní pod poličkami se hrne jemný štiplavý pach a ty máš stále větší pocit, že tě někdo pozoruje… ne však jeden pár očí, ale hned několik.

Chceš projít za vědcem do další místnosti, náhle se však nemůžeš hýbat. Pohlédneš dolů a vidíš, že máš nohy obalené pavučinou, kterou má na svědomí zřejmě ta příšera nad tebou. Na další takové síti si vysedává tvor, který vypadá jako přerostlý pavouk – je holý, bez chlupů, povrch těla mu tvoří slabý, lesknoucí se krunýř. Končetiny nevypadají zrovna pevně, to ale kompenzuje fakt, že jsou na konci ostré jako jehly. Na zádech krunýř tvoří jakousi misku, která je naplněná hustou zelenou tekutinou a kterou se tvor pečlivě snaží nevylít. Na břiše má něco jako malou klícku ze dřeva, v níž je malá kulička světla – převaluje se jako živá, i když se příšera nehýbe. Pavouk se pomalu spouští po vláknu na podlahu vedle tebe. I když na dosednutí nespěchá, je slyšet sedm klepnutí nohou, co dopadnou na zem, zatímco osmá přišpendlí tvůj oděv k prknu jako nůž nebo dýka. Pavouk tě hladově sleduje a chystá se kousnout.

„Annabeth! Co to děláš?“ ozve se náhle vědcův hlas a pavouk se malinko stáhne.
„To je host, tomu se neubližuje!“ poučí muž příšeru, která se po slabém skřeku začne vracet na pavučinu. Muž ti pomůže se zvednout a postará se o vlákna na tvých nohou, kupodivu se zdá, že to nedělá poprvé.
„Obávám se, že zde naše prohlídka končí.“



Povídka na pokračování



Snad každý nadšenec historie už někdy zaslechl o tajných spolcích. Mnoho konspiračních teorií se zabývá vlivem jejich členů a šíří teorie o snaze získat nadvládu nad celým světem. Panovníci, církev, nižší i vyšší šlechta, snad každá mocenská vrstva se v průběhu dějin ochomýtala kolem takových tajných organizacích a ani v naší povídce se některé postavy neubrání jejich vlivu. Přinášíme vám jednu čistokrevnou fantasy povídku na pokračování, která je tak trochu netradiční, protože i vy můžete ovlivnit její konečnou podobu.

Když jsem se dal do čtení Písně ledu a ohně od George Martina, srdce mi úzkostně sténalo, jak postupně umíraly všechny mé oblíbené postavy a já nemohl vůbec nic dělat. Pokaždé jsem jen se zaraženým dechem civěl mezi řádky a občas ze sebe vysoukal: „Né! To nemůže bejt pravda! Kdybych tohle psal já, nikdy bych nedovolil, aby takhle hloupě umřel právě tehle…“
Kdyby… To je přesně ta polemika, kterou nesmyslně rozvádíme, když něčeho litujeme a už to nejde vzít zpátky. V životě se s námi osud nemaže. Naše redakce se ale rozhodla vám tohle kdyby akceptovat. A co víc! Je jen na vás, jak tenhle příběh skončí.
Oslovili jsme tři stálé autory, kteří se budou podílet na tvorbě našeho příběhu. Již v příštím čísle naleznete od každého autora možné pokračování dnešního prologu, ale jaké ve skutečnosti bude, to je jen a jen na vás. Od vydání nového čísla dostanete vždy týden na hlasování na našem redakčním fóru. Tam zveřejníme tři příspěvky, které budou reprezentovat jednotlivé autory, a na vás bude, abyste svými plusky a mínusky určili, který příspěvek má být tím pravým pokračováním Mirrorácké povídky.
Za redakci vám přeji mnoho napínavých chvil, během nichž vám vaši hrdinové (snad) neumřou před očima.

Morghot

Prolog

Soumrak s sebou přinesl lezavý chlad podzimních dnů, který ještě podpořil vydatný déšť. Zima zalézala pod nehty a do neuzavřených částí oděvu jako neodbytný nevítaný vetřelec. Není divu, že potemnělé mokré ulice zely prázdnotou.
Odlesky světel z oken dopadaly na mokrou kamennou dlažbu nejširší silnice ve městě. V jejich záři se tu a tam objevila silueta osamělého ramenatého muže kráčejícího rázně vpřed. Šinul si to přímo středem, beze strachu ze stínů v podloubích i toho, co by se za nimi mohlo skrývat. Prsty lehce poklepával na jílec meče, který se mu houpal u boku. Kožená zbroj a chrániče zápěstí dokreslovaly vzezření zdejšího rychtáře. Tohle byla jeho část města, považovaná za nejbezpečnější, na což byl patřičně hrdý. Však ho také stálo nemálo sil udržet stálý dohled jen s pěti biřici. Byli to dobří chlapi, svoji práci zvládali a on věděl, že se na ně může spolehnout. Přesto se rozhodl pro obchůzku, i když dnešní noci by ani psa nevyhnal. Však si ji také zpestří návštěvou U Zlaté číše – to byl ve skutečnosti hlavní důvod, proč pláchl z domu od tepla rodinného krbu. O něco výše v ulici na něj už netrpělivě pomrkával ohňový koš umístěný před vstupem do taverny. Zdejší lokál nabízel to nejlepší pivo, jaké se tu dalo sehnat, a chutné jídlo. Proto byl oblíbeným místem řeholníka Leniuse, s nímž rychtář vypil už nejednu číši. Musel se usmát, když si vzpomněl na jeho prohlášení, že Bůh nestvořil potěšení jen proto, aby se ho on musel odříkat. Fakt, že Lenius se svého výkladu držel jako klíště, potvrzovalo bříško rýsující se pod kutnou. Byl to dobrosrdečný mnich, na rozdíl od vytáhlého přísného asketického Renoida, jenž kázal na jižním městě.

Ještě pár kroků a už vstupoval do příjemně vyhřáté, dobře osvětlené místnosti. Krčma byla nacpaná k prasknutí. Hlučelo to tu jako v úle a vůně jídla a alkoholu se spojila v jednu omamnou směsici. Rychtář se rozhlédl

po bavícím se davu, zda uvidí volné místo. Zaznamenal několik známých tváří, když ho upoutala ruka v hnědé kutně máchající korbelem nad hlavou. Vykročil tím směrem s čertovským úsměvem na rtech.
„Nazdar, Matyáši! Pojď, sedni si!“ poplácal mnich vedle sebe na volné místo, které vytvořil tím, že jemně dloubl hosta sedícího po straně.
„Co děláš, fráterníku?!“ osopil se na něj místní pijan.
„Místo pro rychtáře, synu,“ rozšířil v úsměvu svou naducanou tvář s dvojitou bradou a dolíčky ve tvářích. Znak města na prsou právě příchozího ozbrojeného muže v dotyčném okamžitě zahnal jakoukoliv chuť na šarvátku.
„Tak to řeknu hned, ne,“ zamručel a odsunul se.
„Leniusi, neměl by sis chystat kázání na zítřek?“ pozdvihl rychtář obočí v hraném káravém gestu a hned nato poplácal mnicha přátelsky po rameni. „Jak se máš, starý brachu?“ usadil se vedle a mávl na hostinského.
„Teď dobře,“ vzdechl Lenius, načež poklepal prsty na korbel a pohladil si břich. „Ale s tím kázáním jsi mi něco připomněl. Viděl jsi včera průvod toho šarlatána?“ podíval se na rychtáře s nechutí. „Dřív by se bál vůbec vylézt ven a teď si tady vykračuje s celou pompou. Jsem zvědav, jak dlouho bude trvat, než biskup zakročí s razantnějším opatřením.“
„Je to nějaký Sarny odkudsi z Itálie,“ mávnul rukou Matyáš. „Je to tu teď samý cizák, vod tý doby, co se král zbláznil do alchymie a čárů,“ povzdechl si. „Jeden aby měl voči jak vostříž. Čert nám je byl dlužnej. Ňákej talián se usídlil i v tom starým domě u brány. Schází se tam celá banda těch Aluminstrátů, jak si říkaj. Prej se tam dějou děsný věci. Už se tomu místu všichni vyhejbaj na sto honů,“ zamračil se.
„Tady máš,“ ozvalo se z boku a před rychtářem přistál korbel s napěněnou čepicí. „Stará Terška včera povídala, že se vodtamtud plížili nějaký zakuklenci. Ještě chvíli a místní se budou bát vystrčit po setmění nos. A to by bylo po kšeftech,“ pokýval hostinský hlavou
„No to mi povídej,“ starostlivě se zamračil Matyáš. Další slova utnuly dveře, jež se rozletěly dokořán. Dovnitř vpadl biřic Diviš, chlap jako hora.
„Hej, rychtáři!“ šinul si to přímo k němu. „V tom starým baráku se něco děje!“
„Co?!“ obrátil se rychtář na svého pomocníka, notně znechucen nepříjemným vyrušením.
„Hele, vy víte, že mám pro strach uděláno, ale z toho, co se vodtamtud vozývalo, mi naskakovala husí kůže. Já bych nevotravoval, ale tam snad řádějďáblové,“ otřepal se Diviš.
„Bože, chraň nás od všeho zlého,“ pokřižoval se Lenius.
„Sežeň Prokopa a přijďte tam za mnou,“ zavelel Matyáš. Lítostivě pohlédl na korbel dosud spočívající na stole, pak do sebe přece jen obrátil dobrou polovinu, utřel si pěnu na bradě a teprve pak vyrazil, následován Divišem a mnichem.

Počasí se ani trochu neumoudřilo. Lezavá zima se zakusovala do kostí, když procházeli krátkými křivolakými uličkami. Na prázdném Dobytčím trhu pofukoval vítr a vháněl jim kapky do očí. Rychtář zatočil mezi domy a úzkými zákoutími si zkrátil cestu k vnějším hradbám.
Domek stál stranou nedaleko zadní branky, jež vedla rovnou na kopec k šibenici. Vchodové dveře byly vyvrácené z pantů. Louče u vchodu ještě stále hořely a odhalovaly obrázek uvnitř.
Vstupní místnost byla zcela prázdná a zřejmě i neobývaná. Stěny byly plné zčernalých sazí, které se válely i po podlaze, stejně tak ulpěly i na schodech vedoucích nahoru.
Dveře v protější zdi byly pootevřené. Spolu s černým dýmem z nich vycházel pach síry, spáleného masa a plsti, nad nímž se zvedal žaludek. Skrze štiplavý dusivý kouř pak prosvítalo schodiště vedoucí někam do sklepení. Částečně na něj dopadalo blikající, barvu měnící světlo ze spodních, zraku skrytých prostor. Tu bylo zelené, tu oranžové, potom zase fialové. Co chvíli bylo slyšet prasknutí skla.

Pokračování příště...



Výcviky

Blíží se jaro. Co budu dělat? Hm, vymyslím nějakej solidní příběh a zkusím přilákat lidi. Nechci ale žádný jednořádkový příspěvky. Nebylo by na škodu dávat si hru jako Kanyapi, to se pak hráči hrnou o sto šest. Taky se jim líbí, když maj za hru expy. Jo, to je vono – přihlásím se do výcviku.

Tohle krátké rozhodnutí zabere několik vteřin a pak… musíte nahrát 100 expů, abyste vůbec mohli podstoupit PJ test. Jeho otázky se skládají z nesmyslných informací o pravidlech DrD, podle kterých se už nikdo neřídí. Potom přijdou pravidla serveru a nakonec čeština. Když se vám poštěstí nebo odchytnete v krčmě někoho, kdo vám poradí, možná se konečně zařadíte do fronty na výcvik. Nakonec si vás vybere přesně ten cvičitel, kterého jste nechtěli, ale protože je vám blbé ho odmítnout, jde se hurá na věc!

Když je cvičitel líný, čeká vás to nejdůležitější, co každý PJ rozhodně musí umět – tvorba postavy! Je třeba zmínit hlavně výšku, váhu a celý rodokmen bude mimo jiné výhodou. Následně pořešíte příběh a můžete začít psát reálie světa, ale hlavně neopomeňte na zahraniční politiku. Vámi vytvořený podkoní tyto informace dozajista zužitkuje!
Proběhne první vlna příspěvků, čerstvý cvičitel je zvědavý na svého svěřence a cvičenec ještě není unavený kritikou nedostatků. Nakonec ale prvotní euforie opadne, a co pak? Po měsíci konečně odpovíte na příspěvek a doufáte, že se hra konečně pohne, jenže… váš drahý cvičitel má zrovna zkouškové, rodinné problémy, nestíhá vést svůj Quest nebo píše půlroční zhodnocení a u toho slaví Vánoce. Ať tak nebo onak, hra se zadrhne a entuziasmus je tentam.

Pokud se ještě zmátoříte, budete se potýkat s novým expováním, protože váš drahý cvičitel by skutečně nehodnotil za C, ale za C+ a místo B by udělil B-. Vlastně ani neví, proč vám to píše, když tyhle drobné nuance jsou povoleny, a nakonec se snad rozhodne, že vám nechá přidělit šmoulí kostku.

PJ komunita vás zavalí gratulacemi a konečně je tady první hra naostro. Zkušební doba by dle pravidel, která jste četli při PJ testu, když jste neznali odpověď, měla trvat cca 1–2 měsíce. Smiřte se ale s tím, že praxe je jiná a minimálně tři měsíce si to s modrou odkroutíte. Pak přijde hlasování všech cvičitelů, a pokud jste byli hodní, možná vám něco na Nový rok nadělí. Přesně tak, až v lednu – rychleji než za tři čtvrtě roku totiž výcvik rozhodně nedokončíte.

Hledáte jako hráči nové PJe, protože není u koho hrát? Kde se ale ztrácí? Se svou euforií v nekonečném výcviku, kterou si vyčerpají na roční simulaci hry. Potom už nemají energii na normální hráče a po půl roce se svým questem odpadnou. Nezapomenu, jak se Kolaps dušoval, že výcvik se dá stihnout za týden, když je PJ talent. Co pak novým PJům zbývá? Možná zkusit rychlovýcvik a doufat přitom, že simulaci reálné hry dokončí dříve než klasickou cestou.



Plzeňské PIVKo plné LARPů

Plzeňské PIVKo… Ne, nemám teď na mysli tekutý chléb, ale Plzeňský Inspirační Víkendový Kurz, který proběhl o víkendu 21.–23. 2. 2014. Jednalo se o festival komorních LARPů pořádaný občanským sdružením Pilirion.

Budu předpokládat, že moji milí čtenáři vědí, co je to LARP. Ale festival komorních LARPů? Co to jako je, ten komorní LARP? Hraje se to snad v komoře? Inu, hrála jsem na půdě, ve sklepě… Ale podstatou komorního LARPu je spíš menší, neboli komorní společnost hráčů, předepsané charaktery postav a silný prožitek, to vše bez obvyklých nároků na fyzičku. Náměty na hry jsou různé a vzhledem k tomu, že se komorní LARPy opakují se stejným „scénářem" (stejné charaktery, stejné zápletky) ale s jinými lidmi, nebudu v tomto článku příliš prozrazovat.

Registrace na místě nebyla nijak chaotická, přespávání ve skautské klubovně bylo zajištěno perfektně – organizátoři se dokonce postarali o chrápací a nechrápací místnosti!

Následovaly první hry, jejichž rozvrh si účastníci volili volně, vždy podle nabídky, a obvykle se vždy našlo dost míst. Ne každý však hrál s každým… Byli i lidé, které jsem viděla jen na začátku a pak už vůbec, a to ani na snídani! LARPy se často odehrávaly v jiných než přespávacích lokacích, ale organizátoři i spoluhráči s auty byli hodní a člověk se prostě vždycky na místo určení nějak dostal. Stalo se sice, že občas někdo někde zabloudil, ale telefon všechno vyřešil.

První hry v pátek byly různé – od vážných po pohodové. Já jsem si vybrala rozjezdový Klub Felis. Asi si z něj vytvořím tak trochu tradici, protože jsem jej hrála již potřetí, z toho dvakrát na začátku PIVKa. Po náročné cestě je to lepší rozjezd než třebas údajně dosti dramatický Iure nebo Samael. Kočky a kocouři se sešli, hráli si ve svém baru… Vytahovali drápky. Tentokrát jsem si řekla, že se budu bavit a vtáhnu do toho co nejvíc lidí, tedy koček. Proto jsem si vzala šéfa pouličního gangu a Wingy s kamarádem jako své dvě gorily. Hra se rozproudila, kočky se odvázaly… Až jsem si říkala, že je škoda, že to skončilo tak rychle.

Po prokecané noci přišlo ráno a mě čekal LARP, který mě na PIVKo nalákal – Moon. Měla to být hra zasazená do světa seriálu Firefly, ale později vyplynulo, že v sobě snoubí mnohem víc různých námětů. Více než polovinu spoluhráčů jsem neznala, o to zábavnější však hra byla. Jak moc jsou průhledné moje blafy pro úplné cizince? Skočí mi na obvyklé triky mojí postavy, případně jak na ně budou reagovat?
Na konci při reflexi LARPu, když jsme měli říct, jak se teď cítíme, mě napadlo jediné slovo: Roztřeseně. Nebylo mi zle, byla jsem zamyšlená a možná mi bylo i trochu do breku… Nemůžu napsat víc, i když bych ráda, vězte ale, že Moon je moc pěkná hra. Najděte si na ni čas. Stojí to za to.

Memento Mori. Co o něm říct? Hráli jsme jako mrtví o svůj další život s panem Černým, se Smrtí. Zajímavým prvkem u Mementa je to, že není třeba dlouze načítat postavy a jejich charaktery. Na začátku si nepamatujete nic, teprve postupně zjišťujete, čím jste byli. Je opravdu zajímavé, jak se charakter z minuty na minutu mění dle toho, jaké máte karty. Ještě zajímavější pak je agresivně řvát na samotného pana Černého, jestli chce do zubů. Myslím, že Memento je komorní LARP, který si každý může pojmout, jak chce. Někdo jako hlubokou, dramatickou hru, jiný jako zábavu a možnost zkusit si různé herecké polohy.

Ráno jsme byli moc rádi, že náš LARP začíná až v deset hodin.
Kytky versus zombie! Znáte tu počítačovou hru? Já jsem o ní do té chvíle jen slyšela… Kytky brání svou zahrádku před nájezdy zombií. Už když jsem se dívala na program, řekla jsem si, že to bude buď děsná pitomina, nebo děsná sranda, a tak jsem ostatní kamarády natáhla, abych v tom nebyla sama.

Počasí nám kytičkám přálo, slunce svítilo a bylo teplo, takže jsme mohli hrát i venku. Rozdělili jsme se na dvě skupiny – kytky a zombie (jak nečekané). Už při čtení rolí bylo jasné, že někteří jsou pro několik vybraných přímo určení, a tak i mně vlastně spoluhráči „přidělili" roli masožravé rostliny. Nejdřív jsem si myslela, že to prostě bude jen švanda, jenže ve hře bylo kupodivu i něco víc! Vztahy byly propletenější, než se na začátku zdálo, hráči si to krásně užívali, slunce svítilo… Prostě zábavná a hravá tečka na konci krásného víkendu plného her, nových i starých tváří a zamyšlení.

Věřím, že příští rok se sejde podobná parta, organizátoři akci zvládnou stejně dobře jako letos a možná ještě lépe. I přes to, že komorní LARPy nejsou mým denním chlebem a preferuji spíš outdoorové akce rozsáhlejšího charakteru, na PIVKo snad bude čas vždycky!

PIVKo: pivko.pilirion.org/index.php
Pilirion o. s.: pilirionos.org
Klub Felis: larpovadatabaze.cz/detail-game?6&id=268
Moon: larpovadatabaze.cz/detail-game?9&id=20
Memento Mori: larpovadatabaze.cz/detail-game?3&id=5
Kytky vs Zombie: larpovadatabaze.cz/detail-game?12&id=404

Legenda DarkAge

Kapitola první – Mlžný tanec

Na počátku byla mlha. Mléčná a hustá jako vody nejhlubších oceánů. Prázdná a pustá jako smutek vypálených pralesů. Nebyl konec a nebyl ani začátek, protože nebylo tváře, kterou by nemilosrdný proud času požehnal vráskami. Nebylo ani místa, kde by taková tvář mohla existovat. Ani smrti nebylo, protože neexistovali smrtelníci. Bylo jen smutku a prázdnoty. Tehdy se zrodila Banshee. Krásná, mladá, stvořena na slzách mlhy k věčnému životu. Oděna v mlžném saténu tančila ve světě nicoty, zahalena bělavou peřinou. Odněkud z dálky zněla hudba. Tisíce zvuků, které slyšela jen ona, doprovázelo její kroky v nekonečném království mlhoví. A mlha ji milovala. Rozčesávala její dlouhé vlasy stříbrným hřebenem, naučila se pro ni měnit, tvořit tvary, stala se vším, na co si Banshee vzpomněla.

Její jediná myšlenka tvořila krajinu podsvětí, křišťálové řeky emocí, sněhová skaliska nálad, bílé ostrůvky touhy a kužely průzračných věží vzrušení, vše propletené v obrovité mlhavé skládačce. Tak v nicotě vznikl první Svět. Roztouženou Banshee tvorba Světa dlouho uspokojovala, přišel ale čas, kdy zatoužila mít mnohem víc. Chyběl jí někdo, kdo by s ní tančil, zpíval, radoval se. Nejdřív nařídila řekám, aby běhaly v kruzích a šuměly do rytmu jejích kroků, aby se vlnily jako tělo nejdelšího hada, a tam, kde se ztrácejí do nicoty, vytvořily stříbřité vodopády zapomnění padající hluboko do neznáma.

Hladina ožila. Divoce a nespoutaně vřela, zatímco Banshee tančila na vlnách. Ale ani to nebylo dost. Všechno opuštěné – bez života. Tak temné ve své bílé kráse. Nebylo totiž nikoho, kdo by s Banshee onu krásu sdílel. Takový byl první DarkAge.

Kapitola druhá – Děti temnoty

Chvěla se, pluje oblačným nebem, a bělavé objetí ji naplňovalo nevídanou silou. Jen ona a mlha. Houstnoucí, hřejivá, vlhká, milující. A v ní tolik prázdnoty. Mráz ji spaloval zevnitř. Mráz, který nám smrtelníkům běhá po zádech při každém doteku víly smrti. Mlha ji něžně obklopila a ona se jí napila. Hltala. Zešílela. Šílená se nechala unášet v mlžných orgasmech, které prostupovaly její nehmotné tělo. Plakala slastí, pak už se jen třásla, ukojená kouzlem okamžiku – spokojená, když první dítě temnoty opustilo její lůno.

Mladí duchové… Tvorové beze stínu, děti Banshee, se rozutekli do všech koutů opuštěného města. Hráli si s mlhou a přetvářeli ji stejně jako jejich matka. DarkAge se začal opět měnit. S každým okamžikem přijímal novou podobu podle přání skupinové mysli. Tam, kde se před chvílí vzpínala majestátní hora, mohla hned vzápětí vzniknout bezedná propast. Jako v podivném snu, kterému nikdo nerozumí.

Mlha dál s chutí kouzlila a Banshee byla šťastná, protože konečně cítila život a měla společnost. Jen děti se nemohly vystát. Jedno druhému ničilo vize a na jejich troskách stavělo své vlastní. Každý chtěl svůj kousek, každý lačněl po něčem jiném. Hádaly se, praly, nenáviděly. V jejich posedlých myslích se střádala odvaha k vyslovení té nejhorší myšlenky. Pokaždé, když jim někdo zničil nápad, přály si mít mlžný opar jenom pro sebe. Sobeckost a chtíč je dovedly až na práh sebezničení. Mlha, předurčená plnit jakékoli přání, se začala srážet tak, aby na ni žádný další duch nedosáhl. Na místech, z nichž odplula, vznikla prázdnota. Sražená mlha houstla a houstla, až se její bělost proměnila v barvy, a ty zaplavily zbývající okolí.

Lační duchové, chtiví vlastních světů, v tu chvíli zapomněli na všechna přání, začali sbírat barevnou nádheru a s ní se



polawat

rozprchli daleko do nicoty, stranou od ostatních. Tam začali tvořit vlastní světy. Ti, kteří nakradli hodně mlhy, založili světy skutečné, složené z pevné hmoty. Ti, co jí měli málo, se stali tvůrci stínových světů – světů na prahu mezi realitou a nicotou, neschopných přiklonit se ani k jedné straně. Takových, jež smrtelníci často navštěvují ve snech.

Město za oponou bylo opět opuštěno. Jeho hranice teď vytyčovala jen nicotná kaluž šedavé mlhy, o kterou nikdo nestál. Na pozadí nově vznikajících světů zaplavil DarkAge již druhý věk smutku a zoufalství.

Kapitola třetí – Žalář

V naléhavém tichu probíhala Banshee spletí myšlenek. Daleko za ní padaly hory přání, tříštily se skály odhodlání. Trosky chvějící se země chrlily šedavě oblačné gejzíry bolesti. Svět za oponou se hroutil bok po boku s její příčetností.

Prchala do nicoty, stíhána všudypřítomnou šedí. Každé další chladivé objetí mlhoví ji na pár chvil zadrželo. Mlha ji nemohla nechat odejít, ne ji. Dobře to věděla. Křičela, prosila, bojovala a nenáviděla. Pokaždé, když se zesláblá mlha kolem ní rozplynula, běžela dál. Vstříc cizím světům, vyrvat se z okovů samoty.

Stálo to spoustu sil. Její vílí tvář chřadla, nehmotné tělo se rozpadalo na cáry. Banshee se měnila v přízrak. Zatímco ji mlžné paňáty stahovaly zpět do světa temnoty, ztrácela na kráse i na rozumu. DarkAge se stal navěky jejím vězením.



super sheep

Plakala. Potom usnula, klečíc na kolenou.

Spala dlouho a mlha ji něžně hladila po zešedlých vlasech. Její tělo vyschlo jako ostrůvek jílu a vzalo s sebou i všechno, čím kdysi byla. Jemná bělavá tvář se proměnila ve stínohru temnoty. Z mlžného saténu zbyly jen iluzorní cáry zakalené stářím. A všechny sny otevíraly brány nočním můrám šarlatového nebe, když potichu přicházela o rozum.

Kapitola čtvrtá – Šílenství

Dlouho trval věk samozvaných bohů, kdy po světech chodili duchové neznajíc smrt. Stali se mocnými a nechali se uctívat vlastními dětmi. Ve své nekonečné pýše zapomněli na DarkAge. Zapomněli i na svou matku, ale ona zapomenout nedokázala.

Procitla do samoty jako květ uprostřed pouště. Jak tiše přišla o rozum, tak hlasitě teď přivolávala své děti nazpět. Její křik se rozléhal mlžnými sady, zvěstuje smrt. Kouzelné tóny jejího zoufalství neznaly hranic. První z nich vždy dolehly až hluboko do cizích světů. Tehdy prochladlé tělo upadlo do náruče matky smrti. Druhý výkřik přinesl sladké zapomnění, to živí přestali myslet na mrtvého a mrtvý zapomněl na život. Až poslední, třetí výkřik, otevřel staronovým obyvatelům bránu temnot, z níž není návratu.

Často se stává, že nebohá duše čeká na další zavolání i několik staletí a jako nemrtvý bloudí na rozhraní světů do úmoru. Většina těchto prokletých nešťastníků pak, stejně jako Banshee, zešílí.

Kapitola pátá – Město

Jen vzpomínky zbyly z radostí života. Zmatené a zastřené mlžnou oponou. Ale touha po životě neutuchala. Tak navrátivší se duchové začali znovu budovat své město a z mlhy za branou temnot povstaly nejpodivnější nehmotné stavby.

K nebi se vzedmulo majestátní fórum. Jeho krychlové pokoje se obtáčely ve spirále kolem schodiště uprostřed. Stěny pokojů byly potaženy Stínem. Každý, kdo do stínu ponoří svůj prst, zanechá na mlžných stěnách otisk, který si ostatní budou moci přečíst.

Fórum se brzy stalo centrem komunikace. Pokoje rychle přibývaly, popsané místnosti se potahovaly novým stínem a Stín sám se naučil přecházet po nesmyslných vzkazech tak, aby neobtěžovaly ostatní. Když bylo potřeba, pohlcoval dokonce celé místnosti a skryl je tak před zraky nehodných. Nejvyšší patra fóra uzamkli stvořitelé mlžným klíčem – nezvaní duchové se k nim pak nemohli dostat.

Věž po čase vyrostla do závratných výšin. Aby se nezhroutila, zapustila kořeny a v zemi pod ní začaly růst nové prostory. Duchové se je několikrát pokusili zmapovat za pomoci Ariadniny nitě, která dodnes visí spuštěna z vrcholu fóra dolů

do podzemí. Každý z duchů však na cestě labyrintem narazil na nečekaná úskalí v podobě záhadných strojů, rébusů a hádanek, které nedokázal vyřešit. Obrovský labyrint dovolí vstoupit jen povolaným a pouze do vybraných pokojů.

Na okraji města stvořila své sídlo záhadná Vědma, duch času a všeho vědění. Někteří věří, že není duchem v pravém slova smyslu, ale sestrou samotné Banshee, stvořenou mlhovím během Bansheeina dlouhého spánku. Vědmino orákulum připomíná křišťálovou kouli, v níž si neustále pohrává mlha. Proti nezvaným návštěvníkům ji chrání Nedémon nicoty, stvořený z kousků ničeho. Tento Nedémon nosí Vědminu kouli na nezádech. Co se děje uvnitř Vědmina orákula nikdo netuší, ven zaznívají pouze občasná proroctví a nejpodivnější hádanky.

Zrodily se i dvě malé budovy bez dveří a oken, obě křehké jako nejčistší křišťál. Proplouvaly městem na malém ostrůvku mlhy, aby do nich všechny tvořivé duše mohly ukládat svá díla. První plná knih, druhá přetékala uměním. Pro všechny nápady, které v DarkAge vznikly, v nich ale nebylo dost místa. Brzy se nakupilo tolik děl, že uvnitř nebylo k hnutí. Obě budovy začaly praskat ve švech a snažily se jedna druhou z ostrůvku vytlačit. Dlouho spolu takto o ostrůvek soupeřily, ale k ničemu to nevedlo. Až na prahu vlastní zkázy, kdy galerii vyvřely vnitřnosti a její obrazy se rozsypaly do okolí, kde je mnoho duchů dodnes sbírá, se obě budovy rozhodly v hrůze splynout v jedno v nekonečném objetí. Od té doby je knihovna s galerií nekonečná. Podobně jako náš svět se jejich prostor stáčí dokola a nedovolí dohlédnout konce. Na střechách objímajících se budov se usídlili dva ptačí pomocníci. Poštovní havran, který po městě létá se zprávami, a sova, Vědmin mazlíček, radící nově příchozím.

Odpočatí duchové se po práci začali unavovat ve zdejších krčmách, krčících se za vodopády zapomnění. Tady, sedíce spolu nad rakví, za neustálého popíjení tvrdé mlhy a jedení netopýřího guláše,



přemýšlí o neživotě. Myšlení je pro nehmotná těla abnormálně namáhavé, milosrdný vodopád proto pozvolna odnáší veškeré myšlenky do hlubiny zapomnění a šetří tak duchům jejich abstraktní mozky.

Obyvatelé DarkAge neznají hranic, a tak ve městě neustále vzniká spousta dalších staveb, jako jsou paláce velikosti špendlíkové hlavičky, tekoucí budovy, stavby vybudované ze světla či energie. Všechno, co jen jejich zmatená mysl dokáže stvořit. Nad městem se prohánějí létající rejnoci, po ulicích se kutálejí ježci v klecích, ve stínech číhají ohyzdní mormocníci i pavouku podobné mlžule s devítipalcovými nehty. Neživot ale nikdy nebyl pro duchy dostatečně naplňující. Ani nejšílenější fantasie se nemohla rovnat skutečnému životu.

Kapitola šestá – Neživot

Duše uvízly beznadějně uvězněny uvnitř města. Nevěděly kým, nevěděly proč a za co. Tušily, že bylo „cosi předtím“, a jejich matné vzpomínky je v tom jen utvrzovaly. Smíření jim tudíž nemohlo nabídnout útěchu. Hledaly a toužily po poznání. Donekonečna se vláčely městem v naději, že odhalí tajemství sebe sama – smysl neživota.

Pátrání se táhlo napříč časem jako obrovská pavučina. Dlouhou chvíli si duchové krátili hraním šachu, sborovým zpěvem requioke* nebo chytáním temných lelků. Velmi oblíbenou se stala i hra na schovávanou, která spočívala v neustálém měnění podob a jmen tak, aby dotyčného nikdo nepoznal. Tato hra ovšem napáchala tolik zmatku, že musela být zakázána.

Nic z toho ale nepředčilo objev souznění mlh. V samém středu DarkAge, tam, kde byla mlha nejhustší, stvořily duše síň zázraků, která jim vrátila moc nad cizími světy. Stavbu z čisté energie připomínající chobotnici s bezpočtem chapadel zvednutých vzhůru k nebi a vedoucích ke všem známým dimenzím. Odtud mohou pomocí mlžné energie ovládat těla smrtelníků jako loutky. Mocnější duchové, kteří souznění plně ovládli, dokonce dokážou na troskách padlých světů vystavět nové, dosud nepoznané.

Síň zázraků se stala velice oblíbenou a brzy jí propadla většina DarkAge. Zvláštní uspokojení, které přinášela nadvláda nad živými těly, obyvatele na chvíli dokonce úplně odtrhlo od hledání smyslu neživota. Duchové soupeřili o nejlepší zážitky na druhých březích. Vznikla malá a velká hra, ve kterých se příběhy každého těla zhodnotily. Malá hra se stala symbolem prestiže, její výhrou si duch vysloužil přízeň nejvyšších, kteří se s ním podělili o část své moci. Velká hra byla pak vrcholem všeho. Někteří věří, že právě ona je odpovědí na otázku smyslu neživota, pravdu ale znají pouze její pokořitelé.

**requioke je jakousi obdobou našeho karaoke. Zpívá se zásadně sborově, za doprovodu sténajících řek, bědujících vodopádů, šumících lesů a hluboce plačících jeskyní. Vybranou skladbu (převážně requiem a smuteční chorály) zpívá každý ve vlastním tempu, rytmu i tónině. Requioke je doménou opravdových mistrů. Aby se skladba dala vůbec považovat za hudbu, vyžaduje léta píle a tvrdého tréninku.*