DARK MIRROR

Téma čísla: WESTERN

Na západní frontě colt

Kráľ špagetových westernov

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
1. října 2014, ročník 6, číslo 7

WANTED

ŽIVÝ NEBO MRTVÝ



ZRCADLOVÝ ŠOTEK

2000 EXP

ODMĚNA

Obsah:

Quo Vadis DarkAge? 4
DonSimon

Ukončené oficiální příběhy: 066. Ne-obyčejná dobrodružství – Yavanna 6
Hulda

Znáte slavné westerny? 8
Chiisai

Westernový quest 9
Aglar

Země bez zákona – Jindřich Rohlík 11
Kanyapi

Král špagetových westernov 12
Rohi

Vědmino Orákulum 14
Yavanna

Na západní frontě colt aneb zbraně Divokého západu 15
Petra Štěpánová

Supernatural: Wild wild west edition 22
Kahuna

Povídka na pokračování 25
Hulda, Yavanna

Westernové LARPy 27
Chiisai

Omluva za DarkSide Mrtvý Archiv

Morghot

Ještě jednou se touto cestou omlouvám za minulý díl DarkSide. Když jsem si jej s odstupem času už poněkolikáté přečetl, uvědomil jsem si, že kritika, kterou jsem zvolil, nebyla na místě. Vyhlášení domácího úkolu "Exoti" z předchozího čísla pak považuji za své naprosté selhání a vrchol neprofesionálního přístupu.

Jmenovitě bych se rád omluvil Zarabeth, Kanyapi, redakci DAily Mirroru a v neposlední řadě všem, kteří byli očerněni vyhlášením domácího úkolu.

Věřím, že na Mirror kvůli mé hlouposti nezanevřete a dáte mu šanci i v dalších číslech. Budeme se snažit.

Děkuji,
Morghot

Redakční tým:



Zrcadlový Šotek



Vojtěch „Morghot" Bílek



Petra „Teranell" Bedřichová



Barbora „Enefa" Mlejnková

Ilustrace na obálce: Enefa
Autoři textů: Aglar, Chiisai, DonSimon, Hulda, Kahuna, Kanyapi, Petra Štěpánová, Rohi, Yavanna
Korektury a editace: Chiisai, Teranell, Evangeline
Sazba a grafická úprava: Enefa **Ročník šestý, číslo 7.**
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 1. 10. 2014.

Astalavista šmudlíci, přestalo mne to v kleci bavit, tak asi mizím. Trochu jsem je v redakci nakrk na poslední chvíli, tak mne asi budou hledat. A to se jim nepovede. Pokud se nepletu hi-hi-hi!

Šoteček

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

Quo Vadis DarkAge?

V lednu 2009 vyšlo první číslo časopisu DAily Mirror a stejnojmenný článek ho otevíral. Když jsme se na letošním megasrazu v Hostinném rozhodli nepoužít videokameru pro záznam mé přednášky o přítomnosti a budoucnosti DarkAge, rozhodl jsem se, že je po pěti letech nejvyšší čas tento článek znovu do časopisu zařadit. Věřím, že tak zprostředkuji důležité informace i vám všem, kteří jste na srazu nebyli (škoda, že podobně nemohu zprostředkovat i tu úžasnou srazovou atmosféru).

Začnu ohlédnutím za posledními dvěma lety. Nebyly to roky, kdy by DA zrovna překypovalo novinkami a rostlo na síle. Nicméně i tak jsme byli svědky několika změn, které stojí za to zmínit.

Hádanky dostala na starost Yavanna a podařilo se jí vyřešit náš dlouhodobý problém. Už od chvíle, kdy jsme kdysi s Perilanem dali dohromady první dvacítku hádanek, jsme řešili, jakým způsobem zajistit každý týden alespoň jednu novou hádanku. A upřímně – moc úspěšní jsme v této aktivitě nebyli. Výsledkem bylo mnoho nespokojených uživatelů a dva hádankářské „restarty“, kdy jsme všichni znovu hádali hádanky, které už jsme dostali v minulosti. Až Yavanně se podařilo díky svému nasazení a starosti o trvalou hádankářkou soutěž zajistit to, že dnes už nikomu hádanky nedocházejí. Navíc velmi ochotně odpovídá na otázky a vysvětluje, proč není možné tu kterou odpověď uznat, na což jsem ani já, ani Perilan a ani Winitar nikdy neměli dost sil a chuti.

Aglarovi se podařilo skvěle rozjet singlequesty, které se staly pevnou součástí DA a každých pár měsíců je jich zase o něco víc. DAily Mirror nám umřelo, aby se letos znovu zmátořilo (díky, Morghote!). Náš fotbalový tým postoupil o soutěž výš, aby další rok spadl zase zpátky. A Devlin s Raduleskem opustili kvůli nedostatku času náš administrátorský tým.

Nicméně tvrdá čísla nám možná prozradí víc:
- Celkový počet uživatelských účtů zůstává už tři roky prakticky stejný.
- Počet denně aktivních účtů se nám za 3 roky propadl zhruba o 15 % na cca 150–200 aktivních účtu každý den.
- Máme dlouhodobě jen lehce nad 20 aktivních oficiálních PJ.
- Počet (oficiálních i neoficiálních) questů poslední roky vytrvale klesá.

Můžeme tedy vidět, že nás uživatelé neopouštějí – čeho jsme naopak svědky, je jejich nižší aktivita (reprezentovaná ve statistikách počtem questů). A právě to nás inspirovalo k tomu, abychom konečně po letech slibů spustili kulty!

Kulty jsou konceptem, který je starý jako DarkAge samo. Už při psaní prvních řádků kódu a prvních draftů pravidel budoucího serveru jsme všichni věděli, že tu jednou něco takového chceme. Jenže vytvoření nějakých konkrétnějších pravidel se ukázalo jako velmi složité – každý měl svůj vlastní názor a dospět k něčemu, co by za svoje dokázali přijmout alespoň všichni administrátoři, bylo léta prakticky nemožné. O to složitější pak byly diskuze v širším plénu (někteří z vás si možná pamatují).

Nakonec jsme se na březnové admin schůzce u Kanyapi rozhodli, že na to půjdeme jinak. DarkAge kulty potřebuje a my se musíme pohnout z místa. Stanovili jsme si termín letního megasrazu jako termín jejich spuštění a pak už to šlo poměrně rychle. Já jsem sepsal minimalisticky a stručný koncept, který byl obratem schválen všemi administrátory. Dawon se následně pustil do vývoje a týden před termínem už jsme zvesela testovali fungující modul.

Co to tedy ty kulty jsou? Jedná se o nový komunitní prvek, který poskytuje nové herní možnosti a především pak umožňuje spojení hráčů do větších celků a jejich spolupráci. Kulty slouží k celkovému oživení serveru, k vytvoření herních možností pro nekompetitivní typy uživatelů (pro ty už je tu Malá a Velká hra), k větší autonomii hráčské komunity (kulty mají svá vnitřní pravidla, vedoucí těch největších mají hlas při rozhodování o budoucnosti serveru) a v neposlední řadě také k zavedení smysluplného využití bodů zázraků (hráči budou moci dát své body zázraků dohromady a něco si za ně společně pořídit).

Kult si může založit libovolný uživatel, který je na DA zaregistrován déle než 3 měsíce. V tom okamžiku se z něj stává vůdce kultu a kult řídí (nikdo nemůže



vést více než jeden kult). Tuto funkci pak může později za pomoci adminů dobrovolně předat někomu jinému. Každý kult má k dispozici pokladnici s body zázraků, za které může jeho vůdce kupovat různá vylepšení nebo vyšší level.

Body do pokladnice je možné získat dobrovolným darem od svých členů nebo od administrátorů jako odměnu za mezikultovní soutěže. Takto získané body lze z pokladnice utrácet (či ztratit) zakoupením vyššího levelu kultu či výhody pro členy svého kultu, za prohřešek svého člena, např. ban (princip spoluzodpovědnosti) či přijetí klona (ochrana před podvody s multiúčty).

Každý kult je na určitém levelu, který mu umožňuje mít určitý počet členů a kupovat si různé výhody. Za převod na vyšší level se platí poplatek. Pokud počet členů nějakého kultu klesne pod minimum na daném levelu, kult automaticky ztrácí level a dočasně také všechny předtím zakoupené výhody. Ve chvíli, kdy počet členů opět dosáhne požadované hodnoty, je nutné znovu zaplatit poplatek postup na vyšší level (výhody se aktivují bezplatně).

Možná nejzajímavější části tvorby nového konceptu bylo nastavení cen jednotlivých levelů a odměn. Při hledání podpůrných informací jsem narazil i na několik zajímavých čísel týkajících se bodů do modulu Zázraky (platných cca k dubnu tohoto roku). Nějaké body mělo na svém účtu 405 z cca 950 uživatelů DarkAge. Jejich celková suma byla 53 147 bodů, což dělá cca 131 uspořených bodů na jednoho (vynecháme-li ty, kteří neměli nic). Při časových odhadech jsem následně kalkuloval s možným přírůstkem cca 5 bodů týdně (hádanky, soutěže a další) na aktivní osobu.

Nakonec byly bodové hranice nastavené následovně:

Level	Minimální počet členů	Maximální počet členů	Poplatek za postup na tento level*
0	1	5	0
1	3	10	100
2	5	20	250
3	10	30	500
4	20	50	1 000
5	30	65	2 000
6	40	80	3 000
7	50	100	5 000
8	65	150	7 500
9	80	neomezeně	10 000

*v bodech zázraků

Zatím existující výhody (mohou přibýt nové), které mohou kulty získat jsou:

Výhoda	Cena	Minimální nutný level Kultu	Opakovaně
Ikona u nicku členů	150	1	✗
Soukromé fórum	100	2	✓
Rozšíření úložiště obrázků o 1 obrázek	100	3	✓
Rozšíření pošty (za 10 zpráv navíc)	250	4	✓
Soukromá krčma	500	5	✓
DA e-mail	1 000	6	✓
Účast na administrátorském hlasování	5 000	7	✗
Vlastní web (kult.darkage.cz)	5 000	8	✗
Kultovní dárek na megasrazu pro všechny členy	10 000	9	✓

O přijetí do kultu může požádat kdokoliv, žádost pak schválí jeho vedoucí. Před přijetím by měl pečlivě zvážit, koho přijímá (klon nebo potížista mu může sebrat body z pokladnice). Odejít může každý ze své vůle, ale odchod trvá 7 dní, během kterých si ještě může odchod rozmyslet. Tato ochranná lhůta je tam kvůli tomu, aby vedoucí kultu měl šanci zareagovat na případný náhlý odchod více členů najednou a mohl zachovat stávající level kultu. Vedoucí kultu může také jakéhokoliv člena vyhodit - pak „je odejit“ ihned, bez sedmidenní lhůty.

Každý uživatel má v profilu zaznamenánu historii příslušnosti k jednotlivým kultům. V jeden časový okamžik může být členem/vedoucím pouze jednoho kultu. Kult bude zrušen, pokud si o to jeho zakladatel zažádá, pokud body v jeho pokladnici klesnou pod nulu nebo pokud dojde k extrémnímu porušení pravidel. V případě zrušení kultu body nashromážděné v pokladnici propadají a všichni členové jsou ihned volní.

Zatím to vypadá, že se kulty uživatelům zalíbily. Dva největší už míří k šedesátce členů, což jsme rozhodně nečekali. Pevně věřím, že právě kulty budou v budoucnosti hybnou silou serveru, která přebere část zodpovědnosti, jež v současné době leží plnou vahou na několika málo adminech.

Kromě samotných kultů, kterým určitě ještě v budoucnu věnujeme nějaký článek, se můžete těšit i na renesanci naší Knihovny. Ještě před megasrazem došlo například k zavedení odměn pro autory jednotlivých dílek a další změny vás ještě čekají. Slibujeme si od toho oživení této historicky důležité části serveru, kterou jsme bohužel v posledních letech trochu upozadili.

Potkáme se za rok na jubilejním 10. megasrazu, kde bude DA slavit kulaté narozeniny!

Ukončené oficiální příběhy:
066. Ne-obyčejná dobrodružství – Yavanna

Jistě vás všechny někdy zajímalo, kolik je na DA je dohraných příběhů. O čem asi byly? Jestlipak to vůbec bavilo hráče, kteří se takových questů účastnili? Samozřejmě byste mohli nahlédnout do archívu, ale je poměrně složité objevit quest, který byl plnohodnotně dohrán až do konce.

Představení

Tento díl je zaměřen na 066. Ne-obyčejná dobrodružství od Yavanny. Quest byl již od začátku veden jako dobrodružství pro ty, kteří nemohli sehnat jiný oficiální quest, a byl v podstatě takovým výukovým programem pro hráče. Každý dostával po napsání příspěvku určité rady, jak by příště mohl svoji hru vylepšit (díky tomu dostat i vyšší expové ohodnocení).



Ne-obyčejná dobrodružství byl klasickým skupinovým fantasy questem, kde nechyběla magie, krvelačné bestie či kostlivci, ale i hádanky a pasti. Prostě typický fantazácký mix. Rozsahově patří mezi středně dlouhé questy, nakonec měl krásných 435 příspěvků. Tuto dávku zvládl za necelé dva roky, což činí až úžasných osmnáct příspěvků za měsíc. Takovou dávku by mohlo plno PJů, včetně mě, jen tiše závidět.
V tomto dobrodružství se prostřídalo mnoho hráčů, převážně nováčků či nepříliš zkušených duší. S nimi ještě hráli dva zkušenější hráči (Petwald a Guner), kteří stejně jako Yavanna pomáhali ostatním. Jak to tak s nováčky bývá, mnoho z nich zmizelo a už se nikdy neukázalo. Naštěstí to nijak nepoškodilo příběh ani plynulost hry.

Důležité postavy

Jak jsem již zmínil, tento quest hrálo mnoho nováčků, ale stejně si myslím, že je důležité určité lidi zmínit. Ať už tím, jak kvalitně hráli, či jak dlouho tam vydrželi a jak pomohli utvářet příběh.
Kouzelník Zafireal (Petwald) – Dlouhou dobu vlastně vedl ostatní. Snažil se také pomáhat ostatním hráčům a byl takovou prodlouženou rukou PJky. Zafireal a jeho věrný havran Hugin byli oba inteligentní společníci, kteří si věděli rady téměř za každé situace. Bez nich by nikdy nemohl být úkol dokončen.
Válečník George_Durwell (Guner) – Podobně jako Petwald pomáhal ostatním a snažil se je více vtáhnout do příběhu. Bohužel poměrně brzo beze stopy zmizel.
Hraničářka Simone (Townie) – Jako jeden z mála hráčů vydržel až do konce. Postava Simone byla inteligentní hraničářka, jež dokázala ostatním ukázat cestu po smrti Zafireala. Její bystrost a odvaha nakonec pomohla k přemožení nekromanta.
Válečník Golhir (Hulda) – Další postava, která vydržela až do konce. Tento barbar byl důležitý hlavně kvůli svým svalům a bojovým schopnostem. Nakonec se zamiloval do Simone a podle věrohodných zdrojů s ní nyní cestuje po světě.
Zloděj Atanvarno (Lodka) – Poslední postava, která vydržela až do konce. Vypočítavý elf, jehož si ostatní pamatují převážně kvůli tomu, že pod vlivem kouzla zabil Zafireala.

O čem to vlastně bylo?

Příběh nebyl složitý, ale pro kratší quest není potřeba nějaká extrémně zamotaná zápletka. Ve městě Polesí se děje cosi temného. Na tamním hřbitově je napadeno a roztrháno domácími zvířaty několik obyvatel. Jakási záhadná síla ovládá zvířata, která tam od té doby zůstala a nešla zabít. Místní alchymista přijde s řešením, jako tuto zvěř zničit, ale ztratí se. Hrdinové tohoto příběhu tedy přicházejí do města a ať už s vidinou peněžité odměny, nebo prostě jen z dobré vůle a chystají plán, jak se s tím vším vypořádat.
Postupně se naši hrdinové scházejí do jedné skupiny a po návštěvě kněžky a domu alchymisty se konečně odhodlají jít na hřbitov. V jedné hrobce objeví podzemní tajnou cestu někam dál. Neváhají tedy a pokračují ve svém dobrodružství. Konečně také narazí na první odpor, na obrovské červy, kteří jsou první opravdovou zkouškou pro všechny postavy. Zatím jsou úspěšní. Další souboj již byl ale osudný pro jednu z vedoucích postav, kouzelníka Zafireala. Je zabit vlastním druhem, který je ovládnutý kouzlem. Tato chvíle významně poznamenala všechny ostatní postavy a vše se tak stalo jakousi osobní záležitostí.
Zachmuřené postavy pak pokračují dál a kousek po kousku objevují, co se vlastně děje. Po útoku pavouků či souboji s kostlivci naši hrdinové konečně zjistí, co způsobilo všechnu tu neplechu. Jakýsi nekromant se snaží ovládnout dávno ztracenou sílu a způsobuje vlastně vše, co se děje na hřbitově. Naši hrdinové ho i s pořádnou dávkou štěstí přemohou, čímž zachrání celé Polesí.

Ohlasy účinkujících

Townie: „Je celkem ironie, že se ptáš zrovna Ty, když jsme tam hráli spolu a třetím do party byl Lodka :D 066 byl pro mne v podstatě novou zkušeností, poprvé jsem vytáhl do Questu s ženskou hraničářkou a její povaha a chování mne i chytlo. V kombinaci s pomalejším, ale dobrosrdečným barbarem to pak byla dvojice k popukání. Rozhodně mne Quest bavil, jinak bych určitě nedokázal setrvat až do jeho konce.
Musím uznat, že Quest založený na logice a hádankách byl fajn, PJ dávala dost volnosti a rozhodně se s ní dalo rozumně domluvit, alespoň já nikdy neměl problém. A co se zkušeností týče, postava z Questu je dostává dále, sice v jiném dobrodružství, ale v podstatě navazujícím a hlavně se stejným barbarem i PJ."

Yavanna: „Dobrodružství bylo tvořené pro začínající hráče zde na DA, nebo pro ty, kteří zatím nehráli v žádném ofiku. Mělo jít o formu výcvikového questu, proto i příběh byl volen velmi jednoduchý. Vzhledem k mizivému počtu zájemců jsem nakonec příběh otevřela všem a koncept trochu předělala, aby se zkušenější postavy nenudily, ačkoliv i tak zůstalo u jednoduchého děje.
Sešla se skupina různorodých hráčů, většina z nich naprosto pohodových. Z počátku vše plynule běželo, hráči si postupně zvykali na své postavy. Zprvu to bylo takové to nesmělé oťukávání, vzájemné seznamování, poznávání města a sbírání informací. Bylo zvláštní, že z počátku nikoho nenapadalo hledat jádro tam, kde se nejvíce nabízelo, když prvá návštěva hřbitova skončila neúspěchem. Zato se rozvíjely různé jiné teorie. Postupně se přeci jen zdařilo objevit správnou cestu a vydat se vzhůru do víru nebezpečí.
Hráče k vyšší iniciativě podnítila právě smrt jedné z postav. Tento zlom je vyburcoval natolik, že se dokázali více vcítit do příběhu a zvažovat následky svého jednání. Postavy začaly více spolupracovat a hra dostala spád. Dalo by se říci, že bylo přidáno to správné koření, které však mohou dodat jen hráči. Potom se baví obě skupiny. Podle čtivosti příspěvků, chuti hráčů i debat na fórech bych řekla, že jsme si společně hru užili a dovedli do zdárného konce. Každopádně to bylo obohacení o další herní zkušenosti. A jako cvičitel je určitě zúročím i ve výcviku a předám dál."

Hulda: „Tenhle quest mě vlastně vystřelil do světa oficiálních příběhů. Díky svým spoluhráčům a PJce jsem se toho strašně moc naučil a se zvyšující se kvalitou pak přišla i šance v dalších questech a výcvik na PJe. Za to si tohle dobrodružství budu pamatovat ještě hodně dlouho.
Příběh mne bavil, a to dokonce moc. Děj nebyl složitý, spoluhráči byli super a k tomu všemu jsem ještě získával užitečné rady, které se mi hodí stále. Jelikož jsem hrál s mojí nejoblíbenější postavou, tak jsem se snažil ještě víc, aby to prostě jelo a myslím, že nám to vážně jelo… :-) Někdy při průběhu tohohle questu se to ve mně asi zlomilo a DA mě opravdu začalo bavit, takže na něj mám jen ty nejlepší vzpomínky…"

Závěrem

Quest 066 byl nejen dobrodružstvím dohraným, ale dalo by se říci, že byl i quest rozvíjející několik duší na DA. Když tam někteří nastupovali, neměli u jména ani kostičku či nějakou jinou figurku, než jen pěšáka. Pokud se nyní podíváme na hrdiny tohoto příběhu, většina z nich prokázala svou kvalitu ať už získáním nějaké té barevné PJské kostičky nebo umístěním v Malé hře. Quest tedy splnil svůj původní účel, tedy pomoci uživatelům tohoto serveru, aby si lépe zahráli.
Za to by Yavanna i všichni hráči měli získat alespoň pochvalu, když už nic jiného. Protože přiznejme si, kolik questů tohle dokázalo? Kolik jich došlo ke zdárnému konci a ještě mělo alespoň pár spokojených a o dost zkušenějších hráčů?

Pojďme to společně objevovat v dalších pokračováních Ukončených příběhů…



Znáte slavné westerny?

Toto dvojčíslo DAily Mirroru je, jak jste jistě zaregistrovali, tematické a zabývá se právě westernem. Kvíz samozřejmě nemohl zůstat pozadu, a tak si nyní můžete osvěžit své znalosti z vybraných slavných westernových filmů a jejich souvislostí. Každý jsme je viděli (nebo alespoň o nich slyšeli), třeba vám otázky na ně poskytnou motivaci je znovu zhlédnout.

1) Jeden z nejznámějších a nejlepších westernů natočený na konci 60. let, ve kterém zazářil Charles Bronson v roli tajemného mstitele přezdívaného Harmonika, se jmenuje:
a) Tenkrát na východě
b) Tenkrát na západě
c) Tenkrát na záchodě

2) Následující odkazy ukrývají tři slavné westernové melodie. Poslechněte si je a vyberte ten soubor, který obsahuje proslulou hudbu z filmu Sedm statečných:
a) http://ulozto.cz/xEtJaEQU/dm-02-a-mp3
b) http://ulozto.cz/xHdRL8U8/dm-02-b-mp3
c) http://ulozto.cz/xWY1y7Vn/dm-02-c-mp3

3) Na motiv románů Karla Maye byla natočena celá řada westernů o náčelníku Apačů Vinnetouovi a jeho bílém pokrevním bratru Old Shatterhandovi. Tito dva slavní bojovníci za práva indiánů jezdí na vranících, kteří jsou také bratři a jmenují se Vítr a Blesk, v apačtině pak:
a) Ilčim a Hatátima
b) Iljič a Hatlamatla
c) Ilči a Hatátitla

4) V roce 2012 se k westernovému žánru obrátil i jeden slavný režisér s filmem Nespoutaný Django, byl to:
a) Steven Spielberg
b) Peter Jackson
c) Quentin Tarantino

5) Western lze považovat za tradiční americký žánr, přestože mnohé slavné filmy vznikly v Evropě, za první tohoto druhu se považuje němý film z roku 1903, který se jmenuje:
a) Malý velký muž
b) Velká železniční loupež
c) Pro hrst dolarů

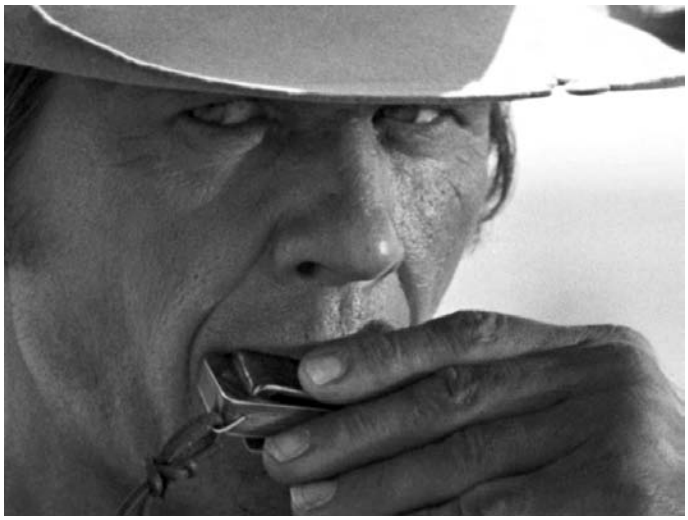
6) Mezi westernové komedie (parodie) nepatří:
a) Tenkrát na východě
b) Manitouova bota
c) Tanec s vlky

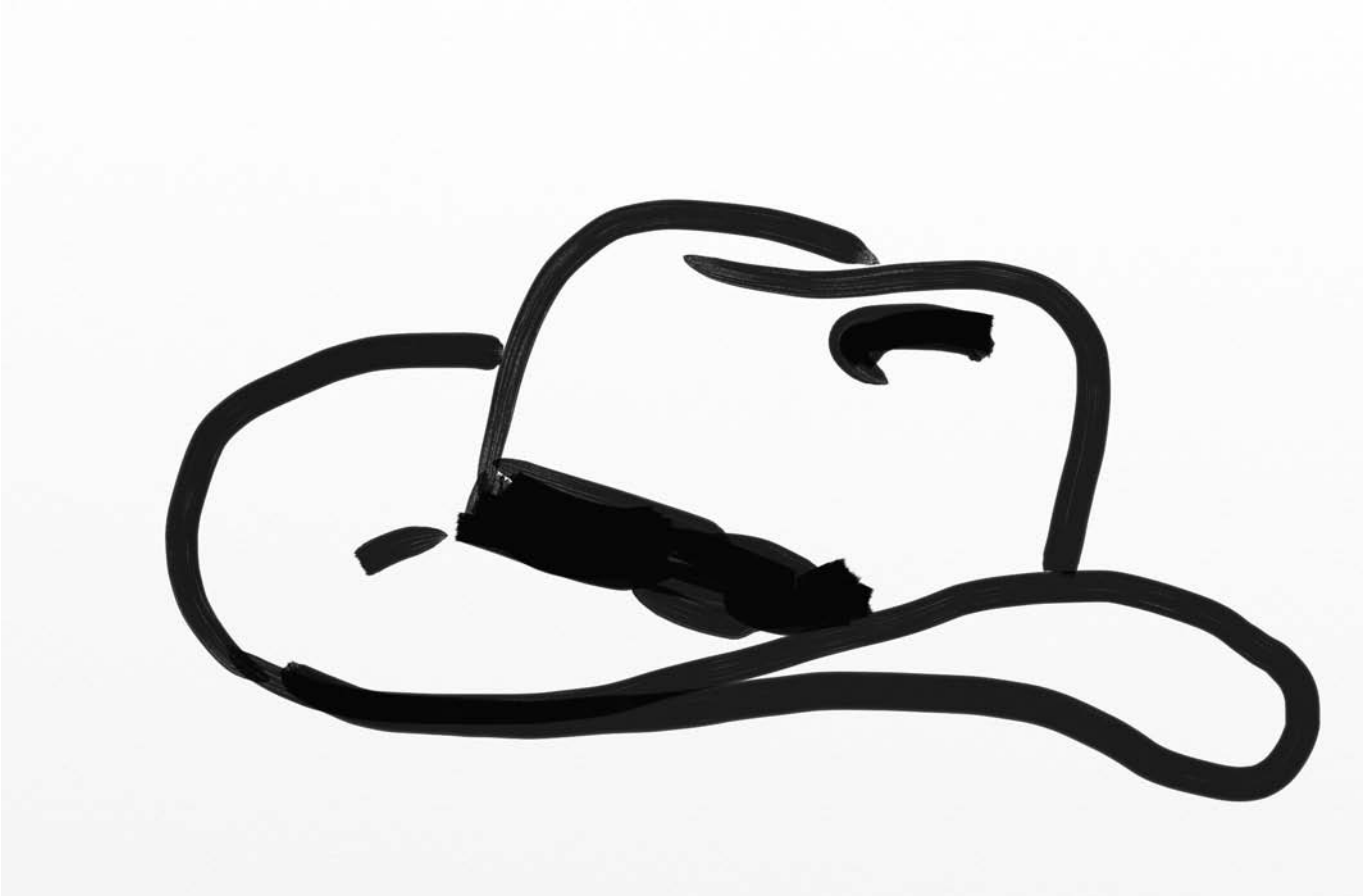
7) Limonádový Joe aneb Koňská opera je perlou českého westernu. Hlavní hrdina Joe se na jeho konci dozvídá, že jeho již mrtví nepřátelé (Horác alias Hogofogo, Doug Badman a Tornádo Lou) byli vlastně jeho příbuzní – pozná to díky:
a) dopisu svého otce, který je mu v tu chvíli doručen
b) nápadně podobně skobovitě zahnutému nosu mezi všemi zúčasněnými
c) kakaovým skvrnám velikosti mexického dolaru na zápěstí

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

Výsledek:

6–7 správných odpovědí: Výborně! Jiný výsledek jsme od westernového odborníka tvého kalibru ani nečekali – znáš westernové filmy (a určitě i knihy) od A až po Z. Vyzkoušel(a) jsi už ale westernový larp?
3–5 správných odpovědí: Jsi zřejmě běžným divákem, který zná hlavní věci ale na drobnůstky a zajímavosti již tolik nedá. To rozhodně nevadí – až se budeš dívat na další film, třeba bys o něm mohl napsat do DAily Mirroru recenzi, hm?
0–2 správné odpovědi: Tady se na obzoru rýsuje odpůrce westernů... Nedá se nic dělat, zřejmě přestřelky, Divoký západ a ikonický boj dobra se zlem není tvůj šálek kávy.





Westernový quest

Dnešní díl DM ankety se drží tématu tohoto čísla, a tak se dozvíme, jak vybrané duše nahlížejí na western jako námět či prostředí pro quest.
Máš pocit, že je westernový námět vhodný pro quest zde na DA? Pokud ano, tak proč, a máš s tím nějaké zkušenosti?

Kawallo

„Určite áno. Skúsenosti s tým ešte nemám, ale pokiaľ je kvalitný PJ, ktorý sa tomu rozumie, prečo nie. Ale ja asi nie som objektívna, western a divoký západ je moja srdcovka. :) “

Kwjetak

„Westernový námět je úplně v pořádku. Je nesmysl omezovat DA pouze na hraní ve stylu DrD. Viděl jsem už několik questů, samozřejmě zpravidla neoficiálních, jejichž tématem nebylo fantasy, a možná právě proto jsem se u nich bavil. Už několik let jsem členem zdejší rodiny hráčů (sice ne zrovna extra aktivním, ale nevadí) a musím říct, že největším výhodou DA jsou neoficiální questy, kde nejste svázáni okovy pravidel, témat a nejste pod dohledem. Toho máme v reálném světě víc než dost.“

Ursa_Minor

„Hm, určite áno, sama jeden vediem. Sú hráči, ktorých toto prostredie baví, vedia sa vyhrať s možnosťami, ktoré daná doba ponúka, a mňa samú to veľmi baví tiež. Navyše sa s westernovým žánrom nijako nevylučuje fantasy alebo mystery, takže nie je dôvod, prečo by nemal byť na DA vhodný. Ale nemôžem tvrdiť, že nájsť tu hráčov je ľahké.“

Jefro

„Nápad na westernový quest zní velmi dobře. Jen si nejsem jist, že DA je na to připraveno. Myslím ohledně tvorby postavy a vybavení. Samozřejmě by šlo vytvořit postavu a pak udělat westernové povolání v poznámkách, ale to mi přijde takové obcházení systému. Zkušenosti s RP westernem nemám a trochu bych se bál do toho pustit, musel by se toho ujmout někdo s nápadem, aby to nebyl klasický western, jak ho všichni známe. Ožrat se whiskou v saloonu a pak rvačka popř. souboj na kolty.“

Teranell

„Nevidím důvod, proč by to vhodný námět být neměl. Koneckonců, i mezi ofíky jsme měli snad všechno, od mých variací na WoD přes Kahunovy cyberpunkové příběhy až po Vraasharovy Star Wars. Přímo westernových kulis pak v 016. American Horror Story momentálně zdárně využívá Ursa a řekla bych, že její hráči se dost baví. Nemusíme se přece pořád držet obligátního středověku, ne? Osobně bych si klidně v takovém brůžu zahrála.“

Trym

„Obecně si myslím, že pro quest na DA je vhodné jakékoli prostředí či námět. Stačí najít hráče, které daný

nápad zaujme, a mít dost píle při jeho uskutečňování. Osobně je mi westernová tematika velice sympatická, ať už v parodické podobě (na způsob Limonádového Joa nebo karetní hry Bang), nebo vážné či experimentální („westernpunk“, kde se utkávají technikou oplývající bílí s indiány nadanými magií). Kdysi jsem se o vedení questu z oblasti Divokého západu sám pokoušel, ovšem bylo to v době, kdy už mě role PJ poněkud unavovala, pročež jsem příběh záhy ukončil. Když se však takového námětu chytne někdo s čerstvým elánem, může se podařit nezapomenutelná hra.“

Chisaii

„Nevidím důvod, proč by westernové téma nebylo vhodné, pokud se pro něj najde vypravěč a hráči. Vždyť DA je město fantazie a ta nezná mezí. ;-) “

Kanyapi

„Myslím, že westernové prostředí je pro quest skvělé a může být zajímavou změnou oproti klasice. Zároveň všichni hráči westernové reálie více či méně znají, takže je snadné do tohoto vlaku naskočit bez velkého vysvětlování. Sama jsem vedla quest jménem „Wild wild west“ - najdete ho v archivu, byla to legrace, ale bohužel pro časovou vytíženost hráčů moc rychle neběžel.“

Petwald

„Příliš tomu nakloněn nejsem, mé zkušenosti a opakovaný zájem hráčů mi napovídají, že tady převládá velký hlad a nenaplněná poptávka spíše po klasických oficiálních fantasy questech. :D
Jinak nemám nic proti westernu, na některém fóru jsem už dříve zmínil, že sám jsem před lety vedl sranda quest, kde byli právě tradiční fantasy hrdinové (trpaslík válečník, efí čaroděj a hobití zloděj) přemístěni na Divoký západ, kde čelili indiánům a železnici, ale to vážně míněné dobrodružství pro milovníky rychlých koltů a strakatých koní, by asi bylo jen pro velmi vyhraněnou skupinu uživatelů, či sehraných přátel.“

Lutus

„No westernovej quest je vhodnej námět a to z prostýho důvodu: každej námět je vhodnej. Já mám rád pestrost, ať si PJové vyberou, co je baví vést, a normální lidské bytosti, co je baví hrát. Já osobně bych si asi western nevybral, ale dokážu si představit, že dost lidí ano. Přece jen je to aspoň žánr, pod kterým si každej dokáže něco představit.“

Guner

„Tak pravdu povediac som sa tu s westernovým questom nestretol. (Ak teda nerátame mestečko palermo, ale to čo tu hráme nie je zrova westernové). Mohlo by to byť zaujímavé, obdobie divokého západu mám veľmi rád a zahrať si za takého osídlovača Ameriky, ako prečo nie. :)
Ak do toho niekto pôjde, zaberám si miesto európana s winchestrovkou v ruke! :) “

Rohi

„Westerny mám rád a neviem, prečo by nemohli fungovať na DA. Určite to potrebuje ľudí nadšených pre túto tému a už som uvažoval nad vedením questu v tomto prostredí, ak by sa našlo dosť ľudí, ochotných si zahrať. Momentálne v jednom dokonca hrám (016. American horror story) a napozerané spaghetti westerny ma určite ovplyvnili pri tvorbe postavy.“

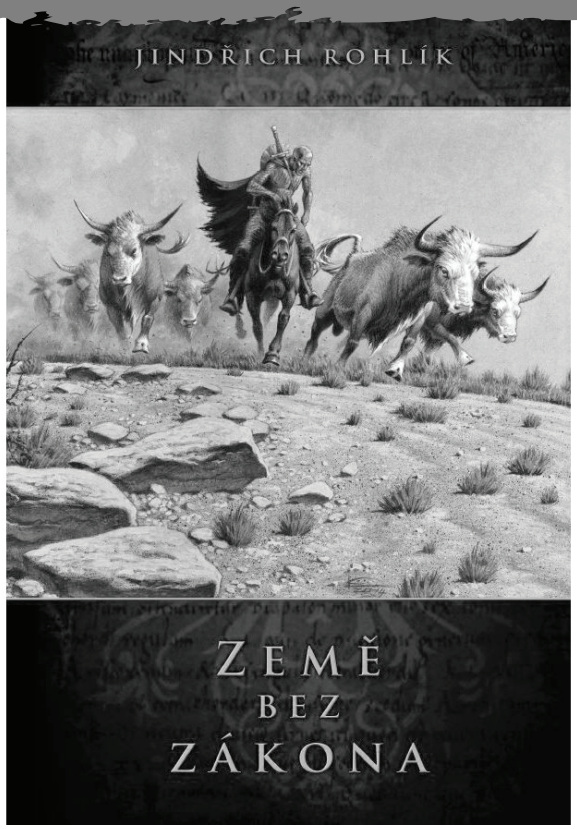
Systy

„To by rozhodně mohlo být zajímavé, myslím si, že je to určitě vhodný námět. Zkušenosti s tím sice nemám, ale ráda bych nějaké získala. :) “

Wingy

„Western je podle mě žánr, který je obecně hrotvorný, nicméně ještě jsem nehrála v žádném podobném příběhu. Možná i proto, že zatím pokusy, které jsem viděla, nevedli vypravěči, jejichž způsob hry mi sedí. Snad je to tím, že místní programové nastavení je dělané na jiný žánr, a tudíž těm ostatním se věnují buď nadšenci (u kterých se špatně uplatníte, není-li vaše nadšení podobné jejich), nebo méně zkušení vypravěči (kteří sklouzávají k přímočaré akci... která mě prostě nebaví). Obecně ovšem nevidím důvod, proč by western na DA neměl fungovat.“





Země bez zákona – Jindřich Rohlík

Město uprostřed pustiny.
Je sice půlnoc, ale pravé poledne by mohlo být zrovna tak.
Osamělý drsňák, ochránce slabých a bezmocných, stojí na prašném náměstíčku vybělením sluncem jako kosti ztracených karavan.
Proti němu, jak jinak, stojí hlavní poskok hlavního záporáka.
Atmosféra by se dala krájet.
Ale místo koltu tasí meč a hlavní poskok vytahuje zbraň, po které přebíhají magické záblesky...

Vítejte v příběhu útlé knihy Země bez zákona, která letos vyšla v nakladatelství Straky na vrbě.
Jindřich Rohlík vám možná vytane jako autor známé české herní klasiky Brány Skeldalu. Tím je v zásadě řečeno vše. Hlavním hrdinou knihy je jeden z hlavních týpků starého RPGčka.
Zatímco autor pracuje na rozsáhlém románu z prostředí světa Bran Skeldalu, ultradrsný bojovník, o kterém skoro nikdo skoro nic neví, si odskočil do samostatného příběhu, kde se divoký západ potkává s fantazy v příjemném, přirozeném mixu. Někde v pozadí je tu král, nekromanti, možná konce i draci. Je tu ale také staré dobré osidlování „divokého západu" s těmi nejklasičtějšími rekvizitami – horko, prach, krávy a drsní muži.

Nečekejte velké emoce nebo psychologii postav, ta se ve starých westernech nenosí. Je tu přímočarý příběh, ve kterém tušíte spoustu informací někde v pozadí (a některé se i dozvíte, než kniha skončí). Jsou tu hloupí půlobři, je tu krásná hrdá dívka a dva sympatičtí vidláci, bojující za svůj kousek země a stádečko krav.
A pak ON, cizinec, co si nechá zaplatit za práci, a pak... se věci stanou poněkud osobními.

Autor se v psychologii nevyžívá, nicméně styl, kterým píše, rozhodně není nudný. Posuďte sami:

„Byl to tvrdý a ostrý pohled, na jaký jste si museli navléct kvalitní pracovní oděv, pokud jste s ním chtěli přicházet do styku častěji."

„To ticho trávilo ulici jako nedělní oběd, líně a pomalu, s nehezkou vyhlídkou na konec polední pauzy."

Takovými hláškami je kniha prošpikovaná, takže se nakonec přistihnete, jak se co chvíli pobaveně uchechtnete, zrovna jako ti hrdinové z westernu.

První polovinu knihy jsem se nemohla začíst. Je to trochu, jako když se díváte na film – musíte vydržet do toho kritického okamžiku, kdy se malebné scény a zdánlivě nesouvisející sekvence spojí do děje, který vás strhne (nebo přinejmenším naláká natolik, abyste prostě chtěli vědět, jak to dopadne). To se autorovi povedlo. A dopadlo to... zajímavě.
Doporučuji všem, co mají rádi staré westerny.
Já si každopádně Rohlíkův román ze stejného světa koupím. Chci vědět, jak to pak bylo dál.

Kráľ špagetových westernov

Pojem Spaghetti Western vznikol v šesťdesiatych rokoch minulého storočia. Za jeho vznikom stál jeden z najväčších režisérov svojej doby – Sergio Leone. Dal tomuto žánru niekoľko najväčších diel, dve z ktorých prevyšujú ostatné. Napriek tomu, že ich dej sa odohráva v Severnej Amerike, boli z väčšej časti natáčané v Španielsku. Sú to filmy *Il Buono, il brutto, il cattivo* a *C'era una volta il West*.

Obe snímky majú niečo spoločné. Trojicu mužov, ktorá si zo zákonov ťažkú hlavu nerobí a závratnú kôpku peňazí. Dvaja z nich sú donútení spolupracovať, zatiaľ čo tretí už nechce pracovať pre svojho zamestnávateľa a chce všetko len pre seba. Tu ale akákoľvek podobnosť končí.

Dobrý, zlý a škaredý (1966)

Plná dĺžka	186 minút
Rozpočet	1 200 000 $
Zisk v USA	25 100 000 $
IMDb	9,0
ČSFD	90 %

„Keď pracujete na živobytie, prečo sa zabíjate prácou?"

Hoci tento film vznikol ako posledný z „dolárovej" trilógie, v skutočnosti tvoril prequel k deju *Pre hrsť dolárov* a *Pre pár dolárov navyše*. Hlavnou hviezdou tak zostáva bezmenný drsňák Clint Eastwood, okolo ktorého sa točil dej všetkých troch filmov. K dobrému Blonďákovi sa pripája škaredý Tuco Ramirez, prezývaný Krysa (v talianskom znení Porco, teda Prasa) a obaja skrížia cestu chladnokrvnému nájomnému zabijakovi Sentenzovi, zvanému Angel Eyes, ktorý vždy urobí prácu, za ktorú má zaplatené. Na pozadí Občianskej vojny sa všetci traja náhodou dozvedia o 200 tisíc dolároch v zlate, ukrytých v hrobe na vojenskom cintoríne, ale nikto z nich nepozná celé tajomstvo.

„Boh nie je na našej strane, pretože taktiež nenávidí idiotov."

Dej filmu je dynamický, napätie je budované postupne, spolu s odhaľovaním zápletky. Film sa napriek pomerne dlhej stopáži rozhodne nestáva nudným. Okrem vynikajúcej práce kamery a úžasne prepracovaných detailov, celkový dojem dokresluje vynikajúci výkon Lee Van Cleefa v roli Sentenzu, ale najlepšie z trojice hlavných hrdinov svoju postavu vykreslil zrejme Eli Wallach. Scéna, počas ktorej hľadá hrob na cintoríne patrí medzi najlepšie z filmu. Nemožno zabudnúť ani na Clinta Eastwooda, ktorý svojou drsnou chladnokrvnosťou necháva blednúť závisťou aj hypotetického potomka Chucka Norrisa a Stevena Seagala.

„Keď máš strieľať, strieľaj! Nerozprávaj."

Vtedy na Západe (1968)

Plná dĺžka	165 minút
Rozpočet	5 000 000 $
Zisk v USA	5 321 508 $
IMDb	8,7
ČSFD	91 %

„Zdá sa mi, akoby nám jeden chýbal."
„Sú tu dva navyše."

Vraví sa, že keď Leone pracoval na filme *Vtedy v Amerike*, producenti od neho žiadali ďalší western ako podmienku na jeho natočenie. On sa rozhodol vytvoriť trilógiu zobrazujúcu tri rôzne obdobia v Amerike. A práve prvý diel zasadil na Divoký Západ, do časov, keď železnica ako symbol civilizácie zvestovala súmrak cowboyov a desperádov aj v najzapadnutejších



Soundrack Ennia Morriconeho

Rovnako ako pri mnohých ďalších Leoneho filmoch, aj pri týchto dvoch dokresľovala atmosféru hudba práve tohto brilantného talianskeho skladateľa.
Vo filme Dobrý, zlý a škaredý využil pre každú hlavnú postavu iný hudobný nástroj. Blonďáka sprevádza flauta, Angel Eyes okarína a Tuca ľudské hlasy. Hlavnú znelku filmu, inšpirovanú vytím kojota, a Ecstasy of Gold (L'Estasi dell'Oro), ktorá hrá počas scény na cintoríne, využíva na svojich koncertoch dlhé roky aj Metallica. Soundtrack k filmu bol predávaný v niekoľkých verziách a dodnes je považovaný za jeden z najlepších v histórii.
Vtedy na Západe má naproti tomu oveľa viac tichých momentov, omnoho častejšie sú využívané zvuky pozadia a harmonika. Napriek tomu má každá postava svoju vlastnú znelku a hudba je majstrovsky vkladaná na vhodné miesta. Rovnako je potrebné zmieniť aj úžasné vokály talianskej speváčky Eddy Dell'Orso, ktoré sprevádzajú Jill McBainovú. Hudba z filmu sa dostala do populárnej kultúry. Objavuje sa v tvorbe skupiny Muse, Brucea Springsteena, sérii Piráti z Karibiku, alebo CSI: Miami.

oblastiach. Práve v takom kúte krajiny vyvraždia rodinu farmára Bretta McBaina muži v plášťoch, aké nosí banda neslávne známeho Cheyenna. V rovnakom čase sa záhadný muž prezývaný Harmonika dostane do prestrelky s troma mužmi v rovnakých plášťoch, ktorých poslal zabijak Frank a s ktorým sa Harmonika pokúša za každú cenu stretnúť. Objavuje sa ale čerstvá manželka McBaina menom Jill, ktorú zaujíma jeho pozostalosť, keďže sa jej Brett zdôveril, že sa dostane k veľkému bohatstvu. Stretne sa s Cheyennom, ktorý sa snaží vypátrať, kto a prečo sa ho pokúša namočiť do vraždy a do toho všetkého hrá všetkým na nervy svojou melódiou Harmonika.

„Keď má hovoriť, hrá a keď má hrať, hovorí."

Podobne ako vo svojich ostatných filmoch, aj v tomto si režisér necháva väčšinu kariet na ruke až do konca. Dej je omnoho pochmúrnejší a postavy tajomnejšie. Len zhodou okolností si tu nezahral nikto z hlavných hrdinov Dobrého, zlého a škaredého. Leoneho tromfom sa stal Henry Fonda v úloho Franka, čo bola jediná záporná rola, v ktorej kedy tento známy westernový herec vystupoval a bolo veľkým prekvapením, keď úlohu prijal. Do popredia sa ale dostala dvojica Jason Robards ako Cheyenne a a Charles Bronson v úlohe málovravného Harmoniku. Už úvodná scéna, v ktorej traja banditi čakajú na vlak patrí medzi legendárne. Medzi drsných mužov ale vstupuje žena – Jill McBainová stvárnená Claudiou Cardinale. Vďaka nej sa táto postava právom dostala na prvé miesto v titulkoch.

„Ako sa dá veriť chlapovi, ktorý nosí traky aj opasok a nedôveruje ani svojim nohaviciam."

Zhrnutie

Perfektná kamera, úžasná hudba, drsné hlášky, vynikajúce herecké výkony, blízke zábery na tváre v napätých situáciách. To všetko sú charakteristické znaky filmov Sergia Leoneho a práve tieto dva sú majstrovské kúsky medzi nimi. Celková atmosféra filmov je ale tak odlišná, že snáď nie je možné vybrať ten lepší z nich. Môžete si ich len pozrieť a možno si jeden z nich zamilujete.



Vědmino Orákulum

Hobiti:
Čas polních prací dostoupil k vrcholu, kyprá půda volá a rosničky slibují teplé počasí. Sázejte tedy nejen vejce do pánve. I když třetí večeři po těžké dřině si můžete dovolit. Pozor na žaludeční zažívání, pozice hvězd varuje před špatným trávením.

Kudůci:
Teplota v norách nestoupá jen výpary z kádinek. Už můžete otevřít okna a vystrčit nosy. Dávejte však pozor na poletující a lezoucí hmyz. Aktivita savých příslušníků této třídy je na vysokém stupni. Doporučuji zapracovat na výrobě repelentů.

Krollové:
Zkoušky dospělosti žádají veškerou soustředěnost. Vezměte kyj a vzhůru do přírody. Můžete se jím ohánět bez omezení. Nikdo rozumný se vám v tuto dobu nepostaví do cesty, mezirasové konflikty nehrozí. Přesto nepřestávejte dbát na bezpečnost. Lezoucí tvorové bez nohou nejsou zapomenuté tkanice. Nesnažte se je zavázat, nemají to v oblibě a nepříjemně koušou.

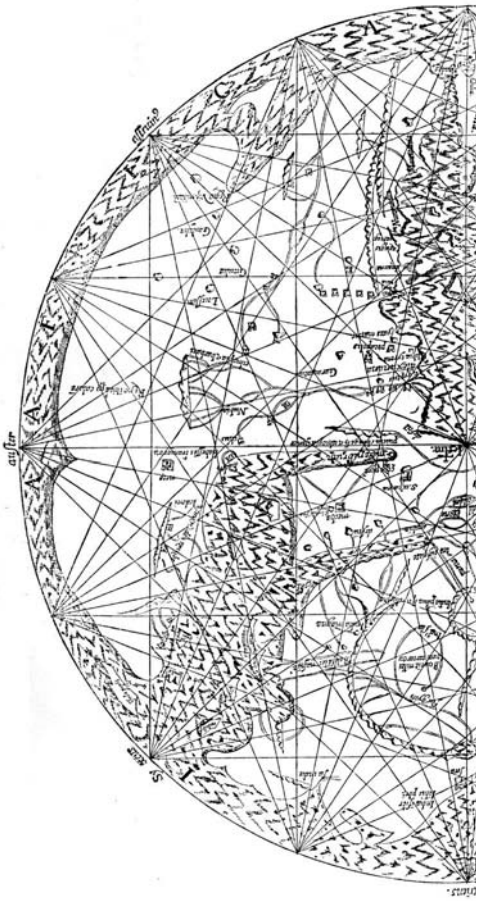
Elfové:
Nastává měsíc, kdy všechno dozrává. Navzdory všem řečem o zženštilosti to nejsou jen rostliny. Rokování o klesající morálce mládeže je v tuto dobu zbytečné. Nastal čas popřemýšlet nad novou architekturou k navýšení počtu obytných míst. Úplněk je vhodný ke sběru bylin potlačujících hormonální hladinu v krvi.

Trpaslíci:
Investujte prostředky a probouzející se sílu do kopání nových štol. Hledači pokladů již promarnili svou šanci. Nyní máte skvělou příležitost vydolovat vše, co jim ušlo. Zkracující se den vám sice mnoho neřekne, ale i tak jej lze využít. Zpozorněte při jednání s podomními obchodníky.

Barbaři:
Chcete se stát hrdinou? Neoddávejte se sebelítosti. Dívky vám sami do náruče nepadnou. Stále ještě příjemné teploty přímo vybízí k tomu opustit rodnou hroudu a pátrat po tvorech daleko hroznějších, než jste vy sami. Buďte obezřetní, nepřeceňujte vlastní sílu a nepostupujte v Hrunových stopách.

Skřeti:
Využijte své zkušenosti urvat, co se dá i nedá. Nastávají poslední chvíle loupení pod rouškou tmy. Další dny budou ve znamení hubené kořisti. Od této doby musíte být daleko opatrnější. Doporučuji zapracovat na umu diplomatického řečnění. V následujících měsících jej využijete.

Lidé:
Probouzí se ve vás touha vycestovat někam za hranice všedních dní. Nebraňte jí, ale buďte obezřetní. Nezapomínejte se nechat přeočkovat proti skřetí žloutence. Nesnažte se přesvědčit okolí o své neohroženosti a necestujte do nebezpečných oblastí, proti krollovu kyji lék neexistuje.





Náboje ráže 44, středový zápal

Na západní frontě colt
aneb zbraně Divokého západu

Vůně střelného prachu. Opakovačka. Kolty proklatě nízko. Drsní pistolníci. Přestřelky v malebných zaprášených městečcích. Ve filmech se na to dívá báječně. A dokonce i dnes se najdou milovníci starých časů, kteří si rádi ušpiní ruce od westernových zbraní.

Vymezit časově období, kterému jsme si navykli přezdívat „Divoký západ", je však nesnadné. Pro zjednodušení se zkrátka podíváme, jak se proměnily střelné zbraně ve Spojených státech během 19. století.

Takové to perkusní střílení

Trochu netradičně bude nutné začít nikoli zbraněmi, ale střelivem. Technika nabíjení a typ střeliva totiž do značné míry určuje vzhled a funkci zbraně. Hlavní princip střelných zbraní zůstává ovšem už od jejich vynalezení stejný: kovová střela různé velikosti, která je vysokou rychlostí vymetena z hlavně pomocí zapáleného střelného prachu. Už od 16. století byly pušky i jednoranné pistole opatřeny tzv. křesadlovým zámkem. Střelec natáhl kohout s křesacím kamínkem, který po stisknutí spouště udeřil do ocílky. Vzniklé jiskry zažehly pánvičku s prachem, skrze malý kanálek taktéž prachovou náplň v hlavni a střela vylétla ven.

S Divokým západem je ovšem nerozlučně spjato slovo perkuse – právě vylepšení pocházející z 19. století. O co tedy šlo? Místo křesadlového principu se pod bicí kohout umisťovala tzv. zápalka neboli kapsle s třaskavou složí. Dětská hračka – revolver na kapslíky – je založena na podobném principu; pokud ovšem máte skutečnou zbraň s kulí nabitou v hlavni, naděláte s kapslí mnohem větší škodu

A jak se tedy perkusní zbraň nabíjí? Opět je rozdíl, zda máte pušku či revolver; do pušky totiž klasicky zepředu (proto tzv. předovky) hlavní nabijete jen jednu ránu.

Puška se uchopí za hlaveň a ideálně postaví pažbou na zem. Prachovnici (což je kovová nádobka s dlouhým zobáčkem) zacpete prstem, překlopíte, uzavřete a tím dávkujete mírku střelného prachu. Westernoví střelci spíše používají označení černý prach, své disciplíně tudíž přezdívají černopraché střílení. Ať už střelný nebo černý, prach nasypete do hlavně. Je potřeba se dobře ujistit, že po předchozím výstřelu vám hlaveň nedoutná, jinak vám střelný prach uchystá skutečně žhavé a rychlé přivítání… Pak je potřeba prach utěsnit, aby se vám zase nevysypal ven. Lze použít drť o něco těžší než prach – tzv. krupici – nebo třeba filcovou ucpávku, kterou je potřeba vtlačit do hlavně dlouhým nabijákem. A pak přichází ta pravá námaha – nabíjení střely. Obyčejně se lijí o maličko větší, než je průměr hlavně, aby se zase nevykutálely ven, což má za následek nutnost použití trochy síly při nabíjení. Kule se tedy trochu namázne (sádlem, vazelínou apod.), vloží do hlavně a lehce vtluče trochu dovnitř kladívkem. (Je záhodno používat např. dřevěné – nechcete si přece pušku omlátit.) Pak opět vezmete nabiják, nasadíte do hlavně a několika energickými pohyby kuli dopravíte, kam to až jde. Posledním krokem, který je nutno vykonávat s nejvyšší opatrností a mířením na bezpečné místo, je vložení zápalky pod natažený kohout. V tu chvíli už je totiž

zbraň připravená k výstřelu a krajně se nehodí, abyste v tu chvíli kýchli s prstem na spoušti.
A pak je čas si vystřelit! Perkuse dělají náramný hluk a dští kolem sebe roj jisker, ale zpětný ráz je naprosto zanedbatelný. Dřívější střelci museli být odvážní muži, protože dnešní vyznavač perkusí střílí nejen s ochranou sluchu, ale i s brýlemi a zhusta v rukavicích. Nemůžeme ani pominout smrtelnou nevýhodu nabíjení zepředu; skutečně je totiž nejlepší se při nabíjení postavit, což ve válce znamená být po nepříjemně dlouhou dobu neozbrojen a vystaven nepřátelům, kteří si ještě nevystřelili…

Nabíjení revolveru probíhá velmi obdobně; vezměme si klasický šestiraňák. Za tu cenu, že máte v bubínku šest ran, musíte ovšem násobně delší dobu strávit jejich přípravou. Opět sypete mírky prachu – jednou, pootočit válec a znovu, podruhé, pootočit válec… celkem šestkrát. Ucpáváte prach krupicí – šestkrát. Malá změna nastává při lisování kule. Pod hlavní máte nabíják přímo připevněný k revolveru, stačí jej odjistit – a pak se do toho pořádně opřít, protože máte kule přece větší než díry v bubínku. Zpravidla vám po nabíjení revolveru zůstávají olověné odkrojky. Je to celkem rasovina, to vám povím :-) Zase to musíte vykonat šestkrát. Vykukující kule namáznete, už víte kolikrát, a naposledy nasadíte na pistony vzadu na válci šest zápalek. Hotovo, můžete střílet.
Cože, že jsme nabíjeli skoro deset minut a pak to máme za půl minuty odstříleno? Tak to je s perkusemi. Pomalé střílení pro fajnšmekry. Ještě bych poznamenala, že se vám zhruba po třech vystřílených válcích zbraň zanese a začíná být nepřesná, že po ukončení střelby následuje asi devadesátiminutová zábava to rozebrat a dobře vyčistit a že když čištění odbydete, černý prach vám zbraň slušně rozežere… ještě vám připadá, že to měli dobyvatelé západních končin jednoduché?
Nu dobrá, snažili se usnadnit si to. První náboje, které se do perkusí nenabíjely tak zdlouhavě, byly ovšem papírové. Nevýhoda je zřejmá: snadno se poškodily, a nedržely tak úplně dobře tvar. A zápalku jste museli stejně nasadit pod kohout.

Prý pistolníci!

Nastává čas si povědět něco ke krátkým zbraním – revolverům. Rovnou můžeme začít tím, že zbořím některé mýty provařené z westernů.
Tak za prvé: když někdo střílí z revolveru, pistolník to asi nebude. Je zajímavé, že dnes není tendence označovat skutečného střelce ze samonabíjecí pistole (Glock, ČZ, Walther apod.) za pistolníka – ale sotva spatříte westernového nadšence s replikou perkusní zbraně, už se vám to dere na jazyk: hele, pistolník! Chápu, revolverník nezní nijak úderně, ovšem technicky je to správné :-) Slovo pistolník má, žel, historický základ. Na plakátu inzerujícím jedny z prvních revolverů se to skví černé na bílém: světe, div se, v 19. století fabrika Colt svým zbraním říkala „revolving pistol“!
Za druhé: kolty proklatě nízko. Nebyl to nijak rozšířený způsob nošení zbraní, tohle se spíš objevovalo v nadsazených westernových show 19. století (které, mimochodem, položily základ nesprávnému vnímání Divokého západu). Revolvery té doby, ať již byly perkusní nebo později nábojové, byly



Rossi, ráže 357 Magnum, otevřená páka
Marlin, ráže 30 × 30, otevřená páka

rozhodně mnohem delší a těžší, než dnes tasí průměrný americký policista v každé kriminálce. (Dvoupalcové hlavně byly spíše raritou, zatímco v současnosti jde o hojně rozšířenou variantu.) Pokud si takové pádlo zavěsíte na obě stehna, bude vám spíše překážet. Nehledě na to, že se také využíval tzv. křížový úchop při tasení, kdy pravačkou tasíte revolver z levého boku a naopak. K tomu je ovšem potřeba, aby revolver příliš nízko nevisel, nemáte-li pracky orangutana; navíc, pažba revolveru činí dopředu a ne dozadu. Pokud měl střelec třiceticentimetrový lauf jako autorka článku, prostě se mu nejlépe tasil křižmo :-) A jinak se revolvery nosily i zcela obyčejně za opaskem.
Za třetí: legrační střílení á la házení šipek, „plivání kulí". I perkusní revolver umí být přesnou zbraní, pokud si ovšem trochu potrpíte na střeleckou techniku. Tj. držíte ruce v klidu, zamíříte a při spouštění netrháte zbraní směrem k cíli. Nehledě na to, že pak ohrožujete zbraní třeba i sami sebe.

A nyní už k samotným zbraním.
U krátkých zbraní šlo v zásadě zejména o zbraně sebeobranné a armádní – byť revolverů větších ráží se užívalo i k lovu. Mezi nejznámější výrobce můžeme řadit velká jména dodnes známá - Colt, Smith & Wesson, Remington – ale i firmy Savage, Manhattan, Allen nebo Marlin (ten se ale proslavil spíš puškami). Samuel Colt, po němž jsme si navykli tak nějak nazývat všechny revolvery „kolty", si nechal tuto zbraň v perkusní verzi patentovat v roce 1836. Výroba perkusí pak pokračovala až do let sedmdesátých - tedy ještě nějakou chvíli po vzniku jednotných nábojů, na které jsme zvyklí dnes. V té době se revolvery dělily na tři typy, a to podle ráže: Army v ráži .44, Navy kalibru .36 a maličký Pocket .31 (toto měření je v palcích – tedy 0,44 palce apod.). Neznamenalo to nutně, že taková zbraň byla skutečně součástí výzbroje pěchoty či námořnictva. Coby nejznámější zástupce rodiny perkusních koltů si uvedeme dva: Colt Walker a Colt 1851 Navy.
Walker je tak trochu rarita, které bylo vyrobeno jen asi 1100 kusů – největší krátká perkuse sériové výroby. Šlo o velkokaliberní revolver .44, rozměrný, těžký a výkonný; bylo lépe jej transportovat v pouzdrech u sedla, než nosit přímo na sobě. Vážil dva kilogramy a měřil o fous méně než 40 cm; černého prachu se do něj sypalo dvojnásobné množství než do běžného revolveru. Vznikl na osobní objednávku Samuela Hamiltona Walkera, kapitána texaských rangerů a našel využití zejména při mexicko-americké válce; byl schopen sestřelit i koně, což bylo na krátkou zbraň tehdy nevídané. Z tohoto typu vyšly dragounské jízdní revolvery, které byly o maličko lehčí, ale k dennímu nošení stále dost nepraktické.
Oproti tomu model 1851 Navy doznal širokého rozšíření a veliké obliby. Byl téměř o polovinu lehčí; však také u jeho zrodu stál nápad o něco zvětšit kapesní modely Coltových zbraní. Navzdory tomu, že jeho mířidla nebyla nikterak promyšlená, šlo o velmi přesnou zbraň. Připočtěme si poměrně solidní ráži a musí nám být jasné, proč se tento kvér stal miláčkem mnoha „pistolníků", a to nejen Divokého západu. Střílel s ním třeba Divoký Bill Hickok, ale i australský desperát Ned Kelly; na druhou stranu, řada mužů té doby ranou z této zbraně naopak zemřela.
Colt ovšem v jednu chvíli poněkud zaspal dobu, když neprozřetelně odmítl mladého vynálezce.
Jeho konkurenti, getlemani Horace Smith a Daniel B. Wesson, jej tudíž předběhli s revolverem na náboje, když odkoupili od zhrzeného Rollina Whitea patent na jednotné náboje a revolverový válec, který je zcela provrtaný (a dá se tedy nabíjet zezadu). Z tohoho patentu firma těžila po patnáct let, protože nikdo jiný na trhu nesměl takový typ zbraně vyrábět. Prvním revolverem na jednotné náboje byl kapesní revolver Model No.1 ráže .22 Long Rifle. Dvaadvacítka, náboj s okrajovým zápalem (tzv. rimfire), je dodnes nejrozšířenějším typem střeliva: je nejlevnější, přílišného zpětného rázu se od ní nedočkáte a je to střelivo určené hlavně pro sport a na drobnou zvěř. Přesto se tyto revolvery ještě dost lišily od těch, které můžeme vídat dnes: zezačátku se vyklápěla celá hlaveň nahoru, aby se daly vytáhnout vystřílené patrony, později se sklápěla dolů. Prvním americkým velkorážním revolverem na náboj se středovým zápalem (dnes hlavně typ Boxer, ale dříve jen Berdan)



Prachovnice

byl Model No. 3 American ráže .44 American. Nejslavnějším revolverem amerického Západu se však stal paradoxně opět revolver Coltův: Colt Single Action Army z roku 1872, nazývaný také Peacemaker. Byl přijat do armádní výzbroje, ale mnohem více se rozšířil mezi obyvatelstvem; do roku 1940 ho bylo vyrobeno bezmála 360 tisíc kusů.

A jaký je rozdíl mezi okrajovým a středovým zápalem? U středového typu je do spodní části nábojnice vlisována vyměnitelná zápalka; na rozdíl od zápalu okrajového, kdy bicí mechanismus uhodí kamkoli na okraj nábojnice. Prakticky to znamená, že prázdné nábojnice se středovým zápalem se dají znovu přebíjet v domácím prostředí, kdežto nábojnice okrajového typu musíte vyhodit.
Přebíjení vystřelených nábojů ostatně získalo popularitu už za dob Divokého západu: zakoupili jste si komponenty (prach, zápalky, střely – ti šikovnější si střely ulili sami pomocí licích kleští) a s jednoduchým lisem si vytvořili náboje dle vlastních představ. To spočívá především v množství prachu, který do nábojnice vsypete; pro každý typ střeliva je dáno rozmezí minimální a maximální navážky, aby střela měla dostatečnou účinnost a naopak, aby se nábojnice při výstřelu neroztrhla. Množství prachu se udává v tzv. grainech, jeden grain je přesně 64,79891 miligramů. Ačkoli se tedy může zdát, že rozmezí např. 4,8 – 5,5 grainu není nijak veliké, prakticky je to tak, že každý grain sem a tam dělá rozdíl. Zaručuji vám, že když si srovnáte výstřel slabě nabitého náboje a pak si vypálíte náboj našlapaný na horní hranici, ruce vám samy povědí pravdu :-) V grainech se měří i hmotnost střely; samozřejmě se zde pohybujeme v řádově větších číslech, střela může mít hmotnost např. 128 grainů. Hmotnost a typ střely má také vliv na výsledný účinek. Abychom zde nesklouzávali do přílišných podrobností, řekněme si jen, že lovec upřednostní střelu, která se po vniknutí do překážky hodně zdeformuje (tzn. má vysokou ranivost), zatímco sportovní střelec upřednostní krásné díry v terči, tedy hladký průstřel.
Ještě by bylo dobré vysvětlit si rozdíl mezi single action/double action zbraní, tedy jednočinným a dvojčinným kohoutem. Jednočinná zbraň provádí pouze jednu akci, zde spouští bicí mechanismus; k tomu, abyste mohli vystřelit, potřebujete tedy napřed kohout natáhnout do zadní polohy. Proto můžete občas vidět ve westernech, že kovboj svůj revolver zběsile „fackuje“; pouze se snaží po každém výstřelu co nejrychleji natáhnout kohout. Proto se taky starým revolverům přezdívá „singláče“. Oproti tomu dvojčinný mechanismus znamená, že stisknutím spouště se zbraň natáhne a pak vystřelí – znamená to, že „přemačkáváte“ značný odpor, až o síle několika kilogramů. Naopak když si zbraň předtím natáhnete, odpor spouště se řádově zmenší. Proto je dnes zcela běžné u pistolových i revolverových střelců, že po nabití zbraně stáhnou závěr či natáhnou kohout u revolveru. Čím větší sílu totiž musíte vyvinout k odpálení rány, tím nepřesnější bude váš zásah. Jediný rozdíl mezi dnešní typovou pistolí a dnešním typovým revolverem je ten, že zatímco pistoli natahujete pouze jednou po zasunutí zásobníku (proto se jí taky říká „samonabíjecí“ – vyhodí prázdnou nábojnici a podává si další náboj sama), revolverový kohout natahujete po každé ráně. Moderní revolvery tedy obyčejně umožňují jak single action, tak double action spouštění; ne jako v dobách Divokého západu, kde jste prostě natahovat museli.



Single action revolver Sauer, ráže 44
položený, natažený, v pouzdru

Z dob dávno minulých si můžeme zmínit ještě dvě rarity, které lze v moderní výrobě občas spatřit dodnes. Za prvé, zbraně typu „pepřenka“. Na rozdíl od revolveru, který má jednu hlaveň a otočný válec, má pepřenka svazek otočných hlavní. Jako zbraň na osobní ochranu zezačátku (cca 1830–1850) vyhrávala nad Coltovými revolvery: snadno se nosila v kapse, dobře se tasila a konstrukčně byla řešena právě dvojčinně, což je u sebeobranné zbraně výhodné. Menší

přesnost není tolik na závadu, neboť se nepočítá s tím, že byste chtěli střílet moc daleko. Výrobou pepřenek se proslavila firma Allen.
Za druhé, zdánlivě neškodná zbraň, která přesto významně zasáhla do dějin: derringer. Jde o jednorannou nebo dvourannou malou perkusní pistolku, v 19. století údajně oblíbenou u dam lehčích mravů a u hazardních hráčů. Velmi dobře se schovávala a snadno tasila, určena byla k boji vyloženě tělo na tělo. Její výrobce Henry Deringer netušil ani zdaleka, jaké obliby tohle plivátko dosáhne; velmi záhy začalo být mnohými výrobci kopírováno, a aby se zabránilo patentovým sporům, chytře se do původního názvu deringer přidalo jedno r. Takže dnes se píše derringer, a myslí se tím jakákoli zbraň tohoto typu. Svůj nešťastný moment na výsluní zažily derringery při atentátu na prezidenta Lincolna: atentátník Booth použil právě této zbraně.

Bez pušky ani ránu

Zatímco revolvery se logicky hodí spíše na boj muže proti muži a na krátkou vzdálenost, v armádě a pro lovecké účely je naprosto nepostradatelná puška. Málo se ví – a málo se to ve westernech předvádí (sama vím o jediné čestné výjimce), že nesmírně rozšířeným a možná nejpoužívanějším typem pušky byla za dob Divokého západu brokovnice. Pokud netrváte na tom, že potřebujete zasahovat na stametrové vzdálenosti, brokovnice je nejstrašlivější zbraní dodneška; rozptyl sekaného olova nablízko (řekněme do 25 m) v sobě nese potenciál roztrhat, zničit, vyrobit díru :-) Brokovnice byla například předepsanou zbraní pro doprovody dostavníků (odtud termín dostavníková brokovnice), protože za divoké, rozhrkané jízdy se přesně trefit jedinou vystřelenou kulí do taktéž jedoucího bandity není nijak jednoduché. Nehledě na to, že brokovnice našly své využití i při lovení menší pernaté zvěře.

Nicméně, je potřeba se podívat ještě trochu zpátky a do armádních řad, abychom postihli „opravdové“ westernové pušky. První proslavenou zbraní amerického Západu byla tzv. Kentucky Rifle (také Pennsylvania



Marlin, nabíjeví páka

Rifle – Kentucky bývala označována na počest kentuckých střelců, kteří s ní zazářili v bitvě u New Orleans roku 1815). Nejprve se v armádě vyskytovala v křesadlové verzi, později se přešlo na typ perkusní. Šlo o dlouhou pušku, jejíž samotná hlaveň měřila kolem 110 cm, a co bylo nejdůležitější: hlaveň byla drážkovaná. To značně zvýšilo účinnost střely: hladké stěny hlavně umožňovaly účinnost cca do 100 metrů. Kentucky Rifle byla také velmi přesná. Jak už jsme si ale řekli dříve, zásadní nedostatek při nabíjení jednoranových předovek byl často střelci plně zřejmý až ve chvíli, kdy už ho nemuselo trápit vůbec nic. Proto se Samuel Colt pokusil vyrobit revolverové perkusní pušky, které se natahovaly kroužkem kousek od spoušti. Problém byl, že i tak se zbraně musely zdlouhavě nabíjet. Navíc bylo použité množství černého prachu tak velké, že se puška po chvíli střílení natolik znečistila, až začala být nepříjemně nepřesná. Tudy cesta nevedla.
Objevil se nápad nabíjet pušky zezadu, zezačátku tedy pouze papírovými náboji. Tím se dostáváme k dalšímu slavnému mezníku zbraní na Západě, pušce Sharps. Náboj se zde vkládal přímo do nábojové komory po odklopení lučíku spouště. Pušky to byly velice výkonné a ve velkých rážích, obvykle kolem půl palce. Po zavedení jednotných kovových nábojů se samozřejmě sharpsky rychle přeorientovaly na toto střelivo, a firma se stala jedním z předních amerických výrobců zbraní (tyto pušky taky můžete vidět skoro v každém westernu), který se nebránil ani zajímavým vylepšením a inovacím. Např. jednotka ostrostřelců pod velením plukovníka Hirama Berdana dostala pušky Sharps model 1859 ráže .52 s vylepšenými mířidly a vyladěnými spouštěmi. Po skončení americké občanské války začala firma Sharps chrlit velkorážné „bizoní pušky“, nejoblíbenější byla v ráži .50 zvaná Big Fifty; říká se, že právě ta má na svědomí nejvíc zastřelených bizonů.

Malá vsuvka ohledně lovení bizonů. Slavný Buffalo Bill (William Cody), jenž vděčí těmto kolosálním zvířatům za svou přezdívku, vybil během dvou zdokumentovaných let 4280 bizonů, přičemž jeho nejvyšší denní úlovek byl 69 kusů. Jiný lovec jménem A. O. Bond složil za čtyři léta kolem 200 tisíc bizonů (!), a jistý Tom Nixon zvládl jednou během 40 minut sestřelit 120 bizonů. Vybíjení bizonů, kterých se ještě během občanské války prohánělo po amerických pláních velká stáda, začalo někdy po roce 1865; během necelých dvaceti let jejich mnohamilionový počet klesl téměř k nule. Nebyli už loveni jen jako potrava, ale spíš jako trofej, pro svou kůži. Toto je smutná část legendy o Divokém západě, ale je potřeba, aby byla řečena také. Spolu s bizony samozřejmě nemůžeme



F Llipietta 1851, Colt Navy, ráže 44

opominout ani „indiány“, tedy původní obyvatele Ameriky. Ti se totiž museli na zbraně bílého muže naučit, pokud chtěli přežít. Zezačátku to nebyl takový problém, dokud se bojovalo předovkami: zatímco kolonizátor nabíjel, indián stihl vystřelit dvacet šípů. Ale pak přišly perkusní revolvery a opakovačky, a indiáni začali přemožené nepřátele obírat o jejich zbraně, později si je i sami kupovat. Největší slabinou se pro ně samozřejmě stával nedostatek střeliva a u složitějších pušek nemožnost si je samostatně opravit. V indiánském držení tudíž zůstávaly převážně předovky, o něco méně zadovky a opakovačky, revolvery snad bez výjimky perkusní.

A nyní už k legendě Západu, opakovačce: budete ji znát pod názvy winchestrovka, henryovka nebo lever-action rifle. Tyto pušky jsou snadno typově rozpoznatelné: jsou o něco kratší než vojenské zbraně, obyčejně mají pod sebou dvě „hlavně“ (jedna je hlaveň, druhá roura je trubicový zásobník) a za lučíkem spoušti najdete velký ovál nabíjecí páky. Tou se vyhazuje vystřelená nábojnice a natahuje se nová; ten pohyb vám bude z filmů dobře známý :-)
Vznik této zbraně umožnil až vynález jednotných kovových nábojů. Nejdřív s opakovačkou zahvězdil Benjamin Tyler Henry, který pracoval ve firmě pana Olivera F. Winchestera. Známá jména, že? (Nicméně, zezačátku se Winchestrova firma jmenovala New Haven Arms.)
Henryův patentovaný jednotný náboj spatřil světlo světa v roce 1858, o dva roky později k němu zbrojíř zkonstruoval i proslavenou pušku henryovku. Náboj dostal patent i proto, že měl poněkud větší ráži než dvaadvacítka pana Rollina Whitea: náboj Henry byl kalibru .44. Henryovka pak vycházela z pušky známé firmy Volcanic, ovšem přinesla toho mnoho nového. Tak za prvé, do jejího trubicového zásobníku (plněného zepředu od hlavně) se vešlo 16 nábojů, což byl na tehdejší poměry vážně masakr; však se o ní taky říkalo, že je to „zatracená yankeeská puška, která se nabije v neděli a střílí celý týden“. Nabíjecí pákou na spodku zbraně se otevíralo výhozní okénko na vršku zbraně, vylétla nábojnice a navrácením páky do výchozí polohy se natáhla nová nábojnice. Proces byl oproti předovkám skutečně velmi rychlý. Náboj měl navíc dost slušný výkon. Tato puška měla i několik nevýhod: za prvé nebyla příliš levná, za druhé měla choulostivý zásobník a vytahovač nábojnic, a za třetí – nevyrobilo se jich o mnoho více než 10 000 kusů. Nikdy si nenašla pořádnou cestu do armády jako její konkurentka – puška Spencer.
Spencerovka naopak dosáhla v armádě Severu mimořádné obliby a vyrobilo se jí přes 200 tisíc kusů. Fungovala na odlišném mechanismu: trubicový zásobník na 7 nábojů se nacházel v pažbě a dal se celý vyjmout. To byla veliká výhoda, protože se dal vyndat prázdný a vložit nabitý. Ráže spencerovky se pohybovaly kolem půl palce a puška samotná vážila méně než henryovka. Pomocí těchto pušek dosáhla armáda Severu vítězství nad Jihem v bitvě u Gettysburgu: používat spencerovky totiž znamenalo mít skutečnou palebnou převahu. Zajímavostí však je, že až do 90. let 19. století zůstala americká armáda jako celek u používání jednoranných pušek. Proč? Inu, z úsporných důvodů…
Když se Winchestrova zbrojovka konečně přejmenovala podle svého majitele, vznikla první opravdová winchestrovka, Model 1866 zvaná také Yellow Boy (měla totiž bronzové pouzdro závěru). Jejím vylepšením bylo nabíjení okénkem ze strany závěru, nebylo tedy nutné s puškou krkolomně manipulovat. Náboje s okrajovým zápalem však už byly pomalu na ústupu (dodnes se používají, ale zejména v ráži .22), a když si plukovník Hiram Berdan nechal patentovat náboj se středovým zápalem, bylo najednou možné stvořit mnohem „našlapanější“ střelivo s větší prachovou navážkou. (U pevnějšího náboje se středovým zápalem je totiž mnohem menší šance, že se nadupaný



Rossi nabíjecí páka

náboj roztrhne.) První winchestrovkou na tento náboj se stal Model 1873 v ráži .44. Ta se po Divokém západě velmi rozšířila a pěl na ni chválu i sám Buffalo Bill. Tato puška sice nikdy nebyla zavedena do armády, nicméně o její oblibě svědčí počet vyrobených kusů: do roku 1919 to bylo 720 610 pušek, a to je skutečně kolosální číslo. Další modely winchestrovky zkonstruoval John Moses Browning: Model 1886, který byl vyvinut pro vysoce výkonné střelivo půlpalcové ráže, a dnešními zbrojovkami patrně nejkopírovanější typ lever-action opakovačky, Model 1894. Tohoto modelu pouze firma Winchester vyrobila do roku 2006, kdy byla výroba ukončena, sedm milionů kusů.

A v současnosti?

Dnes si takovou westernovou flintičku, plně funkční, ale v moderním zpracování, můžete pořídit od různých firem: namátkou uvádím brazilskou Rossi nebo už od 19. století působící americkou zbrojovku Marlin. Anebo si sehnat z druhé ruky opravdovou winchestrovku :-) Mezi dalšími výrobci rozličných starých zbraní jmenujme proslavenou italskou firmu Pedersoli, již zaniklý Chaparral nebo španělskou Ardesu. Single-action revolver si můžete dosud pořídit originální třeba od Colta, a pokud vaše srdce touží po klasickém perkusním pádle, dostatek zboží vám nabídnou italští zbrojaři Uberti nebo F.Llipietta. I když, s dodávkami pro evropský trh to bývá všelijaké: zatímco tady se řada westernových střelců najde, Amerika si na své historii zakládá mnohem víc, a tak se spousta replik tehdejších zbraní vyváží za velkou louži. Nicméně, závěrem tohoto článku vám doporučím jedno: pokud někdy vyrazíte na střelnici a spatříte tam nějakého předovkáře, kovboje s revolverem nebo zálesáka s opakovačkou, zkuste ho požádat, jestli si smíte vystřelit. Protože teprve pak pochopíte, jak specifický typ zbraní na Divokém západě měli.

P. S.: Ještě taková perlička na závěr. V roce 1861 si americký vynálezce Richard Jordan Gatling nechal patentovat pojízdný kulomet s rotujícím svazkem hlavní, který se tehdy ještě obsluhoval otáčením kliky a přisypáváním nábojů skrze trychtýř. Do výzbroje armády byl přijat až po občanské válce, protože generálům se s takovou „zbytečností" nechtělo moc tahat. Prý by to zdržovalo postup vojska. Nicméně, pracovníkům Gatlingovy továrny bylo dovoleno tyto rozsévače smrti na ukázku použít v ostrém boji proti jižanské armádě...

Supernatural: Wild wild west edition

Nadprirodzené bytosti a démoni z folklóru pôvodných obyvateľov Severnej Ameriky. To je určite téma hodná rigoróznej práce na nejakej pofidérnej univerzite, avšak my sa tu snažíme rozobrať obrovský celok na pár stránkach a to sa nezaobíde bez toho, aby sa nejaké informácie stratili a vzhľadom k tomu prišiel celý článok o „iskru".

Ale tak… drahé kolegyne a kolegovia, súdruhovia z portálu DarkAge, pokúsime sa o to.

V prvom rade by som rád upravil a na pravú mieru uviedol niekoľko informácií a vlastností, ktorými táto téma disponuje. Nezabúdajte, že Indiáni (budem používať tento termín, keďže neustále vypisovať pôvodní obyvatelia Severnej Ameriky je pomerne vyčerpávajúce) boli národ skladajúci sa z bezpočtu kmeňov a aj folklór jednotlivých kmeňov je nekonzistentný, keďže jednotlivé rodinné jednotky si vykladali legendy po svojom.



Ďalším nemenej dôležitým faktom je to, že Indiáni nežili ako vládcovia svojho sveta, nevideli sa ako pomyselný vrchol a opus magna evolúcie (aj keď oni by ten pojem nepoužili). Oni sa vnímali ako súčasť sveta. Ži a nechaj žiť bola ich filozofia založená na tom, aby nenarušovali rovnováhu sveta okolo seba.
Z toho vychádza aj markantný rozdiel vo vnímaní všetkých démonov a duchov, ktorí sa potulujú pustinami, lesmi a horami. Biely človek spodobil všetkých démonov a príšery ako neľudské kreatúry, ktoré sa na povrch zeme vydriapali z pukliny v nej a ich hlavným cieľom je škodiť človeku. Ničiť úrodu, kradnúť panny a deti a našepkávať úchylom, aby prznili dobytok.
Avšak z nami momentálne skúmanej oblasti sa démoni chovali inak, obyvatelia ich popisovali ako organickú súčasť sveta, ktorá mala svoje miesto a význam. Isteže, aj tu sa vyskytovali „čierne ovce", ktoré vraždili ľudí len preto, lebo mohli. Ale častejšie sa ľudia akosi len tak priplietli pod nohy a doplatili na to.

Myslím, že takto masívny predslov by mohol stačiť, aj keď ešte počas textu budem musieť neustále dokladať drobné vysvetlivky. Nehovoriac o tom, že o mnohých démonoch sa nedochovalo viac, než ich meno a niekoľko krátkych riadkov, keďže tí, ktorí o nich rozprávali príbehy, už dávno umreli a nezanechali žiadnych potomkov, aby legendy pokračovali ďalej.
Na začiatok by som rád spomenul démona, ktorý je asi najbližšie k predstave západného človeka o zlu. Baykok, inak aj Bekaak, Bakaak, či „Kostlivec". Démon národa Ojibway pôvodom z okolia Veľkých Jazier.
Táto nadprirodzená bytosť je opisovaná ako obludná karikatúra ľudskej bytosti. Je neprirodzene vysoký s dlhými končatinami a tenkou, priesvitnou kožou visiacou na kostiach. Predzvesťou jeho príchodu je rev, či vreskot, ktorý aj najodvážnejšieho muža zamrazí do morku kostí.
Baykok sa priženie buď lesom, kľučkujúc neľudsky rýchlo medzi kmeňmi stromov, alebo priamo po hladine ako nehmotný prízrak kĺžuci sa v poryvoch vetra. Umrlčia tvár bez nosu a pier s vycerenými krivými zubami sleduje každého dvomi žeravými krvavočervenými uhlíkmi posadených hlboko v miestach, kde by človek mal mať oči.
Korisťou Baykoka nie je len tak niekto. Vyberá si bojovníkov, ozbrojených, silných a statočných mužov, ktorých loví v nočných lesoch, v jeho kráľovstve. Po jednom ich zabíja buď neviditeľnými šípmi, ktoré si vyťahuje z vlastnej hrude, alebo si dopraje to potešenie a chudákov umláti drevenou palicou.
Mŕtvych a paralyzovaných však ešte nečaká koniec. Nadprirodzený lovec každému pomocou prstov, ktoré skôr pripomínajú kostnaté drápy roztrhá brucho a rozláme hrudný kôš, aby odhalil pečeň (játra) a následne ju… požil.
Pozostalí nachádzali len otvorené trupy svojich milovaných, do ktorých sa medzi tým už pustili lesní zdochlináři, zatiaľ čo sa Bayok s revom, pri ktorom tuhne krv v žilách, stratil v lesnej temnote.

Od Baykoka prejdeme ďalej a to k najgenerickejšiemu démonovi, ktorý sa objavuje u drvivej väčšiny kmeňov Severnej Ameriky. „Veľká lietajúca hlava" a.k.a „Indiánsky čert". Áno, samo o sebe to znie skôr ako postava z detskej rozprávky, ale veľké množstvo kmeňov, mnohé od seba vzdialené stovky až tisícky kilometrov, popisujú navzájom veľmi podobne nie veľmi chytrú, avšak o to zlomyseľnejšiu príšeru potulujúcu sa okolo ich príbytkov.
Tohto démona predstavujú ako oblak šedého dymu, ktorý sa veľkosťou podobá dospelému mužovi. Na vrchole oblaku sedí tvár, či celá hlava, najčastejšie červená, s premrštenými rysmi (veľké oči, alebo dlhý, špicatý nos, či široké ústa

bez zubov a tak podobne). Indiánsky čert sa má najlepšie tam, kde sú ľudia nahnevaní, alebo sa hádajú.
Tieto zjavy trhajú rybárske siete, ničia kanoe, váľajú stany, kradnú jedlo a plašia zver.
V skratke, indiánsky čert bola bytosť, na ktorú sa dala zvaliť každá drobnosť, čo vás postihla, hlavne najrôznejšie nepríjemné náhody, či chyby ostatných, ktoré pre vás zle vypálili.
Avšak ako sú čerti zlí, tak sú aj blbí… Mnoho príbehov to dokazuje. Napríklad jeden, v ktorom indiánsky čert neustále otravoval ženu opekajúcu jedlo. Nahnevala sa, do ohňa vložila niekoľko žaluďov a potom vyzvala čerta, aby dokázal, že je silnejší ako ona. Dvihla kameň a čert dvihol kamene tri. Zlomila halúzku, čert zlomil konár hrubý ako mužské rameno. Zobrala dymiaci žalud z ohňa a vložila si ho do úst (dvojzmysly… DVOJZMYSLY!!!) a indiánsky čert – ktorý videl, že žena netrpí – si do úst nahádzal polovicu ohniska… čo boli väčšinou uhlíky.

Jačiac so spálenou hubou utiekol a už sa nikdy nevrátil.

Kigalitik je označenie pre sortu bytostí, ktoré patria do množiny stratených „vedomostí". Vie sa o ňom nesmierne málo, keďže národy s ním spojené sa podľa dostupných zdrojov označujú ako vymreté (väčšinou vďaka pravým kiahňam z Bostonskej nemocnice – ak ste domorodec, nikdy neverte darom od bielych). Útržkové informácie však hovoria o bytostiach pohybujúcich sa na rozhraní svetla a nočnej tmy, ktoré obklopuje táborisko.
Tieto bytosti, inak známe aj ako „Ľudia s pazúrmi", vošli do povedomia hlavne kvôli ich záľube v ľudskom mäse, konkrétne však v šamanoch. Títo sprievodcovia duší a duchovní vodcovia kmeňov boli ich obľúbenou potravou. Démoni akoby ich trestali za ich opovážlivosť, za pchanie prstov do sveta, ktorý nepatrí ľuďom, ale im.
A tu sa opäť vraciame k téme démonov. Za čo ich považovali indiáni? Boli len metaforami zlých ľudských vlastností a nástrojmi na vzdelávanie potomkov? Alebo boli niečím viac než len bubákom, ktorý v noci obchádzal táboriská? Dalo by sa povedať, že každý príbeh je sám o sebe unikátnym prístupom k tejto otázke a je na čitateľovi, aby si na to názor utvoril sám.

Preto sa dostávame k mojej najobľúbenejšej kreatúre, démonovi, či príšere z najtemnejších zákutí už tak zvrátenej ľudskej fantázie.
WENDIGO (Alebo aj Windigo, záleží od toho, koho sa pýtate.)
Je to démon pochádzajúci z farbistého folklóru kmeňa Algonquian. A pripravte sa, lebo tomuto démonovi sa budem venovať nesmierne detailne.
Prvá vec, ktorú rozpitvem, je miesto jeho pôvodu. Keďže kmeň Algonquian pochádza zo severu Severoamerického kontinentu, tak do tejto oblasti spadá prakticky celá Kanada a časť východného pobrežia. Pred kolonizáciou nebola táto oblasť ničím iným než hustými a hlbokými pralesmi, v ktorých sa život rovnal každodennému boju o prežitie.
V tomto krutom prostredí, kde zima odreže od zvyšku sveta celé údolia a zo severu svoje prsty naťahuje polárna noc, sa zrodila legenda o tom najtemnejšom a najhoršom démonovi. Niektorí tvrdia, že je to zlý duch, ktorý striehne v tieňoch a sleduje pochabé ľudské bytosti, čakajúc na ich pochybenie. Väčšia časť prameňov sa ale prikláňa k inému vysvetleniu… podstatne viac znepokojujúcemu.
Wendigo nie je démonom ani prastarým besom, ktorý k nám prišiel z dôb, kedy ľudské plemeno ešte nekráčalo po povrchu tohto sveta. Nie. Wendigo je totiž človek.
Ten, ktorý sa dopustil najhoršieho hriechu a svojimi činmi si pokrivil dušu natoľko, že prestala byť ľudskou. Keďže myseľ víťazí nad hmotou, jeho telo nasledovalo.
Wendigo bol kanibal. Človek, ktorý nielenže ochutnal ľudské mäso, ale našiel v ňom vášeň, závislosť. A keď došlo to, ktoré ho zmenilo, hľadal ďalšie – čím čerstvejšie, tým lepšie. Wendigo sa ako každý narkoman nikdy nedokázal uspokojiť s trochou. A práve to je jeho najväčším hriechom.
Už Indiáni vedeli, prečo je kanibalizmus hranica, ktorú človek nesmie prekročiť. Aj v našej histórii jestvuje mnoho prípadov tzv. „horúčky Wendigo", či „Wendigo madness/psychosis".
A v našej nemyslím, len európsku kultúru, respektíve kolonizátorov, ale aj napríklad africkú, východoeurópsku, orientálnu a juhoamerickú kultúru.
Pojedanie ľudského mäsa len z pohľadu medicíny spôsobuje v našom tele zmeny. Nielen prenos priónov (v podstate zlé (a chybné) proteíny), ktoré sa cez nervové tkanivo





konzumovaného infiltrujú do tela konzumenta, ale aj záplava hormónov a ostatného materiálu.
Jestvujú mnohé záznamy, kedy sa celé skupiny ľudí, vojakov, lovcov a iných od hladu uchýlili ku konzumácii ľudského mäsa. A aj napriek tomu, že už nebolo výživné, s vášňou v tom pokračovali ďalej.
Wendigo totiž priam baží po ľudskom mäse a neštíti sa ničoho, aby ho získal. Kolonizátori to poznali na vlastnej koži, keď pred mnohými storočiami nepripravení putovali lesmi, priamo do náručia zimy, ktorej snehové záveje znemožnili cestovať a uväznili cestovateľov v údoliach a lesoch.
Bez zásob, bez znalostí, kde hľadať potravu sa títo pionieri, či skôr už stratené duše, uchýlili k tomu, aby skonzumovali ťažné zvieratá. Potom prišli na rad domáci miláčikovia, kožené opasky…
A nakoniec ľudia. Najprv slabí, tí, ktorí podľahli zime. Ich plytké hroby v snehu sa rýchlo otvorili, nenechavé ruky rýchlo vytiahli telá. Nože porciovali na kosť zmrznuté mäso. Potom sa na rad opäť dostali slabí, ale tento raz tí s tlčúcim srdcom.
Keď na jar prišiel odmäk a cesty sa opäť sprístupnili, cestovatelia objavili tábory, kde však už nebolo ani živej duše, ostali len kosti. Ak mali cestovatelia šťastie, tak Wendigo počas zimy umrel, zamrzol, či pošiel od hladu. Ak nie… stali sa jeho ďalšou korisťou.
Možno to všetko sú len historky, ktoré majú varovať pred týmto tabu, koniec koncov, čo nie je zakázané, je tým pádom dovolené, však? A čo iné by udržalo ďalšiu generáciu na uzde, ak nie práve takéto príbehy…
Možno len skúsenosťou získaná múdrosť. Možno však za tým bude predsa len viac a nie všetko má logické vysvetlenie. Napríklad prečo sa Wendigo objavoval ako v starých legendách, tak aj v denníkoch objaviteľov a prieskumníkov? Prečo sa zmienky o hrozivej túžbe konzumovať ľudské mäso objavujú aj v dvadsiatom storočí? Wendigo možno je skutočným démonom sídliacim v našich vlastných srdciach. Rovnako ako mnoho iných démonov…

A keď už spomíname démonov a kanibalov, môžeme v tom pokračovať ďalej, ale tentokrát v podobe kanibala démonického a to menom Átahsaia. Tento démon je skutočne kanibalom v pravom zmysle slova, konkrétne teda požiera iných démonov (ale nepohrdne ani ľudským mäsom). Jeho doslovný titul je: Obrovský kanibalistický démon, čo odkazuje na jeho veľkosť. Národ Zuni ho totiž popisuje ako ohyzdnú kreatúru, vysokú ako dvaja muži, zdeformovanú do podoby rozloženého ľudoopa podobného gorile, ktorý však má červenú vráskavú tvár s ústami tiahnucimi sa od ucha k uchu.
Átahsaia má určitý stupeň zvrátenej inteligencie, vďaka ktorej pozná nástroje a zbrane, ale aj nepríjemné triky. Napríklad sa často maskoval ako starec, aby do lesov vylákal mladé panny, ktoré potom nútil ku konzumácii ľudského mäsa (čo je samo o sebe drastické, nehovoriac o tom, že dané panny museli byť tupé jak poleno, keď im neprišiel divný tri metre vysoký starec s hubou jak Zippo zapaľovač).
Átahsaia väčšinou figuruje ako generický strašiak, ktorý varuje pred nočným potulovaním sa a takisto aj ako nepriateľ bohov, ktorí sa ľudí zastávajú a sú im priaznivo naklonení.
Predstavili sme si teda démonického zabijaka, ktorý sa preháňa nad veľkými jazerami, spomenuli si zlomyseľné bytosti, aj zabudnutých pomyselných strážcov duchovného sveta… ale aj démonov vyvierajúcich z ľudských slabostí a spodobňujúci to najtemnejšie v nás.
Tým pádom sa už blížim viac menej k zakončeniu svojho článku, keďže mám pocit, že ďalšie opisovanie by znamenalo len taxatívne vymenovávanie najrôznejších oblúd.
Určite existujú stovky lepších príkladov a tisícky lepších opisov, ale toto je môj pohľad na vec vzhľadom k predloženým prameňom, ktoré som objavil. A nie raz som vyzýval čitateľov, aby si na všetko urobili vlastný názor. Každá kultúra svojich démonov formuje na základe prastarých zvyklostí, či dominantných kultúrnych a náboženských prúdov.
A Indiáni tých svojich formovali práve na základe toho najsilnejšieho – na základe ľudského ducha. Ich kulisou neboli pekelné hlbiny ani zamrznuté planiny niekde pri koreňoch svetostroma. Bol to svet okolo nich. Príroda. Hlboké lesy, pláne a prašné pustiny ďalekého juhu.

Ďakujem za to, že ste sa odhodlali tento škvár prečítať, avšak stratený čas nepodlieha refundácii. Ak sa však chcete sťažovať, skúste si ma nájsť, možno vás pozvem na pivo.



Povídka na pokračování

Telegrafické shrnutí děje

Rychtář Matyáš trávil večer v krčmě U Zlaté číše. Potkal zde svého přítele mnicha Leniuse. Stěžovali si na množství alchymistů ve městě. Do krčmy se přihnal biřic Diviš s novinou, že v domku u brány města se děje nekalá věc. Matyáš s Leniusem vyrazili na místo a Diviše poslali pro posilu, dalšího biřice Prokopa. Dveře daného domu byly pootevřené, zevnitř se valil dým a byl slyšet podezřelý praskot spolu se záblesky světel.

Pokračování duben:

Když dorazili oba biřici, poslal je Matyáš prozkoumat patro. Sám se s mnichem vydal do podzemí, kde objevil zničené alchymistické vybavení. Mezi střepy ležely zuhelnatělé lidské pozůstatky, asi sloužily k obřadu vyvolání čehosi.

Pokračování květen:

Nikdo si nevšiml stínu postavy v rohu. Lenius odešel za biřici nahoru, ale po chvíli do sklepení přišel Prokop. Našel pergamen s útržkem textu, nikdo neznal jeho význam. Vzápětí je mnich seshora zavolal.

Pokračování červen:

Lenius našel útržek košile a přinesl jim ho ukázat. Uslyšeli cvaknutí a po chvíli našli tajnou chodbu, kterou jim alchymista pravděpodobně unikl. Všichni čtyři se jí vydali a stěna se za nimi vzápětí zavřela. Na křižovatce se rozdělili. Lenius s Matyášem narazili na žebřík vedoucí k povrchu a mnich se po něm vydal.



Pokračování 1

„Je tu tma, ale vypadá to jako nějaký sklad," zašeptal Lenius s hlavou otočenou na Matyáše. Následně vlezl dovnitř a mávl na rychtáře, aby učinil totéž.

„Blázen," špitl si pod vousy Matyáš a také vylezl po starých příčkách do neznáma. Hlavou se mu přitom honila spousta věcí, třeba kam asi došli jeho biřicové a kam se to vlastně vůbec všichni dostali.

Když louče osvítila celý prostor, ve kterém se nacházeli, zjistili, že opravdu stáli v malé čtvercové místnosti s mnoha sudy. Pryč vedly jen jedny dveře, jinak v místnosti nic nebylo. Matyáš potichu zavřel poklop a mnich zatím klepal na sudy, zvědavý, co v nich mohlo být.

„Co tam asi je?" řekl až příliš nahlas.

„Pššt!" přikázal rychtář, ale zdálo se, že vedle nikdo nebyl. Františkánovi se mezitím podařilo s použitím hrubé síly otevřít víko od jednoho sudu. Matyáš tedy přešel k němu a loučí posvítil dovnitř a spatřil jakýsi červený prach.

V tom okamžiku se otevřely dveře a jakýsi tmavovlasý muž v tmavém hábitu na ně kulil oči.

„Dio mio!" zvolal tajemný cizinec najednou, když si všiml otevřeného sudu. Rychle zabouchl dveře a utíkal pryč. Něco volal, ale příliš rychle a italsky. Z louče mezitím spadl kousek hořícího troudu do prachu. Okamžitě to začalo syčet a Lenius zachránil sebe i Matyáše včasným odstrčením od sudu před popálením. Těsně poté totiž prach s dunivým bouchnutím vyprskl rudé zbarvený plamen přímo na strop.

„Rychle pryč!" zvolal rychtář a běžel ke dveřím. Ty ale měly kliku pouze z druhé strany a nešly otevřít. Matyáš křičel, bouchal, snažil se je vyrazit, ale nepovolily. Hořící sud se zatím proměnil v rudou hromadu hořícího materiálu, který se rozléval po podlaze a již pokryl poklop, kterým dva přátelé přišli. Byli v pasti.

Hořící hmota se ale také roztékala k ostatním sudům i ke dveřím, kde stáli Matyáš s Leniem. Pomalu je dusil nepříjemný kouř, podobný jako v domě, ze kterého přišli. Zakrývání úst nepomáhalo, pomalu ztráceli dech.

„Zatraceně!" zařval Matyáš. Lenius se začal modlit.

„Cože?" ozvalo se z druhé strany dveří.

„To byl přece Matyáš!" ozval se známý hlas a dveře se otevřely. U nich stáli Prokop s Divišem, překvapení, co se to tam dělo.

„Utíkejte!" zvolal rychtář a vyběhl ze skladu co nejrychleji dokázal, s mnichem těsně za sebou. „Kde je východ? Rychle k němu běžte," volal na své druhy a hledal, kudy pryč. Naštěstí hned prvé dveře, které si vybral, vedly do chodby k otevřeným vstupním dveřím. Neváhal ani okamžik a vedl své biřice s mnichem k vymodlené záchraně. Ještě ale nebyl konec.

Sotva vyběhli ven do nočního deště, spatřili šest postav v černých hábitech, jak stály před domem a s hněvem v očích je sledovaly.

„Zkazili jste náš plán," řekl jeden muž se silným přízvukem. „Až to vybouchne, celé město shoří!" začal se ďábelsky smát. Z domu se zatím ozývaly malé výbuchy a brzo je následovaly plameny. Lenius se znovu začal modlit a biřicové sledovali naštvaného rychtáře, jak zatnul pěsti.

„Budete pykat," procedil Matyáš mezi zuby. Udělal první krok k cizincům, kteří všichni sledovali úžasné rudé plameny a smáli se na ně. Asi ho přitom ani neposlouchali. Vtom to ale přišlo.

Obrovský výbuch! Plameny šlehaly všude a všichni co stáli poblíž domu, padli na zem. S některými si už hráli plameni, nikdo se nehýbal…



Pokračování 2

Prokop již jen viděl, jak Matyášovi nohy zmizely v otvoru, když se vyhoupl nahoru. Následoval svého přítele, jenže se sotva dostal do poloviny, když se seshora netrpělivě ozvalo:
„Tak dělej, kde jsi?“ a dovnitř se natáhla baculatá ručka, aby převzala světlo. Bez něj se rychtáři lezlo mnohem lépe, takže se v mžiku vyhoupl nahoru. Ocitnul se v klenuté chodbě podlouhlého sklepení. V hlubokých výklencích po stranách tiše odpočívala kamenná víka bytelných rakví opředená pavučinami. Každé z nich bylo zdobeno ve vrchní části křížem a latinským nápisem spolu se jménem zemřelého hned pod ním.
„Obyčejní mniši,“ odfoukl řeholník prach z nejbližšího náhrobku. Prsty otřel šedý nános z nezřetelného obrysu znaku vrytého dole v nohách.
„Premonstráti,“ přiblížil plamen ke dvěma zkříženým pasteveckým holím.
„Sklepy jejich kláštera na jižním městě. Jestli najdeme cestu ven, můžeme si blahopřát,“ zaškaredil se. „Buď musíme zpátky, nebo se začni modlit. Taky si tady můžeme ustlat na věčnost, ale na mě je tu moc mrtvo a zima,“ zachvěl se zimomřivě ve studeném vzduchu.
„Ty se modli. Umíš to líp,“ doporučil mu Matyáš, jemuž též začínaly křehnout prsty a od úst stoupal obláček páry.
„A dej sem to světlo,“ hmátl po pochodni. Místo na náhrobek jej však přiblížil k podlaze. „Vida,“ ukázal s vítězným úsměvem na stopy v prachu, jež tu uprchlík po sobě zanechal.
„Tudy,“ vystrčil bradu před sebe a vydal se po stopě následován mnichovými capkavými krůčky. Minuli několik odboček a dvě křižovatky, než se dostali ke třetí.
„A jsme v háji,“ pronesl Matyáš zklamaně. Obě dvě chodby před nimi byly často používané. Až na to, že jedna mírně stoupala a druhá se svažovala, vypadaly úplně stejně.
„Zkusíme jednu, když to nevyjde, pořád je tu ještě druhá,“ navrhl hned Lenius nejpřijatelnější řešení.
„To by mě vážně nenapadlo,“ zabrumlal na to rychtář. Oba vykročili po stoupajícím terénu vpřed. Záhy se před nimi otevřela na okrouhlá místnost, jíž vyplňovaly sudy vína uskladněné podél zdí až ke stropu. Stolek se džbánky i jedna číše stály hned u dveří, nejspíš pro nedočkavé pijáky. Dvě zhasnuté pochodně trčely z držáků hned u vchodu. Mihotavé plameny nejen přeskakovaly po povrchu dřevěných vík, ale vykouzlily i lačné jiskřičky v očích mnicha.
„To jsem mohl vědět!“ zanaříkal, Matyáš jenž okem zavadil o přítele. Kdyby v nich nedržel světlo, jistě by spráskl ruce. „Kam jinam by tě to táhlo, než do vinného sklepa,“ lamentoval naoko.
„To ne já, ale vůle boží,“ ukázal řeholník nahoru ke stropu a obrátil zbožně oči k nebi. „Děkujeme ti, Pane náš, za tyto dary,“ pokřižoval se. Sotva tak učinil, už držel v ruce džbán a hrnul se k sudu.
„Počkej!“ chytl ho rychtář za kutnu.
„Pro tohle tu nejsme!“
„Jenom ochutnáme,“ spustil mnich žádostivě. Trhnutím se pokoušel osvobodit, avšak Matyáš jej držel pevně. „Určitě tu nejsme náhodou. Co když se ten uprchlík skrývá tady?“ smlouval Lenius.
„Leda by byl bečka jako ty,“ poplácal ho rychtář se smíchem po kulaťoučkém bříšku. „A to bych ho nepřehlédl,“ obsáhl paží prázdný prostor. „Jdeme!“ uchopil nesmlouvavě vzpouzejícího se řeholníka za paži a táhl ho odsud. Ten protáhl tvář, jako kdyby jej právě vedli na popravu, ale poslušně šlapal za strážcem pořádku.
Tentokrát Matyáš neomylně zamířil do druhé chodby. Kroutila se v několika zatáčkách, jako kdyby jim chtěla zamotat hlavu. Na dvou místech ji přerušily úzké odbočky uzavřené uzamčenými obyčejnými dřevěnými dveřmi, ale střed pokračoval ještě dál až ke schodišti vedoucímu vzhůru. Kamenné stupně za ta léta sešlapaly mnohé desítky nohou, ale svému účelu stále sloužily dobře.
Na malém výčnělku na vyvýšeném podstavci stál stříbrný kříž zdobený rubíny. Jedno z ramen bylo zmazáno čerstvou, ale již zasychající krví.
„Ani trochu se mi to nelíbí,“ zamračil se Matyáš při pohledu na krev.
Uchopil kříž do ruky. Relikvie nebo ne, teď to byl důkaz. „Někdo tady bude mít dost co vysvětlovat,“ zavrčel.
Oba přátelé vystoupli nahoru až ke dveřím. Stačilo do nich trochu strčit a hned se snadno otevřely. Podle všech známek je kdosi zcela nedávno pečlivě naolejoval.
Vstoupili z boku do hlavní lodě kostela jižního města. Obraz světce za nimi zaklapl a zcela tak zakryl tajnou chodbu. Teď pozdě večer zde bylo pusto a prázdno. Světlo jediné pochodně nemělo sílu osvítit celý prostor. Jako světluška jen nesměle prorážela tmu nejbližšího okolí a lesklo se na zlatých rámech dvou obrazů za nimi. Přesto oba přátelé pocítili, že tu nejsou sami.



Chcete rozhodnout, které pokračování je nejlepší a ze kterého bude vycházet příští díl? Hlasujte na fóru DAily Mirroru. Máte na to týden ;)



Hell on Wheels, foto Lukáš Makovička

Westernové LARPy

Ano, vážení hráči, westernové larpy existují! Není jich mnoho a ještě méně jich je čistě westernových, nicméně tu jsou (nebo alespoň byly). Za poslední tři roky vzniklo a proběhlo okolo deseti larpů s westernovou tematikou. V následujícím textu se stručně seznámíme s některými z nich – od komorních larpů pro pár hráčů přes westernovo-steampunkové hry až po třešničku na dortu: Hell on Wheels, jeden z nejlepších (nejen westernových) larpů, které v ČR v současné době jsou.

Larpy v České republice od sametové revoluce prošly 25letým vývojem. Tam, kde se ze začátku vyskytovaly malé družinovky lidí oblečených do prostěradla a tenisek, se postupem času objevily několikatisícové fantasy bitvy a také post-apokalyptické víkendovky nebo komorní larpy se závažnými tématy. V současné době hledají larpy inspiraci všude, kde se dá – není tedy divu, že na řadu přišlo také westernové prostředí

Na pražském festivalu komorních larpů „Prague by larp" byla v roce 2011 uvedena hra **Cena za život**. Dle slov autorek se hra odehrávala na západě Ameriky v době indiánů, koní, koltů, krásných tanečnic a ohnivé vody, ovšem specialitou tohoto larpu byl poker. Celý děj se točil kolem jednoho pokerového turnaje v městečku Sunken city, jehož hlavní cenou byla mladá dívka. Hráči se tedy před larpem museli naučit pravidla pokeru, aby se mohli zapojit do hry o život a osud dané slečny, ať už ze sobeckých pohnutek, nebo z touhy ji zachránit.

Ve stejném roce proběhl v uličkách pražského Břevnova (který pro hráče představoval městečko New Daniels v Texasu) steampunkem inspirovaný larp pro 40 hráčů **Tenkrát v Danielsu**. Do boje o moc mezi skupinkou buranských farmářů a bandou mexických pistolníků zde nečekaně zasáhl pád vzducholodi



Tenkrát v Danielsu, foto Lukáš Makovička

plné evropských cestovatelů. Následující rok autoři navázali již ne tolik úspěšně s hrou **Tenkrát v El Pasu**, odehrávající se v Plzni. Hráči tentokráte řešili osud městečka El Paso, které se hned od začátku ocitlo pod blokádou armády z důvodu vyloupení městské banky, ve které bylo spousta federálních peněz.
Dalším steampunkovým larpem z westernového období je celkem nová komorní **Vzpoura na vzducholodi Bounty**, inspirovaná známou vzpourou námořníků na skutečné anglické lodi Bounty v roce 1789. Děj se odehrává na slavném plavidle, které již velký oceán na cestě do Nového světa mnohokrát překonalo a společně se svým kapitánem svedlo mnoho bitev se vzdušnými piráty. Jak sami autoři podotýkají, tento humoristický larp hráčům umožní vžít se do rolí vznešených kolonistů, ne tak moc vznešených kolonistů a dokonce i úplně zkažených kolonistů, členů posádky a dalších existencí a ovlivnit tak osud lodi.

Vedle westernovo-steampunkových larpů existují i hry, které kombinují western se scifi. Pokud se ptáte, jak je toto spojení možné, pak jste asi neviděli kultovní seriál Firefly, ze kterého oba následující larpy vycházejí (takže domácí úkol: stáhnout a koukat, koukat, koukat!). **Firefly LARP – Odkaz Ztracené Země** byla komorní družinovka pro 13 hráčů a přímo vycházela z reálií seriálu. Posádka vesmírné lodě v ní měla splnit úkol pro obávaného Nisku, což obsahovalo mnohé trable, včetně přestřelek nebo souboje vesmírných lodí. Vedle toho komorní larp **Moon** (který se již sám o sobě dá považovat za kultovní – proběhlo již přes 15 jeho běhů) se věnuje problémům přežití jedné osamělé osady, která má nejbližší sousedy o několik planet dál. Na posezení u nového guvernéra se tu scházejí důležití občané osady Moon, aby se dohodli na dalším jejím fungování a také vystupování vůči vnějšímu vesmíru.
Western s post-apokalyptickým prostředím propojil larp **Osvícení Silvertonu**. Jeho příběh sleduje 8 postav, které se z různých důvodů schází v hospodě v severoamerickém městečku Silverton, několik stovek let po apokalyptické Plamenné potopě. Hra staví na postavách, jejich příbězích, dilematech v silné atmosféře bezvýchodnosti a točí se kolem témat jako je víra, životní hodnoty či význam tradic ve společnosti.

V roce 2012 vznikl **Plukovníkův odkaz** – další westernový komorní larp. Jeho děj se odehrává krátce po americké občanské válce v jednom z poražených jižanských států (ve hře se tedy objevuje problematika rasismu a extrémního nacionalismu), když právník svolá šest starých přátel, aby je seznámil se závětí plukovníka. Tento larp staví na tzv. jeep formě, tedy klade důraz na prožitek hráčů v připraveném



Hell on Wheels, foto Lukáš Makovička



Karavana, foto Jakub Trizuljak

příběhu, který se do hry promítá sérií strukturovaných scén, blíží se tedy spíše divadelní formě než larpu se svobodou rozhodování hráčů.
Pokud se podíváme do blízce příbuzné tématiky (aneb z Old Shatterhanda se stane Kara ben Nemsí), najdeme zbrusu nový komorní larp **Karavana**. V ní se odehrává příběh sedmi poutníků, kteří se připojili ke karavaně putující přes Rub-Al-Khálí, královnu pouští. Jedná se o dramatický larp, v němž se každý z hráčů na určitou chvíli stane vypravěčem vlastního příběhu, a tímto způsobem posouvá děj dopředu. Vedle životních osudů jednotlivců Karavana nabízí potěšení pro všechny smysly – hráči dostanou arabský kostým, pochutnají si na exotických pokrmech a ucítí vůně orientu.

Poslední larp, který si přiblížíme, je **Hell on Wheels**. Jedná se o nejvýpravnější ze všech zmíněných larpů, také s nejvíce účastníky (až 50 hráčů) a vedle toho jednoznačně nejdražší hru. Organizátoři totiž pro tento larp na víkend pronajímají westernové městečko, a tak mají hráči možnost stát se jeho obyvateli bez všetečných pohledů náhodných návštěvníků. Larp je inspirovaný z velké části stejnojmenným seriálem americké televize AMC, ale využívá i řadu historických postav a souvislostí. Děj se odehrává roku 1866 v městečku Durantown, které vyrostlo nedaleko vznikající železniční trasy z Omahy do Sacramenta. Městečko čeká na zvolení svého prvního starosty a ustanovení místního šerifa. Jde ale do tuhého. Stavba se dostala na indiánské území velkého kmene Čejenů. Mezi dělníky je neklid, narůstají rasové rozmíšky, výplaty mají zpoždění a vrchní inženýr se před čtrnácti dny oběsil! V průběhu larpu se rozhoduje o tom, zda se podaří všechny tyto problémy překonat a stavba bude rychlým tempem pokračovat, nebo zda společnost a s ní i její dělníci budou zadupáni nepřízní osudu. Hell on Wheels proběhl již proběhl již třikrát, naposledy v září 2014 a vzhledem k obrovskému zájmu hráčů bude zřejmě na jaře příštího roku zorganizováno ještě jedno kolo.

Tímto skončila naše procházka westernovou tematikou v larpu. Je možné (ne-li pravděpodobné), že nebyly zmíněny všechny westernové larpy v ČR, nicméně zásadním poznatkem je, že tyto larpy nejen že existují, ale postupně narůstá jejich počet i kvalita. U komorních larpů je často možnost jejich opakování, pokud vás tedy nějaký skutečně zaujal, můžete ho dohledat na larpové databázi a kontaktovat autora s dotazem, zda (případně kdy) proběhne další běh. Stejně tak pokud chcete zjistit, zda nepřibyl nějaký nový westernový larp, stačí ve vyhledávání na larpové databázi zaškrtnout štítek „western“.