



Vaše měsíční dávka informací a zábavy

## Úvodník

Tak je to tady. Nové číslo Nordmarská Orlice s novým šéfredaktorem. Takže mě můžete začít oslavovat. Vy ostatní si zatím můžete přečíst Orlici. A cože vás tady čeká? Pár toho a kousek tamtoho, jen si to zjistěte samy.

## Začátek konce?!

Dobrý den, opět je tady vaše oblíbené měsíční zpravodajství. Začátek nového roku je za námi a my se můžeme jen domýšlet, co v něm zažijeme. Avšak možná to již víme. V minulých letech se skupina vodních mágů, vedených velmistrem Saturasem vydala do Jharkendaru zkoumat tamní dávno zaniklou kulturu.

Pokračování na str. 1

## Výletní lod' paladinské flotily měla nehodu Mudova stránka

Lod', která měla za úkol pohodlně svést turisty z Myrtany od Vengardu podél pobřeží až do Laga ztroskotala u skalnatých výběžků nedaleko Cape Dunu. Už tedy je jisté, že si havárie vyžádá i oběti na životech.

Dnes vás čeká ne jeden, ale rovnou dva články za cenu tří. Tak nečekejte a listujte na stránku 6, ať se zase zasmějete.

# Začátek konce?!

Mágové našli při svých vykopávkách mnoho památek od obyčejných střepů po truhly přetékající zlatem.

Mezi vším ostatním našli také zajímavě zdobenou žulovou desku. Po delším zkoumání, které zahrnovalo mimo jiné i rozluštění mrtvého jazyka zjistili, že deska je prastarý kalendář dávného Jharkendaru. Na tom by nebylo nic až tak zvláštního, ale data na kalendáři náhle končí deset dní před koncem tohoto roku. Okamžitě se vydali spekulace, že ten den nastane konec světa a odevšad se vylíhlo plno neznámých proroků, kteří zvěstují zkázu a očistec za naše hříchy.

Mesiáš ovšem učinil prohlášení, že měl zelený sen a lidé jsou prý v bezpečí a nemají se čeho strachovat.

To většinu obyvatel královského města Khorinis uklidnilo. Ovšem stále tu jsou jisté pochybnosti kolem onoho konce světa.

V posledních měsících přibývá neštěstí a přírodních katastrof více, než je zdrávo. Za příklad si můžeme vzít výbuch sopky v Settarifu, smrt našeho dobrého krále Rhobara II., kriticky nízkou hodnotu magické rudy, zničení celého ročníku klášterního vína požárem a v neposlední řadě také včerejší zavření mezinárodní Megaúschovny knih a dokumentů státními úřady pro podezření z nelegální činnosti.

Jsou to všechno znamení konce světa?

Budou se s následujícími měsíci stupňovat.

To poznáme za dalších jedenáct měsíců.

Všem čtenářům přejeme, aby se toho bez úhony dožili a těšíme se na vás příští měsíc.

-Gimli-

## Inzerce

Nordmar nesouhlásí se SOPA. A ty?

Jsem milej a přítlulnej, rád si hraji se zvírátky. Chcete mě?  
Mud

Přenechám ihned svoje místo ve hře Ruská ruleta.

Zn.: Jsem na řadě!  
-Lovec-

Prodám jednou použitou zbraň.  
Zn.: Potřebuji peníze na advokáta!

Koukni dolu.  
Je tam inzerát.

Ahoj Orlice. Je mi třináct let, jsem hezká, milá, hodná, veselá a hledám kluka, nejlépe v rozmezí 18-20 let. Díky :\*  
(Když tak přidej fotku nějaké blbky z facebooku)

-Terezka-

## Výletní lod' paladinské flotily měla nehodu

Dle informací od našich zdrojů za katastrofu mohl kapitán Morgen, který je vyhlášen svou touhou dodržovat sázky a tak proplouval se svou lodí co nejbliže u útesů. Navíc poté, co způsobil trhlinu na boku lodi lod' opustil mezi prvními, čímž porušil pravidla námořní cti.

Po krátké hácce se strážníky u domu kapitána Morgena, kde má dosud domácí vězení, se nám podařilo si s ním krátce promluvit a Morgen nám zodpověděl pár otázek.

*Cítíte se vinen za tuto katastrofu?*

Tak určitě ano, bylo to trochu toho a trochu tamtoho, ale nakonec myslím, že jsem to způsobil sám no.

*Vedl jste lod' pod vlivem alkoholu?*

Tak určitě ho tam trochu bylo no. A taky jako nějaký grog, tak určitě tam nakonec byl i rum.

*Chtěl byste nějak varovat ostatní kapitány, aby neudělali stejnou chybu jako vy?*

Tak určitě no, tam kolem těch útesů, je to takový jako dost ostrý a určitě tam pak dávejte pozor, ať se nevybouráte.

*Co vás vedlo k tomu plout tak blízko útesů?*

Tak určitě no taková bláznivá sázka, ale musela se dodržet no.

*Děkujeme, to je vše co jsme chtěli vědět.*

Tak určitě.

Zda kapitán Morgen nakonec skončí na oprátké je nyní pouze otázkou času.

-lordan-

## FanArtový koutek

Znovu je zde váše oblíbené téma o FanArtu. A co se zde dozvítě? Vlastně skoro nic, pác se naši milí redaktori rozhodli šetřit svého vůdce...



Na webu se nedávno objevil remake starého a poměrně úspěšného komiksu Bergmarští rytíři. A právě tomuto remaku se dnes podíváme na zoubek.

### Grafika

Autor se nevrhal do ničeho příliš složitého a vytvořil jednoduchou, oku příjemnou grafiku. Pozadí je tvořené jednoduchým přechodem, na něj navazují pohodlné rámečky. V podobném stylu je vytvořeno i záhlaví. Jediné co by se na grafice dalo vytýkat, jsou bubliny, především jejich font, který je občas hůře čitelný.

### Příběh

Ze tří dílů se příběh příliš hodnotit nedá, avšak ti z nás, co četli první verzi komiksu vědí, že nás čeká pozoruhodná podívaná. Pro ty, co s komiksem doposud nebyli konfrontováni, přidávám alespoň krátké uvedení do děje...

Hlavní postavou komiksu je novic Wilhelm (zkráceně Willy), který si velmi rád přihne k alkoholu. Právě kvůli jeho zálibě v pití se v táborečníkdy nedostal na vyšší pozici. Po čase ho však život mezi sektaři přestane bavit a tak se rozhodne poněkud násilnou cestou odejít.

## Ostatní

Autor má velikou trpělivost dělat se s různými detaily a vylepšeními. Komiks obsahuje spoustu nových textur, kterým se vyjma občasné přílišné barevnosti nedá nic vytáknout. Komiks má též další „doplňky“, jakými jsou například cedule či prapory.

## Co řekl autor

K remaku mě motivovala předeším chuť tvorit zase něco nového, asi to není dobrá komiksácká vlastnost, ale já prostě když v nějakém komiksu jedu moc dlouho, tak mě to přestane bavit a potřebuju dělat zas něco jiného, pak k tomu starému se zpravidla vrátím, ale většinou to přijde jak blesk z čistého nebe třeba za půl roku a víc, prostě tady máte zas jednou nový díl a hodnoťte :) No a vzpomněl jsem si, že po remaku volalo mnoho lidí, tak říkám, proč ne? Příběh z horské pevnosti má přece obrovský potenciál, pokud se do toho vloží ta správná originalita a člověk není líný to do detailů promakat.

Příběh samotný se zakládá předeším na vlastnické listině, kterou je možné normálně ve hře v pevnosti najít, v ní je uveden jako vlastník purkrabí Bergmar. Proč tedy nepozvednout a neoživit postavu, na kterou si málokdo vzpomene, ve hře je z ní totiž zmínka v dopise, a přece je zahalena tajemstvím? Proč nevrátit život chátrající, ale tajemné a ještě před vztýčením bariéry jistě činné pevnosti? Jak to tam tehdy mohlo chodit a jak to tam tehdy mohlo vypadat? A byli její posádkou vojáci, loupeživí rytíři, nebo nějací mágové? Na to si každý odpoví podle své fantazie. Já vidím osazenstvo pevnosti po svém jako novou, silnou gildu: Mají své originální zbroje, svoji hierarchii, svůj řád.

Oproti jedničce, kterou si možná jen málokdo pamatuje a která byla bohužel smazána kvůli nefunkčním odkazům, je vše propracovanější: Vyvaroval jsem se svého tradičního grafického stylu, předělal mnoho zbrojí (Zatím se jich však v příběhu objevilo jen pár), dokonce jsem při jejich tvorbě dal na historickou věrohodnost, jako například u zbroje rytířů, která je vlastně segmentovou zbrojí římských legionářů, všechny místo v pevnosti byly nově vybaveny, například kuchyně, která mi dala nejvíce práce. A co nejde udělat ve hře, bylo doděláno „v postprodukci“ v grafickém programu - zbraně ve stojanech, zbroje na věžácích, vlajky, plakáty. Hlavní hrdina není nepřemožitelný Conan jako v jedničce, je to v podstatě obyčejný člověk, alkoholik, který, kdyby mu neruply nervy, by byl stále pomocníkem v kovárně. Namísto heroického jména Graccus, kterým se pyšnil v původní verzi, dostal mnohem normálnější jméno, Willy. Ve skutečnosti se jmenuje Wilhelm, ale tak mu nikdo neříká, jelikož Willy je kratší.

Tvorba samotná je pro mě zábavou. Neponechávám nic náhodě, několikrát opakuju záběr. Každý pohyb musí perfektně sedět, každý úhel nařízení musí být dokonalý, každá věc musí být na svém místě, výraz ve tváři musí odrážet vždy momentální situaci, ve které se daná postava nachází, nikdo nesmí jen tak stát jako socha. Není to vychvalování, stojí za tím hodiny práce. Další vlna dřiny pak přichází po nařízení, kdy je třeba komiks „smontovat.“ Nejdřív se vy rádím na detailech na screenech: Když chci truhlu s perfektně složenými věcmi, mám ji, když chci nad každou posteli zbroj, tak ji tam dám, a když budu chtít cokoliv jiného, tak si dám tu práci a udělám to, protože detaily člověka přitáhnou a dokreslí správně prostředí komiksu. Chci prostě ukázat, co všechno se dá s vynaložením určitých sil v komiku udělat, záleží jen na tom, jak moc se s tím chce člověk vyhrát a kolik volného času hodlá fanartu obětovat.

## Mudův Kouteck

Dnešní koutek našeho malého Muda bude jiný než ty ostatní. Proč? Inu proto, že se nám podařilo společně s těmi tunami prázdných lahví vyhodit do moře i našeho milého Lucanuse společně s Mudem. Jestli se dostali na pevninu nebo ještě pořád plují v moři a dopijejí zbytek z lahví je nám záhadou. Stejně tak i to, jestli cestují spolu nebo každý odděleně. No, tak či tak, neuvidíme je asi několik měsíců. Hned jak bude příležitost pošleme někoho, aby je našel. Do té doby se určitě budeme vracet k naší milé vesničce. Ale dneska ne. Vážně...

## Mudovo zamýšlení

... ale zač se pořádně začtete tady. Dnešní rubrika myšlení bude tak trochu po "mudovsku". A budeme myslet na to, jak se celá Orlice za ten rok změnila. A ano, jak asi tušíte těch změn bylo hodně. Ještě včera tu bylo to stvoření, co si nechalo říkat šéfredaktor Lucanus. Ale od včerejška jsem se k tomuto super postu dostal já. Jo, já, čtete dobré. A kdo je vlastně ten Já? Vyleštěná verze už tak dosti vytuněného superšéfredaktora s párem bot navíc.

Ale zpátky k Orlici. Možná si toho někdo všiml, ale asi většina ne, ale v Srpnovém čísle byly obě orlice v logu vyměněny. A možná jste si všimli i toho, že srpnové číslo ani nevyšlo. Ale i tak se toho změnilo hodně. Tuhle to a tamhle ono. Vlastně by se dalo říct, že se Orlice změnila každé číslo. Nevěříte? Tak se zkuste kouknout na zářiové a na říjnové číslo. Vidíte to? Všechny články jsou jiné!

Největší změnou ale prošla úvodní stránka. Nejdříve na ní byl jen úvodník, později se přidaly úvody článků, až se nakonec Úvodník smrskl na pár včeliček. Kdoví. Třeba tu za pár měsíců nebude ani ten Úvodník. Když má být ten konec světa...

## Karetní povídka

Postava v kápi se vynořila zpoza kopce a pohlédla na vesničku pod sebou. Slunce teprve začalo olizovat střechu prvních domů. Muž se opřel o hůl, zavřel svoje červené oči a zamyslel se. V mysli se vrátil zpátky do svých mladých let, do doby, kdy odtud odešel. Vzpoměl si na svého bratra, se kterým měl mnoho hádek a kvůli kterému odtud odešel. Otevřel oči a vydal se po cestičce do vesnice.

Ve vesnici zatím všichni odpočívali ve svých příbytcích. Cizinec se vydal cestou přímo k domku uprostřed města. Z ošuntělé kapsy vyndal starý, na mnoha místech rezavý klíč. Strčil ho do dírky a dveře potichounku cvakly a otevřely se.

Muž neváhal a vstoupil. Celá vstupní místnost byla zdobena starodávnými obrazy a soškami. Z té vedla chodbička přímo do jednoho z pokojů. V pokoji stál muž, zatím stále otočen zády ke svému návštěvníkovi. Cizinec si to namířil přímo k němu.

"Byla to dlouhá doba, Tenjoune." řekl muž, aniž by se otočil.

"Dost dlouhá, Darnole," odětil cizinec a pokračoval. "Když jsem odtud odcházel, nechal jsem tu něco, pro co jsem se nyní vrátil."

Darnolova vrásčitá tvář se pousmála.

"Když jsem viděl, že přicházíš, věděl jsem, že nejdeš jen na přátelskou návštěvu."

"My dva nikdy nebyli přátelé, bratře."

Úsměv na Darnolově tváři se zvětšil. Sáhl do kapsy a vyndal dřevěnou kartu. Na kartě byl vyobrazena postava. Napůl anděl a napůl démon. Z každé půlky vycházely dvě křídla. Postava trhala veliky meč.

"Anděl Smrti. Na tuto kartu nemá ani jeden z nás právo. Máme ji jen hlídat."

Tenjoune pozvedl svoji hůl. Teprve ve světle na ní byly vidět rytiny v horní části. Nad nimi byla větší díra. Tenjoune sáhl do kapsy a vytáhl balíček dřevěných karet a vložil ho do otvoru.

"Před lety jsi mi řekl to samé a potom jsi mě porazil v duelu. Slíbil jsem, že se vrátím a porazím tě. Tak, připrav svoji hůl. Poznáš stejná muka jako kdysi já!" Poslední slova už Tenjoune přímo vykřičel.

povídka - pokračování ze strany 7

"Nikdy se nepoučíš, bratře. Můžeš mě vyzvat řádkrát, ale tuhle kartu nedostaneš."

Darnol sáhl po svoji holi, která byla opřena o zed' hned vedle něj.

Balíček v ní byl už připravený. Oba beze slov vyšli na dvorek před dům. Oba zaujali postoj naproti sobě. Jejich hole se jakoby na povel rozzářili. Oba šáhli ke kartám a lízli si pět karet.

"Já začnu," prohlásil Tenjoune a lízl si šestou kartu. Chvíli si prohlížel karty, a potom řekl. "A začnu tím, že vyvolám monstrum stvořené z ohně, Plamenného démona!" Jak Tenjoune dořekl, vytáhl jednu kartu z ruky a vložil ji do jednoho zářezu. Hůl zazářila, vyšlehl z ní paprsek a před Tenjounem vzplála země. Plameny se zvětšovaly a formovaly, až z nich vznikla postava. Okolo jejího krku se vznášelo číslo 20 a okolo jejího hrudníku zase číslo 14.

"Úžasné monstrum, že?" Zeptal se Tenjoune. "Můžeš hrát."

"Teď hraju já!" lízl si kartu. "Vyvolám Světloušku!" řekl a položil jednu kartu z ruky do zářezu. Před Darnolem se objevila koule tvořená ze světla, která se zvětšovala, až se z ní vytvořila malá výla. Okolíní lítali čísla 8 a 12.

"Dál vyložím Svítek kouzla Rozzářená Noc!"

Darnol vzal jednu kartu z ruky a vložil ji do zářezu pod kartou Světloušky.

"Když mám na ploše vílu, můžu z balíčku vyvolat monstra se stejným jménem, jako je ona." Darnol vytáhl balíček ze svého místa v holí, vytáhl dvě karty a vložil je do dalších dvou zářezů vedle první Světloušky.

Hůl se rozzářila a před starcem se objevily další dvě světelné koule, které se postupně změnily na víly.

"Nakonec aktivuju speciální schopnost těchto světloušek. Když jsou na ploše více jak dvě, můžu jednu použít na oslepení tvého monstra. Díky tomu budou moci další dvě útočit přímo na tebe."

"Hraješ stejně jako před lety," poznamenal Tenjoune. "Ale tentokrát se nenechám jen tak porazit! Aktivuju schopnost svého Plamenného Démons! Když je na něj použita jiná schopnost, zastaví její efekt a zničí kartu, která tuto schopnost vyvolala!"

"Ne..." vydechl Darnol.

Jedna ze světloušek se rozletěla proti démonovi. Čím víc se připlížovala, tím víc zářila, až úplně pohltila sebe sama i plamennou postavu. Z tohoto zdroje záře najednou vyšlehly plameny.

Celé světlo se změnilo v oheň. Když uheň ustal, na jeho místě stál jen Plamenný Démon. Darnol vytáhl jednu kartu Světlušky z hole a vložil ji do jiného zářezu.

"V tom případě končím svoje kolo."

"Cha cha cha..." rozesmál se Tenjoune. "Nic jiného ti nezbývá. Moje kolo tedy začíná!"

Tenjoune si lízl kartu. Podíval se na ni a slavnostně pronesl:

"Vyhrál jsem."

Vzal jednu kartu z ruky a položil ji do jednoho volného zářezu ve své holi.

"Aktivuju svítek kouzla Plameny utrpení."

Jeho hůl celá zrudla a vystřelila několik ohnivých koulí přímo proti Darnolovi. Narazily do starce a ten padl k zemi. Za velkého nádechu se zvedl.

"Toto kouzlo zraní soupeře 10 zraněním za každé ohnivé monstrum na mé ploše."

Několik zářezů, které byly v dolní Darnolovy části hole, zhasly.

"Ještě jsem neskončil." pokračoval Tenjoune. "Dál aktivuju svítek kouzla Peklo!"

Další karta si našla cestu z Tenjounovi ruky do jeho hole. Ta se znova rozpálila, tentokrát ale nic nevyletělo. Místo toho celé pole mezi Tenjounem a Darnolem vzplálo.

"Jedním z efektů tohoto kouzla je to, že zničí všechny monstra na ploše krom ohnivých."

Oheň ustal a na ploše zůstal jen Plamenný Démon.

"Potom," dál vysvětloval Tenjoune, "můžu zničená monstra použít jako oběti pro vyvolání silnějšího ohnivého monstra."

Na Tenjounově ploše se objevily obě Světlušky a hned shorely. Tenjoune prohlédl svůj balíček, vybral jednu kartu a vložil ji do dalšího zářezu.

"A já vyvolám Karota, Plamenného Vládce mrtvých."

Obří kůl ohně vyšlehl z Tenjounovi hole a zaryl se do země před ním.

Jak plameny mizely, objevovalo se nové monstrum. Nejdříve obří siuleť, potom šupinaté ruce pokryté řetězy, hrud' v ohromné zbroji z čisté síry a nakonec i buvolí hlava se zlomenými kly v hubě. V rukou toho stvoření trhala mohutné kladivo. Celá postava hořela, což ji dodávalo na hroznost. Okolo hlavy jí začalo kroužit číslo 35 a na okolo hrudníku 20.

Darnol ustoupil o pár kroků. Na Tenjounově obličeji se vykouzlil zlomyslný úsměv.

"I veliký Darnol ustupuje před silou z Pekla! Ale ještě jsem neskončil. Další efekt mého Pekla. Když je v hrobě, můžu obětovat jedno ohnivé monstrum a vrátit Peklo do balíčku."

Plamenného Démona pobítil oheň a sformoval se do ohnivé koule.

"Málem bych zapoměl. Když je Plamenný Démon poslán do hrobu, soupeř ztratí pět svých životů."

Ohnivá koule vyrazila a stejně jako ty předchozí, i tato srazila Darnola na kolena. Dalších pět zárezů v dolní části hole zhaslo.

"Ani se nesnaž zvednout, bratře! Karote, znič toho červu!" Křikl Tenjoune příkaz a ukázal na ležícího Darnola. Karot zvedl svoje kladivo a máchl přímo proti ležícímu muži.

"Ještě... ještě jsem... neprohrál." pronesl z posledních sil Darnol.

Vzal jednu kartu z ruky a poslal ji do hrobu. Na ploše se objevilo světlo z něhož vystoupil čtyřkřídlí anděl, chytil kladivo a zastavil ho.

"Anděl Naděje," řekl s podivením Tenjoune. "Když soupeř útočí, můžeš tuhla kartu poslat do hrobu a zastavit útok. V tom případě končím kolo." Karot se vrátil do původní pozice a anděl zmizel. Darnolova plocha byla znova prázdná...

I přes monitory vám vidím do očí a do mysli. Určitě chcete vědět, jak to dopadlo. No, nechte se překvapit.

## Závěrem

Tak jsme zase u konce. Dřív než obvykle, že? Ale nebojte. Příští měsíc už možná budeme vystřízlivělí a bude tu toho víc. Doufám, že jste se bavili.

Rád bych toto číslo ukončil poctou našemu (bývalému) šéfredaktorovi. Ať se mu nedáří v příštích projektech!



Šéfredaktor: Janp

Redaktori: Gimli

Vojta 1122

Lordan

Lovec

Vrabčanda

Zástupce šéfredaktora: Vojta 1122

Grafika: Lucanus

Gimli

Vrabčanda

Lovec

Vojta 1122

Pro

forum  
*gothicz.net*

vytvorila skupina  
Nordmařané.

Vyrobeno v: GIMP 2.6

Photofiltre

Tímto se s Vámi loučí Nordmarská Orlice

Doufáme, že se ke čtení vrátíte

Děkujeme za Váš čas, děkujeme velice

Snad s námi meč Vás nikdy nezkřížíte

Pomalu zlehounka rozpíná křídla svá  
Mávna několikrát, mezi mraky se ztratí

Každý z Vás zajisté dobře ji zná  
Odlétá, však za měsíc zase se vrátí