



Vaše měsíční dávka informací a zábavy

### 3. Číslo

Březen 2011

Milí čtenáři,  
vítáme Vás všechny u dalšího, tentokrát již třetího, vydání Nordmarské Orlice.  
Měsíc utekl rychleji než ta voda a naše redakce se Vám tedy opět hlásí s novou porcí Vašeho oblíbeného čtení.  
Než se však vrhneme na vlastní obsah novin, čeká Vás všechny samozřejmě ta tři luka keců, které  
jsem schopen vymyslet, abych to tu nějak zaplnil.  
V úplném úvodu mi dovolte, abych Vás upozornil na další změny v našem týmu.  
Naše řady byly opět rozšířeny o několik nových členů, kteří, samosebou, také přiložili ruku k dílu.  
Jsou jimi členové padlého Innosova Kláštera.  
A když už jsem tuto tématiku nakousl, tímto bychom rádi vzdali hold této skupině a popřali všem jejím bývalým  
členům mnoho úspěchů, ať již budou dělat cokoli a kdekoli.  
Innos jim žehnej na jejich dalších cestách, nechť jsou co nejméně temné a křivolaké a vedou jen k tomu cíli, po němž  
touzí jejich srdce a jejich mysl.  
A nyní již k obsahu. Můžete se opět těšit na své oblíbené rubriky, ve kterých nedošlo k velkým změnám. Jen opět  
k úpravě sekce FanArtový koutek, která bude i nadále takto netypická a bude si skákat jak chce a kdy chce.  
Další úpravou budiž povídka. Rozhodli jsme se pro tento díl odsunout "Stínovku" do pozadí a pustit se do něčeho  
trošičku jiného.  
Ovšem ani VY, co jste si oblíbili původní povídku, nemusíte truchlit. Obě budou vycházet, jen se budou pravidelně  
střídat. Jeden měsíc ta a druhý ona.  
Ale dost již úvodů a směle do toho.

Šéfredaktor Lucanus,

Nezávislá akciová společnost Nordmar a.s.

Kopírování, či jakékoli nelegální činnosti se známkou Nordmarská Orlice, jsou zakázány, pod trestem doživotí v  
Trestanecké kolonii.

Nová politická strana na Khorinisu!  
Šance na záchrnu či smrtelný  
verdikt?  
Čtěte na straně I.

Přečtěte si obě zajímavá FanArt  
interview na stranách 2-5!

Nenechte si utéci rozhovory s  
Lucanusem a Maximem!  
Opravdu stojí za pozornost.  
Najdete na stránkách 6-10!

První díl zbrusu nové Nordmarské  
povídky z dílny lordana, moderátora  
skupiny a redaktora Orlice.

Tuto porcičku zábavy naleznete na  
straně II.

## Spása Khorinisu



V minulém čísle jsme Vás informovali o míru na ostrově Khorinis. Vypadá to, že mír ještě skutečně podepsán a myšlen vážně. Toto prostředí začíná svědčit novým stranám neboť obyvatelé se bojí nových nepokoju a obrací se s důvěrou k nově založeným politickým uskupením. Za ten měsíc se však vyrýsovala jedna poměrně silná strana, která drtí všechny ostatní a nedává jim sebemenší naděje.

Je jí Zelená politická strana.

Její vzestup začal poměrně nenápadně.

Do města přišel podivný potetovaný muž. Hlásá světový mír, hektolity chlastu a plantáže trávy. To vše přináší jeho nová Zelená politická strana. Je jako déšť na zvadlý salát khorinské politické scény.

Tímto by se to dalo popsat dosti věrohodně.

Za těch pár týdnů svého působení získala strana řady příznivců a její převaha drtí opozici svými argumenty. Dokonce ani hlavní aktéři nedávného dění Kofus a El Dichto nejsou schopni se svými argumenty přitáhnout lid zpět pod svou nadvládu. Vypadá to na zajímavou dohru na ostrově Khorinis. Budeme vše sledovat přinášet Vám stále čerstvé informace.

-Gimli-

## FanArtový Koutek

Náš redaktorský tým opět hledal nové favority a štoural po všemožných koutech fóra, aby Vám mohli přinésti informace o zajímavých počinech ostatních uživatelů.

A co jsme našli?

Podíváme se na zoubek výtvarům jako je Versus, Jak se stát Guru a Otázka Života a Smrti.

Dále Vás také čeká interview s autorem Údolí Smrti, Gimlim, a také s Vojtem, tvůrcem Nástrojů Destrukce. Máte se tedy na co těšit.



A hnedle se putíme do našeho nejnovějšího favorita, kterým je film Versus, od Nordmařana lordana. Tento výtvar je zatím teprve v počátcích, už i tak nás nicméně zaujal.

Zpracování prvního traileru napovídá, že autor už má jisté zkušenosti, avšak nás zaujala obzvláště jedna věc. Tou budiž dabing.

Nejdří se o první pokus o dabovaný film či seriál ze série Gothic.

## Inzerce

Hledám schopné muže z kolonie, kteří si rádi přijdou zadarmo zarubat do jednoho z dolů ve skřetím údolí. Bude spousta zábavy, opečeme maso, pokecáme s Xardym a necháme se nakopat do říti od hera. Výdělek půjde na děti v Africe.

P.S. Ženu nechte doma  
Pivl

Beru schopné válečníky na boj proti skřetům v Nordmaru, okolí klanu ohně, klanu kladiva.

Plat: Nedávam, bud'te rádi, že se voda dostanete v celku.  
Saladin

Holím, honím....

Ehm to druhý asi ne, trávníky po celé Myrtaně. Beru maso všeho druhu.

Kontakt: nevím jestli mě někdy potkáte.

Děkuji tomu dobrému muži, kterými poskytl svého "cvičeného" chňapavce zdarma a zbavil mě tak velmi palčivého problému.

Ovšem vyskytl se nový problém. Chňapavec získal pocit, že porážením "vůdce" smečky získal právo na jeho místo. Tudíž teď potřebuji něco, co mě dokáže zbavit toho chňapavce.

Značka: SPĚCHÁ!!!

Děkuji.

Lucanus

Hledám člověka, který přeskočí kozu bez nohou. Odměna ho nemine, je to velice lákavé - no uznejme, není nemocnice ideální místo na smrt?

Vrabčanda

Byl vám přidělen jeden skřet, pokud si ho do týdne nevyzvednete, bude vám přidělen i s celou rodinou

Odbor pro sociální zabezpečení skřetů

Gimli dnes 11. 3. slaví narozeniny. Hledá se komparz na oslavu. Značka bude dort.  
Gimli

## Koutek FanArtu - pokračování ze strany 1

Tento počin by ovšem mohl být prvním dokončeným výtvorem tohoto typu a tak se zapsat do historie fóra a možná i webu.

Vše záleží jen na tom, jak si autor pohraje s dabingem. Pokud zapojí navíc i pár dobrých dabérů, s hlasy sednoucími postavám, mohlo by z tohoto nenápadného počinu vzniknout skutečné mistrovské dílo.

Orlice bude vývoj bedlivě sledovat a držet autorovi palce.

-Lucanus-

### Údolí Stínů - interview s autorem

Jak již bylo slíbeno minule, dnes jsme si pozvali k interview Gimliho, autora tohoto skvělého komiksu Innovova Kláštera, který se však víceméně přesunul do Nordmaru.

Ale zpět k obsahu. Pokusili jsme se z Gimliho vypáčit pár nových informací, což byl vzhledem k okolnostem heroický počin. Zda se podařilo či ne, to se můžete přesvědčit již v samotném interview.

**Lucanus:**

Tak tě zdravím...

Jsi připraven podělit se s námi o některá tajemství ohledně své FanArtové tvorby a hlavně komiksu Údolí stínů?

Gimli:

Též zdravím. Vskutku, jsem připraven (snad).

**Lucanus:**

Neboj a uvolni se... Nebudu z tebe dolovat nic násilím, snad...

Tak začneme trochu ze široka. Spousta lidí na fóru už tě zná, hlavně jako RPčkáře, povídkaře a komiksáka. Můžeš nám nějak obecněji představit svou tvorbu a popsat, co tě vedlo a motivovalo k tvoření FanArtu?

Gimli:

To je moc slov najednou na naší chorou mysl, že ano, milášku. No, tak co bych měl napsat. Jak jsem se dostal k fanartu už si ani moc nepamatuju. Myslím, že to bylo v létě 2009, když Mithos založil skupinu Drakobijců. Tehdy jsem začal tak nějak tvořit, hlavně wally nevelné kvality a pomaloučku jsem se chystal na svou povídku

**Lucanus:**

Tvu povídku si pamatuji. Ta se mi opravdu líbila, škoda, že z ní sešlo. Ale v poslední době nám to vynahrazuješ komiksy, a to komiksy dosti kvalitními...

Začalo to Reconquistou, pokud se neppletu, a ted' pokračuješ Údolím. A ohlasy k němu mluví samy za sebe... Co tě vlastně tehdy přimělo vzdát se Angarova příběhu a povídkaření a stát se komiksákem?

Gimli:

Co mě to přimělo utnout? Byla to sudba většiny povídkařů, a to nezájem čtenářů.

Občas jsem sice měl tendence do toho zas vltítout, ale nikdy z toho nevyšlo nic kloudnýho. Můj první komiks nebyla Reconquista, ale Planoucí kříž. Když se na to ted'ka podívám, musím se nad prvním dílem pousmát. Vždycky jsem obdivoval komiksáky a dychtivě hltal každý nový díl mých oblíbených komiksů. No a jednoho červnového večera loňského roku jsem nesměle spustil PhotoFiltre a dal se do práce.

**Lucanus:**

Takže to máme podobné... Dohnal tě k tomu nezájem čtenářů a manýr doby... Jak se všude říká, dnes už se čte hodně málo, ale nebude me plakat nad svým osudem...

Promiň mi můj zásek s prvním komiksem...

A ted' již k mistrovsky provedenému Údolí...

Co ti vnukl ten nápad začít tohle dílo?

Gimli:

Prvně musím říct, že žádný Údolí nemělo nikdy vzniknout (na podzim jsem si tak pro sebe čmáral náznaky povídky na tohle téma). Měl to být komiks, Za slávu magie, z doby první Velké skřeti války. Už jsem měl hotový první díl (skoro), když vás chlapci z ČEZu o toto dílo ochudili (po téhle zkušenosti ukládám po každém zpracovaném screenu). No a potom se chvilku nic nedělo, až se mi jednou na podzim v noci zdálo o skupině kopáčů, jak utíká z Hornického údolí, no a tak to nějak začalo

**Lucanus:**

Koukám, že taky nesnášíš ČEZáky???

Taky mi v tom občas dělají bordel...

Kor u povídkaření, člověk si hezky finišuje osmou stránku a oni mu vyhodí proud...

Takže chápou, jak se cítíš, když se to stane...

Ano, jak jsi říkal, začalo to útěkem kopáčů, ale s postupem času jsi rozjel více dějových linií... Začal jsi Cidem a Rodrigem.

Později přibyl Lester a Riordian, pokud se neppletu...

Na celém pozadí děje se odehrává linie bezejmeného, tudíž G2A...

Ale rozhodně nejzajímavější linií je pro mne ta Angarova. Myslím si, že ta je zajímavá pro všechny. Co ti vnukl tento skvělý nápad na Angarovu schízu?

Gimli:

Glum, ano byl to miloušek Smeagol, kdo mi to vnuknul. A jako mnoho dalších věcí, i toto nemělo nikdy spatřit světlo světa. Původně měl být druhý Angar jen démonem, kterého vyvolal Xardas a měl na sebe brát podobu větřelců, před tím, než je zahubí.

**Lucanus:**

Zajímavá myšlenka.

Rozhodně vypadala věrohodně. Ale ty ses rozhodl, že nakonec to bude jinak.

Nechci spojovat ve veřejném rozhovoru. Ale Angarova schíza má v příběhu dost velký význam. Co tě tedy přimělo udělat to tak, jak to je a ne tak, jak to původně mělo být?

Byla to nějaká nenadálá inspirace či snad sám Sauron k tobě promluvil??? Nebo ti nutkání vnukl samotný Illúvatar? Pochlub se...

Gimli:

Myslím, že je čas, abych to na sebe práskl. Já nevím, co se stane v dalším díle.

## Koutek FanArtu - pokračování ze strany 2

Vždycky si den před začátkem práce promyslím ten nejhrubší děj a všechno ostatní dělám až za chodu. Že se v komiksu občí Spáč, jsem věděl už na začátku a nápad s Angarovým vnitřním dílem mi už potom jenom hrál do karet.

### Lucanus:

No, každopádně my, jakožto čtenáři, můžeme být jen rádi za tvou bujnou fantazii a tento skvělý nápad. Protože nápady jako tento, přesně ty dělají z dobrých komiksů komiksy úchvatné. Přesně jako ve tvém případě.

Ted' mi dovol položit jednu z posledních otázek...

Děj komiksu je ted' v tom nejlepším. Bezejmený zabíjí draka. Cid se konečně dostal z kolonie a ukázalo se, že není jen tak někdo, což byl mimochodem další skvělý nápad.

Spáč připravuje ovládnutí světa a nebohý Angar se bohužel stal jeho součástí.

Proto se musím zeptat. Zajisté ještě plánuješ nějaký velký zvrat?

Vím co jsi říkal o plánování, ale tohle jsou věci, které vždy člověk ví dopředu...

Uvidíme nebo přečteme si něco, co jsme jinde vidět nemohli?

### Gimli:

No, válka se ted' rozhoří naplno, hodně lidí jí nemusí přežít. Garond byl první, kdo to poznal. Cid se bude muset rozhodnout, zda s kapelou odpluje do Myrtany nebo zůstane a pomůže městu. O zvratech ti toho moc neřeknu, protože jak už víš, všechny zvraty z mé dílny vznikají náhlým nápadem. Snad jsem tě moc nezklamal.

### Lucanus:

No, čekal jsem, že z tebe vypadne víc, ale holt je to nevděčné povolání, být vyzvědač...

A vzhledem k tomu, že sám chvátám, nebudu přespříliš naléhat...

Tak tedy poslední závěrečný dotaz, protože délku už jsme zřejmě dávno překročili... (stále je na tobě vidět profesní povídkařská deformace...) Umíš se nádherně rozepsat, což ale pro mě není na škodu...)

Pokud nám to tedy můžeš prozradit a sám to víš, myslíš si, že zakončení většiny lidí překvapí? Že to skončí jinak, než někdo čeká?

Já osobně už svou představu o konci mám, ale netroufám si tvrdit, že bych to odhadl...

Nebo bude zakončení opět tvým náhodným nápadem?

### Gimli:

Díky za kopiment, rudne mi vous. Zakončení je ještě daleko. Všem musí být jasné, že by to mohlo dopadnout jako v pohádce a všichni by mohli žít šťastně až do vynálezu televize, nebo by je mohli skřeti všechny zabít. Jeden nápad bych měl, ale ještě si ho musím nějak rozvinout.

### Lucanus:

No, to je opravdu tajnůstkářská poslední odpověď...

Každopádně, může se stát i to, co si představuji já, ale to bych radši nerovnáděl, byl bych pak za podivina... Rozhodně jsi mně i čtenářům dal spoustu námětů k přemýšlení a trošičku poodhalil roušku tajemství nad Údolím...

Když už jsme ale v tom, přál by sis něco vzkázat našim čtenářům?

Čte nás spousta lidí, takže tady můžeš apelovat, dělat si reklamu, hledat přítelkyni...

### Gimli:

Dobrě, dobře, začnu tedy svoji politickou kariéru. Lidi, jak víte, na konci měsíce bude sčítání lidu, takže ať to maj všichni Moraváci v papírech. Jak už víte, klášter se uzavřel a komiks odešel do říše sněhu a bude pokračovat pod Nordmarskou zástavou a doufám, že mu změna prospěje a že i zde najde najde své věrné čtenáře.

### Lucanus:

Žádná přítelkyně? Nic takového??? Na tu pasáž jsem se hrozně těšil a ty mi to takhle zkazíš...

Ne, dělám si samosebou sstrandu...

Vzkaz velice pěkný a určitě se neboj, že by ti ubyli čtenáři...

A kdyby i ta, já to dočtu do konce...

Takže, děkuji ti za interview a vyčerpávající odpovědi.

Měj se krásně a třeba spolu ještě uvidíme při nějakém interview...

Vzhledem k tvé tvorivosti bych se tomu nedivil...

### Gimli:

Já taky děkuji za rozhovor a krádež hodiny mého druhocenného času.

Jak říkáš, třeba někdy příště. A nakonec tu pro tebe mám trochu elfštiny: Elen síla lúmenn' omentielvo.

### Lucanus:

Díky za elfštinu, rozhodně si ji přeložím... Až najdu ten slovník...

Takže, první interview tohoto čísla je za námi, ale tím pro tentokrát ještě nekončíme. Náš bývalý šéfredaktor, Balalajka, zůstal na pozici redaktora, abych to tak vyjádřil, na poloviční úvazek. Ovšem ani trochu nezahálí a zásobuje nás svými počiny a nápady.

A právě on se rozhodl, že vyzpovídá komiksáka Vojtu II22, autora několika výborných komiksů a hlavně našeho favorizovaného, jež nese název Nástroje destrukce.

Tento skvělý komiks za poslední měsíc opět pokročil v ději a nabídl nám spoustu zajímavých věcí a nečekaných událostí. Cestovatelé se vydali získávat zmíněné Nástroje a už slaví i první úspěchy.

Ještě je však určitě čeká spousta dobrodružství a svízelých situací, které bychom neočekávali.

Dost již ale mých ubohých průpovídek, které stejně nejsou schopny toho, aby děj komiksů popsali a ohodnotili dostatečně.

Vrhněme se přímo na interview a podívejme se, co dokázal Balalajka z Vojty vypáčit. Interview naleznete na další straně a možná dokonce i na straně, jež následuje po další straně, protože zatím netuším, jak moc se mi jej povede stěstnat... (pozn. šéfredaktora)



### Interview s autorem

**Balalajka:**

Ahoj Vojto, tak co, si připraven na mé otázky?

**VojtaII22:**

Ahoj, ano jsem připraven.

**Balalajka:**

Tak na úvod nám pověz něco o sobě, o svých zálibách, kde bydlíš...

**VojtaII22:**

Je mi šestnáct let, bydlím kousek za Děčínem. Mám poměrně dost zájmů, tak v první řadě rád dělám FanArt, jak asi nikoho moc nepřekvapí, ale zajímám se také o historii, zejména o starý Egypt, nepohrdnu ani sportem, cyklistikou, atletikou. Taky rád houbařím, čtu...

**Balalajka:**

Vidíš, historie, cyklistika, starověký Egypt, to máme hodně společného. Zmínil jsi FanArt. Jak si vůbec přišel k tomuto populárnímu odvětví herní série Gothic/Risen, v tvém případě hlavně Gothic?

**VojtaII22:**

Jednou mi přišel email od jednoho mého kámoše. Asi nikoho moc nepřekvapí, že to byl lordan - V emailu byl odkaz na stránku gothicz.net, na odvětví FanArtu.

Samozřejmě jsem si to prohlédl a hned mě to uchvátilo. Přečetl jsem komiks Poslední mág, Povstání spáce a už to jelo.

Hned jsem dostal chuť přispět také svojí troškou do mlýna.

**Balalajka:**

A tou troškou byl tvůj první komiks, Zkáza ostrova Khorinis, tvůj první komiks na webu, jestli se nemýlím. Začátky byly těžké, co si budeme povídат, nikdy nejsou lehké.

Nenapadlo tě třeba po prvních ohlasech skončit?

**VojtaII22:**

Právě, že ne. On totiž první ohlas byl poměrně dobrý.

Samozřejmě, musely přijít i horší, zejména zaměřené na grafiku což jsem i očekával, jelikož ta byla opravdu strašná. Když vzpomínám, jakým způsobem jsem komiks tehdy vytvářel, musím se smát. Každopádně jsem se snažil poučit z rad a dostal komiks na vyšší úroveň.

**Balalajka:**

To jistě. Komiks se velmi brzo, vlastně počínaje druhou sérií, dostal na velmi vysokou úroveň a laťku si až dokonce už jen posouval.

Vzal sis velké sousto, na fotit největší bitvu v dějinách komiksů. Nedocházela trpělivost při "efšestkování" tolika postav?

**VojtaII22:**

Občas na mě jdou mrákočky, když si vzpomenu, kolik jsem toho musel dělat, obzvlášť v červnovém písemkovém období. Každopádně trpělivost mě nikdy neopouštěla. V té době jsem míval k dílu třeba i stranu komentářů a to byla obrovská motivace. Taky jsem si pořád říkal, že už jsem na konci, a že by byla blbost přestat.

**Balalajka:**

Uzávěru kapitolu ZOK poslední otázkou na tělo. Komiks měl dosti uzavřený konec a tak mě napadá, zda si neuvažoval/neuvažuješ o pokračování?

**VojtaII22:**

Nepřemýšlel. Pro mě byl komiks ZKO příběhem o exodu z Hornického údolí, následné přípravě na bitvu a o bitvě samotné. Pravda, dal by se udělat příběh o následné rebelii, ale to už by pro mě nebyla Zkáza ostrova Khorinis.

**Balalajka:**

Dobrá. A nyní se podíváme na zoubek tvému třetímu, ale nepochyběně nejvydařenějšímu komiksu, který nese tajemný název, Nástroje destrukce. Kde jsi vůbec přišel na nápad pro dělání tohoto komiksu?

**VojtaII22:**

Zatímco zápletka Zkázy o Khorinis vznikla velmi nahodile a já bych řekl, že v jaksi excitovaném stavu, tak nad příběhem Nástrojů jsem si skutečně lámal hlavu dlouho. Po skončení Zkázy a šk. roku zároveň jsem si dal nějaký oraz a zhruba v půlce prázdnin jsem se pustil do vymýšlení. Příběh se více i méně měnil po celou dobu vytváření.

**Balalajka:**

Takže vše je z tvé hlavy?

**VojtaII22:**

Řekl bych, že tak 80% ano.

A samozřejmě z historie jsem čerpal taky hodně. Ta tam má důležitou roli.

**Balalajka:**

Historie se zřejmě odrazila i ve třech zemích. Severní království, nesvobodná Země Svobody a Tyfonovo království.

Která země je tobě nejsympatičtější a proč?

**VojtaII22:**

No, myslím, že není nijak překvapivé, že Severní království. U země Svobody jsem se nechal inspirovat komunistickým režimem. A žít pod krutovládcem Tyfonom by se asi taky nikomu z nás nelíbilo. Takže i vylučovací metodou je jasný vítěz. Ale nezapomínejme na výrok jednoho moudrého člověka : "Demokracie je špatná, ale je to to nejlepší, co lidé zatím vymysleli."

**Balalajka:**

A co hlavní hrdinové? Nepřibereš nového člena?

**VojtaII22:**

Nebudu nic prozrazovat, ale kandidátů bude ještě hodně na přijetí do jejich kruhu.

## Koutek FanArtu - pokračování ze strany 4

### Balalajka:

Chtěl bys ještě něco říci, na konec?

VojtaII22:

Chtěl bych vyzvat všechny FanArtáky, aby dále pokračovali ve své činnosti a nenechali se odrarit tím, že teď nebývá tolik ohlasů a komentářů. Tím víc bych chtěl vyzvat FanArtáky i neFanArtáky, aby víc hodnotili. Tvůrcům to vždy pomůže.

### Balalajka:

Díky a nazdar někdy příště!

VojtaII22:

Ahoj. Už se na další Orlici těším.

A opět jsme na konci FanArtových interview, která se nám v dnešním čísle opravdu protáhla.

Doufáme ovšem, že interview Vám přinesla něco zatím netušeného, že jste se třebas i pobavili a hlavně, že my, jakožto "vyzvědači", jsme rýpli do těch správných míst a zodpověděli tím i některé z Vašich otázek.

A teď již k tomu, na čí FanArtový výslech se můžete těšit v příštím vydání?

Ano, to bude ta správná a nesmírně zajímavá otázka...

Kdo by to jen mohl být?

Hmmm...

No, kdopak by to mohl být?

Hmmm...

Tak odpoví mi někdo?

Hmmm...

Tak nic, no... A já doufal, že tomuhle unikneme.

S politováním musím přiznat, že to já sám zatím netuším, což vypadá možná komicky, ale já se teď rozhodně nesměji.

Takže, ať už to bude kdokoli, nepochybňu budu minimálně stejně překvapen jako Vy.

pozn. šéfredaktora: "Sakra, ještě takového místa musím popsat..."

Kdeže jsme to byli?

Ah, už vím. U toho, že vlastně nic nevíme.

A tak to asi bude muset stačit.

Doufám, že Vás tyto "kecy" nikterak neodradili od dalšího čtení a také, že se našel aspoň někdo, kdo to dočetl až o pár rádek níže.

Pokud někdo takový je, má můj respekt.

A já jsem opět splnil svou povinnost.

## Otzáka Života a Smrti

Autor: Max

celkové hodnocení: 85%

Hlavní klady: příběh

kamera

filmové efekty

akční scény



Hlavní záporý absence zvuků

někdy absence hudby

"nesmrtebné postavy"

Už je to nějakou dobou, co jsme v sekci filmy mohli poprvé shlédnout tento Maxův film. Tato recenze nám ho trošku připomene.

Příběh filmu je hezký, ovšem trochu jej kazí fakt, že postavy toho hrozně moc vydrží. Špatné by nebylo postavy před bojem zranit a teprve pak začít natáčet, působilo by to lépe.

Graficky je film moc pěkný, krásné animace, práce s kamerami je také na jedničku. Hodně tomu přispěly i filmové efekty, které autor použil. Hezký dojem na mě také udělala hořící vesnice.

Hudba filmu někdy až moc zaniká. Někdy se nemluví a nejede žádná zvuková stopa, to je podle mne škoda. Chtělo by to vždy alespoň něco na pozadí. Navíc, že ve filmu není dabing, není důvodem aby plně chyběly i zvuky. Možná autor mohl použít Gomana a nějaké zvuky tam přidat.

Celkem negativním elementem pro mne byly titulky. Často se mi zobrazovaly celkem velké, ale to je možná zapříčiněno velikostí mého monitoru či mým přehrávačem videa, takže to do celkového hodnocení nezapočítám.

Na závěr bych chtěl Maxovi jménem Orlice poprát štěstí a úspěch i v dalších filmařských a i jiných činnostech.

-Jordan-

## Jak se stát Guru



### Jak se stát Guru

Autorka: Riki

Hodnocení: 90%

Riki. Jistě každý ví, o koho jde. Ano - zkušená a vážená komiksářka a grafikářka, známá na celém fóru.

Jak se stát Guru je komiks, který je jistě pomyslným vrcholem její tvorby, který ji vynesl na tu "profesionální linku".

Ze začátku většina čtenářů věřila, že Riki s komiksem sekne, ale nakonec přišla s finálními díly a nedávno i s druhou sérií, což bylo pro mnohé jistě velkým, ale rozhodně dobrým překvapením.

Komiks jako takový, se jistě nedá hodnotit jinak, než kladně.

Grafika a atmosféra příběhu, nás doslova vtáhnou do čtení a dění v komiku.

Jsem si dost jistý tím, že nejeden čtenář nechal oči už jenom na záhlaví komiksu, ve kterém se Riki dozajista předvedla. Úžasné ořezy a nadpis jakbysmet.

Jak se stát Guru je komiks, který má "prokecaný děj" - v dobrém slova smyslu.

## Koutek FanArtu - pokračování ze strany 5

Komiks se odehrává okolo hlavního hrdiny Patricka, který se díky dopisu stane členem Bratrstva. Jeho kariéra v Bratrstvu rychle nabírá na otáčkách, přičemž se brzy stane templářem, avšak kvůli neshodám a nenávisti ostatních je nucen utéct, společně s Cor Kalomem a Cor Angarem. Utečou jen proto, aby mu nejen zachránili život, ale také proto, aby ho mohli slavnostně přivítat mezi Guru. To jest ode mě vše, doufám, že jsem ty, kteří komiks nečetli, navnadil na to, aby to v brzké době napravili.

Také přeji Riki hodně štěstí do budoucna, co se týče tohohle grafického směru.

-Nemesiss-

## FanArt Infocentrum

Opět Vás všechny vítám u našeho FanArtového infá, ostatně jako každý měsíc. Stejně jako v minulých číslech se dnes podíváme na to, co nás v nejbližší době čeká na webu.

Vše to začneme tradiční trojicí výborných komiksů.

Objeví se tedy nové díly Zkázy ostrova Khorinis, Uspořádání světa a také, v neposlední řadě, Knights of the Temple.

Rozhodně bude o co stát a ačkoli jsem ještě komiksy nekomentoval, osobně mohu všem jedině doporučit, neboť se jedná o opravdu ukázková díla, která dokonce i já, jakožto pouhopouhý povídkař, pravidelně čtu.

Dalším přírůstkem bude nový díl komiksů Jak se stát Guru, jehož autorkou je Riki. Právě tento komiks si jeden z našich redaktorů troufl zrecenzovat v tomto vydání na předchozí stránce. A recenze tentokrát opravdu chválila, o čemž svědčí i procentuální hodnocení, jež činí celých 90%, což je zatím asi nejvyšší známka, jež byla udělena a já si troufám říci, že jen tak hned ji něco nepřekoná.

Tudíž i u tohoto komiksu můžeme vřele doporučit jeho přečtení a náležité vychutnání, protože je opravdu o co stát.

A my se pomalu již blížíme k závěru, ještě nás však čeká jeden nový přírůstek na webu.

Tím bude nová galerie kreseb, tentokrát od uživatele, nosícího nick M.A.t.y. Jeho kresby zatím nebyly nikde uveřejněny, ale, jak nám sdělil Správce FanArtu, Pivl, jsou "parádní".

Tudíž i zde se rozhodně bude hodit, když kresby shlédnete a ohodnotíte.

A touto poslední novinkou bych FanArtové Infocentrum tohoto měsíce uzavřel.

Tudíž se s Vámi loučím a zase za měsíc, u nových přírůstků na webu.

-Lucanus-

## Rozhovory od vrabčandy

Opět si dovoluji Vás přivítat u pokračování rubriky Rozhovorů. V dnešním čísle si náš redaktor, vrabčanda, vzal na mušku další uživatele fóra. Opět jednoho Nordmařana a jednoho neNordmařana. Prvním budíz má šéfredaktorská malíčkost. A kdo bude tím druhým, koho vrabčanda vyzpovídal tentokrát? Minule jsme Vám slíbili Pivla, ale bohužel, někdy se vše nedáří. Pivla se nám nějak pořád nedářilo zastihnout. A tudíž náš reportér vyzpovídal někoho jiného, ovšem neméně zajímavého. Je jím Maximus.

## RP sloupek

### Gothic

Autor hry: Balalajka

Hodnocení hry: 10/10 (maximum)

Hodnocení Pje: 9/10 (nadprůměr)

Klady: \*přehlednost hry

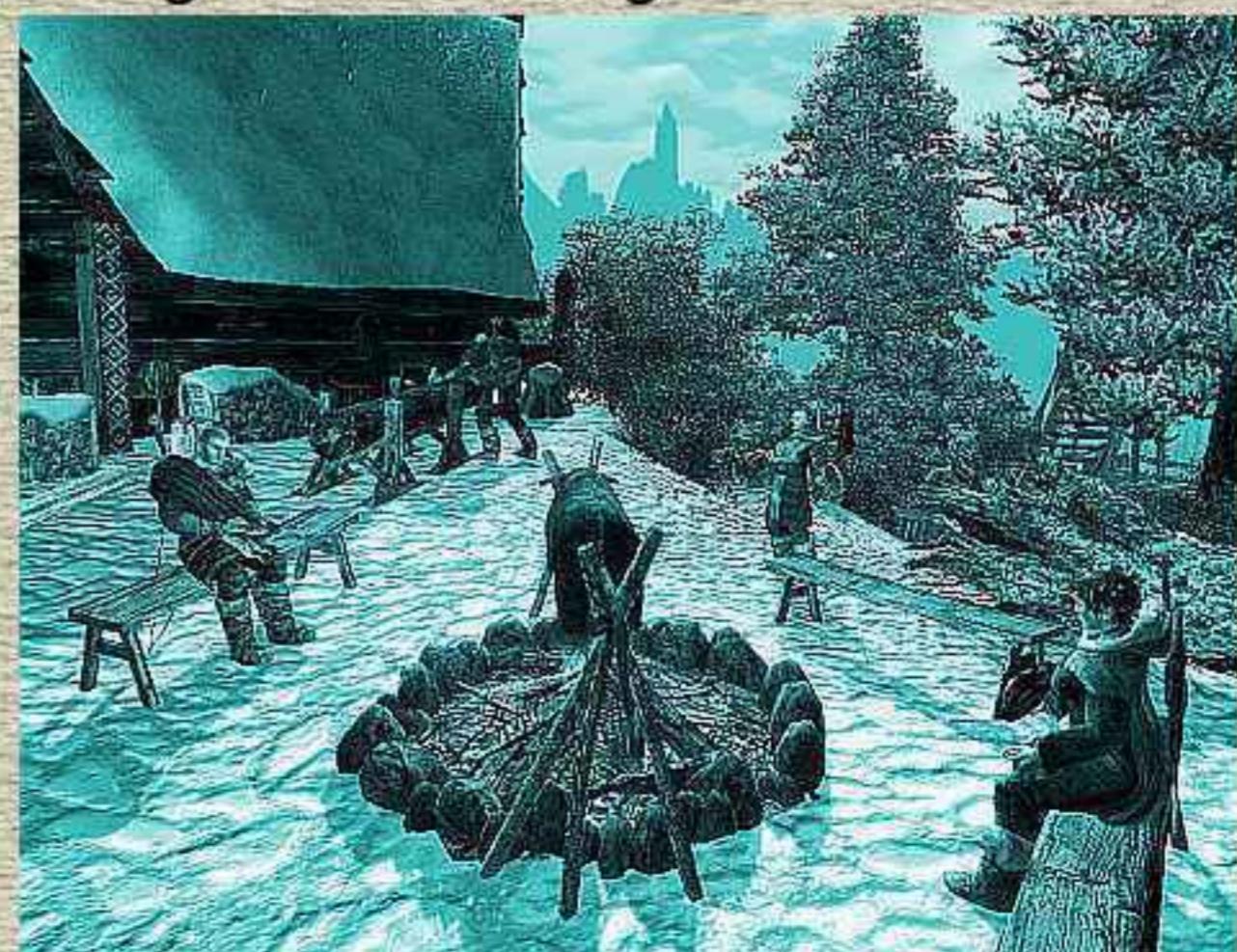
\*hráči a PJ - dobrá sebranka hráčů, snaha Pje,

\*zdá se, že hrají převážně bezkonfliktní hráči

Zápor: \* místa byla obsazena rychleji, než hra vůbec začala

Gothic je politická hra, založena skoro až legendárním Balalajkou. Hra má opravdu minimum záporů, zatímco kladů má maximum. I přesto, že tato politická hra není zatím nikterak dlouhá a rozrostlá, vypadá to, že tato hra nějakou dobu na fóru vydrží.

-Nemesiss-



## Rozhovory od vrabčandy - pokračování ze strany 6

**Vrabčanda:**

Zdravím tě u našeho rozhovoru.

**Lucanus:**

Taktéž zdravím.

**Vrabčanda:**

Jak se máš, jsi uvolněný? ☺

**Lucanus:**

No, docela zálužná otázka. Je celkem těžké posoudit teď mé pocity. Právě jsem se vrátil z práce a jsem docela utahaný, ale začínám se uvolňovat. Co se týká mého rozpoložení, cítím se takřka skvěle, nebyť bolavých zad a toho, že musím sedět u stolníku a nemůžu se rozvalit v posteli s notem...

**Vrabčanda:**

Tak si mi právě odpověděl aj na otázku ohledně tvého dnešního programu... A jak vůbec žiješ, kdo jsi, kde bydlíš, kolik je ti?

**Lucanus:**

Zíjí tak jak mi můj skromný plat dovolí. Sám sebe považuji za absolutně atypického Hip-hopera. Oblékám se v tomhle stylu a poslouchám tuhle hudbu, ale zároveň mám obrovskou zálibu v poslouchání Heavy a Power metalu. Jsem trochu nervák, ale není to tak děsné. Občas se se mnou dá i žít. ☺

Bydlím v malé vesnici Počepice, která se nachází ve Středočeském kraji a leží cca 50 km od Prahy. Nejsem si teď přesně jistý tou vzdáleností.

Nakonec k věku. Je mi lehce přes dvacítku, pomalu mi táhne na jedenadvacet a světě div se, dokonce se na dvacet občas i cítím. ☺

**Vrabčanda:**

Se slovem atypický Hip-hoper bych se s tebou asi dlouho dohadoval... Např. já sebe považuji za úplně atypického hopera... Sedím celej den u kompu, nekouřím, nepiju, nefetuju, nechovam se jak magor, nejsem hluupej... Což mě dovádí k otázce - jaké jsou tvé záliby?

**Lucanus:**

Všechny, které jsi právě vyjmenoval. ☺ Tohle byla samozřejmě sranda. Mezi mé záliby patří PC, v jakémkoli slova smyslu. Rozebrat, málokdy složit, hrát PC hry, hlavně RPG a strategie, ale nepohrdnu ani dobrou střílečkou či závodní hrou, a dokonce jsem i občas zabrouzdalek k programování, ale tady jsem už dlouho nic nezkoušel.

Další mou zálibou je čtení knih a sledování filmů. Hlavně Fantasy, ale klidně i nějaké válečné filmy.

Čtení mě přivádí k mé další zálibě a tou je psaní. Občas rád a s chutí něco sepsíš a pak to nejspíš hodím do Vesnice, abyste mi to schválili a já to mohl šoupnout rovnou na Ukazatel. Následují určitě i přátelé, bez kterých nedám ani ránu. Občas mi sice někteří z nich dokáží pěkně lézt krkem, ale nic, co by se u piúka nesrovna. ☺ Což mi opět nahrálo do karet a já mohu s klidem říct, že nepohrdnu návštěvou naší vesnické knajpy a posezením u pár kousků.

CO bych řekl víc? Určitě by se toho našla ještě spousta, jako například můj domácí mazliček, holky a další, ale to už zřejmě pro nás není tak podstatné a kdybych se pokoušel to vyjmenovat, tak tu budeme ještě hodně dlouho.

Zrovna mě tak napadlo, že bych mohl doplnit poslouchání hudby, což je další věc bez které se neobejdou, ale nějak jsem si na to nezpomněl dříve. Ach ta skleróza. ☺

**Vrabčanda:**

Hmm... Hudba.

A jaký máš názor na naši skupinu, Žoldáci?

**Lucanus:**

Názor na Žoldáky?

Chvíli jsem u nich působil, tedy pokud se tomu spanování dalo říkat působení.

Celkově mi přijdou jako fajn parta, která je schopná si i máknout.

Rozhodně jsem si s některými jejich členy vždy rád pokecal.

Každopádně mohu říct, že lidi od Žoldáků patří mezi ten FanArtový výkvět fóra a zároveň bych jim také popřál mnoho úspěchů v budoucnosti. Nic jiného mě teď nějak nenapadá. ☺

**Vrabčanda:**

Sakra, tak chyták nezabral... Teď už rovnou k věci... Uvolni se, pomeďli se a přečti si následující otázku. Bud' upřímný.

Jaký máš názor na Normařany, koho máš z bandy hodně rád, koho trochu míř, ba je tam snad i někdo, koho vůbec nemusíš? Co si myslíš o našich novinách, o graficích, o plánech, wallpaperech, povíkách?

**Lucanus:**

Jo, já říkal, že jsem na rozhovory zvyklý. ☺

No, můj názor na naši skupinu není nikterak složitý.

Všichni tihle lidé jsou fajn banda a já jsem rád, že se nám podařilo dát jí dohromady a jakž takž ji držet.

Celkově nejradší jsem měl asi Lovce, kterého přece jen znám osobně, a který nás bohužel opouští. Dál mi jsou hodně sympatičtí Nemesiss, Briarios, Lordan, můj bývalý kolega mod Balalajkos a samozřejmě jedním z těch prima lidí jsi i ty.

Koho nemusím? No, teď nechci aby znělo tak, že se bojím říct pravdu, ale nikdo z naší bandy mi vyloženě nevadí. Jsou tu i lidé, kteří mě opravdu občas dokáží naštívat, jako třeba již zmíněný Balalajka, ale že bych někoho vyloženě neměl rád se říct nedá. Přeci jen jsem takový téměř nekonfliktní člověk.

Co se naši tvorby týká, tak si za posledních pár týdnů nemohu stěžovat.

Samozřejmě noviny se mi líbí, ještě aby ne, když jsem je skládal. ☺

Grafická banda je myslím jedna z těch lepších na fóru, i když zdaleka nejsme dokonalí. Jen škoda, že se nezapojuje Eridor, myslím, že to by mohlo celkem pomoci.

Co se týká našich plánů, tak tady bych se zdržel komentáře, protože bych nerad bez povolení zhora prokazl něco co nemám. Mohu říci, že v plánu je pár věcí. Wallpapery se myslím celkem daří, i když i tady je pořád co zlepšovat.

Na povídky si nemohu stěžovat neb ty jsou mým oborem a mým nejoblíbenějším typem FanArtu. A teď jsem to zatraceně moc protáhl, takže budu muset zase přidat nějakou tu stránku do novin. Sakra. ☺

**Vrabčanda:**

Sdílím s tebou názor. A názor na lidi na fóru?

## Rozhovory od vrabčandy - pokračování ze strany ?

Sdílím s tebou názor. A názor na lidi na fóru? Když už jsme u fóra, jak ses sem dostal?

A co se stránek v Orlici týče, nikomu to nevadí...

Ale nemusel by ses zas tolík rozepisovat...

Lucanus:

Dobrá, budu se snažit krotit svou upsanost.

Tak na fórum jsem se dostal náhodou.

Zasekl jsem se u hrani prvního dílu Gothic série. Samozřejmě se mi nechtělo otravovat kámoše a tak jsem si vygooglil odpověď. No a gothic z net mě zaujal nejvíce. Ze začátku jsem jen využíval web, ale po nějakém tom týdnu jsem se rozhodl se regnout a tak jsem tady.

No a lidi na fóru jsou až na některé nejmenované výjimky fajn. Vždy někdo vyjde člověku vstříc ať už jde o řadového uživatele nebo o někoho z vedení.

Vrabčanda:

Takže jako mnoho z nás... A opravdu nám neřekneš své oblíbence či neoblíbence na fóru?

Lucanus:

No, tak mezi mé oblíbence patří takřka všichni aktívni uživatelé. Počínaje například Kofim a Pivlem, pokračuje přes jakékoli řadové uživatele, tvorící či komentující FanArt, naší skupinou a jejími bývalými členy konče.

Kdysi dávno tu bylo pár lidí, které jsem opravdu nemusel. Vážně si nevzpomenu na jejich nicky, ale někteří pobývali i ve "starém" Nordmaru. Díky bohu, se po čase ukázalo, že nejsem jediný, komu těle lidé vadí a po krátké době je stihl něčí banánomet.

Vrabčanda:

Nakousl jsi lidi dělající nebo komentující FanArt. Ty sám tvoríš pár děl, můžeš nám je představit?

Lucanus:

No, myslím, že tím nic nemůžu pokazit. První a zároveň asi nejdělsí z nich je Stmívá se. Povídka, která tak nějak volněji navazuje během dění G3.

Dle mého názoru, začátek nepatří zrovna k nejpovedenějším, ale myslím, že jsem to postupem času trochu zlepšil.

Další v řadě je krátká série Born in blood. U té musím konstatovat, že se mi dle mého názoru povedla mnohem více. Zatím je to jediná moje dokončená povídka. Abych nezapomněl, pojednává o prostředí vrahů a vyvrhelů, ale nebudu dál spojovat.

Nakonec mám Chroniclers of the death, které jsou zatím cca v polovině. Pocházejí z toho samého prostředí co BiB, ale o mnoho set let dříve. Zbytek mých výtvarů je pár básní.

Vrabčanda:

Takže jsi vlastně povídkový arcimág?

Lucanus:

No, tak takhle přemrštěným výrazem bych se nenazval. Spiš stále amatér. Zlepšující se, ale pořád amatér.

Vrabčanda:

Nač ta skromnost? A rozhovor pomalu zakončíme další otázkou, kterou často pokládám: Názor na Gothic sérii, Piraně, JoWooD, Arcanii, Risen?

Lucanus:

Tak můj názor na Gothic sérii je takovýto. Tuhle hru bych doporučil každému, kdo si rád zahráje kvalitní RPG. Jednička byla skvělá, stejně tak i dvojka. Obě tyto hry mě nadchnuly a byl jsem schopen hrát je několikrát po sobě. S G3 ty bylo už horší, ale po CP to byla pořád celkem hratelná hra, i když kvalit svých předchůdců nedosahovala. A tímto dílem pro mě série Gothic skončila. G3:FG jsem nehrál a nemám to v plánu.

Do Arcanie jsem letmo nakoukl, ale moc jsem si jí neužil. Rozhodně si to zkusím zahrát, ale až na novém PC. Naopak Risen byla perfektní hra. Tou se Piraně po G3 opravdu předvedli, i když to s G3 nebyla tak úplně jejich vina, jako JoWooD. Každopádně je Risen jediným skutečným následníkem Gothic. Kam se na ní FG či Arcania hrábe.

Můj názor na Piraně? Vkládám v ně důvěru s Risen 2, protože mě zatím nijak nezklamaly a doufám, že jim tohle RPG vyjde stejně jako jednička.

Naopak JoWooD už jsem odepsal. Udělali několik veskrze špatných rozhodnutí, která já, jakožto fanoušek a hráč nemohu jen tak přehlédnout.

A posledním hřebíčkem do jejich rakve budí snaha navázat na Arcanii a pokračovat s ní.

Kde jsme to proboha skončili???

Zase moc dlouhý.

Vrabčanda:

Ty se umíš fakt dobré rozepsat.... Hele, asi se s tebou rozloučím, měj se!

Lucanus:

Cože, už???

Počkej, já ještě nechci

Vrabčanda:

Hele, nemusíme, ale těch stránek tam bude už tedy miliarda...

Lucanus:

Jasný balíme...

To byla sranda. Bože, já to nechci dávat do novin...

První rozhovor je za námi.

Já k tomu nyní moc nedodám, protože přeci nejsem natolik ještětný a šílený, abych mluvil sám o sobě...

No, možná tedy jsem, ale to radši vynecháme nebo to sem vůbec nepatří.

A nyní je již na řadě náš bývalý druh, jež podlehl volání temnoty a stal se nástrojem Beliárovým. Pohodlně se usadíte a podívejte se co vše na sebe Maximus "prásknul".



## Rozhovory od vrabčandy - pokračování ze strany 8

### Vrabčanda:

Zdravím, další rozhovor je tu a nyní je to s naším padlým druhem, kterého ovládla zlá pěst Beliarova s fialovou aurou kolem sebe, vzala na svou zvrácenou stranu a nechala napospas jídlu a smrtku...

Eh, zase kecám, je tu samozřejmě rozhovor se Swarletem, bývalým Nordmařanem a komiksákem, který se na fóru proslavil (ne)úspěšným projektem Neznámo... Ahoj, tak kolik slepic dneska sneslo vajíčko? 😊

Maximus:

Hoj, slepice tu nevedeme 😊

(jenom dodávám, že jsem i jeden z těch méně aktivních Rudobaronů, na to nezapomínat). 😊

### Vrabčanda:

Dobrá, tak začneme jinak, jak je? 😊

Maximus:

No, jak se to vezme. Ve škole dobrý, společensky jsem na tom dobře. Na druhou stranu - fanart vázne a v balení jsem taky zrovna nepokročil.

### Vrabčanda:

Copa, chystáš se navštěvovat zatím pro tebe neznámá místa? 😊

A tedy vážně - co je u tebe hlavním problémem, proč netvoříš FanArt, který vždy byl na vysoké úrovni, stejně tak hodnocen?

Maximus:

Že by to byla neznámý místa, to zrovna ne - nemusím snad vysvětlovat, proč tomu tak je. 😊

Fanart? No... zatím to vypadá tak, že mě (doufám dočasně) opustila chuť. Svůj podíl na tom má hlavně PC na houby, v zasekaném prostředí se pracuje špatně. Ale aby nebyli fanoušci ( ) zklamaní, něco chystám - pravděpodobně moje vrcholový dílo, nechutně složitý a strašně šílený. 😊

### Vrabčanda:

To zní jako bys to prezentoval za převrácenou stranu černovlásek. 😊

Maximus:

Jo, tak to taky bude. Příběh se tam hodí ze dvou možností nejvíce, ale pořád ne tak úplně. On se totiž nehodí nikam, abych to trochu přiblížil.

### Vrabčanda:

TU zní jak nějaký komiks o sadomasochystických hrátkách tvého vrhlého dědečka. 😊

Maximus:

To by to musel být zombie komix, děda už je totiž asi 4 roky po smrti. 😊 Rád bych přiblížil příběh ještě trochu, ale tady se musím zarazit, protože první věty na navnadění úplně stačej.

### Vrabčanda:

Dobrá... Býval s členem skoro každé skupiny, co už má něco za sebou, jaké skupiny nyní prezentuješ?

Maximus:

Nejsem si jistej jak moc skupiny prezentuju, každopádně otrávuju u Rudobaronů a od založení i u Beliarovců. 😊

### Vrabčanda:

Jakou "rolí" by sis u těchto skupin? 😊

Maximus:

U Baronů bych byl určitě flákač. 😊

U Beliarovců nevím, nejsem tam nicím moc výraznej.

### Vrabčanda:

Dobrá. Jaký FanArtov díla se ti nejvíce líbí? 😊

Která tě oslovala, položila na prdel, či jen velmi pobavila?

Maximus:

Abych se přiznal, v roce 2011 jsem se do fanartu ani moc nepodíval. Ale když už jsem nakoukl, tak mě určitě zaujal Whiperův Štístko. 😊

### Vrabčanda:

To jsme dva. Ještě než budem dál, nemůžu si odpustit jednu otázku, na kterou, pokud nechceš, neodpovídej - co si myslíš o tzv. swarleho nemoci?

Maximus:

Když beru sebe jakožto původce, u mě to bylo prostě nesoustředěností a částečnou nechutí k práci pod tlakem, v rámci termínů, z donucení. U ostatních to bude asi taky tak. Ale já se z toho tedy snažím dostat u Beliarovců a vypadá to, že začínají lepší časy - přecejen mě díky nim napadl šílený vrcholový příběh, taky mi pomohli dostat na G-web můj wallpaper (a jsem rád, že jsem ho prezentoval za ně).

### Vrabčanda:

Zajímavý názor a myslím, že kvalitně povězený... Řekni, jaký máš názor na sérii Gothic? 😊

Maximus:

Uf. 😊 Pro začátek, série G je pro mě jenom GI-G2A, jako pro spoustu lidí.

Důvody vypisovat nebudu, protože to jsou ty samý, co má spousta lidí.

A dál: série je opravdu perfektní, co se týče... no... všechno. Příběh je krásně vymyšlený, poskládaný a hra je uvedena do pohybu taky dobře. Velký plus je hlavně Marvin mode, s možností uvolnění kamery. A programy pro úpravu hry, uvolněné spolu s ní. Co se týče G3, všechno už bylo řešeno na fóru - je přehnaně velký a nedodělaný. Arcania je zase už prostá Arcania, žádný Gothic. Jako samostatný titul by fungovala dobrě, ale spojitost s Gothicem byla pro vývojáře moc velké sousto.

### Vrabčanda:

A Risen jsi hrál nebo alespoň viděl, pokud ano, co si myslíš jak o něm tak zajímavém a originálním nástupci R2?

Maximus:

Risen jsem se pokoušel hrát, ale bohužel. Ale ze spousty a spousty shlednutých gameplay videí, podrobně přečtených popisů a recenzí se nějaký ten předběžný názor udělat dá. A ten je, ve zkratce, asi takový. Hra je povedená asi tak do třetí kapitoly, kdy se z toho stává nuda. Ale kdo ví, třeba si ho zahráju a názor prodělá prudkou změnu. A k R2? Podle aktuálních informací vypadá perfektně. Prostředí je sympatičtější a o něco originálnější. Vypadá to, že to bude dobré jak pro hráče, tak pro tvůrce fanartu.

### Vrabčanda:

To souhlasím, že by bylo pokračování chytře trála ve stylu chytře gorili z ostrovu masožravých ryb na nožičkách? 😊

Maximus:

Zase až tak šílený příběh já nedělám. 😊

(A kromě toho, uvažuju o tom, že Projekt bude moje vrcholový a možná i poslední dílo - ale to záleží na tom, jak to dopadne. Třeba kdybych se dostal na web, byl by to ideální závěr.)

## Rozhovory od vrabčandy - pokračování ze strany 9

### Vrabčanda:

Hodně štěstí... Chýlíme se ke konci, takže zakončíme rozhovor klasickou otázkou: Jací uživatelé jsou tví oblíbení, jaké nemáš moc rád a jak ses na fórum dostal?

Maximus:

Oblíbení uživatelé, těch je spousta. Hlavně to bude asi Maximus, Zero, Whiper, Maximus... spousta.

Kategorii "nemám moc rád" radší nebudu zmiňovat, chci zůstat tak nekonfliktní, jak se dá.

A jak jsem se dostal na fórum, to bude dlouhý příběh. Kdysi dávno (3. ledna 2009) jsem přišel s rozdělaným

Neznámém, můj první příspěvek byl úvod tématu s filmem. Fórum už jsem si nějakou tu dobu předtím prohlížel (dostal jsem se sem přes G-web, nějak Googlem při hraní GI) - hlavně fanartovou část. A s registrací a prvním příspěvkem jsem přišel i s jasnými cíli: dostat můj fanart na web (hotovo), dostat se ke Strážcům (hotovo), dotočit film (hotovo). V tu chvíli jsem ale vůbec nepočítal s tím, že by se něco z toho fakt mohlo povést. Ale povedlo, bod s webem celkem nedávno.

A teď to vypadá, že si budu muset vytvořit nový cíl, nebo budu vážně končit. A to je asi všechno.

### Vrabčanda:

Děkuji za rozhovor, hodně štěstí "v nových bodech", v ženách a však to znás a doufám, že se jště uvidíme a pokecáme, zatím...!

Maximus:

Zdar.

Rozhovor s Maximem máme za sebou a stejně s ním i celou rubriku rozhovorů. Opět doufáme, že jsme "šťouchli" do správných míst a přinesli Vám něco nového.

A na koho dojde příště?

(pozn. šéfredaktora Skvělá otázka, taky by mě zajímalо...)

Z Nordmařanů to bude určitě Nordmařan...

A co se týká druhého rozhovoru, tak snad už konečně dojde řada na Pivla a my se dostaneme k tomu, abychom jej vyslechli a se vším Vás seznámili.

### Něco k zamýšlení

Nedávno jsme si dovolili, právě v této rubrice, Vás informovat o zakládání neaktivních skupin a celém smyslu takového akcí a slednosti. To nejspíš (zakládání neaktivních skupin, ne nás článek) přimělo Milhouse, aby provedl tzv. Inventuru skupin. Někoho to nechalo chladným, například nás, někdo začal usilovně makat, což ale stejně nezachránilo všechny, a někdo se na to vykašlal a ani nevěděl, že se něco takového děje. Zatím padly dvě skupiny a kdo ví, zda nepřijde ještě nějaká dohra tohoto počinu.

Odsouzeny k záhubě byly skupiny, Innosův Klášter a Stražci Rovnováhy. Innosův Klášter, pod Saladinovým vedením, se musel přestěhovat na sever do Nordmaru (R.I.P. Innosův Klášter). Ostatní skupiny ale byly schopny najít někde v koši, možná i na smetišti, nějaká svoje díla. Některé skupiny drží jen několik aktivních členů. Proto si říkám: Nebylo by lepší spojit tyto lidi do páru skupin? Nebude potom skupinová aktivity větší? Nebylo by spamu? Ale to jsem trochu odbočil od tématu. Ostatní členové jedou sólo dráhu a ve skupině jsou spíše do počtu, ba už ani nechodí na fórum.

Byl tento krok nutný a správný nebo se jen jednalo o zbytečné zlo, které lebce pročistilo fórum? Toť velice zajímavá otázka.

Ale odpověď je jako vždy prahobyčejně jednoduchá. Ano, bylo to nutné, protože některé skupiny toho poslední dobou opravdu moc nepředváděli, aspoň co se skupinové tvorby týká. Díla sólistů tu byla, jsou a stále zajisté budou, ale k tomu není nutnost být členem nějaké skupiny, když už je nějaké to uskupení založeno, předpokládá se nějaká skupinová prácička a výsledek.

Občas je to těžké a prakticky na zbláznění, ale nemožné to rozhodně není, což dokazuje už jen to, že nám dvěma byla dána možnost tohle napsat a uveřejnit zde, v Orlici. ☺

Inventura byla rozhodně pozitivní a přinesla nějaké výsledky, ať už v podobě pročítání skupinové scény fóra nebo zvýšení aktivity jistých skupin.

Ano, aktivity se zvýšila, ale na jak dlouho?

Co myslíte? Byli byste zavření doma a myslíli na nějakou povídku, komiks nebo film, když je venku tak krásně? (V Nordmaru pořád zima, což nám dává němalou výhodu, protože, kdo by do té kousy lezl? ☺) Ano, začíná jaro a neaktivita znova vzroste. Kdo z Vás by si nechal ujít Gothic naživo tzv. život?

Některé skupiny rozhodně mají potenciál to vydržet a udržet svou aktivitu ještě dlouho.

Některé opět upadnou do apaticky-utopického stavu anarchistického volnomyšlenkárství a pojedou opět svůj sólo-koncert.

Tímto tedy apelujeme jak na skupiny současné, tak na ty, které třeba vzniknou v blízké budoucnosti.

Pokud jste dočetli až sem, tak zapřemýšlejte nad tím, zda zrovna vaše skupina je aktivní, popřípadě bude, pokud ještě nebyla založena.

A touto aktivitou máme na mysli samozřejmě skupinovou práci.

Protože jako jednotlivci si opravdu můžete jet takříkajíc na vlastní triko a nepotřebujete k tomu dalších pět členů.

-Janp- a -Lucanus-

## Radiomisovo dobrodružství

Některým z Vás už možná došlo, že něco je špatně.

Němělo tu přece stát Příběhy od "Začulané Stínovky"?

Ano, zřejmě mělo. My jsme se však rozhodli, že dnes tomu bude trochu jinak. O Stínovku rozhodně nepřijdešte, jen se bude ob měsíc střídat s touto povídkou, jejímž autorem je lordan.

A povídka za Stínovkou rozhodně nezaostává.

Doufáme, že se u ní také pobavíte a já už Vás tedy přestanu napínat a popřeji příjemnou zábavu u čtení.

### 1. část - Příliv

**Předmluva:** Radiomis patřil ke kastě učenců, nikdy nebyl v Jharkendaru nějak zvlášt' vážený, ale i přes to se mu podařilo dosáhnout nevýdaných úspěchů a sehrál důležitou roli nejen pro ostrov, ale i pro celý zbytek světa.

"Kterej Parchant?" ulevil si vztekle Radiomis, při pohledu na masu mořské vody, která se valila uličkami jeho milovaného města a pomalu skryvala vše jeho zraku, s absolutní a neodvratelnou neúprosností.

"Adanos," odpověděl mu zasmušilý člen kasty knězí, který také přihlížel této pohromě.

Seděli společně na nejvyšší hoře Jharkendaru, nedaleko sídla kasty válečníku. Údolí plné ulic a městských čtvrtí pod nimi se plnilo vodou a jediné co věděli, je to, že nic nezmůžou.

"Jak dlouho tu ta voda může zůstat, Karimone?" ptal se vztekle Radiomis. Jmenovaný muž v modré róbě mu odpověděl: "Den, dva, měsíc, dva, rok, dva?" a odmlčel se, aby dodal celé situaci na vážnosti. Avšak, vzhledem k tónu jeho hlasu a s přihládnutím k celkové atmosféře rozhovoru a všem okolnostem, vyzněla jeho odpověď skoro jako výsměch všem těm nebožákům, kteří zůstali dole.

"Tam dôle zůstala moje žena, moje děti," odebíral se Radiomis do svých vzpomínek, ovšem Karimon ho přerušil: "To myslíš tu dívku, co jsi zbalil v bordelu, a ty tři haranti, co si potkával na ulici častěji než ostatní, protože zjistili, že se necháš snadno okrádat. Ber to spíše z té lepší stránky, zůstal tam taky ten lichvář, u kterého máš dluh," domluvil a významně se na Radiomise podíval. Ten odpověděl: "To je fakt, navíc je zatracená klika, že jsme se sem dostali. Když si vzpomenu, jaká náhoda nás sem přivedla."

V tom se Karinom začal smát a říkal: "Jo, vlastně bych ti měl poděkovat, že jsi chcal z té výšky na město. Dopadlo to hnedle vedle mě. Tak jsem se našťaval a že si to s tebou půjdou vyřídit, díky tomu jsem přežil, ale co jsi tu dělal ty?" Radiomis se zasmál a odpověděl: "Vlastně ani sám nevím. Včera jsem našel jen tak na ulici nějakou kořalku. Divil jsem se, co tam dělala, ale měl jsem žízeň. No, pak jsem se tu probral. No, já jsem tam dôle zase tak moc neztratil, ale stejně mě to štve, ale co ty. Nevypadáš nějak zvlášt' smutně a to jsi byl knězí. Vysoké postavení, jak to že netruchlís?"

Na to se Karinom dal do smíchu. Radiomis s touto možností nepočítal a tak se tvářil udiveně. Když se dosmál, tak řekl: "Hochu, je vidět, že jsi nezažil celibát." Radiomis sice nevěděl, co to celibát je, ale představil si pod tím slovem nějaký příšerný obřad. Hodně podobný kastraci, obřízce či, nedej Adanos, sňažku. Po odmlce začal opět mluvit Karinom: "Ale musím uznat, že ten život tam dôle nebyl jinak až tak špatný."

Chvíli seděli mlčky. Voda pod nimi se pomalu uklidnila a nastal děsulný výjev, hladina byla klidná, nikde na hladině nezbyl nikdo živý. Radiomis hleděl na tu spoušť a divil se, jak to mohlo všechny tak naráz usmrtil. Hlavou se mu míhala také myšlenka, co ted? Kde má dál žít? Nic jiného, mimo Jharkendar, za svůj život nepoznal a ted' stojí před životním rozhodnutím. Do ted' strávil dvacet let života v Jharkendaru. Nikdy nebyl nějak bohatý, ale díky sociálnímu programu léčitelů dokázal žít celkem dobře. Rozhodl se podělit se o své myšlenky se svým dřívějším, nyní jediným, známým.

"Co uděláme ted? Jharkendar je ve srabu, žít už tu dál nechci i kdyby se ta voda dala nějak vyhnat." Karinom se na něj díval celkem vážně, pak řekl: "Už si někdy byl v sektoru B?" "Myslíš v divočině mimo Jharkendar? Ne nebyl, ale prý tam žijí smlouvaví obchodníci." Kněz se musel opět poušmat. Nevědomost jeho kolegy mu přišla směšná. "Připletly se ti do toho nějaké historky z Varantu. Tady v divočině skoro nic není. Jen nějaké potvory, taky skřeti, jedno sídlo amazonek, nemrtví, místní legendárně nadaný čaroděj, skupina trollů proslulá schopností uvažovat téměř jako lidé, jedna malá vesnička, pyramidy, kolem nichž se rozprostírá malé předměstí Jharkendaru, a taky jeden arcidémon."

Radiomis na něj koukal s otevřenými ústy. Chvíli jen tupě zíral, pak se přece jen odhodlal ke slovu: "Není toho na nic trochu moc?" "Jestli chceš můžeš si tu zůstat," odpověděl bez otálení kněz. "Ale nepočítej že tu shniju s tebou." dodal energicky.

"Dobре, добре, půjdu," pospíšil si Radiomis s odpovědí, pak se rozhlédl po okolních stromech a dodal: "Jen doufám, že tady nahore bude dost dřeva na člun."

## Závěrem

A jsme opět u konce dalšího vydání Orlice, tentokrát tedy toho březnového.

A to už něco znamená, protože zatím jste mohli vidět tři "sériová" vydání našich novin.

A to něco, co to znamená, je čas. Ač se to zdá k nevíře, Nordmarská Orlice vychází už čtvrt roku, v což jsem já, a troufám si hádat, že celá naše redakce, ani nedoufal.

A přežili jsme to, jak můžete vidět a hodláme tu s Vámi vydržet ještě hodně dlouho. Jak dlouho přesně?

To nikdo z nás netuší, ale určitě se najdou lidé, kteří jsou členy naší malé skupiny, a budou neustále a s chutí pokračovat.

Ale tohle byla jen taková menší vložka a teď je čas na další.

Dovolil bych si upozornit na to, že 29.3.2011 oslaví naše skupina již celý rok fungování.

A toto malé výročí jsme se rozhodli oslavit, jak jinak než prací.

Tudíž se v blízké době můžete těšit na několik nových výtvarů, které zatím bedlivě stržíme a skrýváme před světlem světa.

Tak, to byla ta důležitá upozornění. A nyní už jen zbývá se s Vámi rozloučit.

Doufáme, že se březnové číslo líbilo minimálně stejně jako ta přechozí.

Těšíme se na vaše komentáře a připomínky k naší redakci a opět se uvidíme za měsíc.

Do té doby Vám přejeme mnoho zdarů, spokojenosti a štěstí.



Šéfredaktor: Lucanus

Grafika: Lucanus

Lovec  
vrabčanda  
Gimli

Redaktori: Balalajka

Iordan  
vrabčanda  
Nemesiss  
Gimli  
Janp

Vyrobeno v: GIMP 2.6  
PhotoFiltre



vyrobili  
Nordmařané

Tímto se s vámi loučí vaše Nordmarská Orlice

Doufáme, že se ke čtení vrátíte

Děkujeme Vám za Váš čas, děkujeme převelice

Snad s námi meč Váš nikdy nezkřížíte

Pomalu, zlehoučka, rozpíná křídla svá

Mávne několikrát, mezi mraky se ztratí

Každý z Vás zajisté dobré ji zná

Odlétá však za měsíc zase se vrátí