



Září 2014, vydání osmnácté, v této edici čtvrté

## Téma čísla: Wilhelm a jeho fanart

Autor mnoha komiksů a povídky, banovaný buřič, člověk, který z fóra mnohokrát zmizel a mnohokrát se navrátil. A také pozměnil tvář fanartu. To jsou slova, která by mohla vystihnout Wilhelma. V dnešním čísle mu je věnována zvláštní pozornost jedním rozhovorem a také recenzí jeho komiksu.

---

### Přímý přenos – pokračování

V dnešním díle přinášíme další část Emperorova rozhovoru s hrdiny hry Gothic. Nenechte si ujít rozverný dialog plný humoru na stranách 11 – 13

### Skřeti – krutí dobyvatelé?

Podobně jako u článku o varantské jízdě, i zde se Lordan pokusí o úvahu týkající se světa hry Gothic. Tentokrát se jeho článek pokusí rozbít zakořeněné mýty o vnímání skřetů jakožto agresorů ve válce o Myrtanu. Strana 10.

---

Inzerce: Fellan hledá tesaře schopného za rozumnou cenu opravit střechu.

Značka: Ano, už jsem to vzdal.



# Úvodník

Milí čtenáři,

uplynul další měsíc a opět tu pro vás je Nordmarská Orlice. Již čtvrtým měsícem se vám v novém snažíme přinést podněty k úvahám o světě Gothic a světě fanartu. Rovněž se vás snažíme povídkami a stripy pobavit. Daří-li se nám to alespoň trošku, jsme rádi.



Aniž bychom to měli původně v plánu, soustředila se velká část dnešního vydání kolem význačné osobnosti – komiksáka a povídkáře Wilhelma. V dnešním čísle hodnotíme jeho zaněně inovátorský komiks Tajemství chrámu a v rozhovoru (původně chystaném pro srpnové číslo) s ním rozebíráme mnohé zajímavosti týkající se nejen jeho tvorby, ale také osoby a její pohnuté historie.

Těšte se ale také na Lordanův úvahový článek a Emperorovy satiry vyjádřené povídkou a stripem Trigothic.

Na závěr úvodníku bych rád zmínil, že v tomto vydání jsme se kvůli nešikovné shodě termínů nemohli věnovat filmařské soutěži Khoriniský drak. Řádně ji však jistě rozebereme v dalším čísle.

Rovněž bych vám rád připomněl možnost inzerovat vlastní fanartová díla v Nordmarské Orlici – ať už stará či nová. Je škoda tento potenciál nevyužít.

A to již k úvodu stačí, vždyť je tu pro vás celá Orlice.

Příjemné počtení přeje

šéfredaktor

---

## Inzerce

Na tržišti u městské  
brány otevíráme  
Khoriniský  
antikvariát! Prodej i  
výkup knih za  
přiměřené ceny.  
Nabízíme i vzácné  
tituly jako Chromanin,  
Božská moc hvězd,  
Dar bohů, Bitva o  
Varant či Duch vína!  
Neváhejte a navštivte  
Khoriniský antikvariát  
ještě dnes!



## Rozhovor s Wilhelmem – od autora, až po celek fanartu

**D**nešním zpovídáním bude jeden z předních komiksáků Wilhelm, alias Scorpio. Zkušený fanartový veterán, dnes známý hlavně pro své Bergmarské rytíře, Tajemství chrámu a Kazimíra Bergmara, se rozpovídal o své minulosti, o svých dílech, ale také o fanartu jakožto celku.

**Vojta:** Wilhelme, mohl by ses nám trochu představit? Kolik ti je, jaké máš zájmy a podobně. Uveď sám, co uznáš za důležité, vhodné, či zajímavé 😊

**Wilhelm:** Zdravím čtenáře Orlice! Co se týče nějakého infu o mé osobě, je mi 19 let, jsem po maturitě a už nějakou dobu dělám ve firmě, čili sranda už skončila a na fanart už také není mnoho času, ale stejně se pořád snažím něco tvořit. Ze zájmů je to tedy hlavně historie, velmi mě přitahují dějiny starověkých kultur, dříve především Egypta a nyní hltám informace o národech jižní a střední Ameriky, a pak, což už je asi poměrně známo, je to historie vojenská, což znamená, že si s kámošema občas o víkendů oblečeme uniformy a dáme si pěkně přes držku přímo před divákama - od loňska vlastním na ZP tři pušky, takže to má konečně grády. Tedy sečteno a podtrženo, zajímám se o vojenství od starověku až do současnosti, ale speciální pozornost věnuji druhé světové válce - což se hodně promítá i v mých fanartových dílech. Tím se dostávám k dalšímu velkému koníčku, i když na něj není mnoho času a často ani chuti, ale přece jen - už jsem mu věnoval skoro šest let života, takže jsou jen dvě

možnosti - buď s tím seknout nadobro, nebo tvořit. Zatím se mi daří to druhé.

**Vojta:** Je tedy vidno, že tvé koníčky jsou dosti spjatý s tvoří tvorbou. K té se již brzy dostaneme, ale před tím dovol ještě jednu otázku na tělo - otázku týkající se tvého působení na fóru. Co tě na fórum přivedlo a kdy? Je o tobě všeobecně známo, že jsi tu dříve působil pod nickem Scorpio, ale byl jsi trvale zabanován. Připomněl bys, čeho se vlastně tento ban týkal?

**Wilhelm:** Ano, musím přiznat, že na tuto otázku jsem se poměrně těšil. Začnu tedy od toho lehčího, jednoho červnového dne na konci 8. třídy jsem se zaregistroval na fóru a už tehdy jsem měl některé komiksy přečtené, přičemž mě tento druh tvorby nadchl. Takže bezprostředně po registraci jsem se dal do práce a vytvořil svůj první komiks s názvem Vzpouora. Byl strašný, ale nároky tehdy nebyly tak přísné a komiks se docela chytl, veteráni si ho ještě možná vybaví. Nu a od té doby tady tak nějak jsem (a někdy delší dobu nejsem 😊) Ted' k tomu druhému: Ano, do roku 2012, čili tři roky, jsem tvořil jako Scorpio. To už je dnes tak nějak známé, přestože si nepamatuju, že bych to někde otevřeně rozhlašoval, navíc dohoda s adminem (a myslím že tehdy mi návrat povolil Jémák) mi





přímo zakazovala říkat někde, že jsem vlastně Scorpio, ale myslím, že lidé na to přišli okamžitě už ze stylu mých děl, a tak asi není už třeba to tajit, nicméně chtěl bych asi poprvé veřejně poděkovat, že mi byl návrat umožněn. No a co se týče toho banu: Už si přesně nepamatuji úplné podrobnosti, jen vím, že mé kroky na sklonku Scorpiový kariéry vedly do offtopicu, kde jsem začal vést rozsáhlé politické spory s jistým uživatelem. Bylo to poměrně vleklé, navíc mé názory byly všeobecně shledány xenofobními, rasistickými a jinak nevhodnými, a aby toho nebylo málo, začal jsem (a už ani moc dobře nevím, z jakého důvodu, myslím, že jsme měli dojem, že správci nevěnují dost pozornosti fanartu) začal s některými uživateli volat po "revoluci" na fóru - holt měl jsem tehdy rebelskou povahu. Takže mi přistálo několik dočasných banů, až nakonec jsem byl zabanován nadobro. Nevím, co se stalo, ale když se přihlásím na starý účet, vyskočí mi jako důvod k udělení banu "provokace." Čili asi tolik k tomu, na druhou stranu, mnoho uživatelů s takovou minulostí jako já na fóru aktivních není (a asi za to budme rádi). Každopádně abych to uzavřel: Od té doby jsem se zklidnil, trochu snad zmoudřel, do offtopicu nelezu a v budoucnu mám jediný cíl, a to je podpora a tvorba fanartu na fóru, aby nám to tu ještě nějaký ten pátek vydrželo.

Vojta: A já si myslím, že Jémákovi můžeme děkovat, že ti pohyb na našem fóru dovolil, protože jinak by to pro fanart byla významná ztráta. Však podívejme se na výčet tvých komiksů.

První byla tedy Vzpouza, poté staří Bergmarští rytíři a po nich následovala opravdu hromada komiksů: Cord a Wulfgar, Gladiátor, Příchod barbara, Selská válka, Robinova banda, Já, odsouzený, Skrblík. V současné době pracuješ na nové verzi Bergmarských rytířů a na komiksu Tajemství chrámu. Poslední dva jmenované nechme stranou a podívejme se na tvou starší tvorbu. Kterých z dřívějších komiksů si obzvláště ceníš a proč?

Wilhelm: Výčet mých děl mě docela překvapil, asi bych to sám nedokázal všechno vyjmenovat 😊 Mrzí mě, že žádný z komiksů nebyl nikdy dokončen, ale věřím, že pro toto téma jsi mi připravil prostor v jinde, a tak tedy k tvé otázce: V první řadě si cením každého komiksu, který jsem kdy vytvořil. To proto, že mám na tvorbu vždy moc pěkné vzpomínky, a to hlavně na tu počáteční ideu, nadšení pro nový příběh a život nových postav, bez kterého by žádný komiks nemohl nikdy vzniknout. Ale asi nejvíce si cením Bergmarských rytířů, jelikož vytvořili základ pro úspěšný a propracovaný komiks, který jsem stvořil později. Velmi si také cením Selské války, což je komiks, který je sice krátký a nedokončený, ale vážou se k němu dvě velmi důležité věci: Za první zde byla poprvé definována postava Kazimíra von Bergmara a jeho životní příběh. O této postavě bych ještě rád řekl pár slov, ale to až v otázce týkající se současné tvorby. Druhá věc, poprvé jsem zde využil přidání předmětů v postprodukcí, což svým způsobem asi charakterizuje mou současnou tvorbu (Byly to hudební



nástroje vojenské kapely a medaile). Ale jinak pochopitelně vážím si každého z těch komiksů, "Vzpoura" byla tím PRVNÍM komiksem, Cord a Wulfgar zase vznikl na základě dětské hry mě a mého bratrance, což jsou opět hezké vzpomínky.

Vojta: Žádný strach, na Kazimíra mám připravenou speciální otázku 😊 Bergmarovi jsi věnoval jeden komiks velikou měrou, druhý měrou trochu menší, ale zcela ses mu věnoval ve své povídce. S Bergmarem se vždy spojuje povstání. Dobře to koresponduje s tím, co jsi řekl o své povaze. Je Bergmar cosi jako tvé alter ego? Nebo ses u něj nechal inspirovat nějakou historickou postavou (což koresponduje zase s tvým zájmem o historii)? Jak to vůbec přišlo, že jsi vytvořil takovou postavu?

Wilhelm: Především si myslím, že Bergmar má co se týče komiksových postav tak trochu výsadní postavení. Nevím o tom, že by se kdy objevila postava, které by autor věnoval tolik pozornosti. Existence postavy Kazimíra Bergmara se zakládá na listině, kterou v GI hledáte s Lesterem v Horské pevnosti. Na vlastnické listině stojí, že právoplatným majitelem Horské pevnosti je jakýsi purkrabí Bergmar. Nic víc, nic máň. Ale z této skutečnosti se zrodil nápad, že by v pevnosti vlastně mohla sídlit nová gilda, která by byla podřízena právě onomu Bergmarovi. Charakter této postavy přesto nebyl v prvních rytířích nijak zvlášť rozpracován. Časem, jak jsem získával další a další znalosti, jsem v historických pramenech narazil na mladého německého rytíře, šlechtice

jménem Florian Geyer, který ve 20. letech 16. století vedl v Německu rozsáhlá povstání prostého lidu proti šlechtě. Uvažte: Ten chlapík obětoval vše, co měl, svou pověst, jmění a vliv, aby bojoval za spravedlivou věc! Pánové ale samozřejmě dokázali nashromáždit daleko silnější vojsko, a tak bylo toto tažení odsouzeno k zániku. Florian Geyer sám byl během bojů zabit, a to ve velice nízkém věku. Tento příběh a jeho hrdina si mě získali natolik, že jsem se rozhodl vytvořit na jeho motivy komiks. A tak vznikla Selská válka, ve které Bergmar v podstatě supluje reálnou historickou postavu. Díky Florianu Geyerovi je Bergmar takový, jaký je. To, že se živí přepadáním sektářských konvojů, je už věc druhá - dělá to čistě z existenčních důvodů. Jestli je Bergmar obrazem mého "alter ega" : Také mi už tato spojitost několikrát docvakla, nejdřív počestný služebník krále, pak rebel, odsouzený k smrti, ale na poslední chvíli je mu jeho život darován a on dostává novou šanci. Nicméně žádný úmysl, aby postava nějak refletovala můj život zde na fóru, při tvorbě jejího příběhu nebyl a ani není, i když je docela zajímavé, jak se naše osudy prolínají 😊 Mohu slíbit, že Bergmar v mé tvorbě dostane ještě mnoho prostoru.

Vojta: Nyní se již podíváme na Bergmarské rytíře. Původně to byla spíše mlátička, která ovšem zaujala leckterého čtenáře svojí atmosférou. Jak vznikl námět komiksu, už víme.. Co ti ale bylo motivací k tomu, abys komiks začal znovu úplně od začátku? A jak si asi představuješ, že bude



komiks ještě dlouhý? Děj se zatím spíše komplikuje, než by směřoval k jednoznačnému uzavření.

Wilhelm: No, asi takhle, chtěl jsem v komiksu pokračovat, ale navázat na staré díly, jejichž úroveň byla mizerná, pro mě již bylo nemyslitelné. Začít znova byl podle mě správný krok, a hodnocení čtenářů o tom vypovídá své. Základ zůstal, ale vše bylo důkladně promyšleno a rozpracováno do detailů. To je trošku problém, jelikož nové prvky vymýšlím během tvorby, takže jsem se dostal do situace, kdy vojáci na začátku vypadají úplně jinak než ti v posledních dílech, kde přibýly např. štíty a kopí, navíc nyní, když jsem pronikl do tajů práce se spacerem, se dá očekávat, že změn v budoucnu bude mnohem více. Vrcholem vychytávek byl vůz se zásobami v posledním díle, který byl vymodelován a později vložen do screenu v postprodukcí. A co se týče délky, tak tohle je komiks, který bych chtěl do finíše opravdu dotáhnout, otázka je, bude-li ještě na fórum někdo chodit, až se tak stane. Času je totiž málo a v současnosti má komiks 7 dílů, přičemž celkově by příběh vydal minimálně na 14-15 dílů. Plně uznávám, že si to sám ztěžují pověstnými "vychytávkami," bohužel, bez nich pro mě tvorba ztrácí smysl.

Vojta: Bez vychytávek si tě asi nikdo dnes již nedovede představit. A například tvorba komiksu Tajemství chrámu by bez vychytávek byla nepředstavitelná zcela. Pověz nám o tom více. Co tě k nim přivedlo? Jak už jsi říkal, velice to zpomaluje tvorbu -

kolik ti tak příprava vychytávek zabere času? Co musí umět a mít ten, kdo bych chtěl své komiksy efektivně tímto způsobem obohacovat?

Wilhelm: Přesně jak říkáš, právě vychytávky otevírají úplně nové možnosti ve tvorbě komiksů. Samozřejmě je to jen pro toho, kdo má dostatečnou trpělivost a taky to asi chce trochu té zručnosti. K vychytávkám jako takovým mě přivedla v první řadě touha zobrazit věci detailně a reálně, neboť detail dělá celek, celek nikdy neudělá detail. Je to prostě něco, čím se komiks odlišuje od těch ostatních, něco, co má potenciál opravdu překvapit čtenáře, dokreslit atmosféru a zároveň zajistit, aby se čtenář skutečně těšil na další díl, pln zvědavosti, co mu autor zase naservíruje. Dnes už to není ani tak touha po zobrazení detailu, ale hlavně hledání nových hranic: Kam vlastně lze až v komiksové tvorbě zajít? Tajemství chrámu mě utvrdilo v tom, že hranice v podstatě neexistují. Když má člověk trpělivost a chuť, dokáže ztvárnit cokoli. Kdo by si byl kdy představil, že jednou bude postava v komiksu pokuřovat cigaretu nad popelníkem, že se po Khorinisu budou prohánět vojenské automobily nebo že vojákům budou poskytovat ochranu masivní štíty? Myslím, aniž bych se chtěl jakkoli vychvalovat, že tímto jsem nastavil komiksovou laťku zase o kus výš. Kolik to zabere času? Jak kdy, podle složitosti scény. Ale zase: Pokud jde o Tajemství chrámu, většinu věcí mám nascreenovaných z jiné hry, od výstroje až po zbraně, a navíc jsou tyto obrázky upraveny tak, že kolem



věci je jednotné pozadí, čili stačí v Photofiltru dát volbu "Průhledná barva" a nemusím nic ořezávat - samozřejmě to ale dalo dost práce připravit, to se ořezávat muselo. Někdy narazím na to, že ta či ona věc není vyfocena v úhlu, který potřebuji. Někdy stačí objekt upravit pomocí nástroje Deformace, jindy však je třeba udělat si nový screen věci. Pak už to jde ráz naráz: Vraším chlapům kvěry do ruky, dám jim čepice nebo helmy, na opasky rozvěším výstroj, tu a tam dám vlajku, obraz nebo něco podobného. Ale nejde jen o tyto vychytávky vložené přes grafický program. Díky několika návodům z youtube (převážně polským) jsem se naučil pracovat se Spacerem a také se zbrojem. Potřeboval jsem totiž mít ve hře několik zbrojí, které mají stejný model, ale jinou texturu, kvůli uniformám. Takže kromě texturářské práce také práce se scripty. Nebudu tajit, že všechny uniformy mají model kožené zbroje, která střihem nejvíce odpovídá.

**Vojta:** Laťku jsi nepochybně posunul. Minimálně tedy v oblasti obohacování hry, ale já osobně jsem si jist, že i v dalších různých směrech. Když jsme u toho posouvání laťky - mohl bys říci, která díla podle tvého osobního názoru laťku v nějakém ohledu výrazně posunula? A vůbec, jaká jsou tvá oblíbená fanartová díla od komiksů až po filmy?

**Wilhelm:** Tak já pokud se podívám zpět na vývoj komiksů, tak vidím, že ta laťka se posunovala úměrně s tím, jak vznikala nová díla, stačí se podívat na některé komiksy vytvořené kolem

roku 2009, 2010, tam kolikrát z dnešního hlediska je podprůměrná grafika, také zpracování scén za moc nestojí, přesto tam jsou hodnocení velmi kladná, přičemž dnes by takové dílo asi neobstálo, každý se asi snažil dělat tak, aby se prostě co nejvíce předvedl, a pokud se mu to povedlo a ukázal něco nového či lepšího, tak ta laťka byla posunuta, a znova a znova, přičemž dnes jsme situaci, kdy ty komiksy jsou kolikrát opravdu po grafické stránce umělecká díla (což neplatí u mých komiksů, ale já zas mám priority trošku jiné). Také hodně autorů dnes je schopno udělat velmi dobrou krev, zapojuje se hodně práce s texturami, různé triky s marvinem a podobně. Na druhou stranu mě mrzí, že často vidím i u komiksů s pěknou grafikou odbyté scény, málo snahy to vše něčím okořenit, ale snad se to v budoucnu posune k lepšímu. Velkým průkopníkem byl podle mě Taria s Dirianovými toulkami II, kde se vlastně poprvé vyskytla v masovém měřítku práce s texturami, která už dnes prakticky nesmí chybět u dobrého komiksu, výborná práce s Marvinem, dobře zpracované masové scény, tady si prostě myslím, že se tehdy laťka zvedla opravdu hodně a Taria si tu svou přezdívku právem zaslouží. Myslím, že úroveň komiksů má od té doby velice rychlý vzestup. Co se týče oblíbených děl, přiznám se, že sleduji hlavně komiksy. Rád se vracím i ke starším dílům, jako Ordinary life od dying bandit, mám rád komiksy od Huntera jako Hunterův život v kolonii, které jsou plné vtípu a odlehčené atmosféry, opravdu strašně



moc rád se vracím k Dirianovým toulkám, které si mě, hlavně po příběhové stránce naprosto získaly, mám rád Nástroje destrukce, z novějších děl mě potěšil především Lov stínu a Lovec duší, ale těch oblíbených mám opravdu hodně. Z filmů se mi rozhodně líbil Versus, rozhodně mě dostává také druidská filmová tvorba. Na povídky a kresby se občas podívám, ale moc se v nich neorientuji a nemám tak jednoznačného favorita.

Vojta: Zmínkou o Druidech se dostáváme k fanartovým gildám. Když si nalijeme čistého vína, tak tato sekce nežije až tolik, jak bychom asi chtěli. Jak to vidíš s budoucností skupin? A jak hodnotíš jejich koncept? Nedávno (poznámka: nedávno znamená dne 12.8, kdy se rozhovor uskutečnil) jsi podal přihlášku do skupiny Khorinis, proč jsi volil právě tuto?

Wilhelm: Ano, je to tak, fanartové skupiny už nejsou, co bývaly. Kdysi bylo členství přísně výběrové. Ale to proto, že si to skupiny mohly dovolit. Každá z nich měla dost skutečných mistrů fanartu a kdo k nim chtěl patřit, musel také něco dokázat. Bylo to období, kdy byly skupiny pevné, plodné a lidi v nich tvořili skvělý kolektiv plný chuti něco dohromady dělat. Dnes je ale situace opačná. Skupiny přijímají kdekoho, aby podpořily a zajistily členskou základnu, přičemž nechci říct, že by se přihlášky zrovna hrmuly. Máme zde neochotu publikovat rozsáhlejší díla pod hlavičkou skupiny. To je jasné, do skupin nechodí skoro nikdo, tak pro mě jako pro autora, když už tak

dlouho dře na svém díle, je mnohem lepší publikovat komiks v Nových komiksech, než ve skupině. Přičemž z mé strany zde byla vždy snaha podpořit skupinu, u níž jsem právě byl, svými díly: Robinova banda, Selská válka, Skrblík i Gladiátor, to vše byly skupinové projekty. Ale skupiny jsou zde od toho, aby tvořily fanart pokud možno dohromady. Takovým typickým příkladem je skupinový komiks. Začíná to dobře: Já udělám scénář, ty screeny, ty grafiku, a ty to otextuješ. V praxi to pak vypadá tak, že s bídou vznikne jeden nebo dva díly, jelikož se musí strašně dlouho čekat na to, až ten dotyčný přiloží svou ruku k dílu, a nakonec je nechuť pokračovat taková, že se na projekt skupina vykašle. Sám jsem v tomto ohledu často zklamal a tak je to pro mě pochopitelné. S budoucností skupin to nevidím tedy nijak růžově. Často jsou jejich členy fanartoví veteráni, ale to už jsou opravdu veteráni, co už nechodí do školy, žijí občanský život a na tvorbu nemají už čas ani chuť. Fanartově alespoň víceméně aktivní jsou tu dnes dvě skupiny: Druidi a Khorinis. Přičemž tvorba druidů se z klasického spektra fanartu vymyká a v Khorinisu se také nic moc neděje. Řekněme si to narovinu: Není tu motivace něco tvořit, když je motivace, není čas, protože stárneme a máme spoustu jiných povinností, vše, co děláme, děláme vlastně sami pro sebe, už nepříjde téměř žádný fanoušek hry, který by se nad dílem jen tak pozastavil, ohodnotil by ho a šel dál... Čili: My potřebujeme omladit kádr. Potřebujeme nové lidi, novou krev, lidi, kterým bychom



předali své rady a oni mohli s nadšením začít tak jako my kdysi, a pak by měly fanartové skupiny smysl. Čili já si myslím, že koncept fanartové skupiny je třeba výrazně přehodnotit. Z fanartové skupiny udělat fanartovou školu. Soustředit zkušené tvůrce, kteří ještě mají zájem něco dělat, upustit od výběrového řízení, čili umožnit volný vstup, a nalákat nové uživatele, se kterými by se dalo pracovat a vést je. Samozřejmě se o tom pěkně mluví, ale ve skutečnosti je to velmi špatně proveditelné, už z důvodu toho, že zájem o Gothic jako o hru upadá, nicméně toto je má vize budoucnosti fanartové skupiny. Proto jsem si také podal přihlášku ke skupině Khorinis, jelikož ta se (aniž bych chtěl urazit tvorbu Druidů) stále jako jediná víceméně věnuje tradičnímu Gothic fanartu, na jehož dalším rozvoji bych se velmi rád podílel.

Vojta: Zajímavá vize - jak podpořit skupiny a fanart vůbec. Zcela jistě jsou podporou fanartu i soutěže, které za poslední léta získaly jistou tradici. Nejstarší Zlatý Diego, mladší Komiksový král a nejmladším, letošním nováčkem, je Khoriniský drak. Jak se ti líbí nápad organizovat soutěže? Khoriniského draka se neúčastníš, ale budou-li Diego či Král, zvážíš svou účast?

Wilhelm: Přesně tak, co si pamatuji, rozvířila nová soutěž vždy vody fanartu a přinesla mnoho nových a zajímavých děl, a co je nejdůležitější, také zájem uživatelů, a to i těch, kteří se soutěže neúčastnili. Určitě, soutěživost a touha získat uznání, něco dokázat a prosadit se dokáže

nakopnout do práce i fanartáky "duchodce." Khoriniskému drakovi hrozně fandím a moc se těším na díla, která tato soutěž přinese. Neúčastním se jen z toho důvodu, že tajemství tvorby filmů mi zůstalo skryto, nikdy jsem se vlastně ani nesnažil film vytvořit. Má to důvod: Do filmu žádnou vychytávku nepřidám, další věc je ta, že "herci" v gothicu jsou dost toporní, což se dá skrýt v komiksu, kdy každou scénu pečlivě nastavím, ale už ne ve filmu, což jako detailista prostě nemůžu skousnout 😊. Soutěž budu ale rozhodně sledovat a přeji zúčastněným mnoho chuti do tvorby. Ať vyhraje ten nejlepší. Komiksového krále bych se zúčastnil rozhodně, velmi pravděpodobně i Zlatého Diega.

Vojta: Příslib účasti velice rád slyším! Nicméně, náš rozhovor už pomalu končí. Dovol mi, abych ti zde poděkoval za tvůj čas a výtečné odpovědi, spolupracovat pro mě byla radost 😊 Zeptám se tě už jen na to, co bys popřál Orlici do budoucna a také co bys rád vzkázal čtenářům 😊

Wilhelm: Já bych především Orlici popřál, aby bylo stále o čem psát. Aby vznikala stále nová díla, na která by se daly psát recenze. Aby přicházeli noví tvůrci, se kterými by se daly dělat rozhovory, abyste nemuseli v rozhovorech neustále omílat nás - chromé veterány a staré páprdy 😊 A vy, čtenáři, podporujte fanart, procházejte si vydaná díla, komentujte, a když budete mít náladu - tvořte. Díky, že jsi mi dal prostor se zde vybrečet, Vojto 😊





## Recenze: Tajemství chrámu



Nový

komiks z dílny ostrříleného komiksáka Wilhelma upoutá diváky hned na začátku svým velmi zajímavým pozadím a celkovou tajemnou grafikou. Pokud ovšem čekáte, že se jedná o další pokus o vytvoření zombie survival komiksu plného akčních řežeb s mečem, mýlíte se, i když ne úplně.

Tajemství chrámu je, jak již z názvu topicu na fóru vyplývá opravdu komiksový experiment. Autor prakticky překopal spousty textur z Gothica tak, aby navodil skvělou dobu kolem druhé světové války a my myslíme, že se mu to podařilo skvěle. Výborně zpracované uniformy, pistole, akční scény, mluva, prostě vše vám naprosto rozhláží představy o tom, že čtete nějaký komiks vůbec z Gothica a tomuto dojmu navíc přidává skvělá práce se screeny, které Wilhelm obohacuje spousty grafickými dodělvkami mimo hru.

Pokud vás baví podobné experimenty s Gothiceem a máte rádi prostředí druhé světové války, není na fóru lepší komiks, který bychom vám mohli doporučit. A jelikož nemůžeme příběh komiksu po teprve dvou dílech příliš hodnotit, verdikt je jasný – Vřele doporučujeme.

- + *Textury, grafické dodělvky*
- + *Prostředí komiksu a atmosféra*
- + *Akční scény*
- *Malý počet dílů*
- *Občas možná až příliš efektů na jednom screenu.*



## O autorovi...

Wilhelm se na našem fóru ukazuje již podruhé a sám se tím nijak netají. Dříve vystupoval pod jménem Scorpio a už tehdy vydal svůj první velmi úspěšný komiks Bergmarští rytíři. Nyní se určitě jedná o komiksáka, který je schopen věnovat nejdelší dobu jednomu jedinému screenu z celého komiksu.

## Dílo měsíce...

Tento měsíc ovládlo fórum jedno nové dílo od zkušeného autora Vojtyl22.

Pokračování komiksu Prokletí Starého hradu v ještě prokletějším Novém táboře sklízí velkou

chválu

po celém fóru.





## Skřeti - krutí dobyvatelé?

**C**hceme-li se věnovat skřetům, musíme je nejdříve rozdělit. Skřeti z ostrova Khorinis neovládají lidskou řeč, dají se považovat za skutečného agresora, který se snaží krutě si podrobit ostrov Khorinis ve spolupráci s různými



stvořeními od samotného Beliara. V tomto článku se chci věnovat ovšem spíše skřetům z Myrtany. Zde bych jejich postup při válčení označil za poměrně smířlivý, rozhodně smířlivější, než jaký postup nám předvádějí lidé.

Skřeti zahájili invazi pravděpodobně z důvodů krutých mravů na severu. Dalším důvodem může být i to, že při invazi byli v podstatě v právu. Myrtana skřetům náležela ještě před příchodem Rhobara I. Nemůžeme je tedy označit za klasické agresory, kteří by chtěli vymýtit lidskou rasu.

Když se zamyslíme dále, zjistíme, že skřeti poměrně férově zacházeli s podmaněným obyvatelstvem. Lidé, kteří nekladli odpor, zůstali svobodní, navíc to mohli dotáhnout docela daleko i v kariérním žebříčku (viz. Thorus). Lidé, kteří se pokusili o odpor, byli sice již buď zabiti či zotročeni, ale taková už je válka. Rozhodně se nedá říct, že by se jednalo o nějakou genocidu lidského obyvatelstva.



Když si pak vzpomeneme, jak se lidé snažili zbavovat skřetů, rozhodně nemohla být řeč o nějakém kompromisu. Lidé se snažili skřety ideálně vybit, naživu zůstal jen ten skřet, který uměl dost rychle utíkat. Podle mého skromného názoru by skřeti neměli být vnímáni vůbec tak zle, jak se nám je společnost snaží naservírovat.

---

### Závěr Orlice s Emperorem

Dnešní vydání Nordmarské Orlice zakončíme Emperorovými pracemi. V první řadě tu pro vás je již tradiční Trigothic a dále se můžete těšit na druhou část jeho povídky Přímý přenos (na její vyvrcholení se můžete těšit už v příštím vydání). Jen pro připomenutí – minulá část skončila ve chvíli, kdy se Xardas vyhnul přímé moderátorově otázce o bezejmenném hrdinovi.

---

Místo pro vaši reklamu! Využijte bezplatně služeb Nordmarské orlice!

---





### Přímý přenos – pokračování

Moderátor: Dobrá tedy, pokročíme dál. Pane Diego, vy sám se považujete za jakéhosi Hrdinova patrona či ochránce, je to tak?

Diego: Byl jsem rád, že se přidal k nám, jako ke Starému táboru. Poznal jsem, že je to dobrej, rovnej chlap a věnoval jsem dost svého času, abych mu pomohl, například s jeho tréninkem. Moc o sobě nemluvil, ale to jak se choval, jak plnil svůj úkol, to mluvilo za něj. Ale bylo toho ještě hodně, co se musel naučit.



Gorn: Sice nepatřil k nám, ale pořád lepší, než kdyby se dal k těm šilencům z bažin. Byla by ho škoda, páč jsem slyšel, co tam ti huliči trávy prováděj s nováčky ...

Moderátor: Pane Gorne, není tu s námi žádný zástupce z bažinného tábora, aby potvrdil nebo vyvrátil vaše domněnky, proto žádám o korektní jednání.

Gomez: Hahaha ... to věděl každej, co tam ti pošuci dělaj, a voni taky moc dobře věděj, proč sem odmítli přijít. Fanatici, pche ...

Moderátor: Prosím, abyste tu neplivali na zem.

Mud: Co tam dělali?

Moderátor: Prosím, věnujme se našemu Hrdinovi. Pane Milten, nebylo vám líto, že se Bezejmenný nevěnoval magii?

Milten: Měl pro to velké vložky, ale bylo to jeho rozhodnutí. Osud či Innosova vůle, chcete-li.

Moderátor: Pane Xardasi, vy se zase smějete.

Xardas: To nic, jen mě tak napadlo ... ale nic.

Milten: Nikdo nevěděl, co se mu honí hlavou, nikdo ho pořádně neznal.

Moderátor: Ale pane Xardasi, no tak ...



Xardas: Pardon.

Milten: Každopádně jsem rád, že jsem měl možnost mu pomáhat, například při hledání ohnisek.

Diego: Jo, tady se chlapec předvedl.

Moderátor: Mimochodem, ohniska, máte nějakou zajímavou historku z této doby?

Gorn: Hele, Diego, co třeba to s tím trolelem?

Diego: No, to bylo těsně před tím, než tady Gomez začal vyvádět ...

Gomez: Hele, neserte mě chlapi, už s tím zase začínáte ...

Diego: No, šli jsme tehdy spolu do trolího kaňonu, chtěl jsem mu pomoci. Viděli jste někdy trola? Pak určitě víte, že je dost těžký ho sejmut lukem. Já jsem teda celkem dobrej, co se luků týče, ale jak jsem tam stál před tou obludou, tak jsem měl docela nahnáno. Luk mi byl v tu chvíli na nic, jen jsem mu čechral kožich a jeho to akorát rozzuřilo. Tak jsem už sepisoval závět, když tu přišel Hrdina, máchnul rukou a když jsem otevřel oči, tak byl trol tááákhle malej.

Gorn: Škoda, že jsem u toho nebyl ...

Diego: No a pak už si s ním poradil sám, já jsem tam byl platnej akorát tak na rozmotání zašmodrechánýho lana. Připadal jsem si jako blbec.

Gorn: Ale no tak, jednou musel žák předčít svýho mistra, no ne?

Mud: Já jsem slyšel od Lestera, jak ...

Gorn: Sklapni, nikoho to nezajímá!

Mud: Ale...

Diego: Ne, vážně Mude, měl bys si raději rozmyslet, než něco jen tak plácneš, navíc Lester je mrtvej a nemůže tu tvou bláznivou historku potvrdit.

Moderátor: Eee ... dobrá, čas pokročil a my jsme v druhé polovině našeho pořadu. Zkuste mi popsat, co se dělo po uzavření Starého tábora.

Gorn: No Gomezovi prostě ruplo v kouli a události dostaly rychlej spád. Našeho hrdinu votamaď vykopli, tak jsme se ho ujali my v Novým táboře. Byl jsem fakt moc rád, páč to byl člověk, vedle kterýho byla čest se postavit v boji ...

Milten: Byla to hrůza! Takový masakr, jak jsi mohl, Gomezi?

Gomez: Prostě jsem udělal, co jsem musel ... no, možná jsem to trochu přehnal ... doprdele, každému snad můžou někdy rupnou nervy, ne?



Moderátor: Prosím, abyste mluvili slušně, jste v živém vysílání.

Gomez: Co po mě sakra chcete? Abych se omluvil?

Mud: To bys fakt udělal?

Diego: Já tě chápu, Gome, ale přehnal jsi to dost.

Gorn: Jasně, kámo, co to do tebe vjelo?

Gomez: Já sám nevím ... no ... tak dobrá, já se teda omlouvám. Stačí?

Milten: To je dobrý začátek.

Gorn: V poho. Stalo se ...

Mud: Helejte, jak se mi klepou kolena ...

Diego: Na tvoje kolena tu teď fakt nikdo není zvědavěj.

Moderátor: Jsme zde svědky velkého usmíření po tolika letech ... vážení posluchači, můžete nám od této chvíle volat své dotazy na naše hosty, tímto vám dáváme prostor, ptejte se na vše, co vás zajímá. Pánové, kde jsme to skončili?

Xardas: Já myslím, že bychom neměli druhé soudit tak přísně, neznajíce všech souvislostí ...

Diego: Xardy, ty seš jak tajemnej hrad v Karpatech, proč mám pocit, že toho víš víc, než jsi řekl?

Xardas: Já zatím nic neřekl. Ale byli byste překvapeni.

Moderátor: Opravdu nám toho neřeknete víc, než několik nejasných náznaků?

Xardas: Nejste hodní!

Milten: Já myslím, že vím, kam tím míří ... ale jako kolegu tě žádám, abys to zvážil ... co když se pleteš?

Xardas: Já? Tady není co zvažovat, pravda je prostě taková a basta!

Gorn: Tak to vyklop, člověče!

Xardas: Nuže dobrá, tak tedy vezte že ...

Moderátor: Velmi se omlouvám, ale máme tady prvního posluchače, který se dovolal, máte nějaký dotaz na některého z našich hostů?

---

## Inzerce

Daruji svoji chatrč ve Starém táboře – radši budu bydlet na ulici, než v ní!

-Kopáč Kyle-



## Závěrem

**J**nu, je to opět za námi. Dočetli jste další číslo Nordmarské Orlice, které jsme se pro vás snažili nabít informacemi, podněty k úvahám a humorem. Doufáme, že práci pro vás odvádíme dobře, nicméně máte-li nějaké připomínky k Orlici, rádi je uvítáme v komentářích.

Tímto se s vámi z pozice šéfredaktora opět na nějakou dobu loučím a žezlo předávám dále.



---

Píseň svou dopěla Nordmarská orlice  
a míří zpět za hory rozeklané,  
za tvoji pozornost děkuji velice  
slovutní svobodní Nordmařané.

Netruchli, nesmutni, vážený čtenáři,  
ač toto skutečně poslední list,  
za měsíc můžeš zas, pokud se zadaří,  
nordmarské skupiny časopis číst.

---

V září 2014 v MS Word vyrobili pro Gothicz.net Nordmařané.