



Leden 2015, vydání dvacáté druhé, v této edici osmé

Téma čísla: Rozhovory

V tomto čísle si můžete vychutnat hned dva rozhovory, zpovídanými jsou Radek Wade, tvůrce Gothic rapu, a Emperor, tvůrce Trigothicu, globální moderátor fóra a redaktor Nordmarské Orlice. Rozhovory na stranách 1 až 5.

Fanartový rok 2015

Pivlova vize nového roku fanartu, co nás čeká a co nás v novém roce na poli fanartu nemine? Více na straně 6.

Hrdinův deník

Emperor píše deník očima Bezejmenného hrdiny, aneb nový a neotřelý pohled na kolonii na straně 7.

Inzerce

Predám starý hrad. Lukratívny pozícia v horách, s krásnym výhľadom, s mostom a starými sochami. harpyje sú v cene.

- Lester

Sám si vařím, sám si peru, aneb odešla mi žena. Kdo mi jí najde i se synem, dostane odměnu.

- Sekob

Rozhovory

V dnešním vydání Orlice jsme si pro vás připravili rovnou dva rozhovory. Jednak s autorem Gothic rapu, velice zajímavým způsobem jak pojmout fanart způsobem, na který jsme zde nebyli zvyklí, Radkem Wadeem a zároveň s naším redaktorem Emperorem, rovněž autorem, který svým Trigothicem přišel s čímsi novým a neotřelým. Začneme s prvním jmenovaným.

1. Mohl by ses pro čtenáře trochu představit? Co rád děláš ve volném čase? Jakou hudbu/interprety máš rád? Oblíbené PC hry, filmy knihy a všechno možné

Zdravím všechny lidi na Gothicz.net. Jmenuji se Radek Wiesner (Wade je přezdívka). Je mi 21 let a studuji v Brně. Volný čas je hrozně vzácná věc a pokouším se ho využívat věnováním se svým koníčkům, bohužel to často porušuji a místo toho brouzdám světem internetu -_- . Mezi ty zmíněné koníčky patří v první řadě psaní textů, knížky a hry (na sport moc nejsem). V knihkupectví je můj nejoblíbenější koutek biografie. Hrozně mě fascinuje čist životní příběh člověka co mě inspiruje! Filmově mi stačí dva žánry: sci-fi a fantasy. Ohledně mých oblíbených her, tak mezi špičkou je samozřejmě Gothic; a další úžasné RPG: Dragon Age: Origins, Oblivion, Skyrim; dále: Half-Life, Splinter Cell, Prince of Persia, Max Payne, TLJ, GTA... byl by to asi dlouhý seznam. S hudbou by to byl asi ještě delší seznam. Poslechnu si jakoukoliv odrůdu rocku/metalu, rapu, elektroniky nebo soundtracku. A obzvlášť poslouchám moje dva oblíbené rappery/youtubery, Dan Bull a JT Machinima, kteří píší hudbu o hrách.

Tihle dva jsou pro mě velkou hudební inspirací, stejně jako Linkin Park.



2. Jak ses dověděl o Gothicz.net? Zajímáš se o místní dění více, nebo jsi k nám spíše "zabloudil"? Jak na tebe komunita působí, případně co bys zlepšil, na co dal důraz?

Gothicz.net znám už delší dobu a poprvé jsem k vám zavítal když jsem hledal mapky a pomoc s questama pro Gothic 3. A od té doby pokaždé, když jsem hledal nějakou informaci ohledně Gothica nebo Risen věděl jsem kam se obrátit. Hledat něco např. na webu worldofgothic.com je na dlouho :D . Na Gothicz.net je všechno přehledný a hezky rozvržený, za to palec nahoru! Vylepšil bych možná jednu maličkost, že v herbářích, bestiářích.. na webu, bych připsal ještě původní anglický názvy, pro lidi co například nemají češtinu ve hře.

3. Na fóru velice zaujal tvůj Gothic rap tribute. Mohl bys o této skladbě trochu pohovořit? A mohl bys nám říci také něco o své ostatní tvorbě?



Moc rád :). Na mém YouTube channelu jsem už měl dva songy věnované mým oblíbeným hrám (Deus Ex, Prince of Persia) a věděl jsem, že jednou přijde i na Gothic. Po té co JT Machinima vydal svoje instrumental album, ihned jsem si ho koupil a jakmile jsem slyšel instrumentálku "War of drums", řekl jsem si, do téhle hudby musím napsat něco o Gothicu. Připomnělo mi to ten klasický soundtrack (i když ten je mnohem lepší), a hned

jsem se pustil do psaní. Měl jsem ještě jeden starší text o Gothicu, ale ten jsem nakonec nepoužil a přepracoval ho. Psaní a vylepšování trvalo asi týden a pak nahrávání, mastering a střihání videa přes víkend. Záběry co jsou ve videu, jsem sestříhal z naprosto úžasných fan-filmů a odkazy na ně jsou v popisku videa. Taky ještě občas s kamarády děláme jen tak pro srandu vokál covery na písničky od Linkin Park, kdo má rád LP určitě si něco od nás poslechněte ;) Ještě bych chtěl dodat, že Gothic 1 byla asi první hra, u které jsem se hodně začal zajímat o dialogy a celkově o angličtinu. Hrozně se mi prostě líbilo, jak ti týpci mluvili. :D Doted' jsem neviděl hru s hustějším dabingem.

4. Obecně o herní sérii Gothic - který díl máš nejraději a proč?

Nejradši mám určitě úplně první díl, hlavně kvůli příběhu a celkové atmosféře. Dvojka posunula latku ještě výše a je to úžasný pokračování. No a trojka už je opravdu masivní svět se vším všudy (Silden je snad nejkrásnější místočko co znám o:)). Je to už celkově trošku jiná hra oproti prvním dílům, ale pořád se hrála dobře, i dlouhé hodiny v kuse (community patch povinnost :D). Forsaken Gods byla už jen taková oddechovka. A Arcanii jsem ještě nehrál, pořád je ještě co dohánět. :)

5. Nakonec otázka poněkud tradiční: Co bys vzkázal čtenářům Nordmarské Orlice?

Gothic už je dnes hra, kterou hrají jen skutečné legendy, co přežili tvrdý život v trestanecké kolonii, nejzákeřnější horka Varantu a nejkrutější mrazy Nordmaru. Bud'te pyšní, že jste součástí tohoto legendárního klanu a držte pospolu.

Jako druhý dnes přijde na řadu Emperor.

1. Mohl by ses nám trochu představit? Kdo se vlastně skrývá za modrým nickem Emperor v nevirtuálním světě? Ale také: kdo jsi vlastně zde, na fóru? Jak již jsem řekl - modrý nick, znak globálních moderátorů prozrazuje, že už musíš mít nějakou kariéru za sebou...

Ahoj. zdravím příznivce Orlice a teda něco málo o sobě:

jsem úplně obyčejnej kluk, třebaže věkem se řadím k několika málo místním kmetům (letos mi bude takřka neuvěřitelných 39 let). Mám rodinu, šestiletou dceru a hodnou a trpělivou ženu, která sice vůbec nechápe, proč mlátím mečem nebo pálím fajrbóly do monster na počítači, ale nezakazuje mi to s tím, že bych taky mohl někdy dělat třeba něco užitečného.

Patřím k dlouhodobým členům fóra a přivedla mě sem má velká životní láska - hra Gothic (tady musím poznamenat, že ke hře mě přivedla moje maminka, která se už nemohla dívat, jak furt dokola hraju Getaway). Zpočátku jsem sem chodil jen pro rady zkušenějších hráčů, později jsem začal aktivně přispívat i sám. V té době jsem přispíval téměř výhradně do herních topiců, fanart mě naprosto míjel, teprve později jsem jej začal objevovat a vlastně docela nedávno jsem zkusil i něco sám vytvořit.

Samozřejmě mě tehdy ani nenapadlo, že bych se mohl stát dokonce i jedním z členů vedení fóra, natož global modem. Vážím si té důvěry, kterou do mě admini a ostatní modí vložili - asi proto, že jsem

tu byl skoro pořád a nedělal moc velkej bordel :D

2. Jakkoliv tě fanart mohl míjet, už jen vzhledem k tomu, že jsi byl porotcem Komiksového krále 2014, je nutno podotknout, že k fanartu máš jistě co říci. Pověz nám nejprve, jaké máš oblíbené autory a jaká oblíbená díla. Jak bys pak hodnotil současný fanart celkově? Co je dobré, kde by to chtělo nějaké zlepšení, nebo nějakou vzpruhu?

Začnu z toho širšího konce: především je super, že fanart stále žije, dnes to je nejaktivnější část tohoto fóra. Vznikají zde úžasná díla, člověk s tak chabou počítačovou gramotností, jako jsem já, jen žasne, co lze všechno vytvořit (mám na mysli komiksy a filmy). Lidi, máte můj obdiv. Já umím tak akorát využít svůj vytříbený vkus a dílo zkritizovat :D (jo, a ještě ovládám program Malování).

Co se týče letošní soutěže, jsem rád, že se účastnilo tolik lidí a že kvalita předčila očekávání. Bylo mi ctí být při tom a děkuji znovu všem za odvedenou práci, jak na samotných dílech, tak na organizaci celé soutěže.

Nevím, zda mám přímo nějakého oblíbeného autora. Obecně se mi líbí díla vtipná a originální až absurdní, takže fandím surrealistické tvorbě druidů. V tomto ohledu mi také udělal velkou radost Kamilův "Hrdinův paradox", který přesně zabrnkal na strunu mého smyslu pro humor. Z hlediska kvality považuji za skvělá díla Wilhelma, Pivla, Vojty, Dasadka, Milhause, Treona ... nechťel bych někoho vynechat a tím mu ukřivdit.

A co bych zkritizoval? Ne, fakt mě nic nenapadá, myslím, že to zde funguje bezvadně. Jen mi je občas líto menší

odezvy čtenářů/diváků u některých děl, zejména těch nováčkovských. Jistě, zdejší odborníci tam většinou poradí, pochválí či zkritizují, ale chtělo by to podporu širší, laické veřejnosti. Autoři si to rádi přečtou, mají zpětnou vazbu a zároveň motivaci pokračovat a zlepšovat se.

3. Podívejme se nyní na tvou vlastní tvorbu. Jsi autorem soutěžních povídek pro Zlatého Diega, stripu Trigothic a povídky Přímý přenos - přičemž dvě poslední jmenovaná díla v dnešní době přímo souvisí s tvým působením v měsíčníku Nordmarská Orlice. Trigothic je, troufám si říci, jedním z prvků, které osvěžují "běžný" fanart jistou netradičností - kde jsi vzal inspiraci k vytvoření takového díla, respektive, máš nějaký oblíbený strip? Zároveň se ve tvé tvorbě silně projevuje postava starotáborského blázna Muda - je to spíše obliba či nenávist, která tě vede k tak častému jeho nasazování? A nakonec - zvažuješ někdy vytvoření ještě nějakého jiného díla? Nemám na mysli nutně "novost" ve stylu komiksů či filmů, ale například nových povídek a podobně?

Trigothic je hned po mé dceři druhé dítě, na které jsem pyšný. Ne proto, že bych si myslel, že je tak vtipný a graficky dokonalý, ale protože to je první strip na tomto fóru - tohle mi už nikdo nevezme. :D

Inspirace je jasná: Red Meat. Nádherný, většinou černý humor v perfektně vypointované zkratce s postavami, které si člověk prostě musí oblíbit. Tak mě jednou napadlo zkusit vytvořit něco podobného s gotickou tematikou. Gothic je tou druhou inspirací už sám o sobě. Je úžasný v tom, že postavy v něm mají vyprofilovaný charakter, který se dá v mém komiksu, jak

tomu někdy nadneseně říkám, využít a zparodovat. Například lehce arogantní Cronos, který důležitě chodí furt dokola (vždycky mě rozčilovalo to jeho "Step aside!") a tak dlouho hlídá rudnou haldu, až mu (a ostatním vodním mágům) ji hrdina vyfoukne před nosem. Nebo Gomez, toho já vnímám jako sebelibého macha, big bosse, který si je vědom své moci - prostě typický diktátor, člověk ho má hned raději, když si z něj udělá legraci. Diego - takový archetyp kamaráda a zastánce slabších, sice se v mých stripech ujal Muda, ale někdy ho už taky má plný zuby. A nakonec Mud - neskutečně vlezlý otloukánek, který má rád zvířátka (vypovídá to něco o německém smyslu pro humor?) - tu postavičku miluju a využívám ji právě proto, že má největší potenciál, co se srandy týče. Je tak snadné si z něj utahovat. Zároveň mi ho je trochu líto, tak jsem mu dal příležitost se proslavit alespoň tímto způsobem.

V mých plánech do budoucnosti má hlavní místo Trigothic, na grafické dílo většího rázu si netroufám, nechci lézt zdejšími komiksákům do zelí a není to moje tvůrčí parketa. Trigothic je dílo, kterým chci pobavit čtenáře, ale i sebe a budu jej dělat do té doby, než mi někdo řekne, ať už toho raději nechám :D . Jakožto spolutvůrce Nordmarské Orlice ale samozřejmě rád přispívám i coby grafoman, třeba onen Přímý přenos považuji za svůj vrcholný literární počín, který už asi těžko překonám (necht' to nezní neskromně, srovnávám svá vlastní díla). Přesto nevylučuji, že v záchvatu náhlé inspirace nevytvořím nějakou povídku, báseň, citát, aforismus, návod k použití, epigram, epitaf či něco podobného.

4. Na další práce se rozhodně budeme těšit :) Nyní bych ti dal otázku k fóru jako takovému. Hra Gothic stárne a na fóru je znát jistý pokles aktivity oproti dřívějším časům - a to nejen ve fanartu. Jak to vidíš s budoucností naší komunity? Není to už prostě tak, že tu působíme na poli hry, která už vzhledem ke společenské poptávce je skoro mrtvá? Nedrží komunita jen kvůli vazbám mezi některými členy? A s tím bych se tě taky rád zeptal, s kým se tady na fóru rád potkáš a pohovoříš.

Je pravda, že Gothic je z pohledu současných herních trendů "stará, nemoderní, nemožně ovladatelná, graficky hrozná" hra. Zaplat' pánbů, říkám já. Protože pro mě je to jedna z mála RPG her (G1, G2 a dejme tomu pseudogotický Risen1), které díky jejím kvalitám hrají opakovaně. Právě díky té kvalitě a atmosféričnosti hry se ale toto fórum drží tak dlouho, třebaže je tu už méně živo, pořád se najdou noví lidé, kteří objeví její kouzlo ... dalším faktorem držícím toto fórum při životě je právě ta naše komunita, spolek lidí, fandů, které pojí herní zkušenost a láska ke Gothicu. A třebaže už možná ne všichni hru hrají, využívají její úžasný potenciál k tvorbě fanartu. Která hra tohle dokázala, tedy minimálně u nás?

Budoucnost bych neviděl až tak pochmurně, pořád ještě jsou tady německé, ruské či polské mody (škoda, že Češi žádný nevytvořili - možné téma pro nás?), které přilákají další nové hráče, třebaže jich nebudou stovky, ale spíše desítky. A naše fórum, potažmo webové stránky, jim mají co nabídnout.

Rád se setkávám se všemi. Jste tu fajn lidi, hrozně by mě zajímalo, jací jste ve skutečné realitě - tady má člověk pocit, že žijete a dýcháte jen pro Gothic a tohle fórum. Přál bych nám, ať se tu můžeme setkávat ještě alespoň dalších příštích 10 let.

5. Velmi pěkná slova :) Snad jsi se jimi ještě úplně nevyčerpal pro závěrečnou otázku, tematicky velice volnou - jaký by

byl tvůj vzkaz, poselství pro čtenáře Orlice? :)

Rád bych nám všem popřál vše dobré, tomuhle fóru další nové členy, adminům a modům hodně práce, tvůrcům hodně čtenářů a diváků a těm zase zábavné čtení a pokoukání. Všem uživatelům pak spoustu zábavného hraní, ať už Gothicu nebo i jiných her. K čemuž nám žehnej Innos.

- Vojta 122

Radikálové ve Varantu

V Bakareši ve Varantu vypuklo povstání radikálních příznivců Beliara v čele s mágem Nerusulem. Radikálové se rychle chopili vlády, popravili původní vládce Bakareše a také diplomatickou návštěvu, která byla zrovna přítomna ve městě a která přišla vyjednávat o obchodní dohodě až z Montery.



Nerusul nad územím Bakareše vyhlásil okamžitě nový stát, s názvem Beliarovo království a sám se označil za jeho vládce. Situace ve Varantu podnítila další povstání, které mají za cíl připojit se k Nerusulově BK. Umírněnější obyvatelé na severu pouště a správci velkých měst se radikálů bojí a zbrojí proti nim.

Král Rhobar vyslovil podporu umírněnějším Hašišinům, našli se však i správci, kteří vykázali obchodníky z pouště se země, z radikálních vyznavačů Beliara se totiž šíří po zemi panika a lidé v Myrtaně dle krále Rhobara nejsou schopní rozlišovat mezi Hašišiny a odsuzují je jako nebezpečné radikály všechny.

Hamlar, zeman z vesnice Ardea obhazuje vykázání lidí z Varantu zpět se slovy, že není každý vyznavač Beliara radikál, ale také není žádný radikál, aby nebyl vyznavač Beliara.

Další událostí spojenou se vzestupem BK, se stalo vypálení Druidského háje. Všichni si tuto událost spojují s nedávným zveřejněním karikatur Beliara v druidském občasníku Zelený list. Nerusulovo BK se k činu zatím nevyjádřilo, ovšem spojení BK s tímto radikálním činem se zdá být více než pravděpodobné. O vývoji situace vás budeme dále informovat.

- Lordan



Fanartový rok 2015

Co nás čeká, a co nás nemine?



Máme za sebou opravdu kvalitní rok ve fanartu. Měli jsme možnost sledovat opravdu různorodá díla ze všech možných spekter našeho dohledu. Nyní je tu rok nový a co že nám nový rok přinese? Nebude toho málo.

Všichni jistě známe nejpoblárnější komiksové příběhy loňského roku. Jejich autoři jsou všichni na fóru stále aktivní a tak se dá očekávat, že se dočkáme kvalitních pokračování [Cesty Temnotou](#) od Vojty1122, [Lovu Stínu 2](#) od Lordana, [Hrdinova Paradoxu](#) od El Kamila, [já odsouzený](#) a [Mezi Skřety](#) od Wilhelma, [Pirátského zákona](#) od Sleepera, nebo i [Svltání duší zemřelých](#) od Pivla. Na komiksové scéně se prostě máme na co těšit a ani tento rok jistě nebude chybět soutěž Komiksového krále, jenž měla loňský rok velký úspěch.

Zato povídková scéna si pro nás moc zajímavého nepřichystala. Spousta rozdělaných děl, ale žádná vážná povídka od neotřelých autorů, na které nejsme zvyklí, zatím v plánu není. Můžeme se tak těšit určitě na nějaký nový počín od Paulieho, ale mimo to je pro nás opět hlavním terčem sledovanosti podzimní Zlatý Diego.

Zato na scéně filmové se budou

dít opravdu věci. Po Khoriniském drakovi jakoby se s filmaři pytel roztrhl a dosti se odhodlalo k tomu, že budou ve své tvorbě pokračovat. Mezi ně patří i JENIK, jenž už vydal první trailer na svůj připravovaný seriál [Vykoupení](#). Velkým lákadlem by také mohl být filmový počín Vojty1122, jenž je právě druhý z těch, jenž se nechali do tvorby navnadit Khoriniským drakem a jenž slibuje svou budoucí tvorbu. No a

nakonec bychom se již měli také dočkat dlouho očekávaného [Dark Angela](#), kterého bychom se podle slov autora měli dočkat již v první půlce tohoto roku.



A že to z filmů nestačí? No tak to se možná občas zajděte na naše fórum podívat o prázdninách, protože je dosti možné že se pro vás připraví i další ročník Khoriniského draka, aby ani filmová sekce nebyla ošizena o svou soutěž.

Není toho mnoho, není toho málo, pořád je na co se těšit a pokud budou přibývat i mezi vámi nadšenci, kteří svá díla rádi vydají, můžeme se těšit na další skvělý rok s naší fanartovou komunitou.

- Pivl

Hrdinův deník



1. července

U Beliara, do jaký díry jsem se to dostal? Hned po příchodu do Hornického údolí jsem dostal na budku vod jednoho sráče (musím si ho najít a vysvětlit mu, že takto teda ne) a potom, co jsem si vymáchal hubu v jezírku, mě oslovil jeden týpek s knírem (Diego – pamatovat, mohl by se hodit), jak to tady chodí. S tímhle byla celkem rozumná řeč, zdál se mi docela jako férovej chlapík. Jasně, je to tu drsný. Ano, tři tábory a já abych se k jednomu z nich přidal. Teda pokud tu nechci někde chcípnout jako solitér. Je fakt, že se tu hemží všelijakou havětí. Hned zkraje jsem pěstmi ubil takový přerostlý hmyzí hovado, který, jak jsem později zjistil, se dá dokonce i jíst – teda ale žádná delikatesa to zrovna není, po prvním soustu jsem málem hodil šavli do kytěk. Dále jsem narazil na mrchožrouty, ty znám z Khorinisu, jejich maso je sice odporný, ale dá se jíst, pokud se dobře uvaří. A hlavně, když máte takovej hlad, že se vám z břicha ozývají zvuky, jako když mlátíte gobliny do bezvědomí, tak jste o něco míň vybíráví. Tohle byly jen mladý, ale i tak jsem na ně musel tasit zrezivělej meč, kterej se tu válel a je zatím mou jedinou zbraní, co mám. To krysokrti jsou o něco chutnější a daj se líp zabít, protože kolem člověka neposkakují jak zběsilí šotci. Prozkoumal jsem teda nejbližší okolí (trochu jsem si pochroumal kotník při seskoku ze skály, blbec jsem neodhadnul vejšku), posbíral nějaký krámy, co se tu povalovaly a vydal se po cestě dál, až jsem v dálce za řekou zahlédl něco jako polorozpadlej hrad s táborem okolo.

Před mostem stály strážé, když jsem procházel kolem nich tak na mě vejrally jak na vraha a před branou u tábora mě zastavili další ozbrojenci, že prej kam se chystám. Nemělo cenu si hrát na machra, vzpomněl jsem si na Diega a vymluvil se na něj. Tak mě pustili dál, ale ať si prej hlídám záda. Před vchodem do hradu stál hromotluk s ostrým mečem a nevraživým pohledem (všichni se tu tvářej buď nasraně nebo důležitě), se kterým nebyla vůbec řeč, naštěstí jsem na lavičce narazil na Diega, se kterým jsem se dal do řeči. Měl bych si tu prej najít nějaký známosti, který mi pomůžou dostat se mezi Stíny, nebo jak si tu ta sebranka vlastně říká. Řekl mi i jména těch nejdůležitějších lidí, musel jsem si to napsat, abych někoho neotravoval zbytečně.

Dneska toho mám už plný zuby, našel jsem si volnou chatrč (byla to ta Diegova, ale netvářil se, že by mu to nějak vadilo), tak si ještě upeču nasbíraný maso a zalezu do pelechu.

- Emperor

Inzerce:

Nordmar zve všechny na oslavu prvního výročí znovu získání dolu Klanu Kladiva. Grilování proběhne přímo na vysoké peci, podávat se kromě klasických nordmarských pochutin jako jsou kýty huňatého bizona, ovar z polárního vlka a guláš ze šavlozubého tygra budou i labužnické speciality ze skřetího masa, stále je ho dostatek a v místních klimatických podmínkách se nezkazí.

- Masterchef Klanu Kladiva

Rozprávka tety Kristínky

Milé detičky. Vzhľadom na to, že ste evidentne ešte stále nevychovaní spratkovia, teta Kristínka vám prináša ďalšiu rozprávku s výrazným mravným ponaučením. Posadajte si a pozorne počúvajte.



Je o prasiatku, ktoré sa volalo Bejb. Nie, toto meno som z nikadiaľ neukradla. Ako sa opovažuješ ... Padaj. Tieto deti sú čoraz drzejšie a drzejšie, prisambohu.

Bolo raz jedno prasiatko. Volalo sa, ako som už spomínala, Bejb. Toto prasiatko nebolo ako iné prasiatka. Toto prasiatko bolo ... no, povedzme, že nebolo úplne obyčajné. Boh a genetická lotéria mu nenadelili ani bystrý um, ani správnu prasaciu krásu, a to čo nadelili, prišlo teda trošku neskôr ako u ostatných prasiatok. Keď sa iné prasence učili váľať v blate pod tým správnym uhlom (s presnosťou na POL radiánu, nie sú to predsa žiadni amatéri!), naše drahé Bejb sa len začínalo učiť chodiť. Iné prasiatko by z toho možno bolo smutné a upadlo by možno i do depresii, nášmu Bejb to bolo jedno. Keď sa naučilo chodiť a trošku váľať v blate (mimo asi o 3,1415962 rad), začalo sa túlať po dvore a našlo zmysel svojho života.

Týmto zmyslom života boli sliepky. Áno, sliepky. Medzi sliepkami sa cítilo ako doma. Sliepky ho mali rady. Sliepky ho uctievali. Sliepky sa nevedeli váľať v blate ani presne, ani mimo, a tak ho obdivovali a mohli ich to naučiť.

Čo z tohoto, drahé detičky, vyplýva? Keď vám niečo nejde, keď ste frustrovaní, keď vás svet nemá rád, nesnažte sa zlepšiť. Jednoducho si nájdite väčšieho debila ako vy a cíťte sa skvele. Teta Kristínka out.

- Kristi

Trigothic



- Emperor



Závěrem

Další číslo Nordmarské Orlice je u konce, ovšem, je jen jedním z čísel mnoha a není Orlicí poslední. Na další vydání se můžete těšit zase za měsíc a pokud mohu malinko prozradit, co v ní naleznete, tak jen dodám, že by si jí neměli nechat ujít milovníci fanartových filmů.



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

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

Šéfredaktor: Lordan

Redaktoři: Vojta I I 22

Grafika: Pivl

Kristi

Závěrečná báseň: Emperor

Pivl

Emperor

