




Nordmarská Orlice

Únor 2015, vydání dvacáté třetí, v této edici deváté


Téma: Filmy ve fanartu

V tomto čísle jsme se zaměřili na druh fanartu, který v poslední době zaznamenal povstání z mrtvých a o který začal být větší zájem než dříve. Filmová tvorba našeho fóra se pomalu rozrůstá, kde to všechno začalo? Jak si nyní vedou filmy ve fanartu?


Problém historie fanartové filmařiny

Vojta1122 se rozepsal o historii fanartu na našem fóru, jakožto pokračování jeho článku z Vánočního díla Orlice. Vše o filmařské historii na stranách 2 - 3. 


Recenze - Summoner

Film, který dnes znají zřejmě jen pamětníci, přesto byl ve své době jeden z nejoblíbenějších na našem fóru. Podrobnou kritiku od Lordana, naleznete na straně 6. 


Bandité - Nová krev či zklamání?

Ve filmové sekci vznikla nová filmová skupina, která se chystá zamávat s vodami filmu, jak na tom jsou a co chystají? Více na straně 7. 


Rozhovor s filmaři

Na fóru se objevili dva noví a nadějní filmaři - Gorn128 a JENIK, oba vyzpovídal Sleeper. Více na stranách 4 - 5. 

Kristinin koutek

Máte rádi Kristininy články? Tak na vás čeká další, tentokrát na téma hry Gothic. Proč je tak zajímavá? Více na stranách 8 - 9. 

Trigothic

Další z řady skvělých a vtipných výtvorů od Emperora, který vám jistě zpříjemní den na straně 7. 

Problém historie fanartové filmařiny



Na rozdíl od komiksů, je velmi těžké podat interpretaci vývoje fanartových filmů. Zde ztrácíme souvislosti, které nám znemožní říkat věty jako: „Zde je vidět proměna celého charakteru tvorby; Tady je jednoznačný vliv na další tvůrce; Zde zhruba končí jedna etapa a začíná další.“ Zkrátka, nemůžeme hledat v historii naší filmařiny příliš mnoho zákonů. Proč ovšem?

Jako hlavní příčinu vidím fakt, že vytvořit celý film rozhodně není žádná brnkačka. Ano, vytvořit celý komiks není snadné rovněž, má-li mít ke konci třeba 30 dílů, tak obzvlášť ne. Právě zde je ale zakopaný pes – komiksy se vydávají po dílech. Při tvorbě komiksu má před sebou autor práci na několika malých celcích, zatímco filmař před sebou má tuny práce na jediném velkém celku.

Málokterý komiksák dokončil veliký projekt, ale mnohý pak stihl vydat nemalé množství dílů. A i to bohatě stačilo na to, aby mohl komiks ovlivňovat další a dát tak podklady ke sledování nějaké kontinuity.

Vydání filmu, na rozdíl od vydání jednoho dílu komiksu, je pak skutečnou událostí, která se stane jednou za tak dlouhou dobu, že skutečně nelze vyhledávat typické vývojové znaky. Jednoduše je filmů málo a jsou rozprostřené daleko od sebe.

K výše řečenému připojuji poznámku, že řešením problému s vydáváním filmu by mohla být seriálová forma. Využívána však byla velmi málo.

Tolik na úvod, za jehož délku se omlouvám. Mám-li vám ale nyní ukázat nějaké etapy, shledávám jediné kritérium, na jehož základě je mohu odhalovat – a sice kvalitu zpracování.

Například můžeme vidět, že u nejstarších filmů leckdy byly ještě vidět HUD lišty, občas si autoři také nedali pozor a při sestřihávání rozhovorů neustříhli dokonale dialogová okénka. Takové chyby dnes jsou rozhodně méně časté. Dále vidíme stále dokonalejší práci s efekty – ať už s marvinovými či provedenými v postprodukcii. A v neposlední řadě se za dlouhá léta tvorby filmů obecně zlepšily výkony počítačů, které pak umožnily natáčet ve vyšší kvalitě.

Ale i přesto nám toto kritérium až tolik nedá – z výše zmíněných důvodů. K vydělení etapy je potřeba výrazná změna – a skutečně převratnou změnu (nepočítáme-li samý počátek filmové tvorby, ale vskutku: ten je jen počátkem a nikoli změnou) vidím jen jedinou: Pivlovu tvorbu.

I zde by byla ještě nedávno jistá potíže, totiž ta, že před nepříliš dlouhou dobou byla tato revolučnost ve zpracování



ukázána jen na pár vánočních videích a trailerech k dosud nevydanému filmu Dark Angel. Teprve Khoriniský Drak 2014 nám dal skutečný materiál: film Z Temnot. Zde došlo ke skutečnému převratu –



kvalita zpracování se Pivlovým filmem zjevila v plné síle a společně s atmosférou soutěže nabudila některé tvůrce k tvorbě nových filmů. Například u chystaného JENIKova projektu (představeného dosud jen trailerem a upoutávkou) pak můžeme vidět snahu o stejnou kvalitu zpracování.

Cítíme zde samozřejmě problém – každý kdo zná Pivlovu tvorbu, má představu, kolik času a píce u ní musí být vynaloženo pro vytvoření v podstatě profesionální práce. A tolik sil není jen tak někdo ochoten pro tvorbu fanartového filmu vynaložit. Pokud by se tato revoluce v kvalitě zpracování týkala pouze Pivla, nebudeme podle toho moci vydělit žádné etapy a zůstaneme v beztvaré směsi načrtnuté svrchu. Pokud ne a i další v současné chvíli vytvářené filmy (a možná jich je více, než se může na první pohled zdát) prokážou nějak inspiraci v nové úrovni zpracování, pak navrhuji, abychom dějiny českého Gothic filmu dělili na dvě etapy: před Khoriniským drakem 2014 a po něm, respektive (méně časově specifická varianta) před nástupem Pivlovy tvorby a po ní.

Filmy není nutné klasifikovat jen historicky – můžeme vzít celou tvorbu jako celek a klasifikovat ji nezávisle na čase. To už ovšem není předmětem tohoto článku. Zájemce mohou odkázat pouze na svůj článek *Filmová okénka* v srpnové Orlici z roku 2014, který se sice jen velmi povrchně, ale přece, daného problému týká.

Proklikej se kam chceš!

Nová ikonka za konci článků a uvnitř nich neznačí nic jiného, než že se pomocí kliknutí na něj můžeš dostat až k samotnému zdroji nebo dílu, o kterém článek pojednává. Využij toho ke komentování děl!

Hledá se kuchař

V táboře Banditů byl zabit kuchař, postaral se o to JENIK, tábor proto hledá nového člena, co by rád vařil. Přidej se k nám a buď členem jediné filmové skupiny z Gothical!

Únorová fanartová díla

Lov Stínu

Království Haderac už dávno nevypadá tak, jak jsme jej znali. Připravte se na další politické intriky ve zbrusu novém dílu od Lordana. Komiks k dispozici na webu.

Svítání Duší zemřelých

Komiks od Pivla se pomalu blíží ke konci, Ayjen a Golian jsou na hraně bitvy, musí si vybrat. Komiks si můžete vychutnat na webu.

Haldrikovo svědectví

Webová povídka od Vojty1122 ještě rozhodně nekončí, další dva skvělé díly můžete najít na webu.

NOVÍ FILMÁRI – ROZHOVOR



Ahoj! Mohol by si sa nám predstaviť, povedať niečo o sebe, o hrách rád hrávaš, o svojich koníčkoch a živote?

JENIK: Tak jmenuji se kupodivu Honza, chodím na VŠ do Ostravy na Fakultu Elektrotechniky a Informatiky na Báňské. Jsem z Hané. Mezi mé koníčky patří elektrotechnika, robotika, paření na playstationu a hlavně elektrická kytara.

Gorn128: Zdravím, tak volám sa Martin a pochádzam z malebnej dedinky Jakobovany na východe Slovenska. Som skromný 19 ročný chlap. Moje koníčky, tak tie vymenujem len tak narýchlo : Babetta(moja jediná láska 😊) , DnB stepovanie, tanec, poľnohospodárstvo, amatérska lukostrel'ba a akurát som začal skúšať vrhanie nožmi(Kunai), sledovanie Naruta 😊 a navštevujem školu ninjutsu a ďalší koníček, ktorý nesmie chýbať je tvorba videí a filmov 😊 . Hier som hrával niekedy pomerne veľa, ale teraz už len sem tam si zahrám LoLko a aj Gothica 😊 .

Ako si sa dostal ku Gothicu? Čo Ťa priviedlo k fanartu? Máš nejaké obľúbené diela či autorov, ktorí Ťa inšpirujú?

JENIK: Ke Gothicu mē priviedl na základce jeden spolužák. K fanartu mē priviedlo vlastně to, že jsem to prostě zkusil slepit v malování. Celkem to vypadalo (popravdě řečeno když jsem to viděl teď, tak jsem se málem doblil 😊) k světu, tak jsem to postnul na fórum, a nějak se to chytlo. Ze zdejších autorů bohužel žádného oblíbence nemám, protože každý je expert na něco jiného, a v něčem jiném zase hapruje. Ale jestli někoho zmínit, tak Vojta, Pivl a Wilhelm.

Gorn128: Tak na prvé stretnutie s Gothicom si pamätám veľmi presne . Hral som si na PC hru TES4:Oblivion, vtedy som na tom totálne fachčal. Brat stále kupoval časopis Computer, kde sa písalo všeličo o PC a hrách, a ako som si hral brat si čítal ten časopis a ukázal my mini obrázok, či si nechcem zahrat' túto hru, v popise písalo, že je to ako brat Oblivionu, tak

som povedal prečo nie a bol to Gothic 3. Tak som to začal hrať a veľmi ma to chytilo a doteraz je G3 jedna z mojich naj hier a aj zo série Gothic. Neskôr my brat kúpil G2 a potreboval som pomoc pri questoch tak som sa dostal na Gothicz. Neskôr som začal hľadať pomoc na fóre a tak som si aj prekukol fórum z nudy a objavil som fanart. Najviac a hneď ma zaujali filmy, na nič iné som ani nepozeral. A už to bolo, začala moja filmová kariéra v Gothicu 😊 . Najviac sa mi páčili filmy od VMCho a Stoneho, boli to moji idoly 😊 . Ale dnes už vidím inšpiráciu u Pivla, ale je škoda, že už Stone a VMC prestali s filmami.

Filmový fanart na fóre v poslednom čase "oživa", objavili sa nové diela a na ďalších sa pracuje. Čím to podľa teba je? Prečo si sa k fanartu vrátil?

JENIK: Neprijde mi, že nějak výrazně ožil. Byla soutěž, a vlastně jediný kdo je novej jsem já. Vojta i Pivl již v filmařině účinkují celkem dýl.

Každý rok tu byly nějaké projekty, takže myslím, že to, že filmařina "ožila" je spíš jen taková shoda náhod, že se tu objevilo pár projektů. K fanartu jsem se vrátil kvůli Drakovi.

Gorn128: Áno, všimol som si že to ožilo teraz nedávno. Osobne som si myslel, že po tých 5tich rokoch čo som sa vrátil tuna nájdem plnú kopu nových filmov, ale nevidel som tam nič nové, asi len pár filmov. Avšak teší ma, že sa to rozbehlo znovu. Príčina "oživenia" je podľa mňa Khoroniský drak, u mňa je to taktiež jeden z dôvodov prečo som sa vrátil. Ďalší dôvod bol Pivlov film "Z temnot", keď som to videl, hneď ma to pohltilo, celá tá atmosféra pri natáčaní a tvorbe. Ďalší dôvod je aj cieľ očistiť si meno na fóre, keďže doterajšie moje filmy boli pomerne dosť slabé, ale aspoň jeden film sa mi dostal do Gregovho listu filmov na youtube, je to "Vzkriesenie boha" asi môj doteraz najlepší film.

Ak by sa zopakovala súťaž Khorinisský drak, zúčastnil by si sa?

JENIK: Jo, chcel bych trumfnout svůj loňský výtvor a získat ještě více negativních a nepochopených komentářů 😊

Gorn128: Pravdaže by som sa zúčastnil, už sa neviem dočkať kedy znovu začne 😊 Chcel by som tam trochu pokonkurovať Pivlovy, a zmerať si sily s JENIKom 😊 . O výhru my až tak zase nejde, aj keď by potešila 😊 .

Čo môžeme od teba očakávať a načo sa máme tešiť? Aké sú tvoje fanartové plány?

JENIK: Mé plány jsou ryze utopické. Chystám seriál, ale kvůli poměrně hektickému rozvrhu na VŠ na to vůbec nemám čas. Pak se mi ještě v hlavě rýsuje jeden další projekt, ale to je budoucnost vzdálená (stejně jako ten seriál). Každopádně by to byla taková oddechovka s trochou parodie. (Pokud to někdo pro změnu pochopí)

Gorn128: Tak ešte neviem či sa dá odo mňa očakávať veľa, bojím sa, že zopakujem chyby spred 5tich rokov. Ale posnažím sa čo najviac, aby Vás to ohúrilo, alebo aspoň trošku prekvapilo. Tak chystám nový film "Posledná lúpež".

Posnažím sa dať do toho filmu všetko, čo dokážem. Chystám sa tam vytvoriť niečo prekvapujúce v dejovej línii. Ale nič viac neprezradím, chcem to ako prekvapko 😊 . Ďalej pracujem na rôznych projektoch vo fanartovej skupine Bandité, takže viac info v skupine 😊 .

Čo by si odkázal ľuďom, ktorí sa chcú pustiť do filmového fanartu?

JENIK: Ten čas se dá využit i smyslupnějc.

Gorn128: Nie je to až také zložité a ťažké, ako sa môže na prvý pohľad zdať 😊 . Takže určite sa do toho pustiť a vyskúšať to a keby niečo, tak pomocná ruka je na fóre stále 😊



Recenze –Summoner

Dnešní recenze se zaměřuje na film od Fopy, který už tak trochu upadl v zapomnění, ač nepochybuji o tom, že mnoho z lidí, co na fóru už pobývají nějakou dobu, film znají. Může fan-film z roku 2007 stále něco nabídnout dnešnímu rozmlsanému divákovi?

Summoner je film dvou tváří. Najdete v něm chyby veškerého druhu, nelogické vazby v ději, ovšem finální příběh a jeho rozuzlení, stejně tak jako několik opravdu vydařených scén stojí na filmu opravdu za to.

Příběh je v podstatě detektivka, přičemž nevraždí lidé, ale zvířata. Vraždy nedají spát lovcům Fellanovi, který se rozhodne řešit je na vlastní pěst. Zde je podle mě největší úskalí příběhu – Fellan jako obyčejný lovec v podstatě nemá žádnou motivaci, aby se do vyšetřování pouštěl. Nejsou zabíjeni jemu blízcí lidé a jeho jediná motivace tudíž spočívá v tom, že je to dobrák od kosti. Další úskalí je v dlouhých záběrech o ničem, vaty je ve filmu až příliš, není nijak záživná a film by bez ní dostal lepší spád a mohl být klidně i o dvacet minut kratší. Dialogy působí místy příliš uměřeně, zvláště kvůli nim působí i vztah mezi Fellanem a jeho ženou. Dialogů film mohl nabídnout klidně i více.

Kvalita videa není příliš vysoká, zde se ovšem musí pohlédnout ke stáří filmu. Ovšem chyby v prolínání textur už stáří filmu příliš neomlouvá. Kamera je použita gothicovská, ovšem není příliš statická, některé záběry, například při Fellanově noční mýře, jsou opravdu vydařené. Slabší stránkou filmu je i hudba, velmi často použitá pouze hudba z Gothicu na pozadí a malá míra propojení výběru hudby s dějem na plátně ubírá filmu na dotváření atmosféry. Na závěr nezbyvá než říci, že ač je kritika v recenzi trochu přísnější, tak Fopa ve své době vytvořil jeden z nejlepších filmů, který si našel spoustu nadšených diváků.

- + kamera
- + kvalita některých scén
- použitá hudba, prolínání textur
- záběry o ničem, Fellanova motivace, dialogy



(6 z 10)



O Autorovi

Fopa už v současné době v sekci fanartubohužel aktivní není. Kromě jeho filmu Summoner pracoval i na pokračování, které bohužel nedokončil, filmový projekt byl zrušen v roce 2011. Zda se od Fopy do budoucna ještě dočkáme nějaké fanartové aktivity je ve hvězdách, ovšem jeho neaktivita trvá už téměř čtyři roky.

Inzerce

HLEDÁ SE PÍSAŘI

Nová skupina povídkářů hledá nové členy! Pokud se nenajdou, zřejmě ani nevznikne, proto je důležité, pokud máš alespoň trochu rád povídky, aby ses přidal mezi ně!

- Fanoušek povídek

Hledáme novice!

Hmmm.... hmmm...
hmm hmmm..
hmmm....

- Baal Cadar

Bandité - Nová krev nebo zklamání?

Fanartové skupiny v dnešní době nešlapou již tak jako dříve a tak po revizi skupin, která proběhla nedávno přišel zpětný impuls - Založení nové filmařské "školy" pro všechny nováčky na fóru, nebo i staré známé, kteří by se rádi něco přiučili a podpořili tak tento druh fanartu.

Skupinu momentálně tvoří spíše nováčci v daném oboru, ale skupina má i zvučná jména z dřívějška jako jsou JENIK a Greg, jenž tvoří jakýsi fanartový kořen, ze kterého pak vyrůstají dva nováčci Howky a Gorn128, který už nám ale dokázal, že filmařině slušně rozumí.

Skupina vznikla za cílem podpořit a rozvířit filmovou tvorbu a jak že na tom jsou? Momentálně pracují na novém interaktivním projektu s temnou tematikou hornického údolí. Do projektu se zapojují všichni a každý má svým daným způsobem volnou ruku. Již brzy bychom se mohli dočkat i více informací přímo od nich v jejich skupině.

Otázkou ale stále zůstává, zdali to skupině vyjde. Bylo tu již mnoho pokusů o znovuoživení fanartu a poslední dobou to šlo spíše ztěžka. Poslední výrazně aktivní tradiční skupinou byli Templáři, kteří znenadání s odchodem Danteho skončili se svými projekty.

Pro každého zájemce by mohla být lákavá nabídka to, že si zde může založit libovolný vlastní projekt a požádat o pomoc více zkušené filmaře, kteří mu zcela jistě s tvorbou pomohou, popřípadě může i navrhnout skupinový projekt pro celou skupinu, který když bude odsouhlasen, může být utvořen celou skupinou.

Bandité ovšem nic neslibují a sami svou skupinu považují spíše za experiment, zdali má takovýto styl skupin smysl - Tedy skupiny zaměřené pouze na daný styl fanartu, ve kterém se snaží dosáhnout dokonalosti.



TRIGOTHIC

Není Orlice bez Trigothicu a ani tentokrát vás o něj náš redaktor Emperor nepřipravil. Další díl tentokrát s názvem Gomezův romantický večer je tu jen pro vás!



TRIGOTHIC

Gomezův romantický večer

created by Emperor



Ahoj, deti! Vitajte v kútiku tety Kristínky. Dnes preskočíme našu tradičnú rozprávku a namiesto nej si dáme rozmyšľacie okienko, a povenujeme pár myšlienok veci, ktorá nás sem vlastne všetkých priviedla, a to hernej sérii Gothic.



Keď sa pozrieme na reakcie väčšiny ľudí na sériu Gothic, najmä na prvé diely, budú v majorite prípadov niekde v oblasti srdcovka. Detstvo. Klenot svetom neobjavený. Nostalgia. Prežitie, možno premárnené hodiny. Atmosféra. Príbeh. Emocionálne puto. Postavy, ktoré sa stali ikonickými - málokomu srdce aspoň trochu nepookreje pri zmienke mien ako Diego, Lester, Gorn a Milten a snáď každý si spomenie na Muda, či už rád alebo s hlasitým škripaním zubov. Je Gothic naozaj takým majštrštykom, za aký ho táto komunita pokladá? Pokúsme sa tomuto zvláštnemu apelu prísť trochu na zúbok.

Najikonickejšími elementmi Gothicu v komunite sú bezpochyby už spomínané postavy, na čele s našim drahým bezmenným hrdinom, a príbeh k nim sa viažúci. Prečo ich máme tak radi? Čím sú iné? Naš hrdina je bezmenný. Nevieme nič o jeho minulosti, nevieme ako sa volá a do kopy nič faktualne nám neumožňuje vytvoriť si k nemu väčšie puto. Ako sa ukazuje, fakty nie sú všetko. Oblúbime si ho cez jeho činy, cez jeho suchý humor, cez to, že to nie je perfektný hrdina. Je vyvolený, ale nechová sa tak - vyhýba sa stereotypom asociovanými s typickými vyvolenými a ide si len za svojim cieľom. Nemá problém so sebeckými motívmi - koniec koncov, sám je zločincem a nakoniec zodpovedá len samému sebe. Vždy to tak bolo, vždy to tak bude. Nepriama charakterizácia je koniec koncov mnohokrát tá najsilnejšia. Spraviť z jeho background nepopísaný list papiera je navyše taký veľmi šikovný ťah - každý hráč si domyslí, čo chce a vytvorí si tak hrdinu, akého chce. Pirane nám šikovne a predvídavo vytvorili vlastne taký dokonale obľúbiteľný charakter - je to dostatočne vtipný fantasy kovboj na to, aby bol cool a zvyšok si hráč doplní sám - každý má svoju verziu hrdinu, ktorá sa mierne líši. Táto komunita môže odmietat' afiliácie s klasickými fandomami (ešte raz, prečo sa naše fanartové poviedky jednoducho nevolajú fanfiction?) ako chce, ale toto je ukážkový headcanon.

A pokiaľ ide o partu - tieto postavy vlastne nie sú ničím príliš originálne a neprinášajú nič nové. Milten, Gorn, Diego Lester? Klasické archetypy a trópy, ktoré vlastne vo svojej podstate príliš nevybočujú z akýchkoľvek nastolených fantasy charakterových noriem. Múdry mág? Máme. Hlúpy hľáškujúci búchač? Máme. Patrón? Check. Srdce skupiny? Jup. Plus hrdina. Klasický päťčlenná parta. Ich dialógy nemôžu byť považované za vrchol kreatívneho písania, ale spĺňajú svoj účel - zaujmú a z času na čas pobavia. Prečo si každý z nás vytvoril také puto zostáva z rozumového hľadiska záhadou. Ale je tam.

Jediné, v čom z hľadiska obsahu Gothic vybočuje z klasických fantasy RPG noriem je asi svet. Low fantasy predsa len často nevidáme. Nebyť mágie, človek by si mohol myslieť, že je to nejaké alternatívne univerzum nášho sveta, kde sa mierne poprehadzovali historické obdobia. Tento svet je ultimátne to, čo u mňa na Gothicu funguje najviac. Nič nie je morálne čiernobiele a sám hrdina nemôže byť heroickým princom na bielom koni, tak často vídaným v high fantasy. To, že je zločincom (alebo sa s nejakými pravdepodobne zaplietol, keď tak by niekto preferoval verziu odsúdený neprávom) je jediná vec, ktorú o ňom vieme. On sám sa identifikuje ako väzeň a podľa toho sa aj chová. Je to jeho identita, inherentná súčasť jeho osoby, ktorá neposkytuje veľa priestoru na nejaké moralizovanie. Fakcie? Veľa šťastia s vyberaním menších hajzlov. V každej fakkii sa nájdú zlí aj dobrí ľudia. Toto sa vystupňuje v treťom dieli série, kde je možnosť pridať sa k orkom, medzi ktorými sa tiež nájdú pohodoví chlapi. Chlapi. Trojka spravila z hľadiska world buildingu jednu veľkú chybu - absolútny nedostatok ženských charaktarov. Fakt. Vyzývam vás všetkých, aby ste si spomenuli na jeden ženský charakter v trojke. **Ja** si na žiadny nespomínam a mojou obľubou je rátať tie zriedkavé ženské charaktary tam, kde by mali byť a nie sú. V jednotke sa to dalo vysvetliť, v dvojke bola táto situácia na pomery sveta veľmi dobrá, a trojka? Piranhas, you done fucked up.



Ach, keby to tak bola jediná chyba Gothicu 3, tak to by sa na svete žilo. Každopádne, to by sme už išli do hernej sféry, kam teraz zachádzať nejdeme. Myslím si, že veľkú rolu v našom nadšení Gothicom hrá z negameplayového hľadiska práve tá nostalgia. Pretože ak si ten obsah racionálne analyzujeme, neponúka vlastne tak veľa, ako by sme všetci chceli.

Čo si myslíte vy? Zahaľuje nám zrak to nostalgické čaro? Smelo mi posielajte vaše odpovede a hejty.

Teta Kristínka out.

Další Orlice je u konce. Co říct na závěr? Snad jen poděkovat všem čtenářům a komentujícím, kteří naši práci ocení a i těm, kteří si najdou svou kritiku. Jakožto šéfredaktor tohoto čísla děkuji i redaktorům, že dodali své články opět včas a držím palce Vojtovi, který si to převezme příští měsíc, který uteče zase jako voda.



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:	Pivl	Redaktoři:	Lordan
Grafika:	Pivl		Vojta I 122
Závěrečná báseň:	Emperor		Emperor
			Sleeper
			Kristi