

Samozvaný studentský fantasý lunáriák

# ARTEFAKT

15 Kč

číslo 4

prosinec 1996



Uvnitř čísla:

PRAVÍDLA KARETNÍ HRY MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS  
PŘIBLÍŽENÍ NOVÉ STRATEGICKÉ HRY ARENA  
ZPRÁVY O CHÝSTANÉ ČESKÉ RPG DANDELION

# OBŠAH

Úvodník .....	1
Poříček Pleskot: Temný hrad smrti .....	2
Pavel Kukal: Básně .....	3
Pavel Kukal: Španělská hlídka.....	4
Dana Klepšová: Nesplatitelná chyba.....	6
Jan Hammer: Sbohem, příteli .....	12
Dračí doupě - doplňky .....	18
Dračí doupě - alchymistův koutek .....	19
Galerie .....	20
Dračí doupě - bestiář .....	22
Karetní hry - Middle-earth: The Wizards ...	24
Recenze - Želekova dobrodružství .....	29
Fantasy na PC - Betrayal in Ankara .....	30
Fantasy na PC - Golden axe .....	30
Reportáže - Inhex Computer Brno '96 .....	31
Novinky - Dandelion .....	32
Novinky - Arena .....	34
Temný středověk - Keltoi .....	36
Artefakty moci - Silmarily .....	38
Velká Midkemská Soutěž - vyhodnocení ....	39
Listárna a Inzerce .....	39

## Vážení a milí čtenáři,

shledáváme se s vámi již po čtvrté a v tomto roce naposled. Vzhledem k tomu, že se blíží svátky klidu, míru a pokoje, tedy Vánoce, dáváme vám takový malý vánoční dárek v podobě osmi stran navíc. Konečně se nás scanner umoudřil a pracuje s barvou, tudíž se v tomto čísle setkáte s barevnými obrázky, které jsou tam, kde mají být.

Také se musíme omluvit všem odpůrcům karetních her za velmi obsáhlá pravidla pro Middle-earth: The Wizards, ale dostala se nám pod ruku a byla by velká škoda jich nevyužít. Jsou opravdu velmi obsáhlá, a tak se s jejich dokončením shlédáte až v lednu. Mimochodem, váš většinový názor na tuto hru je víc než kladný a považujete je za nejlepší karetní hru na trhu. I my si myslíme, že by je žádný fanoušek J. R. R. Tolkiena neměl přehlédnout. K jejich otištění přispěl i fakt, že doposud nebyly v žádném (nám známém) časopisu otištěny.

Všichni, kdo v tomto čísle budou hledat Comics, budou hledat marně. Bohužel je to zapříčiněno naprostou neschopností a nespolehlivostí (nyní už bývalého) comicsátora, který nebyl schopen comics dodat ani týden po uzávěrce (ale sliboval jej už asi tři týdny). Tímto se tedy na vědomost dívá, že místo redakčního comicsátora je volné. Chcete-li se jím stát, stačí když nám zašlete volné pokračování comicsu z třetího čísla (nebo úplně svůj vlastní). Comics, který bude otištěn, bude odměněn Dračím doupětem pro experty - svět a jeho tvůrce (bude-li chtít) se stane členem naší redakce.

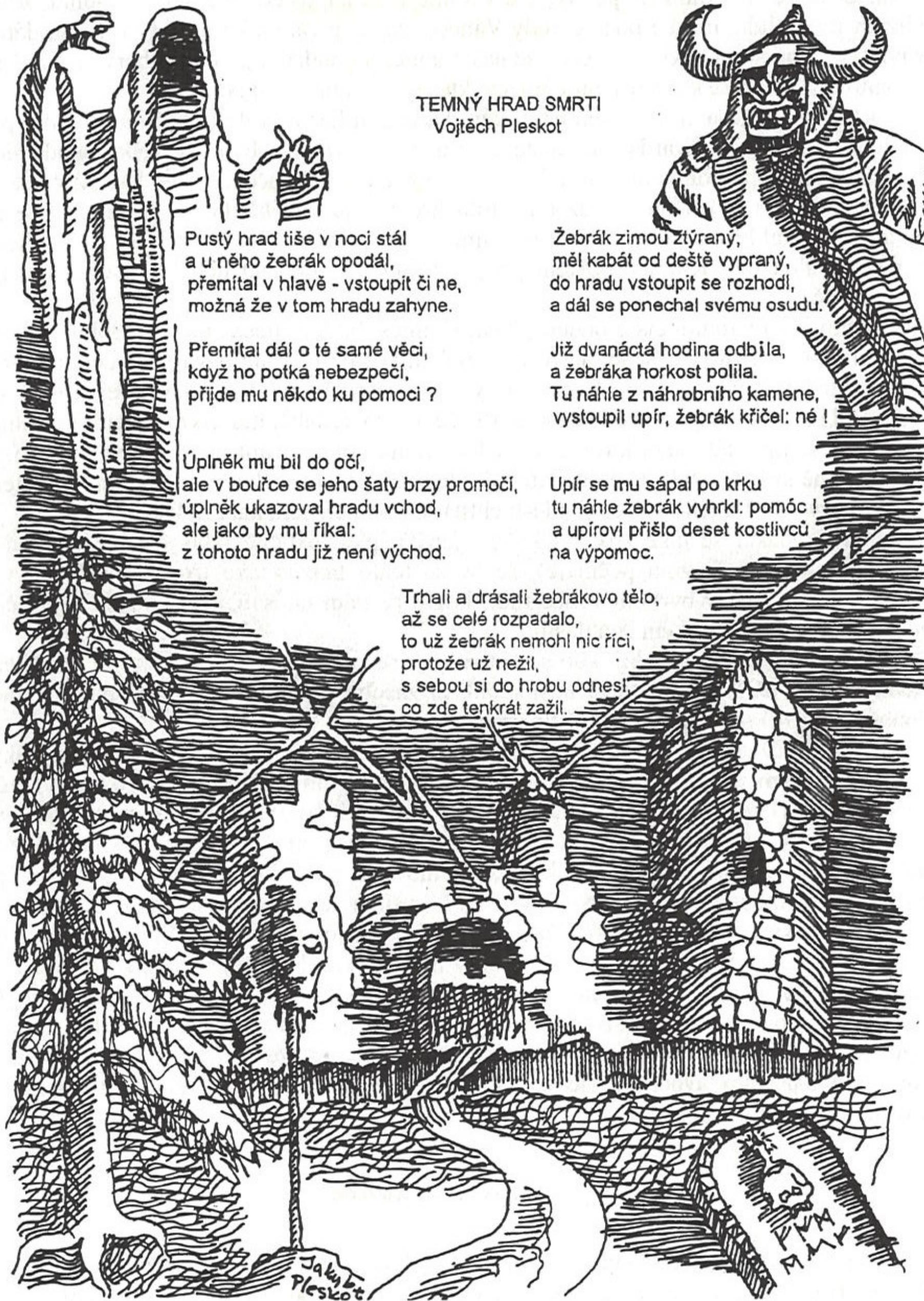
V naší redakci se také zrodil takový šílený nápad (ostatně jako všechny ostatní - vydáváním tohoto fanzingu počínaje), že by se tento fanzin také trochu mohl zabývat Science fiction. Byly bychom velice rádi, kdybyste nám napsali, co si o tom myslíte a zda-li byste s tímto krokem souhlasili.

Toto číslo je také poslední, kde se setkáte s Artefakty moci ze Středozemě. Veškeré básně o nich už totiž vyčerpaly naši redakční zásobu. Tuto rubriku totiž pohltí Dračí doupě a doupaři se tedy můžou těšit na mocné artefakty...

Co tedy můžete najít v tomto čísle? Nalézají se v něm tři opravdu zdařilé povídky, každá jiná svým pojetím, ale kvalitou se mohou s klidem měřit s díly profesionálních spisovatelů. Dále pár fantasy básní, které navozují správně tajemnou atmosféru (především ty od Pavla Kukala). Dračí doupě samozřejmě nechybí a konečně zde dokončujeme čarodějovu hůl. Také již zmiňovaná pravidla Středozemě nechybějí. Zajímavá je také reportáž z Invexu '96 (Cože? Slyšíme nesouhlasy - co má dělat reportáž z počítačové výstavy ve fanzingu? Vězte ale, že fantasy je spojena s počítači více, než by si někdo z vás asi myslел, ale fakt, že by bez nich nevznikl tento časopis, snad mluví za vše). Dále se nám podařilo sehnat informace o dvou zatím nevyšlých hrách - je to strategická hra z nakladatelství Altar a dlouho připravovaná RPG hra Dandelion. Nemůže chybět ani vyhodnocení Velké Midkemské Soutěže a... víte co - už jsem u konce sil s psaním úvodníku (je 01:21 ráno), a tak si radši Artefakt prolistujte a prostudujete sami.

### Váše redakce

P.S. Páté číslo Artefaktu vyjde s největší pravděpodobností trochu později, neboť do jeho tvorby zasahují Vánoce a jiné více či méně předvídatelné prvky. Proto nás tedy nekamenujte, dojde-li vám Artefakt kolem patnáctého.



# Pavel Kukal

## Síla

I když se možná řeky rozdivočí  
a z lesa vlci konce tušení  
přitáhli - víc však blesky očí  
a odhodlání vstát tě přimějí.

Na hrotech ohně přítomnost se zmítá  
ty bud' však silný vzdor všem útrapám  
a minulost řve jako šelma lítá  
rád ke své paži jinou vyhledám.

Připoj se, bratře - muži jsme se stali  
v té chvíli, když země roní krev  
a strašní jezdci přes obzor se hnali  
my neklesali jsme, my jim vzdorovali  
když nové Luny jiskřil bledý zjev.  
Co blíž? Co dál? My muži jsme se stali.

## Měsíční noc

Krev do žil nevátí se zpátky.  
Nad krajem v noci krouží Zlo.  
To jenom víno prosáklo  
života knihou mezi rádky.

A bazilišek žlutooký  
se pod okno ti přikrádá.  
Konec se ještě odkládá,  
když ve tmách noci tichnou kroky.

Obavy nejsou k rozlomení,  
řetězy chrestí na hrdlech  
než pozdě k ránu dlouhý vzdech  
ukončí tohle utrpení.

## Legenda

Kdo umí na svou flétnu hráti  
smečkám vlků v hloubi skal,  
v lesích, či na jezerní slati,  
ten celý život odevzdal.

Mám flétnu v ruce místo zbraně  
a proto váhám s úderem.  
Vše přichází tak nečekaně-  
-vydám se opět za svým snem.

Přišlo to náhle, znenadání.  
Noc vlků už se k ránu sklání  
sám nad svou hudbou ztrácím moc.

Má flétna zní v širé lesy  
její hlas ještě dlouho děší  
jako by volal o pomoc.

# Španělská hlídka

## Pavel Kukal

„**H**tevete! Nesu zprávy!“ Jezdec byl zřejmě netrpělivý. Bušil do brány pažbou pistole a opakoval svou výzvu.

„Heslo?!“ ozvalo se shora.

„Lužice!“ zvolal kurýr a trhl uzdou, až se kůň postavil na zadní.

„To jsi ty, Martine? Rozkaž té chátře, ať mě okamžitě vpustí!“

Už toho nebylo třeba, brána se otevřela. Strážní mu ukázali směr, a tak za chvíli stál před velitelem. Zatímco si generál pročítal přinesené listiny, kurýr ještě v duchu nadával posádce nejhoršími jmény.

„Odpočíňte si, kapitáne,“ řekl posléze velitel, neboť doručitele znal již z dřívějška. „Zítra musíme zpět do Žitavy. Pojede s vámi kapitán Martin Breitner, je povolán ke štábu polních vojsk. Je to váš přítel, že? Aspoň vám cesta rychleji uběhne.“

Když kurýr vycházel z domovních dveří, málem se srazil s kapitánem Breitnerem. Pozdravili se a Martin řekl: „Jsem rád, Giulio, že tě zase vidím.“

„Budeš ještě raději, až ti povím, že se mnou máš zítra jet do Žitavy.“

„Konečně - už jsem žádal třikrát, aby mě přeložili k bojující armádě. Tady už pomalu začínám rezivět.“

„Tomu nemohu uvěřit,“ prohlásil Giulio.

Měl pro to důvod - ani jednomu z nich nebylo ještě třicet let, oba byli kapitány. Martin byl napůl Němec, napůl Ital z jižních Tyrol, Giulia vyhnala z vlasti válka o mantovské dědictví. Společně sloužili rakouskému císaři a za necelý rok se stali dobrými přáteli.

„Nic mi neříkej - určitě ses nastěhoval k nějaké mladé vdově.“

„Jestli je vdova, to nevím, ale před půl stoletím to mohla být krasavice,“ ušklíbl se Martin a oba se zasmáli.

„Víš co? Pojd' ke mně a uvidíš sám. Něco k jídlu se najde a na noc nemusíš do hospody.“

Odbíjela půlnoc, když oba přátelé vcházeli do Martinova bytu.

„To je váš bratr?“ zeptala se majitelka domu. Bála se, že dostane na stravu ještě druhého vojáka a ti s placením nikdy příliš nepospíchali.

„Ne, to je můj přítel Giulio. Zítra odjíždí.“

„Bohudíky,“ zamumlala žena, ale ani jeden jí už nevěnoval pozornost. Nebylo to ostatně poprvé, co je lidé považovali za bratry, vzhledem si byli trochu podobní. Martin byl vzdělanější, svého času studoval na univerzitě, Giulio zase světem zkušenější, a tak se dobře doplňovali.

„Co po cestě, neměl jsi nějakou příhodu?“

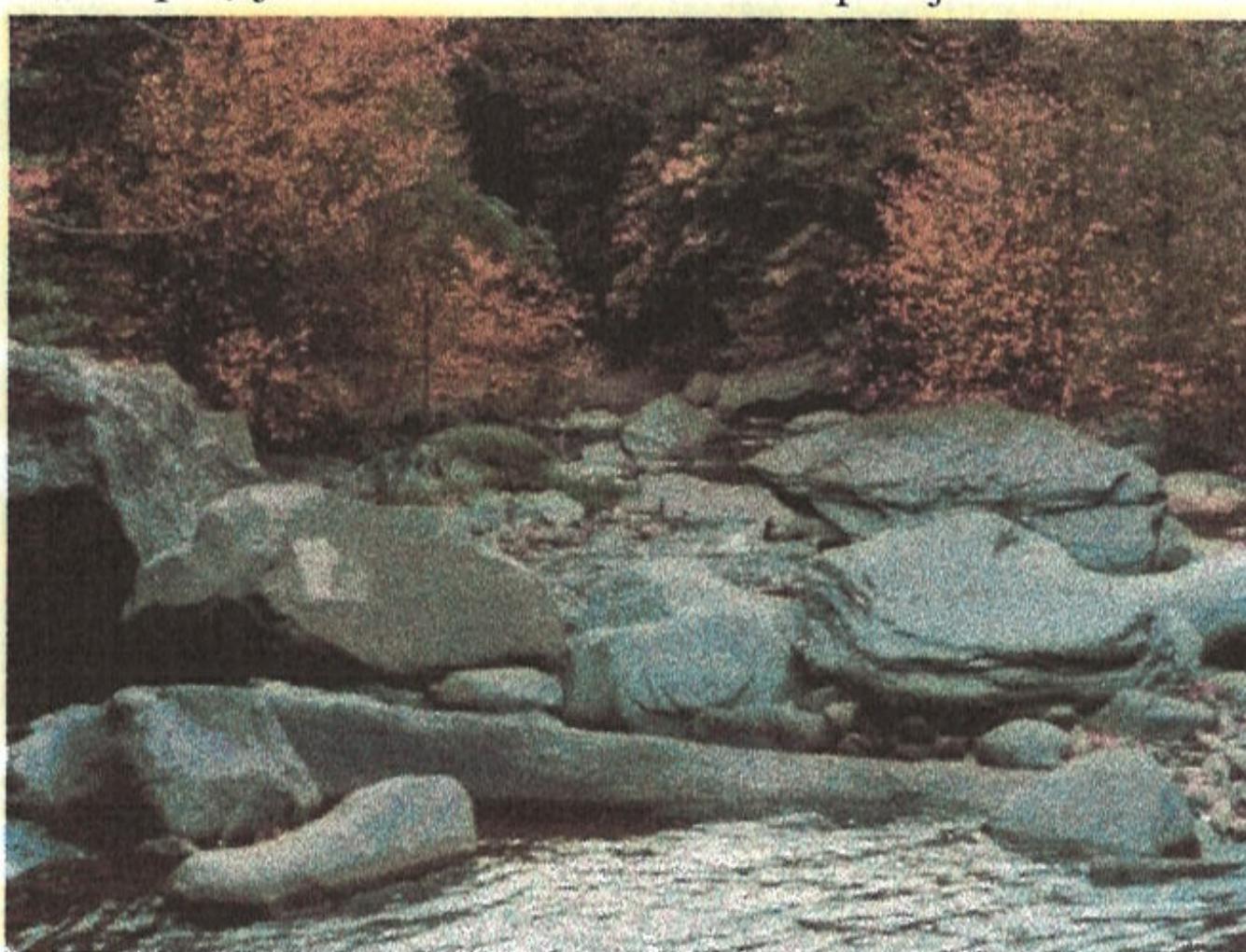
„Ani ne, jenom tady nedaleko, byla už tma, jak se tam jenom říká? Blíže - tady v Čechách mají všude taková divná jména - ano, Blíževedly. Zastavila mě tam hlídka, ale heslo nechtěli, jen se ptali, kdo jsem. A bylo jich více, nahoře nad cestou je nějaký hrádek, tam se svítilo.“

„Hřídelík. Taky takové hrozné jméno. Však jsem to viděl na mapě u generála. Ale tam žádnou hlídku nemáme - a kdo jiný by měl hlídat cestu? Co to bylo za vojsko?“

„Arkebuzíři, to jsem poznal jistě.“ „Kdepak, to jsi se spletl. Celá záložní armáda má jen rejtaru a dragouny. Arkebuzíři jsou přece v čele. Zběhové by se zas nechovali tak

nápadně. Bud' by se skryli, nebo...“ Martin druhou možnost raději ani nevyslovil. Giulio si to však domyslil.

„Kdepak, jednali se mnou zdvořile. Zeptal jsem se na cestu a jestli to mám ještě daleko. Nabízeli mi, že mě pohostí, ale když jsem byl už tak blízko, jel jsem raději dál. Taky jsem se cítil tak nějak divně, stísněně - přešlo mě chladno, jako by na mě dýchla zubatá. Prosím tě, Martine, prý jsou opravdu vidět nějaké průvodní jevy, když je smrt nabídka.“



„Říká se to. Stříbro černá, svíčky zhasínají samy od sebe a nábytek

vydává podivné zvuky. A ještě zvířata jsou na to citlivá, chovají se nezvykle. Ale co budeme marnit čas řečmi, pojďme si lehnout, stejně už toho moc nenašpíme.“

Ale ještě dlouho nemohli usnout, každý byl zoufale sám se svými myšlenkami.

Druhý den bylo vidět na cestě dva odpočaté koně se zívajícími jezdci. Jeli mlčky, ale sluneční svit je stačil zbavit chmurných úvah včerejška. Když už byl Hřídelík na dohled, zeptal se Martin:

„Giulio, to jsi mi včera neřekl - jakou řečí s tebou vlastně mluvili ti vojáci včera?“

„Německy, ale s takovým románským přízvukem. Našinci to nebyli určitě. Snad tedy Španělé.“

„Kde by se tu vzali Španělé? Don Baltazar je přece někde na západě a o jiných nevím. Ale,“ přešel jeho hlas náhle do naléhavého tónu: „nebylo ti na nich něco nápadné?“

„Snad jen to, že všichni měli na prsou zavěšeny růžence.“

„Růžence?“ Martin to slovo téměř vykřikl, pobídl koně a vyrazil kupředu.

Giulio ho dojel až pod hradem, právě na místech včerejšího setkání. Oba jezdci se zastavili před vysokým křížem sroubeným z hrubých klád. Ramena kříže byla pokryta růženci. Po včerejším ohni ani stopy, na kopci se hrozivě zvedaly polorozbořené zdi. Nejhrůzněji působilo, že se Giulio nedovedl upamatovat, zda tu včera viděl ten kříž...

Po chvíli Martin řekl: „Znám tohle místo - vlastně jsem o něm slyšel. Před dvěma lety zde padla do léčky korneta španělských arkebuzířů. Jejich druhové jim postavili na hrobě kříž a ověsili jej růženci. Prý je to tamní zvyk. A ty jsi je včera viděl? Já to tušil.“

„Tohle je zlé místo. Jed'me pryč, Martine, rychle.“

Třebaže byli oba stateční vojáci, naplnila je hrůza z čehosi neznámého. Jeli dál beze slov, ale protože se ještě nezapomněli modlit, říkali si v duchu: „Ať už tahle strašná válka skončí. Smiluj se, Pane, nad svým lidem.“

## Nesplatitelná chybá Dana Klepšová

**N**a čtvercovém náměstí No-hekeru, které se zcela vymykalo zbylému stavebnímu vzhledu města, těm ulicím, co šly zešikma našíkmo, mezi domy složitého, krásného, ale dosud nepochopeného stylu, stáli dva muži.

Ten vyšší a širší stál rozkročen na šířku svého těla, přičemž se každou chvíliku klátil ze strany na stranu a byl velice blízko pádu do v pozadí stojící fontánky. Zato ten druhý vypadal docela čerstvě, čile a povzbuzoval svého opilého kamaráda.

V okamžiku, kdy ten střízlivý brutálně mlátil Ykese do zad, aby z něj vytloukl poslední kost od večeře, zapitou několika pivy, se jeho pohled zastavil na mladé dívce, a začal valit oči stejně tak, jako jeho přidušený druh.

Manfel si na Ykese opětně vzpomněl, až když ten chroptíci chudák ležel na dlažebních kostkách a snažil se podrazit nevěrnému kamarádovi nohy.

„Promiň, Ykesi, já zapomněl“ usmál se na něj Manfel.

„Vypadá to, že jsi už v pořádku - chytil jsi perfektní růž“ dodal se škodoradostným úšklebkem.

„To si říkáš přítel?!“ zachropťel ukázkově vychlastaným hlasem Ykes.

„Poslyš, kamaráde, ta ženská je ňáká divná. Hokles mi včera vyprávěl vo ňáký čarodějnici, co bydlí v chatrči blízko cesty na Embaku. Prej tam zabloudil nějaký mladej kluk a chtěl se někoho dovolat. Původně, když zaklepal na dveře, chtěl vodu, jídlo a nocleh, ale když uviděl ji... co ti mám vyprávět, sám si ji viděl. Prej ho prokleta - zřejmě na ni byl moc drzej. Hokles říkal, že jak to viděl, vzal do zaječích. Ten kluk utekl taky. Ale po čtyřech. Pak se prej dozvěděl, že to byl královský syn, princ Basel. Král začal hledat odvážlivce, co se jí prej postaví tváří v tvář a pomůžou sejmout kletbu z Bazela“ vysvětloval Manfel a zastrkoval si košili do kalhot, což byl jeho oblíbený zvyk.

„Předpokládám, že král Hitain vypsal vysokou odměnu. A přesto zatím nikdo?“ zeptal se nechápavě Ykes.

„Zatím nikdo, Ykesi. Ale teď už, brachu, radši pod', seš... jak to...no...vožrajej, tak pod'. Budeš mít doma průšvih“ usmál se upřímně Manfel.

Místnost byla temná a na výkusu člověka zvláštně zaopatřená. Pod oknem byly srovnaný a usušeny snad všechny druhy bylin potřebných pro lektvary nejrůznějšího zaměření. Napravo od okna stála velká a viditelně dosti stará dřevěná knihovna. Dalo se zde najít mnoho zajímavého, spousty velice praktických formulí, evokačních návodů, zaříkadel, zaklínadel a kleteb samotných. Celou místnost osvětlovaly pouze dvě svíce, postavené na stole.

Rázem se ozvalo zběsilé kopání do dveří mezi kuchyní a touto místností, sjela dolů klika a dveře se otevřely, aby se v nich objevil malý, ušatý trpaslík s velkým nosem.

Běhal z kuchyně do pokoje jak blázen, prostřel, nanosil jídlo, pouklidil a dostal pochvalu od své paní.

„A netvař se tak nahlouple, až Berty přijde. Nesnáší ten tvůj nablblej výraz a plácání ušima“ připomněla mu čarodějka.

Sas byl viditelně potěšen pochvalou a snažil se nedat najevo své příjemné rozrušení. Bohužel ho jeho paní znala lépe, než si myslel a zavrčela na něj: „Tak sakra sklop

ty uši, nebo vypadni do kuchyně!“

Sas sklopil na znamení lítosti svá roztomilá kukadla a odšoural se svými trpasličími krůčky pomalu ke kuchyňským dveřím.

Pro mnohé návštěvníky tohoto domu by se zdál Sas velice ošklivý, ostatně on ošklivý byl, ale vařit - to on uměl výborně. A také jeho krásná paní Feolina si ho nemohla vynachválit. Vždycky dovedl dát všemu ten správný šmrnc a pro ni byl kuchařem nenahraditelným. Měl spousty předností - tak například perfektně a bez problému mohl podlézat při prostírání pod stolem - to ušetřilo čas; nemohl dosáhnout na nebezpečné knihy, uložené ve vyšších poličkách a způsobit tak nějakou tragédii. A taky věděl, kdy je v kuchyni třeba jako přísada pepř a kdy jsou to netopýří křídla. Zkrátka byl báječný.

Z uvažování vytrhlo Feolinu až hlomození a jakýsi zvuk, co připomínal praskání větví. Vyšla rázně ke dveřím, otevřela je a nasadila obličeji plný opovržení a lítosti. Vidět svou starší a zkušenější kamarádku, co dopadne tak, jako puberťáčka, která poprvé sedla na koště - to si nezasloužilo nic jiného, než výsměch.

„Jsi už na to moc tlustá, Berty“ zašklebila se směrem k na zemi ve značně pokroucené poloze ležící stařence.

„Kdybys, má drahá, bydlela na hradě jako Máty, dalo by se lépe přistávat“ řekla Berty a pomalu se zvedala jak to jen šlo.

„Říkala jsem, at' jdeš pěšky, ale zlenivěla jsi. Ostatně, co se stalo tak důležitého, že jsi za mnou přiletěla?“

„Musím tě varovat, Feol. Asi jsi neudělala dobře a jednala jsi unáhleně, když jsi toho kluka proměnila ve vlka. Je to chudák...“

„A chlípník!“ zaječela rozhořčená Feol.

„A navíc králův syn - Bazel. Ted' král vypsal odměnu a potáhnou se za tebou jedni z nejlepších čarodějů Země.“ Dokončila svou větu Berty.

„At'si...! Ale co, pojď dovnitř - Sas uvařil skvělou večeři. Pak se v klidu podívám, co mě vlastně čeká.“

Obě čarodějky se odebraly do chatrče, kde si pohodlně sedly za stůl a čekaly na příchod Sase, který právě ohříval mozkovou polévku.

„Berty, nesrkej. Celejch sto dvacet let, co tě znám, srkáš u každého jídla, a mně to vadí. Co potom chudák Sas. Víš, jak má přecitlivělý sluch. Když tu byla Máty, nechala jsi ve zbytku polévky zuby. Holky, co se to s vámi děje?“

„Nech mě, Feol. A radši se zamysli, co budeš dělat, až sem přijde nákej nedobře naladěnej černokněžník“ bránila se Berty, přičemž vesele srkala dál.

Několik dnů potom, co Berty odletěla, seděla Feolina v křesle u krbu, hleděla zamýšleně do křišťálové koule a mumlala si sama pro sebe.

Zanedlouho potom se otevřely hlavní dveře a zavál dovnitř pronikavý, studený vítr. Provál celým pokojem, a potom jakoby zase odešel.

Místnost se naplnila energií a vůní jehličí. Potom Feolina uviděla dobře známou figuru. Stál tam muž vysoké postavy, na ramena spadajících havraních vlasů, pronikavě modrých očí a vypracované chlapské postavy. Byl oblečen do plátěných bot, košile a přes sebe měl přehozený dlouhý plášt', sepnutý sponou u krku.

„Ahoj, Feol, nepozveš mě dál?“

„Odejdi, Dagu!“ zavřeštěla nic nechápající Feolina.

„No tak, Feol, nebud' naivní. Myslím, že bych se za tebou vrátil? Ne! Na můj vkus seš moc... škoda mluvit. Ale vypadáš dobře, černá ti vždycky slušela, a ty...“

„Co po mě chceš?“ zklidnila mírně svůj podrážděný hlas čarodějka.

„Možná jednat, možná bojovat.“

„Si směšnej - vždycky jsem byla lepší a jenom tě viděla, jak pomáháš ubožákům, a přitom seš ubožák ty sám.“ Feolina mluvila s naprostou nadřazeností a pohazovala přitom svými dlouhými kaštanovými vlasy.

„Uvidíme, Feol... díky, rád se posadím uvnitř... a taky díky za nabídnuté jídlo... Feol, vždycky jsi byla tak pohostinná“ řekl ironickým tónem mág.

Než se stačila Feolina vzpamatovat, seděl už Dag uvnitř a čekal až mu Sas přinese na stůl jídlo a pití.

„Má drahá, on je naprosto báječný.“ Pochvaloval si mág právě odcházejícího trpaslíka.

„Neříkej mi má drahá... jo, je fajn.“ Odpověděla chladně Feolina.

„Nemusím ti říkat, co chci a proč tu jsem. Jsi čarodějka, a tak už jistě dávno víš, vo co de. Vid?“

„Jo, Dagu - to jo. Ale proč ty? Pro pomstu?“

„Ne, Feol. Já nejsem TY!“

„Novinka!“ ušklíbla se ironicky čarodějka.

„Výtečně, Feol, chytáš svojí náladu. Rád se znova podívám, jak si samým vztekem rozbiješ celý dům.“

„Starej se vo sebe, vyvrheli!“

„???"

„Co na mě tak čumíš?“

„Vyvrheli? Koho nechala maminka a tatínek byl neznámý? Kdo se narodil a hned ho šoupli k bylinkářce Yvette? Kdo...“

„Nechme toho. Neslyšela jsem děkuju za pohostinství, ale přesto nemáš za co.“ Nasadila obvyklou výšku a intonaci zamýšlená Feolina. Začala vzpomínat na dětství, na to, jak se učila číst runy a čarovat s hůlkou, jak rovnala, psala a četla knihy, na to, jak...

„Která postel je moje?“ vyrušil ji z úvah Dag otázkou.

„Žádná!“ odpověděla mu čarodějka.

„!!!“

„Nepřestaneš?“ zaječela. „Nenecháš mě bejt?“ zvýšila ještě. „Proč?“ zapištěla.

„Já chci, abys okamžitě odešel! Jestli chceš domluvu - Ne. Jestli chceš bojovat - tak dnes ne. A nikdy, nikdy nevyhraješ. Protikouzlo budeš hledat celá staletí!“ řekla klidněji.

Chytil ji za ramena a snažil se ji posadit na židli - čarodějka vztáhla ruku před sebe a udělala znamení a řekla: „*Domine libera animam meam a labiis iniquis et a lingua dolosa!*“

„Do prdele!“ zařval Dag.

Ona zatím získala energii a čas a on to věděl, ale nedalo se nic dělat. Ležel jako omráčený na podlaze a viděl nad sebou se škodolibě usmívající čarodějku.

„Dobре, ale jednu noc. Pak si to vyříkáme, ty pochopíš, a budeš rád, že budeš moct vypadnout.“ Říkala s vítězstvím v hlase Feolina a ukazovala na něj ukazováčkem pravé ruky. „Budeš spát se Sasem na zemi“, oznámila mu s naprostou jistotou, že to přijme bez řečí.

„Mohla sis v tom případě trochu uklidit. Udržovat celou noc kouzlo, abych moh dýchat, je strašně vyčerpávající. Nemohl bych spát na posteli?“ zakňoural Dag.

Feolina si ho naprostě nevšímala, sedla si před zrcadlo a rozčesávala si své dlouhé, kaštanové, vlnité vlasy. Když skončila s vlasy, odlíčila se, navoněla a sfoukla svíce.

Dag, ležící dávno v posteli sledoval Feolininu siluetu a snad ze zvědavosti použil živlové kouzlo jasnozření a uviděl ji, i když ne poprvé v životě, nahou. Vypadala prostě skvěle - pomyslel si.



„Tohle si dělal ve dvaceti - ještě tě to nepřešlo?“ otázala se s klidem Feolina.

Neodpověděl. Cítila jeho pohled, ale nevěděla, odkud jde. A už vůbec nepočítala s tím, že leží v její posteli. Se svou vnitřní harmonií a naprostým uspokojením z pohledu na sebe samu, přecházela pomalými a ladnými kroky od zrcadla směrem k posteli.

Jakmile se posadila na postel, chytla ji jedna ruka přes pusu a druhá za obě dvě ruce.

„Nebudu na tebe hrubý, Feol. Nebudu ti splácat to, cos dělala ty mně, ale co budu chtít, to si vezmu - knihu, co mi dlužíš už celou věčnost, formuli na sejmutí kletby a... co sem to - já sem snad zapomněl - jo - tebe!“

„Nenávidím tě“ zaječela Feolina, co jí jen jeho ruka dovolila.

Když se ráno probudila, zjistila, že má svázané ruce a je nahá...

„Polož to!“ přikázala mu a vrhla na něj pohled plný zloby. Uhnul. Bohužel modrý plamen zloby, sršící z jejích očí, propálil díru do v pozadí stojící skříně.

„Feol! - ta skříň byla moc pěkná!“ pokáral ji s klidným úsměvem mág.

Feolina se začala kroutit, vrtět, vztekat a cosi si hučela pro sebe. Ten drzý chlap se hrabe v její knihovně! To snad ne!

„Tak co? Přistoupíš na jednání?“

Chvilku přemýšlela, tiše ho proklínala, ale nakonec řekla: „Jo! - ale rozvážeš mě?“

„Uvidíme.“

Ten sprosták! Pomyslela si, ale říkala si v duchu, jak mu to stejně neprojde a ona mu to jednou oplatí. To ji do značné míry uklidňovalo.

„Dobře, Feol. Tak... dás mi protikouzlo - moc dobře vím, že je v jediné knize na světě - v Knize obřích žab, a ty ji máš. Ty mi dás knihu a já tě rozvážu a neublížím ti.“

„Králi, kvůli tobě budu lhát a dostanu odměnu. Za ty peníze vybuduju knihovnu, všeobecně prospěšnou, a bude tam i tvoje kniha. Budeš tam moct přijít, kdy budeš chtít. Feol, já ti dávno odpustil, jak ses zachovala, nechci ti ublížit. Věř mi.“

Poslední dvě slova zněla až příliš věrohodně.

„Já ti neodpustila a nikdy to neudělám - tobě nikdy, Dagu!“

Potom se zamyslela a dodala: „Fajn, vem si ji, sejmi z něj tu kletbu. Je to pro mě ponížení, ale lepší, než tu dřepět bez oblečení a svázaná. Stejně ti to jednou oplatím. To, jak se mnou zacháziš, ti jednou těžce neprojde.“

Na chvílku se odmlčela a pak řekla: „Když otočíš tou kočičí hlavou v rohu knihovny, otočí se stěna a z druhé strany je to v druhé polici od shora druhá kniha.“

„Dík, Feol... Jen tak mimochodem - proč samé dvojky - máš už snad v sobě tak zarytu skutečnost, že si vždycky a všude byla až druhá. Až po mně?“

„Ne!“ odsekla „Tebe všude upřednostňovali, ale pak se ti stala ta nepříjemnost se mnou a ty si ve všech tvářích tak klesl a já z toho jen těžila, učila se, jak jen to šlo, abych tě překonala, a ted?!“

„Zmlkni, nebo tu budeš *takhle* pořád a pošlu sem celý davy lidí, aby se podívali na to, jak seš... no... prostě mi nemluv vo minulosti. Byl to *omyl!*“ důrazy dával Dag zvláště na slova *takhle* a *omyl*.

Otočil kočičí hlavou, která přitom krutě zaskřípala. V jednu chvíli si pomyslel - co když to byla živá kočka? Otočil se na Feol s nechápavým výrazem.

„Jo! - byla živá. Moc často tam nechodím, už jenom kvůli ní. Ted' - kvůli tobě budu muset znova čekat do úplňku a hledat novou čičinku pro otevřání knihovny.“ Odpověděla vyčítavě, ale s klidem čarodějka.

Dagovi se při představě skutečnosti onoho zvuku zvedal žaludek, pak polkl a trochu se uklidnil.

Vyhledal kýženou knihu a protikouzlo, spokojeně se usmál a přikráčel ke spoutané nahé Feolině.

„Holčička byla hodná, tak jí odvážeme a...“ Začal mluvit otcovsky starostlivým hlasem mág, ale nedokončil, protože v ten moment se ozvala děsivá rána a oni mohli vidět, jak se cosi velkého a tlustého propadlo střechou dovnitř a málem to svou vahou propadlo i podlahou.

Tlustá čarodějka se zvedla a celá popletená držela v levé ruce půlku zlomeného koštěte, pravou se držela za hlavu a snažila se cosi odříkat. Vůbec jí to nešlo.

„Vivit Dominus et benedicta... Hm... Deus... et benekictus Deus... Ehm... exultatur... Sakra, ta skleróza... Prostě ji nech být!“ zakřičela Berty.

Dag se pouze usmál, ukázal na rozvázanou, právě značně zmatenou Feolinu, na Knihu obřích žab, co držel v ruce, na dveře, uklonil se, usmál se na Feolinu a se slovy: „Brzy se uvidíme“ opustil chatrč.

„Do hajzlu! Co to mělo znamenat?“ supěla Feolina.

„Chtěla jsem ti pomoci“ zavřala se nevinně druhá čarodějka.

„Dívala jsem se na to v hrnci s polévkou. Ale tam to vypadalo, že seš oblečená!? Aspoň přes ty nudličky! Jestli sem vás vyrušila, tak promiň, nevěděla jsem, že ty a Dag?“

„?!”

„Nezlob se“

„Já s ním nic nemám. Dohodli jsme se, že mu dám knihu. Já tím nic neztratím. On dostane prachy, ale nezneužije jich. Já od něj budu mít pokoj. Ale za to ponížení, za to mi jednou stejně zaplatí“, vyhrožovala čarodějka, dovolávajíc se spravedlnosti směrem k nebi.

V království Hitaina se chystaly všechny přípravy na oslavy Bazelova uzdravení. Král bohatě odměnil mága Daga a věnoval mu i pozemek, na kterém si může postavit, tak jak chtěl, svoji vlastní knihovnu.

„Dagu, splnil si, cos' slíbil. Ostatně, je to tvoje práce, vid?“

„Po pravdě řečeno, králi, to nebylo tak, jak si myslíš. Bylo to mnohem snadnější.“

„Povídej, mágu, zajímá mě to! Myslíš, že to, co ti dávám, si zasloužíš?“

Král Hitain nedostal žádnou odpověď a pozoroval naprosto nepřítomný výraz v mágově tváři.

Potom Dag beze slova odešel, tělo bezvládné, duše zahľoubaná do myšlenek na to, co se tak rychle stalo. Potom zvedl utěšeně hlavu s tou správnou myšlenkou: „Měl pravdu. Je to moje práce.“

Potom tichý jako myška proplul nádvořím a vystoupal prudké schody do vysoké věže. Zaklepal na těžké okované dveře.

„Dále.“

„Bud' zdráv, princ.“

„Vítej, mágu - pojďte dál.“

„Jsem tu jenom na slovíčko - Poslyš, Bazeli, byla to hloupost, cos chtěl udělat, ale nedivím se ti. Je krásná... ale... no, zkrátka za chyby se pyká.“

„Já vím, ctěný mágu, ale ta štíhlá postava, ty kadeře, pomněnkové oči, dlouhé řasy, odkrytá šije, krásně tvarované boky a nohy a při každém vdechnutí se jí....“

„Vím, Bazeli, ale pamatuj: Ženskejm nikdy nevěř a čarodějkám už vůbec ne!!!“

## Sbohem, příteli

### Jan Hammer

**N**echť bohové smilují se nad tím, kdo tuto mou poslední zprávu zří a jeho srdce at' nalezne slova odpuštění, neboť já, Farlem Vernakan, princ a následník garhemského trůnu, jsem zradil. Můj hrob stane se i hrobem mé nenávisti a zloby, jejíž plameny ve mně ztrávily lásku, přátelství a nyní se chystají utratit i mne. Přesto však žádám o odpuštění, když mé kosti už jistě práchniví v děsivých kobkách Kalibantu. Snad pošlete mou duši zpět do pekel, nechte ji však nejprve promluvit a vyjevit tak věci dávno minulé, které byly příčinou mé zkázy.

Farlem vyhlédl z okna. Už od malíčka ten pohled miloval. Každý den pozoroval čilý ruch kolem paláce. Kupci ze širokého okolí se sjízděli mezi nažloutlé hradby Kalibantu, aby pak utratili svůj skromný výdělek v místních tavernách. Večer se pak většina rozjela do nedohledných plání seVERNÍHO Garhemu. Dnes však myslel princ na něco docela jiného. V celém jeho mozku nebylo místo na nic, než na tu tvář. Poprvé ji spatřil na lovu. Lovčí tvrdil, že je to čarodějka, ale Farlem věděl, že není. Tenkrát jí zmizela mezi stromy. Poručil ji hledat a sám se také rozjel do lesa, ale tak se jen jeden druhému poztráceli a on tím ztratil většinu svých nejlepších mužů. Tehdy na to ale nemyslel. Padla noc a on hnul svého koně stále dál, aby unikl smečce čehosi, co si raději nechtěl ani představovat. Náhle jej srazila nízká větev a princ jen s hrůzou sledoval, jak se tmou přibližují stíny. Třásl se po celém těle, ale zvěř se náhle zastavila. Jak byl na zemi, začal se pozpátku plazit pryč. Na něco narazil. Pomalu nahmatal jakousi hrubou látku. Vymrštil se a tasil meč. Následující okamžik se mu navěky vryl do paměti jako pohled do těch nejkrásnějších očí, jaké kdy viděl. Byla to ona. Beze slova začala princi ovazovat četné krvácející odřeniny. Farlem se nezmohl na jediné slovo. Druidka mu podala jakýsi nápoj. Měl příjemnou nasládlou chuť. Počkala, než dopil, otočila se a pomalu odešla. Farlem se zapotácel. Lektvar začal spolehlivě účinkovat. Jen vytřeštěl oči, když se k dívce přitočil velký pokřivený stín. Přemohl se a vykřikl:

„Tvé jméno...!“

„Vesina.“

To slovo jakoby k němu zaznívalo z korun okolních stromů. Pak ztratil vědomí. Probral se až v královských komnatách. Našli ho prý na kraji lesa, ačkoli nevěděl, jak se tam dostal. Na ni však nemohl zapomenout. Viděl ji stále tak zřetelně, jako kdyby stála před ním. Myslel na ni i toho svěžího jarního rána. Z jeho živého snu ho vytrhl sluha.

„Je čas na audienci, pane.“

Farlem jan kývl hlavou a zamířil do trůnního sálu.

Obrat'me však na okamžik pozornost k travnatým pláním na severu, kterými se pohybuje malá tmavá postava. Ta, jakoby se ani nedotýkala země, blížila se podivnými lehkými kroky směrem ke Kalibantu. Ten muž nechtěl zmeškat královskou audienci.

Princ odložil poslední podepsanou listinu. Všichni již odešli. Komorník právě vyprovázel posledního žadatele. Farlem osaměl, protáhl se a chystal se odejít, když vtom uslyšel slabý zvuk, který mu cosi připomněl. Než si uvědomil co, ucítil na krku ostrou chladnou čepel.

„Jseš mrtvej, Vernakane, pomodli se.“

Tvář se mu rozzářila. Nikdo jiný mu takhle neříkal.

„Hoku, ty bídáku! Za tohle bych tě měl nechat popravit. Kde ses flákal celý ty roky?“

Celý rozesmáty se otočil, ale obličeji mu ztuhl v nemožné grimase překvapení a odporu. Hleděl do tváře poznamenané dlouhou vypálenou jizvou, která dokazovala, že její majitel neměl v poslední době příliš mnoho štěstí.

„Bohové! Kdo ti tohle udělal?“

„Dlouhá řeč, příteli. Má to co dělat se zprávou, kterou ti přináším. Chystej vojsko, princi, protože tvůj otec je s celou armádou u Timberských jezer na západě a do týdne tady máme celou hordu Kolmanů i s těmi jejich d'ábelskými supy.“

Farlen na okamžik ztuhl. Vzápětí začal lomcovat se stuhou vedoucí ke zvonku pro služebnictvo. Po chvíli vešel komorník.

„Přejete si, princi?“, zeptal se, jako by si nevšiml Farlemova rozlíceného obličeje.

„Okamžitě svolej můj vojenský sněm!“

„Obávám se, že je zde přítomen pouze kapitán hradní stráže Montek.“

„K čertu! At' hned přijde.“

Když komorník odešel, otoil se Farlem ke svému nejlepšímu příteli a vrchnímu vyzvědači v jedné osobě. Trochu se uklidnil a uspořádal si myšlenky.

„A teď ty. Nesnaž se mi namluvit, že Kolmanové začali brát zajatce. Nechceš mi říct, kdo se na tobě doopravdy podepsal?“

„Nechtěl jsem tě hned na uvítanou strašit, ale obávám se, že se ke Kolmakům přidaly i jízdní legie Nagaloků a když říkám jízdní, tak myslím ty jejich přerostlý ještěry. Takže hodně štěstí, Vernakane.“

Následník zbledl. Usedl do křesla a zíral do prázdná. Ani si nevšiml kapitánova příchodu. Hok vylíčil Montekovi celou situaci. Ten nehnul ani svalem ve tváři, jen tiše očekával rozkazy následníka trůnu. Hok položil princi ruku na rameno.

„Teď musíme jednat rychle, Vernakane. Dej příkaz, at' se okolní obyvatelé shromáždí v pevnosti a taky at' přivezou proviant.“

Farlem jen nezřetelně kývl. Kapitán se otočil na podpatku a zamířil k ubikacím hradní posádky. Hok s Farlem osaměli. Princ se nadechl, jako by si rozmýšlel, jestli má cenu promluvit.

„Víš... já... mám pro tebe zvláštní úkol, Hoku.“

Již potřetí od Hokova odchodu vyhlédl princ z okna paláce. Činil tak každé ráno a vždy sledoval, zda se v dálce neobjeví malá postava jeho přítele. Marně. Jeho pozornost však upoutal oblak prachu, stoupající z garhemských rovin. Jeho zlověstná silueta znamenala blížící se němou hrozbou. Po těle mu přeběhl mráz a on se podvědomě otřásl. Vzpomněl si na jedné střet s Kolmaky. Farlem se nebál jejich krutosti, ale nervy drásající tichosti, jakou vedli svůj boj až do konce. Nikdo přesně nevěděl, jak se domlouvají. Vždy se jen tiše vrhli na nepřítele, vždy tiše umírali. Farlem si uvědomil, že má strach. Uvnitř hradeb se tísnily již desítky lidí, brána však zůstávala stále otevřená. Museli projít ještě dva. A Farlem doufal, že to bude brzy. Čas zatím neúprosně zkracoval vzdálenost mezi Kolmaky a Kalibarem s nažloutlými hradbami.

Tou dobou se stopař Hok prodíral trnitymi houštinami pralesa a stále přemýšlel o princových slovech. Koho kdy napadlo druidy zachraňovat z jejich vlastního pralesa! Byl princův nejlepší přítel, ale některé jeho nápady nechápal. Hok sám neměl se ženami ani s druidy dobré, přesněji řečeno žádné, zkušenosti a představa toho, že bude přemlouvat druidku, aby opustila svůj hvozd jen kvůli rozmaru nějakého aristokrata, se mu vůbec nezamlouvala. Přesto však pokračoval dál až k posvátným místům lesa. Ani se nedivil,

že jsou zakázaná. Nikdo by sem stejně dobrovolně nechodil. Musela tu proběhnout nějaká velká bitva, protože všude ležela ohlodaná těla, polámané meče a potrhané zástavy. Uvelebil se vedle kostry jakéhosi jízdního tvora a čekal do tmy. Probudily ho tiché kroky, spíš jen šumění trávy. Nehýbal se. Dívka se k němu blížila, jen tu a tam se sehnula pro nějakou bylinu. Pak zažila asi největší leknutí svého života.

„Brý den, slečno. Jak vám rostou houby?“, byla jediná rozumná, i když dosti ironická věta, jakou lze podle Hokovy představy oslovit druidky. Vesina krátce vykřikla, uskočila a upadla do trávy. Hok ve snaze jí zachytit se skácel na ni. Zblízka jí pohlédl do tváře. Moc se mu líbila. Byl si jistý, že už ji někde viděl. Ani si neuvědomil, v jaké poloze se nacházejí.

„Mohl byste, prosím, ze mě vstát?“, řekla klidně druidka a uštědřila mu při tom velice nepříjemný pohled.

„A... ano.“, vykotal ze sebe Hok a mrštně se vyšvihl na nohy. Trochu se vzpamatoval a uklidnil.

„Mám pro vás vzkaz od prince Farlema Vernakana, následníka garhemského trůnu.“, vypravil ze sebe s neskrývanou vážností.

„Pojďte za mnou. Dopřejme mrtvým klid.“, řekla na Hokův vkus až příliš chladně.

Vesinina chata byla, nutno říci, velice skromná. Police na stěnách byly zaplněny kdejakými bylinami a vším možným, co se Hok neodvažoval ani pojmenovat. Popíjel horký čaj a rozhlížel se po místnosti. Všiml si, že se na něj Vesina dívá a mírně se usmívá.

„Myslím, že byste se na mě neměla takhle dívat, slečno. Víte, přecijenom můj princ a vy... A navíc vás ani neznám.“

„Ty si na mě nepamatuješ, Hoku?“, odpověděla vyčítavě. „Vzpomínáš si na tu holku z vesnice, co jsi bez ní neudělal ani krok?“

„Pane Bože, Zeki!“, vypravil ze sebe jako omráčený. Hlavou mu prolétly nejkrásnější chvíle jeho dětství.

„Od doby, kdy jsem vstoupila mezi druidy, jsem Vesina. Mimochodem, ještě pořád mi dlužíš manželství. Do dneška mám schovaný ten dřevěný prstýnek, cos mi dal.“, zažertovala druidka.

„Přece bys nestála o někoho, jako jsem já.“ zasmál se Hok.

„Myslís tím o nejslavnějšího a nejlépe placeného stopaře všech dob?“, odpověděla Vesina a tvářila se při tom, jako by právě odhalila velké tajemství.

„To má být nabídka?“, pohlédl jí Hok do očí.

„Možná...“, usmála se Zeki.

Montek po boku Farlema naposledy procházel umístění svých lidí. Bylo jich až žalostně málo. Měli samozřejmě v záloze princovu elitní gardu, ale většinu obránců tvořila domobrana. Každý z nich věděl, jak malá je jejich naděje, ale všichni byli odhodláni bránit své domovy až do konce. Nutno říci, že neměli na výběr. Oblak prachu se zatím zlověstně blížil.

„Myslím, že je nejvyšší čas dát zavřít hlavní bránu, můj pane. Hok se o sebe určitě postará.“, prolomil ticho kapitánův hlas.

„Ještě počkejte.“, prohodil Farlem, „Mám pro to své důvody a nepřítel sem dorazí nejdříve za hodinu.“

„Jak poroučíte, sire, ale pamatujte, že čas běží.“

A čas opravdu utíkal. A to až nepřirozeně rychle. Vzduch byl prosycen pachem vroucí smůly. Všichni se připravovali na boj. Farlemovi ten ruch na okamžik připadal jako

obyčejný den v Kalibantu. Rychle tu myšlenku vypudil z hlavy a obrátil svou pozornost k blížící se zkáze. Zatajil dech. Spatřil dvě malé postavy, jak se úprkem snaží dostat k hlavní bráně. V patách jim dusal již nejrychlejší z Nagaloků. Šupinaté tělo jeho zvířete se s nadpřirozenou rychlostí pohupovalo v mohutných skocích. Farlem i přes velkou vzdálenost cítil jeho páchnoucí dech. Dal povel ke střelbě. Balisty vydaly svištivý zvuk. Okolní svět se naplnil nesnesitelným řevem skomírajícího ještěra. Postavy překonaly padací most a brána se s bouchnutím zavřela. Princ seběhl z hradeb. Hok se opíral o zeď, Vesina seděla u studny. Oba se snažili popadnout dech.

„Chvála Bohu! Jste v bezpečí.“, oddechl si Farlem, přestože o svých slovech hluboce pochyboval.

„Ze srdce ti děkuji, můj příteli.“, obrátil se na Hoka, ale vzápětí si všímal už jen Vesiny.

„A vy, má paní, považujte, prosím, tento hrad za svůj druhý domov.“ Pronesl o poznání rozpačitěji. Ze zdvořilosti jej vytrhl železně pravidelný dusot tisíců křivých nohou. Bez rozkazů se všichni rozběhli na svá místa. Farlem doufal, že se spletl, když koutkem oka zahlédl letmý polibek Hoka a Zeki.

Pohled na blížící se Kolmaky byl skutečně k nevydržení. Každý zkušený válečník byl připraven na strašný válečný pokřik, ale ticho, s jakým se po vyčerpávající cestě bez odpočinku vrhali do boje, bylo mnohem hrůzostrašnější. V oddilech Kolmaků nezazněl jediný rozkaz ani jediný sten či výkřik, když byla z hradeb vylita vroucí smůla. Umírali s naprostou samozřejmostí. Nebýt občasného řevu zasaženého Nagaloka, nikdo by neuvěřil, že zde může obcházet smrt. Útočníci překlenuli příkop dřevěnými mosty a seřadili se mimo dosah balist. Mezi princovými lidmi zavládal nejistota.

„To je poprvé, co vidím Kolamky ustoupit.“, obrátil se Farlem k Hokovi. „Mám strach, co přijde ted.“

„Pochytli od Nagaloků hodně. Musíme být ve středu.“

Už celé dvě hodiny se nic nedělo. Farlem seděl v pracovně kapitána Monteka. Hledali alespoň malou naději na únik z jejich bezvýchodného postavení. Na stole ležely staré mapy a nákresy možných útoků. Oba do nich jen slepě zírali.

„Je tu jedna možnost.“, řekl najednou kapitán.

Farlem k němu zvedl tázavý pohled.

„Sklepením hradu protéká podzemní řeka. Je tam jedna loď. Proud je tam silný, takže se nebudem moc pro nikoho vrátit, ale pár se nás dostane odsud.“, pronesl s neskrývaným přesvědčením, že mezi ně bude patřit i on.

„Beru to jako krajní řešení.“, prohlásil následník pevně. „Zatím jsem ještě neprohráli, takže nikam utíkat nebudem.“

Montek mu uštědřil pochybovačný pohled.

Zeki a Hok se opírali o dva protější sloupy palácového podloubí a tiše si hleděli do očí. Vypadalo to, jakoby mysleli jeden na druhého, ale ve skutečnosti to tak nebylo. Do ticha zazněl Hokův hlas. Klenba podloubí mu dávala zvláštní přízvuk.

„Víš... Napadlo mě, jaké by to bylo, kdybych tenkrát neodešel. Asi bychom teď seděli doma v Stoklinu a byli bychom obyčejní bezvýznamní a taky asi chudí obyvatelé tohohle království, ale někdy mě napadá, že by to bylo užitečnější, než být hrdinou a...“

„A zemřít.“, řekla nepřítomně druidka.

„A co?“, vypravil ze sebe Hok, jako by mu zvlášť záleželo na každé slabice a nevěřicně se na Zeko zadíval.

„Mám strach, Hoku. Hrozný strach. Já vím, že si všichni myslí, že druidi, díky tomu, co všechno zažívají ve hvozdru, se nebojí ničeho. Ale toho, co je tam venku, se přece

nedá nebát. Viděl jsi je? Ani jeden z nich před smrtí nezaváhal. Prostě jen padnul.“

Po tváři jí začaly stékat slzy. Hok by nikdy nevěřil, že uvidí druida plakat. Neohrabaně svou malou Zeko objal. Zvedla k němu velké zelené oči. Otřela si je.

„Mám tě ráda, Hoku. Doufám, že to oba přežijem.“

Stopařovi se podařilo vykouzlit na tváři lehký úsměv.

Nad obzorem se objevil úzký pruh světla. Začalo svítat. Slunce zde vycházelo vždy velmi rychle. Přestože probděli celou noc, nikdo neměl na spánek ani pomyšlení. Zdálo se, že se oddíly Kolmaků přes noc ani nehnuly. Po pláních severního Garhemu se začalo rozlévat světlo. Mezi Kalibanem a Kolmaky se ale objevily velké čtyřstěnné předměty, které až nápadně připomínaly...

„Můj Bože, klece! Slyšíte? Vypouštějí supy!“, rozlehl se hradbami Farlemův hysterický řev.

„Lučištníci na věže! Nabíjejte samostříly!“

Rozkazy byly plněny ještě před jejich vydáním. Bojovníci u klecí uvolnili zámky a rozprchli se zpátky ke svým řadám. Na chvíli zavládlo nesnesitelné ticho. Těžká víka klecí se nejprve pohnula a vzápětí s třeskotem odletěla stranou. K obloze se vznesla mohutná okřídlená těla. Rozezněly se kvičivé hlasy kolmačích píšťal. Nestvůry se obrátily ke Kalibantu. Zasvištěla salva. Stovky šípů hledaly svůj cíl. Úcinek byl téměř okamžitý. Všichni dravci udělali obrat k zemi. Střemhlavý pád vybrali ladným obloukem nad zemí a vystoupali podél hradeb až na vrchol. Nastalo peklo. Před překvapenými obránci se vynořily dvě desítky obřích ptáků. Začali trhat nešťastné domobrance, několik těl se s výkřikem zřítilo s hradeb. Kolmakové se dali do pohybu. Se svou pověstnou tichostí překonali příkop a začali neuvěřitelně hbitě šplhat po hradebních zdech vzhůru. Několik princových gardistů začalo shazovat s hradeb kamení. V příkopu se počaly hromadit desítky rozlámaných těl. Dravci však plnili své poslání dokonale. Na ochozech se již objevilo několik shrbených postav. Obránci se stáhli na nádvoří. Vzplanul boj muže proti muži. Následník se bil za svůj lid, lid se bil za svého prince. Kolmakové otevřeli bránu. Nádvořím se rozlehl řev nagalokských ještěrů. Obránci prchali do úzkých chodeb Kalibantu, jen aby se vyhnuli těm strašným zubům. Mnoho statečných válečníků přišlo v ten den v jejich spárech o život. Farlemova sekera opsala oblouk a protála hrud' nejbližšího Kolmaka. Už nedokázal déle odolávat. Čísi ruka ho strhla do postranní chodby. Farlem instinctivě sekl. Kapitán Montek sotva stačil uskočit.

„Myslím, že ta pravá chvíle pro útěk právě nastala, pane. Většina lidí je již stejně mrtvá. Snad bychom měli ještě najít stopaře Hoka, budeme ho ještě potřebovat, až se dostaneme ven. Viděl jsem ho ve vedlejší chodbě.“, vysypal ze sebe udýchaně Montek.

„Hoka bych tu nenechal, ani kdybychom ho nepotřebovali, rozumíš? Najdu ho a ty počkej u lodi. Dej mi pět minut.“, řekl Farlem a rozběhl se zpátky do hlavní chodby. Spatřil skupinu Kolmaků dorázející na dveře. Rozběhl se k nim. Z druhé strany se k nim blížili čtyři gardisté. Nejbližší zrůda k němu obrátila své uhrančivé oči.

Zeki klečela na zemi a snažila se zastavit Hokovi krvácení z velké rány na ruce. V pokoji byly jedny dveře. Otřásaly se pod náporem Kolmaků. Hok bolestně sykl.

„Já... Myslím, že ty dveře dlouho nevydrží a... už neudržím v ruce zbraň.“, začal pomalu vzlykat. „Promiň mi, prosím, že jsem tě sem dostal. Nevěděl jsem, kam až to dojde.“

„Ty za to nemůžeš. Byla to moje volba, slyšíš?“, uklidňovala ho Zeki a snažila se při

tom zakrýt svůj vlastní strach.

„Víš, ještě před tím, než... Než povolí ty dveře, jsme ti chtěl říct, že....“

„Ne. Neříkej to, prosím tě. Já to vím. Až se ty dveře otevřou, nedívej se tam.“, řekla, sklonila se k němu a dlouze ho políbila.

Poslední nepřítel padl bez hlesu k Farlemovým nohám. Princ zůstal sám. Sebral ze země páčidlo. Dveře byly téměř vylomené. Stačilo jednou pořádně zabrat a zámek se s praskotem vylomil. Ten pohled ho přimrazil k zemi. Nedokázal se ani pohnout. Přes hromadu naházeného nábytku je uviděl. Jen tiše stál a díval se, jak tam vedle sebe leží v objetí, svět jakoby pro ně neexistoval. Jeho rozum mu říkal: „Hej, rychle, zachraňte se se mnou, než přijdou další!“, ale jeho srdce ho zcela umlčelo. Rozběhl se pryč. Když odbočil do postranní chodby, uviděl přeběhnout skupinu nepřátel, která se nezadržitelně blížila k otevřeným dveřím. Na okamžik zaváhal. Pak se rozběhl dál ke sklepení.

Voda v jeskyni rychle plynula a její temný hukot se rozléhal v kamenné klenbě, osvícené několika pochodněmi. Kapitán Montek ležel mrtev na schodišti. Jeho krev pomalu barvila skálu. Farlem usedl do pramice a přeťal lano. Lod'ku zachytil proud a začal ji unášet do labyrintu podzemních prostor. Naposledy se ohlédl. „Sbohem, Kalibane, sbohem, příteli.“, proletělo Farlemovi hlavou.

Trůnním sálem se rozlehly fanfáry. Sluhové otevřeli honosné dvoukřídlé dveře a Farlem Vernakan vstoupil. Důstojným krokem procházel mezi řadami dvořanů. Cesta k trůnu jakoby trvala věčnost. Zastavil se a poklekl. Předstoupila před něj rozložitá postava.

„Vítej, můj synu. Ani nevíš, jak jsme šťastni, že ses z toho pekla vrátil živý. Jsi pravý rytíř.“, pravil Farlemův otec, Jeho Veličenstvo, král Garhemu.

Farlem se ani nepohnul.

„Vaše Veličenstvo, dovolte mi podat zprávu o dobytí města.“, pravil zcela bezbarvým hlasem. Díval se při tom kam si do daleka. Král se zarazil.

„Budiž.“, řekl nakonec, „Jaký je tedy stav?“

„Vaše Veličenstvo, Kaliban byl dobyt. Ztráty v našich řadách jsou zdrcující.“

„Co navrhujete?“, neztrácel jeho otec trpělivost.

„Prosím Jeho Veličenstvo o co největší vojenskou podporu. Jsem připraven být se v jejich čele a očinit tak naší porážku.“

Sálem zazněl užaslý hukot. Král jediný neztratil duchapřítomnost.

„Staň se tedy. Máš pro to jistě své důvody. Dám ti své nejlepší muže. Do týdne budou připraveni vyrazit.“

Farlem se v odpověď uklonil a odkráčel do svých komnat.

Nažloutlé zdi Kalibantu byly osvětleny zapadajícím sluncem. Farlem musel přitáhnout svému koni uzdu, neboť se vzpínal v očekávání střetu. Princ pozoroval uťatou hlavu nad branou. I když jí nemohl na takovou vzdálenost pořádně vidět, byl si jistý, že ví komu patřila. Zdálo se mu, že ho pozoruje a mírně se usmívá. Brána se otevřela. Zazněl hrozný řev vybíhajících bojovníků. Farlem si okamžitě uvědomil, co se stalo. Drakojezdci získali posily a pak už ani pověstná neústupnost nezachránila Kolmaky před promyšleně ovládanými spáry nagalokských ještěrů. V následníkových oddílech zavládlo zděšení. Farlemovi připadal, jakoby zahlédl i divoké ženy z Delskrelonu. On však nemohl ustoupit. Na chvíli zavřel oči a začal snít svůj sen. Sen o smrti. Odevzdaně dal povel k útoku a vyrazil vpřed.

## Čarodějova hůl (dokončení)

Konečně vám na této stránce přinášíme dokončení kouzelných holí, které se s námi táhnou již od samotného vzniku Artefaktu. Nečarodějná část dobrodruhů si tedy už nemusí rvát vlasy hrůzou z hlavy a můžou se těšit na další doplňky k DrD, které se budou týkat třeba zrovna jich.

### Broskvový obecná

Tato hůl, ač se zdá na první pohled nejslabší a vzhledem k tomu, že uloženou magenergii postupně propouští, téměř k ničemu - je neocenitelnou pomůckou při jakémkoli čarodějově konfliktu s nemrtvými, neviděnými a všemi démony (atž už z astrálních sfér nebo z Vašeho světa - vyskytuje-li se v něm jaci). Dokáže je totiž všechny detekovat podobně jako Útočný démon prot..., tzn. v jejich přítomnosti se hlavice hole postupně rozsvětí. Navíc může čaroději sloužit v boji s těmito nestvůrami jako velmi užitečná zbraň - její dotyk jim totiž způsobuje zranění za 3k6 životů a její ÚČ je 5 (a to bez výdeje jakékoliv magenergie). Na žádné jiné nestvůry, tím méně nemagické, tato schopnost hole nepůsobí!

### Trnka obecná

Hůl dokáže chránit před všemi magickými nehmotnými tvory (hrůzy, duch, přízrak, ale i démoni) a to tak, že je z ní možné seslat ochranné kouzlo, které kolem kouzelníka vztyčí jakousi ochrannou bariéru v podobě koule, která je pro tyto tvory obtížně proniknutelná. Ti, pokud se o toto pokusí, musí čelit pasti Roz + Sil ~ 6 ~ nic / proniknutí. Pro udržení této bariéry musí čaroděj ze své hole (vždy pouze ze své hole, nikdy svou vlastní) vydat každým kolem tolik magů, kolik činí její poloměr na druhou (tzn. za sáh poloměru to je jen 1 mag, za dva sáhy 4 magy, za tři 9 magů, za deset sáh již celých 100 magů). Na udržování této bariéry se čaroděj nemusí vůbec soustředit, může i normálně kouzlit, ale nesmí ke kouzlům používat magenergií ze své hole (ta momentálně udržuje bariéru).

Má-li při sobě čaroděj svou hůl z trnkového dřeva, je velmi těžké pro cizího kouzelníka jej zasáhnout jakýmkoli kouzlem z oborů vitální a psychické magie i všemi kouzly typu iluze. Jeho hůl mu totiž poskytuje permanentní ochranu proti všem takovýmto kouzlům (tedy pouze v případě, že ve své holi má alespoň jeden mag). Tato ochrana spočívá v pasti, které musí útočící kouzelník čelit - Roz ~ 4 ~ kouzlo běžným způsobem projde / kouzlo se odrazí na samotného sesilatele. V případě, že na sesilatele bude odražena jakákoli iluze a ten se nevyhne její pasti, svou iluzi bude vnímat, ale bude také samozřejmě vědět, že se o iluzi jedná a tudíž na něj nebude mít jakýkoli účinek.

## Alchymistův koutek

### Dračí lektvar

Magenergie	: 56 magů
Suroviny	: 165 zl
Základ	: extrakt z kůže mloka
Trvání	: 3 kola
Výroba	: 3 hodiny, doma

Tento lektvar umožní tomu, kdo jej vypije, dštít oheň podobně jako drak. Po dobu trvání účinku lektvaru může uživatel jednou za kolo vydechnout oheň o vysoké teplotě ve tvaru kužele s délkou 4 a šírkou 2 sáhy. Tento oheň zraní každého, koho zasáhne o tolik životů, kolik je momentální počet životů uživatele lektvaru.

Vypití tohoto lektvaru v sobě skrývá však velké nebezpečí. Každý, kdo jej vypije, si musí hodit proti pasti Odl ~ 8 ~ nic / vzplane. Nevyhne-li se uživatel této pasti, vzplane po dobu 3 kol vnitřním ohněm, který ho bude každým kolem zraňovat za 4k10 životů. Takto hořící postavu nelze nijak uhasit a je velmi pravděpodobné, že stane-li se jí tato nehoda, pravděpodobně ji nepřežije. Proti hodu na tuto past má jediný pyrofor tu výhodu, že si může počítat 2x svůj bonus za odolnost.

### Prsten polární hvězdy

Magenergie	: 490 magů
Cena	: 2.000 zl
Základ	: stříbro a diamant (50 zl)
Výroba	: 8 dní, doma
Sféra	: 10
Trvání	: 30 měsíců

Tenký stříbrný prsten s šedým diamantem. Má na den 20 magů a lze z něj seslat tato kouzla: Ledový blesk, Bílá střela, Tma, Světlonoš, Bílý blesk.

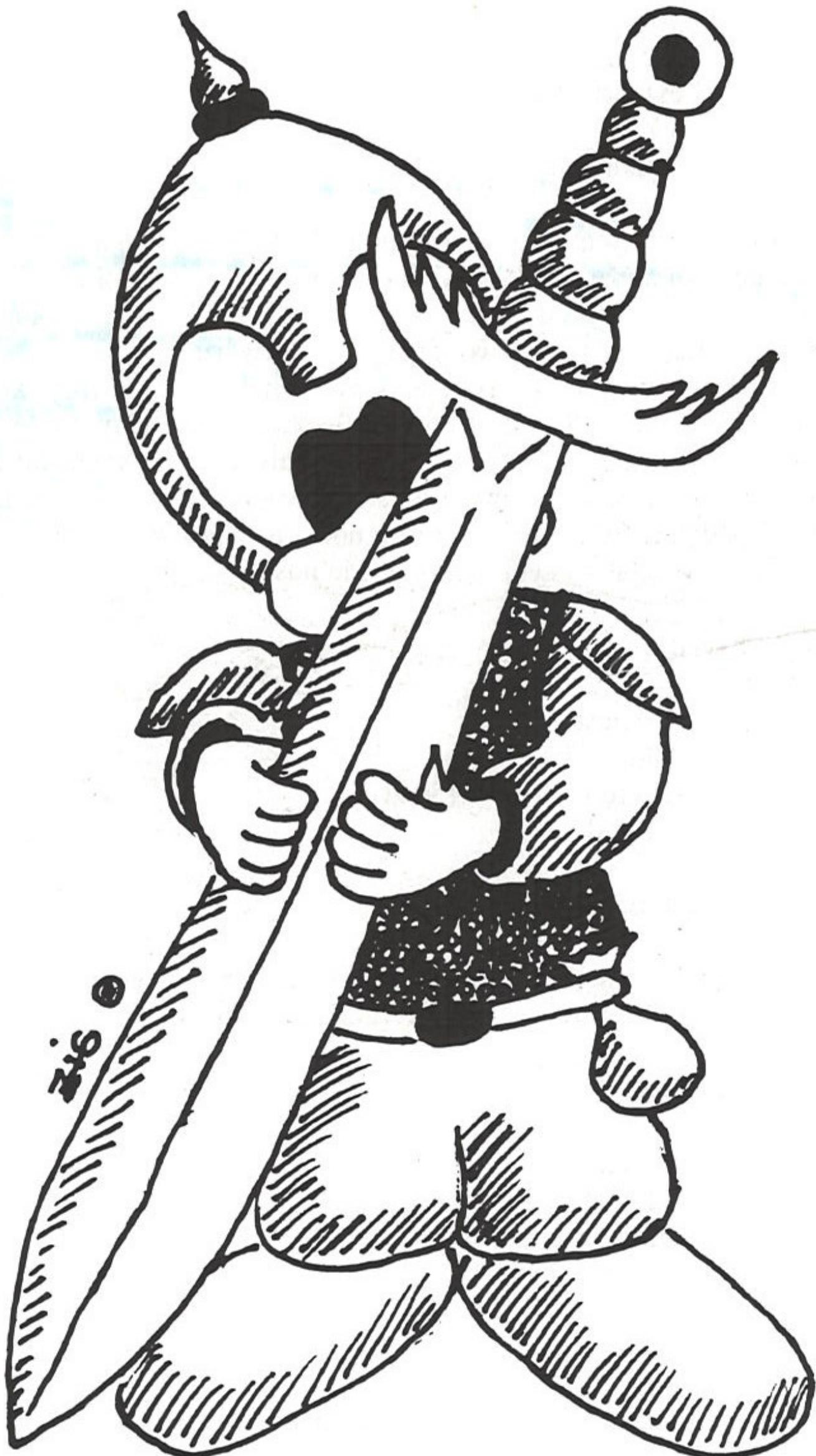
### Prsten bezhvězdné noci

Magenerige	: 666 magů
Cena	: 1.200 zl
Základ	: železo a turmalín (20 zl)
Výroba	: 10 dní, doma
Sféra	: 14
Trvání	: 666 dní

Široký prsten ze železa s turmalínem. Má na den 25 magů a může seslat tato kouzla: Dotyk upíra, Černý blesk, Oživ neživého, Mrak smrti, Pekelný oheň.

Jelikož výroba i používání tohoto prstenu patří k černé magii, nebudou jej používat postavy s dobrým ani neutrálním přesvědčením. Sám alchymista, který by chtěl vyrábět tento prsten, musí mít alespoň neutrální a horší přesvědčení.

Tomáš Vala



## Jan Valta



## Mantikora

Velikost (m)	: 4
Životaschopnost	: 12
ÚČ	- zuby : 8 / +8
	- drápy : 12 / +3; 12 / +3
	- ocas : 8 / +2k6 + pro první 3 útoky jed Neb 7 ~ Odl ~ 3-30/5-50
	- křídla : 14 / -2; 14 / -2 (jen stínová zranění)
OČ	: 7
Bojovnost	: 11
Zranitelnost	: zvíře, ale H 1/2
Pobyblivost	: 15 / šelma (na zemi) 13 / okřídenec (ve vzduchu)
Mánevr. sch.	: 12
Vytrvalost	: 16 / šelma (na zemi) 7 / okřídenec (ve vzduchu)
Inteligence	: 7 / -2
Síla	: 21 / +5
Obratnost	: 17 / +3
Odolnost	: 19 / +4
Přesvědčení	: zákonné zlo
Poklady	: 0-500 / 0-500
Výskyt	: teplejší podnebí
Četnost	: nepříliš běžná
Počet	: jednotlivě nebo rodina do čtyř kusů
Aktivita	: přes den
Zkušenost	: 3.000

Mantikora je nestvůra mající lví tělo a nohy, netopýří křídla, ocas škorpióna a hlavu podobnou v hrubých rysech lidské, ale s ostrými a špičatými zuby. Dospělý samec může mít tělo (bez ocasu) přes čtyři sáhy dlouhé a rozpětí křídel až osm sáhů.

Nejčastěji obývá menší přírodní jeskyně, kde má svoje doupě, ve skalnaté či zalesněné krajině vždy poblíž nějaké vesnice či i menšího města. Z ní vyráží na lov i do vzdálenějšího okolí. Živí se převážně lidským masem, ale nepohrdne ani jakýmkoli jiným.

Útočí-li mantikora ze vzduchu, což nebývá příliš často, nemůže k útoku použít zuby a ocas jen s postihem -4. Zato k útoku drápy má bonus +3. Nejčastěji však vyckává okolo cest na procházející či projíždějící pocestné. Na větší skupiny, zvláště ozbrojené, neútočí a raději zůstává skryta.

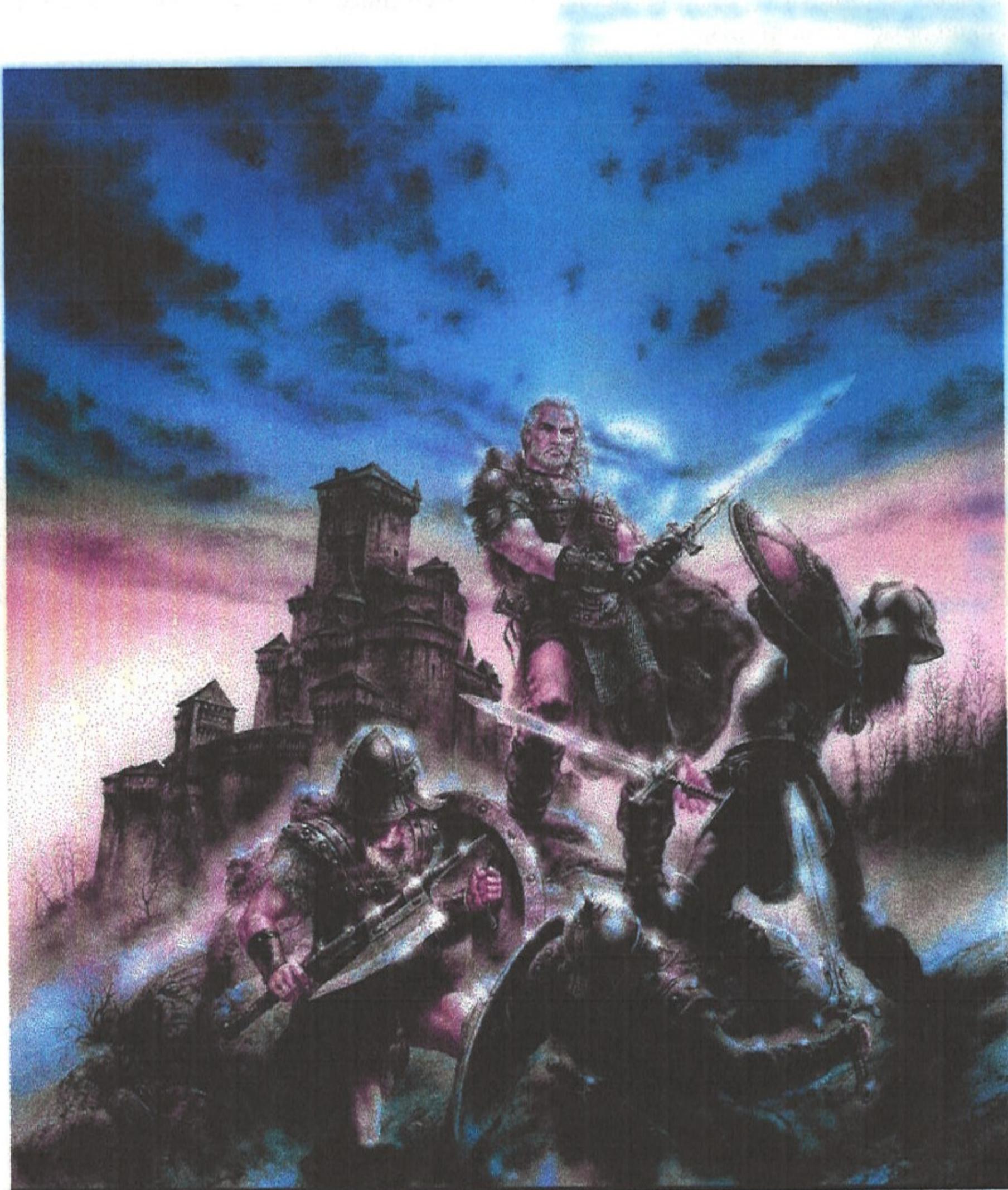
Jedu v žihadle má jen 3 dávky na den, ale v boji jej bude používat i nadále, protože jím způsobuje hluboké bodné rány (bodat však může pouze dopředu). Ocas má chráněn chitinovým pancířem a obzvlášť na posledním článku před žihadlem jej má pokrytý ostrými, až deseticoulovými trny. Proto jej používá i jako drtivou zbraň na každého, kdo by na ni chtěl zaútočit ze zadu - tehdy jím může útočit až třikrát za kolo (samozřejmě bez bodnutí a tedy i bez jedu).

V boji může své OČ zvednout až o 4 body tak, že kolem sebe začne tlouct křídly (tento bonus platí i pro případ, že by po ni někdo střílel). Zasáhne-li však někoho křídly, způsobí mu jen stínové zranění. Při této obraně však může útočit jen ocasem, a to pouze jako drtivou zbraní na útočníky vzadu - toto její ÚČ se však snižuje o 2.

Při boji mantikora nemůže kombinovat svůj útok ocasem s ostatními (vyjma křídel). Útočí-li tedy drápy nebo kousnutím (či obojím najednou), nemůže k boji používat ocas a naopak.

Mantikora není příliš dobrý letec a navíc nikdy nestrpí, aby ji někdo používal jako leteckou nestvůru. Je inteligentní a nedá se (ani od útlého mládí) ochočit. Je však možné, že se sama nechá najmout do něčich služeb - avšak za krvavou odměnu.

Její inteligence je dost vysoká na to, aby pochopila, co jsou peníze. Sama má však zálibu spíše v kouzelných předmětech.



# Middle-earth: The Wizards

## Přehled hráčova tahu

Hra se skládá z jednotlivých tahů. Během svého tahu postupuj tak, jak je uvedeno níže. Poté je na řadě tvůj soupeř. Ty a tvůj soupeř se střídáte do konce hry.

**Fáze odtapování** - Kterákoli z tvých postav může udělat jednu z těchto věcí: odtapnout se nebo se uzdravit (pokud je v útočišti). Zároveň může odtapnout všechny své karty, pokud nejsou kartami míst.

**Fáze organizace** - Můžeš udělat kterékoli z těchto akcí, a to v libovolném pořadí: zahrát postavu, přeskupit skupiny, přesunout věc mezi postavami, uschovat věc (nutné korupční testy). Jakákoli z tvých skupin může dát na jeho svůj úmysl hýbat se tak, že vyloží novou kartu lokace lícem dolů na původní kartu lokace.

**Fáze dlouhotrvajících událostí** - Odstraň všechny své zdrojové karty dlouhotrvajících událostí. Poté můžeš zahrát nové zdrojové karty dlouhotrvajících událostí. Odstraň všechny soupeřovy karty dlouhotrvajících událostí - rizik.

**Fáze pohybu/rizik** - Každá z tvých skupin udělá toto: skupina obrátí novou lokační kartu (pokud ji předtím vyložila). Poté si oba hráči vezmou počet karet, který je uveden na dané lokační kartě. Pak může tvůj soupeř hrát rizika na tuto skupinu. Maximální počet karet rizik, které je možno na tuto skupinu zahrát je rovný počtu postav ve skupince (pokud je počet postav ve skupince menší než dva, je limit dva). Nyní odstraň původní lokační kartu. Ty i tvůj soupeř musíte zarovnat počet karet na 8.

**Fáze místa** - Každá z tvých skupin, která se nachází na netapnuté lokaci, může provést následující akce: skupinka se může rozhodnout prozkoumat lokaci. Pokud má lokace automatický útok, pak je skupina napadena a musí čelit útoku. Poté se skupinka může pokusit zahrát věc, spojence, informaci, frakci, která je na daném místě zahratelná. Postava ze skupiny se musí při takovém pokusu tapnout. Pokud byla karta úspěšně zahrána, tapni lokaci.

**Konec tahu** - Každý hráč může odložit jednu kartu. Poté musí všichni hráči zarovnat počet karet v ruce na 8.

## Pravidla pro začátečníky

**Náhodné hodnoty** - Náhodné hodnoty získáte, když hodíte dvěma šestistěnnými kostkami. Hodit kostkami znamená v následujících pravidlech hodit dvěma kostkami - výsledek je součet hodnot.

### Podmínky vítězství

Hra končí za těchto podmínek:

- 1) Pokud je tvůj čaroděj eliminován (bojem či korupcí), soupeř vyhrává.
- 2) Pokud přemístíš Jeden prsten do Hory Osudu a zahraješ určité karty, dojde ke zničení Prstenu a ty vyhráváš.
- 3) Zbývající možnost ukončení hry je Svobodné shromáždění.

Shromáždění je svoláno za těchto okolností:

- Pokud byly Hrací balíčky všech hráčů již jednou vyprázděny, je Shromáždění svoláno na konci tahu.

- Pokud byl tvůj Hrací balík již jednou vyprázdněn, můžeš se na konci kteréhokoli svého tahu rozhodnout svolat shromáždění. V tomto případě začne shromáždění po následujícím tahu soupeře (soupeř má poslední tah).
- Pokud jsi nahromadil více než 20 Bodů, můžeš svolat Svobodné shromáždění na konci svého tahu. V tomto případě má soupeř opět poslední tah.

### Svobodné shromáždění

Předtím, než začne Shromáždění, musí všechny postavy projít korupčním testem. Jako první dělá korupční test za své postavy hráč, který hrál poslední tah. Na Shromáždění bude potom zástupci svobodných národů Středozemě rozhodnuto, který čaroděj je bude vést.

**Objasnění:** Postava se automaticky neodtapne ve chvíli, kdy začně svobodné Shromáždění. Postava se může odtnapnout pouze ve své Odtapovací fázi. Postava, které se nepovede projít korupčním testem před začátkem Shromáždění je od té chvíle vyzařena ze hry. Hráči se nepočítají body za tuto postavu, ani za všechny karty, které nejsou postavami a které kontroluje. Pokud jakýkoli čaroděj neprojde korupčním testem, jeho hráč prohrává. Pokud jsou tímto testem vyřazeni všichni čarodějové, nikdo nevyhrál. Během testů probíhajících před začátkem Shromáždění nelze hrát žádná rizika.

Na Svobodném shromáždění se rozhodne o vítězi podle toho, kolik získal Bodů. Body se získávají za kontrolu klíčových předmětů, osob, spojenců a „neutrálních stran“, ale také ničením nepřátelských kreatur. Od výsledku je ale nutno odečíst záporné Body, které vznikají eliminováním určitých postav (Aragorn II., Galadriel, atd.). Body jsou uvedeny v levém horním rohu karty. Vítězí strana, která nahromadila nejvíce Bodů.



### Hromádky karet

Základní rozdělení karet je na 5 tříd - karty lokací, postav, zdrojů, rizik a regionů (pouze standartní pravidla).

Tvoje karty jsou rozděleny do pěti hromádek:

**Location Deck (Hromádka lokaci)** - Hromádka karet, ve které jsou karty lokací. Tvoje karty, které nejsou útočištmi, se občas ocitnou v odkládacím balíčku.

**Play Deck (Hrací balík)** - Tato hromádka se skládá z karet rizik, postav, zdrojů. Z tohoto balíčku náhodně taháš během hry karty. Na začátku hry je v něm stejný počet karet zdrojových a karet rizik. Karty zdrojů lze používat na určitých místech za určitých podmínek. Zdrojové karty zahrnují: věci, spojence, události, frakce. Karty zdrojů můžeš hrát pouze v rámci svého tahu. Karty rizik slouží k tomu, abys mohl soupeře napadat. Karty rizik můžeš hrát pouze v tahu svého soupeře.

**Discard Pile (Odkládací balíček)** - Karty, které odkládáš, umístíš lícem dolů na vršek tohoto balíčku. Až vyčerpáš hrací balíček, přemístíš lokační karty z odkládacího balíčku

a zbytek zamícháš. Tento zamíchaný zbytek se stane novým hracím balíčkem (hrací balík je vyprázdněn tehdy, když je z něj vzata poslední karta).

**Out-of-play Pile (balíček vyřazených karet)** - Do tohoto balíčku se dávají karty vyřazené ze hry.

**Marshaling Point Pile (balíček vítězných bodů)** - Pokud jsou určité karty odstraněny ze hry, získáváš vítězné body. Pokud zabiješ všechny útoky jedné nestvůry, je umístěna do tohoto balíčku. Pokud uschováš určité zdrojové karty, jsou uloženy do tohoto balíčku.

**Pozice karet** - Běžně je karta položena tak, že její horní část namířena na soupeře. Během hry se však musí karty tapnout, aby byl přehled o tom, která karta již byla použita. Karta se tapuje tak, že se otočí o 90 stupňů. Pokud je některá postava zraněna, je otočena horní částí k svému hráči. Všechna omezení platící pro postavu tapnutou se vztahují i na postavu zraněnou.

**„Unique“ a „May not be duplicated“ Cards** - Pokud je toto na kartě napsáno, platí, že tato karta může být v jednu chvíli ve hře pouze jedna. Pokud je již jedna taková karta ve hře, nelze ji zahrát znova (lze změnit testem vlivu).

### Příprava na hru

- 1) Umísti všechny karty míst do balíčku lokací. V tomto balíčku může být neomezený počet útočišť, ale pouze jeden exemplář od každé karty, která není útočištěm.
- 2) Do Hracího balíčku umísti od 25 do 50 zdrojových karet a stejně množství karet rizik. Do balíčku je možno umístit pouze od každé karty, která je označena „Unique“, pouze jeden exemplář. O ostatních kartách platí pravidlo, které říká, že se karta smí v balíčku vyskytovat nejvýše třikrát.
- 3) Umísti před sebe obráceně od jedné do pěti postav (které nejsou čaroději). Poté je ve stejnou chvíli se soupeřem obrátíte a pokud máte nějaké postavy stejné, oba je dáte do Hracího balíčku. Poté seřad' své postavy do systému kontrolujících a kontrolovaných a umísti je do „Rivendell“.
- 4) Můžeš přiřadit dvě neunikátní „Minor Item“ ke svým postavám. Tyto karty nesmí pocházet z Hracího balíčku.
- 5) Umísti do 10 postav do svého hracího balíčku. Každá postava se smí vyskytovat pouze jednou. Také můžeš do svého Hracího balíčku umístit dva čaroděje (případně dvě kopie jednoho čaroděje). Zamíchej Hrací balíček.
- 6) Vezmi si z hracího balíčku 8 karet.
- 7) Oba hráči hodí kostkami, ten, který má větší číslo, začíná.



### Hráčův tah

Hráčův tah se dělí do těchto šesti fází:

- 1) Fáze odtapování

- 2) Fáze organizace
- 3) Fáze dlouhodobých událostí
- 4) Fáze pohybu/rizik
- 5) Fáze místa
- 6) Konec tahu

## Postavy a skupiny

Hráč ve hře kontroluje postavy, které vykonávají různé úkony. Schopnosti každé postavy jsou definovány následujícími parametry: rasa, dovednosti, soukromý vliv, zručnost, odolnost, vědomí, vítězné body a zvláštní schopnosti. Postava může být eliminována a odstraněna ze hry výsledkem souboje (neprojde testem za odolnost) nebo korupcí (neprojde korupčním testem).

Pokud máš dostatek celkového vlivu nebo soukromého vlivu, v daném tahu můžeš zahrát postavu do jejího kteréhokoli útočiště nebo jeho domova či Rivendell.

Z počátku postavy základního množství 20 kontrolovaní každé bodu vlivu, kolik je její můžeš také kontrolovat vlivu jiné postavy - kontrolovaná se nazývá body celkového vlivu.

Během hry můžeš své skupin. Velikost skupin je přičemž každého hobita (zaokrouhluj nahoru). být nejvíce 7. Limit rizik skupiny, je však nejméně rizik, které mohou být na skupinu zahrány v jedné fázi rizik/pohybu je stejný jako její limit rizik.

Skupiny se mohou vytvářet pouze v útočišti - pouhým odstraněním přebytečných karet lokací se všechny postavy, kterým byla karta lokace odebrána, přidávají do skupiny ke kartám, které kartu lokace nemají. Tím vznikne skupina, která má jednu kartu lokace - útočiště. Skupina se může rozpadnout do více skupinek pouze v útočišti - potřebuješ pro každou skupinu jednu kartu lokace.



můžeš zahrát čaroděje do kontroluješ pomocí bodů celkového vlivu. Na postavy musíš vydat tolik vědomí. Avšak postavu pomocí soukromého postava takto následník a nevyžaduje

postavy organizovat do rovna počtu postav, počítáme za půl Velikost skupiny může je roven velikosti 2. Maximální počet karet

2. Maximální počet karet

## Hraní postav

Během své fáze organizace se můžeš rozhodnout zahrát postavu. Zde jsou dvě možnosti:

- Můžeš zahrát čaroděje, pokud již nemáš jiného ve hře. Čaroděje umístíš do jeho domova nebo do Rivendell. Na kontrolu čaroděje nepotřebuješ žádný vliv, neboť reprezentuješ sám sebe.
- Můžeš zahrát jinou postavu. Musíš mít dostatek celkového nebo soukromého vlivu na kontrolu postavy. Postavu umístíš do jejího domova nebo do kteréhokoli útočiště.

Nově zahrana postava se může začlenit do již existující skupiny na daném místě nebo se stát novou skupinou - v tomto případě jí musíš přiřadit lokační kartu. Zahráním postavy netapuješ lokaci. Každá postava či čaroděj je unikátní - pokud ji již máš ve hře nebo pokud ji již má ve hře tvůj soupeř, nemůže být zahrána. Pokud je postava eliminována a vyzařena ze hry, nemůže být již v této hře zahrána.

**Poznámka** - Pokud nemáš dostatek vlivu na kontrolu postav, musíš na konci nejbližší organizační fáze přebytečné postavy odložit.

**Hraní čaroděje** - Pokud se rozhodneš zahrát čaroděje, můžeš používat stále svůj celkový vliv a zároveň slouží tvůj čaroděj jako silná postava. Ačkoli přináší zahrání čaroděje spousty výhod, je zde nebezpečí prohry spojené s možným čarodějovým úmrtím či s jeho neúspěchem při korupčním testu.

**Uzdravování** - Každá z tvých postav, která je v útočišti, se může pokusit uzdravit během své fáze odtapování. Takovou postavu otočíš z pozice raněné do pozice tapnuté (charakter již není zraněn, ale stále je tapnut). Uzdravovat mohou také některé karty.

## Vlastnosti postav

Schopnosti postav jsou definovány následujícími parametry:

**Rasa:** Elf, Hobit, Trpaslíci, Dúnadan, Člověk

**Dovednosti:** čaroděj, válečník, zvěd, hraničář, mudrc a diplomat

**Soukromý vliv:** soukromý vliv postavy určuje, kolik jiných postav může ovládat. Zároveň jeho nepoužitá část zvyšuje jeho šance na ovlivňování frakcí a soupeřových zdrojů.

**Zručnost:** tato vlasnost určuje, nakolik umí postava bojovat.

**Odolnost:** tato vlastnost určuje, nakolik je snadné postavu zabít.

**Vědomí:** určuje, kolik bodů vlivu se na kontrolu postavy musí vydat.

**Vítězné body:** počet vítězných bodů, které získáš za kontrolování postavy. Toto číslo také určuje, nakolik je tato postava v boji proti Sauronovi důležitá.

**Zvláštní schopnosti:** Některé postavy mají různé zvláštní schopnosti, které jsou popsány na jejich kartách. Např. Faramir má bonus proti „Rangers of Ithilien“, Frodo má bonus proti korupci, atd.).

**Kontrolování postavy** - Máš celkem 20 bodů svého vlivu. V jakoukoli chvíli hry se do tohoto počtu musí vejít součet vědomí všech tvých postav ve hře, vyjma následníků. Součet vědomí všech postav vyjma následníků se označuje „použité body celkového vlivu“. Tvoje nevyužité body celkového vlivu pomáhají tvým postavám odolávat ovlivňování soupeře.

**Soukromý vliv** - Některé postavy mají soukromý vliv 1 či větší. Pokud je její soukromý vliv stejný či větší než vědomí jiné postavy ve skupině, může na touto postavou převzít kontrolu. Tato postava se stane jeho následníkem. Musí být dodrženy následující podmínky:

- Součet vědomí následníků postavy nesmí být větší než soukromý vliv postavy.
- Postava může kontrolovat jiné postavy pouze tehdy, jsou-li tyto jiné postavy na stejném místě jako ona.

Následník nepoužívá tvoje body celkového vlivu. Následník nemůže používat svůj vliv na kontrolu jiného charakteru. Jinak funguje následník jako každá jiná postava. Postavy můžeš přeskupovat na následníky a zpět ve své fázi organizace. Pokud je kontrolující postava vyřazena ze hry, následník ve hře zůstává.

**Dokončení příště**

## Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad Libor Pavel a Libor Kejklíček

**N**edávno jsem měl narozeniny (děkuji za gratulace), a tak se mi do rukou dostala napohled zajímavá kniha. Černá obálka zdobená nákresem jakéhosi rozlomeného medailonu mi neříkala nic, a proto jsem ji nedočkavě otevřel.

Jakmile jsem zjistil, z jakého nakladatelství tento gamebook vzešel, řekl jsem si: „Tak se ukaž, Dechu draka. Uvidíme, jak si vede konkurence.“ Poté jsem se se zájmem ponořil do čtení.

Nutno říci, že já osobně nemám s gamebooky nejlepší zkušenosti, ale hned první řádky mne z tohoto přesvědčení začaly pomalu vyvádět. Popis země, kde se příběh odehrává, je totiž skutečně skvěle zpracovaný. Kromě pohledu na samotnou krajinu je zde popsána i historie a zvyky lidí v zemi zvané Wastlinor a nutno říci, že dává do budoucna neomezené možnosti.

Následovalo samotné uvedení do děje. Stáváte se mladým hochem Zelekem, kterého odjakživa přitahovaly příběhy o hrdinských činech a jiných dobrodružstvích. Když se v tamějších horách začaly dít hrůzné věci, naskytla se mu příležitost zažít je na vlastní kůži. Vyslechne vyprávění místního starce Troma o prokletém hradu, jenž zahubil již mnoho lovců a ve vidině hrdinské slávy a bohatství se vydá odhalit a utkat se se zlem skrývajícím se v jeho troskách. Tímto okamžikem je již Zelekův osud pouze ve vašich rukách.

Celkem přehledný herní systém vám umožňuje prožívat celé dobrodružství bez větších zdržení a celou četbu si tak co nejlépe vychutnat. Zbraně jsou zde rozdeleny do tří skupin podle síly, tedy stupně, o který se snižuje soupeřova šance na vítězství. Tu vyjadřuje číslo, jež určuje i počet vítězných bodů (házi se za Zeleka a za soupeře), které jsou nutné k zabítí protivníka. Pro ty, kteří mé shrnutí nepochopili uvádím, že celá hra, tedy souboje a některá rozhodnutí závisí až příliš na náhodě, než aby vám umožnila zvítězit jen díky vašim schopnostem a správným volbám. A zde byl patrně také kámen úrazu. Kvůli tomu totiž bud' velice brzy zemřete nebo budete do nekonečna bloudit temnými chodbami polorozpadlé pevnosti. Díky velkému počtu takzvaných živů, rozdelených ještě na deset kondičních bodů je téměř nemožné zemřít v samotném souboji a autoři tak zvolili velice často variantu „smrti v textu“. Tato událost pak je v textu popsána dvojverším, což se mi kupodivu docela líbilo. Verše typu „Díky té své chameťosti neutečeš smrti, umrlec ti hrozným stiskem žebra na prach drtí“ nebo „V kamenné hrobce neujdeš smrti, svou tíhou obrovská skála tě drtí“ přece mluví za vše.

Co říci závěrem. Zlodhův hrad je teprve první díl z řady Zelekových dobrodružství a stejně tak první vydanou publikací Dechu draka. Nezbývá nám tedy než doufat, že ty další budou mnohokrát lepší, právě tak, aby byly hodny úrovně svého vydavatele.

Hodnocení: \*\*\*

- Hades

## Betrayal in Antara

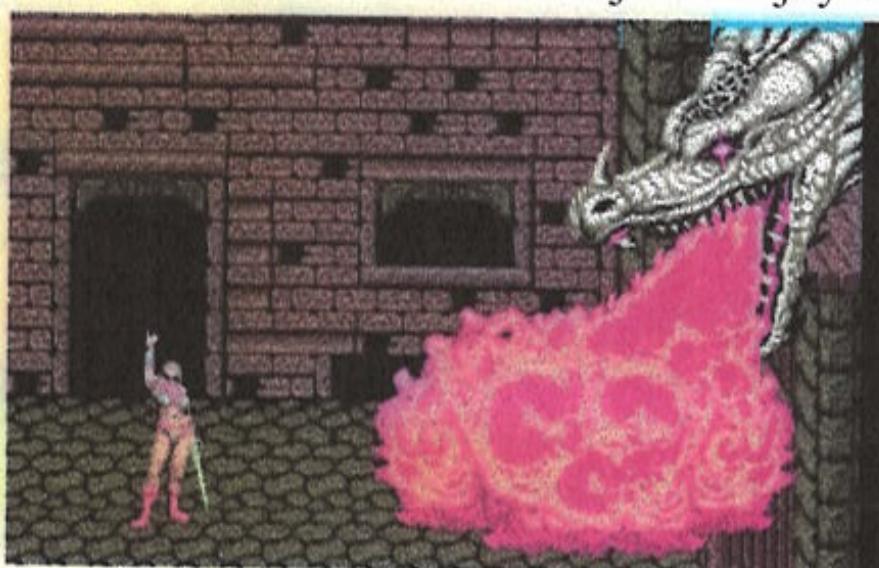
**B**etrayal in Antara je pokračování slavné počítačové hry Betrayal at Krondor. Bohužel tato hra ještě nevyšla, ale má se tak stát do Vánoc letošního roku, a povím vám, máme se na co těšit. Klid a mír, o který jsme se zapříčinili v prvním díle, je v ohrožení. V Antaře byl zabit mírný a spravedlivý panovník a na jeho místo byl dosazen vladař, v jehož světle i ti největší tyranové blednou závistí. V zemi se stal život nesnesitelným a průměrný obyvatel se jen těžko nedal nazvat otrokem. Záleží tedy pouze na vás, jestli se tyranovi postavíte a pomůžete opět k blahobytu všem v zemi.

Hru uvidíte opět z vlastních očí v krajině obdobné jako v dílu prvním, ale pozor - v mnohem detailnějším provedení a v SVGA, což bude skutečná bomba. K dispozici budete mít též skupinku tvořenou třemi postavami, jejichž přežití budete mít na starost právě vy, počítačoví hráči.

Pokud jste hráli Betrayal a líbil se vám, zaručuji vám, že svátky klidu, míru a pokoje nestrávíte jinde než ve svém pokoji u počítače, právě u této hry.

## Golden axe

**J**iž mnoho vody uplynulo v řekách od doby, kdy tato hra spatřila světlo světa poprvé. V době, kdy se poprvé objevila v Čechách, rozpoutala opravdové herní šílenství. Všichni drakobijci se v tu chvíli okamžitě vrhli ke commodorům, herním automatům a ti movitější k nejvýkonějším PC řady 286. Vždyť kdo by odolal



skutečně obdobná jako hra Dračího doupěte s primitivnějším PJ - mlátit nestvůry a občas použít i nějaké to jednodušší kouzlo. Nejvíce tato hra však přitahovala možností hrani dvou hráčů na jednom počítači a odolávat přesile nepřátele společně.

Dnes tato jednoduchá akční hra zřejmě nikoho nezaujme, ale znám mnoho lidí, kteří si jí zahrají jen tak na odreagování, když je někdo naštve, a pak si představují v roli nestvůr své známé, které mlátí mečem a sekrou.

Pro ty, kdo tuto hru nikdy neviděli, nastíním děj hry - obraz skroluje neustále jedním směrem a s každým metrem na vás vybafnou různé druhy nestvůr. Toť vše - stačí se probojovat k závěrečné stvůře - katovi a porazit ho.

Záměrně zde neuvádím hodnocení, protože každý z vás si tuto hru zjistě hodnotí sám podle okolních obrázků. A mimochodem, pokud jste tuto hru opravdu nikdy nehráli, stačí zajít k libovolnému kamarádovi vlastnícím počítač - zaručuji vám, že ji mít bude.



## Invex computer Brno '96

### Den prvni

Praha je od Brna přecijenom nějaký ten kilometr vzdálena, a tak polovinu prvního dne zabilo mačkání v nepohodlné Karose. Když jsem konečně v 10:15 stanul před branami brněnského výstaviště, nevěřil jsem vlastním očím. Tolik lidí, kolik se před pokladnami tísnilo, nebylo snad ani na Staroměstském náměstí, když se hrálo finále Eura '96. Zkrátka neskutečné davy, zástupy a fronty, tvořené tvory, zvanými lidé. Byl jsem proto rád když jsem konečně v 11:25 uchopil lístek a přesně v 11:30 se promačkal davem až za vstupní bránu. Tak tedy začalo moje velkolepé dobrodružství. Učinil jsem prvních pár kroků do neznáma a už se na mě ze všech stran hrnuly letáky. Podařilo se mi uniknout poměrně včas, a tak jsem byl zatížen pouhými pár kilogramy papíru, což se dá považovat za velký úspěch - ne tolika humanoidům se tento manévr podařil a stali se z nich tak nedobrovolní nosiči papíru firem IBM, Intel, Minolta, Microsoft, Eurotel a mnoha dalších. Mé další kroky směřovaly na veletržní poštu, kde jsem měl přesně ve 12:00 sraz s Michalem Valáškem alias Altair Akamar Zero, Esq. Chvíli jsme zde v nostalgii vzpomínali na první čísla Artefaktu. Po chvíli nám však bylo jasné, že minulost už nezměníme a rozhodli jsme se (stejně jako Telecom) měnit zítřek - šli jsme pokořit Invex '96. Přibližně tak tři hodiny jsme zkoumali horké, žhavé a ještě žhavější hardwarové a softwarové novinky, přičemž jsme dostávali další a další letáky, prospekty a ceníky. Až pak se v pavilónu globální komunikace udála ta maličkost, která zapříčinila to, že jsme celý Invex začali ignorovat a veškerá naše pozornost se soustředila na 14" monitor. Octli jsem se totiž u počítače připojeného na Internet. Bylo právě 15:45, když jsme začali surfovati po všech možných i nemožných WWW stránkách. Stahovali jsme vše, co se jen trošku fantasy tvářilo. S některými takto získanými informacemi se určitě setkáte v příštích číslech Artefaktu. Najednou bylo 18:00 a my museli opustit veletržní plochu. Šli jsme se tedy ubytovat. V jednom už skoro zavírajícím obchodě si Altair ještě stačil zakoupit limonádu Toma (připadá-li vám to jako maličkost, vězte, že to bude druhý den klíčový artefakt). Poté jsme až do noci probírali letáky a těšili se na další den.

### Den druhý

Trochu jsme si přivstali a tlačili se před branami výstaviště již před devátou. Po otevření zamířily naše kroky opět do pavilónu globální komunikace, kde jsme opět obsadili počítač připojený na Internet. Přibližně tak do 12:00 jsme stahovali vše, co nám přišlo před monitor. Poté, co si nás vystavovatel, vlastníci onen počítač, začínal příliš všímat a poté, co jsme už neměli ani jednu disketu prázdnou, jsme vyklidili bitevní pole. Opět jsme bloumali od jednoho stánku ke druhému. Ale pozor, teď nalezne uplatnění onen klíčový předmět ze včerejšího dne. Když jsme si na konci výstavy sedli na lavičku, abychom si trochu odpočali, Altair zjistil, že má batoh plný čvachtavého čehosi. Po bližší identifikaci jsme zjistili, že je (tedy byla) to limonáda Toma. Proč tomu tak bylo mi Altair objasněl v dopise asi týden poté: „Není vhodné vyhazovat ten kus PVC, který vypadne ze zátky. Ono je to totiž těsnění...“ S tímto poznatkem a varováním pro vás končím tuto reportáž z letošního Invexu. Sejdeme se zde opět za rok.

Bad command or file name

Abort, Retry, Fail?

## Dandelion - cesta meče a magie

**B**yl jsem redakcí Artefaktu požádán, abych jeho čtenáře seznámil s připravovanou hrou Dandelion.

V našich zeměpisných šírkách představuje tato hra menší revoluci v pohledu na RPG. V současné době jsou na našem trhu v češtině jenom čtyři hry RPG:

**1) Shadowrun** - z těchto her jediná, která je založena na moderním systému dovedností, nikoli na zastaralém systému povolání. Tato hra však není fantasy a vyznačuje se složitostí, za kterou nestojí řádné opodstatnění.

**2) Dračí doupě** - toto je první RPG, která se v Čechách objevila a je také nejrozšířenější. Její hlavní výhodou je její jednoduchost a také cena. K jejím nevýhodám paří chaotický herní systém a nedostatek logiky a věrohodnosti.

**3) Stín meče** - můj názor na tuto hru je nepublikovatelný a žalovatelný.

**4) Yrrhedesovo oko** - tato hra pravděpodobně neuspokojí nikoho jiného, než naprosté začátečníky. Je to prostě něco jiného.

Upozorňuji, že jsme nejmenoval hry v jiných jazycích.

Za hlavní výhodu hry Dandelion považuji to, že obsahuje jasnou koncepci pravidel a jako jediná přináší skutečně komplexní systém. Všechny hodnoty v Dandelionu jsou zobrazovány na jedné stupnici, která je neomezená (tak nevznikne problém např. s hodnotami draků) a dostatečně jemně členěná. Tato stupnice umožnuje do hodnocení úspěšnosti dané činnosti započítat všechny parametry, které se na ní podílejí. Zatímco v DrD je obranné číslo pouhým součtem kvality zbroje a obratnosti (čímž znevýhodňuje ty postavy, které se rozhodnou nebo jsou systémem přinuceni chodit beze zbroje), v Dandelionu se na defenzívě (což je jakási obdoba OČ) podílejí následující parametry: dovednost, obrana, obratnost, intuice, obrana zbraně, obrana štítu, nepohyblivost zbroje a velikost postavy.

Jak už vyplývá z výše uvedeného výčtu, hra Dandelion nepatří mezi nejjednodušší a počítání si užijete dosytosti. Většina parametrů je však statických, tj. se vypočítávají v rámci tvorby postavy a pak se přespříliš nemění. Bonusy a postavy se určí vynásobením hodnoty nějakým koeficientem.

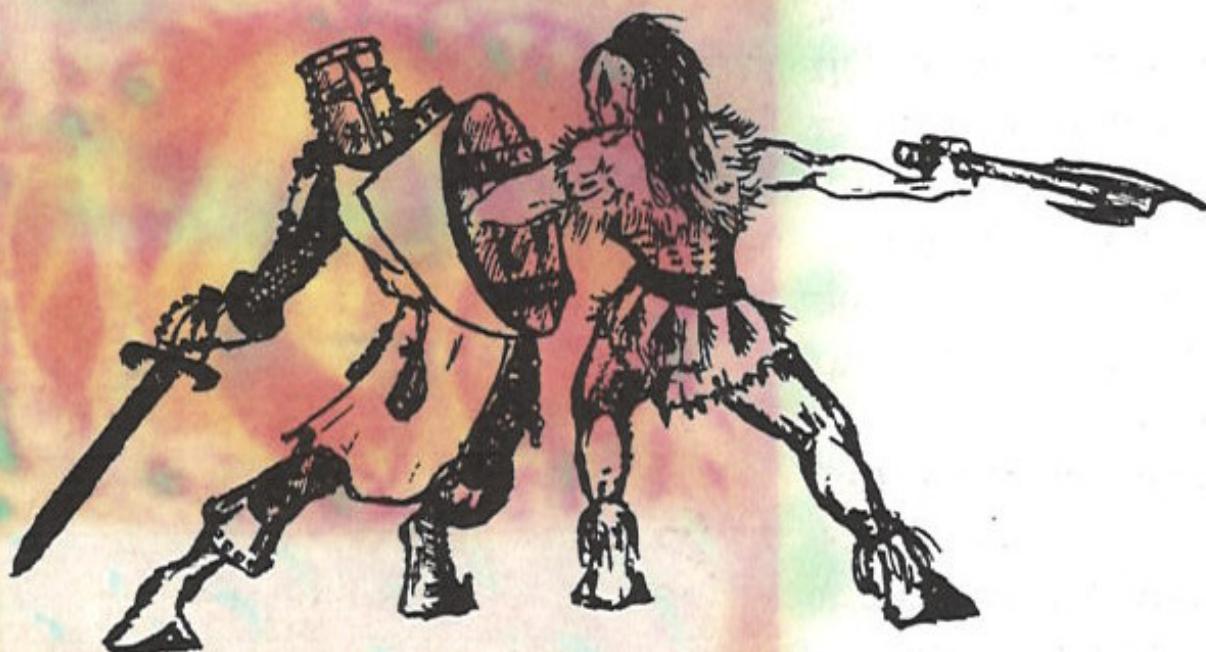
V celé hře je rovněž používán pouze jeden rozhodovací systém. Zatímco v DrD se jinak hází na útok, jinak na úspěch kouzla a jinak „proti pasti“, v Dandelionu se vše řeší pomocí rozdílu charakteristik a hodů procentovou kostkou (1k%). Možnost započítat do jednotlivých charakteristik nejrůznější parametry pak vnáší do hry mnohem větší věrohodnost. Pomocí tohoto systému lze také určit, jakou měrou se na výsledku budou jednotlivé vlastnosti podílet.

Pokud se týče systému tvorby postavy, tak je Dandelion rozhodně nejpodrobnější ze všech uvedených her. Tvorba postavy je tam popisována na cca. 20 stranách, což je osvěžující změna proti DrD, kde je kompletní popis postavy včí deseti hodů kostkou. V Dandelionu najdete dvacet ras. Jejich počet je sice impozantní, ale je dán většinou rozdelením jednotlivých ras. Takže v Dandelionu najdete tři druhy barbarů a elfů, dva druhy trpaslíků ap. Za zvláště chvályhodný čin považuji povznesení skřeta na hráčskou rasu. Tak se tedy skřet nestává pouhou obtěžující nestvůrou s 1k8 životy, ale plnohodnotnou postavou. Narozdíl od Stínu meče také všechny zde uvedené rasy mají smysl.

Postava je kromě své rasy popsána mnoha dalšími údaji, které na rase přímo či nepřímo závisejí. Vcelku jde o jedenáct základních vlastností (síla, obratnost..., ale také

intuice či vytrvalost) a patnáct vlastností charakterových (vůle, fantazie, ap.). Dále zde najdete tabulku oprav podle pohlaví a podle věku postavy, způsob určení své výšky a váhy a dokonce způsob určení toho, jestli je vaše postava pravák či levák, s čímž se také počítá např. v rozšířeném soubojovém systému. Příznivci co možná nejdetajnějšího popisu svého miláčka zde najdou mnoho způsobů, jak si vytvořit postavu „k obrazu svému“ a rádně ji „vypiplat“.

Dalším nadmíru chvályhodným činem autorů Dandelionu je to, že se snaží smazat propastný rozdíl mezi „dobrodruhem“ a „obyčejným obyvatelem“. V Dandelionu tedy hráčská postav není polobůh, ale pouze jeden z mnoha obyvatel království.



Dandelion je také svým zaměřením systém modulární, jako např. GURPS, kterážto hra byla autorům inspirací. Díky otevřenému systému není problém vytvořit postupy pro řešení situací, se kterými autoři nepočítali bez toho, aniž by musela být změněna polovina herního systému a/nebo

dotyčné pravidlo působilo křečovitě a nepřirozeně.

Jak z předchozího vyplývá, je Dandelion na zcela opačném pólu, než Dračí doupě. Zatímco DrD je převážně směrováno na maximální jednoduchost a věrohodnost pláče, Dandelion je maximálně realistický, a to i za cenu, že bez kalkulačky se asi neobejdete. Dle mého subjektivního dojmu je však v některých ohledech dokonce jednoduší, než Dračí doupě - zejména tím, že na všechno je jenom jeden recept. Ovšem moji spoluhráči jsou někdy názoru jiného. Celá hra se totiž točí okolo tabulky výsledků hodu k% v závislosti na rozdílu charakteristik, která odstraňuje už pohledem, neboť má 200 řádků (pro rozdíly od -100 do +100). Nejběžnější hodnoty vám však přejdou rychle do krve a navíc se pracuje na přehlednějším znázornění hodnot pomocí grafů.

Pokud vás předchozí řádky nadchly pro hru Dandelion, pak vás musím poněkud zklamat. Hra je teprve ve fázi vývoje a bude tedy trvat ještě dlouho, než se objeví na pultech knihkupectví a může doznat značných změn.

Účelem tohoto článku bylo získat nové testery pro tuto hru. Autoři totiž věnují testování značnou pozornost. Chcete-li tedy Dandelionu pomoci na svět, obraťte se na adresu autorů, která je uvedena na konci článku, případně na redakci Artefaktu.

Altair Akamar Zero, Esq.  
Ilustrace: Ben Hrubeš

#### Adresa autorů:

Petr Bednář  
Mařákova 12  
160 00 Praha 6

## Arena

**A**yslím, že představovat nakladatelství Altar ani nemá cenu. Vy, kterým tento pojem nic neříká, jste buď posledních 5 let strávili těžkou prací v dolech na odvrácené straně Marsu nebo jste si tento časopis spletli se svým oblíbeným erotickým magazínem a zakoupili jej omylem.

Patříte-li do druhé skupiny, jste ztracený případ. V tomto časopise žádné odhalené svůdné krásy nenaleznete, a proto jej raději za pivo věnujte svému mladšímu bratrovi či sestře. Týká-li se vás první případ, nezoufejte, vám je ještě pomoci. Rychle se podívejte, jaké původní české fantasy hře na hrdiny je ve veškerých fanzinech věnováno nejvíce místa. Bravo, poznali jste Dračí doupě. Zatím ale ještě nemáte vyhráno, teď vás čeká druhá, nejtěžší a nejzákeřnější otázka - Kdo jej vydal? Chvilka zamýšlení a.... ano, máte pravdu, správně jste se podívali na obálku a identifikovali to prapodivné slovo Altar.

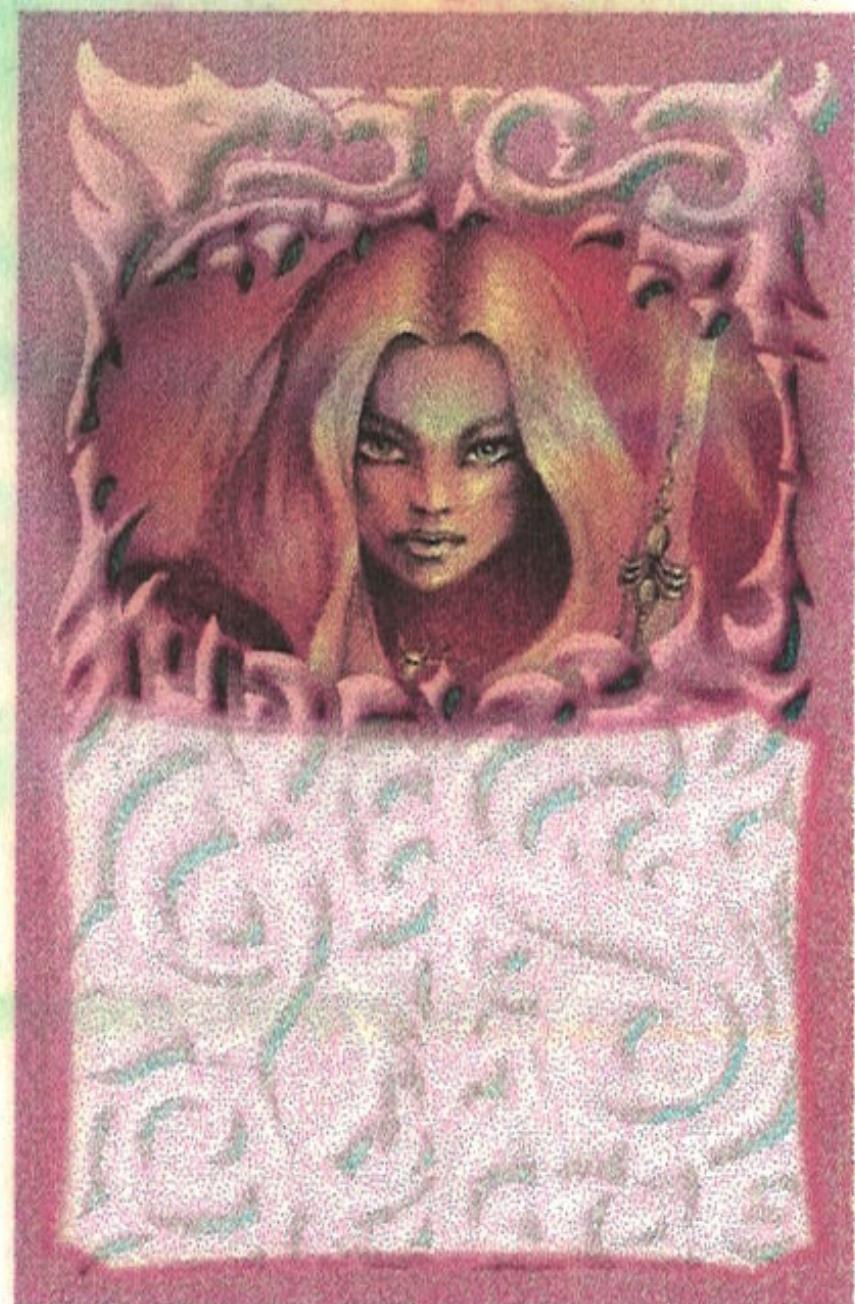
Tak jsme si vyjasnili pojmy, vyvrhelové odpadli a my můžeme pokračovat. Právě nakladatelství Altar pro nás chystá lahůdku přímo v nadživotní velikosti. V lednu totiž vydá původní českou strategickou hru Arena.

Nám redakci bylo umožněno tuto hru již shlédnout a musíme přiznat, byli jsme z ní všichni uchvácení. Nový originální herní systém, nádherně výtvarně provedené celobarevné hrací karty a herní plocha o velikosti A3.

Podívejme se na Arenu raději trochu blíže. Jedná se o strategicko-taktickou fantasy hru pro dva až pět hráčů. Světlo světa spatřila především díky autorovi Vláďovi Chvátilovi, který vyvinul zcela nový herní systém. Potlačuje zde faktor náhody na minimum a výhra či případná prohra závisí především na hráčově logickém uvažování, správně zvolené strategii a předvídatosti. Cíl hry je teď už určitě všem jasný - přežít v gladiátorské aréně a zabít své protivníky. Každý hráč má určitý počet bodů kondice (pohybující se kolem 20), pokud ten klesne na nulu, je postava mrtvá.

Každý z hráčů ovládá na hexové mapě arény svou postavu-gladiátora, kterou si může vybrat celkově z pěti figurek - barbara, šermířku, vraha a dvou skřetů. Každá postava má své specifické zbraně a ovládá určité bojové akce\*, které představují různé karty (celkově má každá postava 32 svých karet). Všech 32 karet má hráč již na začátku k dispozici a pouze na jeho uvážení závisí, kdy kterou vyloží.

Je-li hráč na tahu, může se pohnout na hracím plánu, naplánovat akci nebo naplánovanou akci provést. Pohyb na hracím poli je jasný - na hexové aréně se figurka pohně o určitý počet hexů. Plánování akce je složitější. Představuje otočení vybrané karty z ruky čelem dolů na stůl a samotná akce se provede až druhým kolem, kdy ji hráč otočí. To tedy ve stručnosti znamená, že akci, kterou chcete nyní provést, můžete vykonat nejdříve v druhém kole. Zde je tedy nutné myslet dopředu a být neustále



„o kolo napřed“.

Útoky se dělí do tří skupin - útok bodem, útok sekem a kontakt. Každý útok

představuje jedna karta, kterou hráč musí nejdříve naplánovat a poté (druhým kolem) otočením provést, aby se útok uskutečnil. Na kartě s útokem je uvedena síla a pravděpodobnost zásahu, kterou vyjadřuje rozmezí, které je možné nastavit na jedné nebo dvou kostkách.

Samotný útok probíhá tak, že útočník nastaví na kostce (kostkách) číslo dané rozmezím. Protivník se ho snaží uhodnout a někdy má na to i více pokusů. Podaří-li se mu nastavené číslo uhodnout (tj. odhadne-li kam útok mířil), podařilo se mu jej vykryt a je útokem nezraněn, v opačném případě je zraněn za sílu útoku (uvedený na kartě) plus nastavené číslo na kostce. Pro útočníka je tedy lepší nastavit číslo větší, aby obránci utržil větší zranění, ale ten zpravidla také větší číslo hádá. Proto je nejlepší nastavovaná čísla měnit a volit



kompromisy. Jinak útok sekem je nejsilnější, ale má nejmenší nastavitelné rozmezí, tj. pravděpodobnost vykrytí úderu obráncem je vyšší. Naproti tomu je útok bodem slabší, ale je naprosto nepředvídatelný, a proto je také pravděpodobnost zásahu o mnoho vyšší.

Jak už bylo řečeno výše, grafické zpracování této hry je opravdu velkolepé. Karty kreslili přední čeští ilustrátoři v čele s Tomášem Kučerovským a jejich design je na špičkové úrovni (ostatně máte možnost je posoudit na pár ukázkových kartách, které by měly obletovat tuto recenzi).

Hra samotná je dodávána v pevné krabici, ve které, po zakoupení za cenu 499 Kč, naleznete hrací plochu arény, 132 celobarevných karet, 5 figurek gladiátorů, 2 kostky a pravidla. Takže těšte se na leden a začněte šetřit, tato hra určitě bude stát za to!



\*Akcí se zde rozumí např. útok, střeh a jiné činnosti postavy.

## Keltové

**Z** anonymity pravěkých národů na území severně od Alp vynořil se jako první v polovině posledního tisíciletí starého letopočtu lid keltský, jehož počáteční psané dějiny byly k úžasu ostatní Evropy poznamenány krvavými srážkami a kořistnickými nájezdy na nejbohatší střediska té doby. Až do té doby nic o něm nevěděl vzdělaný jižní, zvláště řecký a římský svět, jemuž vděčíme za první historické zprávy o nejstarších dějinách Evropy. Severozápadně od Alp rodilo se zatím složitým procesem společenství tohoto podivuhodného barbarského lidu. Vyvinula se početná mocenská střediska domácích vládců, o nichž se jižní svět dovídá jen pomalu. A najednou dobře vyzbrojené skupiny keltského lidu drsně a bez rozpaků napadly nejdůležitější střediska vzdělaného jihu, zaútočily na severní Itálii, ba přímo na samotný Řím, pronikaly dále až na Sicílii a jinými proudy do Karpatské kotliny, na Balkán a dokonce i do Malé Asie. Jižní svět byl zděšen tvrdostí jejich útoků, jejich odvahou, statečností i kořistnictvím. Teprve tehdy poznal nepříjemnou skutečnost, že za Alpami vyrostl početný lid, který na další polovinu tisíciletí evropských dějin se pak stal rozhodujícím vojenským a politickým činitelem. Proto již ve 4. století byli Keltové počítáni k největším barbarským národům tehdejšího světa, hned vedle Peršanů a Skythů. A přece tento lid nikdy nevytvořil jednotný státní útvar, říši, která by sloučila nejrůznější kmenové jednotky v pevný, řádně organizovaný a trvalý celek. Byl roztríštěn na množství větších a menších kmenových útvarů, které mluvily různými, ač navzájem příbuznými, dialekty, z nichž většina v pozdějších dobách vymřela.

Řecký svět je nazýval Keltoi, Keltové. Není vyloučeno, že to bylo původně jméno jednoho kmene nebo snad vládnoucího rodu, které pak přešlo na všechn lid. Toto jméno bylo ostatnímu světu známo nejdříve. Římané ovšem nazývali keltský lid „Galové“ (Galli) a od toho jména byly poté odvozovány i názvy některých jimi osídlených krajů.

Nyní bych se však, se čtenářovým svolením, rád zaměřil na galské válečnictví, které tak silně otřáslo pověstnými římskými legiemi. Keltský bojovník byl obvykle vyzbrojen pádným železným mečem, až přes 80 cm dlouhým, zavěšeným v pochvě na koženém, železném nebo bronzovém opasku. Tyto těžké meče byly známy už ve 3. století před Kristem. K výzbroji patřilo také kopí, někdy s dřevcem a botkou, až přes 2 m dlouhé. Keltský štít byl podlouhlý, nejčastěji oválný nebo obdélníkový se zaoblenými rohy. Původně byly tyto štíty dřevěné, později byly okovány pásovou kulicí ve středu (chránila ruku držící štít) a na okraji lemovány bronzovým nebo železným plechem. Brnění a přilby byly v prostředí keltských vojsk vzácné a omezené jen na nejvyšší osobnosti. V době keltské expanze vystupují kromě pěších bojovníků také válečné vozy a jízda. Muži na těchto vozech rychle porůznu projížděli, vrhali střely a rachotem kol i ržáním koní způsobovali v nepřátelských řadách zmatek. V příhodné době seskakovali dolů a bojovali pěší, vozatajové zatím ustoupili do zadnějších řad. Za jízdy prý Galové pobíhali po oji a stavěli se až na jho. Jízdní sbory Keltů, zvláště na západě, tvořila nejvyšší aristokratická vrstva. Počet jezdců se ovšem postupně zvyšoval zvláště za bojů s Římany.

Keltská vojska byla známa svou odvahou a statečností. Ženy bojovaly stejně statečně jako muži. Nepřátelská opevnění zlézali keltští bojovníci pomocí dřevěných žebříků, hradní zdi obstupovali kruhem, na hradby házeli množství kamenů, aby nikdo nemohl na nich stát. Při útoku vytvářeli ze štítů přístřeší, podkopávali hradby, podpalovali brány. I vozů používali někdy jako hradby. Z vyšších poloh někteří vrhali střely, jiní zasahovali nepřátele přímo kopím a oštěpy. Vřelá smůla i hroudy loje, z ruky do ruky podávané,

byly házeny na nepřátskou stranu, aby živily požáry. Způsob boje byl často ukrutný. V některých oblastech keltského světa se setkáváme se zvláštním kultem odříznutých hlav. Podle starých představ hlava reprezentovala celého člověka, a patrně z těchto představ vznikl onen ukrutný kult hlav, kdy válečník přivážel domů na šíji svého koně odříznutou hlavu poraženého nepřítele jako válečnou trofej a přibíjel ji na svém domě. Hlavy vynikajících jedinců byly balzamovány a pak předkládány hostům jako viditelné svědectví statečnosti. Podle některých pramenů prý Skordiskové, žijící v dolním Podunají, používali lebek nepřátele (i s vlasy) jako pohárů. Také na keltských mincích často nalezneme motiv bojovníka, který drží v ruce useknutou lidskou hlavu.

Ve starých dobách vynikli Keltové statečností i nad Germány a Ceasar tuto jejich statečnost chválí ještě v posledním století (proslulé Zápisky o válce galské). Avšak v této době již jejich bojovnost rychle slábla, zvláště tam, kde styk s jižním vyspělým světem zvykal Kelty na vysokou životní úroveň. Římský vliv posléze vykonal v tomto směru nejvíce. Přišla doba, kdy Keltové se již srážkám a bojům vyhýbali a ustupovali před odvážnějšími nájezdy Germánů.

Naše povídání o Galech by však nebylo úplné, kdybychom zapomněli na keltské kněžstvo - druidy. Původně byly kněžské sbory druidů hierarchicky učleněnou vrstvou, uzavřenou aristokratickou společností, která měla nejen náboženský význam, ale také velký politický vliv, větší, než vrstva „rytířů“ - svobodná rozhodující vrstva. Vyskytovali se na celém území vlivu Keltů, britské ostrovy nevyjímaje. Je jim připisována velmi široká působnost, kterou v dnešní době těžko ověřujeme. Jaká byla podstata jejich učení, filosofických a náboženských představ, víme jen částečně. Věřili v nesmrtelnost duše, smrt v jejich představách neznamenala konec, nýbrž jen střed dlouhého života. Pod jejich ochranou byly posvátné dubové háje a i jejich jméno prý vzniklo od názvu dubu (řecky drys). Oběti (např. bílých býků) neprováděli bez ratolestí tohoto stromu, neboť co na stromě roste, považovali za dar nebes, a v souvislosti s tím provedené úkony za pokyn bohů. Velké úctě se těšily také měsíční symboly. Galové totiž neměřili čas podle dní, nýbrž podle noci a i posvátné oběti konaly v noci za měsíčního svitu. Kromě obětí, někdy prý i lidských, předpovídali budoucnost. Ovlivňovali nepříznivé odpovědi a určovali, která doba je nevhodnější pro důležitá jednání. Druidům byla též svěřena výchova aristokratické mládeže. Písma však neužívali a nezanechali písemných památek. Druidové byli v podstatě vrstvou doplňovanou z řad rytířské aristokracie. Zvláštní případ druidského transu se líčí při volbě nového krále Tara. Tehdy druid položil maso obětovaného býka, upadl v spánek, a pak teprve byl schopen zjišťovat oprávněnost aktu i předpovídat věci budoucí (tzv. býčí sen). V pozdějších dobách netvořili již druidové tak uzavřenou kastu ani čistě náboženská společenství. Na počátku římské okupace druidství ještě plně kvetlo, později však nastal jeho úpadek. Druidové se bránili romanizaci, účastnili se různých povstání, a proto měla římská moc zvláštní zájem na potlačení této instituce. Nejdéle se druidové udrželi v Irsku a jejich nástupci se stali zakladateli stálých středověkých škol.

Nelze též opomenout bohatou mytologii těch velkých lidí s modrýma očima a plavými vlasy, jak jsou často v příbězích Galové popisováni. V jejich bájích je obsaženo na stovky jmen a přízvisek bohů a bohyň. Bohové se většinou kmen od kmene měnili, avšak bohové s mocí nad životem, smrtí a také obyvatelé hvozdů jsou nejčastější. Někdy se vyskytují ve dvojicích, bůh s ženským protějškem. Galové také měli v úctě i některá zvířata, jako je kanec, beran, havran, holub, býk a tento výčet by mohl pokračovat a díky němu mohla vzniknout většina současně fantasy. Galům za to budiž vzdán hold a dík!

- Hádes

## Silmarily

Elwiga jen mu létla vstříč  
a plamen světlem zazářil  
jasněj, než září diamant:  
to její náhrdelník byl.  
Silmaril na čelo mu váže.  
Živoucím světlem korunován  
bez obav lod' svou otáčí  
a noci svěřil se a vodám.  
Tu ze Zásvětí za Mořem  
svobodná, mocná bouře letí,  
mohutný vítr Tarmenel;  
žene lod' jako hrstku smetí  
cestami, kudy smrtelník  
jen zřídka projde, aniž pad.  
Zděšen, jak ovát dechem smrti,  
letí z východu na západ.

Právě tyto verše jsou součástí Bilbovy písni, kterou zpíval v Roklince o Earendilově nebezpečné cestě Stíny, kdy se díky silmarilu dostal až na Nejzazší západ.

O silmarilech se mluví všude - je jim dokonce věnována samostatná kniha, ale málo kdo z jejich obdivovatelů zná jejich původ a vůbec celou historii, takže se jí na následující stránce budu věnovat.

Feanor byl největší z Eldar v umění i učenosti, avšak také nejpyšnejší a nejsvévolnější. Vyrobil Tři klenoty, silmarily, a naplnil je září Dvou stromů, Telperionu a Laurelinu. Mnozí se domnívají, že tak učinil poté, co viděl Galadrieliny zářivě zlaté vlasy, o nichž Eldar říkali, že do jejich kadeří se chytilo světlo Dvou stromů.

Po Klenotech však zatoužil Morgoth, Nepřítel, ukradl je když nejprve zničil Stromy, odnesl je do Středozemě a střežil je ve své veliké pevnosti Thangorodrim. Proti vůli Valar opustil Feanor Blaženou říši a odešel do vyhnanství ve Středozemi. Odvedl s sebou velkou část svého lidu; ve své pýše totiž hodlal dobýt Klenoty zpět od Morgotha silou. Následovala beznadějná válka Eldar a Edain proti Thangorodrim, v níž byli nakonec naprosto poraženi.

Pak přišli Lúthien Tinúviel, dcera krále Thingola Šedopláště z Doriathu a Beren, syn Barahina z Prvního domu Edain. Společně vyrvali ze železné koruny Morgothovy jeden silmaril. Lúthien se však stala smrtelnou a elfí rod ji ztratil. Jejím synem byl Dior, jehož dceři Elwing byl silmaril svěřen.

Elwig si vzala Earendila a s pomocí silmarilu pronikli Stíny. Earendil promluvil na Nejzazším západě jako vyslanec elfů i lidí a obdržel pomoc, s níž byl Morgoth svržen.

Earendilovi však nebylo povolené vrátit se do zemí smrtelníků a jeho lod' nesoucí silmaril pluje a bude plout až do konce světa, po obloze jako hvězda a jako znamení naděje pro obyvatele Středozemě utlačované Velkým nepřítelem nebo jeho služebníky...

## Velká Midkemská Soutěž - vyhodnocení

Soutěž v minulém čísle měla u vás velký ohlas, za což vám samozřejmě děkujeme a zároveň vám slibujeme, že soutěže budou i do budoucna. Teď už ale k věci, správné odpovědi jsou následující:

1. b) z Kelewanu
2. c) Rillanon
3. a) od draka
4. b) Milamber
5. c) Betrayal at Krondor

A nyní už výherci:

1. cenu - DrD pro experty - svět vyhrává Michal Kučera z Plzně
2. cenu - booster ke hře Magic: The Gathering vyhrává Radek Lukáš ze Starého Města
3. cenu - booster sběratelských fantasy karet vyhrává Květoslav Opatrný ze Světlé
4. cenu - figurka pro DrD vyhrává Láďa Svobodný z Prahy 4
5. cenu - figurka pro DrD vyhrává Jan Zatopil z Brna
6. - 10. cenu - originální kresby ilustrátorů časopisu vyhrávají: Martin Pechan z Prahy 1, Lukáš Špaček z Kladna, Martin Novotný z Prahy 5 a Jakub Koubek z Prahy 9.

Všem ostatním, kteří se zúčastnili Velké Midkemské Soutěže a odpověděli na otázky dobrě bude zaslána cena útěchy - fantasy karta.

Nutno jen podotknout, že si výherce první ceny bude muset chvíliku počkat. Jak dlouho, to závisí pouze na Altaru...

Ještě bychom se chtěli omluvit Lubomíru Cinglovi, který nám také zaslal správné odpovědi, ale na kterého bohužel nemáme kontakt. Pokud adresa byla na obálce, je nám líto, ale ty putují okamžitě do koše. Můžeš si tedy fantasy kartu Kena Kellyho vyzvednout v redakci.

Tak, vyhodnocení soutěže máme úspěšně za sebou, výhercům gratulujieme a rychle se vrhněme na dopisy. Už se nám dokonce urodila i nějaká ta kritika, což nás těší, protože je-li rozumná, můžeme se poučit z vlastních chyb.

Ahoj redakce!

Váš časopis se mi začíná čím dál víc líbit. Akorát mi velmi vadí rubrika Comics. Kresby jsou hrůzostrašné, písmo nečitelné, vtip žádný, prostě zbytečně vyplývané dvě stránky. Naopak se mi velmi líbí rubrika Temný středověk, Fantasy na PC a soutěž je také velmi dobrý nápad. Karetní hry nehraji - dvě stránky je až moc, protože lajkům to nic neříká a profesionálové tuto rubriku nemusí číst (promiňte - profesionálové). Recenze - dobrý, DrD - ideální, kresby - Galerie - ku-li kvalitě - nic moc. Povídky - musí být (čím delší, tím lepší). Když došlo ke zdražení, proč neuděláte barevnou obálku? Artefakty mě velmi zajímají a ve spojení s básničkami jsou ideální, ale jedna strana stačí. Ještě bych se chtěl zeptat, kdy časopis odesíláte? Píšete vždy prvního, ale přichází až o 5 až 8 dní později. Všechno je jinak dobré, ale hlavně vynechte rubriku Comics! Prosím!!! Děkuji velmi moc. S pozdravem Orofin syn Celebornův z Lóthlorienu.

Nejdříve bychom se chtěli vyjádřit k rozesílání časopisu - bohužel jsem jenom lidé (i když... Háde - proč máš vlastně čtyři ruce a dvě hlavy?), a tak vše nestiháme tak, jak bychom si představovali. Stává se nám tedy, že hotový časopis držíme v ruce

někdy až pátého a pak se snažíme vše co nejrychleji poslat, ale dále vše závisí na České poště. Na naši obhajobu můžeme říct jen to, že časopis už máme hotový opravdu už 25., ale jeho tisk přeci jenom nějakou tu dobu trvá. Proto, pokud prvního ještě nedržíte časopis v rukách, není ještě sebemenší důvod k znepokojení.

S comicsem máš pro toto číslo štěstí, ale pros jak chceš - comic byl, není, ale bude. Většině se totiž ty příšerné kresby bez vtipu libily.

A mimochodem, jsi-li ochoten dát za číslo něco přes 50 Kč, klidně ti vyhovíme a celobarevnou obálku uděláme. Nevím ale, nakolik by se to všem ostatním čtenářům líbilo, a stalo-li by se to tvojí zásluhou, mám dojem, že by tě asi ukamenovali... Ale vážně, barevná obálka je zatím nereálná, neb na našich stránkách nejsou žádné reklamy - tudíž jediný nás příjem je z prodaných časopisů, což zatím dokonce nepokrývá ani všechny vynaložené náklady.

Zdar redakce Artefaktu,

co se týče Vašeho časopisu, tak od prvních čísel jste udělali milové kroky (tím nechci říct, že by toto číslo bylo zrovna skvělý, ale předešlý hrozný).

Ted' trochu k rubrikám: povídky - lepší průměr, dobře čitý; galerie - oproti minulím značný zlepšení (nejsem sice sám nějaký extra malíř, ale z těch příšerností co jste otiskly mi málem praskla skla); Fantasy na PC - to se mě netýká; Karetní hry - těch už mám plný kecky z jinejch časopisů; Temný středověk - uvítal bych nějaké články o magii, Dračí doupě - jen víc a houšť a víc a houšť a víc (pořád ho ještě žereme).

Jinak se stále lepšíte a jestli budete pokračovat tak se máme na co těšit (doufám, že v dobrém). Mnoho mnoho dobrého přeje: Aegir Tomáš Benda

**Souhlasíme s tebou ohledně předešlých čísel - byla hrozná, ale stále se lepšíme, nebo ne? Pro přítě - až se zase budeš dívat na obrázky z galerie, zkus kontaktní čočky - nemá zde co prasknout. Těšit (a to pouze v dobrém) se s námi máte pořád na co.**

**Upozornění:** Veškeré dopisy jsou v původním znění (bez titulků). Pravopisných chyb v nich uvedených jsme si vědomi, ale chtěli jsme vám jejich pisatele alespoň trochu více přiblížit.

## Inzerce

Prodám sérii Lone Wolf, díly 1-8. Jednotlivě 30 Kč za kus, vše za 200 Kč nebo vyměním za 2 boostery Alliances či Mirage. Dále prodám tři knihy: L. S. de Camp - Conan a Pavoučí bůh, K. E. Wagner - Conan Cesta králů a J. M. Roberts - Conan neohrozený po 30 Kč za kus. Vše velmi zachovalé. Kontaktní adresa: Száko Karel, jr., Nový domov 108/v, Mimoň, 471 24.

Predám lacno Battletech a čiernu vdovu a k tomu zadarmo Sílu oceli. Cena dohodou. Poštovné platím ja. Kontaktní adresa: Peter Jendreják, Šrobárova 2611/11, Poprad, 058 01. Tel.: 092/375 30

# Předplatné

Nejsnadnější a nejspolehlivější cesta, jak tento časopis dostávat měsíčně přímo domů, je právě jeho předplatné. Navíc budete mít jako předplatitel řadu výhod:

- Ušetříte 30 korun při ročním předplatném.
- Ušetříte 10 korun při půlročním předplatném.
- Budete mít poštovné zdarma.
- Garantujeme vám zmrazenou cenu. To znamená, že v případě zdražení časopisu jej budete dostávat stále za stejnou cenu.
- Časopis dostanete dříve. Předplatitelům rozesíláme výtisk 3 dny před jeho oficiálním vydáním.
- Obdržíte speciální bonusové letní číslo.
- V každém čísle naleznete jednu fantasy kartu (sběratelské, hrací, ...)
- Pokud si nás časopis předplatíte do 31. 12. 1996, zúčastníte se slosování o:
  - 1x DrD pro experty a fantasy knihu
  - 5x figurky pro DrD
  - 10x originální malby předních ilustrátorů časopisu s podpisem

## Jak si časopis předplatit

Je to velmi jednoduché. Stačí vyplnit složenku typu „C“.

Do adresáta uveděte tuto adresu:

**Martin Ladýř  
V Malých domech I 10/392  
147 00 Praha 4 - Braník**

Do odesilatele vyplňte svoji adresu.

Částku vyplňte podle toho, na jak dlouho si časopis předplácíte.

**Roční předplatné činí 150 Kč  
Půlroční předplatné činí 80 Kč**

Do zprávy pro příjemce uveděte, od jakého čísla si časopis předplácíte.

*ZERO*

## **V příštím čísle:**

- srdce drakobijců určitě zaplesá při pohledu na artefaktů moci, které se přesouvají do sekce Dračího doupěte jako její pravidelná součást. Samozřejmě že nebudou chybět ani hrůzostrašné nestvůry, které již určitě každý **PJ** netrpělivě vyhledá
- temný středověk bude zasvěcen silným vikingům
- karetní hry se budou s největší pravděpodobností stále věnovat hře Middle-earth.
- monitor rozžhavené, disky se točí a paměťmi neustále proudí byty, kilobyty a megabyty dat, což může znamenat jediné - recenzovat budeme nejnovejší fantasy hry na trhu
- pár recenzí na nové knihy také výprodukujeme. Vyhde-li do té doby řeistův Stříbrný trn a stihne-li jej nějaký dobrovolník v redakci přečíst, bude se recenzovat i on

## **ARTEFAKT č. 4**

Vychází 1. prosince 1996

Nebezpečný šílenec, tvářící se jako vydavatel: Martin Ladýř (SPY)

Stále se zlepšující redaktor: Jan Hammer (Hádes)

Drakolog, čaro-alchymista a PJ z donucení: Michal Halík (Ozziron)

Totálně nespolehlivý comicsátor: Petr Březnický

Ilustrátor tak dobrý, až to ani není možné: Zbyněk Machát (Raven)

Nestvůrkreslič superrychlý: Jakub Chromý

Vládkyně kolíi: Martina Sýkorová

Architekt pokoušející pojízdné prkynko: Karel Mach (Baz)

Scanmaster: Jan Hromas

Adresa redakce:

Martin Ladýř

V Malých domech I 10/392

Praha 4 - Braník

147 00

Jan Hammer

Vlnitá 55

Praha 4 - Braník

147 00

Příští číslo vyjde 1. ledna 1997