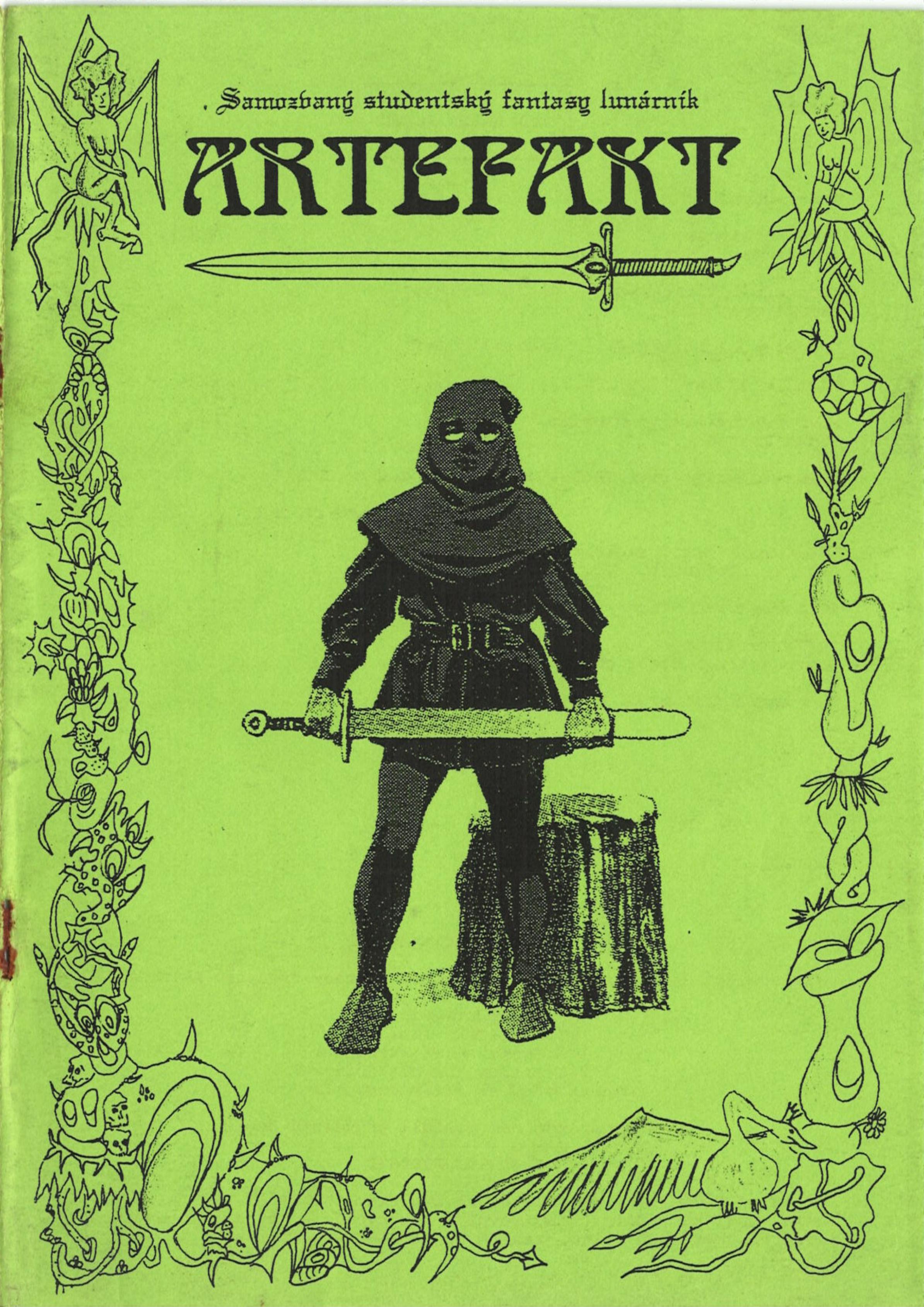
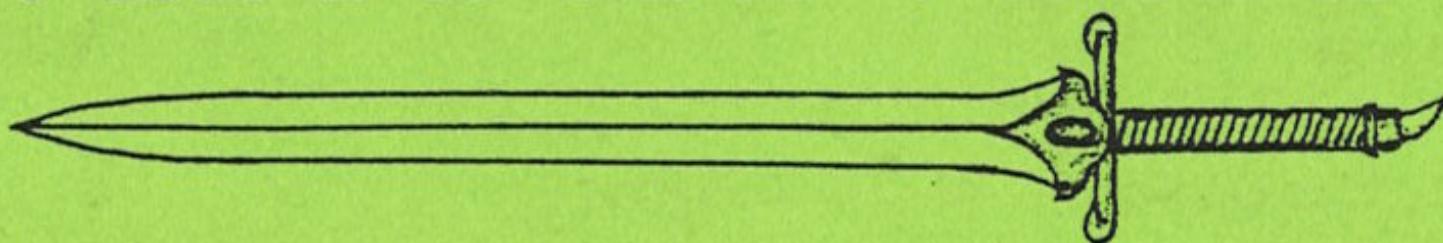


. Samozvaný studentský fantasgumárník

ARTEFAKT



O B S A H

Úvodník	1
Povídka	
Jan Hammer: Černá a bílá.....	3
Dračí doupě - doplňky	
Čarodějova hůl	8
Dračí doupě - bestiář	10
Galerie	11
Artefakty moci	
Jeden Prsten	17
Fantasy na PC - Warcraft II	18
- Witchhaven II	19
Temný středověk	
Počátky rytířství	20
Karetní hry	22
Recenze	
Stephen King: Dračí oči	23
Listárna & Inzerce	24

Poděkování

Následující lidé se zasloužili o vznik fantasy časopisu ARTEFAKT :

Altar
Michal Halík
Vlasta Rychlá
Vlasta Ladýřová
manželé Hammerovi

a všichni, kdo nám poslali přátelský dopis

DĚKUJEME

Speciální poděkování náleží dvěma kopírkám SHARP SF-2027 a SF-2035, které nás nezradily. Kopírovaly bezchybně a rychle neuvěřitelné množství zmatených textů, záhadných tabulek a nesmyslných kreseb.

vážení čtenáři,



to, že právě držíte toto číslo v rukou (popř. v zubech, drápech, paznechtech) je zásluha dvou fantasy maniaků (proč si to neříct narovinu, jedním jsem já - SPY) (a druhým já - Hádes), kteří nejen že obětovali svůj veškerý volný čas, ale dokonce i peníze těžce vydřené z letních brigád. Jak už všichni jistě víte, jedná se o FANTASY časopis a jak už bylo řečeno výše, tento časopis vznikl z čistého šílenství. (To jednou šel SPY takhle zamýšlený domů, šlápl na hrábě a následovně spadl ze střechy. Výsledkem byla čtyřnásobná zlomenina krční páteře, trojnásobný otřes mozku a ztřeštěný nápad vydávat fanzin). Ale teď už vážně, tento časopis bude vycházet jedenkrát měsíčně a bude mít 24 stran (už

vidím, jak ohrnujete nos), ale pozor, jak jste si jistě všimli, veškeré písmo je velice drobné. Jako předloha nám totiž slouží strana formátu A4, kterou následně zmenšíme. Stručně se tedy dá říci, že máme 24 stran formátu A4. Od toho je také odvozena speciální výhoda pro předplatitele, kteří si mohou zvolit formát dle vlastního přání (tedy, buď A5 nebo A4). Obsahově by se měl skládat převážně ze zlepšováků pro Dračí doupě, z fint pro karetní hry, z různých recenzí, ze čtenářských povídek a kreseb.

Toto první číslo bylo vytvořeno trochu narychlo, protože když bylo téměř vytvořeno, odešel harddisk redakčního počítače s veškerými texty. Vše se tedy muselo narychlo znova napsat a to během neuvěřitelných tří(!) dnů. Proto jsme se nestihli plně věnovat časopisu po grafické stránce, ale to vám v příštím čísle plně vynahradíme.

Jistě si ještě matně vzpomínáte na začátek prázdnin (krásné to chvíle), kdy jsme vyhlásili soutěž o název časopisu. Nejvíce se nám zamlouval název Artefakt, který nám zaslal Jaroslav Regner alias Dragonhunter z Tábora, kterému tímto gratulujeme k získání slíbené ceny (Dračí doupě pro experty a celoroční předplatné).

Do dnešního dne nám žádné povídky od vás nepřišly a tak jsme byli natolik troufalí, že jsme zde uveřejnily něco, co by se možná při troše dobré vůle dalo označit jako povídky. Ostatně máte možnost je posoudit sami. Mimochodem už jsme se zmínili, že každá originální a dobře zpracovaná povídka, která k nám dojde, bude odměněna balíčkem fantasy sběratelských karet od skvělého výtvarníka Kena Kellyho? Pokud je vám to málo, tak vězte, že každá uveřejněná povídka bude navíc odměněna figurkou pro Dračí doupě. Kromě toho se každé tři měsíce odmění autoři nejlepších povídek hodnotnými cenami. (nové fantasy knihy, Dračí doupata, figurky pro Drd, gamebooky a startery pro Magic a Středozem a samozřejmě roční předplatné časopisu). Posuzování povídek necháme na vás, čtenářích časopisu, a proto nám pište jaká povídka se vám v daném čísle líbila nejvíce (toto číslo ale vynechte, protože my jako autoři časopisu se soutěže neúčastníme).

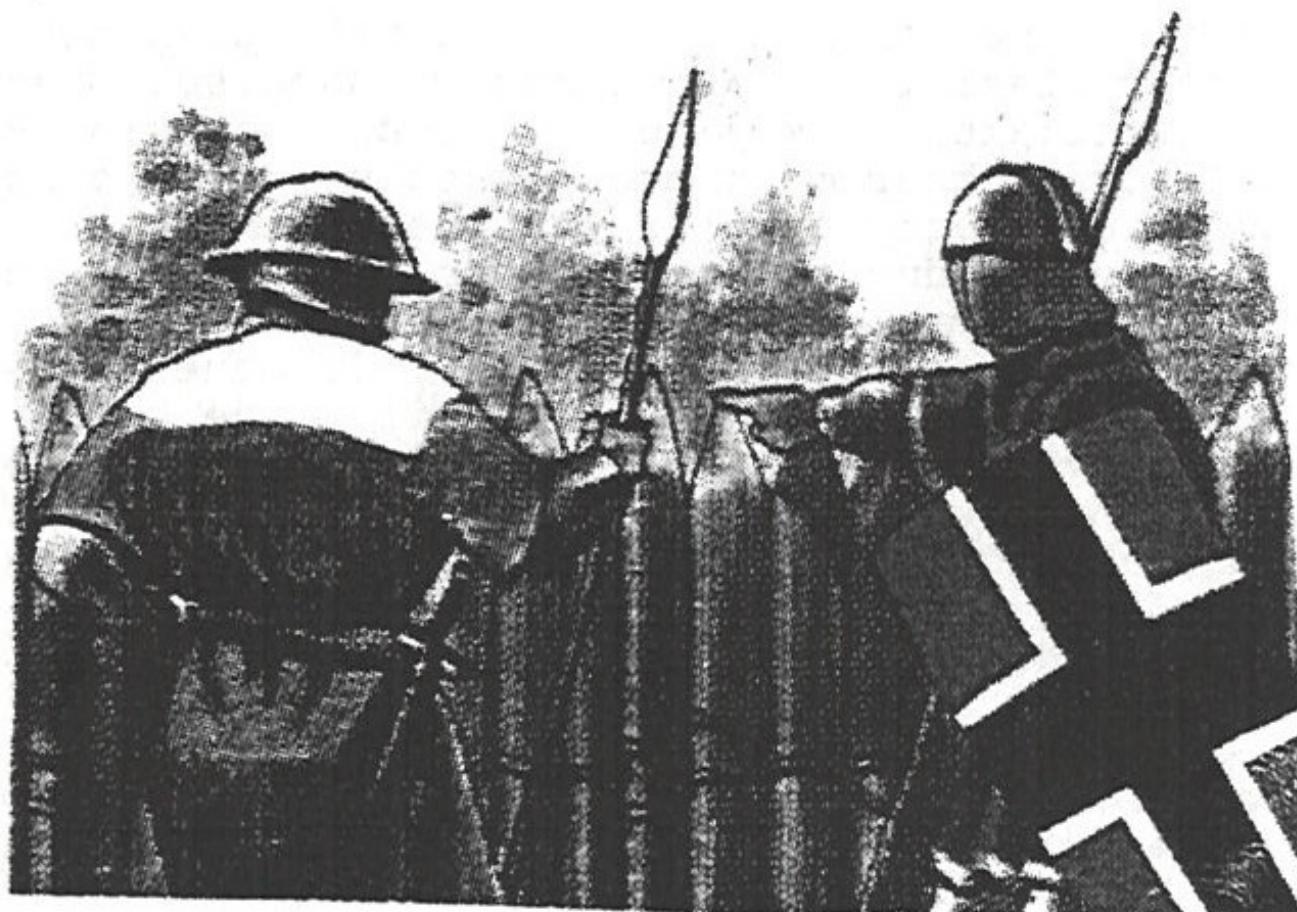
To, co bylo právě řečeno o povídkách, platí částečně i pro kresby. Kresby v dnešním čísle jsou taktéž výtvorem naší redakce (převážně našeho grafika Baze). Od tohoto okamžiku nám veškeré vaše kresby můžete posílat a každou uveřejněnou odměníme balíčkem sběratelských fantasy karet Kena Kellyho. Stejně jako povídky, budou se každé tři měsíce vyhodnocovat tři nejlepší kresby. Budete je posuzovat taktéž vy a jejich ceny se budou shodovat s cenami za povídky.

K tomuto číslu navíc přikládáme anketu. To proto, abychom poznali, co z fantasy upřednostňujete a jakým směrem se proto máme ubírat. Každý, kdo k nám do redakce zašle vyplněnou anketu, dostává se do slosování o hodnotné ceny: Dračí doupě pro experty™, booster k Magic: The Gathering™ a knihu Král mečů.

Ještě pár slov o tom, jak získat náš časopis. Úplně nejsnažší je časopis si předplatit. (Roční předplatné činí 90 Kč, půlroční 50 Kč). V tom případě se nemusíte o nic starat, časopis dostáváte automaticky až domů a máte spoustu výhod (viz předplatné na zadní obálce). Tento časopis (zatím) nikdo nedistribuuje a proto není běžně k sehnání. Pokud si ho z jakéhokoliv důvodu nechcete předplatit, můžete ho sehnat zatím pouze na adresách: Martin Ladýř, V malých domech I 10/392, Praha 4 a Jan Hammer, Vlnitá 55, Praha 4, a to každý pracovní den od 15.30 do 17.00. Pokud bydlíte mimo Prahu anebo se vám nechce opouštět vaše chýše a chcete pouze jedno nebo omezený počet čísel, stačí vyplnit složenku typu "C", do adresáta uvést jednu z výše uvedených adres a částku získáte tak, že vynásobíte počet čísel, které chcete dostat s cenou časopisu (10 Kč). Pokud tedy chcete dostat 2 čísla, do částky uveděte 20 Kč (pro ty méně chápavější z vás: 2(množství) x 10 Kč (cena časopisu)). Takto vyplněnou složenku byste pak měli podat na poště, pokud si jí založíte doma do desek, zjevně vám nebude k ničemu.

Tolik ale pro dnešek k novému fantasy časopisu Artefakt, v kterém jak doufáme, najeznete zalíbení. Budeme s radostí uveřejňovat vaše povídky, kresby a příspěvky, protože to bude svědčit o tom, že vás časopis zaujal, což je naším cílem.

Vaše redakce



ČERNÁ A BÍLÁ

Jan Hammer

Snesla se noc. Vesnice se odebrala ke svému neklidnému a temnému spánku. Nastala doba, při níž nikdo neopouští svůj skromný příbytek a jen tiše doufá, že předešlý západ rudě planoucího kotouče žhavého slunce nebyl jeho poslední. Okolní kraj byl osídlen mnohými nestvůrnými splozenci pekel, mezi nimiž vlkodlaci a saně byli jen pouhými směšnými náznaky toho pravého zla, které skrýval všudeprítomný hvozd. Jediným světlem byl jasný svit úplňku vzešlého o dvanácté hodině šestého dne třetího měsíce. Nastalé okamžiky dají dozajista procitnout silám mocnějším než je sám Bůh.

Jako slabý odraz některé z hvězd se v temnotách zračí osamělé světlo lucerny. Naprosté ticho v pravidelných intervalech prořezávaly výkřiky rodící ženy. Nebyl to však křik štěstí, které dává vzniknout novému životu, ale nářek hrůzy a utrpení, při jakém se rodí smrt.

Porodní bába strnula hrůzou. To, co právě držela ve svých vrásčitých rukách, se ani zdánlivě nemohlo rovnat jejím představám o tom, co by mělo přijít na svět z luna ženy tak nevinné, jakou rodička bezesporu byla. Tak hodné a milé děvče si nemohlo žádným způsobem zasloužit tento strašlivý osud. Zrodila se dvojčata naprosto sobě podobná, a přesto tak rozdílná. První z obou přišlo na svět bez nejmenších potíží, však docela světlé. V jeho maličké tvářičce se zračila tatáž andělská dobrota, jako v obličeji zesnulé matky. Pak přišla zrůda. Vyšla a koupala se v krvi, se kterou odcházel i život z nebohé ženy. S odporným šklebem hltal novorozeneček zbytky sražené krve ze své ebenově černé kůže. Planoucí oči mu při tom těkaly po kamenných stěnách, jakoby hledaly další oběť svých čtyřadvaceti tmavých špičatých zubů. Porodní bába sáhla po noži.

Ráno byla nalezena na podlaze s krvavými stopami po celém těle. Pohled příchozích pak spočinul na té prapodivné dvojici. Albínek plakal. Jeho bratr si pohrával s ozdobným nožíkem na otevírání dopisů. Nikdo se jich neodvažoval dotknout až do starostova příchodu.

"Dobrotivý Bože!", vypravil ze sebe s výrazem naskryvaného odporu "Co za stvůru tohle mohlo zplodit."

Z jeho ponurých myšlenek ho vytrhla až jedna z vesničanek. "Promiňte, pane, ale co bude z těmi hochy?"

"Sečkejme, zdali se neukáže někdo, kdo by se jich snad ujal. Zatím se o ně postarej ty, pekařko."

Hlouček se pomalu a se smíšenými pocity rozcházel. Těla byla pohřbena na starém hřbitůvku za vsí a dům, jak bylo v kraji zvykem, nacpán dřevem a vypálen.

Pekařka zatím zabalila děti do přikrývek, nakrmila a uložila je ke spánku. Albín ještě chvíli vystrašeně pokukoval po svém bratrovi, ale pak i jeho mysl zastřel milosrdný spánek. Jejich nová pěstounka se pohodlně usadila v malém houpacím křesílku a oba chlapce pozorovala. Zdálo se jí to až příliš neuvěřitelné. Viděla vedle sebe ležet dvě novorozeňata, obě až přízračně odlišná od jiných. Nikdy však nepřišla na to, jak moc má pravdu. Ani ty nejlepší oči totiž nemohou prohlédnout zakalený obal duše. Přišel večer. Poté, co ovdověla, byla pro ni tato doba vždy časem smutných vzpomínek. Byla ráda, že se může o děti starat. Znovu je nakrmila a ulehla na vedlejší lože. Svíčku nechávala vždy dohořet na stole. Usnula neklidným spánkem. Zdálo se jí o černých netopýrech s mnoha malými a špičatými zuby, jak válčí s hejnem bílých holubic. Jeden z těch netopýrů pak přiletěl blíž a zblízka se na ni zašklebil. Kdyby se vdova doopravdy probrala, uviděla by podobný obličejiček právě nad sebou. Ta malá šeredná tvářička se nad ní skláněla a pomalu jí z vlasů vytahovala zapomenutou jehlici. Náhle se však k němu přitočilo cosi bílého. Náhodný chodec by mohl na okamžik ve světle dohasínajícího knotu svíce, linoucím se z okna, spatřit nemotorný zápas dvou malých tělíček.

Na druhý den našla pekařka na peřině pár kapek krve. Všimla si pár malých škrábanců na albínově těle. Řekla si však, že chlapec se poškrábal sám, a tak se tím dál nezabývala.

Čas plynul. Od těch neštastných událostí uplynulo již celých sedmnáct let. Chlapci rostli do sily a většinou vlastností převyšovali ostatní hochy jejich věku. Všechny však velice udivoval jejich vzájemný vztah. Až příliš často rozléhal se nad vesnicí křik ebenového a podlitin na tvářích jeho vrstevníků přibývalo. Albín jakoby do tohoto světa vůbec nepatřil. Vždy se snažil vše napravit, každého bránil či mu pomáhal a také většinou doplácel na prohřešky svého bratra. Tenkráte se však vše změnilo. Byl zase úplněk, šestý den třetího měsíce. Blížila se půlnoc. Oslava narozenin se vydařila. Nyní přišel čas modliteb. Pekařka započala svůj monolog a děkovala Bohu za vše dobré. Vzpomněla též na ubohou matku albína a ebenového. Nezapomněla ani proklít mocnosti pekla. Zaslechla smích. Dořekla modlitbu a zvedla oči. Ebenový na ni cenil své ostré zuby.

"Nikdy neruš mou boží řeč, rozumíš?"

Zašklebil se ještě víc a jakoby pro sebe prohodil: "Vy bláhoví důvěřivci! Vždyť právě peklo je ta pravá a jediná síla."

Jeho chraplavý hlas ji vždy rozčiloval, ale teď ji přiváděl k šílenství.

"Ty nenapravitelný rouhači!", vykřikla a neskrývala při tom žádnou z emocí, které jí v té chvíli zakalovaly mysl. "Pro tebe je všechna Boží milost ztracena! Tvá duše je dábel!"

V tomtéž okamžiku se země zachvěla pod kopyty jezdců. Přistoupila k oknu. Jezdili v kruhu kolem stavení a záře z jejich pochodní se linula na míle daleko. Tenkráte spatřila svou smrt. Zjevil se ohromný jezdec, tvor na půl druhého sáhu vysoký s tělem medvěda a obratností lovící šelmy. Pokynul ženě. Neviděla mu do očí, a přesto cítila jeho uhrančivý pohled. V tom ebenový otevřel dveře. Vykřikla, snažila se ho zadržet. Marně. Pomalu kráčel vstříc obrovské siluetě.

"Kdo jsi?", ptal se a v jeho hlase nebyl patrný ani náznak strachu.

"Jsem tvůj otec." Znělo to temně a říkalo to vše.

"Nasedni, ty sem nepatříš." Podal mu ruku a on bez váhání naskočil. Pěstounka zamkla albína v domě a postavila se před jezdce.

"Neupisuj se peklu! Ty máš ještě naději."

V odpověď jí zazněl smích plný krutosti a nenávisti. Jezdci pobídli svá zvířata. Okolo ní se utvořil kruh, ze kterého není úniku. Albín křičel. Šílel. Bušil do dveří, cloumal jimi. Uslyšel výkřik. Poodstoupil a rozběhl se proti dveřím. Západka povolila. Upadl na zem, rychle však vstal a poplašeně se rozhlížel. Všude bylo ticho. Ani stopa po nezvaných hostech. Jen pekařcino bezvládné tělo leželo na cestě v tratolišti krve. Na vesnici se snesl déšť. Blesky bičovaly oblohu. Velké kapky hnané větrem se vsakovaly spolu s krví do oblohy. Albín plakal. Klečel a jeho slzy padaly do trojitě hluboké rány. země. Albín plakal. Klečel a jeho slzy padaly do trojitě hluboké rány.

Tak ho našli i nazítří. Viděli však jen muže, který se sklání nad tělem své oběti. Obkllopil je dav.

"Jak jsi mohl? Ty vrahu! Vychovala tě." ozývalo se všude kolem.

Albín neodpovídal. Nevnímal okolí. Stále se jen díval na chladné tělo ženy, kterou miloval. Nevzpouzel se ani když ho vlekli rozbahněnou cestou k narychlou zhotovené hranici. Neměl už proč žít. Byl spoután a vsazen ke kůlu. Nepřítomným pohledem pozoroval rozlícené vesničany, když společně vršili u jeho nohou březová polena.

"Teď zaplatíš, ty démone. Nechť očistný oheň zahltí tvé nitro." Po těch slovech vzplály pochodně.

Albín si pomalu začal uvědomovat, co nastane. Oheň se přibližoval. Byl pořád blíž a blíž a blíž. Náhle někde blízko zaržál kůň. Přes clonu kouče ho albín neviděl. Dav se rozutekl. Pouta povolila a on ucítil na rameni ocelový stisk, který ho táhl na hřbet zvířete. Krajina ubíhala vzad. Albín se snažil nadechnout. Byl zpola zadušený dýmem. Otevřel zarudlé oči. Díval se do vlídných očí bělovlasého



starce. Jala ho hrůza, když si uvědomil na čem vlastně sedí. Kentaur!

Ležel na mechu pod rozložitým dubem a probíral se událostmi, které právě prožil. Bylo to neuvěřitelné. Právě před několika málo okamžiky mu zachránil život tvor mnoha slavných legend, jež slýchával za vlahých letních večerů od nejstarších obyvatel vesnice. Proč ale právě já? Kde je ta pravá příčina toho šíleného běhu osudu? Uslyšel klapot kopyt. Skrytě doufal, že to, co se za okamžik prodere křovím, bude pouze součást jednoho bláznivého snu. Doufal zbytečně.

"Bud' zdráv, hochu. Jak se cítíš?" promluvil čtyřnožec.

"Jsem v pořádku," na chvíli se odmlčel. "Chci se však na něco zeptat."

"Chtěl bys vědět, proč jsi právě zde?" odtušil kentaur. "Nechci ti vykládat nějaké pohádky o tom, jak dobro musí zvítězit nad zlem. Jde mi pouze o mou věc. Jsem poslední svého druhu. Ty d'ábelské bytosti už celý můj rod poslaly na věčnost. Někdo se jim přece musí postavit!" Na okamžik umlkl a pak již zcela klidným hlasem dodal: "A ten někdo budeš ty."

Ebenový procitl v temnotě. Odněkud k němu promlouval hlas onoho černého jezdce.

"Jak se ti líbí tvůj nový domov, synku?" znělo všude kolem něj.

"Tohle je peklo?" V odpověď zazněl pobavený smích. Rozčiloval ho.

"Peklo. Pouhý bláhový výmysl těch malých bezmocných tvorů, pro něž je peklem i obyčejná bolest. To pravé peklo je neustále mezi nimi. A Satan bud' mi svědkem, to zlo brzy procitne."

Běželi lesem. Albínovi pomalu docházely síly. Zakopával o kořeny a spadané větve. Krvácel z mnoha dlouhých škrábanců, které se mu táhly po celých nohách. Dorazili na mýtinu. Kentaur náhle zastavil. Bylo to divné místo. Ptáci zde nezpívali, sluneční svit sem téměř nepronikal. Všude kolem byla cítit posvátná vůně věků, které je dělili od dob, kdy v tyto končiny naposled vstoupila noha dobrodruhova.

"Odpočiň si, seženu něco k jídlu." Aniž by čekal na odpověď, zmizel v houštinách.

Tenkrát jí albín poprvé uviděl. Zprvu byla jen letmým zábleskem mezi stromy. Pak přijela blíž. Spatřil překrásnou dívku jet na vysokém štíhlém jednorožci. Byl tak oslněn její krásou, že se nezmohl ani na slovo. Byla zahalena do průsvitných bílých šatů a její dokonalá postava se pohupovala v rytmu chůze jednorožce. Přijela až k němu. Když sesedala, svezl se jí z ramene dlouhý pramen sněhobílých vlasů. Nemohl uvěřit, že ho políbila. Aniž postřehl jak, přivinula se k němu a spojila jejich rty. Projela jím vlna vzrušení. Odtáhl se a pohlédl jí do očí. Byly zelené. Usmála se. Dlouho nikdo z nich nepromluvil. Albín už o tom slyšel. Byl to tajný kult, ve kterém žily dívky podle staletí stanovených pravidel. Říkalo se, že znají minulost, přítomnost i budoucnost. Pro zachování řádu vždy jednou ročně vyjely kněžky, které dokázaly zkrotit jednorožce, za muži, jež jim určila věštba za partnery. Pohladila ho po tváři, ománila ho. Nesnažil se ovládat.

Když se kentaur vrátil s uloveným divokým zajícem, byla už pryč. Albín ležel ponořený ve vřesovišti a snil s otevřenýma očima. Probral ho až pořádný kopanec kopytem.

"Vstávej, lenochu a pojď za mnou." pravil a bylo jasné, že námítky jsou zbytečné.

Albín s heknutím vstal a odpotácel se ke vchodu do malé úzké jeskyně. Bylo mu divné, že si jí před tím nevšiml.

"Uvnitř najdeš dárek ode mne. Nepochybuj, že ho poznáš. Ničeho jiného se však ani nedotýkej. Je to prokleté. Přináší to smůlu."

Vykročil. Prodíral se pavučinami. Vypasení osminoží tvorečkové v něm vzbuzovali odpor. Bylo mu jasné, proč sem jeho přítel sám nikdy nevkročil. Jeho tělesné proporce mu to prostě nedovolovaly. Náhle se okolní stěny rozběhly do stran a on stanul ve velké místnosti. Zapálil pochodeň. Tomu prostě nevěřil. S každým krokem se brodil v drahém kamení, uhýbal provazcům perel, které se pohupovalu u stropu, lesk

zlata ho oslepoval. V čele sálu však objevil cosi nevídaného. Spatřil ohromný obouručný meč. Lesk jeho stříbrné čepele zahanboval okolní bohatství. Potěžkal ho v ruce. Nebyl tak těžký, jak se zprvu zdál. Měl však divné pocity z těch míst, a tak se raději propletl chodbou ven. Jeho společník byl už netrpělivý.

"Doufám, že jsi nevzal nic jiného, než tu zbraň!"

Odpovědí mu byl pouze pochybovačný úšklebek. Světlovlasy si meč chvíli prohlížel a pak jím několikrát zkusmo sekly do prázdnna.

"Co na tom sejde. Stejně s ním nedokážu zacházet. Každý mě porazí." Vzápětí zaslechl podivný svištivý zvuk. Jeho ruka se vymrštila, čepel se blýskla v půlobratu. S vyvalenýma očima hleděl na střelu, která mu ještě před okamžikem mířila do zad a nyní trčela z kmenu jedle stojící opodál. Obrátil hlavu a nevěřícně pozoroval svého přitele, jak celý rozesmátý upevňuje kuši na svůj koňský hřbet. Náhle však zvážněl.

"Už víš, v čem se skrývá ta skutečná moc tohoto prastarého artefaktu? Je to ta nejmocnější zbraň."

"Já... Cítil jsem... sílu. Jako by byl součástí mé paže. On chránil sám sebe. Chci říct... Mohl jsi mě zabít, ty starý blázne!"

Kentaur se opět rozesmál: "Pojď se radši najist. Má měl hlad jako zvíře a tebe čeká dlouhá cesta."

Rudoooký se na něj poplašeně zahleděl: "Cesta? Kam mám jít?"

"Moc se ptáš." byla poslední slova toho večera.

Šel dlouhou. Hlavou se mu honila spousta myšlenek. Když se s ním kentaur loučil, řekl jen: "Jdi stále na západ. Až dojdeš k vysokým sedým skalám, bud' si jist, že si tě brzy najde sám."

Ta slova mu neustále zněla hlavou. "...brzy si tě najde sám." Nemohl se té myšlenky zbavit. Krajinu začala stoupat. Hustý travnatý podrost pomalu mizel, úrodná země se změnila v neplodnou skálu. Ochladilo se. Měsíční disk nehybně visel nad obzorem a jeho svit vykresloval ohromující temné siluety těch prastarých balvanů. Vypadaly jako tlupa pokřivených postav. Albínovi se zdálo, jako by se na něj chtěly v příštím okamžiku vrhnout. Nebyl daleko od pravdy. Jedna silueta se pohnula a zvolna se šinula k němu. Sevřel dlaň na jílci meče. První, co spatřil, bylo kalné bělmo něčich očí. Albín se stěží bránil slzám.

"Bratře! Proč?" bylo to jediné, co ze sebe dokázal vypravit.

Útok byl rychlejší, než mohl čekat. Obouručák jen tak tak stačil srazit nepředvídaný úder. Čepel se skřípěním zajiskřila a uvázla mezi hroty pekelného trojzubce. Ebenový se usmál, aby tím zakryl svou nejistotu. Doufal, že první ranou vše skončí. Mýlil se.

"Překvapuješ mne, bratře. Kdo ti dal moc nad ocelí?"

"Někdo, kdo chce, abys zemřel." odpověděl světlý a vymazal tak smích z tváře svého dvojčete. Ostří se opět zablýsklo. Skalami se rozléhalo neúnavné řinčení oceli.

Pomalu přicházel úsvit. Oba muži již umdlévali vysílením. Pozvolna okolo sebe kroužili. Jejich oči vedly svůj soukromý boj. Oba čekali na chybu svého soka. Ta přišla. Tmavý se rozehnal svou strašnou zbraní. Hrot opsaly oblouk a zaryly se hluboko do chladného kamene. Vzápětí mu albín vrazil meč do srdce. Temné oči se svezly k hluboké ráni a poté nevěřícně pohlédly na svá dvojčata. Potom se tělo bezvládně svezlo k zemi. Světlovlasy strnul. Nemohl uvěřit, že zabil svého bratra. Zoufale vyrval meč z chladnoucího těla a odhodil jej. Čepel zařinčela o skálu. Svezl se na kolena, dlaněmi si zakryl tvář a rozvzlykal se. Náhle ucítil prudkou bolest na hrudi. Ruka mu sjela k velké ráni. Zvedl dlaň k očím. Byla rudá čerstvou krví. Slábl. Vše kolem se zahalilo do černého pláště smrti. Zemřel. Ebenový usedl do sedla a usmál se. Vedle svého trojzubce si přichytil obouručný meč a se sluncem v zádech se vydal na svou předlouhou cestu. Jakoby pro sebe zašeptal: "Udělals chybu, bratře. Podcenil jsi sílu temnot. Měl jsi vědět, co matka říkala již dálno. Já nemám srdce."

Kněžka odložila svou křištálovou kouli a vyšvihla se na jednorožce. Po tváři jí stékala jediná slza.

Č A R O D Ě J O V A H Ū L

Tak konečně jsme se dočkali Dračího doupěte pro experty. Počáteční euporie však drakobijce vzápětí přešla, vidouce, že se jedná pouze o první část pravidel. Ze strany Altaru to byl nicméně životně důležitý krok, protože delší čekání by zfanatizovaní lovci draků nevydrželi a vzali by Altar útokem. Takto byl alespoň částečně zažehnán hlad po expertech a Martin Klíma může o trochu déle svobodně dýchat. Druhý díl DrD pro experty - svět byl sice ohlášen na červen roku 1996, ale všichni jsme si již zvykli na to, že v Altaru plynne čas jinak (podle nám známých výpočtů asi třikrát pomaleji - ale to jsou jen dohady) a tak nikoho nepřekvapí, že i altarský měsíc se bude lišit od našeho pozemského. Podle historicky podložených důkazů můžeme usuzovat, že druhou část pravidel zahledneme na pultech v rozmezí září 1996 až ... (kolik má vlastně altarský rok měsíců?)

Polemiku, zda Dračí doupě pro experty - postavy je vydařené nebo nikoli, necháme na někom jiném (Mimochodem, jestli vás zajímá můj osobní názor, považuji Drd pro experty za nejlepší českou RPG. Autoři a betatesteři se jistě činili a vzniklo to, co vzniklo, tedy dobře promyšlená pravidla) a raději se podívejme co by se na jeho obsahu dalo vylepšit (popřípadě poopravit). Dobře, nebudeme vás déle napínat a prozradíme vám, že k vylepšení jsme si zvolili čarodějovu hůl. Ta je pro čaroděje zcela určitě tak důležitá, jako pro bojovníka pořádně ostrý meč. Její výhody však určitě neocení kdokoli, kdo by se na čaroděje, jenž třímá svou hůl, pokusil vztáhnout byt jedinou ruku.

Dále vám také předhazujeme (jak už je ostatně v každém fanzinu zvykem) nějaké nové nestvůry. Jsou poměrně zajímavé, ale nepatří mezi nejslabší, a tak by měl PJ pečlivě uvážit jejich použití.

My se vám nyní pokusíme hůl přiblížit o něco podrobněji než je tomu v DrD pravidlech pro experty. Domníváme se, že hra se takto stane pestřejší a (alespoň pro čaroděje) zajímavější.

Magickou hůl, jak je známo, lze vyrobit ze dřeva. Čaroděj by si však měl rozmyslet, jakého dřeva k výrobě hole použije, neboť ne každé je k uchování magenergie stejně vhodné a zároveň různá dřeva mají různé přirozené magické schopnosti, které je čaroděj při výrobě hole schopen probudit.

Nabízíme vám hned několik stromů, jejichž dřevo se stalo díky svým magickým vlastnostem čaroději nejčastěji vyhledávaným. Patří mezi ně:

Broskvoň

Bodlák (ano, i ten, přestože se nejedná o strom)

Jasan

Líska

Trnka

Jeřáb

Jabloň

Bez černý

Hůl z brosvoně je nejméně kvalitní, a naopak dřevo bezové je nejvíce magicky využitelné - ačkoliv je jasanové dřevo u laické veřejnosti považováno za silně magické, jeho skutečná magická využitelnost je spíše průměrná.

Výroba čarodějovy hole je záležitost poměrně složitá. Pokud si čaroděj hodlá vyrobit svou hůl, měl by zvážit nejprve tyto otázky: "Jak rychle ji potřebuji?" "Kde sehnat potřebné dřevo a je nyní vhodná roční doba k jeho zpracování?", "Jaké vlastnosti od hole vyžaduji?" či "Vyplatí se mi rychlá výroba, přestože hůl pak nebude dostatečně kvalitní".

Vlastní výroba hole se bude řídit podle následující tabulky:

T A B U L K A H O L Ī						
Materiál	Období	Příp./ Výroba	Výd./ Ulož.	Odchylka	Propust. v %	Magenerg. v %
Broskvoň	Květen - říjen	2/3	2:1	0,90	2	60
Bodlák	Září - říjen	1/19	2:1	0,98	0	18
Jasan	Duben - listopad	2/28	2:1	1,00	0	16
Líska	Únor - září	3/37	3:1	1,04	0	15
Trnka	Duben - srpen	4/49	3:1	1,09	0	14
Jeřáb	Květen - září	3/67	3:1	1,14	0	12
Jabloň	Březen - duben	3/85	3:1	1,16	0	11
Bez černý	Březen - květen	5/110	2:1	1,20	0	10

Materiál udává, z jakého stromu či rostliny (bodlák) bude hůl vyráběna. Též určuje, jaké speciální schopnosti bude hůl z toho kterého dřeva mít.

Období udává roční dobu, kdy je ten který materiál vhodný pro sebrání.

Příprava/Výroba udává v první položce dobu ve dnech věnovanou vlastní přípravě dřeva před "Převzetím", číslo za lomítkem pak udává dobu ve dnech nepřetržité výroby potřebnou k vlastnímu zhotovení hole, včetně závěrečného obřadu "Uzamčení hole".

Výdej/Uložení udává poměr vydané magenergie k magenergií, která se uloží do hole. Např. poměr 3:1 znamená, že z každých 3 magů spotřebovaných na ukládání se 1 mag uloží do hole.

Odchylka udává číslo, kterým se vynásobí základní vzorec pro výpočet maximální magenergie hole. Tímto vzorcem se určuje maximální kapacita hole, kterou je čaroděj schopen na té které úrovni vyrobit. Tento vzorec bude uveden níže.

Propustnost vyjadřuje, jaké procento magenergie z hole vyprchá za jeden den. Procenta se zjišťují vždy z momentální (nikoli z maximální!) magenergie hole.

Magenergie udává procento z maximální denní magenergie čaroděje (zaokrouhluj nahoru), které musí čaroděj denně věnovat na výrobu hole. V případě, že vynechá jeden den vlastní výroby (tedy nedodá do dřeva denní dávku magenergie), doba potřebná k výrobě se takto prodlouží za každý vynechaný den o další 2 dny.

Vzorec pro výpočet magenergie hole (zaokrouhluj nahoru):

Úroveň čaroděje x Inteligence čaroděje x Odchylka

Inteligenčí ve vzorci se rozumí stupeň vlastnosti, nikoli bonus. Odchylka pro každou hůl je uvedena v tabulce holí.

Příště vás seznámíme s přirozenými magickými schopnostmi jednotlivých dřev použitých na výrobu holí, které takto čarodějovi otevírají nové obzory ve využití magie.

Amfisbéna

Velikost (m)	15	(od hlavy k hlavě)
Životaschop.	15	
ÚČ-P hlava	15/+2	
Z hlava	14/+1	
křídla	12/-4	
OČ	10	
Bojovnost	12	
Zranitelnost	zvíře	
Pohyblivost	17/okřídlenec (ve vzduchu), 10/šelma (na zemi)	
Manévr. sch.	15/+2	
Vytrvalost	19/šelma	
Inteligence	10/0	
Síla	28/+8	
Obratnost	21/+5	
Odolnost	17/+3	
Přesvědčení	zákonné zlo	
Poklady	- (může však poklady střežit)	
Výskyt	kdekoli (s ohledem na její velikost)	
Četnost	vzácně	
Počet	jednotlivec	
Aktivita	přes den	
Zkušenost	800	

Nestvůra mající tělo obrovského ptáka, z kterého vyrůstají zepředu i zezadu na dlouhém krku hlavy podobné psím. Přední hlava je o něco větší. Nohy, ač dravčí spáry, nemůže k boji použít, zato však často používá křídel, jimiž při úspěšném zásahu oběť srazí na zem. Ta pak vstává 1-3 kola, při kterých má postih na ÚČ i OČ -2.

Je to nestvůra poměrně intelligentní, ale poklady sama neschovává, je však často používána ke střezení něčich (často velkých) pokladů. Amfisbéna miluje boj, z boje nikdy neuteče a soupeři při něm nenechá žádné výhody.

Bičovec

Velikost (m)	1	2	3
Životaschop.	2	6	8
ÚČ - klepeta:	3;3	8;8	12;12
bič - jed	Nebezpečnost 7, účinky viz text		
vel. oblaku:	3 x 3m	5 x 5m	6 x 6m
OČ	7	8	8
Bojovnost	9	9	9
Zranitelnost	zvíře, ale HO		
Pohyblivost	19/hmyz		
Vytrvalost	12/hmyz		
Inteligence	0	0	0
Síla	10/0	17/+3	21/+5
Obratnost	21/+5	20/+4	19/+4
Odolnost	19/+4	19/+4	19/+4
Přesvědčení	neutrální	neutrální	neutrální
Poklady	-	-	-
Výskyt	jeskyně a podzemí, v teplejších oblastech se v pouštích a polopouštích vyskytuje i píseční bičovci		
Četnost	-	vzácný	
Počet		jednotlivě	
Aktivita	kdykoli, venku většinou přes den		
Zkušenost	500	600	700









Tvor připomínající křížence velkého pavouka a štíra. Tělo na osmi pavoučích nohách je kryto chitinovým pancířem bronzové barvy. Nemá moc velká kusadla, ale je vyzbrojen nepříliš velkými, zato však mohutnými a silnými klepety. Tělo má vzadu prodlouženo do jakéhosi "biče" (odtud název), který bývá dlouhý jako celé tělo a z něhož může bičovec třikrát denně vypustit oblak prudkého nervově paralytického jedu, který voní po přezrálých hruškách. Při tomto útoku je jed těsně před bičovcem rozptýlen do drobných kapiček, které během jednoho kola spadnou na zem.

Postava zasažená tímto jedem - vyhla-li se jeho nebezpečnosti - dostává okamžitě svalové křeče a dechové obtíže - postih -3 na ÚČ i OČ a všechny vlastnosti kromě odolnosti (ÚČ a OČ se dále za snížené vlastnosti nezmenšují - počítá se pouze postih -3). Tento stav trvá 4-6 směn a kouzelník i hraničák se při něm nemůžou soustředit na sesílání kouzel. Postava, jenž se nebezpečnosti jedu nevyhla, se během jednoho až dvou kol zhroucení v prudkých křečích a záchvatech dávivého kašle k zemi. Nebudou-li na takto postiženou postavu okamžitě použity léčebné lektvary nebo kouzla alespoň za 15 životů, bude jí každé 3 kola ubývat 1 život dokud nezemře. Takto použité lektvary či kouzla již dále neléčí, pouze zastaví účinky jedu.

Při útoku bičovec používá svůj jedový oblak a poté zaútočí svými klepety na nejbližší zhroucenou oběť. Nesnaží se ji na místě dobíjet, pouze ji stiskne svými klepety (úspěšný útok), poté se ji pokusí rychle odvléci do svého doupěte (větší jedinec unese bez potíží i krolla). Je to tvor velmi mrštný a obratný a i s kořistí se pohybuje značně rychle. Se svou kořistí většinou couvá a bývá připraven použít opět svůj "chemický útok".

Útočí-li bičovec svými klepety, používá je obě najednou, a protože je nemá příliš dlouhá, může s nimi v jednom kole zaútočit jen na jednu postavu.

Bičovec je nestvůra velmi nebezpečná a jediný jeho "chemický" útok může zlikvidovat celou družinu. Proto by si měl PJ jeho použití dobře rozmyslet a zvážit možnosti družiny; především její léčebný potenciál.

Gryf

Velikost (m) :	3.5
Životaschop.:	12
ÚČ - zobák :	15/+4
- drápy :	12/+2;12/+2
Bojovnost :	8-12
Zranitelnost:	zvíře + M
Pohyblivost :	14/okřídlenec (na zemi), 19/okřídlenec (ve vzduchu)
Manévr. sch.:	19
Vytrvalost :	11/okřídlenec (na zemi), 17/okřídlenec (ve vzduchu)
Inteligence :	4/-3
Síla :	27/+8
Obratnost :	16/+2
Odolnost :	19/+4
Přesvědčení :	neutrální
Poklady :	0-10.000
Výskyt :	pahorky, hory a skály v subtropickém a tropickém pásu
Četnost :	nepříliš běžný
Počet :	skupiny po 2-12 kusech
Aktivita :	ve dne
Ochočení :	9
Zkušenost :	500

Gryf je tvor mající podobu okřídleného lva s orlí hlavou a pařáty. Srst mívá většinou hnědou až hnědožlutou a křídla tmavě hnědá.

Gryfové milují především koňské a jemu podobné maso. Loví výhradně kvůli potravě, jsou však velmi hladoví. Ve skupinách až po 12 členech prohledávají pláně i lesy (mají vynikající zrak) v okolí svého hnázdiště, kde pátrají po své kořisti. Uvidí-li skupinu koní, okamžitě na ní zaútočí a nenechají se odradit ani jezdci. Při útoku nejprve srazí jezdce ze sedla a zaútočí na koně. Jezdci je příliš nezajímají, ale bude-li družina své koně bránit, gryfové neustoupí a budou o koňskou lahůdku tvrdě bojovat.

Gryfové hnázdí převážně na skalách poblíž otevřených plání a svá hnázdiště neopouštějí, dokud je v okolí nějaká potrava.

Poklady nesbírají, ale v jejich hnázdišti lze najít to, co měli při sobě jejich minulé oběti. Také je zde možné najít jejich vejce nebo jednoho či dva malé gryfy, kteří ještě nedovedou létat, ale i ti můžou být velmi nebezpeční (útočí především na oči apod.) a navíc je dospělí gryfové budou bránit ze všech svých sil. Mladí gryfové se dají ochočit, je to však velmi obtížné a dost nebezpečné.

Lepidoptéra obří

	larva	vážka
Velikost (m) :	2	1.5
Životaschop.:	4	4
ÚČ kusadla :	10/+4	9/+2
OČ :	6	7
Bojovnost :	12	11
Zranitelnost:	zvíře	
Pohyblivost :	5 / hmyz	1 / okřídlenec (na zemi) 29 / okřídlenec (ve vzduchu)
Manévr. sch.:	-	21/+5
Vytrvalost :	vodní tvor	18
Inteligence :	0	0
Síla :	23/+6	21/+5
Obratnost :	5/-3	22/+5
Odolnost :	17/+3	15/+2
Přesvědčení :	neutrální	neutrální
Poklady :	-	-
Výskyt :	rozsáhlé mokřady a bažiny, velká jezera	
Četnost :	vzácná, v místě výskytu běžná	
Počet :	jednotlivě, vážky v době páření i po dvojicích	
Aktivita :	larva kdykoli, vážka přes den	
Zkušenosť :	240	220

Velká vážka, která žije u velkých jezer a bažin. Přestože se vyskytuje poměrně vzácně, v oblasti výskytu bývá hojná a lze jich spatřit i několik najednou.

Larvy lepidoptéry jsou obávanými vodními dravci, mají velice mohutná vychlipitená kusadla, jež dokáží vymrštit až do vzdálenosti jednoho a půl metru; neobsahují jed ale dokáží způsobit velmi těžká zranění. Pokud úspěšně zaútočí, zakousne se a svou kořist již nepustí, svou kořist bude od příštího kola vysávat za 1k10 životů za kolo. Tělo larvy je velmi dobře přizpůsobeno životu a lovou pod vodou, v 50% případů proto získává automatickou iniciativu.

Přestože pohled na letící lepidoptéru třptytí se ve slunečních paprscích je velmi působivý, setkání s ní bývá nebezpečné. Lepidoptéry mají velmi ostrý zrak, kterým dokáží spatřit kořist i na značně velkou vzdálenost. -

Lepidoptéry si brání svá území, pokud jsou však něčím příliš podrážděny mohou zaútočit houfně bez ohledu na stávající teritoria.

Jeden prsten

Tři prsteny pro krále elfů pod nebem,
 Sedm vládcům trpaslíků v síních z kamene,
 Devět mužům: každý je k smrti odsouzen,
 Jeden pro Temného pána, jenž dlí na trůně
 v zemi Mordor, kde se snoubí šero s šerem.
 Jeden prsten vládne všem, Jeden jim všem káže,
 Jeden všechny přivede, do temnoty sváže
 v zemi Mordor, kde se snoubí šero s šerem.

Pro úplný začátek rubriky "Artefakty moci" jsem nasadil latku ostatním dost vysoko. Ostatně vybral jsem si Jeden prsten - nejmocnější artefakt ve Středozemi.

Úvodní verše pocházejí z prastarých elfích nauk a pojednávají o nejmocnějších prstenech ve Středozemi. Tři z nejkrásnějších vlastnili elfí králové, sedm králové trpaslíků, devět, které nechal vyrobit Sauron, dal velikým a pyšným smrtelným mužům a tak je lapil do tenat, čímž vznikly prstenové přízraky - pověstná Devítka. A pak zde byl ještě Jeden prsten, nejsilnější a nejmocnější prsten, který vyrobil Sauron, když byl nejmocnější a nechal do něj přejít velkou část své dřívější moci, aby mohl ovládat všechny ostatní.

Poslechněme si ale historii Jednoho přímo z úst Gandalfových, tak jak ji vysvětuje Frodo: "Před dávnými věky měli elfové větší sílu Sauronovi odporovat, a všichni lidé se ještě neodcizili. Muži ze Západní říše jim přišli na pomoc. Gil-galad, král elfů, a Elendil ze Západní říše svrhli Saurona, ač přitom zahynuli. A Isildur, Elendinův syn, utál Prsten ze Sauronovy ruky a vzal si jej. Pak byl Sauron přemožen a jeho duch uprchl a dlouhé roky se skrýval, až jeho stín opět nabyl tvaru v Temném hvozdě. Prsten se však ztratil. Padl do Velké řeky Anduiny a zmizel. Isildur totiž pochodoval k severu po východním břehu řeky a blízko Kosatcových polí byl přepadnut skřety z hor a téměř všechn jeho lid byl pobit. Vrhl se do proudu, ale prsten mu při plávání sklouzl z prstu, a pak ho skřeti uviděli a zabili ho šípy. A tam v hlubokých túních mezi Kosatcovými polí Prsten vymizel z paměti i z pověsti, a dokonce i tohle málo je známo jen nemnohým a Rada moudrých nedokázala vypátrat více."

Tady Gandalfovo vypravování končí a my se podíváme, co se dělo s Prstenem dál. Dlouhá staletí ležel na dně Anduiny. Nakonec byl náhodou objeven podivným, hobitům podobným, stvořením, nazývajícím se Sméagol, též známý pod přezdívkou Glum. Tento podivný tvor si Prsten ponechal, neboť se mu zalíbila jedna jeho vlastnost - učiní toho, kdo si ho navlékne na prst, neviditelným, čehož Glum hojně využíval při lově ryb. Dlouho se potuloval sám, až se jednoho dne usadil v jedné podzemní jeskyni v Mlžných horách. Zde žil dlouhou dobu osamocen, což u něj vyvolalo samomluvu. Jinak byl ale docela spokojen, v podzemní říčce si lovil ryby a, díky účinkům Prstenu, nestárl. Dále už je historie Prstenu zřejmě všem známá, Prsten Glumovi ukradl hobit Bilbo Pytlík, který ho předal svému synovci Frodoi. Ten se se svými druhy odhodlal k výpravě k Hoře Osudu, kde byl prsten ukován, a kde jedině může být zničen. Frodoi se podařilo Prsten do Hory Osudu vhodit, čímž ho definitivně zničil. Jeho cesta samozřejmě nebyla bez překážek, protože se Sauron chtěl Prstenu a s ním i jeho ztracené moci opět zmocnit, ale konec dobrý, všechno dobré. Škoda tak mocného artefaktu, ale pomyslíme-li na hrůzy, které by v Sauronových rukou spáchal, musíme všichni uznat, že jeho oběť byla nutná...

Warcraft II Tides of Darkness

"Warcraft ... to už jsem někde slyšel", bude určitě vaše reakce po přečtení názvu. A bude to reakce správná, neboť Warcraft II je pokračováním slavného Warcrafta: Orcs & Humans. Nebudu vám dlouho tajit, že stejně jako v jedničce, odvedli kluci od Blizzardu obrovský kus poctivé práce. Opět nás zavedou do dob, kdy lidé s orky vedli nemilosrdné a ukrutné války. Krom války na zemi, se přesouvá bojiště i na vodu, pod vodu a budete bojovat dokonce i ve vzduchu.

Díky překrásné SVGA grafice se tato hra stává pastvou pro oči, kde jsou veškeré objekty prokresleny do nejmenších detailů, a tak tedy kasárny vypadají jako kasárny, stromy vypadají jako stromy, bitevní loď jako bitevní loď, vznešený elf jako vznešený elf, hrůzostrašný ork jako hrůzostrašný ork a roztomilý člověk jako ..&%\$!@ (rána obouručným mečem naplocho do hlavy - pozn. red.) ... aha, kde jsem to přestal .. jo, že roztomilý člověk vypadá jako ... #%@!GRR&\$@! (další rána - pozn. red.) ... OK .. ustupuji hrubému násilí, a tak se raději podíváme na zvuky a hudbu. Zaposlouchávám se do zvuků, a to co jsem uslyšel, mě usadilo hluboko do mého pohodlného kamenného křesla. Chvilku jsem meditoval, abych se ujistil, že opravdu sedím ve své domovské jeskyni a nejsem uprostřed bitevní vřavy. Když jsem se ujistil, že to, co slyším se line z mého sound blasteru, rozhodl jsem se vám zvukovou stránku hry patřičně vychválit. Hudba a zvuky jsou tak realistické a tak dokonale skloubeny dohromady, že nebudete věřit a budete se každou chvíli rozhlížet kolem sebe, jestli k vám opravdu ten katapult nejede nebo jestli ten bersekr nestojí právě za vámi. A teď to hlavní - každá jednotka má různý hlas, a tak se vám tajemný mág opravdu ohláší temným a záhadným hlasem, kdežto elfí lučišník mluví jemně a vznešeně, o orkách nemluvě, zkrátka, to se musí slyšet. Zároveň odrazuji všechny, kteří by si tuto hru chtěli zahrát bez soundblasteru, protože pak ztratí tu správnou atmosféru (stačí obyčejný 8 bitový mono soundblaster, ale znáte to - víc bitů víc umí).

Z předchozích řádek by se vám mohlo zdát, že se jedná o akční 3D hru alá DOOM, ale chyba mostu (nebo lávky ???), je to stejně jako její předchůdce realtimeová strategie. To znamená, že celé bitevní pole vidíte shora, máte svojí základnu a svoje jednotky, kterými útočíte, stahujete a shlučujete do skupinek. Vlevo nahoře máte mapu lokace, kterou ale nevidíte celou, ale musíte si ji postupně jednotkami odkrývat.

Hra se ovládá pomocí krysy (pardon, myši). Ovládání je snadné a brzy si na něj zvyknete. Po označení vaší jednotky se objeví zpráva o jejím zdraví, útočném a obranném číslu, rychlosti, dohledu, úrovně a na jak velkou vzdálenost může útočit. Útočné číslo se vylepší po vyrobení kvalitnějších zbraní a obranné s výrobou kvalitnějších brnění. Základní jednotkou jsou sluhové, kteří pro vás dolují zlato, těží dřevo a staví budovy. Pak jsou zde ostatní útočné jednotky jako pěšáci, střelci, rytíři, mágové, paladinové, draci, lodě atd.

Další bod, který by dobrá hra neměla postrádat, je vyvážená obtížnost. Blizzardi ji vyvážili téměř ideálně. Celkem má Warcraft II 14 misí, kde prvních 5 je jednoduchých, dalších 5 podstatně tužších a poslední 4 mise se stávají doslova peklem. Každá mise má nějaký určitý úkol, většinou se jedná o vyhlazení nepřátelské základny, ale jsou zde i specifické úkoly, kdy musíte osvobodit zajatce, postavit určitý počet budov, apod. Počítáč je inteligentní a rozhodně neprodá svou kůži lacino. (Tedy pokud vás nepřipraví o tu vaši). Samozřejmostí je i hra po síti a po modemu, kde si můžete zahrát proti lidským protivníkům.

Zkrátka Warcraft II je nejlepší strategická fantasy hra, jakou jsem kdy viděl a rozhodně ji berte všemi deseti.

witchhaven II

Běžím temnou chodbou. Za sebou slyším hrozný sípot démona. Neotáčím se, běžím dál. Před sebou vidím skřeta. Aniž bych zpomalil, vrazímu dýku do těla, ten se svíjí na podlaze ve smrtelných křečích. Tento úspěch mě povzbudil a částečně vrátil sebevědomí, to se ale rázem ztrácí, jakmile slyším přibližující se sípot. Běžím dál. Chodba se rozdvojuje, dívám se levou. Všude je šero, stále běžím, chodba zatáčí

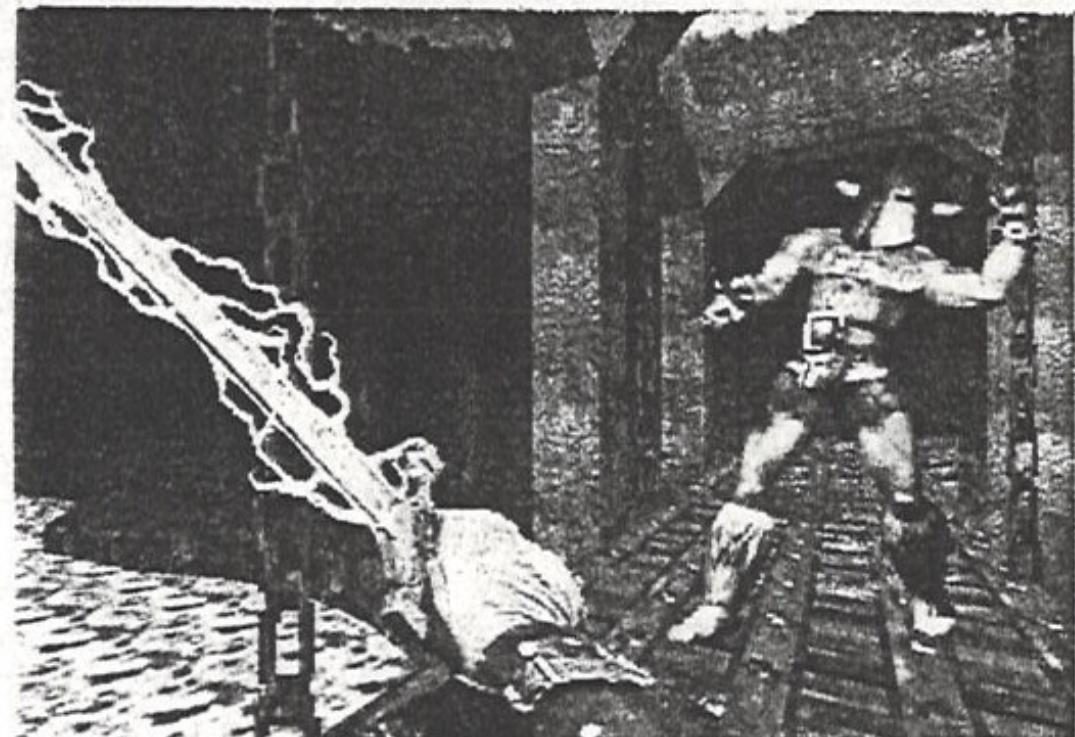
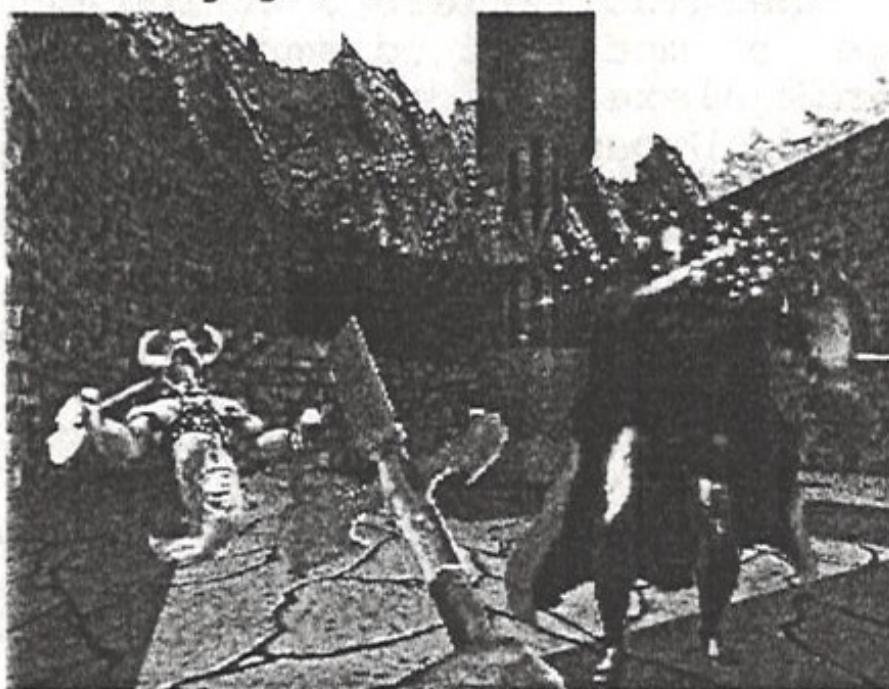
doprava. Sakra, to není možný ... je slepá! Připravím si do ruky krátký meč, svojí poslední zbraň a čekám. Sípot a kroky ... blíží se ... už je skoro u mě ... vidím ho, obrovský červený dábel ... připravuji se k úderu ... chodba na chvíli vzplane temně rudým světlem ... a pak už pouze tma ...

Tak nějak se dá vyličit můj první zážitek z této hry. Atmosféra je opravdu strhující, grafika neuvěřitelná, zvuky a hudba dokonalé. Vše se zdá být v pořádku, ale mě tady přece jenom něco chybí. Chvíli přemýšlím a pak mě to trklo! Je to zábava. Nepochopte mě špatně, tato hra zábavná je, ale je také šíleně obtížná. Hned v první úrovni, ještě než se rozkoukáte, se na vás vyhrnou kupy nepřátel. Téměř beze zbraní nemáte šanci a nezbývá nic jiného než bezhlavý útěk. Pokud máte štěstí a podaří se vám nepřátele setřást, máte zaručených dalších pár okamžiků života. Situace se však změní, jakmile naleznete silnější zbraně (kterými autoři ani trochu nešetřili a hned do první úrovně je vepali skoro všechny). Tím se zbytek 1. úrovně zvrne v bezduché vyvražďování potvor. Už ale druhá úroveň vám obtížnost připomene a ta zůstane až do poslední patnácté. Nutno ještě podotknout, že všechny úrovně jsou přehnaně rozlehlé a často zabloudíte. V pokročilejších úrovních, kdy budete proklínat autory a budete potkávat černou smrt na každém kroku, vám bude dobrým pomocníkem magie, se kterou přece jenom přežijete o chvíli déle.

Jak už asi každý poznal z okolních obrázků, jedná se o hru viděnou z vlastních očí. Navazuje na rozporuplný první díl, oproti němuž se na hře skoro nic nezměnilo. Jedinou inovací jsou nové potvory a nové levele. To okořeněné nehratelnou obtížností posouvá hru někam do šedého průměru, ze kterého ho vyzdvihuje dokonalá grafika a (což za klad budou považovat pouze někteří) krev. Ano, tato hra je protkána hrůznlými scénami mučení, krve a mrtvolami nabodenými na kůlech, které opravdu uvidíte na každém kroku.

Celkově tato hra není vůbec špatná a pokud jste příznivci 3D akčních her, libujete si v rozsekávání nepřátel a v krvavých scénách a máte dostatečně silné nervy, určitě si přijdete na své. Vy ostatní se ale této hře raději vyhněte.

-SPY



POČÁTKY RYTÍŘSTVÍ

Jen málokteré období v historii je tak pevně spjato s rytíři jako křížové výpravy, neboť právě ony daly vzniknout pravému rytířství a také významně posunuly vývoj válčení té doby. Bitvy se staly krutější a splývaly v monumentální krvavá jatka. Přenesme se tedy na okamžik do těch temných dob raného středověku a vžijme se do role například francouzského šlechtice.

Píše se rok 1095 a v Levantě (území dnešního Izraele), kterou nyní obývají seldžucští Turkové, zuří boje o moc již od smrti sultána Malyksáha. Toho využívá byzantský panovník Alexeios Komnenos, který je Turky nejvíce ohrožen a žádá o pomoc papeže Urbana II. Tak dochází po

koncilu v Clermontu k vyhlášení křížové výpravy - kruciáty. Tato zpráva se donese i na váš hrad v podobě jakéhosi církevního verbíře (mezi nimi byl též například Bernard z Clairvaux, později známý jako svatý Bernard), který vás plamennou řečí přesvědčuje, abyste neváhal jít očistit Boží hrob od nevěřících a zároveň si nahrabal nějakou tu válečnou kořist. Samozřejmě že se tato výzva nedá už jako křestanská povinnost odmítnout, a proto sedláte koně, oblékáte absolutní novinku - velice drahé brnění z drobných ocelových kroužků, kalhoty přišité k botám, rukavice, helmu také doplněnou dečkou z kroužkové oceli a samozřejmě meč a štít s rodovými barvami. Ještě trochu zásob na cestu a můžete se vydat na dlouhou pouť na místo srazu, do Konstantinopole (dnešní Istanbul).



Cestou potkáváte desetitisícové zástupy zfanatizovaných civilistů (takzvané tažení chudiny), kteří doufají v Boží ochranu a často bez zbraně se vydávají očistit Svatou zem od nevěřících. Počet těch, kteří se vrátí zpět do vlasti se bude počítat na desítky. Dojíždíte k Bosporské úzině jako jeden z posledních a nevěříte vlastním očím. V této době, kdy jádro armády tvoří na každé straně pět set rytířů a hovoří se o bitvě gigantických rozměrů, se do centra Byzance sjelo těchto elitních válečníků na tři sta tisíc! A to celé přípravy trvaly pouze jediný rok. Léta páně 1096 se tedy tento bitevní kolos dává do pohybu a směřuje k branám Jeruzaléma. Nastávají však problémy. Žhavé podnebí rozpaluje vaši zbroj přes práh snesitelnosti, následuje dehydratace a vysílení, zásoby docházejí, nezbývá než sníst koně. Nemalé ztráty utržíte také při dobývání a plenění muslimských měst ležících při cestě. Připustíme, že jste jedním z těch pouhých dvaceti tisíc šťastlivců, kteří dorazili před hradby Jeruzaléma. Následuje zteč hradeb na dobývacích věžích, kdy můžete jen doufat, že ani jeden z toho deště oštěpů, šípů či věder vařící smůly není osudem určen právě vám. Město je však i přes všechny útrapy dobyto a nic nebrání tomu, aby započalo nesmírně krvavé drancování v ulicích města. Nikoho ani nenapadne brát ohledy na to, že nemalá část obyvatelstva je tvořena židy, tedy vyznavači téhož Boha. Honba za bohatstvím přechází v ukrutné znásilňování, zabíjení, rozkrádání a jiné krvelačné drancování. Některé prameny uvádějí, že dlažba kostelů a chrámů, kde se chtěli nebozí obyvatelé ukrýt, byla zaplavena až nad kotníky hlubokým rudým mořem krve. Jeruzalém byl úplně vypleněn a v Levantě se vytvořilo několik křížáckých států. Jsou jimi Království Jeruzalémské, Knížectví Antiochijské, Hrabství Tripolské a Hrabství Edessa. Vy, jako jeden z přeživších, jste tedy získal nové rozsáhlé území, při plenění jste ukořistil snové bohatství a můžete se tedy vrátit do vlasti jako hrdina.

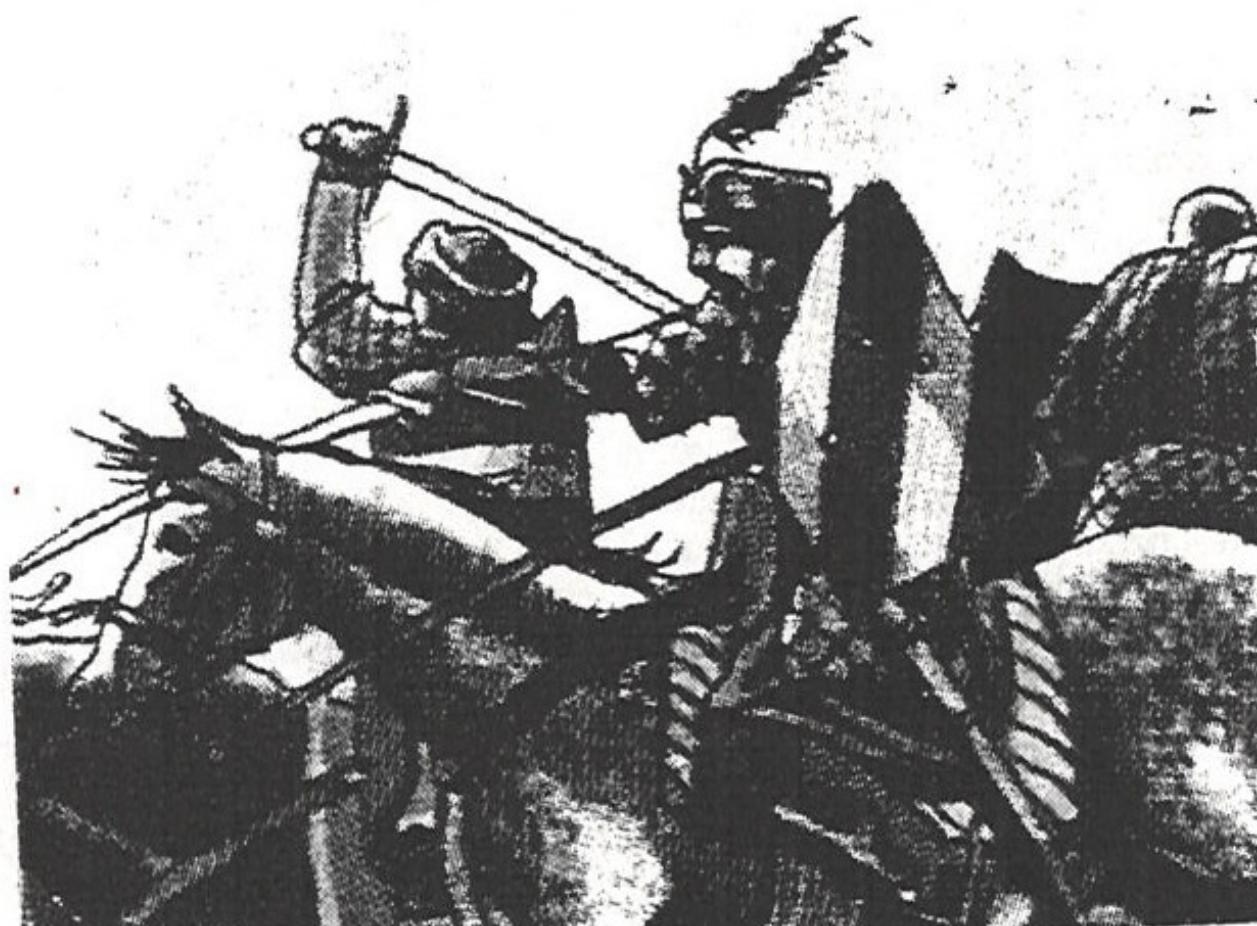


Rozhodnete se však ještě nějakou chvíli zůstat a být tak svědkem dalšího dení. Na území nových křižáckých států se začínají formovat společenstva rytířů, kteří mají za cíl trvale bránit cestu do Svaté země. Tyto spolky se nazývají rytířské řády. Během následujících let se zformovaly tři: řád německých rytířů, řád templářů a řád johanitů (pozdějších maltézských rytířů). Rozhodl jste se cele obětovat rytířským myšlenkám a stal jste se templářem. Mimochodem to nebyla nejlepší volba, neboť téměř všichni templáři budou později za nemalého přičinění francouzského krále Filipa IV. prohlášeni za kacíře a upáleni. Než se tak stalo, ukryli kdesi více jak polovinu svého nezměrného bohatství, které dodnes nebylo nalezeno. Při vstupu do řádu skládáte slib zřeknutí se světského života a absolutní čistoty mravní, slib boje proti nevěřícím, slib chudoby a konečně slib absolutní poslušnosti velmistru, Bohu a papežovi. Tím okamžikem přechází veškerý váš majetek pod správu řádu. Vstoupil jste do soukromé papežovy armády a přijal za erb červený kříž v bílém poli. Hodně štěstí!

Jak již bylo řečeno, jedním z hlavních úkolů řádových rytířů je boj proti nevěřícím. Tyto boje byly vždy velice krvavé. Za zmínu také stojí, jak rytíři bojovali sami mezi sebou. Celá bitva probíhala velice organizovaně za pomoci trubačů a vlajkonošů, kteří objízděli bitevní pole a tímto způsobem předávali rozkazy z velitelství. Rytířská čest zakazovala na tyto posly zaútočit. Kdyby však bylo toto pravidlo porušeno, celá bitevní strategie by se zhrouтила. Pokud proti sobě v bitvě stanuli dva rytíři, zvedli hledí svých helmic, pozdravili se a teprve pak se vrhli do boje. Poražený, pokud přežil, zůstal stát na místě se sklopenou hlavou a pokorně čekal na zajetí. Křížových výprav následovalo ještě několik. Žádná však již nedosáhla kýzeného cíle prosadit ve východním středomoří křesťanství.

Na závěr bych snad jen připomenul třetí křížovou výpravu, které se zúčastnil kromě francouzského krále Filipa II. Augusta a německého císaře Friedricha I. Barbarossa i známý anglický král Richard I. Lví srdce. Roku 1212 se také uskutečnila tzv. dětská křížová výprava. Zástupy zfanatizovaných dětí se vydaly do Levanty, cestou však většinou zemřely nebo byly prodány do otroctví. Na krutý běh válek vždy nejvíce doplatí ti, kdo za ně nejméně mohou. Bohužel...

- Hádes



Tento článek je určen všem těm, kteří se zatím s fantasy kartami nesetkali nebo je jen zběžně viděli v obchodech, ale odradila je jejich cena (přes 250 Kč). Ti z vás, co už nějaké tyto hry hrají (até už Magica, Středozem nebo Rage), můžou tento článek s klidem přeskočit.

Všechny vytisklé karty se dělí na commony (běžné), kterých je vytiskeno nejvíce a jsou lehko k sehnání, na uncommony (neobvyklé), kterých je vytiskeno méně a jsou cennější a rarey (vzácné). Těch je vytiskeno minimum a jsou nejdražší.

Na začátku každé karetní hry je jedna základní edice. Tato edice má celkově cca 350 karet, které se prodávají v základních balíčcích (starter decky) a v přídavných balíčcích (booster packy). Každá karta má svoji cenu a skupinu (viz výše). Zpravidla platí:

- starter decky mají 60 karet a stojí 260 Kč. V každém starteru bývají 3 rarey, 14 uncommony a zbytek tvoří commony.

- boostery packy mají 15 karet a stojí 85 Kč.

V každém boosteru bývá 1 rare, 3 uncommony a zbytek commony. Pokud je hra úspěšná, přibývají nové expanzní edice, kde jsou nové karty, které se po výtvarné stránce

odlišují (např. černým rámováním karet), ale jsou kompatibilní se základní edicí. Tak např. nejrozšířenější karetní hra Magic: The Gathering™ má přes 8 expanzních edic (a další se připravují), které dohromady mají přes 1500 karet.

Každý hráč musí mít svůj deck (hrací balík), se kterým chce hrát. Ten je většinou limitován pouze spodní hranicí 60 karet. To tedy znamená, že hráč může mít v balíku třeba 500 karet. Teoreticky to sice možné je, ale v praxi by si žádný hráč tak velký hrací balík nepostavil, protože by byl nepružný a karty, na které by čekal, by mu nemusely přijít. Naopak balík s příliš malým počtem karet také není dobrý, protože pokud jej hráč během hry dolíže, prohrál. Ideální počet karet v balíku se pohybuje tak v rozmezí mezi 70 až 100 kartami.

Podle toho co zatím víte, byste si hrací balík určitě postavili ze samých rare. To bývá obvyklý omyl začátečníků. Většina cenných karet je sama o sobě slabá, ale doplňují levné karty, čímž mohou vzniknout až zabijácké kombinace. V tomto právě tkví genialita karetních her a tak nehrozí, že si nějaký movitý hráč udělá neporazitelný balík z nejsilnějších karet.

Po vytvoření hracího balíku už jenom stačí vyzvat nějakého protivníka na souboj. Dále se postupuje podle pravidel té určité hry. Vyhrát můžete i s poměrně slabým hracím balíkem, ale musíte zvolit tu správnou strategii. Nikdy ale nehrozí, že by se hra zvrnula do stereotypu, protože poražený protivník si na vás příště přichystá jinou kombinaci a zvolí jinou strategii.

K průběhu boje snad jenom podotknou, že u většiny karetních her držíte v ruce 7 karet a každé kolo si lízáte z balíku další. Během kola vykládáte bojovníky, vylepšujete jim výzbroj, nebo sesíláte kouzla. Použitou kartu odkládáte na hřbitov, ze kterého ji můžete navrátit do hry pouze speciálními kartami. Nikdy ale nesmíte mít na konci kola v ruce více karet, než jste měli na začátku. Pokud jich máte více, musíte přebývající odhodit na hřbitov. Po ukončení vašeho kola se na řadu dostává protivník. To se opakuje tak dlouho, dokud někdo nevyhraje nebo nedolíže hrací balík.

Ted' už vám zbývá jenom postavit hrací balík, zvolit tu správnou strategii a ... vyhrát.



Dračí oči Stephen King

Bylo nebylo, byl jednou jeden zlý čaroděj... a dračí srdce a princové... d'ábelský mág a temná věž... starobylý hrad a strašné tajemství.

Stephen King nás tímto fascinujícím dílem plným zla, odvahy a šlechetnosti, uchvátí do ledového sevření strachu a odvede do nejděsivějšího a nejnesnesitelnějšího království špatnosti a ponechá na vás, co je pravda a co fantazie ... neříkejte, že nejste zvědaví!

Soudím, že tento odstavec, kterým vydavatelé poutají čtenáře již na obálce "Dračích očí", řekl vše. A nebo téměř vše. Tato plamenná výzva musela zaujmout snad všechny zavilé "fantazáky" či vášnívě obdivovatele Stephena Kinga, který je jistě plným právem komerčně nejúspěšnější autor světa. Přestože fantasy je pro Stephena krajně netypickým žánrem, příběh z království Delain, který mimochodem věnoval své dceři Naomi, se mezi čtenáři tohoto žánru pomalu stává legendou. Zcela netradiční zpracování prostředí královské rodiny je kupodivu ve fantasy raritou. Někteří čtenáři sice tvrdí, že jde spíše o pohádkový příběh, avšak pravá fantazie "Dračích očí" tkví v jedinečné a nenapodobitelné propracovanosti charakterů všech postav, jaká je pro Stephena již tak typická, a díky níž se stal nejlepším.



Jak již bylo řečeno na počátku, bylo nebylo, byl jednou jeden zlý čaroděj. Jmenoval se Flagg a snem celého jeho života (a žil už stovky let) bylo uvrhnout Delain do věčné temnoty a zkázy. Král Roland byl slaboch žijící pouze z medoviny a lovů. Celou vládu měl v rukou Flagg. Na jednom lovu ulovil Roland draka a jak bylo zvykem, snědl jeho srdce. Devět měsíců od té noci zrodil se princ Petr, následník trůnu. Později získal ještě bratra Tomáše a tehdy začal kouzelník přemýšlet. Tomáš Flaggovi starosti nedělal. Byl ve všem po otci. Malý, obézní, přihlouplý řouma byl jako dělaný pro Flaggovu tichou vládu. Jinak to ale bylo s princem Petrem. Jeho široká ramena, moudrost, ušlechtilost a správný úsudek vykreslovaly dokonalý obraz nejlepšího vládce, jakého kdy Delain poznal. A tehdy Flagg dostal nápad. A byl to nápad tak strašný, že se mu sám potichu zasmál. Tenkráte spatřil světlo světa jed, jaký Země zplodila. Byl to dračí písek a byl určen králi. Tomuto jedu nikdo neodolá. Nemilosrdně se propaluje vším, co mu stojí v cestě a svou oběť do několika dní doslova sežehne zevnitř. Roland Dobrotivý zemře, ale důkazy usvědčují Petra. Princ je souzen, odsouzen a vsazen do Jehly, věže na tři sta stop vysoké. Království se pod Tomášovou vládou a Flaggovými radami řítí do naprostého chaosu a kouzelníkova touha se pomalu, ale jistě začíná naplněovat. Jen jeden člověk zná pravého viníka. Je jím samotný král Tomáš, který viděl čaroděje dračíma očima. Víte jak to dopadne? Nechte se překvapit!

Přestože nejsem nijak vášnívý čtenář, "Dračí oči" jsem četl opravdu jedním dechem. Příběh je nejen skvělou fantasy, ale Stephen King se během celé své tvorby stal přímo znalcem lidské psychiky a mezilidských vztahů. Lze se jen dohadovat, odkud Stephen čerpá náměty svých příběhů, jejichž propracovanost je tak reálná, a přesto fantastická. Stephen King je bezesporu nejlepším autorem hororů, avšak " Dračí oči " jej řadí i mezi nejlepší spisovatele fantasy.

Na této straně plánujeme zveřejňovat dopisy od vás, čtenářů, které budou ohlasem na náš časopis. Můžete nám posílat cokoliv, tedy kritiku, připomínky, pochvalné dopisy, příspěvky, apod. (Bomby vracíme odesílateli - pozn. SPY). Jak asi sami vidíte, v této rubrice zatím nejsou žádné dopisy, protože se mezi vámi nenašel jediný jasnovidec, který by věděl o vydání časopisu a nějakým tím dopisem nás potěsil. Doufáme ale, že v příštím čísle se na této stránce s některými dopisy od vás již setkáme.

Též jsme se rozhodli vám na této stránce zveřejňovat inzeráty. Pokud máte zájem podat si inzerát, napište ho do dopisu nebo na korespondenční lístek a pošlete nám ho do redakce. Podmínkou pro vydání inzerátu je jeho čitelnost a musíte uvést kontaktní adresu nebo telefon. Jestliže k nám váš inzerát dojde včas, měl by být uveřejněn již v následujícím čísle.

Zatím nevíme, jaký bude mít tato rubrika u vás ohlas, ale pokud nám přijde hodně dopisů nebo inzerátů, nic nebrání tomu, aby se rozrostla na více stran. Což by samozřejmě mělo pozitivní dopad na celkový počet stránek časopisu.

Artefakt

Vydává: STN eduts

Redakce:

Martin Ladýř (SPY),

Jan Hammer

externí spolupracovníci:

Martina Sýkorová,

Petr Březnický

Ilustrace a design: Karel Mach

Jazyková úprava: Ing. Pavel Němec

Cena výtisku: 10 Kč

Předplatné: půlroční předplatné činí 50 Kč
celoroční předplatné činí 90 Kč

Adresa redakce:

Martin Ladýř

V Malých domech I 10/392

Praha 4 - Braník

147 00

nebo

Jan Hammer

Vlnitá 55

Praha 4 - Braník

147 00



Předplatné

Jednou z nemnoha cest, jak tento časopis získat, je předplatné. Mimo toho, že budete časopis dostávat přímo domů, budete mít i jako předplatitel řadu výhod:

- Ušetříte 30 korun při ročním předplatném.
- Ušetříte 10 korun při půlročním předplatném.
- Poštovné zdarma.
- Zmrazená cena. To znamená, že v případě zdražení časopisu dostáváte časopis za původní cenu.
- Časopis dostanete dříve. Časopis předplatitelům rozesíláme 3 dny před jeho oficiálním vydáním.
- Obdržíte speciální bonusové letní číslo.
- V každém čísle naleznete jednu fantasy kartu (sběratelské, hrací...)
- Zúčastníte se slosování o - 1x Dračí doupě pro experty a Čas opovržení od A. Sapkowského
 - 5x figurky pro Drd
 - 10x originální malby předních ilustrátorů časopisu s vlastnoručním podpisem

Speciální výhoda

Jako předplatitel si můžete dokonce zvolit formát, v jakém chcete časopis dostávat, a to buď A5 (ten právě držíte v ruce) nebo A4. Formát A4 stojí kvůli větším nákladům více: 120 Kč (roční)
70 Kč (půlroční)

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 odesílatele vyplňte svoji adresu.

Částku vyplňte podle toho, na jak dlouhou dobu si časopis předplácíte:

Roční předplatné činí 90 Kč
Půlroční předplatné činí 50 Kč

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

ZERO

v příštím čísle:

- samozřejmě nebudou chybět povídky
- pár obrázků do galerie se také někde najde
- v koutku pro drakobijce dokončíme čarodějovu hůl a..., ale víc vám neprozradíme
- mezi recenzované hry by měly patřit Rytíři grálu, Albion a Strife
- nebude chybět ani temný středověk, kde se dozvítě o kouzlech, magii a upalovaných čarodějkách
- v karetních hrách se podíváme na pravidla nejrozšířenější hry Magic: The Gathering™
- z novějších fantazy knih by se v literatuře měla objevit recenze na Prachetovy Pohyblivé obrázky a na Čas opovržení od Sapkowského
- jestli se objeví nějaké dopisy, záleží pouze na vás
- také by už zde mělo být vyhodnocení ankety
- a pokud všechno dobře dopadne, měli bychom vám v příštím čísle přinést nějaké informace o Dračím doupěti pro experty - svět



206

Artefakt č. 1.

Vychází 1. září 1996. Vydává: STN eduts. Redakce: Martin Ladýř (SPY), Jan Hammer (Hádes). Externí spolupracovníci: Martina Sýkorová, Petr Březnický. Ilustrace: Karel Mach. Jazyková úprava: Ing. Pavel Němec. Cena výtisku: 10 Kč. Půlroční předplatné činí 50 Kč, celoroční činí 90 Kč. Adresa redakce: Martin Ladýř, V Malých domech I 10/392, Praha 4 - Braník, 147 00 nebo Jan Hammer, Vlnitá 55, Praha 4 - Braník, 147 00.

Příští číslo vychází 1. října 1996.