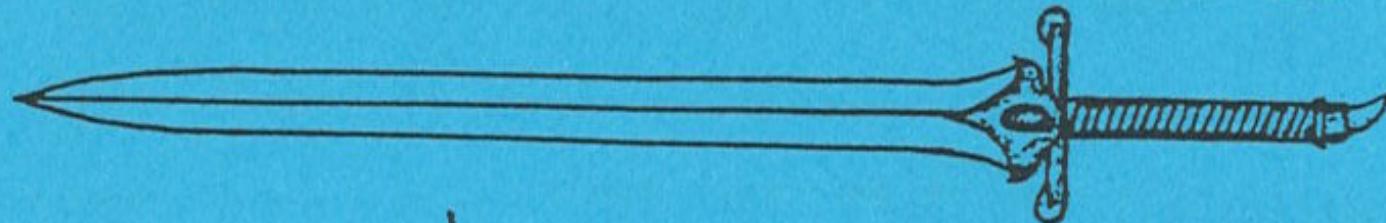


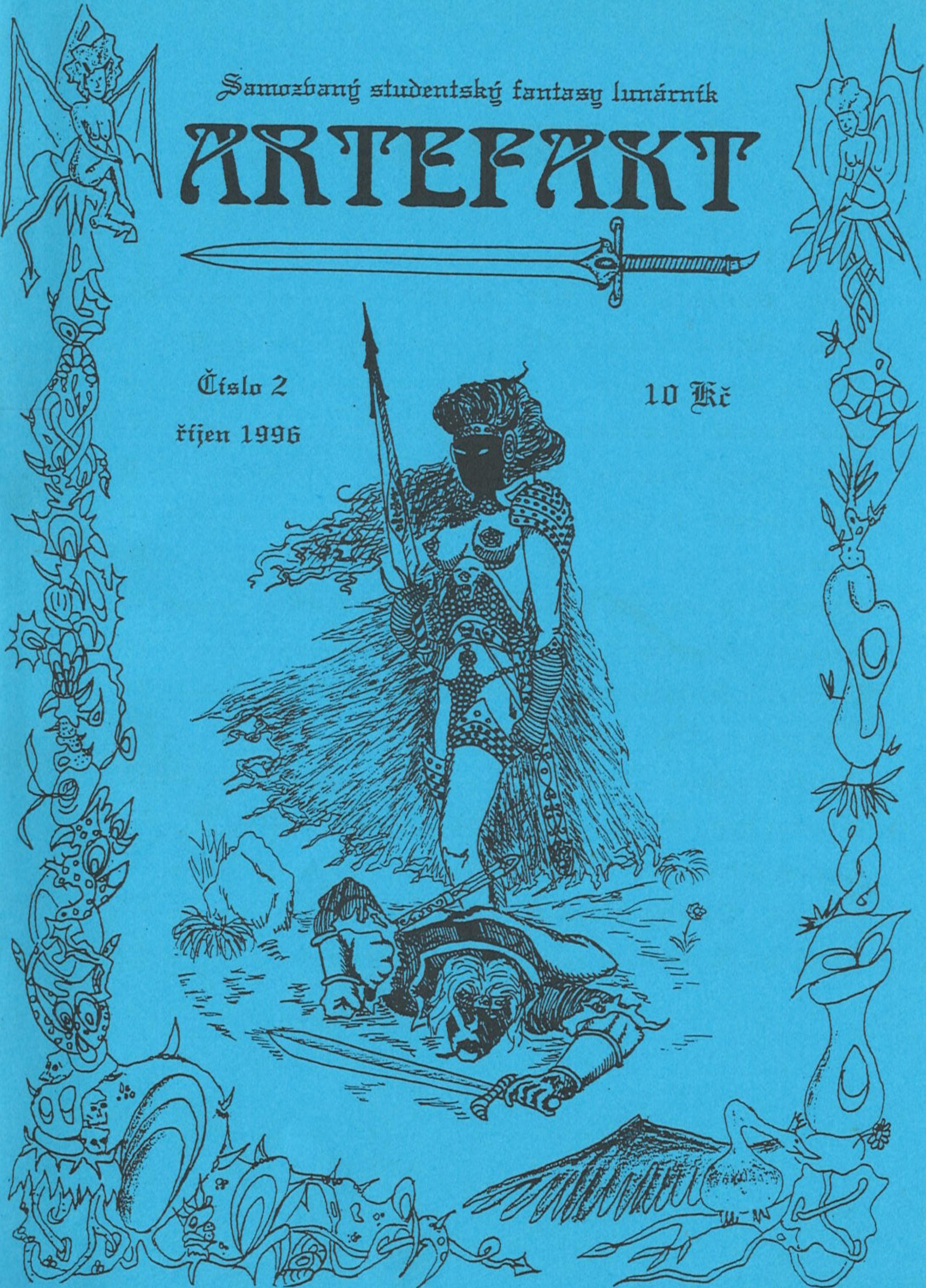
Samozvaný studentský fantasy lunárník

ARTEFAKT



Číslo 2
říjen 1996

10 Kč



OBŞAH

Úvodník	1
Lenka Spielvogelová: Habraní dům	2
Jakub Achrer: Cena života	3
Martin Řípa: Aréna	5
Dračí doupě - doplňky	7
Dračí doupě - kouzla a čáry	9
Dračí doupě - bestiář	10
Galerie	12
Recenze - Terry Pratchet: Pohyblivé obrázky	14
Recenze - Clayton Emery: Poslední oběť	15
Recenze - Andrzej Sapkowski: Čas opovržení	15
Fantasy na PC - Rytíři grálu	16
Artefakty moci - Narsil	17
Karetní hry - Základy hry Magic: The Gathering™ ...	18
Temný středověk - Čarodějnictví	20
Comics - Příběhy mága Fluctuse	22
Listárna & Inzerce	24

vážení čtenáři,

máme říjen. Život se nám, po letních radovánkách, vrátil opět do stereotypních činností (práce, škola) a právě v této celkem poklidné době vychází druhé číslo fanzingu Artefakt. Ten rozhodně stereotypní nebude!

Na vědomost se dává, že od tohoto čísla je Artefakt již tištěn v profesionální tiskárně, což by se mělo odrazit na kvalitě zpracování. Tímto se omlouváme všem skalním příznivcům formátu A4, ale bylo by pro nás finančně i časově neúnosné jej i nadále zhotovovat ručně, proto se s okamžitou platností zastavuje "speciální výhoda" předplatitelů.

Toto číslo ostatně doprovází velké množství změn. Přibyla jedna nová rubrika, rozrostl se počet stran a ... Změn je tolik, že si je raději projděme postupně:

- Přijali jsme nového profesionálního ilustrátora, který opravdu ví, co dělá. Ostatně jeho schopnosti můžete posoudit z titulní strany.

- Zavedli jsme novou rubriku - comics. Jeho úroveň ostatně máte možnost posoudit sami na stranách 22 a 23.

- Změny se nevyhly ani počítačovým fantasy hrám. Zde na vaše četné žádosti přibyla informace o minimální konfiguraci, na které se recenzovaná hra dá hrát. Dále jste si také vyžádali hodnocení. Přistoupili jsme tedy k neoriginálnímu, ale osvědčenému systému pěti hvězdiček (* nejhorší, ***** nejlepší).

- Stejně jako PC hry se bude literatura hodnotit systémem pěti hvězdiček.

- Další a asi nejvýznamnější změna se týká dostupnosti časopisu. Zatím už jej lze sehnat v několika pražských fantasy prodejnách a velmi blízko je doba, kdy bude Artefakt dostupný i v jiných městech po ČR (předpokládáme, že tomu bude tak už od příštího čísla).

V tomto čísle jsme sice už plánovali vyhodnocení ankety, ale protože k nám neustále přicházejí nové, rozhodli jsme se její uzavření posunout na 15. říjen. Výsledky ankety vám tedy přineseme až v příštím čísle. Zatím to vypadá, že byste nejvíce stran věnovali Dračímu doupěti a povídám a naproti tomu nejméně se vám zamítala rubrika věnovaná počítačovým a karetním fantasy hrám.

Dále vám připomínáme, že od tohoto čísla můžete posílat své hodnocení povídek a kreseb. Podle vašich názorů vybereme každé tři měsíce autory nejlepších povídek a kreseb, které odměníme hodnotnými cenami.

Samozřejmě i nadále máme zájem o vaše povídky, kresby a příspěvky, které (budou-li otištěny), budeme odměňovat boostery fantasy karet, figurky pro DrD a fantasy knihami. Pokud zrovna v tomto čísle nenaleznete svou povídku, kresbu či příspěvek, nezoufejte, protože to neznamená, že je neotiskneme někdy později.

Příjemné počtení přeje

Vaše redakce

Habraní dům

Lenka Spielvogelová

Oprýskaný zámek a zarostlá zahrada
pro nově přichozí to záhada.

Proč ruka pánova se postrádá?
I tento dům pána svého měl,
však jména jeho už zapomněl
a ani kámen náhrobní
už nám to nikdy nepoví.

Zkus zeptat se sfér astrálních
kdo pánum kdys to byl
a co tu vlastně natropil,
že se lidé bojí vstoupit do tohoto místa,
kde si jen vítr žalostně píská.

Proč zámek a zahrada zejí prázdnotou
a kouty odívají se temnotou?
Po chodbách chodí jen pavouci
a i měsíční světlo se ptá,
zda vstoupit smí?

Prokleté místo, prokletý dům
s prokletou zahradou patřící stinům.

Stinům dábno mrtvých lidí,
kteří chtěli jen klidné spočinutí,
tam, kde teď stojí základy
domu, jež tu v ruinách tlí.

Rozhněval pán mrtvé nebo bohy?

Kdo tohleto nám poví?
Odpověď nemají kamenný náhrobní
ba ani kroniky s moudrostí dní.

Tak zkus jít po cestě,
která nikam nevede
možná najdeš tu bránu celou z kamene
a ten nápis na ní ti napoví
kdo na ty otázky ti odpoví.



Cena života

Jakub Achrer

A tak jsem se pustil do hledání v nočních ulicích města. Hledal jsem bránu nebo dveře, které by vedly ven. Prošel jsem stinným podloubím, lemovaným krámky a zahnul jsem za roh do křivolké uličky, která vedla do mírného stoupání. Mé těžké kožené boty zanechávaly na vlhké a špinavé dlažbě mokré stopy a vydávaly jakoby čvachtavé zvuky. Z ničeho nic se ze tmy vynořil stín. Neviděl jsem příliš dobře cestu, ani tvora, který po ní proti mě běžel. Mihнул se kolem mne a zvuk jeho rychlých nohou zmizel kdesi dole v uličkách. Možná to byl pes bez pána, napadlo mě, možná toulavá kočka. Kdo ví?

Pohlédl jsem opět nahoru. Viděl jsem ulici, která vedla nahoru na pahorek, kde jsem se chtěl porozhlédnout po městě. Stále jsem chtěl najít bránu z tohoto města. Z města, které se ke mne chovalo od samého začátku nepřátelsky. Oči lidí mě pozorovaly a já v nich vždy četl jedinou věc. Nepatřím mezi tyto lidí. V tomto městě jako bych celý zeskábl, má zbroj zmatověla a barvy v mém štítku pobledly. Sáhl jsem k opasku, kde bych měl mít meč. Byl tam, což mě trochu uklidnilo a já jsem stoupal dál nahoru.

Cítil jsem, že jsem v tomto tmavém městě cizí. Cítil jsem, jak se na mě šklebí oprýskané zdivo domů. Dokonce i každý kámen dlažby jakoby mě s nenávistí pozoroval.

Když jsem došel na rozcestí tří cest, chvíli jsem zamýšleně stál. Díval jsem se hned napravo, hned nalevo, ale nevěděl jsem, kterou cestou se dát.

Jedna cesta vedla nahoru. Vedla přímo, ale viděl jsem, že je velmi příkrá, kluzká a místy jí prorůstají stromy. Podél zdí domů v kterých již nikdo nebydlí, rostou mohutné keře, které místy pokrývají celou ulici. Tuto cestu jsem zavrhl.

Druhá cesta nevedla ani nahoru ani dolů. Byla rovná, mírně zvlněná. Nebyla lemována domy, ale dvěma dlouhými nahrubo omítnutými zdmi. Tuto ulici jsem také zamítl. Byla příliš jednoduchá a strohá.

Zaujala mě třetí cesta. Vedla mírně nahoru a byla zahalena mlhou. Domy na této cestě vypadaly sice zajímavě, ale tajemně. Byla v nich jakási tichá hrozba. Z dálky byly slyšet šepťavé hlasy.

Vykročil jsem. Rozhodl jsem se pro třetí z cest. Za chvíli jsem se ponořil do mlhy. Ze směru, kterým jsem se ubíral se neustále ozývaly sípavé šepťavé hlasy. Všiml jsem si dlažby. Byla ošoupaná. Napovídala mi, že na této ulici je přes den rušno. Nyní byla jasná noc. Paprsky dorůstajícího měsíce se leskly na mokré dlažbě a slabě prosvětlovaly mlhu, která naplňovala tuto zvláštní ulici.

Najednou jsem spatřil zdroj šepotavého zvuku. Po stranách ulice se tiskly desítky žebráků, kteří prosili o almužnu. Bylo mi jasné, že čekají na mne. Jak? Ptal jsem se sám sebe. Jak mohli vědět, že se touto cestou dám. V očích měli zvláštní výraz. Dívali se na mě sice nepřátelsky, přesto s prosbou. Začali se kolem mě stahovat. Mezi těmito zbídačenými lidmi jsem viděl tváře mladé, ale i staré. Muže i ženy. Všichni nakupeni kolem mne. Sahali po mě svýma špinavýma rukama a sápali se na mě. V očích již nebyla ponížená prosba. Bylo v nich cosi naléhavého, cosi neúprosného. Věděl jsem, že pokud jim něco nedám, pokud neobětuji část svého majetku těmto lidem, zemřu.

Mám dost peněz, ale ty jsou jen moje. Nikomu je nedám! Toto mi najednou blesklo v myšlenkách. Uvolnil jsem pravou ruku ze sevření, sáhl rychle k opasku a vytáhl svůj meč. Jsem přece lord Airolu a nikdy jsem žádnému žebrákovovi nic nedal. Nedám ani ted'!

Napřáhl jsem svoji ostrou čepel a nejbližšímu z žebráků jsem uťal paži těsně pod loktem. Ozval se nelidský nářek plný bolesti. Na dlažbu skápla krev. Spatřil jsem pahýl ruky. Ruky, kterou jsem uťal, která patřila jednomu z ubožáků. Ten se držel rukou svého pahýlu a řval do tiché noci. Náhle mě zaplavila vlna vzteku a opovržení nad těmi

bídnými bytostmi. Má nabroušená zbraň zasvištěla vzduchem a vnořila se do břicha dalšímu ze zbídačených lidí, jehož vnitřnosti vytekly na zem. Opět jsem se rozehnal a uťal hlavu ženě, která se na mne mlčky dívala. Hlava dopadla na dlažbu a odkutálela se do příkopu.

Všichni se na mne mlčky dívali. Čekali, jeden po druhém. Čekali na smrtící ránu. Nakonec jsem je všechny brutálně povraždil bez jakéhokoli náznaku slitování. Zbyl jediný stařec. Stáli jsme sami dva na ulici, která byla poseta těly ubožáků a potřísněna krví. Stařec se na mě díval tichým pohledem bez výčitek, bez hněvu. Jeho oči vypadaly klidně. Četl jsem v nich mír, lásku a přátelství. Viděl jsem v těch očích uklidnění, jakési duševní teplo. Teplo, které mě celého jakoby ománilo. Hleděl jsem do očí starce s bělavým vousem, který se chvěl ve větru. A on, on pozoroval mě.

Najednou jsem ucítil v ruce slabé chvění. S hrůzou jsem zjistil, že má ruka je připravena k poslednímu bodnutí. Čepel meče směřovala přesně tam, kde má každý člověk srdce. Směřovala tam, kde je uloženo bijící srdce lorda. Čepel se blížila k mému srdci pomalu a přece tak rychle! Nebyl jsem schopen tomu jakkoli zabránit. Držel jsem meč oběma rukama a pomalu jej vedl ke svému srdci. Stařec se na mě stále díval. Díval se na mě čistýma očima, které byly plné něhy a přátelství. Na tváři starého muže se pod mohutným vousem objevil náznak úsměvu. V tu chvíli jsem zabořil meč do útrob svého těla. Ozvalo se zapraskání.

Pustil jsem svou zbraň, která byla až do dvou třetin zabodnuta v mé hrudi a pohlédl jsem do míst, kde stál stařec. Nebyl tam.

Potom jsem se zhroutil na zem a v tichosti zemřel.



Aréna Martin Řípa

Hromový hlas zazněl Arénou: "Devatenáctinásobný vítěz, uchazeč o titul Mistra Arény, statečný bojovník přichází!" A náhle se uprosřed horkého písku objevila nezaměnitelná postava.

"Regill! Regill! Regill!" Z tisíců hrdel krvelačného davu se ozval ještě hroznější frenetický výkřik.

Ano, byl to on. Regill, urostlý trollí válečník v nejlepším věku. Devatenáctkrát vyšel z Arény jako vítěz a nyní čekal na svůj dvacátý souboj, který ho dělil od titulu Mistra. Stál pevně na severním konci, svíráje v levé ruce meč a v pravé těžkou sekyru. Mocné svaly vší silou jeho devíti let napínaly značně opotřebované kožené brnění, které bylo zřejmě o pár čísel menší. S ním značně kontrastoval zářivý mitrilový límeč a vysoké boty z ještěří kůže. Výsledný dojem dovršovala kožená čapka, která se téměř ztrácela na Regillově mohutné zelené hlavě.

Ano, Regill byl pozoruhodný chlapík a kdybyste ho potkali, určitě byste ho nepřehlédli.

"Jako soupeř nastoupí Li-Han-Kay, ogří mág!" zazněl hlas znovu. "Bude se bojovat na život a na smrt!"

"Mág!" prolétlo Regillovou hlavou. "Blbej mág na můj velkej boj! Těch jsem už viděl! Než stačili něco zamágovat, bylo z nich žrádlo pro krysy. Ale kde vězí?" Vztyčil se do své téměř třímetrové výšky a rozhlédl se po obdélníku Arény. Byla prázdná.

"To se mi nelibí," uvažoval Regill. "Minule na mě poslali toho elfa. Srazil bych ho jednou ranou, ale zapískal a najednou byla plná Aréna pavouků. Velkejch a jedovatejch. Kousaly, sviňky, ale dostal jsem je všechny a jeho taky. Ale co se děje ted'?"

Rozhlédl se znovu. Nikde ani živáčka, jen v písku se povalovalo pár pavouků - mrtváčků, které zapomněli odklidit.

Náhle pocítil Regill podivný pocit v žaludku. Byl to hlad a to je u trollů vážná věc. Aniž pustil sekuru, vytáhl z jedné z mnoha kapes nedávno uloveného orka a s chutí se do něj zakousl. Davy na tribunách ihned následovaly svůj idol. Krysí obchodníci pobíhali jako zběsilí a prodávali vařené ještěrky, pečené netopýry, šváby, červy, krysí ocásky, salám a jiné pochoutky. Náhle se ozvalo podivné zamumlání. Z prostoru přímo před Regillem vyletěl kužel mrazu a zasáhl ho plnou silou. Regilla pokryla vrstva námrazy, nedojedený ork mu vypadl z rukou a roztříštil se o zem.

Regill zařval překvapením, bolestí a vzteky. Vrhl se kupředu a náhle na něco narazil. Ale vždyť tam nic nebylo! Vtom ucítil, jak kolem něj něco víří vzduch, trhá brnění a zarývá se mu do boku. Z rány vytryskla krev, ale okamžitě zmrzla.

"Neviditelný!" uvědomil si náhle troll. "On se zneviditelní!! To není fér boj!!!!" Instinktivně udeřil mečem i sekyrou před sebe, a cítil, jak se do něčeho zarazily. Do něčeho živého. Udeřil znovu a přidal i důkladný kopanec. Ozvalo se zavytí a na písku se objevily kapky krve. Zelené krve. A najednou byl tady, ogří mág v celé své kráse. Netvor s křivýma nohami i rukama, shrbený, ale i tak větší než Regill. Kolem pasu měl uvázanou špinavou lidskou kůži a kolem krku řetěz, na kterém visely různé talismany, jinak ho chránila jen jeho hustá srst. Jedinou jeho zbraní byly silné ruce s ostrými drápy, které se ihned vymrštily k Regillovu krku. Troll se stěží stačil vyhnout a seknout po nestvůře mečem.

Dalšímu oblaku mrazu, který náhle vyletěl z ogrových rukou, ale uniknout nemohl. Regillovo kožené brnění zkřehlo a rozsypalo se, jako by bylo ze skla. Válečník se vzchopil a rozmáchl se proti ogrovi vší silou. Rána mečem ho probodla a sekera vedená strašlivou silou téměř rozpoltila lebku. Takový úder by zabil jeskynního medvěda, ale ogr, zalitý vlastní krví, dál útočil ještě zuřivěji.

"Regill! Regill! Regill!" uslyšel troll povzbuzování davu a vydal

ze sebe všechny síly. Nevšímal si ogrových drápů, které ho drásaly a vší silou bodal a sekal do zrůdy. Zastavilo ho až další mrazivé kouzlo, které ho srazilo k zemi, kde v mžiku přimrzl v kaluži vlastní i soupeřovy krve. S bojovým výkřikem vyskočil, přičemž nechal v ledu boty i zbytek kůže, a vrhl se na nepřitele.

Uštědřil mu hroznou sečnou ránu, ze které vytryskla fontána páchnoucí zelené krve, aby vzápětí viděl, jak se ogrovy rány bleskově zavírají a zajizvují, a netvor se na něj s novou silou sápe. Ustoupil, takže jeho zběsilé rány ho nezranily, a chystal se k protiútoku, když v tom mág zmizel.

Rozhlédl se po okolí, ale neviděl žádné stopy - všude byla rozšlapaná změť krve a písku. Všiml si ale, že se citelně ochladilo a Arénu pokrývá jinovatka. Krysí obchodníci na tribunách změnili sortiment, teď roznášeli čepice, teplé rukavice a přikrývky a horký grog. Vtom ucítil za sebou pohyb a vzápětí spáry, rvoucí mu maso z těla.

Regill, řvoucí vzteky, se otočil a vrhl se - do prázdná. Než se stačil vzpamatovat, další oblak mrazu ho zastavil na místě. Snažil se ještě mávat kolem sebe zbraněmi a snad i bestii zasáhl, ale tím se jen vystavil dalšímu kuželu mrazu. Cítil, jak se jeho tělo mění v led a věděl, že další útok už nepřežije.

"Kdybych tak měl svůj kyj, tím bych ho rozplácnu hněd," napadlo zoufalého trollo. "Tatínek mi ho dal na cestu, ale ta svině, co plivala oheň, mi ho spálila", vzpomněl si, "poctivému kyji se nic nevyrovnaná, říkal, ale až ti bude nejhůř... Co to říkal? Vždyť už je nejhůř! Jo, pomůžou ti bohové. Ale jací bohové?" problesklo mu hlavou.

Kovový límec se trollovi vpaloval do těla a přiváděl ho k šílenství. Krev proudila z jeho otevřených ran a přimrzala. Stěží se držel na nohou, když vtom uslyšel jekot davu: "Li-Han-Kay! Li-Han-Kay! Li-Han-Kay!" Zuřivost byla náhle silnější než bolest a Regill s šíleným výkřikem vyskočil, právě včas, aby se vyhnul novému mrazivému úderu. Zasáhl ho jen okraj, ale to stačilo, aby se zhroutil do písku.

"Až ti bude nejhůř, Ne'Frrtt ti jistě pomůže, ale nic není zadarmo. Tak to táta říkal", byl si Regill náhle jist.

"Ó, veliký Ne'Frrtte, pomoz svému věrnému služebníku!", začal se Regill vroucně modlit. "Dám ti desetinu všeho, co si nakradu!". Cítil, jak se země zachvěla. "Pětinu! Třetinu!" zvyšoval nabídky.

Náhle uslyšel poblíž podivné mumláni, které už znal. "Polovinu!" vykřikl zoufale.

Náhle ho objalo zlaté světlo a cítil, jak se jeho rány hojí a síla se vrací. "Díky" vyhrkl, než ho udeřil další ledový kužel.

Jako by ani nebyl zasažen, vrhl se Regill s vítězným pokřikem přímo proti kouzlu a cítil, jak narazil do neviditelného protivníka. Pak se ho zmocnilo válečné šílenství. Bodal a sekal, kopal a trhal, nepočítal rány, které zasadil, ani ty, které dostal. Dalších ledových kouzel si nevšímal a cítil, jak nepřítel slábne a krvácí. Klouzal v zelené krvi, ale nepolevoval, než zasadil poslední ránu a náhle se před ním objevilo tělo bez hlavy a hlava bez těla. Ani nevnímal frenetický jásot davů a sotva se vypotácel z Arény. Moc života v trolley už nezbývalo, ale náhle se cítil, sám nevěděl proč, silnější a rychlejší a také cítil, že jeho četná zranění se zacelují rychleji. Připadalo mu, že v tomhle souboji se hodně naučil.

Před Arénou ho zastavil Pán Arény: "Gratuluji, Regille. Stal jsi se mistrem a získal tento meč, vzácný artefakt. Jmenuje se Žihadlo Smrti. Sám jsem vyhrál podobný, ještě zamlada. Regill vzal meč. Byl nádherný, zlatě se třpytil a dokonale padl do ruky. Cvičně si s ním zamával a vyzkoušel ostří na kolemjdoucím krysímu obchodníkovi. Byla to opravdu nejlepší zbraň, kterou kdy viděl.

Chopil se meče a odpotácel se dál, do nějakého klidnějšího kouta si odpočinout, něco snít a pak se vydat dál. Dolů, hluboko a ještě hlouběji. Za dalším dobrodružstvím.

Čarodějova hůl

Jak jsme slíbili v minulém čísle, na následujících stránkách vám přinášíme pokračování čarodějovy hole, bohužel se nepodařilo přimět Ozzirona k tomu, aby přepsal do srozumitelné podoby schopnosti všech holí a navíc by asi na všechny stejně nezbylo místo. Pokračovat tedy budeme v příštím čísle, protože do světa nechceme pustit blud a všechny hole bychom chtěli předem otestovat.

Rádi bychom upozornili na to (a měli jsme tak učinit už v minulém čísle), že následující magické schopnosti uvedených dřev i výběr dřev samotných včetně bodláku, nejsou pouhými výplody našich chorých mozků, ale přibližně odpovídají lidovým pověrám či čarodějným praktikám. Pochopitelně jsou upraveny tak, aby byly použitelné pro Dračí Doupě.

Proto asi nebude jasanová hůl odpovídat představám mnohých kouzelníků - byť ji používal sám Gandalf, jasanové dřevo má vlastnosti hodící se spíše pro hole druidů. Dělali jsme, co jsme mohli, ale nechtěli jsme se příliš přetvářet to, co jsme vyčetli z "čarodějných knih" o magických schopnostech zde uvedených dřev. Faktem však zůstává, že se jasanové hole používali především k léčebným kouzlům a navíc jasanové dřevo má mimořádnou schopnost přitahovat blesky (dokonce jsem se dočetl že se z něj dělali magické předměty sloužící jako ochrana před zlými černokněžníky!). Tímto se tedy omlouváme všem Gandalfům (i všem ostatním čarodějům jiných jmen), ale tato hůl prostě nebude nejlepší.

JASANOVÁ HŮL

Jasanové dřevo má již od přírody silnou schopnost přitahovat blesky. Magická úprava při výrobě hole z tohoto dřeva tuto schopnost ještě posílí a proto tato hůl velmi snadno manipuluje se všemi kouzly z oboru energetické magie. Její nevýhodou bohužel zůstává, že také veškerá energetická kouzla přitahuje. Následkem toho mají všechna kouzla z tohoto oboru magie, jejichž cílem je někdo, kdo drží tuto hůl (nebo se jen nachází v rozsahu působnosti takového kouzla), pouze poloviční pravděpodobnost, že jej minou (tedy např. rudé blesky mající 66% pravděpodobnost zásahu ji zde budou mít 83%) a u energetických kouzel, kdy musí terč (v tomto případě čaroděj s jasanovou holí v ruce) čelit nějaké pasti, je její nebezpečnost zvýšena o 3.

Naopak na všechna energetická kouzla sesílaná z jasanové hole je potřeba jen poloviční množství magenergie (zaokrouhluj nahoru) a platí pro ně taktéž, že mají jen poloviční pravděpodobnost neúspěchu a jejich nebezpečnost je o 3 vyšší.

Jasanové dřevo má však ještě další a dokonce silnější schopnost - léčení. To však čarodějové (a vlastně všichni kouzelníci) nedokáží svým pojetím magie pořádně rozvinout a uplatnit. Přesto však, je-li z této hole sesíláno kouzlo léčení, je na něj potřeba jen třetinová (!) magenergie (zaokrouhluj nahoru).

BEZOVÁ HŮL

Hůl z černého bezu má mimořádně silnou schopnost odrážet všechny útoky, ať už fyzické nebo magické.

Bude-li čaroděj vystaven nějakému fyzickému útoku (např. mečem), může ze své hole za cenu 2 magů vyslat magický protiúder (funguje podobně jako kouzlo temný úder). Tento úder má úspěšnost 90 % a v případě úspěchu čaroděj nebude nijak zasažen, ale naopak útočník sám bude čelit magickému úderu se stejnými parametry, jaké měl jeho útok. Nevyhne-li se mu, bude sám příslušně zraněn. V případě neúspěchu tohoto kouzla jej nic nechrání a musí čelit útoku v plné výši. Tuto

schopnost může hůl použít pouze šestkrát od každé čarodějovy meditace (podmínkou samozřejmě je, že ji čaroděj musí mít při meditaci v rukou).

Ochránu před magickým útokem hůl zajišťuje tak, že pokud bude na čaroděje nebo na prostor, ve kterém se nachází, sesláno nějaké kouzlo, kterému bude chtít čaroděj zabránit, vydá z hole čtvrtinu magenergie vynaložené na seslání tohoto kouzla (čaroděj ji nemusí odhadovat - hůl ji vynaloží sama, přičemž se potřebný počet magů zaokrouhuje nahoru). Tímto se dotyčné kouzlo bud' zruší nebo bude odraženo na sesilatele. Pravděpodobnost, že bude kouzlo zrušeno, je 80 %, odražení kouzla připadá na zbývajících 20 %. Tuto schopnost může hůl použít pouze třikrát od každé čarodějovy meditace.

Využití těchto schopností hole je však možné pouze v případě, že čaroděj vidí nebo ví, že je na něj prováděn útok či sesíláno kouzlo.

Další schopnosti této hole je rušení účinků kouzel v době jejich trvání. Takovéto zrušení kouzla proběhne během jednoho kola, a proto lze rušit pouze kouzla trvající dle než 1 kolo (neplést s vyvolávací dobou!) - např. poslání, zesměšni, rychlost, ale ne třeba jakýkoli blesk, zmiz, ... Veškerá kouzla, která čaroděj sám sesal, dokáže pomocí své bezové hole bez následků zrušit vynaložením pouhého jednoho magu. U kouzel, kterým při jejich seslání pouze přihlížel (toto platí především pro kouzla seslaná z prstenů, atž už je sesal sám nebo někdo z jeho družiny), bude pro jejich zrušení potřebovat čtvrtinu jejich sesílací magenergie a musí úspěšně čelit pasti Roz - 2 - neúspěch / úspěch. Navíc je zde 15% šance, že se zrušení kouzla nepovede a magenergie přijde na zmar. Stejným způsobem se může pokusit zrušit i kouzla, se kterými neměl nikdy nic společného. Musí však úspěšně čelit výše uvedené pasti a bude na to potřebovat polovinu jejich sesílací magenergie, přičemž šance neúspěchu je tu již 30%.

B O D L Á K O V Á H Ū L

Vyrobí-li si svou hůl čaroděj ze statného bodláku, získá tak pro svou potřebu hůl, která předčí mnohé klasické vyrobené ze dřeva. Bodlák totiž již od přírody velmi dobře spolupracuje s kouzelnickou magenergií, což u mnohých dřev zdaleka neplatí a kouzelník v nich musí jejich schopnosti teprve magicky probudit. Pravé dřevo si zase tyto schopnosti narozdíl od stonků jiných rostlin lépe uchovává a má je i mnohem silnější. V tomto je však bodlák světlá výjimka a proto i z něj je možné tyto hole vyrábět.

Bodlák má mocnou schopnost posilovat psychickou sílu a vitalitu. Čaroděj tak získává při meditaci s touto holí v rukou o tolik magů navíc, kolik je jeho úroveň (tyto magy se přičítají k jeho vlastní magenergi - neukládají se do hole a ani v ní nevznikají). Navíc po následujících 24 hodin od této meditace se jeho bonus za odolnost pro potřebu nabývání únavy (ale pouze pro únavu, nikoliv pro nějaké jedy apod.) zvyšuje o 2.

Kromě toho také velmi dobře odvrací blesky všeho druhu. Hůl je dokáže od svého majitele odvrátit za cenu jednoho magu za každý blesk, a to bez ohledu na to, o jaký druh blesku se jedná (atž už modrý nebo černý). Úspěšnost je však pouze 80%.

Hůl dokáže blesky odrazit i na jejich sesilatele. V tomto případě je nutné za každý jednotlivý blesk vynaložit 3 magy (modré blesky se tedy odrážet nevyplatí) a pravděpodobnost, že sesilatele zasáhnou je vždy o 20 % menší, než jejich běžná pravděpodobnost zásahu. Bude-li tedy chtít čaroděj odklonit 10 rudých blesků, které na něj byly seslány, vydá pouhých deset magů a bude mít 80% pravděpodobnost, že jej minou (v opačném případě jej nezeslabeny zasáhnou). Rozhodne-li se však odrazit je na sesilatele, bude muset vynaložit 30 magů a to navíc bude mít jen 46% pravděpodobnost, že tento zamýšlený terč zasáhnou.

A R I A D N I N A N I T

Magenergie :	3 magy za vyvolání + 1 nebo 2 magy za každých započatých 50 sáhů
Dosah :	0
Rozsah :	pouze kouzelník
Vyvolání :	1 kolo
Trvání :	viz níže
Obor :	energetická magie

Kouzlo bude vytvářet všude, kudy kouzelník projde asi sáh nad zemí nehmotnou zlatavou nit viditelnou pouze pro něj. Od okamžiku seslání tohoto kouzla se o něj nemusí nijak starat - samo si odebere z jeho magenergie 1 mag za každých započatých 50 sáhů značené cesty. Kouzlo pomine tehdy, když mu kouzelník uzavře příděl magenergie - v okamžiku přetřžení nitě (tedy ve chvíli, kdy kouzlo nedostane magenergií na dalších 50 sáhů) nenávratně zmizí celá nit. Nepomine však v případě, kdy kouzelník už nebude mít žádnou magenergií, ale do chvíle, než nějakou získá, neuje více než oněch započatých 50 sáhů (tedy může se vyspat, provést meditaci a klidně odejít aniž by kouzlo pominulo).

V případě, že kouzelník bude chtít vytvářet "nit" viditelnou pro každého, musí vydávat na každých 50 sáhů 2 magy.

S L U N E Č N Í P A P R S E K

Magenergie :	9 magů za 1. paprsek, 7 za každý další
Past :	Roz - 8 - 1k10 životů / 3k10 životů
Dosah :	25 sáhů
Rozsah :	1 až 7 cílů
Vyvolání :	1 kolo
Trvání :	ihned
Obor :	energetická a časoprostorová magie

Po seslání tohoto kouzla vyletí z kouzelníkovy ruky zlatě třpytivý proud energie, který má 80% pravděpodobnost, že zasáhne jím zamýšlený cíl. Toto kouzlo je, podobně jako bílá střela, speciálně vymyšleno proti magickým tvorům. Některé nestvůry jsou totiž zranitelné i (nebo dokonce pouze) slunečním svitem a právě toto kouzlo je vytvořeno tak, aby vyvolalo silný paprsek slunečního světla. Navíc má schopnost zraňovat všechny magické nestvůry, ale pro všechny ostatní tvory je naprosto neškodné. Při jeho zásahu si cíl (tedy pouze magická nestvůra) musí hodit proti pasti Roz - 8 - zranění za 1k10 životů / zranění za 3k10 životů. Toto kouzlo je možné sesílat podobně jako blesky - tedy i několik najednou a až na sedm různých cílů.

V O D O M Ě R K A

Magenergie :	6 magů za směnu
Dosah :	dotyk
Rozsah :	jeden živý tvor velikosti A až C
Vyvolání :	2 kola
Trvání :	za předpokladu, že vydrží, tak podle dodané magenergie
Obor :	ochranná magie

Za pomoci tohoto kouzla může každý, na koho bylo sesláno - tedy i zvířata, chodit po hladině jakékoli kapaliny. Kouzlo má však jeden háček - není úplně spolehlivé a jeho uživatel si musí každé kolo hodit, jestli kouzlo náhle nepomine. Tato pravděpodobnost je pouze 5%, ale pro postavu, která neumí plavat může mít i fatální následky.

Algor⁺

Velikost (m)	: 20
Životaschop.	: 25
ÚČ-kousnutí	: 14 (Odl - 5 - nic/zmrazení)
-dech	: kužel 12x6 m (Odl - 8 - nic/zmrazení)
OČ	: 9
Bojovnost	: 12
Zranitelnost	: C/4, D, I/4, J, K2, N, sluneční světlo, kouzlo sluneční paprsek zraňuje trojnásobně
Pohyblivost	: 18/magický tvor
Vytrvalost	: neunaví se (magický tvor)
Inteligence	: 17/+3
Síla	: (32/+10)
Obratnost	: 19/+4
Odolnost	: (23/+6)
Přesvědčení	: zákonné zlo
Poklady	: 0-100 000 / 0-1 000
Síla myсли	: 28
Výskyt	: podzemí, jeskyně
Četnost	: velmi vzácně
Počet	: jednotlivec
Aktivita	: stále
Zkušenost	: 2 200

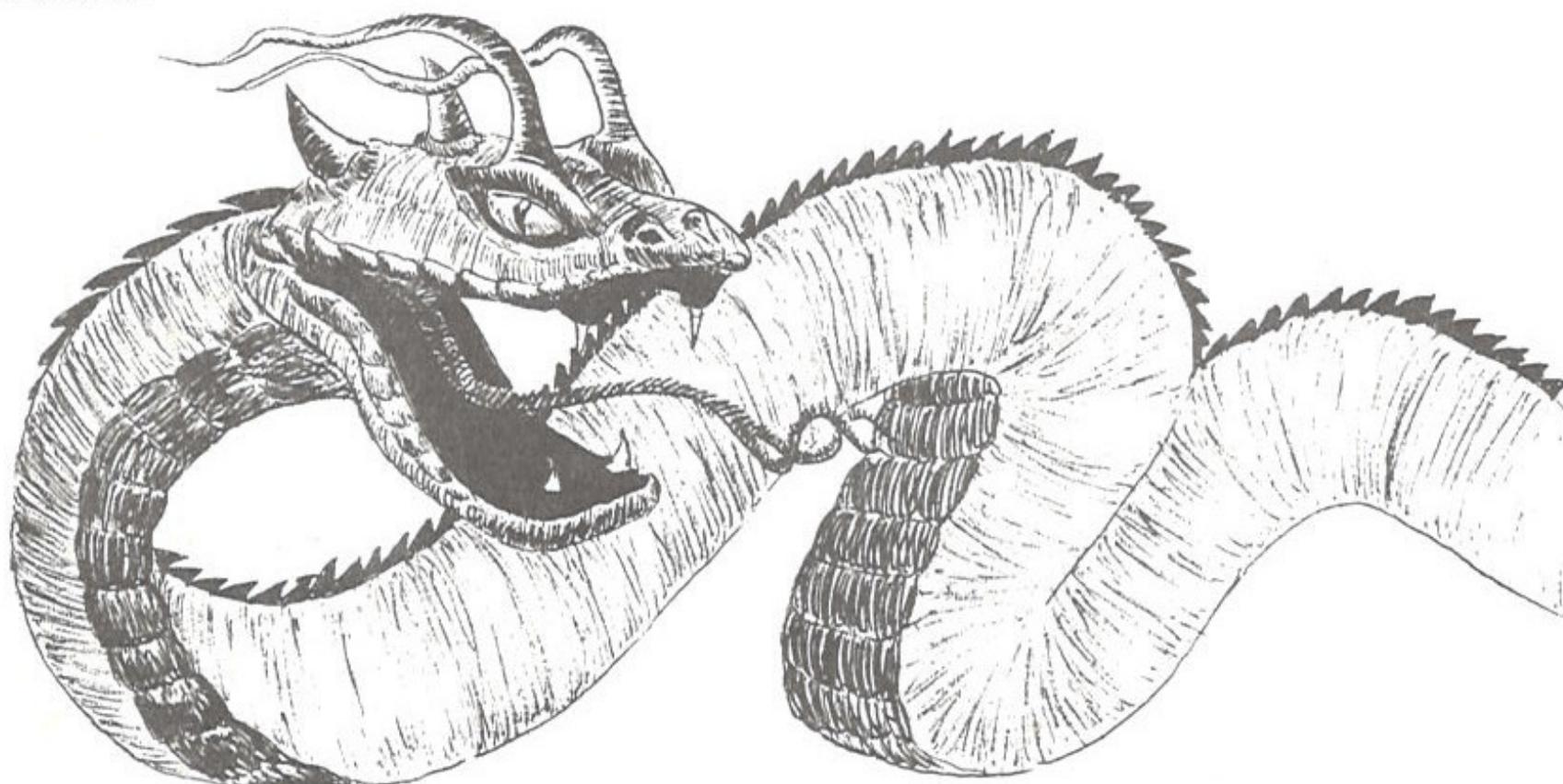
Algor je obrovský přízračný poloprůhledný had. Pohybuje se jako přízrak - může se plazit po zemi, plout vzduchem či se protáhnout úzkou štěrbinou. V jeho přítomnosti se rychle snižuje okolní teplota a vzduch do pěti metrů od něj doslova číší mrazem.

Jeho doteck - především kousnutí - nezpůsobuje klasické zranění, ale bere se jako past Odl - 5 - nic/zasažený je zmražen do podoby ledové sochy. Avšak při úspěšném vyhnutí se pasti se její nebezpečnost s každým dalším zásahem zvyšuje o 1. Nebezpečnost pasti opět klesá o 1 za každou směnu, která uplyne od posledního úspěšného algorova zásahu.

Algor může též 3x za den použít svůj "dech", který má stejné účinky jako kousnutí, jen nebezpečnost pasti je 8. Tvar "dechu" je kužel 12x6 m.

Tvor proměněný zásahem algora v ledovou sochu netaje a zachovává si teplotu pod bodem mrazu (i na prudkém slunci). Opět přivést k životu se dá pouze kouzlem zlom kouzlo, jako kdyby se mělo lámat kouzlo s magenergií rovnou desetinásobku rozdílu nevyhnutí se pasti.

Algor nesnáší sluneční světlo - to jej každým kolem zraňuje za 1k10 životů.



Jehelnatka zhoubná

Velikost (m)	0.5	1
Životaschop.	3	5
ÚČ dotek	6	7
OČ	7	8
Bojovnost	: 7-12 (viz. text)	
Zranitelnost	: B,C,D,G ale oheň 0,I (a podobná kouzla)	2
Pohyblivost	: 10 / jako magický tvor	
Vytrvalost	: neunaví se	
Inteligence	: 0	
Síla	: 6/-2	
Obratnost	: 22/+5	
Odolnost	: 14/+1	
Přesvědčení	: 3	
Poklady	:	
Výskyt	: jeskyně a podzemí	
Četnost	: nepříliš běžná	
Počet	: 3-12 jedinců ve skupině	
Aktivita	: stále	
Zkušenost	: 360	520

Jedná se o křemičitou kouli narůžovělé barvy z níž hustě vyrůstají tenké dlouhé a nesmírně ostré jehlice. Pohybuje se volnou levitací vzduchem. Jehlice mohou být dlouhé až dvojnásobek jejího průměru. Jsou ostré a tvrdé, ale křehké a snadno se lámou. Jejich tloušťka nebývá větší než jeden milimetr, přesto však jsou duté a obsahují dávku jedu, který po úspěšném zásahu vniká do krve oběti.

Jed je velmi prudký a již v následujícím kole po poranění může způsobit letargii (oběť se poté nebrání ani neútočí, usedá na zem a ztrácí zájem na okolním dění). Jed se počítá jako past Odl - 1 - nic/letargie, avšak nebezpečnost se s každým dalším zásahem o 1 zvyšuje. Časem koncentrace jedu postupně klesá s jeho odbouráváním z krevního oběhu, to znamená že nebezpečnost se postupně snižuje o 1 za každou směnu od posledního zásahu, až úplně zmizí. Z toho vyplývá, že zasažená postava si hází každou směnu proti účinkům jedu, to znamená, že postava stižená letargií jí může následující směnu přemoci a znova do ní upadnout, než jí jed z krve zcela vyprchá.

Jelikož jsou ostny jehelnatek velmi ostré a tenké, není pro ně překážkou ani drátěná košile - proto se KZ jakéhokoli brnění, do drátěné košile včetně, počítá jako kdyby mělo KZ 1 plus magické bonusy. Ostatní brnění mají již svou obvyklou KZ.

Ulámané jehlice jehelnatkám velmi rychle dorůstají, zpravidla jí trvá jeden až dva dny než dorostou do plné délky.

V případě, že v okolí již není nikdo, kdo by na jehelnatky útočil, a její oběti se nacházejí v latergickém stavu, jehelnatka začne své oběti vysávat svým vychlipitelným bodcem rychlostí 1k6 životů za kolo. ÚČ pro toto vysávání není třeba rozepisovat neboť oběť je buď čerstvě mrtvá nebo v letargii, nebrání se a má OČ 0. Jehelnatka sama odletí poté, co se "napila" alespoň za 3k10 + 10 životů. Tyto životy vyjadřují množství vstřebaných tělních tekutin a ty může jehelnatka získat i z čerstvě mrtvé postavy.

Agresivita jehelnatek záleží na jejich "vyhladovění" (určuje PJ nebo si hodí k6 na bojovnost). Jehelnatky nepotřebují žádnou pravidelnou potravu, tělní tekutiny tvorů jim však mimo jiné dodávají důležité látky pro jejich rozmnožování.

Zbyněk Machát



Renata Nevařilová



Pohyblivé obrázky Terry Pratchet

"Tady těch šest šotků," řekl a ukázal opatrně, aby se vyhnul drobným pařátům," vyhlíží tou malou dírkou na přední straně krabice a kreslí obrázky toho co vidí. Musí jich bejt šest, jasný? Dva malujou a ostatní čtyři na to foukají, aby to rychleji schlo. To kvůli obrázku který následuje. A to zase proto, že pokaždé, když otočím tady tou klikou, posune se proužek průhledného materiálu - osmocelulozy - o jedno políčko a objeví se další obrázek - další políčko."

Zatočil klikou. Ozvalo se klikaklikaklikaklika a rarášové rozčileně zaštěbali.

"Proč to dělají?" zeptal se Viktor.

"Jo to," přikývl Táta, "kvičí, protože klika taky pohání tadyhleto malé kolečko, na kterém jsou připevněné malé karabáče. Je to jediný způsob, jak je přinutit pracovat dostatečně rychle. Průměrný skřítek nebo šotek je neobyčejně líné stvoření. Je to taková zpětná vazba - čím rychleji točíš tou klikou, tím rychleji běží film, a tím rychleji musí ti hajzlíci malovat. Je ovšem velmi důležité udržovat tu správnou rychlost. Jo, to klikaření je moc důležitej džob, klikaření."

Terry ... tohoto vynikajícího spisovatele fantasy jistě všichni známe. Kdyby se však náhodou našel někdo, kdo čirou náhodou minul celou tu konzumaci jeho děl, mám pro něj menší rekapitulaci. Ono ostatně neuškodí ani když si to přečteme my, Pratcheta znalí, jen tak pro osvěžení paměti. Takže jedem: Terry Pratchet je autor takzvané NEJlegračnější a NEJpodivuhodnější fantasy v této i jakékoli jiné galaxii - Úžasné Zeměplochy. Světa, kde nosným pilířem je želva A'Tuin, která jde prostorem vstříc svému osudu a na jejímž krunýři stojí čtyři obrovští sloni podpírající zemi ve tvaru pizzy. Střed této placky tvoří pohoří, kde pravděpodobně (vlastně zcela určitě) sídlí zeměplošská božstva. Včele se slepým Io si bohové zahrávají s osudy tvorečků a netvorečků, kteří si to brázdí po nevyzpytatelných cestách osudu po celé, rozlehlé, magii přesycené Úžasné Zeměploše.

Holy Wood. Každý ví a zná Svatý Les. Ale co ten zeměplošský?! Sice to není ten typický les, jak by si ho představovala většina lidí. Stromama moc neoplýval a jestli někdy ano, muselo to být hodně dřívno. Ano a právě tam se zrodila myšlenka. Myšlenka tak ostrá, že nemohla minout svůj cíl. Dolétla až do Ankh-Morporku (města s nejcharakterističtější vůní), nevím sice jak to udělala a proč zrovna tam, ale už tam je, tak se o tom nebudu s nikým přít. Jak už to vypadá, tak tento impuls dorazil do té správné hlavy a tím pádem se začaly dít věci.

Byla to právě hlava alchymisty, který si mohl z plna hrdla zvolat "Heuréka". A měl k tomu dostatečný důvod. Konečně se kontakty nervů spojily a myšlenka vyplula na povrch. Ano, přišel na to - osmocelulóza. Kliky se roztočily, šotci se rozcvrčeli a hvězdy se rozzářily. Strhlo se to jako davové šílenství. Nikdo nevěděl proč, ale všichni věděli kam. Do Holy Woodu. Snad za novými sny, snad za penězmi. Kdo ze zvířat by tušil, že budou strhnuti tímto "šílenstvím" také. Co může najít ve Svatém Lese například takový pes? Ale co mají říkat ostatní zvířata například kočka a myš (to už nemluvím o kačerovi a králíkovi). Když myš napadne vzít pánev, o které nedávno neměla ani potuchy, počkat si na kočku za rohem a "BoOOinGGg" vtisknout jí nebohému kocourkovi do tváře, jak to známe z grotesek o Tomovi a Jerym. Těchto případů by se dalo jmenovat spousty. Co například táhlo do Holy Woodu Viktora nejlepšího studenta Neviditelné University? Co spojilo osudy alchymisty Silverfisha a obchodníka se vším Kolíka Ad'sepicnu? Na tyto a mnohé další otázky vám dá nejlepší odpověď zaručeně právě kniha Pohyblivé obrázky, která zaručeně stojí za přečtení.

Clayton Emery: Poslední oběť

Do pařátů se mi dostala kniha ze série Magic: The Gathering, Poslední oběť od Claytona Emeryho. Vzhledem k tomu, že se na hřbetě skví logo AND Classic a také k tomu, že kniha Aréna z téže série byla skvělá, zaplatil jsem 99 Kč a dal se do čtení.

První, co mi padlo do oka bylo konstatování, že "All rights reserved which includes...". Vím, že nakladatelství Classic je proslulé okázalou ignorací pravidel českého pravopisu. To, že do sféry zájmu přibrali i przenění angličtiny jsem se dozvěděl až teď.

Kniha je napsána stylem poklidným, místy až nudně uspávajícím, z šedých vln kterého jen občas vystupují na povrch záblesky humoru a světe div se, místy má děj i spád a logiku. Sice se tam objevují i zajímavé kiksy (např. na straně 290 jeden z hlavních hrdinů práská bičíkem), ale zase úplně nejhorší to není.

Pokud se chystáte na dlouhou cestu, trpíte nespavostí, nevíte co s penězi a nejste čtenářem hledajícím ve všem morální hloubku, kupte si Poslední oběť. Budete sice mile překvapeni závěrem (kde se konečně dozvítíte, co to ta poslední oběť vlastně byla).

Nenechte se ovšem zmást ilustrací na obálce (kde polonahý bojovník brání rovněž polonahou ženu s bizarním účesem před trolly) a pokud možno ani větou "Jediný druid v zoufalém boji proti legii nejmocnějších čarodějů Dominia". Tato věta, mající patrně charakterizovat obsah, mi nepřipadá k tomuto účelu vhodná. Jediným druidem je mocná druidka Astra, podporovaná ovšem obrovskou armádou, skupinou kouzelníků, geniálním vojevůdcem ap. Onen zoufalý boj sestává ze série bojů, které Astřina armáda vyhrává bez větších obtíží. No a banda s názvem "legie nejmocnějších čarodějů Dominia" je tlupa nepříjemných kouzelníků zaslepených svou nenávistí a neschopných logického myšlení.

Úroveň jazykového a typografického zpracování je, jak bylo již řečeno, zhruba na průměrné úrovni knih dané kategorie (tedy naprostá katastrofa). Mj. název knihy je všude důsledně psán s velkým písmenem O ve slově "oběť". Nicméně Classic hledá korektory, což nám hrdě oznamuje v inzertní části knihy, takže snad další knihy budou mít lepší úroveň.

Hodnocení: **

Andrzej Sapkowski: Čas opovržení

Příznivci velmistra polské fantasy se konečně dočkali. Vzhledem k tomu, že jsem jedním z nich, spatřiv na pultě druhý díl Krve elfů, nebylo síly, která by mi zabránila v získání této knihy.

Sapkowski pokračuje v nastolení trendu, kdy se od akční fantasy přesouvá do větších hloubek. Geralt nesahá po meči tak rychle, jako v předchozích povídках. Navíc z něj padá pověst neporazitelného bojovníka. Je sražen na kolena a bezmála zabit obyčejným kouzelníkem.

Konec zůstává otevřený. Čtenář se nedozví, co se stalo s Geraltem, Yennefer a Ciri. Nezbývá mu, než čekat na třetí pokračování, které Andrzej Sapkowski prý již píše.

I v tomto díle si ale autor zachovává nadhled, situaci líčí svižně a s humorem na správných místech. I zde se čtenář setká s výroky podepsanými "Nicodemus de Both", které mají co říci snad v každé době.

Doporučení? Sapkowského příznivci již tento díl jistě mají a soudě podle mne nejsou zklamáni. Ti ostatní jistě neprohloupí, když investují 99 Kč do této knihy, která dá každému něco.

Hodnocení: *****

Rytíři Grálu

Venku se rozpršelo. Při takovém počasí mívám špatnou náladu, a proto jsem zapnul počítač. Vzpomněl jsem si na novou fantasy hru, kterou jsem včera zakoupil, ale ještě jsem neměl čas ji nainstalovat. Vyndal jsem tedy z celkem hezky vyhlížející krabice cédéčko, které jsem okamžitě strčil do mechaniky. Instalace přeci jenom chvíliku trvá, a tak jsem se tedy podíval, co je v krabici dále. Nalezl jsem manuál. Zběžně jsem ho prolistoval, ale nenalezl jsem nic tak zajímavého, co by mě dokázalo zaujmout. Zřejmě to ale nebude chyba autorů, protože manuály zásadně nečtu a dívám se do nich pouze když si nevím rady s ovládáním nebo když mám dlouhou chvíli. U dungeonů a adventur jsem většinou donucen si přečíst i příběh, což někdy dokonce se zkřípajícími zuby protrpím, ale mnohem raději mám animované intro, které patřičně podbarví atmosféru a uvede nás do děje lépe než pokus o povídku (tím je nechci úplně zatratit, někdy jsou dokonce i čtivé, ale Tolkien ani Sapkowski to není).

Hra se mezitím nainstalovala. Počítači a zakoupenou hru nainstaloval. První věc, kterou jsem uviděl, byla grafika. Nemůžu o ní napsat, že je velkolepá, ale za povšimnutí určitě stojí. O hudbě platí to samé - není to absolutní vrchol, ale ani absolutní propadák. Za zmínu ještě stojí CD verze hry, kde jsou veškeré rozhovory namluvené.

Tak a konečně se podíváme, o co vlastně jde. Úplnou náhodou se dostává typický vesnický "buran" Parcival do králova města Camelot, kde se stává Rytířem Kulatého stolu. Nějakou tu chvíli si žil poklidným, bezstarostným životem rytíře. Jednoho dne se ale u večerní modlitby stala prazvláštní věc. Z nebe vyšlehl blesk a zasáhl krále Artuše. Od této chvíle král chřadl a chřadl a chřadl. Dlouhou dobu neměl žádné léky na svou chorobu, až jednou mu svitla jiskřička naděje. Dozvěděl se totiž o Svatém Grálu. Na jeho pokyn se tedy všichni jeho věrní rytíři rozhodli tento artefakt hledat.

V tuto chvíli se s Parcivalem ztotožňujete a jeho další osudy budou záviset pouze na vás. Budete procházet nepřeberné množství dungeonů, lesů, měst a dalších lokací. Nejdříve sice budete trochu zmateni a dezorientováni (hlavně ve městě, kde každý domek vypadá naprosto stejně), ale po chvíli určitě oceníte přítomnost mapy, která automaticky mapuje veškeré území, kde už jste měl tu čest pobývat, a do které si můžete připisovat poznámky. Po chvíli hraní vás ale do očí začne být stereotyp. Všechny lokace jsou totiž příšerně rozlehlé a nepřátele potkáte jen příležitostně. Totéž se dá říci o předmětech, tajných chodbách a pastích.

Další, na co v této hře narazíte, jsou kouzla. Na ně však nemáte žádnou magenergií, jak by se mohlo zdát, ale mícháte je z bylin. Je to sice zajímavý nápad, ale já osobně dávám přednost magenergií před batohem plným kytek.

Celkově tedy musím konstatovat, že na mě Rytíři Grálu příliš velký dojem neudělali. V úvahu ale také musím vzít fakt, že se jedná o hru českou (přiznejme si to - máme ještě daleko ke kvalitě západních her). Ve světě by asi neuspěla, ale zde, v naší bohem zapomenuté zemičce, se řadí spíše k nadprůměru.

Patříte-li tedy mezi Artušovy příznivce, na nic nečekejte a sedlejte koně - Svatý Grál čeká třeba právě na vás...

Hodnocení: ***

Minimální požadavky na hardware: 386, 4 MB RAM, 8 MB na HDD

Narsil

Meč, jenž byl zlomen, hledej:
 v Imlardis přebývá;
 tam lepší radu čekej
 než kouzla morgulská.
 Tam spatříš znak, že sudba
 je blízko. Procitne
 Isildurova zhoubu
 a půlčík povstane.

Právě tyto verše ze sna přivedli Boromira k Elrondovu domu. Setkal se zde s Aragornem, Arathornovým synem, který mu ukázal Meč, jenž byl zlomen, Elendinův meč.

Podívejme se ale na historii Meče, zvaný též Narsil či Elendilův meč, od jeho počátku. V hlubinách času byl kdysi vyroben Telcharem, trpaslíkem, proslulým to nogrodským kovářem. Podle pověsti stihne smrt každého, kdo tasí Elendilův meč a není Elendilovým dědicem. Před Černou branou v Mordoru v bitvě na pláni Dagorlad, kde byl Sauron přemožen a z ruky mu byl Isildurem uťat Jeden prsten, Elendil padl a Meč se pod ním zlomil. S úlomky Narsilu unikl Ohtar, Isildurův panoš, se svými společníky. Po dlouhé cestě donesli nakonec zlomený Meč do Imlardis, do Erlondova domu. Zde ho získal Aragorn, Elendilův dědic, zvaný též Elessar (jméno předpovězené pro Aragorna Olórinem a jméno, v němž se stal králem znovu sjednocené říše), Elfkam, Chodec (jméno Aragorna v Húrce) a Thorongil ("Orel s hvězdou", Aragornovo jméno v Gondoru, když sloužil Ecthelionovi II.).

Před Aragornovou výpravou se společenstevem prstenu k Hoře Osudu, byl Narsil zcelen elfskými kováři; na jeho čepeli byl vyryt znak sedmi hvězd mezi srpkem měsíce a sluncem s paprsky a kolem bylo vepsáno mnoho runových znaků; vždyť Aragorn, syn Arathornův, šel do války s Mordorskou Markou. Meč zářil, když byl znovu zcelen; sluneční světlo v něm svítilo rudě a měsíc studeně a ostří bylo tvrdé a břitké. A Aragorn mu dal nové jméno, nazval jej Andúril, Plamen Západu.

Aragorn svedl mnoho bitev s Mordorem. Po dlouhých útrapách a po nespočetných vyhraných bitvách dopravil Narsil do Minas Tirith, kde se jako právoplatný dědic ucházel o trůn. Jeho nároky byly uznány a stal se tedy králem Gondorským.

Tento článek ukončím samotnou korunovací, která byla opravdu velkolepá: Faramir vstal a promluvil jasným hlasem: "Muži Gondoru, slyšte teď správce této říše! Hle! Konečně přišel opět kdosi žádat o království. Zde je Aragorn, syn Arathornův, náčelník Dúnadanů z Arnoru, kapitán vojska Západu, nositel Hvězdy Severu, jenž vládne Znovu zkutým mečem, vítěz v boji, s rukama, jež přinášejí uzdravení, Elfkam, Elessar z rodu Valandila, Isildurova sny, Elendilova syna z Númenoru. Bude králem a vstoupí do Města a bude v něm bydlet?" A celé vojsko a všechn lid zvolali ano jediným hlasem. Nato předstoupili stráže, Faramir otevřel truhlu a pozvedl starobylou korunu. Byla tvarována jako přilby Strážce citadely, byla však vyšší a celá bílá a křídla po stranách byla z perel a stříbra, v podobě křídel mořského ptáka, neboť byla znakem králů, kteří přišli přes Moře; v obroučce bylo zasazeno sedm démantů a na vrcholku byl vsazen jediný drahokam, jehož světlo šlehalo jako plamen. Tehdy vzal Aragorn korunu, pozvedl ji a řekl: "Et Eärello Endoreenna utúlien. Sinome maruvan ar Hildinyar tenn' Anbar-metta!" To byla slova, jež vyřkl Elendil, když byl vynesen z Moře na křidlech větru: "Z Velkého moře přicházím do Středozemě. Zde budu bydlit já a mí dědicové do skonání světa."

základy hry Magic : The Gathering™

V této bezesporu nejrozšířenější karetní hře vůbec představuje každý hráč mocné kouzelníky, usilující o nadvládu v zemi Dominii. Cílem hry je tedy zabít protihráče a získat tak veškerou vládu nad Dominii.

Každý hráč začíná s 20 životy. Některá kouzla ale mohou přidat životy v průběhu hry, a tak se tedy snadno může stát, že některý hráč bude mít více životů, než měl na začátku.

Vašeho protihráče můžete poškodit kouzlem, útokem vaší nestvůry či použitím efektu ostatních vašich karet ve hře (převážně Artefaktů). Váš protivník prohrál, pokud jeho počet životů klesne na nulu nebo v případě, že dobral svůj hrací balík.

Pro hru potřebuje každý hráč svůj hrací balík s minimálním počtem 40 karet. To je opravdu nezbytné minimum, doporučuje se ale 60 a více karet.

Na začátku hry si každý hráč zamíchá svůj hrací balík a poté ho dá protivníkovi snímnout. Líže se standardně sedm karet, zbytek se ponechá na stole jako knihovna, ze které si každé kolo budete lízat jednu kartu. Vedle knihovny si nechte kus volného místa na hřbitov, kam budete dávat vyvolaná kouzla, zničené artefakty a mrtvé příšery. Samozřejmě musíte mít před sebou ještě dostatečně velkou plochu, kam budete vykládat země (manu), vyvolané příšery a další karty, které si přivedete do hry.

Magie (tedy veškeré karty), se dělí na 5 barev:

✿ **Černá magie:** Síla černé magie přišla z bažin a močálů; zkvétá ze smrti a zkázy. Mnoho kouzelníků se černé magii vyhýbá pro její sebezničující povahu, ačkoli touží po její krutosti a nemilosrdnosti. Tradiční spojení: zelená a bílá magie.

◆ **Modrá magie:** Modrá magie pramení z ostrovů; čerpá z duševní energie. Ostatní kouzelníci mají strach z magických schopností modré magie pro její úskoky a iluze, stejně tak pro její mistrovské ovládání živelné síly vody a vzduchu. Tradiční spojení: červená a zelená magie.

♣ **Zelená magie:** Zelená magie se zrodila z bujně plodnosti lesů. Jako příroda sama může zelená magie přinést jak konejšivý klid tak hromovou zkázu. Tradiční spojení: modrá a černá magie.

♦ **Červená magie:** Červená magie se živí z ohromné energie vyvěrající hluboko v samém srdci hor. Vládci země a ohně, kouzelníci červené magie se specializují na sílu chaosu a boje. Tradiční spojení: modrá a bílá magie.

* **Bílá magie:** Bílá magie získává svou vitalitu z nedotčených, otevřených plánů. Přestože se kouzelníci bílé magie soustředí na kouzla uzdravování a ochrany, věnují spoustu času i rytířským válečným uměním. Tradiční spojení: černá a červená magie.

Můžete se rozhodnout za jakou barvu (příp. barvy) chcete hrát a podle toho přizpůsobit svůj hrací balík. Většinou se hraje s jednou až dvěma barvami. Někteří hráči sice hrají i se třemi, ale to z vlastních zkušeností moc nedoporučuji. Vždy ale platí, že za určitou barevnou manu můžete vyvolat kouzlo či příšeru pouze té určité barvy. Toto se nevztahuje na artefakty, které můžete vyvolat za libovolnou manu (viz níže).

V Magicu se kolo každého hráče dělí do sedmi menších částí, nazývaných fáze. Možná, že nebudete mít v nějaké fází co dělat, ale fáze se vždy odehraje (to proto, kdyby váš protivník chtěl použít

kouzla nebo zvláštní schopnosti příšer a artefaktů). Fáze následují v tomto pořadí:

- 1) Untap
- 2) Upkeep
- 3) Líznutí karty
- 4) Vlastní fáze (v libovolném pořadí):
 - * Vyložení jedné země
 - * Útok
 - * Kouzlení
- 5) Odhození karet
- 6) Konec
- 7) Uzdravení příšer a zrušení dočasných efektů

1) Vaše kolo začíná untapem karet, které jste ve svém minulém kole tapli.*

2) Upkeep (údržba), u některých druhů karet musíte platit manu, jinak se bud' sami zničí nebo vás zraní.

3) Líznete si kartu z vrchu knihovny. Nemáte-li zde už žádnou, prohrál jste.

4) Ve vlastní fázi kola můžete:

- Vyložit jednu zemi. Vyloženou zemi můžete ihned tapnout a přidat si tak manu do svého mana poolu.

- Kouzlit (karty s označením sorcery, enchantment; samozřejmě i instant a interrupt, které můžete použít kdykoliv). Každé kouzlo má vpravo nahoře svojí aktivační cenu. Pokud tedy chcete dané kouzlo vyvolat musíte zaplatit aktivační cenu ze svého mana poolu. (Tapnutím určité many získáváte jednu manu do mana poolu stejné barvy, jakou měla daná země - ale pozor, budete-li mít na konci kola nějakou manu v mana poolu, zraní vás každá mana za 1 život).

Příklad: Chcete vykouzlit kouzlo Enervate, které má aktivační cenu jednu modrou a jednu libovolnou manu (♦1). Musíte tedy tapnout jednu modrou manu (ostrov) a jednu libovolnou manu (třeba i další ostrov). Po vykonání efektu (v tomto případě umožňuje tapnout cílový artefakt, příšeru nebo zemi) se kouzlo odhazuje na hřbitov.

- Útočit (karty creature, artifact creature). Tímto deklarujete útočníky a poté váš protivník obránce. Nemá-li dostatek příšer nebo se bránit nechce, zraňují příšery přímo jeho za vlastní životy (k obraně nelze použít již tapnuté nestvůry a proti létajícím nestvůrám se nelze bránit chodícími). Každá příšera má vpravo dole útočné a obranné číslo. Setkají-li se dvě příšery v boji, útočí navzájem.

Příklad: Útočíte Water elementalem (5/4) a váš protivník se brání Ebony Rhinem (4/5). Následovně probíhá vyhodnocení - vaše příšera má útočné číslo 5 a protivníkova obranné číslo 5, je tedy mrtvá, ale zároveň zranila vaši příšeru za 4 životy, a protože vaše příšera má obranné číslo 4, je také mrtvá a putuje na hřbitov.

5) Odhození karet - máte-li v této fázi kola více jak sedm karet, musíte přebývající odhodit na hřbitov. Odhadovat karty nemůžete, pokud jich máte sedm nebo méně.

6) Konec kola - váš protivník nepozná, kdy jste skončil, a tak mu to musíte oznamit.

7) Na konci kola se vyléčí veškeré vaše zraněné příšery a zruší dočasné efekty (na kterých je uvedeno "until end of turn").

- SPY

*) Tapnutí - otočení karty o 90 stupňů. V daném kole, kdy je karta tapnutá, se už nedá použít a musí počkat na odtapnutí.

Čarodějnictví

Spatřil jsem pentagram. Byl vyrytý na těžkých dubových dveřích mezi nesčetnými motivy wiccanské církve. Lehce jsem se jich dotkl a ony se s uširvoucím skřípěním otevřely. Pohlédl jsem do tmy a po nedlouhém zaváhání vstoupil. Obestřelo mne ticho věků, vůně prosycená magií. Přede mnou vzplanuly černé svíce a daly mi tak nahlédnout do temné historie čarodějnicky kultu. Spatřil jsem skromný oltář a na něm knihu beze jména. S hrůzou jsem zjistil, že je vázána v lidské kůži. Měl jsem veliký strach, ale zvědavost byla silnější. Opatrně jsem pročítal zašlé listy pergamenu a plně se tak ponořil do světa čarodějníc.

Ve skutečnosti je pravdou, že čarodějnictví nebylo nikdy doloženo, sloužilo však spolehlivě k odstranění téměř jakékoli nepohodlné osoby. Usvědčit kohokoli z čarodějnici totiž nebylo ničím tak složitým. O tom ale později.

Nyní se vraťme na samý počátek. Ten sahá až do starověku, kdy v nejednom případě byla jako nejvyšší bohyně uctívána žena, která mnohdy navíc měla moc nad životem a smrtí. Příkladem může být krétská Matka Bohyně, řecká Hekaté nebo sumerské Lilitu. V případě Hekaté se věří, že pro praktikování černé magie je její náklonnost nezbytná. Věštící čarodějka Lilitu patřila mezi nejstrašnější duchy sumerské mytologie a stala se vzorem pro hebrejskou démonku Lilith. Měla křídla a dravčí spáry, vyhledávala muže, aby je svedla a vraždila děti. Středověké čarodějnici zdědily mnohé z jejích rysů, včetně lásky ke kočkám a sovám. Vždyť která správná čarodějnica by se obešla bez svého pomocníka v konání zla. Úzký vztah člověka a zvířete byl vůbec ve středověku viděn jako Satanův stín. Sovy prý zase věstily smrt. Již ve starém Římě byly čarodějky i sovy nazývány stejným jménem strix. Dokonce i Ovidius a Plinius věřili, že sova je symbolem zla. Velké oči a plochá tvář dávají tomuto ptákovi podivně lidskou podobu a také houkání a skřeky jde snadno zaměnit za lidský hlas. Jako společník čarodějníc je uváděna také ropucha. Snad pro svůj jedovatý výměšek, snad pro svou zálibu v nepřístupných močálech a nebo svým zvláštním vzhledem připomínajícím zpitvořenou lidskou tvář byla ropucha řazena k čarodějnicky společníkům a zdroji příasad do lektvarů. Tak například ropuší slina je prý hlavní ingrediencí pro lektvar neviditelnosti.

Většinu příasad do svých dryáků však nezískávaly ze svých miláčků, ale objevovali skrytou moc mnoha druhů bylin. Základ tvořily rostliny k létání. Nenechte se však mýlit, neboť i tento fakt se dá rozumně vysvětlit. Většina létacích bylin, jako například durman, rulík, oměj či bolehlav, jsou silné halucinogeny a mohly tak v malých dávkách navodit pocit létání. Rostlinky byly také hojně používány k očarování. Mezi tyto patří i proslulá mandragora, nejobvyklejší příсадa čarodějnicky lékopisů. Její zelené bobule, zvané též jablka lásky, se používaly ke kouzlům zvyšujícím vášeň nebo pomáhajícím ženám otěhotnět. Rostlin se ovšem velice často používalo naopak ke zrušení kouzel nebo odehnání čarodějnici. Tyto účinky údajně měl zvláště kopr, ale také sléz či divizna. Pokusy středověkých čarodějníc však přinesly také své ovoce. Při podávání mnohých lektvarů se totiž někdy přišlo na to, že jejich výtažky zbavují lidi chorob. Dříve se například používalo námele (houby cizopasící na žitných klasech) k utišení porodních bolestí. Drogy na bázi námele jsou při porodech užívány dodnes. Verbena čili sporýš měla pro čarodějky zvláštní význam. Její účinky prý tišily bolest, čehož velmi často využívaly při mučení nebo dokonce upalování.

Žádný přípravek, jak se věřilo, by neměl svou moc bez řádného zaříkání. To se provádělo v patřičně ponuré atmosféře za pomoci duchů a čarodějnicky nástrojů. Jedním z nich je kupříkladu meč či Athame, malý tupý dvoubřitý nůž s černou rukojetí, sloužící k nasměrování duševní energie z těla čarodějnici do vnějšího světa. K tomu sloužila

též magická hůlka, která ovšem kromě toho napomáhala vyvolávat božstva nebo jiné duchy. Vrcholem všeho je ale koště. Čarodějnice na nich přeci létají na svá setkání - sabaty, která se konají osmkrát do roka nebo na esbaty, svátky úplňku. Při těchto obřadech je však koště používáno spíše k symbolickému psychickému očištění obřadního místa.

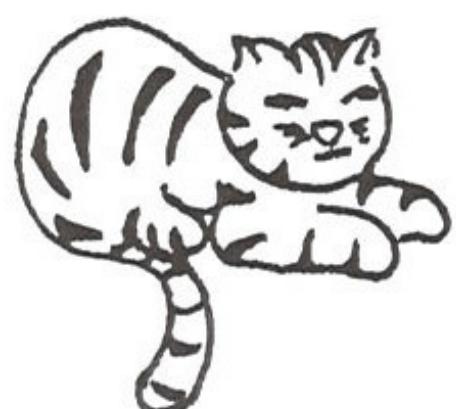
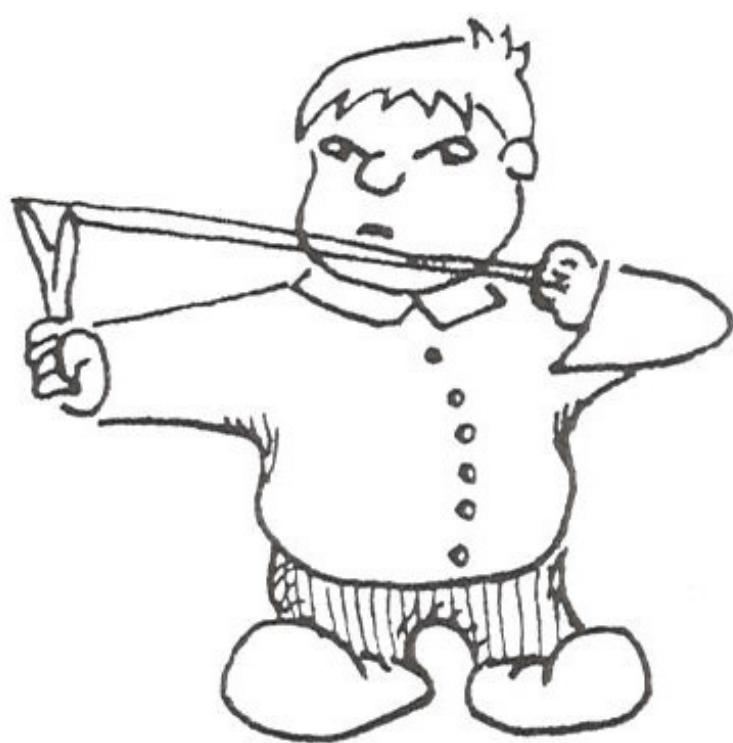
Tolik se dá říci o působení wicckanské církve a důvodech, proč byla po dlouhá léta stíhána a vyvražďována v takzvaných honech na čarodějnice. V nich pomluva nebo křivé svědectví byly obyčejně jediným důkazem, ale byly vymyšleny i četné usvědčující zkoušky. Nejobvyklejší bývala tzv. vodní zkouška. Podezřelá byla svázána do kozelce a vržena do vody. Pokud se udržela na hladině, bylo to znamení, že ji voda odmítla, neboť ze sebe setřásala svěcenou vodu křtu, byla tak usvědčena a většinou upálena. Pokud klesla pod hladinu, většinou se utopila, ale byla prohlášena za nevinnou a dostalo se jí alespoň rádného pohřbu. Jinou zkouškou bylo vážení. Věřilo se totiž, že aby mohly čarodějnice létat, musí být nadpřirozeně lehké. Stanovené váhy se lišily podle místa. Někde byla stanovena na váhu velké bible, kterou musely převážit, jinde byla stanovena přesná váha, jakou musela obžalovaná mít. To bylo téměř nemožné a zaručeně to vedlo k výroku o vině. Jen na jediném místě, a to v holandském městě Oudewateru, byla váha obyvatel tak minimální, že zde nikdy nebyl nikdo z čarodějnictví usvědčen. To bylo však obrovskou výjimkou a inkvizice velice nerada pouštěla ze svých spárů domnělé provinilce. Většinou je svými prostředky dohnali k plnému doznání, nebo tito nešťastníci už nikdy neopustili temné kobky smrti. Jednou z nejkrutějších byl bezpochyby Trudenhaus v Bamberku, vystavěný výhradně pro obviněné z čarodějnictví. Na pohled malebná a zdobená stavba skrývala nelidské týrání a nářky podezřelých. K vynucení přiznání měli inkvizitoři opravdu nezměrnou škálu mučících nástrojů. Standardním zařízením téměř každé mučírny byl skřipec. Obžalované čarodějnice byly svázány nebo přivázány ke stolu a jejich těla byla natahována pomocí navijáku až na délku dvanácti stop! Pro srovnání jde o necelé čtyři metry. Nejprve byla vymknuta ramena oběti, pak byly kolenní, kyčelní a loketní klouby vytrženy ze svých pouzder a svaly odervány od údů. Šlo o velmi sadistické trápení, které končilo buď doznáním nebo přetržením těla. Dřevěná židle byla pro doznání ještě spolehlivější, protože železné sedadlo mohlo být zespodu rozpáleno ohněm. Rozpálený kov pronikající nahou pokožkou působil nesnesitelnou bolest. Podle zpráv jen málo obžalovaných čarodějníc vydrželo na židli déle jak patnáct minut, než se plně doznaly. Španělská bota, nástroj na drcení kostí a kloubů prý nebyl vůbec považován za mučící nástroj. Přestože se obžalovaný doznal a udal tak další podezřelé, vesměs jména, která chtěli inkvizitoři slyšet, byl zaživa upálen. Ani tím však utrpení nekončilo a rodina odsouzence byla navíc povinna veškeré náklady uhradit. Tak například kolem roku 1757 se za upálení zaživa platilo čtyřmi říšskými tolary, za vyříznutí jazyka a následné vypálení úst žhavým železem pak pět tolarů. Jak vidno, tehdejší čarodějnice to opravdu neměly lehké.

Co to bylo za zvuk!? Na okamžik jsem strnul. Zavřel jsem knihu a pohlédl jsem nad oltář a malým oknem tak spatřil jasný kotouč úplňkového měsíce. Po půlnoční obloze se miho několik stínů. To přece není možné. Bohové ochraňujte mne! Zazněly tiché kroky, které se rychle přibližovaly. Pak jsem ji spatřil. Byla krásná. Až příliš krásná na... Ne, to nemůže být ona. Pomalu ke mně vztáhla ruku. Svět kolem se roztočil a já... zmizel.

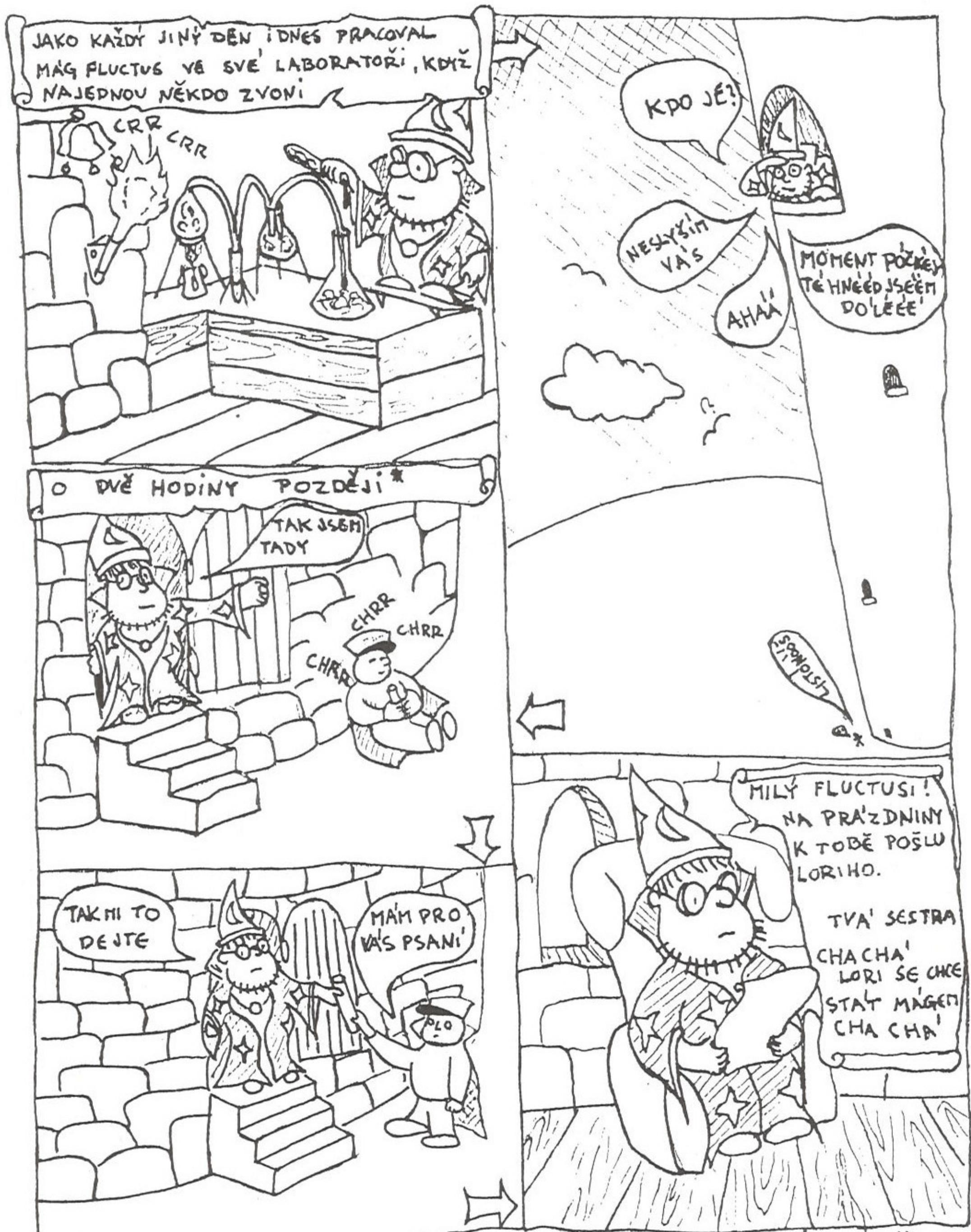


MÁG FLUCTUS, POSTARŠÍ
SENILNÍ MÁG, JENŽ NERAD
CESTUJE, NESNAŠÍ MALE DĚ-
TI A OSTATNĚ VŠECHNY
SVÉ PŘÍBUZNÉ.
ŽIJЕ VE VĚŽI, O SOBĚ
ŘÍKA' ŽE JE ZBABĚLÝ

SYNOVEC LAURECIUS
ŘEČENÝ LAURIE, VELMI
MALÝ A ZLOMÝSLNÝ
CHLAPEC, JENŽ HOJ-
NĚ VYUŽÍVÁ SVÉHO
PRAKU K UŠKODĚNÍ
JINÝM



KOCOUR MOUR VĚRNÝ
PŘÍTEL MÁGA FLUCTUSE
NESNAŠÍ MYŠI, A SPOUS-
TU DALŠÍCH VĚCI



* MÁGOVA VĚŽ JE VYSOKÁ ASI 2000M A LABORATORI JE ÚPLNĚ NAHOŘE

Protože nemůžeme na všechny vaše dotazy odpovídat písemně, zřídili jsme tuto rubriku, kde vy se ptáte a my odpovídáme. Na této stránce Vám též budeme bezplatně zveřejňovat inzeráty, které nám zašlete. Omlouváme se za zkrácení následujících dopisů, ale bohužel jsme omezeni místem.

Zdravím Martina a celou redakci fanzinu jménem Artefakt! Musím říct, že jste začali skvěle. Celkově časopis není špatný. Ano, najdou se v něm jisté nedostatky (nemůžu se zbavit dojmu, že některé vaše bestie jsem myslím někde viděl, jenom nevím kde, asi si nevzpomenu). Rozhodně slovo Gryf mi zní povědomě, ale asi je to blbost, co?). Posílám Vám jeden obrázek a jednu pokusnou povídku. Povídka má být jakýsi experiment. Má se zde mísit žánr fantasy s absurdním dílem. No... posudte sami. Jinak Vám moc fandím a mějte se fajn. S pozdravem Jakub Achrer.

Děkujeme za pochvalu. Budeme se snažit stále zlepšovat kvalitu časopisu jak po obsahové tak po grafické stránce. Ano Gryf je velice známá nestvůra (u nás je známější pod názvem pták Noh). V DrD ji kupodivu zatím nikdo nepoužil. Vypadá skutečně tak, jak je popsaná v minulém čísle a není nijak přikrášlena, jsou zde uvedeny pouze námi sebrané informace. Povídku uveřejňujeme a všichni zájemci si ji mohou přečíst v tomto čísle. Obrázek bohužel ne, protože je kreslen barevně. Barevné kresby nemívají totiž dostatečnou ostrost barev a tiskárna je po převedení do černobílého režimu nezvládá v otisknutelné podobě. Zároveň vás všechny žádáme, budete-li nám chtít zaslat obrázek do galerie, kreslete jej prosím černobíle a pokud možno tuší či propiskou, ale ne tužkou! na výšku (nejlépe na A4) a na bílý papír.

... náplň Artefaktu se mi celkem líbí až na galerii, no i Artefakty moci by mohli být lepší. Vyčetl jsem mezi řádky (snad se nemýlím) pod lavicí, že jste příznivci J. R. R. Tolkiena. Já též a proto bych rád viděl nějaké ty překlady knih od J. R. R. Tolkiena, které nevyšly v češtině tj. Dobrodružství Toma Bombadila, Dějiny Středozemě, aj. Dále bych uvítal něco z keltské a vůbec téhle severské mytologie. Též bych zařadil do vašeho časopisu různé soutěže a kvízy. Rád bych také věděl, jestli se dají posílat i příspěvky ohledně doplňků do DrD. Tak mnoho zdarů do příštích čísel a mnoho elánu přeje Petr Vacek.

Za galerii z minulého čísla se omlouváme, ale bylo to to nejkvalitnější, co jsme narychlo sehnali. Jinak je tomu v tomto čísle, kdy už nám nějaké dopisy od vás čtenářů přicházejí, a máme tedy z čeho vybírat a otiskovat pouze ty, co se nám jeví jako nejlepší. Mezi příznivce Tolkiena patříme, ale dost dobře nerozumíme co po nás žádáš - nejsme překladatelé ani vydavatelé knih. Určitě tě ale potěší, že v některém z příštích čísel nalezneš článek týkající se severské mytologie. O soutěžích a kvízech jsme také přemýšleli a rozhodli jsem se nějakou tu soutěž připravit pro příští číslo, takže se těšte! Samozřejmostí je, že nám můžete posílat LIBOVOLNÉ příspěvky týkající se fantasy, tedy i DrD.

Hledá se dívka mezi 14 - 16 lety, narozená ve znamení Raka, Štíra, Kozoroha, Skopce, Býka nebo Ryb se zájmem o hermetiku, esoteriku nebo okultní vědy. Pokud možno z Prahy 4. Foto vhodné. Prosím o stručný popis osoby, povahy a zkušenosti s okultními vědami. Petr Ebel, Karasova 1829/14, Praha 4 - Modřany, 143 00

Prodám Dungeon Master Guide z AD&D 2nd edition za 350 Kč. Dále trilogii Moonshae z Forgotten realms za 200 Kč (jednotlivě za 80 Kč). Veškeré tituly jsou naprostě nepoškozené a skoro nové. Můžete volat ve večerních hodinách nejlépe v úterý a čtvrtek na tel: 781 06 04, Jakub Achrer

Koupím trilogie Elenium (Diamantový trůn, Rubínový princ, Safírová růže) a Tamuli (Plamenné chrámy, Zářící, Skryté město) od Davida Eddingse. M. A. Valášek, Poste restante, pošta Karlovy Vary 20, 360 20

Předplatné

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

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:

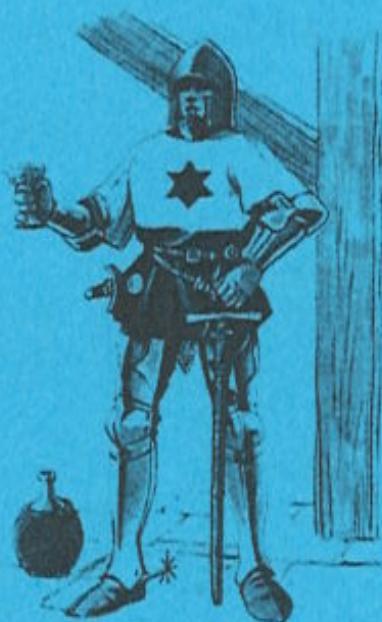
Roční předplatné činí 90 Kč
Půlroční předplatné činí 50 Kč

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



V příštím čísle:

- povídky a galerie už se nám trochu zaběhly, a tak nebudou chybět ani v příštím čísle
- v sekci pro drakovrahy (snad) už konečně dokončíme čarodějovu hůl a vrhneme se plnou silou na bojovníka (tedy ne fyzicky, ale písemně)
- příští číslo bude tak trochu věnováno R. E. Feistovi, a tak nemůže chybět recenze na hru, jejíž předlohou byla právě sága trhlinové války - Betrayal at Krondor
- v temném středověku se podíváme do gladiátorských arén
- podlehli jsme četným žádostím, kterými jste nás častovali, a tak v karetních hrách uveřejníme český návod na Middle-earth: The Dragons
- jak už jsme řekli, příští číslo bude věnováno R. E. Feistovi, a tak zde nebudou chybět recenze na Mága - učedníka a Mága - mistra
- setkáme se zde konečně s vyhodnocením ankety
- chystá se Velká Midkemská Soutěž



Artefakt č. 2
Vychází 1. října 1996

Vydavatel, redaktor, designér a úplný cvok: Martin Ladýř (SPY)
Redaktor, který nikdy nedodrží termín uzávěrky: Jan Hammer (Hádes)
Drakolog a čaroděj: Michal Halík (Ozziron)
Novopečený redaktor, zatím nic nedělající: Petr Březnický
Vrchní ilustrátor: Zbyněk Machát (Raven)
Rychloilustrátor k nezaplacení: Jakub Chromý
Ilustrátorka a zdravotnice: Martina Sýkorová
Občasný přispěvovatel a ilustrátor: Karel Mach (Baz)

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 vyjde 1. listopadu 1996.