

# EARLY BAPHO Special

REBORN MAGAZINE

VYDÁNÍ 4.  
ŘÍJEN 08

## CHRONICLES OF RAGNAROK

JEDNOTLIVÉ KAPITOLY KONCE SVĚTA

## FAREWELL...

ANEB KONEC REBORNŮ V ČECHÁCH?

## HALLOWEEN

SVÁTEK ZEMŘELÝCH

## HEADGEARS

DALŠÍ Z NOVÝCH ČEPIČEK

## LEGENDA O GILMEROVI

POKRAČOVÁNÍ ROLEPLAY PŘÍBĚHU

TAKÉ V TOMTO ČÍSLE: »KOMIKS,  
»FANARTS SEKCE,  
»EARLY GOSSIP

fontaine

# Kdo na tom maka ...

 <b>ANETA CHROMCOVÁ</b> - <b>CRAGE</b>	 <b>MRS. KAROLÍNA</b> - <b>REVVY</b>	 <b>CANDY CANE</b> - <b>???</b>	 <b>MARTIN KOSTKA</b> - <b>PERTHORN</b>
žena 19 let	žena 14 let	unrecognized ?? let	muž...údajně 17 let
<b>redaktorka</b> Lady Tanee	<b>redaktorka</b> vlastně nic →→	<b>grafik</b> Komiks	<b>šéfredaktor</b> Hl.téma-Seeker, Sageworm, korekce ...

KONTAKT : [early.bapho@seznam.cz](mailto:early.bapho@seznam.cz)

**Nestyďte se a napište nám...** každý adresát získáva symbolický dárek

**Zajímá Vás nějaké téma?**

**Má se mu Early Bapho mrknout na zoubek?**

**Nebo se chcete jen na něco zeptat?**

**PIŠTE !**

## WANTED by Candy Cane



Hľadáme redaktorov do nášho tímu Early Bapho, ktorý by sa spolupodielali na rozvoji nášho časopisu a obetovali nám troška zo svojho voľného času.

Požadujeme - určitú samostatnosť, ochotu spolupracovať, istú pravidelnosť a zodpovednosť za Vami vytvorené články.

Ponúkame - slávu, peniaze a moc!  
Berte to s rezervou, ale čím viac ľudí bude prispievať, tým viac sa náš časopis rozrastie a časom môžu pribudnúť súťaže o hmotné či nehmotné ceny :)  
Robím si srandu. Hrozný, čo?

# ÚVODNÍK



Čas utíká jako voda  
a první speciál ještě  
nedávno úplně neznámého  
Early Bapha je tady.

Ríjen je zvláštní měsíc,  
přetácel se nám čas,  
začalo se výrazně ochlazovat  
a rovnodennost už je dávno za námi.  
Co teprve když vejdete do parku  
nebo do lesa... už se musíte brodit  
listím, ne-li prvními závějeji.

Každopádně za pár dní začne  
sněžit, takže pokud si chcete ještě užít  
nezamrzlé přírody, kopečky porostlé  
stromy, hrající všemi barvami, popřípadě  
vidět v přírodě nějakou tu nezamrzlou  
srnku máte letos už jen trochu času.

Co pěkného bych Vám ještě  
pověděl... no na světě přibyli další dva lidi,  
kteří mně chtějí zabít, je mi zima a jsem nemocný  
... a teď něco záživnějšího  
Teď je tu taková vichřice, že normálně lítají kočky vzduchem,  
no fakt... koukám z okna a v okně protějšího baráčku kočka.  
Najednou skočila dolů a vítr ji odnesl asi o metr dál... a ten vířkot  
no horší, než túra na Leaf Caty... ale spátky k Baphovi.

Právě čtete Early Bapho Speciál s 28 stranami poutavého čtení a malou  
odměnou pro čtenáře, kteří si baphíka tisknou - plakátek, dále již můžu představit,  
hlavní téma, které bylo dosud tajemstvím. Je jím kronika Ragnaroku - chronologicky  
seřazené a dopodrobna rozebrané dějiny světa hry RO.

Jinak naše řady z vlastní vůle opustil LuKe a zavítala k nám nová mladičká  
redaktorka, tak snad se mezi námi udrží, vystrkovat růžky začala i Candy Cane, která  
se kromě komiksu zasloužila o pár změn.



Martin Kostka

## obsah

### -tema

RO Chronicles	4
Farewell	15

### -novinky

Early gossip	14
hot news	17
halloween	17
Fashion gears	19

### -kultura

LEGENDA O GILMEROVI	21
FANARTS	25
V PRISTIM CISLE	26
komiks	27-28

# Chronicles of ragnarok



Za předpokladu, že jste začali na Rebornu -  
„že nehrajete Ragnarok od 1.6. 2003, což je mimochodem  
datum vydání Ragnaroku pro Severní Ameriku, jsem se rozhodl  
podrobně sepsat dění ve světě RO od jeho počátku.

Jednotlivé počítání na kapitoly začalo až později a různé servery  
mají kapitoly jinak označené... my se budeme řídit oficiálním řazením kapitol  
dle ofiku (iRO).

Věděli jste, že Ragnarok původně fungoval i bez gild a guildovních válek? ...

Dnes to mnohdy vypadá, že život některých lidí závisí na GW >.< . Věděli jste, že Comodo na rozdíl  
od Lutie není prvotní město... že patch s Yunem přišel dříve, než ten s Umbalou?  
Interested? Want to know more? Let's find out!

Bylo kdysi cca 10 knih, ty  
knihy byly prezentací Manhwy - korejská  
manga, což je vlastně kreslený komiks.  
V tom komixu pobíhalo pár postavíček  
(Rune Knight, Warlock, Cleric,  
Assassin...). Celá manga, jako by vypadla  
z oka hře, která se o osm let později  
stala hitem... Ragnarok.

Knížky bohužel nevlastním,  
jinak bych porovnal původní myšlenky  
světa se hrou.



1. 9. 2001, tak to je  
datum, kdy hra Ragnarok  
Online spatřila světlo světa, a  
upřímně na tu dobu takovéto  
MMORPG... divím se, že celý  
svět nejalal. Ale proč... vždyť  
lidí se vesele mohli v hernách  
připojení přes LAN střílet do  
hlavy a myslet si, že svět je  
jejich.

Původní hra měla 8  
měst a propracovaný svět...  
přesto je vidět rozdíl mezi  
původními a novějšími  
mapami. Původní města:  
Prontera, Geffen, Aldebaran,  
Morroc, Payon, Alberta, Izlude  
a Lutie. Když tak přemýšlím,  
tak Glastheim, Clocktower,  
Pyramidy... no opravdu na  
svou dobu skvělá hra  
(jen škoda že se stala  
známější až  
o několik let později.)

Dle severské  
mytologie bychom mohli říct:  
„Závěrečná bitva započala.“



Kdybychom měli  
rozdělit naši kroniku do  
kapitol, jak se to dělá  
s nynějšími updatey, mohlo  
by to vypadat přibližně  
následovně...  
(Upozorňuji, že číslování  
kapitol nemusí být úplně  
správné)

## Episode 3

Ragnarok započal, dokážete si  
představit ty štvance několika tisíců  
nedočkavců, kteří spolu závodí v pobíjení  
poringů... Ach, to byly časy.

Ale vraťme se zpět k RO.  
Původní svět měl už dost velkou plochu,  
tehdy pouze ne-úplně prozkoumané hole  
království Rune Midgardu. Map bylo sotva  
půl, oproti dnešku (Aldebaran byl severní hranicí světa, Morroc  
jihozápadní a Alberta byl tehdy přístav, ze kterého jste se mohli  
přepřavit maximálně tak do Izlude).

Naopak, kdyby jste tehdy před lidmi mluvili o Amatsu,  
Comodu, nedejbože o steampunkovém Einbrochu tak by jste dost  
brzo skončili se svěrací kazajkou v zatuchlé cele Prontery.



# Chronicles of ragnarok

## Episode III

Až po necelém roce přišel systém ze kterého se brzy stal význam celého ragnaroku, celého světa.

Mimo jiných úprav se totiž objevily Guildovní Války. Takto promakaný systém masivního PvP si oblíbil skoro každý a brzy byli vlastníci hradů bohové a ostatní ta spodina.

Samozřejmě se s GW objevily první gildy, guildmaster měl mít tehdy spoustu zvláštních schopností, na které by jsme dnes jen tupě čuměli. Například měl GuMa vlastní status charisma, zvyšující accuracy hráčům gildy.

Mimochoodem se až touto dobou začaly objevovat propracovanější efekty a tehdejší exploze Marine Sphere byla pro vývojáře zázrakem.



## Episode IV

-Yuno

Ani ne rok po spuštění RO se objevil update s Yunem a to i s alternativou přestoupit na 2-2 classy. -Ano původní RO byl jen o classch: Swordman-Knight, Mage-Wizard, Archer-hunter, Merchant-Blacksmith, Thief-Assassin a Acolyte-Priest. Když se nad tím zamyslíte tak zjistíte, že 2-2 Class jsou opravdu takovým rozšířením. Vemte si jak je na tom Dancer/Bard oproti Hunterovi, Sage oproti Wizardovi, Alchemist oproti BS nebo Priest oproti Monkovi, to není jako brácha X ségra, to jsou hodně velké změny, 2-2 Classy jsou trochu složitější na ovládání a nad používáním jejich schopností už je třeba dost přemýšlet. (Teď nemyslím noční „přemýšlení“ v posteli, kdy se necháte obskakovat homunem, který vše obstará za vás).

Mimo to byly objeveny místa okolo Yuna a to včetně „oblíbeného“ Magma Dungeonu a Juperosu.



## Episode V

Kromě toho, že Albertští námořníci objevili náhodou tajemný ostrov plný želviček (Turtle Island), se vývojáři rozhodli (až po takové době) propůjčit monstrům skilly, původně dělané pouze pro postavy.

I got Skills!



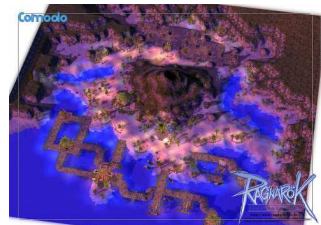
## Episode III

Do mapy světa přibyla lokace ostrova iluzí - Comoda.

Objevovatelé si dali záležet, museli se dostat skrz divokou bažinu, obří řeku a rozlehlé jeskynní komplexy, obývající nebezpeční tvorové.

Znalci vědí, že Comodo je vlastně jedna obrovská jeskynní hala, osvětlená jen odrazem měsíčního světla a mystickými silami kolem Comoda (čarodějnice).

Obrovskou změnu zaznamenaly postavičky, spousta skillů a schopností se upravovala za běhu (vyvažovala se moc jednotlivých povolání). Do hry přišly již tehdy quest skilly 1st classů a novice a Poison, Frozen, Slep, Blind, Stun a Hide přišly také na svět.



# Chronicles of ragnarok



## Episode 03

-Amatsu & Gonryun

Kdysi dávno vyprávěli

Albertští rybáři velmi zajímavý příběh. Příběh byl o námořníkovi, který přežil mohutnou mořskou bouří. Jeho loď byla hodně poškozena a hnala daleko na moře, dokud jí příliv nevyplavil na větrný ostrov, zahalený do mlhy.

Muž se rozhodl, že ostrov prozkoumá, nikdy totiž nespátřil zem podobnou této. Objevil exotická místa, plná neznámých rostlin a živočichů. Všiml si osady zvláštních domů a zamířil k ní. Domorodci si cizince ihned všimli a poskytli mu jídlo, pití a přístřeší. Za nějakou dobu námořník opravil svou loď a doplul do Alberty, kde skromně dožil svůj život.

Jedného dne ale našel jeho syn námořnické zápisky na otcově staré lodi a poslal je po poslovi králi Tristamovi III, ten s Amatsu navázal obchodní kontakty a tak se stalo město obecně známé.



Před lety doplul do Alberty cizokrajně vypadající mladík, když se to dozvědělo pár strážných, rozhodli se eskortovat jej až do Prontery. Král Tristam III se od něj naučil mnoho o kultuře, ze které mladík pocházel a přikázal Albertským námořníkům aby se do Gonryunu vypravili s chlapcem a zjistili o tom místě co nejvíce.

Současně se několik Aldebaranských nadšenců rozhodlo stvořit povolání Supernovice. Stejně tak se jeho veličenstvo Tristam III. nechal slyšet, že požehná každému manželskému páru... a tím se rozběhl systém svateb, kterým dneska prošel každý šmoula co potřebuje SP. ㄟ\_ㄟ





# Chronicles of ragnarok

## Episode VVV

-Umbala

Podle starověké

legendy se nachází v severních Comodských jeskynních chodbách tajný průchod, vedoucí ke gigantickému stromu, ve kterém se skrývá velký poklad, který objeví ten, co je chamtivý, ten co je poctivý totiž bude vládnout novému světu.

Komodští Bardi a Dancerky dlouho vyzpěvovali tuto legendu, po čase začala být populární a spousta nadšenců tyto chodby dokonce hledala.

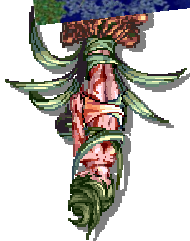
Jednoho dne ale někdo našel dřevěný, vyřezávaný ornament v Zenhaiských bažinách, to dobrodruhy přivedlo k tomu, aby hledali strom kolem Ruandské jeskyně a Zenhaiské bažiny.

(Omlouvám se za názvy na kterých si lámete jazyk ale ty lokace se tak jmenujou :) ) Uprostřed divoké džungle našli velmi úzký dřevěný most, vedoucí přes hluboký kaňon.

Dobrodruhové jen užasle pozorovali krásnou džungli před nimi, dorazili do malé vesničky plné malých domorodců, nosících masky, symbolizující Matku Zemi, nazývali se Utanským kmenem Umbaly.

O Umbalském Dungeonu se po letech zjistilo, že je součástí legendárního stromu Yggdrasilu. Avšak ti, co v něm hledali poklady už se nikdy nevrátili...

...Ne do našeho světa.



## Episode VVV

-Louyang

Po japonsky situovaném městě Amatsu a tchaj-wansky situovaném Gonryunu, přichází čínské město Louyang ve stylu pověstí starověké Číny. Tehdy byla doba objevů... Amatsu, Gonryun, Turtle Island... A jednoho dne by objeven další ostrov. Po Albertě se šířily zvěsti o obrovském pokladu, který leží hluboko pod Louyangem.

Celý Louyang byl ale uzavřený od světa dlouhou dobu a cizince dodnes nevidí rádi.



# Chronicles of ragnarok



## Episode IX

-Ayothaya

Během zlaté doby Rune-Midgardských objevů byla objevena ještě jedna lokace.

Ayothaya - také přezívaná nový svět, krásné město zobrazující thajskou kulturu, jeho objevitelé byli nejdříve uchvázeni spoustou zlata a diamanty, ale později na Ayothayi našli něco mnohem krásnějšího  
-Nádherné domečky stavěné nad tichými vodami Ayothayských pláží a život bez násilí.



## Episode X

-Dědictví

...Příběh Schwaltzvaltské republiky  
Epizoda 10. byla zvratem. Nejenže se přestavěl Payon, přibyl systém adopcí, nejenže Valkyrie svolila k vývoji mimořádných povolání, jí vlastní požehnané. Na severu se začaly objevovat dosud nepoznané místa a už vážně nešlo o věk pověstí a legend ale vývoje a techniky. Ragnarok začal být více Steampunkový a to hlavně díky městu Einbroch nalezly se druhy poringů s hadičkou a šroubkama :) ... (nepočítáme-li pozdější úpravy jako implementaci Gunslingera).



## Episode X.1

-Einbroch - Ocelové město  
... aneb Julesi Vernee, otáčej se v hrobě.

Přibýlo město Einbroch s přilehlými fieldy. Objevila se vzducholoď (na rebornu se bohužel kvůli naší kapře moc nevyužívá, ale i přesto potkat tam nějakého cestovatele má své kouzlo).

Mimo to se objevil až tehdy rank systém, tudíž od tohoto okamžiku začala alchemická a blacksmithská válka.

Dalším dost zásadním zvratem bylo objevení karetních komb, později se nápad rozšířil i na equip, ale původní byly karty.





# Chronicles of ragnarok

## Episode X.2



### Lighthalzenská Laboratoř

Laboratory F1: Díky tomu, že Rekenber laskavě přispíval na výzkum, bylo zajištěno rozšiřování laboratoří. První patro obsahuje místnosti se špičkovým vybavením, místnosti pro porady, společenský život, volný čas a ubytování, to vše pro ty, kteří byli přizváni k pokusům. Patro je špičkovou ukázkou laboratoře - sen všech vědců.

Life Experimentation Laboratory F2: Druhé patro je přísně hlídáno, proto jsou záznamy o něm tajné, ale povídá se, že výzkum tohoto patra se zaměřil na zkoumání daru života a smyslu bytí. Pokud zde vstoupíte objevíte mnoho zvláštních zařízení a vězení pro experimentální subjekty.

Life Experimentation Laboratory's  
Disposal Facility F3:

Izolovaný komplex chodeb, kde mohou vědci bezpečně uložit nebezpečný materiál a odpad z jejich experimentů... víceméně hlavně zbytky lidských těl z experimentů druhého patra. (Velmi chutné, když si představíte krvavé ostatky těl jedoucích po běžícím pásu a padající do díry, která je zároveň vstupem do 3. patra)  
Říká se, že je třetí patro obýváno nasranými duchy všech zde zemřelých.



-Lighthalzen

... Znamení světla / Stíny temnoty

Před pěti sty lety vědec Zenit

Zerter Lighthal objevil uprostřed pustin opuštěnou laboratoř - výzkumný komplex ležel v dalekém údolí Schwaltzvaltské republiky.

Když pak Rekenber Corporation odkoupila laboratoř s okolními pozemky do svého vlastnictví, začala budovat luxusní Lighthalzen, takový jak ho známe dnes.

Lighthalzen je obecně rozdělen na hospodářskou a obytnou část. Když Rekenber corp. skupoval okolní pozemky, byli chudí lidé nuceni žít v odlehlé části města ve skalách.



Nicméně se Rekenber zasloužil vývojem Homunkulů, i když někteří upřímně vypadají jako nepovedené pokusy :) .

Mimořádně epizoda také přidala všechny chybějící prvky Juperosu. O Juperosu se dodnes nic moc neví, badatelé objevili rozpadlé trosky prastarého města, obývaného roboty a dál se nedostali, říká se ale, že je bájné město mnohem větší a leží hluboko pod zemským povrchem.

# Chronicles of ragnarok



## Episode X.3

-Noghalt

Kapitola poukazuje na vyschlé pláně severovýchodně od Yuna (cesta mezi Yunem a Hugeltem). Tyto pláně jsou osídleny monstry se středním až vyšším levellem. Jsou zde především nové dračí monstra... Především konečně taková dračí monstra co nevypadají jako zelená dvounohá blbost připomínající robotickou kobylku s kroutcím se chapadlem na hlavě. (Petite pro nevzdělance)

I když Ferusové tuhle

blbost na hlavě mají taky. >.<



Severně od Yuna byla propast... ale nebyla to obyčejná propast, byla začarovaná, byla to kadipropast... No asi tak nějak. Věž na její druhé straně byla postavena na památku vítězství legendárního tajemného rytíře Thanatose nad démonickým králem Satan Morrocem před mnoha lety.

Dle pověstí byl Satan Morroc zkázou celého světa, dokud se mu nepostavil Thanatos.

Bojovali 10 dní, nakonec Thanatos zvítězil a zamknul démonického krále hluboko pod jižní Rune-Midgardskou poušť.



Abyss Lake

Dost významnou změnou jsou dva nové dungeons- Thanatos Tower a Abyss Lake.

Abyss je přírodním divem světa, jehož krásná krajina a scenerie zahřeje i nejchladnější srdce a inspiroval stovky Bardských písní. Třpytící se povrch jezera, obklopující zelená pole zastřena tajemnou mlhou, skrývající ostrov... to můžete zhlédnout s trochou všímavosti na těchto Noghlatských pláních. Lidští obyvatelé Abyss Lake uctívali a považovali zdejší stvoření za strážce přírodních bohatství a dokud nepřišli dobrodruhové o ostrovu se ani nevědělo.

Dungeon je rozdělen do tří pater, přičemž čím hlouběji sestupujete, tím se zvyšuje obtížnost vašeho přežití.

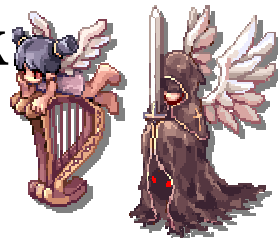
Poslední patro je rozsáhlý otevřený prostor se sloupy a příkopy, osídlen 124-mi monstry. Pokud zde vyrazíte, bez pořádné výbavy, velké a vycvičené party nemáte šanci.

... Určitě ne proti zdejšímu Bossovi Detale-Deurus, který vás jen tak nenechá rozkrádat jeho poklady.





# Chronicles of ragnarok



Expediční tým společnosti Rekenber objevil Thanatos Tower, zpusťošenou a v troskách. Nakonec se však přece jen rozhodli ji zrekonstruovat. Postavili ji přesně takovou, jaká před lety byla. Rekenber zašel tak daleko, že se rozhodl vytrápit minulosti peníze a za vstupní poplatek nižší patra zpřístupnil veřejnosti.

Jenže jednoho dne se při prohlídce věže něco stalo. Celou oblastí otfásko obrovské zemětřesení a zároveň ve stejný okamžik se zvláště zablesklo (nebo jsou to keyy a někdo fotil na prohlídce s bleskem) ...každopádně při této nehodě zemřelo mnoho lidí.

Jak by řekl kámoš: drby se šíří rychle, prdneš si na ulici a za deset minut se na druhém konci města povídá že ses posr...

Tak to bylo i s Thanatos Tower... každopádně nejvěrnější drb by asi, že bohové seslali do věže hrstku andělů, aby potrestali lidi za to, že si zahrávali s věží. Každopádně Rekenber je neodbytný a brzy na to dokončil konstrukci Thanatos Tower.



## Episode X.4

-Hugel

Na vzdáleném severovýchodě leží malá vesnička se jménem Hugel. Hugel je klidná, osada, byť je proslavena zdejšími velkolepými oslavami. Hlavním zdrojem obživy zdejších domorodců je rybaření a díky oblíbenosti i převážně turistický ruch.

Hugel pořádá denně spousty her a soutěží pro turisty... To je však hlavní lákadlo, jinak je Hugel vcelku klidnou vesnicí, takřka odříznutou od světa.

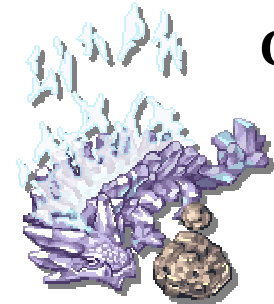
Nejbližší cesta k civilizaci (pokud nebereme v úvahu pro většinu Rebornáků samozřejmě technologii teleportace Kaprou) vede skrz rozlehlá a velmi nebezpečná místa ... Možná i proto je ale Hugel stále krásnou malebnou a ničím nerušenou vesničkou, byť bohem zapomenutou, jediný způsob bezpečné transportace je tak zdejší rampa se vzducholodí.

Hugel nabízí mnoho nového, závody příšerek, závody bingoj, návštěva ostrova Angrboda, s pradávými ruinami Odin Temple. Mimo to se zde přesídlila z hlubokých payonských lesů Hunter guilda. A dalším převratem jsou dvě nová povolání, už ne tak opovrhována jako TK classy. Jsou jimi Gunslinger a Ninja, classy jsou bez přestupu s reinkarnací, přesto dobře zvážený build a equip dokáže zamávat i se zdatnými bojovníky. Obě povolání mají opravdu mnoho způsobů kombinací skillů a zbraní. Ninjové se tak mohou stát od obratných stínových bojovníků skákajících ladně po stromech až po jakési guru s mystickými elementárními silami. Naopak Gunslinger sice jen střílí, i když skilly jsou taky rozmanité, může si vybrat mezi pěti typy zbraní (pokud nepočítáme pífání prstíčkem) ... od všem známých příručích Handgunů až po vrhače granátů.



# Chronicles of ragnarok

## Episode X.1



Rachel je hlavním městem Arunafeltzu a update přidal dva dungeony a to jak již zmíněný mrazivý Rachel Sanctuary, tak vzdálený, hluboko do země zasahující Ice Dungeon, který je v tomto vyschlém kraji malou ironií.

-Rachel  
Jedenáctá epizoda a nový kus světa s ní.

Arunafeltz je jakési třetí něco do hry. Midgard je rozlehlé království. Schwartzvalt se svým průmyslem je republikou no a Arunafeltz je řekněme monarchií, kterou spojuje především víra a náboženství a to hlavně Rachel, s půlkou obyvatel fanatickými vyznavači bohyně Freyi... což je docela pochopitelné, si v těchto rozlehlých písčinych pustinách udobřit bohyni plodnosti a úrody... nicméně také války a čarodějnictví... podle toho taky obsah krve ve kbelíku mimo to s vodou a špinou vytřenou uklízečkou v Rachel Sanctuary.

Všeobecné změny ve hře, které stojí za zopakování jsou: objev equipových komb, globální změny monster, slot enchant no a hlavně pořádně vypukla Headgearová mánie... Aneb ano, do této doby, kdo nenosil na GW hovno na hlavě, byl idiot:-.D.

## Episode X.2

-Veins

Dlouho očekávaný update se sceneriemi neklidné sopky... kdoví co si pro nás gravity připraví, třeba se v budoucnu dočkáme update těchto polí s krajem, zpusťošeným silným vulkánem.

Ale vraťme se do přítomnosti... ano do přítomnosti, neboť když nepočítáme „dungeon“ Nameless Island - následující podkapitola tak o moc dál jsme se nedostali. Ano máme Morroc na sračku... ale to je tak pomalu všechno z příštích kapitol.

Takže: Veins je kaskádovitě pouštní město, vesměs vytesané z pískovce, převážně se zde zkoumá zdejší půda bohatá na minerály, nedaleko města se nachází již zmíněná sopka, z čehož můžeme soudit, že tady nám pšenka doslova nepokvete. Město je vcelku klidné, když přehlédnete quest, kdy hlavní atrakce je přehrabování se ve velbloudím trusu. Zato sopka... ta je pro silnější povahy. Uprchlí Guardiáni, ohniví elementálové – Salamandři v čele s ohnivým mužičkem – Ifritem jsou opravdu smrtelná kombinace.





# Chronicles of ragnarok

## Episode X3.3

-Nameless Island  
„Svatá Freyo, odpověz svým oddaným! Ochraň nás před zlem! Vyslyš naše prosby, a přived' nás na cestu spásy a vykoupení. Jsme připraveni ti sloužit k osvícení nevěřících. Nech nás napravit své hříchy. Cestou, krví nevěřících a masem kacířů je zasvětime pouze tobě.“

Jinými slovy podívejte se tam a poznáte jak dopadnete, když si budete hrát na ty nejlepší na světě a zahrávat si s bohy.

Nameless Island by se dal trochu srovnávat s Odin Temple, jenže tady se začali lidé (vesměs fanatici) vraždit mezi sebou a od té doby se krásný ostrov s rozlehlými kláštery změnil v místo obývané dušemi služebníků, kostlivci a pekelními stvořeními.

Nikdo už neví co se přesně stalo a vyznavači Freyi mají přísně zakázáno o ostrovu mluvit. Dokud se zde však všechno nezvrhlo mohlo to být další krásné ostrovní městečko. Teď je z něj zapomenutý ostrov beze jména, ostrov, který zmizel z map... ostrov, který neměl být znovu nikdy objeven.



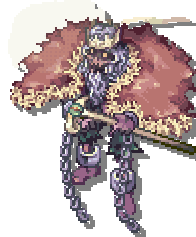
No a co se jinak ve světě událo? Jako vždy se do hry narvalo několik desítek itemů (64 ks equipu), k tomu pár equipmentových komb, změna některých dropů, již existujících monster. Dále se dokončil update ilustrací karet (rámečky), všemi velmi oblíbený systém GW: Second Edition 2.0. A na oficiální servery přibyl Mercenary systém.

Mercenary systém k nám nejspíš nedojde a nebo značně ořezaný, není divu, když naše GM mají spoustu práce hlídat stovky bugů, hacků a AI, které už zde máme ve stylu Homunů a Petů.

No a kapitolou 11.3 končí dění naší kroniky. Doufám, že jste se neunudili historií a snad to některé i zajímalo, neboť minulost z nás dělá to, čím jsme.

Ano ještě jsme s výkladem neskončili, přítomné, budoucí a nejasné budoucí updaty zobereme v příštím vydání.

Martin Kostka





# Early gossip

Tak a je to tady... máme žhavé zprávy o dění ve světě, no a je teda o čem mluvit. Midgardské úřady tají před veřejností spoustu věcí a náš exkluzivní zpravodaj (jehož nick nebudeme z bezpečnostních důvodů zveřejňovat) se rozhodl riskovat a dostal se do tajných aktualizovaných kartoték Pronterského hradu.

## Einbroch pollution

Slévárna v Einbrochu musí do konce roku stihnout rozpočet na tento rok a jsou ve skluzu, produkce železa se musela za poslední měsíc ztrojnásobit. Tím se ale mnohokrát zvyšuje obsah jedovatých oxidů ve vzduchu.

Vycházet v Einbrochu ven bez roušky je jako by jste si nasypali do krku kilo železných pilin. Vzhledem k tomu, že se to továrna snažila dlouhé týdny tajit mysleli si zdějíši, že náhlé zvýšení počtu bezvědomých lidí na ulicích je vlivem chladných měsíců, kdy si na zahřátí občas člověk nějaký ten alkohol dá.

Schwaltzvaltské úřady se rozhodly to vyšetřit, když v továrně našli zástup levné pracovní síly, která dobrovolně vycházela na hodinu ven a další hodinu odkašlávala železný prach do hutí bylo vše jasné a Einbroch měl zaplatit obrovskou pokutu všem okolním městům za znečištění.

Nakonec se od toho najednou úřady distancovaly a zvláštní je, že žádnou pokutu neudělili a vše přehlédli. Když se však nebezpečný prach dostal až do vzdáleného Morrocu, psali petici obyvatelé Midgardského království.



Poslední údaj, který byl o tomto případu v kronice zaznamenán je tento:

30.10. 2008

Král dnes změnil názor a přesto, že v atmosféře jsou stále obrovská oblaka špinavého dýmu, řekl mi at sdělím veřejnosti, že se jedná o vzácný optický klam, který se v Midgardu vyskytuje jednou za sto let a je způsoben odrazem světla a rozestavením okolních planet.

A zápach a nos s ústy plných železného prášku k tomu optickému klamu patří. Jsem zvědavý kdo na to skočí ale když mi do kapsy strčil nenápadně 200 tisíc mincí rozhodl jsem se to utlat.



Martin Kostka



# Farewell...

Ano pokud se vám naprvním nadpisu hlavního téma tohoto vydání nezdá, je to správné. Toto vydání Bapha má totiž dvě hlavní témata a proč? Není to zrovna šťastná událost... ze serveru odešel ten, který za vším stojí, ten díky kterému se všichni známe a ten, který pro nás obětoval hodiny svého drahocenného času. Přestože vzdát to chtěl už dávno a hned několikrát, odolával a odejít se vši hrdostí se rozhodl až nedávno.

Spousta lidí o nich neví, spousta lidí neví, že by něco dělali, spousta lidí je pomlouvá a spousta lidí ani zdaleka neví co jsou vůbec zač... o kom, že mluvíme?

Ne poslanci to nejsou, ty bych nelitoval. Mluvíme o našich Game Masterech... Kenny (K3dT), člověk o kterém je úvodní řeč se o chod serveru staral bezmála 4 roky a byl to poslední dobou nemuselo být zrovna vidět, svého času se o server staral intenzivně a efektivně a můžeme říct, že kdyby nebylo jeho, Reborn by zdaleka nebyl jeden z nejlepších serverů v okolí, ne – li celé evropy.

Zde jsou dva rozhovory o známých i neznámých faktech ohledně GM a celého Rebornu.



Sir Loony →

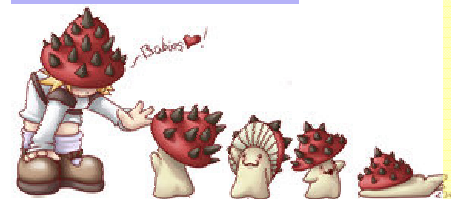
Následující rozhovor s Kennym jsme získali 23.10.2008

Jak se vůbec člověk jako ty dostane až k adminovi Rebornu? Byl to nějaký projekt pod vedením CzRO a ty si byl po ruce?

Server na kterým jelo CzechRO v ty dobe uz nestihal napor novych hracu a vecery byly temer nehratelny, admin CzechRO Petrson chtel problem nejak vyresit. Shodou nahod se zrovna zajimal o Freyu ('program' blizky eAthene na kterem Reborn funguje), protoze uz v te dobe nabizela vetsi moznosti nez samotnej Aegis ('program' na kterem funguji oficialni Ragnarok servery). Dalsi nahoda byla, ze Bliz (admin warzone.cz) nabidl Petrsonovi server k posileni vykonu CzechRO. Bohuzel (bohudik na serveru byl nainstalovan linux, a CzechRO potrebuje Windowsy. No a tak vznikla v hlave Petrsona mysenka novyho serveru postavenyho na emulatuoru oficialniho serveru. Tak vnukl nabidku Siru Loonymu, ktery ve vidine serveru na kterem nejsou jini nez poslusni hraci nabidku prijal. Pote oslovil me, jako kamarada z realu a trosku ne-moc v dobrem svetle znameho hrace z CzechRO... a vznikl Reborn. Mimochodem pojmenovani serveru vymyslel Petrson po tom, kdy jsme ani za nekolik dni s Loonym nebyli schopni vymyslet zadne normalni jmeno.

Povídalo se, že jsi bývalý člen HR ještě z CzRO, co je na tom pravdy?

Je to pravda, neslo ale o HR ale



o guildu Shokei která je na CzechRO mimochodem jeste dnes. Je pravda ze hodne lidi v HR bylo z puvodnich Shokei.

Vzpomínám si když jsem ti psal poprvé... když ti píšu teď, je to docela ironie, tehdy byly uzavřené registrace a já jsem dělal všechno pro to, aby si mně k registraci pustil. A pamatuju si, že takhle uzavřené registrace byly několikrát, z jakého důvodu?

Slo vicemene o vymysl Loonyho aby se na server nedostali 'problemovi' hraci ktery on na serveru nechtel. Chtel mit server bez plsaku a zlodeju, ale pozdeji se ukazalo, ze to akorat odrazovalo vic normalnich hracu nez tech, na ktery to bylo cely vymysleno.

Vždy byl CzRO server početně s hráči v převaze nad Rebornem, myslíš že se za těch pár let ten rozdíl alespoň trochu vyrovnal? A jak si myslíš, že si Reborn vede celkově na české RO scéně?

Je neuveritelny, za jakou dobu jsme dokazali dotahnout CzechRO co se tyka kvality hry i poctu hracu. Reborn je díky za svou historii pocetnemu tymu Game Masteru a Adminu kteri kdy na serveru neco udelali, ale i hracum kteri nas zasobovali napady na questy, ruzne vylepseni apod, jedinecny server v Cechach, a troufnu si rict i mimo nase hranice. Vzdyt i zahranični servery se snazi kopirovat od nas - napr. hunt quest, hledani pokladu ci ruzny ingame prikazy.

# farewell...



Na serveru kolují už dlouhé měsíce fámy a drby o tom, že je na Rebornu nedostatek lidí a GW situace je už dávno rozdělená do dvou táborů, máš stejný názor?

Priznam se ze tohle nesleduju, ale podle počtu online hrácu při GW (bez merchantu pro rejpalý) se temer nezmenil, naopak se mirne zvsyuje. Z toho mi vychazi jen to, ze cim dal vic hracu uz ma RO jako oddech nebo je Guild Wary vubec nezajimaji.

Oki dikes za rozhovor.

nz .)



A tady už je rozhovor pořizovaný s aktuálním adminem serveru, Kocourem, na kterého přesto stále dohlíží vyšší bytost :)

**Ty jsi vlastně ještě nedávno z řad Friendů co? \*háže banány na zem\* ... jak už je to dlouho?**

Pěkně dlouho, pár tejdnu po začátku ostrého provozu, kdy byl knecht kolem levelu 70. Teď to budou 3 roky.

**Jinak co tvůj nick? Má to něco společného s kocourem z Red Dwarfa, nebo tě to tak prostě napadlo?**

S Červený trpaslíkem vůbec nic. Přezdívku Kóča jsem dostal už na střední a vztahuje se k mému jménu - Kocourek. Kluci mi chtěli nějak říkat, a nakonec mě jmenovali Kóčou :)

**Tak to máš v poho jméno. No Vraťme se k situaci na serveru... Jak si se vlastně dostal původně k GMkování, pomocník s eventy jako všichni?**

Rozpad Friendů, odchod většiny mých přátel a osobní důvody způsobily, že jsem začal ztrácet zájem o hru. Měl jsem ale pořád pár přátel, se kterými jsem trávil čas na IRC. Tam jsem se dostával do kontaktu s ostatními GM a poznával problémy, které sužovaly tento server a na které nikdo neměl čas. Ano, šlo o chování hráčů. Po několika hovorech s kennym a ostatními GM a po dodávání odvahy Iscarem, jsme se společně rozhodli, že to vyzkoušíme. Takhle to začalo. Nešlo mi tedy o eventy, od začátku jsem chtěl řešit spíš problémy.

**To je teda odvaha, pracovat s tímhle materiálem :-D .**

**Proč si myslíš, že si kenny vybral tebe jako admina? Byly v tom nějaké peníze? drogy? politika?**

Všichni bychom si přáli, aby důvod byl jiný, než že v podstatě neměl na výběr. Teď, když tak nad tím přemýšlím, tak se mi zdá, že mě kenny celou dobu připravoval na to, že to jednou vezmu za něj. Všechny věci, který mě naučil a taky přátelství, které jsme vybudovali, vedly k jednoduché volbě. Další možností byl flex, kterej spouště většinou ohledne linuxu rozumí daleko líp než já, ale během prázdnin byl víceméně neaktivní, až jsme se obávali, jestli náhodou nechce skončit. Opravdu nebyl výběr

**Udělalí jste trochu riskantní krok - přímý nábor GM, jsi si jistý, že to byl dobrý krok? Až se mi zdá, že jste brali všechny. Jak to těm zelenáčům jde?**

Po tom, co mi to kenny předal a já se dozvěděl svůj rozvrh, jsem zjistil, že pokud se něco neudělá, povede to k zavření serveru, protože bych se z toho zbláznil. Potřeboval jsem někoho, kdo by řešil obyčejný problémy a já se tak moh dostat na kennyho pozici, kdy se budu starat o server a řešit jen důležitější problémy. Taky se chci starat o skripty. Vyústilo to ve veřejný konkurs a musím přiznat, že jsem moc rád, že mi psali samí rozumní hráči. Bohužel s některými to nevyšlo a do týmu se nedostali. A jak se jim vede? Jsem překvapen, velice dobře. Dělají mi samou radost, jde jim to pěkně. Věřím jim a jsem rád, že je mám.

**Tím si zodpověděl i mou poslední otázku o tvém studiu. Budeme ti držet palce aby ti tu z toho někdo neudělal kocourkov, díky za rozhovor.**

Taky děkuju. Měj se, hoj :)

Martin Kostka





# „Hot“ news

Jak jinak, než krátce poreferovat v tématu novinek Halloweenského vydání o Halloweenském eventu.

Ne že by nebylo o čem mluvit, v říjnovém měsíci... Například o přidání několika vylepšení z epizody 11.3 (Demise of Morroc), nových Huntikách, obnoveném CTF s úpravami, zavření Geffenského hradu a o questících na headgeary: Valkyrie Feather Band, Bunny Top Hat a Ninja Scroll ... ale proč se o tom zmiňovat dvakrát, když jsem se o tom právě zmínil že?



Tento rok byl Halloweenský event podobný minulému, taky probíhal v nířfu rej strašidel, aby to nebylo až tak stereotypní oproti minulému roku, mohli jste i potkat upraveného Naght Siegera a Entweißen Crothen. Navíc se objevil přežitek z prázdnin- proměn lidí v potvůrky, jen tentokrát jste o to museli poprosit temného kouzelníka, který se na svých cestách astrálními sférami zastavil na chvíli v Pronteře.

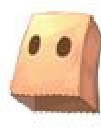
Hráče, kteří makali několik hodin na výrobě Pumpkin- Head mohlo (ostatně jako každoročně) naštvat, že stačilo zabít pár mobů...

Nakonec to bylo docela fajn, vyměňovat si Vyhuntěné Pumpkin Mojo za odměny... ale jako redaktor bulváru, nebo kritik si dovoluji říct, že to mohlo být lepší.

Martin Kostka



au ?



# Halloween

Halloween, svátek mrtvých, duchů, démonů a podobných bubáků, který je znám skoro všude.

U nás slavíme dušičky a nemusíme to tak prožívat, avšak sluší se zajít na hřbitov a alespoň nějakou tu svíčku zapálit.

Následující články hovoří o tom jak Halloween jednotliví členové redakce slaví.



## CRAGE

Jak se u nás slaví Halloween?

Mno nijak, není to jak v americe, že se lidi převlečou za různé pšišery a vybíraj sladkosti peníze a ti starší sem tam nějaký ten alkohol. U nas je to den, jako každý jiný, zastávka na hřbitově, kouknout za zesnulými a zase zpátky domů.

By Perth: no zajímalo by mně jak se každý den koukáš za zesnulými, ale asi máš nějaké mystické síly :-P



# Halloween



## REVVY

Rozhodla jsem se udělat anketu v našem městě (vlítla jsem do hospody naproti baru :p) a zjistila, že 15 lidí ze 30 vůbec Dušičky neslaví. Další 15 ano a to tak, že chodí na hřbitov dávat svíčky, květiny, ale i další "dárky".

Kdybych se měla vyjádřit já, tak já slavím Dušičky tím způsobem, že jezdíme do Prahy na hřbitov (polovina mojí rodiny je z Prahy) V naší rodině nejsou žádné zvyky typu, že vydlabeme dýně atd. Přijíme máme takové klidné Dušičky, následně doma u čaje a u voňavých sušenek ve tvaru netopýrů a dalších potvůrek spojených s Halloweenem.

Když tento díl Bapha má být speciální. Tak až také speciální je. Připravila jsem si pro vás článkuček o tom, jak se Halloween slaví, jaké jsou jeho symboly a také o hrách, které se pořádají na Halloweenských oslavách v Anglii, Irsku a USA.

Opravdu tradičními znaky Halloweenu jsou: dýně, čarodějky, košťata, černé kočky, duchové, příšery, kostlivci atd. Hodně těchto symbolů je spojených s nějakou vírou nebo církví. Hlavně jsou to pohanské symboly čarodějnictví. Také než byl Halloween přijat do křesťanské kultury, byly tyto symboly vnímány jako satanistické.

Halloweenské hry jsou hry, ve kterých se vracíme do dob Keltů, protože takoveto hry tam byly jako oslavy kolem žní. Hry byly hrávány s typickým sklizňovým ovocem a také často předvádali co se tomu člověku může stát. Zdali se vdá (ožení) a nebo bude mít lepší časy. Také hodně důležitou roli zde hrála jablka jako při většině dnešních Halloweenských hrách. Zde máte příklady některých z nich:

**Bobbing for Apples** - Proč nevyndávat jablka z vody pusou, že? Tato hra je asi jedna z neznámějších po celém světě. Principem hry je to, že v nějakém pořádném "škopku" plavou jablka a vy je musíte pomocí pusy vytáhnout ven. Ruce při tom musíte mít za zády, takže se klidně i obávejte toho, že si ksichtík namočíte :p

**Apple Pass** - Klasická hra, která se hraje ve školních družinách s tenisákem, jen tahle se hraje jak jinak než s jablky. Počet hostů na oslavě se seřadí do dvou stejně dlouhých řad a následně si pomocí brady musí přendávat jablko. Komu, ale jablko spadne, musí celá řada znovu přendávat jablko od prvního k poslednímu. Vyhrává ta řada, která bude mít nejdříve jablko u posledního člena.

**Apple Paring** - Máte rádi jablíčka? Tak proč si je třeba neoloupat. Dokonce i tohle může být Halloweenská hra. Veme se obyčejné jablko, nůž a talíř a následně jen loupete a loupete. Vyhrává z vás ten, kdo bude mít nejdelší a nejužší slupku.

**Ghost Stories** - Jak to říct jednodušeji. Co je příjemnějšího než se pořádně postrašit? Udělejte pro své přátele příjemnou atmosféru a pořádně je postrašte nějakým opravdu strašidelným příběhem ;)



## PERTH

Tak musím říct, že u nás se pořádně ani dušičky neslavily. Asi proto, že jsem vyrostl v klasické české rodině – bez zájmu o jakoukoliv změnu.

Jednou si teda pamatuju, že nám babička dala starou, velkou dýni, která už se nehodila ani k zavaření. A tak jsme jednou večer s mamkou tu dýni vydlabali, slunce zatím zašlo za horizont kopečků a když jsme z dýně měli klasické dýňové strašidlo se svíčkou uvnitř byla už tma. Vzpomínám si, že jsme do té dýně čučeli tak dvě hodiny ... to byl fakt kouzelný večer. Teď ale maximálně zajdeme na hřbitov a to je vše. A nechcu vám kazit radost, nadšení atp ale můj názor je, že je to všechno zbytečné.

Trhovci, z toho akorát třískají peníze, vy si koupíte svíčku, věnec... dáte to na hrobaček a druhý den už to ten stánkař má na pultu a prodává znovu. Nehledě na to, že kdyby přecejn bylo nějaké nebe, himmin, nifheim, samsara, převtělení atp tak by sotva ty zesnulé zajímalo, že jste na nějaký kus šutru položili věnec nebo svíčku za 500 korun. Když jste místo toho mohli udělat něco mnohem záslužnějšího, za co by na vás byli hrdí.

Ale tak zas neříkám, že tu svíčku na památku nezapálím. Zavzpomínat si fakt člověk může i jinak, než stát v slzách nad hrobačkem.

Redakce Early Bapha



# Fashion-gears

Tahle čepička se k nám dostala 1.října. Mnoho lidí se a ni těšilo a jen minimum vytrvalo v tomto questíku :p. Máte se vypravit najít poutníka někde na západ od Rachelu, tak se tedy vydáte o dvě mapky dál a ve spodním "kruhu" najdete poutníka.

Pozor na galiona občas umí mít ostré zoubky:p.

Poutník vás okrade a zabije a abyste došli klidu pošle vás za Gullveig do einbrochu. Tu najdete v továrně, pokecáte si a oznámí vám , že by potřebovala takových 500 pořádných klacků ^^ a 200 kousku žhavého uhlí.

Takže při tomhle useku odpadla většina zájemců o tuhle čepku, někteří odpadli už jen když slyšeli co vše je na to třeba. Strávíte tak den nad huntěním kousků dřeva odevzdáte u Gullveig a ta vás dál pošle na místo kde lidé neumírají. Takže se vydáte do Nifu.

Tam najdte slepici jménem Legba sním si pekně povykládáte načež na vás vysummoní pár asi 20 nemrtvích bojovníků, řekne vám, že jste možná hodni vstoupit do Valhaly, ale že si vás ještě přezkouší a pošle Vás za Mimim.

Toho najdete v yggdrasilu ten vás prozkouší malinkatý kvíz ;) mě trval asi hodinu xD.

Poví vám , že ste asi opravdu moudrý, ale jako dukaz po vás bude chtít 25 přívěsků moudrosti, takže hura na anubise či meduzu a nebo ukecejte 25 hunteru at vám dají své přívěsky.x)

Až mu odevzdáte přívěsky pošle Vás za kamarádem thorem.

Toho najdete v mjolniru pozor na mistressku ;).Popovídá si svámi jen tehdy , když mu povíte , že vás poslal mimi, opět malý kvíza pak se vám svěří , že postrádá své kladivo to najdete na té samé mapě, opět je vám velmi vděčný , ale chudak ma zase problem , stěžuje si , že jeho blesky ehm nejsou už to co byvaly tak vás požádá o přinesení 20 rough windu.

Opět mu je donesete a zase ma problém rád by si zavzpomínal na staré časy a chce po Vás at mu zaspíváte píseň co zpíval Mimi. Buď ste si ji zapsali a nebo se vydate do yggu pokecáte s mimim a zapíšete si píseň kterou vám zaspívá, teda je to pár řádků, ale napsat je správně je někdy fuška x).



OMG my feathers!



Poté jste vysláni k nejkrásnější z bohyň a tou je nikdo jiný než Freya. Vydáte se do hlubin Rachelu sanctuary a navštívíte domov Glooma uprostřed narazíte na Freyu poté co vás nazve bídnymi červy a pohrozí vám smrtí si všimne , že vy už vlastně mrtví ste a promluví svámi. Poví vám , že měla schopnost měnit se v orla , ale ten jí byl ukraden Lokim. Dá vám náповědu, že Loki je uvězněn v nehlubším srdci Glast Heimu.

# Fashion-gears

---



Loki Vám "dá" plášt jen tehdy pokud mu donesete 6 kousku zlata. Takže hurá do dalšího huntění. Poté co mu zlato donesete se Vám vysměje nazve Vás hlupáky a řekne, že plášť už dávno nemá , a že jej schoval do jednoho robota v Kielu.

Oním pláštěm není nic jiného než Falcon mufler, tak hurá do huntění. Až plášť máte odevzdate jej u Frey a ta vas pošle za samotným Odinem. Ten opět prozkouší vaše znalosti mytologie a jako takovou malou chutovku bude chtít aby ste bojovali s Valkyrii a jako dukaz "vyrvali ji kvitek z hlavy".

Po donesení Valhala flover Vas pusti do Valhaly. Když pokecate s Valkyrii po jeho boku , tak ta vas portne do Valhaly, kde muzete pít, povídat si s valecniky a pozorovat krásne Valkyry , ktere tam obsluhuji.

Pri popijení narazíte na chlapika Theppiho, ten vam začne vykladat o sve minulosti a take se zmíni o svem bratru Eidovi , ktery odešel tam kde lidi neumírají.

Vydejte se opět do Nifu a nejděte jeho bratra , ktery popiji v hospodě. Nechce vam věřit, že ste se viděli s jeho bratrem a zeptá se vás co povídá mistr umění Gettao , když sním začnete hovořit. Pokud správně odpovíte Eid se na vás pozorně podívá a všimne si , že "po boji s valkyrou" na vás uvízlo par pírek a nabídne se , že vám z nich udělá čepičku.

Mno teď je otázka zda vydržite u huntění věci a nebo sami sebe přesvědčíte , že to nema cenu. takže hodně štěstí při huntění a googlení zaludných otázek x).

Aneta Chromcová



# — legenda o gilmerovi

„Teoreticky nemá cenu se dle zvuku orientovat, protože ozvěna tady může přijít odkudkoliv... budu doufat, že se nikomu nic nestalo.“ Uklidnil se, vstal ze země a vydal se neznámou cestou, slabě osvětlenou díky jeho pochodni.

Po chvíli došel na první křižovatku, cesta naproti zatáčela po pár metrech doprava, z chodby napravo šel podezřelý chlad a levá chodba zatáčela ještě dál víc doleva, tudíž směrem, kterým přišel.

Zvědavost a smysly ho přiměly se rozhodnout pokračovat vpravo. Gilmer si svítil na cestu a našlapoval opatrně, čím dál pokračoval, tím větší zima mu byla.

Po chvíli spatřil v dálce odraz, byl to odraz světla vodní plochy - jakéhosi podzemního jezírka, zabírající přesně celou plochu chodby. Druhý břeh byl ale zahalen do tmy. Gilmer si byl vědom toho, že je dobrý plavec ale nemohl tušit jak hluboké jezírko je a co se v něm skrývá, přesto se rozhodl pokračovat. Pochodeň udržoval nad hladinou vody, na dno nedosáhl a pro jistotu si s cestou na druhý břeh pospíšil.

Když konečně spatřil suchou zem, zaslechl tiché šplouchnutí za jeho zády. Mohl to způsobit sám, ale Gilmer nenechal nic náhodě a začal plavat na břeh jak nejrychleji uměl. Břeh byl stále daleko. Když pohlédl za sebe, spatřil na hladině malou, hrbatou bouli, která se rychle přibližovala. Když se konečně vyškrábal ven z vody, otočil se a čekal, že se tvor před břehem zastaví. Z hladiny se vyhoupla malá nevzhledná koule, nějakého malého organismu. Gilmer byl překvapen, přestože se jednalo o pouhý hladový Plankton, který je jeden z nejjednodušších protivníků.

Než si stačil malý novic položit pochodeň a sáhnout za opasek pro svou příruční dýku plankton vypustil do vzduchu jakýsi plyn, obsahující spóry. Gilmer usnul.

Cítil jen rány tykadél, chapadel a podobných odporných výrůstků. Po několika minutách se probрал, za tu dobu mu blízko pochodně stihlo oblečení trochu oschnout. Gilmer se okamžitě postavil, Plankton jej už mírně zranil. Gilmer neváhal, vytáhnul si kudlu a při každém útoku Planktonu se snažil uskočit stranou, po jeho útoku přiskočil Gilmer blíž a snažil se seknout co nejvíce. Ovšem, že se Gilmer několikrát netrefil a nad jeho hlavou se mnohokrát objevilo tajemné slovo „MISS“, o kterém nikdo nevěděl co znamená, přesto všechno byl Gilmer novicem poměrně vysoké úrovně a tak už cítil každou chvíli vítězství a sílu nově přidávaných experience. Ale v poslední chvíli se Plankton rozhodl protivníka ještě trochu potrápít a vypustil do vzduchu znovu spóry. Znovu usnul.

Vzbudil se značně zmlácený, na nic neváhal a ještě vleže probodnul slizkou hroudou a zabil ji tím. Gilmer si nebyl vědom, kolik hodin prospal a tak se rozhodl neodpočívat a jít dál. Po chvíli dorazil hned na několikánásobnou křižovatku. Avšak on pokračoval dál jedním směrem a všechny postranní chodby míjel. Jeho mokré šaty za ním nechávaly znatelnou cestičku kapek a dalších stop na zemi, takže kdokoliv kdo by touto cestou prošel by se s ním brzy potkal, to se ale nestalo a chodba pokračovala stále dál.

# Legenda o Gilmerovi



Náhle se však zarazil, když najednou takřka oslepl, ani mlhavé světlo pochodně neviděl. Kolem Gilmera byla absolutní tma.

„Co se to tu sakra...“ nedořekl když se rukou spálil o stále hořící pochodeň a shodil ji na zem.

„Kde to sakra jsem?“

Natáhl se pro pochodeň a snažil se jít zpět.

Najednou jakoby procítl a kamenná chodba labyrintu se před ním náhle objevila.

„Ať už je to tady cokoliv, určitě to má za úkol odradit mě v pokračování po této cestě.“ zamyslel se tvrdohlavě.

Znovu se otočil a vstoupil do tmy, snažil se jít opatrně a přímo rovně.

Najednou za sebou uslyšel kroky, okamžitě se přikrčil ke zdi a čekal.

Rychlý a jistý krok se náhle zpomalil a znejistěl, tak jak Gilmer doufal.

„Sakra, sakra, sakra.“ zašeptal zoufale dívčí hlásek.

„Annis? Jsi to ty?“ Poznal ji.

„Kdo- Gilmere?“

„Jasně jsem tady, je tady nějaká oslepující mlha nebo co. Nevidím ani pochodeň.“

„Ruwach!!“ rozlehlo se chodbami.

„Proč to nefunguje?“ znejistěl Gilmer.

„Nevím, logicky to nejspíš nebude tou mlhou ale námi.“ vysvětlila acolytka.

„Začínáš mě děsit.“

Pomalou se ve tmě nahmatali a chytili se za ruce.

Po chvíli znovu všechno uviděli a zjistili, že jsou ve slepé uličce. Cesta přímo před nimi končila.

„No to snad ne...“ rozzuřila se Annis „už zase?“

Když se na ni Gilmer podíval zjistil, že má poslední zbytky energie, díky které se celou dobu léčila.

„Proboha, jak dlouho už tady bloudíš?“

„Několik hodin... nejhorší je, že celou dobu se přes různé překážky a příšery dostávám do přesně takových konců uliček. Jo a proč máš mokré šaty?“

„Narazil jsem na podzemní jezírko, když tě tak poslouchám, jsem docela rád, že jsem potkal ten plankton, díky kterému jsem tu spoustu bloudění prospal.“

Annis přišla blíže ke zdi.

„To už mám halušky?“ řekla a nevěřicně se zahleděla na zeď.

Jeden velký kámen na protější zdi měl podezřele jinou barvu než všechny ostatní kameny.

Gilmer přišel blíž.

„Myslíš, že je to bezpečné?“ zeptal se pomalu.

Annis na něj jen pohlédla a zatlačila na kámen, ten spustil jakýsi mechanismus.

Kámen se otočil kolem své vertikální osy.

Z druhé strany byly jakési ornamenty, na kameni byl pohyblivý reliéf, tvořený několika čtvercovými destičkami - skládačka ve čtverci po třech destičkách na každé straně. Na každé destičce byly různé obrazce: kapka, kříž, kus látky, plamen, odporná ruka, postava ženy, blesk, jedna destička zůstala prázdná a jedna díra o rozměrech destičky na přesouvání ostatních.



# — legenda o gilmerovi

„Aáá sakra.“ vydal ze sebe Gilmer.

„Logické hádanky, snad to nebude tak těžké ne?“ pohlédla na Gilmera sebejistě acolytka.

„Vždyť jsme se o nich učili... nejdůležitější je najít hlavní myšlenku hádanky.“

Gilmer jen přihlížel, jak Annis rozhazuje destičky do všech možných kombinací.

„Hele Annis...“ začal uvažovat. „Máme tady: plamen, blesk a kapku. Chytáš se?“

„To jsou základní elementy, ale není tu obrázek země.“ namítla acolytka.

„No, když si vezmeš kříž, tak máme svatý element.“ pokračoval Gilmer.

„To sice ano, ale co má znamenat tahle žena, kus hadru a tahle ohavná ruka nebo co to je?“

... Přemýšleli dál ...

„Přece musí existovat nějaká souvislost, proč je tady oheň, voda, vzduch a svatý element dohromady.“

„Já to chápu Gilmere, ale proč je tu výjev té nešťastné ženy? Nemluvě o ostatních věcech, které s ostatními vůbec nesouvisí!“

„Na to se snažím přijít...“

Annis se znovu pokoušela o různé kombinace skládačky.

„Počkej!“ přistoupil blíže.

„Podívej se pořádně na tu ženu, není nešťastná, ten výraz v obličeji je spíše zrůdný a ten obrázek není zašlý, ale ta žena je průhledná - je v ní vidět horizont a prosvítá jí slunce.“

Annis se nedůvěřivě zadívala na malou destičku.

„To... ta žena je duch! To je další element!“

... zase chvíle ticha

„Vzpomínáš si ještě na tabulky elementů?“

„No na ty jsem se moc nedívala, víš, mně jako acolytku zajímá jen ten svatý. Ale pokud si ještě něco pamatuju tak tam byl ještě nemrtvý element, jedový element, stínový element a pořád nemáme ten zemní.“

„Ten zemní bude ta prázdná destička, sama o sobě je kamenná, proč na ni kreslit kámen, list, nebo zem.“ Nenechal se zaskočit Gilmer.

„Zbývají nám tři elementy a dvě destičky. Pokud vím, tak jedový element se počítá jako doplňkový, není o něm mnoho informací a jedovatých příšer je málo. Takže ten tady nebude.“ Přidala se Annis.

„Skvěle,“ zaradoval se Gilmer „Ten... plášť nebo co to je, to je stínový element...“

„A pařát nemrtvý element.“ Dokončila Annis.

A najednou ticho...

„No... a jsme tam kde jsme byli, nevíme pořád kombinaci.“

„Ty, Gilme...“ začala acolytka. „Když jsi mi říkal, jestli si pamatuju elementární tabulky okamžitě mně napadlo, že je ta hádanka testem toho co jsme se učili.“

Víš co myslím... náchylnost elementu na druhý.“

# Legenda o Gilmerovi



„To zní logicky... „

„Tak řekněme, že bys měla pravdu. Ta díra byla původně uprostřed.“

„Přesně tak, takže když vezmeme v úvahu jak se čte a jak se točí hodinové ručičky, tak první element by měl být vlevo nahoře druhý uprostřed nahoře...“ vykládá acolytka a ukazuje směr hodinových ručiček. „a tak dále a poslední bude vlevo uprostřed.“

„No jistou logiku to má, ale ten co tohle vytvářel mohl přemýšlet jinak, mohl to být narušený blázen, který stvořil něco co se nedá vyřešit.“

„Tak pomůžeš mi nebo ne? Já ty tabůlky neznám.“ Roztomile se rozčílila Annis.

„Dobře tak logicky a i v knihách a podobně se uvádí jako nejzákladnější element země.“ Hned co to Gilmer dořekl, Annis začala přeskládat hádanku.

„Pokud něco postupuje jako v této hádance kupředu, pak se dá předpokládat, že to spíše útočí, než, že by se to bránilo. Takže když zaútočí něco zemního elementu, bude to mít největší úspěch na něco létajícího... takže druhý bude vzduch.

Vzduchem je nejlepší útok na vodu, ta zhasí oheň. Ohně se bojí nemrtví, a ti mohou na vyšších úrovních zraňovat svaté.“

Annis už získala v přeskládávání destiček cvik...

„Tady je trochu problém Annis.“ řekl Gilmer a ukázal na kříž.

„Co co?“

„No pokud vím tak svatý element zraňuje nemrtvé.“

„Ale taky stínový element a jedový, jelikož nemrtvý už máme na pátém místě a s jedovým nepočítáme tak tam bude stínový.“

„Ještě že mám sebou acolytku.“ usmál se Gilmer a Annis zrudla ve tváři a tak se stydlivě otočila k hádance.

„Stínový element zraňuje především svatý ale ten už tam máme taky. Co nám zbývá?“

„Ten duchovní element.“ Odpověděla zadumaná Annis.

„Tak logicky by neměl být po stínovém elementu ale určitě by měl být poslední, protože je vlastně unikátní - zraňuje pouze sám sebe. No nevím jestli to bude fungovat a už jsme tady strávili dost času.“

„Počkej už to skoro mám.“

„Země, vzduch, stín, země, vzduch, stín, kříž, duch, stín, kříž, duch, stín... áááá KŘÍŽ!“

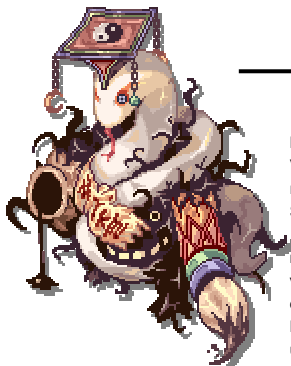
Jakmile zajel poslední kámen na své místo, celá zeď zajela do země.

„WOOW“ Užasli oba na místě. Za zdí byla chodba úplně jiná, vypadala lépe, nověji a byla osvětlená po každé straně pochodněmi.

„Tak se mrknem kam jsme se to dostali.“ zavelel Gilmer.



# FANARTs



Na toto vydání jsem si pro Vás připravil krátké recenze pěti obrázků. Soutěž sice skončila (aktuálně), ale ještě ji musíme vyhodnotit, takže v příštím vydání se dozvíte jména výherců. No... upřímně, tak malou účast jsem opravdu nečekal. Výhledově můžete podobnou fanart soutěž očekávat začátkem roku 2009. (Můžete se připravovat :)

Ale dost úvodu, napravo můžeme vidět hodně povedenou podobiznu Sohee, autorovi můžeme pochválit vystižený obličej němé, nemrtvé Geishy. Šaty jsou trochu jednodušší, ale jejich stínování a vůbec i to zamísení okrajů je povedené.



Poslední barevný Fanart v tomto vydání a zároveň tradičně označen „lehce svlečeno“. Mladíčká Succubka – ďáblíče hodně lehce oblečena. Až bych se nedivil kdyby někdo hodnotil tento obrázek jako hraničící s pedofilií.

Nárukávníky a hadřík přes prsa jsou zajímavě pojaty a hlavně si všimněte stínování rukávů, to je fakt supr. Křídla taky ujdou a ta nožka... ^^



Nalevo další nevinný obrázek. Autor k němu uvedl pouze to, že se jedná o Hylozoista... Moc se na tom popisovat nedá, každopádně tuhle holčičku potkat v noci někde venku, tak nevím nevím :) ... Jinak ten „kouř“ ten kouř vypadá fakt dobře.



# FANARTs



Tady konečně začínáme s povedenějšími díly kreslenými rukou... oba obrázky jsou údajně kresleny tenkým fixem.

Nalevo Priestka volající o Angelus, jestli tohle fakt bylo dělané jen fixem tak je to mistrovské dílo, protože odhad stínování při práci s fixy je více než těžký. Povedená dlaň, obličej a perfička... prostě mazec, škoda, že nám takové výtvořky nechodí od čtenářů.



Napravo vyvedený hunter. Co zde zaslouží nejvíce chvály je asi kapuce a celkově ten hadr. Kalhoty taky nejsou špatné a boty a jejich okování jsou prostě vymakané.

Jediné co je pochybné není ani tak rukavice, jako spíš ohyb prstů :) ... Proč má propracovaný luk tří těživý taky nechápu ale budiž, nakreslené je to skvěle. ;)

*Martin Kostka*

## To be continued

Z důvodů vytíženosti se rozhodlo, že vynecháme listopadový díl a vydáme rovnou prosincový, pro Vás to znamená výhodu v aktuálnějších vydáních a přesto myslím budete mít co číst. Prosincový speciál bude podobně nabitý jako tento Říjnový.

A co, že to v něm bude? Jak už jsem zmiňoval něco o budoucích – přítomných updatech hry. No a Druhý hlavní článek bude především pro ty, které zajímá původ Ragnaroku, tajemno a mystické příběhy. Jako příloha nebude plakát ale jedna praktická věčička, která Vám snad ozdobí obydli.

Bapho tým





Hm... rozhodla som sa Vám reprezentovať históriu v kocke mŕtvoho sveta. Prakticky sa z nej nedozviete nič, je to staré a ošúchané klíše doplnené jemným plagiatstvom. Aspoň ja to tak vidím, ale dúfam, že túto nudnú kapitolu pretrpíte, alebo ju môžete preskočiť, v príbehu nehrá žiadnu rolu. Ale ak to predsa len prečítate do konca, zaslúžite si bobrika trpezlivosti, až mi ich Karta corp. dodá, tak Vám jedného pošlem :P

Bohovia opustili svet a vzali so sebou smrť... mŕtvy sa nemali kam vrátiť a temnota nakazila veľa bytostí, bojujúci svoj posledný boj v svete, ktorý sa stále viac a viac rozpadával...



Z chaosu, naplňujúceho svet a plaču najmenších vznikli strážci - nebezpečný svojou nekontrolovateľnou mocou, ale veľkou túžbou pomôcť... A zo vzdialených sfér cez trhliny reality dopadla hviezda, z ktorej sa zrodil prvý GM, vládca hier - Sinius, ktorý dokázal nemožné - opravovať svet a z trosiek vystavať mesto - Helios.



A strážci našli smrť a boli vyhnaní, pretože ľudia chceli zostať nesmrteľnými. A začali poukazovať na démonov a nemŕtvych v ich radoch, prenasledovať ich a zahnať ich až na nestabilné okraje sveta, kde museli čeliť nielen temnote samotnej, ale i nájazdom dobrodruhov, túžiacich po ich tajomstvách.



Niektorí ale nezabudli na pomoc v ťažkých časoch.. prvá jednotlivci, potom rodiny, organizácie... ich pomoc, ich súcit zabránil tomu, aby tí z démonov a nemŕtvych, ktorý bojovali po boku ľudí, obrátili proti nim. Sestri Šialeného mesiaca, ktoré dokázali stabilizovať kúsky sveta, Karta corp., pašujúca lieky a potraviny, potulný rytieri, chrániaci pred dobrodruhmi... tí všetci boli postavený mimo zákon... a stali sa z nich zločinci.



Jedného dňa sa zjavilo v temnote mohutné svetlo, ktoré pohlcovalo všetky trosky i bytosti na nich. A keď pohaslo, bytosti sa zjavili v uliciach malého mestečka a nad strechami domov sa vznášalo neznáme GM, ktoré iba zašeptalo svoje meno a zomrelo, pretože obetovalo svoj život, aby vytvorilo zo svojej duše útočiste a domov, ktoré dodnes nesie hrde jej meno - "Tichá Niff"



Dúfam, že ste si užili sviatky nemŕtvych, lovenie pumpiknringov, vyhánanie duchov, vykopávanie kostičiek... Ale to som troška odbočila, nebudeme tu rozoberať naše zvyky a vrátime sa k príbehu Zlomenej podkovy, ktorá mala neuveriteľné šťastie, že nezomrela už v prvý deň svojho dobrodružovania. Síce veľmi dlho spala, ale o chvíľočku sa prebudí v docela útulnej izbičke a dovie, čo ju čaká. Ale jej záchrankyňa i jej pán vyzerajú docela sympaticky, takže uvidíme. Snáď nepôjde makat do dolov :)



Kde to som?

V bezpečí, ale musíme prebrať zapár vecí.



Aké veci?

Kým tu budeš, musíš pracovať, inak jednoducho prestaneš existovať.



A keďže si začínajúci dobrodruh, môžeš prestúpiť na niektoré "naše povolania"?

Jedným z najčastejších povolání u nás je okultista. Jeho úlohou je výroba pomôcok pre rôzne rituály...



... prepisovanie kníh a zabezpečenia priestorov, kde sa rituály odohrávajú...

Z tých kníh, ktoré sa im dostanú do rúk, sa môžu naučiť veľmi veľa...



Získať moc nad smrťou, povolať mŕtvych do boja - to je nekromancia.

Ci si zaviazat' démonov? Príšeri, ktoré prebývajú v temných sférach a čakajú.



kým im demonológovia neotvorí cestu do tohto sveta? A to je iba začiatok...



Nie! Ani jedno z toho, ani z ničoho inšieho, já sa chce vrátiť, nechcem vraždiť vlastných priateľov, rodinu...

Predpokladal som, že odmietete a preto som ti už zariadil menšiu brigádu. Maličká, zavedieš ju ku Cordii a po ceste si dávať veľký pozor!



Aimi meno moje. Aimi sa starať o nováčika. Aimi šťastná.

Ahoj, volám sa Zlomená Podkova a ňľádam pani Cordiu.



Nováčik sa nemusí báť Aimi. Aimi iba prenesie nováčika a jeho doprovod na miesto určenia.



Aimi úspešne splnila rozkazy

Škvelá práca, iba nájem Karotku a hneď sa Vám budem venovať..

Točí sa mi hlava

Niekde tu musí byť