

EARLY BAPHO

REBORN MAGAZINE

VYDÁNÍ 1.
ČERVENEC 08



THE NEW WORLD

EPISODE 13.1

TONDA TOLUEN

RECENZE NOVÝCH BAREV

KRIZE GUILDWARS?

AKTUÁLNÍ STAV GW A WOE: SE

LETNÍ REBORN SRAZ

BUDE LETOS VŮBEC NĚCO?

HUDBA NA DLOUHÉ LETNÍ NOCI

POSLECHNĚTE SI VÝBĚR NEJ BNG PRO SEZÓNU

TAKE V TOMTO ČÍSLE: »ROLEPLAY PRÍBEH,

»FANARTS SEKCE,

»SAVECHATY

www.owlsmirror.com

KDO NA TOM MAKA ...

**ANETA
CHROMCOVÁ**
-CRAGE



žena
19 let

redaktorka

Lady Tanee, Injustice,
a Joker sekce,
pomocná ruka

**MARTIN
KOSTKA**
-PERTHORN



muž... (nejspíš)
17 let

šéfredaktor

Hlavní téma (Seeker),
Sageworm a další

**KSICHT
CTENAR**
-TOP SECRET
INFORMATION

dle nálady
viz občanka

čtenář

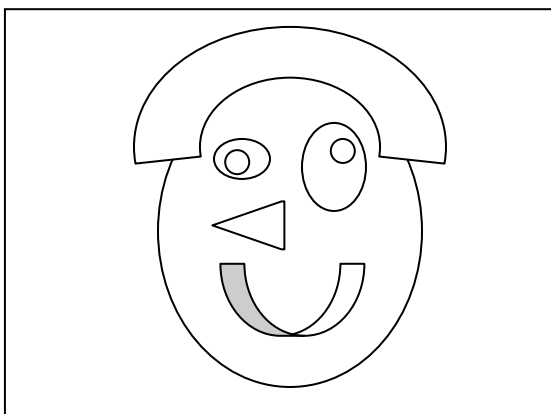
úsměv na tváři,
zlepšení nálady a pak
kritika

vložte
foto

KONTAKT : early.bapho@seznam.cz

něco nám napište... nebude-li to blbost zařadíme do listámy :-P

WANTED



**hledáme redaktory do týmu Early Bapha
popis: schopny, samostatny, perspektivni**

ODMENA: ~~60 000\$~~

podílení na vyvoji Early Bapha



V hlavě jednoho až chorobomyslně závislého hráče se před několika měsíci zrodil nápad. Nebudeme obdivovat zrod nápadu (i když se tam mohl zrodit třeba i nádor a kdoví jaká další havěť) ale vrhne se rovnou na ten nápad.

Ač nijak zvlášť geniálně jsem přemýšlel o lidech, co se nemůžou zrovna dostat do hry, jsou někde na cestách nebo se chtějí jen pobavit, pro takového (snad neurazím ostatní humanoidy) člověka, zvlášť je-li vášnivý čtenář, by bylo skvělé moci si něco přečíst bez toho aby musel sedět u PC. A tak se po jednom zvláštním večeru rozhodlo, stvořili jsme jakýsi bulvárně-informační a snad i zábavný časopis do kapsy.

Léto (i když majitelé koupališť by mně s tímto tvrzením asi hnali) už se blíží k polovině a prázdniny (alespoň pro všechny školou povinné) ubíhají jak voda a tak neočekávejme zrovna rekordní počet přihlášených lidí na serveru a raději vyrazte někam k vodě nebo k hospodě... když nad tím tak přemýšlím tak to může vyznít jako pozvánka na srpnový sraz :) ale ta je až na straně 9...

Martin Kostka

OBSAH

-TEMA

THE NEW WORLD 4

-NOVINKY

HOT NEWS 6

TONDA TOLUEN 6

KRIZE GW 8

REBORN SRAZ 9

LETNI BGM HUDBA 9

-KULTURA

LEGENDA O GILMEROVI 10

FANARTS 13

FUNNY 15

V PRISTIM CÍSLÉ 16

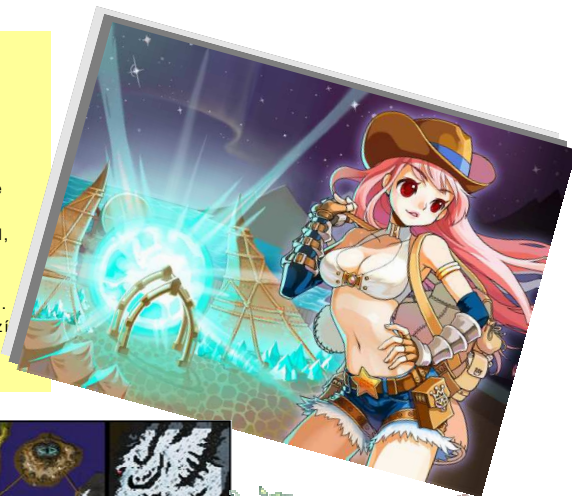


Hlavním tématem tohoto Bapha je nový svět přicházející v stále nových a vypracovanějších epizodách, kromě posledních novinek se ohlédneme k updatům, na které dosud úplně nedošlo, a mimo to zde můžete najít exkluzivní informace o nových classech a úryvek rozhovoru s vývojářem GRAVITY. Teď už se ale vrhněme na onen neznámý nový svět, zahalený mnoha tajemstvími a nejasnostmi.

Nový svět (The New World) je tajemná oblast, která byla objevena díky dimenzionální trhlíně, ta se objevila na Sogratské poušti po katastrofě, kterou potkal Morroc, když se z jeho podzemí osvobodil strašlivý Satan Morroc a zdevastoval město.

Do Morrocu přicestovali mocní Sageové z Yunské akademie aby zvláštní úkaz trhliny prozkoumali. Rozhodli se vybudovat bránu - portál, sloužící k cestě na druhou stranu.

Dnes už stojí na druhé straně portálu expediční kemp, zřízený Midgarským královstvím. Nikdo přesně neví, kde se země za branou nachází avšak jisté je, že je plná tvorů mnohem více nebezpečných, než jakýchkoliv známých druhů.



Mapka napravo zobrazuje nynější objevené oblasti nového světa. Ve středu se nachází Midgarský kemp, nalevo jsou Splendide fields a napravo Manuk mountains.

Nový svět bude nabízet nové questy, a především systém frakcí (můžete si vybrat ke komu se přidáte a podle toho budete mít přístupy k charakteristickým questům). Tyto frakce by měly mezi sebou bojovat ve speciálním battlegrounds systému, pro které je připraven celý systém odměn.

Avšak jak moc se všechny tyto změny budou týkat Rebornu, to už se necháme překvapit naším šikovným GM týmem... držme jim palce nebudou to mít lehké.

Zatím se k nám ještě nedostalo spousta změn z předchozích kapitol. Například Sealed Shrine a Infinity Tower, nové emotikony, quest okno, mercenary system, spousta čepiček a mnoho dalšího. O tom ale ještě později...



Jak už to tak bývá, každá epizoda přináší spoustu nového. 13. epizoda nebude výjimkou. Lákadlem mohou být nové itemy, monstra, questy a snad nás příjemně překvapí i nové instance - dungeons... ten nový by měl ležet východně od Orc Village.

Dalšími novinkami jsou guild dungeons pro guildovní hrady second edition, vylepšení skill okna (skilltree) a... a... nové Classy.

Ano slyšíte dobře, nové classy. Před rokem se k nám dostala malá ochutnávka a objevovaly se pochybnosti, zda to je opravdu oficiální změna a ne žertík nějakých výrostků =) a to i přes to, že se objevily obrázky Rune Knighta a Guillotine Crosse.

Nedávno se objevily rozhovory s vývojáři, kde se zmiňují o usilovné práci nad 3rd classy a jejich skillsy a k původním obrázkům Rune Knighta a Guillotine Crosse přibýly další 4 možná až moc promakané image 3-1 classů - Rangaera, Mechanica, Warlocka a Archbishopa





THE NEW WORLD

Reborn stále ještě čeká spousta změn, většina se k nám dostává velice brzo, ale memorial dungeons jako Infinity Tower a Sealed Shrine, které by měly mít ztíženou možnost vstupů a parta bude muset podstoupit některá opatření než se tam dostanou.

Infinity Tower nemá název infinity (nekonečný) jen tak... než nahoru dostanete musíte projít přibližně 100, skoro stejných místností, je to samé šlapání do schodů, takže začněte trénovat. Nechápu proč tam nepostavili eskalátor... V každé místnosti samozřejmě musíte projít skrze rozrušené moby.

Sealed Shrine šílenou mapu nemá, má ještě horší. Pokud vám dělaly bludiště typu domovu Wind Ghostů v GlasHeimu problémy, tak se do obrovských katakomb před svatyní ani nechystejte, nemuseli by jste se už nikdy zpátky do civilizace vrátit =).

Pokud by jste dostali chuť zabojovat si se Satan Morrocem (No nevím jak moc se cítíte...naposledy se s ním utkal Thanatos a to ho ani nezabil :D). Můžete si počkat a dostanete možnost.

Úryvek z krátkého interview jednoho z vývojářů Gravity v Koreji.

Q: Co přesně máte ještě naplánováno pro tento rok?
A: Plánujeme spoustu opravdu skvělých změn, včetně velkých obnov. Některé ze změn budou pokračovat příští rok. Samozřejmě zpřístupnění vyšších levelů, 3rd class a skillů, ale máme také v plánu spoustu dalších projektů, které budou dříve nebo později hotovy.

Q: Kdy si myslíš, že budete moci nazvat Ragnarok za kompletní?

A: Myslím, že online hru nemůžete nikdy nazvat kompletní. Dokonce i přesto, že naše původní představa o boji mezi třemi královstvími už je reálná, stále plánujeme pokračování pro rozšíření pro příští roky.

Ano je to tady, po půl roce slibované 3-1 classy, i když k nim není žádné bližší info, vzhled a něco základního k nim vilme... Nebudeme vás napínat, jdem rovnou na ně.

Rune Knight -

Je oblečen dle Ragnarok mangy, bude mít rychlý útok ale na úkor menší defense, místo SP bude mít „RUNE“.

Warlock - Oblečení přizpůsobené chůzi a mnohým bojům. Přidána kouzla s poison elementem, zesílené kouzla s ghost elementem, velice mocné kouzla v přítomnosti více Warlocků.

Ranger - Vzhled kombinace vojenských barev s koženými doplňky. Bude mít možnost přivolání vlka (na kterém může jezdit), zesílené již existující skilly s luky, vylepšení single-target pastí.

Mechanic - Jednoduché a strohé oblečení, obsahující jeden kus pracovního vybavení. Dokážou vykovat více zbraní, výroba tureletů, původně vydané pro Whitesmithe, lepší používání itemů.

Guillotine Cross - Podobný postavě Loki z Ragnarok mangy. Těsná zbroj vytvořená z kostí. Typický DPS class, zraňuje obrovským damage, kterým může zranit sám sebe, nové druhy jedů.

Arc Bishop - Církevní oděv. Vylepšené stávající support skilly, nové anti-demon/undead skilly. Využití melee buildů.

Kostka Martin

Rune Knight



Warlock



Ranger



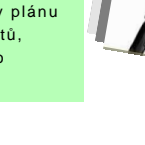
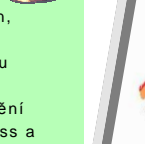
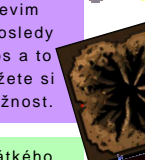
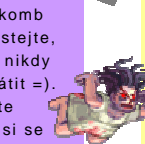
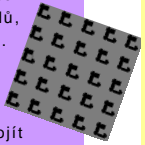
Mechanic



Guillotine Cross



Arc Bishop





Za posledních pár týdnů se k nám dostalo opravdu mnoho změn, novinek a úprav. I když to tak možná nevypadá je jich spousta a dost zahýbaly s děním na serveru. bez dlouhého povídání, tady jsou:

Když přišel na oficiální servery kafa shop (obchod pro zbohatlíky, kteří si kromě accountu na ofic serveru kupují věci do hry) spekovalo se, jak ně takového udělat na Rebornu.



V kafa shopech byly opravdu prapodivné itemy a určitě to GM neměli lehké, když se rozhodovali, jestli něco takového zavedou.

Nakonec se rozhodli alespoň pro Bubble Gum, Battle Manual, Enriched Oridecon a Elunium a Dungeon Teleport Scroll.

Bubble Gum (dropy +100%), Battle Manual (exp +50%), a Dungeon Teleport Scroll skončily v Tuzexu, kde si jen tak něco nekoupíte - potřebujete k tomu Bony. No a Enriched Oridecon a Enriched Elunium (vyšší šance vylepšování) dostaly dlouhý, složitý a pěkně drahý quest, za který obdržíte Accessory, díky kterému vám občas nějaký Rough Enriched krystal padne.



Každopádně k výrobě velkých Enrichů potřebujete spoustu štěstí, šikovnosti a pevných nervů.



Objevily se nové systémy GW. War of Emperium: second edition, ty donesly spoustu změn, hlavně unikátní hrady.

Celý hrad je jedna obrovská mapa nerozdělená warpem a veškeré boje se tak odehrávají bez přerušení.

Hrady obsahují zvláštní Guardian stones, které musíte rozbit, aby jste se vůbec dál dostali, kameny jsou zašité v bočních cestách a vyvolávají Guardiany, silné jako ti v Thoru. Dále cestu k imperiu stráží masivní barikády. Jsou tři a musí se rozbit úplně celé.

Mimochodem oprava kamenů a barikád je možná, ale dosti složitá. Přesto všechno má bránící guilda ještě jednu vymoženost (když nepočítáme vstup do guildhousu, kde se nikdo jiný nedostane) po celém hradě jsou rozestety vlaječky, díky celému systému vlajek se mohou obránci dostat do jakékoliv části hradu během okamžiku.



Dále by jsme mohli rozebírat nesmyslné debaty, spam, urážky a flame z GW topicu, Probírat kdo má pravdu, proč je tráva zelená a jestli byla dřívě slepice, nebo vejce...ale mělo by to asi stejný smysl jako bavit se s Tulpikem.

Raději tedy zmíníme povedený, několikanásobný event Letní Tábor Rebornička, který je dílem našich nudících se event GM. Bohužel se potýká s problémy, hlavně kvůli neúčasti.

Dále se událo pár systémových změn. Především totální překopání movement systému, včetně quagmire a sčítání bonusů z boostů s equipem. A také změna šancí při vaření potionů (zejména zvyšování prvnotních šancí)...

Kostka Martin



TONDA TOLUEN

Koncem května k nám dorazily nové módní kolekce z Italské výstavy v Miláně. Kromě šikovné kadeřnice, které přibýly nové emo účesy, si i náš módní guru Tonda „Lagerfeld“ Toluen přidal do repertoáru pár módních doplňků. Quest na obarvení novými barvami začíná u Tondy Toluena, tentokrát však žádné oštepané Dyestuffy, které vysockuje každý noob, sedící deset minut v Prontě. Barevné prášky, které ke splnění musíte vyrobit mají ingredience z různých koutů světa a opravdu jich je k sehnání hodně. Po zdárném splnění tohoto questu Vám budou odměnou nová obarvení, jak vlasů, tak outfitu a opravdu je z čeho vybírat.

Přestože mnoho hráčů hodnotí questík jako hardcore (včetně jeho stvořitelky), budou alespoň nové barvy oblečků luxusem, který si každý dovolit nemůže.



TONDA TOLUEN

Vybrali jsme pro Vás nejjednodušší módní outfity této sezóny, testované na mnoha charech. Přesto na ženských a mužských postavách a hlavně na různých povoláních vypadají barvy vždy alespoň trochu jinak, na některých budou slušet všechny a na některých jich najdete jen pár. Případně se omlouváme, kdyby barva nesedla, opravdu jsme netestovali všechny chary a je možné, že kombinace barev k oblečku prostě nepůjde.

Snad pánové prominou, říká se, že dámy mají přednost i když asi jak u čeho... No z dámských palet jsme vybrali opravdu jen ty nejvydařenější, takže holky, Psycho slečny a ženy, vyzbuďte v sobě parádnici a utíkejte si to vyzkoušet.

Zvláštní barva, připomínající něco mezi pampeliškou a karamel... krémová [233](#) námi byla vyhlášena za nejhezčí barvu pro ženské křivky. Dělí se však o první místo s tajemnou [261](#), která oslovuje tmavě zelenou barvou.



Pokud nevíte co s vlasama máte díky novým barvám a kadeřnicí spoustu možností ke kombinacím, mnohdy je hlava zakryta headgearem, ale kolikrát je skvělé nechat si okukovat vaše vlásky.

Emo účesy moc oblíbené nejsou, avšak ty ostatní dva vypadají docela povedeně a s pěknou barvou a oblečením zaručeně zaujmete.

Ocelově chladná kombinace, to je barva [226](#). [236](#) je něco mezi oranžovou a hnědou - něco jako kožený outfit. Dále světle zelená [237](#) a různé odstíny zelené najdete na [265](#) ... jako by jste vylezli z pralesů Moscovie. Něco mezi růžovou a červenou v kombinaci černé, to je [353](#) a něco mezi oranžovou a rudou je [535](#).

Pokud toužíte svítit na kilometry daleko, použijte barvu [311](#) nebo [384](#). Těmito dvěma můžeme bez obav dát hodnocení „Psycho“ . Tyhle barvy jsou stejně šílené jak pro male, tak female postavy.



Aneta Chromcová
Kostka Martin
... s pomocí Avery



Máte chuť na šedo-modrou barvu hrubého kovu? Vyzkoušejte [173](#). Dále je tu krásný modro-černý model s číslem [205](#). Černou nocí na nás dýchá barva č. [209](#). Pěkná modrá se pak skrývá za číslem [217](#). Pokud chcete světle modrý odstín, lehký jako sníh, [228](#) je to pravé řešení. Oranžový outfit č. [272](#) je pro žhavé letní dny jako dělaný. Za číslem [297](#) je pak lehce zelený obleček, vhodný k ležení na trávě. Máte - li raději drsnější barvy, zkuste černou [352](#), která je kombinací s červenou.

Z barev na chlapské chary jsme jich vybrali víc. Kdoví čím to je, nejspíš tím, že ženám sluší skoro všechno a vybrané barvy jsou nej nej. =) Dost keců, tady jsou: [208](#) je tmavá a chladná barva, [219](#) je lehká tyrkysová kombinace (modrá+zelená), zvláštní směska krémových barev oranžová, červená a bílá, to je [245](#) a karamel v kombinaci s rudou , tak takhle vypadá [247](#). Top barev pro pány teda máme za sebou. Další pěkné barvy následujou...





Ať už pod názvy Guildwars, War of Emperium nebo prostě Guildovní války, jsou tyto akce již dlouhá léta jedny z nejdůležitějších událostí komunity Rebornu. Mnohokrát již zažily zvláštní úpravy, změny, dokonce i občasně zastavení, co se však rýsuje v blízké budoucnosti? A co vůbec nedávné situaci předcházelo?

라그나로크 공성전

THE WAR OF EMPERIUM

Před příchodem Schwartzvaltských (Yuno) a Arunafeltzských (Rachel) hradů (nebo také WoE: SE) na server se jen diskutovalo jaké by mohlo být, zařadit místo původních GW map, mapy které obsahují nezrouskovaný hrad, vlastní barikády a jakési tajemné guardian stones... Kupodivu do zařazení nových hradů na GW šlapalo všechno, až na malé roztržky, normálně, na GW topicu se dokonce objevovaly slova jako "Hezké, dobré, super". Už tehdy a dávno předtím bylo mezi konkurencemi mnoho nenávisti a to i mimo Guildwars, ale většinou se ji hráči snažili potlačit. Co tedy bylo příčinou situace, která se táhne až do přítomnosti?



Neenadálý rozpad aliance RNR + Xenogears v mnohých zanechala smíšené pocity, zatímco RNR si vytáhli guildu Shinsengumi a začali tak tvořit armádu, Xenogears hledali cestu... Rozhodli se pro rozvíjející se alianci Riders in Clouds, avšak v řadách těchto guild se tehdy dosti vylidnilo a odcházeli i starší a zkušenější hráči. Důvodem byl mimo jiné odchod za lepším - především k RNR / gumám.

Stejně tak i aliance Templars + Phoenix Fury utrpěla ztráty ve svých řadách, "Celkově už nás to moc nebabilo." Řekl nám jeden z vůdců této aliance.



Přes mnohé snahy nestranných v této řeži a přes varování GM se rozběsnily posty GW topicu ve spam a flame. Začaly letní prázdniny a spousta lidí místo zapnutí PC raději vyrazí ven v reálu, což GW situaci také neprospívá a po tom, co vzdali poslední guildy na Rachelský hrad se RNR+Shinsengumi rozběsnili.

"Bohužel po posledních týdnech snahy, krásném počasí venku a WoE: SE, kde topíme obrovské množství peněz a času za to, aby se objevil na tvářích obránců úsměv mohu s klidem říct, že se jen tak na WoE: SE neukážem." Sděлил nám jeden z pomyslných předních řad útočníků na Rachelský hrad, který už dlouho drží aliance RNR + Shinsengumi.

Svou úlohu určitě splnily nové hrady, nástup do nového byl pro všechny péknou zkušeností, avšak po počátečním nadšení už to tak nevypadalo, z původních čtyř hradů zůstal jeden jediný a i u něj je zřejmé, že je pro počty účastníků našich Guildwars nadstandartem.

Postupně odpadaly původně aktivní aliance, nováčci to vzdávali už chvíli po příchodu WoE: SE, Vládcí Emperia, Xenogears, jednu dobu dokonce jedna z největších a nejmocnějších aliancí Templars + Phoenix Fury. Avšak odstoupení těchto komunit od GW mělo nějaký důvod.

Jedna ze skupin si zvolila zvláštní a riskantní cestu... Aliance Vládců Emperia a Flash se spojila v jednu guildu, přesto neaktivita, způsobená blížícím se létem, zkuškovým obdobím a silně politickou GW situací zapříčinila jejich odstup.

"Nějak ani není nálada na ty GW vůbec jít. Má to ale víc důvodů, třeba ty počty lidí. Ono to vážně nemá cenu tam hodinu nabíhat a jenom chlastat poty."

Zatímco se zvolil jeden hrad pro WoE: SE, guilda RNR sílila, zejména díky oprášené guildy Shinsengumi. Pak už stačilo málo... i když v měřítku normálního člověka docela hodně...

Na GW topicu se začaly objevovat urážky, zesměšňování, provokace.

Především slovně válčili a válčí aliance RNR+Gumi vs. Temp+PF. A není se čemu divit... Zatímco Templars už se drželi nějaký ten pátek mezi nejlepšími, je vystředili Shinsengumi s hráči z oslabených a 4fun guild.

Co následovalo dál? Vzhledem k situaci se i řešilo, že se GW pozastaví, že se vrátí na scénu staré GW hrady, nebo nějaká zvláštní úprava WoE:SE hradů?

Bylo zjevné, že GM se snažili zanechat GW scénu bez zásahu „boží ruky“, nakonec však alespoň jednu změnu udělali a to změnu SE a starých hradů.

Momentálně jsou WoE: SE pouze v pondělí a soboty, díky tomu pomalu GW znovu ožívají ...

Avšak na to, jak se se všemi těmi silně nevyváženými stavy v GW poperou sami hráči si budeme muset počkat.



Background music je jedním z nejdůležitějších prvků tvoření herní atmosféry. Kromě různých prostředí a scenerií je i díky BGM tato hra hrou, lehce RolePlay. Vybrali jsme pro Vás pár skladeb vhodné pro letní dny.

Ve složce, kde máte Ragnarok, najdete složku BGM, označte si pouze skladby - čísla, které chcete (ctrl+levá myš) a zaposlouchejte se do skvělé tématické hudby ;) .

2- Rychlá, akční hudba z PvP
 3- Balzám na nervy :),
 5- Prostě pěkná
 13- Geffen theme
 14- Payon theme
 17- Skvělá hudba ze sunken ship,
 20- Melancholie z Payon Cave :),
 23,25,26,28,30- Relaxační, pohodové písničky, vesměs louky, lesy :)
 35- Underground - Orc Dungeon
 39- Aldebaran theme
 41- Rychlejší z Comodo dungeonů
 43- se nedá popsat
 45- Pouštní (assassin guild)
 50,51- Geffen dung + tower
 60- Ponurý, opuštěný clocktower
 62- Comodo theme
 63- Prostě Sealové
 64- Nedokážu si vybavit mapu
 66- GW mapky - tématický song
 67- taky nvm lokaci
 68,69- Umbala + dungeon
 70- Yuno theme
 73- Veselá z Amatsu field
 74,75- Gonryun + Hodně povedený název z jeho dungeonu
 79,80- Louyang + dungeon
 81,82- Ayothaya + ruiny (leaf cati)
 99- Tichá skladba z Abyss Lake
 102- Pěkná, mapu si nevzpomenu
 105- Další skvělá z okolí Rachelu
 109- Hugelská pole
 111- Tahle skladba by měla hrát na Namelessu ale jen ve dne.
 114,115,117- Moscovia + fieldy
 122- Pomalá melodická
 123- Určitě pro Battlegroundy
 126- Určitě New World
 128- Určo Splendide fields :)

Kostka Martin



Po loňském letním srazu v Brně bylo ještě pěkně dlouho hodně kladných ohlasů. Doufáme, že to co nás čeká letos, bude alespoň tak zdařilé jako loni.

Už delší dobu se mezi lidmi šířily návrhy, dohady a zvěsti, co se chystá na léto 08... Od soukromých setkání, ubytování v kempech a srazech v hernách až nakonec po stejný program jako minulý rok.



Po návratu Consta bylo jasno. Ubytování je na kolejích, minulý rok vyšlo cca 180Kč/noc na osobu. Cesta do hospody cca 5 minut, na koupák cca 3 minuty.

A na co se ještě můžeme těšit na tomhle bezpochyby největším srazu sezóny?

Hlavně přislíbilo (kromě starých známých) účast dost lidí, kteří jedou na první sraz. Nebudeme konkrétnější, nechte se překvapit :). Osobně doufám, že přijedou i lidé stejně ujetí jako já, aby nebyla nuda a bylo co vymýšlet :D.

Sraz oficiálně začíná v 18hodin v hospodě A2 (nahore mapka, snad nám Const dodá bližší info), podle toho v kolik ráno se doplázíme na kolej (kolej jako kolej, ne kolej jako kolej :-P), v kolik se vzbudíme a podle počasí a kocoviny se půjde na koupák, večer co jiného, než hospoda. A poslední den bude ve 12h rozlučkový oběd.

Těšte se ve srpnovém vydání na fotky :) .

Kostka Martin



Tímto RolePlay příběhem, zasazeným do světa Ragnaroku jsem se rozhodl nepodrobně popsat svůj pestrý život. Autobiografii, i když lehce alternativní, píšu poprvé a nechtěl jsem se pouštět do ničeho extra složitého, tak omluvte málo bohaté a nepfesné vyjadřování, snad Vás to i přesto bude bavit.

Kostka Martin

Sogratská poušť, místo zalité slunečnými paprsky, dopadajícími na žhavý písek, jemný jako Louyangské hedvábí, místo rozlehlých písečných dun, vlnících se podél skal, jako boky Comodské primadony, místo, protkané kilometry dlouhým komplexem tunelů, vytvořené mravenci, zkušenými jako Einbrochští kopáči.

Sogratská poušť, místo strašlivého tajemství...

Byla noc, foukal vítr, ale písek byl ještě pořád horký, na rozlehlé písečné duny dopadal jen měsíční svit a odhaloval zástup odpočívajících velbloudů, patřící k malé karavaně, která se před západem slunce utábořila poblíž maličké oázy uprostřed pouště.

Z jednoho z povozů se ozývalo tlumené chrápání, starého, zkušeného vůdce karavany. Nedaleko malého jezírka, které odrazem stříbrného svitu měsíce osvětlovalo celou oázu, si užívala samoty mladá dvojice čarodějky s kovářem, kteří nebyli tak nespělí, jak se na první pohled zdálo, když se ještě před dvěma dny neznali. Oba cestovali do Morrocu.

V dálce se však dělo něco docela jiného.

Najednou se otřásla zem.

„Co- co to bylo?“

Vypadlo z drobné čarodějky, zastavujíc hbité kovářovy ruce, které zrovna rozepínaly podprsenku.

Další otřes.

„Počkej, něco se děje.“

Dodala, postavila se a přetáhla si košili přes hlavu. Zaskočený smith si ještě prohlížel její vlnavý hrudník, když přišel další, mnohem silnější otřes, který už pocítil i on.

Velbloudi byli neklidní a snažili se vymanit z pevných provazů. Náklad v povozu poskočil a převážil vozík tak, že se rozjel směrem k jezírku, ve kterém taky se šplouchnutím skončil. Vyskočil z něj rozespálý vlastník karavany a vyplašeně se rozhlížel kolem.

Přišel další otřes, tentokrát doprovázený hrůzným, takřka ohlušujícím řevem a modrým zábleskem. Kovář vyskočil na nohy a ještě s rozčuchanou čarodějkou vyběhli na nejbližší písečnou dunu.

Spatřili v dálce obludu nepopsatelných rozměrů. Mohutný, šlachovitý tvor, tmavé barvy, s dlouhým ocasem a malými, černými křídly, složenými na zádech, se se svými mohutnými pažemi oháněl po něčem, co nebylo dost dobře vidět, když to něco do tvora seslalo švihnutím meče obrovskou tlakovou vlnu, doprovázenou modrým zábleskem. Na temném tvorovi však nebylo vůbec znát, že by mu to nějak ublížilo.

Za dvojicí vyběhl na dunu starý vůdce karavany a když spatřil obludu, všechno veselí se z něj vytratilo.



„Satan Morroc“

Zamumlal si pod nosem vyděšeně.

„Co říkal?“

Zakřičel kovář, snažící se překřičet další otřes.

„Satan Morroc !“

Zodpověděl mu ihned vůdce karavany taky křikem.

Z nenadání se obluda otočila, všichni strnuli, až teď byl vidět její ohavný obličej, který hyzdilo hned několik očí a ... nemělo je to jen na hlavě. Druhý bojovník využil nepozornosti a začal něco sesílat. Satan se otočil zpátky a na okamžik bylo vidět i druhého.

Vysoká, vypracovaná postava držela v ruce mohutný obouruční meč, v záři měsíce odrážela jeho plátová zbroj světlo na všechny strany, tedy jen tam, kde nedosáhl jeho dlouhý rudý plášť, zakrývající jeho ramena. Modré, rozčuchané vlasy mu zakrývaly skoro celou tvář, vidět byly pouze jeho topazově zářivé oči.

„Proboha to je Thanatos !“

Vykřikl smith.

Postava v brnění pohodila vlasy, aby spatřila dvě vyděšené siluety na kopci... ano už jen dvě...

Ale nenechal se rozhodit a seslal celé kouzlo.

Nad jasnou noční oblohou se objevilo několik předmětů v plamenech, začaly tvořit křivky na obloze, hořely stále jasněji a přibližovaly se.

„Kdo?“

„Thanatos, nejmocnější člověk v celém Midgardu.“

„Ó Freyi ochraňuj nás.“ Zašeptala čarodějka, vzala kováře za ruku a oba utíkali směrem ke...

„Karavana, je pryč !“ Zoufale zaječela.

Oba pozorovali jak se obrys několika velbloudů, povozu a jejich majitele vzdalují.

Naopak meteory se přibližovaly nebezpečně rychle.

Doběhli k oáze a čarodějka vyvolala jakousi vzduchovou bublinu v jezírku.

„Skoč tam, je to kvůli dýchání.“

Oba se schovali a lehli si až na dno, chráněni obrovskými vzduchovými bublinami.

Zdálo se jim, že tam leží věčnost...

Mohli jen čekat a pozorovat klikatě čáry na obloze měnící se v obrovské meteority, mířící na stejné místo. Po posledním pádu meteoru se z jezírka horkem vypařila poslední voda a bublina praskla.

Dvojice choulící se na dně se zvedla a nejistě se rozhlédla.

Všechny palmy v oáze lehly popelem, místo travin a houští zbyl jen spálený prach a popel, který se všude pomalu vznášel a všechno pokrýval, jako lehký, jemný sníh. Písek byl nesnesitelně žhavý a pátil do chodidel.

„Blíží se snad Ragnarök?“ Zašeptala vyděšeně čarodějka, smith ji objal kolem ramen.



Po chvíli ticha překonali strach a vyběhli na blízkou dunu. Původní bojiště rozmetaly meteority po obrovském kráteru. Po jeho obvodu leželo spousta hořčících kamenů neznámého původu a složení a hluboko ve středu kráteru byl jeden opravdu velký, oslnivě lesklý krystal...

Satan Morroc zmizel neznámo kam ale Thanatosova silueta zalita světlem rudých ohňů meteoritů zmizela za horizontem severní duny...

Po strašlivém boji neznámých sil, začala do obrovského meteoritického kráteru se zvláštními kameny vsakovat podzemní voda, což bylo kromě destrukce starého Morrocu jednou z příčin toho, že se přeživší rozhodli nový Morroc vybudovat právě zde.

Z ruin starého Morrocu, nacházejících se jiho - západně od nového, se na karavanách dovezly všechny věci, které by se k obnově města mohly potřebovat.

Přes všechny nesnáze a těžkou práci se podařilo zbudovat nový Morroc, který pomalu osídluje nová generace lidí.

Snad tady díky veškerému úsilí budou moci naši potomci žít v klidu a zapomenout...

Zapomenout na všechno co se tehdy stalo.

*...Kronika Morrocká,
z výpisků čarodějky Monicy z Payonu*



FANARTS

Do sekce Fanartů jsme chtěli původně zařadit některé z Vašich povedených obrázků, které posíláte na Reborn fórum. Avšak přesto, že by jste zde mohli najít své moc pěkné obrázky, nechtěli jsme je zařazovat bez vašeho svolení. Proto když jsme na netu narazili na pár hezkých kousků, dali jsme je sem, pro inspiraci.

Napravo moc povedený obráček Rogue - dívky ... možná bych i tvrdil, že je to Stalkerka.

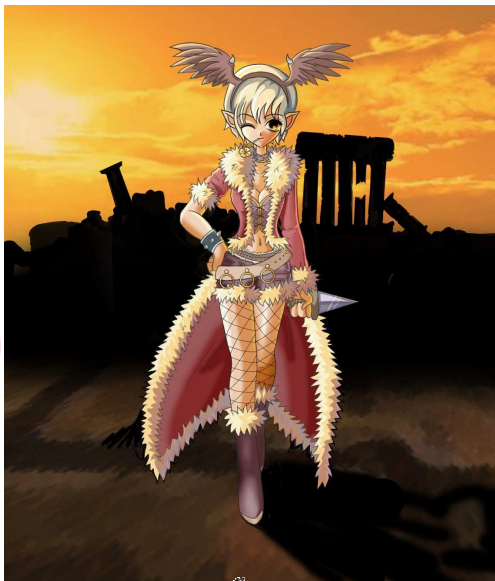
Pěkně vystižený obleček, Evil Wingy a Elven Earsy. Šikovně vystínováno vzhledem k pozadí.



Moc pěkný image - náčrt sympatické wizny, mít v ruce koště, řekl bych Bathorky, ale ty nemají taková prsa :D. Škoda, že obráček není vybarvený nebo vystínovaný ale přesto dostává plný počet bodů :)

Tak tohoto sina viděl snad každý, nepamenu si, jestli je z Wallpaperu nebo odkud ale vypadá stejně.

Každopádně černobílý náčrtek s tímto pojetím oblečku si zaslouží odbiv.





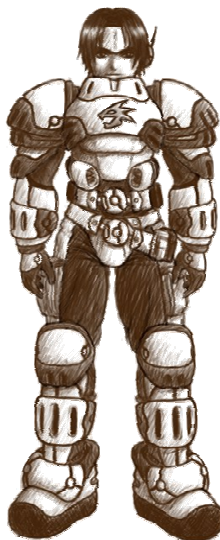
Další náčrtek...
alespoň vaše tiskárny neutrpí
takovou ztrátu :) .

Dle outfitu bych řekl,
že se jedná o swordmana ... i
když s bohatým vybavením.
Co dodat, skvělý obrázek, dost
dobře povedený obličej, a ještě
lepší oblečení. Swordmanům
rozhodně ostudu nedělá.



Tak tohle nejspíš
z RO nebude, i když když
se tak zamýšlím tak kdyby
na sobě neměl všechno to
železo, vypadal by jako
Mechanic.

Tělo vidět není,
ale za tu futuristickou zbroj
dostává autor jedno
bezvýznamné plus



Dámy snad prominou, rozhodli jsme se zařadit i
lehce svlečené obrázky, protože i ty jsou většinou velmi
povedené.

Tohle by měla podle informací být jedna
z bojovnic v některé z mnoha východních mlátiček typu
Tekken a Mortal Kombat. Jmenuje se Kasumi a je to
postava ze hry Dead or Alive. No každopádně v tomhle
„oblečku“ ji to mooc sluší :) .

Dostává tak hvězdičku a místo v tomto vydání.



Pokud by Vám nevadilo zařadit Váš obrázek
do některého z příštích vydání, do této sekce,
napište nám, nebo nám jej pošlete na mail
early.bapho@seznam.cz .



Jen něco k pobavení... vzhledem k menším technickým problémům jsme vytáhli pár chatů z Lamera... Enjoy.

<a> ahoj. jenom něco odepis
 pičo
 :)
<a> ukazuju prave tatkovì jak se dela s icq:)
 delas si srandu?
<a> ne

<Murtis> valim... cus :)
<TommyB.> kam?
<Murtis> makat
<TommyB.> proc?
<Murtis> protoze jinak nedostanu obed :)
<TommyB.> proc?
<Murtis> protoze moje matka je stara krava :D
<TommyB.> proc?
<Murtis> protoze pochazi z vesnice coz je prakticky kravin :D
<TommyB.> proc?
<Murtis> protoze tam zerou seno :D
<TommyB.> proc?
<Murtis> pac jim chutna :D
<TommyB.> ty kravo, vydrzel jsi 5x proc, normalne me picujou uz pri trerim... :D
<Murtis> proc?

<TeXaN> jakej ma maximalni dosah BT? v idealnich podminkach
<TeXaN> resp projde mi skrz zed a jeste 15m na zahradu?
<Unimatrix325> pokud BT znamena bitevni tank, pak ano

<Smrtka> Stavim se zejtra v 10
<Lexa> do hajzlu, Tyno! Změň si přezdívkou!

<a> Tak mame problem u zakaznika
<a> Na disku je misto jenom vpravo
 Coze?!
<a> pise to "No space left on device"

<a> Nevíte kde by se dala stáhnout kniha Dětská Bible třeba v PDFku?
 Nepokradeš!

<kocul> tak jaky je spolecny bydleni
<rude.x> Supr, během tří dnů mi vyhodila moje oblíbený roztrhaný tričko, rozbila milovanej hrnek, vymazala všechno porno (6,5GB!!!), zasrala byt zelení, která se nedá sežrat ani vykouřit. A zakázala mi tahy s kámošema.
<kocul> takže dela presne to, kvuli cemu si sni nechtel bydlet. si chlap ne, tak si dupni
<rude.x> Taky že jo, holčička si po tejdnu společného bydlení, začíná nějak moc vyskakovat.
<kocul> no jo, jdu zase makat. uvidime se v patek pod pe
<rude.x> Pátek ruším, jdu na balet.
<kocul> wtf?

<Georg> zahulime?
<Georg> preklep
<Georg> to melo bej t jinam
<czechcomputer> dobry den :)

<BlackHole> Psal jsem si s ni docela dlouho
<BlackHole> Pak se me zeptala, jak nekoho na ICQ pridat do Ignore Listu
<BlackHole> Samozrejme, ze jsem ji poradil
<BlackHole> Pak uz jsme si nepsali...

<> Ten náš kocour je divnej, sedí celou dobu tady, nejdřív líže mě, a pak si líže zadek
 Si chtěl asi spravit chuť

<on> Jo já myslím že jsi fajn kamarádka :-*
<ona> Jéé to je mile :)
<on> Kámo už je na měkko, teď jenom ji dostat do postele :D
<on> Sakra promin vedle

<lokor> už začínám bibnout... koulak jsem teď na telku, zrovna tam dávali pořad o Josefu Ladovi a na obrazovce se objevilo 17.12.1887 - 14.12.1957 a já na to čučim a děsně se divím, jak mohl mít tak blbou IP...

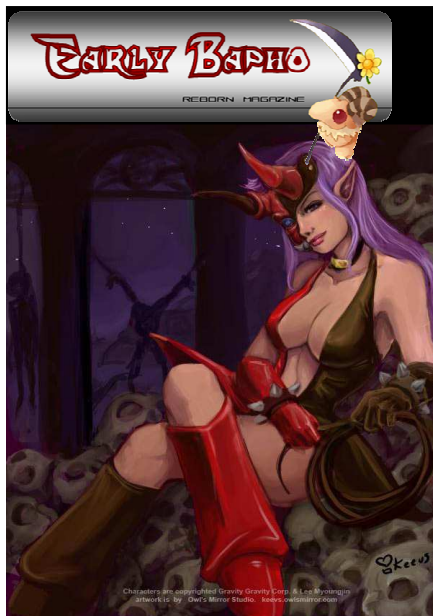
<a> Pan Google mi zase jednou vyrazil dech
<a> Jen tak bezmyšlenkovitě jsem zadal "jgfhcgdg"
<a> Nic nenašel...
<a> ...zato se mě zeptal: "Měli jste na mysli "jgfhcgdg"?"

TO BE CONTINUED

V srpnovém vydání Early Bapha se můžete těšit na hlavní téma, které se pro léto hodí jak vyšité a to je závislost na hrách.

Dále se dozvíme co, že to vlastně je Moscovia za lokaci a pokud vás zaujal první díl Legendy o Gilmerovi (vlastně tohle byl pouze úvod) tak se můžete těšit na pokračování, které bude mít 5 stran ! Možná už to nebude tak poutavé, bude už se jednat o Gilmera a jeho nelehké životní začátky.

No prozradili jsme dost... doufáme, že se první vydání líbilo a že jich bude ještě mnoho.



Napište nám dopis, nápady, dojmy a vůbec všechno co Vás napadne. Pokud to bude v našich silách, zodpovíme dotazy, uděláme reportáž na přání a uspokojíme veškeré čtenářovy choutky :) .

Pokud by jste dostali chuť občas se o něco podrobněji zajímat a sepsat k tomu pár řádků, podílet se na vzhledu nebo se prostě nějak zapojit do redakce Early Bapha, můžete dostat s trochou štěstí příležitost, napište nám.

early.bapho@seznam.cz