

EARLY BAPHO

REBORN MAGAZINE



ADDICTION

DOPAD HER NA ČLOVĚKA

THE MOSCOVIA CITY

CO JE VLASTNĚ ZAČ?

LEGENDA O GILMEROVI

EXTRA DLOUHÉ POKRAČOVÁNÍ RP PŘÍBĚHU

KOSTÝMY MONSTER

INFO O KOSTÝMECH, KTERÉ POSKYTL
TÁBOROVÝ EVENT REBORNIČKA

TAKÉ V TOMTO ČÍSLE: »FUNNY POVÍDKA

»FANARTS

»KOMIKS

Character art: © Gravity Gravity Corp. & Lee Myoungjin
© Owl's Mirror Studio. keevs.owismirror.com

Keevs

KDO NA TOM MAKA ...



ANETA
CHROMCOVÁ
-CRAGE

žena
19 let

redaktorka
Lady Tanee, Hot News,
pomocná ruka



PETR
NAUMAN
-LUKE

muž
18 let

redaktor
Joker,
pomocná ruka



MARTIN
KOSTKA
-PERTHORN

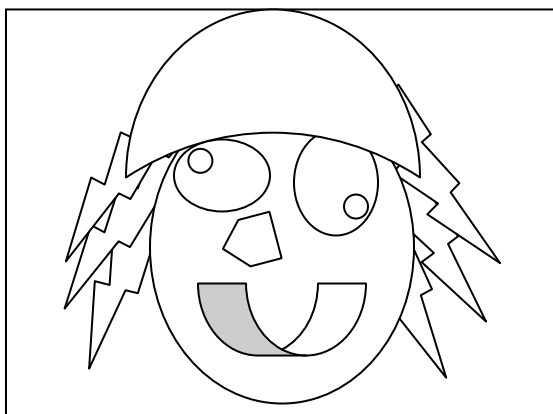
muž... (nejspíš)
17 let

šéfredaktor
Hlavní téma (Seeker),
Sageworm a další...

KONTAKT : early.bapho@seznam.cz

Děkujeme za dopisy... pište co Vás napadne

still WANTED



hledame redaktory do tymu Early Bapha
popis: schopny, samostatny, perspektivni

ODMENA: ~~70 000\$~~

podílení na vyvoji Early Bapha



Srpen... poslední letní měsíc.

Dlouho jsem přemýšlel co napsat do úvodu měsíce srpna, no ale přece po mně nemůžete hned u druhého vydání chtít smysluplné téma v úvodní řeči.

Po dlouhých úvahách o tom, proč je politika plná bezpáteřních blbců a proč je ve všech reklamách na vložky použítá tekutina modré barvy, jsem dospěl k názoru, že kromě toho, že tento srpen není zrovna žhavý měsíc děvčat v bikinách na přeplněných koupalištích, není vůbec ničím vyjimečný.

Ano, samozřejmě olympijská Čína se bojí Nepálských aktivistů, studentíci, školačky a školáci se obávají příchodu do školy a Brad Pitt si jen kouše nehty a říká si kdy Angelinu omrzí stávajících šest dětí a pořídí si další, o které se bude muset starat... ale tyhle věci se dějí pořád.

Jediné co Vás může zajímat, je to, že srazík se povedl, počasí vyšlo a přes kecý předpovědi, která hovořila o přeháňkách a o tom, že bude pod mrakem, si myslím, že i ti co vyrazili na koupák si poslední horké dny prázdnin užili. Ale dost o srazíku, o tom se budeme zmiňovat v příštím vydání...



Můžete se těšit kterou z momentek otiskneme v září. :-P

Martin Kostka

Obsah

-TEMA

ADDICTION 4

-NOVINKY

HOT NEWS 6

LADY TANEE 8

-KULTURA

LEGENDA O GILMERUVI 10

FANARTS 15

FUNNY 15

V PRISTIM CISLE 16

KOMIKS 16



Víte, že hry mohou způsobit epilepsii, že Vás mohou dohnat k sebevraždě, že dokážou proměnit děti v závisláky bez kamarádů a osobnosti? Na druhou stranu se objevují takové, které působí jako terapie nemocí, rozvoj fantazie, myšlení a základní logiky. Co tedy dělat?

Před jedenácti lety se v Japonsku tisíce dětí dívaly na svůj oblíbený seriál o Pokémonech. Tento díl byl ale jiný, v jedné scéně doprovázely hlavní boj kromě hlavních figurek efektní pulsující záblesky. Nejméně 600 japonců po shlédnutí chytili křeče, špatně viděli a svíjeli se v epileptickém záchvatu.

Lékaři posléze zjistili, že všechno způsobily krátké záblesky červeného světla s jistou vlnovou délkou.

Přítom stejné záchvaty mohou zejména u epileptiků vyvolat podobné potíže u mnohých dalších věcí, se kterými jste v denním styku. Pokud však nejste přímo epileptik, nemusíte se bát. Přesto rozhodně není zdravé úmyslně se něčemu takovému dlouhodobě vystavovat. Ono i čmět dlouho do monitoru není to pravé ořechové.

Mimo jiné se stále častěji hovoří o závislosti na hrách (zejména online her). Stále slyšíme o dětech, které odmítají jíst, spát a chodit ven, o matkách, které zanedbávaly své děti a spolehlivých zaměstnancích, ze kterých se staly trosky.

Situaci, kdy se od rozehrané hry prostě nemůžete odtrhnout, určitě známe všichni. Můžeme se ale už jen kvůli tomu považovat za závislé?

Dle psychologických studií se závislost projevuje tzv. bažením, tedy nepfekonatelnou a nezvladatelnou touhou po něčem, v našem případě po dané hře.

Když se ale začnete chovat ke svému okolí jinak, něco zanedbáváte, odříkáte cokoli co by Vás mohlo od hry odtrhnout, zřikáte se koníčků. Je to špatné a měli by jste si to uvědomit.

Jaké negativní následky tedy přináší dlouhé hraní her?

Na jedné straně ruší sociální vazby mezi lidmi, na druhé vytvářejí nové. Podle některých lidí hry ukazují příliš násilí, podle jiných dokáží léčit poruchy soustředění. Největší rozdíly jsou nejspíš v tom, jaké hry hráme a zda si dokážeme uvědomit, jestli by jsme si v realitě mohli dovolit přejít hlouček důchodců a ujet, aby to vypadalo jako nehoda. Největší poruchy osobnosti a psychické bariéry mohou způsobit hry u dětí a mladých lidí v období puberty... podrobně o příkladech ale až za chvíli.

O závislosti se mnohem více začalo mluvit v souvislosti s nástupem MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Ty většinou nabízí téměř nekonečně dlouhý požitek ze hry, vlastně paralelní realitu. Kvůli vysoké návykovosti se těmto hrám začalo přezdívat „heroinware“. Především se začalo o závislosti mluvit po vydání známého EverQuestu na trh. V neposlední řadě slyšíme o odstrhujících případech závislých na World of Warcraft.



Přijďme rovnou k těm kuriózním případům. Před pár lety 14-ti letého Stefana Pakeraha ubil nožem a klavírem 17-ti letý mladík, který - jak se později ukázalo hrával hru Manhunt (o čem ta hra asi byla :)). Rodiče zavražděného prohlásili, že vražda jejich syna se nápadně podobá násilným činům ve hře. Pod veřejným tlakem některé britské obchody stáhly hru z pultů. Paradoxní je, že ty rodiče se o tom co se ve hře odehrává museli nějakou cestou dozvědět a nejspíš ji i hrát. Nakonec stejně veškerá negativní publicita hře Manhunt příhrála v její prospěch a stala se výrazně žádanější.



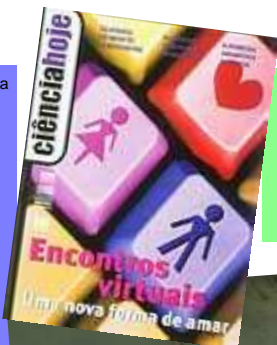


ADDICTION

V roce 2005 zemřel na následky nepřetržité hry (bez veškerých lidských potřeb) více než 50 hodin osmadvacetiletý jihokorejský hráč.

V Texasu si zase třináctiletý mladík před třemi měsíci zaplatil dvě prostitutky k tomu aby s nimi mohl na konzoli X-Box hrát akční hru Halo. Přitom za každou z dívek dal chlapec v přepočtu 16 000 Kč, které samozřejmě ukradl otci z kreditní karty.

Chlapec se svými kamarády řekl prostitutkám, že jsou lirkupiti a pracují u kočovného cirkusu (jak originální), zároveň také dodali, že americká ústava zakazuje diskriminaci postižených, a tak nemají právo je odmítnout. Když se jej policisté ptali, co má celá akce znamenat, tak odpověděl, že by to jeho tátovi nevadilo, jelikož týden předtím zapoměl na jeho třinácté narozeniny. K tomu se otec přiznal se slovy „Chtěl jsem ho vzít do Disneylandu“ a nak nehiite děti



O hrách ale můžeme často slyšet i v pozitivním. Někteří vědci tvrdí, že by byla škoda nevyužít faktu, že jsou hry často skoro jedinou věcí, která dokáže přitáhnout pozornost dítěte dlouhodobě.



Hry se dají perfektně využít při učení cizích jazyků, tvrdí se.

„Při učení slovíček vám často chybí kontext, jde jen o paměť, hra ale může nové pojmy ukázat a znázornit... pak už jen závisí na logice studenta, který si význam neznámého slovíčka může třeba jen jednoduše odvodit.“

Hry mohou také ovlivňovat naši psychiku a to kupodivu nejen ke špatnému (zdržíme-li se na chvíli tématu těžké závislosti). Například studenti McGillovy univerzity se pokusili o důkaz (na stránkách <http://selfesteemgames.mcgill.ca> jsou 3 minihry, které mají lidem pomoci se zvýšením sebevědomí - vybíráte úsměvné tváře a na zamračené neklikáte.) Zní to absurdně, ale prý to funguje a lidé se takto mají naučit hledat vstřícnost.



Nedávno se také objevily tzv. Biofeedback hry. Ovládají se snímačem rychlosti tepu a například rychlost jízdy auta, se ovlivňuje jen díky zvýšení nebo snížení srdeční tepové frekvence. Tyto hry mají přispívat k prevenci civilizačních chorob.

Připadají vám tyto novinky jako sci-fi? Tak se podívejte na Dance Dance Revolution, konzoli nintendo Wii a vůbec na všechny MMORPG... vývoj je rychlejší než se zdá.

Žádné pořádné výzkumy o hraní našich her zatím vlastně nemáme. Ale až je budeme mít, nebude už pro mnohé pozdě?

Martin Kostka



Prázdniny bývají období klidu a míru, určitě neprošezené u PC, tudíž novinek, které by stály za zmínku je po málu. Nechme tedy „žhavé novinky“ chvíli stranou a zabýváme se jednou nedávnou zajímavostí do hloubky.

Moscovia, lokace plná lesů a rozlehlých plání, stejně tak i bažin a neznámých příšer... ale něco je na této lokaci velice neobvyklého, jiného a zvláštního na rozdíl od jiných lokací. ...Kde se vůbec vzala?

23. března 2008

Do Alberty přijel Dimitrij až z daleké Moscovie. Pokud budete chtít vezme Vás za malý poplatek do své rodné země...



Tímto nám náš milý GM tým zpřístupnil další lokaci, nové mapy, nova monstra nové itemy jen ty kartičky ještě stále nejsou :D

Moscovie je tajemné místo, už sám název napovídá, že místní obyvatelé budou ruští starousedlíci, kteří se kdovíjak dostali k Midgardským pevninám ;).

Město Moscovia a k němu odpovídající mapy byly původně exkluzivní featurkou pouze pro Russian RO, později se rozhodlo, že se rozšíří i na ostatní oficiální servery a díky našim GM dorazila Moscovie i na Reborn, jako část 12. epizody.

Jak už víme dostaneme se tam díky Dimitrijovi, který postává v Albertském přístavním molu.



Malý průvodce po Moscovii:

Hned co se objevíme v Moscovii, máme možnost prozkoumat si samotné, nádherné, malebné městečko stvořené se sceneriemi Moskvy, nebo se můžeme proplout další lodí na rozlehlé moscovia fieldy.

Vypravíme se tedy na malou naučnou procházku... po té co se přepravíme druhou lodí z Moscovie se ocitneme na pěkném fieldu. Na této mapě nejsou žádná potvůrky, takže si vychutnáváme čistý vzduch a jsme nedočkaví co nás za severním warpem, ke kterému dojdeme po klidné cestičce čeká.

Dostáváme se do prvního patra, opět taková procházka... kolem nás se plouží wooden goblíni, zvoní tu lesavky občas se tu objeví obtížný hmyz typu mantis a samozřejmě zde nesmí chybět nějaký ten poporing



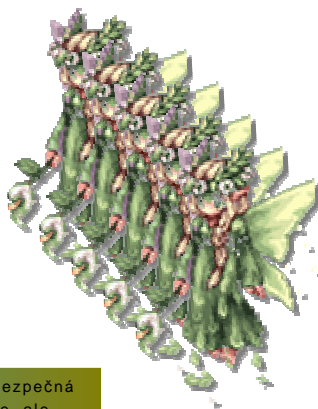
Dále se vykračujem po cestičce k dalšímu warpu, tam nás překvapí baby jagy ve svých kotlicích, jak po nás mlatí košťaty a kikimory odpuzjí svým zjevem slizké žáby a zapudí nás svými water bally, že i ten swordfish je proti nim málo sice jich tu je dle databáze jen 5 ale tak raději doportíme k dalšímu warpu do třetího patra, tam je sice těchto potvor víc, ale jsme zvědaví a přece jen pohádkového dráčka mráčka (Zmey Gorynych) nevidíte každý den :)



HOT NEWS



Opět na uvítanou pár Waterballů , kolem poletují víly mavky, které na nás neustále castí heavens drivy mno některá nestací potovat jini healovat a ti ostatní utíkat , ale přece jen dráček mráček má jen lokální respawn, tedy pokud si ho někdo neschopny sundat nepotáhá po mapě a pak si jednoduše odejde a další přichozí se nestíhají divit čím, že to meteor ho sundal , až poté vidíme šupinaté tělo trojhlavé mrchy, škoda jen, že se díváme jen ze země :D .



Krásná , divoká a nebezpečná lokace , tahle Moscovie, ale s šikovnými HP za zády se zde dá jak expit tak huntit aspoň tu býva klid. Zatím tahle lokace některé hráče spíše odrazuje , kvůli tomu, že zde nevydrží ani 5 minut, ale je to občas milé zpestření ;) od těch tolik známých a ohraných lokací =).

Aneta Chromcová

LADY TANEĚ



Poslední týdny letního eventíku jsou tady a dámský koutek Lady Tane se začal zajímat o zvláštní oblečky, typické pro jednotlivé oddíly. Jaké obludky tedy můžete spatřit pobíhat po městech?

Co to ? Dračí řev ?
Šum křídel ? Řehtání koně ?
Copak se to děje ? Konečně
se objevují původci tohoto
ruchu.

Přes praterské
náměstí přeběhne Detale
v zádech vysmátou Valkyrii a
za nimi klopýtá abysmail a
všichni se smíchem běží do
PvP arény. Načež se za pár
chviliek objeví na obrazovce
žlutý nápis , kdy nás Kóča
nabádá , aby si všichni
členové Letního tábora
Rebornička vyzvedli oddílové
kostýmy.



Andělé: Angeling, Archangeling,
False Angel, Valkyrie, Observation,
Retribution, Shelter, Skeggiold, Lady Solace.

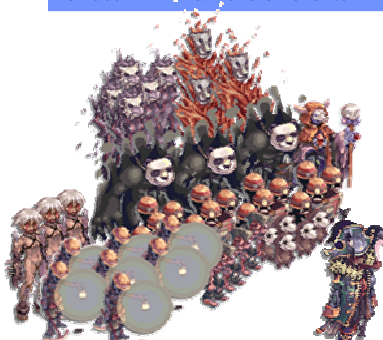
Tímto se dostáváme
k dnešnímu tématu což jsou kostýmy.
Každé období má svoje specifické
znaky tak jako v zimě chodíme
v kabatech a čepicích, v létě pro
změnu v kraťasech a tílkách, tak i na
rebornu máme svá specifika v zimě se
tu hráči prohánějí v dantovských
kostýmcích , na heloween tu většina
chodí s vydlabanými dýněmi na hlavě
a teď v létě kdy si pro nás GM tým
připravil tento velkolepý eventík jež se
skládá z mnoha menších eventů.



Lidé: Alice, Aliza, Anubis,
Byorgue, Chepet, Green maiden,
Goblin leader, Samurai Specter,
Abysmal knight, Orc baby, Zealotus

Je tedy celkem pořádku, že
v městech narazíte na asurujícího
Detale, boostující Valkyrii, či
ritualujícího Necromancera.

Podívejme se na kostýmy
jednotlivých oddílů.



Nemrtví: Drake, Thanatos
Despero, Thanatos Dolor, Thanatos Maero,
Thanatos Odium, Injustice, Necromancer,
Pitman, Skeleton Wolker, Zombie Master

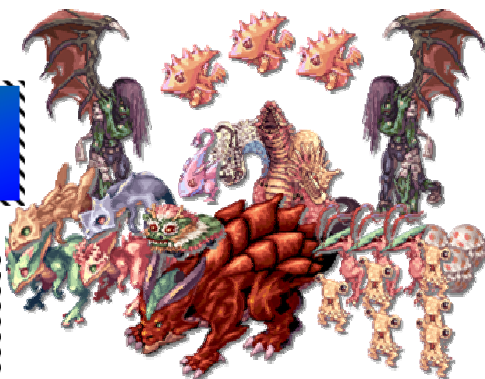


LADY TANEĚ

Démoni: Cat o' nine tail ,
deviling, frus, skogul, harpy, fire imp,
incubus, succubus



Draci: acidus, dancing
dragon, deleteri, detale , dragon egg,
ferus, Hydrolancer, mutant dragonoid,
red a yellow novus



Broučci: anopheles,
bloody butterfly, killer mantis,
golden thief bug, caterpillar , maya ,
vocal , creamy fear, giant spider



Nezbyva nez
GM tym pochválit za
skvely napad. Otrle
hrace to jiste potesi ,
sice se někteří tvári ze
je to desne otravuje a ze
je to strasne trapne
takhle litat v kostýmech,
newbici se nestáci divit a
sou tím přímo uchvaceni
a ostatní hraci v oddilech
se neskonale bavi a ti co
se nemohou účastnit
beztak tise zavidi ;).
Ale tak co,
kdo si hraje nezlobí,
tak si deti hrajte ;).

Aneta Chromcová



Podkovaná koňská kopyta, dopadající na vlhkou zem a předtím jen křik
... a horko.

Pršelo.

Mladý valach napínal v běhu šíji.

Pršelo a pod dlouhým, hedvábným, čarodějnickým pláštěm se krčilo malé stvoření.
Kapky deště v povichru narážely do obličejů.

...

Cílený běh valacha a klapot koňských kopyt... a předtím?

Jen oheň a písek.

Pršelo.

Koňská hrud' rozrážela husté houští Payonských lesů.

Dítě v sedle se ohlédlo za sebe, když pohlédlo zpět, mělo v očích smrt.

Co bylo předtím?

Poklidný život v pouštním městě, dokud nepřišli oni.

Dům v plamenech, křik a boj... vše se seběhlo tak rychle.

Otec vyběhl ze dveří a hned na to přišel jeho smrtelný výkřik. Vyděšená matka, schovávající mě pod svůj plášť se s napřaženou magickou holí vrhá ven a ranním Morroccem se rozléhá její magické formule. Z horkých písků vystřelují ledové krystaly, kterými čarodějka útočníky zavírá do sněhového vězení, kde navíc sesílá magickou bažinu a utíká se mnou v náručí... utíká ke stájím. Posadí mě na nejbližšího koně - valacha, který se okamžitě cíleně rozbíhá. Sama se však vrhá zpět na bandu assassinů...

Pršelo a valach dál vytrvale kličkoval mezi stromy, hnán dvěma jezdci.

Jen dusot kopyt, klepot dešťových kapek a tep srdce, které pracovalo na maximum.

Seskok, kličkování, výskok, nabrat rychlost, výběh kopce, přeskok padlého stromu, seskok... Valach znal cestu velice dobře, přestože byl z útěku ze vzdálené Sogratské pouště vysílen, znal skalnaté stezky jižního pobřeží nazpaměť.

Seskok, kličkování, seskok, výběh, výskok, kličkování, seskok...

Jezdci se vzdalovali a valach vběhl daleko do hustého lesa, kde pomalu zpomalil až zastavil. Nedaleko byl slyšet dusot pronásledujících koní, které mířily jinam...

Valach zamířil na východ a drobeček v jeho sedle usnul. Vzbudil ho až klapot podkov o dlažbu obchodního přístavu Alberta a svit zapadajícího slunce, ostrý, řezavý a nepříjemný svit slunce, odrážel se od okenice a vzbudil malého chlapce, který se právě probral ze sna do své světnice.

„Už je to dávno...“ Zaseptal si pro sebe, prohrábnul si světlé vlasy a otřel si hřbetem ruky studený pot z čela. Zvedl se z postele, mlčky se oblékal a uvažoval nad tím, co ho čeká. Nástup do posledního školního roku Albertské základní školy. Poslední rok byl vždy znám jako období praktických zkoušek a nebezpečných vycházek daleko mimo město. Spousta žáků nedokončila studium jen díky svému strachu.



LEGENDA O GILMEROVI

Otevřel dveře svého pokoje a na klíce od dveří se mu zhoupnul hadřený balíček se jmenovkou „Gilmer“. Chlapec se posadil na postel, otevřel balíček a snědl z něj všechno jídlo. Potom přes sebe přehodil vynošený plášť sešitý z různých zbytků kůží, který mu byl tak velký, že ho vlekl metr za sebou, avšak pro chladná rána, pro Albertu příznačná, byl užitečný.

Sotva vyšel ze dveří ubytovny už na něj z dálky od přístavu někdo křičel. „Gilmere, počkej.“ přišel k němu poměrně vysoký assassin s typickým, úplně novým fialovým pláštěm, zelenými vlasy, uhlově černýma očima a křivým nosem. „To jsi ty Sorele?“ nejdříve se zeptal mladík.

„No jasně, říkal jsem, že si udělám cestu kolem assassin gildy. Jo Gilme, mám novou zásilku, měli by jsme ji vyřídít za dva dny.“

„Neříkal jsi, že chceš přestoupit tak brzo, říká se, že je lepší počkat.“

„No tak, jdeš do toho se mnou nebo ne? Ten obchodník je ochotný dát dvojnásobek ceny, za kterou to koupíme.“

„To zní dobře, ještě uvidím jak...“

„Tak dobře,“ nenechal ho doříct „dám ti ještě vědět, obvyklým způsobem. Měj se.“ Sin zmizel během chvilky.

Byli skvělá dvojka, před pár lety spolu Gilmer se Sorelem vyrůstali, učili se spolu spoustě věcí. Poslední dobou však jen výhodně prodávali různé zboží z Albertských trhů, obchodníkům z lodí, které se zastavují na jižním pobřeží. Jsou většinou ochotní a rádi sáhnou hlouběji do kapsy, protože se vyhnou poplatkům za umístění lodí, daním a clu.

„Sorel stejně většinou rozházel peníze kde se dalo.“ řekl si v duchu Gilmer a pokračoval v cestě ke škole.

„Mohl si se mnou alespoň našetřit na školu.“ zamumlal si a zakroutil hlavou.

Na horizontu už se tyčila nízká ale zato rozlehlá budova školy.

Bylo brzo, přesto už několik nováčků nedočkavě nahlíželo za vstupní bránu.

„Bažanti!“ ozvalo se z druhé strany ulice, tudy přicházel nízký, hubený ninja snědé pleti s krátkými ohnivými vlasy. Ninjovský obleček měl v rubínově tmavé barvě a zakrýval mu celé tělo, kromě dlouhých svalnatých rukou, pouze dlaně a zápěstí mu chránily krátké rukavice. Krk mu zakrývala tmavě zelená dlouhá šála, kterou nosil odmalička.

Gilmer se hlasitě zasmál přesto, že se to snažil skrývat, když se na oba dva několik prvnáčků nechápavě zamračilo s důležitým výrazem na tváři. Nakonec jim se strachem v očích uvolnil cestu k bráně školy.

„S tebou se teda člověk nenudí.“ řekl Gilmer ninjovi v dostatečné vzdálenosti od nováčků.

Arzach je trochu podivínský ninja, avšak skvělý kamarád, přemítal si Gilmer v hlavě. Pochází z královské rodiny, sídlící v Amatsu, on byl však vždy tak trochu černá ovce. Nerad mluví o rodině a minulosti.



„Vždyť je to tradice, vzpomínám si když jsme tam stáli my a vyšší ročníky nás sprchovali z oken ledovými kouzly.“

„Jo to byly časy,“ povzdchl si Gilmer.

„Co takhle na ně dneska něco vymyslet?“ zamyslel se Arzach otevírající vstupní dřevěné dveře s masivním kováním.

„Slyšel jsem, že v Payonu strašili prvňáky věrohodnými maskami monster a vyvolalo to slušnou paniku,“ dodal s naprostou vážností.

Gilmer si představil Arzacha šíleně pobíhajícího s převlekem Willowa v davu prvňáčků, sesílající kolem Crimson Fire Formaci, doprovázenou rádoby strašidelným houkáním.

Vstoupili do chladné budovy s širokými zdmi, tvořená převážně bílými kamennými kvádry, ostatně jako většina Albertských domů. Vylidněná vstupní hala měla půlkruhovitý

půdorys malými výklenky na vstupní dveře a po každé straně na dvě drobné sochy. Všichni vyobrazení byli v minulosti učitelé na této škole, pátou sochu, přibližně uprostřed haly mezi čtyřmi mohutnými sloupy obhlížel starý učitel taktiky. Socha ztvárňovala zakladatele školy, kováře Hektora v podřepu. Podpíral se o obouruční sekeru, jejíž násada sloužila jako pátý sloup. Byla tvořena z černého mramoru s nízkým podstavcem a ohromné velikosti.

Za touto mohutnou sochou stoupaly do druhého patra a na balkóny vstupní haly široké schody. Po stranách pod schodištěm pak vedly dveře do rozlehlých podzemních komplexů.

Sedli si na kamennou lavici u sochy jakéhosi „Dariuse ze severu“. Vzhledem malá socha připomínala spíše trpaslíka - malý, robustní, vousatý, Gilmer s kamarády často sedával pod touto neobvykle zábavnou sochou.

„A jaké vůbec byly, prázdniny v Amatsu?“ přerušil trapné ticho Gilmer.

„Ani se neptej, kromě útoků Karakas na město se tam vůbec nic neděje.“

„A co to nové oblečení?“

„Tohle?“ podíval se Arzach na své šaty. „Bývají tam každoročně trhy, ja už jsem ze všeho vyrostl,“ ušklíbl se.

„No a nakonec tahle barva se mi docela líbí. Tobě je ten starý plášť už taky docela dobrý jak se tak dívám.“

„Na nový nemám.“

„No hlavně když zahřeje ne? A kdo se dívá, jestli je z útržků liščích kůží? Možná tak kur...“





LEGENDA O GILMEROVI

„Dancerky... chtěl si říct.“ Skočil mu Gilmer do řeči s úsměvem na rtech a Arzach jen přikývl.

„Já jsem si občas zašel zatrénovat na pupy, za moc to nestálo ale cítím se lepší... no stejně mám co dohánět. Jinak jsem četl o monstrech. Víš, že na západ jsou příšery, které jsou celé z písku? To musí být hrůza s něčím takovým bojovat.“
„To teda jo,“ bezmyšlenkovitě odpověděl Arzach, který sledoval půvabnou dívčinu, která zrovna vstoupila do haly.

Tak upravený novicovský úbor se vidí jen málokde. Dlouhé, hnědé, kudrnaté vlasy jí ležely na krásné rubínově zbarvené vestičce s ohromně vyzývavým výstřihem.

„Není to Diva?“ zasněně vypadlo z Arzacha. Gilmer se ohlédl a jen nahlas polknul.
„Sakra, ta ale... vyrostla.“

„Ahoj kluci,“ rozeznělo se v celé hale drobným hláskem a děvče zamířilo k lavičce. Gilmer se posunul a uvolnil ji tak místo a hned se zeptal, aby odvrátila pohled od málem slintajícího Arzacha.

„Divo, kde jsi byla celé prázdniny? Celá Alberta o tobě nevěděla, myslel jsem, že už se nevrátíš.“

„Jo, já vím,“ pohodila si s pramínkem kadeří. „Trávila jsem celé prázdniny na trajektu. Vydělávala jsem si a přitom jsem skoro denně viděla Amatsu, skvělé že?“
„Amatsu?“

„Viděla jsem tě, Arzachu, mávala jsem na tebe...“

„To bych si pamatoval.“ Tiše zabručel.

„No to je jedno, každopádně jsem ráda, že jsem po dlouhé době na pevné zemi a s váma,“ pohodila si dalším pramínkem, vlasů.

„Jinak jsem dneska potkala Flina, už nevydržel a šel na merchanta.“

Gilmer si jen tiše něco zamručel pod nosem. Vždycky se nechtěl rozhodovat o svém zaměstnání, bavily ho vždy boje stejně jako teorie. Boj na dálku stejně jako pěstní. Pomáhání a učení i tajuplná kouzla... nechtěl se nikdy vázat, přesto mu přátelé opakují, že je rozený merchant.

Do vstupní haly se začali scházet pokročilí studenti z různých ročníků. Nakonec ve velkém hloučku dorazil i zbytek jejich třídy. Již zmíněný obchodník Flin, mage Spark a malá acolytka Annis. Hned za nimi dorazil i jejich profesor Thomas.

„Vidím, že už jste tu všichni, pokud nepočítám flákače, kteří se rozhodli školu nedokončit. Půjdeme rovnou do sklepení, tady bude každou chvíli dost rušno.“

Thomas byl skutečný profesor, už měl nějaká dobrodružství za sebou a mnohokrát o nich vyprávěl. Proto k němu všichni vzhlíželi s úctou... nehledě na to, že praktikoval tresty typu: vysátí veškeré energie. Ale přesto, ne každý den narazíte na někoho kdo si za svůj život promluvil s Valkyrií v nebeském království. Na svůj věk se však necítil a přestože už své zkušenosti předával na mladší generace, oblékal se velice stylově. Vyztužený tmavě fialový kabát, který se za ním při chůzi lehce třepetal díky tenkým střapcům, zdobilo několik krásně zářících hvězd. Šedivé vlasy zakrýval zeleným čarodějnickým kloboukem.



Thomas zamířil ke schodům a před nimi se otočil doprava, odemknul dveře pod schody, kde vedlo točité schodiště do sklepení. Seběhli po temných kamenných schodech do malé čtvercové místnosti se třemi železnými vraty po stranách.

Profesor s výkřikem „sfla vidění“ spustil kouzlo Sight a zažehl tak 8 pochodní po obvodu místnosti. Mladý kouzelník Spark jen tiše Gilmerovi zašeptal

„Doprdele, tohle chci taky umět.“

„Začneme jednoduchým výcvikem, po prázdninách se potřebujete protáhnout, takže začneme swordmanským během. Každý si vezme pochodeň a poběžíte s ní, jestli vám zhasne, nebo spadne, musíte běžet znovu od začátku a zapálit si ji znovu o tu, kterou tady necháme.“

„Nás chce zabít?“ Šeptl Arzach.

„Nechci, ale víte co vás čeká, když spadnete...“

Toho se Gilmer obával, sice boje s ozbrojenou figurínou jsou mnohem bolestivější, ale po spadnutí z téhle lávky se musí rychle dostat z jeskyně plné hladových fabre.

„Bez pochodně se nedostanete k dalšímu úkolu a řešit ho potmě vám nedoporučuju. Všichni poběžíte najednou, takže se musíte dorozumívat a pomáhat si.“ Dopověděl profesor, chopil se jedné z pochodní, odemknul pravé, rozvrzané vrata, které sotva držely při sobě a rozběhl se do tmy, žáci sledovali, jak Thomas, osvětlený jen pochodní přebíhá po jedné z úzkých desek nad propastí, vyhýbá se díram a propadlístím.

„Tak snad abysme začli ne?“ Pomalu vypadlo ze Sparka, když se zářivá silueta v dáli zastavila a zamávala. „Dobře, půjdem pohromadě, minulý rok jsme šli pojednom a dělali jsme to celý den.“ Začal taktizovat Flin.

„To je pravda“ souhlasila jemným hláskem Annis a všichni na to přikývli.

Flin šel první a světlem pochodně zkoumal každou píď lávky. V těsném závěsu šel za ním vyplašený Spark, dále Arzach a Gilmer. Děvčata se držela vzadu.

Cesta se klikatila a díky pomalé chůzi byl na zatížených deskách, které se občas zhouply problém držet rovnováhu. Spark po chvíli sklouzl a spadl dolů.

Všichni zatajili dech, když viděli hluboko pod jejich cestou jen pochodeň, ležící na dně a stěny jeskyně, po chvíli zahlédli siluetu trmácejícího se Sparka.

Vzednul pochodeň a mířil zpátky k bráně, aby mohl vyšplhat po žebříku. Za ním se pomalu začaly scházet Fabre. Po chvíli už nestíhal všechny přeskakovat a tak začal sesílat kouzlo.

„Ohnivá koule.“ Zakřičel ze všech sil a z napřažených dlaní mu vystřelila zářivá věc, přímo do hromady housenek.

„Pojďte,“ zavelel Flin, „Musíme jít dál, Spark nás dožene.“

„To jako když je merchant, tak nám může rozkazovat nebo co?“ Začal se rozčilovat Arzach a otočil hlavu na Gilmera. „Si myslí, že je pán...“ nedořekl a narazil do Flina, který se právě zastavil před dalším propadlístěm. Flin uklouznul a v úsilí udržet balanc spadl na druhou stranu a jen taktak se stihнул v pádu chytit rukou desky. V tom zmatku se Arzach stihl jen otočit, lehout si na desku a chytit Flina za košili.

... to be continued :)



FANARTS

Tentokrát jsme zařadili pouze dva obrázky a tento náčrtek čarodějnice, něco ve stylu Bathorky z minulého čísla. Moc pěkně pojatý plášť s kloboučkem... a ty kukadla ^_^



Tady máme jednu lehce oděnou ďáblíci. Křídla ji ani pořádně nejsou vidět, ale zato má očividně na svou velikost malou podprsenu :)

Moc pěkné stínování a vybarvení a to včetně pozadí... a vyzývavý pohled, nejedem by neodolal...

Martin Kostka



FUNNY

... Tak tady máme debut našeho nového člena Baphotýmu.

Enjoy

Spánek

Spánek jest pro člověka věcí přirozenou stejně jako strava, ranní hygiena a pravidelná stolice. V naší rodině byl spánek uctíván jako činnost zdraví velmi prospěšná, a proto jsme si ho dopřávali i několikrát denně. Jedině otec se snažil popřít jeho význam tím, že se vracel z výčepu časné ráno, vybral od nás desátek z našich těžce vydělaných peněz a zase se odebral do výčepu. Podezřívali jsme ho, že tam spává, ale on tato obvinění odmítal slovy, že spánek je přežitek a v této uspěchané době pro něj není místo. Ptali jsme se proto, kam náš otec tedy tak spěchá. Tato otázka ho vždy vyvedla z míry, takže zamumlal něco o rejpalích a spěšně odešel oknem, protože dveře prý byly zbytečně daleko.

Existuje spousta míst, kde se dá spánek provozovat. Na zemi, ve vaně, na stole, pod stolem, v příhrádce na zavazadla a v neposlední řadě také v posteli. V našem bytě 1+kk sice bylo místo pouze pro jednu postel, ale nás osm dětí se tam hravě vlezlo. Matce díky tomu odpadl problém nás nahánět po večerníčku do hajan. Kdo přišel později, musel spát na okraji což znamenalo neustálé vypadávaní na zem a nepříjemné modřiny.

Naše rodina má obrovské štěstí v tom, že nikdo z nás netrpí poruchami spánku ani chrápáním. Narozdíl od našich příbuzných. Strýc, bratr naší matky, chrápe velmi silně. Dostal už dokonce několik pokut za rušení nočního klidu. Nový nájemníci v domě, kde bydlel, si také stěžovali, že nikde nebylo napsané o pile, která se v budově nachází a pracuje se v ní jen v noci. To už strýc neunesl a odstěhoval se na Sibiř a nyní ruší už jen tamější faunu. Naše teta naopak trpí spánkem tak citlivým, že ji často probudí její vlastní dýchání. Proto spává v mnoha krátkých intervalech při kterých zadržuje dech.

Já spím i přes drobné problémy, když se nedostanu do postele včas nebo když otec sabotuje naše podřimování voláním, že desátek dnes bude dvojnásobný, celkem pravidelně. A skutečně si nedovedu představit, co by naše rodina bez tohoto důmyslného nápadu přírody dělala. Možná by jsme byli s otcem ve výčepu...

Petr Najman

TO BE CONTINUED

Blíží se zářijové vydání Baphíka, jeho hlavní téma bude úzce spjato s tímto vydáním - budeme se zabývat MMORPG, a to jak s jeho návykovostí, tak s různými statistikami.

Můžete se také těšit na recenzi letního srazíku, včetně fotoček :) .

Samozřejmě přijde pokračování Gilmerovy legendy, bude trochu kratší ale brzy zařadíme extra vydání, věnované jen tomuto RP příběhu.

Snad jsme vás navodili, tak aby jste si rádi přečetli příští vydání...

Bapho tým



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



CANDY CANE

Jedna šikovná anonymní autorka se rozhodla nám poskytnout následující pěkný komiksík... no snad jich bude víc a víc =) .

Skromně jen dodala, že tento je věnován Kóčovi za to, že se o nás tak pěkně stará.

