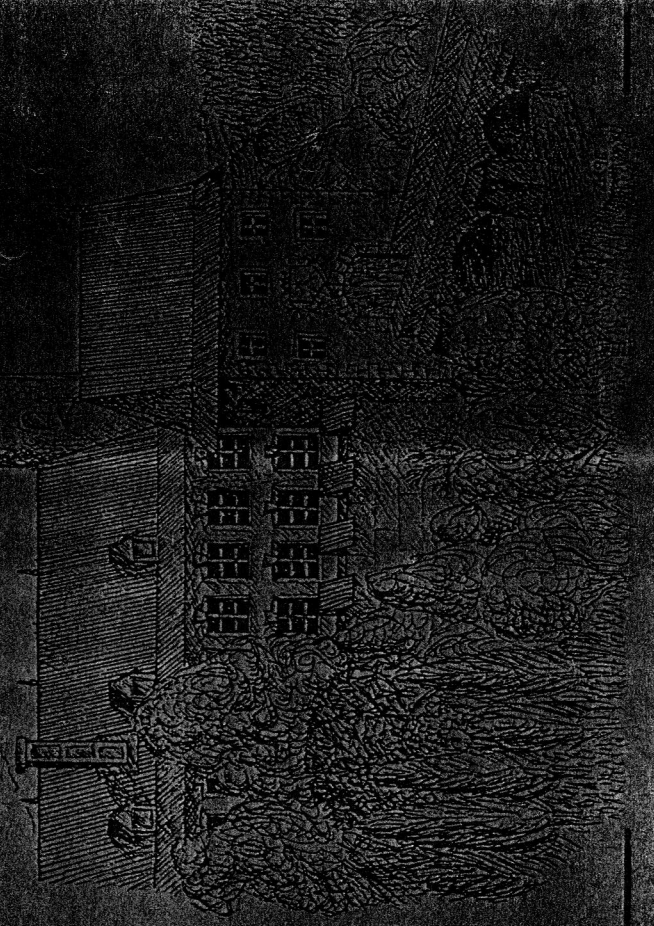


Saulozubá
veverka

ZARE 1995*



Máte governance, poutník. Otvárá se před vámi osmé číslo *Savlozúbé vevertky* a současně s ním i městská brána královského sídelního města Badraighu. Ať přicházíte zdáli či jen ze sousední vsi, jste zároveň zastupitelé nanejvýš početného cechu kúpeckého či nad matěří povznesení zastupitelé nanejvýš početného stavu dobrodružského, ať je vaším cílem práce všeho druhu, již v hlavním městě není nikdy nedostatek, neb rozličně zábavy a kratochvíle, o něž obyvatele královského města nemívají nouzi, jen vsuňte a buďte vítáni.

Abyste pochopili, o čem říci, aby nedošlo k žádné myšce, tato *Savlozúbá vevertka* by se ráda stala vaší pravidelnou po vzrůstajících dobrodružstvích, jaká číhají na každého drako- i jiného biče, zavítat-li, znaven drako- i jiným bitím a pobítením¹ v divočině plné draků i jiné lité hlavy, do bezpečného (P?) útočiště za městským opevněním.² Tedy stručně a jasně, o čem se v této *Savlozúbé vevertce* dočtete? Na začátek vás zaválíme spoustou „seriozních“ informací (neboť se přece jen stále snažíme udržet alespoň zdání „serioznosti“) – třeba to, jak se vlastní corondorské hlavní město jmenuje (to přece Badraigh!) a co vás čeká, nebudete-li se chovat nenápadně a šlischně. Některé z vás možná zaujme článek o samolécitelství. Má drahá polovička Kíel Fomigil je přesvědčena, že pohnutého dobrodruha mohou ve městě „ošknubat“ nejspíše ti nejváženější z měšťanů – zlamáci. Proto vás odborně poučí o aktuálních corondorských cenách drakoláků. Největším besnětem v žrůtě královského města Badraighu jsou samozřejmě...³ ale s tím se v dnešním Bestuah těžko setkáte.⁴ Zato vás však Rauko II. s kolegy seznámí s veselými potorami městskými a kanálovými.⁵ Jediným rozumným a střízlivým přispěvatelem je tento krak. Kromě mě malicekou, kolega Gartli, který nakukoval do alchymistické kuchyně (hlavně tohle je typický městská zléstivost, povězte, už jste někde v divočině, plné draků [etc. viz výše], vidíte nějakou alchymistickou kuchyni?) Další článek by měl osvětově působit na mladé hezkoušce neřekněly velkoměst a varovat je před jejich nástrahami. Těžko bychom proto nejvyššího autoru nežli zmiňovaného Rauka II. přezdívaného v určitých společenských vstříbných Rumový nábel.

Jak jsem tedy řekl, „Mac govannien, dobrodružné“ Badraigh vás vítá svou otevřenou náručí. Přijemným pobyt v městě vás srdečně přeje váš

Gilsilton Fëanring z Eosaru.

P.S. Můžete mě, pokud budeme pobývat v tomtěž městě, oslovovat „Gido“.



¹ To je samozřejmě Fëanring, to nepopouštěj!

² Nebyla to tedy pro vás možnost?

³ Otvářejte pro danálekem majitelky plátců z pývodního „mestní Vevertce“.

⁴ Autocenzura? (Jen nezapíkejte, proč vyměchal třeba – Duch A.D.)

⁵ Jmenují se by byli ověřenou úřadkou, měšťanů a královské rodiny.

⁶ Hlavně kanálovými, aby zniť nejlepší z vlastní zkušenosti, ožrala jeden. (Duch A.D.)

Who Is Who in F5C Š. V. Přerov VI.

VALGLIN DE DIN DAE, ELF(?) ČARODĚJ, A VŮBEC...

Kdo je Valgin de Din Dae? Mám-li být upřímný, je to jedna z nejobtížnějších otázek, jaké mi kdy byly položeny. Což lze s klidným svědomím prohlásit, že tato mírně řečeno nanejvýš kontroverzní osoba je jedním z nevyznamnějších představitelů soudobých magických umění na Galendoru? Na druhou stranu není možno tvrdit ani opak, neboť je nepopíratelné, že Valgin de Din Dae jistých zasluh na poli magie, mezinárodních vztahů a mezikontinentálních skandálů dosáhl. Odložme tedy nyní jakékoli osobní antipatie či sympatie, které k němu ctný čtenář – třeba po osobním setkání s ním – mohl získat, a pokusme se pokud možno objektivně posoudit jeho dosavadní působení v tomto světě.¹

Především je tedy Valgin de Din Dae potomkem starého barbařilho (nebo spíše barbarského?) knížecího rodu Din Dae z Celeb-Alquath. Nepochybně je nasnadě otázkou, jak bylo možno připustit spojení elfské a barbařil krve do takové míry, aby z něj mohli povstat potomci. Obávám se však, že není v moci racionální mysli odpovědět na ni nalézt. Faktem zůstává, že onen svazek zplodil nejen Valgina, ale i jeho nebohou sestru Arienu Dúwathran z Eosaru, rozenou de Din Dae. Barbarský původ se, obávám se, nezapře v nikom. Proto se, prosím (prosím upřímně, jedná se koneckonců o mého švagra, ačkoliv jsem si ho nevybral), nesmíte divit, zjistíte-li u Valgina nějaké „neobvyklé“ obyčeje a zvyky. Kupříkladu jízdu na varanu. Valgin de Din Dae je obecně vůbec velkým milovníkem varanů, umístil je, tvrdě, že se jedná o staré rodové heraldické zvíře, dokonce i do svého erbu. Jak mi však bylo dopřáno poznat, podobnou náklonnost však zdaleka nechová ke zvířatům varanovi příbuzným – drakům. Byl jsem na vlastní oči svědkem činu, který při nelepším vůli nelze nazvat jinak nežli brutální drakovraždou, jehož byl mým milovaným příbuzným nejen přímým účastníkem, ale dokonce hlavním iniciátorem i pachatelem. Na jeho kouzelné holi – dovolte mi tohle přirovnání – již skončila nejedna zlá stvořa, avšak ledový Ringatilir, Postrach Severu, k nejslabším nepatřil...

Podobnost Valgina de Din Dae s jeho povedeným synovečkem Raukem II. je vůbec zarážející. Mám za to, že v málokterých rodinách se všichni jejich členové (živi?) tak dokonale shodnou na jednom společném zájmu, zvláště pak je-li tento zájem natolik výstřední jako nekritická obliba Nemrtvých. Jejich zvyk plnit si jimi svá stíla, povídat si s nimi za dlouhých zimních večerů, nechat se jimi obsluhovat při dlouhých zimních večerích, mazlit se s nimi po večerí a pokud možno je s sebou stále vodit do společnosti je, střízlivě ohodnoceno, nečestný. Avšak jiný kraj, jiný mrav. To v tomto případě platí pravděpodobně dvojnásob. Ano, na Celeb-Alquath asi doopravdy platí jiné mravy, než na jaké jsme zvyklí v civilizovaných krajích...

Valgin de Din Dae nepochybně žije rušným životem, v němž nechybí hrdinské činy, diplomatické zásluhy ani aféry s ženštinami pochybné pověsti. Valgin de Din Dae je nepochybně jednou z pozoruhodných osobností své (tedy naší) doby. Zdráhám se však vyslovit soud o tom, zda je rovněž jednou z jejich nejvýznačnějších osobností.

Gilsilton Fëanring z Eosaru

¹ Všimněte si prosím, že autor zde slibuje, že se o objektivitu pokusí, nikoli, že jí dosáhne. (pozn. red.)

² Nejen... (za ducha A.D. z E. pozn. G.F. z E.)



Vítejte v Badraighu!

Ať už jste počestní, obchodníci, dobrodruhové či cokoliv jiného, jste u bran města vítáni. Pouchým svým vstupem do města přinášíte městské pokladně nezanedbatelné zisky. Do města se dá vstoupit jednou ze sedmi bran, a u každé stojí strážní a vybírají poplatky. Při vstupu do města činí 1 mk za osobu, 2 mk za koně, 3 mk za vůz, povoz či bryčku. Máte-li na nich navíc i náklad, je vám zkontrolován a je vyžadována daň z pohybu zboží, odpovídající jeho ceně a množství (kolem 1 mk za fůru sena, 4 mk za deset pytlů zrní, 5 mk za deset pytlů olivového oleje, 3 st za náklad tropického ovoce). Převážíte-li větší množství nějakých cenných předmětů (šperky, truhly se zlatem, 2 pegasy na korbě), je daň o poznání tvrdší. Odpovídá přibližně desetině hodnoty zboží, které se nejspíš pokusíte ve městě prodat.

Pokud se vám nechce plátit tuto daň, můžete se pokusit prodat své zboží ještě před vstupem do města, v okolních vesnicích, ale stěží utřžíte tolik, co ve městě!

Konečně se strážím podařilo přimět vás k placení. Dostáváte se za dobře hlídané hrady a město se vám ve své špinavé kráse otvírá vstříc. Projdete několik uliček, protlačující se mezi davy a držící si přitom svůj váček s penězi, a váš zrak padne na malou výraznou plochu na zdi, na které jsou vlepěny nějaké plakáty. Pokud umíte číst, čtete:

"Pozor! Hledá se osoba vyššího vzrůstu, mladistvého vzhledu, rasou elf, mezi svými zvaný Landaron, a to pro vážné podezření ze spáchání několika trestných činů. Význačné rysy: špičaté uši, modré oči, tmavé vlasy, na pravé ruce jizva o délce šesti coultů. Informace o pobytu nebo pohybu výše uvedeného můžete sdělit na prokuratuře ve Velké čtvrti, a pokud se prokáží jako pravdivé, budete odměněni částkou až 10 zl. podle jejich závažnosti."

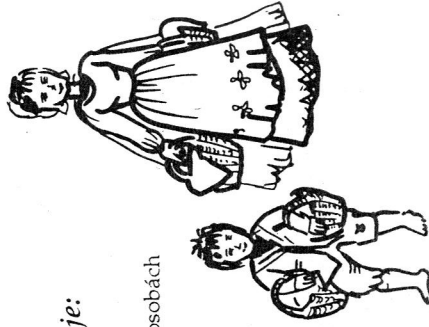


Signum

Druhý plakát je vyhláška:

Ve městě se přísně zakazuje:

- nepovolené shromažďování skupin o více než deseti osobách
- veřejné pobuřování či používání magie²
- rušení veřejného pořádku, jakož i nočního klidu
- nabízení tělesných služeb na ulici³
- veřejné nošení zbraní či dokonce jejich tasení⁴
- vybízení k výše uvedeným činnostem



¹A navíc zaplatíte stejné daň místními starostovi.

²No jo, ještě se na mne pamatují... (povzdech D.A.D.)

³No jo, ještě se na mne pamatují... (povzdech Nica F)... Nechtuné, pobuřující (povzdech G.F. z E.) Ale pravdivé (pozn. R.II.)

⁴No jo, ještě se na mne pamatují... (povzdech Rautko DD)

dále je pod pokutou zakázáno:

- prodávat na ulici jakékoliv výrobky bez povolení úřadů
- bez povolení nabízet jakékoliv služby
- jakékoli znečišťování veřejných prostranství

Pokračujete cestou městem a přemýšlíte, co je to za elfa a proč jej hledají. Proti vám přichází městská stráž. Dva chlapci v koženém brnění, s krátkými píkami a dlouhými noži za pasem. Od strážní na hradbách a v bráně se liší barvou znaků na oděvu. Zatímco stráž na hradbách měly kombinaci černé a zlaté, tihle dva mají na hrudi žlutou a modrou. Staví vás. Zajímají se speciálně o elfa, který jde s vámi.

"Ukaž pravou ruku!" říká jeden.

"Ale já přece nemám tmavé vlasy!" snaží se elf o chabý odpor.

"Cha, to vůbec nevíš," směje se druhý. "Odbarvit vlasy dokáže každý druhý lazebník. Tak dělej, no... Dobře. Můžete pokračovat."

"Prosím vás, a co vlastně ten Landaron provedl?" ptáte se ještě.

Přeměří si vás pohledem a okamžitě zařadí do stejné sorty. "Snažil se pomoci kouzlem odlákat pozornost a vykrást jedno místní klenotnictví. Ale nevyšlo mu to, holenkovi. Teď ho čeká dlouhá basa nebo kláda."

"A to bude mít ještě dobrý. Kdyby se mu to povedlo, byl by jistě odsouzen na smrt. zašklebi se zase ten druhý."

"Aha, takže to byl kouzelník?"

"Kouzelník nebo mag, stejně ho chytne. Magická gilda nemá ráda, když se povídá, že kouzelníci kradou." A odchází.



Běžné tresty za:

<i>cokoliv:</i>	zabavení osobního majetku
<i>vraždu:</i>	doživotí, nucené práce nebo veřejná poprava
<i>krádež:</i>	podle finanční škody:
	do 1 st. - veřejné mrskáni
	do 1 zl. - vyvážení v mezu a peří, 14 dní na pranýři
	do 10 zl. - useknutí pravé ruky (příp. levé, nemá-li pravou) ⁵
<i>podvod:</i>	nad 10 zl. - veřejná poprava s mučením
<i>pokus o krádež:</i>	podle závažnosti od 14 dnů do 2 měsíců vězení
	podle závažnosti od 14 do 30 dnů vězení

⁵Nemá-li ani levou, nepokrade. Pokrade-li přesto, mrska šikovná, řeší tento případ speciální poroia, pozn. red.

nebo 5 až 10 dní v kladě

poburňování:

veřejné vymírskání z města (i opakované)

rušení veřejného pořádku:

pokuta

nabízení těla na ulici:

veřejné mrskání, pranýř

opilství a výtržnictví:

pokuta, případně vězení do 7 dnů

prokazané pomlvy, vedoucí

ke ztrátě zisku od 10 zl. výše: uřiznutí nosu⁶



V každém městě, nejen v tom hlavním, existuje jistá hierarchie výkonné a právní moci. Nejvýše postaveným ve městě je *starosta*. Ten předsedá *městské radě* a má pod sebou *radní*, kteří dozrají nad obchodem, vybíráním daní, poplatky, městskou stráží, veřejnými službami, školami, chrámy atd. Mezi radními jsou tím pádem zástupci obchodní gildy, magické gildy a dalších společností. Hradní stráž a justice jsou samostatnými institucemi. Obě spadají pod přímou působnost panovníka.

Pokud jste mimo město, je hierarchie jednodušší. Nespadá-li ono místo do městského okrsku nebo pod správu některého slechtice, pak má vlastní správu, zastoupenou starostou a jeho pomocníky. Starosta je v tom případě zároveň soudcem i velitelem branných sil⁷ pro toto místo, ale má omezené pravomoci. Nemůže např. odsuzovat k trestu smrti či nuceným pracem. Má ale povinnost takové případy dopravit k nejbližšímu soudci⁸.



Přicházíte k městskému tržišti. Je vybudováno na jednom z největších náměstí (obchod je tím, co pozvedává malé osady na úroveň měst), takže skoro nedohledněte konce. Je tu spousta lidí, nakupujících, prodávajících i očumujících, a taky spousta příležitostí krást. Pokud nejste v tomto oboru dostatečně zkušení, raději se o to ani nepokoušejte. Na místní zloděje nemáte, a jestliže zjistíte, že jim lezete do rajónu, dají vám jasně najevo svou nelibost. Kromě toho máte asi rádi své končtiny.

Pokud chcete něco prodávat a je toho na menší stánek, měli byste si rychle obstarat povolení. Bez povolení vám totiž hrozí zabavení zboží a pokuta nebo vězení. Za povolení však budete muset taky zaplatit. Ale je to suma vcelku zanedbatelná, vždyť platíte jen prodejní místo na jeden den. Ale pokud prodáváte jen dva lektvary, které jste ukořistili během posledního dobrodružství, povolení nepotřebujete. Ale nesmíte zboží moc veřejně vystavovat. Hezky z ruky do ruky.

Nemáte-li peněz nazbyt a přišli jste si do města vydělat, máte téměř neomezené možnosti. Pokud se nechcete vázat na delší dobu nebo vás jinde nevezmou, doporučuji pomocné práce: úklid, zametání, umývání nádobí (2 mk za den), vyvážení odpadu nebo hroje (3 mk/den), kopácké práce (až 3 stýden). Dají se najít i jiné příležitosti k výdělku, záleží ovšem na vašem oblečení, vystupování, rase, máte-li s sebou nějaké listiny (doporučující či osobní doklady). Sami však musíte uznat, že **vám** nikdo peníze nebo jiné cennosti nesvěří. Pokud se rozhodnete zůstat delší dobu (alespoň měsíc), můžete se pokusit získat místo

⁶ Z tohoto jsou vyjmuti členové královské rodiny. Bylo by to prý velice neestetické.

⁷ Každý sedlák, schopný vidle udržet, necht' se dostaví k obraně místní pastoušky...

⁸ Jenže to je zdlouhavé. Soudec Lyně to řeší na místě.

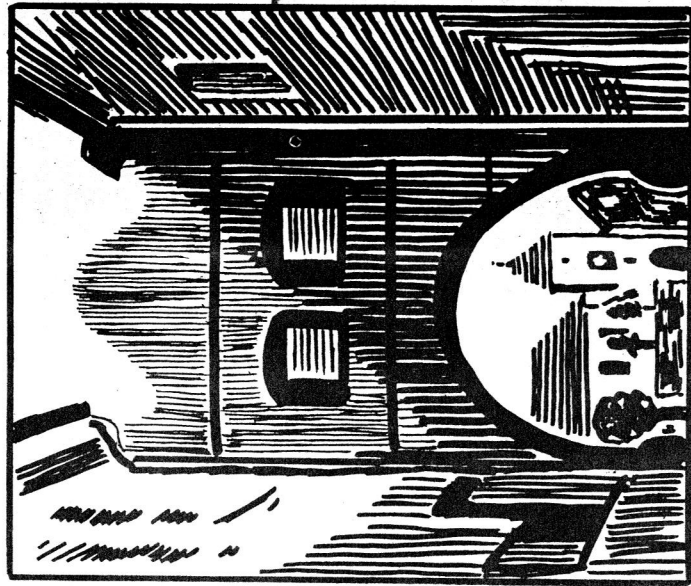
pomocníka v kuchyni, u řemesníků nebo v obchodě. Bud'ťe si jisti, že si vás budou majitelé hřadit. Takových, kteří se pokusili vloudit do obchodu a něco si odnést, už tu bylo nepočítaně.

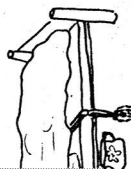


Po několika dnech, kdy jste navštívili několik místních podniků, podařilo se vám prodat všechno, co jste naloupili a nakoupit vše, co vám uloupil někdo jiný (nebo jste to spotřebovali), se rozhodnete město opustit. Rychle nějak srovnáte dluhy (...platí on, ne já!) a odcházíte se města. Před druhou branou potkáváte vám již známou dvojici stráží. Tentokrát však mají společnost. Jeden vyšší, lehce ušmudlaný elf kráčí mezi nimi a piky se lehce dotýkají jeho zad. Ruce má spoutané. Druhý je o něco nižší, zato však do sametu oblečený člověk se špičatou čepicí. V pravé ruce drží hůl a dotýká se s ní ramene zajatce. Strážní vykřikují na okolostojící, a ti se okamžitě rozestupují a uvolňují cestu. Takže ho přece jenom chytili...

Dle vlastních zkušeností z pobytu v KHM Badraighu sepsal

Len Dorn.





Každý sám sobě lékárníčkou

Není tomu tak dávno, co jsem se při svých toulkách Badraighem náhle ocitla v jedné malé uličce. Neprocházelo tuď mnoho lidí, ale i těch pár většinou zamířilo do malého krámků bez vývěšního štítu. A protože jsem elfka zvědavá, nedalo mi a vešla jsem také.

Vafčík mi vyletěl oblak vůně mateřidousky a heřmánku, prosycený mátou a skořicí. Sotva doklikal zvoneček nad mou hlavou ozvalo se:

"Vítej panenko, tebe ještě neznám, ty jistě nejsi zdejší. Copak by sis přála? Něco na spaní, bolesti nebo jen tak pro radost?"

Slovo dalo slovo a po chvíli jsme seděly u šálku voňavého čaje. Odcházel jsem až pozdě večer obtížena pytlíčky s bylinkami, kelímky s různými mastimi a hlavou plnou dobrých rad:

Mast na čerstvé krvácející rány:

10 gramů aloe, kořenu reventě, many, listů senny, oddenku redosie, kořene pupavy a theriaku
5 gramů myrthy

To vše se roztrhne s olivovým olejem či dobrým yverdonským vínem smíchá až hustá kaše vznikne a na ránu se par přikládá (léčí jednorázově 2k6+5, ze sušených bylin pak 2k6+1 žt) !!! Mast je poměrně dost účinná. PJ musí posoudit, zda třeba nechybí jedna ze složek, či nejsou-li rostliny z různých důvodů méně léčivé a podle toho upravit hody!!!

Vnitřní krvácení

zastavuje čaj z listů a slabých větviček zlatého elfiho jmelí. Ale pozor! Listy a větvičky se musí sbírat pouze od začátku října do prosince či v březnu a dubnu, jinak nemá hojivé účinky. Čaj se připravuje za studena 1 lžice na 1/4 litru studené vody, těsně před použitím mírně zahřejeme. Léčí tři životy na 6 kol - pije se pomalu po dobu 3 směn.

Jizvy

ustoupení bolesti čerstvých jizev a jejich postupné mizení docílíme teplými obklady z listů plavné a každodenními koupelimi ve vlažné vodě, do níž byl přidán odvar z květů heřmánku a meduňky 1:1. Jednoduše, že? Ale doporučujeme pouze těm, kterým jizvy při výkonu povolání vadí, co by to bylo za válečníka se sametovou tvářičkou jako dětská prdelka?

Omrzliny

na ty je nejlepší vazelína z bobulí jmelí bílého, smíchaná s varaním sádem (může být i obyčejné, ale "varaním sádem" zní vznešeněji) Pokud není po ruce jmelí (nebo druid), poslouží stejně odvar z puškvorce.

Popáleniny

ošetřujeme "Janovým olejem", což je výluh z květů třezalky tečkované v oleji. (Louhujeme na slunci i několik týdnů, léčí 1k6 žt za 1 kolo, po dobu nejdéle 3 kola.)

Podvrtnutí, otoky, zlomeniny

na čerstvě podvrtnuté kloub přikládáme omýté a rozmělněné listy devětřsilu, na zlomeniny (mimo dlah samozřejmě) obklady z kořene devětřsilu.

Na cirkhozu jater (rozuměj zšuroutování) je dobrý čaj z plavné vřidlačky, na deprese, melancholii a hysterické záchvaty jsou vhodné koupele s přísadou mateřidousky, přesličky a třezalky. Podráždní stavy tlumí kromě láku od okurek čaj z kopřivy, prvosenky jarní, výhonků bezu černého a kořene pampelišky lékařské.

Dostala jsem i jeden vynikající recept pro Lena Dorna, i když nejen pro něj - mateřidouska obecná je prý vynikající léčivka proti opilství - plná hrst se zalije litrem vřelé, nikoli však vroucí, vody, přikryje se a nechá chvíli louhovat. Čaj se sleje do džbanku a podává

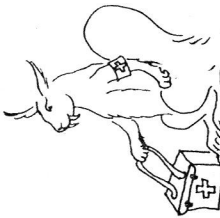


se tajně alkoholikovi každou 1/2 hodinu jedna lžice. Dostaví se silná nevolnost, zvracení, silné močení, pocení, spojené s chutí k jídlu a žití. Zpočátku se objevují recidivy, projevující se sáhnutím po džbánu dobrého moku, ale opakujeme-li tuto kúru častěji, zcela vymizí.

Rad a doporučení bylo spousta a měla jsem již mnoho příležitostí je vyzkoušet. Fungují. A tak, jestli se vám, udatní dobrodruhové, potí ruce, buší srdce a horká letní noc nedá usnout, přijďte, poradím, pomohu.

Vaše Nica F.

PS: Silný zápach z ust(?) se prý, Rauko, dá odstranit kloktáním odvaru ze šalvěje a máty PPS: Stařenka Yanna nazývala rozrazil, jehož listky jsou natolik křehké, že při sebemenším doteku opadávají. Mannatrau - mužská věrnost.



Nica Formgil

Zkušenost za zbraně

Taky nemáte rádi, když slyšíte, jak válečníci jásají, že konečně získali bonus za zbraň? Ale co my ostati, taky mlátíme kolem sebe zbraněmi a nedostaneme nic? Teď již ano. Domluvil jsem se s kamarády a trochu jsem to pozměnil, doufám, že k lepšímu. Každé povolání má ode dneška šanci získat bonus za přesnost ke zbraní. I když každé povolání je limitováno jejich počtem. Následující tabulka to přehledně vystihuje.

Zkušenost na zbraň, potřebná pro jednotlivé bonusy za přesnost

Povolání postavy	Max. počet zbraní	Bonus +1	Bonus +2	Bonus +3	Bonus +4	Bonus +5
Válečník	5	1 000 žt	3 000 žt	9 000 žt	27 000 žt	61 000 žt
Hraničář	4	1 500 žt	4 500 žt	13 500 žt	40 500 žt	121 500 žt
Zloděj	3	2 000 žt	6 000 žt	18 000 žt	54 000 žt	162 000 žt
Alchymista	2	2 500 žt	7 500 žt	22 000 žt	67 000 žt	202 500 žt
Kouzelník	1	3 000 žt	12 000 žt	36 000 žt	108 000 žt	324 000 žt

Maximální počet zbraní určuje, s kolika zbraněmi je postava schopna současně tránovat. Je třeba sbírat střídavě zkušenost na luk, sekýru, bastard a obouruční meč. Tohle by mohl dělat např. hraničář. Kouzelník může sbírat zkušenosti pouze na jedinou zbraň. Pokud postava danou zbraň nepoužije déle jak jedno dobrodružství, o bonus přichází. Bonus se také snižuje při poškozování zbraně, nebo při těžkém zranění dané končetiny. Při zničení zbraně postava o celý bonus přichází.

Př.: Tak třeba já, hraničář Tom Grays, řekneme, že mám +3 na meč bastard a +1 na dlouhý luk. Během dalšího dobrodružství se rozhodnu používat nový meč svůj starý luk. Za toto dobrodružství náhodně získám tolik zkušeností, aby se mi bonus za přesnost na luk zvýšil na +2, ale jelikož jsem používal jiný meč, ztratím jsem tak trochu cvik se svým bastardem, jeho bums se snížil na +2. Protože jsem se později ve městě popral s jedním barbarem, který mi jak na potvoru zlomil ruku, oba bonusy se mi snižují ještě o 1, vlivem nemožnosti pohybu se zafatovanou rukou a dlouhotrvající léčby.

A dejte si bacha na zlomeniny, zhmožděny a hlavně na své zbraně!

Thinder.

Kdo po tobě kamenem... (drahým?)

Již při jednom z prvních dobrodružství DrD mně zaujal jeden malý problém. DrD ceník drahokamů, drahých kamenů či vzácných kamenů, jak komu libo. V *Příručce pro PJ* pro začátečníky je o nich pouze malá zmínka, i když si myslím, že zasluhují daleko větší pozornost to nejen proto, že se jich při nejednom zřícením dobrodružství po jeskyních (i jiných kungenech) povávají neuvěřitelná množství!

Určitě budete vědět, že se pro vážení drahých kamenů používá jednotka *karát*. A jistě vám neujde, že tato jednotka se používá také při označování ryzosti drahých kovů, nejčastěji zlata. Jeden karát zlata je 1/24 jeho celkové hmotnosti ve slitině, nejčastěji spolu se stříbrem nebo s mědí. Takže když uslyšíte o 24 karátovém zlatě, jedná se o ryzí zlato ($24/24 = 1$) a je to pořádku, pokud by někdo mluvil o zlatě 25 a více karátovém, je to pitomina a střílí si z vás. Tak to vyřešíte, bude záležet pouze na vašem vztahu k dotyčnému kečkovi.

Váhouv jednotka perel a drahých kamenů se správně nazývá *metrický karát* a v dnešní době se používá zhruba od začátku našeho století. Je to 1/5 gramu, nebo, chcete-li 0,2 gramu. I tato váhová jednotka se odvozuje od váhy semen *rohovníku ohecného*, který snad budete znát pod jménem Svatojánský chléb. Tato semena jsou zvláštní tím, že jsou všechna stejně velká a taky stejně váží. Že neuhodnete kolik? (Pro MN odp. viz o tři řádky výše)

Rozdělení drahých kamenů na drahokamy a polodrahokamy bylo stanoveno podle tvrdosti jednotlivých kamenů. Jako hranice je stanovena tvrdost křemene (dle Mohsovy stupnice 7). Ty tvrdší jsou automaticky zařazeny mezi drahokamy, zbytek náleží polodrahokamům (i když jsou většinou velmi krásné, pro zasazování do prstenů se broušené lehčí, neboť jejich plochy se poměrně rychle otírají a šperk ztrácí svůj půvab)

Je pouze několik málo vyjimek, kdy se drahé kameny nepracovávají, jsou jimi například vítaviny a jantar, ale i ty se nezdíka upravují do podoby dale použitelné. Málokdo by poznal achát, nebyl-li by rozřezán a na řezu vybroušen.

Cena opracovaných kamenů závratně stoupá, i když to sebou přináší jistý váhový bytnek. Kameny se zasazují do broží, čelenek, přívěsků, vykládají se jimi rukojeti zbraní, řišvají se na šaty nebo ti nejrozmařilejší je natloukají koním do podkov, aby to neklouzalo. Viz *Pohádka o Křišťálové hoře*. Zruční kamenotvrci ryjí do kamenů obrázky, přičemž se kovový kámen začne nazývat *Gema (kamej)*, pokud je řezba vypouklá a *intaglio*, je-li proveden z do hloubky.

drahokamy
iamanti
orundi

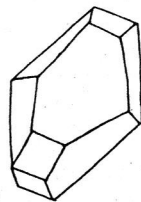
čirý bílý, růžový, modrý, fialový... (drobná zrníčka v matečné hornině)
má dvě nejžádanější drahokamové odrůdy:

- *Rubin*

temně rudý (krytaly, největší dosahují velikosti 350 karátů, vybroušené 35 - 40 karátů)

- *Safir*

modrý (valouny v naplaveninách jsou nejčastější, krytaly mohou být velké i kolem kila, vybroušené kolem 100 karátů)

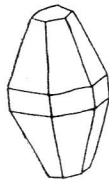


Beryl

neprůhledný, žlutozelený

- *Smaragd*

svěže zelený (zarostlý v hornině, největší do 25 cm délky)
světle modrý (obrovské krytaly i ke 100kg, největší broušený 1 000 karátů)



- *Heliodor*

červený, hnědočervený, namodralý, žlutavý, černý (záleží na % příměsí Cr a Fe) (valounky nebo krytaly do 5 karátů)

Spinel

Topas

čiré - žlutavě odstíný, světlemodré, narůžovělé (sloupcové krytaly, některé kolem 100 kg, největší broušené mají kolem 1500 karátů)
matné - žlutozelená, růžová

Granát

rudý, méně často žlutozelený (zrna velikosti hrachu)

Křemen a jeho odrůdy tvoří hranici mezi drahokamy a polodrahokamy:

Křišťál

čirý bílý (velké krytaly, nebo i dutiny - křišťálově jeskyně, krytaly mohou vážit i několik set kilogramů a hádajte z čeho se brousí křišťálové koule)

Amethyst

Záhněda

hnědý (jak jinak)

Citrín

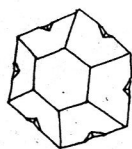
žlutý, je to nejvzácnější křemen

Morion

černý, v Corondoru velmi vzácný a alchymisty vyhledávaný

Růženin

růžový (jediný se nachází kusový)



Polodrahokamy

Olivin žlutozelený (sloupcové krytaly o průměru do 4 cm)

Nefrit

šedozelelý (sloupcové velké krytaly)

Opal

od neprůhledné po průzračně, čirý, mléčně bílý, žlutavý, zelený, modravý, červený, šedavý až černý (Je to nerost bezvatý, při chemickém složení SiO₂·xH₂O se není čemu divit. Většinou se vyrábí jako gel z roztoků. Největší dosahují hmotnosti půl kilogramu, největší broušené kolem 100 karátů)

Jaspis

žlutozelený, červený (lze najít i několikátunové balvany. Z jaspisu se vyrábějí drobnější ozdobné předměty - miský svícny, brože, pečetní prsteny)

Achát

na řezu patrné jednotlivé, barevně odlišné sousředně uspořádané vrstvičky (Často se z nich vyráběly gemy. *Opax* je bíločerný achát - viz opr. Pravidel pro začátečníky - příručka PJ)

Tyrkys

světle modrý (vzácné krystalický, většinou tvoří povlaky)

Azurit, Malachit

zelené, černě melirované povlaky skal v měděných dolech, vázici i stovky kilogramů. Z malachitu se vyrábějí amulety.

Jantar

odstíný žluté (valouny fosilní pryskyřice, největší kusy do 10 kg)

Obsidián

červenosešedý až černý se skelným leskem (Je to přírodní sopečné sklo, vytvářející kompaktní celky)

Vitaviny

zelenavé valouny s hrubým povrchem (meteorické křemičitanové sklo)

Perly

dělíme na sladkovodní a mořské. Mezi nejčastější patří mořské, pravidelné kulové a bezbarvé, zářící pouze slabým vnitřním sříbrným leskem. Bývají i narůžovělé nebo zlatavěžluté

A nyní se vraťme po tomto nezábavném úvodu do Badraighu, nabízím vám aktuální ceny drahých kamenů, samozřejmě na veřejném trhu (na černém jsou přibližně o 1/3 nižší, ale prodáte i kradené... tím vás samozřejmě nechci navadět)



Bestiář

V každém větším městě se můžete setkat se širokou škálou strašidel, zjevení, stvůr, bubáků a jímých havětí, kterážto zde domestikovala a nejsou schopna jinde přežít. Jsou téměř stoprocentně závislá na originálních a neopakovatelných biotopech, jež město vytvořilo.

Noční uličky

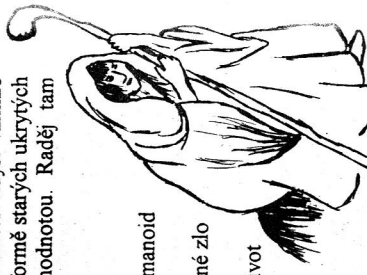
se svými strašidly jsou klasickým příkladem již řečeného. Témto strašidly se stávají oběti násilných čmů (Uškrcená kurzána, Podřiznutý opilec), neprávem popraveni (Bezhlavý kupec, Zazděná jeptiška) či oběti nešťastných náhod (Opilý reftar, Rozplácnutý Hugo kominik, Utopené pachole). Existují v každém městě a každé z nich je originální. Nejsou nebezpečná, zjevují se zcela chaoticky a z 90% nekomunikují s živými, pokud ke kontaktu dojde, většinou žádají o vysvobození. Při spatření strašidla: past odotint 9 leknuti/úprk pryč z dohledu + slib typu "již nikdy nebudu a) pit b) krást c) smilnit d) ...a páchat jiné neřesti".

Bytosti podzemí

se vyskytují pouze ve městech, která podzemí mají. Je jedno, slouží-li jako městská kanalizace (v Corondoru Badraigh - ale pouze město za hradbami, a to je značná vyjimka a civilizační BOOM), složitý sklepní komplex, sloužící jako hromadný úkryt v době válek, nebo staré vytřené zapomenuté štolky po těžbě čehokoli, díky čemuž město kdysi vzniklo a zkvetlo. Jsou to místa extrémně nebezpečná, nevím, zda lákadla ve formě starých ukrytých městských pokladů nebo unesených pann jsou odpovídající prohodnotou. Raděj tam nelezte!

Bludník

Životaschopnost:	5 + 2	Pohyblivost:	27/humanoid
ÚČ:	zuby 12 + zvl. hůl 7 + 6/+2 = 13/+2	Inteligence:	16
OČ:	5+6 = 11	Přesvědčení:	zákonné zlo
SM:	25	Poklady:	0
Odolnost:	25	Zkušenosť:	9 za život
Velikost:	B		
Zranitelnost:	A1/4, B1/2, C2, I1/2, J+K+L0, M+N1/2		



vypadá jako starý, ubohý, otrhaný žebrák, opírající se kostnatými rukama o svou tuláckou hůl. Je vychrtlý, přes obličej má staženou kápi. Pokud zjistí svým šestým smyslem v okolí 100 sáhů živého humanoida-y, začne zoufale kvílet. Snaží se je-je tím přilákat a vzbudit soucit. Obvykle prosí družinku (nebo jednotlivce) o pomoc. Vykládá bajky o tom, jak se zde v podzemí ztratili, že má příšerný hlad a žízeň, je prý schopen zavést družinku tam, kam mají namířeno (předtím z nich samozřejmě vytáhne, co zde vlastně chtějí), on sám již na to nemá sílu... Samozřejmě je potom záměrně odvede na místa úplně jiná a mate jejich orientaci: past int 7 - postava je nadále přesvědčena, že ví, kde se nachází, ale posun v odhadu směru je 90 - 260°. Pokud se Bludníkovi podaří družinku dokonale zmařit nebo přivést do velmi nebezpečných míst, zákeřně zautočí svou holi (kterou nemůže používat nikdo jiný) nebo ostrými zuby - při úspěšném kousnutí si háže zasažený na past odol. 7 1k6/2 / 1k6 + otrava jedem za 1k6žt denně, která je léčitelná hraničáckými kouzly.

Ceny se vztahují k velikosti holubiho vejce u levnějších kamenů - HV (Asi 35x18 mm, neboli 9,6 gramů neboli 48 karátů. Ale holubi vejce zní lip, nemám pravdu?). U těch dražších je uvedena cena za jeden karát - MK, v Badraighu platí pravidlo číverce hmotnosti - váhy - tedy se za jeden karát smaragdu 0,5 NZL, za pětikarátový kámen 5x5=25, je tedy 25x větší, tzn. 25x0,5=12,5 NZL, jednoduše, ne?)

Prodatelnost kamene je uvedena v % a znamená zájem potenciálního kupce zakoupit daný kámen za vypočítanou cenu. Pokud chcete šůry či jiné kameny mermomocí prodat, musíte jít pod cenu. První číslo určuje zájem klenotníků, druhé alchymistů a třetí Černého trhu. Budete-li si chtít nechat kámen vybrousit, zaplatíte za to 10 - 25% jeho ceny před poušením. Kolik, to ví jen P1...



Prodatelnost kamene	Cena za surové	Cena za brus	Prodatelnost kamene
amant	1 stříbrný za MK	5 stříbrných za MK	95% / 50% / 100%
ibín	1 stříbrný za MK	4 stříbrné za MK	75% / 95% / 50%
ifir	1 stříbrný za MK	3 stříbrné za MK	60% / 70% / 40%
eryl	1 měďák za HV	5 měďáků za HV	00% / 00% / 00%
maragd	5 měďáků za MK	2 stříbrné za MK	60% / 00% / 40%
k-vamarín	0,5 měďáku za HV	1 měďák za HV	25% / 00% / 00%
eliodor	1 měďák za HV	3 měďáky za HV	00% / 75% / 0,5%
pinel	3 měďáky za HV	nepracovávají se	50% / 65% / 00%
opas	3 měďáky za HV	1 stříbrný za HV	60% / 25% / 40%
stianát	1 stříbrný za MK	3 stříbrné za MK	75% / 90% / 100%
řišál	2 měďáky za HV	2 stříbrné za HV	30% / 100% / 55%
anetyst	1 měďák za HV	3 měďáky za HV	45% / 00% / 00%
áněda	1 měďák za HV	1,5 měďáku za HV	45% / 00% / 00%
itín	3 měďáky za HV	6 měďáků za HV	60% / 00% / 45%
orton	7 měďáků za HV	1 stříbrný za HV	00% / 150% ³ / 100%
ůženín	3 měďáky za HV	5 stříbrných za HV	90% / 00% / 65%
ilvín	2 měďáky za HV	7 měďáků za HV	85% / 10% / 25%
leřit	1 měďák za HV	2 měďáky za HV	95% / 00% / 75%
jal	7 měďáků za HV	1 stříbrný za HV	95% / 50% / 75%
aspis	1 měďák za 3 HV	1 měďák za HV	40% / 00% / 20%
chát	2 měďáky za HV	5 měďáků za HV	60% / 20% / 40%
lyrkys	1 měďák za HV	2 měďáky za HV	60% / 00% / 40%
Azurit ⁴	1 měďák za HV	3 měďáky za HV	75% / 40% / 60%
Málachit	2 měďáky za HV	5 měďáků za HV	80% / 45% / 90%
fantar	3 měďáky za HV	nepracovává se	100% / 100% / 100%
Obsidián	1 měďák za 5 HV	1 měďák za HV	25% / 100% / 60%
Vilavín	1 stříbrný za HV	nepracovává se	75% / 100% / 80%
Perla mořská	5 měďáků za MK	nepracovává se	100% / 75% / 100%
Perla sladkovodní	3 měďáky za MK	nepracovává se	95% / 50% / 60%
Perla NS	2 měďáky za MK	nepracovává se	50% / 00% / 35%

Hodně úspěchů při prodeji přeje Riel Forngil. A nenechte se oblahtnout

¹To jsem si ale nevymyslela já, iohle pravidlo se používalo u nás ještě v minulém století. Riel
²To jenom že vám urvou ruce v loktech, pokud se zmíníte o tom, že něco takového prodáváte. (D.A.D.)
³Jedná se o kámen, ale přesto bacha na králičky. Pozn red.

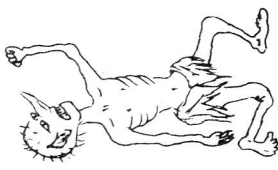
Pavučinka závojevá

je jedna z mála masožravých hub. Její podhoubí často imituje v podzemních štolách pavučiny větších druhů běžných pavouků. Na rozdíl od pavučiny není vláknno lepkavé a nehoří. Stačí slabý závan vzduchu a nepatrný pohyb vláknna, který *pavučinku* vyprovokuje k vypuštění spór, která ve formě černého oblaku vyplní okolí rychlostí 15sáhů za kolo. Pokud spóry dopadnou na nechráněnou kůži (jako ochrana není myšlen vlasový a chlupový porost), ihned se zavrtávají pod kůži, což způsobuje velice intenzivní svědění, které trvá 1k6+5 kol. Po této době nastává fáze uklidnění 1k6 dní, během níž spóry putují krevním oběhem a usazují se v nejlépe vyvinutém orgánu napadeného (Tento orgán je samozřejmě u každého dobrodruha jiný, nechávám proto rozhodnutí na každém PJ, který zná postavy nejlépe. Teda aspoň si to myslí.), kde začnou klíčit a za dalších 1k6 dní vyroste nová houba. Účinky: během svého klíčení spóry dráždí orgán a nutí jej tak k maximálnímu výkonu, při růstu houby orgán pomalu zaniká a přestává fungovat. Jak to dopadne, není těžké uhadnout. A jaká je léčba? Spóry pryť mesnásejí výkyvy teplot, (proto někteří léčitelé doporučují saunu) a alkohol, (stačí pryť udržovat po několik dní /asi pět, stabilní hladinku lihu). Jediným opravdu osvědčeným lékem je přečkávané kozi mléko, které dokonale zlikviduje nákazu do 24 hodin. Ovšem co na to dobrodruhův zažívací trakt, je nashadě.



Stokeři

Živ: 4 - 6
 ÚČ: (+2+9/-1,+6/+2,+6/+2)
 OČ: = 11/-1 zuby, 8/+2 pařáty
 Oč: (+5+4) = 9
 Oč: 19
 Velikost: různá (většinou B)



Stokeři jsou národ žijící ve stokách měst, která mají vysoce rozvinutý a složitý komplex podzemní kanalizace. Původ tohoto národa je velice nejasný a zlí jazykové tvrdí, že vznikl křížením žebráků různých ras, kteří v kanalizaci nacházeli alespoň částečný azyl. Stokeři jsou asi sáh vysokí, vychrtlí s tmavě modrým zbarvením pokožky. K jejich hlavním přednostem patří infrazize kombinovaná s ultrasluchem a obrovská rychlost, kterou se dokáží po stokách pohybovat. Jejich potravu tvoří převážně krysy, ale občas nepohrdnou i zbloudilými žebráky, na které útočí ve větších tlupách (tlupa 4-8, většinou ve tmě a ze zálohy). Jinak jde o rasu velice tichou a plachou. K boji používají buď kameny, nebo své drobné, ale velice ostré zuby. Je-li některý dobrodruh zuby zraněn, hází si na past od 5 lkóživ./lkóživ + nákaza *Grimózu*. Grimóza Stokerův Ortális je smrtelná nemoc přenášená slinami. Projevuje se asi po dvou dnech od nakažení vyrašením vředů po celém těle a vysokou horečkou. Třetí den dostává nakažený křeče, ve kterých do 24 hodin umírá. Léčení běžnými kouzly pomáhá pouze k utišení bolesti a prodloužení života asi o jeden den. Jediným opravdu účinným lékem je odvar ze vzácných bylin, který se dá za drahé peníze sehnat u lepších bylinkářů.

*Pestlí mít, tak to ubožá!!!
 Šebavu knížku Ambaridy!!!*



Obytvé budovy a hospodářská stavení

jsou rejdístém spousty menších příšerek, i když občas se může vyskytnout i příšera většího formátu. Naprosto běžným stvořením, na které však 65% obyvatel nevěří, jsou

Skřítci domácí

Životaschop: 1
 ÚČ: viz níže
 OČ: viz níže
 Odolnost: 10
 Velikost: A1
 Zranitelnost: viz níže
 Pohyblivost: 18
 Přesvědčení: 2 nebo 4
 Poklady: 2 - 0
 4 - dle majetku pána domu
 Inteligence: 21
 Magenergie: 15M
 Bojovnost: 10
 Zkušenosť: 25
 Magické schopnosti: ovládají kouzla - *Pochraz nohu*, *Smích*, *Hrách na podlaže*, *Dlouhý nos*, *Kysele mléko*, *Kysele obličej* a pod.

Každý obytný dům má své mallinkaté podnájemníky, o nichž často právoplatný majitel nemá ani potuchy - blechy, vši či ščene, ale také *domácičičky*, pídívajížky fousaty, potvory mřňavý, co pryť se podle klasíků rychle množí, potvory, co vlezou všude a když je zavřete do kliky a rypete do nich ostrým klacíkem, pěkně zpívají. Zkrátka skřítiky.

Můžeme je rozdělit do dvou základních skupin - na ty hodné a ty zlé. O povaze svých domácích skřítků rozhoduje pař domu. Každý skřítke se rodí hodný, ale chování majitele nemovitosti je rozhodujícím faktorem ve vývoji jeho povahy.

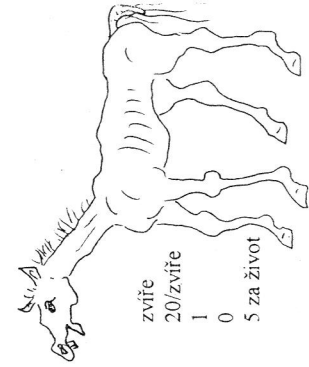
Pokud nezůstanou do stole drobky od večere a loužička vína, je to sice vítzítka pečlivě hospodyně, ale první krok k tomu, aby se povaha domácích skřítků změnila k horšímu. Stanou se z nich zlí skřítkové, co si berou jídlo sami, ale vic než snědí, zničí, práskají dveřmi, shazují věci z polic a přivolávají špatné sny.

Hodní naopak přes noc uklizejí drobny nepořádek (drobky od večere a loužičku vína), domácím zvířectvu pomáhají od cizopasníků (byl zaznamenán jeden kuriozní soubor - desetícoulový skřítke kontra pětímetrová tasemnice)... a vůbec, přítomnost hodných skřítků pryť zahání zlé síly od domu. (Teda někdy.)

Skřítci mají na vlastní obranu jen prťavé pěstičky, případně třímají pohozenou třísku či zapomenutou sirku. Protože jsou to bytosti magické, používají speciální kouzla (viz výše), každé z nich je stož 3M. Jsou velmi rychlí, je téměř nemožné je polapit do ruky. Ani se to příliš nedoporučuje, neboť kolektivní pomsta jeho kamarádů býva velmi nepřijemná.



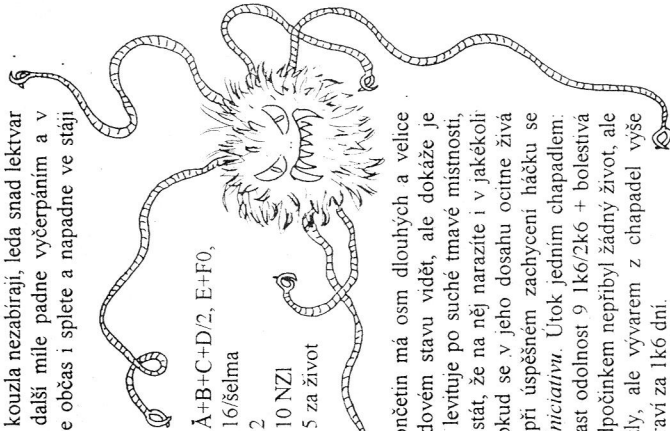
Krvomilka	3+2
Životaschop:	7
ÚC:	10
OČ:	11
Odolnost:	A5
Velikost:	12 zvíře/3 humanoid
Bojovnost	



většinou skryté číhá ve stájích, chlévech nebo kurnících, zahrabana ve slámě či seně. Na svůj "lov" se vydává po setmění, až vládne klid. Díky svému vzhledu je přes den velice nenápadná, pokud vás nezažijou její tři páry nohou s velkými drápy a tlama s ostrým zobcem - někomu může vzdáleně připomínat mravenčíka s huhatým, rozčepřeným kožíškem hnědozlaté barvy, takže se, odpočívající v přišerí na hromadě sena, nezkoušenému zraku dokonale ztratí. Její oči jsou jako dva smaragdy - přes den je ospale přivírá. Její oblíbenou kořistí jsou koně (viz níže), i když se spokojí i s kravami nebo s kozami (její útok se na nich projeví rapidním poklesem dojivosti). Ovcím se, pravděpodobně kvůli jejich husté srsti, vyhýbá. Tíse se příplíží po stropních vzpěrách nad podřimující zvíře, skočí mu za krk a zobcem nabodne tepnu. K nasycení jí stačí krev za 1k6/žt. Je nepochopitelné, že napadnuté zvíře zachovává klid a ostatní jen nespokojeně poříkávají. Horší je to ovšem s výkonem zvířete druhý den. Po překonání vzdálenosti asi tak dvou mil zvíře připadne silná třasavka a pokud mu není poskytnut nejméně dvou denní odpočinek (hraničářská kouzla nezabírají, leda snad lektvar Modrého půlměsíce s polovičním účinkem). Po zdlouhání další míle padne vyčerpáním a v silných křečích pojde. Nutno poznamenat, že krvomilka se občas i splete a napadne ve stáji odpočívajícího dobrodruha nebo jiného opilce.

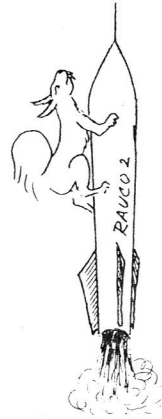
Půdník

Životaschop:	2+1	Zranitelnost:	A+B+C+D/2, E+F0,
ÚC:	zuby 12 + zv.	Polyhyblivost:	16/šelma
OČ:	5	Inteligence:	2
Odolnost:	12	Poklady:	10 NZI
Velikost:	A2	Zkušenosť:	5 za život
Bojovnost:	7		



vypadá jako odporný chuchvalec prachu. Místo končetin má osm dlouhých a velice tenkých chapadel s háčky na konci, která nejsou v klidovém stavu vidět, ale dokáže je okamžitě vymrštit až na pěťsáhovou vzdálenost. Obvykle levituje po suché tmavé místnosti, což pudy většinou bývají. Odtud jeho název. Může se ale stát, že na něj narazíte i v jakékoli místnosti dlouho neobývaného domu. Úročí okamžitě, pokud se v jeho dosahu ocitne živá bestyruvlele přitáhne ke kořisti a zakousne se. *Vždy má iniciativu.* Útok jedním chapadlem: past obratnost 9 - útok zuby. Při úspěšném útoku zuby: past odolnost 9 1k6/2k6 + bolestivá hnisající rána, dobrodruh druhý den zjistí, že mu nočním odpočinkem nepřibyl žádný život, ale naopak. Tato náказа není léčitelná hraničářskými kouzly, ale vývarem z chapadel vyše zmíněného půdníka, kdy se zdravotní stav pokousaného upraví za 1k6 dni.

Pokračování městského bestiáře v dalším čísle (obyvatelé smetišť, sklepy a městských příkopů).



Alchymista

Městských alchymistů, neboli živnostníků takto se nazývajících, je několik druhů. Většinou se zabývají předpovídáním budoucnosti, čtením z ruky nebo tvořením horoskopů.

K méně časté menší, ale v každém větším městě obvyklé, patří alchymisté vyrábějící i drobné, údajně magické předměty, zvláště pak lektvary a "polotovary". Jen velmi zřídka se dobrodružně dostanou k opravdu velké a opravdu alchymistické dílně, ve které je pak možné za určitý obnos nebo službu získat skoro vše, nač stačí dobrodružná inteligence. Tyto dílny se díky nebezpečným experimentům nalézají v odlehlých krajích, ale ví se o nich i v dalekém okolí.

U věstců je jen malá pravděpodobnost, že jejich předpovědi vyjdou. Takovito hadači budoucnosti mívají nějaký povoz, v němž objíždějí jarmarky a obelhávají hloupé kolenjoudci, většinou za úspěšné spolupráce exotického opeření či ocasochápavého humanoida. Anebo chodí po hospodách a vykládají karty. Samozřejmě na světě je mnoho lidí, kteří potvrdí věštbu některého astrologa nebo vykladače. Ti jsou známi na několik mil od jejich sídliště a jejich věštbu často zasahují do magie (proto je řadím mezi alchymisty).

Střední alchymisté mívají malou dílnu, zapadlou v uličkách města, v níž vyrábějí i prodávají své výtvary. Dobrodruhy, zajímající se o jejich výrobky, uvítají jistě radostně a velice rádi případnému zájemci o koupi vysvětlí dopodrobna funkci výrobku.

Vyrábějí především věci, u kterých není potřeba magenergie, sehnat jí je totiž pro ně velký problém, proto se jí snaží nezřídka nahradit. Jedním z nejoblíbenějších výrobků jsou již zmíněné polotovary. Jsou to části lektvarů bez magenergie. Výroba z nich se pak podobá přípravě polévky ze sáčku. Alchymista (a nejen on) vytáhne zpod pláště (nebo i odjmund misku, do ní nasype trochu prášku, přidá víno nebo jinou tekutinu, doporučenou výrobcem, potřebnou k rozpuštění a nakonec dodá magenergi. Ta se přidává pomocí TRINu (je to předmět ve tvaru malé tyčinky, který také vyrábějí tito alchymisté, stojí asi 0,2 z/1 mg. Při výrobě lektvaru se pak z něho odčerpá jeden mag za kolo).

Polotovary stojí asi o polovinu víc než lektvar z nich vyrobený, přičemž při výrobě léčivých lektvarů se používá ten samý polotovar. Jeho cena je 0,1 zl, 0,5 mg/1 život, při léčeni nad 20 životů (takto koncentrovány polotovary dovede vytvořit pouze zkušený Pyrofor, od ostatních se dá získat pouze ten, ze kterého se dají namíchat lektvary do léčení 20 životů) 0,15 zl, 1 mg/1žt. Tyto životy se pak vydějí 5 a přičte se 1/10 1k6, abychom dostali nějaké rozmezí. *Lektvar, na nějž je potřeba 1 zl a 5 mg vyčleží 2+1k6 žt (10.5+10.10k6), 7.5zl a 50mg 10+5k6 (50/5+50/10k6).* Výroba lektvaru pomocí polotovarů trvá 2 kola + přelévání magenergie. Odstup mezi léčením lektvary musí být minimálně 24 hodin.

Výroba lektvarů z polotovarů je vlastně dovednost. Použitou vlastností je obratnost a pro všechny postavy kromě alchymisty je to dovednost těžká, pro alchymisty pak lehká a jenom on se ji může naučit lépe než dobře.

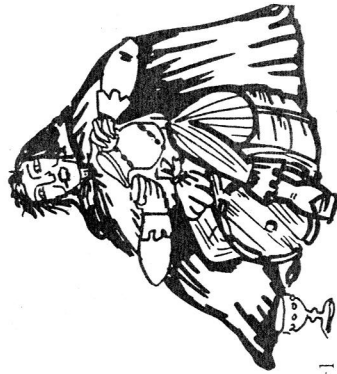
Hotové lektvary u obchodníka pořídíte za sumu, rovnající se součtu ceny surovin a magenergie vydělenou 5 (*Rudý kříž 1,1 zl*). U hotových trvalých kouzelných předmětů je cena asi jako součet ceny, poloviny magenergie a pětinásobku délky výroby ve dnech (*plášť -1,2+40+10-51,2 zl*).

Alchymisté většinou nemají hotové výrobky (trvalé předměty nebo složitější lektvary) na skladě, ale případnému zájemci řeknou, za jak dlouho jej budou mít vyrobený, pokud mají

Dobrodruh s červeným nosem, aneb jak si přivodit opici

Ocítli jste se již někdy v situaci, že jste zapjeli vítězství nebo prohru, nebo že jste se snažili opít někoho jiného? Jsem přesvědčen, že už neschťněkrát. Alkohol je odjakživa metlou dobrodruhů a opilý kroll povi i co neví (pokud mu na to ovšem stačí slovní zásoba). Proto vám teď předkládám systém sice trochu složitý, ale přece jen ještě hrátelný (jestli se vám bude zdát příliš komplikovaný, hodte si 2k10 a vyhodněte se na realitu - vždyť je to jen hra).

Ale nyní už k systému. Předpokládáme, že s organismem dobrodruhů si pohrávají dva faktory. První faktor je množství vypitého alkoholu, útočícího na organismus za účelem jeho neprotě destrukce. Je dán tzv. *alkoholovým číslem*, které se vypočítá z tabulky podle množství vypitého alkoholu. Protože faktor náhodou je obsažen v každé činnosti, i čísla za vypitý alkohol mají jistou variabilitu, určující, zda dobrodruhovi tato sklenička sedla či nikoliv. To pak může rozhodnout i o tom, bude-li dobrodruh pit dál. Druhým faktorem je tzv. *protialkoholové obrané číslo*, které se skládá dvou částí - části konstantní, která je dána dobrodruhovou rasou, povoláním, velikostí a odolností a části variabilní, která se mění podle toho, jak je na tom dobrodruh fyzicky a psychicky (zvyklost, sytost, únava, popř. teplota nápoje). Každá rasa má navíc ještě nějaký ten rodový nápoj, proti kterému má zvýšenou odolnost.



Tabulka rodových nápojů:

Elfové	medovina a bylinkové víno +1
Kudúci	kořalka do 52% +2
Trpasličí	Trpasličí špiritus +3
Krollové	Krollův dryák +3
Hobiti	pivo +2
Lidé	víno +2
Barbaři	fšechno co teče, kromě asfaltu a vody +1

Tabulka bonusů za rasu:

Elfové	+1
Kudúci	+1
Trpasličí	+2
Krollové	+2
Hobiti	+3
Lidé	+2
Barbaři	+2

Tabulka bonusů za velikost:

A - 0
B - 1
C - 2-4
D - 5-7

Tabulka bonusů za povolání:

Pyrofor	+3
Theurg, Bojovník, šermíř	+2
Chodec, lupič, sicco	+1
Druid, mág, čaroděj	0

Tabulka bonusů za odolnost jedince:

1-4	0
5-8	+1
9-12	+2
13-16	+3
17-20	+4
21	+5

dostatek surovin. Tito alchymisté jsou schopni vyrobit předměty maximálně do 100 mg (ale to neznamená, že jich tolik mají).

Velké dílny jsou většinou samostatné domy, někdy i menší zámečky, nad nimiž se neustále vznášejí podezřelý oblak. Někdy mívají i velkou zahradu? Hned po vstupu vás přinejménším podezřelý vrátí uveďte do hlavní místnosti, ve které budete moci přednést své přání několika zkušeným alchymistům, neboť zkoušení alchymistů pracují nejraději týmově.³ Ti vám řeknou, na kolik vás přijde váš zajisté nehorázný požadavek. Je možné si pát skoro vše, pokud máte dostatek peněz (a trpělivosti).

Přibližné ceny za vyvolání démonů ze sfér dostanete tak, že sečtete pětinu magenergie, cenu předmětu (pokud nedodáte vlastní), pravděpodobnost neúspěchu Theurga na 10. úrovni a pětinašobek doby pobytu démona na zemi v úrovních (tu si můžete většinou určit sami: i úroveň se rovná asi dva roky). U sfér je to totéž, jenom se nepřidává životnost démona. Obvyčejně rachejtě pořídíte za tolik, kolik je jejich maximální útok poddělený dvěma, a cena těch upravených se zvětšuje o pětinu magenergie a o přídání počet zlatých.

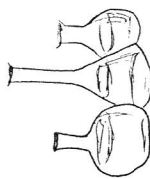
Pastí a jedy je možno za sumičku, která se vypočítá tak, že se jejich cena při výrobě vynásobí polovinou nebo bezpečností.

Složitéjší lektvary stojí tolik, kolik je jejich magenergie vydělena čtyřmi plus jedenapůlnásobek ceny při výrobě.

Všechny výše uvedené finanční hodnoty se ještě násobí koeficientem zvaným PJ



Váš Gartil.



CB

²Samozřejmě tajnou, neboť rostlinky, tam pěstěné, podléhají MOK z B.92, neboli Mezinárodní opiové konvenci z Badraigtu z roku 92. Jedná se především o Mák snodárný, Svinské zeli a Čertí hlava. Pokud vás zajímá, jak některé zajímavé lektvary bez magenergie vypadají, máte přiležitost.

Lektvar Sladký sen

Sušené bílé mléko Mák snodárného co se na špičku nože vejde, rozpuštěné v kozelci lithu dobře rozpust' a nad volným plamenem zahřej. Zvečera vypij. Ale dej pozor, je silně návykový! Past odol+int 6 napoprve (při dalším požití past +1) do 1k10 směn, snížené vnímání bolesti, útlum kašle, sladký sen s fialovým lesem a žlutou vodou/ dva sladké sny + možnost získání abstinčních příznaků. absták se projeví za 1k10 dní od posledního požití. A co se stane?

01 - 23% - silná nekontrolovatelná agresivita
24 - 73% - morální rozklad jedince, somrování peněz od kolemdoucích, postava je ochotná udělat cokoli, jen aby získala peníze na další lektvar - asi 1 zlatku. Stává se snadnou kořistí mistrů Černé glidy.

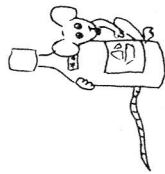
74 - 89% - silná melancholie, takový jedinec většinou končí na smetišti, nebo v komunitě podobně postižených jedinců

90 - 100% - ☠️

Koření šlakové

Špetka Svinského zeli (neboli Blinu černého), lžička Zinzolimu (Břěčtánu plazivého), jedno Viči lejno (Lýkovec jedovatý), dobře zralá Čertí hlava (Durman), zalitá vývarem Osladeře (Lilku potměšující), na slunci tři dny sušená a potom do míšku podrcená. Na trhu po zlatce (kozelec prodávěj (l kozelec je budto 0,5 dl nebo 10 gramů) jako polévkové koření špetku do hrnce, neb při vyšší koncentraci způsobuje bezvědomí a srdce zástavu, neboli šlak.

36ti TEAMOVÉ



Bonusy za sytost dobrodruha:

Hladový	0
Lehce najeden	1
Sytý	2*
Přecpán	3**

* - lze zpestřit hru tím, že od těžké opilosti výše hrozí nebezpečí zvracení - dobrodruh si při každé nové normativní dávce hází na past Odl-6-nic/zvracení.

** - to samé, ale již od lehké opilosti.



Bonus a úpravy za získanou odolnost na alkohol.

Nepije vůbec, nebo jen minimálně	0
Pije občas v malém množství	1
Pije denně v malém množství	2-3
Pije denně ve velkém	4-7*

* - jedná se o tzv. závislost na alkoholu. V tabulce opilosti se tímto dobrodruhem ruší úsek lehké opilosti, která se rozděluje mezi střízlivost (0-5.99) a silnou opilost (6-19.99). U dobrodruhů s bonusem 6 a 7 se může případně vynechat stav střízlivosti a můžou se od začátku nacházet ve stavu mírné opilosti.

Výpočet alkoholového čísla (normativní dávky):

1dcl vína	8+(1k6/2)
1dcl medoviny	12+(1k6/2)
1dcl kořalky	35+1k10
1/2l krollího dryáku	4k10
1/2l piva	12+(1k6/2)
1/2dcl trpasličího špiritusu	40+2k10
1/2dcl skřeti pálenky	55+3k10



Tabulka opilosti:

Zde se dostáváme k tomu, nač jsme tak složité vypočítávali alkoholové a protialkoholové číslo. Když vydělíte AČ/PC získáte výsledek (tzv. koeficient opilosti), podle kterého si pak vyhledáte v tabulce opilosti momentální stav dobrodruha. V tabulce jsou zahrnuty také některé schopnosti dobrodruhů, které se mění v závislosti na jejich stavu (např. kouzlení, boj, jízda na koni atd.). Údaje v této tabulce jsou stavěny převážně na dobrodruhy, kteří piji pro náladu a dobrovolně. Pokud dobrodruh zapíjí např. žal, může se stát, že jeho

VYSOKÉ UČENÍ MAGICKÝCH VĚD

MUMBLIS

OTVÍRÁ NOVÝ ATRAKTIVNÍ OBOR PRO ALCHYMIKYSTY: KUCHAŘ - BARMAN

KONTAKTNÍ ADRESA: VĚT TARSJAT, JIŽNÍ GALERDOR

nálada nebudete zdaleka tak sdílná, jak udává tabulka. Proto je na každém PJ aby s těmito faktory počítal a popřípadě podle nich tabulku opravil.

0 - 3.99	Střízlivost - postava se cítí úplně O.K. Nemá žádné postihy
0 - 1.99	Naprostá střízlivost
2 - 3.99	Nejistá střízlivost

4 - 11.99 *Lehká opilost* - nálada postavy se vyhraňuje buď k optimistické, nebo pesimistické formě. Začíná cítit lehkou ztrátu stability. Pravděpodobnost pádu z koně je v tomto stádiu asi 5% na stádium a hází se každých pět ujetých mil. Charisma klesá o 2 body za stádium (ne však pod 5). Pravděpodobnost vytáhnutí informace z této osoby je 12% na stádium. Doba střízlivění - hodina na stádium. Pravděpodobnost neúspěchu kouzla se zvyšuje o 10% na stádium.



Stádia lehké opilosti:

4 - 5.99	Náladitka
6 - 8.99	Opička
9 - 11.99	Opice

12 - 19.99 *Silná opilost* - Postava začíná zpívat, uzavírá se do sebe, nebo se popřípadě rozhlíží po možném cíli jeho nevybité agresivity. Někteří se stávají sdílnými, jiní přemýšlejí, kterými ze to vlastně přišli dveřmi. Pravděpodobnost pádu z koně se zvyšuje o 15% na stádium na každou ujetou míli. Charisma klesá o 3 body za stádium (ne však pod 5). Pravděpodobnost vytáhnutí informace z této osoby je 12% na stádium. Doba střízlivění: 2 hodiny na stádium. Pravděpodobnost neúspěchu kouzla se zvyšuje o 10% na stádium.

Stádia silné opilosti:

12 - 14.99	Náladový chaos
15 - 16.99	Dráček
17 - 19.99	Drak

20 - 23.99 *Totální indispozice* - postava upadá do dřimoty, popř. do neprobuditelného stavu, ze kterého je ji možno dostat jistými drastickými metodami asi po 4+1k6 hodinách. Jinak se sama probudí až po řádném 10-12 hodinovém spánku.

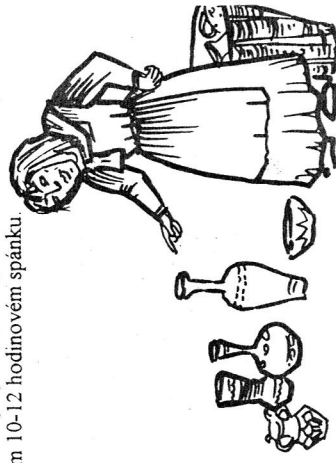
Stádia totální indispozice:

20 - 21.99	Dřimota
22 - 23.99	Mrtvolno

24 a výše *Otrava alkoholem*

Stádia otravy alkoholem:

24 - 26.99	Lečtečná otrava
27 -	Naprostá otrava



Charakteristika neobvyklých nápojů

Trpasličí špiritus - jedná se velice oblíbený nápoj horských trpaslíků. Je pálen z plodů mumloně¹ s přísadou planých trnek. Nápoj je velice chutný

¹ Mumloň (Goldmium mrimalis) - asi sáh vysoký zakrslý keř s červenými listy a modrými bobulovitými plody. Plody mají sladko-kyselou chuť a jsou oblíbenou potravou horské zvěře. Obsahují slabou omamnou látku, používanou horskými národy k těšení porodních, ale i jiných bolestí. Pověst říká, že na místě, kde roste větší



1. pálenka

a vyhledávaný, tudíž i velmi drahý. Pije se po 1/2 dcl a některé trpasličí horské vesnice pořádají v jeho pití i závody (proslová se, že v jedné vesnici na severu Celeb-alquath se vítěz této soutěže stává náčelníkem kmenů).

trpký a zákeřný nápoj severských skřetů. Přípravuje se pálením nezralých lesních plodů a kořinek rostlin. Přesnější recept není znám, protože těch pár jedinců kteří jej znají, jej přísně střeží. Tento nápoj patří ve většině velkých měst k zakázaným, a tak je možno jej sehnat pouze v zapadlých puvkách, nebo na černém trhu. Pije se v dávkách po 1/2 dcl a méně.

odporné páchnoucí hustá hnědá tekutina s neidentifikovatelnými kousky něčeho měkkého. Chutí dryak připomíná čistý luh s hrstí hlíny a miskou larev brouka bula-bula (podobnost čistě náhodná). Nápoj patří pro svou zákeřnost a vysokou dávnost k zakázaným.

Střízlivění

Stav vystřízlivění zjistíte tak, že od celkové doby střízlivění odečtete dobu odpočinku a uvítate se kterému stádiu opilosti zbývající doba odpočinku odpovídá. Nálada postavy však nebude odpovídat náladě v tabulce. Začně-li postava znovu pít, vezmi koeficient mentálního stavu a k tomu přičítej.

Příklad:

Hobit Kerk (sermit) se rozhodl, že si vyrazí se svým přítelem Růžovým Floydem (elf-caroděj) do blízké puvky U kalicha. Měl sirašlivý hlad, a tak se rozhodl, že si pořádně nacpou panáčka. Objednali si kancí emi a protože příprava takového kance trvá strašně dlouho, dali si pro začátek pár piv (Kerk pít, Floyd tři).

Situace je v této chvíli takováto:

Kerk : AC - 68 (60+2k6+1k6/2)
 PC - 13 (konstantní - rasa +3, vel. 0, pov. +2, odl +2
 variabilní - rod n. 2+, najez. 0, únava +2, zvyk. +2)
 KO - 5,23 (68/13 - Lehká opilost - Náladitka)
 Floyd : AC - 42 (60+1k6+1k6/2)
 PC - 7 (konstantní - rasa +1, vel. +1, pov. +0, odl +2
 variabilní - najez. 0, únava +2, zvyk. +1)
 KO - 6 (42/7 - Lehká opilost - začínající Opička)

Konečně přinesli dvočáka a naši dobrodruhově se dávají do jídla. Protože vypíté pivo jim přidalo na lade, hledají zdroj pobavení. Nášli ho. Do hospody právě vkloupal vysílený trpaslík a poručil si trpasličí mullavého zvučku, který vydává při větrném počasí. (Úryvek z Celeb-alquathské botanické encyklopedie Nutno podotknout, že asi týden po soutěži je to jediný trpaslík, který se ještě dokáže hýbat. (pozn. R II.)

Kerk - kořalka, Floyd - pivo, trpaslík - Trpasličí špiritus.

1. kolo

Trpaslík : AC - 45 (40+2k10)

inožství mullonů, se vyskytuje podzemní ložisko zlata. Svůj název si keř získal podle charakteristického mullavého zvučku, který vydává při větrném počasí. (Úryvek z Celeb-alquathské botanické encyklopedie Nutno podotknout, že asi týden po soutěži je to jediný trpaslík, který se ještě dokáže hýbat. (pozn. R II.)

PC - 14 (konstantní - rasa +2, vel. 0, pov. +2 (bojovník), odl +3
 variabilní - rod n. +3, najez. 0, únava 0, zvyk. +4)

KO - 3,2 (45/14 - Střízlivost - Nejistá střízlivost)

AC - 109 (+68+35+1k10)

PC - 13 (+13, najez. +2, už ne rod. n. -2)

KO - 8,38 (109/13 - Lehká opilost - Opička)

AC - 16 (+12+1k6/2)

PC - 9 (+7, najez. +2)

KO - 7,78 (16/9 + 6* - Lehká opilost - Opička)

* Při změně PC nelze v čísla sčítat již v AC, ale musí se sečíst až konečné KO.

2. kolo

Trpaslík : AC - 92 (+45+40+2k10)

PC - 14

KO - 6,5 (92/14 - Lehká opilost - Opička)

AC - 149 (+109+35+1k10)

PC - 13

KO - 11,46 (149/13 - Lehká opilost - Opice)

AC - 29 (16+12+1k6/2)

PC - 9

KO - 9,22 (29/9 + 6* - Lehká opilost - Opice)

3. kolo

Trpaslík : AC - 145 (+92+40+2k10)

PC - 14

KO - 10,35 (145/14 - Lehká opilost - Opice)

AC - 188 (+149+35+1k10)

PC - 13

KO - 14,46 (188/13 - Silná opilost - Náladový chaos)

AC - 47 (29+12+1k6/2)

PC - 9

KO - 11,22 (47/9 + 6* - Lehká opilost - Opice)

5. kolo

Trpaslík : AC - 245 (+145+80+4k10)

PC - 14

KO - 17,5 (245/14 - Silná opilost - Drak)

AC - 268 (+188+70+2k10)

PC - 13

KO - 20,62 (268/13 - Totální indispozice - Drimoita)

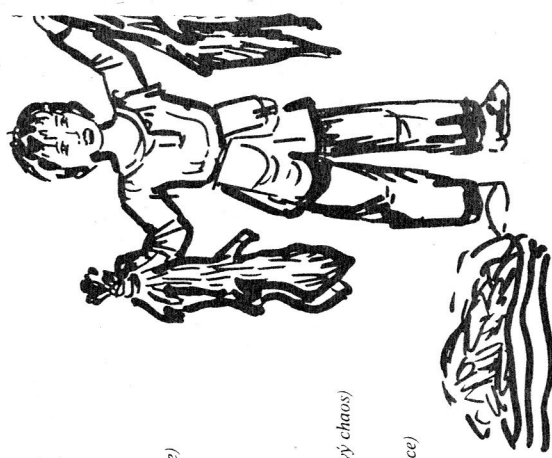
AC - 75 (47+24+1k6)

PC - 9

KO - 14,33 (75/9 + 6* - Silná opilost - Náladový chaos)

V tomto kole dochází k vyvrcholení a zakončení celé soutěže. Kerk padá pod stůl a na alkohol nezvyklý, tentokrát zelený Floyd vybíhá kvápně před hospodu, podívat se jak je na tom kánc od večere. Trpaslík, vída své vítězství, vyzývá neprozřetelně na souboj jen o něco méně opitého krolta. Nutno dodat, že tentokrát prohrál.

A na závěr jedno malé poučení. Nesnažte se opít trpaslika notorika a do mrtva se zpijte jen tehdy, když je nablízku někdo, kdo vás může pohřbit.



Poslední bitva

Za východu slunce, za šumění stromů,

Já stála a břeňkala bouři - poslední báseň.

Čarobný nápoj na skále světla, zbolka se chýtilo k boji;

Býcha žánr se chýlila, u pasu než se mi houpal.

A se svou hrdou přehou, jak s rukabířem arogantní,

Já procházela ležentím, nedočkavá bitvy.

A chýřte zakrýt nerbozitu v konečném dění přeprob,

Já itálie amála se všemu a všem, netekající na odpověď.

Jak velké kdoví ozář se, na poznámku mou sáhl k zbraní,

Temný pohled tvoř mou sjeť, a slova: "To pobíte si v boji!"

Já amála se, bďdyť báška je mjí žítel, když omámní mě kreb a bzuřent z boje.

Já se své pýše veslyšela Šaud, jak liše za mnou nasadil si šíp.

Jak bitva krutá rozpoutala se, nad krojem zákaza rozepjala křídla

A neznámému elfu po boku elfi báseň sítě slepě bojovála.

To už bohotě amáli se, syti kreb, jati nobou hrou.

Teak moje oči stále k němu zbláti, zatímco jeho byly zaujatý mnou.

Já netušila, co se mnou děje, bďdyť kromě bášky neznám toho moce,

A po boji. když znabeno jsem klesla a nad pámi se rozprostřela noc,

Když bílá Barča tvoř strou odhalila a z její krásy užas celý svět,

On přikáel a vysloučil mě jméno - jméno poslední báseň.

Ukřela jsem ze sebe vyhnout ten cit, marně jsem břeňkala velkého Cromu.

Můj studený bůh odovátí tvoř a nechci mě lhostejně nupopusa.

A ráno za východu slunce, za šumění stromů, za zpěbu ptáků,

Já s údivem pracila do jiného žibota.

Zamilovaná báseň.



Vy jste ještě nečetli "Pyramidy"?

Kde to vlastně žijete?

A opět Velká A Tuin pluje širokým, vysokým (bystrozrakým je nesmysl), dlouhým vesmírem za cílem, jenž zná jen ona sama, na krunýři čtyř obrovitánských slonů, kteří podírají - Zeměplochu.

A zatím co sloni přemýšlejí, proč tu musí stát zrovna oni, v jednom malinkatém, ale geograficky a historicky velmi důležitém, královstvíku nedaleko Kruhového moře, zemřel při pokusu (neúspěšném) o let faraon Ptepicchamon XXVII. Věren víře a odkazu svých předků o převtělování, se jeho duše, místo toho, aby poslušně následovala Smrtě, přestěhovala do racka. Dodejme jen, že se tím splnil jeho celoživotní sen.

Nechme faraonního racka, aby sledoval, co dva podivní pánové (Mistr balzamovač Koprkvaš a jeho pomocník Gern) vyvádějí s jeho bývalým tělem, ponechme jej v obavách o vlastní posmrtný život (ona to opravdu není veselá perspektiva - být dalších tisíc let omotan obinadli a zavřen v sarkofágu) a podívejme se za následníkem trůnu: Ten právě šplhá po zdech dalekého Ankh-Morporku, vyhýbá se otráveným šípům, kluzkým okapům a vůbec všem nástrahám a pastem, jež na něj nastražil učitel Mistr Měřice, a snaží se přežít - skládá závěrečnou zkoušku Cechu vrahů. Ruší ho jen zelené osemí, jež mu pojednou začalo rašit kolem nohou.

Prozradíme už jen, že se Těpic (tedy pardon - Jeho velkolepost král Ptepicchamon XXVIII, pán nebes, vozatář slunečního vozu, kormidelník sluneční lodí, strážce tajemného vědění, pán obzoru atd.) ujme královských distinkcí a jediné, co chce, je vládnout moudře a spravědivě, do království civilizaci, do města kanalizaci a do své komnaty pořádnou poštel. Ale nejednou zjistí uje, že Dios má vždy pravdu, pyramidy nejsou jen navršené kameny (hlavně ne ta Velká), že posvátní krokodýl v řece Mžilu mají stále hlad, že když se bohům popustí uзда, přestanou poslouchat kněze a jsou jak "urvaní z řetěza", že Ty Mrcha má skvělou trefu pivanců, že to na obyvatelstvo nepůsobí dobře, když se 1396 mumiovaných Těpicových předků volně potuluje po městětku mrtvých, že Ptáci krásně voní, že Tsort a Efebe stavějí skvěle válečné dřeněné koně s dutinou v břiše (škoda že obě království zároveň), a že...

A vůbec, přečtete si to sami a hlavně nezapomenejte na patkové poznámky!

Vaše Nica F.

PS: To si neodpustím - už jste někdy někde někoho *inhumovali*?

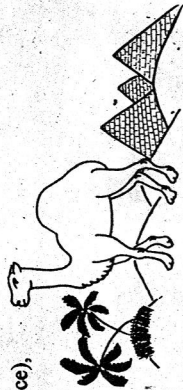
PSS: A kdyby jste ho náhodou hledali - Zastranej Bilb žije teď někde v poušti.

Vážení čtenáři,

neustále se nám v redakci množí dotazy, jak se dá obstarat Šavlozubá veverka. Není to nic těžkého. Stačí si zajít do některého specializovaného SF&F knihkupectví, ve kterém Šavlozubky stojí 15,- Kč, nebo si o ně napsat přímo na adresu vydavatelky. Ovšem tak zaplatíte navíc poštovné.

Nabízíme vám několik adres výše zmíněných knihkupectví:

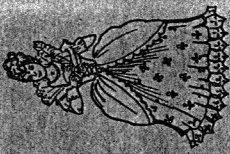
- Knižanka v Přerově (Dvořákova ulice - u porodnice),
- Ú Netopejra v Olomouci (Dolní náměstí 26)
- Černá planeta v Brně (Jezuitská ulice)
- Geralt v Ostravě (Stodolní 11)



A jeme tu opět!!!

MARON

Říjímú několik dobře vypadajících a málo inteligentních dobák, ešák, barbarek, trpaslic či hobítek...
Hesoká profítar, ubytobárit a diskřefnost zaručitena.



Zájemkynť hlásit se na adrese:

Mra Frringil, Maron

Clamphalim, Heralobá 26 Torondur

M. S. Místi strjngých kolatí stítání!



Spolek přátel žehu

se sídlem v Sangortilu

u příležitosti 15. výročí založení pořádá slavnostní setkání se svými bývalými klienty.



Vymýtačům vstup zakázán.

Žehomil Rošt

májitel firmy



Dvorní perličky

Rauko II. honí po nádvoří svého paláce mladou, pěkně stavěnou pokojskou. Vidí jej jeho strýc Valglin a volá: "Co blázníš, vždyť jí stejně nedohoníš!" Rauko udýchaně odpoví: "Já vím, ale aspoň se zahrēju!"

"Výsosti, lovcí jsou připraveni, jen koně ještě nepřivedli!" hlásí nejvyšší lovcí Králi Raukovi před honem. "To mě nezajímá, nasedat a jedeme!" Odvěť panovník.

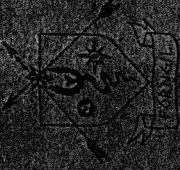
Rauko III. se pyšně chlubí svému korunovanému otci: "Tak jsem se dnes jako jediný z celé třídy hlásil v biologii!" "No to je skvělé, a co jsi tak dobře věděl?" "Ale nic, učitel se ptal, kdo může donést ukázat štěnice."

"Nová Raukova konkubína stydlivě povídá: "Výsosti, já jsem ještě nikdy nic s žádným chlapelem neměla..." "Co máš z toho, já taky ne," na to Rauko.

Pert, na cestě za druždem Goddarem, potká Rauka. "Kam jdeš?", ptá se zvědavý barbar - král. "Ale, mám vši", na to čaroděj. "No, to já taky", dť Rauko a škrábe se za uchem. "Tak pojď se mnou!" "Proč, já je nemám nemocný..."



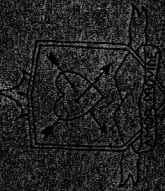
Růžko II
Krajský úřad
a občanskoprávní psanec



Rieč Korngil Z. Nabu
mágynté
Mírnyé učení Nimeritlu



Letai Dorn
chóuéc
kóuze a správce Vavrdonu



Míř, Korngil
sísteč
mířtelka, Mířonu, čemá čvce rodiny

Autorství kolektiv

Red. úz. jen vydavatelka a schizofrenik
D. A. D. & Rieč Korngil, Iblana SPANKOVÁ
Interbrigádská 1, 750 00 PREROV, tel. 0641/498 45
Konečné tisknutí ně lidm si se seředitel
Rauko II, Petr ZEMANEK
Zelakovská 31, 750 00 PREROV, tel. 0641/203 228

Mediny zastoupení a stáktor

Len Dorn, Marina KOLARIK
Safirova 2, 750 00 PREROV
e-mail: skolaro1@sis.dese.fee.vutbr.cz
A konečné holka opravdu pro vsechno
Nica Korngil, Zdena HEJNISCHOVÁ
Dvorníkova 39, 750 00 PREROV, tel. 0641/487 54

A další orgánčina

Carul caroděj, Michal POSPÍŠIL
Uvystoušné 7, 580 00 PRAHA
Gilsifion, Peamling, Stáček, V. GAV
tam to, Kasacie 7, 750 00 PREROV
e-mail: Rygal@praha1.frcim.cz

Na tomto čísle se dále vyznáne podřelil Tom Gravy (Zdenek Cimrovic) Lenka Buditelova
a Jana Beuresova