



Jmenuji se Taipan, král území Azerothu. Jsem potomek dávných králů, kdy ještě lidé žili v míru s orky a dalšími rasami. Nyní se však situace změnila, vpád plamenné legie společně s Hordou orků vedenou velkým Orkem Viddlakem Louskolebem pustoší a drancuje moji zemi. Povolal jsem Vás bojovníci z různých oblastí Azerothu, aby jste společně se mnou a paladinem lordem Utherem Světloňosem pozvedli zbraně a zahnali nepřátelskou hordu zpátky a obnovily zašlou slávu Stormwindu – hlavního města Azerothu.

Společně se mnou Vás budou na této cestě doprovázet moji nejlepší bojovníci, kteří prošli litými bitvami s hordou.

1) Gildáni – vůdci gild

- a) TMOR - Tom
- b) HAKAR - Pavel
- c) LARS - Washa
- d) LORINIAEL - Zuzka

2) Péoni – zástupci vedoucích gild

- a) Rheinn - Karča
- b) Fiškus - Bahňák
- c) Qea - Epo
- d) Sars - Honza
- e) Anaya - Jana
- f) Fénovač - Radek
- g) Friták - Soňa

3) Vědma a léčitelka Nekromanka
- Kača

4) Vyčmouzené Šlichtánky Šlichta a Blaf – Evka a Ivet



Turnaj ve Stormwindu

Paladin Lord Uther svolává všechny bojeschopné a statečné bojovníky k účasti na turnaji. Lord Uther hledá zdatné bojovníky, kteří rozšíří řady jeho osobní gardy a pomůžou odrazit útok vražedného komanda skřetů. Turnaj má také utužit bojové schopnosti válečníků a nejlepší z nich budou pasováni na rytíře Řádu Stříbrné Ruky.

Je mezi Vámi schopný malíř?

Zástupci města Stormwindu vyhláší soutěž o nejkrásnější obraz do sídla krále Taipana. Namalujte obraz města Stormwind a jeho okolí i s Gildány a Peony. Nejlepší návrhy budou odměněny samotným králem Taipánem a lordem Utherem. Termín pro odevzdání návrhů obrazů je do nástupu konaného dne 4.8.2010.

Horda zase útočí

Armáda orků vedená velkým Orkem Viddlakem Louskolebem napadla vylidněný Stormwind. S vypětím všech sil se podařilo králi Taipánovi a lordovi Utherovi odrazit útok. Jednotlivé hlídky orků se snažili překvapit předsunuté oddíly Humánů vedené Gildány. Díky ostražitosti a nebojácnosti oddílů se podařilo ubránit svěřené území.



Tabulka nestvůr

Ve světě World of Warcraft jsou stovky, dokonce tisíce různých stvoření, příšer nebo bytostí. Každá tato bytost je unikátní, protože ji většinou najdete pouze na jednom místě. Všechny tyto bytosti mají vlastní level, podle kterého se určuje velikost jejího života, many a taky výška zkušeností, které dostanete za její zabití. V současné době existuje devět druhů bytostí.

Humanoid

Tento druh je ve světě World of Warcraft nejrozšířenější a také nejrozmanitější. Jsou to chytří tvorové, většinou podobní člověku a jemu příbuzným rasám. Někteří však nemají s člověkem nic společného, příkladem je třeba Ooze, jakýsi sliz, který se vyskytuje až od vyšších levelů. K humanoidům se řadí také zlí lidé, trpaslíci, taureni a jiné rasy. Zde jsou uvedeny některé z nich.



Trogg

Tito ohavní tvorové se nejspíše vyvinuli ze společných předků Trollů nebo Gnomů. Mají dlouhé ruce, které dosahují téměř až na zem. To také zapříčiňuje jejich křivý a nepěkný pohyb. Pokud se k vám dostanou příliš blízko, bojujte a nevypukněte směchy, protože jejich pohyby a skřeky při útoku jsou opravdu směšné.



Kobold

Kobold neboli skřítek je malý a mrzutý tvor, který si ze všeho nejvíc hledí svých pokladů a drahých kovů. Má své věci rád a je schopen je krutě a bolestivě bránit. Vzhledem je podobný kryse, která se zkrížila s Gnomem. Nejzáhadnější věcí je na Koboldovi svíčka, kterou si Kobold nese na své hlavě, nejspíš aby nezabloudil v dolech a jeskyních, které tento tvoreček obývá. Obývá doly v Elwynn Forestu ale najdete ho také v Loch Modanu nebo v Thousand needles.



Ooze

Tak toto je opravdu zajímavý tvor. Ke člověku a jemu podobným má opravdu velice daleko. Je to totiž živý sliz obsahující vše možné co kdy posbíral cestou. Jeho hlavu tvoří lebka obalená slizem, zbytek těla je poté tvořen samotným slizem, který je plný různých kostí, zlomených zbraní a smetí. Ooze nemá žádné končetiny, kde taky. Nachází se na spoustě místech jak na Kalimdoru tak na Azerothu.



Murlok

Je to jeden z nevyskytovanějších humanoidů a pravděpodobně jedna z nejstarších ras. Nejčastěji obývají jezera, řeky a pláže. Spatřit je můžete téměř ve všech oblastech. Mají cibulovité tělo, velká ústa s řadami ostrých zubů a slizkou kůži. Jejich zbarvení je různé od tyrkysové, až po tmavě šedou.



Gnoll

Tato rasa je velmi agresivní a často zápasí mezi sebou. Ačkoliv jsou velmi inteligentní, nejsou tolik bystří, alespoň podle lidských měřítek. Jsou také známí kvůli důvodům svých šarvátek. Jsou schopni se poprat i kvůli tomu, že „jeho stín je větší“. Ale často se uvádí, že Gnollové byla poměrně obávaná rasa pověstná svou brutální prohností, divokou náladou a sklonům k rivalitě.



Wildkin

Wildkin, napůl medvěd, napůl sova, sloužící jako mocná síla Nočním Elfům. Divoce bojují proti Nemrtvým a silám Plamenné Legie. Většina Wildkinů se vydá na cestu mírumilovných léčitelů. Přicházejí na pomoc ztraceným ve svých lesech. Divoce útočí na nevídané návštěvníky, jakmile je uvidí. Dávají přednost klidu přírody a pobytu daleko od obydlených oblastí.



Nága

Nága se vyskytuje jen velice ojediněle. Je to mocná magická bytost, která má polovinu těla hadí a polovinu lidskou. Žijí v oceánech. Jejich kultura je stará a mystická. Údajně to byli kdysi noční elfové, kteří byli proměněni v pomstychtivé mořské tvory. Kromě své přirozené dlouhověkosti, rozvíjí Naga i mutace, díky kterým svoji dlouhověkost ještě prodlužují. Někteří jedinci jsou dokonce nesmrtelní.



Worgen

Worgeni jsou velcí, vlčí humanoidi, kteří chodí vzpřímeně, ale když běží, tak používají všechny čtyři končetiny. Jsou stvořeni jen k terorizování a ničení. Tito tvorové jsou zlo, mají potěšení v mučení a požívání inteligentních bytostí. Užívají si řev svých obětí, které zaživa požívají kousek po kousku. Worgen Vám nikdy neukáže soucit nebo špatné svědomí. Jsou však velmi mazaní a chytrí.

Obři

Obři jsou jedním z největších a nejstarších obyvatelů a většina obrů jsou samotáři patřící k frakci, která vládne dané oblasti. Jsou to elitní bojovníci Azerothu, stvořeni z masa kostí a kamene. Jsou velice podobní velkým humanoidům nebo elementálům, proto také někdy bývají zaměňováni. Je znám jen jeden druh.



Ogr

Velcí a brutální. Tato dvě slova snad vystihují rasu Ogrů. Jedná se o jednu z posledních ras obrů z Draenoru. Na první pohled vypadají tlustě a líně. Ovšem jsou velmi silní. Často mají na hlavě roh a jedno nebo dvě oči. I když jsou velmi silní a poněkud pomaleji chápou, neznamená to, že by se měli podceňovat. Mohou být totiž velmi překvapivě mazaní.

Zvíře

Zvířata jsou jednou z nejpočetnějších skupin a také se nachází po úplně celém světě v nejrůznějších formách. Můžete je nalézt jako písečné červy, obří skupiny brouků, smečky vlků, hejna supů nebo samotáře medvědy, či nějaké nepopsatelné, ohavné tvory, žijící hluboko pod zemí, kde je najde jen ten, kdo je najít chce.



Vlk

Vlci a jemu podobní, jsou jednou z nejrozšířenějších skupin, která se ve světě World of Warcraft nachází. Najdete je v podobě zuřivého kojota na nehostinné poušti, jako vychytralého vlka ve voňavých lesích nebo jako sněžný vlk samotář v mrazivých krajích severu. Vypadají sice nebezpečně, pokud ale máte s vlky nějaké zkušenosti, nemusíte se jich obávat. Nejsou nijak zvlášť nebezpeční, pokud po vás nejde celá smečka.



Medvěd

Medvědi jsou obyvatelé Azerotských Hvozdů, kteří žijí převážně samotářsky. Pokud narazíte na tohoto velkého tvora, měli byste dávat velký pozor, protože medvěd je velmi silným zvířetem, ale pokud jste lovec a ochočíte si tohoto medvěda, nebudete litovat, medvěd vám bude věrným a zdatným pomocníkem.



Sup

Tento pouštní a stepní pták je nepřítelem všech klidných cestovatelů, kteří mu přijdou do cesty. Pokud ale zkolíte tuto velkou ptačí bestii, dočkáte se odměny v podobě několika vajec a supího masa. Ze supího masa se dá vytvořit hned několik skvělých pochoutek. Supi se ale nenachází jen na stepích a pouštích, najdete je totiž i v oblastech Pohromy, která je přímo posetá mrtvolami, na kterých si supi přímo hodují.

Roboti

Tyto výrobky chytrých humanoidů jsou většinou nepovedeným výtvozem nějakého šíleného Gnoma nebo slouží jako tréninkový cíl pro vojáky. Je jich několik druhů, ale jsou velmi vzácní, proto uvedu jen některé.



Target

Tento velice podivný mob je jakýmsi vytvořeným terčem, pro trénování zbraní a ukazování svých schopností. Nachází se převážně ve městech na bojištích nebo tréninkových polích bojovníků.



Robopštros

Jsou to převážně pomocníci zkorumpovaných gnomů, kteří zradili svou rasu a Alianci. Najdeme je pouze ojedinele v přítomnosti nějakého šíleného Gnoma.

Nemrtví

Nemrtví vznikli v dávných časech při Válce prastarých, která se udála asi před 10 000 lety. Nejvíce se však nemrtví rozšířili s příchodem Pohromy před 5 lety, když Arthas zradil svého otce i celé království a začal šířit Pohromu po celém Lordareonu. Nemrtví, jak už název napovídá, jsou "živé" mrtvolky, které nemají vlastní duši a slouží nesmrtelnému králi Lichů, Arthasovi. Někteří se ale osvobodili a nyní jsou známí jako Forsaken (Opuštění), kterým velí Lady Sylvanass Windrunner.



Skeleton

Kostlivec se nachází ve dvou formách. Buď jako hloupý, pomalý tvor, který je pouhou kostrou, která má v ruce meč nebo jinou zbraň, nebo jako elitní bojovník, který již má helmu, brnění, štít a zbraň. Dají se lehce porazit tupou zbraní, kterou rozdrtíte jeho zhnílé kosti nebo magií, kterou kostlivci také nemají moc v lásce.



Nerubian

Nerubian, taktéž známý jako Ďábel pekelný, je jakýmsi obřím pavoukem, který má ale dvě nohy přeměněné na ruce. Tito nebezpeční tvorové se v současné době ve velkém počtu nachází na severu Eastern Plaguelands, nebo uvnitř Scholomance.



Nemrtvá zvířata

V období pohromy byli nakaženi nejen lidé, ale i zvířata žijící v severních částech Lordareonu a proto zde najdeme spousty Vlků s roztrhlou kůží, páchnoucí a hnijící medvědy, ale také pomalu se rozkládající nemrtvé srny a jiné zvířata. Obvykle bývají co nejrychleji zabíjeni odvážnými hrdiny severu. Avšak i přes to stále spousty zvířat slouží pohromě a proto si na ně musíte dávat velký pozor.



Ghúl

Ghúlové jsou ožvlé mrtvolky, jež po dlouhý čas ležely v tajném hrobu. Ghúlové jsou pouštními démony. Nejčastěji je najdete v ruinách, na opuštěných místech a na hřbitovech. Jsou to především nekrofágové, to znamená, že se živí masem mrtvol. Jsou to šílení kanibalové, kteří sežerou nebo zničí vše, co jim přijde do cesty.

Démon

Většina žijících démonů jsou zbytky posledních přeživších sil Plamenné legie na Azerothu. Tito nepřátelští démoni žijí ve skupinách, do kterých přijímají jen ostatní demony a kohokoliv jiného zabijí. Jsou velice nebezpeční, protože většinou stráží nějaký vzácný Artefakt nebo posvátné místo. Vyskytují se ve všech částech světa, od lesů Teldrassilu, přes zimní kraje Winterspring až po nehostinou poušť The Blasted lands.



Strážce pekelný

Tito obrovití démoni jsou základní silou plamenné legie. Vypadají hrozivě a také proto mají důvod, jsou to totiž smrtící stroje na zabíjení. Pokud nejste patřičně vyzbrojen nemáte proti tomuhle démonovi téměř žádnou šanci. Je to humanoidní démon, proto se vyskytuje ve skupinkách. Většinou je veden nějakým jeho vůdcem, který má moc nad celou skupinou a ze všech démonů ve skupině je nejsilnější.



Pekelný pes

Pekelný pes je ohavné stvoření, podobné psu, které vysává kouzelnou moc ze všech, kteří kouzla používají. Dokáží si ale pochutnat i na tvorech, kteří nekouzlí, kouzelné bytosti jim ale chutnají nejvíc. Jsou stejně jako každý démon velice nebezpeční a na Azeroth se dostali s příchodem Plamenné legie.



Infernal

Tento typ démona je velice hloupý, ale o to více silný a proto většina pekelníků nyní slouží Warlockům, kteří si je ochočili po pádu Archimonda a Plamenné legie na Azerothu. Místy ale tato obří skála hořící zeleným plamenem dále slouží plamenné legii, protože je v blízkosti chytrých Strážců pekelných, kteří nedopustili, aby se pekelníci obrátili proti nim.

Draci

Do tohoto odvětví spadají nejmocnější bytosti celého světa World of Warcraft, které obývají zejména oblast Burning Steppes a v hoře Blackrock. Nachází se ale v malém množství i v jiných oblastech světa. Většina draků patří pod černou letku, které velí Lord Deathwing a jeho syn Nefarian, který sídlí na vrcholku hory Blackrock. Je jich asi nejméně druhů ze všech.



Dračí vážka

Tito malí tvorové nejsou nijak zvlášť nebezpeční, pokud jich ovšem není mnoho. Jsou to malí dráčci, kteří nemají ruce, ale jen nohy a křídla. Neustále létají ve vzduchu a jejich mrštný pohyb může způsobit, že vás lehce přemohou, bude-li jich více než pět.



Drak

Normální klasické draky byste asi hledali mezi příslušníky tohoto typu. Mají dlouhé tělo i krk, mohutné křídla a tlamu plnou ostrých zubů. Jsou to vládci draků a jediní jejich nadřízení jsou samotní draci černé letky. Žijí buď ve skupinách s jedním nebo více hlavními draky, nebo jednotlivě, pokud se v dané lokalitě nachází více druhů draků.



Dragon lord

Jsou to draci, kteří se vyvinuli do podoby humanoida, mají sice pořád čtyři nohy, ale mají i ruce, kterými drží zbraň, většinou meč nebo nějakou hůl. Jsou to jedni z nejnebezpečnějších draků, protože jsou velice chytří a někteří umí i kouzlit. Snadno se dá rozlišit pohlaví, samice mají na hlavě šátek, samci nic nebo mají na hlavě nějaký zvláštní útvar.

Elementálové

Elementálové jsou původními obyvateli světa, kteří sem byli přivezeni Titány, aby čistili tento svět a obnovovali přírodu. Proto jsou také tak nepřátelští vůči inteligentním rasám, které přírodu většinou jen ničí. Nachází se po celém světě a tak na ně narazíte na každém kroku. Tato skupina má velice málo druhů. Všichni jejich páni jsou ztělesněním zla a navíc se tito vládci navzájem nenávidí, nejvíce však Neptulona a jeho rasu, proto byla také téměř vyhlazena.



Ohnivý elementál

Ohnivý elementálové, někdy také označováni jako pekelní elementálové, jsou služebníci pána všech elementálů Ragnarose, který byl probuzen Thaurissanem a jeho trpaslíky Dark Iron. Tito elementálové jsou strážci ohně a proto je najdete v přítomnosti lávových řek, sopek nebo kráterů. Někdy se vyskytují v přítomnosti kamenných elementálů, kteří však nestřeží zemi, nýbrž lávu a tekoucí kovy.



Kamenný elementál

Zřejmě nejrozšířenějším elementálem je kamenný elementál, strážce země, kovů a kamene. Jejich vládkyně Therazane, žije neznámo kde, ale co je jisté, že žije a poroučí všem kamenným elementálům, aby chránili zemi proti ostatním tvorům.



Vodní elementál

Nejzácnějším elementálem je vodní elementál, který se téměř nikde nevyskytuje, proto budete mít veliké štěstí, když na nějakého narazíte. Těmto elementálům vládne pán vody Neptulon the Tidehunter, který je ze všech vládců elementálů nejméně oblíbený, proto také byla jeho rasa skoro vyhubena.



Kapitola 2. : Sargerasy a zrada

V průběhu času démoni dokázali nalézt cestu do světa Titánů a tak Pantheon vyvolil svého nejlepšího válečníka, Sargerase, do první linie obrany. Sargerasy, vznešený bronzový obr, plnil své úkoly po nespočetná tisíciletí, vyháněl a ničil demony kdekoliv, kde na ně narazil. Během bojů narazil Sargerasy na dvě mocné démonické rasy, obě dvě byly závislé na čerpání síly a převahy z fyzického vesmíru.

Eredar, zákeřní ďábelští kouzelníci, používali svá kouzla k napadení a zotročení řady světů. Domorodé rasy těchto světů byly mocí Eredar zmutovány a z jejich příslušníků se také stali demony. I Sargerasy téměř neomezené síly byly málo na porážku ničemných Eledar. Sargerasy byl velmi zneklidněn zkažeností a vše-pohlucujícím zlem bytostí. Neschopen přijít na původ této zkaženosti, začal Titán sklouzávat do sklíčenosti. Navzdory své rostoucí depresi Sargerasy vesmír těchto kouzelníků zbavil. Chytil je do pastí v rohu Twisting Netheru.

Když se jeho zmatenost a neštěstí prohloubily, byl Sargerasy nucen bojovat proti jiné skupince se záměrem narušit Titány nastolený pořádek: Nathrezim (také známi jako DREADLORDS(Páni děsu)). Tato rasa upírských démonů si podrobila množství obývaných světů. Ovládla jejich obyvatele a obrátila je k temnotě. Hanební Nathrezim švalvi jednotlivé národy proti sobě. Vzbuzovali v nich bezmyšlenkovitou nedůvěru a nenávisť. Sargerasy Nathrezim snadno porazil, ale jejich zkaženost na něj hluboce zapůsobila.

Jak pochyby a nejistota postupně ovládaly Sargerasy smysly, postupně ztrácel jakoukoliv víru, jak v jeho poslání, tak i v Titánskou vizi uspořádaného vesmíru. Nakonec začal věřit, že představa pořádku byla bláhosť, a že chaos a zkáza jsou jedinou jistotou v temném a osamělém vesmíru. Jeho společníci Titáni se pokusili přesvědčit ho o jeho omylu a zklidnit jeho zuřící emoce, ale Sargerasy jejich míněním opovrhoval. Sargerasy navždy opustil jejich řady a vydal se hledat vlastní místo ve vesmíru. Ačkoliv byl Pantheon z jeho odchodu velmi zarmoucen, Titáni nikdy nemohli předpovědět, jak daleko jejich ztracený bratr může zajít.

Jakmile Sargerasyovo šílenství pohltilo i poslední známky jeho ušlechtilého ducha, začal věřit, že za neúspěch stvoření můžou sami Titáni. Rozhodl se tedy, že zničí všechnu jejich práci v celém vesmíru. Chtěl toho dosáhnout vytvořením nezastavitelné armády, která uvrhne celý vesmír v plameny.

Dokonce i Sargerasyova titánská podoba se v důsledku zkaženosti, která zamořila jeho kdysi vznešené srdce, změnila. V jeho očích, vlasech a vousech vypukl oheň a jeho bronzová kůže se potrhala, aby mohla odhalit nekonečnou zásobu ohromné nenávisť.

Ve svém běsnění zničil Sargerasy vězení Eledarů i Nathrezimů a osvobodil tyto odporné demony. A tak se tyto vychytralé příšery rozhodli sloužit tomuto temnému Titánovi, kde jen to je možné. Z řad démonů si Sargerasy vybral dva šampióny, kteří budou velet jeho armádě jeho armádě zkázy. Kil'jaeden Podvodník byl vybrán, aby našel ty nejprohnilější rasy v celém vesmíru a naverboval je do řad Sargerasyovi armády. Druhý šampión Archimonde Poskvřitel měl za úkol vést Titánovu armádu do boje proti komukoliv, kdo se postaví Sargerasyově vůli.

Prvním krokem, který učinil Kil'jaeden Podvodník, bylo zotročení upírů Pánů Děsu. Páni Děsu mu sloužili jako osobní agenti, kteří po vesmíru pátrali po primitivních rasách, které by mohli zkazit a přivést do obětí jejich pána. První mezi Pány Děsu byl Tichondrius Temnachťivý. Tichondrius sloužil jako Kil'jaedenův dokonalý voják a byl odsouzen k roznášení Sargerasyovi plamenné vůle do všech temných zákoutí vesmíru.

Mocný Archimonde si také pořídil vlastní agenty. Vyvolávající zlomyslné Pány pekel a jejich barbarského vůdce, Mannoroth ničitele, Archimonde doufal, že má konečně dostatečnou sílu k zastavení stvoření všeho života.

Jakmile Sargerasy uviděl, že jeho armády jsou shromážděny a připraveny uposlechnout každý jeho rozkaz, vypustil jeho bouřlivé síly do ohromné Velké Tmy. Poté nazval svoji armádu Plamennou Legií. Ani doteď není jasné, kolik světů zničil a spálil při jejich Planoucí Křížové výpravě. *(pokračování v dalším čísle)*



Elfi bard vejde do hostince a zeptá se davu: "Čí je ten drak venku?"

Starší, dobře vypadající muž v róbě arcimága, vstane a odpoví: "Můj, proč?"

Bard zasmušile dojde k mágovi. "S hlubokou lítostí vám musím sdělit, že půlčík z naší družiny vašeho draka zabil." "Cože!" vybuchne arcimág. "Váš půlčík že zabil Rithvaeraradace? Zabijáka Elminsterova, Ničitele

Cormyru, Plenitele Hlubiny, Vládce Dolin, Trn v očích Bohů a Postrach celičského Torilu! Jak je to možné?"

Bard se rozpačitě podívá na arcimága a odpoví: "No, ten malý chlapík mu uvízl v hrdle!"

Kdy je slušné plivnout rytíři do tváře?

Když mu hoří knír.

Znají trpaslíci záchodový papír?

Ne, jinak by neměli tak dlouhý vousy!

Mág vyvolává démona. Už se před ním začíná něco zhmotňovat, když vtom se objeví písmena „Nezavěšujte prosím, jste v pořadí.“

Gladiátor, bojový mág a trpaslík pronásledují orky a orkové se schovají v jeskyni. Stojí před jeskyní, radí se a orkové jim dělají ozvěnu.

Gladiátor: "Kam se schovali?"

Orkové: "Kam se schovali?"

Bojový mág: "Asi jsou v lese."

Orkové: "Asi jsou v lese."

Trpaslík: "A co, kdybych hodil granát do jeskyně?"

Orkové: "Asi jsou v lese."

Přijedou dva Orkové do Ogrimmaru a potřebují se někde ubytovat. Vejdou tedy do recepce hotelu.

Recepční se ptá: "Máte rezervaci?"

Ork: "A vypadáme snad jako indiáni?!"



Půlčík, gnóm a půlork prchají před městskou stráží a dorazí do lesa. Rozhodnou se, že se ukryjí vylezením na strom. Když dorazí stráže, přijdou k prvnímu stromu, kde se schovává půlčík a křiknou: "Víme, že jste tam, slezte dolů." Ale půlčíkovi to pálí a řekne: "Čířik, čířik, čířik!" Strážníci usoudí, že je to pták a přijdou k dalšímu stromu, kde se skrývá gnóm, a znovu křiknou: "Víme, že jste tam, slezte dolů." Ale gnómovi to myslí a tak udělá: "Houk, houk, houk." Strážníci si pomyslí, že je to sova a přejdou k dalšímu stromu, kde se skrývá půlrok a znovu křiknou: "Víme, že jste tam, slezte dolů." Půlork chvíli přemýšlí a pak řekne: "Büüüüü..."



Orkové a lidé

Na jednom břehu stojí tři orkové a tři lidé. Aby se dostali na druhý břeh, můžou použít pouze jednu lodičku. Do té vlezou max. dvě osoby. Na žádném břehu nesmí být nikdy, převaha orků nad lidmi. Jak je všechny přepravíte?

Co je to? 1.

Každé ráno vesele tahá spáče z postele. Za tu službu nevděčníci hned ho klepnou po palici.

Co je to? 2.

Běží, běží, nepoleží, nemá vůz a nemá saně, přece nikdy neustane

Synové

Matka má 7 dětí, polovina z nich jsou kluci, jak je to možné?

Dědictví

Král měl dva syny. Na smrtelné posteli jim řekl, že dědictví získá ten, jehož kůň dojde při závodu na určené místo jako druhý. A tak se synové vydali, po 3 dnech poflakování potkali na cestě moudrého starce. Když mu vylíčili své trápení, něco jim poradil. Poté oba okamžitě naskočili na koně a uháněli k cíli. Co jim moudrý stařec poradil?



Dvě láhve

Máme dvě láhve, jednu o objemu 5 litrů a druhou 3 litrů. Jak s jejich pomocí odměříme 4 litry?

Potápěči

Tři gnómové se potápějí v řece, ale když vylezou z vody, jenom dva mají mokré vlasy. Jak je to možné?

Požár

V domě, kde slaví čtyři přátelé, začne hořet. Všichni se chtějí dostat ven, ale chodba je celá v plamenech. Mezi přáteli je elf, kterému cesta chodbou trvá 1 minutu. Jeho kamarád člověk chodbou proběhne za 2 minuty. Je tam však také gnóm, kterému cesta trvá 4 minuty, troll, který se bude chodbou potácet dokonce 5 minut.

Chodba je úzká a mohou jít maximálně 2 lidé najednou. Pokud jde dvojice, pohybuje se vždy rychlostí pomalejšího. Plameny v chodbě je možné krotit hasicím přístrojem, který je však v domě jen jeden. Proto vždy jeden, který chodbou projde ven, se musí vrátit s přístrojem dovnitř.

Jak to mají přátelé udělat, aby se stihli dostat ven do 12 minut, než dům spadne?



Chleba

Chci opéct tři chleby. Jeden chléb se smaží deset minut, tedy pět z každé strany, na pánev se vejdou dva chleby vedle sebe. Za jak dlouho se nejrychleji opečou tři chleby s jednou pánví?

Co je to? 3.

Spadne to do vody a vodou to ani nehne. Co je to?



Lov

Nad Barrens začalo pomalu zapadat slunce. Rudá prémie plná malých keříků a výjimečně i stromů byla zalita paprsky zapadajícího slunce. Sme'jin zívá. Čekal už tři hodiny a stále bez výsledku. Jeho oběť se ne a ne ukázat. Jeho dnešní cíl je Humar vládce prémie, obrovský černý lev.

Znovu asi postě zkontroloval svůj luk: 1,5 metrový krasavec typického trollskeho stylu. Ruku kryla maska používaná voodoo trolly a na koncích se luk rozdvojoval, oba konce byly svázané tmavě zelenou látkou, což byl dar od Primal Torntusk, vládkyně klanu Reventusků, u kterých sloužil jako velvyslanec. Jeho zvířecí společník zavrčel. Bílý Stín, tak mu přezdívali Taurové před tím, než se spřátelil se Sme'jinem. Opravdu tomuto popisu odpovídal: bílý lev se speciální schopností zneviditelnit se, se snad ani jinak jmenovat nemohl. Bílý Stín neklidně pohodil hlavou a zavrčel, Sme'jin okamžitě zpozorněl. A pak ho uviděl, Humara, obrovského a majestátného černého lva, který se pomalu blížil ke svému oblíbenému stromu. Vložil šíp do luku a pomalu začal natahovat tětívu. Humar si přesně podle jeho očekávání lehl pod strom a líně se protáhl. Sme'jin zašeptal magickou formuli a na jeho šípku se objevila modrá záře. Zamířil a vystřelil šíp, který měl Humara zmrazit. "Tohle je na tomhle úkolu nejhorší," pomyslel si Sme'jin, "jestli chci odměnu Humar musím přivést živého." Těsně před dopadem šípu se Humar zvedl a odskočil stranou, šíp kolem něj bezpečně proletěl. Vládce prémie zavrčel a rozběhl se směrem ke střelci. Sme'jin proklel Hakkara, tahle akce byla naplánovaná do detailu a teď se jeho hlavní plán rozpadal. "Čas na plán B," pomyslel si Sme'jin a hodil před sebe past, která se po dopadu na zem rozevřela v děsivou tlamu plnou železných zubů. Uprostřed pasti zářil ledový krystal. Rozběhl se směrem od Humara a bílý stín tiše vyčkával na možnost, soupeře napadnout ze zadu, pokud by k tomu dostal pokyn. Sme'jin počítal sekundy do sklapnutí pasti: "Teď," řekl si v duchu, zastavil se a ke svému překvapení zjistil, že Vládce prémie jeho past ladně přeskočil a míří k němu. "Teď už mu neutěču," uvědomil si Sme'jin. Zahodil luk a vytáhl od pasu dvě sekery uzpůsobené jak k boji na blízku, tak k vrhání. Humar se na něj řítí obrovskou rychlostí.

Těsně před jejich střetnutím vydal Sme'jin mentální prosbu o pomoc Bílému Stínu. Humar srazil Sme'jina k zemi a pokračoval dál ve skoku. Sme'jin se zatím na zemi pokoušel popadnout dech. V duchu vynadal, proč vzal tuhle práci. I když před tím se zdála celkem jednoduchá. Loď, která zastavila v přístavu Ratchet těsně před polednem a z které kromě kupců, průzkumníků Strangelthorné žungle a goblinů převelených s Booty Bay vyjel i 2 metrový troll na jasně oranžovém raptorovi a v doprovodu Bílého Stínu. Sme'jin se narovnal v sedle a vyrazil k Ratchetské hospodě. Jeho společník se kterým se měl vypravit na jih, měl přijet až za tři dny a do té doby si chtěl vyrazit alespoň na jednu krátkou výpravu. Mile ho překvapilo, když se v Ratchetské hospodě dozvěděl o Humarovi, postrachu místních lovců. Byla na něj vypsána odměna 30G a jediná podmínka byla dovést ho živého. Vyptal se na tento úkol u baru a barman mu ochotně popsal, kde se Humar nachází. Za dvě hodiny s novými zásobami vyrazil na vyvýšeninu nedaleko Ratchetu, ke stromu přezdívanému Hlídač, kde vládce prémie rád odpočíval.

Sme'jina vytrhlo z přemýšlení, až Humarovo nenávistné zavrčení, které předcházelo jeho dalšímu útoku. Vládce préríi se rozběhl a Sme'jin si pozdě uvědomil, jak moc je Humar rychlý. Humar po něm skočil. Sme'jinovi pod vahou mohutného těla prasklo několik žeber. Chtěl se zvednout, ale otupující bolest mu v tom zabránila a tak mohl jenom sledovat, jak Humar napřahuje svoji tlapu s ostrými drápy ke smrtelnému úderu. Sme'jin se z posledních sil soustředil a podíval se vládci préríi přímo do očí, výhrůžným pohledem podpořeným magií, který se učil na odehnání divokých zvířat. Zjevně to zafungovalo, protože mohutný černý lev znejistěl a složil tlapu zpátky na zem. Sme'jin se s obtížemi postavil ze země, magickým pohledem stále upřeně hleděl Humarovi do očí. Začal pomalu couvat, až ke svému luku, který odhodil na zem, při vytahování seker. Pomalu ho zvedl, ale naneštěstí tím přerušil oční kontakt s Humarem. Ten na nic nečekal a rozběhl se na Sme'jina. Ten překvapen Humarovou rychlou reakcí, zakopl a spadl. Vládce Préríi využil příležitosti a skočil po nepřipravené kořisti. Sme'jin na poslední chvíli pozvedl luk, ačkoliv věděl, že mu to nijak nepomůže. "Takhle tedy skončím," blesklo Sme'jinovi hlavou. Uprostřed Humarova skoku do něj najednou z boku narazil Bílý Stín. Oba lvi se na chvíli rozmazali v jedno černobílé klubko. Obě obří kočky na sebe nenávistně prskaly ve snaze zastrašit soupeře.

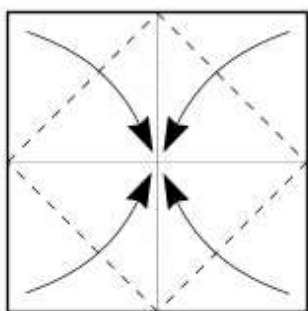


Kdysi, ještě v době kdy Sme'jin a Bílý Stín necestovali spolu, měly tyto dvě kočky společnou hranici teritorií. A nejednou spolu vedly bitvy. Teď přišla poslední z nich.

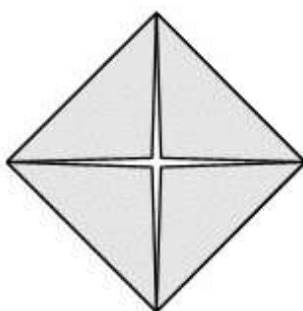
Sme'jin vstal. Sáhнул do toulce a vytáhl šíp namočený ve vyvrením jedu. Natáhl teřivu a vystřelil. Humar plně zaujatý svým dávným sokem, si šípů nevěšiml. To byla jeho osudná chyba. Humar překvapeně zavrčel, když si uvědomil, že mu z levého boku trčí šíp. Naposledy se ohnal po Bílém Stínu a pak se zřítit k zemi. Sme'jin k němu přišel a pošeptal bezvládně ležícímu lvovi do ucha: "Uspávací jed tě na chvíli zklidní." Zapískal a za chvíli už se k němu řítit jeho věrný raptor Šíp. Jakmile byl raptor u něj, naložil na něj spícího Humara a pak na raptora nasedl on sám. Věnoval poslední pohled stromu a vyjel vstříc své odměně v Ratchetu.



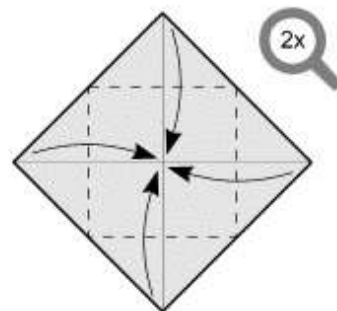
Parník (tradiční)



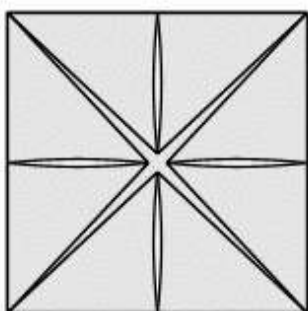
1) Blintz-fold.



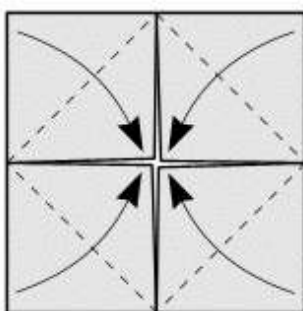
2) Otočit.



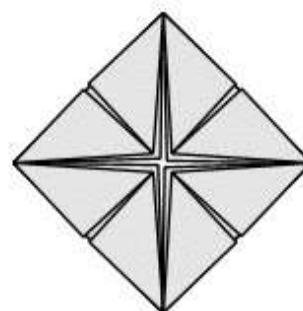
3) Druhý blintz-fold.



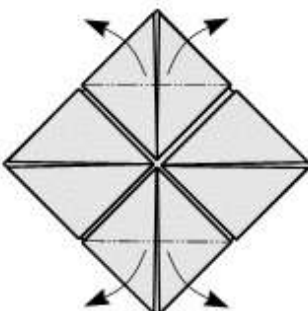
4) Otočit.



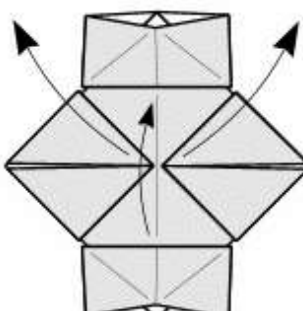
5) Třetí blintz-fold.



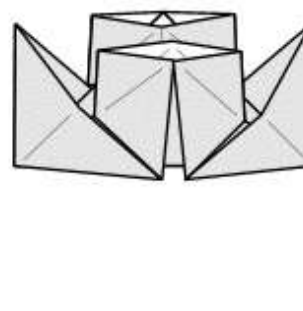
6) Otočit.



7) Rozevřít komíny.



8) Přeložit napůl a vytáhnout před' a zád'.



9) Hotový parník.



Táborový časopis WOW
E-mail redakce: vlci@naseweby.com

Redaktoři

Lord Urethra Uther

Eoy

Matiš

Rheinn

Tmor

a ostatní..



Redakce časopisu:

Nezávislý táborový časopis WOW má své příspěvovatele z řad táborníků, odborníků a nejen jich z různých míst a táborů ČR a mimo to. Jsou zde zveřejňovány příspěvky táborníků z časopisů a novin, se kterými WOW spolupracuje.

I vy můžete přispět svým textem do vašeho časopisu WOW na naše internetové stránky a nejen na ně..., protože všichni jste redaktoři tohoto časopisu. Táborový časopis WOW je časopis všech.