



Pán Prstenů

Stíny nad Šumďorem

L.P. 2004 - 1. běh

LISTINA CECHŮ RANGERŮ



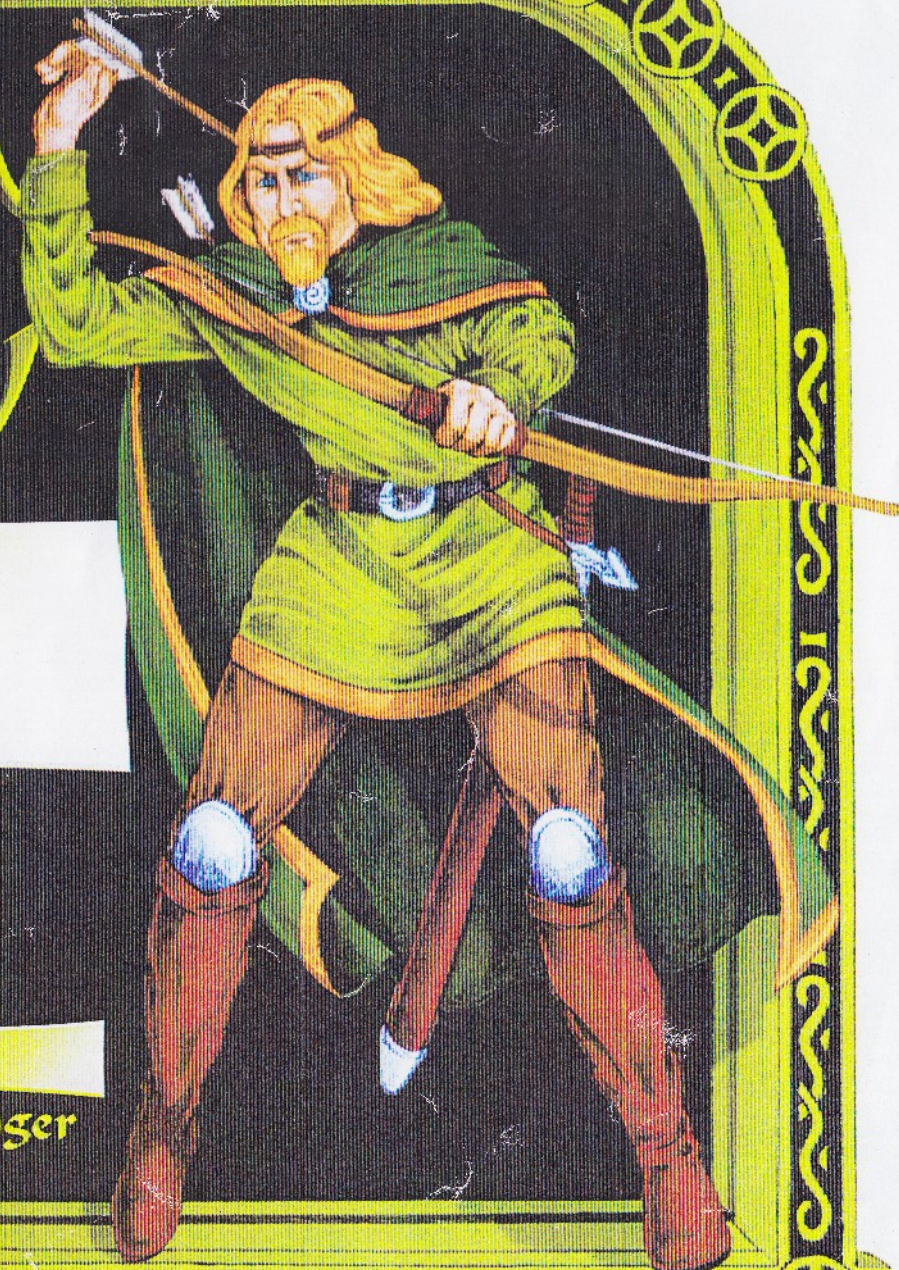
Úroveň

3

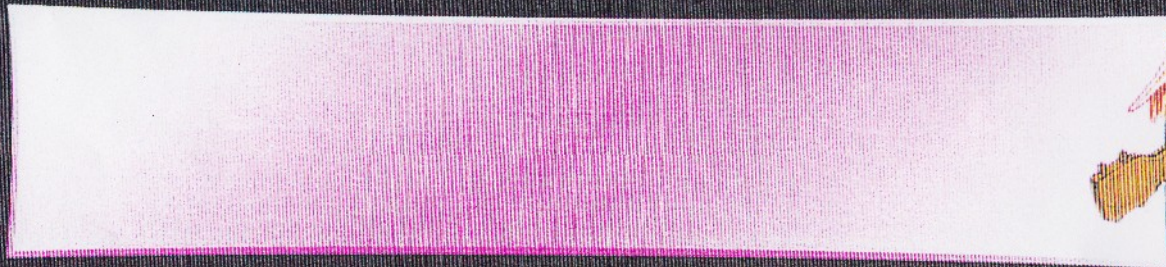
Fandalf

ŠUMAVA 2004

Arciranger



LISTINA CECHU BARDŮ



Úroveň 3



Fandalf

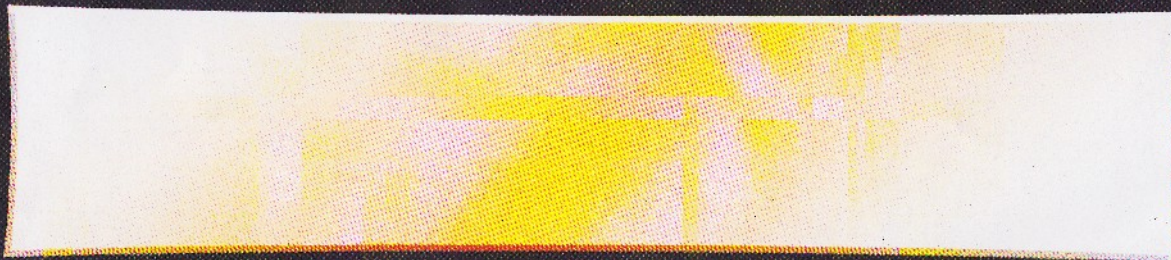
ŠUMAVA 2004



Superbard



LISTINA CECHU ZVĚDŮ



Úroveň 3



Fandalf

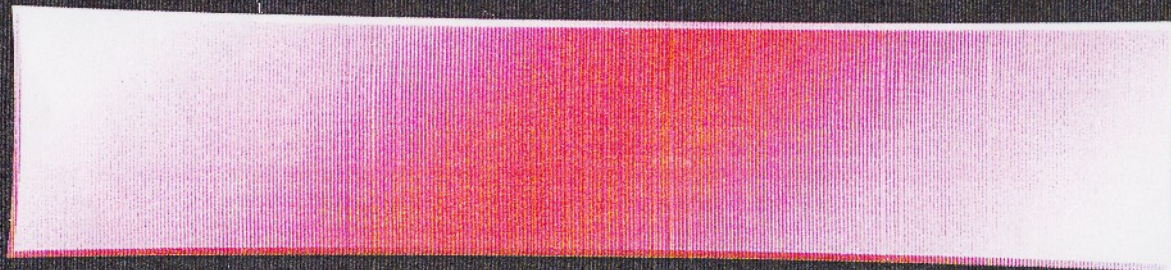
ŠUMAVA 2004



Zvědmistr



LISTINA CECHU MÁGŮ



Úroveň 3



Fandalf

ŠUMAVA 2004



Arcimág



LISTINA CECHU BOJOVNÍKŮ



Úroveň 3

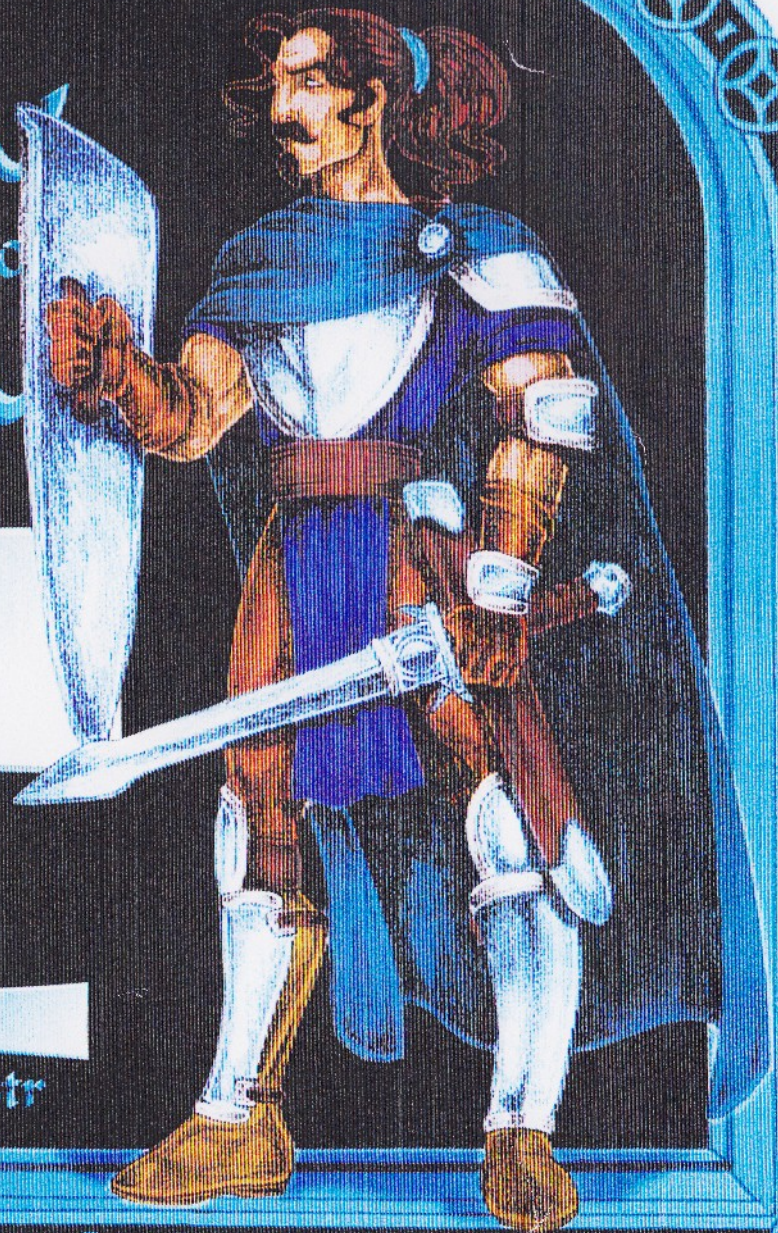


Fandalf

ŠUMAVA 2004

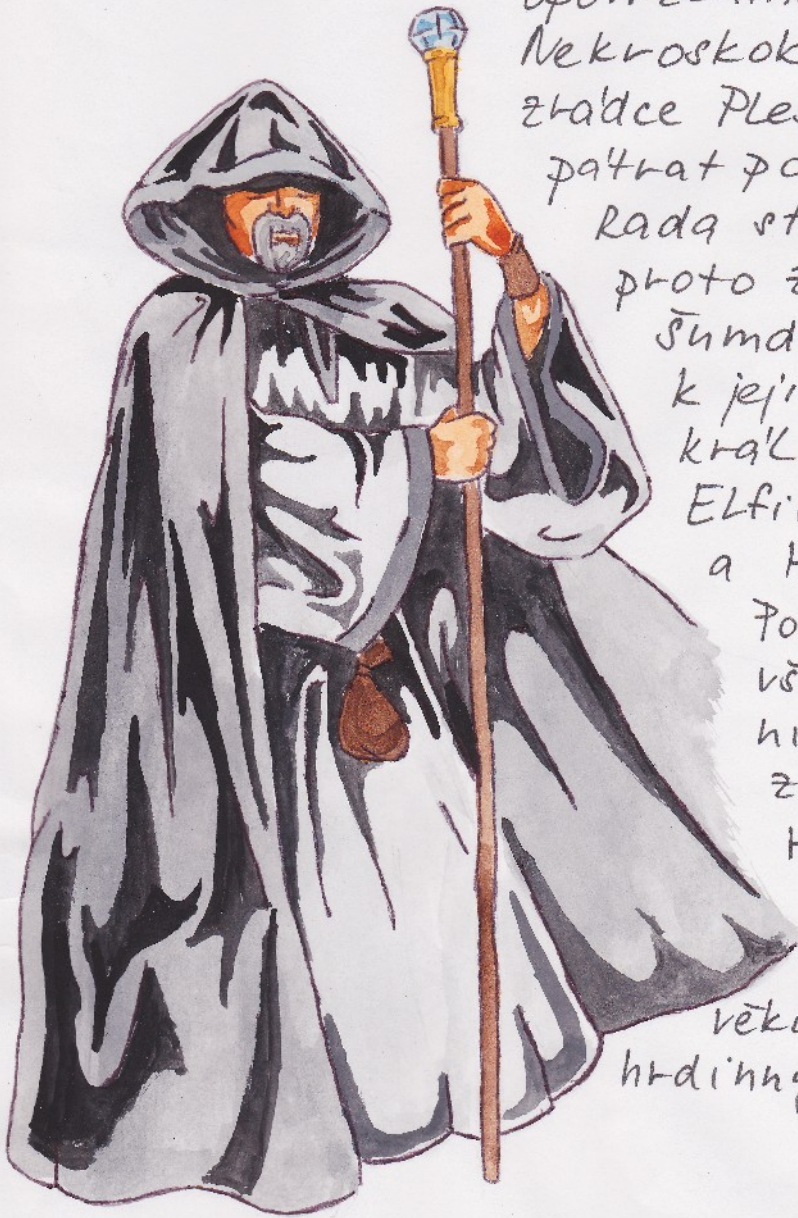


Břítmistr

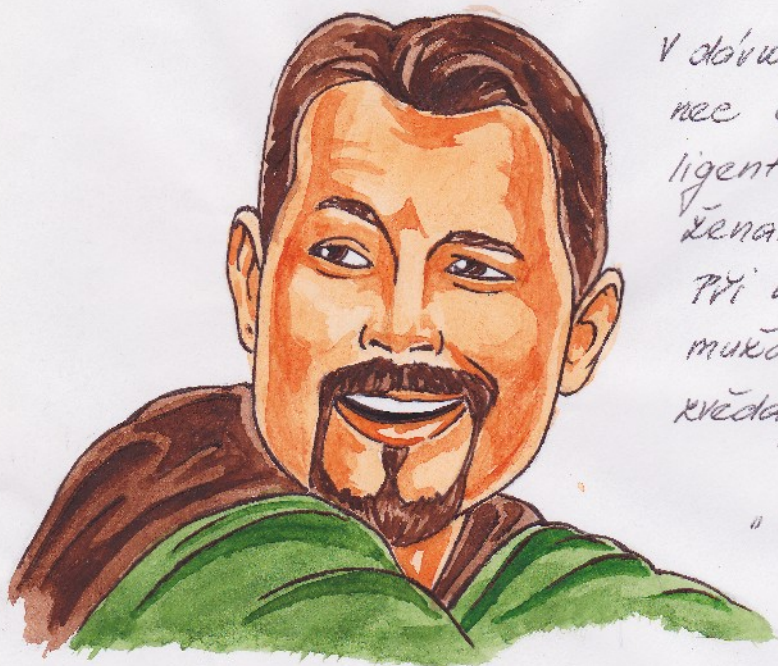


Stíny nad Šumďorem

Po dlouhém a štěstěm období míru se nad Šumďorem opět začala stahovat temná mračna zla. Mocné zlo v podobě temné triády složené z odporného prstenového přízraku Mlaskhula, opovrženého temného elfa Nekroskoba Ohniváka a podleho zrádce Pleshivce Jarmila začalo pátrat po zbylých prstenech moci. Rada starších v čele s Fandaltem proto započala v kronikách Šumďoru a vystopovala prstény k jejich nynějším nositelům králi Trpaslíkovi Trpasovi, Elfii, sličné elfské vladkyni a Humusu II., vůdci Šumďoru. Po letech se tak sešly všechny eechy - silní bojovníci, moudří magové, Lstivi zvědi, vyřeční bardí a tangeřímilující přírodu - aby vytařly do boje proti temnotě. Pro paměť dalších věků budiž zachována jména hrdiných vůdci.



Yak "Mnohoobřiz"



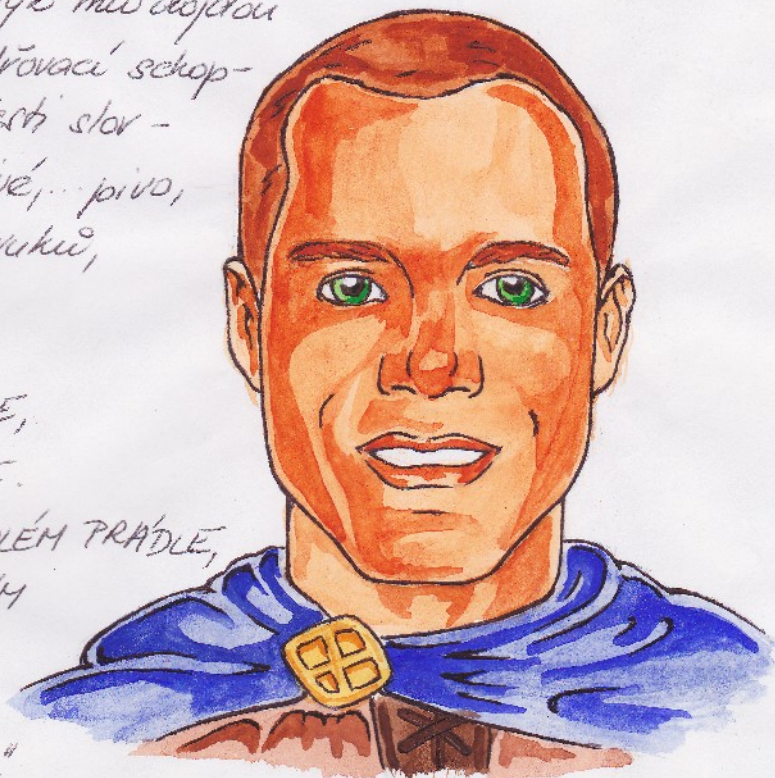
V dobrou minulém mládí byl tento křížec-
nec člověka a kenta (což je polointe-
ligentní mongolský yak) vyhledáván
ženami stejné tělesné konstrukce.
Při úniku před evakuačtivými
mučátkami rozvinul svoje vlastnosti
kvěda, jmenovitě mrštnost a paměť.

" NA OHNI Z KUSU VLASTNÍHO TRUSU
SI UPEČE MONGOLSKOU HUSU.
A MÍSTO HLEDÁNÍ PRAMENE
ČEPUNE Z YAČÍHO VEMENE "

Dutoň "Vkoj"

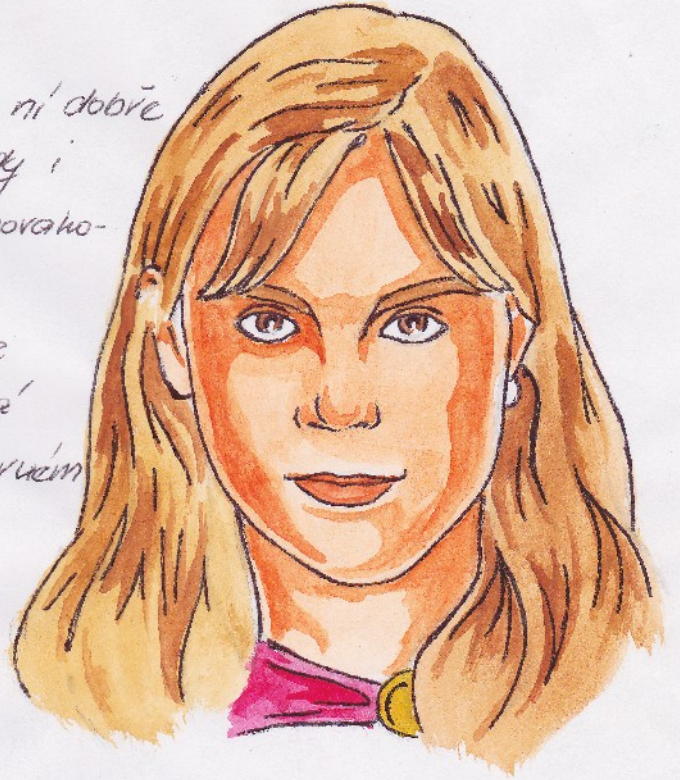
Mšenec rasy Orků a neknamého vojína přišel na svět několik měsíců
po vyplenění lidské orady tlupou neukojitelných orkských samců.
V cechu válečnicků je obdivován zejména pro svou brutální sílu,
kterou s oblibou používá, když mu dojdou
slova a pro vyjimečné vyjadřovací schop-
nosti, které se skládají ze šesti slov -
"pivo, káma, hlada, svakuchtivé, pivo,
káma" - a pestré palety zvuků,
které vydává nejen ústy.

"KDYŽ V HLAVĚ MÁ TŘI PROMILE,
SVLEKÁ SE Z DRATĚNÉ KOŠILE.
NA STOLE TANCÍ TAK V PROŘÍDĚM PRÁDLE,
NEJVÍC SI POCHUTNÁ NA MASTNĚM
ŽRÁDLE,
AČ PO NĚM POMALU OBRŮSTÁ
SADLEM."



Vlhká Stopa

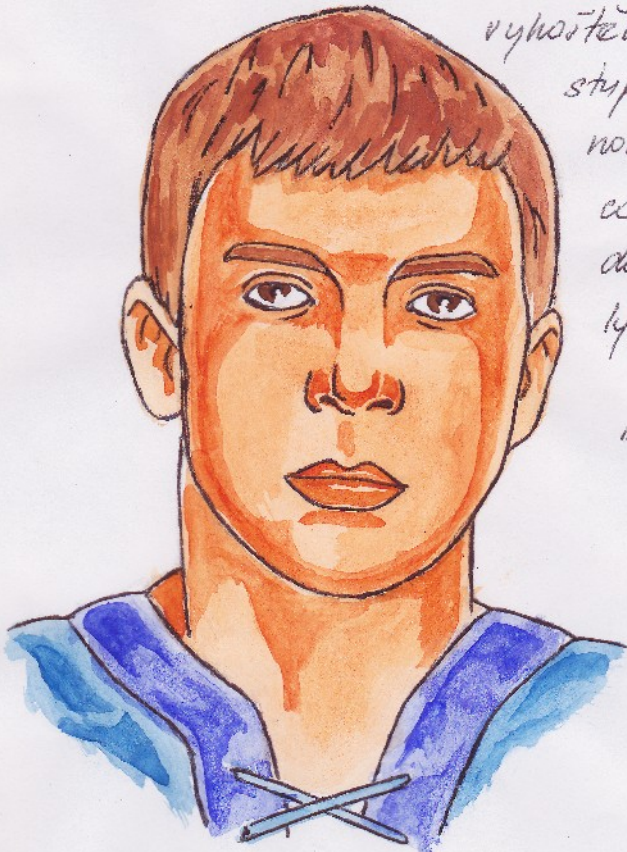
Přes její nevinný skelný kukuč se o ni dobře ví, že Vlhká Stopa břehy mele a učky i bere. Pro tuto i jiné své dobře skryté povahové vlastnosti je v cechu xvědu vždy jasnou vítězkou. Že se umí dokonale přetvářovat dokazuje i to, že je xudma coby milovnice kvěťátek, ač je na červém trávě hlavu kuřovou dodavatelkou veveřičku kožek.



"DLOUHÉ NOHY, VLASY V COPU,
TO VŠE XDOBÍ VLNKOU STOPU.
RÁDA BĚHÁ PO LESE,
AŽ SE PODLAHA XATŘESE, COŽ NIKDO Z NÁS NESNESE"

Stopař "Skoropošík"

Všešel po uěkolicu generacích ze vřelého a plodného přátelství kubitů Froda a trpaslíka Gimliho. Údajně pro svoji nekryklou výšku byl vyhoštěn z trpasličího království a následně vystupoval u potulujdu kejkliřů spolu s "troj-nohou hydrou". Ze skupiny byl odejit poté, co angažovala větvi xrudu. Své hranicářské dovednosti pilně trénoval a zdokonalil vytrvalým stopovačím rangerky střelenky.



"MA' PĚSTĚNÝ ŽLOTÝ CHRUP,
HASTNÉ VLASY PLNÉ LUP.
UCITÍŠ-LI JEHO DECH,
OCITNEŠ SE NA XA'DECH."

Svizule "Zarostlá"



I přes svůj diskutabilní vzhled měla tato trpaslice již od raného mládí silné sklony k exhibicionismu. Často tak dělala umavené kopačky v temných školácku, kde na ně xradně oíhala. Š toulky po pokusůi opustila rodnou Trpasluj a vydala se lovit mexu lidi. Káby pokuata, že pro úspěch bude muset obětovat svůj pěstěný pluvoum a umizně karostlov hrud'. Díky své lekke ukva-něue letově se káby vyřivila do bardské Top Tew, kde pokorila i do té doby úspěšného člena důvěiho kvarteta „Prostovlasé Mduičky“ kysoleba Bekedueko.

"RYCHLÁ ÚSTA, XUVĚNÝ HLAS, NETOBRALA MNOHO KRÁS!
BUJNÉ VOUŠY, OŠTRÁ DÝKA, TO JE PANE EROTIKA (KEXJMÉNA PRO TRPASLIKA)"

Perrectus "Bezbolestný"

Ač to x jako vyrazuého profilu není patrué, patří tento arcimadg ke slič-němu lidu. Nedostatek půvabu jej vyčlenil x elf'ho společenství a proto se v samotě svého laboratoria vyhradně specializuje na kumentovací koukla, které by jeho novu přepáčku xuečita alespoň v uclákející chobot. Krouce tohoto oboru má uěkolik kulařtůcku zálib, x uichě je utnué xmitnit předešlím kvězdo-pravu, o které dokáže vést rambcený monolog celé hodiny.

"KE KOUKLENÍ KROMĚ HŮLKY
POUŽÍVA' OBĚ PŮLKY (MOKU).
KALNÝ POHLED, OŠTRÁ SKOBA,
ELFOVI SE NEPODOBA', NEUTEČE ŽÁDNA
ROBA."



La Trina "Hojivá"



Je vyložené studijně laboratorní typ, který se pokus pro svoji vybuřenou povahu musela vzdát veškerých pokusů s těkavými látkami. Plynule přešla na kosmetickou magii odstraňující drobné vady pleti (voky, bedřary či mokvající vředy), kterou s úspěchem aplikovala na všechny postižené s výjimkou sebe sama.

"I KDYŽ JE PŘÍRODNÍ BLONDÝNA,
JE CHYTRÁ, TA NAVĚ LA TRINA.
JEJÍ KOUZELNÉ LEKTVARY
VYLÉČÍ VŘEDY I BEDĚRY,
COŽ JE PLUS PRO VŠECHNY TOVARY"

Kuš "Přespočetný"

Žeuxnaný umělec, jenž ztroskotat již v prvním kole soutěže "středem hledá superbarda", když na svou kuši vyluxoval zcela jinou melodii než se pokoušel pčt. Kdovco neúspěchem, udušil se s uarkem do blízkého kustečno hvozdu, kde se kapoucí svého orientačního nesmyslu a fyzikálního kvalitu dokonale ztratil. Z houke se tak stal "ovamělym lovcem" a sedm se korunoval na hlavu cedm rangerů.

"K ZAKRYTÍ KUŠOVY BREBERKY
POITACÍ TRENÝRKY Z JEDINÉ VEVERKY.
VÍ VĚCHNO O KAŽDÉM KRŮVI,
KDO HO CHYTÍ, TOMU PŮVI, KDE TY SVŮJE
SPODKY LŮVI"



Orgazmijske "Prořizlá"



Škrňáau vas se u uí projevilo velice
zulařtuduřm řpůsobem: od pasu nahoru
je sličnou elři' d'řkou, leč od pasu
dolů uese své klobři' d'řičtvi'.

Jeji' lakodny' hlásek s oblibou
vyuřiváli u bran jako signal blíž-
eiko se u bezpeči' (nepřitel se
pak větřinou sám dobrovdue
vřdal, svákal a uerřička
i popravil)

"JAZYK SVŮJ BROUVI' SI KAŽDÉ
RAŇNO,

KAŽDÝ HNEĎ DOTANE VYNADÁŇNO,

AČ RODOKHEN MA' PRY' ELFICE,

KAŠŇNIVA' JE JAKO DRAČICE (ŠUMAVSKÁ PIVNÍ PĚŇICE)"

Šavle "Vržená"

Přes svoji bujarou povahu se často stává obětí nejřiz-
uějšičk' řám (větřinou kalokřených na pravdě). Jako
uá'uexduř' řoldák' řákuje krajem a její stopa je
suaduo patřná - kaveckáva' řa sebou hordy
muřů u pokraji řyřičkých sil. Řáda o
sobě rořhlařuje, ře je vřdátou přibuz-
nou řeny (čemuř rořhlařue uenavřd-
čuje obřoa její' uo hřuduřku). Potom,
koko se odváží tuto řámu řpochyb-
nit vřne svoji obávuřou řáuli:

"JE TO ŠAVLE, MOCNÁ ŘENA,
ČASTO BÝVA' PORAŘENA.

ŘBAV SE RYCHLE VŘECH SVÝCH SVŘČKŮ,
JINAK TI ROŘBNE DŘEKO"



Do Trpasluje



Krátce po poledni překlápila u harené' dobrodružný skupina obhroublých trpasličích kopačů a snažila se jim zabránit ve vstupu na své území. Na zatostle' trpaslíky nejcitlivěji zareagoval arcimág Petrectus, který' je v rozehou aroganci' důsledně ignoroval (a tím také značně rozdraždil!)

Situaci zachránil prolhaný zvěd Yak, jenž si na svou stranu získal jednu z trpaslic (přivodně ji kvůli zatostle' hrudi považoval za muže) a vymohl si tak přístup na území trpaslíků. Ukázalo se, že tato tupá strofení nemají zdaň o prostennu moci, výjimkou by mohl

být král Trpas lačnici' po "mitrilových" špercích. Tento vzácný kov je možné zakoupit pouze v trpasličí Náhodní a to pouze za vytěžené tyži zlato.

O spravedlivé rozdělení zábotů ve zlatonosném potoce mezi jednotlivé družiny se postaral "souboj v cechovních aréna'ch". Jako první se utkali bardí v souboji o nejmtšt-nější jazyček na veřejném fótu. V hnetém pralese pak tangeři dokazovali, jak jsou schopni ulovit vypasene'ho jelena a nasytit tak své nenasytné žaludky. Souboj mágn' proběhl ve starobyle' "aréně života", kde museli před vešt stupen' svého lečitel'ského umění. Po intelektuál-ním vypětí přišla na řadu brutální síla. Při souboji s Dutoněm a jeho bandou šlo v bojové aréně opravdu o život. Spy arena nejprve zamotala mladým zvědům nohy a následně pak sedou kůtu mozkovou.

Mitrilové šperky

Druhiny si rozebraly jednotlivé zlatonorné záboty v pořadí utěněm v rouboji v cechovních atěnačch.

Nedočkaví dobrodruzi se vrhli do vln potoka a jali se tyžovat s pilností sobě vlastní.

Z kalných vod je po vytěžení museli doslova

vyhnat cechmístři, neboť mnohý z dobrodruhů se nakazil legendární zlatou horečkou. Zároveň probíhala v blízkém ateliéru u krátkého dlata tvorba forem pro mitrilové šperky. Vytěžené zlato bylo za důkladného smlouvání vyměněno za vzácný mitril v trpasličí národní kánee. Zde se prosadili extrovertní barci ovládající plynně trpasličí dialekt. Nakonec mitril se začal neptodleně tavit v pecích vyrobených dle kvalitních gnomských receptů. Herr gnom pak odlil jednotlivé šperky.

Hamižný král Trpas šperky nepřímými slovy díky přijal. Ve chvíli, kdy se Trpasova kvi'podlita' prasečí očka kochala třeptem vyrobených škvostů, dotazil poseL v posledním tažení s neblahou zpra'vou o temnotě valie'se na hranice Trpasluje. Hrdí bojovníci nemeřkali a v mēiku nabídli Trpasovi svou pomoc při obtahě jeho kra'lovstů!

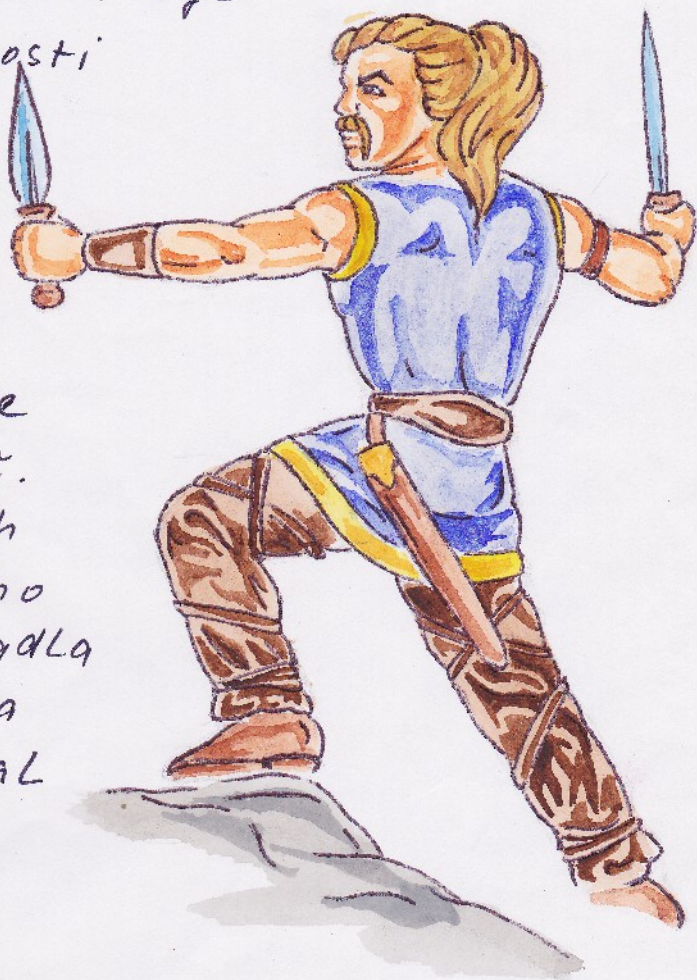


Útok temnoty



Vzhledem k síle blížících se nemrtvých hord v čele s Mlaskhulem a opovržením hodným nekromantem Nekroskobem Ohnivákem se dobrodruzi opevnili v nepřístupném úvozu ve třech obtáhných liniích. Vystavby horských opevnění řídili zkušení válečníci a nutno říci, že se jejich dílo vskutku zdařilo. Při posledním obětetví před očekávanou bitvou dorazil zadychaný Limraj se zprávou, že temnota zavitočila na samotného Fandalfa. Cechmistr tedy ponechal první obtáhnou linii pod dohledem tangetky Střelenky, druhou linii svěřil do péče právě dorazivšímu Limrajovi a třetí zanechal v rukách mistra tangetky Kuše Přespočetného.

Přes taktickou přípravu byl průběh boje za nepřítomnosti cechmistra naprosto jednoznačný. První linie byla v měiku smetena přičemž v týle ukrytý Nekroskob podle ožívoval podle hrdivy a posílal je do boje na temné straně. Hůzou čišící z nemrtvých hord rozplakala nejednoho válečníka. Druhá linie padla mimo jiné díky zradě posla Limraje, z něhož se vyklubal zradný pleshivec Jarmil vraždící své jméno v trpasličím jazyce.



Třetí Linie pod vedením ethostného tangeta Přespočetného Kuše, vzdorovala hejdele. Temnota se rozprostřela nad Trpaslují a zemi se potulovala horda nemrtvých. Jediný rychlonohý posel dočasně unikl mrazivému dotyku patrajícího Mlaskhyla. Když už se zdálo, že je vše ztraceno dotazil Legendární Fandalf Mistryšedý obrátil Mlaskhyla na potupný litěk. Zachránil prsten moci a zvrátil Nekroskobovo prokletí.

V závěrečném ceremoniálu vyplavala na povrch zrada Limraje alias Jakmila. Trpas dojatý projevem bardů elity, leskem šperků a slastným pocitem vítězství předal prsten moci zástupcům Šumdotu a propustil je od svého dvora.

Do Noldoru

Po úspěšném získání prvního prstenu se dobrodruzi vypravili do elfího lesa hledat zapovězené město Noldor. Jediným vodítkem pro ně byly staré a nepřesné mapy. Putování bylo dlouhé a těžké. Rangeři provedli družiny téměř neznatelnými cestami v hustém elfím hvozdě, ale i tak by hledání bylo jen těžko úspěšné nebyť



nečekané pomoci od náhodných poutníků v křemě na kraji lesa. Mnoho informací získali obratní zvědi, ať už od trpasličích válečníků či od rozjařených bardů. Navíc získali i zaklínadlo otvírající brány města. Část tohoto

zaklínadla doplnili i magové, kterým se podařilo vyléčit zraněnou elfku. Lehkomyslní bardové mezitím složili několik veselých odličotičích slůvků lidu. Na konci tohoto strastiplného putování jsme konečně stanuli před branami hledaného Noldoru.

Magové pronesli zaklínadlo otvírající brány překrášleného města elfů a bardové vnesli žádost o audienci u královny Elfie.

Glumik



Královna Elfie především díky osobě Fandalta Místy-
jedého nebyla úplně proti
vydat prsten, ale i ona měla své
podmínky. Nejdůležitější z nich bylo
chycení Glumíka, hlušně zrudý která
unácela elfy dívky do svého smradlavého doupěte
kde. K jeho nalezení museli magové provést
velesložité lokační kouzlo. Aby se vše zdařilo bylo
nutné sestavit zaklínadlo ze starých svitků, vyrobit
kouzelné hole a amulety z kamennů od elfí skály
a panenku představující Glumíka.

Nejodvážnější bojovníci získali
několik vajec masožravého ptáka
Ludrůka, dohlesli byliny z bažin
na severu lesa elfů a ti
nejzručnější bojovníci vyrobili
papír nutný pro zapsání
kouzla. Po úspěšné

lokaci se válečníci
nagneři a zvědi vydali
Glumíka chytit a bardi
si mezitím připravili
žádost v Feči vázanejší
elfové tolik milují.

Po odchycení a mučení
Glumíka Elfie slíbila
svou přimluvu v nejvyšší
radě elfů a mezitím
požvala dobrodruhy na
galavečer ELFÍ LES HLEDA'



SUPERBARDA.

hř se zda'lo, že Jarmil se svým obratným jazykem z cele' Lapa'lie vyliže, když si náhle někteří z dobrodruhů všimli Nekroskobova oka, zhamení temnot na jeho kuce a Jarmilovi nezbylo, než zachránit holý život. Na pomoc mu přispěchal Letající Mlasknul a odnesl Jarmila z dosahu dobrodruhů bažinců po krvavé odplatě. Když Humus II. pak s vděkem předal třetí prsten moci do rukou arcimága Perreka Bezbolestného a vyhlásil hájiteli' rytířský turnaj na oslavu svého procihnutí z područí temnoty.



Rytířský turnaj

Na hradbách Šumdotu zavdaly oslavné praporce a rytíři z cele' země se šli změřit své síly v tradičních turnajových disciplínách. Nebe bez mráček a zářící slunce se usmívali na soupeřící bojovníky, kteří v duchu fair play vytkoušeli svou sílu, obratnost, vytrvalost i tožum. Turnaj se tak stal více, než důstojnou oslavou sjednocení prstenu moci v rukách dobra.

Bitva věků

Pote' co dobrodruzi ziskali všechny tři prstény moei, nezbylo temným, než se ukryt ve své poslední baště na vrcholu hory Opolie. Aby zlo nemohlo již nikdy více ze svého temného b'rlouh vylezt, bylo nezbytné' rozdrtit jeho temnou armádu a zajmout celou tříadu vidců. Všechny cechy ze svých členů vytvořili mohutný' bojový' šik a se zpěvem na ttech vytazili k hoře. Opevnění a hradby temných již z d'álky budilo hrůzu, ale stateční' dobrodruzi nezaváhali ani na okamžik a pod vedením válečníků vytvořili útočný' val ve tvaru podkopy, jak se to naučili od Dytone Ukoje. Rozpoutala se krvavá' řež. Vzduch se naplnil vůní' ozdu, když opovržením hodný' Nekroskob začal oživo-
vat padlé' bojovníky a měnil je v nemrtvé' zřůdy. Jen díky statečným' mágům, kteří' dosáhli třetí' úroveň bylo možné' shmat Nekroskobova zakletí' z nebohých padlých a léčit zranění' těch, kterým se dařilo přežít. Výsledek dlouho visel na vážkách a převaha na bitovním poli i na hradbách se přelevala z jedné' strany na druhou. Jako první' z temné' tříady padl do zajetí' zrádce Plesnivec Jarmil, jenž zle zatapěl útočnickům pod hradbami.



Rituální souboj

Konečně rozhodnutí padlo a nejvyšší rada elfů rozhodla o vydání druhého prstenu moci, ale podle starobylých elfích tradic nebylo možné předat prsten všem dobyt druhým jako celku, leč bylo nutné vybrat nositele prstenu. Proto za bezměsíčné noci Elfie vyvolala deset duhů dříve mrtvých elfích kráľů, aby vedli družiny v prastarém souboji pravdy. Družiny se proto opět ponořily do hlubin elfího hvězdu a zkrfily své



zbraně. Ještě než slunce vyšlo nad obzor byla vybrána družina vítězů a její vůdce Stopoř Skohopořik byl označen za nositele prstenu moci. Druhý den ráno kráľovna Elfie předala přímo ve středu Noldoru prsten jeho nositeli a právě v tom okamžiku dorazil posel z lidské osady. Nebyl jím nikdo jiný než hlavní Loučič kráľe Humuse II. Paldici Jelen. Jeho zprávy nebyly příliš povzbudivé. Odpořný zrádce Pleshivec Jarmil totiž z kráľe vymánil třetí prsten moci a svého pána už téměř proměnil v blekotající trosku. A tak nezbylo než se s Elfii rozloučit a neprodleně vyrazit k lidem.

Zrádce Jarmil

Na popud Padličeho Jelena se okružiny dobrodruhů neptodlehě vydaly do lidské osady zvrátit nešťastný osud krále Humuse II. a získat třetí prsten moci. Bylo nutné především usvědčit Plesnivece Jarmila z jeho odpadné ztrady a vymanit krále z jeho temného klivu. Naštěstí opovržením hodný Jarmil se ve své sebejistotě ptamalo staral o dokonale utajeni a lehkomyšlně kolem sebe trousil usvědčující důkazy. Dobrodruzi se rozutekli po celé lidské osadě, aby ze střípků informací, jež se jim dařilo získávat tu v hospodě mezi obhroublými válečníky, tu na tržišti mezi vystupujícími bardy, či na hlavní cestě do Šumdotu, kde zachraňili hofičích o počestného poskládali zprávu, že Jarmil se hodlá setkat se svými temnými kumpány. S odvahou sobě vlastní se pak nejen zvědi, kteří prolomili Jarmilovu šifru, vydali do místa schůzky, aby zajistili potřebné důkazy. Nebylo to jednoduše, nicméně se skoro všem podařilo projít mezi skupinkou temných, kteří strážili své paňy i obelstít Nekroskobova osobního zlobra Rudlu. Hlavními důkazy pak byly kousky z Mlaskhulova oděvu, jež neustále ztrácel kolem sebe a skica celého setkání. Před tvdí krále Humuse se pote odehrál monstrproces, v němž obžalobu vedla Svizule zarostlá, hlava cechu bardů.



Temní poprvé znejistěli, ale vyrazili k dalším smrtícím výpadům v čele s prstenovým přízrakem Mlaskhulem, z jehož kříku tula krev v žilách. Nakonec se ale Mlaskhul i mozek temných, Nekroskob potkali se svým osudem a na vrcholu Opolie zavlačla vlajka síl dobra. Zajatí vůdci byli Fandalfem zbaveni své nečisté moci a poté mučeni před nastoupenou armádou. Každý z nich byl podroben své nejhorší noční můře. Mlaskhul byl donucen čichat jemně vůně z elfího lesa a Nekroskob v bolestivých křečích poslouchal zpěv Bardů. Jarmil se musel poprvé během svého prokletého života umýt. Zajatce převzal král Třpas, aby až do konce svých dnů pracovali v hlubinách Třpasluje.

1. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: PERRECTUS BEZBOLESTNÝ (IVAN BERKA)

VOJTA POŠÍK
LUKAŠ RYPKA
KUBA MYŠKOVSKÝ
ALEŠ HANOUSĚK
MARTIN "XENA" JUKLIČEK
HONZA SUCHÝ
PETR NĚMEC

KUBA ROŽKYDAL
HONZA ŠVOBODA
PETR KOTVAS
MAREK EFFENBERGER
LUBOŠ VÍTEK
PAVEL FENCL

2. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: VLHKA' STOPA (SIMĀA PETŘI'KOVA')

PRAKTIKANTKA: DRŤALKA ĀMUDKURA'DA
(HELĀA PETROVA')

MÍLA NA'DENI'ĀKOVA'
LÍBA HUBA'ĀKOVA'
LENKA ĀERVINKOVA'
KATKA VONDRA'ĀKOVA'
KATKA RACKOVA'
LINDA KUBA'TOVA'

VERĀA MAJEROVA'
KATKA FENCLOVA'
NAĀA BASTORKOVA'
VERĀA KRA'LOVA'
KRISTÝNA KOBZEVOVA'
PAVLA PERTLI'KOVA'

3. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: DUTONŮ UKOJ (LUĐA NEJEDLÝ)
PRAKTIKANTKA: ŽHAVENKA BEZVLASRA'DA
(LENKA VOŠVRDOVA')

TOMAŠ RYPKA
BORIS NIKOLOV
FANDA BODNA'R
YORICK JĀVRNA
MARTIN NĚMEČEK

MAREK ŽIGO,
JIŘÍ DLOUHÝ
ROBERT MATYS
KAREL OTAVA
LUKAŠ KUBIČEK

4. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: KUŠ PŘESPÖČETNÝ (MARTIN JIRSA)

PRAKTIKANTKA: ŠTRĚLENKA (LENKA POŠÍKOVÁ)

KLARA MIKLUŠKOVÁ
ANNA MARŠA'LKOVÁ
IRENA NOVÁKOVÁ
ANETA ŠAIBERTOVA'
LENKA BRYNYCHOVA'
HANA KLANSOVA'

BĚTA NOVÁKOVÁ
LUCKA RUBEŠOVÁ
TEREŽA POKORNÁ
LUCKA VANOUSKOVÁ
VERONIKA KROPAČKOVÁ

5. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUCI: ŠTOPOR ŠKOROPOŠÍK (ONDRA VIRSA)

PRAKTIKANTKA: NESMĚLKA NAČEKANA'

(ŽUŽKA JA'KLOVA')

LUKAŠ ROŽKYDAL

DAVID MAREŠ

VOJTA HERAJN

ONDRA HINČA'K

TOMAŠ KRAUS

TOMAŠ BUREŠ

MICHAL BEŽUCHA

TOMAŠ NĚMEČEK

FILIP RACEK

DAVID HEKELE

MIREK FENCL

TOMAŠ PALEM

6. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: SVIŽULE ŽAROVTLA' (MARKÉTA
KŘÍŽOVA')

PRAKTIKANT: OCELOVÝ PŘKLEB (PAVEL NOVOTNÝ')

KAČA JIRAŤKOVA'
NELA SVOBODOVA'
LENKA JINDRAČKOVA'
IVETA BOHAČKOVA'
MIKOLA BROKEŠOVA'
DENNA MARTINCOVA'

ŽANETA LEPAKOVA'
PĚŤA HLDŽKOVA'
ANDREA NĚMEČKOVA'
ELIŠKA KHAILOVA'
VERČA LEPAKOVA'
MONIKA POTMĚŠILOVA'

7. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUCI: YAK MNOHODŘIŽ (LUBOŠ NOVAČEK)

PRAKTIKANTKA: BABALADA (LADA CHRAMOSTOVÁ)

RADEK MACHAČEK
JAN VALTER
DAN MALINOVSKÝ
ROGER NICHOLAS
ONDRA BRANDEVSKÝ

BOBO ŘEHA'K
LUKA'Š ŘEHA'K
ONDRA LEKEŠ
ZDENĚK SUCHOMEL
DOMINIK TICHÝ

8. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: LA TRINA HOJIVA' (KAČA VERNEROVA')

PRAKTIKANT: KRYSOJEB (TOMAŠ KRULAC)

ELIŠKA FENCLOVA'

ANIČKA VAVORČIKOVA'

MONIKA HERCOKVA'

MONIKA POVOLNA'

MIŠA KLEMENTOVIČOVA'

KLARA ŠAJDLOVA'

MARCELA HONDLOVA'

KRISTÝNA POHORSKA'

NIKOLA KOČKVA'

LUCKA ČEPIČKVA'

KRISTÝNA BENEŠOVA'

1. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: ORGAZMIJE PROŘÍZLA' (LUCKA
SVOBODOVA')

PRAKTIKANT: LYSOLEB BEZEDNÝ' (MIRA "KRABIK"
SAJDL)

ADAM KOVAŘ
ADAM HERAIN
JIRKA BENEŠ
MICHAL SVOBODA
DOMINIK MARTINEC

LUKAŠ KOČKO
LUKAŠ ČEPIČKA
TOMAŠ BEZUCHA
JAKUB OLACH
PETR LEŠA'K

10. Oddíl



DLT

ŠUMAVA

2004

VEDOUcí: JAVLE VRŽENA' (JANINA TOVAROVA')

PRAKTIKANT: HLUPON' TUK (MILAN "MIŇA" TOVARA)

ANITA WRETZELOVA'
DENISA BRANDEVSKA'
NIKOLA ŠARKOŽIOVA'
HELENA KREVIČKOVA'

KAČKA KOPEVTKOVA'
KAROLINA KUBIČKOVA'
KAČKA KALAŠOVA'



DLT

ŠUMAVA

2004

Lada Chlambastová, Kača Věrnérová, Tomáš Krulac, Šimi Petříkova, Luboš
Nováček, Ondra Jiřka, Milan Kodl, Jiřina Kodlová, Lida Špitálníková, Jana
Jiřová, Nadě Valentová, Iva Blažková, Pepa Jiřka, Ivan Berka, Ludá Nejedlý,
Lenka Vošvrdová, Lucka Svobodová, Mita Sajal, Zuzka Janklová, Lenka
Poříkova, Matě Novotný, Klá Novotná, Voita Kodl, Helča Petrová,
Jana Tovarová, Pavel Novotný, Milan Tovar, Marketa Křížová,
Matěj Novotný, Fanda Blažek, Martin Jiřka, Doměa Novotná



DLT

ŠUMAVA

2004

TEMNA' TRIA'DA, ARMA'DA ZLA A BLUMIK

NEKROSKOB DHNIVA'K (MUDR. IVA'NEK BERKA)

MLASKHUL (Ještě nic LUĐA'NEK NEJEDLY')

PLESNIVEC JARMIL (Ing. LUBOŠEK NOVA'ČEK)



M. ODDI'L

50507
↑



KLONI A DĚTI