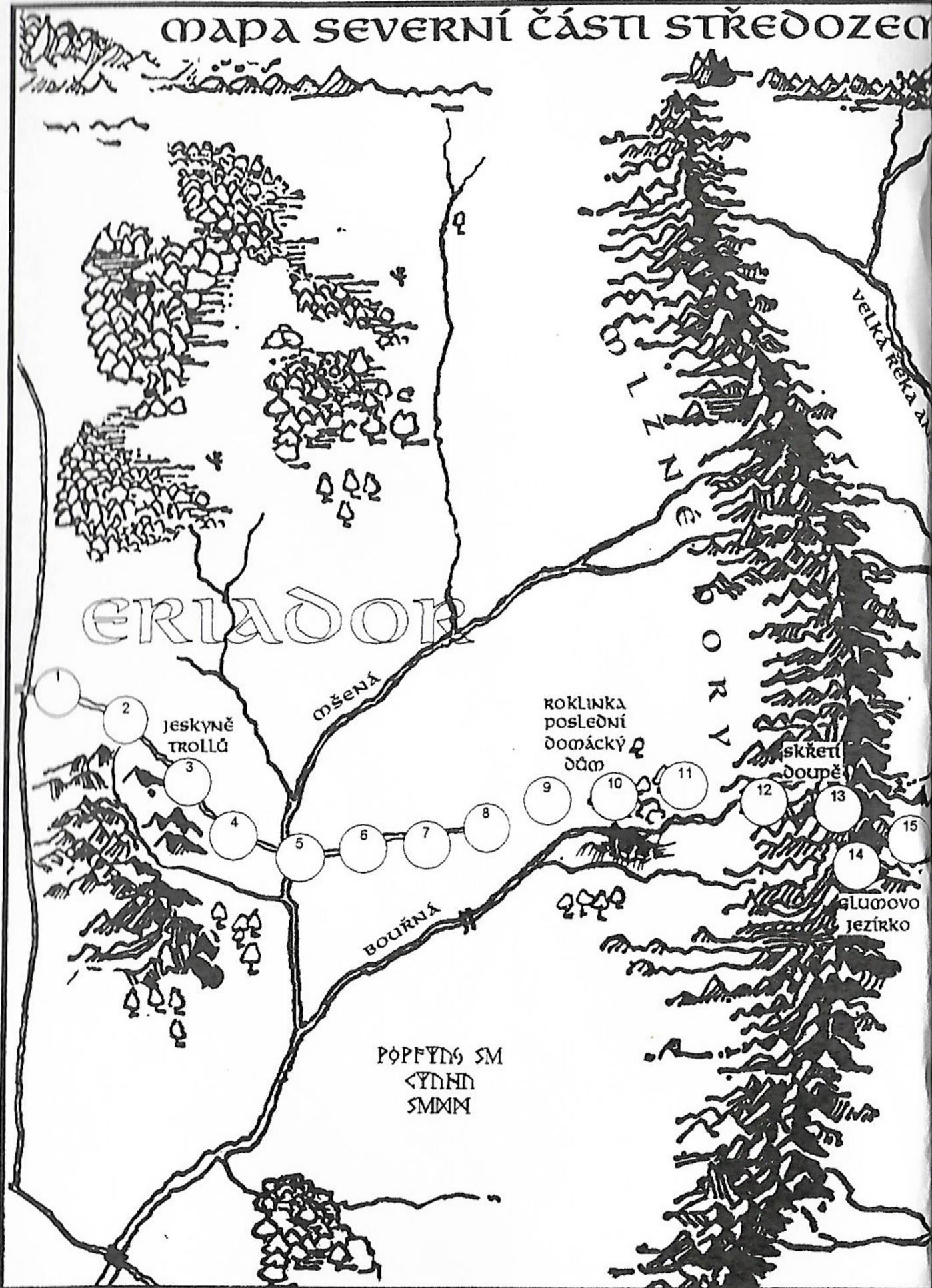


# BILBOVA CESTA



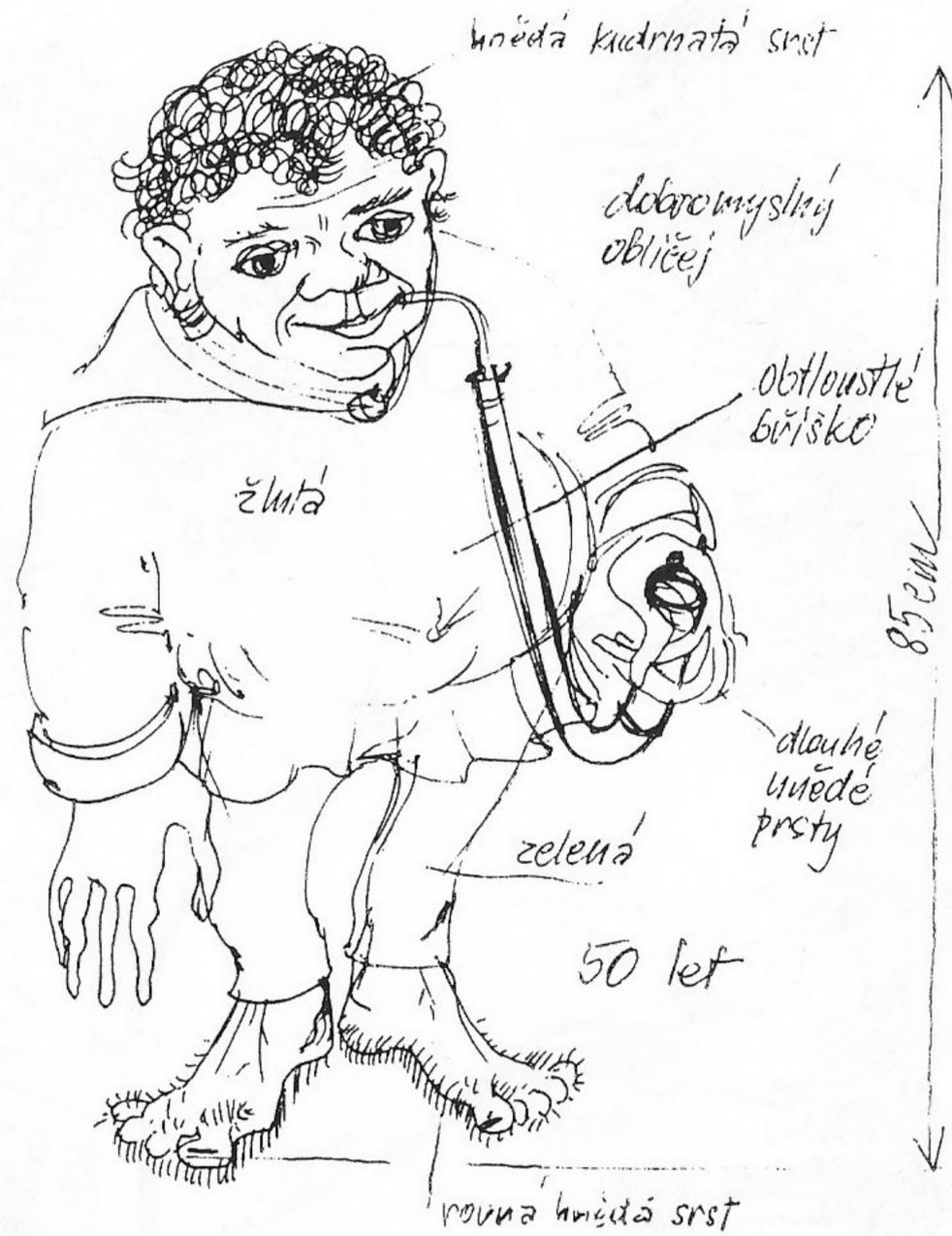
ANEB S MINOREM TAM A ZASE ZPÁTKY

# MAPA SEVERNÍ ČÁSTI STŘEDOZEČI



## BILBOVA CESTA

SPOLEČNOST PŘÁTEL DÍLA J.R.R.TOLKIENA



# BILBOVA CESTA

ANEB

S MINOREM TAM A ZASE ZPÁTKY

*Milému Mistalmanu*

*Daniela*

## Úvod

Dostáváte do ruky knižičku, která se snaží zmapovat veškeré dění v souvislosti s etapovou hrou Bilbova cesta, kterou pořádala Společnost přátel díla pana Johna Ronalda Reuela Tolkiena spolu s loutkovým divadlem Minor a nakladatelstvím Mladá Fronta během podzimu roku 1994. Dočtete se v ní o tom, jak jsme si to celé původně představovali, jak se naše představy vyvíjely a co z toho všeho nakonec vzešlo. Stručný popis etap dokládáme veškerým dochovaným historickým materiálem, včetně map a šifer, spolu se vzpomínkami hráčů i organizátorů.

Jednotlivé etapy jsou popsány do všech detailů pro případné dobrodruhy, kteří by snad chtěli naši hru někdy v budoucnosti opakovat (ač jim to vřele nedoporučujeme). Doufáme, že se naše vyprávění zalíbí i těm, kteří sice hru na vlastní kůži neprožili, kteří však dovedou ocenit zvraty a absurdity, které život přináší. Přejeme vám, abyste při čtení prožívali to, co my tenkrát.

Vaši organizátoři

*Daniela Binderová*

alias *Paní z Roklinky*

(jež dobové materiály setřídila a průběžný komentář napsala)

a

*Filip Münz*

alias *Gandalf*

(který se zasloužil o „bezvadný“ výsledný vzhled tohoto dílka)

*Dále přispěli:*

Michal Bronec

Martina Brychová

Adiana Demartini

(*Puntíci*)

Jirka Grunt

Pavel Houser

Barbora Krylová

Petr Macháček

Hynek Med

Mirka Misáková

Tereza Nekovářová

(*Dun-Dolganští lučištníci*)

Jiří Štípek

(*Pět vlasů*)

Hanka Štrábergerová

Milan Vančura

(*Golthotw*)

Honza Vorlíček

© Daniela Binderová 1995

© Illustrations Miroslav Bochnák

© Cover Art Miroslav Bochnák



## Prolog

ve kterém se pojednává o tom

- jak jsme se seznámili s Ivanem Friedem
- co jsme si o celé věci mysleli
- jak vznikala (a zanikala) pravidla hry
- a kdo to byli hraničáři

Náš příběh začíná jednoho krásného květnového večera, kdy se dva členové Společnosti, Filip a Petr, zúčastnili propagačního večera v klubu Najáda.

Petr to líčí takto:

*Mezi největší události pro milovníky knih patřil (a snad i bude patřit) Knižní veletrh v Praze. Při této příležitosti pořádala aktivnější pražská knihkupectví různé autogramiády, besedy a podobné akce. Při posledním veletrhu na jaře 1994 uspořádalo knihkupectví Najáda ve svém klubu spolu s Mladou frontou Tolkien party – zaměřily se hlavně na mladší čtenáře a spíše než na čtenáře na hráče Tolkienem ovlivněných her.*

*Vědět to dopředu, snad bych tam ani nechodil. Ale po přečtení stručného letáku jsem ještě pozval další tolkienovce a sám se tam vypravil. Seděl jsem v koutku, poslouchal autora nové (s Tolkienem vůbec nesouvisející) hry, jak vykládá o pravěkých příšerách, sledoval skupinku –nácíletých, patrně ale již protřelých hráčů stříhajících postavičky z Mladou frontou věnovaného exempláře hry Pán prstenů (do konce mé přítomnosti se dohadovali nad tím, kdo koho bude hrát) a marně hledal cokoli, čím bych si zdůvodnil svou účast zde. Jediné, co jsem našel, byla dvojice bavící se kousek ode mě – zástupci Mladé fronty tam někdo vysvětloval, že jejich divadlo chystá na podzim uvedení Hobita, chtějí k tomu udělat pro pražské (a iniciovat pro mimo-pražské) děti etapovou hru vrcholící premiérou a teď shání pomoc.*

*Po nějaké době dorazil Filip, který jediný naletěl na mé zvaní. Snědli jsme na půl palačinku Elrond a abych se alespoň trochu ospravedlnil, upozornil jsem ho na stále ještě probíhající rozhovor (slibuji, už nikdy více nebudu*

poslouchat, o čem se druzí baví). Zástupce divadla se tvářil, že hru už mu pomáhá chystat nějaký skautský oddíl, který vše přes prázdniny ozkouší. Společnost v té době připravovala Pána prstenu, přerovští svého a tak se zdálo, že ničemu neuškodí, nabídneme-li organizátorům oné hry k Hobitovi svou skromnou, nicméně odbornou pomoc.

Před prázdninami se ale ukázalo, že ke hře není dosud připraven ani název, natož obsah a pomoc z naší strany bude muset být poněkud obsáhlejší, má-li se hra vůbec uskutečnit. Organizátor Helfštýnského LotRa odjel záhy domů, mě nikdo k žádné práci nedokope a tak vše zbylo na obětavé Daniele a zodpovědném Filipovi. Skautský oddíl se také nekonal a nakonec se tedy Filip s Danielou stali hlavními organizátory. Celý srpen se mořili mezi trháním malin a poznáváním krás Skotska a Irska nad úkoly pro účastníky hry, zatímco jistí nejmenovaní, kteří je do toho uvrtali jsem si nezodpovědně lenošil a maximálně jim kritizoval těžce vymyšlený systém.

Filipův plán, že se o víkend dostopuje do republiky a v pondělí hra začne, byl sice reálný, ale naštěstí nevydržely zástupci divadla (jedinému člověku, který zůstal v Praze a oznamoval zahájení hry veřejnosti) nervy a tak byl získán týdenní odklad. Přes týden se stihla připravit alespoň první etapa. Tedy spíše se na ni stihli psychicky připravit organizátoři. Ale pak už to vážně začalo. A maraton shánění organizátorů, vymýšlení úkolů, rozesílání informací a všelijakého vyřizování vůbec se nezastavil až do premiéry (a matek trval ještě mnohem déle).

Možná si někteří myslí, že celá hra mohla proběhnout lépe. Také mě to občas napadne, ale dobře vím, a to mi věřte, že mohla dopadnout mnohem hůř.

-vh-

Ještě během června proběhlo několik jednání mezi divadlem Minor, nakladatelstvím Mladá Fronta a naší Společností. Zpočátku to vypadalo tak, že celou akci bude pořádat divadlo Minor, Mladá Fronta se bude finančně podílet na nákladech, Společnost dodá herní plán a vlastní realizace zůstane na jakési bližší neurčené skautské vedoucí, na které se Ivan Fried často odvolával, ale kteří ve skutečnosti vůbec neexistovali.

Každopádně nám to tehdy připadalo jako dobrá příležitost, jak prezentovat Společnost na veřejnosti, získat nějaké nové členy a v neposlední řadě „uhlídat ideovou čistotu“ tak obrovské akce vážící se k dílům JRRT. Ovšem po pravdě řečeno, její skutečný rozsah jsme si začali uvědomovat, až když jsme v tom byli až po uši.

Dohodli jsme se, že my vypracujeme přes prázdniny herní plán a Ivan Fried zatím sežene skauty, kteří hru zrealizují. V zájmu spravedlnosti dlužno přiznat, že se snažil a že opravdu pár ochotných lidí sehnal, z nichž se později stali tzv. hraničáři.

Mezitím jsme my, tedy skupinka lidí, na kterou později padla veškerá zodpovědnost za hru, trhali maliny na jedné farmě ve Skotsku a během dlouhých letních večerů dohadovali pravidla hry. Nebylo to jednoduché, skloubit představy

několika lidí včetně představ Ivana Frieda. Ale nakonec jsme došli k těmto několika základním bodům:

1. Hra probíhá v osmi etapách od začátku září do půlky listopadu a končí představením *Hobita* pro hráče.
2. Účastnit se mohou 3-7 členné družinky hráčů ve věku 10-15 let (ve skutečnosti byl věk hráčů 8-23 let)
3. Družinka dostane na začátku mapu Bilbovy cesty, v níž je 35 očíslovaných políček, do nichž bude doplňovat runy, které získá v jednotlivých etapách (vždy 3-5 run za etapu), které nakonec vytvoří nápis, jenž jim prozradí, jak se dostat k pokladu (viz mapa na vnitřních stranách obálky). Poklad bude ukryt v břiše kaširovaného draka, jenž byl už v té době vyroben ve třech exemplářích a kterého děti na závěr rozsápu (tento Ivanův návrh jsme nakonec z pochopitelných důvodů zavrhlí).
4. Nezávisle na runách bude moci každý hráč na konci etapy získat placku s obrázkem příslušné etapy. Po sporech o tom, zda si mají hráči všechno platit nebo ne, se nakonec došlo ke kompromisu, že každá družinka získá na počátku jednu placku zdarma, která jim bude v každé etapě vyměněna za novou. Budou-li si chtít starou placku nechat nebo budou-li chtít placku pro další členy družiny, musí si je koupit po patnácti korunách. Placka z předchozí etapy opravňuje družinku k účasti v etapě následující. (Tento systém jsme původně zamýšleli jako kontrolu plnění etap. Později, když už bylo jisté, že počet dobrodruhů zvládneme evidovat, se placky staly víceméně jen sběratelským artiklem a pro hru samotnou už neměly význam.)
5. Opět nezávisle na runách i plackách bude možno v některých etapách soutěžit o věcné ceny, které dodá Mladá Fronta.
6. Každá etapa se bude konat jen jednou (původní představa, že by se kratší etapy konaly dvakrát týdně, byla brzy zavrhnuta pro nerealizovatelnost), tzv. „menší etapy“ vždy v úterý odpoledne, velké etapy v sobotu celý den a závěrečná etapa v neděli spolu s představením. Kdo se etapy nebude moci zúčastnit, musí místo ní splnit náhradní úkol a jeho výsledek donést na start následující etapy. Bez něj nemůže pokračovat v cestě. (Ve skutečnosti jsme však občas přimhouřili oči a nechali družinku donést náhradní úkoly i za několik etap zpětně, vždyť naším přáním bylo, aby do cíle došlo co nejvíce družin.)

Pozvolna jsme začali pracovat i na jednotlivých etapách. Pro zajímavost uvádím ukázkou plánu, který se na počátku září předkládal Ivanovi Friedovi.

<b>Etapa I:</b>	<b>Výprava začíná</b>
<b>Termín:</b>	13.9.94
<b>Místo:</b>	Staré město

*Divadlo Minor, Gandalf:* šifrovaná (asi jen obyčejné runy) zpráva od trpaslíků, že se přesunuli k hospodě U Zeleného draka. Gandalf sám ji nezná, v okolí se však potulují dobrosrdeční hobiti, kteří jim mohou poradit.

*Hospoda U Zeleného draka (nedaleko), trpaslíci:* hostina (z přinesených zásob a místních nápojů, veselí a hudba – trpaslíci mají hudební nástroje), přichází zájemci

o výpravu budou prověřeni a později odměněni plackou, případně mapou a vyslání na cestu do Roklinky.

*Cesta:* Družině je popsán jistý úsek cesty, na jejímž konci narazí na hraničáře. Ten jim dá jistý úkol, který prověří jejich schopnosti přežít v divočině – poznávání hvězd, hub, uzlování – v případě správného splnění je odměni měsíční runou. Poté jim poradí cestu k dalšímu hraničáři (popis dává ústně, ale hráči si jej mohou zapsat). Spojení mezi hraničáři zajišťuje Gandalf.

*Náměstí, zlobři:* Poslední hraničář stojí na okraji náměstí, na němž mají svůj stánek zlobři (mělo by jít o obyčejný stánek, který nemá zjevnou souvislost se hrou – nejlépe domluvit se s nějakými uměleckými kováři nebo hrnčíři). Zadá úkol pro nejdůležitějšího člena družiny, který má jít ve stopách Bilba Pytlíka: musí se dostat ke stánku a nepozorovaně odnést jeden z hromádky předmětů (třeba kovových kroužků) ležících na pultě. Pokud jej zlobři spatří (bude mezi nimi jeden organizátor), chytanou ho (neměl by se bránit – upozornit dopředu) a zajmou (nejlépe přehodí přes hlavu pytel a přiváží nedaleko). Čas od času přijde Gandalf a zajatce osvobodí (zbytek družiny čeká na Gandalfa opodál, nebo se ho snaží hledat). Pokud se jim podaří předmět–klíč uloupit, vydají se podle rady hraničáře hledat zlobři sluj – na jejím vchodu je moduritová placka s otiskem odpovídajícím tvaru předmětu (mělo by jít o nějaké ošklivé místo jako veřejné záchodky nebo nějaký sklep). Z ní si mohou odnést jeden předmět – bude to drátěná imitace Žihadla.

Na závěr se může družina ujmout nějaký elf a ukázat jim cestu do Roklinky...

#### Etapa II: Roklinka

**Termín:** 19.9.94 (26.9.94)

**Místo:** Divadlo Minor (?)

Atmosféra by se měla podobat středověkému jarmarku s kulturními atrakcemi – hudební, výtvarné, literární.

Hráči (ne nutně celé družiny dohromady) se mohou zapojit do kulturního dění pod vedením přítomných elfích mistrů:

*výtvarné* ..... vyšívání a tkaní malých gobelinů

ornamentální výzdoba a písmo (D.B.)

kreslířské dovednosti, ilustrace příběhů

modelování, keramika

výroba šperků z drátů a kůže

*literární* ..... skládání básní či jejich překlady

(různé formy veršování)

*hudební* ..... zhudebňování básní

skupinová hudební produkce na nejrůznější nástroje

zpěv, recitace, případně dramatizace nějaké historické události Středozemě

země

Na konci dostane za nejlepší výtvar/výkon hráč další placku...

Naše představy o jednotlivých etapách končily v Mlžných horách a zbytek se ztrácel kdesi za obzorem.

Konečný počet etap se ustálil na osmi: *Cesta k Roklince, Roklinka, přechod Mlžných hor* (včetně Gluma, jenž měl být původně samostatnou etapou), *Vrrci*

*a Orli, Meddédovo sídlo, Temný hvozd* (včetně *Thranduila*, jenž měl být původně také samostatná etapa), *Esgaroth a Hora*.

Kolotoč, který nastal na počátku září, když jsme se vrátili do Prahy, není třeba zvlášť popisovat. Stačí jen říci, že původní představy se diametrálně lišily od skutečnosti. Následující dva a půl měsíce jsme skoro každý den trávili v divadle nebo se zabývali záležitostmi týkající se hry – připravovali pravidla, procházeli terén, sháněli pomůcky, hádali se s kostymérkou divadla, co nám může ze skladu půjčit (nelze říci, že by divadelní sklady byly příliš bohaté), hádali se s vrátnými divadla (kteří se od sebe lišili jen tím, že jeden býval kdysi veřejný a druhý tajný), hádali se s Ivanem Friedem o koncepci hry, stylu práce a jeho stěží realizovatelných nápadech, xerozovali, kreslili a natírali, psali texty pro hráče a vyvěšovali je ve výloze divadla, psali texty pro noviny a posílali je faxem, dávali interview (např. pro Dobrý večerník, Večerník Praha, LN, rádio Echo, Český rozhlas, Svobodnou Evropu a Vegu) a nechali se filmovat pro televizi, rozčilovali se nad ztracenými, zničenými a ukradenými věcmi a vůbec prožívali zmatky všeho druhu, které nám divadlo mohlo poskytnout.

To vše bychom nikdy nebyli zvládli bez vydatné pomoci organizátorů nižšího stupně, kterým se podle první etapy říkalo hraničáři (někdy též „moji hraničáři“). Ač byli někteří výrazně mladší než mnozí z hráčů, mohli jsme se na ně spolehnout v konečné realizaci všech našich nápadů (neb byli to oni, kdo stáli na kontrolách a často si mnoho legrace neužili).

Kromě toho je třeba zmínit i neocenitelnou pomoc lidí z propagačního oddělení divadla, kteří nám s realizací našich nápadů mnohokrát pomohli.

Celý tým se scházel vždy večer před etapou (u větších etap i několik večerů), kde hlavní organizátoři vyjevili pomocným organizátorům, jak mlhavé jsou jejich představy o zítřejší etapě, co všechno se musí do druhého dne sehnat a vyrobit a že je zcela jisté, že etapa skončí fiaskem.

Kupodivu neskončila. Dokonce i ta nejneúspěšnější etapa se většinou děti líbila. Potvrdilo nám to pocit, že pražská mládež je po podobných hrách hladová a je ochotna prominout i mnohé organizační nedostatky.

Ještě před začátkem hry se ve výloze objevil tento text:

V Kraji, t.č.v Divadle Minor na Senovážném náměstí

Milý příteli!

Obracím se na Tebe jako na dobrodruha vždy ochotného vzdát se trochy pohodlí pro nějaké vzrušení a přiměřenou odměnu. Je mi potěšením Ti oznámit, že společnost vážených trpaslíků z nejlepších rodin, které mám tu čest zastupovat, projevila zájem o služby právě tohoto druhu. Jde o záležitost jejich dědictví skrytého pod Osamělou horou daleko ve východní Divočině. Cesta k jeho opětovnému získání nebude prosta nebezpečí, ale na jejím konci (nehledě k mnoha cenným zkušenostem, jakož i vzácným předmětům, které můžeš získat během putování) bude v případě úspěšného završení čekat vsutku velkolepá odměna.

Na výpravu, která započne již příští týden a bude trvat zhruba do poloviny listopadu, se musíte vypravit v počtu tří až sedmi. Druhý den každého týdne odpoledne (s možnými výjimkami a změnami) pak bude vaše družina procházet jednotlivými etapami strastiplné cesty. Na některé náročné úseky (Mlžné hory a Temný hvozd) se budete muset vypravit o sobotách již v ranních hodinách. Termíny zejména těch víkendových etap budou oznámeny dostatečně včas.

Budu-li právě nablízku, rád pomohu Tobě a Tvým společníkům radou nebo činem; stejně tak se můžete po cestě obracet na zkušené hraničáře z Chodcova rodu. Při jednání s nimi buďte pamětlivi zdvořilosti a zejména poctivosti – vaše nečestné jednání může znamenat konec celé Výpravy!

Jako odpověď na tento dopis, který můžete obdržet také ve zmíněném Divadle, stačí Tvé jméno a jméno tvých společníků napsané na jeho druhou stranu či jiný list vhozené do označené schránky tamtéž. U členů mladších deseti let bychom přivítali souhlas rodičů s účastí na Výpravě.

S pozdravem

Gandalf · F ·

P.S. Potřebné informace najdete vždy vyvěšené v Divadle, případně na jiných místech. Sledujte pozorně všechny nové zprávy.

P.P.S. Společnost trpaslíků zde tedy bude očekávat vaši družinu dvanáctého dne měsíce září ve 3 hodiny odpoledne.

P.P.P.S. Důležité! Vážení trpaslíci nesvěřují své důležité zájmy každému. K získání jejich přízně vám nejlépe poslouží chutný domácí koláček – na každého člena výpravy alespoň jeden.



# 1. ETAPA

## Cesta do Roklinky aneb Vydrži jen ti nejodvážnější.

V této kapitole se budete moci dočíst

- jak rozeznat hobita uprostřed rušné ulice
- k čemu všemu lze použít stavební odpad
- jaká je v Praze hustota zelených domů a kašen se lvem
- a proč nemají domovnice v lásce zlobry.

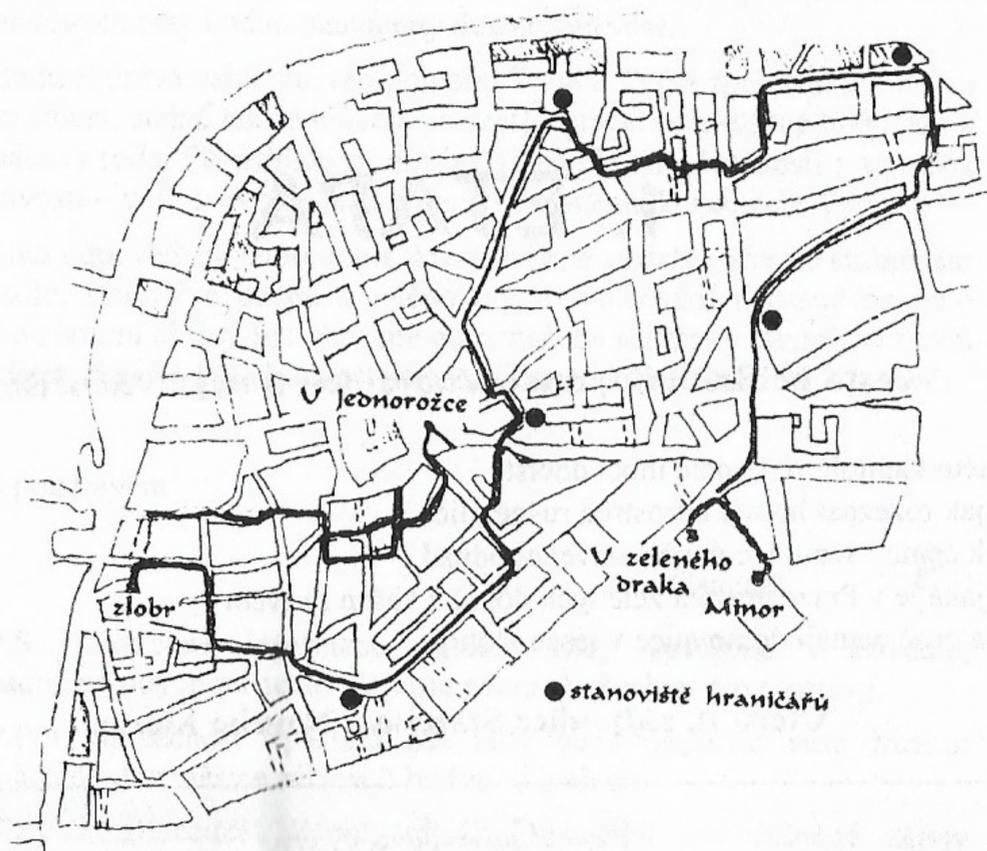
### Úterý 13. září, ulice Starého a Nového Města

#### První Gandalfova výzva

Družiny dobrodruhů se dostaví v plném počtu dne 13. září, v úterý, mezi třetí a pátou hodinou odpolední na nádvoří Divadla Minor. Vlastníci opisu Thorinovy mapy (v každé družině by měl být právě jeden takový jako zapisovatel výpravy) nechtě si přinesou také pero a papír. Zájeznci budou představeni společností trpaslíků a budou-li seznámi důvěryhodnými (koláčky a zákusky s sebou), vypraví se HJNED na cestu. Do Roklinky, jež je prvním cílem výpravy, by měli dorazit před sedmou hodinou večer (do té doby budou též zbloudilé družiny očekávány na místě startu).

- ◇ První etapa prověří pozorovací schopnosti hráčů, znalosti hraničářské moudrosti a sebeovládání.
- ◇ Na dvoře divadla Minor naleznou hráči runový nápis  $ISMM \Pi YMMYMMNF$   $MRFF$ , podepsán  $\Psi FRIY F \ll X$ , na jehož základě se vydají hledat trpaslíky. Informace získají od dvou hobitů, které dle oděvů a bosých nohou musí mezi chodci rozeznat.

- ◊ Trasa je vytyčena ulicemi Starého a Nového Města Pražského. Hráči jí procházejí podle ústního popisu, který jim poskytnou hraničáři na jednotlivých kontrolách.
- ◊ Výjimkou je druhý úsek, v němž hráči překonávají rušnou komunikaci. Kvůli bezpečnosti účastníků je tato část vyznačena barevnými samolepkami a runou **R**, hráči pak přejdou komunikaci na přechodu.



- ◊ Úseky cesty: Slovanský dům → nábř. Ludvíka Svobody → Anežský klášter → boční portál Týnského chrámu → Uhelné náměstí → Anenské náměstí, zobrazuje přiložená mapka.
- ◊ Ve Slovanském domě se zaregistrují, odevzdají přinesené potraviny a vyslechnou popis prvního úseku cesty.
- ◊ Na trase plní hráči čtyři úkoly, za jejichž splnění získávají runy do tajenky: rozeznávání listů stromů, uzlování, orientace a úkol prověřující sebeovládání – v nádobě plné silně znečištěné vody a odpadu nalézt po hmatu oblázek.
- ◊ Na Anenském náměstí naleznou spícího zlobra. Jejich úkolem je z figuríny zlobra odvázat paklíč, aniž je zlobr-organizátor uslyší a „probudí se“. Při nezdaru je hráč chycen a uvězněn v pytli, ze kterého jej po určitém čase osvobodí Gandalf. Získali družina klíč, hledá zlobří doupě. V něm nalezne „Žihadlo“, které využije v následujících etapách.

- ◊ Poslední úsek trasy vede na Staroměstské náměstí ke knihkupectví *U Jednorožce*, kde si hráč za odměnu vyzvedne placku.

A přišel ten velký, dlouho očekávaný zářijový den, ve kterém se mělo projevít, co všechno jsme zapomněli, co jsme nedomysleli a na co nestačíme.

Organizátoři se rozdělili na dvě skupiny, které se mezi sebou přely, kolik hráčů vlastně vůbec přijde. Jedni tvrdili, že ty tisíce zájemců nemáme šanci zvládnout, druzí (ke kterým jsem patřila i já) prorokovali absolutní nezájem pražské mládeže.

Již od rána jsme pobíhali po Minoru jako pomatení (což se později tak vžilo, že už nám to ani nepřišlo, a proto se o tom není třeba více zmiňovat) a hádali se s kostymérkou, zdali nám vůbec půjčí nějaké kostýmy, aby naši hraničáři a hobiti nemuseli postávat na nárožích v džínách. Budoucí zlobr vyráběl a natíral v dílně Žihadla a byl celý olepený a obarvený. Ve vrátnici se začali scházet hraničáři a úkoly stále ještě nebyly vymyšleny.

Hraničáři se pooblékali do čeho se dalo (nutno podotknout, že někteří vypadali velmi podivně), hobiti si navlékli pestré oblečky (zelená noční košile se žlutou vestou, červená košile se zelenou vestou) a jeden dokonce zul boty. Na poslední chvíli jsem sebrala klubko provázku, nůžky a hliníkový kbelík a vyrazili jsme.

Procházel jsem celou trasu a zanechávali za sebou jednotlivce či dvojice na stanovištích. Všichni na mě pořád dotírali a chtěli vědět, co že budou těm ubohým dětem zadávat za úkoly, ale já se tvářila tajemně, zarytě mlčela a v duchu horečnatě úkoly vymýšlela.

V tom davu bylo jedna dívka až nesnesitelně zvědavá a pořád se ptala nejen na pravidla téhle etapy, ale i na ta další, o nichž jsem v tu chvíli neměla nejmenší tušení. Poněkud mě znervózňovala. Teprve u druhé kontroly jsem pochopila, že to není hraničářka, ale novinářka, kterou mi na krk hodil Ivan, aniž mě na to předem upozornil.

Při vylepování druhého úseku se strhla hádka, protože všechen můj doprovod svorně tvrdil, že samolepky na omítce nedrží a na důkaz svých tvrzení začal nehtem již vylepené runy seškrabávat.

První dvě dvojice jsem rozmístila bez problémů.

Třetí dvojice již od prvního pohledu vypadala, že nezvládne ani souhvězdí, ani orientaci v přírodě a tak jsem pro ně vymyslela zvláštní úkol. Na blízkém staveništi jsem vyžebrała trochu stavebního odpadu („Prosím Vás, pane mistr, můžu si vzít trochu toho sajrajtu?“, „Ale jistě, třeba všechno! Nechcete taky náky prkna?“), na sousedním dvoře jsem to všechno zalila vodou, zamíchala a nakonec jsem do té špíny vhodila malý bílý oblázek. Úkolem zmíněné dvojice organizátorů bylo jen barvitě líčit, co všechno v tom kbelíku je („Jo, dejte pozor na ty žiletky, co jsou na dně.“, „Ta chciplá myš ani moc nesmrděla.“, „To mazlavý? Ale, to tu zbylo po jednom kokršpanělovi.“).

Čtvrtou dvojici jsme zanechaly na Uhelňáku a s poslední jednou dívčinou došly na Anenské náměstí, kde v jednom obzvlášť odporném průchodu měli mít doupě zlobří. Trochu mi ztuhly rysy, když jsem zjistila, že tam zlobří ani Gandalf ještě nejsou. Proklela jsem je do horoucích pekel a požádala tu poslední

kontrolu, aby děti trochu zdržela, pokud přijdou dříve než zlobři (což se také stalo).

Mezitím Gandalf se zlobrem dodělávali v Minoru Žihadla a vyráběli druhého, vycpaného zlobra, na nějž pověsili asi stovku hliníkových pakličů. Děti se už srocovaly na dvoře a zíraly na runový nápis na stromě spolu s dodatkem: „Ptejte se hobitů“.

Těm, kteří nebyli schopni runy rozluštit, napovídal Gandalf pomocí jakési staroanglické básně o runách, jednotlivé runy vysvětlující. Hráči, kteří smysl pochopili, nadšeně vybíhali hledat prvního hobita a uplácet jej koláčky, které měli předložit trpaslíkům. V hospodě už seděla banda muzikálních trpaslíků, která s díky přijímala veškeré jídlo (včetně salámů, tlačenek, školních svačín, domácích zavařenin a tří lahví vína), jeden úřední trpaslík zapisoval jména družinek a hraničářka odesílala skupinky na další cestu.

Když dorazili Gandalf, zlobr a vycpaný zlobr k doupěti, už tam netrpělivě postávalo několik skupinek, které proběhly trasu nepříjemně rychle a které musela hraničářka zabavovat.

Své zážitky vám vyličí zlobr osobně:

### Pečení berani do úst nelétají

*Pondělí večer, v baru divadla Minor probíhá první schůzka „hraničářů“ – Idí ochotných pomoci při organizování hry pro děti. Není jich zrovna nejvíc, ale snad to bude stačit. Aspoň nebudu mít tak špatný pocit, že zítra s ničím nepomůžu. Do divadla sice zajdu, natřít mečíky či někde něco podržet, ale abych stál někde na ulici v kostýmu a komunikoval s dětmi? To po mně přece nemůže nikdo chtít ...*

*Úterý odpoledne, z Minoru vyrážejí hraničáři na svá stanoviště. Skoro všichni už jsou pryč – „Budeš dělat zlobra.“ Aha. Jeden z hlavních organizátorů musí chodit (coby Gandalf) po celé trase a řešit problémy, druhý zůstává na startu a zajišťuje styk s veřejností. A zlobra přece nemůže dělat děvče (stejně má Daniela práce až nad hlavu). Takže to zbylo na mě. No co, budu ležet v temném průjezdu, tvářit se, že spím a občas strčím nějakého neopatrného hobita do pytle.*

*Gandalf mě raději odvedl až na místo, pomohl mi nainstalovat kolegu ověšeného klíči a znovu mi zopakoval, co mám dělat. Uvelebuji se. Čekám. Čekám... kroky, tvářím se, že spím ... kroky a hlasy: „On vážně spí!“ No dobře, ukážu, že nespím – ale zkuste si s hlavou v klobouku zaslechnout, zda zacinkají na kabátě rozvěšené skobičky, když někdo strašně opatrně jednu vyvléká. Konečně jsem zaslechl cinknutí – vyrazím za zlodějem, hobitka vybíhá z průchodu zpět na ulici, já ve svém hábitu brzdím až ve vratech a za komentáře nezúčastněné pozorovatelky: „Úchylák,“ se vracím zpět do brlohu.*

*Jako na zavanou přichází Gandalf. Paní majitelce domu se nelíbí, že ve veřejném průchodu se usídlili zlobři. Naštěstí je Gandalf diplomat, takže se ani nestihlo nahromadit příliš mnoho družinek a můžeme pokračovat – tedy než se objeví správcová domu. „Tady se to opravuje, tady se žádná hra pořádat nebude, já tu za to zodpovídám, to je možné, že jste mluvili s paní*

*majitelkou, ale já o tom nic nevím, do pěti minut at' jste pryč, nediskutujte se mnou ...“ Moudřejší ustoupí, a tak to tentokrát zbylo na debila zlobra. Musel vyklidit své doupě.*

*Náhradní útočiště bylo za vydatné pomoci hraničářky zbudováno u nedaleké kašny, z na mříži visícího klíčníka už se zlodějům sundávali klíče hůř a tak jich za chvíli pár sedělo v pytlích u zlobra.*

*Teprve teď se objevil Gandalf, patrně nepochopil situaci a svá ohnivá kouzla aplikoval na chudáčka zlobra – do původního pelechu se tedy nevrátil (hodně zdraví přejeme, paní správcová) a ještě mu hobiti utekli...*

*Setmělo se, poklad už byl rozebrán, a tak se i zlobr může vrátit do divadla. Aspoň, že trpaslíci nechali něco ze zásob od hobitů ...*

*Jménem Berty, Vildy i Toma*

*-vh-*

Mezitím jsem já coby informační obláček oběhla celou trasu znova dokola. Hobitům sebrala několik koláčků, zjistila, že několik význačných orientačních bodů, podle kterých se měli dobrodruzi řídit, přes noc zmizelo, zažila příšernou frontu u první kontroly, popovídala si s jednou družinkou jako naprosto nezávislá osoba o tom, kde by asi mohli nalézt cedulky, vynadala třetí dvojici hraničářů, která vybírala daň v naturáliích a pochválila je za ohavnosti, které si o obsahu kbelíku vymýšlejí a nakonec objevila kritické místo celé trasy, kde jsou místo jednoho zeleného domu dva, samozřejmě že v opačných směrech, a kde se polovina družinek zasekla. U zlobřího doupěte jsem poskytla redaktoři radia Echo rozhovor a přežila výše zmíněný incident s majitelkou domu.

Pomalou se setmělo, hra se protáhla, děti už dávno měly být doma a zatím bloudily po Starém Městě, rozhořčení rodiče volali do Minoru a U jednorozce, plánovaného cíle cesty, nám v sedum zavřeli. Přesto dvě třetiny družin dorazily k elfce rozdávající placky a byli i takoví, kterým se etapa líbila.

Všechno začalo docela nenápadně. V tolkienovské výloze knihkupectví Mladá Fronta, kam se občas pro potěšení chodím kouknout, se objevila pozvánka na jakousi osmíetapovou hru s názvem Bilbova cesta. Se smíšenými pocity (od názoru, že to bude naprostá blbost, až po neskrývané nadšení) jsem se jal shánět družinu. Bohužel se ukázalo, že s účastí to nebude nijak slavné, neboť neznám (lépe řečeno neznal jsem) moc lidí, kteří by četli Tolkiena a byli by ochotni se připojit k podobné akci.

Nic zlého netušíce, sešli jsme se v určený den kolem čtvrté hodiny před divadlem Minor na Senovážném náměstí. Třímaje v ruce igelitku s právě nakoupenými dobrotami (hobiti i trpaslíci jsou totiž strašně nenažraní), hleděl jsem povzbudivě na zbývající dva členy naší malé družiny. Tři byl minimální povolený počet. Něžné pohlaví reprezentovala moje velká láska R.M. Sestavu uzavíral můj dlouholetý kamarád Ivo.

Na nádvoří se hlouček hobitů tiskl kolem mohutného stromu, na jehož kmeni byl přibit vzkaz psaný trpasličími runami. Jakýsi zajímavý se mláde-

nec v plášti, z něhož se později vyklubal sám Gandalf, trpělivě opakoval přítomné drobotině, že runa ✚ je nestandardní a v knize se nevyskytuje. No potěš Ilúvatar!

Byli jsme z toho dost nesví, protože náš věkový rozdíl oproti jiným mohl dělat odhadem 8 až 15 let, což bylo dost trapné. Urychleně jsme vyklidili pole a počali přemýšlet, kde v Praze najdeme hospodu U Zeleného draka. Za kremroli nám to prozradil jeden bosý hobit, přešlapující na chodníku před divadlem. Měli jsme z pekla štěstí, že šel zrovna kolem, aspoň já jsem nikdy předtím živého hobita v centru Prahy nepotkal. Sice se nás nejdřív snažil poslat do několika jiných náleven, ale nakonec nám přece jen vysvětlil cestu k Zelenému drakovi.

Jaksi neplánovaně jsme se hned na startu seznámili se dvěma zbloudilými dobrodruhy, kteří čekali na svou družinu, ale nedočkali se. Slovo dalo slovo a po chvíli jsme už rázovali jako jeden muž pasáží vstříc dobrodružstvím. Bude nás víc, nebudem se bát vrka nic. První, apatický, se sluchátky na uších, se představil jako Filip, řečený Méd'a, druhý, spíš cholerik, se jmenoval Ota.

Na trpasličí merendě U Zeleného draka jsme se za přítomnosti Pepy Nose a jedné půvabné hraničářky zapsali jako Pět vlasů a to byl také jeden z mála momentů, kdy nás bylo skutečně pět. Po chvíli dohadování nás totiž opustila R.M., zjevně jí byla celá akce od prvopočátku nesympatická.

Do pionýra jsem nikdy nechodil, tudíž z uzlů znám jen liščí smyčku, poznávačka listů a povadých květin pro mě byla rovněž španělskou vešnicí a sever určím bezpečně tak akorát na kompasu. Proto jsem nestačil zírat, že jsme se nakonec dostali až k cíli a přitom získali bez jednoho všechna písmena. Mými dvěma zbraněmi byla dokonalá znalost Prahy a igelitka, z níž jsem v pravidelných intervalech vytahoval čokoládové koule a kremrole, pod jejichž vlivem mnozí hraničáři odhodili masku nepřístupnosti a dali si vysvětlit, že naše odpovědi byly v podstatě naprosto správné.

Na Anenském náměstí už na nás čekal Gandalf a po zdouhavém úvodu z něj vylezlo, že si právě tady zřídil své doupě zlobr. Chudák trol netušil, že tím dává všanc svou milovanou sbírku klíčů a potažmo i zlobří poklad. Zmocnit se jednoho z klíčů nebyl žádný problém, trolové mají buď tvrdé spaní, nebo tomuhle organizátoři pro jistotu natloukli do uší špunty, zato najít ke klíči zámek se ukázalo být pořádným oříškem. Přestože jsme pečlivě prohledali celé náměstí, prolezli všechny vchody do domů a málem se vloupali do jakéhosi skladiště, zámek, k němuž by se klíč hodil, jsme nenašli. Zároveň s námi hledalo ještě asi patnáct lidí z konkurenčních družin. Za půl hodiny jsme se ale všichni zase sešli bezradně uprostřed náměstí. Tu někdo dostal ten spásný nápad: poklad musí být ve stejném domě jako zlobří sluj! A taky byl. Obsahoval hromadu elfích mečů, které měly všem ještě přijít zatraceně vhod. Ovšem až jindy. Toto úterý zbývalo jen dojít na Staroměstské náměstí k Jednorožci pro placku, první z osmi „stvrzenek“ o absolvování té které etapy.

-tip-

*Příliš si už na ni nevzpomínám. Hrál jsem tehdy hraničáře testujícího znalosti hráčů v botanice. Pokud si správně pamatuji, nebyly nijak oslnivé, takže abych vůbec rozdal nějaké runy, musel jsem většinu družin zadat náhradní úkol. Vzpomínám si, že mi tato etapa připadala poněkud chabě organizačně zajištěna, já například vůbec netušil, kde jsou ostatní hraničáři a pořádně jsem vlastně ani nevěděl, co se u nich dělá, což by mne nemrzelo ani tolik, jako to, že jsem si nemohl prohlédnout zlobra. Mám pocit, že většina ostatních na tom byla podobně. Tehdy jsem si myslel, že je to jen proto, že se jedná o první etapu, u níž ještě organizátoři nemohli tušit, kolik se jí vlastně zúčastní hráčů, a proto je spíchnutá jen tak narychlo podle okamžité situace. Později jsem zjistil, že v ostatních etapách je to stejné, ale celkem jsem si zvykl. Konec konců žádná na organizaci nezkrachovala, takže to nakonec ani tolik nevadilo.*

-vor-

Tak jsme zase cosi slavili v naší oblíbené hospůdce U Zeleného draka, stoly s jídlem se spolu s našimi měšci začaly podezřele vyprazdňovat a úměrně tomu rostly naše chutě. Vtom se rozlétly dveře a vešel obecní trouba hlásaje cosi o nevybraných pokladech a hledání družiny schopné a ochotné pokladům pomoci do svých truhel. Naše prázdné měšce rozhodly jednoznačně i za nás, a tak jsme za poslední měďáky pořídili úplatek pro obecního troubu a pro prvního hraničáře. Ten nás poslal kolem domu s velkými sloupy, kolem žlutého tunelu kamsi mezi orla, papouška, klíč a šneka za svým kolegou v oboru. Sebevědomější členové naší družinky natolik opovrhli znamením šneka, že se spolehli na svou „dokonalou“ zkratku. Dostali jsme se tak k Velké řece, kde jsme vůbec nechtěli být, zato však nejkratší cestou. Jen co jsme se vypletli ze zákeřných uliček nábřeží, měli jsme zase něco zamotávat – provázky. Kde se vzaly, tu se vzaly, najednou, uprostřed divočiny se objevily a dožadovaly se odborného zauzlování. Navíc hlídaly, jestli jsme ty šmordchance správně pojmenovali! Co si budeme povídat, vůbec nedokázaly ocenit naše moderní umění, a tak jsme svou první runu našli až v tůnce. Povzbuzeni tímto úspěchem vydali jsme se neprodleně hledat kašnu se zlatým lvem. Nutno uznat, že jsme jednu našli, netušili jsme však, že kašna se zlatým lvem je natolik běžná věc, aby se nacházely hned dvě podobné v blízkém okolí. Jednoho našeho kamaráda to natolik vyvedlo z míry, že neváhal a zmizel. Objevili jsme ho, až když jsme statečně obelstili zlobra a ukradli mu Žihadlo. Z tohoto nezištného skutku jsme se museli vypovídat rádiu Echo. Pak jsme se podle rad sličných elfek dostali až do věže jednoho známého jednorožce. Plní zážitků jsme usnuli, a když jsme se probudili, byl už bílý den (za 2 týdny) a kolem nás bujely oslavy našeho vlastního přežití. Byli jsme v Roklince.

-htw-

Autorka následujícího příspěvku (a některých dalších) si výslovně nepřála, aby bylo do jejího textu jakkoli zasahováno. V zájmu zachování mravní bezúhonnosti tohoto spisu jsme

přesto byli nuceni původní rukopis na několika místech upravit. Příslušné pasáže jsou v textu zřetelně vyznačeny.

Asi je třeba říci, že moje vyprávění bude sice krajně zaujaté a subjektivní, ale všechno bude pravda a nic než pravda (tedy skoro všechno a skoro pravda.)

Na první etapu jsme šli tři. Optimisticky jsme k Minoru dorazili už ve tři hodiny a doufali, že za čtvrt hodiny bude po všem. Ale prohnání pořadatelé se neobtěžovali čekat a odkráčeli do hospody. (Sice k Zelenému drakovi, aby byli styloví, ale určitě tak ze spousty malých dětiček vychovali notorické alkoholiky.)

Naše elitní družina - Dun-dolganští lučištníci - byla zmanipulována běžícím davem, vyrazili jsme na Příkopy a na Václavák jsme doběhli jako první (a jediní). Další dvě hodiny jsme příjemně strávili hledáním Zeleného draka.

Byli jsme odesláni na Smíchov, do Vysočan a do Brna.

Prošli jsme celé Staré Město a Malou Stranu („Ale ano, Zelený drak, no jistě, musíte jít rovně, pak doprava, tam narazíte na jednu vinárnu a tam už to bude...“ „Jo, Zelený drak, to je úplně nová vinárna támhle na konci ulice...“ „Zelený drak? Ale toho přece nedávno zrušili...“).

Našli jsme vinárnu „U Pavouka“, „U Zlatého tygra“, „U Zelený žáby“. Našli jsme hospody u ještěrek, štírů a nosorožců (a dokonce čajovnu „U zeleného čaje“). Našli jsme hospody zelené, červené, zlaté, stříbrné.

Nakonec jsme byli tak zoufalí, že jsme se přestali ptát na zeleného draka v jakékoli podobě (hospoda, vinárna, čajovna, drak...), ale začali jsme se ptát, zda náhodou někdo neviděl bandu trpaslíků. (Když jsem se šla zeptat černého šerifa stojícího před jakousi bankou, pokusil se mne kamarád zadržet, ale dostalo se mi vlídné a přátelské odpovědi „...Trpaslíci? No, já nevím, já tu stojím teprve chvíli, možná je viděl kolega...“)

Po jedné hodině a padesáti dvou minutách jsme se dostali na Staroměstské náměstí, kde jsme zahlédli dvě postavičky, jak nesou draka a vykřikují „Já jsem Drak!“ „Já jsem Šmak!“. Teprve oni nám řekli, že Zelený drak se nalézá ve Slovanském domě, úhrnem asi padesát metrů od výchozího bodu. A před vchodem stojí hobit (kterého jsme v té rychlosti minuli).

Dorazili jsme právě v nejlepším, zjistili, že dva „lidi“, Vagon a Ořas, kteří se k nám měli přidat, nebyli s to na nás počkat pouhé dvě hodiny a přidali se ke konkurenční bandě „Pěti vlasů“. Já mám velice logickou teorii, jak název jejich družiny vysvětlit: Když po nich byl vyžadován název družiny, podíval se Ořas na své společníky (protože je to tuším on, kdo za ten název může), no a první, co ho napadlo, bylo pochopitelně Pět vlasů. (Tedy ne, že bych chtěla urážet charisma některého ze členů „Pěti vlasů“, ale nějaké vlasy navíc by je stejně nevytrhly).

Zaujatost pořadatelů proti naší družině se datuje od okamžiku, kdy jsme jim předali ručně upečenou bábovku – cenzurováno – A pouze my originálnější, kteří jsme jim přinesli jasně tyrkysovou bábovku, můžeme říci, že jsme se vítězství nesnažili získat úplatkářstvím (ale čestným a přímým vydíráním nebo rovnou ohrožováním na zdraví).

Až na to, že jsme v první etapě byli absolutně a stoprocentně úspěšní (Jak jinak, že?) a s jakousi dvanáctičlennou družinou jsme se skvěle porvali v podchodu, se nic zvláštního nestalo. A samozřejmě, že všichni členové Pěti vlasů dostali mindráky, protože jsme byli tak skvělí, že i jim muselo dojít, že nemají šanci.

-ter-

*V zájmu všech zúčastněných stran jsme v následujících dnech vydali komuniké:*

### Vážení rodiče!

Vzhledem k tomu, že během první etapy hry „Bilbova cesta“ vyplynula potřeba důkladnějšího informování rodičů účastníků, dovolujeme si Vám podat několik zásadních informací.

Celá hra je rozdělena do osmi etap, které po sobě následují ve zhruba týdenních intervalech. Běžné etapy se konají v úterý odpoledne (bude se možná měnit); začátek (příchod družin na určené místo) jest mezi 15. a 17. hodinou a úkoly jsou navrhovány tak, že je možné je absolvovat přibližně za dvě hodiny. Do cíle by tedy měla většina družin dorazit před 19. hodinou, přesto nejsme schopni zaručit, že žádná z nich nezabloudí nebo nenastanou nečekané komplikace na trase. I v takovém případě vyvineme veškerou snahu, aby byla hra ukončena nejpozději půl hodiny po tomto čase. Družiny, které nedorazí včas do cíle, mohou absolvovat náhradní úkol a splnit tak podmínky pro postup do další části hry.

Naším záměrem bylo, aby se menší děti zúčastňovaly hry spolu se svými rodiči, staršími sourozenci nebo kamarády. Pokud to není možné (není v našich silách zajistit dopravu z místa konání zpět do Divadla Minor) a přesto máte zájem na jejich bezpečném návratu domů, bylo by nejvhodnější, kdybyste na ně čekali v cíli trasy. To vám můžeme sdělit osobně nebo telefonicky v Divadle Minor až po zahájení etapy, neboť účastníkům hry to musí být z pochopitelných důvodů utajeno.

Doufáme, že problémy, které provázely první etapu, nezbaví účastníky ani jejich rodiče přízně, kterou věnovali naší hře. Za všechny útrapy se hráčům v Roklince dostane náležitého odškodnění.



I Thorin považoval za důležité uvést několik věcí na pravou míru a vyhlásit náhradní úkoly pro ty, kteří do cíle nedošli, nebo kteří se o hře dozvěděli až později – projít celou trasou a odpovědět na pár otázek.

### Thorinovo prohlášení

Vy, kteří se vydáváte na dlouhou výpravu s cílem vydobýt zpět dědictví trpaslíků, prastarý poklad králů pod horou, mějte na paměti, co prohlašuje Thorin syn Thrainův řečený Pavéza...

...každá družina nese s sebou nejcennější předmět, kopii té Throrovy mapy, která nás vedla na památné výpravě se ctihodným panem Bilbo Pytlíkem. Leč originál se nedochoval a s ním zmizely i měsíční runy, které uchovávaly tajemství tajného vstupu do Osamělé hory. V trpasličím rodu už není nikdo, kdo by ono tajemství znal ... avšak mezi hraničáři žijících na obou stranách Mlžných hor se zbytky této moudrosti zachovaly a mnozí z nich si pamatují jednu či dvě z oněch vzácných run. Snad vám své tajemství svěří ...

...dnes jste se vypravili na první část cesty, jejímž cílem jest poslední domácký dům na východ od tohoto Kraje, pověstná Roklinka. Na konci této cesty budete za svoje útrapy odměněni odznakem této epizody. Každý, kdo projde tuto cestu, bude mít právo také tento odznak získat (dozvíte se více od elfů v Roklince). Tento odznak vás opravňuje k dalšímu postupu na výpravě, v dalších etapách budete za tento odznak výměnou získávat další, stále vzácnější odznaky...

...na výpravu se můžete vydat nejen dnes; pro opozdilce zanecháme popis cesty veřejně vyvěšený na známém místě v divadle Minor a každý, kdo touto cestou projde, má stejné právo na výše zmíněné odznaky jako ti, kteří vyrazili již teď (a příště se již může zapojit jako každý jiný). Pokud některý člen výpravy se nebude moci zúčastnit v některé z dalších etap, může ho s jeho odznakem zastoupit třeba jeho kamarád.

... Přechod Mlžných hor se uskuteční v sobotu 1. října, do Temného hvozdu by měly družiny dorazit 29. října. Přesné zprávy hledejte ve výloze divadla Minor - tam také najdete všechny potřebné informace k dalším etapám

Mnoho zdaru na vaši pouti

Thorin a spol.

**Vy, kteří jste došli :**

Vítejte v Roklince! Nyní vás očekává zasloužený odpočinek až do dne, kdy se zde bude konat Slavnost na počest všech, kteří útrapy dlouhé a namáhavé cesty přežili. O jejím konání vás bude informovat Gandalf ve své druhé výzvě. Vše, co jste během cesty získali,

pečlivě uchovejte (placku a mečík) a nezapomeňte si do mapy zapsat získané runy. Pokud vám některá runa chybí, nevadí. K rozluštění textu není nutno získat všechny. Obzvláště důležitá je placka, která vás opravňuje zúčastnit se Slavnosti. Stačí jedna v každé družině, kterou byl odměněn nejstatečnější člen, který se odvážil okrást spícího zlobra. Pokud se tímto čestným odznakem chtějí honosit i ostatní členové družiny, mohou si jej dokoupit v cíli první cesty - v knihkupectví V Jednorozce na Staroměstském náměstí - na základě vlastnictví opisu Thorinovy mapy. Cena placky je 15 Kč. Vzhledem k tomu, že první cesta trvala déle, než se očekávalo, byla možnost získat placku ještě téhož dne upřena těm družinám, které dorazily do cíle až po 19. hodině a kterým se tímto omlouváme.

**Vy, kteří jste nedorazili :**

Pokud jste se na první část výpravy nemohli vydat s ostatními anebo jste zbloudili na této strastiplné cestě, nermuťte se. Niže najdete popis celé cesty, pouze namísto hraničářů vás mezi jednotlivými úseky očekává několik nepříliš obtížných otázek, jejichž zodpovězení bude dokladem vašeho absolvování této trasy. Tento do- neste spolu se svou mapou do Divadla Minor v den konání druhé etapy, kde za něj dostanete příslušný odznak. Takže být tentokrát asi již nepotkáte nikoho z hraničářů, od kterých byste získali některé ze ztracených run, a nenarazíte ani na zlobry, v jejichž slujích byste něco zajímavého objevili, cesta do Roklinky a dál je vám stále otevřená.

Thorin a spol.

### Popis první části cesty z Kraje do Roklinky

Projděte nejbližší soutěskou, na jejímž konci po pravé ruce spatříte šedé průčelí domu se dvěma žlutými sloupy. Kolem ní mírně doleva dorazíte k žluté šipce označující vstup do podzemí. Tam se rozhlédněte a uvidíte před sebou věže s cimbuřím. Půjdete k nim a za nimi zahnete mírně doprava a dále rovně. Napravo potkáte králíka, nalevo orla a papouška. Na rozcestí hledejte šneky (mírně nalevo) a nalevo od nich vchod do soutěsky. Tou projděte, na konci zahnete doprava a dále rovně, dokud nenarazíte na přístřešek se skřetími nápisy.

#### 1. úkol

Naproti přístřešku stojí dům s černou branou, nad níž visí bílá cedule. Nápis zvěstuje určení domu k úschově jistých věcí. O jaké věci jde?

Projděte nedalekým parkem směrem proti toku řeky. Zanedlouho uvidíte černou věž a od ní se dejte do vnitrozemí až k platanu, kde zahnete doprava. Po levé straně minete hnízdo a dojdete k nebezpečné stezce, kde se přesunují stáda divokých zvířat. Na druhé straně budete pokračovat původním směrem, ale pro překonání stezky raději vyhledejte nejbližší bezpečné místo. Kolem krámku lichváře vstupte do soutěsky a po překonání nepříliš široké průrvy pokračujte další sou-

těskou, která se postupně barví do žluta. Když vyjdete na čerstvý vzduch, zamiřte mírně doleva, po levé ruce minete kobru. Na mýtině kolem velké budovy najdete obraz na stěně a nedaleko od něj skupinku stromů; projděte kolem nich tak, aby všechny zůstaly po levé ruce. Z dálky už uvidíte ve zdi kovanou bránu.

2. úkol

Nalevo od brány stojí mechem obrostlé stavení s množstvím oken. Zjistěte, kolika z nich by mohl projít člověk, kolika jen sluneční světlo a kterými ani to.

Vydejte se směrem kolem zmíněného domu na nejbližší rozcestí; tam se rozhlédněte a v dále uvidíte schody. Zamiřte k nim a dále vlevo po skalní terase. Na konci terasy dojdete na mýtinu, uprostřed které leží velké oko. Pokračujte stále naznačeným směrem kolem netopýra na pravé straně na další mýtinu. Vydejte se podél skupiny menhirů (stále rovně) a u krámků penězoměnec a babky kořenářky zahněte doleva. Nalevo spatříte slony, které minete, a dojdete až ke vchodu do chrámu.

3. úkol

Naproti tomuto vchodu je vyobrazeno zvíře, jehož barva však neodpovídá popisu vyvěšeném nad malbou. Jaké jsou tyto dvě nesouhlasící barvy?

Rozhlédněte se a spatříte zříceninu. Jděte podél zdi, aby vám zůstávaly po levé ruce a na rozcestí zahněte vlevo. Vstupte do první soutěsky napravo a projděte až na konec. Spolu s davu poutníků zamiřte vpravo a dříve, než dojdete ke lvu se sekerou, najdete po levé straně vstup do další soutěsky. Pokračujte naznačeným směrem, dokud se přímo před vámi neobjeví rytíř ve zbroji. Postavte se pod něj, rozhlédněte se a uvidíte mechem obrostlý dum se sloupy v průčelí. Od domu zamiřte ke zlatému kolu a stále dál podél luceren až na trojhrannou mýtinu s hodinovou věží.

4. úkol

Věž s hodinami podpírají dva obři. Jeden z nich drží v ruce kyj, druhý svírá dumyslnější a složitější nástroj. O jaký předmět jde?

Jděte na severozápad. Na rozcestí zastavte a před sebou uvidíte zelenou věž s hvězdou na špičce. Zamiřte k ní a pokračujte podél vysoké bílé budovy s vysokými okny na pravé straně. Na konci mýtiny uvidíte zlatý hrozen, před kterým zahnete vpravo, a kolem obrazu psa a kočky dojdete ke zlatému koni (je v uličce vlevo). Pokračujte kolem něj dále až na mýtinu se lvem a studnou.

Poslední úkol jest snadný: zjistěte, zda je ve studni voda či nikoli.

Závěr cesty také není obtížný, neboť v okolí Roklinky již má mnoho stezek svá jména. Projděte zpět kolem koně a na dalším rozcestí se dejte stezkou s názvem podle spojených kousků kovu. Pak projděte stezkou pojmenovanou podle pichlavé dřeviny a na jejím konci napravo zanedlouho narazíte na ústí soutěsky se dvěma kalichy. Tou projdete, překročíte pruru, dáte se další soutěskou a nakonec vyjdete na rušné stezce mířící přímo do Roklinky. Z toho místa nad okolními staveními již spatříte vysokou věž na okraji velkého prostranství plného lidu a veselí, jež je cílem vaší výpravy.

Odpovědi napište na zvláštní papír a přineste (jak již bylo řečeno) na začátek další etapy.



## 2. ETAPA

### Roklinka aneb Dětská pískovištní show.

v níž se dozvíte

- co se může stát, když se roztržitý Gandalf rekreuje u moře (a Paní z Roklinky to nezvládá)
- jak postavit během dopoledne Roklinku s funerální tematikou na dvoře školky
- jak smrtelně urazit několik slavných osobností naráz
- a něco o uměleckých sklonech pražských teenagerů

### Úterý 20. září, divadlo Minor

#### Druhá Gandalfova výzva

Vítejte v Roklince, milí poutníci. Paní Posledního domáckého sídla na výhled od Kraje vás přivítá na svém dvoře v Divadle Minor v úterý 20. dne měsíce září mezi třetí a sedmou hodinou odpolední. Odložte své cestovní pláště a odějte se do slavnostního šatu, čeká vás odpoledne plné veselí, hudby a tvořivé zábavy pod vedením vyhlášených elfích mistrů. Bude-li to možné, přineste si s sebou též své hudební nástroje. Odměna čeká na nejzručnější umělce, nejlepší hudebníky jakož i nejúchvatnější oděné hosty.

◊ Druhá etapa prověřuje umělecké schopnosti, zručnost, jakož i celkové vystupování a chování hráčů.

◊ Na Elrondově dvoře se setkávají s elfími mistry, u kterých se mohou „vyučit“ v nějakém umění nebo řemesle. Jako doklad o vyučení dostane hráč korálek. Zí-

ská-li družina určitý počet korálků (závislý na počtu jejích členů), může korálky vyměnit za placku příslušné etapy.

- ◊ V Roklince probíhají soutěže v těchto kategoriích: hudba, poezie a drama, kreslení a malování, modelování a soutěž masek. Výherci obdrží od nakladatelství Mladá Fronta hodnotné ceny (hra Pán Prstenů, komplet tří svazků Pána Prstenů, mapu Středozemě).
- ◊ První čtyři kategorie hodnotí porota složená z jednoho dospělého a čtyř hráčů. Poslední kategorii – masky – hodnotí všichni účastníci pomocí hlasovacího kupónu, který udělí podle vlastního uvážení nejlepší masce.
- ◊ Hráči mohou získat tři runy: za slušné pozdravení hostitelky, za úspěšné vyřešení drátěných hlavolamů a třetí, když přiřadí počet balónků zdobících Roklinku k runě, kterou nosí jeden z organizátorů na klopě.
- ◊ V Roklince se vyučují tyto obory: vázání provazových pásů, zaplétání korálků do nití, vyšívání, oprava obuvi, kreslení, písmomalířství, modelování. Kromě toho se mohou hráči dozvědět, jak se vyrábějí dřevěné meče.

Ačkoliv jsem se rozhodla u jednotlivých etap nepopisovat přípravy, neboť by to bylo líčení veskrze nudné, v tomto jediném případě udělám výjimku. Neboť hned na začátku je třeba zdůraznit fakt, který ovlivnil charakter celé etapy – Gandalf se rozhodl využít posledních paprsků letního slunce a odjel se na týden rekreovat do Chorvatska.

Ve zmatku, který před odjezdem (ovšem i jindy) vládl, se stalo, že mi zapomněl předat runový nápis pro závěrečný boj o poklad, který jsem sice povrchně znala, avšak zpětně ho zrekonstruovat dalo obrovskou práci. Byla jsem kvůli tomu nucena vyžebrot od jednoho hráče prostřednictvím jeho starší sestry již rozdané runy z první etapy (mezi kterými se, jak se později ukázalo, objevila jedna chyba) a navštívit Helenu Soukupovou, aby mi problematiku náležitě osvětlila. Nakonec jsem pro jistotu vybrala jen tři písmena, jimiž jsem si byla absolutně jista.

Zůstala jsem sama a začala jsem beznadějně shánět elfí mistry. Naše původní představy, že by to mohli být profesionální či poloprofesionální výtvarníci, se brzy ukázaly nereálnými – nikdo na nás neměl čas ani chuť.

Podobně to vypadalo i s hudebníky, jen s tím rozdílem, že mi Ivan neustále vnucoval hromadu slavných osobností, které ovšem produkují hudbu, za kterou by je většina elfů zastřelila lukem. Mé tehdejší zoufalství je asi nejlépe patrné z dopisu, jenž jsem tehdy zaslala potenciálním zájemcům o úlohu hraničáře:

Vážení páni hraničáři (a elfové, skřeti, vrcci, informační obláčky a jiné zrůdičky, podle toho, co si na vás vymyslím)!

Všem děkuji za zájem pomoci s organizací téhle příšerné hry.

Těm, kteří se první etapy nezúčastnili, děkuji za ochotu. Neví, do čeho lezou. Těm, kteří se zúčastnili a přežili útoky dravých týnejdžrů, děkuji za odvahu pokračovat. Každopádně se připravte na skutečný propadák.

Filip si odjel do Chorvatska a hodil mi na krk celou Roklinku. A já musím do úterka vymyslet (a následně uspořádat) velkolepé show, ve kterém figuruji jako autor scénáře,

režisér, jedna z hlavních postav, autor scény, kostýmů a masek, dramaturg, úřednice z personálního, ekonom, tiskový mluvčí, aranžér výlohy, svačinkařka, telefonistka a v neposlední řadě dozorce cvokhauzu. Jestli to takhle půjde dál, budu muset začít dozírat taky na sebe.

Důležité! Katastrofální nedostatek kostýmů!!! Sežeňte si, prosím, elfi oblečení pro tuhle etapu, a pokud jich máte víc (:-)... já chápu, no jo.)

Ještě důležitější!!! Katastrofální nedostatek elfích mistrů! Potřebujeme lidi, kteří se vyznají v nějakém řemesle (kováři, hrnčíři, tkalci a cokoliv si kdo vymyslí), kteří by byli ochotni celé odpoledne ZADARMO své umění předvádět. Nemusí to být profesionálové, ani slavní lidé. Kdybyste o někom věděli, prosím zavolejte mi co nejdřív.

Jo, jestli vás to uspokojí: má tam být taky televize (fuj!).

Jestli přijde Hutka, se dozvím až zítra. Noha přijde určitě, ačkoli o něho jsme tak nestáli. Hrubý je v Anglii a Hromek se vymluvil, že se na veřejnosti stydí. A jestli seženeme Asonanci, je ve hvězdách.

A hlavně je ve hvězdách, jestli se z toho Paní Arwen nervově nezhroutí předčasně. Už jste se někdy snažili překřičet dvě až tři stovky lidí?

Žijte, mě se to kupodivu ještě daří.

Daniela

P.S. Dopouštíme se historického nesmyslu, neboť Paní Arwen se za žádných okolností nemohla s Bilbem v Roklince potkat. Ale, když Elrond se rekreuje v Jugošce... :-)

D.

*Následující den dostoupilo zoufalství vrcholu (vybráno z dopisu budoucímu Glumovi):*

Roklinka bude propadák, tam nechod'. Fried tam pozval Třešňáka („on když se ožere, tak je taky milej“ :- grrrrrrr!!!!), Hutka přijde, ale jen aby si na něj děti šáhly, protože má tenisovej loket a nemůže hrát, co provedu s nohou (pardon, s Nohou), fakt netuším a As. je (jak bylo řečeno) stelární. Per aspera ad astra. Dobře si pamatovat. Obě s akuzativem. Blábol. Ne to není imperativ, to je substantivum.

Nemůžeme sehnat výtvarníky. Ještě, že Hynek sehnal Jůzu. Kruh prakticky nelze transportovat. Křesadlová (Formanova žena) se fláká někde v cizině. Batikování likviduje výstavu ve Vlašimi. Keramičtí draci vypravují dceru do Anglie. Hlínu nám nikdo nepůjčí. Nůž dětem do ruky nepatří. Žijte blaze. Já toho Filipa přetřnu.

Ale ne, mě z toho fakt nepřeskočilo. To je pořád ještě vratné. Doufám.

D.

Nakonec jsme sehnali jen dvě výtvarnice (díky vytrvalé pomoci Čenka a Kateřiny z propagace divadla) a zbytek spláclí z vlastních zdrojů.

Sehnali jsme hromadu modelíny, vodovek a pastelek, hadříků a krajek, čtvrtek a několik párů starých bot a mohlo se začít.

Během dopoledne jsem s pomocí několika hraničářů vykramařila sklad kulís divadla – našli jsme jakousi bránu, a ač její vchod neměl víc jak 140 cm, postavili jsme ji k ústí průchodu do dvora. Několika kilometry látek jsme ověsili plot dvora školky sousedící s naším dvorem, a protože většina plátina byla černá, vypadalo to, jako by snad byl Šmak zavítal do Roklinky a kladl si nemístné po-

žadavky ohledně Elrondovy dcery. Elrond prý postavil Roklinku za několik tisíciletí – my jsme to stihli přes polední přestávku.

Jiná skupina hraničářů odhodlaně nafukovala balónky (které nám vnutila nějaká sponzorská firma i s hromadou jogurtů) a pomocí dvou obrovských žebříků je rozvěšovala po okolních stromech a domech. Některé, nyní již splasklé, tam visí dodnes.

Ve skladu rekvizit jsme našli hromadu halaparten a kopí, která jsem rozdala svým elfům. V kostyméřně jsme opět sebrali pár růžových nočních košil a navíc nám z divadla půjčili gong, aby se to stopadesátihlavé stádo dalo alespoň trochu překřičet.

Kolem třetí hodiny se už u vchodu do dvora tísnil obrovský dav nadšených hráčů. Dvůr byl připraven, polovina elfích mistrů taktéž, ale stále jsme ještě neměli jasno, za co hráči dostanou runy, čím budou malovat a za co získají krabici knih od Mladé Fronty. Jako šílenec jsem poletovala mezi dvorem a kanceláří, odpovídala na dotazy, snažila se zbavit Ivana, nadávala, hledala své oblečení a trnula, koho všeho si Ivan pozval a co si s nimi počnu.

Nakonec přišli Hutka i Noha a k mé nelibosti se objevila i televize. Odmítla jsem se jim věnovat a nechala je Ivanovi, ať si s nimi dělá, co chce. Hutka se urazil brzy a odešel, Noha vydržel až do konce a byl jmenován předsedou hudební poroty, ale vzhledem ke kvalitě hudební produkce by tuto funkci lehce zvládl i hluchoněmý.

Televize se tam chvíli nudila, chvíli tlachala s Ivanem a nakonec mě donutila, abych jim šaškovala před kamerou. („Helejte, projděte se nám tady takhle a dívejte se támhle, jó?“).

Mezitím uplynula další hodina a hráči u brány už byli velmi netrpěliví. Několik nových družin bylo vysláno na náhradní etapu, ale zbytek začal vypadat, že nás zlynčuje, jestliže je nevpustíme.

Úderem čtvrté hodiny (jen s hodinovým zpožděním) jsme začali. Dav oblehl první stolec, kde úřední elfka zapisovala družiny a vybírala náhradní úkoly. Protože už bylo jasné, že družin je akorát tolik, aby se ještě daly evidovat, zavedla jsem od této etapy místo evidence pomocí placek (která by byla jediná uskutečnitelná v případě několika stovek družin) tvrdě byrokratický systém, při kterém se každá družinka na začátku etapy zaregistrovala a na jejím konci zase odregistrovala (a tento úřední akt jsem od počátku třetí etapy pevně držela ve svých rukách). Teprve časem se ukázala jeho užitečnost – jednak jsme mohli bezpečně zjistit, zda nám někdo ještě nebloudí po trati, a jednak se mi díky tomu změnila beztvářá masa výrostků v jednotlivce, o kterých jsem věděla, co od nich čekat a jak je pojmenovat („Kluk s lukem z Pilgrim&Dragon“, „Hubatá holka z Dun-dolganských lučištníků“, „Nezvedení elfasličí“ a pod.)

Pak dav postoupil k bráně, kde všichni vyfasovali vlasec, jogurt, limonádu a radu, podle čeho poznají paní domu a že jí mají slušně pozdravit. (Paní domu lze poznat podle brože – viz následující strana – v té době mě hráči ještě neznali.)

Když se dvůr naplnil a hráči rozpačitě obcházeli kolem elfích mistrů a zmateně hledali cedulku s pravidly, zazněl gong a to obrovské hlučné stádo se ztišilo a shromáždilo kolem mne. Ti větší pustili malé před sebe a k mému úžasu

mě poslouchali dychtivě a nadšeně a příliš mě nepřerušovali. A ačkoliv byl rozdíl mezi největšími a nejmenšími dvojnásobný co do výšky a trojnásobný co do věku, bylo vidět na jejich očích, jak strašně se těší na COKOLIV, co bude následovat. A já v tu chvíli věděla, že tu hru s nimi dohraju až do konce.

Stručně jsem jim vysvětlila systém hry, soutěží a jak získat dvě runy. Třetí, tu zdravící, buď získali nebo ne, dlužno říci, že se většinou velmi styděli a zmohli se akorát na „Dobrý den“ nebo „Zdravím Vás“. „Tě pic“ jsem neuznala. Jiní, když pochopili, co na počátku opomněli udělat, se mi vrhali k nohám a pěli ódy na mou krásu, případně se mě pokoušeli podplatit makovými koláčky.

Připozdívalo se a já začala obcházet dvůr a přemlouvat účastníky, aby se stali porotci hudební nebo literární soutěže, což byl úkol zcela nadlidský, protože kdo měl k hudbě vztah, účastnil se coby soutěžící a nemohl být zároveň v porotě.

Mezitím zmizela televize, Hutka i novinářka a začala hudební a literární soutěž. Hudební nebyla zaznamenána a to je dobře. Z literární zbylo několik příspěvků:

*Ach, kde je list? Kde tráva zelená, kde rozkvetlá růže?  
Kdy zavál k nám vítr tak podivného muže?  
On na rynku usedl, z dýmky zabafal,  
vyprávěl, že on sám vydal se tam k horám a dál.*

*A cestou potkal krásné ženy,  
co draku byly přislíbeny,  
příšery a temné stvůry  
a děsuplné noční můry  
a rytíře a jejich oře  
a v dáli prý i viděl moře.  
A zlatou paní v zlatém lese,  
jak prsten na své ruce nese,  
a krásné sídlo v údolí,  
kde dobrého nic nebolí,  
a pastevce vysoké jak domy,  
co místo ovcí pasou stromy,  
a ...*



*Takovýmihle hloupostmi on zaplácal vám celý den!  
Víš skřeti, kde to vymyslel.  
Však hlavně, že už odešel.  
A zbylo po něm z dýmky smetí.  
Povídal, prý za rok přijde zas –  
– propána, vždyť zkazí nám děti!*

## Trpasličí píseň

(tuto píseň pějí trpasličí pouze jsou-li silně rozjařeni vínem)

Dolujem, kutáme  
drahé kovy, zlato,  
tepáme, kováme,  
šperky stojí za to.

Ref.: Trpasličí, trpasličí,  
řemeslníci!

Trpasličí šperk,  
to je pane věc,  
to nedokáže  
jiný umělec.

Ref.: Trpasličí, trpasličí,  
řemeslníci!

Nebo naše zbraně  
meče sekery -  
těch se každý  
hloupý skřet bojí.

Ref.: Trpasličí, trpasličí,  
řemeslníci!

Celý ten náš národ,  
ten je nejlepší  
nás nikdo nepředčí,  
ni žádní elfi.

Ref.: Trpasličí, trpasličí,  
řemeslníci! (2x)



## Proč lidé stárnou a umírají

(balada z úsvitu času)

I.

Za nocí temných, za nocí měsíčných,  
pod nebem zbabělců, pod nebem statečných,  
nad lesem nářků krutá hvězda září,  
černá hvězda smrti, černá hvězda září.

Hvězda smrti tepe a čas je její smích,  
připomíná lidem dávný těžký hřích,  
hřích z úsvitu času, z jitra Eldassy,  
z dob míru a klidu, lásky a krásy.

II.

Eldassa zrozena jest z něhy a světla hvězd,  
má na svém těle čest a slávu nést  
z vůle Věčných a z touhy Osudu  
státí se domovem všelikých národů.

A stvoření z dobra zde v míru budou žít  
člověk a hobit, elf, obr, trpaslík,  
společně půjdou nejdelší z cest,  
společně budou z hvězd bratrství nést.



III.

Takový byl záměr, tak se mělo stát,  
nikdo neměl loupit a nikdo neměl lhát,  
úmysl Věčných však provždy zmařila  
zlá lidská zrada, již závist povila.

Trpaslíkům patřil kámen Inerthil,  
po němž člověk Taran náhle zatoužil,  
nedostal jej darem, a tak si jej vzal,  
ten kámen byl krásný, on ho miloval.

Taran dal se zaslepit září Inerthilu,  
spálila mu svědomí, dala mu však sílu,  
před trestem pak prch' k Hoře Věčnosti,  
zmámil obra strážce v Bráně Úzkosti.

V hoře spala Smrt, už od zrodu Eldassy,  
Taran ji chtěl poštvat na ostatní rasy,  
Smrt má hlad a ostrý meč, neví, co je vděk,  
Tarana hned zabila, na rtech úsměšek.

Smrt nakonec byla šťastně udolána,  
poražena Věčnými, k Hoře přikována,  
za to, že ji člověk chtěl zvat svým přítelem,  
učinili Smrt lidským údělem.



Dnes je krásný den  
vyjeli jsme směr Středozem.  
Víte, koho jsme potkali?

*No přece Šmaka v posteli,  
Ten Šmak bydlel v hoře,  
ale Bilbo zase v noře.  
Frodo synovec Bilbuv  
nesl prstýnek Glumuv  
Frodo došel do Rohanu. Tot' zem,  
kde vládne všem král Théodén.  
Když Théodén na Pelennorských polích pod svým koněm pad,  
byl to pro rohanské dlouhodobý mat.  
Až Gandalf šedý, který byl dnes dlouho bledý,  
udělal v tom pořádek  
a skřetům dal na zadek.*

Jistý mladík s lukem nám dokonce (i když až dodatečně asi po týdnu) přinesl i svůj (první) sedmistránkový román, nápadně připomínající Wetemau.

Jedna družinka dokonce sehrála divadelní představení se skvělými zvukovými efekty.

Soutěž kostýmů se příliš nevyvedla, protože ji děti převážně bojktovaly, takže vyhrál účastník s asi pěti kupóny (z možných 120).

Setmělo se a my narychlo vyhledávali vítěze soutěží, kteří prakticky zadarmo získali mapy Středozemě, Pána Prstenů či stejnojmennou stolní hru. Na sestavení výtvarné komise už nezbyl čas – proto Ivan sehnal Silvana Omerzu, Slovince, autora kulis a loutek divadelního Hobita, aby potmě a narychlo zhodnotil armádu modelinových Gandalfů a vodovkových draků.

Za naprosté tmy jsme pak likvidovali plátna, odpadky, lavičky, výtvarné potřeby i vlastní dílka soutěžících, aby následujícího dne neranila paní ředitelku školky mrtvice. Jen balónky jsme tam nechali – a prý z nich měla školková děcka skutečně radost.

O pár dní později jsem etapu v dopise zhodnotila takto:

V životě bych neřekla, že budu pořádat klasickou dětskou show na dvoře školky, s nafukovacími balonky, jogurty, modelinou, vodovkami, zbytečnými porotci, drahými cenami a hromadou nespravedlností. Měli jsme jen drobný skluz hodinu a urazily se jenom tři osobnosti. Účastníci jsou úplně skvělí, akorát zcela nehudební, někteří mě podpláceli makovými koláčky a všichni chtěli přitloukat podpadky. Nic jsme nezničili a ztratilo se jen minimum věcí. Přežili jsme!!!

Kvůli Otově dlouhé pracovní době jsme se snad na žádný úterní sraz nedostali včas. Někdy to bylo k naší škodě, protože jsme pak nestíhali všechny úkoly. Typickým příkladem budiž veselice v Roklince, která se nesla v duchu umění a řemesel. Hned u vchodu jsme udělali nepříjemné faux pas, když jsme nepozdravili hostitelku, paní Galadriel.\* Málem nás to stálo další

\* Marně jsem se této družině snažila vysvětlit, že nejsem vlastní babička, ale nedali si to vysvětlit. [P. R.]

písmeno do tajenky, naštěstí jsme to ale dodatečně odčinili sborovou omluvou.

Nádvoří bylo plné štěbetajících skupinek budoucích malířů tengwar, výrobců mečů, bot a pletených opasků, zpěváků, švadlenek, básníků a podobných pošetilců. Zatímco někteří dříve přichozí už hodovali (menu tvořil jogurt a limonáda), my jsme se vrhli na výrobu nóbl kapresníčků. Méd'a dokázal, že jako pravý trpaslík vládne spíš sekerou než jehlou, a při vyšívání monogramů se zmožil jen na čtyři korálky v řadě, o kterých tvrdil, že představují písmeno I. Já jsem si zase do provazového opasku málem zapletl ruce a museli mě odstříhnout. Ota s Ivem se na první pohled zamilovali do krásné elfi slečny, která se snažila přimět hrubé mozolnaté ruce dobrodruhů ke krasopisnému podpisu elfskou abecedou, a dodnes po ní oba touží. Prostě všichni si přišli na své (mě osobně zaujal nejvíc ten jogurt).

Zároveň s ručními pracemi probíhaly soutěže ve zpěvu, veršování a činoherních vystoupení, k čemuž jsem byl kdovíproč přizván jako porotce. Jako by nestačili Jarda Hutka, Jakub Noha a Ivan Fried, který to celé řídil. Stejně většinu soutěží vyhrála družina Golthotw, včetně přehlídky nejlepších kostýmů.

Poté, co jsme pracně dobyté korálky směnili za další placku, jsme se se zadostiučiněním odebrali do svých domovů a těšili se na příště.

-tip-

*Tuto etapu považuji osobně za velmi zdařilou, rozhodně to byl výborný nápad. Moje postava elfa dozírajícího nad výrobou plastelinových figurek a jejich bezpečným vystavováním byla sice nevýrazná co do náplně činnosti, zato si to vynahrádila oděvem – bohužel jsem přišel o něco později. Vlastní kostýmek jsem si s sebou nevezl a na místě zbyl už pouze jakýsi světlorůžový talár, opravdu velice působivý. Tak už to holt ve Středozemi chodí.*

-vor-

Radovali jsme se, o dobrou náladu se dělili, spoustu věcí od elfích mistrů se naučili a se zvláštními osobnostmi se setkali. Např. Silwen Simpetar a Ilmarë Ingoltári, osmivěké elfi dámy vyučovaly umění písma pro negramotné trpaslíky. Nutno podotknout, že my jsme patřili k té vzdělanější části obecnstva a za své autogramy jsme se obohatili o korálky. Bohužel jsme moc věnovali obveselování ostatních a zapomínali na své poslání. Za trest jsme byli uvězněni na celý příští týden do elfích dílen. Naštěstí se nám podařilo vykoupit se mistrovskými kusy a mohli jsme tak pokračovat do Mlžných hor.

-htw-

*Je pošmourný den, takže to kolem půl třetí, když přicházím do Minoru, již vypadá, jako by se chystalo zapadnout slunce. Z hloučku roztroušeného na nádvoří téměř nikoho neznám. Poblíž poposedává několik 'umělců'. Čas plyne a nervozita zvolna roste. Daniela, původně kdesi skrytá, občas prokmitne kolem v lidovém elfském kroji, ale ze skelného výrazu jejích očí je*

jasné, že tady se pravidel ani role nedohledám. Když mine třetí a před bránou se začne tvořit dav, usuzuji, že tato hra se nebude nijak lišit od těch, které jsem již díky Hexaedru i jiným pochybným spolkům mohl zažít na vlastní kůži, ať už jako hráč nebo organizátor. Nezačíná se včas, ale na druhé straně se pořád něco děje. Poučka číslo jedna (mnohokrát ověřená): kdo si chce užít jako organizátor, eventuelně dokonce vědět, co má dělat, musí se do vedení infiltrovat o nějaký den dřív a nečekat až na samotné zahájení, kdy je čas příliš drahý, aby se kdokoli o čemkoli instruoval. Což jsem později postupně provedl. Prozatím se zmocňuji šatu důstojného elfského kmeta (dost připomíná mnišský hábit). Bářin bratr (neboť to ona ho zapůjčila) je bohužel podstatně užší v ramenou. Zvolna se blíží půl čtvrtá a kolem pobíhá jakýsi vousáč a vyráží nervózní výkřiky, které stresují již tak dost vystresované organizátory. Přál bych si, aby to nedělal. Donášíme k bráně bedny s pitím a jogurtem, které se mají rozdávat dětem. Mám žízeň, tedy si hned jednu umělohmotnou láhev beru, čímž si vysloužím káravý pohled typu Dar-mojed jakéhosi vysokého elfa. Potrestán jsem hned vzápětí, chuť pitiva je chemická a odporně nasládlá. Konečně dostávám svůj úkol: jsem mistr malíř a každý mi má namalovat obrázek. Za to dostane korálek. Je to kuriosní. Tipoval bych, že ze všech okolních bytostí včetně píďalek a nebeského ptactva budu na tomhle dvoře nejhorší malíř já. Osobně alespoň vím, že sám bych si korálek udělal leda tak z útrpnosti. Zhošťuji se svého úkolu s vážnou tváří a na nově přichozí neustále blábolím cosi o vyučení se a tom, že jsem mistr malíř. Kupodivu to přijímají s respektem.

Podivuhodné. Jsem ovšem velmi mizerně materiálně vybaven. Během pěti minut nemám nic, nač by se dalo kreslit, což nevadí, protože není ani čím kreslit. Odchytávám jakéhosi nevytíženého organizátora a vybaveného větším obnosem ho posílám hledat nejbližší papírnictví. Mezitím se přinášejí i nějaké zbytky z Minoru, takže nedostatek není absolutní, ale jen permanentně kritický. Budoucí umělci tak tvoří podivuhodné barevné kombinace, neboť většina barev neustále není k mání. (Ostatně kdoví, proč kdysi Picasso namaloval ženu modře?) Pomalu se smráká. Naproti Jiřina pižlá meč, ale protože není soutěžním úkolem, nikdo si jí nevšimá. Nezdá se, že by jí to vadilo. Vyučit se u mě není problém, já starý vůl dám korálek skoro každému. Je to jakási tichá solidarita s nemalíři, mezi něž sám patřím. Jen několik starších kluků vracím, když mi jejich veledílo připadá příliš odbyté. Ať vidí, kdo je tu Mistr! Zvolna se smráká a jakýsi umělec s podivným slovanským nářečím na jazyku přichází vybrat vítěze. Polák to rozhodně není. Čertí se, že u obrázků není uveden věk. Co by ještě nechtěl! Za naprosté tmy vyklízíme dvůr školky. Z hlavních organizátorů číší zřetelná úleva, že se jim opět podařilo přežít jednu etapu. Jiřina si domů odnáší hotový meč.

-ron-

Druhá etapa se konala přímo před Minorem, znovu se nám povedlo získat všechny runy, poprat se s další družinou, vyhrát výtvarnou soutěž a popudit proti sobě ještě víc pořadatele.

Na tuto etapu mám dvě báječné vzpomínky: První je, jak čtyři z Pěti vlasů sedí na pískovišti a vyšívají krajkové kapesníčky. (Ale já se jim nesměju, jako že jsou úplně levi.)

A druhá, jak Ivo (také z Pěti vlasů) se snaží udělat z niti síťku kruhového tvaru – my jsme mu s kamarádkami radily, nůžtičkami i nožikem pomoci chtěly, ale on byl nervozní, odháněl nás a ohrožoval, a tak se nelze divit, že místo kruhové síťky o poloměru 2,5 cm mu vznikla 10 cm dlouhá úzká tkanička. (To jsou totiž takoví ti manuálně zručnější.)

-ter-

*Blahodni hobiti a velevaženi tpašlici!*

Děkují vám všem, kteří jste přijali naše pozvání a svou přítomností obohatili naši slavnost v Posledním domáckém domě na východ od Přístavě. Doufám, že jste odpoledne příjemně strávili a ukázky umění elfích mistrů vám na chvíli daly zapomenout na nebezpečí nadcházející cesty. Vytvořte! Ideální okamžik pro počátek výpravy do Mlžných hor vám ve své třetí výpravě sdělil Gandalf.

Vy, kteří jste se slavnosti nezúčastnili nebo vaše účast nebyla elfmi mistry sledována dostatečnou nezoufajete! Pro vás jsou připraveny náhradní úkoly:

1. Vytvořte z moduritu, uvařte a nabarvěte podobiznu představitele některého národa, který pobývá ve Středozemi (tpašlika, hobita, elfa, draka a podobně dle vlastního výběru).
2. Nakreslete nebo namalujte libovolnou technikou výjev ze života ve Středozemi například některou ze slavných bitev, hobiti hostinu, Poklinku atd.
3. Složte báseň pojednávající o souklostech hobitů, hrdinský epos o tom, kterak nejsnáze přelstít draka, nebo tpašličí píseň oslavující klenoty za dávných časů vyrobené zručnými tpašličími mistry.

Výsledky svého snažení přineste s sebou na start třetí etapy (stačí od každého druhu jeden pro celou družinu).

Vy, kteří byste se chtěli do hry teprve zapojit, máte také možnost, pokud navíc splníte i náhradní úkol za první etapu, jehož popis je vyvěšen v divadle Minoru a jehož kopii máte možnost získat ve vtrátnici. Splnění úkoly přineste s sebou na start, kde získáte podrobnější informace o hře.

Připravte se! Okamžik, kdy spolu se svými přáteli vyrazíte na nebezpečnou výpravu do Mlžných hor, se blíží! Budte směli a odvážně čelte všem nástrahám cesty, slym tvorům i nepřízní osudu. Provázej vás štěstí!

*Pani z Poklinky*

## 3. ETAPA

### Mlžné hory aneb Hurá do podzemí!

v níž vám prozradíme

- kdo je Sličná Smyčka
- co všechno je v Divoké Šárce k jídlu
- jak sestavit jízdní řád skřetích přepadových oddílů v podzemních štolách
- a jakým způsobem se lze pokusit o sebevraždu před zraky vyděšeného Gluma

### Sobota 1. října, Divoká Šárka

#### Třetí Gandalfova výzva

Hej, pouťníci, zanechte veselí a sladkého rozjímání v pohodlí Roklinského dvora. Dostí již bylo zahálky, je před vámi ještě dlouhá cesta a vydát se na ni musíte už tuto sobotu. Tedy prvního dne měsíce října mezi devátou a půl jedenáctou hodinou dopolední opustí Roklinku (tedy brány Divadla Minor) všichni nedočkaví dobrodružové. Směr jejich puťování přes hory není dosud jasný a ozřejmí ho až hraničáři pátrající po skřetech daleko v kopcích (odvážné a bystré družiny mohou vyfoušit počáteční směr pochodu předem). Družiny nechť se vybaví dostatkem jídla a pítí na celý den, stejně jako psacím náčiním, jejich členové si přinesou kromě cenných předmětů a odznaků z předchozích dobrodružství také průkazku nebo lístky opravňující je používat místní hromadnou dopravu a hlavně pevný šátek. Tedy hodně zdraví, sil a dobré nálady na vašem dalším puťování.

P.S. Ty družiny, které nevyrazily na výpravu spolu s ostatními, ani je dosud nedohnavy, mají stále možnost zapojit se do celého dobrodružného podniku, pokud splní náhradní úkoly předchozích dvou etap. Trasa první etapy je vyvěšena zde ve výloze (můžete ji možná ještě dostat ve vratech Divadla), požadavky Paní z Imladris jsou sepsány vedle. Stačí tedy, abyste doklady o jejich splnění přinesli na start této další etapy.

- ◇ Třetí etapa je celodenní. Prověřuje odvahu, poslušnost a znalost díla JRRT.
- ◇ Na startu je každý hráč zkontrolován, zda má šátek, který si měl z domova přinést. Mají-li ho v družince všichni, dostanou runu.
- ◇ V první části trasy hráči postupují podle ústního popisu: překonají po čtyřech schodištích, aniž jsou při tom kontrolováni a odměněni.
- ◇ Míjí skalního obra, který se je snaží zasáhnout hadrovým míčkem. Je-li některý člen družiny zasažen, musí jej zbytek nést až k hraničárce, která ho vyléčí. Vešší část trasy nesení je opět bez dohledu organizátorů.
- ◇ Hraničárka-léčitelka vyžaduje od hráčů nalezení léčivých bylin v okolí. Kromě toho jim poradí, aby cestou hledali vše, co je k jídlu.
- ◇ V druhé části procházejí hráči bludištěm cest. Na každé křižovatce naleznou otázku z dějin či zeměpisu Středozemě s možnými odpověďmi, které přísluší jednotlivým cestám (viz seznam otázek dále v textu).
- ◇ Cestou potkávají čtyři kontroly, na kterých plní úkoly, za něž dostanou runu: překonání zábradlí zavěšení hlavou dolů za nohy, rozdělání ohně, ujít vymezené trasy, celá družinka najednou, s nohama dokola svázanými (vždy dvě sousední k sobě), golf ve vysoké trávě s tenisákem (na počest krále Golfimbula, jehož hlava zapadla do králičí nory a tak byl vynalezen golf).
- ◇ Na konci druhého úseku odevzdají nasbírané jídlo, za což opět získají runu. Se zavázanými očima – „v bouři“ – pokračují dále, ohmatávající cestu holí až k následující kontrole.
- ◇ Třetí část probíhá v podzemních štolách. Družina na pokyn vejde a spolu s Gandalfem pokračuje do nitra podzemí. Je přepadena skřety – organizátory, přivázaná k lanu a předvedena před Velkého skřeta. Zde jsou členové postupně odvázaní, počínaje Bilbem. V té chvíli přibíhá Gandalf, osvobozuje zbytek dru-



žiny a odvádí ji z podzemí, zatímco Bilbo je v nastalé vřavě postrčen do boční chodby.

- ◊ Bilbo potkává Gluma. Uhádne-li jeho hádanku, dostává prsten a radu, kudy vede cesta ven z podzemí. Zde ho již očekává zbytek družiny.

Třetí etapa byla první „velká“, celodenní sobotní etapa. Vznikla spojením původně dvou zamýšlených etap – Cesta Mlžnými Horami až k setkání se skřety a útěk z podzemí včetně intermezza u Gluma.

Jako místo konání jsme vybrali Divokou Šárku, protože její podzemní štoly se samy nabízely k využití. Jsou totiž dost vysoké i široké s rovnou podlahou, dost rozsáhlé pro hru, ale zase ne natolik, aby se v nich mohl někdo ztratit. Navíc je zhruba uprostřed studna, až po okraj naplněná vodou (a taky odpadky), místo jako stvořené pro Gluma.

Pár dní předem jsme se do Šárky vydali, abychom si zakreslili mapu Mlžných hor (včetně všech horských cestiček a vhodných úkrytů při nepřízni počasí) a prozkoumali podzemí. Byl krásný zářivý den, teplo a příroda se na nás smála. Vchod do podzemí jsme našli snadno, uvnitř bylo vlhko a naprostá tma takové kvality, že jí světlo svíčky jen zhušťovalo. Tak jako tak jsme se museli řídit převážně hmatem. Ušli jsme pár desítek metrů, zahнули za dva rohy, když jsme uslyšeli jakési hlasy a zanedlouho jsme narazili na partu místních asi dvacítiletých skřetů. Jaká smůla, podzemí je již obydleno!

Ale Filip se nemínil jen tak vzdát a začal s jejich vůdcem vyjednávat a nakonec celou partu umluvil, že nám nejen „své“ doupě v sobotu přenechají, ale přijdou nám i pomoci s organizací. Kromě toho, skřeti tlupa považovala za svou čest provést nás po celém podzemí, upozornit nás na význačné body (kupa kamení, slepá cesta se závalem, studna) a nakonec nám dokonce věnovala i plánek.

Toto jsem tenkrát odpověděla jednomu potenciálnímu skřetovi, ve skutečnosti samotnému Fëanorovi:

>Co je to je skřetí obleček? (Klidně budu skřet, i když jako prvorozenému synu  
> krále Noldor by mi měl příslušet lepší úřad. :-)

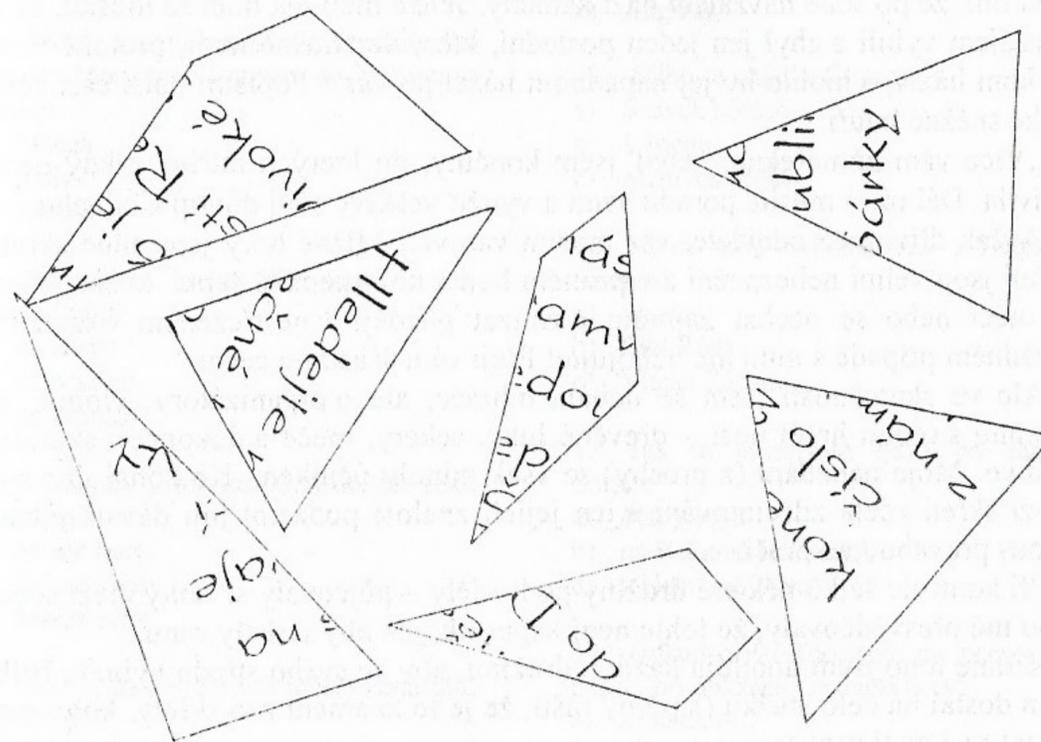
Bohužel na sklonku Třetího věku se v Mlžných horách takováhle honorace nevyskytuje. Nejvznešenější úřad, který jsme mohli nabídnout, byl Elrond v Roklince, ale ta je už nenávratně za námi. V Mlžných horách se dají potkat jen obři, skřeti, Glum, Gandalf a menší počet hraničářů, kteroužto úlohu rezervuji pro děvčata a raněné. Skřetí obleček je cokoli, do čeho se můžeš navlíknout (ale mělo by být poznat, že to třeba není elf :-)). Od roztrhaných montérek až po mamčin kožich. Zbraně dle libosti, ale jen dřevěné. Jen tak mimochodem, v podzemí je pěkná kosa.

Jinému zájemci o úlohu skřeta jsem napsala:

Glum je dost těžká a odpovědná úloha a zároveň to chce člověka, který se nebude bát sedět sám celý den s petrolejkou (a lavórem vody) na opuštěném místě v podzemí. Musí umět odhadnout děti jednak podle věku a jednak podle strachu (máme tam i osmileté

holčičky, které budou hrůzou bez sebe) a podle toho bude buď děsit nebo utěšovat. O jistých hereckých schopnostech, které by měl Glum mít není třeba se šířit. A taky si musí umět zapamatovat větší množství hádanek pro různé věkové kategorie.

V pátek před etapou jsme do výlohy divadla umístili rozstříhanou zprávu:



Organizátoři měli sraz na konečné tramvaje už v 8 hodin ráno (první družiny se očekávaly kolem půl desáté). Ve čtvrt na devět tam byli už skoro všichni. Chyběli jen ti nejdůležitější – Gandalf a Glum. Skřeti si rozebírali oblečky a nadávali, že do tohoto se teda oblíkat nebudou, hraničáři fasovali runy a Hynek – sněhová bouře – uzmul dvě vysílačky a několik plonkových skřetů a šel s nimi blbnout za kopec. Ostatně vysílačky – dodnes si vyčítám, že mě taková ukrutná blbost napadla. Nebyly vůbec k ničemu, pořád překážely, zabavovaly organizátory a nakonec nám jednu někdo ukradl, když se válely v cíli spolu s hromadou jiných věcí.

Teprve ve tři čtvrtě se přičítal Filip na kole a ihned odjel rozvěšovat bludiště. Hraničáři odešli po svých podle mapky, kterou jsem jim nakreslila. Pak odtáhla i tlupa skřetů s Mirkou – Glumem, kterou navlíkli do jakéhosi chlupatého oblečku, ve kterém sice nevypadala jako Glum, ale jako Mirka už teprve ne. V té chvíli už vybíhala na trať první „pokusná“ družinka Pišišvorů, jinak majetek alternujícího Gandalfa – Honzy Verlíčka.

Další družiny se začaly trousit asi za půl hodiny a ty jsem uvítala těmito slovy (později ještě asi desetkrát opakovanými vždy pro novou várku): „Vítejte na úpatí Mlžných hor. Rozhlédněte se a přímo před sebou uvidíte první štíty těchto divokých a nehostinných hor.“ Hráči se rozhlížejí po přilehlé louce a třešňovém sadu. „Skrz tyto hory musíte dnes projít. Nejdříve půjdete přímo za nosem po

asfaltce až k místu, kde vpravo prudce klesá skála, která se vám na první pohled může zdát podobná schodům. Po této skále musíte slézt. Ale pozor – musíte se držet i rukama, jinak spadnete a zlomíte si vaz! Musíte lézt po čtyřech. Kdesi na trati je ukryt hraničář, který vás sleduje a kontroluje.“ (Ve skutečnosti tam pro nedostatek organizátorů žádný nebyl.) „Pak narazíte na potok a půjdete po proudu mezi prudkými skalami. Pozor! V těch místech žijí skalní obři, kteří se baví tím, že po sobě navzájem hází kameny. Jenže měli tak dobrou mušku, že se navzájem vybili a zbyl jen jeden poslední, který se strašně nudí, protože nemá po kom házet, a mohlo by jej napadnout házet po vás.“ Popisují další část cesty až ke sněžné bouři.

„Více vám už neřeknu, neboť jsem končiny, do kterých míříte, nikdy nenavštívila. Dál už si musíte poradit sami a využít veškerý svůj důvtip a odvahu.

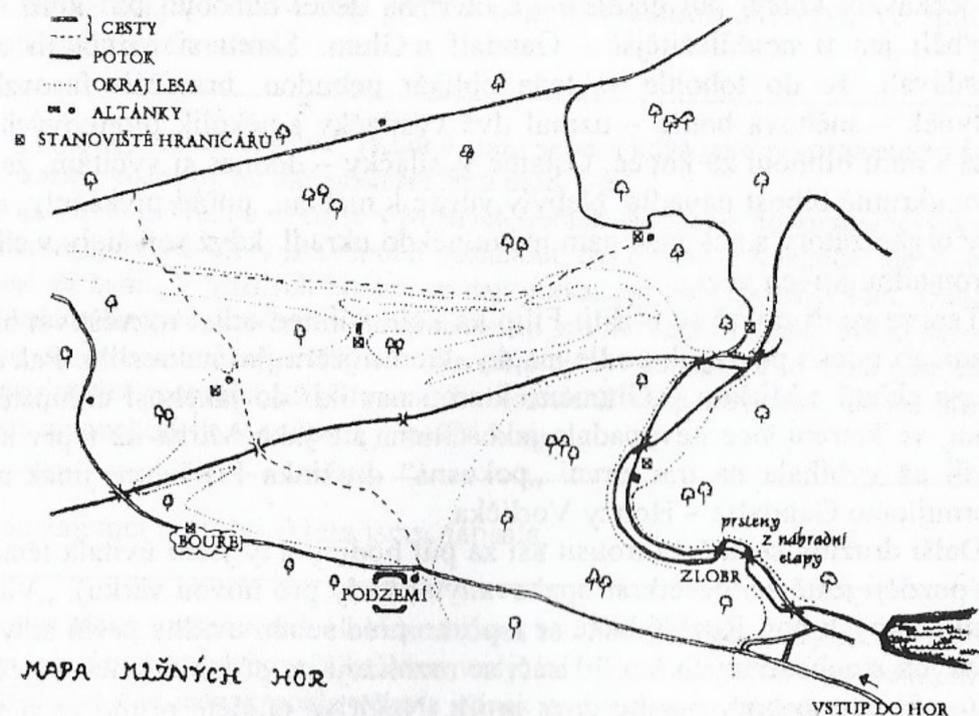
Avšak dříve než odejdete, vás musím varovat, Mlžné hory jsou plné skřetů. Skřeti jsou velmi nebezpeční a v přímém boji s nimi nemáte šanci. Můžete pouze utéct nebo se nechat zajmout a zmizet později v nestřeženém okamžiku. V žádném případě s nimi ale nebojujte! Přeji vám šťastnou cestu.“

Ale ve skutečnosti jsem se nebála o hráče, ale o organizátory, vidouc, co všechno s sebou hráči nosí – dřevěné luky, sekery, meče a dokonce i skutečné kladivo. Moje nabádání (a prosby) se však minuly účinkem. Ke konci dne byli ubozí skřeti zcela zdecimováni a jen jejich znalost podzemí jim dávala jakous takous převahu nad hráči.

Při kontrole šátek některé družiny podváděly – půjčovaly si šátky mezi sebou nebo mě přesvědčovaly, že tohle není kapesník, jen aby získaly runu.

Kromě toho jsem donutila každou družinu, aby ze svého středu vybrala Bilba a ten dostal na čelo stužku (aniž by tušil, že je to znamení pro skřety, koho mají uvázat na konci provazu).

Takto vypadala mapa Mlžných hor...



... a takto jednotlivé otázky na křižovatkách

- Les na hranici Rohanu se jmenuje:
  - Starý Hvozd
  - Fangorn
  - Taur-Rómen
- Říčka, kterou přicházela Družina Prstenu za Morii před vstupem do Lórienu se jmenuje
  - Mšená
  - Želíz
  - Nimrodel
- Na kterém břehu řeky Anduiny leží Minas Tirith?
  - na levém
  - na pravém
  - na žádném
- Jaké hory přecházeli trpaslíci při cestě za zlatem?
  - Mlžné hory
  - Železné hory
  - Modré hory
- Jezero, na kterém leží město Esgaroth, se jmenuje
  - Soumravné jezero
  - Zrcadlové jezero
  - Dlouhé jezero
- Ve které hoře byl zničen Jeden Prsten
  - Gundabad
  - Hora osudu
  - Osamělá hora
- Rhovanion znamená
  - Kraj
  - Šedé hory
  - Divočina
- Saruman Bílý sídlil v
  - Železném pasu
  - Roklince
  - Mordoru
- Drak Šmak ležel na zlatě pod
  - Větrovem
  - Osamělou horou
  - Orodruinou
- Frodo se setkal s Faramirem, synem Denethorovým v krajině s názvem
  - Ithilien
  - Divočina
  - Angmar
- Bilbo se setkal s Glumem v
  - Šedých horách
  - Lórienu
  - Mlžných horách
- Která moc vyhnala zlo z Temného Hvozdů?
  - Sauron
  - Bílá Rada
  - Vládci Západu
- Jak se jmenovala bitva po zániku Šmaka?
  - Pěti armád
  - na Rohanských polích
  - v Helmově žlebu
- Odkud přišli Thorinovi na pomoc trpaslíci při obléhání Osamělé hory?
  - z Gondoru
  - z Eriadoru
  - ze Železných hor
- Hostinec U Skákavého poníka se vyskytuje v
  - Hůrce
  - Šedých přístavech
  - Bralsku
  - Tharbadu
- Lidé, kteří strážili hranice kraje se nazývali
  - krajníci
  - pohraničníci
  - hraničáři
- Kde ležela Blažená země elfů?
  - na východě
  - na západě
  - na severu
- Při setkání se Zeleným drakem v Povádí byste
  - utekli
  - osvobodili zakleté
  - дали si pivo

19. „Elanor“ je

- a) květina
- b) hora
- c) řeka

20. Místo, kde sídlil Cirdan Stavitel lodí a odkud vyplouvali elfové za moře, se jmenuje

- a) Lórien
- b) Osamělá hora
- c) Šedé přístavy

Když všichni odešli, oběhla jsem několik hraničářů včetně sněhové bouře, které jsem snědla dvě jablka, která cestou nasbírali hráči. Runu, kterou za to měli dostávat, jsem však později našla v kapse nevyužitou. Drobný kiks.

Pak jsem se pozdravila s Gandalfem, který se právě tvářil jako nárazník před vstupem do podzemí a zřídila si stanoviště u východu. Za chvíli se začaly zjevovat první neúplné družinky a zcela vyděšené zjišťovaly, že se jim ztratil Bilbo. Když se pro něj chtěly vrátit, už jsem je dovnitř nepustila a to je většinou uklidnilo (neboť pochopily, že se tak stalo v rámci pravidel hry). Neodolala jsem a když se objevil další organizátor, předala jsem mu vartování u východu a sama vstoupila do podzemí.

První úsek cesty vedl rovně kolem jakési zábrany, za kterou jsem narazila na první svíčku a též na prvního skřeta právě kouřícího cigaretu (co ostatně od skřeta očekávat jiného). Trochu ho zmátlo, když zjistil, že jde někdo opačným směrem a ještě víc, když zjistil, že ten někdo je v elfím oblečku. Brzy však pochopil, že jde jen o informační obláček a zalezl zpět do své díry.

A tak jsem se vypravila shlédnout ono úchvatné divadlo (které mělo téhož dne pětaticet repríz). Na další křižovatce jsem zahla doprava a došla až ke vstupní chodbě. A viděla (ač sama neviděna) toto: Družinka na pokyn nárazníku slézala úzkou skulinou do podzemí. Potkává alternujícího Gandalfa, jenž je odvede hlouběji do nitra podzemí. Náhle zprava z vedlejší chodby vyskakuje skupinka skřetů a vrhá se na nic netušící družinu. Zajatce připevňuje k provazu, Bilba nakonec. Gandalf prchá do mé chodby a míjí mě, aniž mne spatří. Na první křižovatce zahýbá doprava, běží kolem Gluma, od kterého před pár sekundami odešel předchozí Bilbo (s kterým jsem se málem srazila). Gandalf Gluma zdraví a kousek od něj se schovává na dohled Velké hromady kamení. Mezitím skřeti táhnou družinku na laně horní chodbou k Velkému skřetovi trůnícímu na Hromadě. Gandalf zapaluje karbidku a ječí, někdo odtrhává Bilba od družiny a strčí ho do Glumovy chodby, Gandalf uchvacuje lano a táhne družinu další chodbou k východu. Když je osvobodí, bere lano a vrací se spodní chodbou neviděn na původní stanoviště, kde předá lano skřetům už opět číhajícím ve své skrýši. A tak pořád dokola, jen s drobnými obměnami – občas Bilbo není včas oddělen a je zachráněn spolu s celou družinou, občas je některá obzvlášť nezvládnutelná družina odvedena čtvrtou chodbou do hlubin kopce a uzavřena na dobu neurčitou ve vězení.

Bilbo zatím potkává Gluma. Glum sedí u studánky a ve světle petrolejky čeří hladinu klacíkem. Šišlá si něco pro sebe. Když spatří Bilba, nabízí mu, že si budou hrát na hádanky.

## Yetti v Divočákové Šárce

aneb

„Glume, Glume, jaktože máš brýle?“

„Jaký brýle? To je speciální oční brnění!“

*Dělat Gluma na sklonku dvacátého století je věc nesnadná. Petrolejka zásadně neposlouchá, zima zalézá za nehty, mokro do bot, skřeti na nervy a nikde ani rybiška. Jedinou odměnou je pohled na vyděšené, později potěšené, později zmatené Bilby. Takových Bilbů je mnoho druhů: Bilbo Bázlivý je malinká holčička s kapucí, která se přesně podle plánu ztratila ve tmě a teď se bojí, co bude dál; Bilbo Akční, kterého bylo potřeba od družiny přímo odehnat a strčit Glumovi skoro až do náruče, jinak by patrně všechny skřety i s Gandalfem pobil; Bilbo Zvědavý, kladoucí spoustu otázek a zřetelně vychutnávající kouzlo hry (takoví Bilbové byli obvykle tak 2x větší než já); Bilbo Nášprtáný, který umí kapitulu „Hádanky ve tmě“ zřejmě zpaměti a dává jasně najevo svoji převahu (ovšem pouze do chvíle, kdy zjistí, že hádanka je nová a neotřelá) a konečně Bilbo Šílený, tj. takový, který se do puntíku zařídí podle čarodejovy rady „Běž! Utíkej, rychle!“; vyřít se ze tmy, ladným obloukem se míhne kolem Gluma, přeskočí petrolejku a padne rovnou do jezírka, vlastně hluboké podzemní studny s vodou.*

*Každý typ Bilba má něco do sebe. Někteří zčehlého Gluma pobaví, jiní potěší, ještě jiní přivedou k šoku, až zapomene básničku...*

*Apropos, básničky, to je také vážná věc... Glum v mém podání dával na střídačku nejčastěji tyto čtyři:*

Je to velký umělec, ač dva prsty mu chybí  
když mu šlápněš na koberec, určitě tě chytí.

Zelenomodrý kabát mám, můžeš si na mne šáhnout sám,  
ani zítra ani dnes na větší si už nesáhneš.

Jsem i v domě, jsem i venku, tvůj zrak ničím nevážu  
když však přijde temný večer, tvou vlastní tvář ti ukážu

Hudba stromů, lupič střech, vrabčí hnízdo ve vlasech.

*a moc ho mrzelo, že byly na hobita až příliš těžké – zdaleka ne všichni uchazeči si vyhádkali prstýnek.*

*Jinak je ale třeba říci, že malí i velcí Bilbové měli většinou z povídání s Glumem opravdovou radost a někteří se k němu i několikrát vraceli, když se přes haldy skřetů nemohli dostat ven.*

*Potkat takového ješitného, šišlavého a silně oranžově chlupatého Gluma, to byl zkrátka silný zážitek, škoda jen, že jsme ho nemohli dopřát všem hráčům. Ačkoli... ale ne, to už by Glum byl asi zmral a oslepl ze tmy úplně.*

Š pozdravem

Lepší čokoládýška

než rybiška

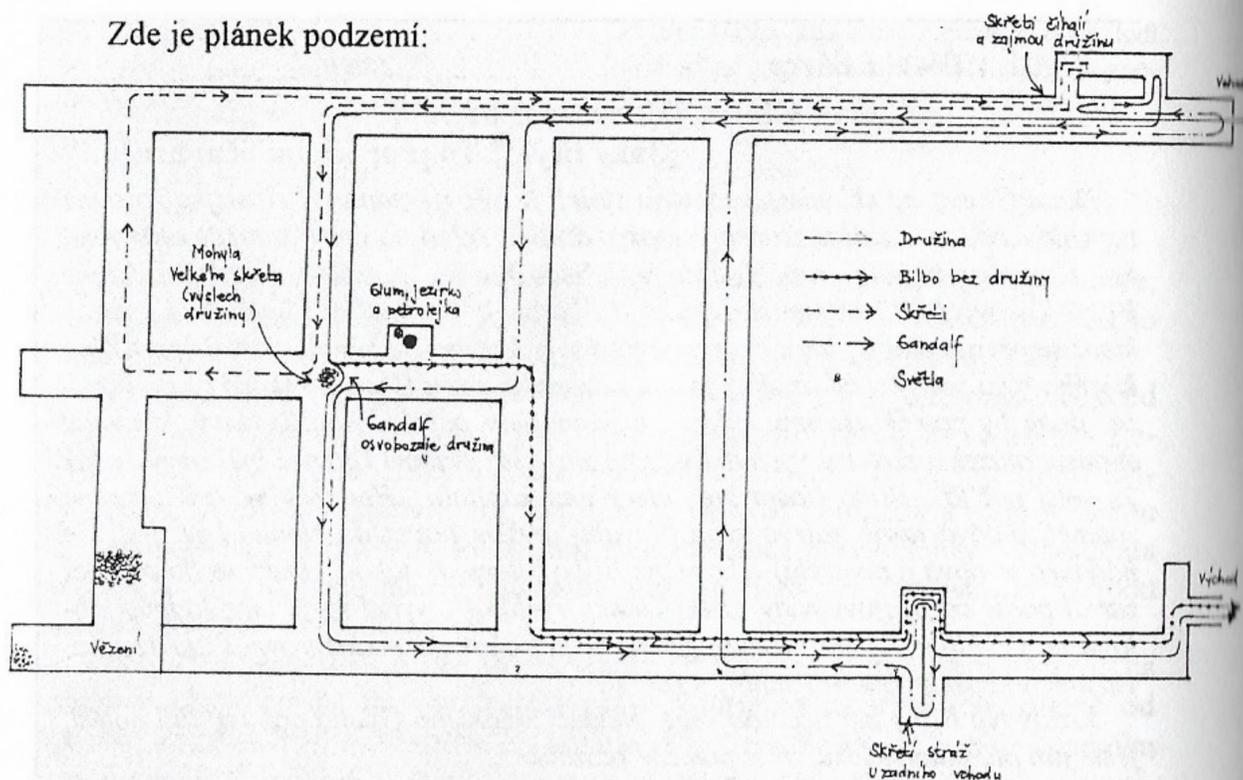
se loučí

GLUM,

vlastní plovací blánkou

\* důležitou částí Glumovy výbavy je samozřejmě nejen vada řeči, ale i ošacení: hodně chlupatý oblek, pokrývající celé tělo a také kapuce, na které se dá esteticky drbat

Zde je plánek podzemí:



Když Bilbo odejde, chvíli si s Glumem povídám a utěšuju ho, protože Glum je smutný, že jsou hádanky moc těžké (nebo děti moc natvrdlé) a zbývá mu ještě příliš mnoho Prstenů. Počkám ještě dvě kola a pak se vracím na své místo u východu, kde prodávám placky.

Ještě několikrát během dopoledne se tam vracím, jenže v podzemí začíná být moc těсно. Přibyla parta místních výrostků spolu s několika nadšenými hráči, kteří chtějí být pro změnu skřeti. Chvilu provázím podzemím jakousi objednanou fotografku (která se už pak víckrát neukázala). Ivan Fried navštěvuje Gluma a rozluští všechny hádanky. Družinky jsou čím dál agresivnější a skřeti také. Glum se zlobí, že mu skřeti bezohledně trajdají nahoru dolů a že chytají Bilba, když od něj odchází, ačkoliv má prsten. Chaos narůstá, ale naštěstí nakonec dochází zásoba družinek a krám se zavírá.

Zjišťujeme ztráty a nálezy – je toho víc na obou stranách. Mé tehdejší hodnocení situace (opět výňatek z korespondence):

Žádné ztráty na životech nebyly, jen jeden chlapec vši silou narazil hlavou do zdi a udělal si parádní bouli a jedno šílené šestnáctileté individuum se pokusilo před zraky vyděšeného Gluma utopit se v 35 metrů hluboké studni. Jeden z organizátorů se zase rozhodl nacvičovat paragliding na kole, ale nakonec usoudil, že toho nechá, protože krev se špatně pere.

Materiální ztráty byly těžší, ale zase v praxi demonstrovaly větu, že kvalita se mění v kvantitu: za ztrátu jedné vysílačky a jedné baterky jsme získali asi deset šátků, dva mečíky a jeden amulet.

Po setmění se zdravé jádro organizačního týmu odebralo na večírek ke mě domů, protože moji rodiče se právě kochali krásami zámků na Loire a bylo u nás volno.

*Jakmile jsme se my hraničáři doslechli, že výprava trpaslíků s Bilbem míří do Mlžných hor, hned jsme se vypravili, abychom jim na cestě pomohli. Mě připadl úkol hlídat nebezpečnou začarovanou oblast. Zlé kouzlo, které se zde objevilo, nemohli hraničáři zlomit, tak alespoň vyrobili kouzelnou tyč, po níž stateční hrdinové překonávali nebezpečné místo. Díky síle trpaslíků a šikovnosti hobitů se to mnoha podařilo. Ale někteří podlehli gravitaci a zlé kouzlo si vyžádalo své oběti. Ze začátku jsem družinky varovala, že pod strání se válí hromady kostí těch, kteří neuspěli, ale musela jsem toho nechat – všichni se tam chtěli jít podívat.*

-has-

Již na začátku jsme zažili slavnostní chvíli – setkali jsme se s důležitou postavou celého dalšího našeho putování – Sličnou Smyčkou. Bylo to nádherné, získali jsme cenný dar – stužku „Bilbovku“. Zlézání skalního svahu po čtyřech (hlavou dolů) už tak povznášející nebylo, dokonce některé slabší povahy ustávaly, zapomínajíc, že v tom případě se neodkladně řítí dolů ze skály. Postupně jsme se dopracovali ke skalnímu obrovu. Chtěl po nás házet oranžové kameny, ačkoliv jsme mu vůbec nic neudělali. Ošklivák! Navíc se nenechal ani zkorumpovat (nabízeli jsme čokoládu!) ani přesvědčit, že oranžové kameny neexistují. Nezbyvalo nám tedy, než zběhale využít projíždějící karavany Avia jako svého úkrytu. Obr tak přišel nejen o čokoládu, ale i o kameny. Ale ty přeci stejně neexistovaly!

Od hraničářky léčitelky jsme vyslechli pojednání o potravě přes Hory a o důležitosti bezu. Opravdu, hned první bezový keř za hraničářkou byl dočista zbaven přebytečné váhy. K jídlu jsme našli pouze několik šípků a kopřivu, kterou později jeden náš trpaslík za odborného dohledu hraničářky na místě snědl. Byla víc než okouzlena (hraničářka, ne kopřiva) a provedla nás bouří až do fronty na skřety. Dlouhou chvíli před chodbami jsme vyplnili získáváním poučné básně Kočka a myši od družinky holčiček, námi podle této básně přezdívané Brutální myšičky (družina Bakekom, nejmladší účastnice hry). Pro nespornou uměleckou a morální hodnotu tohoto díla ji zde uvádíme v plném a původním znění (bez titulků):

#### Kočka a myši

Myš si troufla do předsíně  
za ní kouká kočka líně,  
myš skočila na poličku  
potkala tam druhou myšku.  
A když přišla na poličku,  
uviděla tam kočičku.  
Kočička mě jistě chytí.



Já se musím oběsiti.  
 hup a zpátky na tu poličku  
 po cestě chystá si tkaničku,  
 a když byla na poličce,  
 houpala se na tkaničce.  
 Kočička to uviděla,  
 a myšičku olízala.  
 A když myšku polykala,  
 druhá myška zaplakala.  
 A když myšku spolkla,  
 druhá myš se koukla.  
 Pak si slzy utřela  
 a lítostí umřela.



© Malvína Toupalová  
 a Veronika Hladká

Jak se později ukázalo, její hodnotu ocenil i s kulturní veřejností se nestýkající Glum a daroval „malému“ hobitovi svého čtyřicátého sedmého miláčka. Jedna zuřivá skřetice mezitím mečem svým proklatým sklátila trpaslíka našeho statečného. Chudákovi ani nepomohlo, že byl čerstvě posílněn kopřivou, a bez hlesu padl k zemi. Takový úspěch podle očitých svědků skřetice sama nečekala a byla tudíž překvapena (a vystrašena) více než náš kolega trpaslík. Doufáme, že si vzala ponaučení o skřetím slušném chování...

-htw-

*Je to jediná etapa, na jejíž přípravě jsem se podílel. Za její největší vadu považuji nespojitost mezi částí hranou ve volné přírodě a pod zemí, která vznikla v důsledku přílišného nakupení družinek před vchodem do štol a tedy dlouhou čekací dobou. Jediný způsob, jak tomu předejít by bylo spojit tuto etapu s následujícími orly a vrčky a posunout tak hru v jeskyních na její začátek, neboť za nimi by už vše probíhalo celkem plynule. Bohužel tyto etapy byly v celkovém plánu hry pojaty odděleně a v době přípravy Mlžných hor se s tím už nedalo nic dělat. I přesto byla myslím tato etapa hráči hodnocena jako nejlepší z celé hry, a to zřejmě právě díky části ve štolách, ačkoliv ta trvala družině čistého času jen asi 5 nebo 6 minut, tedy ve srovnání s předcházející poměrně dlouhou hrou venku opravdu jen velmi krátce. Mnou zde ztvárněný Gandalf by se asi ortodoxnímu tolkienistovi příliš nezamlouval, neboť zde nepůsobil ani tak jako průvodce družiny po neznámé skřeti jeskyni /i když to samozřejmě taky/, ale spíš jako hlavní koordinátor jednotlivých skřetích akcí. Je to sice opravdu trochu kuriozní představa, ale jinak to nešlo, neboť systém hry v podzemí jsem vymyslel doslova noc před tím, organizátorů bylo poměrně málo a nemohl jsem tedy zůstat pouze koordinátorem /i když by to bylo poměrně dost potřeba/ a Gandalf se k tomuto úkolu v tamních podmínkách hodil jaksí ze všech jeskynních postav nejlépe. Práci skřetů /velká část z nich byli místní kluci/ musím opravdu ocenit, za daného počtu družin /a některé byly poměrně dost agresivní, což celou hru*

*ještě komplikovalo/ to znamenalo téměř nepřetržitý několikahodinový pobyt pod zemí. Škoda, že kvůli velmi pozdnímu příjezdu Filipa se z původně plánované pokusné družinky stala pouze družinka první, takže jsme museli ozkoušet hrací systém rovnou natvrdo v průběhu hry.*

-vof-

Přišla sobota a s ní dlouho očekávaná celodenní etapa. Podle zprávy v divadle jsme dojeli na konečnou šestadvacítky do Divoké Šárky, kde už Galadriel vítala příchozí poutníky. Než jsem se stačil rozkoukat, pasovala mě na Bilba a tím ze mne udělala zaručeně nejvyššího hobita v dějinách Ardy.

Hned první stanoviště nás přišlo draho. Nějaký pomatený trol\* neměl nic lepšího na práci než házet kamením po mírumilovných pocestných. Všichni kolem něj proběhli bez problémů, jenom ten pitomec Ota tak dlouho váhal, až ho zlobr opravdu trefil. Následkem toho byl Oťák považován za neschopného pohybu a museli jsme ho nést. Pravidla říkala, že uzdravit ho může jedině některý z prvorozených, obdařený léčivou mocí. Jelikož Méd'a se této etapy neúčastnil (snad osvícen nějakou vyšší mocí), zbylo nesení raněného spolubojovníka na Iva a mě.

Když už jsem málem nahlas proklínal Otovu maminku za to, jak vydatně synáčka vykrmuje, spatřili jsme u cesty postavu, jejíž oděv nás nenechal na pochybách. Elfka byla velice ochotná, pomůže, ale ke svým kouzlům potřebuje léčivé byliny. Jak jsem již jednou poznamenal, babka kořenářka zrovna nejsem. Otrhali jsme s Ivem půlku louky, než si z toho hraničářka vybrala to pravé. Ota byl uzdraven a šlo se dál.

Odtud až téměř do konce byla cesta pravou tolkienologickou lahůdkou. Díky mé utkvělé představě, že Dol Guldur neleží v Temném Hvozdu, jsme pak bloudili po lese, zatímco nás vesele míjely ostatní družiny. Ty jsme však vzápětí dostihli na další křižovatce, protože se nám podařilo najít geniální zkratku.

Kdo nezkusil, neuvěří, jak zábavná může být chůze trojice, která má mezi sebou posvazované nohy. V tomto trojúhelníkovém útvaru nám bylo souzeno ujít asi třicet metrů a nutno přiznat, že jsme sebou dvakrát pořádně řízli. Zcela originálně úkol vyřešila šestice mrňat, z nichž tři lezli po čtyřech a další tři se na těch spodních vezli. Prostě pohled pro Valar.

Další zastávkou bylo improvizované golfové hřiště. Šlo o to dokoulet na co nejnižší počet ran holí skřeti hlavu (u nás se tomu říká tenisák) do jamky na druhé straně neposečené louky. Nebudu zastírat, že jsme úkol nesplnili. Z nás jediný měl jakž takž slušnou mušku Ivo, já s Otou jsme připomínali hokejisty HC Netrefpuky po těžké autonehodě kombinované s obrnou.

Znechuceně jsme se vlekli po kraji lesa vstříc příští disciplíně, když tu proti nám pádí družina Dun-dolganských lučištníků, což je příležitost, abych se o tomto pozoruhodném seskupení blíže zmínil.

Ač jsme společně absolvovali celou hru, nepodařilo se mi zjistit, kolik má vlastně tato družina členů. Vyskytovali se v počtu dva až čtyři a kupodivu to

\* Ve skutečnosti to byl skalní obr, prosím neplést [P.R.].

téměř nikdy nebyly ty samé tváře. Nebýt Terezy, ani bych nepoznal, že jsou to stále Dun-dolganští. Tereza byla mezi nimi našťastí bílá vrána a účastnila se naopak všech etap. Kdo měl to potěšení ji poznat, ví, že je to neobyčejně milé a sympatické děvče, které by si v řečnění nezdalo ani se Sarumanem, a to je snad i důvod, proč se její spolubojovníci tak často střídali. Po pravdě řečeno, mít na vybranou, zda strávit hodinu s ní nebo s balrogem, rozhodnu se pro balroga, protože ten by byl alespoň zticha.

Proto není divu, že jsme Dun-dolganské lučištníky s radostí poslali co nejnesmyslnějším směrem a přidali zdarma pár dobrých rad ohledně stano-  
višť.

Po několika dalších desítkách metrů se před námi objevil hlouček bojovníků, stojících uprostřed lesní cesty. Copak, copak, došly síly? pomyslel jsem si, ale za okamžik jsem byl vyveden z omylu. Cirka dvacet dobyvatelů z konkurenčních skupin tvořilo útvar, který připomínal frontu na maso. Vpředu dvojice hraničářů zavazovala hráčům oči a jednotlivé družiny odesílala v pravidelných intervalech (na můj vkus zbytečně dlouhých) na cestu do tmy. Všichni netrpělivě přešlapovali, hádali se a pošťuchovali a přitom bedlivě hlídali své místo ve frontě. Bylo jasné, že pokud chceme předběhnout, musíme vymyslet nějakou lest. Vyzbrojeni klacky jsme se prohlásili strážci pořádku a dali se do zahánění nejdotěrnějších jedinců, kteří se strkali v čele fronty a překáželi hraničářům v práci. Vtipálek Ivo se navíc začal kdekoho vyptávat: „A máte znamení meče?“ Když nic netušící oběti po pravdě odpověděly, že ne, blahosklonně jim prozradil, že se na předchozí křižovatce měli dát podle šipky vzhůru do kopce a tam si znamení vyzvednout. Zmíněná šipka byla skutečně dost sporně orientovaná, a tak se Ivovi podařilo vnést mezi čekající poutníky zmatek a někteří z nich se opravdu obrátili s úmyslem vrátit se pro „znamení meče“.

Využili jsme situace, nechali si zavázat oči a vyrazili na asi 150 metrů dlouhou trať. Šli jsme husím pochodem, jednu ruku na rameni předchozího a ve druhé ruce klacek na ohledávání cesty. Byl to nepříjemný pocit a trvalo dlouho, než jsme zaslechli hlasy: „Teď se musíte trefit na tu lávku.“ „Hlavně nespádněte do vody!“ a podobně. Ještě chvíli nás mučili, než nám dovolili sundat si šátky. Žádná lávka tam samozřejmě nebyla, jen skála po pravé straně a další fronta na závěrečnou atrakci. Gandalf Filip právě vyprávěl, jak se v Mlžných horách rozmohli skřeti a že jediná bezpečná cesta vede pod zemí. Během čekání na povolení ke vstupu do podzemí jsme se bavili vítáním dalších tápajících příchozích. Konečně na nás přišla řada a tři z Pěti vlasů se spolu s jedním průvodcem spustili do skřetích chodeb ve skále. Byla to ale hanebná past.

Průvodce byl bezpochyby uplacen Nepřítelem, protože po několika krocích tmou proti nám náhle stála skřetí tlupa. Okamžitě jsem padnul na zem a odplazil se do temného kouta. Skřeti se s hrozivými výkřiky vrhli na zbylé dva bojovníky. Přesila byla velká a boj nepřicházel v úvahu, Ivo s Otou se radši rovnou vzdali. „Kde je půlčik?“ řvali skřeti, když zjistili, že ani jeden ze zajatců nemá na čele pásku od Galadriel. V bledém světle pochodní se orkové rozhlíželi kolem. „Určitě utekl zpátky,“ napadlo je a dva z nich se roz-

běhli do vstupní jeskyně. Byl jsem rozhodnut prodat svou kůži co nejdraž a přitisknut ke kamenům jsem ani nedýchal.

V úzké chodbě mě ale nakonec stejně objevili. Postavili nás do řady a svázali ruce jedním dlouhým provazem, takže jsme byli jako korálky na niti. „Půlčika nakonec,“ nařídil vůdce skřetů a vzápětí už nás hnali dlouhou chodbou dál do hloubi hory. Táhli nás přes kameny a skrz louže a popoháněli ranami a nadávkami. Octli jsme se na křižovatce, kde Ivo s Otou současně zakopli o hromadu kamení uprostřed. V tu chvíli ke mně někdo přiskočil a povolil mi pouta se slovy „utíkej doleva!“ Poslechl jsem a zmizel udaným směrem. Ještě jsem stačil sebrat ze země Žihadlo, které za mnou kdosi mrštil a najednou bylo ticho. Skřetí pokřik se ztratil v dálce a s ním i moji společníci. Nezbývalo mi nic jiného než jít dál.

Dorazil jsem k velkému výklenku, spoře osvětlenému svíčkou, jejíž světlo se odráželo na hladině podzemního jezírka. Stěží jsem rozeznal postavu v koutě, nicméně mi bylo jasné, kdo to je. Glum, nejtragičtější oběť Jednoho. Naštěstí byl zrovna v dobrém rozmaru a ani ho nenapadlo dorazit utrmáčeného Bilba.

„Ššš“, zašišlal. „Už šme dlouho neviděli živé štvožení, glum. Zahraje ší to š námi hru na hádanky, můj milášku, ano?“ Přistoupil jsem blíž a pokusil jsem se hned položit jednu z předem připravených hádanek. „Ne, ne, můj milášku. Tady se ptáme jenom my. Dáme tomu jednu hádanešku, jen jedinou, a když to uhodne, doštane to od náš dárešek.“ Radši jsem se neptal, co se stane, když neuhodnu.

Glum vůbec nevypadal tak odporně, jak jsem si ho představoval a mluvil příjemným, skoro ženským hlasem. Přednesl veršovanou hádanku, z níž mi utkvělo v paměti, že ve dne „tvůj pohled ničím neváže“, ale večer „tvou vlastní tvář ti ukáže.“ V první chvíli mě napadly hned dvě věci: vodní hladina a zrcadlo, ale cítil jsem, že to ještě není ono.

„Ššš“, ozval se zase Glum. „Špatně, můj milášku, proč by tomu mělo žrčadlo ukažovat jeho ošklivou tvážišku jenom večer? Ať to žkuší hádat znovu, jišššš.“

„Sklo,“ vypálil jsem vzápětí, protože jsem si vzpomněl, jak jsem jako malý přišel na to, že večer je vidět z okna ven jediné když se v místnosti zhasne.

„Šprávně, můj milášku. Ale jaké šklíško myslíme, glum? Muší nám to povědět, ano, muší, jinak tomu nedáme náš dárešek.“

Teď už to bylo snadné. „Sklo v okně,“ zněla moje odpověď. Glum se zaradoval a – musím se pochlubit – pochválil mě, že jsem první, kdo tuhle hádanku uhodl.

Poděkoval jsem za Prsten a vydal se hledat východ z katakomb. Chodby byly nečekaně rozsáhlé, s mnoha křižovatkami, prostě opravdové skřetí tune-ly. Na několika místech jsem se ještě musel skrývat před procházející hlíd-  
kou, ale ta už nepředstavovala velké nebezpečí. Podle zapálených svíček jsem dorazil k východu. Tam už čekali Ivo a Ota, které skřeti po mém „útěku“ vyvedli jinou cestou.

Třetí etapa byla u konce. Překonali jsme Mlžné hory, u Galadriel koupili další placku a hurá domů. Na příště musíme přijít v plné síle, protože údolí Velké řeky je plné skřetů a vrků. Konečně poteče krev!

-tip-

Kdosi prohlašuje, že v jeskynním systému, který má být použit při další etapě, se skladoval radioaktivní materiál. Někteří protiargumentují tím, že tam byli, a ještě žijí. Jó hoši, radioaktivita působí pomalu. Slibuji, že se na to zeptám známého speleologa. Zprávy dobré, je to prázdný, uměle vyhloubený systém, kde by nás neměli otravovat ani ochranáři. Hra mě zaujala, takže slibuji pomoc i na tuto sobotní etapu. Sraz je odporně brzy ráno. Vzhledem k tomu, že noc předtím si čtu Jméno růže, moc toho nenaspím. Na konečné tramvaje se již shromáždil slušný hlouček lidí. Tedy, až na Filipa, protože někdo musí vždycky přijít pozdě, aby na to padl celý rezervní čas vymezený organizátory. Takový je zákon těchto her. Filip konečně přijíždí a hned zase odjíždí něco připravovat na trasu. Beru si roli skalního obra a dostávám žíněnou poustevnickou kutnu, kterou si musím neustále podkasávat, abych si na ni nešlápl. Několik cizinců si nás fotografuje (skřeti vypadají podobně, jen jsou někteří o dost vyšší než já, to víte, obr), jedno dítě na nás ukazuje a pláče. Balvany. Daniela slíbila nafukovací zvířátka a nepřinesla. Naštěstí. Nedovedu si představit, jak bych s něčím velkým a nafouklým mohl vůbec někoho trefit. Místo toho dostávám několik sytých oranžových hadrů, které si prý mám vycpat slámou a nějak zavázat. To rovnou mohou chtít, abych si tam postavil kulometné hnízdo, schopnosti na to mám asi tak stejné. Nakonec hadry uvazují na mnoho uzlů, až získám tři hrboly látky. Takové typické skalní balvany. Táhneme do údolí. Zůstávám na malinkaté skalnaté loučce nad cestou, z druhé strany teče potok. Děsím několik turistů. Krom toho se děsím i sám, jelikož mé místo zatím nepřišel nikdo zkontrolovat, takže nevím, zda stojím dobře, bylo by trapné, kdyby mě hráči museli hledat, abych si po nich hodil. Přichází první grupa dětí. Veliká. Zvedám se a významně potěžkávám oranžové balvany. Děti se zmateně zastavují a pak vyrážejí úprkem. Házím po nich a jednoho zasahuji. Běží dál. Mizerové. Křičím cosi o tom, že se mají nést a o nesportovním chování. Pěkně frustrující začátek pro obra. (Mimochodem, jak se později ukázalo, ta skupina k nám vůbec nepatřila.) Pak už se trousí družina za družinou. Brzy objevuji, kam nemám házet, první projektil končí v potoce. Se dvěma se mi nepracuje moc dobře, protože než stačím po vyházení slézt ze skály, sebrat hadry a znovu vylézt nahoru, někdy mi proběhne další družina. Některé družiny to řeší tím, že když proběhnou, házejí mi projektily nazpět samy, aby o to další nepřišli. Obdivuhodná nezištnost. Po chvíli zjišťuji, že nejlépe je na lidi házet ve chvíli, kdy mne minou a běží už skoro zády ke mně, protože tak mají nejmenší možnost manévrovat a uhnout. Díky tomuto mému objevu si několik hráčů na přesně stejném místě přesně stejným způsobem ošklivě rozbije ústa, protože se ohlédnou ve chvíli, kdy by měli koukat na cestu. Sorry. Ale stejně je ode mne odnášeno minimum lidí. Hraničářka-léčitelka stojící na dalším stanovišti mi to ostatně později vyčítá. Každý je svého štěstí strůjcem, měli mi přidělit moto-

střeleckou jednotku. Proud družin zvolna ustává. Vytahuji Kedrigerna a začínám si číst, po očku kontroluji záhyb cesty, zda se někdo neblíží. Občas planý poplach - turista, jednou ovšem také zcela prošvihnu přicházející družinu, která beztravně projde. To víte, takový obr se sklony k literatuře. Lidé si mě často prohlížejí, ale jen jedna maminka se zeptá, co jsem zač, aby mohla informovat dítko. Zajímalo by mě, co se jim ostatním asi o mně honí hlavou. Jsem zcela zahalen do žíněné sutany (ušité z hadrů na podlahu) a když vidím, že se někdo blíží, vstanu a zůstanu nehybně stát na skále nad cestou. Ztrácím další balvan, ale tentokrát už do toho potoka zkrátka vlézt musím. Naštěstí se zachytil hned u břehu. Před polednem přichází jakási dívenka, kterou nejsem sto zařadit (hráč-nehráč), zvědavě na mě pohlíží, jako by chtěla navázat kontakt a pomalu se blíží. Když je asi tři metry ode mě, hodím po ní padáčkem balvan. Samozřejmě vedle. Její obličej je jeden velký otazník. „Vy asi nehrajete, že?“ říkám rozpačitě. Přisvědčuje a vrací mi balvan. Pak mě ještě chvíli pozoruje a když kolem přebíhají dvě z posledních družin, vrací mi hodem vyházené balvany. Že by mi sutana zvyšovala sexappeal? Možná bych měl zkusit dát se do nějakého řádu. Slib cudnosti se prý nemusí skládat hned. Ale zpět na palouček u cesty. Je po poledni a už nikdo nechodí, dokonce ani čumilové ne. Čtu si, ale nějak na to nemám náladu, když se kdesi kolem provozuje spousta dalších zajímavých činností. Někdy kolem jedné mě přijede odvolat hlídka na kole. Tímto děkuji organizátorům za tuto prozřetelnost. Znam dost her, kde kontroly odvolala až snášejší se tma, případně jiný živel. Cestou sbíráme uzdravitelku a pak Hanku-hraničářku. Likvidujeme papírové cedule napíchané na stromy a bavíme se otázkami na nich napsanými. Po cestě spatřujeme též altánek s velmi ošklivým sršním hnízdem. S Hankou si na chvíli přisvojujeme roli bouře a vyžíváme se na několika posledních družinách. Jde o to zavázat jim oči a pak je obtesávat šiškami cestou do kopce, případně aranžovat chroští na místa, kde nemá co pohledávat. Jednu družinu se mi tak opravdu málem podaří svést na scestí - tedy dolů se svahu strmého kopce, ale vyděšení hráči se nakonec s výkřiky „Tady není cesta, tady není žádná cesta,“ zastaví těsně u okraje svahu. Když projdou všechny družiny, zkusíme to s Hankou sami. Nahoře se najde dost hráčů, kteří si ochotně a rádi zasuplují bouři. Musím využít celé masy svého těla, abych se přes živou hradbu, která se přede mnou nakonec dělá, prodral. Když si sundám šátek, spatřím jako první Filipa, který na mě hledí se směsí údivu a zděšení, alespoň tak mi to připadá. Není ostatně divu, nejinak se někdy na své chování dívám i já sám. Zatajují svou mírnou klaustrofobii a jdeme na exkurzi do jeskyní. Lezeme tam východem a chvílku je to zatraceně úzké, ale pak se chodby rozšiřují. Stejně bych se tu nechtěl sám octnout bez baterky. Kdosi na nás vyráží se strašidelným kvílením a pak znechuceně mává rukou: „Zase další exkurze, ty lidi už sem lezou jako do průchodáku!“ Teprve poukaz na to, že jsme také organizátoři a pohled na můj skřetí háv ho uklidní. Pak nás provede podzemím. Scény jsou tu opravdu efektní. Všude divoké skřeky, záblesky baterek, Gandalfové rázující chodbami. Pouze u Gluma jsme nebyli, jelikož prý byl velmi vytížen a čumilové by jen kazili hru. Opět na slunečním světě. Tedy, ten druhý

vchod do jeskyň je tak úzký, že bych se jím nechtěl protahovat. Myslím, že pro celou tuto část etapy platí heslo: 'Chudáci hráči si myslí, že organizátoři mají situaci pod kontrolou.' Naštěstí se tam nic nestalo. Alespoň myslím.\* Zvolna se blíží večer. Hanka odchází, já ještě zůstávám, abych pomohl s případným balením. Zvolna začínám rozlišovat zástupce divadla (fousáč),† který s organizátory vede velmi podnětnou diskusi na téma: kdo vlastně organizuje tuto hru. Pak dochází k malému dramatu. Jeden z hrkajících a šumících krámů, které nebyly celou dobu kloudně k užitku a kterým se říká vysílačky, mizí. Respektive je šlohnut, ale to se s jistotou zjišťuje až později. Zatím je ještě naděje, že si ji někdo omylem odnesl domů (zatímco si ji někdo odnesl domů zcela záměrně). Zástupce divadla nezapře svou profesi a začíná vyčerpaným organizátorům sehrávat takovou malou, neustále se opakující etudu na téma 'Ztratila se vysílačka a já to říkal a co mi na to v divadle řeknou.' Nemá s sebou maňaska a tak hraje živě. Daniela ono představení postupně shlédne asi v deseti reprízách, pak se náhle otočí a odchází‡. Takový divácký nevděk! Nyní se stávám divákem já. Musím říci, že tento úhel pohledu mi dává nahlédnout do hlubokého moudra Danielina činu. Po chvíli prohlašuji, že ji jdu hledat a jdu ji hledat. Zatímco probíhám okolní čtvrť a prohledávám pudyky, hospody a bistra, Daniela se opět nachází. Divadelní představení naštěstí již skončilo a zástupce Minoru i s rekvizitami odjel. Míním, že si mohl jen jet pro toho maňaska, aby nám ten problém s vysílačkou lépe osvětlil a tak se raději přemisťujeme k Daniele. Hra končí bujarým večírkem (tedy bujarým v podání tolkienistů – to znamená, že se hodně a dlouho plká), z něhož odjíždím někdy k ránu. Neděli trávím melancholicky. Vždy hodinu spím, pak si přečtu stránku ze Jména růže a sním něco menšího. Pak zase spím. Hezký den.

-ron-

Třetí etapu osobně považuji za nejzdařilejší – zúčastnili jsme se jí jen dva – já a můj kamarád. Ten se ale ode mne začal distancovat po prvních pěti minutách, kdy jsme před Minorem potkali asi čtyři družiny a já byla osočena z feminismu, cynismu, militarismu a zlomyslnosti (musím ale říci, že jsem si to nenechala líbit a psychoanalytik lidí z těchto družin jim bude léčit min-dráky a komplexy z tohoto setkání dalších dvacet let).

Legrace ale začala, když jsme se hnali od jednoho hraničáře dál a nad sebou na louce zahlédli dav lidí a inteligentně usoudili, že zřejmě půjde o nějaký piknik, jehož účastníci pozorují, kam půjdou ti s lepším orientačním smyslem, tak jsme jim utekli zkratkou přes les a teprve o hodinu později jsme zjistili, že jsme minuli jednoho hraničáře (možná se zatím zdá, že naše družina se vždycky sebere a najednou se někam rozběhne, pokud možno na druhou stranu než by měla, ale není to pravda).

\* Jedna docela velká boule na čele a jeden ve studni zmáchaný výrostek. A zcela vyčerpani skřeti. [P.R.]

† Ivan Fried [P.R.]

‡ Ve skutečnosti jsem zbaběle prchla největší rychlostí, které jsem byla schopna a zastavila se až o dva kilometry dál. [P.R.]

Po další hodině, když jsme chodili poslepu, lezli na skály, padali a vraceli se ke stále stejným hraničářům, jsme se ocitli před jakousi králičí norou, u které seděl trpaslík a tvrdil nám, že se tudy prochází pod Mlžnými Horami a že tam máme vlézt. Celkem jsme tam byli čtyři, já coby Bilbo, druhá polovina družiny coby kompars a nějací dva chlapečkové z jiné družiny.

Vlezli jsme tedy dovnitř.

Tam jsme potkali Gandalfa, který nám asi po dvacáté třetí řekl, že až (ne kdyby) nás chytí skřeti, nemáme se prát, protože pak by to bylo horší, a že pokud se s nimi nebudeme prát, tak nás pustí. Mě, jakožto důležitou osobu, umístil dozadu, řka, že je to proto, aby mě nechytily skřeti, kteří se jistě přivenou zepředu a zleva (měl při tom takový ten rádoby upřímný úsměv, takže jsem si mohla myslet, že Gandalf je zkorumpovaný a od skřetů podplacený).

Když jsme ušli dva kroky, vrhli se na nás skřeti (překvapivě zezadu a zprava). Přihnali se k nám očividně ve snaze nás zamordovat na místě. (Mám podezření, že mezi nimi byla spousta „lidí“, kteří mě neměli moc rádi a chtěli mi oplatit všechno, co jsem jim kdy udělala). Dle instrukcí, že se skřety se prát nemáme, jsem se s nimi začala prát. (No řekněte, co byste dělali vy, kdyby vás začala ohrožovat banda skřetů?!)

Ale nakonec nás přivázali k jakémusi motouzu a odtáhli skrze bahno a louže ke skřetímu králi, který mne, coby nejvzpornější a nejdřejší, nakázal uvrhnout do vězení. (Ale až já si vzpomenu, kdo to byl!!) A vůbec nevím, proč zrovna mě – mě, nejlaskavějšího, nejpacifičtějšího, nejmilejšího, nejslušnějšího člověka, který se tam vyskytoval (další důkaz zkorumpovanosti pořadatelů – už ani skřeti nejsou, co bývalo!)

Dejte na moji přátelskou radu a nikdy se nenechávejte zavřít do skřetího vězení – odmítli mi přinést polštář, dát ženskou dozorkyni, vyprávět pohádky, nesvitit mi do ošišek a neustále něco vykřikovali o svlékacím pokru. Jednou se mi skoro povedlo utéci, ale vzhledem k tomu, že už jsem to jednou zkoušela po cestě, tam příkráčelo celé procesí, mávali sekerou a vykřikovali: „To bylo podruhý!“ Tak jsem to zkusila potřetí, protože byli při své šikovnosti příliš zaměstnání tím, aby se tou sekerou nezranili sami, ale bohužel jich bylo víc (ač nebyli v přesile), takže se mi nepodařilo prorazit jejich řady.

Ale po půl hodině jsem je znechutila natolik, že mě sami prosili, abych odešla. Tak jsem šla. Sice mě nechtěli pustit ke Glumovi, ale ukecala jsem jakési malé skřítě, kterému jsem šlapala na plášť, jelikož ho táhlo půl metru za sebou, a kterému zhasla baterka, aby mě ke Sméagolovi dovedlo.

Takže z toho plyne poučení – neposlouchejte Gandalfa. Jediné, co na skřety platí, je pořádně je zmlátit.

-ter-

Ti kdo chtěli získat Prsten v náhradní etapě, měli opravdu těžký úkol. Museli nalézt altánky, v nich slabiky textu, složit je a dozvědět se, kde přesně v potoce Prsteny jsou (neboť to, že jsou v potoce jim došlo velice rychle). A pak zbývala už jen maličkost – do toho potoka vlézt a nezmrznout.

Šiš. Našli naši jeskyníky, hobitů a oškliví. Co hledali... Částu pod horami? SSS, nic takového. Průstyměr chlebi. Dostadi mi-lásko, když ukáží kádanku... Ue neMáme milásko...

A co když máš neMaštu? a co když vůbec nepřišli? Tak ať si to pošlechoU:

Děvčátko spoutané karpak Ji rozváže nešťastný kladiva se zlou se potažie

Jména tvojí s jejím jsou spojena. Dojdou, když někdo tpašluku kolena s čistom tím dojou na konec koleji dal musí po svých jak možičky bojeji.

Dostanou mapičku na malou rybičku Mjia (nebo jen šupinku). A kde najdou prstýnek? ve vodě, jistě, kde myšně ho našli. Ať podle mapičky obejdou prstýnek, dřevěné koudičky. Tam najdou příměňka, ztracemou správičku, kde leží prstýnek. Ať mánu tu správičku příměňou šem přístě. a ať přijdou včas...  
**GLUM**

Nápověda hraničářů pro ty, kteří hledají zprávy v Mlžných horách:



V altáncích hledejte útržky nápisů černým písmem psané na kameni či dřevě spíše pod nohama než v korunách stromů mapa, již zde dostanete, poradí vám, kde hledat.



Vyslovujeme takto svou lítost nad veškerou tělesnou a materiální újmu, kterou účastníci utrpěli při přechodu Mlžných hor, zejména v podzemních slujích. Pravdou je, že následky na zdraví a majetku skřetů jsou také dosti patrné.  
Hmotné satisfakce se vám může dostat v některém z nalezených předmětů uložených ve vrátnici divadla, případně lahvičky osvěživé tekutiny (zbydou-li ještě) jako náhrada za utržená zranění tamtéž.



## 4. ETAPA

### Skřeti a vrrci aneb Bijte organizátory!

ve které se dozvíte,

- jak sestavit nerozluštitelnou šifru
- co je strom limonádovník
- proč nosí vrrci kožich chlupy dovnitř
- a jak hráče pobavit a organizátory zdecimovat.



Úterý 11. října, Stromovka

#### Čtvrtá Gandalfova výzva

Vaše družiny překonaly hrozivé stíny Mlžných hor a konečně můžete spatřit úrodné údolí Velké řeky Anduiny a za ní do nekonečna se prostírající zelené moře stromů Temného hvozdu. Vstoupili jste do kraje zvaného Rhovanion neboli Divočina a čeká vás ještě dlouhá cesta k Osamělé hoře.

Příští úterý dne jedenáctého října tedy sestoupíte po horských úbočích a musíte projít nebezpečným územím skřetů a vlků až k břehům řeky.

Úterý poté vás pak čeká cesta od Anduiny až k okrajům Temného hvozdu, která také nebude prostá vzrušení a pozoruhodných setkání.

A konečně v sobotu dvacátého druhého října vkročíte mezi stíny Velkého lesa.

Tedy dostátek síly, odvahy a vytrvalosti. Čekat vás budu u bran Divadla Minor 11. října v 15 hodin.

P.S. Družiny jsou očekávány příští úterý mezi třetí a čtvrtou hodinou odpolední u bran Divadla.

P.P.S. Můžete stále doplňovat nesplněné etapy neúradními úkoly. Za první etapu je zde vyvěšen Thorinův popis cesty do Roklinky, paní Arwen k tomu připojila soupis požadovaných uměleckých prací za druhou etapu. K třetí etapě přes Mlžné hory svou zprávičku vylepil Glum.

- ◊ Čtvrtá etapa prověřuje fyzickou zdatnost hráčů. Ve vymezeném území jsou na stromech připevněny tabulky s runami, které se hráči pokouší zahlédnout. V tom jim brání organizátoři – skřeti a vrrci.
- ◊ Skřeti a vrrci se pokoušejí dotknout hráče rukou nebo mečíkem (skřeti). Zdaří-li se jim to, hráč ztrácí život a musí se vrátit za hranici vymezeného území, aby získal nový.
- ◊ Hráči mají možnost bránit se Žihadly (mají-li je) nebo červenými šíškami (naleznou-li je), avšak skřeti i vrrci mají životů několik.
- ◊ Přejde-li skřet o všechny životy, musí se vrátit do svého doupěte. Přejde-li vrrek o všechny životy, lehá si na zem a počítá do sta.
- ◊ Kromě pravých run se v území vyskytují i runy falešné, které leží na zemi.
- ◊ Aby mohl hráč ukončit etapu, musí nalézt strom limonádovník a získat jednu umělohmotnou láhev s limonádou. Pak družina vyhledá Pána orlů a ten ji přenesse do bezpečí.

Začal říjen a počasí se rapidně zhoršilo. Nastalo období mlh, které mnohdy ani polední sluníčko nemělo sílu rozehnat.

V divadle bylo dusno. Již dost velký průšvih se ztracenou vysílačkou byl násoben hněvem kostymérky, když zjistila, že jsme v podzemí zablátili zapůjčené skřeti oblečky (podle ní mnišské kutny). Vypadalo velmi nereálně, že by nám je ještě někdy půjčila a my je velmi potřebovali – blížila se Stromovka, sólo pro skřety. Ale nakonec se všechno vyřešilo díky neutuchající pomoci Kateřiny, která to za nás vyžehlila – obrazně i ve skutečnosti. Dokonce jsme si je mohli ještě jednou vypůjčit...

Toho odpoledne jsme hráčům na dvoře připravili tvrdý oříšek. Na stromě visela cedule s touto šifrou:



VEEEAAHN\_IIOĚDSNEÝAŠ\_  
D\_Š\_SLHZPV.YJ\_\_\_MYÉO\_S  
\_TOTI\_SVTAÁPKKÍUVDRC.  
DTSNSOBMRČLP\_\_ACVTIĚ  
\_LĚY\_D\_ĚOAŮ.



Domnívala jsem se, že rozluštit něco takového nemůže být problém (alespoň pro ty starší), ale velmi jsem se mýlila. Všechny družiny byly zcela bezradné.

Po čtvrt hodině jsem napověděla – „Důležité je číslo tři“. Nic. Po další čtvrt hodině dodala: „Vodorovné čárky jsou mezery mezi slovy, tečky nejsou tečky za větou.“ Zase nic. Ještě po čtvrt hodině jsem jim prozradila klíč. Pochopila asi čtvrtina družin. Zbytku jsem po další čtvrt hodině šifru před očima rozluštila sama. Zbyly poslední dvě družiny. Ty jsem radši do Stromovky odvezla sama. Člen jedné z nich se otočil ke kamarádovi a zeptal se: „Hele, a co to jsou ty hvězdopřavci?“ A druhý mu odpověděl: „Nevím, ale asi budou v tom planetáriu.“

Před planetáriem stál Gandalf s Orlem a zmatečně vysvětlovali už tak dost zamotaná pravidla. Některá, jako třeba „Šiškový oheň“, kterým mohli skřeti vyradit některého hráče z etapy nadobro, nikdy nebyla použita, jiná nikdo nepochopil, a tak se bojová hra změnila v prostou honičku, kde honil ten, kdo se tvářil sebevědoměji toho, kdo si nebyl sám sebou tolik jist.

O vlastním průběhu toho moc nevím.

Vím jenom (z Michalova líčení), že hra vypadala jako hon na organizátory, viděla jsem několik naprosto určených skřetů z posledních sil bránících své ubohé doupe, zato děti byly v naprosté pohodě, čtvrtou runu skoro nikdo nenašel, zato našli dvě falešné, na které je nikdo předem neupozornil (a porvali se o ně, což s potěšením kvituji), Hanku s Michalem (vrrky) skoro ušlapali, když je oba současně dobili, nic se neztratilo ani nezničilo, jedné družince někdo ukradl Žihadlo a podsunul mu svoje zlomené, šišky během hry barvily už jen trochu, Fried si zahrál skřeta, holka z Dun-dolganských lučištníků si opět stěžovala (už nevím, co to zase bylo) a pohrdlivě se vyjádřila o družince Golthotw, když se dozvěděla, že jsou to matfyzáci, tak jsem jí dorazila konstatováním, že půlka organizátorů jsou taky matfyzáci, na což reagovala tak, že je to taky na hře vidět.

Milan Dian si vyrobil skvělou hlavu orla, poletoval po bojišti a odnášel za řeku přeživší hráče. Všichni se skvěle vyblbli.

Skřeti jsou, jak známo, nejpočetnější rasou ve Středozemi. Do Prahy jich ale Velký skřet moc neuvolnil. Důvodů může být víc – snad nemá Mordor dost prostředků na financování služebních cest, možná měli problémy se vstupním vízem, nevím. Osobně bych se přiklonil k jednoduššímu vysvětlení: že prostě skřeti velitelé špatně odhadli situaci a počítali s menším odporem. Díky tomu se čtvrtá etapa zvrhla ve vyhlazovací válku proti skřetům a vrrkům, kteří byli pronásledováni na každém kroku. Najít v parku skřeta nebo vrrka nebylo nic těžkého. Kolem každého z nich totiž stál kroužek dorážejících bojovníků a chudáci skřeti nestačili odrážet rány. Občas se některým z nich podařilo uniknout z obklíčení, což vyděsilo poblíž zevlující hoblátata, která si na otevřený boj netroufala a jen pevně svírala červené šišky pro případ nejvyšší nouze.

Do Stromovky jsme se dostali podle šifrované zprávy, kterou nám nějaký dobrák zanechal v Minoru. U hvězdárny nás odchytil Gandalf a pustil se do vysvětlování pravidel. Když už to trvalo asi deset minut a výraz přítomných napovídal, že nikdo nemá nejmenší tušení, o čem je řeč, zachránil nás Pán

orlů. Stručně shrnul hlavní body Gandalfova projevu a vyrazili jsme. Bylo načase, protože směrem od tramvaje se už valila další horda dobyvatelů.

Území, na němž se vyskytovali skřeti, nebylo tak velké, jak se na první pohled zdálo. Po zhodnocení situace jsem zvolil Cestu nenásilí a začal pátrat na vlastní pěst po runách rozvěšených na stromech. Měly být celkem čtyři, ale co se toho týče, nastražili na nás organizátoři podlou past. Kromě oněch čtyř zákeřně rozmístili ještě asi tři runy falešné. Falešná byla například runa položená na pískovišti, o kterou se sváděly nejtěžší boje.

Tam jsem se opět shledal se svou rozprášenou družinou, bohužel hned vzápětí jsem byl zabit a musel jsem se dojit „oživit“ za hraniční čáru. S holýma rukama toho člověk proti skřetovi moc nenadělá. Organizátorům zřejmě jaksi ušlo, že na každou družinu připadá jen jeden meč, nezbylo mi tedy nic jiného, než hledat červené šišky (jediné oficiální střelivo). Našel jsem všehovšudy tři, z toho dvě jen díky tomu, že se odrazily od zad štvané-ho vrrka.

Náš meč třimal Ota a bojoval tak zuřivě, že mu jeden skřet vynadal, protože ho Ota místo sekání bodal do břicha. Asi si spletl meč s kordem. V zájmu bezpečnosti skřetů mu ho Méd'a zabavil a pro jistotu v dalším souboji zlomil. To byl pro Pět vlasů signál k odchodu. Přesunuli jsme se na místo, kde už několik družin čekalo, až si je vyzvedne Pán orlů, aby je přenesl přes Anduinu.

Volnou chvíli jsme si krátili kšeftováním se získanými runami, takže to tam za chvíli vypadalo jako na černém trhu (mimo jiné i proto, že už se začínalo stmívat). Diskuse o tom, která runa je pravá a která ne, nebraly konce a Pán orlů nikde.

Posléze se přece jen objevil a když nás zdrceně spočítal, prohlásil, že už letí naposledy a vezme všechny najednou. Jelikož by tolik lidí neunesl, museli jsme za trest běžet po zemi. Na druhém břehu řeky jsem vyzvedli Danieľu, nafasovali placky a byl konec.

-tip-

*Zde se poprvé účastním i předherní porady, abych rozšířil řady těch, co vysvětlují, na úkor těch, co se pořád na něco hloupě ptají. Stromovka, náš cíl. Doufejme, že tu hru přežije. V Praze není zeleně zas tak moc. V předden hry využívám svých znalostí Krčského lesa (později ještě bohatě využitkových) a sbírám šišky, kterými po mně mají hráči druhý den házet. Vybírám si samé měkké a ne příliš špinavé. To jsou ta organizátorská privilegia. Šišky je pak ještě třeba natřít na červenou, aby byly v zelené trávě dobře patrné, ale to už naštěstí nebudu dělat já (i když s červenou barvou, jak dodnes uvidíte na mé bundě, se dobře seznámím později). Během pondělního večera jsou ještě učiněny další přípravy, ale i tak je jasné, že to bude druhý den tvrdé, sobotní etapa všechny důkladně vyčerpala. Problém spočívá zvláště v tom, že na tolik družin je herní čas příliš krátký a někde ke konci se družiny začínají kumulovat (jak se znovu a znovu ukazuje v každé etapě). V úterý po druhé hodině se schází hlouček vskutku nevelký. Fasujeme výstroj a po chvíli neplodného čekání konáme přesun do Stromovky. Filip přijíždí o něco poz-*

ději. Má toho tolik, že je pochopitelné, že nic nestíhá. Čas se povážlivě krátí a brzy by měly přitáhnout první družiny. Spolu s Hankou si bereme role vrřků, ostatní budou skřeti. Také dostáváme za úkol vytvořit dva stromy-flaškovníky, kam se do větví zavěsí ony příšerné chemické limonády, které budou mít družiny mimo jiné za úkol získat. Rozsah loviště je tentokrát spíše nevelký, jak zjišťuji, když ho obcházíme a rozhazujeme po hranicích šišky, aby se do nás hráči měli čím strefovat. Ač Pražák, jsem ve Stromovce poprvé, nejdál jsem vždycky došel na úroveň Planetária. Pak se pouštíme do dalších úkolů. Je zajímavé, kolik stromů ve Stromovce se nehodí pro to, aby se na ně dalo vyšplhat, případně rozvěsit dvacet flašek. Nikdy jsem se na lesy z tohoto hlediska ne díval a myslím, že by to měl někdo podrobněji prozkoumat. V tom případě bych se hlásil, aby podle mě byla určena základní jednotka nemotornosti. Ale zpět do Stromovky. Jediné dva vhodné stromy stály (naštěstí) hned vedle sebe, ale naneštěstí velmi blízko hranice teritoria, po jejímž přechodu měli podle pravidel hráči získat zpět ztracený život. Sotva ochotný třetí vrřk, který však musel vzápětí odejít, dorozvěsil flašky, už se na obzoru objevily první družiny obtěžkané kromě mečíku 'Žihadel' i dřevěnými sekerami a pravými kladívky. Zpočátku jsme honili my je. Ale jen zpočátku. Pravidla byla tentokrát utkána fatálně v neprospěch nestvůr-organizátorů. Ti měli sice pět životů (a žádné šišky), ovšem po jejich ztrátě museli počítat do sta, případně se jako skřeti kamsi odebrat a cosi vykonat. Hráči mají život pouze jeden, ovšem k jeho znovunabytí jim stačí dojít na kraj herního teritoria. Ono teritorium ovšem sestává hlavně z krajů a občas jsou vidět směšné scény, kdy hráči zoufale prchají a kličkují před pronásledovateli tři metry od hranice, za níž mohou kdykoli získat život. Inu, je vidět, že berou hru vážně a naštěstí moc nepřemýšlejí o pravidlech. Dokud je v akci jen několik prvních družin, ještě to jde, ale jak se z Minoru dovalí hlavní masa, mají hráči početní převahu deset na jednoho a více. My (vrřci) máme honit hráče a trochu hlídat flaškovníky. Snažím se honit asi prvních deset minut, ale jednak mi to díky fyzické kondici moc nejde a jednak je kolem zanedlouho tolik hráčů, že by z toho jeden zcvokl. Poprvé ležím na zemi a počítám do sta. Dodejme, že jsem si trochu upravil pravidla a činím tak zhruba po ztrátě dvanácti životů. Těch prvních pět jsem ztratil tak rychle, že jsem to ani nepostřehl. Vracím se k flaškovníkům, protože jako jedinou možnost vidím, že budu hráče od něčeho odhánět. Hanka už zde je, takže se vzájemně podporujeme. Kolem se několik rozmrzelých skřetů snaží honit houfy hráčů a na dálku je instruují, aby laskavě odložili alespoň luky a zbraně, kterým se v pravidlech Dračího doupěte říká drtivé. Většina hráčů se však domnívá, že se jedná pouze o další podlý trik nestvůr a občas z davu zazní: „Marně se vydáváš za organizátora, hnusný skřete,“ apod. Bráníme flaškovníky, seč nám síly stačí, občas ležíme v trávě a kňučíme. Díky tomu, že jsou lahve pověšeny celkem vysoko, je obrana úspěšná až do chvíle, kdy jsme oba vyřazeni prakticky zároveň. Stromy jsou rozložitě, ale i tak se bojím, zda vydrží náhlý nápor dobrodruhů. Hráči si nahoře rvou flašky a mě, jak ležím na zemi, zalévají spršky sladkého blivajzu. Když dopočítám, není už o lahve téměř žádný zájem, vyjma několika družinek, které jsou díky nízkému věku tak

neakceschopné, že se nakonec musíme otočit zády a hledět kamsi do dále, zatímco se vrřci snaží vyšplhat na strom. Pomalu se stmívá. Kolem se trousí zástupy dobrodruhů, obhlížejí prázdný strom a ptají se, zda ještě něco nerozdávám, když mě zabijí. Jeden navrhuje, že by ze mě mohli stáhnout kožich. Pokouším se o rychlý výpad, ale poté, co jsem obklopen kruhem dobrodruhů ze tří stran, jsem rád, že se proboují zpátky ke svému stromu. Už je skoro tma. Opět potkávám zástupce divadla. Má na sobě skřetí hadry, v ruce meč a žene před sebou skupinku hráčů. Poprvé mi připadá šťastný a spokojený. Za úplně tmy hra zvolna končí. Prohledáváme Stromovku, zda tam někde za bukem nezbylo nějaké ztracené dítě a orel za limonádu odnáší několik posledních družin. (Ti orlové mají ale divné chutě...). Sbíráme obrovskou kupu hadrů a jiného příslušenství a vracíme se do Minoru. Tahle etapa se mi nyní, po čase, zdá asi nejlepší ze všech, respektive jsem se při ní nejvíce vyblbl a užil si.

-ron-

My jsme zatím hrdinně překonali Mlžné hory a ocitli se v Divočině plné vrřků se srstí dovnitř a bílých cedulí na stromech, kde měly být zobrazeny části runového nápisu. První cedule byla hned na začátku a obsahovala nápis tohoto znění: „Dub letní – chráněný strom A4753“. Vzali jsme si ponaučení a šli házet šišky na vrřky a stoupnout si do fronty na Orla. Ten však přišel ohlásit, že linka do orlího hnízda již dnes nestartuje, a tak nám nezbyvalo, než se u Sličné Smyčky v Meddědově lese objevit zázrakem.

-htw-

Před další částí hry došlo k postupné degradaci. Z hraničářů se stali vrřci a skřeti. Prvním zádrhelem se ukázala výroba vrřcích ocasů z nevábné králičí kožky – získali jsme spoustu chlupů, ale žádné použitelné ocasy. Proto měli vrřci nakonec kožešinové vesty, i když chlupem dovnitř. Dalším zádrhelem byl počet vrřků. Původní představa, že budeme běhat po celé Stromovce a napadat družiny, byla rychle zapomenuta. Většina hráčů nám hravě utekla a ve dvou nikoho neobklíčíte. Stáhli jsme se tedy k obraně stromů-limonádovníků. Ve spolupráci s našimi přáteli udatnými skřety jsme se snažili trpaslíkům a hobitům co nejvíce ztížit jejich úkol. Výsledkem obrany limonádovníků bylo asi 5 litrů sladké, lepavé limonády ve vlasech a na šatech. A vůbec nejhorší chvíle nastaly po zabití vrřka. Představte si, že musíte ležet na zádech v mokré trávě, třepat nožičkami, počítat do sta a poslouchat posměšky trpaslíků.

-has-

Tuto etapu zdárně chaotizovalo všech Pět vlasů, jelikož neustále mátlí, které runy jsou falešné a které ne, a směňovali je, při svém IQ samozřejmě za ty, které už měli.

Bohužel už mě většina organizátorů znala (nevím, jak se to mohlo stát) a Jitku, druhou oporu naší družiny, také, takže figl „my s vámi nemáme nic společného, my hledáme babičku“ nevyšel.

Navíc jsem si na svou osobní „černou listinu“ k ostatním organizátorům mohla při psaní Pána orlů, jelikož nás zcela bez důvodu a příčiny proháněl po celé Stromovce.

Zase se nám povedlo zbit Pět vlasů.

-ter-

**Budte zdraví, pozemští pouťníci!**

Šťastná náhoda tomu chtěla, že se naše cesty na nepatrný okamžik setkaly a tím nám bylo souzeno společnými silami čelit zvůli sveřepých nepřátel. Ušak díky vaší odvaze a našemu včasnému přiletu prchli a již je v těchto lesích nepotkáte. Od nynějška mohou dobrodruzi procházet lesy na východ od Mlžných hor nerušení zlovlnými vrřky a podlými skřety. Dostí však o těchto tvorech!

Obraťte nyní pozornost k těm, kteří svou pomocí rovněž přispěli k vašemu vítězství. Pohleďte na Stromy, v jejichž korunách jste v chvílích nejtěžších našli úkryt, na Stromy, které vám poskytly pádné argumenty proti nenasytným vrřkům. Pohleďte na ně a vzdejte jim dík za veškerou poskytnutou pomoc.

Vy, kteří jste se cestou zdrželi a nepřátele nepotkali, slyšte nyní, co vám uložím:

1. Vypravte se do místa, které z úcty ke Stromům nese jejich jméno, k sídlu hvězdopřavců a dále do hlubin lesa. Tam nalezněte alespoň pět urozených Stromů, kteří hrdě nosí své vznešené jméno na svém těle, to opište včetně ostatních jmen, přiložte příslušný list nebo svazek jehliček (budete-li je trhat, předem se Stromu omluvte), odhadněte stáří a opteje se ho na zdraví. Někteří výřečnější jedinci s vámi možná zabřednou do nekonečných diskusí o svých zálibách či si budou stěžovat na mravy dnešních keřů. Nepřete se s nimi. Jsou mnohem starší než vy. Avšak dozvíte-li se něco pozoruhodného, nezapomeňte to zapsat!

2. Uyhleďte jistý spřátelený javor, jenž sídlí nedaleko kachního jezírka a jenž na svých větvích nese podivné plody. Vezměte jeden z nich (ale ne víc) pro případ, že byste snad přece jen nějaké nepřátele potkali.

Vše s sebou přineste na start následující etapy.

Šťastnou cestu, ať cestujete kam cestujete, dokud vás na konci cesty neuvítají vaše hnízda

*Thorondor*

Nakonec se nenašla žádná družinka, která by tuto náhradní etapu plnila. Mrzelo mě to o to víc, že při její přípravě jsem se dokonce odhodlala a vylezla na strom. Copak o to, nahoru to šlo, ovšem dolů už to bylo horší, zvláště, když se opodál zastavil nějaký člověk a se zájmem pozoroval, kdy z toho stromu spadne.

## 5. ETAPA

### Podivný přibytěk aneb Jak zvládnout etapu s minimem organizátorů.

v níž se dozvíte,

- proč se na vrstech Meddědova sídla nesou skřetí kůže
- co všechno lze nalézt v jezevcově noře
- jaké starosti má hlídací pes se svými ušima
- a proč se Medděd (nedobrovolně) koupal ve skřetí krvi.

Úterý 18. října, Vyšehrad

#### Pátá Gandalfova výzva

Díky vaší odvaze jste překonali hřebeny Mlžných hor, prošli nebezpečným územím skřetů a orlí perutě vás přenesly přes široký proud řeky Anduinu. Ale ještě než vstoupíte do stínů Temného hvozdu, čeká vás nadmíru zajímavé setkání. Na návštěvu jistě důležité osoby se chystáte dne osmnáctého od třetí do šesté hodiny odpolední, zde u bran Divadla vás budeme čekat mezi třetí a čtvrtou. Bude vám zapotřebí bystré mysli a dostatek taktu, ale odměnou vám může být pomoc i dobrá rada, zvláště cenná před posledním těžkým úsekem vaší cesty v sobotu dvacátého října.

P.S. Můžete stále doplňovat nesplněné etapy náhradními úkoly vypsány ve výloze Divadla Minor. Za první etapu je zde vyvěšen Thorinův popis cesty do Roklinky, paní Arwen k tomu připojila soupis požadovaných uměleckých prací za druhou etapu. K třetí etapě přes Mlžné

hory svou zprávičku vylepil Glum. A přibyla i náhrada za čtvrtý úsek cesty.

- ◊ Pátá etapa prověřuje paměť, kombinační schopnosti a odhadování času.
- ◊ Hráči se pohybují po větším uzavřeném území a vyhledávají zvířata – organizátory, kteří jim zadávají úkoly, za jejichž splnění dostává družina razítka.
- ◊ Jezevec bydlí v podzemní noře, ve které má velké množství drobných předmětů. Požádá družinu, aby mu mezi nimi vyhledala brýle. Když je družina nalezne a přinese, nechá ji vyjmenovat předměty, které v noře viděla.
- ◊ Veverka nechá rozlousknout družinu ořech holýma rukama.
- ◊ Prase si nechá od každého člena družiny nasbírat dvacet kaštanů a pak je družině věnuje.
- ◊ Sova nechá družinu luštit přesmyčky ptáků.
- ◊ Získá-li družina všechna čtyři razítka, vyhledá psa, u něhož splní poslední úkol. V časovém limitu pět člověkominut obíhá vymezené území, hledá obrázky psů a doplňuje jejich jména do křížovky. Vyluští-li tajenku, může předstoupit před Medděda, který jí pomůže opravit zbraně a poradí jí, aby si vzala kaštany s sebou na příští etapu.
- ◊ Runy nosí čtyři zvířata připevněné na oděvu. Vždy však buď jen runu nebo jen její číslo a po čtvrt hodině je vyměňují.

Přípravy na tuhle etapu byly krátké a jednoduché. Prostě jsme jenom sehnali obrázky psů pro psa, ořechy a kožešinový límec (mojí maminky) pro veverku, brýle po mé prababičce pro sovu a kupu harampádí pro jezevce (např. tužku, nůžky, umělohmotnou růži, špulku nití, láhev, nůž atd., atd.) včetně dalších starobylých brýlí. Vyrobili jsme uši pro psy z ponožek a štětičky pro veverku, pár přesmyček ptáků, křížovku, kartičky s runami a tisíc dalších věcí, tak jako jindy.

Problémem byla pouze razítka zvířátek – ale nakonec nám je půjčili v sousední školce a dokonce měli přesně ta zvířátka, která jsme chtěli – jen z krtka jsme udělali jezevce.

Po zkušenostech s minulou etapou jsem připravila šifru mnohem lehčí:

KÍMEŠĚNÁRBÍNVALHKY  
KŠĚPKAPLENUTÝNEVR  
EČÍNMEZDOPLIČOKSMES  
JŽÍNZALÁKS

a odjela na Vyšehrad.

Na sraz organizátorů jsem dorazila o čtvrt hodiny později, avšak k mému překvapení tam ještě nikdo nebyl. Schylovalo se k průšvihů.

Po dlouhém hledání jsem nakonec potkala Michala, pak přišlo prase se svou, později veverka, a i jezevec se objevil. Jen koně jsme museli zrušit. Nakonec se nás sešlo šest – a jako poslední se přihlítil Filip, proměněný momentálně z Gandalfa v Medděda, na kole a zcela červený.

Ne, nebyl tak uhnaný, byl jenom celý zapatlaný od barvy, jež se mu cestou vylila do baťůžku. Červené bylo všechno, včetně ořechů. Před hráči se potom hájil tím, že se právě vrátil z výpravy na skřety – akorát, že tahle krev už nešla smýt.

Opět jsem si zahrála na smyčku:

„Milí přátelé! Právě se nacházíte před branami Meddědova sídla. Sídlu je rozsáhlé, obeháno hradbami. Uvnitř se nalézají v hojném počtu pole, louky, sady, lesy, zahradnictví, stodoly a stáje.

Kdesi uvnitř hradeb...“

„Kůže???“

„Cože?“

„Kde jsou skřeti kůže? Mají se přece sušit na hradbách!!“

„Ráno přišlo, tak je dali do sušárny. Tedy:

Kdesi uvnitř hradeb žije Medděd. Je velice nerudný, jen tak někoho k sobě nepustí. A vy byste ho chtěli navštívit.“

„A proooč?“

„Protože máte hlad, je vám strašná zima a jste unaveni. A u něj se možná najíte a zahřejete. Ale abyste se k němu vůbec dostali, musíte být nejprve prověřeni jeho služebníky. Meddědovi služebníci jsou zvířata. Vy je postupně navštívíte, ona vám zadají nějaký úkol, a když jej splníte, dostanete od nich potvrzení ve formě razítka. Za tímto účelem ode mne vyfasujete papír.

A až nashromáždíte všechna razítka, ohlásíte se u psa, ten vám zadá poslední úkol a když jej splníte, můžete vstoupit k Meddědovi.

Další věc, která vás zajímá, jsou runy. Dnes je dostanete prakticky zadarmo. Totiž každé zvířátko nosí jednu runu na klopě...“

„Jé, odkdy mají zvířátka klopě???“

„Od té doby, co je tu taková strašná zima, že mi z toho nejspíš upadnou ruce. Jim je taky zima a tak se oblékla. Tedy: Zvířátko má runu na klopě, ovšem aby to zase nebylo tak jednoduché, má tam buď samotnou runu nebo jen její číslo. Zhruba tak po čtvrt hodinách si je vyměňuje. Vy tedy musíte zvířátka bedlivě pozorovat a obejít je několikrát.

Jestli jste všechno pochopili, máte papír na razítka a zapsali jste se mi, můžete vyrazit.“

Když přešly všechny družiny, obešla jsem jednotlivá zvířátka. Za zvláštní zmínku stojí jezevec.

Návštěva u jezevce: V podzemním tunelu žije jezevec. Má šedý kožíšek na hlavě, hnědý na těle a zrzavý plnovous. Krátkozrace tápá po okolí, neboť se mu v noře ztratily brýle. Přichází družinka:

„Fňuk. Ztratily se mi v noře brýle, a jak známo, bez brýlí se brýle špatně hledají. Bojím se, že si tam všechno rozšlapu. Nebyli byste od té dobroty a nenašli mi je?“

Nic netušící družinka vstupuje do podzemní štoly a za chvíli už vítězoslavně kráčí zpět a přináší brýle. Jezevec je rád, ale nevypadá, že by za to chtěl dát razítko. Pokračuje: „A když už jste tam byli, neřekli byste mi, co tam všechno mám?“

Družinka strne a horečně začne přemýšlet, co tam vlastně všechno viděla.

Sova zadávala tyto přesmyčky:

TŘES BÁJ	MIHL SE SÁDEK	LAŇ DEČEK
LOS ROUP	TOP ŠKOLA	KEŘ KAPEL
KŘIK NÁVES	STOPU DRAKA	NOSÍK KÁR
LOV VAŠKA T.		
ROMÁN ROK		
VAL A KOV		

Když jsem dorazila k psovi, začalo se už stmívat, družiny se kupily u křížovky a pes to nestíhal. Stěžoval si na uši a na hráče.

Meddéd poletoval nahoru a dolů po svém území, křičel na hráče: „Co chcete?“ a mával při tom holí. Hráči nechápali, já ostatně také ne. Jen ti, co vyluštili tajenku, mu byli schopni odpovědět: „Dobrou radu“

Za odměnu jim Meddéd pomohl opravit zbraně, případně vyrobit další („A kolik jich můžeme mít na jednoho člena družiny?“).

Pak už se setmělo úplně, začalo mrznout a holčičky z Bakekomu se rozbrečely zimou. Honem jsme etapu dohnali do zdárného konce – a pak chvíli pozorovali z vyšehradských výšin ozářenou Prahu pod našima nohama a hvězdy nad hlavou.

Nevím přesně, jaké indicie jsme u Minoru viděli, ale bylo tam něco v tom smyslu, že máme jít tunelem až na místo, kde skočil Šemík. Déle pak tam najít Hlavní bránu, kde by měly být další instrukce. Jeli jsme tedy metrem na Vyšehrad a doptali jsme se na Hlavní bránu, za níž byly živé ploty lemující čisté (občas i nečisté) cesty, úhledné trávníky, všechno opevněno velikou zubatou zdí, která objímala velmi rozlehlé území. U brány jsme se dozvěděli svůj úkol a rozběhli jsme se ho splnit. Čirou náhodou jsme se dostali na nějaké malé hřiště, obehnané ze všech stran asi tři metry vysokou, neomítnutou zdí. Jediný východ ven byl malými dveřmi. Šli jsme až na druhý konec hřiště, když tu se za našimi zády ozvala rána. Otočili jsme se a uviděli dveře zavřené.

O tom, jak jsme se potom odtamtud dostávali, již psát nebudu, ale musím říci, že nás napadaly věci (i když s trochou černého humoru) jako třeba zbourání zdi. Někteří dokonce začali uvažovat, jestli by nebylo lepší se podkopat.

-adr-

Už jsem dlouho nepomohl kamarádům s tou ... hrou. A na Vyšehradě je přece hezky, tak to odpoledne obětuji. Minul čas schůzky organizátorů, uběhla i akademická čtvrt hodinka, a stále je nás nějak málo. Hm. Daniela honem redukuje počet zvířat, nakonec se objevuje i do ruda (naštěstí jen latexem a ne vlastní krví) zbarvený Filip. Rozebíráme si atributy zvířátek, podpisová razítka i kartičky s runami místo kožíšků (aby měli kožoměnci co měnit). Co jsem tak mohl se svým vzhledem dělat? Ne, prase už je obsazené, budu jezevec. Beru si spoustu věcí (nepořádek, to je moje) a odcházím k noře.

Rozmísťuji předměty všude možné a do zblbnutí si opakuji, kde co mám, abych se pak mohl tvářit, že o ničem nevím. Hlavně tam dát brýle...

A už jsou tu družinky. Posílám je do nory najít starému, skoro slepému jezevci brýle, aby si je sám nerozšlapal a po úspěšném návratu se ještě zákeřně vyptávám, co všechno tam viděli. Kdo toho neviděl dost, musí přijít znovu. Někoho bych sice občas raději než do nory poslal někam jinam, ale jak správně řekla kolemjdoucí paní: „Aspoň, že nefetují na sídlištích.“

Jedna družinka se nějak dlouho nevrací z nory. Takže věrohodnost nevěrohodnost, jezevec si jde pro brýle sám – nejsou tam. Asi byla minulá družinka ještě nepořádnější než jezevec. Pro plynulý průběh hry nechávám v noře vlastní brýle (pravda, nejsou to starobylé drátěné obroučky v koženém pouzderku, ale aspoň nemusím posílat hobity hledat lžici či špulku nití). Jen co jsem vzbouřil organizátory, původní brýle se vynořují. V doupeti je fakt ... nepořádek. To bude radost, všechno ukličit...

Po setmění ještě se zbylými zvířátky a hobity klábosíme a louskáme oříšky od veverky, než Meddéd skončí s posledními družinkami. Ale i tato etapa má konec a jedeme dále, močalem černým, kolem bílých skal.

-vh-

Les byl plný zajímavých zvířátek: u Prasátka s walkmanem jsme nasbírali asi 6 kg kaštanů, u Sovy vyluštili obzvlášť obtížné slovní hříčky a na obchůzce po dalších obyvatelích jsme se dostali až ke Psovi, který nás pustil běhat po hájku (a po setmění) a hledat obrázky zástupců jednotlivých svých ras a zjistit tak heslo k Meddédovi. Ten nám tlumočil vzkaz od Gandalfa týkající se srazu na příště a taky něčeho o úplňku, což nepochopil nikdo, ani Meddéd.

-htw-

Filip s Danielou už mají za sebou čtyři etapy a únava z nekonečného počtu drobností, které je třeba neustále zařizovat, už začíná být znatelná. Pokusím se tedy, alespoň na chvíli, doplnit organizační tým na triumvirát. Já jsem unavený permanentně, takže se to nepozná. Je pondělí večer a o zítřejší etapě víme hlavně to, že tam bude vystupovat Meddéd. Asi. Cílem je Vyšehrad. Tohle místo znám naštěstí ze svých vycházek po paměti, takže se mohu udělat alespoň trochu užitečným. Nápady se líhnou zvolna a jako ve zpomaleném filmu. Filip každou chvíli prohlašuje: „Tohle už tady bylo, etapy by se

neměly příliš podobat. "Většina vysněných systémů 'poznávání něčeho podle něčeho' (neptejte se mě, co to znamená, já už taky nevím, co jsme to vlastně tehdy chtěli přesně dělat) je záhy zavržena a vypadá to na 'Vyšehrad ve znamení šarád'. Postupně jich několik vymýšlíme. Pak dojde na určení Meddědova sídla, kde se uplatní má 'znalost terénu', která, jak se později ukáže, má své mezery. Vyústění Filip dodělá 'během zítřka'. Jako bych to neznal, kupa družin se pere o něco, co má hlavní organizátor schované pod kabátem a marně přemýšlí, kam by to schoval, když vyústění poslední stopy ukazuje na něj. S tím se rozcházíme, sraz v půl třetí u brány na Vyšehradě. Podnikáním trochu zdržen, přicházím později asi o čtvrt hodiny. Mizerové, nepočkali na mě! Takhle si tedy cení mých nevšedních znalostí terénu, jestli je včas nainstruuji, nejeden určitě omylem po železničním mostě přejde na Smíchov. S trpkými slovy na jazyku vyrážím uličkou přímo ke katedrále, kde se tak nějak intuitivně domnívám, že by mohli být. Nikdo. Prohlížím Meddědovo sídlo (parčík za katedrálou), rovněž nikdo! Vyšehrad ovšem není tak malý, pokud zde zatím organizátorů není moc, můžeme se úspěšně mýjet. Vracím se klikatě zpět k východu a cestou u tenisových kurtů potkávám Danielu. „Kde jsou všichni?“ ptá se. Aha. Vracíme se zpět k bráně. Blíží se třetí. Je vidět, že nejsem na hře zas až tak hluboce zainteresován, protože mi situace připadá spíše směšná než tragická. Zrušíme etapu nebo to dáme ve dvou? Nakonec však posila přijíždí. Přesně tak tak. Filip s proprietami a několik dalších lidiček. Kromě Daniely a Filipa, kteří nehrají, protože představují start a cíl, je nás šest. Nutné minimum. Rychle se maskujeme. Naštěstí to není příliš složité. Veverka apartní špičatá ouška, jezevec kožich a harampádí do nory, já psí uši (aha, to jsem neřekl, dělám Meddědova psa). Uši se ukazují být párem ponožek připevněným k improvizované čelence. Daniela mě ujišťuje, že jsou vyprané. Vtom se v dále objevuje první družina. Zvířata prchají do nitra Vyšehradu, Petr Macháček hned za druhou branou zalézá do své nory, Veverka si prohlíží vzrostlé kaštiny a ujišťuje se, zda bude stačit, když bude vystupovat jako pozemní zvíře. Bude. Spolu s Filipem se odebíráme do parčíku za Slavín, kde je Meddědovo sídlo. Já hlídám prázdnou cestu a Filip zatím vymýšlí, co se mají hráči vlastně na konci dovědět. Postupně tvoří improvizovanou tajenku, s níž by asi v žádném Hádankáři neprorazil a pak po parku rozvěšuje očíslované obrazy psů. Při vymýšlení neustále vrhá zadumané pohledy do dálky a dá mi dost práce, než si na ně zvyknu (pořád mám pocit, že se na mě dívá a něco chce). Čas zvolna běží. Komisně vracím každou skupinu, která nemá všechna čtyři razítka zvířátek (ano, ano, až tak hluboko jsme klesli), pak přichází jedna, která je má. Vzhledem k tomu, že Medděd je neznámo kde, ale rozhodně ne na svém stanovišti, se ptám, zda mají všechny runy a pak je přesvědčuji, aby se je vydali hledat. Jak čas plyne a dlouho se nikdo neukazuje, začínám nervóznět. Už by někdo přijít měl, jinak z toho bude noční hra. Taky jsem si, já hlupák, vybral pro své účinkování to nejchladnější místo z celého Vyšehradu (ale zase nejsem tak na ráně s těma psíma ušima). Konečně přichází první družina, pak druhá, instruuji je, pak celý chumel. Přestávám stíhat, musí mi přijít na pomoc druhý pes a pak Daniela, zvolna se stmívá. Křížovka bohužel obsahuje nějaké drobné

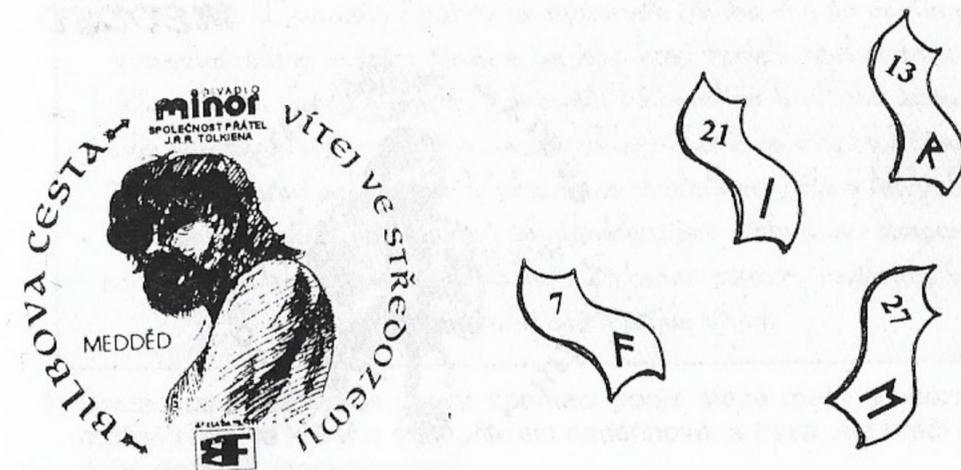
chyby, takže i lidé, kteří se vyznají ve psech, jsou trochu bezradní. O ostatních nemluvě. Jak se stmívá, měknu. Napřed rozdávám minuty navíc, pak jim ukazuji, které řádky mají špatně, pak obcházím jednotlivé družiny a radím jim, kde jinde se mají na který řádek zeptat. Několika posledním zoufalcům poskytnu individuální konzultaci, tj. zcela bezohledně jim prozrazuji heslo. Vždyť už je málem noc. I Meddědův pes má jen jedny nervy a navíc mu je strašná zima. Vůbec všichni organizátoři se mohou i v naprosté tmě rozeznat podle neustálého pofrkávání a pokašlávání. Konečně poslední družiny odcházejí a tahle etapa vytažená z klobouku končí. Klubko organizátorů se táhne k metru. Brzy je čeká Krčský les a ještě další dvě etapy. Jak tohle skončí...

-ron-

Na Vyšehrad jsem dorazil pozdě. Abych zvýšil své charisma, strávil jsem to úterý víc než hodinu čekáním u holiče a Minor jsem našel už opuštěný. Daniela na mě obětavě čekala u hradní brány a sdělila mi, že Pět vlasů se nachází kdesi v areálu pevnosti. Narazil jsem na ně po pár minutách a ke svému údivu zjistil, že naše družina opět změnila složení. Ota a Filip se omluvili a místo nich přišel poprvé tolik postrádaný cestovatel Jirka.

Byla to vysloveně odpočinková etapa, taková příjemná podvečerní procházka. Závěrečný úkol prověřil naše znalosti psích ras. Díky tomu, že jsme s Ivem dřív přicházeli s těmito zvířaty celkem často do styku, nebyl to až takový problém. Medděd (kterého hrál Filip-Gandalf) nám pak na rozloučenou dodal odvahu před vstupem do Temného hvozdu, některým družinám věnoval nový meč a jiným alespoň materiál na jeho výrobu. Prý budou zbraně hojně zapotřebí. Taky nám poradil, že nasbírané kaštiny si máme vzít příště s sebou, jenže cestou zpátky k metru se mezi námi a Dun-dolganskými lučištníky strhla střelecká bitva a kaštiny vzaly za své. Bohužel to byla chyba, Medděd nikdy nemluví do větru ...

-tip-



Tolik návštěvníků u mého domě již nepamatuju po deset let. Pěkné společníky si to Gandalf vybral, jen co je pravda. Nahrnu-li se do mého dvora a nikdo z mých zvířecích druhů neměl chuť klidu. Dokonce i mí klidací psi s nimi měli spoustu práce a nakonec mi nezbylo, než je všechny přijmout u mého domě. A to jsem se právě vrátil z cesty na sever, kde jsem měl spoustu potíží se skřeti a tlupami.

Nutno uznat, že způsoby těchto hostů byly na hony vzdáleny divokým skřetím zvykům, a proto taky z mého domu neoděšli s prázdnou. Gandalf, který se nemohl dostavit osobně, mě požádal o předání zprávy pro nadcházející etapu (její text je vystaven vedle). Na cestu přes Temný hvozď jim bylo také třeba vyspravit meče (pár jich dostalo nějaké skřeti šavle, které jsem posbíral na své výpravě, jiní si budou muset opravit své zbraně sami). Nakonec jim přišli vhod i kaštanů, které pro ně připravila mé domácí prase.

Přesto bylo příj (podle Gandalfova vyjádření) na výpravě spousta těch družin, které snad nenašly cestu k mému dvoru, snad se zdráhaly ustoupit. Jejich škoda. Ale i pro ně je určena Gandalfova výzva a moje rada: vysprave si své zbraně (u krajů Temného hvozdu vám je prohlédnou) a hlavně - přineste si na cestu zásobu kaštanů (dvacet kusů na každého člena družiny), které můžete nasbírat třeba na mém dvoře (ten stojí u místech - pro ty, kteří to ještě nevědí - odkud u dávných dobách skočil ze skály kůň s jezdcem).

Tedy hodně štěstí na další cestě

MEDDĚD



## 6. ETAPA

### Temný hvozď našich dnů aneb ať žije surrealismus!

ve které se dozvíte,

- kdo je podomní obchodník Kučera a proč jezdí po Temném Hvozdu na splašené kobyle
- k čemu je dobré navštěvovat elfí hostiny a umět veršovat
- jaké hazardní hry hraje Thranduil se svými zajatci
- a jak Thráinův duch pomáhal zahánět sám sebe a ztratil při tom Friedovu lebkou

Sobota 23. října, Krčský les

#### Šestá Gandalfova výzva

Tedy pro vás, kteří jste přišli do Meddédova domu, i pro vás, kteří jste se k němu nedostali, zde mám tuho zprávu:

Do Temného hvozdu se vypravíte třetího dne po úplňku, dne dvacátého měsíce října, a na jeho kraji budete očekáváni od deváté hodiny ráno. Cestu k místu, kde máte vstoupit do Velkého lesa, naleznete podle popisu, který vystavím na obvyklém místě ve výloze Divadla Minor již v pátek před polednem. Vybavte se dostatkem jídla a teplých svršků, připásejte si elfí meče a skřeti šavle, které jste získali, a nezapomeňte na potřebný šátek. Do toky si nabalte získanou zásobu kaštanů, která vám na dlouhé cestě přijde vhod.

- ♦ Šestá etapa má hráče naučit orientaci podle slepé mapy a ukázat jim, že jsou možné i hry, ve kterých není předem nadefinována trasa, ale hráči si sami vybírají dobrodružství, která absolvují.

- ◊ Hráči se volně pohybují po lese a v altánkách, pojmenovaných podle elfích měsíců, nalézají úryvky tří rozsáhlejších zpráv. První je vyprávění Gandalfa o tom, kdy prchal z Dol Gulduru (a z kterého si hráči zpětně odvodí, kde nalézt Dol Guldur). Druhá je psána v tengwar a pojednává o elfích hostinách, na kterých se hráči mohou dozvědět mnoho důležitých informací, optají-li se slušně a ve verších.
- ◊ Třetí text je stručné shrnutí pravidel této-netradičně koncipované etapy:
- Klíč od hory je ukryt v Dol Gulduru a hlídá ho Thráinův duch
  - Ducha lze zaplašit pouze hořící elfí hůlkou, kterou získáte na některé elfí hostině.
  - Hůlku lze zapálit samovznititelným dřevem, které koupíte u obchodníka za lesní měnu
  - Lesní měnu lze získat výměnou za kaštiny u výkupu v lesní ZOO
  - Obchodník jedná jen s tím, kdo zná jeho jméno. To najdete napsáno na hrobce jeho předků.
- ◊ Na začátku cesty Temným hvozdem hráči překonávají Černý potok – skáčou z ostrůvku na ostrůvek – kdo šlápne mimo, usíná, a přítomní elfové mu zavážou oči šátkem. Z poslední klády se strefují přinesenými kaštanami do loďky – tedy na zemi namalovaného obdélníku (stejně jako klády). Zasáhnou-li ji, přeplují. Byl-li některý hráč uspán, musí ho pak ostatní vodit po lese, dokud jej nějaký milosrdný elf opět neprobudí. Naopak mohou elfové dotykem uspávat příliš bujné a nevychované hráče.
- ◊ Runy lze v této etapě najít v pavoučích sítích. Hráči se pokouší překonat síť, aniž by se jí dotkli. V opačném případě se pavouk probudí a vrhne se na hráče. Je-li hráč lapen (dotykem), je uspán a uvázan v síti, dokud ho další hráči neosvobodí. Proti pavoukům lze bojovat i uznanými mečiky – zasažený pavouk se stahuje zpět do svého doupěte.
- ◊ Při odchodu z Dol Gulduru je družina lapena elfí hlídkou, dovedena k Thranduilovi a musí coby vězni válet sudy (plastikové láhve) až k řece. U řeky jí však kdosi poradí, aby hodila sudy do vody a „odplula“ na nich. Ta potom žene sudy po vodě až k Esgarothu.

Číslo 12345 : první kategorie : první kategorie  
 už jsou všechny věci už jsou všechny věci :  
 všechny věci v první kategorie všechny věci.  
 To všechno má být první kategorie : první kategorie : všechny věci  
 to všechno : všechny věci : všechny věci : všechny věci :  
 všechny věci : všechny věci : všechny věci : všechny věci :  
 všechny věci : všechny věci : všechny věci : všechny věci :

Byli jste někdy v Temném hvozdu? A víte, kdo je tam ze všech obyvatel nejdůležitější? Že ne? No přece Kučera.

Já vím, vy neznáte Kučera. Je to veskrze laskavý, i když trochu nedůvěřivý člověk, je ochoten se bavit jen s těmi, kdo ho znají jménem. Jezdí po lese na vypůjčené kobyle, která se pod ním občas plaší. Prodává sirky (pardon, samovznititelné dřevo), desetistěnné kostky a nejnovější Kedrigerny. Prostě správný obchodník.

Jeho jméno nejsnáze zjistíte tak, že vyhledáte rodinnou hrobku jeho předků, které místní elfové říkají kámen Erech. (Ve skutečnosti to je zbytek starobylého milníku, do nějž jakýsi vandal vyryl jméno Kučera. Když jsme ho během mapování lesa objevili, inspiroval nás k vytvoření oné dlouhé řady pravidel, jež vytvářejí cestu k nalezení Klíče.)

Chcete-li na výpravě uspět, potřebujete si od obchodníka koupit to dřevo. Za co? No přece za lesní měnu. Kde ji získáte? Odnese-li do výkupu ke skřetovi to, co vám na cestu dalo Meddědovo prase.

Ale dřevo nestačí. Dál potřebujete kouzelnou ohnivou elfí hůlku (česky prskajdu). Lze vyžebrot na některé elfí hostině, pořádané každou celou hodinu na různých, špatně zjistitelných místech lesa. Ale jen, je-li hráč zdvořilý a mluví ve verších.

Má-li hráč obé a ví taky, že se chce dostat do Dol Gulduru (což je vrcholem celé etapy) a tam najít zlatý Thráinův klíč, je šťasten. Většina družinek tak úspěšná ovšem není. Většina neví, co je Dol Guldur a k čemu by jim měl být klíč. Zato vědí, že Kučera prodává desetistěnkou se slevou.

Mezitím se po lese potulují elfové a spěchají z hostiny na hostinu. Za dobré slovo, veršik či písničku prozrazují tajné informace, pokud je ovšem vlastní. („A prosimvás, kde je teď ta družina, co nám před deseti minutama ukradla meč?“).

Oceněný verš: Odcházíme z týchle louky, jdeme mordovat pavouky.

Paní z Roklinky, na památku utrpení svých noldorských předků při přechodu Helcaraxě, běhá po lese ověšena několika brašňami, foťákem, plecháčkem, Jedním prstenem, na krku pořozpadlá tamburína a za pasem metr dlouhý bajonet z první světový, jenž zabavila jedné družince, která s ním chtěla likvidovat pavouky.

Poté, co si hned po ránu odbyla svou povinnost smyčky a dohodla se s vedoucími jakéhosi turistického oddílu, kteří pořádali hru v tutéž dobu na tomtéž místě, navštívila Temný potok a jednu elfí hostinu, kde zabavila zbytky jídla nenažraným elfům a začala je roznášet vyhládlým pavoukům. Poté se vydala do Dol Gulduru.

V Dol Gulduru už čeká znuděný Thráinův duch. Likviduje jednu svačinu za druhou a občas si zapálí dýmku. Čas se vleče. Právě když je na návštěvě paní z Roklinky a nabízí mu slané tyčky, přichází první družina. Pokouší se zapálit dřevem tyčku, ale nejde to. Jak se posléze ukáže, nejde to žádné družině, neb dřevo je málo výhřevné. Duch operativně vytáhne zapalovač a každé družině tyčku zapálí, aby ho měla čím zaplašit.

PR odbíhá s tvrzením „Já tady nejsem, já jsem informační obláček“ a sbíhá z kopce. Dole potkává nejprve skřeta, kterého u výkupu kaštanů na čas vystřídal

Gandalf, a pak Bochnáka s manželkou, synem a dvěma dřevěnými meči. Bochnák s výkřikem „Braň se, bídáku“ tasí meč a vrhá se na PR, která suše pronese: „Já mám skutečněj.“ Bochnák řve: „Já mám taky skutečněj,“ a píchne PR dřevěným mečem do břicha. PR nemá čas zabývat se natvrdlými výtvarníky, jen zarytě zopakuje „Já mám fakt skutečněj,“ a běží dál, neboť jí právě dochází, kde je v organizaci hry zásadní díra.

U výkupu kaštanů vystřídá Gandalfa, který prochází na stanoviště elfí zájmací čety, kde v té době ještě nikdo není, neboť zájmací elfové se stále ještě povalují na druhém konci lesa v podobě pavouků. Družinky, které vidí Gandalfa stát na vrcholu srázu, se drze hrnou k němu a bezostyšně přiznávají, že chtějí do Dol Gulduru a nechtějí si nechat vysvětlit, že tam lezou z opačné strany. Zatím je PR vystřídána skřetem, potkává Kučeru na divoké kobyle a pádí na druhý konec lesa vystrnadit pavouky z jejich doupat. Kučeru posílá na poslední elfí hostinu vyrušit elfy, aby se přesunuli tam, kde je děti hledají: do správného údolí. Tam už hráči pobíhají bezradně nahoru a dolů, protože konečně vědí, co chtějí od elfů, zato nevědí, kde je hledat. Čekání si krátí kšeftováním: „Vyměním prskavku a tři runy za informaci o cestě do Dol Gulduru.“

Pak již to jde ráz na ráz: družiny při odchodu z DG jsou elfí hlídkou zajaty, uspány celoplošným kouzlem olor (sen) a odvedeny k Thranduilovi. (Thranduil se celý den nudil ve svém sídle, a když k němu zabloudila některá družina, hrál s ní pro ukrácení času hazardní hry o to, jestli je pustí. Družiny vždy prohrály.) Tam už překáží asi padesát úplně cizích dětí (dětské hřiště) a jedna maminka mne zastavuje s dotazem: „A bude se tady taky strašit?“

Thranduil ukazuje družinám, kterak se od něj dá uprchnout, ale pak si to rozmyslí a pošle je za trest valit soudky z kopce (asi kilometr po cestě). V nejnižším bodě na mostku stojí polovina jistého pavouka, která jim poradí, jak uprchnout: hod'te soudky do potoka, poplují samy. Některé družinky se zdráhají, ale nakonec uposlechnou a po nemalých útrapách (někteří skoro skončili v potoce, jak soudek klackem popoháněli) doplouvají až do Esgarothu, kde na ně čeká PR s prodejem placek.

Máme rádi surrealismus.

*Účast organizátorů:* výtečná. Většinou lidi ze Společnosti, hraničáři vymírají.

*Účast dětí:* setrvalý pokles.

*Prodej placek:* dtto

*Počasi:* úžasné. Objednala jsem si ho u tatínka a tatínek nezklamal.

*Zranění a průšvihy:* snad ani žádné. Nechápu.

*Míra chaosu:* dosáhla úrovně první etapy. Není divu, tohle dobrodružství si děti tvořily samy, my jsme jim dali jenom volné pole působnosti.

*Nezodpovězené otázky:* dodnes nikdo nezjistil, proč jsem celý den nosi-



la tamburínu na krku. Ani já ne.

Myslím, že se nám to povedlo.

*Začněme tedy od počátku, tedy od doby, kdy se ke mně donesla zajímavá zpráva - do našeho lesa se blíží spousta trpaslíků. A to hned po cestě přes níž teče naše milá říčka, která má na tyto malé obyvatele blahodárný vliv, tedy, když se v ní vykoupou, upadnou do osvěžujícího spánku. Ale aby byl účinek jistý, přišly jsme se na ně podívat. A jak se snažili, aby se ani trošku nenamočili, to přece není možné, cožpak oni nechtějí spát? Nebo, že by byla voda tak studená? Nakonec přece jen některým sklouzla noha po kládě, případně se až příliš rozběhli a nechali na sebe působit tuto průzračnou vodu. Některým připadalo jako velký problém přivolat si loďku, vždyť byla na druhé straně tak jemně přivázána, že stačilo hodit do ní jediný kaštanek a vydala se k nim.*

*Nejvíce nás však nepotěšili natolik krátkozrací dobrodruhové, že si pletli elfy hrající na libozvučné hudební nástroje s těmi zlými pavouky a vytahovali proti nám své meče a dýky, naštěstí pro ně si tohoto omylu všimli a ihned zbraně uschovali na svá místa.*

*Milí byli jiní, kteří využili neúčinku vody na zvířata a pomáhali si jimi k přivolání loďky. Představte si takového malého psa jak plave divokým potokem, stíhá kaštanek za mohutného povzbuzování okolím, chopí se jej a už jej nese, „Něe, tam ne, ke mě, pojď, ke mě.“ Panička bere kaštan a hází a zase nic, ale opět, tam, zpět, ... Nu, nakonec se samozřejmě přes řeku dostali.*

*Ale už přišli poslední a pro nás přestalo být zajímavé vysedávat u říčky a vydaly jsme se na pravou elfí hostinu na mítinku kousek od řeky. Ale i zde byli ti malí trpaslíci a ještě ke všemu spousta z nich neměla ani kouska citu pro hudbu a verše, stále rušili hovorem a dožadovali se nějaké pomoci. Nu což, za chvíli bude další hostina a třeba na ní bude více klidu, říkaly jsme si. Tenkrát jsme ještě netušily, jak velmi se mýlíme, všude to bylo stejné, dokonce jsme byly nuceny přistoupit k takovým krokům jako vykázaní všech nepřátel hudby a veršování do velké vzdálenosti od naší hostiny.*

*Nu, nebyli všichni trpaslíci tak strašní, jak popisují, někteří časem pochopili, že elfové mají rádi milovníky poezie a jsou jim ochotní splnit i nějakou prosbu. Tak se stále více množily žádosti o kouzelné světlo, které umí zahnat zlého ducha střežícího klíče od dvířek v hoře.*

*Ale každý čas radovánek někdy končí a i cesty od hostiny k hostině elfa utahají a tak jsme se vydaly k Thranduilovu sídlu. A zase spousta trpaslíků, ale král byl alespoň moudrý a mocný, a tak je uzavřel ve svém sídle. Ale takoví malí tvorové se protáhnou snad všude a tak mu po sudech uplavali. Tak jsme jich několik viděly, ale pluli po řece a ta má tak prudký proud, že jsme se na ně nemohly dostat.*

*Jeden velký význam to však mělo, všichni trpaslíci opustili náš les a my doufáme, že takovýto klid nastal na hodně dlouho. Všichni ptáci, ryby*

*i ostatní zvířata už zase pobíhají po lesích, už je nikdo nehoní, nezabíjí ani neruší jejich pokojný spánek.*

*A tak i my můžeme zase pokojně pořádat své hostiny.*

*Dvě elfky, kterým bylo dáno zasáhnout do děje příběhu*

-syr-

*Po předchozích zážitcích se zdálo, že role elfů v Temném hvozdu je odměnou pro organizátory. Budeme se procházet po lese, občas si sedneme a posváčíme, hráči nám budou recitovat verše a my jim budeme udílet dobré rady. Samozřejmě, že všechno vypadalo jinak. Z procházky se často stával běh a zoufalé hledání místa elfí hostiny (ne vždy úspěšné). Vrcholem byla poslední hostina, kdy asi 20 trpaslíků sledovalo elfy v domnění, že ti vědí, kde hostina je. Až společným úsilím se nám ji po půl hodině podařilo objevit.*

*A ještě navíc byli někteří trpaslíci pěkně drzí, zcela bez úcty k Prvorozenému lidu. Proto jsme museli občas sáhnout k použití ošklivého kouzla Oslepení. Až příliš se nám to povedlo u jedné tříčlenné družinky, kde jsme pro výstrahu oslepili dva členy. Musím zdůraznit, že jsme počítali s jejich rychlým odčarováním. Bohužel se nám potom ztratili a znovu jsme se s nimi setkali až za dvě hodiny. Hráli opravdu poctivě, oba oslepení měli stále šátky na očích.*

-has-

Opět jsme se dostavili ke Sličné Smyčce, avšak bez nemocné mapy a Žihadla. Oba nečekaně nastydli a zůstali doma na Barrandově. Abychom to neměli tak jednoduché, tak navíc hobit spadl do Temného potoka a k velké radosti přihlížejících elfek usnul a hodnou chvíli musel být voděn zbytkem družinky, aniž by mohl spatřit cokoli z našeho krásného světa. Až elfi obchodník Kučera ho vyléčil. Nabízel nám také rozličné předměty, ale my jsme hrdě odmítli, netušíce, že právě kvůli těmto věcem ho budeme později hledat dvě hodiny po lese. Raději jsme se plni elánu a s prázdnými pochvami od nemocného Žihadla vydali pokořit pavouky. Pokořili oni nás – hodinu a půl jsme byli svázaní v pavučinách a teprve pak jsme se dostali na elfí recitační hostinu. Když jsme viděli, jak se elfky cpou a nám nedají ani přivonět, nenapadlo nás nic lepšího než: „Elfové kazí si zuby, nerozdělí se s dobrodruhy.“ Naštěstí náš trpaslík–básník vymyslel i použitelnější rýmy, a tak jsme se dozvěděli to, co už jsme dávno vědět měli, a získali jsme nehořlavou prskavku, která po zapálení odstraší Thráinova ducha v Dol Gulduru. Tím nám bylo také mírně naznačeno, že si máme udělat maličkou odbočku z naší původně plánované trasy (asi 350 mil tam a 350 mil zpátky). Ale vyplatilo se to – získali jsme klíček. Naše radost však netrvala dlouho, lesní elfové mají dar vidět i neviditelného hobita (s prstenem) a všechny nás uvrhli do žaláře. Propuštění jsme byli až za to, že budeme válet soudek. Kam, to už si nepamatujeme, u nejbližší řeky jsme na ně nasedli a odpluli ke Sličné Smyčce do blízkosti Esgarothu.

-htw-

*Všeobecný zmatek byl tentokrát podle tvrzení organizátorů jejich cílem, a musím přiznat, že se jim ho podařilo splnit výborně. S představou, kterou si o elfím králi Thranduiloovi vytvořili čtenáři Hobita, moje podání této postavy zřejmě příliš nekorespondovalo. Zatímco ostatní elfové, tedy vlastně moji poddaní, se vesele bavili při hostinách v nejrůznějších částech lesa, já jsem se spolu s duchem trpaslíka Thráina zabýval výrobou sudů – to jest natíráním prázdných plastických lahví hnědozlatou barvou. Po odchodu mého společníka do Dol Gulduru /jinak zřícenina kunratického hrádečku krále Václava IV./ jsem se začal trochu nudit /poddaní elfové se o svého krále evidentně příliš nezajímali, o nějaké hostině jsem si tedy mohl nechat pouze zdát/. Naštěstí se kolem mého sídla začaly objevovat zbloudilé družinky, takže jsem si zahrál také na žalářníka. Uvězněná družinka se mohla osvobodit výhrou v tzv. drápkách, a ačkoliv měla tři pokusy /v případě vícenásobného vítězství mohla družinka požádat o libovolnou informaci či případně léčení svých osleplých či jinak poznamenaných členů/, z velkého množství zajatých družin se tímto způsobem podařilo osvobodit pouze jedné, a ostatní si tedy, po promarnění této možnosti, musely vysloužit svobodu zalitím královské zahrádky vodou přinesenou v dlaních z asi sto metrů vzdálené studánky.*

-vor-

Šestou etapu v Krčském lese považuji za docela vydařenou. U první pavoučí sítě se mě sice snažilo všech Pět vlasů přehodit přes síť, ale já jsem příliš nevěřila jejich kondičce, tak tam museli vlézt sami. Mezitím se chudák slepý Vogon ztratil.

Po další půlhodině se odpojil Mondy, ale Pět vlasů bohužel ne. Velice správně usoudili, že sami beze mne by neměli šanci, tak jsem je ve své nekočné dobrotě a laskavosti nechala jít se mnou.

Další drobnou vadou na kráse bylo, že díky orientačnímu nesmyslu Pěti vlasů jsme se v první půl hodině dostali na konec etapy, kde jsme potkali převlékajícího se krále Elfů Thranduila, který nás zajal a nutil hrát drápky (na intelektuálnějši hru – třeba piškvorky – si netroufl).

U dalšího pavoučího doupěte jsem s prstenem na ruce začala recitovat „Pabouku, Nafouku, Mizernej Vykouku...“ Člověk by nevěřil, jak jsou ti pavouci nervní a všechno si berou osobně. Skoro mě i chytili, protože celou dobu, co mě honili ty dva kilometry po lese, jsem měla strašný záchvat smíchu.

Další nepříjemnou epizodou bylo, když jsme narazili na elfí hostinu. Je to zvláštní, ale po této etapě jsem já – já zapřísáhlý odpůrce trpaslíků, já vždy sympatizující s elfy – začala trochu ty trpaslíky chápat.

Totíž ti hamouni elfové se cpali a odmítli se rozdělit s vyčerpanými poutníky. Tak jsem navrhla, abychom si uspořádali konkurenční hostinu a nějaká elfka mě oslepila – toho využila pětina Pěti vlasů, kterou před tím držela na uzdě má přirozená autorita, a pokusila se mi uzmout meč.

Naštěstí ale byla oslepena taky (ten vlas, nikoliv má autorita).

Takže jsme byli oba odvedeni před elfího krále, na kterém jsem požadovala, aby se jménem elfstva omluvil a vrátil alespoň mně zrak. Což on ale kupodivu odmítl udělat a chtěl znovu hrát ty infantilní drápky... To bylo nepříjemné, protože drápky jsem uměla hrát jenom já a Ivo, zrovna oba slepí.

Naštěstí přišel Gandalf a, momentálně nikým nepodplacen, nás osvobodil.

Čehož jsme využili a totálně vyhladili a se zemí srovnali jedno pavoučí doupě. Hledání klíče se nám bohužel nepovedlo, a tak jsem musela zachraňovat Thráinova ducha před agresivními Vlasy (Doufám, že si to pamatuje, i když já už zapoměla, kdo to byl).

A taky jsem zapoměla poznamenat, že nás potvory elfové okradli o drahocenný čas a polovinu čokolády (což jsem nezapoměla).

Výjimečně souhlasím s pátým nazgulem, když řekl: „Elfové chlastaj,“ nebo něco hanlivého v tom smyslu.

-ter-

*Jediná etapa jinak naprosto nesmyslné hry pro fakany může nalézt milost v mých očích. Tato etapa byla totiž naprosto nezaslouženě poctěna přítomností génia, to jest mne. Krčský les se pro tu sobotu stal dějištěm krutých masakrů, odehrávajících se mezi infantilními hráči poblázněnými Dračím doupětem a jen o něco méně pošahanými organizátory, poblázněnými zase úplně jinými věcmi. Zkrátka, kde jinde se člověk může lépe ukrýt, pokud předpokládá, že ho hledá policie pro vyhrožování a spolčení s mafii? V Krčském lese, kde se odehrávají tak děsivé orgie, že se tam policie bojí vstoupit, je to ideální místo pro zákonem pronásledovaného psance. Už jindy temná atmosféra lesa ještě více potemněla. Pryč jsou doby, kdy sem babičky s holemi chodily mlátit veverka, ani Michala Bronce trhajícího kaštany zde dnes naše oko nespátří. Temný pohanský rituál prostupuje altánky i rybník, kde otráveně plavou hladové kachny a přežrané labutě, dokud na některou z nich nezíská zálsk mlsný a zlovolný vodník. Osminohé stvůry zaplavují les a ve skrýších z provazu si svěřují svá nejniternější tajemství, aby potom s rozkošnickou krutostí pronásledovaly nic netušící houbaře. Houbaři by jim měli být vděční, úlovek na útěku poztrácejí, a proto se spolehlivě neotráví mochromůrkami a radioaktivními hříby, ale neváží si poskytnutého dobra a na lavičkách u pískovišť si tiše sdělují, že v Krčském lese řádí nový maniak. Není to hejkal, jak se domnívá invalida Srhousek, a ani jezinka, kterýžto názor vehementně obhajuje senilní paní Kočkodanová. Je to pavouk a v tom slově se ukrývá hrůza a děs. Zatímco slunce putuje oblohou a snaží se dívat se jinam, vbíhají hráči na hřiště. První oběti se stává dříve schopný Pán jeskyně, kterého zastřelil kunratický hajný v domnění, že se jedná o lišku zasaženou vzteklinou. Jiní se mrzačí o střepy prázdných lahví, které sem před nedávnem přinesli aktivisté ekologických organizací, aby se o ně zvědaví vandalové poranili a nemohli rušit opodál se pářící muflony. Až konečně hráči najdou bednu lahví plných absintu, který si sem uschoval pytlák Vávra a kterou si už nikdy nevyzvedne, protože si před měsícem o jeden střep rozřízl nohu a před týdnem zemřel na otravu krve. Promrzlí pavouci zatím besedují pod transparentem: „My jsme pavouk,“ o budovatelské literatuře*

*a poté s o to větší krvelačností vyrazí na další lov. Jejich nepřátelé se svíjí pod údery ostrých kusadel a jen občas se zmůžou na protiútok mečem, protože většina zbraní jim byla odebrána organizátory, kteří ze všeho nejvíce nenávidí hezké počasí a férové souboje. Avšak i tak se na straně monster objevují první mrtví a dav šílených hráčů, podobný útoku přemnožených australských králíků, zaplavuje cestu a poté opilí absintem všichni válí prázdné lahve rozbouřeným vodním tokem. Většina je už v té době slepých i tudíž nikomu se na mysl nedere myšlenka, že ona burácející bystřina není tím ideálním místem pro přepravu lahví. Pavouk stojí zasmušile na rozpadajícím se mostě, z něhož před chvílí skočil sebevrah. Listuje knihou, kde se hovoří o tom, jak zdravě žít a ještě zdravěji jíst. Knihu o tom, jak zdravě umřít, ještě nikdo nenapsal, a čeká to proto na pavouka. Z rozjímání je pavouk občas vyrušen příchodem maniakálního divadelního mecenáše, který cosi chce, ale nikdo neví, o co se vlastně jedná. Někdy kolem také projede šílený cyklista a porazí některého z hráčů opilých absintem. Občas cyklista sám spadne a vydá při tom zvuk velmi vzdáleně připomínající padajícího cyklistu. O cyklistovi se zatím šíří neuvěřitelné pomluvy. Nezkušená pavoučice jej považuje za lesního dělníka, nezkušený pavouk zase za džina uprchlého z některé z prázdných lahví, ale pravdu se stejně nikdo nikdy nedoví. Pravda je totiž nepoznatelná bytostí tohoto světa, ať už se jedná o padající cyklisty, přemnožené australské králíky, lesní dělníky či pavouky. Halí ji neproniknutelný závoj utkaný z mlhy a srsti lišek nakažených vzteklinou. A slunce se pořád dívá na šílené představení a už se moc těší, až bude večer a ono bude moci konečně zapadnout. Tou dobou se pavouk odebere do kina s pocitem, že po dlouhé době prožil den, během kterého se jeho oči nezalily slzami. Slepí šílenci skotačící na břehu zdivočelých vod rovněž nepláčou a vodník v rybníce se dokonce usmívá. Je takové nudné ráno, pak nudné odpoledne a na konec přijde nudný večer. Ale to už pavouka chytí, uřežou mu šest přebytečných nohou a pak mu budou vytvále tvrdit, že je a vždycky byl pouhým člověkem.*

-pah-

Snad sám Morgoth mi našeptal, abych se tentokrát zastavil u divadla už v pátek. Kvůli tomu nešťastnému nápadu jsem strávil velkou část noci a ještě časné sobotní ráno přepisem dvacetřádkového souvislého textu v tengwar do češtiny. Zato jsem si ovšem náležitě vychutnal pohled, který se mi naskytl o pár hodin později. Chodník před Minorem vypadal jako Minas Tirith v obležení Sauronových stvůr. Zoufalí bojovníci, Otu, Jirku, Méd'u a Iva nevyjímaje, našťavaně okusovali tužky a zírali na tu zprávu za sklem. Nenápadně nakukovali přes rameno těm, kteří už měli kus vyluštený, a ti se zase snažili své poznatky před konkurencí uchránit.

Ledabyle jsem se přivítal s Pěti vlasy (světe, zboř se, bylo nás opravdu pět!) a po chvíli napínání jim předložil svou noční práci. Druhá celodenní etapa se konala v Krčském lese, což nás vlastně ani nepřekvapilo, byla to jedna ze dvou variant, o které jsme předem uvažovali (tou druhou byl lesopark u Hostivařské přehrady).

Na Primátora Vacka udělala Galadriel instrukce a rozdávala slepé mapy lesa. Nemnohým šťastným vlastníkům Glumova prstenu vysvětlila, jak funguje „neviditelnost“, a uvázala jim tuto vzácnou proprietu na krk. Mezi naslouchajícími bojovníky byla podle mého očekávání (jejich vůdce se mnou den předtím opisoval zprávu za výlohou) družinka Golthotw a kupodivu i Dun-dolganští lučištníci, Tereza je zřejmě inteligentnější, než se původně zdála.

První stanoviště jsme našli snadno. Přes lesní cestu tekla řeka, na ní bylo několik ostrůvků a když po nich člověk přeskákal, mohl si dobře mířeným hodem kaštanem přivolat člun. Jenže – kde teď honem vzít kaštany?

V Krčském lese roste snad všechno kromě kaštanů. Kluci jich pár vyžebraли od jiné družiny, ale samou nervozitou se nikdo z nás netrefil. Poté, co Méd'a ještě ke všemu při skákání po ostrůvcích šlápnul vedle a byl oslepen šátkem, se nad námi přítomné elfky smílovaly a nechaly nás házet kamením. Překročili jsme řeku a táhli bezmocného Filipa za sebou.

Důležité zprávy jsme měli hledat v altáncích a první byl hned kousek odtud. Ukázala se výhoda toho, že jsem se přes noc tak pilně učil elfí písmo, a na rozdíl od ostatních jsem text četl bez taháku. Ota, Ivo a Jirka se zatím vydali na obhlídku okolí a Méd'u mi nechali na krku. Zpráva pravila, že se každou celou hodinu konají elfí slavnosti, a to na místě, které bude 15 minut předem označeno červeným praporem.

Uplynula už hezká chvíle a kluci nikde. Vydal jsem se je hledat, zanechávaje Filipa jeho osudu. Našel jsem je uprostřed tmavého smrkového lesa, kde se usídlili pavouci.

Pavoucí doupe tvořila hustá síť z provazů mezi několika stromy, uvnitř spali dva pavouci a hlídali na kusu papíru napsanou runu, položenou pochopitelně lícem dolů. Odvážný průzkumník se mohl pokusit propížit dovnitř a písmeno přečíst, nesměl ale při tom zavazit o síť, protože jinak by se pavouci vzbudili. Každý, koho chytli, byl znehybněn a vysvobodit ho mohl jen dotek rukou spoluhrače. Když jsme dali chvíli pokoj, pavouci se uklidnili a šli zase spát. A zanedlouho se všechno opakovalo. Při našich tělesných proporcích bylo prakticky vyloučeno prolézt některým okem v síti a tak jsme neustále kroužili kolem a čekali, jestli uspěje některý z dalších asi osmi hobitů, jenže ti jen znovu a znovu burcovali pavouky k akci. Nakonec se Ivo odhodlal k zoufalému pokusu a s rozběhem přeskočil nejnižší horní okraj sítě. Zpátky už se nemohl rozběhnout, tak prostě proskočil skrz a utíkal.

V altánku jsme vyzvedli Méd'u a vydali se na jihovýchod. Hra neměla žádnou pevně stanovenou trasu, bylo jen na nás, kde budeme hledat dobrodružství. Tak se stalo, že jsme obešli celý jihovýchodní cíp lesoparku a dostali se až k dětskému hřišti s obrovským březovým altánkem. Ten představoval – jak jsme za okamžik zvěděli – sídlo krále lesních elfů Thranduila. Thranduil se svým pomocníkem právě barvil lahve od limonád zlatou barvou a náš příchod přijal se zjevnou nelibostí: „Co tu děláte tak brzo? Sem jste měli přijít až nakonec, nejdřív tak za dvě hodiny!“ Pochopili jsme, že nejsme vítáni a pokusili se vycouvat. Ale král nás zadržel:

„Kdepak, kdepak, poutníci. Už jste sem vlezli, tak jste moji zajatci. Ale můžete si se mnou zahrát škrábky.“

Měl tím na mysli drápky, starou dětskou hru s pěti kamínky. Ukázalo se, že jsme za ta léta nečekaně vyšli ze cviku, a ten mizera jistě doma pilně trénoval. Přesto jsme ho nakonec přeházeli a kromě svobody na něm vyhráli i navrácení Méd'ova zraku. Poděkovali jsme a vyrazili zpátky ke středu lesa.

Celou cestu jsme nacházeli zprávy v altáncích, které jako kamínky mozaiky postupně začínaly dávat smysl. Pavouci hlídali runy, ale to nebylo všechno. Někde se vyskytoval obchodník, který od nás měl koupit za peníze kaštany z Vyšehradu (!!!) a zase u jiného jsme mohli peníze směnit za kouzelné tyčinky proti duchům. K tomu pak něčím mohli přispět elfové na slavnosti. Moc fajn! Bylo poledne a my neměli ještě nic.

Narazili jsme na další pavouky v obležení dobrodruhů. Pavouků bylo víc, ale zase měli na rozdíl od prvních šikovnou díru v síti, a tak netrvalo dlouho a obě písmena byla naše. Nějakého chudáka sice lapili přímo uprostřed svého území, což byla nezáviděníhodná situace, ale nás už to netrápilo.

Na následující křižovatce jsme potkali dva cizí hobity, kteří tvrdili, že dole pod svahem je třetí doupe pavouků, a prosili nás o pomoc. Pavouci prý drží v zajetí zbytek jejich družiny. Vyslyšeli jsme je a dali se s nimi tím směrem. Po dlouhém pochodu jsme se dostali až k západní hranici lesa. Hobiti nelhali – situace byla opravdu strašná. Uviděli jsme skalní rozsedlinu se strmými svahy obrostlými stromy a křovím. Na jejím dně, obehnáni ze všech stran sítí, seděli pavouci a zlostně si nás měřili svými panoramatickýma očima. Za takové doupe by se nemusela stydět ani Odula. Tady nebylo žádné plížení nic platné – průchod do údolíčka byl hustě opletěn pavučinou a ze stran, kde byla síť viditelně řidší, by se člověk zase svezl jako po sjezdovce pavoukům přímo do náruče. Bylo nutné vzít rozsedlinu ztečí.

Nějakou dobu jsme čekali, až se tu sejde dost družinek odhodlaných k boji. A pak začala největší bitva celé Bilbovy cesty. Aniž jsme se předem nějak dohodli, rozdělila se naše armáda bez ohledu na příslušnost k jednotlivým družinám na dvě skupiny. Ozbrojení bojovníci napadli pavouky zepředu, my ostatní jsme se obchvatem dostali nad jižní stěnu rokle (severní se zdála úplně neschůdná) a pokoušeli se sešplhat dolů, dokud jsou pavouci zaměstnání údernou skupinou. Jeden z pavouků sice náš úmysl prohlédl a snažil se nás udržet v uctivé vzdálenosti, ale zanedlouho to vzdal a vrátil se ke svým.

Skutáleli jsme se s Méd'ou a Jirkou na dno. Před námi zuřila bitva, bylo slyšet třeskot mečů a sténání raněných. Štěstěna se střídavě příkláněla na jednu a druhou stranu, nicméně pavouci museli hájit holé životy a nás nechali na pokoji. První runa ležela poblíž, ale pro druhou jsme museli dojít až přímo mezi bojující. Naši byli naštěstí zrovna v převaze a tiskli pavouky ze všech stran. Docházelo ke kuriózním situacím, kdy byl jeden hráč „chycen“, zezadu okamžitě dotekem osvobozen, znovu vyřazen ... a tak pořád dokola.

Získali jsem písmeno a zatroubili k ústupu. Vítězství bylo naše. Po nás zůstala úplná spoušť – síť potřhaná, sem tam nějaký přeražený meč a potlučení pavouci, kteří leželi na hromadě listí. Nebyl to, pravda, zrovna

fér boj, přesila byla příliš velká, než aby se pavouci mohli ubránit, ale rozhodující byl výsledek. Omluvou organizátorům budiž to, že nás už tlačil čas a museli jsme jednat rychle.

Vysbíral jsem z davu Pět vlasů a Dun-dolganské lučištníky a po zběžné prohlídce konstatoval, že nikdo z nich nebyl tak nešikovný, aby si při špihání odřel kolena a dlaně jako já. Zamířili jsme pěšinkou přes severní svah zpátky na východ. Nahoře byl další z mnoha altánků a před námi rozhodování, co dál.

Jeden ze dvou Dun-dolganských v tom měl kupodivu jasno. Prohlásil, že už musí domů, a rozloučil se. Tereza se tedy stala dočasným šestým členem Pěti vlasů, koneckonců jsme šli stejně už od prvních pavouků pohromadě, tohle byla jen formalita.

Došla nás nějaká cizí družina, pokračovali jsme v cestě s nimi a shodou okolností natrefili na místo, kde zrovna začínala slavnost lesních elfů. Elfové seděli v kruhu na otevřeném prostranství mezi nízkým podrostem, kolem sebe lahve s nápoji a lembas, který nápadně připomínal naše Tatranky. Nás si nevšimli.

Na vědomí nás vzali až ve chvíli, kdy jsme se jedné elfky začali vyptávat na některé věci ohledně dnešní etapy. Elfka nám prozradila, že až najdeme obchodníka s kaštaný, musíme ho oslovit jménem, a to jméno si můžeme přečíst na náhrobku jeho otce. Náhrobek nebyl ani sto metrů odsud, jméno obchodníka příbuzného znělo Kučera. Díky tomu, že s Terezou nám připadla i její zásoba kaštanů, které pečlivě nasyslila na Vyšehradě, nezdála se teď představa jednání s obchodníkem tak nereálná.

Potíž byla v tom, že elfové už nám nechtěli nic dalšího říct a nutili nás sednout si k nim a veselit se. Také nám nabízeli kytaru a chtěli slyšet nějaké písně nebo básně. Namísto toho se Ivo s Terezou začali prát a to elfy rozlítilo. Ukázali svou druhou tvář – ztrestali výtržníky slepotou. Nakonec jsme ze „slavnosti“ neslavně utekli a zamířili nejkratší cestou k elfimu králi. Thranduil byl naše jediná naděje.

Když jsme oba slepce dostrkali až k němu, přednesla Tereza improvizovanou aliteriční báseň, v níž barvitě líčila zločiny proklatého sličného lidu a požadovala od jejich krále nápravu.

Nebudu popisovat trapné fiasko, které následovalo. Další partii škrábků jsme prohráli na celé čáře, Tereza se z čirého zoufalství nad našimi výkony dokonce pokoušela hrát poslepu, samozřejmě bez úspěchu. Tady mám ve vzpomínkách poněkud nejasno, pamatuji si jen na to, že jsme Thranduilovi museli přinést z nedaleké kouzelné studánky vodu bez použití nádoby, čili jen tak ve dlaních.

Od jedné kolemjdoucí družiny jsem se dozvěděli, kde sídlí obchodník vykupující kaštaný. Bylo to jen pár set metrů po druhém břehu potoka. Místní hlavní hraničář tam má malou lesní ZOO dokonce s opravdovým divočkem. Asi jemu byl určen veliký pytel žaludů, kaštanů a bukvic, který už stačil nakoupit obchodník od dříve příchozích. Přispěli jsme se svou troškou do mlýna a dostali čtyři papírové bankovky. S nimi jsme se zase vrátili k elfimu

králi, kde jsme chtěli počkat na Kučera. Ten totiž neměl svůj vlastní krám a proto jezdil po lese na podivné kovové věci a prodával své zboží po cestě.

Obchodníka jsem se už nedočkal, protože se přiblížila třetí hodina a já musel Pět vlasů opustit. Chvilí po mně šli Ota s Ivem, takže etapu dokončoval Jirka, Méd'a a Tereza. Až druhý den jsem byl informován o tom, že úkol nesplnili. Získali kouzelné hůlky (prskavky) a sirky, ale nepodařilo se jim pak ve zřícenině Dol Gulduru nalézt klíč k Osamělé hoře, jelikož je vyrušoval při hledání nějaký duch a ochranné hůlky hořely příliš rychle.

To jsem ovšem nemínil nechat jen tak a ve středu ráno jsem absolvoval pochod do Dol Gulduru. Prošel jsem znovu známá místa a veden intuicí, objevil jsem zanedlouho na protějším kopci nejen zříceninu, ale i klíč v ní schovaný. Žádného ducha jsme nepotkal, asi na něj bylo ještě brzy.

-tip-

*Mnohý z poutníků, procházejících Temným hvozdem, si jistě myslí, že život místních elfů bezstarostně plyne v zábavách a radovánkách na proslulých hostinách našeho vznešeného krále Thranduila. Je sice pravda, že hostiny se konají často (pokaždé, když uplyne čtyřicetý díl doby, za níž se sluneční loďka paní Arien na své pouti vrátí na totéž místo) – jenže právě v tom je ta potíž.*

*Dovede si vůbec někdo představit, co starostí a práce dá takovou slavnost uspořádat? Především je podle královského výnosu povinností ceremoniáře ve stanovený čas vyvěsit na místě, kde se mají konat hody, zástavu – a to přesně v polovině doby mezi začátkem dvou po sobě následujících hostin. Ty se obvykle konají na místech od sebe velmi vzdálených, často téměř na opačných koncích našeho rozlehlého hvozdů. Když uvážíte, že je nutné, aby královský ceremoniář, jemuž jsou svěřeny i elfi kouzelné světelné hůlky, setrval na každé hostině až do konce, jistě si dovedete představit, jak obtížné je být na místě další slavnosti včas. Od hodovní tabule je třeba neprodleně vyrazit cestou necestou, častěji pak spíše necestou, přímo k němu.*

*Ačkoli se setkání s Druhorozenými, kteří do Temného hvozdů občas zavítají, obvykle vyhýbáme, na cestě za tak důležitým a neodkladným posláním nelze zcela minout místa, kam obvykle přicházejí. Jistě nemusím popisovat zděšení, jaké nastane mezi stařečky a stařenkami, když se z hustého lesního porostu znenadání vynoří elf zahalený v šedém plášti s poutnickou holí v ruce, chvatně přejde cestu, kudy se na své sváteční pouti ubírají, a opět mizí pod korunami rozložitých velikánů.*

*Kromě toho se poslední dobou začalo Hvozdem potulovat podezřele mnoho trpaslíků, kteří bez ostychu ruší hostiny, vyptávají se na všechno možné a často ani nedodržují královo nařízení, že na slavnosti je dovoleno mluvit pouze v řeči vázané nebo zpívat. A pak má chudák ceremoniář udržet důstojný průběh hodů! Naštěstí však ještě všechno vzdělání a dobrá výchova ze světa nadobro nevymizely a mnoho hostů prokázalo takovou zběhlost v básnickém umění, že jejich výtvořky zaujaly i tak náročné posluchače, jakými jsou Thranduilovi dvořané. Některé z nich král dokonce odměnil světelnou hůlkou.*

Něco mi říká, že se snad někomu z nich podaří vykonat skutky, které povedou k pádu Zla, jež už dlouho ohrožuje naši říši, ale nic jasného o tom napsat nemohu – vždyť co je v tomto světě spletených stínů za dělicím mořem jisté? Kéž však tyto poutníky i toho, kdo snad bude číst tyto řádky, ochraňuje Elbereth a všichni Valar pod péčí Jednoho.

-rak-

Pavouk („My jsme pavouk“)

-zaregistrované činnosti

plete síť  
hlídá runy  
spí  
předstírá, že spí  
chytá trpaslíky  
svazuje trpaslíky  
pouští trpaslíky  
jí trpaslíky  
obdivuje trpaslice  
dělá, že nevidí Bilba  
běhá  
leží  
sedí

bručí  
krváčí  
klábosí s elfy  
klábosí s trpaslíky  
klábosí s pavouky  
klábosí s Kučerou  
hrabe se v jehličí  
opravuje síť  
třese se zimou  
čte Chestertona  
má hlad  
má hlad!

-frk-

Thráin neměl lehký život. Navíc jeho duchu bylo přisouzeno zůstat nějaký čas v Dol Gulduru, kde si toho už tak dost užil, i po smrti. Při opětovném přesunu ze zvláštního oddělení Mandosových síní do Dol Gulduru potkal divadelního mecenáše, který se mu jal vnucovat svou lebku. I přes jeho chladný (duchové moc vřelí nejsou) postoj k této osobě (i její lebce) se nakonec přijetí lebky neubráníl. Odebral se tedy do Gulduru s ní, když předtím pomohl přátelům v Esgarothu při stloukání sudů. V Dol Gulduru pak už jen (pomín-li peripetie jako vyhánění a zastrasování cyklistů a turistů svým zjevem a divadelnickovou lebkou) čekal. Čekal. A Čekal. Nakonec se přeci někdo objevil, ale nebyli to hobiti, ale informační obláček, který přinesl vyhládlému duchovi slané tyčinky. Při konzumaci tyčinek a konverzaci o Mandosových síních se objevila první družinka hobitů. Informační obláček, nepříjemně podobný paní z Roklinky, koukal v rámci konspirace rychle zmizet a duch se mohl ujmout svého úkolu. Jako Frankenstein se s nataženými předními končetinami vrhal na nic netušící hobity. Ti ale naštěstí měli elfí svítivou hůlku na zahánění duchů. Ta ale naštěstí nešla aktivovat. Duch to musel v rámci fair play uznat. Samozřejmě, on sám, za života i v zászvěti setkavší se s mnoha kouzly s ohněm, ji aktivovat dokázal. Neda-lo se nic dělat. Duch se rozhodl aktivovat družinkám na požádání elfí proti-duší hůlky, aby ho měly čím zahnat a mohly se pokusit najít jeho zlatý klíč.

Některé družinky, které klíč nenašly, se pokoušely ducha uplácat, ale vzhledem k tomu, že byl už poměrně dobře najedený a zásob měl také dost, odolal. Když poslední družinka našla klíč, duch se vrátil z Dol Gulduru zpět do Mandosu. Divadelnickova lebka zůstala v Dol Gulduru. Asi měsíc mu chyběla, ale pak dostal od Společnosti darem novou, a je s ní podle dostupných zpráv velmi spokojen.

-med-

Miluji les, miluji spadané zlatohnědé listí, i to, co se ještě bezmocně třepetá v poryvech větru na stromech, miluji východ slunce, podzimní oblohu, jmelí (v Krčáku roste pouze na borovicích) v korunách, rychlou chůzi lesem a mlžný opar stříbřící kloboučky hub po ránu.

Nesnáším malé děti na potkáni na mne pořvávající (v lepším případě): „Elfoune pitomej!“, v případě horším skládající poklony typu: „Ó, potomku Feanorův...“ (!) veřejně se prohlašující za trpaslíky či dokonce mi usilující o život (a sobě o uspaní) podomácku zkatými mečiky.

Naopak řídké výjimky za elfi (prosím, neberte hanlivě) radu slušně poděkovaly, podělily se o části zásob (pevně věřím, že ne o ty nejoslizlejší zbytky) či se dokonce pokusily vyždímat z hlav jednotlivých členů družinky nějaké verše. Skaldové buď vyhynuli, či přežívají zásadně na okrajích civilizace.

Navzdory závistivým řečem pavouků, duchů, atd., že vzhledem k frekvenci hostin se budeme celý den jenom cpát, se mi (a mým soupeřníkům) zdařilo přijít na každou hostinu pozdě, a znáte to o tom pozdním chození a sobě školení, ne?

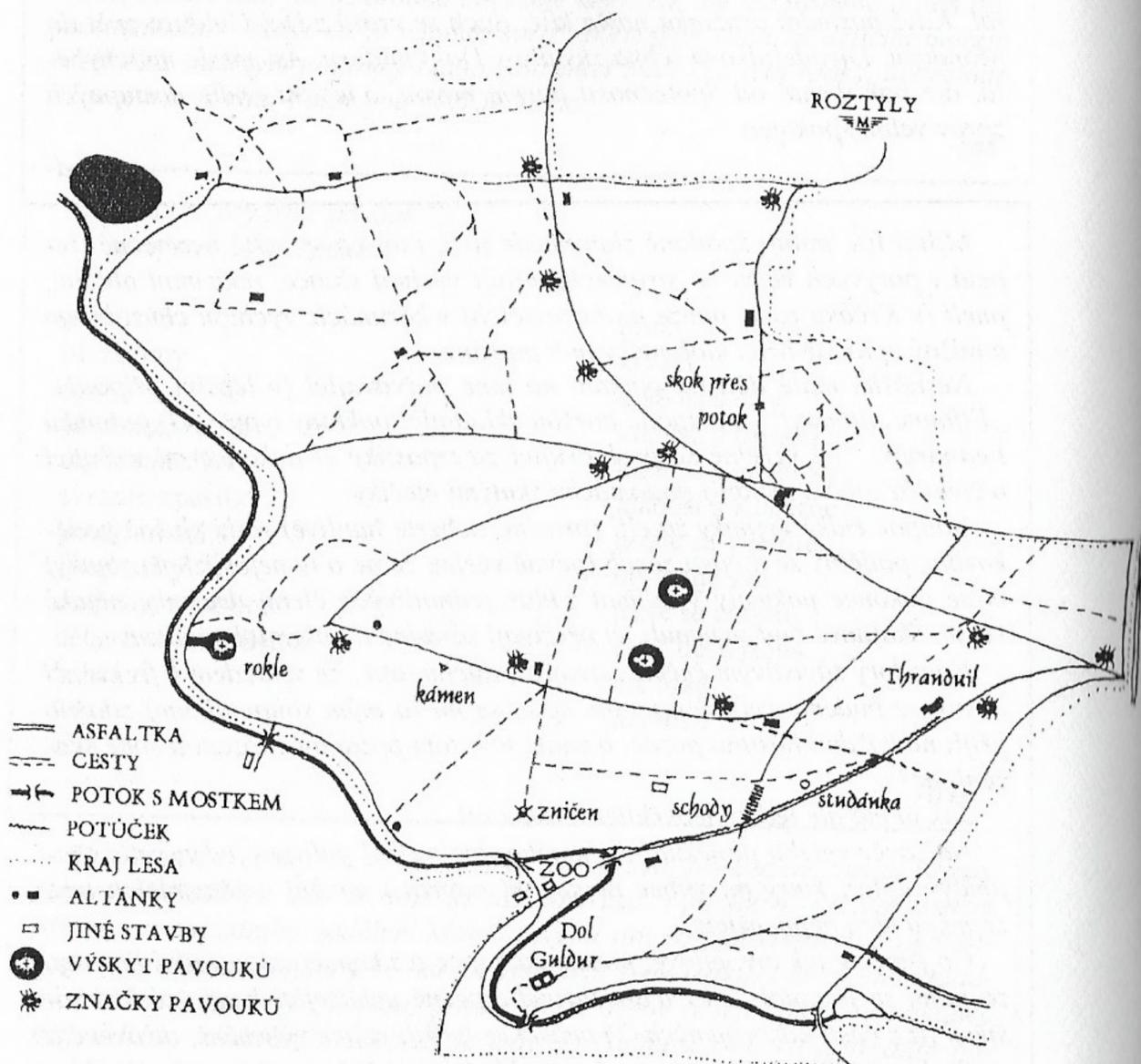
Jak to má ale jeden neokřídlený stihnout!

Na závěr celého poněkud uběhaného dne mi byl položen jeden velice zajímavý dotaz, který mi vůbec nepomohl napravit mínění o účastnících hry, zejména těch nejmenších.

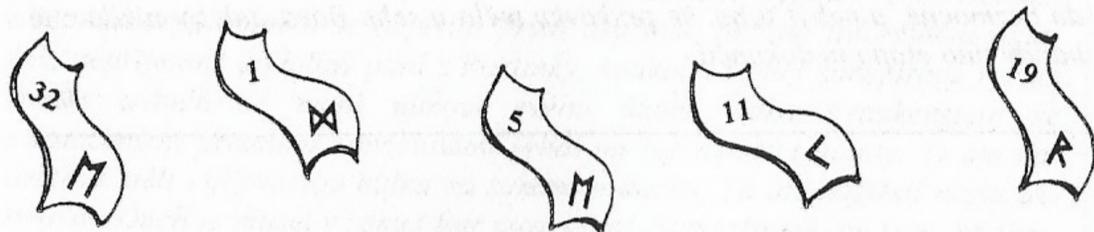
Co jsme se tak my, elfové, plazili do kopce a z kopce na poslední hostiny, za námi se třepotal velký a docela nebezpečně vyhlížející houf ocásků, naštěstí již z části odzbrojených. Ti ocásci se tvářili velice výhružně, otráveně a o nějaké snaze hovořit veršovaně nemohla být ani řeč.

„K čemu to celý je? Jaký to má smysl?“ Zeptalo se náhle několik ocásků. Docela mne zamrazilo. Snad si proboha nemyslí na nějaké ceny. Zadoufala jsem, že nehrají DrD. Tam se přeci případy o přepadení pospíchajících elfů vyskytují poměrně často. Naštěstí ne. Ale v tu chvíli jsem si připadala opravdu bezmocně, a nebýt toho, že prskavky měla u sebe Bára, tak by nikdo z té bandy tuto etapu nedokončil.

-tin-



MAPA TEMNÉHO HVOZDU



TAKOVÁ JE VŮLE KRÁLE THRANDUILA,  
VLÁDCE ELFŮ V TEMNÉM HVOZDU,  
PÁNA NA LESNÍ ŘECE...

...veškerý lid procházející temným hvozdem ze západních zemí do východních krajů či zpět podléhá našim nařízením. Každý cizinec procházející naší říší je povinen si obstarat u strážných podrobnou mapu příslušných území, aby se zamezilo ať úmyslnému, neb neúmyslnému sejití z povolených cest. Jeden každý vetřelec, byv nalezen našimi hlídkami mimo vyznačené stezky, budiž bez prodlení uvržen do nejhlubších a nejtemnějších kobek.

Poutníkům, jež cestují naší říší s jakýmkoli posláním, se nařizuje vyznačit v této mapě všechna místa kolem stezek, kde spatřili stopy (či vyobrazení) nebezpečných nestvůr, zejména pak rudé značky pavouků. S tímto nechť se bez meškání dostaví do našeho sídla, které naleznou ve směru, v němž jsou ve strachu obráceny hlavy nestvůr.

Ti pak, kteří podle zpráv některého z čarodějů se touží vydat vstříc temným silám za hranicemi naší říše, nechť ihned poté opustí mé sídlo. Klíč trpasličích králů, chtějí-li ho najít, musí hledat pod zemí či ve zdech zřícenin na černokněžnické hoře. Tito lehkovážní dobrodruhoví již však nejsou vítáni v mé zemi. Svou mapu mohou předložit hlavám města na dlouhém jezeře.

Kvůli tomuto náhradnímu úkolu jsem pošvala Michala do Krčáku znovu. Strávil tam celý den a maloval červenou barvou pavouky na asfalt. Možná byste je mohli najít ještě dnes.

Následuje Gandalfovo vyprávění o cestě z Dol Gulduru, považováno za koncept zprávy Bílé radě:

1... I šero pod hustým listovím Temného hvozdu se zdálo být oslnivým jasem, když jsem konečně vystoupil z podzemních kobek Dol Gulduru. Jaká slova dokážou popsat tu naprostou nepřítomnost světla, tu nadvládu tmy, jež panuje v kamenných útrokách této hory. Zvenku působí dojmem opuštěné ruiny, přesto se stala pevností pro síly zla, které měly kdysi v úmyslu ovládnout celou Středozem. Postaven na místě vyvýšeném nad okolními lesy, měl se stát cílem putování mnoha moudrých mužů, a zatím se z něj rozlévá hrůza a strach po celé Divočině. A do těchto starých zdí byl zavlečen nešťastný Thráin, aby mu byl odňat jeden z trpasličích Prstenů moci. Proč jsem se jen nedozvěděl dříve o jeho strašném osudu, snad bych mu mohl i pomoci ...

2... Sestupuji po prudkém svahu k úpatí Dol Gulduru. Nezfetelná cesta se vine po ostrohu a hluboko pode mnou zní tklivá píseň říčky, již je souzeno ze tří stran obtékat tento prokletý vrch. Konečně se dostávám na její úroveň v místech, kde se má stezka spojuje se starou kupeckou silnicí. Zrovna zde cesta překonává bystrý tok ve směle oblouku kamenného mostku, který postavili zástupci Správců v dobách, kdy z Východu

namísto válečníků lačných dobývání přicházela vzácná jídla a suroviny. Já překračuji říčku a vydávám se po proudu podél druhého břehu směrem k nejbližším obydlím ...



3... Hustý krov listoví se protrhává a i upravenější cesta je důkazem blížící se civilizace. Zakrátko lze i prostým okem spatřit střechy prvních stavení usedlosti, která jakýmsi zázrakem přežila v tomto nepřátelském lese s ještě nepřátelštějšími sousedy. Náhodný poutník zde může spočinout a je také náležitě pohoštěn, má-li ovšem při sobě dostatek mincí Jižního království (na ty se zde přeci jen za ta léta nezapomnělo). Je zde však jako oběživo brána i měna v podobě stříbrných listků, kterou používá lesní lid Temného hvozdu, většinou však pouze jako odměna těm, kteří dovezou krmi pro domácí zvířata, jež se v tomto hospodářství nedostává ...

4... Pevná a udržovaná cesta vede vzhůru údolím mezi dvěma hřebeny hor. Za mostem již začíná území podléhající králi lesních elfů, pohled zpět mne však nutí opět se v myšlenkách vrátit do chladných chodeb temné věže, k onomu setkání, které znamenalo konec mého pátrání v těch zapomenutých místech. Ještě teď asi putuje podzemními cestami duch nebohého Thráina, krále trpaslíků, kteří kdysi sídlili pod Osamělou horou. Jeho lačnost po zlatě ho dovedla až sem a nespočetná muka, která zde zakusil, mu i po smrti zabránila opustit Dol Guldur, tak odlišný od Dolu, kde jeho předkové vládli. Jeho chamtivost po smrti dorostla do obludných rozměrů a nutí ho přivlastnit si libovolný předmět, na kterém spočine jeho ruka. Fyzickou silou mu v tom nelze zabránit, neboť meče jsou proti němu stejně bezmocné jako holé ruce ...

5... Kousek za mostem přes říčku mijím cesta dřevěné tvrziště, které slouží za opěrný bod elfí říše na této straně hranic. Moje kroky vedou stále dál širokou cestou, když po levé ruce se náhle ve svahu objeví řada kamenů. Prastaré, poněkud zanedbané schodiště dává tušit, že královská síň je již nedaleko. O něco dále se nachází studánka, jedna z mála, jejíž voda není zkažena šerem Velkého lesa. Zde získává vodu elfí lid stejně jako ostatní obyvatelé těchto krajů bez obav, že by po vypití několika doušek jim zatemnil mysl stín, odraz Temnoty, která již ovládla velkou část lesa ...

6... Když se blížím k Thranduilovu sídlu, přichází mi na mysl otázka, proč právě elfové snázejí nejlépe všechny ty strašné důsledky Nekromantova díla v Temném hvozdu. V jejich přirozenosti jim nenahání hrůzu ani setkání s nemrtvými dušemi, která každého z Druhorozených musí ochromit strachem. Jejich hůlky hvězdného svitu, které občas použijí při oslavách, když chtějí uctít Elbereth, jsou s to zahnat demony, duchy a přízraky alepoň na nějaký čas z tohoto světa.

## 7. ETAPA

Esgaroth aneb jak jsme zkazili, co se dalo.

kde se dozvíte

- jak se cítí hraničář, když ho honí tlupa sveřepých trpaslíků
- bodovací systém esgarotských sportovních her
- jak se dostala popelnice na strom
- a co byla největší ostuda v průběhu celé hry.

Úterý 1. listopadu. Střelecký ostrov.

### Sedmá Gandalfova výzva

Konečně! Poslední stíny Temného hvozdu zůstaly za vámi a Lesní řeka vás dál klidně a bezpečně vede k Dlouhému jezeru. Bystřím zraky lze již spatřit cíl celé výpravy, Osamělou horu; vaše mysl se však nyní upíná k tomu, jakého přijetí se vám dostane v Esgarothu, kde sídlí jezerní lid. Připravte se dobře, neboť učinit zadosť jejich zvyklostem vás asi bude stát nějakou námahu.

V Jezerním městě vás uvítají až v první den nového měsíce hithui, u nás nazývaného listopad. U bran Divadla vás jako obvykle budeme čekat mezi třetí a čtvrtou hodinou odpolední.

◊ Sedmá etapa je věnována sportovním a soutěžním hrám. Probíhá na jednom místě.

◊ Hry jsou rozděleny do čtyř kategorií po třech:

**Souboje**

- souboj dřevěnými meči (je-li šermíř zasažen do ruky či nohy, nesmí ji dále používat; při zásahu do trupu prohrává souboj – hlava a krk zakázány!)
- souboj svázanými ručníky (coby obušky) naslepo ve vymezeném kruhu – kontakt mezi hráči je udržován pomocí provazu, jehož konce mají omotaný kolem volného zápěstí.
- přetahování na laně

**Hody**

- strefování šipkami do zavěšených polystyrénových zvířat (ochotně vyrobených v rekvizitárně divadla)
- hod oštěpem na cíl, kterým je přiměřený plechový předmět
- střelba z luku

**Jídlo**

- konzumace poloviny jablka na čas
- pití vody v podobném duchu
- konzumace chleba na čas (neinstalována)

**Zručnost**

- přechod po laně nataženém mezi dvěma stromy
- překážková dráha s pinpongovým míčkem (neinstalována)
- lovení polystyrénových rybiček

◊ Každý hráč se smí každé disciplíny zúčastnit jen jednou, v jedné kategorii má celá družina (vybavená záznamovým listem) deset možností účasti. Má-li družina čtyři korálky jedné barvy (tj. ze stejné kategorie), může za ně od místního znalce získat libovolnou trpasličí runu (celkem tedy osm run – čtyři staré a čtyři nové). Za zbylé korálky se poskytují konzultace (např. o interpretaci starých run).

◊ V bojových disciplínách si hráči sami hledají protivníka z jiné družiny.

◊ Závěrečný úkol spočívá v sestřelování zavěšených balónků (v našem případě šipkami). Praskne-li, dostává hráč černý šíp pro poslední etapu. Jako prémie je v některých baloncích papírek coby poukázka na některou z knih od Mladé Fronty.



HODY	SOUBOJE	JÍDLA	ZRUČNOST
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10

Únava organizačního týmu se tou dobou už začínala projevovat. Nápady s konečnou platností došly a my věděli jen to, že Esgaroth bude sportovní. Zbytky naší invence zmuťovaly v čistě strukturální přístup a my vytvořili byrokratické monstrum, které se vydávalo za pravidla (viz nástin pravidel). Pozůstatek fyzických sil padl na výrobu černých šípů (které by snad nelétaly, ani kdyby je někdo naložil do letadla) a polystyrénových rybiček.

Po špatných zkušenostech se šiframi, kdy hráči dorazili na místo konání těsně před setměním, a vzhledem k pokročilé roční době jsme dopravu hráčů zjednodušili – po čtvrt hodinách vyráželi z Minoru hraničáři a družiny je měly nenápadně sledovat. Výsledek byl všechno jiné než nenápadnost – některé družiny se s hraničáři dohodli a ti je tam rovnou odvedli. Ale většinou se sledování zvrhlo v hektickou honičku, kdy obě strany neustále zrychlovaly až do úplného vyčerpání.

Na místo jsem dorazila až s poslední družinkou. Zdálo se, že všechno probíhá, jak má, jen disciplín bylo nějak málo a organizátorů ještě méně. Na začátku stál lukostřelec – profesionál, kterého pro nás sehnal Ivan, a peskoval děti, že drží luk jak poleno. O kus dál plavaly v pekáči polystyrénové rybičky s háčky v hubě a kolem nich houf lidiček s improvizovanými udicemi. Mezi dvěma stromy bylo natažené lano a před ním ukrutná fronta dychtivých lezců. V popředí Gandalf organizoval souboje, v pozadí Michal hledal ztracené šipky. Výjevu vévodila popelnice, zavěšená na největším stromě – cíl pro hod oštěpem, či lépe řečeno suchým klackem.

Když si mě Gandalf všiml, přidělil mi ten nejtěžší úkol, který jsem během hry plnila – narvat do balónků cedulky s názvy knih, nafouknout je a zavázat nití. Že je to úkol lehký? Pche! Jen si to zkuste – do pěti minut vám balónek splaskne. A tyhle měly vydržet hodinu. Byla to typická sysifovská práce. A když se mi přece jen některý balónek začal dařit, přišlo nějaké dítě a začalo se ptát nebo si stěžovat („Když mi do toho lana strčili a já jsem spadla, že to neplatí, že ne?“ „Helejte, kde je teď Gandalf?“) a vzduch mi vesele utekl. Byla jsem čím dál tím nervóznější ... a nervóznější ...

A pak Gandalf našel Paní z Roklinky, ana leží na zemi s hlavou zabořenou do hromady listů a kvílí, že chce umřít. Dětičkové stojí kolem a nechápou, co je tohle za disciplínu. Na scéně se objevuje jistý esgarotský občan (tedy Petr), sbírá tu ubohou bytost ze země a krmí ji piškoty. O hodinu později, když už etapa skončila, si dokonce dovolil tvrdit, že nebyla až tak strašná. Až na to, že...

... se nám děti rozutekly před koncem domů,

... se nám ztratila polovina balónků, v důsledku čehož na starší účastníky nezbyly knižní ceny (Filip: „... stejně už všechno doma mají.“),

... lukostřelci nám odešli v půlce,

... ztratila se polovina šipek,

... zlomili jsme rodový meč Heleny Soukupové,

... přerazili jsme Bářinu zásobní kouzelnickou hůl, užívající ji jako oštěpu,

... děti vůbec nepochopily pravidla hry,

... jako knižní ceny jsem rozdala dvě Filipovy soukromé knihy,

...a konečně: když došlo na poslední, nejdůležitější disciplínu, při níž se měly získávat černé šípy, a já jsem Petra požádala, aby mi je podal, zjistilo se, že je v tom fofru nikdo nevzal a zůstaly v Minoru.

Děti z toho byly úplně na větvi.

Už za naprosté tmy proběhla šipkovaná na balónky a výherce jsme museli opět byrokraticky evidovat s tím, že šípy dostanou později.

Na druhou stranu – když už všechny děti odešly, a taky většina organizátorů, zůstal tam jen jeden hráč z *Pilgrim&Dragons*, co nosí pořad s sebou luk a napsal sedmistránkový román nápadně podobný *Wetemae*, a ptal se, až tahle hra skončí, jestli budeme pokračovat dál podle Pána Prstenů. Že se mu to strašně líbí a že by třeba i něco za hru zaplatil. Bylo to strašně krásné a dojemné. Fakt.

Následující úterý nás v Minoru vítala Galadriel. Řekla, že na místo konání dnešní části hry nás zavede jeden z hraničářů, nesmí o nás ovšem vědět. Prý ho máme nenápadně sledovat až k cíli. Dopadlo to ale trochu jinak. Kdo šel tou dobou po Příkopech nebo po Národní, mohl si všimnout zvláštního úkazu – středem pěší zóny se valí hlučící skupina zhruba čtyřiceti dobrodruhů, v jejímž středu kráčí tichý chlapec se svěšenou hlavou a tváří se, jako by kolem nebylo živé duše.

V této podivné formaci jsme dorazili do Esgarothu na Dlouhém jezeře. Na Střeleckém ostrově, jak se toto místo označuje na mapách Prahy, na nás čekalo několik esgarothských občanů, kteří vyučovali různým sportovním disciplínám.

Pět vlasů (tentokrát bez Iva) se zúčastnilo většiny disciplín, některé jsme zvládli lépe, jiné hůře, nakonec jsme každopádně měli korálků za splněné úkoly tolik, že jsme je ani všechny neupotřebili. Šipky nám šly jedna radost, o házení tím odporným šišatým klackem radši pomlčím, v souboji naslepo jsme střídavě vyhrávali i prohrávali a v přetahování proti nám nebyla konkurence. Rychle se stmívalo a některé atrakce ubyly. Lukostřelbu jsme nestihli a nějaký zuřivec při šermu zlomil jeden ze dvou mečů, tak jsem se pustil do lovu „ryb“, které jsme měli vylovit provázkem s háčkem. Když jsem vytáhnul už asi pátou rybu a Ota se stále potýkal s první, opustili jsme mistra rybáře a začali se poohlížet po Mithrandirovi. Gandalf zastával úlohu výběřčího korálků a za každé čtyři od stejného druhu si směl od něj člověk vybrat jedno písmenko do tajenky. Však taky byla kolem Gandalfa pořádná tlačeni-ce.

Na závěr připravila Daniela sestřelování balónků šipkami. Kdo se strefil a měl štěstí, mohl kromě černého šípku vyhrát navíc některou z knih *Mladé Fronty*, což nás samozřejmě nepotkalo. S úmyslem napravit tuto nespravedlnost jsem se pokusil zmocnit se fantastického polystyrenového vrka, jednoho ze tří terčů pro házení šipkami, ale moje prosba nebyla vyslyšena. Dobře, jak chcete. Ještě není všem dnům konec, my vám ještě ukážeme, kdo je to Pět vlasů! Šmaku, těš se, uděláme z tebe sekanou!!

-tip-

*Další (pro mne) etapou byl Esgaroth, toho dne bylo, tuším, úterý.*

*Je to až s podivem, co si někteří hráči představují pod pojmem plížení, nejlépe tak, aby o tom sledovaná osoba vůbec nevěděla. Hmm. Výhodou větších družinek je to, že se mohou rozdělit. Píšu rozdělit, a ne rozpadnout, jak to udělali ti mí slidiči, takže kamkoli jsem se vrtla, tam jsem narazila na některého z jejich členů.*

*Vikingské přilby si našťestí nechali doma. No, neměli být drzí, nadbíhat mi a pošklebovat se. Jinak mi to, že dorazili na Střelečák asi o půl hodiny později, bylo dost slušným zadostiučiněním.*

*Docela by mne také zajímalo, jak moc vybíraví jsou opravdu vyhládlí a utrmácení trpaslíci, neřku-li hobiti. To tito rozhodně nebyli, a tak bych na nějakou příští akci doporučila (mohu-li) spíše závody v konzumaci něčeho, co nemá jadrinec, potažmo slupku. Grrrrrr! (i když já jsem měla zase trénink z podzimního sušení jablek).*

-tin-

Od Sličné Smyčky jsme se dozvěděli důvěrnou informaci, že cestu dále zná jen hraničář stojící 2 m od nás, a že ho máme nenápadně sledovat. Informace to byla asi více než důvěrná, soudě podle toho, že se za chudákem hraničářem hnala parta asi patnácti dobrodruhů vyzbrojených i mluvící skříňkou. Není divu, že se hraničář lekl takové přesily a raději zmizel. Naštěstí linka pracovala spolehlivě (ne jako Orel, Orle styď se!) a mohli jsme počkat na dalšího. Toho už jsme neztratili, zato jsme ztratili trpaslíka s mapou, takže jsme možná získali některé runy znova. Z(a)tracený trpaslík!

-htw-

Na začátku sedmé etapy jsme měli nenápadně sledovat hraničáře, takže po městě kráčel hraničář a dva metry za ním banda asi dvaceti „lidí“. (V Dětském domě se asi divili, když jim to procesí prokráčelo skrzevá první patro.)

– cenzurováno –

Nejlepší ale byl souboj na slepo, spočívající v tom, že oba protivníci se drželi provazu a mlátili do sebe ručníky (ale nechápu, proč právě se mnou chtělo zápasit tolik „lidí“).

Byla to samozřejmě všechno samá skvělá individua, o jejichž družinkách bych strašně ráda napsala, kdybych si jenom zapamatovala, jak se ty družinky jmenují.

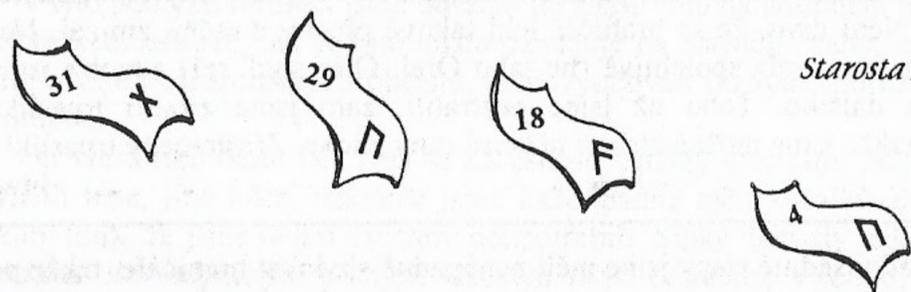
Třeba ta družinka, ve které byl velice vysoký maník, přezdívaný „Sličná elfka“ (nikoliv kvůli své kráse) a žlutě pruhovaný brejlatý Honza, který trpěl utkvělou představou, že jsem militantní feministka (Nevím, jak na to přišel) Nebo spousta dalších lidí, kteří mi neustále předhazovali nějaké příhody ze skřetího vězení. (O davu legračních organizátorů ani nemluvě).

A z nějakého zvláštního důvodu si všichni tito „lidí“ o mně mysleli jen to nejhorší.

-ter-

## Tak tedy ujednánol

Vázení zástupci starých trpasličích rodů, mezi nimi i Thorin Pavéza, polomek Králů pod Horou, spolu s radními našeho města stanovili desátou hodinu dopoledni v neděli třináctého dne měsíce listopadu za onu chvíli, kdy se svou velkou výpravou čítající mnoho družin dobrodruhů stanou před branou Ereboru a s pomocí odvážných poutníků ukončí život dračí bestie a své mnohaleté vyhnanství. K této události jsem nařídil ukout více než tucet černých šípů a věnovat je těm družinám, které projevily nejvíce schopnosti na nedávných hrách v našem městě. Oušem jen šípů k přemožení draka nestačí — budou určitě potřebovat také ty předměty, které získali během své strastiplné cesty, jakož i mnoho odvahy a důvtipu. Avšak nikdo nepochybuje o tom, že někdo nad drakem zvítězí a toho pak čeká velkolepá odměna ze starého pokladu trpasličích králů. Následovat bude velká oslava, která začne o půl třetí hodiny odpoledni v hlavní síni Ereboru a zde také shlednou dramatické provedení celé své dlouhé cesty. Děkujeme všem, kteří potvrdili svou účast na této oslavě. Jak již bylo řečeno, jsou na ni zváni i všichni dobrodruhové a hraničáři, kteří se zúčastnili byt jen jedné epizody výpravy.



Drund  
Starosta Esgarothský

## dílo J.R.R. TOLKIENA v češtině

Hobit, Odeon 1977, také Mladá fronta 1994  
PP I - Společenstvo Prstenu, Mladá fronta, 1990  
PP II - Dvě věže, Mladá fronta 1991  
PP III - Návrat krále, Mladá fronta 1992  
Silmarillion, Mladá fronta 1992  
Pohádky, Winston Smith 1992  
Nedokončené příběhy Mladá fronta 1994

a od dalších autorů

Humphrey Carpenter: J.R.R. Tolkien – životopis, Mladá fronta 1992  
kniha ilustrací Svět J.R.R. Tolkiena očima malířů, Mladá fronta 1994  
David Day: Průvodce dílem J.R.R. Tolkiena, Mustang 1995

## 8. ETAPA

Dračí sluj aneb Tak už ho někdo doražte!

kde vám budeme vyprávět

- jak trpaslíci potkali sami sebe
- jak se vyrábí mražení organizátoři
- něco o trpasličích pokladech, kulinářském umění a drakologii
- a konečně za jakých podivných okolností sešel ze světa drak Šmak.

Neděle 13. listopadu, ulice Starého a Nového města, divadlo Minor.

## Osmá (a poslední) Gandalfova výzva

Opouštíte město na Dlouhém jezeře a vydáváte se k severu, kde se zřetelně vypíná Erebor. Proužek dýmu, který se vine po svazích hory však dává tušit, že jeskyně v jejich útrokách není opuštěná, že v ní dosud sídlí strašlivý drak Šmak. Onen okamžik, kdy nejschopnější a nejodvážnější z vás vstoupí tajnou chodbou do nitra Osamělé hory, nastane v neděli třináctého listopadu. Ostatní pak budou jejich klání s drakem přihlížet a snad i pomohou svým druhům v závěrečném střetnutí. Proto s sebou pozvěte i své přátele a rodiče, aby doplnili vaši družinu pokud možno do maximálního počtu sedmi členů. Pro všechny je zde přichystáno finálové představení hry Hobit. Byli bychom rádi, kdyby zástupce každé družiny přišel příští úterý osmého listopadu mezi třetí a šestou hodinou do Divadla Minor a oznámil nám, jak početná bude v poslední etapě jeho družina (a převzal si případně sítěný černý šíp).

P.S. Na představení jsou zváni i ti, kteří se nedostali přes všechny útrapy dlouhé cesty a prošli jen několika etapami. Budete-li mít zájem přihlížet závěrečnému klání v Divadle Minor, přijďte nám to oznámit předem a vezměte si s sebou získané odznaky.

P.P.S.: Ti, kteří nebyli přítomni na poslední etapě v Jezerním městě, mohou přijít jako ostatní v neděli k branám Ereboru. Ti však, kterým schází nějaký z náhradních úkolů za předcházející etapy, mají poslední příležitost jej splnit, chtějí-li se zapojit do boje o poklad!

Blížil se den, ve kterém se mělo vše dokonat. Vše, co hráči získali v předchozích etapách (Prsten, Klíč a Šíp) mělo dojít užitku, spolu s vyluštěnou tajenkou *DŘEVĚNÁ SEKERA ZBARVÍ SE ČERVENĚ*, z níž valná většina hráčů, kteří ji vyluštěli, nebyla příliš moudrá. V poslední etapě se pak měli dozvědět, kde najdou draka, jak k němu nepozorovaně proniknou a jak ho zabijí. Organizování poslední etapy jsme s Filipem vzhledem k naprosté vyčerpanosti duše i těla přenechali Michalovi. Myslím, že kromě něj nikdo (trpaslíky nevyjímaje) celý ten složitý systém nechápal, ale ani to nebylo třeba. Michal se postaral o to, aby se hráči dozvěděli, co mají, a na dopoledne je zabavil. Nechme tedy vyprávět osobu nejzasvěcenější:

Celý herní systém spočíval v tom, že z trpaslíků vznikl jakýsi stromeček, kde jednotlivá patra tvořili bratři a zasedací pořádek byl udělán tak trochu podle toho, jak kdysi v šerém dávnověku přicházeli k Bilbovi. Cyklus byl nekonečný, začínal Thorinem a končil Boburem, který opět navazoval na Thorina. Různí trpaslíci měli různé informace, které se nějak vztahovaly k informacím jiných trpaslíků a každý znal adresy několika svých kolegů. Všem se dostalo apartních čepiček v souladu s textem klasika. Jaký byl ten systém přesně? To už si nepamatuji, ale pokusím se ho rekonstruovat alespoň přibližně. Trpaslíci tedy utvořili stromeček s Thorinem nahoře a Bomburem dole. Každý dostal svou adresu v křížení dvou ulic někde na Starém městě, pěší zóně a okolí. Každý trpaslík znal adresy všech brášek i všech trpaslíků o patro níž. Když přišedší družině odvykládal, co měl, zeptal se, u koho už byli, a podle toho je poslal dál. Pokud některého z jeho brášek ještě neznali, poslal je k němu, jinak je směřoval za náhodně vybraným trpaslíkem o patro níž. Družiny byly za prvním trpaslíkem vysílány náhodně podle hodů dvanáctistěnnou kostkou; stejně tak měli trpaslíci rozloženy informace (po chvíli zjišťování topologie onoho systému jsem toho nechal a spolehl se na Štěstěnu). Systém byl prostý: existovalo zde několik koncových informací a předmětů, které měly družiny získat, aby našly vedlejší vchod do Hory a přemohly draka. Jedním z těchto témat byla drakologie: za poučný výklad o dracích, který vyslechli u jednoho trpaslíka a zopakovali u dalšího, se jim dostalo

poučení v tom, že draci jsou nejlépe zranitelní šípem do tlamy. Podobná nauka existovala o tajných stezkách: po odvykládání pouček o chodbách se družinka z úst dalšího trpaslíka dozvěděla o tom, kdy se otvírají tajná dvířka do hory (tato informace byla opravdu velmi tajná, neboť se tuším změnila ještě během hry). Kili a Fili vykládali o válkách trpaslíků se skřety a troy a do svého vyprávění zapletli i informace, za něž dohromady bylo možno získat mapu Hory, ovšem bez znalosti zprávy napsané na ní tajným inkoustem. Poslední 'cesta' byla nejsložitější. Dva trpaslíci vykládali o trpasličích klenotech a do vyprávění zapletli informace, kolika drahokamy byla posázena vidlička krále Thráina a kolik funtů vážil slavnostní mitrilový kotel na hostinu. Za tyto informace (a pouze za ně) jim další dva trpaslíci vydali recepty na trpasličí jídla. Třetí trpaslík říkal svůj recept 'zdarma'. To vše nakonec ústilo u Bombura alias Hynka Meda, který za dva recepty věnoval družině svíčku, zápalky a radu, že mají nahřát Thorinovu mapu. Vybavena těmito radami se mohla družina vydat na draka.

Já s Filipem jsem se ujala organizování smrti Šmaka, a tak jsme strávili dopoledne poměrně v teple v průjezdu do dvora, zatímco všichni ostatní mrzli, protože mrzlo.

Už v pátek přijeli z Brna ti, kteří si nechtěli nechat ujít alespoň poslední etapu. Společně s mnoha dalšími jsme pak celou sobotu okupovali propagaci, obtelefonovali trpaslíky, zlatili poklad, sestavovali anketu, vařili škrob, sháněli Arcikam, přepočítávali polodrahokamy, šili trpasličí čepice a nacvičovali vraždění Šmaka. Pohroma mohla vypuknout.

Druhý den se před divadlem sešlo tolik hráčů, že jsem měla pocit, že každý starý vzal s sebou ještě tři kamarády. V očekávání obvyklé smyčky se všichni vrhli na mne, ale pro tentokrát jsem je zklamala. Vysvětloval Michal, stoje na koši na odpadky.

Mezitím jsem dorozdala zbylé získané černé šípy (některé družiny si je vyzvedly předem) a těm, kteří se sedmé etapy nezúčastnili, zadávala náhradní úkol – házení šipek do terče. Moc jim to nešlo, protože limit byl dost tvrdý. O to směšnější byl můj vlastní pokus – jedna z mých šipek se dokonce zabodla do stěny boudy na druhé straně ohrady, na níž visel terč.

Poté, co Michal vysvětlil pravidla několikrát dokola a hráči je (snad) pochopili, prostranství před divadlem se vyprázdnilo a my začali instalovat Šmaka. Doprostřed průjezdu jsme ke stahovacímu sloupku přirazili bednu s pokladem (ve které bylo asi šest set polodrahokamů, kilo čokoládových penízků, nejnovější vydání hracích kostek a kupa většinou nazlaceného harampádí jako jsou hřebíky, desetníky, kuličky na prádlo, špulky na nitě, listy, šišky, kostky, kuličky, krabičky od mýdla, řetězy a další a další. Na bednu jsme posadili Šmaka – jednu ze tří stejných kaširovaných loutek z dílny Silvana Omerzu, jejíž dvojníci hrají v představení – a do pootevřené tlamy jsme mu nacpali balónek – duši, jež měla být propíchnuta černým šípem. Aby to hráči neměli příliš jednoduché, u draka se posadila akční skupina přezdívaná Dračí dech s kbelíkem škrobu, jimž měla bombardovat příliš hlučné vetřelce. (Mimoходом: vaříte-li škrob,

dávejte ho do studené vody. V opačném případě vyrobíte něco náramně podobného oslizlému polystyrénu.)

Nebot' družinka, která oběhla všech třináct trpaslíků na trase, získala plánek, kudy vstoupit do Hory (tedy bočními dveřmi do chodby, ze které se oknem dalo vlézt do téhož dvora, ve kterém trůnil Šmak). Na dveřích tohoto vchodu byla umístěna malá dřevěná sekera přímo na malém okýnku, za kterým seděl skrytý dveřník. Každou čtvrt hodinu počinaje polednem posvítíl červenou laserovou diodou skrz špehýrku na sekýrku a odemknul dveře. Za minutu je zase zamknul. Během té doby družina, která věděla, co onen úkaz znamená, mohla vstoupit, pokud se prokázala Klíčem. Poté zůstala v chodbě a Bilbo si nasadil Prsten (měl-li jaký) a co nejtíšeji se plížil ke Šmakovi, jehož ochranka se dívala (úmyslně) jinam. Nebyl-li zaslechnut a zasažen škrobem, vrhnul se na draka a vrazil mu Šíp do huby.

Družiny, kterým chyběl některý předmět, se mohly spojit s těmi, které postrádaly zase něco jiného – což byl případ i vítězné dvojdružiny Poutníci. Zatím bylo ale jen dopoledne, hráči na trase, dech draka na svačině, Ivan naštván, že mu do kafe šplouchla voda z okapu, ve kterém se koupali holubi, Pepa Nos rovněž, neb přijel až z Kutné Hory zbytečně (opravdu nevím, k čemu bychom ho v této etapě použili), několik rodičů přišlo na kus řeči, pár hráčů rovněž a čas plynul. Jednou jsme museli odmontovat draka i bednu, protože vyjíždělo ven auto. Jednou nás skoro ušlapal dav jakéhosi náboženského společenství, které mělo v divadle nedělní sezení. Jinak se nedělo nic.

První družina, která měla a věděla vše potřebné, přišla kolem jedné. Pak se trousily další, ale většinou neuspěly. Dračí dech byl příliš akční a nedal se nikým přemluvit, ani hlavními organizátory ne. Mrtvoly a všechny další po prvních úspěšných Poutnicích jsme uskladňovali v jediné otevřené místnosti sloužící coby sklad, ve které se samozřejmě netopilo. Po dlouhé době přišel drak o svůj druhý život rukou Dun-dolganského lučištníka Terezy. Nejzazší termín pro skončení etapy, druhá hodina, se blížil, a drakovi zbýval ještě poslední život. Takhle ten poklad nedostane nikdo...

...a tak jsme úderem druhé vyhlásili, že Šmaka trefil šlak a jeho poklad je k rozebrání. Dračí dech s dveřníkem se ujali rozdělování (nejdřív úspěšné družiny, pak mrtvoly, pak ostatní podle počtu získaných předmětů). Před bednou se vytvořila dlouhatánská fronta.

Mezitím byli odvoláni zcela zmrzlí trpaslíci ze svých stanovišť a vrhli se na připravené pohoštění. V půl třetí byl poklad rozdělen a ve tři čtvrtě jsem už stála u vchodu do sálu a pouštěla dovnitř hráče, jejich rodiče, organizátory, členy Společnosti a vůbec všechny, kteří přišli. Hráči navíc dostali anketu, jejíž výsledky také najdete v této brožurce.

Laskavý Gandalf mi sehnal talířek chlebičků (neb jsem v tom shonu neměla na pohoštění čas) a já jsem vstoupila do sálu jako úplně poslední právě ve chvíli, kdy se zhaslo a na scéně se objevili Bilbovi rodiče.

Na závěrečnou etapu jsme se sešli v plném počtu a s kompletní výbavou: Prsten, meč (zlomený), černý šíp a klíč. Všichni kolem se tvářili slavnostně,

jako by už v duchu pózovali nad zabitým Šmakem. Jen pomalu, pomalu. Ještě se uvidí, kdo si odnese vavříny vítězství!

Zadání poslední etapy bylo toto: někde v centru Prahy je rozmístěno třináct trpaslíků, které máme najít a splnit jejich případná přání či zodpovědět jejich otázky. Každý nám pak poradí cestu k dalšímu z nich a možná i něco navíc, co by nám pomohlo v boji se Šmakem. Durinův lid nebylo možné přehlédnout díky tradiční dlouhé čepici. A abychom hned zpočátku nebloudili, vylosovala si každá družina při startu jednu „adresu“, od které mohla začít. My jsme dostali Kiliho, který stál hned za rohem u Jindřišské věže a po přátelské rozmluvě nás nasměroval na svého bratra Filiho. Ten nám připomněl, že vojska Mordoru se blíží a poslal nás za dalším. A tak to šlo dál a dál.

Dozvěděli jsme se recept na báječný trpasličí guláš a polívčičku i spoustu jiných věcí. Potíž byla v tom, že jsme již poněkolkáté projevíli neomylnou schopnost dělat z jednoduchého komplikované. Tak se stalo, že jsme po jednotlivých trpasličích postupovali chvílemi v opačném směru, než měli organizátoři v plánu, a proto jsme neuměli odpovědět na otázku, kolik trpaslíků muselo nést veliký kotel při slavnostních hostinách, nebo jakou vidličku používal trpasličí král.

U Thorina jsme si vyzvedli plán Osamělé hory a u trpaslíka v Opletalově ulici Méd'a předvedl tak perfektní znalost historie drakobijectví, že jsme z toho byli úplně v šoku. Dva zbývající trpaslíky jsme vzali během a dobře jsme si uvědomovali, že zatím nejsme cíli o nic blíž než na začátku. Když se to tak vezme, jediná skutečně užitečná informace byla to, že Šmaka lze zabít pouze zásahem černým šípem do tlamy.

Doběhli jsem zpátky k divadlu z něhož se mezitím stala Osamělá hora, prastaré sídlo Thorinových předků. U „tajných“ dveří už čekalo několik družin na to, až se „dřevěná sekera zbarví červeně“, což se stávalo asi tak každých pět minut. Malinká symbolická sekerka zavěšená na dveřích se rozsvítila a kynula ke vstupu družině před námi. „Stejně vás tam nepustěj, nemáte znamení meče,“ povzbudil je Ivo. Ukázalo se, že znamení meče by ani mít nemuseli, ale zato jim chyběl klíč.

„Je mi líto,“ řekl vrátný „Další!“ Prokázali jsme se klíčem a vešli do chodby. Až potud bylo všechno v pořádku, ale další události popisují jen velice nerad. Je však v zájmu budoucích pokolení, aby se poučila z cizích chyb a uvědomila si, jak snadno může veskrze dobrá akce v samém závěru znechutit své účastníky.

Vrátný byl ochoten pustit dále jen jednoho. Myslel tím Bilba a to jsem byl podle prstenu na krku bohužel já. Kdyby šel někdo jiný, snad to mohlo dopadnout líp.

Otevřel jsem první dveře vpravo a vyšel na nádvoří. V průjezdu předemnou stál drak s dvojčlennou stráží a opodál dozorčí nad dodržováním pravidel. To jsem ovšem nevěděl. Nevěděl jsem ani to, že jdu špatně.

„Tudy ne,“ zavola! na mě rozhodčí, „vrať se.“ Podruhé jsem to zkusil oknem. Plížil jsem se kolem zdi jak nejtíšeji jsem dokázal, ale rozhodčí na mě zavola! „Děláš rámus, vzbudíš Šmaka.“ Jeden ze strážců k tomu dodal: „To

nevadí, drak už o tobě stejně ví.“ To bylo tedy pěkně sprosté, protože všude kolem okna byla spousta harampádí, rezavého lešení, skla a listí a jestli tudy někdo prošel bezhlučně, tak to buď byl opravdový hobit (diskvalifikovat!) nebo měl křídla (ustráhnout).

Další zrada spočívala v tom, že drak byl otočený čelem do průjezdu. Abych mu mohl strčit černý šíp do tlamy, musel bych se protáhnout mezi ním a jeho strážci – sotva metrovou mezerou. To bylo absolutně nemožné! Skutečně nechápu, jak se to někomu mohlo podařit. Učinil jsem zoufalý pokus dostat se tam, jenže strážci po mně chrstlí vodu z připravených misek a rozhodčí jen suše konstatoval: „Zásah. Jseš mrtvej.“ A to byl konec.

Mí spolubojovníci byli z toho „výkonu“ rozmrzení ještě víc než já a od té chvíle se mnou nemluvila ani klika od dveří. Šli jsme svůj žal utopit ve skle- nici koly do zdejšího bistra, bylo to lepší než čekat v místnosti, kterou Danie- la vtipně nazvala „hřbitov“.

Náladu nám trochu spravilo až rozdělování Šmakova pokladu (krabičky, knoflíky, kolíčky, mušle, čokoládové mince, hrací kostky, zrcátka...) a pravé hobití koláčky také přišly vhod.

-tip-

*O poslední části hry bych řekla jen pár slov. Především se ukázalo, že ne- byl nejšťastnější nápad stát v červené trpasličí kapuce poblíž Staroměstské- ho náměstí. Často jsem musela vyvracet názor, že jsem kat Mydlář. Řemesl- níci v protějším domě kvůli tomu dokonce přerušili práci a dlouze diskuto- vali. Úkolem trpaslíka Balina, tj. mým úkolem, bylo poradit trpaslíkům, jak zabít Šmaka. Nejdřív museli pochopitelně získat nějaké znalosti o dracích, jejich historii a zvycích. Přeci nepošlu na Šmaka někoho, kdo o dracích nic neví. Z tohoto hlediska byla pro trpaslíky největším problémem dračí jména. Jméno Ancalagon bylo správně vysloveno jen asi třikrát. Za nejzdařilejší zkomoleninu považují výraz Ancalimon. Nejstrašnější na této etapě byla hrozná zima - většina trpasličích organizátorů přišla do divadla ve stavu silného podchlazení.*

-has-

Pak nastal onen slavný den zabití Šmaka. Tím jsme se také dozvěděli, že nejdeme nabrat dědictví předků, jak vytruboval obecní trouba, ale že jsme předkové sami! V dokonale prohledaném okolí sluje jsme pak postupně na- lezli všech 13 zmrzlých trpaslíků, kteří jsme byli vlastně my. Dokonalé, ko- nečně jsme našli sami sebe! Jen chudák Bilbo přišel zkrátka. Od trpaslíků, tedy vlastně od nás samotných jsme se dozvěděli cestu k dračí sluji. To by také vysvětlovalo, proč jsme tu cestu znali už předtím (ráno jsme od ní star- tovali). Šmak už se na to nemohl dívat a trefil ho šlak.

-htw-

*Musím otevřeně přiznat, že se mi líbila ze všech etap nejméně, a následující divadelní představení Hobita můj dojem rozhodně nevylepšilo, spíš naopak. Prakticky celou dobu jsem neměl co dělat a dost jsem se nudil.*

*Číst jsem si nemohl, protože mi byla strašná zima, a to i přesto, že jsem ja- kožto Šmakův dveřník seděl, dalo by se říci, uvnitř budovy (iako tedy asi mu- selo být nebohým kolegům trpaslíkům, kteří byli celou tu dobu venku: vysta- veni rozmarům toho dne opravdu ne příliš přívětivého počasí). Nerad musím konstatovat, že za jedinou opravdu hezkou část celé této etapy považuji vcel- ku chutné a bohaté občerstvení, které notně promrzlým organizátorům věno- val bezplatně jeden z patronů hry – divadlo Minor.*

-vor-

*Trpaslík („Fili“) – zaregistrované činnosti*

*stojí/chodí/sedí/skáče/tleská*

*radí trpaslíkům*

*povídá o zlobrech*

*pomlouvá elfy*

*upravuje si kapucu*

*stojí/chodí/sedí/skáče/tleská*

*třese se zimou*

*má hlad*

*povídá si s policisty*

*mává na dívky v tramvaji*

*obdivuje maminky trpaslíků*

*stojí/chodí/sedí/skáče/tleská*

*pozdravuje Kiliho*

*je pozdravován od Kiliho*

*stojí/chodí/sedí/skáče/tleská*

*čeká na návštěvu*

*povídá si s návštěvou*

*stojí/chodí/sedí/skáče/tleská*

*dal by si čaj*

-frk-

*V rámci trpasličí reinkarnace byl nebohý Thráinův duch vyhnán ze síní Mandosu (zvláštního oddělení pro trpaslíky) ještě jednou, aby se vtělil do tr- paslíka Bombura. V ohromně zimě musel stát na vykřičeném místě, kde si germáni ze západních oblastí užívají místní relativně nízké cenové hladiny jistých služeb a čekat na družinky hobitů, nosících mu trpasličí recepty. Za to jim dával, věren své dlouholeté zkušenosti s kouzly s ohněm, bílé dekódo- vací tyčinky (vhodné k luštění měsíčních run, i když měsíc není v příslušné fázi) a zápalná dřívka na jejich aktivaci. S těmi byly jisté problémy, neboť asi na třetině z nich nebyly klasické motivy nůžek, dýmky, slunce, třech růží nebo zámků, ale jisté motivy, pro mladé hobity víceméně nevhodné. Tyto te- dy Bombur vyčlenil pro svou vlastní potřebu, a ujal se svého úkolu. Družinky hobitů se chovaly úslužně, dokonce vymrzlému Bomburovi nabízely nejrůz- nější občerstvení (jeho plný výčet zde bohužel nemůže být uveden vzhledem k omezenému rozsahu této publikace). Je záhodno poznamenat, že Bombura poctily svou návštěvou také dvě kňavy, které mu oznámily, že drak je touto dobou pravděpodobně už v posledním tažení, a že je tedy čas vrátit se do je- ho sluje. Tam se po určitých peripetiích s vyhodnocováním nějaké hry kona- la hostina, kvůli které duch opustil vyhráté síně Mandosovy a jal se šaškovat po městě s kápí na hlavě. Stálo to za to.*

-med-

*Všechny etapy se mi moc líbily, ale nejvíce napínává se mi zdála ta po- slední. Škoda jen, že zatímco jsme štěbetali (naše skupina) s posledním tr-*

paslíkem, kterého jsme měli navštívit, odbíjely drakovi poslední minuty jeho dlouhého, ale ponurého života. Zajisté se také vylekal podivně vyhlížející muž stojící v jedné z hledaných ulic, kterého jsme si spletli s trpaslíkem díky jeho béžové kapuci. S výkřiky „Trpaslík!“, „Zdravíme vás, Bifure!“ a jinými jsme se přitíli ke značně pobledlému muži, o kterého se zřejmě pokoušela mrtvice.

-adr-

*Á, Hora, Minor! Jakže jsme se tam vůbec, Milášku, dostali? No přeci přes Obroviště, Roklinku, Temný hvozd, Esgaroth a vůbec.*

*Dlouhá byla cesta, Milášku, dlouhá!*

*Bářiny kápě – skvělé!*

*Dori k službám Vaším a celé Vaší početné rodiny! Je zajímavé, kolik se v deset hodin ráno potuluje Teutonů po Františkánské zahradě. Nevím proč, ale tito odmítli postavu v červené kápi hluboko stažené do obličejce, sedící na lavičce a přeřikávající si základní rysy konfucianismu zařadit do místního pražského folklóru (jako třeba toho člověka v černých brýlích, co loví v kanále ryby a na ulici důvěřivé turisty), a tak jsem byla poněkud dost zaskočena otázkou: „Are you fool?“*

*Nevím, zda jsem ho zklamala: „No, I'm a dwarf.“*

*Příště si zkrátka nesmím zapomínat nějakou nádobu na peníze.*

*Když všude venku mrzne, není divu, že se člověk alespoň v myšlenkách utíká k teplu a pohodě. Ne, nevyprávěla jsem o požáru Národního divadla, ale vyžívala jsem se v líčení receptu na pravou Trpasličí polévku. Ovšem něco za něco, ne?*

*Mohli byste mi, ctění dobrodruzi, povyprávět cosi o jídelním náčiní krále Durina III?*

*Že ne: Tak to máte prostě smůlu! Alou za dalším trpaslíkem!*

*Ne, nepokoušejte se hádat!*

*Ne, jeden to nebyl.*

*Dva taky ne.*

*Sedm, sedm, to už vůbec ne!*

*Zmizněte vy, vy jedni malí, odporní ...*

*Tak tavýmto způsobem to asi probíhalo. Recept samotný jsem bohužel zapomněla doma, a tak z hlavy zmiňuji pouze trpasličí bojovou sekyru (pro pikantnost krvavou), zlatý kotel, v němž to vařit, medvědí česnek, neprobuzenou mandragoru bez uší – na postup při lovu na mandragoru se zeptejte raději někoho z účastníků. Já bych se v tom zase vyžívala a zabralo by to další stránku.*

*Už jste viděli úplně až na kost zmrzlého trpaslíka? Nerozehřál jej ani spravedlivý hněv po zhlédnutí divadelního představení (začínám si v mysli pohrávat s žánrem fraška), hrdě nesoucího na špinavém štítě očišťující jméno Bilbova cesta ...*

*A tak se musel další dva dny nalévat vroucím čajem a chodit ve vypůjčených kožišinách.*

*Ale všechno bylo odčiněno.*

*Dobře, že byla hra už proto jen*

*Země, moře, úsvit, jaro – není ten Hrubý výborný?*

-tin-

Na poslední etapu jsem se dostavila s posilami, spočívajícími v Hance a jejím bratrovi – výjimečně jsem někam přišla včas, ne-li dokonce dříve, ale zjistila jsem, že tam už skoro všichni jsou.

Zbytek dne jsme chaoticky pobíhali po městě, prali se s trpaslíky (tedy vlastně se od nich snažili slušně získat informace).

Někteří trpaslíci se kupodivu dostali na černou listinu těch, kteří na mne nebyli hodní. Byli to například Balin, Dvalin, Ori, Nori, Fili, Kili, Bofur, Bombur, Thorin, Oin, Gloin, Bifur a Dori. Nejhorší byl asi Nori, který nás dvakrát vyhodil, jednou s úplně chatrným argumentem, že jsme nebyli slušní a řekli mu „Ahoj, trpaslíku!“ zatímco já tvrdím, že jsme mu řekli „Buď pozdraven, Nori!“ (ale úplně jistá si tím nejsem).

Potom si ještě pamatuji na Kiliho, který postával v třístupňovém mrazu v krátkých kalhotách a drátěné košili s krátkým rukávem a nechtěl nám půjčit píku. Krkna!

Ke Šmakovi jsme se nedostali první (kvůli Norimu).

Vplížila jsem se chodbou dovnitř, kde stáli organizátoři figurující na čelných místech v mé černé listině a snažili se po mně metat škrob. Samozřejmě, že se díky své šikovnosti nestrefili. (I když tvrdili, že je to tím, že se nedívali, protože jsem měla navlečený Prsten, ale my všichni víme, že byli zaslepeni nenávistí).

Ale mně se povedlo proklíčkovat a draka zabít (k jejich všeobecné zuřivosti). Sice jsem ho zabila až jako druhá, ale přece. Samozřejmě, že všichni byli strašně šťastni, že se to povedlo zrovna mně (já se jim ani nedivím, protože tam nebyl nikdo tak báječný jako já a nikdo si to víc nezasloužil).

Následující představení Hobita bylo skvělé, až na to, jak vypadali Elfové a na zaměňování Roklinky a Hvozdu.

Den byl úspěšně završen odvetou v drápkách s Elfim králem (už si bohužel nepamatuji, kdo vyhrál, ale ani bych se nedivila, kdybych to byla já – což je velice pravděpodobné).

Samozřejmě, že pořadatelé byli zaujati (zvláště vůči těm nejlepším – třeba vůči mně), ale oceňuji, že nechali soutěžit i ty intelektuálně slabší, kteří si jinak moc legrace neužijí (viz Pět vlasů) a zacházeli s nimi vlídně a přívětivě.

### HAPPY END

P.S. Jakékoliv kladné hodnocení vyskytující se v textu, ať už o jakékoliv osobě (vyjma mě), jsem nepsala já a může za ně – **cenzurováno** –

Všechny osoby (vyjma mě) jsou ve skutečnosti ještě horší, ale cenzura určitě zredukovala moje objektivně záporné hodnocení.

-ter-

# ZÁVĚR

## Tak kvůli TOMVHLE jsme to všechno dělali?!!

kde vyjde najevo

- co si myslí hlas lidu o loutkovém představení Hobita
- jak se dělalo velkolepé vyhlášení výsledků na pódiu divadla
- jak se při tom ztratil seznam cen
- a jak se posléze ztratily i ceny samotné

Proti většině přítomných jsem měla obrovskou výhodu – už jsem představení viděla několikrát, takže jsem se ani nezadusila chlebičky. Nemá cenu představení nějak hlouběji rozebírat – přečtěte si velmi adekvátní recenzi Petra Macháčka v Palantíru 1/95 (jednom z časopisů Společnosti). Stačí jen podotknout, že většina diváků se cítila pobouřena jedenácti trpaslíky, trojjediným Glumem, elfy–kostlivci, kteří zpívají „Vítejte braši, v Roklince naší“ ve chvíli, kdy zavírají trpaslíky u Thranduila do vězení, a celkovou nesrozumitelností děje. Neboť autor (slovy Ivana Frieda) „rezignoval na vyprávění příběhu.“ Naopak velmi kladně byla hodnocena hudba a světelné efekty (detailnější rozbor názorů účastníků naleznete ve vyhodnocení naší ankety).

O přestávce jsem vypadla ven, převlékla se do elfského a připravila na vyhlášení vítězů, jež mělo následovat bezprostředně po skončení představení. » Co tam budeme říkat? « trnula jsem v duchu. Ostatně, mohli jsme si něco připravit...

V bedně od pokladu (kterážto jinak slouží Ivanovi jako sklad rekvizit, ale ochotně nám ji zapůjčil) byly naskládány hromady knih věnované MF (tentokrát vesměs ne od Tolkiena), pár modelů kosmických lodí, cínové figurky do Dračího doupěte, Arcikam rozdělený na sedm částí, deštníky a na bedně ležel samotný Šmak, nyní už zdechlý a neškodný.

Byl to zvláštní pocit, když jsem vystoupila na pódium s mikrofonem v ruce, a oslepena reflektory zírala do tmy a hledala tváře, z nichž bych mohla alespoň vzdáleně vyčíst pocity diváků. Připadala jsem si dost nejistě.

U mikrofonu jsem se několikrát prostrídala s Ivanem a Filipem až do chvíle, kdy došlo na ceny. Vědomi si toho, jak těžké je spravedlivě vybrat družiny nebo dokonce jednotlivce, kteří by celou tu dlouhou hru vyhráli, svěřili jsme odměňování náhodě – každé ceně byl přiřazen předmět z pokladu, z části harampádí. Sepsali jsme seznam na kus papíru.

Filip začíná oznamovat ceny, hraničáři táhnou bednu na pódium, hráči ani nedutají – a já zuřivě přehrabuji hromady papírů a ne a ne najít ten správný seznam. Filip mluví a mluví, vycpává a vycpává, koutkem oka mne pozoruje, já zmateně rozhazuju rukama ... a konečně – papír je tu a ceny putují k majitelům. Ne však všechny. Zhruba třetina cen zůstává nerozebrána, jakož i většina cínových figurek (které byly k mání za zlatý desetník). Spolu se zbytkem polodrahokamů (včetně jedné sedminy Arcikamu) vše putuje do zákulisí. (S lítostí musím konstatovat, že o půl hodiny později, když jsme si chtěli zbylé ceny vyzvednout, jsme je už marně hledali. Zdá se, že některý ze Šmakových bratrů neodolal lesku drahokamů a spolu s knihami a cínovými figurkami si je odvěkl do svého páchnoucího doupěte.)

Následovalo poděkování sponzorům a všem ostatním, kteří se na hře podíleli. Potom udělení cen sympatie – tři polystyrenová zvířata (labuť, orel a vrřk), která nám zbyla po sedmé etapě – bylo by přeci škoda je vyhodit. A nakonec vyhlášení vítěze, který jako první zabil draka a nyní kromě Arcikamu si mohl odnést i drakovu mrtvolu.

A pak už byl skutečný konec. V předsáli ještě hráči dostali diplomy za účast na hře (se jmény krasopisně vyvedenými v tengwar), koupili si placky, odevzdali anketu a někteří se s námi i rozloučili. Hromadné foto, na kterém se nechali organizátoři zvětšit, završilo celou hru, a byl konec úplný a nezvratný. Když mi to došlo, jediné, na co jsem se v té chvíli zmohla, bylo: „Přežili jsme!“

Zlatým hřebem odpoledne měla být premiéra divadelního zpracování Hobita, ale většina přítomných to přijala dost skepticky. Ne, že by se autoři a herci dost nesnažili, to se říct nedá. Ale pro Tolkienistu byla hra oproti originálu příliš ochuzená (některé scény byly změněné nebo dokonce úplně vypuštěné) a člověk, který Hobita v životě nečetl (barbar), by zase vůbec nepochopil, o co jde. Snad by to spravil hlas vševědoucího komentátora, který by jednotlivé scény v pauzách slovně doplnil a uvedl je do patřičných souvislostí, nevím.

Definitivní tečkou za celou hrou bylo poděkování hlavním organizátorům a vyhlášení vítězů. Spravedlnost konečně poodhalila jedno ze svých slepých očí a udělila Pěti vlasům druhé místo a s ním toho parádního vrřka! Spolu s námi byli dekorováni i Dun-dolganští lučištníci, vítěznou skupinu jsem znal jen od vidění. Ta si odnesla domů samotného Šmaka, takže byli nakonec všichni spokojeni.

Celá Bilbova cesta byla moc prima a navíc z ní vzešlo přátelství s Otou, Filipem, Terezou a hromadou jejich dalších známých, které nám postupně představují. Hrajeme spolu Doupě, Talisman, byli jsme na keltské hudbě, Jírka nastoupil do práce v podniku, kde dělá Ota ... Myslím, že o takovém následném efektu (doufejme, že trvalém) pořadatelé ani nesnili. Přátelství je

přece věc nad všechny poklady Středozemě (snad jen kromě Prstenu, vid', Glumíčku), co vy na to?

-tip-

Tak jsme slavně zvítězili. Odnesli jsme si spoustu pokladů a plno zážitků jak z cesty, tak ze závěrečného představení. Aby pokladů nebylo málo, ale hlavně, abychom se duševně zotavili po divadle, obdarovala nás Arwen, jistým nezdvořákem nazvaná Paní z Elrondu (hrůza, když tak z Elronda!), i dvěma hodnotnými knihami:

... dětskou knížečku z tvrdého papíru od Jany Veselé *Tulení toulání*

... hodnotnou učebnici od autorské dvojice John Seimour, Herbert Girardet *Zelená planeta s podtituly Ekologický program pro každého, Kniha ekologických alternativ.*

Děkujeme!

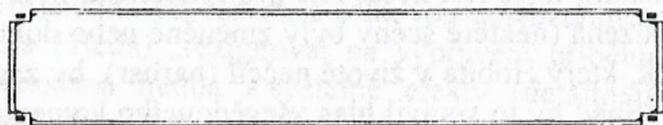
Hodnocení celé akce jsme napsali už do ankety po divadelním představení, zde nám zbývá již jen opětovně poděkovat za skvělou možnost vyžití, odvažnějšími členy nazývané dokonce vyblbnutí. Zároveň také děkujeme za výmluvy pro absence na cvičení z Praktické fyziky, Diskrétní matematiky a Matematické analýzy. Těšíme se na další podobně ztřeštěné akce.

Nikdy nezapomeneme!

-htw-



*Ctihodní trpaslíci  
Balin a Dvalin, Fili a Kili, Dori, Nori a Ori,  
Óin a Glóin, Bifur, Bofur a Bombur  
a vážený Thorin Pavéza  
slavnostně prohlašují, že*



*prošel strastiplnou cestu  
z pohostinného Kraje až  
k Osamělé hoře v Divočině,  
aby pomohl výše jmenovaným ve věci  
získání ztraceného pokladu  
a zahubení draka Šmaka.  
Vyslovují mu tímto  
upřímný dík.*



## EPILOG

Už je to čtyři měsíce, co hra skončila, a tak mám nyní možnost podívat se na tehdejší události s odstupem. Dva a půl měsíce je dlouhá doba, a je-li naplněna významnými událostmi, zanechá v duši člověka nesmazatelné stopy. „Nevrátíme se nezměněni,“ říká Zdeněk Neubauer ve své eseji věnované právě Hobitovi. I my jsme se změnil, něco našli a něco ztratili.

Ztráty byly převážně materiální a v naprosté většině případů za to mohly nějaké dlouhoprsté krysy – počínaje vysílačkou a konče umělohmotným mečem, který zmizel čtvrt hodiny předtím, než si pro něj jeho majitel s maminkou přišli. Kromě toho jsme ztratili iluze o některých lidech (ač dlužno říci, že ani na počátku nebyly příliš velké). Ovšem čas strávený nad přípravou a realizací mezi ztráty počítat nelze.

Získali jsme my i mnozí jiní. Společnost získala pár nových členů, divadlo trochu změny ve všedním stereotypu, masmédiá zaplnila své stránky a frekvence. Hráči (i organizátoři) získali několik odpolední plných zábavy a nezapomenutelných zážitků. Poznali dosud neznámé kouty Prahy, vyzkoušeli si své schopnosti a znalosti, poznali víc sami sebe a získali pár přátel. Někteří potkali člověka, na kterém jim obzvlášť záleží. Ale kromě toho (jak doufáme) si snad odnesli v duši i něco jiného a jednou, až budou starší, si vzpomenou – a pochopí. Pochopí, proč jsme to všechno dělali a co jsme jim chtěli dát. A třeba jim to pomůže na cestě za něčím, co všichni cítíme, ač to neumíme pojmenovat.

# Děkujeme

**Ivanu Friedovi** za to, že ho napadlo tuto hru uspořádat a dělal pro její zdar vše, co bylo (i nebylo) v jeho silách,

**Kateřině Korbařové** za milióny drobností, jimiž nám vytrhla mnohý trn z paty, jakož i za trvalou morální podporu,

**Čeňkovi Bonaventurovi** za veškerou aktivitu, kterou vyvinul, aby sehnal výtvarnice pro Roklinku, a celkové povzbuzování

a celému **propagačnímu oddělení** divadla Minor za azyl, který nám na čtvrt roku poskytlo, včetně všech technických vymožeností, bez nichž bychom se těžko obešli,

**kostymérně** za zapůjčení některých kostýmů a rekvizit,

**dílně** za vyrobení terčů,

**skladu kulis** za materiál pro vytvoření Roklinky,

**hercům**, díky kterým jsme se naučili, že si na své věci máme dávat pozor

a **vrátným**, kteří nás naučili, že si důležité věci musíme udělat sami,

našim milým hraničářům **Vojtovi Kostihovi, Martinu Špelcovi, Honzovi Čížkovi, Pavlu Dobešovi, Honzovi Cieslarovi a Petru Štolovi** za to, že dělali (ochotně i neochotně) vše, co jsme od nich žádali, a mnozí s námi vydrželi od začátku až do konce. Děkujeme za všechny postavy, které ztvárnili – hraničáře, elfy, skřety, Meddědova zvířata, pavouky, Šmakův dech a samotného veleváženeho Thorina.

**Michalu Broncovi**, který se propracoval z organizátora třetí třídy až k třídě první a dotáhl celou hru do konce ve chvíli, kdy my jsme už nemohli. Taktéž za všechny postavy, které vytvořil – elfa z Roklinky, skalního obra, vrřka, Meddědova psa, Kučeru, esgarotského šipkaře a posléze hlavního organizátora trpasličího davu

*a dalším epizodním postavám*

**Martině Brychové** za nenápadnou, ale účinnou pomoc a za elfku, esgarotskou prodavačku jablek a trpaslíka Doriho,

**Milanu Dianovi** za hraničáře, který se vyzná v uzlech a orla, jenž si z věčného poletování sem a tam namohl křídla,

**Jirkovi Gruntovi** za zaregistrovaného pavouka a trpaslíka Filiho,

**Věře Hamtilové** zvané Mateřinka za elfi písmomalířku,

**Pavlovi Houserovi** za to, že se přemohl a ačkoli nemá děti rád, s chutí si zahrál pavouka,

**Davidu Kočímu** za obětavou práci na prepisování této brožurky,

**Jarmile Kloubkové** za odchyťávání hráčů na Starém městě,

**Barboře Krylové** za několikeré zapůjčení kostýmů a hole, shánění korálků, ušití čepiček pro trpaslíky, vyplňování diplomů, ztvárnění elfky–ceremoniářky a trpaslíka Balina,

**Petrovi Macháčkovi**, který se od hry natolik distancoval, že se nakonec zúčastnil skoro všech etap, za vyrobení Žihadel a černých šípů, načervnění šišek a nazlacení dračího pokladu, jakož i skvělé provedení zlobra, jezevce, esgarotského rybáře a trpaslíka Oriho, a konečně i pomoc na této brožurce,

**Karlovi Makovskému**, který neodolal mému vyprávění a přijel z Brna alespoň na poslední etapu, v níž se představil jako trpaslík Bofur,

**Vítkovi Masopustovi** za přitloukání podpatků i za nadšení, se kterým se ujal v Šárce úlohy spojky, v důsledku čehož utrpěl zranění spojené s měsíční neschopností,

**Hynkovi Medovi** za nesčetně drobných pomocných prací, morální podporu v Roklince, bouři v Mlžných horách, Thrainova ducha a trpaslíka Bombura,

**Mirce Misákové** za neustálé povzbuzování a netrpělivé očekávání mých dopisů, ve kterých jsem tehdy vylíčila proběhnuvší etapy a díky čemuž se mi nyní toto vyprávění psalo mnohem snáze. Též za *dokonalé* ztvárnění Gluma a trpaslíka Dvalina

**Tomáši Němcovi** za stráž u kbelíku se stavebním odpadem,

**Petru Novotnému** zvanému Fěanor za strašení dětí při východu z podzemí Šárky a též za zapůjčení vozu,

**Janu Obdržálkovi** zvanému Gilhad za netradičně skromné oblečení trpaslíka Kiliho,

**Janě Raisové** za hraničářku u zlobřího doupěte, vyšívání kapesníčků a za skřetici,

**Standovi Rygalovi** za obdiv vůči placce Roklinka a ochotné zkorigování tohoto textu,

**Cyrilu Sochorovi** za hobita bez bot,

**Heleně Soukupové** za zapůjčení mečů a konzultace ve věci run,

**Janě Syrovátkové** a její sestře za elfky u potoka,

**Hance Štrábergerové** za hraničářku dohlížející na překonání rezavého zábradlí, vrřčici, elfku, ušití čepiček pro trpaslíky, vyplňování diplomů a za trpaslíka Bifura,

**Lucii Valšubové** za postávání ve staroměstském průjezdu jakož i za elfku–písmomalířku,

**Honzovi Vorlíčkovi** za mnoho užitečných rad a postřehů, zvláště z oblasti dětské psychologie, za zásadní pomoc při přípravě a organizaci provozu v podzemí, za zapůjčení karbidky, oblečku pro Gluma a lan, jakož i za hraničáře

– znalce stromů, elfa-modelináře, alternujícího Gandalfa v podzemí, Thranduila a Šmakova dveřníka,

**Jiřině Vorlové** za výrobu meče před zraky hráčů a za trpaslíka Óina,

*jakož i mnoha ostatním, jejichž jména zapadla ve víru dějin, ale kterým proto nejsme o nic méně vděční.*

*A tedy i všem družinkám, které došly až na konec této strastiplné cesty:*

- Bilbův pytel
- Bakekom
- Puntíci
- Silmaril
- Vabank
- Šťastná trojka
- Skřivánek
- Spolek draků
- Skulat
- Estel
- Golthotw
- Pět vlasů
- Rozumní
- Teenager's Mutant Heroes
- Nifredil
- Lumíci
- Dun-Dolganští lučištníci
- Krajníci
- Pišišvoři
- Laveni
- Broučci
- Rádovští
- Rohanští jezdci
- Usilovně myslíme
- Kortochoy
- Morgothovi bratři
- Elfaslíci
- Pilgrim&Dragon
- Poutníci

*i těm, které nedošly:*

- Asgeirova tlupa
- Zlatý Štit
- Čukiwanta
- Pankračtí hobiti
- Šampioni
- White Warriors
- Silmarillion
- Tři vlasů Paní Galadriel
- Rudý plášť
- Chrabří Hobiti
- Dort&Spol
- DMD
- Samírova družina
- Záblesk Smrti (Grindel)
- Uru-lóki
- Delfini
- Dobrodruzi
- Witoni
- Družina Angmaru
- Pandragon



## Dodatky

### Anketa

#### Otázky

1. Jméno tvé družiny:
2. Počet členů družiny (průměr):
3. Jak se členové tvé družiny spolu seznámili (jste spolužáci, sourozenci, spoluhráči DrD,...)?
4. Jak jste se dověděli o hře Bilbova cesta (z výlohy divadla, z novin, od kamarádů, ...)?
5. Věk:
6. Děvče - Chlapec
7. Škola (základní, střední, jiná):
8. Kolika etap jsi se zúčastnil(a)?
9. Která etapa se ti líbila nejvíc? Která nejmíň?
10. Co se ti na hře líbilo nejvíc?
11. Co se ti líbilo nejmíň?
12. Četl(a) jsi některou knihu pana Tolkiena dříve, než jsi začal(a) hrát hru? (Pokud ano, kterou nebo které?)
13. Kolik knih pana Tolkiena máš doma?
14. Máš některé v angličtině?
15. Jak se ti líbilo závěrečné divadelní představení?

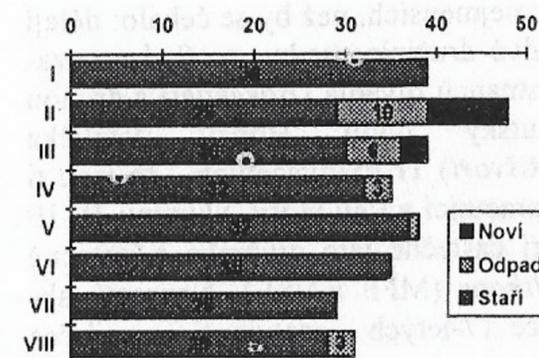
#### Výsledky

##### A. Statistika družinek

###### I. Účast na etapách

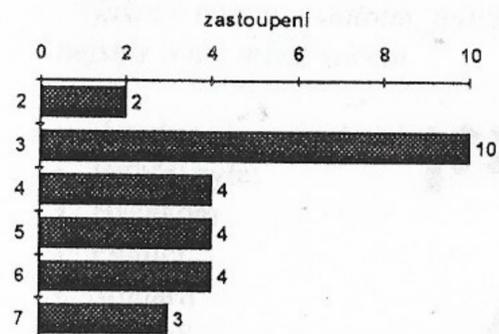
Celkem soutěžilo 51 družinek, do cíle došlo 28.

Průměr: 31,5 družinky na etapu.



## II. Počet členů družinky

(z těch, co došly; 28 družinek, ale dvě se oficiálně spojily a tak je o jednu méně)



Celkem došlo do cíle 115 lidí. Prům. počet členů družinky 4,26

## III. Jak se seznámili?

- spolužáci ..... 19 (70,4%)
- sourozenci a příbuzní: 11 (40,7%)
- spoluhráči DrD: ..... 13 (48,1%) (sic!)

Sečteme-li jejich členy (i když to je asi trochu falešné číslo, neboť mezi členy drakobijecké družiny může být i nějaký nedrakobijec), je to 59 z 115, tedy 51,3%. Z čehož plyne, že drakobijecké družiny jsou v průměru větší než jiné nebo mají menší vnitřní úmrtnost, tedy stabilnější.

## B. Členové družinek

## I. Věk

Průměrný věk: 13,84 let

Víc nejmenších, než by se čekalo: dělají to dvě družinky, jednu tvoří dcery zaměstnanců divadla (*Bakekom*) a druhou skautský oddíl Honzy Vorlíčka (*Pišišvoři*). Tři třidvacetiletí - to jsou ti tři pracující z *Pěti vlasů*. Skupinu 18-19 tvoří částečně tato družinka a částečně *Golthotw* (MFF a VŠE). Naprostá absence 17-letých - maturanti nemají čas na hru.

## jiné

- skautské družiny ..... 3
- rodiče je naveleli dohromady . 1 (nejmenší holčičky *Bakekom*)
- seznámili se před divadlem ... 2

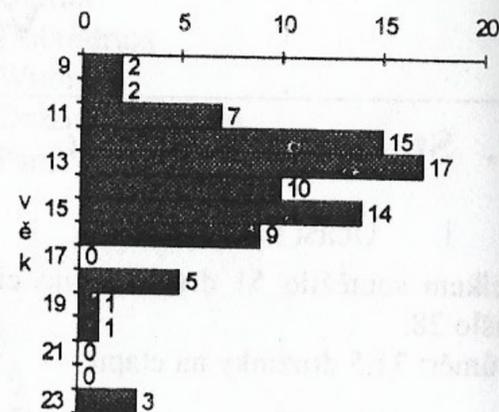
Družina *Pět vlasů* (vůbec nejstarší) se skládá ze dvou skupin, které se seznámily u výlohy.

## IV. Jak se o hře dozvěděli?

- výloha Divadla ..... 6
- noviny ..... 10
- od některého organizátora ..... 3
- výloha comicsu ..... 2
- od učitele ..... 2
- čistě ústní podání ..... 2

## dále

od rodičů z Divadla, v knihovně (?), Radio 1, kulturní přehled na zářít, výloha MF, vedoucí oddílu skautů, PJ, časopis *Junák*, televize, schůzka v *Najáďě*



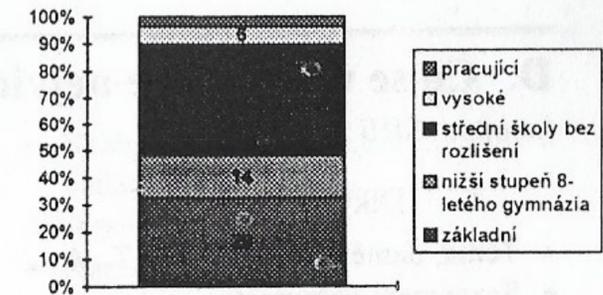
## II. Holky - kluci

Holek je 25 z 115 (28,1%), kluků 64 (79,1%)

Jeden dobrák tvrdil, že je muž a ne chlapec, a jeden, že je mutant.

## III. Škola

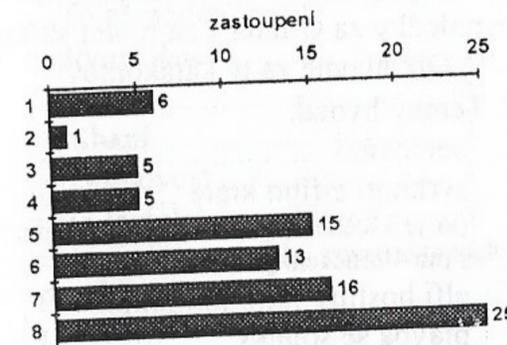
- základní ..... 29
- nižší stupeň 8-letého gymnázia 14
- střední školy bez rozlišení ..... 37
- vysoké ..... 6
- pracující ..... 3



## C. Etapy

## I. Účast na etapách

tj. kolika etap se hráč zúčastnil.  
Průměr: 6,22



To teda neznamená nic jiného, než že čím více etap se člověk zúčastní, tím víc touží po tom, dojít až do finále. Pochopitelná anomálie - velký počet těch, co byli jen na poslední etapě - není do průměru zahrnuta (jsou to „pruchozi hráči“).

Dva hráči zapoměli odpovědět.

## II. Hodnocení etap

etapa	nejlepší	nejhorší	užitečnost (rozdíl)	výraznost (součet)
1. Trollové	0	19	-19	19
2. Roklinka	5	8	-3	13
3. Mlžné hory	-45,5	1	+44,5	46,5
4. Vlci a orli	8	5	+3	13
5. Medděd	4	9	-5	13
6. Temný hvozd	-12,5	2	+10,5	14,5
7. Esgarot	0	13	-13	13
8. Šmak	7	6	+1	13
neví	2	21	-19	23

Je tedy vidět, že víkendovky v přírodě to vyhrály na celé čáře: Mlžné hory 45,5/1 a Temný hvozd 12,5/2. Naopak dvě to úplně prohrály: Trollové 0/19 a Esgarot 0/13.

**D. Co se vám na hře nejvíc líbilo:**

(neodpověděli 3)

- I. Díky JRRT:
  - Téma, námět, prostředí JRRT.. 4
  - Seznamení veřejnosti s dílem JRRT ..... 1
- II. Chvála organizátorů:
  - nápaditost ..... 4
  - originalita ..... 3
  - zpracování ..... 3
  - skvělé výsledky jednoduchými prostředky ..... 1
  - organizace (sic!) ..... 3
  - odhodlanost a nadšení ..... 3
  - herecké výkony ..... 1
- III. Chvála výsledků:
  - různorodost, pestrost etap ..... 6
  - dobře vybraná místa etap ..... 4
  - dobrodružství ..... 2
  - atmosféra, autentičnost, propracovanost ..... 1
  - zajímavé, napínavé, zábavné ... 1
  - nadšení mladších hráčů ..... 2
- IV. Postavy:
  - bez rozlišení ..... 1
  - zajímaví skřety v podzemí ..... 8
  - boj s pavouky a skřety ..... 8
  - Glum ..... 5 (z toho jednou výrazně podtržen)
  - Gandalf ..... 2
  - trpaslíci ..... 2
    - trpaslík Kili (Gilhad) ..... 3
  - Meddéd, zvířata, zlobr ..... 1
    - zvlášť veverka „roztomilá“ . 1
  - Arwen (Smyčka) ..... 2
- V. Co jste nám dali:
  - ceny ..... 3
- poklad ..... 2
- občerstvení ..... 3
- divadelní představení ..... 4
- VI. Rekvizity:
  - kostýmy ..... 3
  - krásné meče ..... 1
  - hezká mapka ..... 1
- VII. Epizody:
  - Roklinka ..... 1
  - Morijské doly ..... 5 (+ položky za Gluma a zajímání skřety) „Dík hlavně za ty katakomby!“
  - Temný hvozd:
    - veršování ..... 1
    - svrnutí elfího krále ..... 3 (to je všechno z jedné družiny; co oni s tím Vorlíčkem provedli???)
    - elfí hostiny ..... 3
    - plavba se soudky ..... 1
  - Zabití draka ..... 5
- VIII. Osobní názory:
  - Konečně jsem se jednou dostal do divadla
  - Konečně jsem mohl být jednou hráč a ne organizátor
  - Jak jsme ztratili člena družiny cestou do Esgarotu
  - Holky ( :- )
- IX. Obecné odpovědi:
  - Celé (bez rozlišení) ..... 15
  - Že vůbec byla ..... 3
  - Že se sešli ti, co je to zajímavá ... 1
  - Že i v Praze někdo zorganizoval perfektní hru ..... 1
  - „Udělejte taky PPI!“ ..... 2

**E. Co se vám nejmíň líbilo:**

(neodpovědělo 7 lidí)

- I. Vina organizátorů:
  - špatná organizace, zmatky, konec 7. etapy, 4. etapa se vymkla z rukou ..... 19
  - nedostatek informací ..... 2
    - neochota organizátorů něco vysvětlit ..... 2
    - rozpory mezi tvrzeními organizátorů ..... 2
    - „Čím víc chaosu, tím líp!“
    - „Všechno má své chyby“
    - „To se poddá“
  - nedomyšlené ..... 1
  - čekání ..... 4
  - nestíhání ..... 1
  - nepohotovost ..... 1
  - málo logických problémů ..... 1 (tohle je jedna z mála konstruktivních odpovědí)
- II. Za to ale fakt nemůžeme:
  - zima, špatné počasí ..... 12
  - špatně vybraná roční doba ..... 1
  - domů až za tmy ..... 3
  - chování některých hráčů ..... 2
  - elfové v divadle ..... 2
- III. V čem se asi neshodneme:
  - *Taky máme výchovné cíle, ne?*
    - chození ..... 2
    - běhání ..... 3
    - bloudění ..... 7
    - hlad ..... 1
  - *Věc pravidel*
    - Nemohli jsme zabít draka:
      - nedostalo se na nás ..... 3
      - nepovedlo se ..... 1
    - Neviděli jsme draka ..... 2
- Nezbyl na nás klíč ..... 2
- nedostatek mečů ..... 1
- *Nesmysl*
- Nároky na znalost všech děl JRRT (!) ..... 1
- IV. Taky jsme jenom lidi:
  - Jeden organizátor hraje víc postav ..... 1
  - Závěrečné vyhodnocení ..... 1
- V. Rekvizity:
  - Kostymy špatné, málo ..... 3
  - Hráči měli mít taky kostýmy .. 1
  - Mečík ..... 1
- VI. Epizody:
  - Cesta v 1. etapě ..... 2
  - nudná Roklinka ..... 1
  - etapy na místě ..... 1
  - Pavouci ..... 1
  - moc dlouhá 6. etapa ..... 1
  - Sledování hraničáře v 7. etapě 1
  - Systém tajného vchodu v 8. etapě ..... 1
- VII. Osobní problémy:
  - Byla jsem vybrána jako mluvčí s elfy v TH.
- Žádné připomínky 19 (21,3%)
  - Většinou středně staří účastníci, spíš holky (hodně z nich nic nenapsalo, protože se styděly nebo bály a nebo protože považují všechno chválit za slušnost.) Naopak nejupřímnější byly nejmenší holky a kluci 14 až 16 let. Nejstarší už píšou „oboustranně“, tj. „to a to bylo špatné, ale chápeme, že atd...“

## F. Dílo JRRT

I. Které knihy JRRT jsi četl(a) ještě před hrou?

neodpověděl 1, nezapočítávají se 2 „pruchoďáci“

*Hobit* 73 + 2 rozečtené (84,9% 87,2%)

*Pán Prstenu* 65 + 4 (75,6% 80,2%)

*Silmarillion* 47 + 1 (54,7% 55,8%)

Jeden četl „Silmoliryan“

*Pohádky* ..... 36 (41,9%)

*Životopis* ..... 19 (22,1%)

*Nedokončené Příběhy* .. 10 (11,6%)

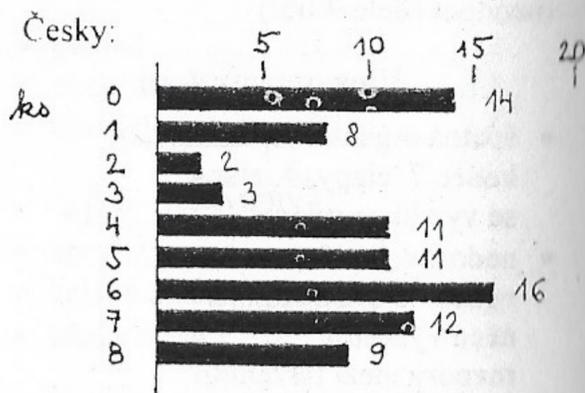
z toho jedno děvče v originále

*Dobrodružství Toma Bombadila* (v angl. - jak jinak, totéž děvče) 1 (1,2%)

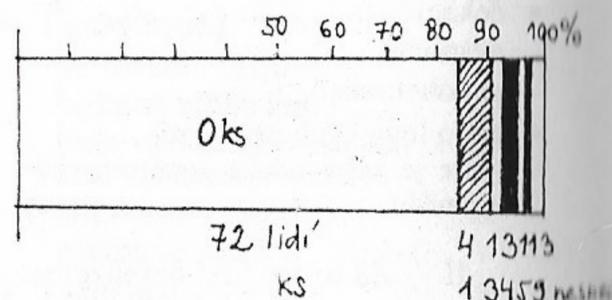
Vůbec nic 9 (10,5%), z toho ale jen 3 lidi ani nic doma nemají (3,5%)

a zdá se, že se setkali s JRRT poprvé.

II. Kolik knih v češtině (angličtině) máte? (PP jako 3 ks)



Anglicky:



## G. Jak se ti líbilo závěrečné divadelní představení?

líbilo bez výhrad ..... 24 (27,0%)

líbilo s výhradami ..... 15 (16,9%)

tak i tak ..... 6 (6,7%)

nelíbilo s výjimkami ..... 12 (13,5%)

strašně nelíbilo ..... 11 (12,4%)

I. Líbilo se:

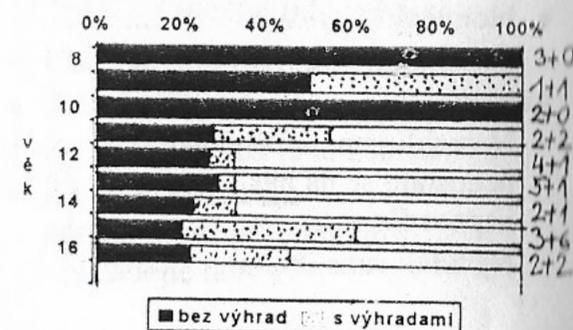
- hudba ..... 8
- světelné efekty ..... 4
- texty písní ..... 2
- kulisy ..... 1
- vřrci ..... 1
- Gandalf ..... 1
- Zlobři ..... 1

ironická odpověď ..... 13 (14,6%)

např. „Chce to víc krve!“ „Super! Opakovat!“

neodpověděli ..... 8 (9,0%)

Ve vztahu k věku: líbilo se...



Průměrný věk těch, co se jim to líbilo bez výhrad, je 12,2, s výhradami 14,1 (což je dokonce víc než náš průměr)

II. Nelíbilo se

- Zkrácené, vynechané pasáže (pavouci, Meddřed) ..... 18
- Přeházené a pomotané věci (Roklinka x Temný Hvozd) .... 5
- Nelze bez znalosti originálu pochopit ..... 4
- Vytržené epizody bez souvislosti ..... 2
- Chtělo by to vypravěče ..... 1
- Leda pro malé děti, které nevědí nic o Tolkienovi ..... 3

- Příšerné loutky ..... 5
- Elfové jako kostlivci ..... 13
- „Líbili se mi hlavně kostlivci (elfové), jsem trpaslík“
- Je to parodie ..... 9
- „Svérazné. No ale?!“
- „Hra byla lepší“ „Víc krve!“
- Trpaslíků je jen jedenáct ..... 2
- Glumové jsou tři ..... 1
- Pitomý závěr ..... 1
- Nemoralní trpaslík
- „Nech taď Bilba, poklad je důležitější“ ..... 1
- Radši hrané ..... 3

## Řešení šifer

1. etapa - runová zpráva (jak jinak) „Jsme u Zeleného draka. Thorin a co.“

3. etapa - křížovky v *Mlžných horách* 1b, 2c, 3c, 4a, 5c, 6b, 7c, 8a, 9b, 10a, 11c, 12b, 13a, 14c, 15a, 16a, 17b, 18c, 19a, 20c

3. etapa - *Glumovy hádanky* pavouk, Země, okenní tabulka, vítr

3. etapa - rozstříhaný nápis „Hleďte nás na konečné tramvaje číslo 26 jezdoucí z náměstí Republiky do Divoké Šárky.“

4. etapa - úvodní šifra „Vydejte se na samohybném oři číslo 5 do stanice Výstaviště a dál pěšky k sálu hvězdopravců.“

(rozdělit text v místě teček, napsat tři řádky pod sebe a číst po sloupcích)

5. etapa - úvodní šifra „Skála, z níž jsem skočil. Podzemní červený tunel, pak pěšky k hlavní bráně. Šemík.“

6. etapa - nápis v *tengwar* „Šestá etapa. Temný hvozd. Krčský les.“

Již tuto sobotu vás čeká cesta Temným hvozdem. Vezměte s sebou zbraně získané během cesty, ale ostatní nechte doma. Máte-li prsten, vezměte ho rovněž. Nasedněte na metro C, jeďte na stanici Roztyly a tam na vás po deváté hodině bude čekat známá osoba.

Gandalf“

# Obsah

Úvod.....	5
Prolog.....	6
1. etapa : Cesta do Roklinky aneb Vydrží jen ti nejodvážnější .....	13
2. etapa : Roklinka aneb Dětská pískovištní show .....	25
3. etapa : Mlžné hory aneb Hurá do podzemí!.....	36
4. etapa : Skřeti a vrrci aneb Bijte organizátory!.....	56
5. etapa : Podivný příbytek aneb Jak zvládnout etapu s minimem organizátorů .....	63
6. etapa : Temný hvozd našich dnů aneb Ať žije surrealismus .....	71
7. etapa : Esgaroth aneb Jak jsme zkazili, co se dalo .....	39
8. etapa : Dračí sluj aneb Tak už ho někdo doražte! .....	95
Závěr: Tak kvůli TOMUHLE jsme to všechno dělali?! .....	104
Epilog.....	107
Poděkování .....	108
Dodatky: Anketa .....	111
Řešení šifer .....	117



Z příspěvků účastníků a autentického materiálu použitého při stejnojmenné hře sestavila a průvodním slovem doplnila Daniela Binderová.  
 Ilustrace, obrázky z placek použitých (i nepoužitých) při hře a grafická úprava obálky Miroslav Bochňák  
 Redakce Daniela Binderová.  
 Sazba a grafická úprava Filip Münz.  
 Vydala Společnost přátel díla J.R.R. Tolkiena v Praze 1995.

## SPOLEČNOST PŘÁTEL DÍLA J.R.R. TOLKIENA

Společnost přátel díla Johna Ronalda Reuela Tolkiena vznikla v Brně v roce 1992, roce stého výročí jeho narození. Zde je několik málo informací o její činnosti.

Asi nejvýznamnější aktivitou Společnosti je vydávání časopisů. Ve věstníku nazvaném **Palantir** (vychází pětkrát ročně) naleznete zprávy o dění ve Společnosti, o chystaných i minulých akcích a drobné články o díle J.R.R. Tolkiena i o lidech kolem něj. **Thorin**, literární časopis Společnosti, je vydáván čtyřikrát ročně a obsahuje především překlady z knih J.R.R.T, které u nás dosud nevyšly, najdou se v něm také odborné články o Středozemi (původní i přeložené), recenze Profesorových i jiných knih podobného žánru, vlastní díla členů a pravidelně zde vycházejí i lekce *Základů Quenyjštiny*. Veškeré příspěvky do těchto časopisů. Nejmladší a nejtěplejší periodikum má název **Minas Tirith** a jeho účelem je poskytovat včas ty nejžhavější informace (a ještě něco navíc).

Členové Společnosti, kteří pocházejí ze všech koutů Čech i Slovenska, se kromě toho čtyřikrát do roka scházejí na pravidelných setkáních. Jsou to **Oslava zničení Prstenu** na konci března, potom v průběhu června hra v přírodě na motivy *Pána Prstenu*, dále **Bilbovy a Frodovy narozeniny** v září a konečně **kongres Společnosti** v rámci setkání příznivců SF&F Dracon začátkem prosince v Brně. Hlavním smyslem těchto akcí je umožnit bližší kontakty členů Společnosti, ale můžete se na nich dočkat i zajímavých přednášek, napínavých her, případně vzrušujících šermířských soubojů či okázalých hostin.

Další výhodou, kterou svým členům Společnost poskytuje, je možnost využívat služeb její knihovny. Ta obsahuje všechna oficiální (a některá neoficiální) vydání Profesorových děl u nás a většinu důležitých knih od J.R.R. Tolkiena a o něm, které existují doposud pouze v angličtině. V omezeném rozsahu jsme také schopni zajistit dovoz knih přímo z Velké Británie nebo nákup tuzemských titulů od nakladatelů se znatelnou slevou.

Ve větších městech se již konají pravidelné schůzky členů (místa jejich srazů se po anglickém vzoru nazývají pelouchy). Aktuální informace o termínech a místech schůzek dostanete na níže uvedených adresách.

Z ostatních činností Společnosti je možné uvést sestavování adresáře členů, vydávání mimořádných publikací, udržování kontaktů s Tolkien Society ve Velké Británii a Mythopoeic Society v USA a v rámci možností rozšiřování obecného povědomí o díle Johna Ronalda Reuela Tolkiena u nás.

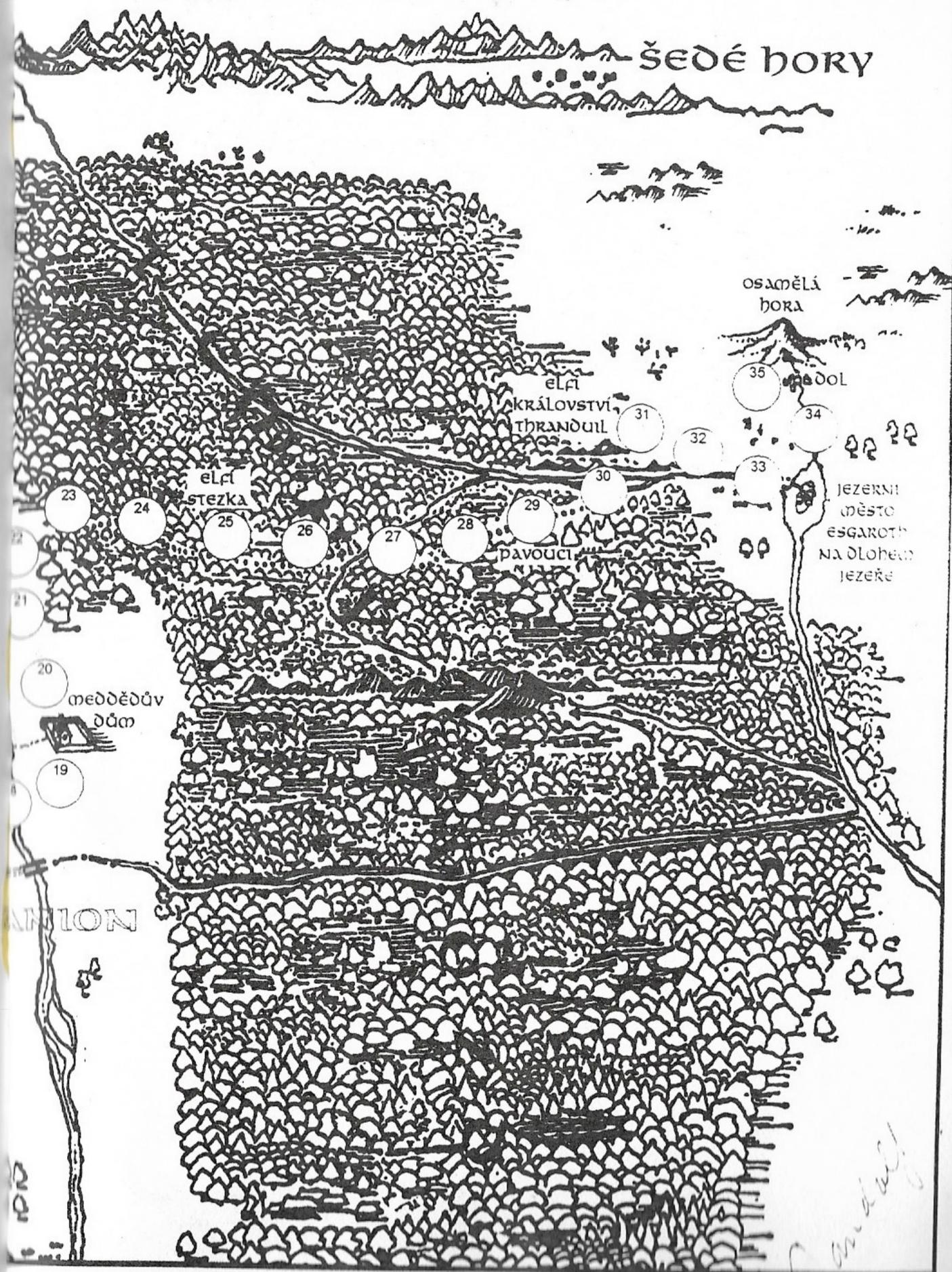
### Kontaktní adresy:

Karel Makovský  
Preslova 33  
602 00 BRNO

tel. (05) 33 00 25  
e-mail: jonatan@merkur.econ.muni.cz

Hynek Med  
Lýskova 2073  
155 00 PRAHA

(02) 59 61 57  
xmedh02@dec59.ruk.cuni.cz



ANEK KATASTROFA NA POKRAČOVÁNÍ  
ANEK JAK JSME NEZAKLÁDALI DĚTSKOU SEKCI

ANEK PAN PROFESOR BY SE DIVIL

ANEK SUDINKA SI V ĚRIBORU

ANEK PROČ DVUJEM SI NEŠOULI