

"... a pak vše pominulo. Věže padaly a hory se sesouvaly, zdi se hroutily a tály a řítily se dolů, ohromné věže kouře a tryskajících par vzlétaly a vzdouvaly se, až se převalily jak drtivá vlna, jejíž bouřlivý hřeben se stočil a pěnivě dopadl na zem. A potom konečně přes míle, které je dělily, dolehl rachot a vzepjal se k ohlušivému třeskotu a řevu, zem se třásla, pláň se zvedala a pukala a Orodraina se zakolébala. Z jejího rozervaného vrcholku vytryskl oheň. Obloha propukla v hřmění a palčivé blesky. Jako šlehající důtky dopadala povodeň černého deště. A do srdce bouře, s výkřikem, který prorazil všechny ostatní zvuky a rozerval mraky, vlétli nazgûlové jako ohnivé štřely, lapeni v ohnivé zkáze kopců i oblohy, vzplanuli jako vích, zkroutili se a zhasli."...tyto strhující okamžiky, které znamenali pád Sauronovy vlády, byly posléze po celém Království přijímány jako konec Třetího věku a začátek věku čtvrtého a oslavovaný každoročně na počátku jara. Ani ti nejmoudřejší však nemohli tušit že vzpomínka na tyto události překoná zásluhou pánů Froda Pytlíka a Johna Ronalda Reuel Tolkiena

nesčetné roky a bude i na konci druhého tisíciletí našeho věku přežívat mezi těmi kteří s nadšením objevují téměř ztracené příběhy Ardy

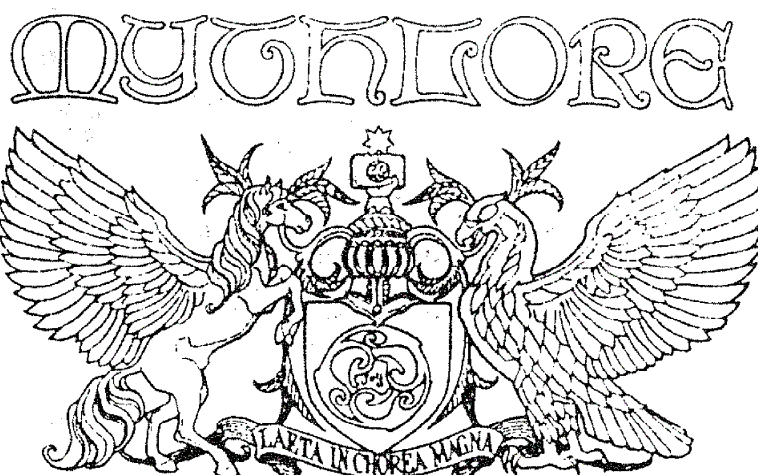
Bujaré oslavy o nichž se v tomto čísle dočtete hned z několika pohledů završily v naší společnosti dalo by se říci jeden z věků, když ani čtvrtý ze slibovaných podniků neskončil úplným fiaskem. Mrazivý pocit v těle, ne nepodobný Černému dechu Prstenových přízraků, postupně organizátory opustil a nahradila jej jistá úleva po odvedené práci. Ti prozíravější však již vycítili hrozbu Nového stínu, který roste stejně rychle, jak se krátí čas dělící nás od dalších akcí. A na dveře již buší první z nich. Zpěv u krbů i hluk v Auleho dílnách pomalu utichl a v srdcích všech snad s výjimkou těch nejzatvrzejších trpaslíků se Probouzí ozvěna Yavanniny písně v lesích a neutišitelné volání hněvu

říše. Zaprášené zbraně jsou opět vytaženy z truhel a třeskot mečů stále častěji zaznívá po lesích či u prastarých tvrzí. I naše plány se tedy stěhují ze studených sálů pod širé nebe, kde čerstvý vítr přináší vzduch plný napětí v očekávání vzrušujících událostí. Síly dobra i zla se hotoví k závěrečnému zúčtování, které má nastat dříve, než přijde letní slunovrat. Tedy se o druhé sobotě v červnu rozhodne o osudu Prstenu ve válce, která, zdá se, bude mnohem velkolepější než ta loňská. To, co by o ní měl správný válečník znát, najdete uvnitř Palantíru a v Pánu Prstenu.

Není pochyb o tom, že bojem rozpálené hlavy se vrhnou do dalších dobrodružství, knimž skýtají *letní* měsíce skvělou příležitost. Přesto ale, až pomine letní žár, zasednou i ony rády ke stolu s mísou dobrých koláčků jak to bývá zvykem na narozeninách pana Bilbo Pytlíka. Budeme se snažit dodržet přesné datum této významné krajové události, nelze to však zaručit, zvláště pokud se opravdu v tomto roce oslavy přestěhují do Prahy. To bylo nadhozeno na Zničení prstenu spolu s výzvou k vaší aktivní účasti na dalších akcích. Skutečně, každý, kdo by měl nějaký nápad či chuť se do něčeho zapojit, ať neváhá a ozve se. V příštím Palantíru se o narozeninách určitě zmíníme; zda se ho však podaří vydat ještě do prázdnin? Možná také, abychom zbytečně neplývaly prostředky na rozesílání osmistránkových vydání, vznikne letní dvojčíslo.

Zkrátka a jasně - z minulého čísla Palantíru bylo více než zřejmé, že i když jako tonoucí vytrháme všechna stébla v širokém okolí a zaplníme tento časopis příspěvky popírajícími nejen autorská práva, ale i zdravý úsudek, bez vašeho přispění zajde Palantír, který by měl být místem pro diskuse, výzvy a názory, nejpozději do konce roku. A to by byla jistě škoda. Vloni, v roce stého výročí narození J.R.R.T. byla Společnost s nadšením založena a s ni vznikl i tento časopis. Letos na podzim pak uplyne dvacet let od profesorovy smrti - ale to by snad neměl být důvod pro jeho zánik.

Filip Münz



Palantír č. 2 za rok 1993
vydává Společnost přátel díla pana J.R.R.Tolkiena

Šéfredaktor: Karel Makovský
Redaktor: Filip Münz

Ilustrace: Radim Pech, Tomáš Kučerovský ...

Uzávěrka 17. května 1993

Pouze pro členy. Bezplatně.

OSLAVA ZNIČENÍ PRSTENU

25. března 3019 Třetího VĚKU: Frodo a Samvěd dospívají do Sammath Nauru. Glum uchvacuje Prsten a padá do Puklin Osudu.

Barad-dur se hroutí a Sauron pomíjí.

Tato významná historická událost, která změnila běh dějin celého Světa, byla opět důstojně oslavena v Brně dne 3. dubna 1993 v úzkém, asi sedmdesáticelenném kruhu stále přežívavších bytostí s duší Starých ras.

Poté, co již všichni přiharcovali na svých vznešených ořích, potažmo přicupitali na svých chlupatých nožkách, ujal se slova sám slovutný brněnský Elf a v pomyslném přípitku celé shromáždění přivítal.

Dostatečně se pokochajíc přítomností všech přátel, celá společnost odebrala se vyslechnouti vysoce odbornou přednášku o geografii Středozemě, aby si tak osvěžila a prohloubila své kdysi nabyté znalosti. V až nábožném vytržení a nadšeném zaujetí přesuny kontinentů, různostmi povrchu a jmény řek pak téměř ani nezpозorovala, že se již blíží k polednímu.

Duchovně nasycena se celá sešlost ještě posilnila ze svých skrovných zásob, aby poté lépe snesla pohled na «brilantní» tolkienologické dílo, unikátní zpracování jinak v podstatě fádního a nezajímavého germánského animovaného filmu na téma historických událostí z naší slavné minulosti.

Tento silný prožitek zanechal na mnohých těžké následky. Až na výjimečně silné jedince a tvůrce filmu začali všichni dobro- i zlo-druhové zběsile pobíhat, pokřikovat a přitom provádět záhadné úkony, při kterých se střídavě oddalovali a přibližovali k matičce zemi. Neustále při tom pronášeli cosi o kouzelnících, dracích, zaklínačích, drakobijkách a jiných příšerách, někteří dokonce začali prohlašovat, že tímto způsobem se prý v pohádkách osvobozují princezny. Přestože součástí tohoto bezpochyby nezměrně náročného úkolu nebylo znásilnění Reghary Drakobijky, mnozí bojovníci (naprostá většina) podleli jejím svůdným vnaďám a nevyhnuli se tak nemilé povinnosti placení alimentů.

Když se už i poslednímu ošklivému bojovníkovi podařilo zachránit sličnou princeznu, byli všichni usazeni v sále, aby vyslechl překvapující, fenomenální a objevnou, ba přímo šokující přednášku Gothmogových brachů o tom, jak to doopravdy bylo s Prstenem. Některé slabší povahy, jako například náš nejvýznamnější brněnský Elf neunesly tíhu «důkazů», musely být pořadatelé vyvedeny ze sálu a násilím drženy v předšálí. Ostatní přežili přednášku ve zdraví, někteří ji bohužel přivítali i hlasitým potleskem.

Ti bojovnější pak setrvali v sále i nadále, aby se pohádali o takzvaných hrdinských činech, jejich popisech a návodech k nim, souhrnně známých pod označením třemi runami D R D. Několik poetičtěji založených se mezitím věnovalo mírumilovnější diskusi o literatuře.

Den se již nachýlil k večeru, když tu náhle bylo lze si povšimnouti nezvyklého a neobyčejného ruchu mezi přítomnými. Drakobijec nedrakobijec, hobit nehobit. po jednotlivcích i větších skupinkách začali poznenáhlu mizet za nenápadnými, téměř až tajuplnými dveřmi. za kterými se fasovala menáž Hobiti si pohládili plňoučká bříška, ostřílení válečníci otřeli mastné licousy, i Elfové někde v koutku upejpavě zlikvidovali svou porci. A všichni se nedočkavě začali ptát: «Kde je nějaké dobrodružství, do kterého bychom se mohli pustit?» Organizátoři Oslavy však mysleli i na tohle, a tak se brzy příležitost naskytla. "Vzhůru, přátelé, do našeho nočního tábořiště je to pouhých osm kilometrů, tak hurá na cestu!" A šlo se. Zprvu s nadšením, ale jak začala na hrdiny doléhat únava z rušného oslavního dne, ještě rádi přivítali účastnou pomoc Železného Cinkajícího Oře. Do tábořiště celá výprava dorazila za pět minut dvanáct.

Slabší jedinci okamžitě padli vyčerpáním a bleskurychle se odebrali do říše snů, ti silnější a vytrvalejší naopak do říše akčních her a hrdinských činů. Zabitím několika draků a družiníků a pošlapáním několika spících dobrodruhů byla celá Oslava zničení Prstenu úspěšně završena. Výrazný

podíl sdružení Gothmogovi braši a jejich externích spolupracovníků na celé její organizaci opět dokázal že Dobro je natolik mocné, že i Temné síly pro ně s nadšením dobrovolně pracují.

Autorský kolektiv: Markéta Kyloušková
Jana Syrovátková
Gorn Blažke
Alena Blažková
a Careček

Historie Mythopoeické Společnosti

(z článku od Pat Reynolds otištěném v Progress Reportu č. 1 přeložil Karel Makovský)

Vytvoření Mythopoeické Společnosti bylo oznámeno na pikniku. V září 1967 se pořádal ve veřejném parku v Los Angeles piknik na oslavu Frodových a Bilbových narozenin. Glen GoodKnight, organizátor pikniku, založil před nějakým časem Tolkienovskou Společnost na kalifornské univerzitě, ale nyní chtěl rozšířit jak záběr, tak členstvo této skupiny.

Na začátku byla Mythopoeická Společnost diskusní skupina, která se zajímala o "fiktivní a mýtické práce" J.R.R. Tolkiena, C.S. Lewise a Charlese Willamse. Setkání se konala v bytech členů (všichni žili v Los Angeles či blízkém okolí). Od ledna 1968 Společnost vydávala bulletin, takže členové se mohli dozvědět, o čem se bude hovořit (obvykle to byla kniha jednoho ze tří zmíněných autorů), a kde se setkání bude pořádát. Námět diskuse se stával čím dál tím důležitější, zároveň s tím, jak vznikaly nové a nové odnože v oblasti Los Angeles, všechny pod stejnou hlavičkou. Nejprve Glen dojížděl přes losangéleské údolí, aby vedl tyto skupiny, ale později každá skupina zvolila vedoucího, který zprostředkoval kontakt s hlavní radou.

O rok později se začal vydávat čtvrtletník Mythlore. Glen GoodKnight byl jeho šéfredaktorem po většinu doby jeho vydávání a viděl jeho růst od kopírovaného (v důsledku čehož rozmazaného a těžko čitelného) plátku až po časopis tištěný na kvalitním papíru. Rok 1970 byl rokem změn. Jednak zanikl bulletin a nahradil ho měsíčník Mythprint. Skupiny už dále nediskutovaly o stejných tématech. Na Mythlore č.5 se podílela i Americká Tolkienovská společnost a třetí Tolkienovská konference se nazývala "Mythcon I - tyto dvě události předurčily spojení těchto dvou společností v roce 1972.

Americká Tolkienovská Společnost měla své členy po celých Spojených státech (původním místem byl New York) a také několik členů mezinárodních. V roce 1976, jen 19% členstva žilo v Kalifornii, zatímco 9% žilo mimo U.S.A. Členové byli, v 90% případů, předplatiteli Mythloru či Mythprintu, spíše než členy diskusních skupin (toto jsou dodnes tři způsoby, jak se může člověk stát členem Mythopoeické Společnosti). Začátek 70. let viděl vytvoření diskusních kroužků v několika městech mimo Kalifornii, jako Chicago nebo Houston, přesto se mnoho členů nemohlo hovorů účastnit a takto nemělo přístup do Velké Rady; z toho vyplynula potřeba reorganizace a vytvoření "Rady Správců".

Čtyři roky vydržela Společnost existovat bez Mythopoeického Lingvistického Společenstva.

Společenstvo bylo zničeno, ale znovu vytvořeno nedávno jako Elfské Lingvistické Společenstvo (které přinejmenším uspokojuje ne lingvisty svou zkratkou - ELF). 1971 byl rokem založení speciálních zájmových skupin - kromě Mythopoeického Lingvistického Společenstva, které vydávalo "Parma Eldalamberoo, vznikla také Dílna Výtvarných Umění a Družina "Logrů", která užívala "představu Artušovských mýtů jako námět... k rozebírání významu mýtů z mnoha úhlů, včetně psychologického, filozofického, metafyzického, náboženského a literárního. V příštím roce byla vytvořena "Neo-pre-Raphaelitská Gilda, která se zabírala uměním a řemesly všeho druhu. Bohužel, tyto skupiny už více neexistují. Rok 1989 ovšem spatřil počátek dvou "Amatérských Tiskových Asociací", které se dají popsat jako dítě narozené, když se dá dohromady časopis a dopis; přispěvatel dodá materiál a X jeho kopií, které organizátor dává dohromady s pracemi ostatních přispěvatelů, rozešle jim je a ti na oplátku zareagují na to, co Četli, dodáním X kopií... v současné době pracují dvě takovéto Asociace - zaměřené na Fantasy a na Dětskou literaturu.

Inklingové II byla speciální zájmová skupina pro autory. Inklingové II (vlastně by měli mít číslo III, pokud to někdo počítá) zahájili činnost jako literární dílna v roce 1970 a vydávali časopis Mythrill s pracemi jejich členů a následnými diskusemi. V roce 1981 byl nahrazen ročenkou tvorby Mythellany. Rozšíření členstva na velkém uzemí ztížilo práci původní dílny (ve dnech Inklingů II se ve skupině dokonce četli práce nepřítomných autorů). Také Mythellany měla problémy (jako třeba vynechávání čísel), takže se v roce 1987 objevil Mythic Circle, fungující jako časopisecká dílna, tzn. že velká část obsahu je věnována komentářům spisovatelů a čtenářů.

Mythopoeická konference (nebo zkráceně Mythcon) se pořádají každoročně. V roce 1980 se konference poprvé přesunula za hranice Kalifornie - do Nevady. V roce 1989 se překročily hranice U.S.A., když se Mythcon pořádal ve Vancouveru v Kanadě. Rok 1992 byl svědkem prvního Mythconu mimo území Severní Ameriky - konal se v anglickém Oxfordu.



Jak je již zajisté všem známo, ve dnech 11. až 13. června se uskuteční na tradičním místě poblíž Jedovnic na severovýchod od Brna bojová hra s názvem (stejným jako knižní předloha)...

Pán Prstenů

Hlavní děj se bude odehrávat v sobotu 12. od úsvitu (přesněji asi 5 hodin) do úplného konce (který by měl přijít do setmění). Vhodný je však příjezd již v pátek, zvláště pro hráče, kterým byla přidělena významnější postava (ti by měli obdržet konkrétnější informace). Hráči budou seznámeni s konečnou verzí pravidel, uvedeni do geografie této lokality (alespoň blízkého okolí svého stanoviště) a do správného stylu boje ve smyslu pravidel (pro ty méně zkušené s šermířským rychlokursem). Konečně jim bude také umožněno nalézt si vhodné místo k přenocování (předpokládá se v přírodě). Po ukončení hry až do nedělního rána pak budou probíhat oslavy (uvidí se koho), v neděli pak může být pro zájemce ještě turnaj.

Nedostanete-li jiné instrukce (zejména pro pozdě příchozí), pak nejlepší doprava jest z bměnského autobusového nádraží Zvonařka. Ze stanoviště č.39 odjíždí autobus do Bukovinky v pátek v 17:30, v sobotu pak v 7:00, v 12:25 a v 17:20. Pokud nestihnete tento spoj, je možné jet ze stanov. 40 autobusem do Jedovnic a vystoupit na zast. Bukovina, rozcestí-Lhotky a pak se vydat východně po červené do Bukovinky pěšky. Odjezdy v pátek jsou v 16:45 a v 18:55. Pozor! Očekávají se nemalé změny jízdních řádů, je tedy lepší se přesvědčit na informacích (na Zvonaře tel 337926). Z Bukovinky se vydejte na sever po modré - za vesnicí půjdete po levém okraji lesa, pak skrz něj, nakonec vyjdete na louku a dáte se po cestě doprava (opozdilci necht' tím směrem hledají Minas Tirith). Tam již určitě na někoho narazíte. Důležité pravidlo: prostor hry končí v místech, kde začíná civilizace (domy i silnice) - to pro zbloudilé hráče i nedočkavé šermíře.

Ti, kteří se chtějí hry zúčastnit, by se měli přihlásit Karlovi Makovskému; bude-li s dostatečným předstihem, dostane se jim snad i konkrétních informací. Všechny další návrhy, protesty a námítky k pravidlům i ostatnímu směřujte na hlavy organizátorů - jsme na ně připraveni

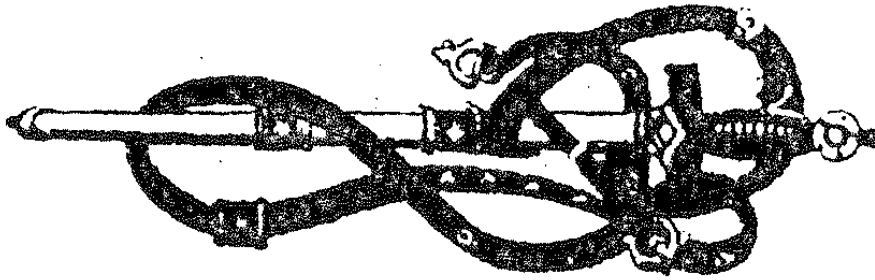
Úvodem:

Tato pravidla, která zde předkládáme, jsou poslední verzi na které jsme se dohodli s dostatečným předstihem, aby jste se s nimi mohli obeznámit. Rozhodně si nečiní nárok na úplnost či konečnost, přesto však Věříme, že v principu budou takto ve hře platit. Konečná verze bude v tištěné podobě předložena v předvečer hry, kdy se také dozvíte event další pravidla pro vaše postavy (podle hesla "kdo nic neví, nic nepoví" jsme až na výjimky nepovažovali za nutné vám je sdělovat předem).

Kompletní pravidla včetně těch zcela tajných budou pak v držení organizátorů (viz níže), kteří mají právo konečného verdiktu v jakékoli sporné otázce. S některými zvláštními vlastnostmi postav či míst a event, výjimkami z obecných pravidel se pak budete setkávat i v průběhu hry (aby pro hráče nešlo jen o nudné opakování historických událostí) - vždy budou doloženy písemně na autorizovaných pergamenech (s jejichž formou budete předem obeznámeni). Každá postava s nějakou zvláštní vlastností ji musí mít písemně doloženu. Stejně tak budou omezené informace o okolních lokalitách (mapy na věžích). Údaje o vaší postavě (i samotné jméno) i věžích jsou pro nepřítel velmi cenné - snažte se je tedy držet v tajnosti (ve hře i mimo ni).

Snažili jsme se, aby tato pravidla co nejpřirozeněji upravovala jak klasický boj se strategickými prvky, tak zvláštnosti světa Středozemě i historické souvislosti. Nechceme však přemírou nařízením omezovat průběh hry, ani direktivně určovat chování jednotlivých postav. Byli bychom tedy rádi, kdybychom u vás našli pochopení jak pro rytířské jednání při boji, tak pro postavu, která na vás připadla a ochota jednat podle toho, jak by se nejspíše zachovala v dané chvíli vaše historická předloha.

Nejvíce nám ale záleží na bezpečnosti všech účastníků této akce. Ať se nám to líbí nebo ne, jsme jako organizátoři za ni právně zodpovědní. Proto bychom byli rádi, kdyby neplnoletí účastníci jeli na akci se souhlasem rodičů, pod patnáct let raději vůbec. V boji je třeba potlačit jakoukoli osobní agresivitu a každý nečestný zásah bude stíhán (viz pravidla pro boj). i mimo souboje je třeba se vyvarovat riskantních podniků na skalách, stromech apod. Nikdo vás nesmí nutit k něčemu, kde by jste se vystavovali riziku vážného zranění. Vlastní bezpečnost je důležitější než jakýkoli herní úspěch.



Pojmy a poznámky:

životy.....určují počet zásahů, které je schopna daná postava přežít; aktuální počet životů nesmí být vyšší než určený maximální počet; v okamžiku, kdy klesne na 0, je postava mrtvá a odebere se k organizátorovi; od mrtvé postavy si na místě její smrti mohou vzít ostatní pouze to, co patří do hry a nesouvisí přímo s postavou (jako třeba páska - viz níže) - nesmí si brát zbraně (s výjimkou stříelných) ani svitky kouzel (postavy mrtvé či vyřazené ze hry - třeba pro zraněném - musí nosit meč v držení oběma rukama za hlavou);

trofej.....život soupeře, který získává postava (ne vždy a ne každá) jako doklad o svém zásahu; platné trofeje jsou jen ty převzaté z ruky protivníka - nelze sbírat životy ležící na zemi apod. maxim. počet životů je dán pro postavu na začátku hry, za zásluhy v boji (5 trofejí) jí může být organizátorem zvýšen o 1 (celkem nejvýše o 2, ne víc jak 5), panovníkem pak povýšena z řadového vojáka na postavu se jménem a pravomocemi.

postava.....hráč hrající nějakou úlohu (přidělenou organizátorem); přísluší (až na výjimky) k nějaké zemi a spadá pod velení jejího panovníka či jemu podřízených velitelů; kromě postav nastupujících na začátku hry mohou i vznikat nové postavy v jejím průběhu, mající ale pouze základní počet životů a nejnižší postavení (řadoví vojáci) - jsou poslání k panovníkovi příslušné země postava se jménem - postava lišící se od běžných vojáků zejména vyšším maxim. počtem životů event, zvláštními schopnostmi; jen taková postava může velet ostatním, tedy i stát se správcem věže či vést vojsko v bitvě či při obléhání

organizátor.....jedna z násled. postav mimo hru (nebojuje a není zranitelná) řídící hru na určených místech, řešící spory atd...

Denethor (Minas Tirith), Sauron (Barad-dúr) Elrond (Roklinka -později všude v poli)
země.....jsou ustanoveny tyto země, pro ně panovníci (nejvyšší v hierarchii postav) a též barva (převládající na oblečení) a znak

Gondor.....Denethor.....modrá.....koruna

Rohan.....Theoden.....zelená.....kůň

Lorien.....Celebrimbor.....bílá.....list

Železný pas.....Saruman.....Sedá.....ruka

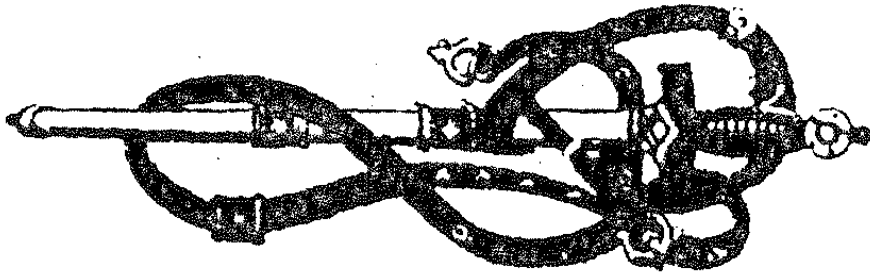
Mordor.....Sauron.....černá(červená).....oko

a další podle počtu účastníků

věž.....pevnost v držení jednotlivých zemí; jsou označeny názvem místa a standartou země, ke které patří; zároveň je kolem ní vyznačen okruh představující hradby, které nejsou překročitelné s výjimkou dobývání (viz níže); na věžích jsou uloženy zásoby životů v nepřenosné schránce (které nesmí vybírat nikdo než strážce věže); tyto mohou postavy (pouze pokud přísluší ke stejné zemi jako tato věž) získávat za ty ztracené v bojích - léčení je omezeno na 1 život za čtvrt hodiny (na jedné věži)

kromě pevných schránek existuje i schránka přenosná určená k přesunu životů (něsi ji smí jen pojmenovaná postava) - je-li však při přenosu ukořistěna nepřitelem, jsou všechny životy v ní uložené ztraceny

strážce věže.....postava se jménem, která má nejvyšší postavení na věži (jde o funkci přidělovanou panovníkem dané země, jenž také určuje náhradu za padlé strážce); zabezpečuje její obranu a disponuje zásobou životů na věži - udržuje si přehled o každém léčení a dbá tak na dodržování čtvrt hodinového omezení - pouze on může tyto životy rozdělovat;



Pravidlo o naprosté loajalitě:

Podle tohoto pravidla nosí každá postava na paži pásku jedné barvy:

Gondor+Rohan+Lorien+Roklinka-bílá

Železný pas-oranžová každá barva znamená v boji jednu stranu

Mordor-černá.....

Hráč smí mít na ruce jednu a jen jednu pásku a nesmí zaútočit na postavy s páskami téže barvy; je přitom povinen poslechnout každého rozkazu svého panovníka a uznat autoritu jím zvolených velitelů.

Povolený způsob boje:

Pole platných zásahů je: trup, ruce od ramen po lokty, nohy po kolena. Neplatí krk, hlava - na tyto části těla se nesmí útočit. Pokud je útok zbraní nebo střela vykryta paží, považuje se zásah za neplatný. Způsobí-li někdo jinému hráči zranění, má povinnost se o něj postarat a do té doby, než bude zraněný schopen boje (podle jeho vyjádření), je vyloučen ze hry. V případě sporného zavinění a vážnějšího zranění je třeba vyhledat organizátora, který má v záležitosti také poslední slovo.

Boj zblízka:

Neplatné jsou zásahy pod koleno. Je možné používat všechny druhy seků, body nejsou povoleny. Zásah se ohlašuje zvoláním útočnicka "zásah". Dojde-li ke zásahu současně, nebo velmi těsně po sobě, jde o současný zásah, *Př.: Útočnick zaútočí a nekryje se, dosekne a současně je seknut sám.* Pokud ho oba uznají, ztrácejí život oba.

Nepotvrdí-li obránce zásah, event, dojde ke sporu o současnost zásahu, považuje se zásah (celá akce) za sporný. Sporné zásahy, pokud se jedna strana nepřesvědčí o chybnosti svého názoru, se anulují; ve zvláštním případě, když si to jedna strana vyžádá, rozhodne se soubojem před jedním z organizátorů (pokud bude někdo sporných zásahů prokazatelně zneužívat, bude toho litovat - pozn. org.).

Boj na dálku:

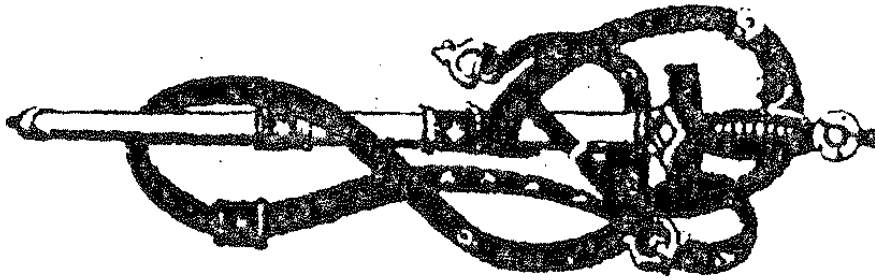
Některé (předem určené) postavy mohou používat střelné zbraně (viz výbava). Zásah platí pouze v případě, že se střela o zasaženého (zásahovou plochu jeho těla) zastaví, tj. neplatí pouhý dotyk. Útočnick opět zvolá "zásah" - v případě spornosti buď přijde k zasaženému k jednání, nebo se na dálku zásahu vzdá. Střílet se smí vždy jen jeden šíp.

Kouzla:

Kouzla ve své zjevné podobě jsou ve Válce o Prsten vzácná; přesto však se v omezeném počtu objevují na stranách dobra i zla - jsou představovány svitky s popisem kouzla, které jsou po seslání zničeny. Z velké části jde o kouzla pro boj - vyvolávají se příslušným úkonem a slovem "zaklínám", poté útočnick určí, na které postavy kouzlo působí - ty se chovají, jako by byli zasaženy (viz dále). Útočnick k nim pak přijde, ukáže svitek zasaženým, poté se vrátí na původní místo a svitek roztrhne - v tom okamžiku kouzlo začne působit.

Pravidla pro souboj

K souboji dochází při každém střetu, nejedná-li se o bitvu či obléhání (viz níže). Může bojovat povoleným způsobem boje či kouzly libovolný počet lidí z kterékoli strany. Trofeje je ale možné získávat pouze při souboji zblízka, nikoli tedy při střelbě, kouzlech ani při bitvách či dobývání. Po



zasažení soupeře a výkřiku "zásah" (event, "zaklínám" u kouzel) neplatí žádné další zásahy útočnickovi ani zasaženému (ti samozřejmě také nesmí na nikoho útočit). Po zvolání si zasažený zasune meč pod paži - uzná-li zásah, strhne si život a podá ho v levé ruce soupeři, v opačném případě prohlásí zásah za sporný a nabídne prázdnou ruku k jednání. Útočník buď nabídku ruky přijme a nebo, jeli to pro něj výhodnější, trofej nahlas odmítne (v tom případě zasažený zanechá trolej na místě) či uzná spomost zásahu, a vzdálí se (může učinit 5 kroků, kdy ho soupeř nesmí pronásledovat - jiní ovšem mohou). Útočník však nesmí zasaženého napadnout a musí mu dát stejnou možnost se vzdálit, pokud nedojde k jednání. Dokud se nerozejdou (po dobu, co má zasažený meč pod paží i co se drží za ruce) platí zákaz útoku (od nich i na ně). Po jednání, poté, co se pustí, má každý z nich právo se vzdálit (ve smyslu výše uvedeném). Dojde-li k zásahu nebo jednání, má každý ze soupeřů právo dozvědět se jméno protivníka (podle pravdy).

Pravidla pro dobývání:

Postava má přístup na věže patřící její straně, na ostatní věže může vstoupit jen se souhlasem posádky. Vstup si nemůže vynutit násilím, není-li vyhlášeno obléhání. Pro obléhací tábor je vyhrazeno místo (několik možných) v jisté vzdálenosti od věže - obléhání začíná tím, že nepřátelské vojsko obsadí toto místo, vyvěsí zde svou standartu a jeho velitel ohlásí správci věže stav obležení. Vlivem strádání a ubývání zásob ztrácí věž během obležení každé půl hodiny za každého z obránců jeden život ze zásob. Obležení trvá do té doby, dokud se do věže nedostane pomoc v podobě osoby, která nepatří mezi obléhatele ani obléhané (ty, kteří v okamžiku vyhlášení obležení byli na věži). Další možností, jak zrušit obležení, je dobyt standartu v obléhacím táboře. Vlivem strádání a ubývání zásob ztrácí věž během obležení každé půl hodiny za každého z obránců jeden život ze zásob.

Kromě toho obléhatele mohou na věž útočit. Jeli však někdo z nich zraněn, musí se, než bude opět schopen boje, vrátit do obléhacího tábora (dotknout se standarty) - do té doby na něj nesmí nikdo útočit. Obránci si mohou doplňovat ztracené životy ze zásob na věži, ale pouze pokud není žádný z obléhatelů uvnitř věže (neplatí omezení jednou za čtvrt hodiny).

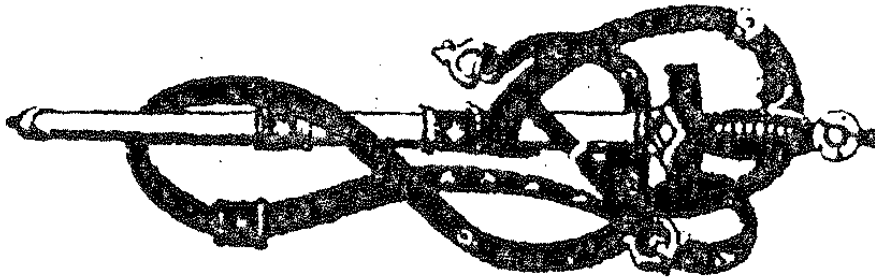
Během obléhání není možné z věže odnášet životy, i kdyby tam byla přenosná schránka; v okamžiku, kdy věž padne - nepřítel strhne standartu na věži, získává životy uložené ve schránce pro svou stranu (nezískává přenosnou schránku). Získané standarty nepřátel je třeba donést svému panovníkovi, který je pak přes organizátory pošle protivníkovi.

Pravidla pro bitvu:

OE...organizátor, nejspíše Elrond

Bitva mezi dvěma věžemi je vyhlášena OE. Na jednotlivých stranách je oznámeno (velitelům věží) místo a čas konání bitvy, a zároveň trofej (v životech), která připadne vítězné věži. Ti shromáždí vojsko (můžou v něm být i vojáci jiných národů) a ustanoví velitele. V určený čas se vojska dostaví na stanovené místo, kde je jim určen tábor (vyznačen kulem). Po výzvě velitelů obou stran odtroubí (event, jinak zvukově ohlásí) OE začátek bitvy. Jsou-li všichni vojáci jedné strany pobili či zahnáni na útek, OE odtroubí konce bitvy (totéž v případě, nedostaví-li se velitel jedné strany do 10 minut od plánovaného zahájení). Nepřijde-li do třetího zatroubení (po 1/2 minutách) žádná odpověď (nebude obnoven boj), je bitva ukončena a vyhlášen vítěz.

V bitvě po prvním zásahu je postava neschopna boje a padá na zem - ztrácí přitom jeden život. Tato zraněná postava může být ještě před koncem bitvy buď ošetřena na své straně, nebo zajata nepřáteli - v obou případech je podmínkou, že vojáci té které strany ji odnesou (aniž by se dotýkala země) do svého tábora. To je možné pouze v případě, že jejich tábor není rozbořen t.j. není vytržen kůl



v jeho středu. Ošetřená postava může opět nastoupit do boje, zajatá je na druhou stranu neschopna odporu až do konce bitvy a ztrácí přitom další život. Po ukončení bitvy mohou postavy ležící na bitevním poli vstát a spolu s propuštěnými zajatci odejít v míru (na který bude dohlížet OE).

Speciality:

Na mapě Středozemě se objevují místa, která se liší od našeho světa. Tyto zvláštnosti jsou upraveny pravidly, která musí všichni respektovat, setkají-li se s takovým místem, a musí o nich tedy hráči předem vědět (i když jako postava by o tom místě nikdy neslyšela). Takováto území jsou vyznačena nejspíše fáborky po obvodu. Konkrétně jde třeba o Lothlorien, který chrání moc Nenyi a střelecké umění elfu. To je upraveno ztrátou jednoho života při překročení hranic pro všechny, kdo nejsou výslovně vpuštěni obyvateli Zlatého lesa. U Mordoru jde zase o mocnou stěnu hor až na výjimky zcela nepřekonatelnou. Bylo přijato pravidlo, že není možný vstup do vyznačeného území mimo hraniční věže (Morannon a Minas Morgul). Kromě toho jsou i místa, která nemají význam strategický, ale jsou důležitá např. pro osudu Společenstva Prstenu. Na těchto zvláštních lokalitách jsou informace na kartičkách, které ovšem nejsou přístupné všem (to se dozvíte na vnější straně kartičky). Pokud není tato zpráva určena pro vás, nečtěte ji, nepřemísťujte a vůbec se raději tomu místu vyhýbejte. Podrobné informace o těchto zvláštnostech včetně popisu jejich vyznačení dostanete v předvečer hry.

Výbava, zbraně a zbroje:

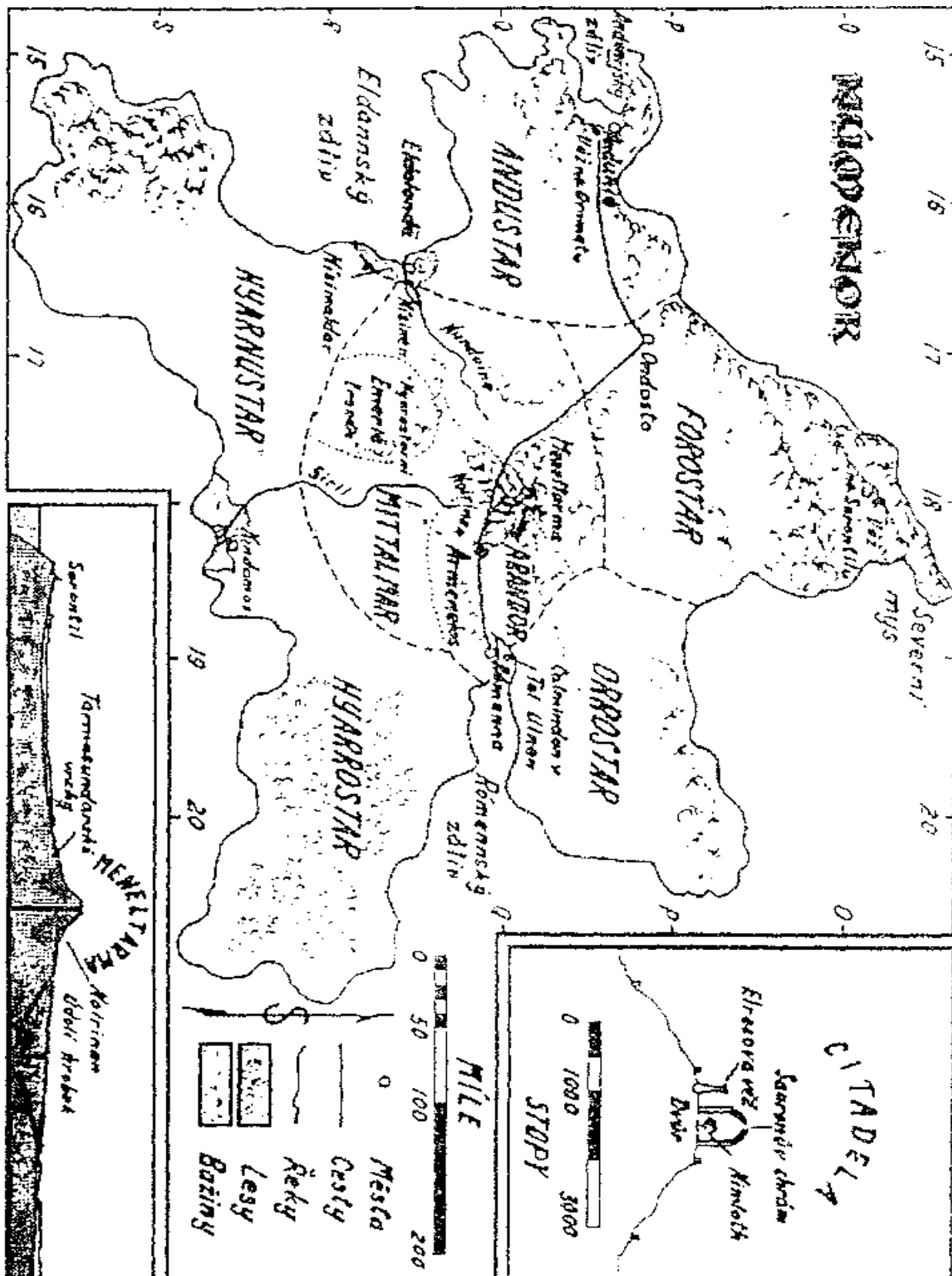
Povolné materiály na výrobu zbraní a zbrojí jsou papír, lepenka, textil a dřevo. Nesmí se používat nic kovového! (jediná výjimka - kroužkové košile) Nic s ostrými hranami (štíty, rukavice, apod.). Oděv podle dochovaných zpráv a vašich představ o postavě, kterou hrajete. Nejpůsobivější kostýmy budou zajisté oceněny.

Ruční zbraně: Dřevěné meče max. 120 cm dlouhé při boji se štítem, max. 140 cm při boji bez štítu (myslí se celková délka). Meč musí mít tupý hrot a zaoblené hrany. Meče, které organizátoři uznají za neuzpůsobené pravidlům či jinak nebezpečné, nebudou povoleny. V levé (druhé) ruce smí být pouze štít, nikoliv druhý meč nebo dýka. Velikost štítu není omezena. Jsou povoleny záložní zbraně, bojovat se smí však vždy jen s jednou. Velmi doporučovány jsou rukavice.

Střelné zbraně: hadrové koule přiměřené velikosti

Dále vzít s sebou prostředky pro přežívání ve volné přírodě spacák ev. stan, jídlo (úsporně) a vodu (hodně), hodinky....

Jsou očekávány též velkolepé oslavy vítězné strany během sobotní noci. Pozor každá láhev libovolného druhu alkoholu bude zabavena do ukončení hry, bude-li uzavřená; pokud bude před nebo v průběhu hry nalezena otevřená láhev, bude její obsah vylit bez náhrady!



J.R.R. TOLKIEN: POSLEDNÍ LOĎ

Firiel procitla o třetí:
noc šedá prchala;
kohouta píseň vzápětí
se jasně ozvala.
Stromy se tměly, úsvit plál,
ptáci čířkali. Chladný
větřík slabě vál, lístky
šeptaly.

Viděla záři rostoucí, až
světlo jasné chvělo se na
zemí, listu, paloucích
i v trávě na rose.
Kmitly se nožky bělavé,
síní pospíchaly,
přetancily po trávě,
rosu setřásaly.

Šat z drahých klenotů měl lem,
když k řece běžela dolů;
opřena o vrbový kmen
čeřivou zřela vodu.
A ledňáček se tam potopil,
modrým bleskem padal,
rákos měkce šelestil,
leknín listy skládal.

K ní náhle hudby dolét hlas
jak tam svěží stála;
Zářivý, volný byl její vlas
v němž rámě ukřývala.
Flétny a harfy zazněly,
hlasy zpívaly sladce
jak mladý vítr veselý
a zvony v dálce.

Loď plula, celá bělostná,
se zlatým zobcem, vesly;
u pyšné přídě po vlnách
labutě se nesly.
Sličný lid to z Elfie -
je stříbrná šed' kryla -
těž s korunami postav tré
stát tam spatřila.

Na harfu hráli píseň svou k
vesel plyně práci:

Život jde zemí zelenou,
zpívají tu ptáci.
Mnohý den na svém úsvitě
zlatem zahraje,
mnohý kvějteště vykvete,
než žito dozraje.

„Kam tedy, sliční, miffíte?
Kampak plavíte se?
Snad hledat sídlo ukryté
v tmavém, šerém lese?
K ostrovům břehů kamenných,
do severních slatí -
sami do vln studených
s racky přebývati?“

„Kdežpak!“ rekli „V dálavy.
Vzadu zanecháme
západní Šedé přístavy.
Přes moře stínu se dáme.
Zpátky k Elfím sídlům jít
chceme, kde bílý strom vzkvétá.
Na pěnu padá Hvězdy svit
tam na výspě světa.“

Dát sbohem zemím smrtelným,
sbohem Středozeří.
Zvon elfí zpívá srdcem svým
ve věži zavěšený.
Tráva tu usychá,
slunce, měsíc mizí.
My pryč máme pospíchat,
volání nás pobízí.

Stanuli Pak se tázali:
„Slyšíš volání. Země dítě?
Firiel! Firiel!“ volali
„Pojď! Naše loď naloží tě.
Jedno jenom místo je -
pojd'! neboť prchá tvůj čas.
Dívko krásy elfovské,
slyš naposled náš hlas!“

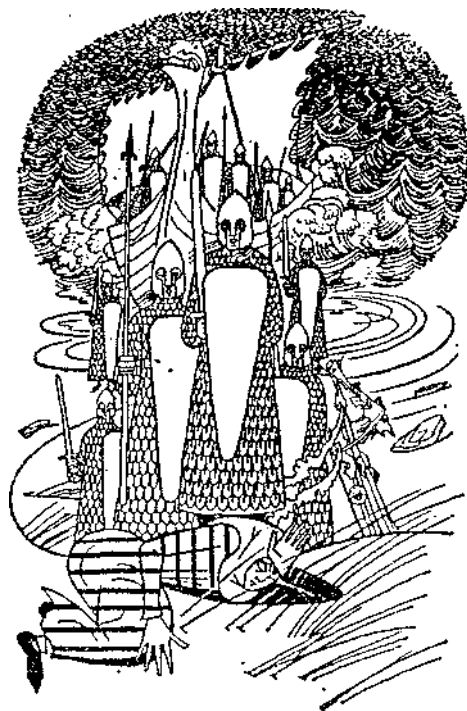
w Ze břehu pohlédla Firiel.
Jeden krok zkusila,
nožky však jí ji zadržel,
hlína nepustila.
Loď kolem ní se prosmýkla,
rozvlnila vodu.

„Nemohu s vámi!“ zavzlykla.
„Z lidského jsem rodu!“

Vrátila se zpátky -
klenoty na šátech žádné -
prošla svými vrátky.
Stín je tam i za dne.
Oblékla hrubou kytlici,
spletla dlouhý vlas a
po práci šla teskníci.
Zhasl slunce jas.

Roky dále plynou
přes Sedmery řeky,
mraky slunce minou,
šeptá rákos měkký
den za dnem; ale víc už snad
ve vodách smrtelných
nepluly lodě na západ
a jejich zpěv - ten ztich.

(z anglického originálu *The Last Ship*
otištěného v *The Adventures of Tom Bombadil*
přeložila Helena Soukupová)



Knihovna

Tentokrát se obsah knihovny zvětšil o poměrně velké množství titulů jak v češtině, tak v cizích jazycích. Čeští vydavatelé konečně pochopili, že knihy od J.R.R.Tolkiena pro ně nejsou ztrátovým artiklem a rozhodli se pro jejich hromadné vydávání Mladá fronta uvedla nové vydání Dvou věží a Winston Smith Pohádky. Zde se konečně můžeme setkat i s pracemi profesora, která nepatří do jeho cyklu o Středozemí a dokonce i s odbornou esejí O pohádkách. Pouze bych rád uvedl, že Mistrova díla by si možná zasloužila reprezentativnější úpravu. Obě dvě nakladatelství budou patrně v bohu libé činnosti vydávání Tolkienových knih pokračovat: MF dokončí Prstenovou trilogii, do konce roku by měl vyjít i profesorův životopis od Humprey Carpentera a v příštím roce se můžeme těšit na Nedokončené příběhy a hru na motivy Pána Prstenů (na knižním veletrhu, který se konal od 13. do 16. května v pražském Paláci kultury, se dokonce objevili s reklamním nabídkovým letákem, který obsahoval položky Životopisu za 70 Kčs (280 stran) a deskové hry Pána Prstenů za cca 370 Kčs!!). WS zase přislíbil uvedení celé Historie Středozemě, uvidíme, co se z toho vyvine. Snad jen se mi trochu nezdá překlad Kniha ztracených pověstí, už jsem si docela zvyknul na příběhy.

Další kniha, kterou jsme získali naprostou náhodou, je spíše sběratelskou vzácností. Je to Hobit neboli Hobbiti ve slovenštině z roku 1973. Hlavní postavou je tentokrát Bilbo Lázník a pod Mlžnými horami se setká s Glgůňom.

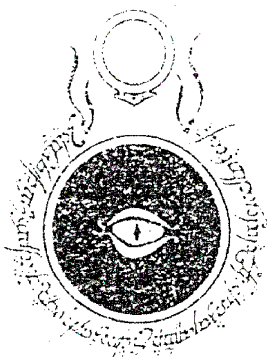
Co se týče materiálů zahraničních, jedná se o jednu knihu a jeden časopis. Kniha se jmenuje After the King (Po králi) a proslulí spisovatelé fantasy v ní skládají hold svému předchůdci, J.R.R.Tolkienovi. Setkáváme se v ní se jmény, jako P.Anderson, R.Silverberg, C.S.Gardner, T.Pratchett a mnoha dalšími. Některé povídky by měli vyjít v jednom z dalších čísel Thorina. Časopis se jmenuje Legolas a je pro změnu finsky. Přesto i ti, kteří ovládají jen angličtinu a nikoliv jazyk, který profesor tak obdivoval a jenž jej inspiroval k vytvoření Quenya, si budou moci přečíst stručný obsah a některé ze simultánně přeložených článků.

Pro čtenáře v jazyce anglickém nabízím také zprostředkovaně možnost dovozu knih přímo ze země svého původu, tj. Spojeného království či USA. Firma *Bohemian Venturers* v Praze může objednat prakticky cokoli, co se na knižním trhu v těchto zemích nachází. Přičítá si sice jisté přírážky, ale nakupuje vše přímo od vydavatelů za nižší ceny, takže celková suma by měla být přibližně stejná jako cena v obchodě. Není vyloučeno, že při hromadném odběru by byly poskytnuty jisté slevy. Kdo má zájem, ať mi napíše, o co konkrétně a nakolik závazně. U paperbacků počítejte s cenami kolem 300 až 500 Kčs, u hardbacků asi 2 krát vyššími.

Na Oslavě zničení Prstenu kdosi nechal (v igelitové tašce) u Tamary výtisk Kalevaly. Tamara v domnění, že kniha patří Karlu Makovskému, mu ji předala. Ten však ke svému překvapení zjistil, že už jednu doma má a do konce Oslavy se mu nepodařilo přijít na to, komu patří toto vydání. Kdo ho tedy postrádá, necht' se Karlovi ozve (na známé adrese).

SAURONOVA ÚSTA

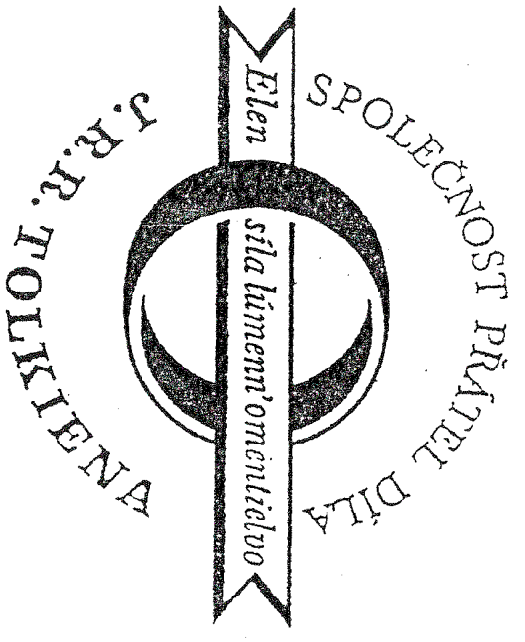
Dostali jste se na tu správnou stránku. Zase jsme tu abychom z vás sňali tíseň předchozího čtení. Tentokrát bude náš příspěvek poněkud netradiční. Nemáme pro vás žádný nový objev, neboť jsme vám sdělili vše co jsme měli na srdci v naší otevřené přednášce na Tryzně za Prsten. A tak tentokrát zhodnotíme průběh této akce a přiblížíme ji těm, kteří se z vážných důvodů nemohli účastnit. Tito nebožáci, jimž se nedostalo světla pravého poznání a kteří nás teď bombardují žaluplnými dopisy, budou jistě překvapeni. Že s přednášky nebyl pořízen ani zápis, natož pak panoramaticky videozáznam. Nedostává se nám ovšem peníz, vážení. Ale o cestě, která pohltila téměř všechny naše finanční zdroje a donutila nás rozprodat většinu našich materiálů, se jistě rozepíše Gom v dalším čísle. Naše přednáška se tedy uskutečnila. Několik ortodoxních tolkienistů ranila mrtvice a byly odvezeni přímo z přednáškové haly. Jiní dosud tráví příjemné chvíle v městském vězení za hrubé osočování mé osoby nebo fyzické útoky na mou tělesnou stráž. Ty kteří se jen zbláznili nebo se nechali zmást, bych rád touto cestou ujistil že zase není taková sranda, jak by se snad mohlo zdát. Ovšem největším překvapením ale počítám byl konkurs na dalšího člena GB. Proběhl ve vypjatém nejčernějším duchu. Byl úplně zbytečný. Já jsem jasně věděl že nikdo z vás se do GB nehodí., ale že jste tak člena sdružení se nedokázal že v tomto pozdním věku, ztratil v nenávratném běhu pravdivou historii a snažit se rezignaci na funkci prvního k tomu že jsem GB opustil. A nikdy nepocítíte ten vtíravý chaoticky nakupených vhněli slzy do očí a každému kdo pomyslel na nebohého J.R.R.T, jak se usilovně obrací v hrobě a jeho duše žalostně sténá. Ne Sauronova ústa už nebudou to co bývala bez zbytečné skromnosti musím podotknout, že brilantní lehkost vědecky formulovaného žvástu se již v tak drsném kalibru prostě vyskytnout nemůže.



slabí to jsem nečekal ani já. Za nového kvalifikovat nikdo. To mě přesvědčilo kdy barvy vybledly a zpěv elfů se času, už nemá cenu zjišťovat sní otravovat ostatní. To vedlo k mé místopředsedy sdružení a posléze i rozhodl se odpočívat v pokoji. Již čtenářský zážitek z nezměrné hory blábolů jejichž hladce vázané věty nekontrolovatelný tras do kolen

Doufám, že nynější předseda GB Jaroslav Blažke (Tedy Gom, samozřejmě se pokusí alespoň napodobit nedostížnou literární kvalitu, která vás od nynějška bude děsit jen. ze stránek Thorina. Vyšeptalý dech budoucích Sauronových úst vás o tom jistě přesvědčí. Stejně od desítky k pěti se to patrně bude ubírat i s historickými výzkumy sdružení Nejsem si jist erudicí mladších. Gomem horečně přibíraných členů, ale některé takzvané historické příspěvky skutečně postrádají zdravou sebekritiku. (No přesné vás myslím. Martine Lepko, Karle Makovský. Jakube Střítežský. Kdepak, ve frontě na vtípnou kaši jsem vás neviděl. Jejich některé odvážnější projekty jsou ovšem slibné. Například odstranění skleníkového efektu příchodem Stínu považuji za velice elegantní a naprosto ve stylu původní myšlenky GB. Doufám, že procento sebevražd nevzroste nad únosnou míru. až dočtete poslední větu Sauronových úst, která vyšla z mé hlavy Nedělejte to, přátelé. Dost na tom, že teď už v Palantíru nebude nic ke čtení. Absence čtenářů by plátek patrně skolila úplně.

Váš Richard Lastovecki exmístopředseda sdružení GB



.