

:ROČ. IV. ČÍSLO IX. JÚN-JÚL 2005

# WARGAMES

: FANZIN · SPOLOČENSTVIA · TOLKIENA



:: KVLHÁNEK · WARGAMING :: :: 10 SKT ::

# Athelas

Ave priatelia Athelasu!

Momentálne sedím na intráku za kámošovým komopom. Vyťukávaním do klávesnice spájam písmená do slov, do vied, písem tento úvodník. A som spokojný. Dnes som totiž poslednou skúškou letného semestra zavŕšil druhý rok pôsobenia na Prírodovedeckej fakulte UK. S vicročením na vysokoškolskú pôdu pred tými dvoma rôčkmi sa spája aj ďalší pomerne významný krok. Vstúpil som totiž do radov Spoločenstva Tolkiena. Áno, už dva roky ma poniektoři z Vás poznajú, už dva roky pilne písim nervy všetkým tým, čo pravidelne navštěvujú stretnutia nášho drahého Spoločenstva. A musím sa Vám takto verejne priznať, že som veľmi rád, že som Vás objavil. Že som dostal možnosť realizovať sa v kruhu ľudí (trpaslíkov, elfov a čojavačohoešte...), ktorým koluje v žilách krv podobnej skupiny tej mojej. A ešte väčšiu radosť mám, keď sa spojenými silami dokáže niečo spraviť. Niečo ako zorganizovanie Májových osláv (O jednej z nich je reč hned na vedľajšej strane.), niečo ako uštie spoločnej vlajky, niečo ako podieľanie sa na tvorbe programu conov, niečo ako tento Athelas. Lebo týchto niekoľko strán, ktoré viac-menej pravidelne dostávate pred svoje zraky, je výsledkom spoločného úsilia viacerých ľudí (trpaslíkov, elfov a čojavačohoešte...), ktorí neváhali obetovať kúsok zo svojho voľného času a priložili ruku k dielu. Takýchto ľudí (trpaslíkov, elfov a čojavačohoešte...) si mimoriadne vážim, lebo sám viem, aké je niekedy ľažké odlepiť zadok zo stoličky, snať binokulár spred očí a prestaviť očumovať slniace sa obyvateľky internátu. Ako šéfredaktor Athelasu Vám, prispievateľom, chcem touto cestou podakovať za spoluprácu, lebo bez Vás by Athelas skapal. Verím, že nadchádzajúce leto Vám všetkým prinesie haldu tvorivých nápadov a chut' zrealizovať ich, aby sa potom, po lete, ukázal Athelas v tých najpestrejších farbách a ladil tak s jesenným hávom vôkol. Dotvorenia o dva mesiace!

S pozdravom Vám oddaný Loki

Dňa 15. 6. roku Pána 2005 sa okolo okrúhleho stola v „Keltovi“ zhromaždi početný ľud nášho Spoločenstva v počte kusov 25, čím sa zapísal do kroniky ako jedno z najpočetnejších stretnutí pri dobrom pive či kofole. Zastúpené boli všetky regióny, od ďalekého východu po už tradičné bratislavské osadenstvo. Išlo o posledné veľké stretnutie pred tak dlho očakávanými prázdninami. Ľutovať možno len faktu, že nikto z prítomných neboli vyzbrojený optickou technikou, pamätný deň preto navždy ostal uchovaný len v našich srdciach a hlavách.



Tak takto to vyzeralo na jednom z radových júnových „stretiek“ v jednom nemenovanom podniku. Jedno z mála stretnutí ST, ktoré sa môže pochváliť fotodokumentáciou, i keď len skromnou.

Hore zľava: Dopravod Elbiry, G, Depres

Stred zľava: Elfinka, Crankia, Morgoth, Ramgad, Nenwen, Elbira, Númen, Loki, Saruman

Dole zľava: Randir, Mornie



V dňoch 28. – 30. júna tohto roku sa konal ďalší ročník Erkenovho larpu využívajúceho exotické prostredie Betliaru. Zabava gradovala zo dňa na deň, všetci larpisticky orientovaní jedinci si príšli na svoje. Report z tejto jedinečnej akcie Vám prinesieme v budúcom čísle.

# MÁJOVÁ OSLAVA VZNIKU „ST“

Uplynulé dni boli skutočne jedny z tých, na ktoré sa oplatí tešiť celý rok. Napriek celej rade mrzutostí späť s dlhotyždňovými prípravami sme sa napokon dočkali a akcia mohla začať. Ako som bol napisal o riadok či dva vyššie, ani príprave sa nevyhli menšie problémy, ktoré vlastne aj v priebehu akcie poznačili účasť. Aj keď je možno slovo problém zbytočne prisilné na fakt, že osobné problémy, križenie sa termínov a povinnosti študentov vo väčšej či menšej miere zapríčinili neúčasť niektorých ľudí. Minuloročný rekord bezpochyby najvýznamnejšej akcie Spoločenstva, jeho Oslavy Vzniku, sice napokon nepadol, ale na kráse jej to nič neubralo.

Všetko sa začalo v piatkových (31. apríla roku pána 2005) poobedňajších hodinách, keď sa na cestu vydala prvá kompania a sice statoní dobrovoľníci, ktorí sa rozhodli obetovať sa a pripraviť miesto na príchod väčšiny účastníkov. Po pári hodinách príprav a práce sme to dokončili presne podľa našich predstáv, takže prišla zaslúžená odmena. Posedenie pri ohnišku s pesničkou na perách, rozpravy do dĺhych nočných hodín a iná, podobná, záujmová činnosť. Znenazdajky hodiny ukazovali tretiu hodinu nad ránom, takže aj poslední vytrvalci (okrem jedného *neskutočného* vytrvalca) odišli smer stany a naordinovali si spánok. Čakal na nás rušný deň.

Ráno sme vstali. To by nebolo nič divné, lenže my sme nie len vstali, ale dokonca sme sa dali opäť do práce. Niekoľko ma dokáže tvorivosť ľudí združených v Spoločenstve naozaj prekvapí. Vo veľkom sa kmitalo. Kuchársky zdatnejší jedinci sa dali pripravovať gulás so všetkým čo k tomu patrí a my, ostatní sme sa vrhli do príprav na mini-LARP z prostredia AD&D, či na také tie všedné práce v okolí miesta pôsobenia. Netrvalo dlho a hodiny odbíjali poludnie. To už sa z lesa vynorila početná kompania čerstvých prišelcov. S bojovým pokrikom a zvierajúc meče vyleteli na nás z lesa, samozrejme chceli ukoristiť gulás (alebo len urobiť efektný príchod?). No každopádne gulás ešte neboli hotový. Začala sa výstavba stanov, ľahké šermovačky či vitanie. Taktiež jedna milá povinnosť, spestrenie celej oslavu, pomyselná čerešnička na torte a sice oslava narodenín Ô Najvyššieho Depresa, našej hlavy Bielej rady.

Práve tu sa nejako nikomu nechcelo do ničoho oficiálneho, takže sme sa všetci zabávali rozličnými činnosťami po skupinkách. S poobedňajšími hodinami (mimochodom, práve vtedy, keď slnko pražilo najviac) sa začal hrať LARP. Na to, že sa jednalo o prvotinu tvorčiu, sa myslím zabavil každý do sýta. Všetko bolo zakončené skvelým záverečným bojom o magický kameň, kde si užili dokonca aj také šermiarske drevá, ako moja maličkosť. Je sice na tomto LARPe čo zlepšovať, ale základy sú postavené mocne, takže sa ja osobne teším na každé budúce hranie.

Jedinou nevýhodou bolo, že sme po hraní boli všetci neuveriteľne vybehaní a napokon sa ešte veselo dorazili šermom v okolí tábora. A ja osobne som zistil, že rýchle nohy sa zídu, keď máte radi (alebo rady :)) tzv. provokačný štýl boja. Bohužiaľ, čo je mne osobne ľuto,

sa vikend ukázal krátke! Nedostalo sa ani na sľubne vyzerajúcu hru trojice R&D&G, ktorá sa už nestihla odohrať. Večer sa bližil, takže pári tých menej šťastných ľudov sa muselo opäť vybrať na cestu, tentokrát opačným smerom, domov. Na jednej strane mali za sebou pekný deň, ktorý mohli zakončiť teplou sprchou a posteľou, ktorej sme sa mi ostatní dočkali až na druhý deň, avšak prišli o neopakovateľnú nočnú atmosféru. Posledné lúče slnka boli sprevádzané hraním Magicu a konzumovaním druhej várky gulášu. V neskorych hodinách prišli ešte poslední oneskorenci a fanaticí priatelia stanovania, čomu sme sa my len potešili. Aj keď sme sa pôvodne snažili jedným uchom počívať hokej, napokon sme to vzdali a venovali sa vysoko umeleckej činnosti a sice spevu. Spevu trampskej (a iných :) ) pesničiek. Išlo nám to ako po masle, čo bude asi tým, že ja som naďalej všetkých prítomných nespieval. Spev časom nahradili debaty na rôzne témy, spomínanie na uplynulý rok a les častokrát prinášal ozvenu nášho mohutného veselia.

Na druhý deň (bola nedele 2. mája) nastal čas lúčenia. Skôr či neskôr sa nás počet začal zmenšovať. Ľudkovia nás postupne opúšťali. S jednou väčšou kompaniou sme sa vydali dole aj my, trochu sa prejsť, ešte prehodiť pári slov a v neposlednom rade dokúpiť chlieb pre potreby táborového obedu. Cesta nadol sa nadmieru vydarila, svetlo sveta s definitívnu platnosťou uzrela jedna veľkolepá myšlienka s ktorou sa už minimálne moja osoba a ďalej osoby mojich spoločníkov na strednom Slovensku, ale aj v BA už dlhšie pohrávala. Bohužiaľ je zatial všetko pod prísnym informačným embargom, avšak čoskoro sa s tým bude mať príležitosť zoznať aj blízka verejnosť.

Cesta nahor naopak, bola úmorná a ťažká. Slnko neznesiteľne pieklo, až nám z toho všetkým preskakovalo. Ja sám som mal skromné podozrenie na krátke úpal, čo už však asi nikdy nezistím. V tábore nás čakalo vrelé privítanie (obed, atď.). A okrem toho aj ďalšie útrpné balenie. Že to bolo skutočne útrpné svedčí aj fakt, že sa objem zabudnutých vecí vyšplhal na úctyhodný počet.

Poslední ľudkovia opustili dejisko fantastickej akcie až podvečer. Snáď mi teraz bude dovolené hovoriť za všetkých, keď poviem, že Oslava to bola nadmieru vydarená. Hodná meno Spoločenstva Tolkiena. Nebolo človeka, čo by sa nebaľil, spoločnosť bola úžasná a počasie, ojoj, počasie bolo najlepšie! Ešte teraz pomyselné strhávam klobúk z hlavy pred organizáciou, ktorá zabezpečila také krásne počasie a v konečnom dôsledku taký podarený vikend. Už teraz sa teším na budúci rok a teším sa na všetkých účastníkov!

Hrdý člen Spoločenstva  
Matej "Fingolfin" Lupták

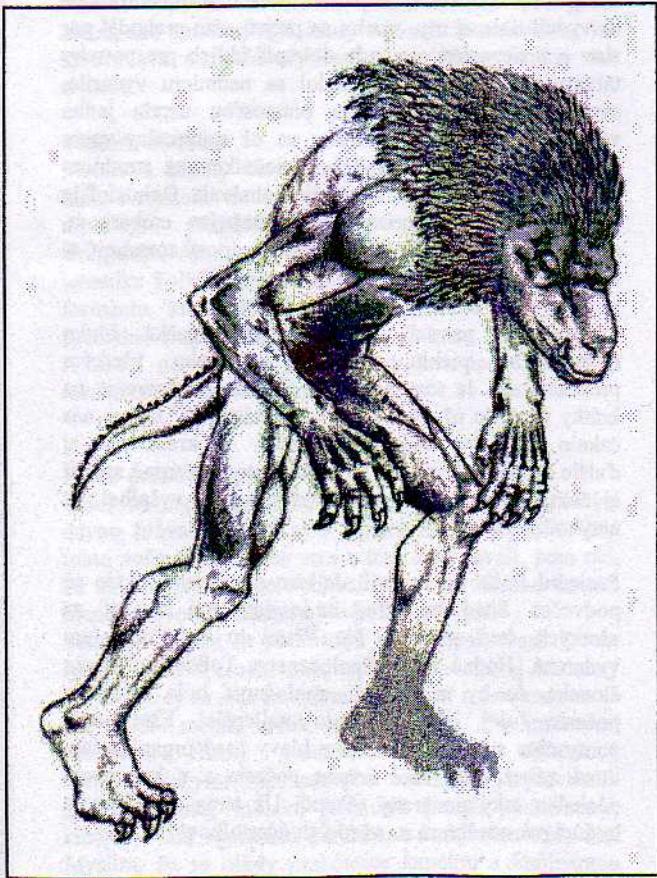
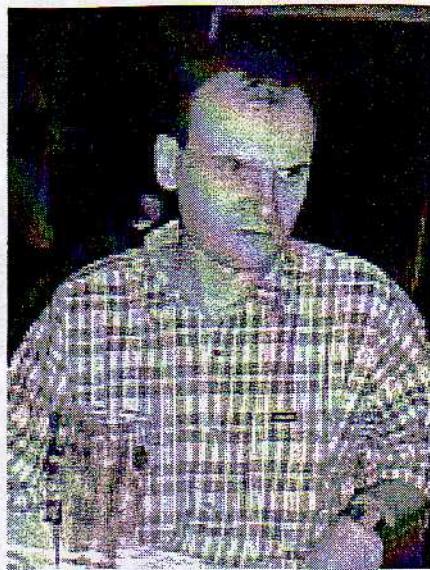


# JIŘÍ KULHÁNEK

Narodený: 31.12.1967, Brandýs nad Labem  
Vek: 38 rokov

O tomto autorovi sa toho bohužiaľ veľa nevie. Dokonca aj internet je v tejto oblasti bezmocný. Pretože J. Kulhánek je jedným z najtajomnejších autorov českej sci-fi. Podľa príručky "Kto je kto v českej a slovenskej sci-fi" si dovolím citovať niektoré údaje...

Od roku 1993 člen SF&F Workshopu. Z jeho diela uvedieme predovšetkým róman Vládci strachu (1995), Cesta krve (1996), ... Jeho rómany sú veľmi obľúbené. Patria medzi knihy, ktoré sú nabité akciou a hektolitrami krvi. Medzi autorových obľúbených spisovateľov patria bratia Strugackí, S. King, R. A. H., J. R. R. Tolkien, A. Sapkowski, L. Souček, L. Klíma, E. Hauserová, Fr. Novotný, J. W. P., J. Velinský, O. Neff a rád číta časopis CREW.



## ZÍSKANÉ CENY:

V roku 1991 sa zúčastnil Parconu a bol nominovaný v kategórii krátka poviedka (*Do rachoty zvesela*)

1993 získal tretie miesto v kategórii román (*Reportáz psaná na svéraci kazajce*)

1994 prvé miesto v kat. poviedka (*Šoulačka*)

Cena Akademie 1996 za najlepší český román *Cesta krve - Dobrák*, *Cesta krve - Cynik*, *99 Divocí a zlí*.

Cena Akademie 1997 Nejlepší domácí kniha *Cynik*

## DIELA:

*Vládci strachu*  
*Cesta krve I. - Dobrák*  
*Cesta krve II. - Cynik*  
*Divoci a zlí I. - Čas mrtvých*  
*Divoci a zlí II. - Hardcore*  
*Divoci a zlí III. - Temný prorok*  
*Divoci a zlí IV. - Kříže*  
*Noční Klub I.*  
*Noční Klub II.*

Michal „Randir“ Šeben



## JIŘÍ KULHÁNEK – NOČNÍ KLUB 1

*Nad hlavou se mi mihla zakrvácená ruka v kožené rukavici s dlouhou manžetou. V té ruce byl - kupodivu - malý šedivý mobilní telefon.*

*Rus s ingramem udiveně vyvalil pravé oko - místo levého měl zlatý konektor. Vsadil bych se, že mu anténa vykoukla uchem.*

*"Neváhej a zavolej," řekl Rozmetal a roztržil mu zbytek obličeje motorem pily."*

Od čias posledného Kulhánkovho trháku uplynulo už veľa vody a iných telesných tekutín, ale oplatilo sa čakať. Ďalší román sa vyznačuje tým, čo je v jeho knihách bežné. Čiže potokmi krvi, zbraňami všetkého možného druhu, upírmi, prípadne inými nadprirodzenými bytostami.

Na úvod románu máme možnosť zoznámiť sa s Nočným Klubom, akýmsi spolkom na ochranu nevinných. Na rozdiel od policajtov a súdov majú trochu iné techniky a vinníkov na mieste ihneď popravujú, v mene „Nočného klubu“. Ich základňa sa nachádza v pražských katakombách. Členovia „klubu“ sú vlastne profesionálne trénovali agenti, ktorí sa musia vysporiadať so zabijakmi, sadistami a masovými vrahmi.

Okrem toho majú aj svoj vlastný verejný život.

Hlavný hrdina románu, Tobiáš, je napríklad spisovateľom. Práve jeho spisovateľská kariéra ho priviedie na cestu, ktorá je lemovaná mŕtvolami. A tak sa dostávame k hlavnému obsahu, k upírom, nakoľko Tobiáš sa zhodou náhod na jedného zmení. Vzápäť na to Nočný klub vyvraždia, jeho samého uväznia na jednej lodi. Ale jeho väznielia urobili jednu z najväčších chýb v živote. Nočný klub nie je totiž nejaká hmotná vec. Je to stav mysele. Tobiáš ho má v sebe. A Nočný klub neodpúšťa... Kulhánek sa nespreneveril svojmu žánru a jeho nová kniha je nabitá až po okraj. Komu vadi krv, ten nech ju ani neberie do rúk, ale kto má rád mierne morbidny a krvavý humor plný akcie, ten určite nepohrdne týmto kusom mäsa. Kulhánkov štýl písania je jednoznačne pútavý, spisovateľské kvality potvrzuje pri dokonalých opisoch boja. Upíri nie sú ako v iných knihách, môžu chodiť po slnku, niektorí dokonca aj lietať, skrátka sú lepší ako tá Stokerova „chátra“.

Ako postupne odhalujete nitky tajomstva, ktorími je dej zahalený, zistíte, že ste na konci knihy. A že chcete ďalší diel.

Jedným slovom.....pohlcujúce.



## JIŘÍ KULHÁNEK – NOČNÍ KLUB 2

*Mříidla automagu se usadila na zádech posledního z prchajících Rusů - kulhal a nohavici měl nasáklou krví.*

*Velmi přesně jsem si uvědomoval, že náboje v hromové pistoli jsou těžce přebité; abych pravdu řekl, zajímalo mě, co to udělalo.*

*Exploze se prohnala uličkou jako výbuch sopky. Okna zadrnčela. Němci si zakryli hlavy rukama a začali se otáčet nohama k epicentru.*

*"Vau!" řekl Ten druhý.*

*"Vau!" řekl jsem já.*

*Zasažený Rus neřekl nic, ale rázem už neběžel poslední, přesněji řečeno neběžel vůbec, ale letěl. Ještě přesněji řečeno, letěly některé jeho kusy.*

Nočný klub sa opäť vracia a s ním sa vracia zákon...

Na konci prvého dielu sa Tobiáš vrátil do Prahy, aby zistil, čo ostalo z Nočného klubu. Ale po udalostiach z prvého dielu sa stane až príliš rýchlo stredobodom pozornosti. Tak máme príležitosť znova počuť hvízdanie guliek, šplehot krví, ktorá strieka z otvorených rán a to všetko v rýchlosťi takpovediac upírskej.

Návrat na cestu lemovanú mŕtvolami je spojený so zmenou zbraní. Tobiáš sa naučil šermovať a tak odseknuté hlavy a trupy nemôžu chýbať. Okrem upírov pribudla „Druhá rasa“, ktorá je akýmsi protikladom upírov a do toho všetkého sa miešajú „starší“ z obidvoch rás. Narozdiel od prvého dielu, je v druhom viac machinácií a zvratov. Niektoré tajomstvá z prvého dielu budú poodhalené, ale rozuzlenie na konci je určite pre každého prekvapením.

Tobiáš sa po obnovení Nočného klubu musí znova vrátiť ku svojej pomste a práve vtedy zistí, že ho celú dobu niekto vodil na špagátku. Zistí, že to chodí medzi upírmi a klanmi, ktoré ovládajú celý svet. Postupne odhaluje nitky sprisahania, ktoré viedlo ku zničeniu Nočného klubu a k vyvraždeniu jeho blízkych. Nepriatelia sa menia na priateľov a naopak. Tobiáš však sleduje hlavne vlastné ciele a snaží sa zachrániť svojich blízkych. To všetko ho priviedie na dlhu cestu okolo sveta. A tak sa ocítá na ostrove pani Dao, kde sa vyzbrojí viac než je nutné a potom mieri do Tokia, do samotného centra jedného upírskeho klanu. Nakoniec skončí v hlavnom centre zlepšeného klanu „Druhej rasy“ a má možnosť pocítiť starobylú magiu.

Tobiáš však má silnú zbraň, tajomný „Stín démona“, brnenie vykované za dávnych dôb, keď ešte aj upíri boli mladí. Podarí sa mu však ovládnúť Démona v brnení, zachrániť Nočný klub alebo zomrie hrdinskou smrťou v magickom ohni?

Jeho šance sú malé, ale ono nie každý upír je ako Tobiáš...

J. Kulhánek zakončil Nočný klub viac než fenomenálne a dokonca dal čitateľovi možnosť spoznať jeho samého. Táto kniha sa pokojne môže zaradiť vedľa Cesty krve a Divoci a zlí. Množstvo krvi a počet nábojnic vyhovujú štandardom ba niekedy ho až prevyšujú. Snáď len ten záver.....no, nie celkom podľa môjho gusta, ale čo už.:)

Michal „Randir“ Šebeň

# STÁVKA



Eduard

„Už som zabudla, aké to je.“

Mrazivým dotykom premenila skalu na ľad a tá sa rozbila na märne kúsky. Hlboko si vzduchla. Potom si rukou objala kolená a sklonila hlavu, takže jej nevidel tvár.

„Už som zabudla na všetko.“

„Je niečo iné, čo ti pomôže. A nie je to teplá krv.“

„Áno?“ Krátko a trpko sa zasmiala. Pôvabne vstala a spravila pári neurčitých krokov. „A čo také? Hľadala som dosť.“

„Ľudské srdce. Srdce, ktoré bije a cíti,“ odpovedal bez strachu.

„Tak mi daj to tvoje!“ skrikla zrazu a na chvíľku pripomínila beštiu z ľadu, ktorou bola. Z pravej ruky natiahnutej pred ním mu vytryskol žiariaci plameň. Stiahla sa. Oheň jej ubližoval, nemohol ju zahriat. Nič z vonka ju nemohlo zahriat. Nič ju nemohlo zahriat, okrem... okrem krvi, ktorá by jej kolovala v žilach, pulzujúcej červenej krvi. Preto číhala na obeť a pila ich krv. Chcela piť ich krv. Ako sa však dotkla ich tel, menili sa jej pred očami na ľad a nechávali ju v trýznivej tichej beznádeji.

„Nie. Musí to byť srdce, ktoré vyžaruje svoje vlastné teplo. Tu môžeš príliš podľahnúť snom,“ pokračoval väzonym, no zvučnym hlasom. Bol si istý, že mu dôveruje. „Sadni si.“

Poslúchla. Zložila nohy pod seba a hlavu si oprela o kameň. Ten bol dávno z čistého ľadu. Pričasto naň skladala telo vyčerpané smútkom a zúfalstvom. Nemohla si zvolať smrť. Bola bytosťou, lež už nie bytosťou čisto ľudskou. Tá iná súčasť jej ja jej nedovolila siahnuť si na život.

„Počúvaj. Počúvaj pozorne.“

Prikyvla.

„Aj ty si kedysi bola človekom. Bola si smrteľnou ženou,“ hovoril a nevedel, odkiaľ berie slová. Nevedel, odkiaľ berie istotu. Avšak vedel, že sa nemýli; oči sa jej lesklí. „Smrteľnou ženou, ktorá lúbila. Aj ty si lúbila.“

„Lúbila, lúbila,“ opakovala stiahnutým hlasom, „lúbila...“

„Lúbila, a veľmi. Ale láska ťa sklamala a on ti srdce smrteľnej ženy zlomil.“

Zúfaly ston mu potvrdil, že má pravdu.

„A ty si hľadala únik v Jaskyni, priala si si už nikdy necítiť, už nikdy nebyť viazaná srdcom, byť chladná ku všetkému a ku všetkým... Lenže Jaskyňa ťa vzala za slovo. Želanie si vybraло svoju daň.“

Opäť sa ozval jej smiech, v ktorom pribúdalo horkosti.

„A čo tým získam? Prečo si mi to pripomínať? Čo si tým dosiahol?“

Nedal sa vyviesť z rovnováhy. Pohľadom ju upokojil a umľcal.

„Spomínaj,“ šepol a jeho slová sa jej vkrádali do podvedomia, do ľudského podvedomia, „spomínaj, spomínaj na každé jeho slovo lásky, každý dotyk, každý bozk... A spomeň si aj, že to bolelo, keď ťa opustil, nie na hnev, ale na bolest – pretože vždy bolí, keď láska toho druhého slabne a zhasne.“

A ona spomínila, hľadala do prázdnia a zdalo sa jej, že prázdroj je príliš hlboké; privrela oči a keď ich otvorila, po lící jej stekal pramienok sĺz. Slzy nezamrzali, keď sa dotkli jej tváre, a zanechávali na modrej pleti biely prúžok. Prúžok skutočnej kože, ktorá bola pod ľadom svetlobelasej farby. Kvapka jej tiekla po krku, šíji, prsiach... A ona spomínila a plakala, slzy sa jej po tele rinuli prúdom a vlievali život do skrehnutých údov, rozrápali mráz a zohrievali srdce.

Po chvíli tu ležala nahá a krásna a uvedomila si, že je jej zima, tak zima, ako jej už nebolo dlho; pretože keď bola sama chladom, cítiť nedokázala. Chcela inými očami pohladiť na svojho dobrodinca, ale... už ho nenašla. Neviedela ho. Zmizol. Ako mráz a ľad. Ostala len spomienka na hlas a slová.

„Vidiš,“ povedal tmavovlasý muž, práve sa zjavivší, „aj kúzlo Jaskyne sa dá poraziť, teraz som ti to dokázal.“

„Kúzlo Jaskyne nie je až také silné,“ odpovedala postava stojaca vedľa neho. „Nabudúce použijem niečo zložitejšie.“

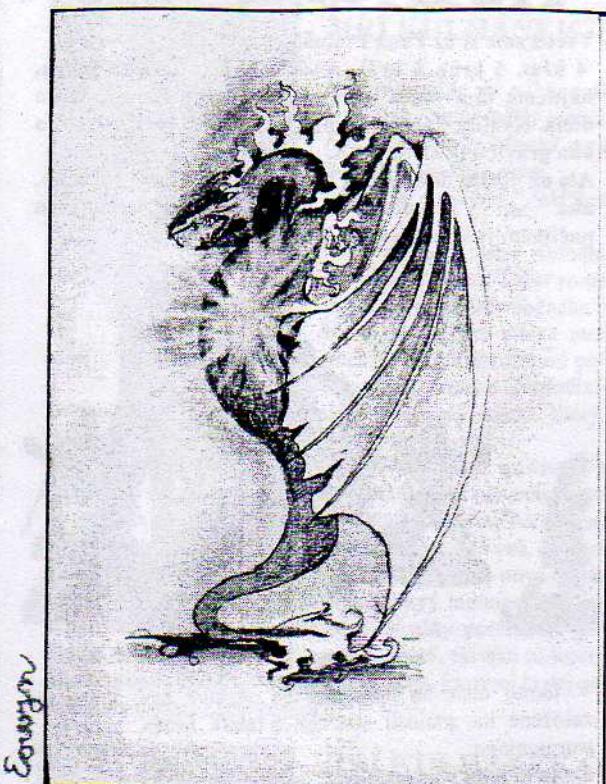
„Netvár sa tak,“ zasmial sa muž, „vyhral som stávku.“

„Škoda len, že si nakoniec vsadil život toho dievča.“

Lothmiril



# CENA ZA POMOC



Eduard Štrba

Hmla zahaľovala všetko, zdalo sa mu, že ním preniká a sám sa stáva jej súčasťou. Vedel, že je to len sen, ale túžil spoznať príčinu tejto vidiny, a preto stále kráčal d'alej. Zrazu opäť začul ten hlas. Vychádzal z hĺbky pred ním. Žiadal... nie, prosil ho o pomoc.

"Kruhy Stredozeme sú uzavreté. Nemôžem nájsť cestu do Valinoru..."

Je možné, že niekto z Prvorodených ostal v Stredozemi? Ešte stále, po toľkých rokoch?

Belthil zahanbene sklonil hlavu a čierne vlasy mu skryli oči.

"Áno. Požiadal som orly, aby ma odniesli do Stredozeme aj bez dovolenia... Ale nebolo to z nevďaku," znova zdvihol zrak, a keď na Manwého tvári nenašiel pochopenie, otočil sa na Vardu.

"Elentári, niekto z nás ostal uväznený v Stredozemi..."

"Chceš, aby sme mu pomohli?" jej hlas bol silný a na okamih ho zarazil.

Potom sa však vzchopil: "Ak nie my, tak kto? ...viem, že to môže byť nebezpečné."

Predstúpil Mandos a povedal vetu, ktorá zahrmela palácom ako slová osudu:

"Nech ide, ale nevráti sa tak, ako očakáva." Varda sa pozrela na Manwého, a keď svetlo jej očí dopadlo na jeho vekovitú tvár, akoby sa tým roztopil ľad v jeho pohľade.

"Dobre," prisvedčil Manwé, "môžeš ísť. Dovolím Gwinthorovi, aby ťa tam odniesol. Privedť toho, kto k tebe prehovoril vo sne. Môže vstúpiť medzi nás."

Odchádzajúc spred ich trónov Belthil ešte raz pozrel na Vardinu ušľachtilú tvár, aby si ju lepšie vryl do pamäte. Zachytil aj Mandosov pohľad a napadlo ho,

akým riadením osudu mohol niektorý z elfov zostať na vzdialomobreži. V okamihu, keď bola brána za ním zavretá, sa oči všetkých prítomných upreli na Mandosa a ten opäť prehovoril:

"Čaká ho stretnutie s nesmrteľným. Ale nebude to elf."

"Odkedy som priplával do Valinoru, prestal som počítať roky," priznal si Belthil.

"Už viac ako dvetisíc rokov zo Stredozeme nikto nepríšiel. A aj predtým len ako duchovia do Mandosových sieni. Tu sa to medzitým zmenilo. Ani to nespoznáš," povedal Gwinthor, kym sa nadľho odmlčal a ako sa bližili k pobrežiu, elf mu musel dať za pravdu. Všetko bolo úplne iné, než aké to opúšťal. Rieky zmenili svoje korytá, prístavy zmizli a objavili sa inde, všade videl čudné, narýchlo postavené domy, zrejme obývané ľuďmi, a celá zem mu pripadala cudzia. Dodaleka sa tiahli hnedé polia a rúbaniská a z mnohých domov stúpal k oblohe čierny dym. Zjazvená zem akoby sa mu umiešala do krvi a naplnila mu srdce trpkým sklamaním. Niečo mu však vravelo, že snáď na pobreží by mohol nájsť toho, kvôli komu sem prišiel, preto požiadal mocného dravca, aby ho tam zložil.

"Keď ma budeš potrebovať, zavolaj a ja priletím," povedal mu Gwinthor, kym rozopál mohutné krídla a vzniesol sa do výšky. Na dohľad mal iba prúžok pobrežia a niekoľko ostrovov. Jeden z nich sa zdal byť spojený s pevninou úzkou plynčinou, ktorá vyzerala ako podmorský chodník. Pocítil nutkanie ísť tam, ale v tom okamihu začul za chrbotom detský hlas a otočil sa.

V piesku stalo malé dievča, smrteľníčka, tak štyri- päť ročná. Belthil jej reči nerozumel. Potom sa na skalách nad plážou ozvali aj iné hlasys, mužské, a rýchlo sa k nim priblížili tria ozbrojenici. Postrčil dieťa za svoj chrabát tak, aby stál medzi ňou a mužmi. Dvaja hned zastali a chopili sa mečov, ten tretí ho obchádzal oblúkom a v ruke držal krátky pevný luk. Vyštekol párslov a Belthil prekvapene sledoval, ako k nemu dievča pristúpilo. Pochopil, že to je jej otec. Možno ju chceli len chrániť pred cudzincom... V tom okamihu ju chlap tvrdou udrel pŕstou a kopol ju do brucha tak silno, že sa zvalila na chrabát a začala kvíliu nariekať. Belthilovi zovrela krv v žilách a bez zaváhania tasil meč.

Ostrov už neboli d'aleko. Elf bežal tak rýchlo, ako mohol, ale slaná voda ho pálila v ranach ako oheň a stratil už veľa krvi. Na brehu za sebou nechal šest mŕtvych, ale ďalší mu boli v pätach a teraz mali so sebou aj dva kone. Špliechanie za jeho chrbotom sa približovalo. Nedovolil si obzrieť sa, ale vo chvíli, keď prebehol celú plynčinu a dostal sa na ostrov, prvý z jazdcov ho dostihol a zrazil na zem. Belthil vyskočil a rozbehol sa ku skalám. Jazdec mu vošiel do cesty, ale elf mu šialeným skokom prekízol popod koňa a vzápäť vbehol medzi balvany. Blízko zbadal napohľad malú prieplábu v skalnej stene, ale v zúfalstve si pomyslel, že by mohla byť väčšia, než sa zdá a vrhol sa do tmy. Pocítil závan vzdachu a uvedomil si, že trhlinu pred ním vytvára obrovskú jaskyňu, ktorá siaha do netušených hlbín. Nevedel, prečo zrazu pocítil taký zmätok. Náhle však pochopil - ten priestor neboli prázdny a v trne pred ním sa vztýčil mohutný tieň. Dve oči zažiarili z temnoty.

Nič netušiaci lovci naslepo vbehli dnu, ale nezbudali ho a ešte pári krokov bežali so zúrivými výkrikmi, kym si všimli, že smrť ich už čaká. Elf sa vrhol na zem práve vo chvíli, keď jaskyňu ožiaril prudký oheň

a spálil oboch smrteľníkov. Ale Belthil už nevládal bežat späť. Jeho krv sa vpíjala do piesku a jeho telo bolo príliš doráhané. Zavrel oči a odvážil sa dúfaj, že jeho smrť bude rýchla.

Vietor sa mu pohrával s vlasmi. Postupne si uvedomil, že leží vysoko v oblakoch. Musel sa zrejme nejak dostať z jaskyne a Gwinthor ho našiel. Ale to znamená, že... nesplnil to, kvôli čomu prišiel. Potom sa zarazil. Pod rukami cítil šupiny. Rozhliadol sa a zistil, že leží na chrbe strieborného draka, ktorého obrovské krídla sa napínali vo vetre a pred sebou uvidel mierne pootočenú hlavu, ktorá ho pozorovala zafirovým okom. Všetko sa mu začalo vyjasňovať.

"Myslel som si, že sa mi to iba zdá. Nikdy som nepočul o drakovi s modrými očami. Ani o tom, že by nejaký zachránil elfa."

"Vala Melkor uväznil mnoho ohnivých duchov do tel drakov, ale ja... som si to svoje zvolil sám. Ostatní z Valar a Maiar ma podozrievali, a tak Manwë odmietol, keď som mu ponúkol svoju vernosť. Dlhho som sa utápal v horkosti a blúdil som severnými končinami. A potom som zistil, že pre mňa je najvzdialenejší Západ uzavretý. Preto som musel obrátiť späť tvoje kroky. Len s tvojou pomocou nájdem cestu k svojmu osudu. A ten nie je v Stredozemi."

"Tol'ké sa zmenilo... a... Ľudia na nás zabudli. Po elchoch už neostala ani stopa..." Belthil sa zahľadel do diaľky pred nimi a zazdalo sa mu, že tam uvidel žiaru zasneženého Taniquetilu. Vtom ho zasiahal nová vlna bolesti, silnejšia než tie predtým a svetlo zmizlo.

"Nie sme ďaleko..." ozval sa neistý drakov hlas, "ale už sa nemôžeme vrátiť späť. Ak mi teraz nepomôžeš, obaja zomrieme."

"Nemôžem," zašeckal vyčerpané, ale predsa sa pokúsil vybaviť si v duchu tvár Vardy Elentári a zavolal jej meno. Stále viac krvácal. Na obzore sa znova objavila slabá žiara, ale bola o poznanie bližšie. Drače krídla sa napínali čoraz rýchlejšie. Na nebi sa zjavili oštupy bleskov a prudký vichor ich poháňal vpred. V prázdnote pod nimi sa zjavili vysoké vlny, ktoré sa zrážali a vytvárali spnené viry.

"Dokázali sme to," povedal Belthil ticho, ale drak zachytí aj jeho ďalšiu myšlienku: Žiadnen drak ešte nikdy nevstúpil do Zemí neumierajúcich.

Dosadol na chladnú zem a pozrel sa späť na východ. Zakrátka by sa mal objavíť úsvit a za ním nový deň. Sklonil sa a nechal z chrba skliznuť bezvládne telo, ktoré uložil pred seba. Už sa nemusel ponáhľať. Vystrel svoje dlhé hadie telo a zvesil hlavu. Nikto nevidel osamelú slzu, ktorá spadla do piesku a bez jedinej stopy sa stratila. Nastalo nové brieždenie.

Isilóte



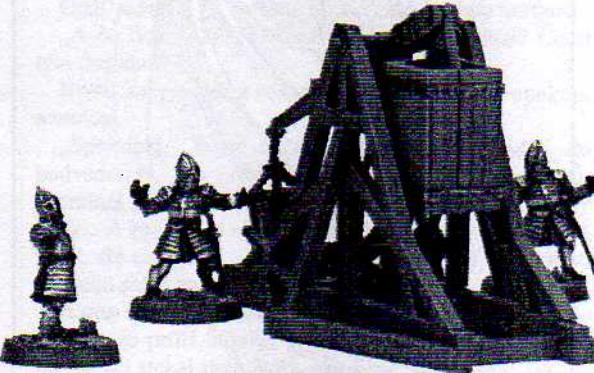
NR 2005

# :WARGAMING:

Všetci sme si už Pána Prsteňov prečítali.

4 krát. 5 krát. 6 krát. A vždy keď to čítame znova, nájdeme tam niečo nové vďaka komplexnosti tohto diela. Kvalita Pána Prsteňov je už konštantá, rovnako ako gravitácia alebo USA.

Ale už dlhšiu dobu sa na trhu objavujú nové spôsoby, ako sa v Stredozemi ocitnú prostredníctvom počítačových a stolových hier.



V tomto čísle sa pozrieme na stolové hry, ktoré sú založené na znalosti stratégií a taktik hráča, teda tzv. wargamingu.

## Čo je to teda wargaming ?

Predstav si že stojíš na vršku hory a pred tebou sa hemží tvoja armáda a muži len nervózne čakajú na tvoje rozkazy.

Mávneš rukou a tvoji elfski lukostrelci natiahnu tetivy Škreti naproti vám už dvihajú svoje štíty nad hlavy. Znova mávneš rukou a neprijemné ticho zruší nárek traſených.

Ale tvoj super nie je naivný a zachováva si chladnú hlavu. Z radov Škretov sa vytvorí koridor a na lukostrelcov sa vyrúti horda jazdcov na vlkoch. Elfovia hádzia svoje luky na zem, rozutekajú sa na všetky strany - presne to, čo jazdci chceli, takto ich dali dole jedného po druhom.

Tvoji vojaci sa na masaker pozerajú z diaľky, poslušne stoja v radoch. Za chvíľu vidia vzduchom letieť obrovské balvany, ktoré dopadnú rovno medzi prvé rady.

Morálka opäť nevydrží a niektorí sa s krikom rozbehnú preč, no tvoji kapitáni zdvihnu vlastky vysoko do vzduchu a niektorí sa vrátia späť na svoje posty.

Pozrieš sa dopredu a vidiš, že orkvia sa dali do pohybu. Konečne sa ukáže odvaha v boji.

Tak toto bol len úryvok zo začiatku bitky. Wargaming je v skutočnosti hobby, v ktorom sa vziaje do úlohy generála svojej armády, ktorú si postaví zo zakúpených modelov. Jedna z najznámejších je *The Lord of the Rings* od Games Workshop.

Modely sa kupujú väčšinou v krabiciach alebo jednotlivovo, záleží na potrebách hráča. Preto sa treba rozhodnúť, akú armádu bude chcieť hráč viesť a na akej stratégii bude založená. Preto je lepšie podiskutovať o tom so skúseným hráčom, ktorý vám v tomto poradí.

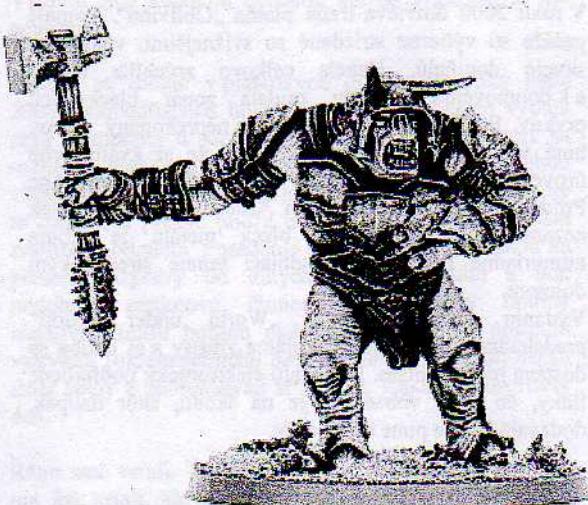
Nech už ale hráte za akúkoľvek armádu, modely bude treba poskladať a vyfarbiť, čo je však jedna z tých oddychových činností wargamingu.

Hráč aplikuje svoju tvorivosť a fantáziu a preto vyzerá každá armáda ináč. Sú ľudia, ktorí sa venujú iba maľovaniu a vytváraniu rôznych scenérií, ktoré si potom vystavujú.

Ked' už teda máme armádu postavanú a vymaľovanú, je čas nájsť ostatných hráčov a hrať. Na Slovensku dnes už nie je problém nájsť takúto komunitu, najlepšie ak sa s niekým dohodnete na stránke [www.wargaming.sk](http://www.wargaming.sk) a nájdete si tak niekoho z vašeho okolia.

#### Ako teda taká hra asi vyzerá?

Hráči majú pridelený istý počet bodov, za ktoré si môžu zaobstaráť armádu. Táto hodnota teda určuje, ako veľké bude rozpätie armád, od 400, čo je pári jednotlivcov po 5000, čo sa dá považovať za celkom slušnú masu.



**Príklad :** Dohodneš sa s kamošom, že si zajtra dáte malú bitku ľudi a škrotov na 800 bodov.

Z predchádzajúcich bitiek vieš, že tvój kamoš stavia na silu škretích jazdcov, preto prvá jednotka, čo si pripravíš je odiel 15 ľudí. Za 5 bodov máš jedného základného vojaka s mečom. Ty ale tých 15 vybavíš kopijami, pretože vieš, že túto jednotku dás do prvej linie proti jeho psom. Kopija je za extra 2 body. Teda  $7 \times 15 = 105$  bodov a hned máš základ armády.

Okrem radových vojakov sa na poli účtuje aj hrdinovia ako čierni jazdci, Gandalf alebo dokonca sám Sauron ktorí majú magické schopnosti a dokážu výrazne ovplyvniť výsledok bitky. Tieto jednotky sú väčšinou jedinci ktorí sú dosť drahí na body, ale do bitky prinášajú určitú autentickosť v zmysle vodcovstva. Jednotky ktoré bojujú pri hrdinovi, majú zvýšenú morálku a niekedy dokonca aj silu.

A nakoniec sa na bojiskách objavujú špeciálne jednotky, ktoré z bitiek urobia pestrú show, ako napríklad ľudské trebušety alebo škretie praky. Väčšina týchto jednotiek má vlastné špeciálne pravidlá, ktoré opisujú, ako jednotka funguje.

#### Ked' už teda vieme, aké jednotky sa môžu na bojisku vyskýtnúť, ako vyzerá také jedno stretnutie ?

V prvom rade si treba uvedomiť, že táto hra nie je niečo, čo si doma človek rozloží raz za týždeň, aby sa zabavil s rodinou. Hráči sa väčšinou dohodnú dopredu na určity deň, ked' sa stretú. Také stretnutie môže trvať od troch hodín až po celý deň, záleží čisto na skúsenosti hráčov, ako často sa budú zastavovať, aby sa pozreli do pravidiel ( a verte mi, na začiatku sa budete pozerať často ) a na celkovej príprave terénu.

V každom prípade si do stretnutia hráči spíšu armády a pripravia si modely do oddielov. Na prenos modelov sa používajú špeciálne kufriky, modely sú často veľmi krehké.

Ked' už sú hráči na danom mieste, začnú si vyklaďať jednotky na pole. Je len na hráčoch ako sa rozhodnú, že budú postupovať pri rozkladaní, ale väčšinou sa rozkladajú obidvaja naraz bez toho, aby sa nejak extra pozerali na súpera. Rozloženie je dosť taktickým krokom a preto je dôležité chápať, aký vplyv môže mať terén na výkon jednotiek.

Ked' už sú obe armády rozložené, môže sa začať bitka.

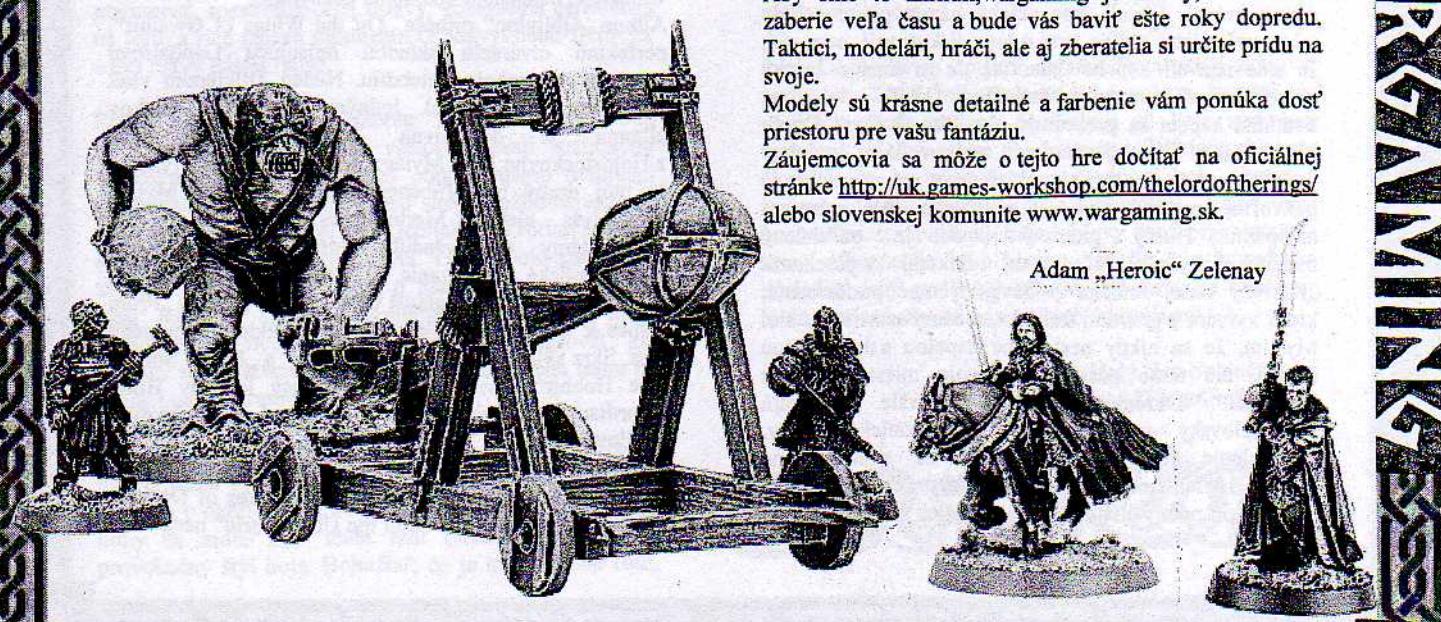
Stretnutie jednotlivých bojových modelov je rozdelený do viacerých fáz, ktoré určujú pohyb každého modelu. Pri hre sa, samozrejme, hádže kockou. Každý model má svoje špecifické vlastnosti a schopnosti a je dôležité poznať svoju vlastnú jednotku, čo v boji dokáže. Chce to však trochu praxe a na prvýkrát nikto nedokáže presne odhadnúť, ako sa stretnutie vyvinie.

Aby sme to zhrnuli, wargaming je hobby, ktoré vám zaberie veľa času a bude vás baviť ešte roky dopredu. Taktici, modelári, hráči, ale aj zberatelia si určite prídu na svoje.

Modely sú krásne detailné a farbenie vám ponúka dosť priestoru pre vašu fantáziu.

Záujemcovia sa môžu o tejto hre dočítať na oficiálnej stránke <http://uk.games-workshop.com/thelordoftherings/> alebo slovenskej komunite [www.wargaming.sk](http://www.wargaming.sk).

Adam „Heroic“ Zelenay



# GALADRIEL



Tolkienov svet inšpiroval mnohých umelcov a to nielen na literárnom poli. Dôkazom toho sú desiatky výtvarníkov čerpajúcich z Tolkienovej mytológie, viacero pokusov sfilmovať profesorovo dielo, amatérské i profesionálne divadelné spolky a v neposlednom rade svet hudby. Téme Hobita, Pána Prsteňov či Silmarillionu sa venuje úžasné množstvo hudobných celkov, počnúc skladateľmi väčnej hudby, pokračujúc folkovými formáciami až po tie najčiernejšie kusy metalu. A práve hudbe inšpirovanej Tolkienom sa budeme v tejto rubrike venovať. A začneme hned' zostra, lebo je to metal, ako hudobný štýl, ktorý vo svojich textoch najviac spracováva a zdieľa myšlienky pre žáner fantasy tak typické.

## Tolkien a Metal

Metalové kapely čerpajúce z diela profesora Tolkiena možno rozdeliť na dve skupiny. Na tie, ktoré si z jeho mytológie prepožičali názov kapely (ako napr. Gorgoroth, Amon amarth, Burzum), ale nijako zvlášť sa tematike Tolkienovych diel nevenujú. A potom tu máme formácie, ktoré doslova žijú fantastikou a Tolkienom špeciálne (napr. Blind Guardian, Orkrist, Summoning). A medzi ne patrí aj bratislavská dark-doom metalová formácia s názvom Galadriel.

## Prečo práve Galadriel?

„Bol to nápad nášho kamaráta, ktorý s nami kedysi dávno hrával. Chceli sme nejaký názov práve z diela tohto veľmajstra a dlho sme o tom diskutovali. som rád, že sme nazvali kapelu Galadriel. Je to krásne ženské meno“, hovorí frontman a basák Dodo Ďatel. Samotná kapela sa prezentuje ako Slovak Dark Doom Metal Band. Tomuto zaradeniu zodpovedá aj hudobný prejav, ktorý sa sice za uplynulých desať rokov existencie pozvoľna menil, však stále dýcha pochmúrnymi náladami. Hútň gitarový zvuk je odľahčený melancholickými klávesovými linkami a plochami. „Klávesy našej muzike pridávajú jemné podfarbenie, ktoré vytvára s gitarami kontrast, o ktorý nám vždy šlo. Myslím, že sa nikdy nestaneme kapelou s dominantou kláves, ale tento nástroj má svoje miesto v hudbe Galadriel.“ Okrem klávesov najnovšie dotvárajú galadrielovský výraz sample a elektronické prvky. Vykreslenie atmosféry a melodika sú silné zbrane Galadriel a ich hudba preto nepôsobí priamo agresívne, i keď sa pri počúvaní dočkáme aj tvrdších momentov.

## Stručná história Galadriel

Dodo spolu s gitaristom Volod'om Zádrapom založili kapelu 17.7.1995 (tohto roku oslavuje Galadriel výročie 10 rokov pôsobenia na scéne!!!). Už o pol roka neskôr nahrali prvé demo „Ruins of Time“. Nasledovali personálne zmeny. Kapela vyskúšala celkom tri speváčky a práve tá tretia, Soňa „Witch“ Kozáková a jej charizmatický vokál sa ukázali byť tým pravým orechovým.

Prvý album „Empire of Emptiness“ vydáva anglická firma Unknown Territory v roku 1997. Ide o doom metal pomalého až stredného tempa so striedajúcim sa ženským vokákom s chlapským murmurom.

O dva roky neskôr vychádza „The Mirror of Ages“, omnoho vyzretejší materiál, na ktorom je poznat' dnes už typický galadrielovský rukopis.

V roku 2000 dozrieva tretia platňa „Oblivion“. Pomalé pasáže sú výborne striedané so svižnejšími, vokály sa skvelo dopĺňajú. Kapela celkovo zrýchliла tempo a k doomovému základu pridala zapár blackových prvkov. Podľa môjho názoru ide o neprekonaný vrchol, hoci v roku 2002 kapela dokazuje, že si kvalitatívnu úroveň vie udržať. Slovenské vydavateľstvo Metal Age Productions im vydáva „From Ashes & Dust“. Napriek nezanedbateľnému vplyvu black metalu je album mimoriadne melodický pôsobiaci temne stredovekým dojmom.

Vydaniu piatého albumu „World under World“ predchádzajú drastické personálne zmeny a aj hudba sa dostáva niekam inam. Pribúdajú elektronicky podfarbené linky, čo však vôbec nie je na škodu, skôr naopak, dodávajú hudbe punc originality.

## Texty Galadriel

Textový odkadz kapely je vcelku jasný z jednej nenápadnej vetičky vnútri bookletu k jednému z albumov: „darknesseroticaluciferfantasymysterium inside...“

Dodo: „Mám rád fantasy literatúru so štipkou heroizmu. Mojimi obľúbenými autormi sú J.R.R.Tolkien, Roger Zelazny, Michael Moorcock...“

Album „Empire of Emptiness“ rozoberá ľudské vnútro a opisuje najmä jeho tienisté stránky. „Riša prázdnoty“ tak vlastne symbolizuje povahu ľudských sŕdc.

Na „The Mirror of Ages“ sa objavujú aj prvé fantastické témy. Názvy skladieb, „Vampirian Love“ či „Lost Paths of Unicorns“ nenechajú nikoho na pochybách.

Album „Oblivion“ prináša „On the Wings of Gwaihir“, perfektú otváraciu skladbu opisujúcu Gandalfovu premenu na vrchole Celebdilu. Nielen Tolkienom však žijú členovia Galadriel. Jedným z najlepších kúskov albumu je deprezávna „Lavondyss“ čerpajúca z Holdstockovho Lesa Mytág: „Čo sa Holdstocka týka, je to môj druhý najobľúbenejší spisovateľ. Les Mytág, Lavondyss... alebo aj Merlinov les sú geniálne príbehy. Tieto témy si vyžadujú dosť atmosférické až melancholické spracovanie.“ Dodove slová obhajuje aj skladba „Strong One against the Storm“ z albumu „From Ashes & Dust“, opäť inšpirovaná architektom tajomného lesa. Skrz skladby „Armies of Valinor“ a „Bard's Song – The Hobbit“ (cover od speed-fantasy legendy Blind Guardian) je Tolkienove dielo prítomné aj na štvrtom štúdiovom alume.

Okrem fantasy tém je lyrika Galadriel verná aj omnoho „fyzickejším“ tématom. Skladby ako „Strokes of Desire“, „Dark Erotica“ alebo „Sex in the Underworld“ nesú silný

sexuálny podtext a skladajú tak poctu aktu, kde sú potrební vždy (aspoň) dvaja.

Galadriel patrí medzi moje najobľúbenejšie formácie svojho štýlu, na Slovensku patria rozhodne k tým najlepším. Vrelo doporučujem všetkým, kto má rád mystiku tvrdšieho razenia a hlbší ponor do temnejších vôd ľudského vnútra...



#### Momentálna zostava:

Dodo Ďateľ – вокály, basa  
Soňa „Witch“ Kozáková – ženské вокály  
Matúš Hanuš – gitara  
J.S.K. – klávesy  
Ľubo Hojas Ducky – bicie  
Michal Podolský – gitara

#### Diskografia:

*Empire of Emptiness* (Unknown Territory 1997)

*The Mirror of Ages* (Unknown Territory 1999)

*Oblivion* (Unknown Territory 2000)

*From Ashes & Dust* (Metal Age Productions 2002)

*World under World* (Metal Age Productions 2004)

*Empty Mirrors of Oblivion* 1995 – 1999

(Metal Age Productions 2005)

Web: [www.galadriel.sk](http://www.galadriel.sk)

(pozn. www stránka je na vysokej profesionálnej úrovni, nájdete tu všetko od prehľadu tvorby, cez texty, fotografie z koncertov, aktuálne koncertné podujatia až po diskusné fóra.... vrelo odporúčam!!!)

#### Malá ukážka textov z dielne Galadriel:

##### *Armies of Valinor /From the Ashes & Dust/*

Into the battle we ride again  
Against the dark one, against the terror, suffering and pain  
We are the Valar, Lords of the West  
The light of trees still shines in our eyes from the past

Across the sea, into the north  
There dwells the evil, the enemy we must fought  
The elves cursed his name for all the time  
Now he will feel the anger of those, who remained divine

Armies of evil, orcs and dark men  
Scattered away as their fortress fell  
Whirlpool of battle changed Middle Earth  
To still remind the victory of Valinor

##### *On The Wings Of Gwaihir /Oblivion/*

Return from oblivion...

Embraced by the flames  
I fell down, I fell in desperate anger  
Into those nameless deeps  
Out of time, out of any apprehension

Through black paths of Khazad-dum  
Through my own fear, I've tried to find a way out  
I felt the cold breathe of doom  
In darkness, blind, I followed the enemy of mine

Storm and haze wreathed the mountain  
As we left the bottom level of the world  
On Celebdil, I gave out all my powers  
And defeated magic of the Balrog's soul

Then the dark arose in my mind  
I wondered out of reality  
Each day was like one Ard's age  
And all stars twinkled in my eyes

Naked and forgotten, I've been sent back to life  
So found me Gwaihir,  
He took my body and flew away...

lyrics by Galadriel

Máme za sebou prvú časť seriálu Tolkien v hudbe, prostredníctvom ktorého by sme vám chceli predstaviť niektoré zaujímavé formácie čerpajúce z diela profesora Tolkiena. Pripravuje sa príspevok o kapelách Orkrist, Blind Guardian a The Summoning, takže sa máte na čo tešiť. Do seriálu by sme chceli zaradiť aj kapely iných štýlov, ktoré sa nechali Tolkienovým dielom inšpirovať, preto ak máte svojich obľúbencov vo svete „Tolkien-hudby“, dajte nám o nich vedieť na [darkenemy@freemail.sk](mailto:darkenemy@freemail.sk).

s pozdravom Matúš „Loki“ Hyžný

### Je sladká

Je vrúcná  
Je horúca  
Je sama  
A pláče  
A stoná  
A vzdychá  
Svet ju nechce  
Cerí tesáky  
Usmieva sa  
Kvapká krv  
Krv z jej pier  
Krv z jej zubov  
Z jej srdca  
Je smutná  
Je nahnevaná  
Je rozhodnutá  
Svet ju nechce  
Ona chce svet  
Chce krv  
Chce všetko  
Chce teba  
Je smrť

Je krutá...

Veronika „Lothmíril“ Frankovská

### Čierna krv

Prvý raz rozum zatemní  
druhý raz šialenstvo prinesie  
tretí raz ťa vôle zaví!

Príde noc a dlho potrvá  
zahali nás do svojho závoja  
jedna podľahne a druhá nie?  
Ked' príde čas, ktorému nič  
neodolá?

Čierna krv zhustne, či sa  
rozplynie?  
Nový deň možno nikdy nepríde.

Nenwen Telpeniel



\*

V rozbúrenej rieke sa učím plávať,  
v rozbúrenom mori sa utopím.  
Prúd ma unáša k delte...  
po malo... ale isto!

Nenwen Telpeniel



## O SPOLOČENSTVE

Spoľačenstvo Tolkienu ( ďalej len ST ) je registrované združenie ľudí, fanov zaobrájúcich sa fantastikou a predovšetkým tému diel pána J. R. R. Tolkienu. Našou prvoradou snahou je zdržovať ľudí, ktorých Tolkienove diela zaujali rovnako väšnivo ako nás, a majú záujem stretávať sa, či komunikovať s rovnakou krvnou skupinou. ( V kruhu nášho druha hovoríme takýmto Ľud'om „Tolkien positive“. ) Ďalšou našou snahou je zveľaďovať mena profesora Tolkiena, širenie myšlienok a posolstiev jeho diel, ale tak isto osobne prispievať k dopĺňanju informácií, ktoré by pomohli zodpovedať niektoré nejasné otázky. V rámci zbierania týchto informácií ST spolupracuje s inými záujmovými skupinami, či jednotlivcami ( autormi, prekladateľmi, teoretikmi, výtvarníkmi ) zo Slovenska, ako aj ďalšími spoľačenstvami prevažne z Českej republiky. Mimo týchto prioritných aktivít sa ST podieľa na tvorbe rôznych verejných stretnutí ľudí zaobrájúcich sa fantastikou ( conov ), organizuje takéto stretnutia a podporuje myšlienku takýchto stretnutí svojou účasťou. Vyhlásuje tiež rôzne autorské súťaže na tolkienovskú tému, či už sa jedná o kreslenie alebo písanie, a následne propaguje najlepších autorov.

No a nakoniec sa ST snaží svojim členom poskytnúť jedinečnosť a kúzlo, ktoré určite pocitili pri čítaní Tolkienovych kníh tým, že pre nich organizuje a vymýšľa rôzne stretnutia so zaujímavými ľuďmi, párty, hry, výlety, vedomostné kvízy, ankety, atď. Ručne – stručne: TOTO je naša Stredozem.

ATHELAS – FANZIN OBČIANSKEHO ZDRUŽENIA SPOLOČENSTVO TOLKIENA ( [www.tolkien.sk](http://www.tolkien.sk) )

Šéfredaktor: Matúš „Loki“ Hyžný ( [darkenemy@freemail.sk](mailto:darkenemy@freemail.sk) )

Pomocný redaktor: Matej „G“ Tejbus ( [p.t.tejo@stonline.sk](mailto:p.t.tejo@stonline.sk) )

NA VÝROBE TOHTO ČÍSLA SA PODIEĽALI:

Design, úprava: Matúš „Loki“ Hyžný

Cover art: Daniela „Dandy“ Bodíšová

Ilustrácie: Daniela „Dandy“ Bodíšová, Dih, Eva „Eowyn“ Obertová, Matúš „Loki“ Hyžný

Autori článkov a básni: Matej „Fingolfin“ Lupták, Adam „Heroic“ Zelenay, Isilóte, Matúš „Loki“ Hyžný,

Veronika „Lothmíril“ Frankovská, Nenwen Telpeniel, Michal „Randir“ Šebeň

Priatelia Athelasu: Dandymamka / ako podákovanie za technickú pomoc /

