

»ROČNÍK IV. · ČÍSLO X · JESEN' 2005«

ZAMĚŘENÍ

: FAHZN · SPOLOČENSTVÁ · TOLKIEN ·



: LARPY · GLEN COOK : CENA 10 SK,- :

Popis jedného zápasu...

V rukách držíte jubilejné 10. (slovom desiate) číslo oficiálneho fanzinu Spoločenstva Tolkienu. Athelas má za seba štyri roky prerušovanej existencie, čo je vzhľadom na viacmenej samizdatovú formu nášho časopisu vcelku úctyhodný vek. Pozrite sa na jeho doterajšiu história... Prvé číslo sa datuje na september 2002. Ide o 20 stranovú tlačovinu formátu A5, na pohľad celkom vkusnú. Netrvá však dlho a časopis ako taký zaniká. Hned po druhom čísle z januára 2003 sa totiž za Athelasom akoby zliahla zem. Jeho niekdajšiu existenciu potvrzuje snáď len krátká notička v jednom zo starších čísel Fantázie.

Ako obdobie obrody možno označiť mesiac október 2004, keď mi myšlienka na klubový fanzin ST v hlate viac neobsedela. V novembri teda vychádza 1. číslo (celkovo tretie) Novozrodeného Athelasu. Oproti svojim dvom predchodcom sa pýší väčším formátom (A4), a snáď aj oku milším dizajnom. To všetko na úkor kvality tlače (darmo, xerox je xerox...) a rozsahu. 6 strán však nie je na nový začiatok až tak málo. Athelas z mesiaca na mesiac prechádza postupnými zmenami vnútorného usporiadania a vôbec, celkovej vizáže. Historicky prvý špeciál uziera svetlo sveta vo februári 2005. Ide o 12 strán venovaných zväčša téme pražského TolkienConu. V marci sa však fanzin ST dostáva do krízy. Žalostne málo tvorivých rúk prispievateľov nútí Athelas stať sa dvojmesačníkom.

Odtedy vyšli ďalšie tri čísla (vrátane tohto). Momentálne je Athelas v ďalšej kríze. Na tomto mieste musím konštatovať, že je celkom reálne, že Spoločenstvo Tolkienu svoj klubový časopis opäť stratí. Som presvedčený, že si to nezaslúži. Minimálne preto, že „Nová Generácia Athelasu“ umožnila prezentovať sa celkom dvadsaťtisícom (26) snaživcom. Bolo tak uverejnených 8 poviedok, 20 básni, 12 knižných recenzii, 12 reportov z akcií a 3 recepty. To všetko v priebehu jedného kalendárneho roka (november 2004 – október 2005). Touto cestou sa chcem podľaťať všetkým, ktorí sa aktívne podieľali na tvorbe tohto projektu.

Ďalšia budúcnosť Athelasu je vo vašich rukách...

S pozdravom Váš šéfredaktor
Matúš „Loki“ Hyžný

10. – 17. októbra roku pána 2005 sa konali voľby Hlavy do Bielej Rady ST. Hlasovania sa zúčastnilo 27 z celkového počtu 33 oprávnených voličov. Voľby teda mali 81,81% -nú účasť, čo vôbec nie je zlé! Zo šiestich kandidátov (Crankia, Kissilen, Loki, Melian, Randir, Silwen) s nadpolovičnou väčšinou zvíťazila Crankia s celkovým počtom hlasov 17 (51,52%). Všetkým voličom d'akujeme za účasť a novozvolenej Hlave prajeme dlhé a plodné funkčné obdobie.



Pravidelné stretnutia členov Spoločenstva Tolkienu sa prednedávnom presunuli zo stredy na štvrtok (miesto zrazu sa vopred upresní, čas ostal nezmenený – teda 18:00). Okrem nich budú vyhlasované pracovné stretnutia, ktoré sa budú konať zväčša cez víkendy v klube Slniečko v Petržalke. Tešíme sa na Vašu účasť!



20. októbra 2005 o 19:00 hod. sa v Miestnom kultúrnom centre Zichyho palác konala prednáška na tému „Znovuzrodená mytológia v dielach J. R. R. Tolkienu“. Prednášajúca Mgr. Kamila Poláková publikum v stručnosti oboznámila so životom a osobnosťou J.R.R.T. a poukázala na mytológické prvky v dielach Silmarillion a Pán Prsteňov, pričom ľažisko celej prednášky spočívalo v interpretácii možného filozofického odkazu Tolkienových diel. Autorka prednášky tak verejnosti ponúkla mimoriadne fundovaný pohľad na svet J.R.R.T.

LETNÁ SEZÓNA 2005 alebo ako sa nám v lete na Slovensku LARPovalo

Žiaľ je to tak, ale leto je opäť úspešne za nami. V dnešných dňoch nám dáva svoje posledné zbohom, aby nám v podobe babieho leta pripomienulo naše letné radovánky a vyčínanie po teplých hviezdnych nocach, na ktoré nejeden z nás určite rád zaspomína. Zaspomína na to, ako sa vzduchom šírila vôňa spáleného mäsa, popol z horiaceho ohniska, či podozrivý smrad šíriaci sa zo susedného stanu, ktorý náramne pripomína zatuchnuté trojdňové ponožky čističa kanálov. Ach veru krásne leto sme mali možnosť tento rok zažiť a predovšetkým tí, ktorí nelenili a svoje návštevy u babičiek na farme, či rodinnú dovolenkú v Chorvátsku vymenili za výpravu na niektorí z (dovolím si povedať) množstva LARPov či bojovku, ktoré sa v uplynulých teplých letných mesiacoch u nás konali.

Ponúkam tento článok, ktorého cieľom je stručne Vás poinformovať o tom, čo sa to vlastne na tých našich kopech, lúkach a v lesoch vlastne v lete 2005 udialo. Upozorňujem, že tu budem popisovať len akcie, na ktorých som sa osobne zúčastnil a tak ich teda môžem s kludným svedomím ohodnotiť. Ak by mal niekto záujem, o postrehy z niektorej z akcii, o ktorej tu nepřípadne by si chcel prečítať iný názor ako môj, tak nech určite navštíví „domovskú stránku“ všetkých slovenských „LARPistov“ www.slad.tolkien.sk a prečíta si niektorú z uverejnených reportáži.

Les Garoton - Erkenov LARP (30.6. - 4.7.)



Letnú larpovú sezónu nám už po druhý rok úspešne zahájil fantasy LARP z nepomenovaného sveta, ktorého dejiskom sa tradične stal Betliarsky kaštieľ na východe Slovenska, a ktorého bohatosť parku na dobové lokality je na LARPy proste ideálna. Zúčastnilo sa ho niečo okolo 40 pozvaných jedincov, ktorí sa tento krát predviedli (poniektori) v naozaj exelentne prepracovaných, typicky charakterových kostýnoch a svojím chvályhodným prístupom tak prispeli k uceleniu naozaj neopakovateľnej atmosféry, ktorá na mňa v tejto lokalite zakaždým až

takpovediac „magicky“ zapôsobí. Novinkou bolo aj povinné obaľovanie zbraní, ktoré jednak malo za úlohu zvýšiť bezpečnosť celej akcie a teda predísť neželaným zraniam a zároveň sa stala výstrelom, ktorí odštartoval dlhé diskusie na fórách a podobné úpravy zbraní aj na ďalších akciách. Hlavný Org (organizátor) Erkenbrand sa evidentne po minulom roku pohral s niektorými „nevýváženými“ postavami a čo viac, pridal aj niekoľko nových povolaní a rás. Viac-menej ste mali vo výbere rasy neobmedzenú voľbu, čo tiež očividne prispelo k pestrosti celej hry (hlavne „špicoušká tam evidentne frčali“). Princíp samotnej hry taktiež neostal nezmenený. Kým vlni boli hráči od začiatku zoskupení do družín a questy (úlohy), ktoré mali od začiatku dané aj ako družina plnili, teraz šlo viac o osobitný prístup k problémom, s ktorými sa postava mohla stretnúť a ku questom sa museli hráči postupne prepracovať. I keď s tým evidentne mali poniektori hráči problémy až to miestami vyzeralo, že sa nudia, rozhodne to viac priblížilo Les Garoton k LARPovému konceptu SVET, ktorým sa určite snaží byť.

Plusy: viditeľná snaha orgov aj hráčov zlepšovať kvalitu akcie, perfektné kostýmy, variabilná lokalita, krčma čo by kameňom dohodil, pekné počasie, menej fotiek chtivých turistov ako vlni, možnosť pohodlného ubytovania sa v chatkách + sprcha, pamätná nočná zábava.

Mínusy: stále nevyužitý potenciál rozlohy parku, nedostatok pomocných organizátorov (niekedy sa prostre evidentne nestihalo, čo prispeло mimo iného aj k tomu, že podaktori hráči nemali čo robiť), poniektorí hráči často zabúdali na RP (Role Play) a FP (Fair Play), čo kazilo hru ostatným (rada orgom – ešte lepší výber hráčov).

Verdikt: 8/10

Vyvrženci - Krv Anjelov (4.8. - 8.8.)



Ďalším LARPom, ktorého som sa zúčastnil boli práve Vyvrženci, ktorý zorganizovalo zoskupenie Odinovi Havrani. Celá paráda sa odohrávala blízko Považskej Bystrice (jednalo sa o rovnakú lokalitu ako minuloročný a tohtoročný Tordhan). Koncept hry voľne vychádza zo známeho fantasy sveta PlaneScape, čomu boli prispôsobené aj rasy, povolania, prostredie a samozrejme celková atmosféra ... „Ach, tak temná a depresívna“... Keďže išlo o testovací ročník, organizátori si chceli

zabezpečiť bezproblémových hráčov a tak sa pre tento krát stal LARP Vyvrženci výhradne pre pozvaných (hádam sa to do budúcnca zmení). Celkovo sa tu nakoniec zišlo niečo okolo 30 „VyVolencov“ hráčov, ktorí sa ocitli práve uprostred vrcholiacich konfliktov, ktoré sužovali jednu nemenovanú sféru, aby tu spoločnými silami otestovali preložené a podopísané podrobne pravidlá, ktoré organizátori dlhú dobu konštruovali a neustále prerábali. I keď my pribeh hry celkovo nič nehovoril (nakoľko svet PlaneScapu nepoznám), neboli veľký problém zorientovať sa v hre, zistíť kto je kto a ako sa veci majú (vzhľadom na menší počet účastníkov). Veľkým problémom bolo počiatok nadmieru nepriaznivé počasie, ktoré odradilo niekoľkých dôležitých hráčov, čo narušilo hlavný pribeh, zničila niektoré kostomy či make-up a tak sa samotná hra začala neskôr, z obmenami, ktoré bolí vykonávané narýchlo na mieste, čo neveštilo nič dobré. Ku všetkému neustále pršalo a ľudom začali dochádzať suché veci, nervy a igelitové sáčky. Nepriaznivá atmosféra však iba viac utužila hry chtivých nadšencov, ktorí nakoniec predsa len tento testovací ročník odohrali do úspešného konca. Kostomy a zbrane hráčov boli vysoko nad priemerom a asi najviac ma prekvapil skvelý Role Play a odhadanie hráčov dohrať túto hru dokonca aj napriek toľkým nepriaznivým vplyvom. Naopak úplnom lahôdkou alebo akýmsi zadosťučinením sa tu stali nočné questy a hry, počas ktorých jednak nepršalo a jednak boli natoľko atmosfericky prevedené, že som razom zabúdal, že nejde o realitu. „Noc tisícich duší“ sa tak určite nejednému aktérovi oného nočného boja zapísala hlboko do duše a aj mestočko Tir-Nan Og si ju poznáčilo do svojej kroniky, ktorú dúfam niekto o rok znova otvorí.

Plusy: vynikajúce nočné questy, dobre vybratý hráči a ich odhadnosť, široký výber postáv a povolaní, nadpriemerné kostomy, vynikajúci Role Play u hráčov aj CP, veľa plánov na zlepšenie do budúcnca (herné jedlo a pod.)

Mínusy: nadmieru nepriaznivé počasie, čo žiaľ odradilo niektorých hráčov a znehodnotilo prácu organizátorov, veľa nevyváženosťi v pravidlach, ktoré možno boli spôsobené ich veľkostou, do budúcnca verím, že sa Vyvrženci budú konať na inom „vlastnom mieste“.

Verdikt: 7/10

LARP Tordhan (11.8. – 14.8.)

Na tento LARP som sa osobne veľmi tešil nakoľko vlaňajší prvý ročník bol pre mňa nesmerne prínosný a skvelo som sa na ňom bavil. Mimo to som bol aj jednou z hlavných postáv, ktoré boli pre chod tohto SVETA dôležité. Moje očakávania ohľadom tejto akcie boli o to väčšie, že si organizátorský tím Brotherhood of Steel & Sorcery dal pomyselnú latku naozaj vysoko hlavne čo sa počtu účastníkov týkalo. A veruže sa im to aj podarilo a LARP Tordhan 2005 sa stal najväčším tohtoročným LARPom, čo do množstva hráčov, ktorí sa tejto akcii zúčastnili. Útygodné číslo 60 (+/-) sa tak stalo symbolom toho, s akým záujmom sa podobné akcie u nás zatial stretnávajú. Verím, že to bude mať z roka na rok len rastúcu tendenciu, pretože Tordhan má naozaj dobre vyvážené pravidlá a predovšetkým kmeňových tzv. nosných hráčov, ktorí sú zárukou toho, že tento LARP nestroskotá na hlavných postavách a ich Role Play.



Svet Tordhanu ponúka na výber veľké množstvo štandardných povolaní a rás, čo bolo pri tom počte ľudí už aj vidno. Mnohých hráčov (predovšetkým nováčikov) iste zaskočil rozsiahly terén, ale na strane druhej bol aspoň pekne členitý (kopce, lesy, lúky, potok,...), čo rozhodne ilúzii SVETA len na reálnosti pridal. Veľmi milo ma prekvapilo bezproblémové fungovanie mestečka a jeho každodenný život, ktorí ste mali možnosť okúsiť či už v hostinci pri teplom guláši, alebo priamo v bojovej aréne, kde sa mimo iného dali vyhrať aj celkom slušné peniaze na stávkach (len keby tá zlodejská gilda toľko nepajchlovala). Počasie sa po Vyvržencoch evidentne umúdrilo a tak bolo počas celého Tordhanu krásne horúco. Preto tiež padol veľmi vhod nedaleký prameň s ľadovo studenou vodou, ktorý nejednému účastníkovi poskytol v týchto horúcich letných dňoch žiaduce útočisko. Bol tu aj pokus spraviť nejaké nočné questy, ale väčšina hráčov (okrem upírov, ktorí cez deň „spali“) bola natoľko unavená, že radšej sa uložili k spánku a osud svojej duše nechali s kľúčom napospas neľútostnej noci. Lahôdku na záver, hlavne pre tých bojachtivých hráčov bola finálna bitka, ktorá sice podľa viacerých odborníkov nie je pre takéto akcie ideálnym zakončením, ale rozhodne stála za to a niektorí hráči v nej určite našli zadosťučinenie za svoje predošlé neúspechy. Na záver tohto LARPU sa stalo tradíciou vyhlasovanie výsledkov hlasovania o najlepšie CP a najlepšieho hráča, na ktoré sa však aj tento rok akosi na mieste zabudlo a preto sa to ešte v dnešných dňoch dotáhuje do konca. Hráči sa bavili (aspoň tí, čo sa chceli baviť), organizátori sa tešili neočakávanému záujmu hráčov a svet Tordhanu opäť zažil nejeden rozhodujúci kľúčový moment, ktorý posúva celý dej zase o kus vpred. Či sa o rok aj vy zaslúžite o historický prevrat vo svete Tordhanu je len a len na Vás.

Plusy: veľký počet účastníkov, mnoho kvalitných hráčov a niektorých extrémne dobrý RP, fungovanie mestečka, prívetívny dedičnanie, fantastický Horeslavov guláš, pekné kostomy, veľa herných možností (kľúčne ste mohli napr. hrať kocky o peniaze a o hodinku už mať prednášku o „Vplyve vitálnej magie na odhnívanie končekov prstov“ na miestnej mágskej univerzite).

Mínusy: možno naozaj prvejmi roztiahané herné lokácie, priskorý odchod niektorých hráčov nevedno prečo domov, počiatocné problémy so schvaľovaním zbraní nakoľko ich veľa hráčov nemalo obalené, niekol'ko väznejších úrazov, za ktoré však organizátori sice nemôžu, ale náladu hrať hrácom rozhodne nezlepšili.

Verdikt: 8/10

Bratislava by Sunny Day (19.8. – 20.8.)

Ako už samotný názov napovedá jednalo sa o zástupcu západoslovenských akcií presnejšie o Vampire LARP z prostredia World of Darkness. Avšak s jedným malým rozdielom. Oproti iným Vampire LARPom, na ktoré sú hráči tohto žánru zvyknutý sa jednalo o tzv. „mortalský“ (rozumej ľudský tzn. bez upírov). Inými slovami hralo sa na bežný život bratislavských ulíc a s ním spojených problémov. Bratislavské ulice boli teda tento krát miesto upírov, démonov a inej hávede preplené členmi troch mafiánskych rodín, policajtmi, obchodníkmi motorkármi, investigatívnymi žurnalistami či francúzskymi študentkami na poznávacom pobyt. Zástupcu domácej scény tvoril klan Oláhovcov z Dunajskej stredy. Zo zahraničia sa k nám potom tlačili Ruská a Talianska Rodina, ktorým do taktu „vyhrali“ pohrebny blues členovia Yakuzy. Skrátka bežný život bratislavských ulíc na prelome 90tych rokov. Celkovo sa tejto akcie zúčastnilo niečo okolo 30 hráčov, ktorí sa počas dvoch dní snažili simulovať život ľudí vo svete Vampírov. Počasie bolo veľmi vyhovujúce pre možnosť použitia vodných pištoľ ako zbraní a tak záverečná veľká prestrelka o 23.00. uprostred jedného nemenovaného, menej frekventovaného bratislavského námestia bola nesmerne osviežujúca. Hra bola naozaj svižná, čo bolo zapričinené predovšetkým vhodne veľkým územím na takýto menší počet hráčov. Lahôdkou samotnej hry boli herné peniaze, na ktorých ako hlavy pomazané svietili tri vysmiate tváre hlavných organizátorov. Príbeh a úlohy sa neustále točili o rozdelení vplyvu v rámci mesta Bratislavы a nažívanie všetkých rodín v harmónii jednak s policajnou zložkou štátu a jednak tajomnými pradávnymi silami, ktoré odnepamäti po nocach v tomto starom meste ožívajú. Konkrétneho záveru a rozuzlenia sa sice nakoniec nedočkal asi nikto, ale rozhodne to vyvrátilo myšlienku, že svet WoD je len o Upíroch, a že takéto príjemné osviežujúce experimentálne LARPy nemusia vždy skončiť katastrofou.

Plusy: netradičné experimentálne použitie vodných zbraní, veľkosť herného územia, herné peniaze, tolerancia okoloidúcich voči bossovi Oláhovcov („ta BiČízz Ne!“)

Mínusy: evidentne nespokojní obyvatelia v okolí námestia finálnej prestrelky, ktorí na nás neváhali zavolať príslušníkov policajného zboru SR.

Verdikt: 9/10

Posledné Spojenectvo (17.9.)

Táto akcia nie tak celkom vystihuje názov tohto článku nakoľko sa svojou podstatou radí skôr medzi bojovky, ako LARPy. Avšak rozhodol som sa ju spomenúť ako jediného zástupcu tohto typu za všetkých, pretože takéto „masové“ bitky majú zhruba rovnaký charakter, chodia

na ne rovnakí ľudia a poskytujú prinajmenšom rovnaký stupeň zábavy, ako ich prepracovanejší bratia. Mimo to sa ich tiež počas leta niekol'ko udialo a bolo by len na Škodu nebyť o nich informovaný.

Posledné spojenectvo sa svojou podstatou snaží pripomenúť slávnu veľkú bitku z diel J.R.R. Tolkiena, ktorá na dlhé veky rozhodla o osude bájnej Stredozeme. Proti sebe sa tu už druhý rok v onen osudný deň stretli armády temných škrotov proti hrдym bojovníkom Gondoru, bojachivým trpaslíkom, či vznešeným elfom. Organizátori si tento rok vybrali rozsiahle územie nad bratislavskou mestou Rača, ktoré sa im asi zdali dostupnejšie. Žiaľ rovnako ako vlane aj tento rok to vyzeralo na extrémne nepriaznivé počasie, ktoré sa snažilo skaziť vynaloženú námahu celého organizačného tímu GMA. Avšak v poslednú chvíľu sa vyčasilo (resp. v lese nepršalo) a tí, čo sa nakoniec nenechali zlým počasím odradiť mohli zažiť naozaj veľkolepú bitku. Sily sa tento rok zdali byť vyrovnané na oboch stranach a i keď pomerne často dochádzalo k zlému výkladu, či nepochopeniu pravidiel, pripadne sa objavili dovtedy skryté chyby, nakoniec sa strana dobra dobojovala do pre nich šťastného konca a smrťou Sauronovou tak rozhodla o osude a príbehu ďalšieho ročníka jednej z najväčších bojoviek na Slovensku. Bojovalo sa klasicky papierovými, či trubkovými mečmi a v hojnom počte sa tu (predovšetkým u tých starších hráčov) prezentovali aj veľmi pekné prepracované kostýmy, ktoré efektívne dotvárali celkovú atmosféru. Ohlasy hráčov sa ako vždy odlišujú, ale určite mi dá väčšina za pravdu, keď poviem, že Posledné spojenectvo bolo viac než obstojnou bodkou za LARPyvým letom 2005 na Slovensku.

Plusy: bezpečné zbrane, minimum úrazov, dobrá nálada aj napriek zlému počasiu, veľký záujem a ohlasy u mladších hráčov, vyrovnanejšie strany ako vlane, kostýmy.

Mínusy: príliš roztiahnuté územie (veľa hráčov sa k niektorým vežiam ani nedostalo), opäť raz zlé počasie, ktoré určite odradilo veľa možných hráčov.

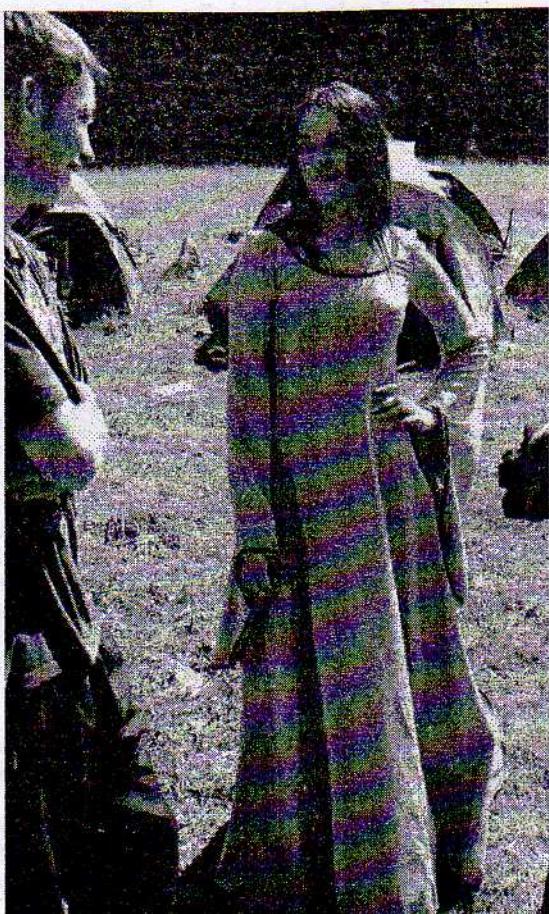
Verdikt: 8/10



A čo dodať na záver? LARPy a bojovky sa u nás stretávajú stále s väčšou oblubou. Nenechajte sa preto dlho presviedčať a nerozhodujte sa dlho. Prekonajte svoj neopodstatnený ostých a lenivosť, vytiahnite svoj dávno založený detský drevený meč, zošite jednoduchý kostým a čo najskôr vytiahnite trénovať šerm, aby ste aj vy mohli čo najskôr hrdo vytiahnuť dobijat' slávu a písat' tak história LARPy a Bojoviek na Slovensku.

Matej „G“ Tejbus

ČO JE TO LARP ?



Silwen na Vyvržencoch

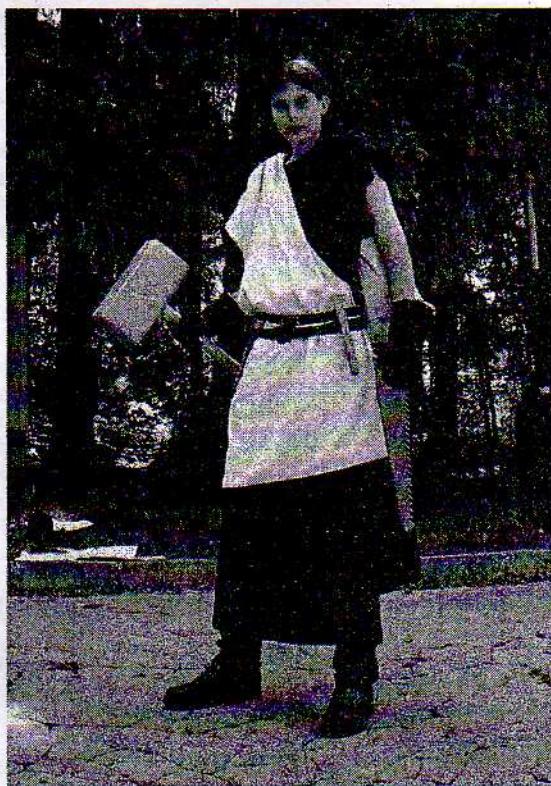
Hry na hrdinov sa v poslednom čase stávajú čoraz viac populárnejšie. V susedných Čechách sú tieto fantasy akcie takmer na dennom poriadku, u nás sa táto forma zábavy udomácnila iba nedávno. Tieto hry, ktoré sa dajú prirovnáť k RPG, ktoré sa neodohráva len vo fantázii hráčov alebo na obrazovke počítača, ale naživo, sú označované skratkou LARP (z angl. Live Action Role Playing). Väčšinou ide o viacdielové akcie obyčajne nepresahujúce štyri dni. Miestom konania býva zväčša les alebo lúka, prípadne aj mestské ulice. Základným princípom LARPov je vytvorenie si vlastného charakteru, postavy do ktorej sa hráč vžije a podľa ktorej v hre jedná. Úlohou organizátorov (Orgov) je okrem určenia pravidiel aj premyslenie základného príbehu, ktorý d'alej rozvíjajú samotní účastníci. Na rozdiel od bojoviek, kde ide v podstate len o masovú bitku a hráči sú len šachovými figúrkami vojska, účastníci LARPov si vytvárajú vlastnú postavu – jedinečnú osobnosť, ktorá určuje ich správanie v hre. Počas hry sa môžu dostať aj k plneniu úloh (questov), ktoré im organizátori vopred určia, alebo im pripadnú v príbehu hrania. Príbeh spestrujú ešte tzv. NPC (Non Playing Character) postavy, ktoré majú pevnú úlohu a nemôžu v hre spontánne rozhodovať. Počet zúčastnených býva rôzny, obyčajne však nepresahuje 50 (Bojovky bývajú veľkorysejšie – ráta sa minimálne s 200 hráčmi).

Branislav „Erkenbrand“ Skrečko

ČO JE TO SLAD ?

Spoločnosť Larpov A Drevární (SLAD) je neoficiálnym združením nadšencov z radov hráčov, organizátorov a vlastne všetkých, ktorých tento druh fantastickej zábavy nejakoslovi a majú záujem podieľať sa na ich neustálom zlepšovaní. Vznik SLADu sa datuje zhruba na október 2004, kedy bola spojazdená internetová stránka www.slad.tolkien.sk (resp. www.annun.tolkien.sk). Okrem veľkého množstva diskusných fórum predovšetkým na témy, ktoré akokoľvek súvisia s LARPami a bojovkami, tu môže návštevník nájsť množstvo reportáž z akcií, pozvánky na akcie (na to slúži predovšetkým prehľadný kalendár akcií na Slovensku), prípadne rôzne návody a teórie súvisiace s tvorbou všakováku vybavenia na akcie tohto druhu. V roku 2005 sa podarilo nakopnúť aj Galériu, kde sa momentálne nachádzajú fotky priamo od účastníkov jednotlivých akcií a taktiež možnosť registrácie hráčov a ich hodnotenie, čo má za cieľ hlavne pomôcť organizátorom pri obsadzovaní dôležitých postáv pre svoje akcie.

Matej „G“ Tejbus



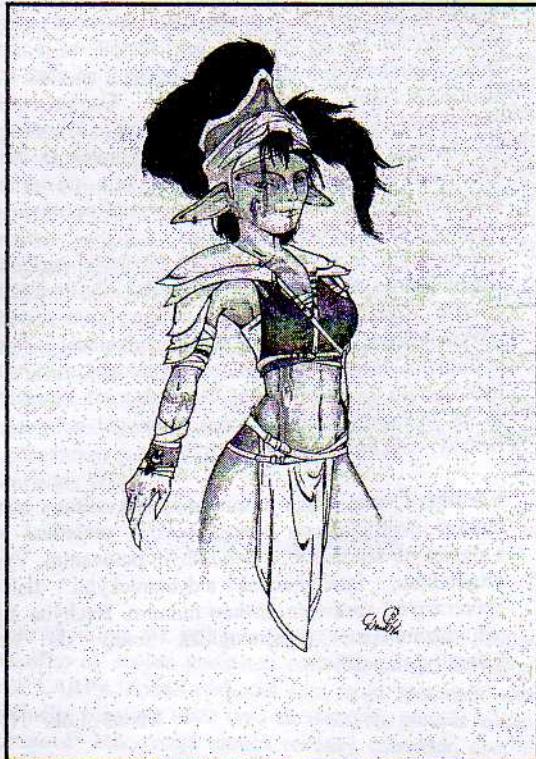
Depres na „Erkenovom Larpe“

Pozn: Fotodokumentačný materiál na tejto strane, ako aj na niekoľkých predchádzajúcich pochádza z Fotogalérie členov SLADu uverejnenej na www.slad.tolkien.sk.

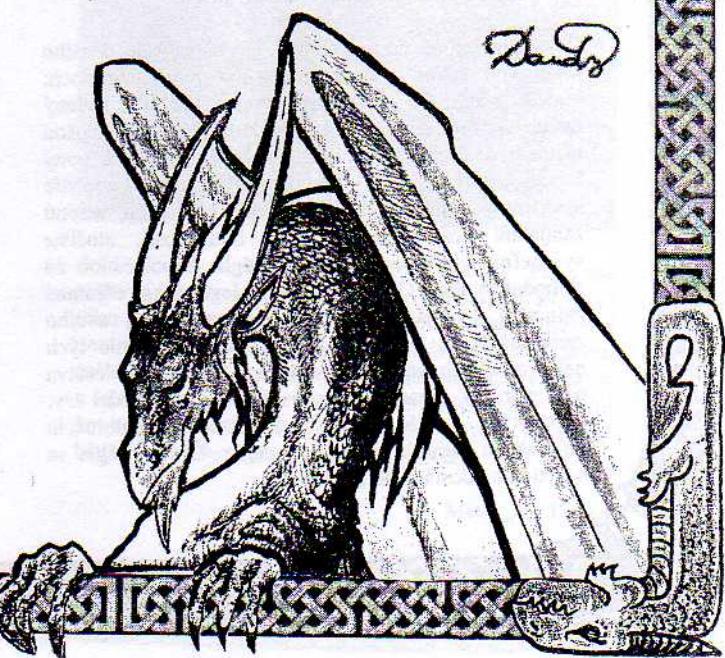
DANIELA „DANDY“ BODIŠOVÁ



Navonok tichá.
Na papieri sa vydareň.
Navonok skromná.
Na papieri nič neutají.
Navonok jemná.
Na papieri vie pekne zdrsnieť...

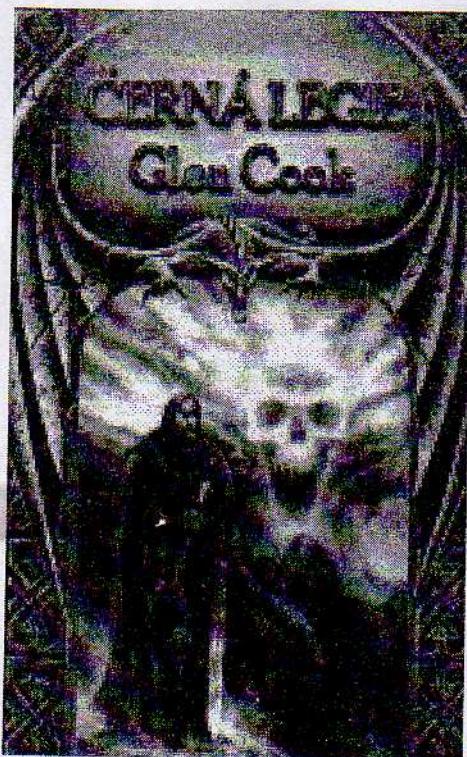


Má rada fantasy,
miluje draky a
čertovsky dobre kreslí...



GLEN COOK

ČIERNA LÉGIA



Autor: Glen Cook (1984)

Preklad: Alexandra Dědicková (2000)

Autor obálky: Jan Patrik Krásný

Názov: Černá Legie (The Black Company)

Vydavateľ: Brokilon, Ostrava 2000

Počet strán: 312

„Videli jsme dost špatných znamení a varovných signálů, říká Jednooký. Je to jen naše vina, že jsme si je špatně vyložili. Vada Jednookého nemá žádný vliv na jeho úžasnu schopnost jasného pohledu na věc“

Dej začína in media res. Čitatel je vhodený do drsného sveta, kde človek niečo znamená iba dvoch prípadoch: buď je predĺžením jeho ruky ostrý meč alebo je nadaný čarodej, pričom ich vzájomná kombinácia je asi najlepšou zárukou prežitia. Čitatel sleduje osudy členov Čiernej Légie, ktorí spĺňajú vždy aspoň jeden z vyššie spomenutých atribútov. Ide o vojenskú jednotku tvorenú zabijakmi bez minulosti a bez budúcnosti, útočište vyvrheľov a hrdlorezov. Čierna Légia je poslednou zo slobodných legií Chatováru. Je to legendárna nájomná jednotka verná tradiciám a rozkazom svojho zamestnávateľa. Necháva sa najímať na plnenie tých najnáročnejších vojenských operácií. Taktôž sa dostáva pod patronát záhadného Lovca Duší. Patrí medzi tzv. Lapeňich, ovládajúcich diabolskú kombináciu vojenského remesla a vyskej magie. Čierna Légia sa nevedomky dostáva do služieb zla...

„Zvedl jsem oči. Kometa visela nad obzorem ako stín boží šavle. Byla už na nebi tak dlouho, že jsme ji téměř přestali vnímat. Napadlo mě, jestli jsou k ní takto lhostejní i rebelové, když je pro ně důležitým znamením brzkého vítězství.“

Príbeh je rozprávaním v ich – forme, pričom rozprávačom je Felčar, kronikár a lekár v jednej osobe. Čitatel tak dostáva do rúk pseudoautentické kronikové zápisky z vojenských tažení proti Rebelom. Felčar používa kroniku aj pre vnútorné rozhovory a vlastné myšlenky; spoznávame tak jednotlivých členov Légie a vôbec celé dianie okolo vojny s Rebelmi skrz jeho vlastný zaujatý pohľad. Rozprávanie je mimoriadne živé a dynamické.

Felčar sa nám nepokúša servírovať hotové jedlá. Podáva pokial možno čo najmenej skreslený obraz svojej doby, ku ktorej pochopeniu sú klúčom neraz na prvý pohľad málo významné tvrdenia a konštatácie, ktoré však pozorný čitateľ dokáže registrovať a nájsť tak cestu skrz pavučinu intríg a vojenskej politiky.

Čierna Légia je nasadzovaná vždy tam, kde sú najväčšie problémy s Rebelmi. Likviduje ich najdôležitejších vodcov, bojuje v prvej linii, obsadzuje strategické miesta. Zapeklité situácie rieši s vojenskou profesionalitou, dôvtipom a s magickou vypomáha niekoľko čarodejníkov, obzvlášť dvojica večne sa hašteriacich veteránov, Skfet a Jednooký. Vyvrcholením deja je monumentálna dych berúca bitka bezchybne vykreslená autorovým neopakovateľným štýlom.

„Vpred vyrazili početné pěchotní oddíly. Rebelové přešli přes mosty přímo do bouře střel. Naslepo uděrili na první linii. Vrhli se na ni jako krupobití a hynuli pod kopíly a meči. Hromada mrtvol se zvětšovala. Zdálo se, že naši lukostřelci jimi zaplní jámy kolem mostů. A rebelové stále přicházeli.“

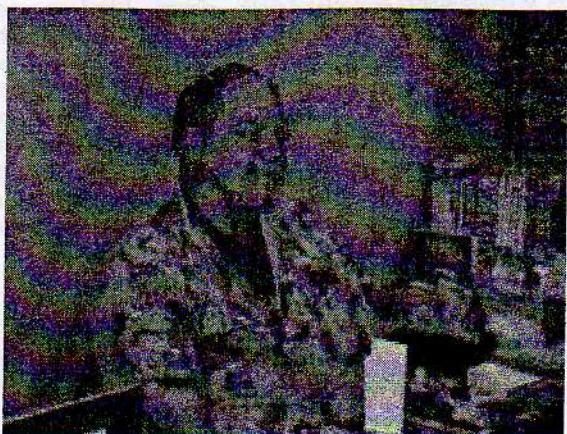
Kniha sa číta jedným dychom, i keď na začiatku budete mať možno trochu problém zorientovať sa v záplave mien a zemepisných názvov. Po iniciácií sa však vďaka rozprávačskému umeniu Gena Cooka stávate právoplatným členom Čiernej Légie. Prepracovaná psychológia jednotlivých postáv a dynamickosť deja sú hlavnými zbraňami autora, ktoré nútia po prečítaní siedmich kapitol na 300 stranách vrátiť sa na tú prvú a ponoriť sa do príbehu ešte raz.

Čierna Légia je prvým dielom rozsiahlejšej súrie, ktorá v sebe zahŕňa desať doteraz vydaných kníh. Prvá triológia Kronik Čiernej Légie vyšla v roku 2000 v českom nakladateľstve Brokilon vo vynikajúcej úprave. V krátkom čase bola kompletnie vypredaná, nedávno sa teda dostala do obalu dotlač všetkých troch zväzkov. Aj to je dôkazom kvality, ktorá dnes pri nekonečných fantasy – cykloch mnohokrát chýba.

Verdikt: Čierna Légia je mimoriadne kvalitnou temnou fantasy postrádajúcou nespôsobnekrát omieťané klišé s magickým artefaktom a siahodlhým putováním. Vyniká originalitou, inteligenciou a dynamickými dialógmi okorenenými správnou dávkou humoru. Nechýba štipka naturalizmu ani psychologické sondy do vnútra jednotlivých postáv.

Matúš „Loki“ Hyžný

GLEN COOK



Glen Cook patrí v súčasnosti medzi najlepších autorov temnej fantasy, čo dokazuje svoju mimoriadne úspešnou sériou "The Black Company" (*Cierna Légia*). Preložená bola do prakticky všetkých svetových jazykov, ako aj do ruštiny, pol'štiny a češtiny. Napäťie, ktoré by sa dalo krájať, rýchly spád deja, premyslená zápletka. Aj takto by sa dala charakterizovať Cookova tvorba.

Glen Cook sa narodil v New York City v roku 1944, detstvo však prežil v severnej Kalifornii. Slúžil v U.S.Navy, možno aj vďaka tejto skúsenosti sú Cookove príbehy z vojenského prostredia tak realistické.

Písat začal v roku 1967 a v roku 1970 vstúpil do Clarion Writers Workshop. Tu sa zoznámil s Carol, jeho súčasnovou manželkou. Prispieval do časopisu *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* a v roku 1972 mu vyšiel prvý román *The Heirs of Babylon*. Okrem cyklu *Kronik Čiernej Légie*, ktoré sa stali ozajstným kultom, je autorom sérií *Darkwar*, *Dread Empire*, *Garret* a *Starfishers*. Na konte má aj viacero samostatných románov, poviedok a kratších práz.

Sám seba opisuje ako vysokú, t'ažko stavanú chlapinu ani zdľave nepripomínajúcu spisovateľa. Na základe zhliadnutého fotodokumentačného materiálu s ním môžem vcelku súhlasif. Glen Cook momentálne žije so svojou ženou a piatimi mačkami v St. Louis. Je trojnásobným otcom pracujúcim v továrnach na kamióny ako zamestnanec General Motors. Okrem toho zbiera známky, vlastní farmu a údajne aj zbierku 10 000 kníh.

Matúš "Loki" Hyžný

ELFOVIA

Bol večer. Slnko sa už blížilo k horizontu na západe a pofukoval slabý vetrik. Počasie proste lákalo von. A tak som von išla. Mala som veľmi zlú náladu, a tak som zamierila do lesa.

Prechádzala som sa, počúvala som spev vtáčikov a rozmyšľala som. Ako som tak išla, zachcelo sa mi byť čo najvyššie. Najblížie k hviezdam. Hviezdam, ktoré stvorila Elbereth. Na ktoré ked' človek hľadí, zabudne na svoje problémy. Našla som jeden vysoký strom a za chvíľku som bola hore. Chvíľu som pozorovala ľudí, ktorí sa prechádzali podomou. Skoro všetci sa na mňa pozerali ako na bláznu. Asi ešte nikdy nezažili ten pocit, ked' je človek priam v oblakoch. Chudáci. Nevedia, o čo prišli. Dlhho ma to však nezaujalo a o chvíľku som si fahla na konár. A premýšľala som d'alej. O tom, čo bolo, o tom, čo bude a o všeličom inom. Na oblohe sa zjavil mesiac a onedlho nato sa ukázala aj prvá hviezda. Listy ševelili a vietor pohojdával korunou stromu. Čoskoro som zaspala.

Zobudila som sa. Bolo ráno. Najprv som sa zľakla, že som prespala celú noc. Bola som však niekde úplne inde. Strom, na ktorom som sedela, mal zlaté listy. Bol na kraji lúky. Na lúke rastli malé zlaté a biele kvietky. Všetko vyzeralo tak krásne. Mlado a prastaro zároveň. Z lesa sa vynorili dve postavy. Hľadala som na nich s otvorenými ústami a skoro som spadla zo stromu. Boli to elfovia. Neverila som vlastným očiam. Zamierili k mallornu, na ktorom som bola.

"Kde som to?" spýtala som sa ich. Upreli na mňa začudované pohľady.

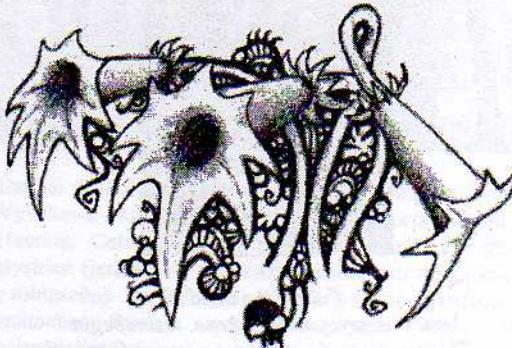
'Určite mi nerozumejú. Prečo by aj? Mala som sa naučiť tú quenijštinu.' pomyslela som si. Lenže čo teraz? Začala som premýšľať. Ani som si nevšimla tretieho elfa, ktorý

prišiel odniekial z lesa. Zrazu sa mi zazdalo, že viem niečo viac. Akoby mi niekto vlial lievkom do hlavy rozum. Spomenula som si na to, čo som čítala.

"Gandalf?" pozrela som na tretieho elfa. Teda na bytosť, ktorá vyzerala ako elf. Prikývol. "Kde som to?" skúsila som to znova. Možno on by mi rozumel. Povedala som však niečo úplne iné. Teda nie až tak iné. Aj druhí dvaja elfovia sa zatvárili, akoby mi rozumeli. Odpovede som sa však nedočkala.

Kdesi podomou prešla motorka. Otvorila som oči. Pod stromom sa zhromaždilo niekoľko ľudí. Nechápala som prečo. Ani ma to nezaujímalо. Pomaly som zliezla. Ľudia si vydýchli. Mne to však bolo jedno. Videla som elfov.

Elfinka



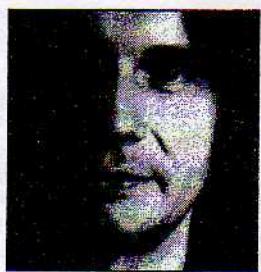
BLIND GUARDIAN



V minulom čísle sme Vám predstavili v rubrike „Tolkien v hudbe“ bratislavskú kapelu Galadriel. V tomto čísle sa dostávame k legende svetového „Tolkien metalu“. Zdraví Vás Shadow, aby som Vám predstavil mojich osobných obľúbencov.

*Guardian, Guardian, Guardian of the Blind
Now it feel the curse of heaven
Guardian, Guardian, Guardian of the Blind
Now it feel the curse of the child*

Blind Guardian. Speedmetalová kapela z Nemecka, konkrétnie z mesta Krefeld (mimochodom, názov tohto mesta znamená v preklade Vranie pole), ktorá vznikla v roku 1985 pod názvom Lucifer's Heritage. Spravili dva demoalbumy **Symphonies Of Doom** a **Battalions of fear**, ktoré obsahovali na svoju dobu v podstate klasický speed/heavy metalový nárez rýchlej hudby. Čím ale zaujali, boli ich texty a hlavne, vystupovanie na koncertoch, ktoré je priam legendárne. Pred vydaním svojho prvého albumu nastal problém s názvom. Lucifer's Heritage, znalo príliš blackmetalovo, čo nezodpovedalo ich tvorbe, a tak vznikol názov Blind Guardian, pod ktorým kapela funguje už 20 rokov. Ich prvý album pod názvom **Battalions of fear** (1988), v ktorom použili skladby z ich demoalbumu s rovnakým názvom, plus niekoľko nových skladieb. Najväčšími hitmi na tomto alume sa stali *Majesty* a *Guardian of The Blind*, ale aj ostatné skladby stojia za vypočítanie.



*Follow the blind
Your journey, your last hope, it can begin
These passing dreams were real not fantasy
There are more things than we know Come take my hand*

V roku 1989 vychádza druhý album „Blindov“ pod názvom **Follow the Blind**. Album obsahuje 8 nových kúskov, ktoré sú o niečo iné než predchádzajúci album a to hlavne kompozíciou a tempom, texty zaznamenávajú zmenu. V podstate už nenájdete dve rovnaké slohy a jediné čo sa opakuje je refrén. Z pesničky sa stáva niečo na spôsob rozprávok alebo príbehov. Na záver albumu si „Blindi“ troška vyrazili z kopytka a prespievali starú hitovku Barbara Ann, samozrejme na svoj štýl. A musím povedať že je to riadna vypekačka :)

*And again, again, again, again
dark tales have brought the Dijahd
like whispering echos in the wind
and I'm a million miles from home*

Tales From The Twilight World, tretí album „Blindov“ vychádza v roku 1990. Práve v ňom úplne definujú svoj štýl a texty. Zameriavajú sa na prerozprávanie fantasy a sci-fi príbehov a berú si z nich námet. Jedným z najkrajších príkladov je *Lord Of The Rings*, ktorý si berie námet z Pána Prsteňov alebo *Traveler In Time* čerpajúci z Herbertovej Duny. Konečne majú dosť piesní a môžu sa vyspať koncertovať po svete. V Nemecku na každom koncerte je minimálne 500 ľudí a ďalej získavajú na popularite.



*Time what is time
Come lock the door don't let me in
I am the one your destiny
Time what is time
Reality - it hurts me so
When time is time again*

Po dvoch rokoch koncertov a nahrávania, vzniká nový album pod názvom **Somewhere Far Beyond** (1992). Chlapci sa samozrejme nedajú ničim brzdiť a tak vzniká niekoľko vynikajúcich vypalovačiek ako *Time What Is Time*, *Ashes To Ashes* alebo *Somewhere Far Beyond*. Skutočným hitom tohto albumu ale nie sú divoké rytmusy, ale balada, ktorá v poslucháčoch vyvoláva stredoveké nálady. *The Bard's Song – In The Forest* je touto peckou a už čoskoro ju spievajú celé skupiny fanúšikov na koncertoch od začiatku do konca. Vďaka tomuto albumu sa „Blindi“ dostávajú na vrcholy medzinárodných rebríčkov a v podstate cez noc sa stávajú hviezdy v Japonsku. Na koncerty v Tokyu sa zúčastňuje 4000 ľudí. V roku 1993 vydávajú na trh zostrih z koncertu nazvaný jednoducho *Tokyo Tales*.

*Born in a mourning hall
Pale clouds of feared the unborn child
Then it grew up with growing plans
Of suicide*

Po vydaní **Imaginations From The Other Side** (1995) kapela robí turné po množstve štátov, kde ich koncerty navštievuje cez 3000 ľudí a ako jedni z prvých vystupujú v Thajsku.

V roku 1996 vychádza album **Forgotten Tales**. Jedná sa o cover verzie niekoľkých známych pesničiek ako *Mr. Sandman*, *Surfin' USA* ale aj upravené verzie ich vlastných skladieb, ale hlavne živá verzia *Bard's Song – In The Forest*, nahrávka z Dusseldorfu, kde všetci návštěvníci spievajú spolu s kapelou.

*The field is lost
Everything is lost
The black one has fallen from the sky and the towers in
ruins lie
The enemy is within, everywhere
And with him the light, soon they will be here
Go now, my lord, while there is time
There are places below*

V roku 1998 nastáva ďalší milník kapely vydaním albumu **Nightfall In Middle-Earth**, ktorý už nie je ani tak albumom pesničiek, ako skôr prerozprávanie časti Silmarillionu od J.R.R.Tolkiena. Skoro každá skladba má krátke intro, či už nahovorené alebo hrané, ktoré umocňuje pôžitok z posluchu tohto albumu. Nenadarmo je to najnepriestupnejší album od „Blindov“. K absolútym vrcholom tohto albumu patrí *When Sorrow Sang a Time Stands Still (At The Iron Hill)*. Po tomto skvoste „Blindi“ vydávajú niekoľko singlov ako *Mirror Mirror, And Then There Was Silence* a *Don't Talk To Strangers*.



*Sadly sings destiny
Sadly sings destiny
"For ages I've been waiting
Now spring is in the air
Let it in"*

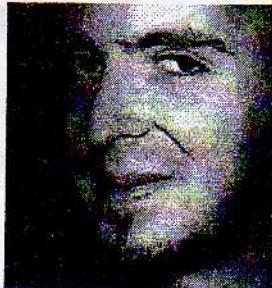
Ďalší album **A Night At The Opera** (2002), bol verejnosťou aj kritikou prijatý rozporuplné. Bolo v ňom príliš čítie predchádzajúce albumy, taktiež fanúšikov udivil názov CD, ktorý použila skupina Queen v roku 1978 a taktiež obal bol označený za zlý vtip.

V roku 2003 vychádza ďalší a zatiaľ posledný album **Live**, ktorý je prierezom z koncertov po celom svete. No a nakoniec „Blindi“ organizujú svoj vlastný **Blind Guadian open air** v Nemeckom Coburg (16 vystupujúcich skupín), kde vystupujú po celé dva dni ako hviezdy programu s bohatou svetelnou a pyrotechnickou show.

*Now You all know
The bards and their songs
When hours have gone by
I'll close my eyes*

*In a world far away
We may meet again
But now hear my song
About the dawn of the night
Let's sing the bards' song*

„Blindi“ chystajú nový album na začiatok roka 2006 a mne nezostáva nič iného, len povedať: „Už sa teším chlapci!“



Blind Guardian:
Hansi Kursch (Vokály)
André Olbrich (Gitaru)
Marcus Siepen (Gitaru)
Frederik Ehmke (Bicie)

Lord Of The Rings (lyrics by BG)

There are signs on the ring
which make me feel so down
there's one to enslave all rings
to find them all in time
and drive them into darkness
forever they'll be bound
Three for the Kings
of the elves high in light
nine to the mortal
which cry

Slow down and I sail on the river
Slow down and I walk to the hill

And there's now way out
Mordor
dark land under Sauron's spell
threatened a long time
threatened a long time
Seven rings to the gnomes
in their halls made of stone
into the valley
I feel down
One ring for the dark lord's hand
sitting on his throne
in the land so dark
where I've to go

Slow down and I sail on the river
Slow down and I walk to the hill
Lord of the rings

Máme za sebou druhú časť seriálu „Tolkien v hudbe“. Nabudúce sa pozrieme na zúbok ďalšej slovenskej formácií, kapelke zvanej Orkrist, ktorá Tolkienom „smrdí“ na sto honov. Na programu budú aj Summoning a neskôr si snáď rozpitveme Tolkiena vo folku. Všetkých hudobne založených zdraví

Tomáš „Shadow“ Piterka

Modlitba

Za hradbou snov
Za prietŕžou oceánov
Len dážď zmýva moje slzy
Hoc moje hriechy dávne sa zdajú
Vlna hnevú neváha
A pomsta neistá je cesta
Nič nedeli má od konca
Vlna a voda precistá
Len tá odnesie moje činy
Iba tá zmije pocit viny
A mrak v diaľke stá orol
A zlatá kopula sa mení v prach
A kúdol dymu srdcu mrzí
Snád' si to zaslúžim
Sny sa mi menia na skutočnosť
A orol hltá oblohu
Slnko sa v zlate skazy stráca
Ja nevnímam už svet
A sladký domov Númenor
Sen sáz viac nevidieť
Ako dážď nesie moje hriechy
Ako odnáša život môj
Svet sa mi rúti s ním
A neviem náhle
Prečo blázním?
Prečo mi šancu berú vlny?
Prečo môj ostrov trestajú?
A hoc sú moje hriechy dávne
Trest si stále zaslúžim
A či až taký?
Nechcem vedieť
Cely ostrov sa rozbija s ním

A zlatý kúdol dymu stúpa
A obloha sa mračí
Tak prečo mi to robiš Pane
Či ti môj život nestačí?
Posledným dychom
Chcela som uzrieť domov snov
Zbohom sladký Númenor
Už moja myseľ čistá nie je
Ja chcela som ťa vidieť v sláve
Vidieť naposledy
No nie je mi dopriata rozlúčka
Tak zbohom svet
A zbohom svetlo
Kde rúti ma skaza?
Netuším
Blesky a hromy
Mi zatemnia myseľ
Zbohom môj sladký Númenor

skrz temnotu
precitne opäť
rod Nimlothu.

Spím...
Pradávne plemá
Sním...
V objati zeme

Povstane znova
rod Elendilov;
temnotou prejde
jak čas nad mohylou.

Až Zlomený meč
bude znova skutý,
precitnem zo spánku,
sám, zabudnutý.

Veronika „Lothmiril“ Frankovská

Biely strom

Spím...
Pradávne plemá
Sním...
V objati zeme

Tajomstvo v srdci –
semienko v zemi:
Skrývam strieborný
listok schülený.

Spím...
Pradávne plemá
Sním...
V objati zeme

Vystriem sa k slnku:
jeho lúče a dážď
dajú mi silu
na snehu rášť...

...až kým príde čas:
„Yé! utúvienyes!“

Eva „Stromosestra“ Brutovská

O SPOLOČENSTVE

Spoločenstvo Tolkiena (ďalej len ST) je registrované združenie ľudí, fanov zaoberajúcich sa fantastikou a predovšetkým tému diel pána J. R. R. Tolkiena. Našou prvoradou snahou je združovať ľudí, ktorých Tolkienove diela zaujali rovnako väšnivo ako nás, a majú záujem stretnávať sa, či komunikovať s rovnakou krvnou skupinou. (V kruhu nášho druha hovoríme takýmto ľuďom „Tolkien positive“). Ďalšou našou snahou je zveľaďovanie mena profesora Tolkiena, šírenie myšlienok a posolstiev jeho diela, ale tak isto osobne prispievať k dopĺňaniu informácií, ktoré by pomohli zodpovedať niektoré nejasné otázky. V rámci zberania týchto informácií ST spolupracuje s inými záujmovými skupinami, či jednotlivcami (autormi, prekladateľmi, teoretikmi, výtvarníkmi) zo Slovenska, ako aj ďalšími spoločenstvami prevažne z Českej republiky. Mimo týchto prioritných aktivít sa ST podieľa na tvorbe rôznych verejných stretnutí ľudí zaoberajúcich sa fantastikou (conov), organizuje takéto stretnutia a podporuje myšlienku takýchto stretnutí svojou účasťou. Vyhlasuje 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 Tolkienových kníh tým, že pre nich organizuje a vymýšľa rôzne stretnutia so zaujímavými ľuďmi, pártu, hry, výlety, vedomostné kvízy, ankety, atď. Ručne – stručne: TOTO je naša Stredozem.

ATHELAS – FANZIN OBČIANSKEHO ZDRUŽENIA SPOLOČENSTVO TOLKIENA (www.tolkien.sk)

Šéfredaktor: Matúš „Loki“ Hyžný (darkenemy@freemail.sk, darkenemy@orangemail.sk)

Pomocný redaktor: Matej „G“ Tejbis (p.t.tejo@stonline.sk)

NA VÝROBE TOHTO ČÍSLA SA PODIEĽALI:

Design, úprava: Matúš „Loki“ Hyžný

Cover art: Matúš „Loki“ Hyžný

Ilustrácie: Daniela „Dandy“ Bodíšová, Dihí, Matúš „Loki“ Hyžný

Autori článkov a básní: Elfinka, Branislav „Erkenbrand“ Skrečko, Matej „G“ Tejbis, Matúš „Loki“ Hyžný,

Veronika „Lothmiril“ Frankovská, Tomáš „Shadow“ Piterka, Eva „Stromosestra“ Brutovská

Priatelia Athelasu: Dandymamka /ako podákovanie za technickú pomoc/

Knifkupectvo Alter Ego /ako pomoc pri rozširovani/