

KLUBOVNÍ HLASATEL

Zpravodaj pro kluby, oddíly a stopaře

Číslo 2 / 2006

Klubařská sezona se blíží

S blížícím se létem vás čeká spousta skvělých akcí

Jakých? Nejočekávanější událostí je jistě dubnové pokračování Asterionu – tentokrát s podtitulem Soumrak starých bohů. Ale čeká vás i mnoho dalších akcí, které si určitě nemůžete nechat ujít. S Asterion si totiž určitě nezadá například Poselství Draic-Kinů v Třebíči, Jarní mršovina nebo Severácké hry.... O prázdninách pak na vás čekají tábory – třeba Zlaté léto pod Chilkootem a oba dva Halahoje – Racek a Warrior of the Light, na něž naleznete pozvánku na dalších stranách.

Překvapením je ale asi pro vás to, že tento Hlasatel držíte v rukou už měsíc a půl po předchozím čísle – věřte, nás to překvapilo také! I obsah je protentokrát poněkud jiný, než bývá zvykem – některé rubriky sice chybí, ale zato se můžete těšit na spoustu bonusů v podobě článků ze světa Asterionu, včetně podrobných informací o tom, kde, kdy a jak je možné se zúčastnit (konečně!). O své oblíbené rubriky se však bát nemusíte, v příštím vydání je opět najdete. Tak už neváhejte a pusťte se dočtení!



23. BT Černý stín Praha

Ahoj SPJF!

Jistě si na mě vzpomenete. Jsem zakladatelem klubu Černý stín, který se definitivně rozpadl. V únoru nebo březnu jsem vám psal, že činnost klubu je odložena. Když jsem ale v září tu činnost obnovoval, kluci mě zklamali. Přestože slíbili, že se nebudou handrkovat a hádat, slit porušili hned na druhé schůzce. Můj brácha Tomáš to chce ale s nimi zkusit ještě jednou. Ale já nechci, ani nemůžu. Spálil jsem svoj kartičku. Nevím, jak dlouho jim klub vydrží (nebo jestli se vůbec přihlásí k vám), ale myslím že moc dlouho ne. Protože ale dál chci vnímat život SPJF, přihlašuji se jako stopař. Dále vás chci poprosit, abyste mi posílali zase ulmovky. Tomášovi se budu snažit pomoci s přípravou programu klubu, ale do klubu (alespoň ne do Černého stínu) už nechci vstoupit. Děkuji moc za příručku Kudy z nudy, na chalupě mi byla hodně užitečná.

O několik dní později:

Ahoj SPJF!

Co mě to jen napadlo, psát vám, že už nikdy nechci klub Černý stín vidět? Kluci mě uprosili a já se zase nadchnul pro klubaření, takže klub bude! Bude, ale za rok. Rok „svobody“ jim nechávám, aby se na klub připravili a nezklamali mě jako tuhle. Já zatím budu stopař. Také jsem si zašel na www stránky klubů a horlivě připravuji naši stránku. Tak jako tam, i zde vás prosím o zachování našeho čísla. Máme totiž trička, na kterých je 23. BT Černý stín a jelikož jsou z „tiskovačky na trička“, byla by jich škoda. Předem děkuji. Možná vám připadá, že jsem blázen, protože takhle měním názor. Já blázen opravdu jsem, ale do klubaření a do foglarovského hnutí. Minulý dopis, to jsem měl takovou malou vánoční náladu. Ale už jsem úplně vyléčen. Ještě jednou prosím o zaslání ulmovek a dalších kartiček.

Petr Veselý – Králík, Praha

Halahoj II - 2005



Asterion

Soumrak starých bohů

Na zemi se snáší soumrak. Stromy vrhají dlouhé stíny do krajiny a obloha se barví červení. V údolích se válí šedá mlha. Slunce se blíží ke konci své každodenní pouti a za chvíli se ponoří pod obzor. Jeho záře slábne a mizí. Objeví se ještě vůbec?

Asterion se řítí do zkázy. Bohové nejsou jednotní. Stíny neplní jen kouty starých sklepů, ale i duše prostých lidí. Soumrak se nesnáší jen na tento den, ale na celý svět. Válka začíná. Zlo povstává a osud Dobra je nejistý. Na čí stranu se postavíš?

Již brzy si budeš moci vybrat. Již brzy se koná druhý ročník úspěšné akce pro klubaře a členy Bobří stopy. Tentokrát se vynoříme z šera hvozdů a zasáhne do odvěkého konfliktu, který běžným smrtelníkům zůstává skryt. Noví bohové povstávají a staří se možná budou muset sklonit. Se starými bohy odchází tisíciletý mír a řád, s těmi novými se pokradmu blíží čas temna a chaosu.

Jak toto střetnutí Dobra a Zla dopadne, můžeš ovlivnit i ty a tvůj meč. Kdy?

13. – 16. dubna 2006

Datum je známé již delší dobu, ale nyní přinášíme i čerstvé novinky ohledně místa konání a dalších věcí.

Místo

Vše se odehraje v okolí obce **Proseč u Skutče**, nedaleko Poličky na Svitavsku.

Ubytování

Spát budeme ve základní škole přímo v Proseči – je zde jen jedna, tak doufáme stejně jako určitě i ty, že to bez problémů najdeš.

Spí se ve vytopených místnostech, nicméně bez postelí – vezmi si karimatku a spacák!

S sebou

Pro členy klubů a členy SPJF bude cena jen **200 Kč, nečleni budou platit 250 Kč**. V ceně je ubytování, studená snídaně a teplá večeře – jedlíkům doporučujeme, ať si vezmou drobet jídla s sebou. Bude se hodit i **tužka a papír**, případně i šátek; **zbraň** popisujeme níže.

Je nutné se přihlásit?

Ano, bezpodmínečně. Času je dost, přihlášky přijímáme do 9. dubna. Můžete je poslat buď na mail hra.asterion@centrum.cz, nebo na adresu

Radovan Kolbaba

Výstavní 11

603 00. Brno

Přihlašování je nutné zejména proto, abyste si vybrali „svého boha“. Viz níže.

Můžete poslat samozřejmě jednu přihlášku např. za celý klub – potřebujeme jen vědět počet lidí, jejich jména a přezdívky, jejich věk a město a dále kontakt na toho, kdo přihlášku odesílal.

Kostým

Ani letos není kostým povinný, nicméně jej vřele doporučujeme. Loni jej mělo víc než dvě třetiny účastníků. Nejedná se o nic složitého - jednoduchý plášť, páska přes oko, cokoliv zlepší tvůj image a také tvůj pocit při hře. O co lépe se máchá mečem v dobovém oděvu, než v tepláčkách!

I přes to jsou ale zakázané rušivé oděvy – šustáky, mikiny s nápisy, černé motorkářské oblečení :-)



Aurion
Pán Slunce

Povolené zbraně

Tento text je určen právě vám, udatní dobrodruhové i sličné elfky. Víím, že již týdný máte pod postelí nejméně tři klacky i menší kmeny, pilu a pět liber koberce a jen nedomčekavě čekáte na zprávy o tom, jaké zbraně budou na Asterionu II povoleny. Páč zbraň je nutnost, kdo ji nemá, není pro nás muž (natož žena), tudíž kdo ji nemá, nehraje. Nuže, teď nadešel správný čas, překontrolujte vybavení domácí lékárníčky i číslo na hasiče a s chutí se pusťte do práce!

Typy zbraní:

- **obouruční meč** – délka maximálně 100cm
- **jednoruční meč** – délka maximálně 85cm
- **krátký meč** – délka maximálně 60cm (může se jednat i o šavli)
- **dýka** – délka maximálně 40cm
- **sekera** – úhlopříčka maximálně 60cm (tedy vzdálenost dvou nejvzdálenějších bodů)
- **štít** – buď kruhový o průměru 45cm nebo libovolného tvaru, ale ne větší než obdélník 40x50cm (tedy, namalujete-li si tento obdélník, Váš štít do něj půjde umístit tak, aby nikde nepřechýl). Nesmí mít ostré hrany!

Nechcete se nechat omezovat pravidly? Vymyslíte-li si jiný typ zbraně, napište přímo na náš mejl a zeptejte se, zda-li ho povolíme. Je možné, že Váš nápad bude opravdu dobrý a zaujme nás. Zbraň nesmí být delší než doporučené, nesmí být bodná a těž nebudeme povolovat různé bijáky nebo řemdihy. Hlavním kritériem je bezpečnost! Povolené kombinace budou stejné pro všechny hráče, nikdo nebude znevýhodněn tím, že by jeho vybavení soupeře spíše rozesmívalo, vše bude ve Vašich rukou – domácí příprava i vlastní akce.

Kombinace:

- obouruční meč
- jednoruční meč + štít
- jednoruční meč + dýka
- 2 krátké meče
- krátký meč + sekera
- 2 sekery
- sekera + štít
- sekera + dýka
- krátký meč + štít

Alcaril
Paní zeleně



• krátký meč + dýka

Je samozřejmě možné mít jen jednu zbraň, pokud se vám s tím nesmyslným harampádím nechce tahat. Do 60cm délky lze kombinovat cokoli libovolně, jsme nakloněni i lehčím variantám typu dvě dýky nebo dýka a štít. Ale, je to jen na Vašich schopnostech a touze si dokázat, že Vám to přece musí stačit.

BEZPEČNOST

Kromě toho, že Vaše zbraň musí splňovat výše uvedené požadavky, musí být také dostatečně **bezpečná!!** Což je **rozhodující kritérium pro povolení zbraně**, všechny budou před vlastní hrou řádně zkontrolovány a ozkoušeny, nejlépe na jejich vlastních.

Co to znamená bezpečná zbraň??

- úderové plochy musí být dostatečně měkké – pozor, ani samotný molitan ani omotání zbraně dvakrát dokola kobercem nestačí!! Pokud nevíte jak na to, naleznete zde i návod :)
- u seker musí být bezpečná i horní část topora!!
- nikde nesmí čouhat špatně zatlučené hřebíky ani nic podobného!!
- ostré rohy nesmí být ani na rukojeti nebo záštitě!!
- hrany štítů musí být zbroušené, nic ostrého, samozřejmě bez trčících hřebíků!!

Shledáme-li Vaši zbraň jakkoli nebezpečnou, bude Vám **bez jakékoli herní kompenzace zabavena** a vrácena až na konci celé akce. Totéž se samozřejmě stane, bude-li Vaše zbraň v pořádku, ale **Vaše zacházení s ní nepřiměřené!!** Vlastní pravidla boje náležitě

Bohové

S kým můžete mít tu čest na Asterionu?

Gor (Rytíř)

Bůh soubojů a bitev, muž vždy odhodlaně stojící na straně cti, neporažený patron bojovníků, válečník, jehož nejsilnější zbraní není ostří meče, ale klid mysli a touha jít dál zakořeněná v srdci. To je Gor, bůh doprovázející muže odnepaměti do bitev. Postavou není nijak výjimečný, slachovitý bojovník s úzkými boky a tváří mladíka, ostře řezanými rysy, sveřepými rty a mečem ve staré odřené pochvě. Z jeho pohybu číší síla i nedbalá elegance šelmy, kroky jsou pevné a odhodlané. Smyslem náboženství a hlavní hnací silou jeho věřících je cesta ke svému bohu - touha přiblížit se mu v jeho neporazitelnosti, síle ducha a dokonalosti sebeovládání. To je to, co pobízí tisíce vojáků, žoldnéřů, dobrovolníků, zverbovanců a rytířů v jejich snaze stoupat vzhůru, a podle legend o jeho stoupencích, zmiňovaných městskými kronikami i potulnými bardy, víra

v boha Rytíře nezůstane nevyslyšena.

Mauril (Paní země)

Smutek a nikdy nespátřená krása se snoubí v osobě Mauril, Paní země. Její tělo, tvář, vlasy, vše je až nadpozemsky nádherné, ale tuto skutečnost nikdo nemůže ocenit, protože vše zahalují černé hedvábné šaty, závoje a síťky. Jedinou nezahalenou částí zůstávají temné oči s tmavě hnědými až téměř černými duhovkami, které odrážejí smutek tak hluboký, že by se v něm dokázal skrýt celý Asterion. Často roní slzy, přičemž její výraz zůstává stále bezcitný. Říká se, že pláče za všechny duše světa, které na to nemají dost sil. Mauril je vládkyní nad zemským živlem, je patronkou veškerých jeho projevů a také strážkyní smrti a konce obecně. Také dobrodruzi, kteří bohyni Mauril uctívají, samozřejmě přebírají většinu z těchto užitečných vlastností. Jsou to odvážní bojovníci, kteří se staví tváří v tvář smrti, a přitom jejich mysl je ledově klidná a rozvážná. Vytrvale stojí za svým cílem a jsou nezdolnými



Tarfein
Lovec

Vyberte si svého boha!

Uveřejnili jsme zde stručný přehled některých bohů ze „Sedmnáctky“ (panteon starých bohů na Asterionu), kteří se nám zdáli nejdůležitější.

Po vás chceme, **abyste vybrali tři bohy**, kteří jsou vám nejbližší, a z nich ještě vyčlenili ještě toho **úplně nejvíc nejlepšího**. Alespoň jeden z nich musí být slabšího pohlaví! (Tedy ženská, pokud to není jasné.)

Jejich jména napíšete do přihlášky ke svým údajům.

Mimo jiné bude na samotné akci vyhlášen ten nejoblíbenější bůh na Asterionu:)

Ti, kteří se neumístili do našeho seznamu, a z kterých si tudíž vybírat nebudete, jsou pro zajímavost tito:

Siomen (Učenec), Finwalur (Poutník), Rianna (Věrná), Estel (Panna), Bongir (Pastýř), Mern (Kovář), Mirtal (Múza) a Sirril (Paní hvězd).

Systém **povolání** jsme **letos zrušili**, takže si nemusíte lámat hlavu s jejich výběrem.



Dunril
Paní vod

soupeři.

Dunril (Paní vod)

Vzhled i povaha Paní vod je na první pohled jasná jako odraz světla v kalužích po bouři. V jasných očích se jí zračí klid a nezměrná láska k životu. Vlasy má dlouhé něco pod ramena. Ve slunečním svitu vypadají, že mají bledě modrou barvu a ztrácejí se v obloze, při měsíčním světle jsou sytě modré až přízračně zelené a na jejím modrozeleném šatu se lesknou duhové šupinky. Dunril kraluje nad všemi vodami, a to jak ve skupenství kapalném, tak i pevném a plynném. Paní vod také dokáže očistit a odpavit špínu z lidských duší a ze srdcí vyplavuje dávno zasunuté vzpomínky a bolesti, které by v jeho hlubinách hnísaly a šířily špatnost.

Tarfein (Lovec)

Napřed se ozve smích, jiskřivý, zvonivý smích plný radosti ze života a všeho, co nám přináší. Pak zazní struny loutny nebo harfy, hudba, která chvíli nutí k veselí, chvíli dojíká v tesklivých tónech až k slzám. Až poté spatříte postavu v loveckém oděvu:

Vysoké kožené boty, zelená halena s rudými doplňky přepásaná toulcem plným šípů, které nikdy neminou cíl. Mezi lidmi je znám jako patron veselých zábav, večírků a lovu. Zvlášť v poslední disciplíně vyniká nade všemi a zvuk jeho rohu je často tím posledním, co služebníci zla ve Stínovém světě slyší. Z honu se vrací vždy obtěžkán takovým úlovkem, že se o něm ještě roky vypráví legendy. Dobrodruzi, ctící Tarfeina jsou bojovníci proti jakékoli nepravosti a nesvobodě, volnomyšlenkáři, kteří se dokáží smát i tváří v tvář smrti, neustále na cestě. Společníkem je jim jen hvězdnatá obloha, odřený tlumok a meč u pasu.

Alcaril (Paní zeleně)

Alcaril je bohyně všeho co roste, kvete, dává plody. Ztvárňována bývá v podobě věčně mladé ženy s očima temně zelenými jako ty nejstarší hvozdzy, úsměvem tajemným stejně jako opuštěná zahrada a medovými vlasy, spletenými do pěti copů připomínajícími kořeny stromů. Na svět shlíží laskavě a mile, vidí-li že vše se podřizuje koloběhu života a neubližuje svévolně ničemu co chce pouze růst a radovat se z krás světa. Uvidí-li však takovou nepravost dokáže být přísná a viníka trestat tak, jak mu náleží. Alcaril je také bohyně vývoje a změny. Dobrodruzi oddaní Alcaril vynikají porozuměním přírodních

zákonitostí. Někteří bývají silní a houževnatí jako mocný dub, jiní zase krásní a smyslní jako růže, která se ale díky trnům umí i pěkně bránit, mnozí se také dokáží vyléčit i ze zranění, jež by pro většinu jiných znamenala jistou smrt.

Aurion

(Pán světla)

Pán Slunce, první mezi rovnými, Nejskvělejší ze Sedmnácti bohů. Mnoho přívěsek má Aurion, bůh odhodlání, světla, dokonalosti a rozhodných činů.

Pod jeho vedením nikdo nemůže zbloudit, Aurion

nezná pochybnost. Svítí jako polední slunce a před jeho pohledem mizí stíny i v nejhlubších kobkách a v nejtemnějších srdcích. Aurion vypadá jako socha, vytesaná dokonalým sochařem. Z očí mu vychází nadzemský jas, tvář je lemovaná zlatými vlasy, sepjatými čelenkou s jiskřivým diamantem. Postavu má zahalenu zlatobílými šaty. Z každého pohybu číší jeho božství, jeho dokonalost. V hlase se mísí autorita s přátelstvím, síla s naivitou, rozhodnost s uvážeností, ale přesto nikdo o jeho příkazech pochybovat nedokáže. Jím vyřčená slova zní ozvěnou až do skonání dní, nelze na ně zapomenout.

Faeron (Pán ohně)

Bůh ohně, živelné energie i změny nikdy neustrne na jednom místě. I jeho zjev připomíná jeho nestálou povahu. Jednou jsou jeho dlouhé rudé vlasy pečlivě upraveny, jindy jako by si dělaly co se jim zachce. Jednou je oděn v bohatě zdobené brnění, jindy v prostou tuniku. Jednou působí Faeronovo tělo mocně a svalnatě, jindy spíše šlachovitě a pružně. Oči však prozrazují zápal pro cokoli do čeho se pustí. Jedině on má moc nad životní silou každého tvora, jež může dát sílu vzdorovat osudu a překonat nepřekonatelné. Stejně tak ale



Faeron
Pán ohně

může kohokoliv přivést do záhuby a spálit jeho duši na prach. Vyhasne-li v někom, stává se z něj troska bez vlastní vůle, jež může pouze doufat, že se nad ní Faeron smiluje a opět zažehne její plamen touhy. Dobrodruzi vzývající pána ohně bývají energičtí a často se dokáží na svůj úkol upnout tak, že na nic jiného ani nemyslí. Jsou rozhodní, někdy trochu prchlíví, ale vždy a za všech okolností myslí na plamen života lidí okolo sebe a nenechají ho vyhasnout, pokud jim zbývá jen trocha síly.)

Siaron (Pán vichrů)

Oděn do roucha z mnoha kusů látek pokrytého peřím snad všech ptáků, brázdících oblohu Asterionu, s vlasy unášenými větrem, shlíží Siaron z výšin dolů na zem. Pán vichru vládne všemu co je aktivní, prudké, nezdolné a ve své podstatě toužící po volnosti, uchylují se k němu pronásledovaní a vyhnanci. Siaron má moc nad vzdušnými proudy, bouřemi a vichry, je pánem veškerého plectva. Hlavním posláním



Siaron
Pán vichrů

všech příznivců Siarona je boj proti otroctví a omezování svobody. Dobrodruzi vysvobozují unesené, vykupují otroky, jejich nepsanou povinností je vysvobodit každého z jakékoli pasti i kdyby to byl největší nepřítel. Jsou často na cestách a nikde delší dobu nevydrží. Málokdo je vidí smát se, málokdy jsou veselými společníky, ale pokud jim o něco opravdu jde, není nic, co by je dokázalo zastavit.

Lamius (Soudce)

Přísná tvář muže ve středních letech odráží jeho neústupnost a smysl pro spravedlnost, zároveň však i laskavost a pochopení pro lidské slabosti. Lamius ví, že nikdo není neomylný a proto, když k jeho soudu po smrti přicházejí lidské duše, staví na jednu misku vah spravedlnost a na druhou soucit. Oděn bývá do prostého šatu pískově žluté barvy a v rukou drží jako majestátný symbol Knihu osudu, v níž jsou zaznamenány všechny události, jež se staly od úsvitu dějin. K jeho příznivcům z řad dobrodruhů patří oddaní stoupenci práva a cti. Jsou nesmlouvavými obránci dobra a jsou odhodláni svému cíli podřídit i život. Jednají vždy s rozmyslem a moudrostí jim vlastní. Vedle Gora

Jak vyrobit bezpečnou zbraň

Nikoliv zlupením ocelové čepele. Gorův postup je jiný:

Meč, šavle, tesák, dýka...

Zprv si sežeňte klacek nebo tyč, nepříliš tlustou, tak o 5 cm kratší než má být délka vaší zbraně – ideální je například násada na koště nebo hokejka. Dále potřebujete trochu dřeva na záštitu, kobercovinu (ideálně jekor, ačkoli dnes se potká málokde, pozor na spodní stranu koberce – nesmí být příliš tvrdá – pak by byl zásah stejně zraňující jako samotným dřevem!!), jde použít i izolace na trubky (mirelon – není příliš trvanlivý,

po čase se zmáčkne a přestává plnit svoji funkci) nebo karimatka. Molitan je na meč naprosto nevhodný, je příliš měkký a nedokáže zásah ztlumit – hodí se ale například na ostří sekery. Na sešití velkou jehlu a provázek, nebo alespoň reznou nit, vruty či hřebíky na přidělaní záštity a rozhodně se hodí kobercová páska.

Začněte vytvořením dřevěné kostry – meč dělá z obyčejné tyče především záštita. Můžete například vydlabat záštitu a přidělat ji lepidlem či vruty. Já

mám hlavní tyč tence provrtanou a skrz prostrčen tenký pevný dubový kolík, tvar záštity dotváří koberec – a nebo lze záštitu celou udělat jen z koberce. Rukojeť obrousíte do kulata, ať se vám dobře drží. Máte-li dost kobercové pásky na omotání celé čepele, udělejte tak, výrazně tím zvýšíte pevnost.

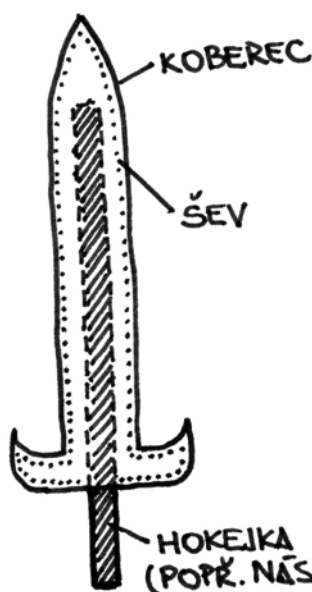
Ted' potřebujeme z meče udělat bezpečnou zbraň. Dřevěnou kostru kromě rukojeti obmalujte na koberec (chcete-li meč zdobnější, klidně tvar mírně upravte), na každé straně nechte aspoň 5cm místa (i vpředu před mečem) a obě části sešijte k sobě provázkem, nebo v nouzi režnou nití, kolem meče (nemáte-li tak tlustou jehlu, můžete koberec proděrovat třeba hřebíkem) – pokud dobře obšijete záštitu, koberec nebude klouzat a bude držet přesně tam, kde má. Máte-li i karimatku, můžete z ní vystříhnout dva úzké pruhy a vložit je mezi kobercovinu vedle čepele, prošívat pak budete i ji. Chcete-li, aby vaše zbraň vydržela déle, opět omotejte celou čepel kobercovou páskou. Nejlépe sami na sobě ozkoušejte, je-li zbraň

dostatečně bezpečná, zkontrolujte, že nemá nikde ostré hrany a jste připraveni na Vaši první bitvu.

Používáte-li izolaci na trubky, zbruste dřevěnou kostru celou dokulata (to je dost důležité, hrany jdou cítit!) a izolaci přidejte buď provázkem nebo kobercovou páskou k čepeli. Dalšími kusy izolace omotejte i záštitu. Zbraň je hotova, výroba je jednodušší než pomocí koberce, ale také méně trvanlivá – izolace se po určité době zmáčkne a přestane plnit svou tlumící funkci, pak je nutné ji vyměnit, dejte si tedy pozor, ať díky poctivému tréninku nepřijedete na sraz s nepoužitelnou zbraní!

Sekera

Jste-li rozhodnutí třímat raději sekeru, zkraťte toporo zhruba o 10cm oproti plánované délce zbraně, tedy asi na 50cm a obruste dokulata. Ostří můžete vyrobit z kobercoviny nebo z molitanu, které však není příliš pěkné. Z koberce vystříhnete dva zrcadlové kusy tvaru jakého potřebujete, máte-li i starší karimatku, je dobré ji vložit do ostří mezi obě vrstvy koberce – zajistí lepší držení požadovaného tvaru – a opět vše pevně prošíjte kolem topora. Bud' důkladným omotáním



kobercovou páskou, nebo pomocí malých hřebíčků, zajistíte ostří proti posouvání a otáčení. Hřebíčky nesmí vyčnívat!

Vyrábíte-li ostří z molitanu, použijte několik důkladně stlačených vrstev a pevně omotaných kobercovou páskou, pomocí ní též dodáte zbraní požadovaný tvar. Stlačíte-li molitan málo, při zásahu se zmáčkne příliš snadno a neochrání před zraněním. Ostří opět důkladně připevněte k toporu.

Nyní ještě ochraňte vršek topora, nejlépe je omotejte dokola izolací na trubky či karimatkou, ať nikde nepřechnívá dřevo – přestože budete sekat ostřím, zásahům toporem se nevyhnete.

ento návod samozřejmě není zavazující, určitě je i spousta dalších způsobů jak vyrobit bezpečnou zbraň, ale

Soumrak starých bohů

Povídka od loňské účastnice Asterionu Marušky

Dveře hostince se prudce otevřely, plamínky loučí se otřásly v nenadálém poryvu větru. Většina návštěvníků se nenechala rušit ve své, ať už jakékoliv činnosti. Dnes se sem uchýlilo více hostů než obvykle, protože přišlo. Prudký déšť padal k zemi, déšť, který dokázal člověka promočit skrz na skrz během několika mála okamžiků.

Tmu noci pročísl blesk a ozářil tak postavy stojící u dveří. Vítr hučel a pokoušel se hrát si s pláští neznámých přichozích, byly ale příliš těžké nasáklým deštěm. Na jejich kápě dopadaly proudy vody a stahovaly je tak ještě více do jejich tváří.

Ze tmy noci vystoupila postava. Vysoký muž pozvedl hlavu a prohlížel si osazenstvo hostince. Z kousku jeho obličeje, který takto odhalil, bylo jasné, že se jedná o tvrdého muže. Ostře řezanou bradu zdobila výrazná jizva a tvář byla pokryta strništěm. Když se jeho zrak obrátil na mě, pousmál se a pokynul mužům, stojícím v temnotě za ním.

Skupina čtyř mužů procházela lokálem přímo ke mně. Většina hostů ztichla a se zájmem očekávala, co se bude dít. Chtěli vidět zajímavé divadlo. Během několika dní, v tomto hostinci, jsem si udělala tvrdé jméno. Několik místních si se mnou chtělo užít, ale velmi rychle a velmi názorně jsem se jich zbavila. Teď se atmosféra v krčmě dala krájet, Ticho bylo hmatatelné.

Vstala jsem vstříc přicházející skupině a usmála se. Vůdce si shrnul kápi a s ním ostatní tři muži. Chyba lávky, jeden z nich byl žena. Oni se na mě také usmáli.

„Nienno“ oslovil mě Mamut. Konečně byli tady, jak to tak vypadalo, měli za sebou náročnou cestu. Posadili jsme se ke stolu, a objednala jsem dva džbány svařeného vína. Prohlížela jsem si je jednoho po druhém, každého život na Dálavách změnil.

„Wakki, Jantare, Tome...Mamute. Počasí nám poslední dobou moc nepřeje. Několik posledních dní jsem strávila v téhle krčmě a přestává mě to tady samotnou bavit. Jsem ráda, že jste tady. Je to dost dlouho, co jsme

se viděli naposledy. Tak co teď vlastně všichni děláte?“ Má slova byla přerušena džbány horkého nápoje. Bojovníci jej přijali s povděkem.

„Mimochodem, podařilo se mi pro vás zajistit jeden volný pokoj. Postele jsou poměrně měkké, alespoň si užijete trochu pohodlí.“ Všichni viditelně pookřáli, jejich život není z nejpohodlnějších. Rozhovor pokračoval v podobném duchu. Bavili jsme se o tom, co jsme dělali celý ten rok od porážky Drika. Znova jsem byla ujištěna, že boje na Dálavách jsou tvrdé. Hordy skřetů se nechtějí vzdát a stále napadají hraniční hlásky i blízké znovu obydlené vesnice. Bylo mi jasné, že to není jednoduché a život v neustálém nebezpečí kvůli bezpečí druhých není ideální, ale oni plnili své role se ctí.

Já jsem jim na oplátku vyprávěla o práci s landži. Den poté, kdy jsme porazili Drika, jsem se následkem silné magie zhroutila a několik dní a nocí jsem proležela v horečkách. Od jedné čarodějnické učednice jsem se dozvěděla, že pokud někdo použije tak silné kouzlo, jako je uvrhnutí něčí duše do podsvětí, měl by zemřít. Je tady jeden důvod, proč mi to tolik neublížilo. Obřad jsem nevedla přesně tak, jak měl být.

Ale výsledek by to nemělo nějak ovlivňovat... nicméně, uzdravila jsem se ze své slabosti a pomáhala jsem, společně s Markem, landži, při dobíjení Drikových pohůnků a napravování škod, které způsobili.

Víno ve džbánech pomalu docházelo, bouře venku se mezitím uklidnila. Hospodský hluk zase na chvíli utichl, když se otevřely dveře. V nich se tentokrát objevila menší postava. Tahle se po hostinci nerozhlížela, ale hned vstoupila. Vešla do světla loučí a shrnula si kápi. Byla to žena, kulatý obličej měla orámovaný vlasy barvy



Gor – Rytíř

slámy a tajemně se usmívala. Poznala jsem ji a ona určitě poznala mě, ale ani jedna jsme to nedaly najevo. Zašla k výčepnímu pultu a domlouvala se na něčem s hostinským. Pak si sedla k jednomu stolu obsazenému místními a hlasitě se jich zeptala, jestli by chtěli slyšet nějakou píseň. Bardové jsou vzácní hosté, a

tak si ani ti, jejichž uším hudba nelahodí, nedovolili protestovat. Začala tedy zpívat. Jímavou píseň střídala píseň veselá, písničky zamilované střídaly balady. Každý si v nich našel, co mu bylo blízké. Po jedné veselejší skladbě mírně zastřeným hlasem prozpěvovala složitou melodii beze slov. Pak se dala do zpěvu:

Před začátkem věků začla krásná píseň znít,
V ní byla slova o tom, jak Tara bude žít.
Tu melodii zpíval si i sám odvěký Čas
a ona zní tu stále a zůstává i v nás.

Ach ne. Ne tuhle píseň. Bardka zpívala o tom, co se stalo na jaře minulého roku. Píseň byla krásná, ale její slova neuvěřitelně zveličovala. Z nás všech se stali velcí „hrdinové“. Zpívala, jako bychom byli dokonalí, čestní, krásní a silní. Bylo by hezké, kdyby sloku, kde nás popisuje vynechala, ale pochybuji o tom. Píseň přeháněla, ale mezi lidmi byla oblíbená, takže se zpívala a dál měnila svou tvář. Hrdinství a jasná vítězství jsou oblíbená, pravda s tím nemusí mít moc společného. Z Mamuta se tak

stal bojovník bez bázně a hany, který, ač sám téměř smrtelně raněn, bojoval dál a dovedl malou armádu lidí k vítězství. Jak zněla další slova, umně zapletená do složité melodie, lidé se otáčeli na nás a ujišťovali se v tom, že ti „rekové“ jsme my.

Hudba dozněla a žena sklonila hlavu, ještě chvíli nebyla schopna mluvit ani dělat cokoliv jiného. Síla hudby, kterou stvořila, ji ovládla. Když se uklidnila, jednoduše vstala a sklonila hlavu. Všichni zvedli číše ku cti této nadané bardce, a ona, na znamení díky, sklopila zrak. Vydala se pak směrem k nám.

„Můžu si přisednout?“ vstala jsem a objala tu

zpropadenou bardku.

„Tanid, co tady děláš? Teda, jsem samozřejmě ráda, že jsi tady, ale tak nějak tuším, že to není náhoda.“ posadili jsme se a Tanid si objednala

„Není to úplně náhoda, to je pravda.

Mauril Paní země



Náhoda je, že jsem se dostala do Sintaru. Tam jsem se stala svědkem zajímavé věci. Když jsem byla na tržišti, zaujal mě hlouček lidí, který vyšel z bývalého chrámu. Byli to noví „kněží“. Ve svém středu měli někoho, koho jsem zprvu neviděla, ale musel říkat něco důležitého, protože jej s velkou pozorností poslouchali. Posléze všichni jen přikývli a vydali se někam pryč. Uviděla jsem jejich skrytého velitele, a byla jsem překvapená, že to není jeden z kněží. Byl to takový zarostlý vesničan, na hlavě měl koženou čelenku a na oku velkou fialovou modřinu...“

„Ale ne“

„Ale ne? Nienno, ty už víš o koho jde, že? Zjistila jsem, že to je nějaký člověk odsud. Nevím, co jsi mu udělala, ale moc nadšený z toho nebyl, přesněji řečeno, byl hodně našťvaný. No,

zkráceně, poštal na tebe bandu fanatiků, s informacemi o tobě. Jsou mezi nimi věci, které jsem o tobě vůbec netušila. Třeba to, že veřejně hanobila zdejší chrám, či co... Už nějakou dobu jsou někteří lidé těmhle trnem v oku, a ty jsi mezi nimi, to dobře víš. Teď mají záminku, aby tě dostali, a míří sem.“

„Proč jsi to neřekla hned jak si sem přišla?“ proud Tanidiných slov přerušila až Mamutova strohá otázka. Mimochodem velmi trefná. Teď jsme byli všichni zvědaví, co z ní vyleze.

„Nebojte se, zařídila jsem jim po cestě malé překvapení. Nedostanou se sem dříve než zítra k poledni.“ no dobře, vše odpuštěno. Teď jsme sice neměli moc času, ale i tak jsem musela svým přátelům

řít, čím jsem byla pověřena.

„Tohle souvisí s tím, proč jsem se s vámi chtěla sejít. Dostala jsem za úkol vás kontaktovat, kvůli tomu co se děje. Staré chrámy jsou vypalovány a staří bohové jsou nahrazováni novými...“Tomík zavrtěl hlavou.

„Nienno, my víme, co se děje. Sice nejsme v centru dění, ale i tak víme o těchhle podivnostech. Určitě se nám to nelíbí, ale máme jiné starosti. My pořád uznáváme své bohy, a nemíníme to měnit.“

„Bohužel to není tak jednoduché, nemůžeme jen přihlížet tomu jak narušují rovnováhu Asterionu. Přece nemůžeme tolerovat vypalování chrámů a vraždění kněží?“ Tentokrát zareagoval Jantar.

„Co se stalo s Aurionovým chrámem. Nevíš něco o něm?“

„Ne nevím, ale o tohle právě jde. Někteří z nás tam mají své přátele, nebo příbuzné. Tohle musí být zastaveno. Víme o lidech, kteří raději utekli do hor, než aby přímo čelili těmhle problémům. Těm musíme pomoci. Musíme zasáhnout proti samotné příčině. A navíc, vy

víte, co se stalo loni.“ podívala jsem se na Mamuta.

„Loni se toho stalo kapánek víc.“

„Myslím tím průběh samotného obřadu.“

„Nienno, tvrdila jsi přece, že by to nemělo mít na samotný výsledek vliv, nebo ne?“ Wakki mě pozorně sledovala. Očividně ode mě očekávala jasnou odpověď, tu, kterou jsem ji bohužel nemohla dát.

„No, prostě to vypadá tak, že s tím, co se děje, má Drik něco společného. To samo je dostatečný důkaz toho, že to, co se děje není dobré.“ to, co se stalo loni, mě dodnes trápí. Nikde nemám jistotu, že obřad fungoval a jestli ne, tak to je jediné moje vina. Jestli se Drik vrátí, může mi to kdokoliv vyčítat a bude mít pravdu.

„Takže, ty po nás chceš, abychom se stali hrdiny,“ probodl mě pohledem, pod kterým jsem se musela přikrčit „nějakých dalších pitomých balad?“ probodl pohledem Tanid. Ta ale reagovala úplně jinak.

Velká literární a výtvarná soutěž

Maruščin počín nás inspiroval k vyhlášení této malé soutěže, která, jak doufáme, ještě obohatí současné pokračování Asterionu. Ti nejlepší z vás (a možná všichni – to se uvidí kolik z vás se zúčastní), dostanou stylové ceny – a to už stojí za to.

Hlavní podmínkou je, aby se vaše dílo určitým způsobem dotýkalo světa Asterionu. Nemusíte se bát pohybu v cizím světě, vždyť některé slavnější postavy mnozí z vás znají už z minulého ročníku (Alwarin, Tien, Mortus, Iandži, Sariika, Marantiel), některé méně slavné taky (Siwin, Tarag) a hlavně mnozí z vás se těmito hrdiny sami stali. Takže klidně může být středobodem vašeho díla váš vlastní hrdina žijící na Asterionu (a to i když jste nebyli na minulé hře). Poměrně dost informací najdete na zónách obou ročníků (zejména doporučujeme mapu na zóně Nářku stromů) a pokud budete chtít cokoli probrat nebo se poradit ohledně Asterionských reálií, jsme vám písemně i ústně k dispozici.

Kategorie:

- **povídka:** nemá minimální rozsah, takže klidně můžete psát opravdu krátké příběhy, maximální rozsah bude 15000 znaků (i s mezerami), abychom byli mi i další ochotni to vůbec přečíst, ale když to trochu překročíte, asi vás za to neuškrtneme
- **báseň:** může se jednat o hrdinský epos, milostnou baladu, nebo humornou hříčku, báseň veršovaná i nerýmovanou,



Lamius
Soudce

rozsah je libovolný

- **obrázek:** kresby i malby, černobílé i barevné nejvíce formátu A4
- **fotka:** jak barevná tak černobílá, vaší fantazii se meze nekladou (teda pokud nepočítáme zadané téma). Fotku je možné v jakémkoli programu upravovat, ale musí být vámi vyfocená a nepočítají se foto z minulého ročníku hry

Na osobu můžete poslat po jednom díle z každé kategorie (snad mimo fotek, tam jich může být soutěžních i mnohem víc). Pokud toho ale vytvoříte více (nakreslíte více obrázků, složíte více básní, napíšete více povídek), určitě nám je pošlete. Moc rádi se na ně podíváme a případně je uveřejníme na asterionských stránkách. Jen nám napište, které že dílko (díla, budete-li posílat do více kategorií) je dle vás nejlepší a tím pádem je máme zařadit do soutěže.

Soutěží se ve dvou věkových kategoriích: pod patnáct let a nad patnáct.

Vaše výtvořky posílejte v elektronické formě (bude to tak snazší pro vás i pro nás) na hra.asterion@centrum.cz. Pokud vám to nevyhovuje a někde někoho z nás uvidíte osobně, můžete to

klidně předat osobně. Nebo to pošlete na adresu (a připojte prosím vaši zpáteční).

Radovan Kolbaba
Výstavní 11, 603 00, Brno

Tyto adresy můžete též použít na případné dotazy (opět ideálně na mail).

Termín zaslání je 31. března 2006, takže máte spoustu času (a kdo ví, jestli ho nezměníme

Nám zasláná díla zveřejníme na stránkách Asterion: Soumrak starých bohů, aby se z nich mohli těšit i ostatní. Už teď jsme opravdu natěšení na vaše skvosty, takže ničeho nedbejte, sedněte za stůl, jděte ven, nebo kamkoliv kde se vám dobře pracuje, vezměte propisku, tužku,

Klubovní hlasatel
časopis pro kluby,
oddíly a stopaře. Vyšlo
23. 2. 2006. Sestavili
Pěť a Hýňa.

Redakce: Vožechová,
Kalina, Hanuš, Schmid.
Vydává Sdružení přátel
Jaroslava Foglara,
P.O.BOX 245,
spjf@volny.cz. Pro
kluby zdarma. Sestaveno
v Brně, tiskne a rozšiřuje
SPJF.

JARNÍ MRŠOVINA

**"PŘÍBĚH BLEDE BLEDULE
A ZASNĚŽENÉ SNĚHULE"**

**24.-26.3.
2006**

"Čauvec bledule!! Vypadáš dnes mimořádně tajemně..?"

"Jasná páka, sněhule! Mám totiž epesní zprávu a je to recese jak má být!!"

"Sem s ní, bledule, ale bacha, máš náročného posluchače!!"

"Se posad, sněhule. Chystá se totiž Jarní Mršovina a tam nesmíme chybět!!"

"Máš pravdu, čéčell! Balím bágel a razím, vám radím to samý. A já pro vás mám překvapení..!"

Chcete vědět, co skrývá sněhule na svém dně??
Chcete strávit rozverný víkend ve společnosti Mrše a jeho kamarádů??
Chcete se dozvědět, co vlastně chcete??

No a teď by bylo na místě napsat pojedte s námi.

POJEĎTE S NÁMI!!

Účast předběžně přislíbil i lék proti jarní somnolenci. Sebou **obrázek**, za který by se ani sám velký Mrš nemusel stydět, a **slovo**, jež zaručeně nikdo jiný mít nebude!!

Ani nuda ani stres, chutná strava a příjemné prostředí Skřipiny. Mrš doporučuje spacák, kari-matku, přezůvky, oblečení na cokoli, 250kč, úsměv a odhodlání :)

Sejdeme se v Kralicích nad Oslavou v 17:14, což je čas příjezdu vlaku z Třebíče (odjíždí 16:39). Plánovaný konec v neděli po dobrém obědě. Přihlášky do 17.3. u velkého Mrše:

PROTIVINSKY@EMAIL.CZ :: 777 882 719
TOMÁŠ PROTIVÍNSKÝ :: WWW.HALAH.OJ.ORG



NAŠLÁPLÉ ČTIVO

ANEB NESMÍ CHYBĚT VE VAŠÍ KNIHOVNIČCE...

Snad nikoho neurazí tento absolutně neliterární nadpis. A vás uražené – snad vám to vynahradí tato nová rubrika s recenzemi knih. Najdete zde nové tituly i knihy dnes již takřka klasiků – tak se pusťte směle do čtení!

JOANNE K. ROWLINGOVÁ:

HARRY POTTER A PRINC DVOJÍ KRVE

„Á pan Harry Potter, Naše nová celebrita...“ Tento citát z prvního dílu septalogie dostatečně vystihuje šílenství, které se rozpoutalo po jeho vydání. A jak to vypadá několik let poté? Řekl bych, že žádná kniha nebyla tento rok tak toužebně očekávána a její zrod neprovázelo takové napětí, jako je tomu u šestého dílu série o mladém brýlatém čaroději. A bylo se na co těšit?

Už od prvních kapitol je jasné, že atmosféra v kouzelnickém světě houstne a doba temná. Čarodějové i mudlové jsou vražděni, či unášeni smrtijedy a ani Bradavice se už nezdají tak bezpečné jako kdysi. Čarodějnou školu hlídají bystrozorové a magické bariéry a je to očividně potřeba, neboť Brumbál často mizí i na několik dní a ani nový ministr kouzel neví kam.

Harryho čeká perný rok. Učiva neustále přibývá a nikoli nejméně od Snapea, který konečně získal místo učitele obrany proti černé magii! To jsou však ty méně důležité zprávy, protože ředitel bradavické školy začíná připravovat Harryho na jeho finální střet s Voldemortem. Aby toho nebylo málo, Malfoy má očividně nějaký zlověstný úkol, který má ve škole vykonat a vztah Rona s Hermionou přestává připomínat přátelství...

Rowlingová tentokrát po slabším pátém dílu vystavěla brilantní kostru příběhu s mnoha překvapivými zvraty, temnou atmosférou a



uvěřitelnými postavami. Jde prozatím o vrchol celé série, v němž můžeme s chutí sledovat přerod chlapce zmlataného osudem v nikoli bezchybného, ale odhodlaného hrdinu. Nezbyvá než doufat, poslední, sedmý díl, v němž se celý příběh uzavře, bude stejně dobrý jako Princ dvojí krve.

Albatros (2005), 532

stran, 450 Kč a méně

95 %



JAROSLAV
FOGLAR:
RYCHLÉ ŠÍPY VE
STÍNADLECH

Novinka od nakladatelství Olympia může sloužit ke dvěma věcem: Buď s ní někoho praštíte po hlavě (pak by ani cihla nemohla být účinnější), anebo ke čtení

(a pak uděláte zatraceně dobře). Ale co to vlastně je? Nová foglarovka? To sotva. Takže co? Jde vlastně o nové vydání staršího titulu Dobrodružství v temných uličkách. Černobílé Čermákovy kresby nahradil pestrobarevný Teslevič (ano, ten samý, co kreslí motivační kartičky BS) a zvětšil se font (a s ním i formát). Komu to ještě není jasné, Rychlé šípy ve Stínadlech jsou souhrnem trilogie Záhada hlavolamu, Stínadla se bouří a Tajemství Velkého vontu. Pro toho, kdo snad nečetl tuto klasiku – čemuž ani nevěřím – shrnu děj: klub Rychlých šípů se zaplete do soukolí událostí kolem symbolu tajemné čtvrti Stínadel, hlavolamu, zvaného ježek v kleci. V prvním díle dopomohou jednomu ze dvou kandidátů na post vládce Vontské organizace, v druhém se utkají s maskovaným přízrakem s takřka nadlidskými schopnostmi a v Tajemství Velkého vontu musejí zjistit, kdo vydírá vůdce Stínadel Vládu Dratuše a odkrýt záhadu smrti, starou desítky let. Všechny tři romány jsou fantasticky čtivé, vtáhnou vás do děje a až do konce nepustí. Takovouto úroveň už neměl žádný z foglarových následovníků. Nejsem si ale jist, nakolik je takhle „tlustý špalek“ vhodný k získání nových mladých čtenářů, byť kniha ukrývá na 400 ilustrací. To je koneckonců další kámen úrazu. Teslevič je zkušený kreslíř a v tomto žánru není nováčkem, ale takové množství obrázků se bohužel podepsalo na jejich kvalitě. Nejsou zdaleka tak propracované, jako jsme u něho zvyklí.

Ale dost reptání. Kdo nečetl, ať to rychle napraví a kdo již má všechny tři tituly doma, může zauvažovat, zda mu stojí nové vydání za koupi.

Olympia (2005), 598 stran, 799 Kč

100 %

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN: HOBIT

Bifur, Bofur,
Bombur, Dalin,
Dwalin, Thorin, Óri,
Nóri a další statní
chlapíci nízkého
vzrůstu jsou zpět!
Už tušíte? No jistě,
Hobit se vrací. O



je to návrat na knižní
jazyk a postarší
nakladatelství Argo a stojí to
za to. Budu chvíli předpokládat, že tuto
klasickou pohádkovou fantasy z pera J. R. R.
Tolkiena neznáte (i když to pokládám za tak
pravděpodobné jako palačinku s hořčicí) a
nastíním děj. Čaroděj Gandalf, známý i jako
jedna z postav společenstva v Pánovi prstenů,
přemluví usedlého, leč zručného hobita Bilbo
Pytlíka, aby pomohl výpravě dvanácti trpaslíků
za osvobozením prastarého trpasličího sídla,
Osamělé hory z područí zlého draka Šmaka,
jakožto „specialista na odemykání zámků“. Že
o vypjaté momenty nebude nouze, je jasné. Na
cestě totiž čeká vlčí smečka, les plný
trpaslíkožravých pavouků a nechybí ani tři
zdatní, ale trochu tupí trollové. Dozvíte se také
například, jak Bilbo k „Jednomu prstenu“ přišel
(Glum, Glum, ...:) a na závěr přijde ne jeden
hrdinský skutek v Bitvě pěti armád. Podtrženo,
sečteno, přijmeme-li příběh jako odlehčenou
pohádku – přeci jen jsou v Pánovi prstenu znát
vyšší čtenářské nároky – dostane se nám
vskutku kvalitního čtiva.

Co se grafické stránky týče, musím smeknout.
Nejen, že obálka je velice zdařilá a stylová
(některé drobné libůstky odhalíte až po hmatu),
ale musím s potěšením konstatovat, že se oproti
posledním vydáním v Mladé frontě vrátily i
autorovy barevné ilustrace. Jediné, co se dá
knize vytknout je navýšení ceny. Nicméně za
tak dobrou knihu to není zlé

Argo (2005), 256 stran, 259 Kč

Zahrady

část II

...běželi směrem nahoru, stále zbývala
jedna cesta. Doběhli ke zdi, u které byl
starý poklop do kanalizace, nepřiliš
vábivá, ale jediná možnost. Když to
půjde dobře, měli by se dostat k Černé
vodě, u mostu pod Špitálkou. První ze
skupiny, který doběhl k poklopu, se ho
pokoušel zvednout – nešlo to. S větší
námahou ve třech víko vysadili a
spěchali do kanalizace, ale hnala se sem
spousta Vontů. Statečný Jirka a tři
další se rozhodli ve prospěch ostatních
zabránit cizím Vontům, aby chytli
jejich přátele. S velkou mrštností,
obratností a důmyslným myšlením se
pustili do bitvy. Nepřátelé měli velkou
přesilu, ale hoši se s tou trochou
munice, co měli u sebe, bránili vskutku
úžasně. Ale stejně to nestačilo na
početnou přesilu. Zbylí hoši, kteří unikli
kanalizací, už jistě vylézají z koryta
někde na druhé straně Stínadel. Ale je
ted' vleče banda cizáků někam k
tajemné věži. K věži, která nemá okna,
je v ní spousta pavučin a špíny a už léta
v ní nikdo nebyl. Nikdo neměl odvalu
vstoupit do těch míst symbolizujících
mučení a utrpení lidí z dávných dob.
Vontové zavázali Jirkovi i ostatním oči
a vedli je změtí méně známých i
neznámých uliček. Každou chvíli někdo
z nich zakopl o vystouplou dlaždici nebo
kámen. Cesta byla nepříjemná a všichni
čekali, že se jich začnou vyptávat. Ale
stále bylo hrobové ticho, nikdo si
nedovolil promluvit....

Napsal Maxvillien

Inzerce – Tuřín:

VĚČNOST
ALMANACH

Sborník mladých a v našem okruhu známých pisatelů. (Čáp, Číki, Hyňas, Vojta, Čmelda, Stegi, Ježek, Mamut atd.) Básně, povídky, komiks, vše inspirované slavnými autory od 14. století do současnosti. Cena je 20 korun – objednávky můžete psát na adresu cikous1@centrum.cz. Naše heslo: „S Almanachem na

VÝVĚSKA AKCÍ

Racek (13.-20.8.)

aneb Halahoj I

„Ale já o pocty nestojím. Netoužím po tom, abych se stal vůdcem. Chci se se všemi podělit o své poznatky, ukázat jim obzory, které se před námi otvírají ...“

Drsný tábor pro odrostlejší účastníky nad 14 let. Sáhnete si na dno fyzických i psychických sil. Těší se na Vás: Špunt, Rozum, Verča, Ivča, Čiki, Hejkal a další ...

Více informací:

www.halahoj.org

Warrior of the light

aneb Halahoj II (20.-30.8.)

Pojďte si s námi krásnou masku na tvář vykouzlit, a pak jí s lehkostí a úsměvem zahodit. Vstát a s vlastní tváří jít, světlo v sobě rozsvítit, nehasnout, nezastavit, dál s tím světlem jít, a další světla zapálit, ve své sny uvěřit a pak je žít.

Tábor zejména pro známé tváře a účastníky předchozích Halahojů.

Těší se na Vás třeba Broňa, Ondrové, Zdenča, Sylva, Alenka a další...

Další informace:

www.halahoj.org

Poselství Draic-kinů (5.-8.5.)

Dobrodružná víkendová hra pro kluby, oddíly, ale i jednotlivce na fantasy téma.

- Akce se uskuteční v areálu Katolického gymnázia v Třebíči
- Začátek hry je v pátek ve 22:00 !!! Přijed' včas !!!
- Účastnický poplatek: 130,- Kč (proplácíme jednu cestu)
- Ubytování: ve školních třídách
- Co s sebou: spacák, karimatku, přezůvky, šátek, vlastní jídlo a pití

Bohatý doprovodný program:

Devítka - koncert folkové skupiny (v pátek od 20:00 v aule)

Promítání fotek a filmů z akcí a táborů (Tábory Halahoje 05, Asterion atd.)



Přihlášky posílejte na:

oplatekv@atlas.cz do 30. 4.,

další informace: www.halahoj.org

III. Severácké hry (21.-23.4.)

K příležitosti 10. výročí 211.KBS Hvězda Severu

„Ve stroji temně zahučelo a po rozvodné skříní se rozeběhly blesky. Ocitli jsme se deset let zpátky...“

Ano, stroj času existuje a uvidíte celou historii klubu naživo! Přímou na akci také přijímáme objednávky na cesty do vybraných období – jakékoliv, které vás napadne. Drsná akce pro kohokoliv, kdo se nebojí...

Informace: www.iklubova.cz hs211@centrum.cz