

ANSUZ  
Celotáborovka 2002

Sepsal: Radek Pelánek

Vymýšleli:  
Tom a Michal Hanzelkovi  
Ondra Výborný  
Franta Serbus  
Martina Šišáková  
Simča Hrabalová

24. září 2002

## Varování

Tento text vznikl dost "hurá" způsobem a neprošel v podstatě žádnou revizí. Je tedy velmi pravděpodobné, že je plný gramatických chyb, překlepů a nesmyslů. Pokud budete číst dále, kazíte si svůj dozajista vytříbený jazyk. Varoval jsem Vás.

## Poděkování

Na vymýšlení a realizaci tohoto tábora se dále podíleli: Tom a Michal Hanzelkovi, Ondra Výborný, Franta Serbus, Martina Šišáková, Simča Hrabalová a Petr. Bez jejich zařizování, nakupování, vyřizování, domlouvání, krocení a ošetřování dětí ale též mnohých nápadů, poznámek, komentářů, a mnohého dalšího, by tábor, a tudíž ni tento text nemohl vzniknout.

Zvlášť díky Tomovi, který si našel čas na přečtení textu a doplnil ho poznámkami, komentáři a apendixy.

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>3</b>
<b>Prostředí</b>	<b>3</b>
<b>Příběh</b>	<b>3</b>
Metodické poznámky . . . . .	4
<b>Poznámky k realizaci</b>	<b>5</b>
Ansuz aneb olovo . . . . .	5
Rozdělování a vážení . . . . .	5
Runy . . . . .	5
Stárnutí svítek . . . . .	6
<b>Etapy</b>	<b>6</b>
Výstup: Úvodní . . . . .	6
Rohan . . . . .	6
Temný hvozd . . . . .	7
Hobitín . . . . .	8
Výstup: Dagor . . . . .	8
Majáky . . . . .	8
Elfové . . . . .	8
Výstup: Král, Neldor . . . . .	9
Mordor . . . . .	9
Morie . . . . .	9
Výstup: svitek . . . . .	10
Mohyloví duchové . . . . .	10
Gondor . . . . .	12
Velké runy . . . . .	12
Orlové . . . . .	12
Stezka mrtvých . . . . .	13
Hraničáři . . . . .	13
Poklad v Železných horách . . . . .	15
Výstup: Král . . . . .	15
Tom Bombadil . . . . .	15
Balrog . . . . .	15
Lití . . . . .	17
Velké rozhodování . . . . .	17
Výstup: Závěrečný . . . . .	17
<b>A Svitek o Númenorejcích a Ansuzu</b>	<b>19</b>
<b>B Úvodní text</b>	<b>20</b>

## Úvod

Tento text má následující účely:

- Sepsat etapy, děj atd. pro případné pozdější lepší vzpomínání současných i budoucích vedoucím našeho oddílu.
- Pro poučení pro přístě – za tímto účelem jsou popisy etap doplněny mým subjektivním komentářem, případně popisem chyb a tak.
- Inspirace pro případné náhodné lidi odjinud.
- Trénink mých vyjadřovacích a psacích schopností. (Nutno podotknout, že tento bod jsem zatím pěkně odflinkl.)

V žádném případě tento text **není určen dětem**, které se tábora zúčastnili (leďa tak po pěti letech). Pokud je tedy čtenář vedoucím našeho oddílu, nech na to pamatuje a pokud je dítětem z našeho oddílu, nech to neprodleně odloží.

Náhodným čtenářům, kterým se nechce číst celý text, ale hledají jen nějakou inspiraci, nové nápady a tak, bych asi doporučil etapy Mordor, Temný hvozd, Morie, Mohylový duchové, Hraničáři a Balrog.

Co se týče faktických údajů, tak na táboře bylo většinou tak 26 dětí rozdělených do čtyř družinek (Děti Země, Mohyloví Duši, Morigendi a Žabovřesci). Děti byly ve věku 11 – 16 let. Ke každé družince byl jeden družinkový vedoucí (ti většinou v etapách hráli spolu s dětmi, občas byli instruováni a využiti jako průvodci). No a k tomu ještě asi tak 7 dalších vedoucích a kuchařka. Jo a taky tam bylo děsně moc jídla.

## Prostředí

Základní prostředí pro celotáborovku vychází z Tolkiena. Přičemž se využívá opravdu hlavně prostředí (mapa, rasy, postavy, ...) a nikoliv děj. Vlastní příběh (viz. níže) není v podstatě s Tolkienovským příběhem nijak spojen. Spíše jednotlivé etapy využívají jako inspiraci a motivaci prvky Tolkienovského světa.

Pro znalce Tolkienova díla nutno podotknout, že ne všechny dále uvedené texty, motivace, apod. jsou v souladu s původním dílem. Hold nenechali jsme se příliš svazovat a některé části historie Středozemě jsme si upravili po svém (vzhledem k tomu, že většina dětí znala pouze ten film, tak to nijak nevadilo).

## Příběh

Děj je umístěn do dob, které následovali po válce o Prsten a po pádu Saurona (řekněme třeba tak 1000 let). Odehrává se v království Ithilienském, které leží mezi řekou Anduin a Mordorem.

Historie království: ustanovilo se nějaký čas po válce o Prsten, vládne tam linie potomků Aragorna. Tvrdě pracovali, neměli nějaké akutní nepřátele a tak se jim docela dařilo. Asi před pěti sty lety přitáhl na jih, do Haradu, čaroděj jménem Thaurong, vybudoval tam velkou armádu a vypadalo to špatně. Tehdejšímu ithilienskému králi se ovšem podařil nečekaný útok a v takzvané „půldenní válce“ Thaurongovu armádu rozprášíl, čaroděje vyhnal a už o něm nikdo nikdy neslyšel. Tamní lid si poté vybudoval vlastní království a stali se normálním sousedem Ithilienu. Pro Ithilen bylo dalších 500 let obdobím rozkvětu a pohody. Ovšem nyní přitáhl na jih další čaroděj, Thaur. Jak již jméno napovídá, je to pravděpodobně potomek Thauronga. Podmanil si tamní lid a podobně jako jeho předchůdce postupně buduje armády a otročí okolní lid. Nebezpečí útoku zatím není akutní, ale současný ithilienský král, Menel II, se rozhodl zakročit dřív než zlo přesáhne zvládnutelné rozměry. Narodil od svého předchůdce nechce řešit situaci vojenskou silou, ale pomocí magie. A to pomocí amuletu Ansuz.

Název Ansuz má více významů. Jednak je to jméno kovu a jednak jméno jedné z run. Věří se, že právě tato shoda názvů dává amuletu jeho velkou sílu.

Nejdříve o kovu Ansuz. Je to kov lesklého, stříbritého vzhledu. Je velmi měkký, takže se nikdy nepoužíval na výrobu zbraní nebo nástrojů. Má ale velmi velkou magickou kapacitu. Do Středozemě jej přinesli kdysi dávno, ve vcelku malém množství, Númenorejci (obyvatelé ostrova Númenor, který se posléze potopil). Malé amulety vyrobené z tohoto kovu používali k ovládnutí svých stád a k zahánění divoké zvěře. Pak se ovšem tento kov dostal do rukou obyčejným lidem, ti jej začali zneužívat k ovládnutí jiných lidí a tak se stalo, že veškerý Ansuz byl rozsekán na malé kousky a ty byly rozesety po celé Středozemi, aby se pokud možno zabránilo dalšímu zneužití (kdo to provedl těžko říct, asi nějaký osvícený Númenorejce).

Ansuz je také jméno runy. Jednotlivé runy, kromě toho, že symbolizují písmena, mají také své názvy, významy a magická použití (viz. sekce Runy, str. 5). Ansuz je jméno runy pro písmeno 'a' a používá se pro získání vedení a pro úspěch.

Amulet, který vznikne tak, že se vyrobí asi 25 malých run Ansuz z kovu Ansuz a z nich se posléze vyskládá velká runa Ansuz (všímáte si doufám fraktálovitého charakteru amuletu :-), má velké magické účinky. Ovšem, jako každá jiná silná věc, dá se snadno zneužít.

S pomocí tohoto amuletu by chtěl ithilienský král magickou silou zapudit čaroděje Thaura. Proto se rozhodl svolat své nejlepší poddané (tj. děti) a vyslat je do světa sbírat Ansuz.

Tento příběh se děti nedoví takto přímo, ale dovídají se jej postupně prostřednictvím těchto postav:

- Menel II. – král
- Dagor – králův pobočník
- mistr Neldor – králův mudrc
- knihovník

Postavy "hrají" tak, že ani ony na začátku neznají celý příběh a některé informace teprve "zjišťují" v průběhu. Tedy nikdo z nich například na počátku neví nic o předchozím zneužití Ansuzu.

## Metodické poznámky

Na počátku je situace uvedena tak, aby vyzněla čistě soutěživě. Nedostávají příliš mnoho informací, předloží se to stylem "král prostě k určitému účelu potřebuje Ansuz, čím víc ho přinesete, tím větší bude vaše odměna", tj. z počátku je to čistě soutěživá hra mezi družinami, místo bodů za etapy akorát máme gramy Ansuzu (což mimochodem daleko lépe vypadá, ale je to poněkud méně praktické). Postupně během tábora dostávají informace o tom, proč a k čemu a tak. Soutěživost přestává být důležitá, začíná se objevovat nedůvěra v krále. Až nakonec to vyústí v závěrečné dilema: dát získaný Ansuz králi? Pokud ano, riskují, že amulet krále ovládne a ten pak bude mít v rukách obrovskou moc a těžko říct, co s ní udělá. Pokud ne, tak je téměř jisté, že časem na Ithilien Thaur zaútočí, dojde k velké válce a i pokud ji vyhraje, tak zahyne mnoho neviných lidí. Nemluvě o spoustě lidí, které otročí už teď.

Co se týče jednotlivých postav, tak Dagor je takový spíše (voje)vůdce, energetický, přísný, žene je, aby přinesli co nejvíce Ansuzu a je zastáncem použití amuletu. Mistr Neldor je rozvážný mudrc, který spíše studuje zdroje a přináší jim informace o kovu a amuletu. Postupem času, jak zjišťuje negativní rysy amuletu, stává se spíše odpůrcem použití. Knihovník je objektivní osoba informující o dějinách. Král je rozvážný, moudrý a má patřičnou úctu (příliš se s nimi nestýká a pokud ano, tak má takový ty obecný proslovy o ničem). Samozřejmě postavy upravují své názory tak, aby závěrečné dilema bylo co nejdilematovatější. (Není žádné „správné řešení“ tohoto problému. Jde o ten proces rozhodování.)

## Poznámky k realizaci

### Ansuz aneb olovo

Kov Ansuz byl realizován slitinou olova a cinu (poměr závisí na zdroji). Způsoby získání: zbytky nalezené doma, sběrné suroviny, obchod Feron (zakoupeno pod názvem klempiřská pájka). Celkově jsme toho měli asi 2kg a v principu to nebyl ani velký ani drahý problém a stačilo to na odlití jedné runy pro každého. Před táborem byl kov zpracován (přetaven, rozsekán) na kousky o hmotnostech 2–20 gramů. Vzhledem k tomu, že jsme měli olovo z různých zdrojů a bylo zpracováváno různými způsoby, tak jsme měli více druhů kousků, což je větší pestrost a to považuju za pozitivum.

Olovo jsme tavili v normálních esusech (starších, následně vyhozených, olovo je ve větší míře zdraví škodlivé) či konzervách. Doma na plynu to šlo úplně v pohodě, na táboře na plynovém vařiči či na kamnech trochu hůř. Na závěr se ze získaného Ansuzu odlívaly runy. A to do hliněné formy z kvalitní hrnčířské hlíny. Není to úplně jednoduché, protože je potřeba odlít celý výrobek naráz jedním plynulým pohybem. Jak to jednou ztuhne, tak už se to nespojí a olovo to tuhne strašně rychle - asi tak 5 sekund. Naše výsledná runa měla asi 50 gramů, což z trochou cviku nebyl velký problém odlít, průměrně se nepodvedla asi tak každá pátá runa. Větší výrobky by v těchto podmínkách však již byly poměrně náročné. Dalším problémem bylo občasné rozpadnutí hliněné formy. První formu jsme pečlivě vyhlazovali a upravovali. Ale i kvalitní hrnčířská hlína nevydrží vše. Přibližně po deseti odlitích forma nevydrží teplo horkého olova a rozdrobí se. Je tedy potřeba mít jich připravených víc nebo (tak jsme to dělali my) prostě za pochodu vyrábět nové obtiskem hotové runy. Celkem jsme vyrobili asi 24 run, přičemž jsme to vyráběli asi 4 hodiny, ale dost času jsme strávili vyráběním nových forem, případně čekali jsme na roztavení materiálu.

Na závěr upozornění - tekuté olovo je **velmi** horké, je potřeba zachovávat odstup, po nalití někdy mírně bublé! Navíc klasický hliníkový esus byl tak horký, že jsme museli používat troje pracovní rukavice na sobě...

### Rozdělování a vážení

Jednotlivé etapy byly odměňovány Ansuzem. Většinou to proběhlo tak, že dle výsledků etapy se určilo pořadí, po té jim bylo předloženo určitý počet kousků (většinou cca 16 kusů, což bylo asi 130 gramů) a oni si v pořadí v jakém se umístili vybírali kousky. Občas získávali Ansuz přímo v průběhu etapy (zvláště když šli po jednotlivcích, pro tyto účely jsme měli kousky Ansuzu o hmotnosti asi 2 gramů).

Pro udržení soutěživosti se po každé etapě provedlo převážení dosavad získaného Ansuzu. To se dělalo pomocí stolní váhy na vážení dopisů (rozsah do 250 gramů). Mělo to ty nevýhody, že do daného prostředí se to nehodí a ani to není úplně přesný, ale asi to byl přiměřený kompromis.

### Runy

V ději celotáborovky figurují runy. Nepoužívali jsme Tolkienovi runy, ale původní starogermánské runy. A to proto, že tyto runy mají i názvy a magická použití, což jsme využívali v některých etapách (a nebo třeba při pojmenování tábora). Od Tolkienových run se liší, ale jen mírně (Tolkien z nich tuším vycházel). Co se týče těch významů, tak jsme čerpali zejména z následujících zdrojů:

<http://www.tarahill.com/runes/runemean.html>

<http://www.cuni.cz/jrrt/tolkien/thorin/96-1/runy.html>

<http://cybertempli.mysteria.cz/rynytable.htm>

Pozn. Tady tyto runy mají jen 24 znaků, tj. nemají všechny česká písmena (třeba 'c'), tj. pokud s nimi chcete zapsat nějaký český text, tak se dostanete do problémů ...

Pozn. Na Internetu se dá k Tolkienovi najít sousta dalších použitelných věcí, například dost dobré mapy, básně, kompletní texty jeho knih v angličtině ...

## Stárnutí svitků

Svitky, které občas dostali, byly "zestárnuty" Tomovou magickou metodou. Základ spočívá v tom že papír s již napsaným textem rovnoměrně namažete nějakým tukem (Perla byla super). Pak se papír musí trochu posypat, nejlépe fotbalovou škvárou (na cca 40 listů mi stačilo asi 0,2l) a ta se rozdrobené opatrně rozetře do papíru. Pokud papír ještě pořádně pomačkáte asi tak třikrát do kuličky a zpět, otrháte a opálíte všechny okraje vypadá to řekl bych velmi dobře. Lepší než klasický bílý papír je lepší "ekologický" hnědý. Kupodivu text má na mastném papíře velkou výdrž - zkoušeli jsme inkoustovou a laserovou tiskárnu i obyčejnou tuš a vše v pohodě drží. Jinak k doplnění škváry lze ještě použít hnědý a černý uhel, kterým se dá papír "dobarvovat". Pozor na roztrhnutí, mastný papír nemá takou pevnost (hlavně při mačkání), pomohlo mi, když jsem nakonec papír ještě nahřál nad kamnami a tuk trochu zapekl. Při troše cviku jsem pak dosáhl rychlosti jedna A4 za deset minut. Pokud například použijete nějaký runový font (Tengwar Sindarin, ke stáhnutí na webu) vypadá myslím svitek o dost líp než klasický opálený.

## Etapy

Etapy a výstupy jsou zapsány v takovém pořadí, v jakém proběhly. Pořadí etap není v podstatě důležité (snad jen s tím, že Balrog by měl být na konci a Hraničáři někde poblíž konce). Pořadí výstupů důležité je. Jejich obsah však záleží na konkrétním průběhu.

Pozn. Na nástěnce byla mapa, do které se zabodávali vlaječky do míst, kterými již "prošli".

## Výstup: Úvodní

Knihovník a Dagor – Knihovník je seznamuje s historií království Ithilienského, mluví o 500 let staré bitvě s Thaurongem. Po té Dagor vysvětluje jejich roli – jsou nejlepší královi poddaní a král má pro ně speciální úkol: Shromáždit dostatečné množství látky Ansuz, kterou potřebuje pro jistý plán. Za svoji snahu budou bohatě odměněni, nejlepší dostanou navíc dozajista speciální prémii.

## Rohan

*Motivace:* (Dagor) Sprátelené království Rohan nám nabízí pomoc v našem snažení. Jednak jsou ochotni vás, na počátku vaší dlouhé a náročné cesty vyškolit v jejich známé Rohanské škole. Krom toho mají v držení určité množství Ansuzu a jsou ochotni vám jej věnovat. Rozhodli se, že vás pozvou na jejich tradiční závod a dle vašich výsledků v tomto závodě mezi vás rozdělí tento Ansuz.

Etapa má dvě nezávislé části (přiznejme si, nebyl to záměr, ale poněkud netypické nedorozumění při přípravě, kdy jsme nezávisle připravili dvě etapy pro Rohan):

**kola** Probíhá po jednotlivcích formou textovky s úkoly. Dle dosažených výsledků v této části byly rozděleny handicapy v následujícím závodě.

**Závod** Závod družstev na motivy Nepálského pošáka. Jsou tři okruhy (rovina, terén a překážky), úkolem je během časového limitu (30 minut) naběhat co nejvíce okruhů. Přičemž na trati mohou být maximálně tři členové z družstva a je potřeba udržovat "vyvážený" poměr okruhů – v žádnou chvíli nesmí být rozdíl mezi počty jednotlivých typů okruhů větší než dva. Pokud je rozdíl větší, tak se okruh nezapočítá.

*Komentář:* První část mírně kažena deštěm, v druhé části byli dost akční a běhaví. Délka okruhu byla asi tak 2 minuty, což bylo dobré, protože většinou vydrželi celý okruh vcelku naplno, hloupé bylo, že jsem chvílemi nestíhal zapisovat, jak často dobíhali. Půl hodiny je pro ně asi maximum, původně byl limit 40 minut a to bylo asi fakt moc. Vyrovnané až do konce (s výjimkou jedné družiny).

## Temný hvozd

*Motivace:* (Dagor) Naši zvědové zjistili výskyt Ansuzu na několika lokalitách v Temném hvozdě...

Etapa je cestou s úkoly. Při plnění úkolů postupně získávají různá zranění, získaná zranění platí až do konce hry. Většinou sami někoho vyberou a "obětují". Ve hvozdě je potřeba se řídit následujícími pravidly: v žádném případě se nerozdělovat, nescházet s cesty, nepoužívat nic, co si sami nepřinesou. Na cestu mají jeden lék pomoci kterého mohou vyléčit jedno ze zranění. Na každém sudém stanovišti je možno získat Ansuz. Startují všechny družiny současně, kdo dřív přijde, ten si může vybrat větší kus Ansuzu. Družiny jsou provázeny vodičem (družinkový vedoucí), který ukazuje cestu a "ošetřuje" zranění. Stanoviště:

1. Bažina (Odsud tam) – Překonání asi 50 metrů louky s tím, že se nesmí dotknout země, k dispozici mají určitý materiál (prkna, špalky, apod.). Materiál není rozdělen rovnoměrně, ale vydražen v dražbě. Pokud se dotknout země, musí 30 sekund čekat na místě.
2. Vejce ptáka Terioda (Plnění děravé láhve) – Úkolem je naplnit PET láhev vodou, k plnění se může používat jen určitá speciální nádoba. Jednu nádobu získají za obětování jedné ruky (ruka je pak přivázána k tělu a nesmí být používána). V láhvi je navíc díra, která není na začátku vidět (celkově nutno obětovat 2–3 ruce).
3. Kruh lesního čaroděje (Indicie) – Na cestě je kruh, přes který musí projít. Kdokoli v tomto kruhu promluví, tak okamžitě oněmí a již nesmí říct ani jedno slovo. Aby je čaroděj pustil ven z kruhu, musí však někdo z nich říct heslo ("oko"). K tomuto heslu mají tři indicie ("vůl", "jedenadvacet", "punčocha"). Můžou též říct "nevím" (čímž samozřejmě dotyčný oněmí) a dostanou další indicii ("rohovka", "brýle").
4. Hnízda lesních strak (Střelba) – Musí sestřelit hnízdo strak, ve kterém je Ansuz. Je nutno použít magické střelivo, kdo se tohoto střeliva dotkne, ten během 3 sekund oslepne (tj. má jako vidící jen jednu ruku, po té musí střílet buď poslepu nebo se musí obětovat další).
5. Těžká řeka (Lávka) – Je nutno překonat tak zvanou Těžkou řeku. Přes (imaginární) řeku vede lávka. Kdokoli spadne a dotkne se řeky (země), je obtěžkán kamenem. Pokud se někdo obětuje a obtěžká se dobrovolně, tak dostanou k dispozici opěrátko.
6. Pavučina obřích pavouků – Velká pavučina, každým okem může prolézt jen jeden člověk. Navíc kdo se pavučiny dotkne, tak tomu pavouci sní boty.
7. Zamořený pás – Pás asi 3 metry široký, kdokoli se dotkne, tak mu okamžitě ochrnou nohy (a poté co se vyválí ven z pásu, tak jsou mu svázaný k sobě). Vzhledem k tomu, že nesmí používat žádné pomůcky, tak je potřeba někoho (alespoň dva) obětovat a po nich nějak přejít, přepřít se, ...
8. Ansuzový strom – Strom vydá Ansuz pokud na něj všichni současně vylezou (přičemž v tuto chvíli je většina značně zmrzačena, takže strom musí být opravdu "jednoduchý").

### *Komentář:*

- Tím, jak mají různá zranění, dostávají některé klasické úkoly (např. lávka, pavučina či strom) novou dimenzi. Přejít vratkou lávku to je ještě docela pohoda, ale převést po ní slepého člověka ...
- Díky tomu, že pomůcky na první úkol (bažina) se dražili a tedy každý měl k dispozici něco jiného, vznikli na tomto úkolu poměrně velké časové rozdíly, které navíc pak ještě narůstaly (na konci činil rozdíl jednu hodinu). Takže obávané problémy s kumulací na některých stanovištích nenastaly.



- Bylo to poměrně dost náročné. Poslední družina nebyla daleko od toho, aby to na sedmém stanovišti vzdala. Ale nakonec dokončili všichni.
- Ač si to děti asi moc neuvědomují, tato hra na ně dost prozrazuje... kdo se obětuje (resp. kdo je obětován), kdo dojde až na konec téměř bez zranění, kdo přemýšlí nad tím, jak překážku překonat a kdo to realizuje a pomáhá postiženým ...
- Celkové počty zranění na jednu družinu byly asi následující: 2–3 ruce, 1–3 němí, 1–2 slepí, 2–4 kameny, 2–3 boty, 2–5 nohou. Přičemž byli jedinci u kterých měli třeba čtyři zranění současně...

## Hobitín

*Motivace:* V Hobitíně se pravidelně koná hádankářské mistrovství na počest slavného rodáka Bilba Pytlíka, který díky svým hádankářským schopnostem zachránil nejen svůj život, ale i mnohé další... (forma uvedení: Starosta Hobitína je vítá a má slavnostní úvodní proslov). Letos, "shodou náhod", je mezi cenami Ansuz.

Mistrovství probíhá ve dvou kolech. V prvním kole děti hádají hádanky zadané porotou (vesměs "klasické" zbásněné hádanky pro děti). Každý hádá sám za sebe, posléze se sečtou výsledky za celou družinu. V druhém kole již sami hádanky vymýšlí. Každá družina má za úkol vymyslet dvě hádanky, které posléze zadá ostatním družinám (v tomto kole se hádá již kolektivně). Jejich snahou je vymyslet hádanku tak "akorát těžkou", protože tentokrát se boduje nejen úspěšné hádání, ale i dobré zadávání. Pokud jejich hádanku uhádne alespoň jedna družina, ale přitom ji neuhádnou všechny, pak je hádanka "tak akorát" a družina za ni získává bod.

## Výstup: Dagor

Pochvala za úspěchy (ve hvězdě, v Hobitíně), sprdnutí za lehkomyšlnost (jedna družina ztratila tři kusy Ansuzu) – zdá se, že si nejsou vědomi vážnosti jejich poslání. Proto jim mírně objasňuje králův plán (zopakování informací ohledně nebezpečí z jihu, trochu podrobněji o tom, jak zlý čaroděj Thaur otročí lidi, a o tom, že král jej chce pomocí magické síly pramenící z Ansuzu vyhnat a osvobodit tento lid). Tj. jde o dobrou věc, nejen o jejich odměnu, musí se snažit.

## Majáky

*Motivace:* (Dagor, pokračuje plynule po předchozím výstupu) Po odplutí (většiny) elfů ze Středozemě, se v Šedých přístavech usídlili hobiti. Ovšem již uplynulo mnoho času a je potřeba postavit nové majáky. To hobiti moc neumí a tak se s námi domluvili na zakázce – Ansuz výměnou za majáky. Drobný problém je s materiálem, je nereálné dopravovat materiál až z Ithilienu (je to daleko). Je tedy nutné nakoupit materiál na místě. Ovšem místní obchodníci za něj nechcují peníze, ale příběhy, básně, apod. ze širého světa (oni toho moc nenacestují, ale pro příběhy mají slabost).

Průběh: Sedm stanovišť s básněmi. Za sborové odrecitování básně dostanou jeden druh materiálu (dřevěné základy, plastelína, špejle, svíčka, lepení, provázek, papír a pastelky). Cílem je získat veškerý materiál a po té z tohoto (a pouze z tohoto!) materiálu postavit co nejlepší maják. Hodnotí se výška svíčky (1 cm = 1 bod), estetika (0 – 10 bodů), stabilita (0 – 10 bodů). Maják musí být přenositelný (na těch dřevěných základech).

*Komentář:* Byli dost dobří, nejvyšší maják měl dokonce přes dva metry. Konstrukce byly zajímavé, originální a většinou funkční (jen jedna nefungovala a padala).

## Elfové

*Motivace:* Nějací elfové v Středozemi přece jen zůstali. Není jich mnoho, nemají žádný Ansuz, ale mohou poskytnout radu... Za to požadují jen důkaz toho, že Ithilienští vyslanci jsou hodni jejich rady, že jsou stále dostatečně v kontaktu s přírodou.

Úkolem je uvařit na vlastním ohni jídlo jen z přírodních surovin. Suroviny mohou najít v lese, na polích, případně vyzískat od lidí (nesmí se však nakupovat). Několik "základních" surovin je možno získat za splnění úkolů (brambory za "orání" pole, mlíko za pasení a dojení kozy (dřevěné), apod.).

Za dobré jídlo získají svitek s elfským písmem Tengwar.

## Výstup: Král, Neldor

Přichází král a má k nim promluvu o svých plánech a tak. Vesměs opakuje to co již bylo řečeno, zdůrazňuje některé body, hlavní účel je, aby se "představil". Poté mudrc Neldor promlouvá o kovu Ansuz (že jej přinesli Númenorejci, jaké má základní vlastnosti a použití).

## Mordor

*Motivace:* (Dagor, uvádí a pak jde jako průvodce) Na hranicích země Mordor kdysi žila stvůra jménem Odula. Z důvěryhodných zdrojů máme informace, že shromáždila ve svém doupěti určité množství Ansuzu a také, že už své doupě neobývá. Proto se tam nyní vydáte. Cesta však není jednoduchá. Je potřeba (nenápadně) překonat hranice hlídané skřety, projít územím ve kterém se vyskytuje vyzábělá a zákeřná stvoření nápadně připomínající Gluma (i když ten má být podle legend mrtev, ale kdo ví) a nakonec je třeba projít přes magické Oduliny sítě. Tyto sítě jsou, bez použití magických prostředků, neviditelné.

Noční etapa, jde každý sám za sebe, startují všichni současně (rozestupy vznikají postupně na cestě). Každý má dva životy. Je potřeba překonat cestu, která má následující tři části:

- Přechod hranice hlídané skřety – Hranice je lesní cesta, po které chodí skřeti s lucernami a vydávají hrdelní zvuky. Skřeti mají k dispozici "kouzlo" (baterku), pokud někoho kouzlem zasáhnou, ztrácí život (a musí se vrátit na začátek).
- Průchod územím s Glumem – Glum má očička vyrobené z diodek a ping-pongových míčků, území je křovinaté a zarostlé. Glum je nehoní, spíš straší.
- Síť Oduly – Síť je vytvořena z paprsků laserových ukazovátek (tři postačí). Je potřeba síť projít, aniž by se kteréhokoli paprsku dotkli. Paprsky jsou normálně neviditelné (fakt), aby je viděli (a mohli tedy mezi nimi úspěšně klikovat) musí použít magický prášek (mouku), který dostali na začátku. Za dotyk paprsku ztrácí život a musí jít znovu.

*Komentář:* Hloupý bylo, že se shlukovali a chodili po skupinkách. Ale jinak to bylo efektní (zvuky skřetů, oči Gluma a zejména foukání mouky a objevování paprsků). Jedna z nejoblíbenějších etap.

## Morie

*Motivace:* (Zástupce trpaslíků) Takže vy byste rádi Ansuz z Morie. No to nebude jen tak jednoduchý. Hlavně si nejdřív vyzkoušíme, jestli jste vůbec hodni toho, abychom vás tam pustili. Budete muset projít tradičními trpasličími silovými disciplínami.

Tato etapa má dvě nezávislé části – trpasličí silové soutěže a vlastní Morii. Podle výsledků v první části se určí pořadí v jakém vstupují do části druhé (a velikost odměn, které tam dostanou).

### Silové hry:

- Štafetové zatloukání kůlu (na čas)
- Přetahování do čtverce (čtyři lana svázaná v jednom bodě, každá družina tahá svým směrem)
- Štafetové držení palice (jednoruč, v předpažení, vždy drží jeden a když už nemůže, vystřídá ho další, každý může držet jen jednou, jde o co nejdelší celkový čas)

- Vytlačování z kruhu (hromadné)
- Štafetový hod kládou (na dálku)

### **Morie:**

V lese vytvoříme pomocí lan, plachet, podsad a podobných věcí bludiště – posvátnou část Morie. Tato část Morie je natolik magická, že v ní je vždycky tma (tj. jdou tam poslepu). Družiny dostanou dopředu mapu jeskyně, ve které je zaznačena poloha čtyř svící a magické mřížky (rozměrů 4 x 4 pole, vytvořena z kolíků a provázků). Úkolem je posbírat v jeskyni svíce, zapálit je a umístit na předem určená místa v mřížce. A to vše poslepu. Mluvit se může. Ale jakmile jednou vejdou dovnitř již se nesmí vracet, tj. je potřeba se mapu naučit pokud možno nazpaměť a dobře si rozdělit úkoly. Pokud se jim to povede, tak se v bludišti objeví Ansuz (na předem označeném místě).

*Komentář:* Musím přiznat, že u této etapy jsem se velmi pobavil (poměrně nečekaně). Družiny poslepu bloudili v bludišti, dělali různé nesmyslné akce, různě to rozebírali a komentovali... z této etapy máme asi dvě stránky vtipných výroků v táborové kronice.

### **Výstup: svitek**

Svitek o Númenorejích a Ansuzu, napsaný v Tengwaru. Text přiložen jako příloha A.

### **Mohyloví duchové**

*Motivace:* (Dagor a Neldor) Mistru Neldorovi se podařilo zjistit, že v kamenech, ze kterých jsou složeny mohyly ve Větrovských vrších, se nachází určité množství Ansuzu. Také se mu podařilo najít postup, jak Ansuz z těchto kamenů vyextrahovat. Vaším úkolem tedy je obejít tyto mohyly a přinést mohylové kameny. Ovšem nebude to jednoduché, protože mohyly jsou hlídány mohylovými duchy a ti jsou velmi nebezpeční. Proto od mistra Neldora dostanete několik kouzel, která se vám budou cestou hodit... a následně mistr Neldor popíše charakteristiky jednotlivých duchů a vysvětlí kouzla.

Podvečerní až noční etapa. V terénu je postaveno šest mohyl, na každé z nich jsou umístěny "mohylové kameny" (stříbrnou obarvené kameny). Úkolem je nasbírat těchto kamenů co nejvíce. Každý má jeden život symbolizovaný svítící svíčkou. Pokud svíce zhasne (a už sama nebo díky některému z duchů), tak je hráč mrtev a dál se účastní pouze pasivně. Každý živý hráč si může vzít z každé mohyly jeden mohylový kámen. Poloha mohyl je hráčům osvětlena následujícím způsobem – před etapou, během odpoledne, je každý člen družiny zaveden k jedné z mohyl (bez jakýchkoli komentářů). Každý tedy ví něco a musí se střídát ve vedení (co se týče motivace, tak se to vysvětlí tak, že mistr Neldor na ně seslal vidinu). Cestu komplikují mohyloví duchové, proti kterým si mohou pomáhat kouzly:

**Duchové** (v bílých či černých hábitech, obličej a ruce bílé (mouka) s případným malováním; autorem básní je Tinka)

*Rauko* (pohybuje se relativně pomalu, zabývá dotykem)

Ze tmy zákeřně se vynoří  
Odvalu tvoji pokoří  
Dotekem ruky chladné  
Života plamen zvadne.

*Drauk* (koho uvidí hýbat se, toho zabije (sfoukne mu svíčku), má chřestítka, aby měli šanci poznat kde je)

Za zvuku chřestění kostí  
Zbaví se nezvaných hostí  
Když na tě upře svůj zrak  
Nehni se! Spasíš se tak.

*Hador* (duch sfoukávač, útočí přímo na jejich svíce, jeho dotyk nevadí)

Svaly má z oceli, sílu lva  
Na každý tvůj úder on stihne dva  
Dotek ti nevadí věz  
Jen jeho dechu se střež.

*Lhach* (slepý duch, zabíjí dotykem, hlídá ve vchodu do jeskyně)

Zrak pozbyl v času hlubině  
Ve vchodu číhá jeskyně  
V tichosti po špičkách spěchej  
Jinak smrt dotekem čekej.

*Sereg* (duch s holí, pokud se jich dotkne holí, tak jsou mrtví, můžou se však také bránit holemi)

S holí je mocný čaroděj  
Máš-li odvalu neváhej  
Usmrtit může tě jeho zbraň  
Život si nástrojem stejným chraň.

*Sul* (vodní duch, hlídá mohyly v blízkosti vody, zhasíná svíčky šplícháním, nefunguje na něj svěcená voda)

Když vodou přes kámen skočí  
Život ti šplíchnutím smočí  
Neponech nic na náhodě  
Nevěř však svěcené vodě.

### **Kouzla:**

**Svitek Araw** Zaklínadlo, kterým vyzvede ducha na mentální souboj. Duch se Vám bude asi 30 sekund dívat upřeně do očí. (Zapečetěný svitek se zaklínadlem.)

**Česnek z Lindonu** Kdo stroužek česneku sní a bude jeho pach dechem svým intenzivně šířit proti duchu zlému chráněn po dobu 1 minuty.

**Kouř Thalion** Kouř Thalion spolehlivě duchy odpudí. (Malý kousek vonné tyčinky.)

**Svěcená voda** Voda ducha oslabí a výrazně zpomalí – asi na 30 sekund.

**Popel Hen–Rin** Vysypete-li popel kouzelný a vyslovíte-li magickou formuli „Hen-rin, Rin-hen, Hen-rin“ odlákáte ducha na místo toto.

Obětováním několika kamenů mohou od mistra Neldora dostat nové životy. Startují všichni současně (tím že je hodně mohyl, tak se to rozloží a prostřídá).

*Komentář:* Jsem přesvědčen o tom, že myšlenka této etapy byla dobrá, ovšem vlivem kumulace několika chyb se asi příliš nepovedla. Hlavní chyby:

- Zhasínání svíček. Ačkoli měli kvalitní hřbitovní svíčky s "rantlem", tak jim zhasínali při prudcích pohybech (což nebylo záměrem) a tedy strašně moc umírali. Prováděli jsme "test zhasínavosti" a svíčka hořela i při dost divokém zacházení – ovšem klíčový rozdíl byl v tom, že náš test trval jen krátkou dobu a při delším hoření samozřejmě vosk v té hřbitovní svíčce roztaje a ona pak zhasíná daleko lépe. Poučení: a) dělat testy pořádně, b) svíčka jako život je efektivní, ale ne příliš praktická.
- Zdlouhavost. Mohyly byly docela daleko od sebe, navíc jsme začli pozdě, takže téměř celá hra byla potmě. Přesuny trvaly dlouho a hra byla zdlouhavá.

- Příliš mnoho informací. Zjevně nezvládly pojmout všechny informace (pravidla, popis duchů, kouzel) a různě zmatkovali (brali si jen jeden kámen na družinu místo na jednotlivce, špatně používali kouzla, nevěděli co jim může duch udělat...). Poučení: dopředu pořádně instruovat družinkové vedoucí. I tak by mohli jít s nima a normálně hrát, akorát by měli fakt jasno v pravidlech.

I díky těmto našim chybám byly jejich zisky z této etapy celkem malé. Toho jsme ovšem hbitě zneužili, někdy jsme jim to omlátili o hlavu a využili v dalších motivacích (viz. níže).

## Gondor

*Motivace:* Podobně jako v Rohanu. Spřátelená země Gondor nám je ochotna dát své zásoby Ansuzu. Ten je rozdělen formou turnaje, který symbolizuje boj o věž Minas Tirith.

Bojuje se praky na papírové střely. Prak se vyrábí z klasických rozvětvených klacků a natažené gumičky (kloboukové). Papírové střely se vyrábí smotáním papíru. Dostřel je asi 8 metrů, zasáhnout se dá tak na 4-5 metrů. Zásahy jsou cítit, ale nebolí.

Pravidla turnaje: Minas Tirith je symbolizována stožárem uprostřed tábora. Úkolem je mít během časového limitu (10 minut) vyvěšenu na stožáru co nejdéle vlajku své družiny. Každá družina má asi 50 metrů od stožáru svoji základnu. Každý hráč má 3 životy. Kdo je zasažen, odečítá si život a musí jít na základnu. Kdo nemá žádný život, je vyřazen.

Na počátku má v držení Minas Tirith Gondorská družina (vedoucí). Pokud se podaří někomu probojovat se až k Minas Tirith, může tam vyvěsit svoji vlajku (= omotat krepák své barvy kolem stožáru). Vždy může být vyvěšena nejvýše jedna vlajka. Tj. když přijde někdo cizí, strhne předchozí vlajku a vyvěsí svoji. Měří se délka vyvěšení jednotlivých vlajek.

*Komentář:* Hráli jsme tři kola a to bylo dobré, neb družiny postupně přicházeli na to, že to není jen o střelení, ale také o diplomacii. Zejména o diplomacii s Gondorskými...

## Velké runy

Poněkud netradiční etapa, není po družinách, ani není ohodnocena Ansuzem. Slouží spíš jako zdroj informace a je pěkná.

Přichází mistr Neldor a přináší svitky s popisem run. Na svitcích je uvedeno jméno runy, symbol, význam a její magické užití (viz. Runy, str 5). Mimo jiné se takto dozvídají že Ansuz je název runy pro 'a'. Mistr jim osvětluje, že runy nejsou jen písmena, že mají tedy ty významy a tak a že se používají pro magické účely. A protože oni by se s tou magií potřebovali trochu polepšit (poukáže na neúspěch u Mohylových duchů), tak jejich úkolem je vybrat si jednu z run, takovou, jejíž symbolika a magický význam je jim nejbližší, a tu ve velkém vyhotovit. Výsledná runa by měla být alespoň dva metry velká a měla by být vyrobena pouze s přírodních materiálů.

Jak již bylo řečeno, v této etapě nepostupují po družinách, ale tvoří skupinky, které mají "společné zájmy" (tj. vybrali si stejnou runu, nejlépe po 2-4 lidech).

*Komentář:* Jedná se samozřejmě o variaci na "Land Art" (Zlatý Fond II). To, že mají docela konkrétně zadáno co mají vytvořit, je myslím pro děcka výhoda, protože se alespoň můžou soustředit na vlastní tvorbu (která jim docela jde) a nemusí vymýšlet, co že to budou dělat (což jim moc nejde).

## Orlové

*Motivace:* (Dagor) Máme zakázku od Orlů. Při občasném stěhování musí Orlové přenášet svá vejce na velké vzdálenosti. Občas se stane, že letícímu Orlovi vejce vypadne a při pádu se rozbije, což je samozřejmě velká ztráta. Proto by Orlové byli rádi, kdybychom jim zhotovili kryty na jejich vejce. Výměnou nám dají svůj díl Ansuzu.

Konstrukční úkol. Cílem je vyrobit kryty na vejce (testovací vejce jsou samozřejmě pouze slepičí), tak aby přežili pád z výšky. Jsou tři kategorie krytů:

- lehký: musí vážit do 1,5 kg a háže se z výšky asi 5 metrů (střecha jídelny)
- střední: váha do 3 kg a háže se z asi 20 metrů na rovný povrch (Martinova skála)
- těžký: váha omezena pouze tím, že ho unese jeden člověk, háže se z asi 40 metrů na kamenitý povrch (Výrova skála)

Aby se zapojili do konstrukce všichni, tak každá družina je rozdělena na tři části, z nichž každá vyrábí jeden typ krytu a nesmí spolu nijak komunikovat.

*Komentář:* Díky rozdělení se opravdu zapojili v podstatě všichni a vyrobené kryty byly dosti různorodé. Většina vajíček přežila pád bez potíží, problémy byly pouze se zachytáváním krytů o větve (jak Martinova, tak Výrova skála jsou sice pěkně kolmé, ale dosti zarostlé). Asi by bylo lepší využít nějaké umělé stavby (třeba most).

## Stezka mrtvých

*Motivace:* Motivováno cestou Stezkami mrtvých (viz. Pán Prstenu).

Nejdříve jdou po skupinách cestou, podél které jsou lucerny s texty – úryvky z Pána Prstenu týkající se Stezek mrtvých. Účelem této části je navození atmosféry. Dále pokračují po jednotlivcích. Každý dostane svíci symbolizující život a musí projít úsek, ve kterém se vyskytují 'mrtví'. Kdokoli zří mrtvého, také zemře. Tedy musí jít, dívat se jen na cestu a a se děje cokoli, nesmí se otočit. Mrtví straší různými způsoby – jdou těsně za nimi, ztěžka dýchají, zastavují se a nabíhají na ně, brouší srp, lámají větve, kapou sliz za krk. Ten komu se podaří úspěšně projít, si může jít do 'bažin' pro Ansuz. Ten jim vydá ruka umrlce, jenž se nečekaně vynoří z vody (provedení: Franta v neoprénu dýchající trubičkou).

*Komentář:* Úsek s mrtvými zvládli všichni (tj. nikdo se neotočil), ale myslím, že někteří se docela báli. Efekt s rukou byl vypečený, což se však již nedá říct o Frantovi poté co vylezl ven z vody ...

(Tom:) Ač se to nezdá, po dvou hodinách ležení ve studené tekoucí vodě je zima i v neoprénu. Proto je důležité dobře načasovat příchody lidí co nejlépe a minimalizovat čas potápění. Jinak mě překvapilo, že se nikdo neotočil, fakt jsme se jako duši dost snažili.

## Hraničáři

*Motivace:* (Probíhá u oběda den před etapou. Jídla vyzdobena jako "Hostinec U Skákavého Poníka". Uprostřed oběda přichází tajemná postava v hábitu (hraničář H, celou dobu zahalen, mluvící pomalu). K němu si přisedne instruovaný družinkový vedoucí (DV) a vedou zhruba následující rozhovor:

*DV: Dobrý den. Jsem zástupce ithilienské družiny. Posílá nás Dagor, pobočník našeho krále. Máme vás kontaktovat ohledně výpravy pro Ansuz do říše Angmar.*

*H: Ano, to jste na správném místě. Co víte o zemi Angmar?*

*DV: No, moc toho není.*

*H: To se dalo čekat. Kdybyste o ní něco věděli, tak byste se tam tak nehnali. (pauza) Kdysi tam vládl mocný vládce, který se později stal prvním Nazghúlem. Dostal od Saurona jeden z prstenů a vytvořil v říši Angmar mnoho magických věcí. Ovšem po té, co se z něj stal prstenový přízrak a odešel za Sauronem, celá říše zpustla. Byla opuštěna vším živým. Jediné co tam zůstalo jsou různé magické ruiny, které mohou člověka snadno zabít. Jediný, kdo tam občas chodí jsme my, hraničáři. Je to zem našich předků...*

*DV: A dá se tam získat Ansuz?*

*H: V podstatě ano. Jsou tam taková místa. Říká se jim místa přání a mnozí lidé věří, že plní přání. Osobně jim příliš nevěřím, ale myslím, že přání po kusu Ansuzu je rozhodně v moci těchto míst. Tam by se Ansuz dal získat.*

DV: Co musíme udělat pro to, abychom se tam dostali?

H: V žádném případě tam nemůžete jít sami, to by byla jistá smrt. Musíte jít s někým z nás, hraničářů. Ale budete potřebovat dost odhodlání, odvahy a výdrže. Je to náročná a nebezpečná cesta.

DV: Dobrá. Kdy a kde máme být?

H: Cesta bude dlouhá, musíme vyrazit brzy. Sejdeme se na tomto místě zítra ráno v pět hodin.

(Načež se hraničář zvedá a prudce odchází. Další informace (co sebou a tak) dostanou až večer. Jen a jim v hlavičkách chvilku vrtá, jestli to jako myslel vážně s těma pěti hodinama, kam až to půjdou a podobně...)

Jedná se o variaci na hru Stalker (Zlatý Fond II). Jsou rozděleni na tři skupiny po asi 8 lidech, vyrazí v 5:00, 5:45 a 6:30. Hraničář si pro ně přesně v danou chvíli přijde a vede je drsným tempem drsným terénem. Schovávání a úhyby před imaginárním nepřítelem a překážkami (plížení, úskoky). Ostré pokyny (šlapejte tam kam já), nadávání. Cestou čtyři zastavení (vždy vytvořit kolečko někde v houští):

- Zopakování informací (kam jdeme a tak), vydání pokynů (budete dělat co řeknu), chléb a cibule (nechat okolovat, každý si kousne).
- Vyptávání: Proč tam jdete? Co z toho bude? Jak se to použije? Je to opravdu dobrý? Co z toho máte?
- Jdeme k místu přání. Může plnit i jiná přání než Ansuz. Řekněte mi, co vy vlastně chcete? (Pokud mi nic neřeknete, tak vás tam nezavedu, páč nevím co jste zač.)
- Zdá se, že na další úsek je nás moc. Asi vás nezvládnou všechny provést. Dva z vás tu musí zůstat. Když to půjde tak se pro ně vrátím. Když to nepůjde musí se zkusit vrátit sami. (Ono to půjde a hraničář se pro ně vrátí...jde o ten výběr.)

Poslední část cesty již poslepu (a aby se trochu "rozcvičili" na závěrečný úkol. Běh po slepu po louce a pak chůze samostatně za zvukem. Na závěr jsou po jednotlivcích odváděni k místu přání. To se nazývá krok odhodlání. Je to lávka nad vodou. Jejich úkolem je dojít na konec lávky, vyřknout přání a pak udělat dlouhý krok na "druhou stranu" (ta ovšem neexistuje, takže žuchnou do té vody).

*Komentář:* K tomu několik nesouvislých poznámek:

- Těch pět hodin ráno tam není jen tak pro nic za nic. Ta nálada brzkého rána k tomu fakt patří. Doporučuju nebýt líný a přivstat si. Možná i díky té netradiční době byli docela "nažhavení". Ta nejranější skupina byla taky nejakčnější (i když to bylo také způsobeno tím, že v ní byli nejstarší děcka).
- Během otázek na druhém stanovišti přišli (vesměs docela sami) na možnost zneužití Ansuzu (králem). Na dalším stanovišti o tom pak docela mluvili a nakonec si většina z nich přála něco ve smyslu "aby Ansuz nebyl zneužit". Několik mělo osobní přání a jen několik si přálo Ansuz. Celkově po této etapě zavládla docela protikrálovská nálada.
- Proti originálnímu Stalkerovi, tady to zapasování do celotáborové hry to svezlo trochu někam jinam. Nebylo to o sobě, o přemýšlení o tom co vlastně chci atd., ale spíše o tom zneužití Ansuzu. Což je na jednu stranu škoda, ale pro tuto věkovou kategorii to je možná lepší.
- Byli fakt dost důvěřiví. I když většina z nich to tam dobře znala, věděla jak je ta řeka široká, tak důvěřovali a fakt věřili, že došlápnu na "druhou stranu" (a někteří se snažili o opravdu dlouhé kroky).
- To se ovšem netýká 3. skupiny, která chybou dramaturgie viděla přicházet první skupinu zpátky do tábora (a samozřejmě si všimli, že jsou poněkud mokří).

## Poklad v Železných horách

*Motivace:* Kdysi nějaký trpaslík v železných horách získal poklad (jehož součástí byl i Ansuz) a pečlivě jej schoval. Svému synovi předal zprávu o poloze tohoto pokladu, pro větší bezpečnost mírně zakódovanou. Když jeho syn také zestárl, tak aby zvětšil bezpečnost ukrytí pokladu, zakopal otcovu zprávu a svému synovi předal jen zprávu o poloze této zprávy. A tak to šlo dál po mnoho generací. Nedůvěřiví trpaslíci zakopávali zprávy svých otců a svým synům předávali zakódované zprávy o jejich polohách. Nám se nyní podařilo získat zprávu jednoho z posledních dědiců. Úkol je jasný. Postupně najít zprávy všech předků a takto se dostat až k pokladu.

Jak je z motivace jasné, jedná se o klasickou pokladovku. Všechny zprávy mají "hlavičku" ve tvaru: "Já, ..., syn ..., syna ..., jsem ukryl zprávu svého otce na následujícím místě:".

*Komentář:* Snažil jsem se vyhnout klasickým šifram a dát tam různé finty typu Tmou (jako nákrýs elektrické sítě, telefonní číslo do Dukovan, odjezdy autobusů, zpráva v láhvy, kterou nesmí rozbít, použití významů run či oddílového zpěvníku). Bohužel, i přesto že měli k dispozici nápovědy (resp. řešení), tak to bylo příliš náročné a většina družin to nezvládla a zasekla se poměrně brzy.

Poučení: udělat míň stanoviš, klidně dál od sebe (tedka bylo 12 stanoviš asi po 1km) a propracovat systém nápověd a řešení (tedka to byla taková nouzovka, počítal jsem s tím, že to nebudou používat, ale to bylo naivní). (Tom: No, spíš to bylo tím, že neumí zorientovat mapu a klidně ji otočí o 180 stupňů. Pak se jim dost těžko hledá na jiném břehu řeky, že. Navíc důkazem, že to šlo byla jedna družina, které chybělo jenom poslední stanoviště.)

Na počátku jsme je odváželi asi 10km, aby nešli kolečko kolem tábora. Se dvěma auty to proběhlo bez problému do jedné hodiny. Vhodné (aspoň v profláknutých tábořištích jako je to naše, kde děcka znají blízké okolí poměrně dobře).

Asi to není vhodné jako etapa celotáborovky. Ansuz sice zvyšuje motivaci, což je u takovéto hry docela potřeba (po půlhodině neúspěšného hledání o ni děti snadno přicházejí...), ale opravdu se to tam moc nehodí.

## Výstup: Král

Vytkne jim, že mají špatné zisky (ne příliš úspěšná pokladovka a zejména od Hraničářů téměř nic nepřinesli). Promlouvá k nim, že by se měli maximálně snažit, neb již v podstatě nevíme o téměř žádných výskytech Ansuzu a přesvědčuje je o správnosti svých plánů (mluví o zlu na jihu). (Po etapě s hraničáři byla většina poměrně protikrálovsky naladěna. Tentokrát byli dokonce tak "neomalení", že si dovolili krále přerušit uprostřed proslovu a zeptali se ho, jak přesně chce amulet použít.)

## Tom Bombadil

Poslední Ansuzová etapa vede za Tomem Bombadilem. Tom Bombadil Ansuzu trochu má a po chvíli smlouvání svolí, že jim ho dá, pokud zvládnou uvařit speciální kouzelný čaj. Ten musí být z léčivých bylin (ty si musí sami najít) a hlavně musí být vařen nad tekoucí vodou. Kdo dřív navaří, ten dostane víc Ansuzu.

*Komentář:* Nebylo to tak náročné, jak jsem si představoval. I přesto, že to byla v podstatě poslední šance, jak změnit "Ansuzové" pořadí, tak průběh byl vcelku vlahý (třeba taky tím, že každý vařil kousek jinde a neviděli na sebe). Chtělo by to nějak zkomplikovat. Třeba zakázat jim vstup do té vody.

## Balrog

*Motivace:* Mistr Neldor vysvětluje, že již zjistil, jak vypadá amulet (mnoho malých run Ansuz a z nich vyskládaná velká runa Ansuz). Ansuzu snad již mají dost (a pokud ne, tak stejně o žádném dalším výskytu nevíme). Poslední co je potřeba je magická formule, kterou se amulet "spouští". Tato formule bohužel není nikde zapsána a nevíme o nikom živém, kdo by ji pamatoval. Jediný,



od koho bychom se ji mohli dovědět, je Balrog, hrozná stvůra, která dlí v hlubinách Morie, v části stále obývané skřety. Pomocí magického rituálu je možné jej přivolat a donutit, aby nám formuli prozradil.

**Základní popis:** Na tuto etapu jdou všichni společně. Musí přejít přes vratkou lávku nad propastí, zatlačit skřety pomocí magických pochodní a dostat se k obřadnímu kruhu. Tam provedou obřad vyvolání Balroga, který se za doprovodných efektů vynoří ze země. Po té na něj sešlou kouzlo, které jej nějaký čas udrží v kruhu a zeptají se jej na magickou formuli. Balrog odpoví a po chvíli přestává kouzlo působit. Děti prchájí přes lávku zpět do bezpečí, pronásledováni Balrogem a skřety, kteří se vracejí, posílení Balrogovou přítomností.

**Popis scény:** Obřadní kruh je na louce, kolem které teče řeka. Přes řeku vede lávka, optimálně taková, že pomalu jde přejít bez problému, ovšem rychle se po ní chodí špatně (v našem případě to byla pružná kláda s nataženým lanem). Kruh je vyskládán z kamenů nebo nějak jinak výrazně vyznačen, poloměr aspoň 3 metry. Uvnitř je ještě menší kruh (poloměr necelý metr), který je celý vyskládán lopuchy. Lopuchy maskují jámu, která je uprostřed kruhu (jáma je přikryta několika prkýnky a na těch jsou jsou naskládány ty lopuchy). V jámě je schován namaskovaný Balrog (černý plášť, rohy, pomalován červenou, žlutou a černou tělovou barvou). Okolo jámy jsou rozmístěny čtyři barevné dýmovnice a jeden dělbuch. Od těchto výbušnin vedou dráty k Balrogo do jámy, odkud je Balrog může elektricky odpálit.

#### **Průběh:**

1. Obeznamení s průběhem, výroba pochodní a magických svící. Pochodně se vyrábí pomocí starých obvazů namáčených do roztaveného vosku (takto vyrobené pochodně vydrží hořet asi pět minut). Magické svíce jsou ozdobené bílé svíce.
2. Nacvičování obřadu, domluva strategie (kdo mluví, kdo nese pochodeň, kdy kterou pochodeň zapálí).
3. Přejít lávku, zatlačení skřetů. Pochodně jsou magické a skřeti se jich bojí (trochu). Všichni se tedy musí udržovat v blízkosti nějaké hořící pochodně a postupně skřety zatlačovat.
4. Provedení rituálu: Rozmístit svíce kolem kruhu, třikrát sborově odříkat zařikadlo a pak rozdrdit obřadní svíce. Jakmile to dokončí, Balrog z díry odpaluje ránu a dýmovnice a vylézá za strašlivých zvuků ven z díry.
5. Zařikadlo na udržení Balroga v kruhu (zase něco třikrát sborově) a po té se ho ptají. Je přesně dáno, jak má otázka znít a navíc je dána podmínka, že na Balroga může mluvit jen ten, ke komu je zády (tj. musí to umět víc lidí a musí si plynule předávat slovo). Balrog děsivým hlasem odpovídá.
6. Začínají ustupovat. Kouzlo přestává účinkovat. Balrog s řevem opouští kruh. Z křovin se vrací skřetové, zuřivější než předtím. Následuje zmatek a úprk přes lávku.

*Komentář:* Opět několik nesouvislých poznámek:

- Efekt objevení Balroga byl opravdu dobrý. Také pochodně vypadali tradičně dobře (zvláště efektní bylo jejich odhazování do řeky při úprku zpět).
- Objevení Balroga je dobré a efektní divadlo, které děti ocenili a líbilo se jim. Ale tato věková kategorie je velká na to, aby se bála, takže ta akce okolo je myslím pro ně docela potřebná.
- Úprk pryč byl opravdu správně chaotický. Zavládla dobrá panika, zpět prchali přes lávku asi třikrát rychleji než když šli tam.
- Dagor šel s nima jako průvodce, spíš pro jistotu, aby došli tam kam mají, nevstupovali do kruhu (a tedy nepropadli se na Balroga) a tak. Nakonec se ukázalo, že to je dobrý prostředek pro šíření stresu a paniky "zevnitř".

- (Tom:) Skřeti musí být dost bojovní a tvářit se sverepě, protože to je jejich jediná zbraň, vlastně jim nemůžou nic udělat, tak je třeba se tvářit zle a mávat a dorážet holí co nedrsněji to jde. Naopak je třeba si dávat na ty louče, málem nás párkrát zapálili. Možná by to chtělo, aby Balrog uměl ještě nějaká bouchací "kouzla".

## Lití

Odlívání malých run. Více o tomto tématu viz poznámky o Ansuzu (str. 5).

## Velké rozhodování

Přichází Dagor, Neldor a knihovník s tím, že již mají vše potřebné pro spuštění amuletu. Musí se tedy nyní rozhodnout, zda to králi dají či nedají. Ti tři jim odpovídají na různé otázky, případně podávají argumenty na tu či onu stranu, tak aby to vyznělo co nejvyrovnaněji. Ovšem do rozhodnutí nezasahují, to je na dětech (oni mají Ansuz v držení, tedy zodpovědnost, co se s ním stane je na nich).

*Komentář:* Diskuze byla dobrá, docela dlouhá, zapojila se většina děcek. Nakonec to dopadlo tak, že asi 70% bylo pro odevzdání a zbytek proti. Z těch co byli proti nakonec část souhlasila s tím, že to také odevzdají, část si to nechala.

(Tom:) K regulaci vyrovnanosti jsme měli připraven v záloze ještě jeden svitek od nějakého šlechtného Númenorce, který popisuje, jak lidé amulet z Ansusu zneužívají k ovládnutí jiných lidí a že je ho potřeba zničit. Tak ho všechen skoupí a rozmístí po celé Středozemi. To by pak i vysvětlovalo proč oni ho nacházejí po malých částech všude možně. Nakonec se nám zdálo "protikrálovské" hnutí tak velké, že jsme ho nepoužili. Ale překvapivě podle mě v nich převážil pocit, že "to tak má být" a "vedoucí ten konec tak plánujou" a místo, aby raději riskovali co se stane, když mu ho nedají se spokojili s odevzdáním. Nutno podotknout, že jsme se snažili, aby nebylo jasné, který že ten konec je "správný", počítali jsme rovnocenně s oběma.

A ještě poznámka bokem: nevím, co si z toho odnesli děti, ale já jsem si "po zpětném rozboru" odnesl následující. Během té diskuze argumentovali někteří zastánci odevzdání větou „Když už nás to stálo tolik úsilí to získat, tak to přece nezaškodíme a použijeme to“. Na to jsme my reagovali s tím, že v této chvíli rozhodují o osudech spousty lidí a brát ohledy na nějakou jejich námahu naprosto není na místě a je to sobecké ... a až později jsem si uvědomil, že bych byl velmi rád, kdybych toto uměl aplikovat na své vlastní chování ... umět se rozhodovat "objektivně" a nebrat při rozhodování ohledy na vlastní vynaloženou námahu. Tak asi tak nějak.

## Výstup: Závěrečný

Král přináší ukázat celý amulet (z malých odlitých run poskládaná na hliněném podkladu velká runa Ansuz). Děkuje těm, co v něj vložili důvěru. Respektuje rozhodnutí těch, co byli proti a žádá je, aby své odlité runy rozsekali na malé kousky a roznegli po širém světě (aby se tedy zabránilo zneužití, kterého se bojí).

Po té měla být ještě u závěrečného táboráku četba z kroniky "po padesáti letech" (o tom, že amulet byl úspěšně použit a že poté už se o něm nějak neslyšelo...), ale ten nám nakonec nějak vypadl.

*Komentář:* Ten konec pro ně přeci jen asi není vhodný. Takovýto typ konce (přemýšleci, otevřený) je spíš pro ještě starší. Oni očekávali něco "bombastičtějšího" (asi něco typu Balroga by bylo dobrým zakončením). Tím, že vypadla ta závěrečná četba, tak chyběl jasný konec. Otevřený konec úplně nezavrhuju, každopádně je potřeba aby byl jasný (tj. aby bylo jasné, že teď se skončilo a nic víc nebude a že to je záměr, že to zůstalo otevřené).

A Tomův závěrečný komentář: Ještě úplně nakonec tábora měl vystoupit knihovník a přečíst kus budoucnosti - o tom že král sice zlo z jihu porazil (udělal co slíbil), ale amulet se pak ztratil a nikdo neví kde je (tudíž je v budoucnu zneužitelný) - ale mě to připadlo samoúčelné jenom na uklidnění jejich otázek "jak že to teda skončilo". Nevím zda je to dobrý konec, ale mě to připadá, že

taková otázka nemá moc smysl, že ten konec je v tom jak se rozhodou. A ne některým uklidňovat svědomí příběhem jak že to dopadlo.

## A Svitek o Númenorejcích a Ansuzu

Tento svitek dostali vytištěný písmem Tengwar (adekvátně "zestárlý"):

nechapu otce hned co jsme pripluli do přístavu jsme museli jít celý týden na severovýchod kde jsme se v jednom údolí usadili nevím co tady v tom prázdném kraji můžeme dělat na Numenoru jsme přeci byli obchodníci a obecnou řečí mluvíme všichni ve městě bychom byli za bohatce

ale otec řekl že lidé se nás spíš bojí a zde budeme mít klid a život nás bude země sama loni jsme zorali a oseli velké území hned vedle řeky práce je to těžká a nudná navíc jsme letos koupili stádo ovce a já je musím každý den vyvést na pastvu a hlídat

otec říkal že je zajímavé co vám místní lidé dají za malý kousek ansusu v okolí žije spousta selem a divokých dravců ale mám od pučence náš amulet takže je klidně můžu převzít hned jak se dost přiblíží staci je párkrát skoro utopit v řece a přistě už neprijdou i když asi nepochopí jak se do té vody dostali aspoň je nějaká zábava celý den past ovce jsou oproti nim jako zpomalené a nemyslí na nic jiného než na svůj žaludek

včera jsem si přilákal velkého orla co letěl kolem byl nádherný a nechal se pohladit i když vypadal dost překvapeně když odletěl

stejně doufám že se odsud brzo dostanu nekam pryč ať si otec říká co chce ale život se dvě stě let pasením ovce nechci

chtěl bych dělat námorníka nebo aspoň rybáře more mi hrozně chybí a to jsme se plavili každý den jak dávno mi to připadá

## B Úvodní text

Kdysi býval Sauron. Na počátku jej zlý bůh strhl na svou stranu a on se stal jeho největším a nejspolehlivějším služebníkem - a také nejnebezpečnějším, protože na sebe mohl brát mnoho podob a dlouho mohl vypadat ušlechtilé a krásně, když si to přál, takže neoklamal jen ty nejostřejší. Když byl zlý bůh svržen, Sauron na sebe opět vzal světlou podobu, poklonil se Enwemu a zřekl se všech svých zlých skutků. Někteří tvrdí, že to zprvu nepředstíral, ale že opravdu litoval, i kdyby jen ze strachu, zdrcen pádem svého pána. V Enweho moci však nebylo odpouštět osobám vlastního řádu, přikázal tedy Sauronovi, aby se vrátil do země bohů a tam přijal rozsudek. Tu se Sauron zastyděl, nechtělo se mu pokorně se vrátit a možná obdržet od Valar rozsudek dlouhé služby na důkaz své upřímnosti; kdysi měl totiž velkou moc. Proto když Enwe odešel, skryl se ve Středozemi a propadl opět zlu, neboť pouta, kterým obtěžkán, byla velmi silná.

Ve Středozemi u velkého zálivu vtékala řeka Luna a okolní zemi kdysi elfové říkali Lindon. Jejich králem byl Gil-galad a s ním byl Elrond Půlelf, syn Mořeplavce a bratr prvního númenorského krále Elrose. Na březích zálivu kam se Luna vlévala si elfové postavili přístavy a pojmenovali je Šedé; měli tam mnoho lodí, protože to bylo dobré kotviště. Ze Šedých přístavů elfové čas od času odplouvali a prchali ze tmy dnů Země; z milosti bohů, Valar, totiž mohli dál putovat cestou a vracet se, když chtěli, ke svým příbuzným na západě za mořem. Jiní elfové v tom věku překročili Modré hory a prošli do vnitrozemí. Vytvořili říše mezi lesními elfy v lesích a horách daleko od moře, po němž však přesto v srdci tesknili. Jen v Cesmínii si zbudovali trvalou říši za Modrými horami elfové noldorského rodu. Cesmínie byla blízko velkého sídliště trpaslíků, které se jmenovalo Khazad-dúm, ale elfové mu říkali Moria. Z elfského Východního města vedla silnice k západní bráně Morie, protože mezi trpaslíky a elfy vzniklo přátelství, jaké nikdy nikde jinde nebylo, a obohacovalo obojí lid. V Cesmínii překonali řemeslníci Klenotnického lidu v obratnosti všechny, kdo kdy něco vyráběli, vskutku největší zručnost mezi nimi měl Celebrimbor. Jinde byl ve Středozemi mnoho let mír, ale země byly vesměs divoké a zpustlé, vyjma míst, kam přišli lidé. Žilo tam ovšem mnoho elfů, jako tam žili již nespočetné roky, a svobodně se toulali širými kraji daleko od Moře. Na jihu a na vzdálenějším východě se množili lidé; většina se obracela ke zlu, protože Sauron se činil. Když viděl Sauron zpusť světa, řekl si, že Valar zase na Středozem zapomněli, jakmile porazili Morgotha, a jeho pýcha rychle rostla. S nenávistí hleděl na elfy a bál se Númenorejců, kteří se občas vraceli na svých lodích k břehům Středozemě, ale dlouho se přetvařoval a skrýval temné záměry, které si utvářel v srdci. Zjistil, že ze všech národů Země je nejsnáze svést lidi, ale dlouho se snažil přesvědčit elfy, aby mu sloužili, protože věděl, že mají větší moc; chodil mezi ně široko daleko a stále se jevil krásný a moudrý. Jen k Šedým přístavům nechodil, protože Gil-galad a Elrond jeho krásným vzhledu pochybovali, a třebaže nevěděli, kým skutečně je, nevpustili ho. Ale jinde ho elfové přijímali rádi a málokterí dbali na posly, kteří je vyzývali k opatrnosti; Sauron si totiž dal jméno Annatar, Pán darů, a zprvu měli z jeho přátelství velký prospěch. Říkal jim: Škoda slabosti velkých! Vždyť Gil-galad je mocný král a Mistr Elrond je moudrý ve všem poznání, a přece mi nechtějí pomoci v mé práci. Že by snad nechtěli, aby byly i jiné země stejně blažené jako jejich? Ale proč by měla zůstat Středozem věčně zpustlá a temná, když by ji elfové mohli udělat stejně krásnou jako zemi Valar? A protože jste se tam nevrátili, třebaže jste mohli, vidím, že milujete Středozem jako já. Není tedy naším úkolem společně pracovat na její obohacení a pro pozdvižení všech elfských rodů, které tu bloudí nepoučené, k výšinám té moci a poznání, jež mají ti za Mořem?" Sauronovy rady byly nejlépe přijímány v Cesmínii, protože Noldor v té zemi toužili stále zvětšovat umělost a složitost svých děl. Neměli také v srdci pokoj, protože toužili zůstat ve Středozemi, kterou opravdu milovali, a přece mít blaženost těch, kteří odešli. Proto Sauronovi naslouchali a mnohé se od něho naučili, neboť jeho poznání bylo velké. V těch dnech překonali kováři z Východního města všechno, co dokázali předtím; přemýšleli a vyrobili Prsteny moci. Ale jejich práci vedl Sauron a věděl o všem, co dělají, protože jeho touhou bylo elfy spoutat a přivést je pod svůj dohled. Elfové vyrobili mnoho prstenů, ale Sauron si tajně vyrobil Jeden prsten, který by vládl všem ostatním, a jejich moc s ním byla svázána, aby mu zcela podléhala a trvala jen tak dlouho, dokud potrvá on. Do toho Jednoho prstenu přešlo mnoho Sauronovy síly a vůle, protože moc elfských prstenů byla velmi velká a to, co by jim vládlo, je muselo překonávat silou; Sauron jej

vyrobil v Ohnivé hoře v Zemi se stínu. A když měl Jeden prsten na ruce, vnímal všechno, co bylo vykonáno pomocí menších prstenů, a mohl vidět a ovládat samotné myšlenky těch, kteří je nosili. Elfy ovšem nebylo tak snadné polapit. Jakmile si Sauron nasadil Jeden prsten na prst, uvědomili si to, poznali ho a pochopili, že chce být jejich pánem a pánem všeho, co vykonali. Pak v hněvu a strachu sňali své prsteny. Když Sauron zjistil, že je prozrazen a že se elfové nedali oklamat, rozzlobil se, vytáhl proti nim otevřeně do války a žádal, aby mu byly všechny prsteny vydány, protože by je elfští kováři bez jeho rady a pomoci nedokázali vyrobit. Elfové však před ním prchli, tři ze svých prstenů zachránili, odnesli je a ukryli. Byly to Tři, které byly vyrobeny naposled a měly největší moc. Jmenovaly se Narya, Nenya a Vilya, Prsteny ohně, vody a vzduchu - se vsazeným rubínem, diamantem a safírem; po těchto elfských prstenech právě Sauron nejvíc bažil, protože ti, kdo je přechovávali, mohli bránit rozkladu, jenž působí čas, a oddalovat únavu světem. Ale Sauron je nemohl vypátrat, neboť byly dány do rukou Moudrých, kteří je ukryli a už je nikdy otevřeně nepoužili, dokud Sauron držel Vládnoucí prsten. Proto zůstaly Tři nepošpiněné, jelikož je vyrobil Celebrimbor sám a Sauronova ruka se jich nikdy nedotkla. Ale i ony byly podřízeny Jednomu. Od té doby válka mezi Sauronem a elfy nikdy nepřestala; Cesminie byla zpustošena, Celebrimbor zabít a brány Morie se zavřely. V té době založil Elrond Půlelf pevnost a útočiště, kterému lidé říkali Roklinka. Stála dlouho. Sauron však dostal do rukou všechny ostatní Prsteny moci a rozdál je jiným plemenům Středozemě. Doufal, že si tak podmaní všechny, kdo toužili po tajné moci přesahující míru jejich plemene. Sedm prstenů dal trpaslíkům, ale lidem dal devět, protože lidé se i v této věci jako v jiných prokázali nejpohotovější plnit jeho vůli. A všechny prsteny, jež ovládal, zkazil, tím snáze že měl podíl na jejich výrobě. Byly prokleté a nakonec zradily všechny, kteří je používali. Trpaslíci byli tvrdí a vskutku těžko zkrotitelní; neradi snášejí cizí nadvládu a myšlenky jejich srdce je těžké vybadat. Nedají se také změnit v stíny. Používali své prsteny jen k získání bohatství, ale v srdci jim vzplála zloba a nepřekonatelná žádostivost po zlatě. Z toho zla později vzešel Sauronovi nemalý prospěch. Říká se že základem každého ze Sedmi pokladů trpasličích králů byl zlatý prsten, ale všechny byly dávno vypleněny a sežrali je draci, a ze Sedmi prstenů některé strávil oheň a některé získal zpátky Sauron. Lidi bylo snazší lapit do léčky. Ti, kteří používali Devět prstenů se stali za svých dnů mocnými - dávnými králi, černokněžníky a válečníky. Získali slávu a velké bohatství, ale obrátilo se to k jejich zkáze. Měli, jak se zdálo, život bez konce, ale život se stal pro ně nesnesitelným. Když chtěli, mohli chodit neviditelní všem očím v tomto světě pod sluncem a mohli vidět věci ve světech neviditelných smrtelnému člověku, ale příliš často viděli jen mátohy a Sauronova mámení. Jeden po druhém dříve nebo později - podle své přirozené síly a podle toho, zda měli na počátku dobrou, nebo zlou vůli upadali pod nadvládu Jednoho, který byl Sauronův. Stali se navždy neviditelnými pro všechny vyjma toho, kdo měl na ruce Vládnoucí prsten - a vstoupili do říše stínů. Byli to nazgúlové, Prstenové přízraky, nejstrašnější služebníci Nepřítele; šla s nimi tma a křičeli hlasem smrti. A Sauronova žádostivost a pýcha rostly, až neznal mezí a rozhodl se, že se učiní pánem všeho ve Středozemi, zničí elfy a pokud možno přivodí pád Númenoru. Nesnášel svobodu ani soupeře a říkal si Pán Země. Ještě stále mohl nosit masku, takže dokázal oklamat lidské oči, když si to přál, a zdát se jim moudrý a krásný. Ale panoval silou a strachem, pokud tak mohl dosáhnout svého, a ti, kdo postřehli, jak se nad světem prostírá jeho stín, jej nazvali Temným pánem a Nepřítelem, a on opět shromáždil pod svou vládou všechny zlé tvory, kteří zůstali na zemi nebo pod zemí, velel skřetům a ti se množili jako mouchy. Tak začaly Černé roky, jimž elfové říkají Dny útěku. V té době prchalo mnoho elfů ze Středozemě a odtamtud přes moře do nenávratna, a mnoho jiných zahubil Sauron a jeho služebníci. Ale v Lindonu si dál udržoval moc Gil-galad a Sauron se zatím neodvažoval překročit hory Modré hory ani napadnout Přístavy, a Gil-galadovi pomáhali Númenorci. Jinde panoval Sauron a ti, kdo chtěli být svobodní, prchali do lesů a do hor pronásledováni strachem. Na východě a na jihu byli pod jeho nadvládou skoro všichni lidé, sílili v oněch dnech a stavěli mnoho města kamenných hradeb, byli početní a divocí ve válce a ozbrojení železem. Pro ně byl Sauron králem i bohem a nesmírně se ho báli, protože obklopil své sídlo ohněm. A přece se nakonec Sauronův nápor na západě země zbrzdil. Jak totiž vypráví, postavila se mu moc Númenoru. Síla a nádhera Númenorejců na poledni jejich říše byla tak veliká, že jim Sauronovi služebníci neodolali, a tak v naději, že víc dosáhne chytrostí než silou, opustil Sauron na čas Středozem, a odešel do Númenoru jako rukojmí jejich krále. Tam pobýval, dokud svými úklady nezkažil srdce většiny toho lidu, nevehnal je do války s Valar a

nezpůsobil tak jejich zkázu, po níž dlouho toužil. Ta zkáza však byla strašnější, než předpokládal, protože zapomněl, jakou moc mají bohové ve svém hněvu. Númenor byl rozbit, země pohlcena, moře ji zalilo a sám Sauron padl do propasti. Ale jeho duch vstal a na temném větru prchl zpět do Středozemě, kde hledal domov. Tam zjistil, že za léta jeho nepřítomnosti vzrostla Gil-galadova moc, rozprostřela se přes širé kraje na severu a západě, překročila Mlžné hory i Velkou řeku až k hranicím Velkého zeleného hvozdů a blížila se k pevnostem, kde kdysi v bezpečí sídlil. Tehdy se Sauron stáhl do své pevnosti v Černé zemi a přemítal o válce. Tou dobou prchali na východ ti Númenorejci, kteří byli zachráněni ze zkázy. Hlavním z nich byl Elendil Vysoký a jeho synové Isildur a Anárion. Byli královými příbuznými, potomky Elrosovými, ale nechtěli naslouchat Sauronovi. Nalodili všechny, kdo zůstali věrní, a opustili zemi Númenor, než na ni přišla záhuba. Byli to mocní muži a jejich lodě byly silné, ale bouře je dohonila a byli nesení na horách vody až k mrakům a snesli se na Středozem jako ptáci bouřňáci. Elendila vyvrhly vlny v zemi Lindonu a ujal se ho Gil-galad. Odtamtud se odebral proti proudu Lhun, zbudoval si říši za Modrými horami a jeho lid bydlel na mnoha místech v Eriadoru podle toku Lhun a Brandyvíny. Númenorejci bydleli také ve Fornostu na Severních vrších, v těch místech zůstalo mnoho mohyl a zřícenin.

Isildur a Anárion byli odneseni na jih. Nakonec vedli své lodě proti proudu Velké řeky, a zbudovali říši v těch zemích, které se později jmenovaly Gondor, zatímco Severní království se jmenovalo Arnor. Dávno předtím za dnů své moci vystavěli númenorští mořeplavci opevněný přístav u ústí Velké řeky, navzdory Sauronovi v Černé zemi, která ležela blízko na východě. V pozdějších letech přijížděli do tohoto přístavu jen věrní Númenorejci; proto byli mnozí z lidu na pobřeží v té končině buď zcela, nebo zčásti spřízněni s Přáteli elfů a Elendilovým lidem a uvítali jeho syny. Hlavním městem jižní říše byl Osgiliath, jehož středem protékala Velká řeka, a Númenorejci tam postavili velký most, na němž byly věže a kamenné domy, úžasné na pohled, a z moře připlouvaly do přístaviště města velké lodě. Na obou stranách postavili také další pevnosti: východně na výběžku Hor stínu jako hrozbu Mordoru Minas Ithil, Věž vycházejícího měsíce, a na západě, na úpatí hory Mindolluiny, Minas Anor, Věž zapadajícího slunce, jako štít proti divokým lidem z horských dolin. V Minas Ithil měl dům Isildur a v Minas Anor Anárion, ale dělili se o vládu a jejich trůny stály ve Velké síni v Osgilianthu vedle sebe. To byla hlavní sídla Númenorejců v Gondoru, ale za dnů své moci postavili v zemi i Železný pas, v něm postavili věž Orthank z nerozbitného kamene. Vyhnanci si přivezli z Númenoru mnoho pokladů a úžasná a mocná dědictví. Nejznámějším z nich bylo Sedm kamenů a Bílý strom. Bílý strom byl vypěstován z plodu sličného Nimlothu, který pocházel z Tirionského stromu, který byl obrazem Nejstaršího ze stromů, který rostl v zemi Valar. Strom, památka na elfy a na světlo Valinoru, byl zasazen v Minas Ithilu před domem Isildurovým, protože ten zachránil plod před zničením, ale Kameny byly rozděleny. Kameny měly tu schopnost, že ten, kdo se do nich díval, v nich mohl pozorovat věci vzdálené v prostoru i čase. Většinou zjevovaly věci blízké jinému spřízněnému Kameni, protože každý Kámen volal ostatní, ale ti, kdo měli velkou sílu vůle a mysli, se mohli naučit zaměřovat svůj pohled, kam chtěli. Tak si Númenorejci byli vědomi mnohého, co chtěli jejich nepřátelé skrýt, a za dnů jejich moci jejich bdělosti mnoho neušlo. Říkalo se jim palantíry, ty, které pozorují z dálky; ale všechny, jež byly kdysi přivezly do Středozemě, se ztratily.

Tak zbudovali vyhnanci z Númenoru své říše v Arnoru a Gondoru; ale než uplynulo mnoho let, ukázalo se, že se vrátil i jejich nepřítel Sauron. Jak bylo řečeno, přišel tajně do svého dávného království Mordoru za Horami stínu, východní země, která se táhla souběžně s Gondorem. Tam byla nad údolím Gorgoroth zbudována jeho obrovská a silná pevnost Barad-dur, Temná věž, a v zemi byla ohnivá hora, které elfové říkali Orodruina. Právě proto se tam Sauron kdysi usídlil, protože používal oheň, který tam vyvěral z nitra země, pro svá kouzla a kovářské práce a uprostřed země Mordor vyrobil Vládnoucí prsten. Nyní tam dupal ve tmě, dokud si nevytvořil novou podobu; byla strašná, protože jeho zdánlivá krása navždy zanikla, když byl při potopení Númenoru svržen do propasti. Opět si vzal Velký prsten a oděl se mocí; a zlobu Sauronova Oka dokázal snést málokdo i z mocných mezi elfy a lidmi.

Nyní chystal Sauron válku proti elfům a Mužům ze Západní říše a ohně Hory opět procitly. Když Númenorejci viděli z dálky kouř Orodruiny a pochopili, že se Sauron vrátil, přejmenovali horu na Horu osudu. Sauron k sobě také shromáždil velkou sílu svých služebníků z východu a z jihu; mezi nimi byl nejeden ze Vznešeného númenorského rodu. Neboť za dnů Sauronova pobytu v té zemi

se srdce téměř všeho jejího lidu obrátilo k temnotě. Proto mnozí, kteří se tehdy plavili na východ a budovali na pobřežích pevnosti a sídla, již byli Jeho vůlí podmaněni a dál mu ve Středozemi ochotně sloužili. Kvůli Gil-galadově moci se tito odpadlíci, páni mocní, ale zlí, většinou usídlili v dalekých krajích; byli však dva, Herumor a Fuinur, kteří dosáhli moci mezi Haradskými, velkým a krutým národem, který žil v širých krajích jižně od Mordoru za ústím Anduiny .

Když tedy Sauron viděl svůj čas, přišel s velkým vojskem proti nové Gondorské říši, dobyl Minas Ithil a zničil Bílý strom, který tam rostl. Isildur ale unikl, vzal s sebou semenáček Stromu a odplul s manželkou a svými syny lodí po Řece a z ústí Velké řeky se plavil hledat Elendila. Mezitím držel Anárion proti Nepříteli Osgiliath a podařilo se mu jej pro tu dobu zahnat zpátky do hor, ale Sauron opět sbíral svou sílu a Anárion věděl, že nepřijde-li pomoc, jeho království dlouho neobstojí. Elendil a Gil-galad se nyní spolu radili, protože pochopili, že Sauron příliš zesílí a přemůže všechny své nepřátele jednoho po druhém, jestliže se proti němu nespojí. Proto uzavřeli dohodu, která se jmenuje Poslední spojenectví, a vydali se na východ do Středozemě. Sebrali velké vojsko elfů a lidí a chvíli se zdrželi v Roklince. Říká se že vojsko, které se tam shromáždilo, bylo krásnější a skvěleji vyzbrojené než všechna, která od té doby viděla Středozem. Z Roklinky přešli mnoha průsmyky přes Mlžné hory a pochodovali po proudu Velké řeky, a tak se nakonec střetli se Sauronovým zástupem na Bitevní pláni, jež se prostírá před branou Černé země. V ten den se všechno živé rozdělilo a od každého druhu - i zvířat a ptáků - se našli někteří v obou armádách. Jen elfové byli nerozděleni a následovali Gil-galada. Trpaslíků bojovalo na obou stranách málo, ale Durinův rod z Morie bojoval proti Sauronovi. Gil-galadovo a Elendilovo vojsko zvítězilo, protože moc elfů byla v oněch dnech ještě velká a Númenorejci byli silní, urostlí a strašliví ve svém hněvu. Proti Gil-galadovu kopí nikdo neobstál a Elendilův meč plnil skřety i muže strachem, protože svítil světlem slunce i měsíce; jmenoval se Narsil. Pak vešli Gil-galad a Elendil do Mordoru a obklíčili Sauronovu pevnost; obléhali ji sedm let a utrpěli bolestné ztráty ohněm a Nepřítelovými střelami a šípy. Sauron také proti nim posílal mnohé výpady. Tam v údolí Gorgoroth byl zabit Elendilův syn Anárion a mnoho dalších. Ale nakonec bylo obklíčení tak těsné, že Sauron vyšel sám a zápasil s Gil-galadem a Elendilem, a ti byli oba zabiti a Elendilův meč se pod Elendilem zlomil, když padal. Ale i Sauron byl svržen a Isildur mu úlomkem Narsilu uťal z ruky Vládnoucí prsten a vzal si jej. Tu byl Sauron pro tu dobu poražen, opustil své tělo, jeho duch daleko uprchl a skryl se v pustinách; a po mnoho dlouhých let nenabyl znovu viditelné podoby.

Tak začal po Nejstarších časech a Černých rocích další věk Světa a v tom čase byla ještě naděje a vzpomínky na veselost a Bílý strom elfů dlouho kvetl v nádvořích Králů Lidí, protože semenáček který Isildur zachránil, zasadil na památku svého bratra v pevnosti Anor než odešel z Gondoru. Sauronovi služebníci byli poraženi a rozehnáni, ale nebyli nadobro zničeni, a třebaže se nyní mnoho lidí obrátilo od zla a poddalo se Elendilovým dědicům, mnohem víc jich v srdci vzpomínalo na Saurona a nenávidělo království Západu. Temná věž byla srovnána se zemí, ale její základy zůstaly a nebyla zapomenuta. Númenorejci sice postavili kolem země Mordor strážce, ale nikdo se tam pro hrůzné vzpomínky na Saurona a pro Ohnivou horu, jež stála blízko Barad-dur, neodvažoval bydlet, a údolí Gorgoroth bylo plné popela. Mnoho elfů a mnoho Númenorejců i lidí, kteří byli jejich se spojenci, zahynuli v bitvě a při obléhání, Elendil ani Gil-galad už nebyl. Již nikdy se nesešlo takové vojsko a nikdy už nevzniklo takové spojenectví mezi elfy a lidmi, protože po Elendilově době se oba rody odcizily. Vládnoucí prsten zmizel do neznáma. Ani Moudří o něm v tom věku nevěděli; nebyl ale zničen. Isildur jej totiž nevydal Elrondovi, který stáli při něm. Radili mu, aby jej hodil do blízkého ohně Orodruiny, v němž byl ukován, aby zanikl a Sauronova moc byla navždy oslabena, takže by zůstal jen záštiplný stínem v pustině. Isildur však tu radu odmítl a řekl: Vezmu si jej jako mzdu za smrt svého otce a bratra. Nezasadil jsem snad smrtelnou ránu Nepříteli já?" Prsten, který držel, se mu zdál na pohled nesmírně krásný, a nesnesl by, aby byl ztracen. Vzal si jej tedy a nejprve se vrátil do Minas Anor a zasadil tam na památku svého bratra Anáriona Bílý strom. Brzy však odešel, a když dal rady synovy svého bratra a svěřil mu vládu na Jihu, odnesl Prsten, aby se stal dědictvím jeho domu, a pochodoval z Gondoru na sever cestou, již přišel Elendil, opustil jižní království, protože se hodlal ujmout otcovy říše na severu, daleko od stínu Černé země. Ale Isildur byl přepaden vojskem skřetů, které číhalo v Mlžných horách. Padli na něho nečekaně v tábořišti mezi Zeleným hvozdem a Velkou řekou, blízko Kosatcových polí, protože vyšel sám, byl neopatrný a nepostavil strážce v domnění, že všichni jeho nepřátelé



jsou poraženi. Byl tam pobit téměř celý jeho lid, mezi ním jeho tři starší synové, ale manželku a nejmladšího syna nechal cestou do války v Roklince. Isildur sám unikl pomocí Prstenu; když jej měl na ruce, byl totiž neviditelný. Ale skřeti ho pronásledovali čichem a podle stop, až se dostal k Řece a vrhl se do ní. Tam ho Prsten zradil a pomstil svého tvůrce protože mu při plavání sklouzl z prstu a ztratil se ve vodě. Pak jej skřeti uviděli zápasit s proudem a zastřelili ho mnoha šípy; to byl jeho konec. Jen tři z jeho lidu se po dlouhém bloudění vrátili přes hory. Jeden z nich byl jeho panoš, jemuž svěřil úlomky Elendilova meče. Tak se Narsil svým časem dostal do rukou Isildurova dědice v Roklince: ale čepel byla zlomena, jeho světlo pohaslo a nebyl znova zkut. Mistr Elrond předpověděl, že se to nestane, dokud se Vládnoucí prsten opět nenajde a Sauron se nevrátí; ale elfové i lidé doufali, že k tomu nikdy nedojde.

Númenorců nyní příliš málo na to, aby zalidnili zemi nebo mohli udržovat všechna místa, která vybudoval Elendil; mnoho jich padlo na v Mordoru i na Kosatcových polích. A po dnech jejich sedmého krále se Muži ze Západní říše, Dúnadané ze Severu, rozdělili na drobná království a panství a jejich nepřátelé je pohlcovali jedno po druhém. S léty jich stále ubývalo, až minula jejich sláva a zůstaly jen zelené rovy v trávě. Nakonec z nich nezůstalo nic než zvláštní lid tajně se toulající pustinou, ostatní lidé neznali jejich domov ani účel jejich putování a všude mimo Roklinku byl jejich původ zapomenut. Přesto byly úlomky meče Isildurovými dědici střeženy po mnoho lidských životů a jejich rodová linie z otce na syna zůstávala nepřerušena.

Na jihu trvala říše Gondor a na čas rostla její nádhera, až připomínala bohatství a majestát Númenoru před jeho pádem. Gondorský lid stavěl vysoké věže, silné pevnosti a přístavy pro mnoho lodí, a Okřídlená koruna Králů Lidí byla v posvátné úctě u lidí z mnoha zemí a mnoha jazyků. Mnoho let rostl před královským domem v Minas Anor Bílý strom. Ale nakonec v rychle ubíhajících rocích Středozeří Gondor oslábl a rodová linie Meneldila selhala. Krev Númenorjců se totiž značně smísila z krví jiných lidí a jejich síla i moudrost se zmenšila, jejich život se zkrátil a stráž kolem Mordoru ochabla. Za dnů třicátého v Meneldilově linii pak přinesl temný vítr od východu mor, ten zasáhl krále i děti a zahynulo mnoho gondorského lidu. Pak byly pevnosti na hranicích Mordoru opuštěny a Minas Ithil zůstala prázdná. Do Černé země opět tajně vstoupilo zlo a gorgothský popel se rozvířil jako studeným větrem, protože se tam shromáždily temné postavy. Říká se, že to byli nazgúlové, devět Prstenových příznaků, kteří byli dlouho skryti, ale nyní se vrátili, aby připravovali cestu pro svého Pána, neboť začal opět růst. Jednou noci vyšli z průsmuku v Horách stínu z Mordoru, usadili se v Minas Ithil a udělali z ní tak děsivé místo, že se na ni nikdo neodvážil pohlédnout. Od té doby se jmenovala Minas Morgul, Černokněžnická věž, a vždy válčila s Minas Anor na západě. Pak se stal Osgiliath, který byl pro úbytek lidu dávno opuštěný, zbořeníštěm a městem strašidel. Ale Minas Anor vytrvávala a dostala nové jméno Minas Tirith, Strážní věž; Králové totiž nechali v citadele postavit velmi vysokou a krásnou bílou věž, jež hleděla do mnoha zemí. Město bylo stále hrdé a silné a stále ještě v něm nějaký čas kvetl před královským domem Bílý strom a ostatek Númenorejců tam dosud chránil přechod přes Řeku proti hrůzám z Minas Morgul a proti všem nepřátelům Západu - skřetům, obludám a zlým lidem; tak byly země za nimi, západně od Velké řeky, chráněny před válkou a zničením.

Minas Tirith trvala dál i po dnech posledního gondorského krále Earnura. To on se sám rozjel k branám Minas Morgul na výzvu morgulského Pána a střetl se s ním muž proti muži, ale byl nazgúlů zrazen a odvečen zaživa do města muk a nikdo živý ho víckrát neviděl. Earnur nezanechal dědice, ale když selhala královská linie, vládli městu a jeho scvrkávající se říši správcové; ze severu pak přišli Rohirové, Páni koní, usadili se v zelené zemi Rohanu, a pomáhali Pánům Města v jejich válkách. Na severu za Rauroskými vodopády byly ještě jiné obranné linie, mocnosti starobylejší, o nichž lidé mnoho nevěděli a proti nimž se zlí tvorové neodvážili vyjít, dokud v Minas Morgul neuzraje čas a jejich temný pán Sauron opět nevystoupí. Od dnů posledního krále Gondoru až do toho času se nazgúlové nikdy neodvážili překročit Řeku nebo vyjít ze svého města v podobě lidem viditelné.

Během celého věku zůstával Mistr Elrond v Roklince a shromáždil tam mnoho elfů a jiného mocného a moudrého lidu ze všech plemen Středozeří, a během mnoha lidských životů uchovával památku všeho, co bylo krásné; Elrondův dům byl útočištěm pro unavené a utlačené a pokladnicí dobrých rad a moudré učenosti. V tom domě měli v dětství i ve stáří přístav Isildurovi dědici, protože byli se samotným Elrondem pokrevně spřízněni a protože ve své moudrosti věděl, že z

jejich linie vzejde kdosi, jemuž je určena velká úloha v posledních činech onoho věku. Až do toho času byly Elrondovi svěřeny úlomky Elendilova meče, když dny Dúnadanů ztemněly a stali se toulavým lidem.

Na severu byla hlavním sídlem Vznešených elfů Roklinka; ostatek lidu elfského krále Gil-galada také sídlil v Šedých přístavech. Někdy se zatoulali do severních krajů, ale většinou zůstávali na mořském pobřeží, stavěli a ošetřovali elfské lodě, na nichž ti elfové, které unavil svět, vyplouvali k Nejzazšímu západu. Círdan Stavitel lodí byl pánem Přístavů a mocným mezi Moudrými. O Třech prstenech, které elfové uchovali neposkvřené, se mezi Moudrými nikdy otevřeně nemluvalo a málokdo i z elfů věděl, kde jsou přechovávány. Přesto po Sauronově pádu jejich moc stále působila, a kde zůstávaly, zůstávalo také veselí a všechny věci trvaly nezkalené zármutkem doby. Proto elfové před koncem věku pochopili, že Prsten se safírem byl v krásném údolí Roklince u Elronda, na jehož dům nejjasněji svítily nebeské hvězdy, kdežto Prsten s diamantem byl v zemi Lórienu, kde sídlila Paní Galadriel. Byla královnou lesních elfů, nejmocnější a nejkrásnější ze všech, kteří zůstali ve Středozemi. Rudý prsten zůstal ale utajen až do konce a nikdo kromě Elronda, Galadriel a Círdana nevěděl, komu byl svěřen.

Tak tedy ve dvou říších zůstala blaženost a krása elfů nezmenšena dokud trval onen věk: v Roklince a v Lórienu, skryté zemi, kde nesly stromy zlaté květy a nikdy se tam neodvážil vejít skřet a nic zlého. Mezi elfy se však ozývalo mnoho hlasů předpovídajících, že přijde-li opět Sauron, buď najde ztracený Vládnoucí prsten, nebo jeho nepřátelé v nejlepším případě Prsten objeví a zničí, ale v obou případech pak moc Tří selže a všechno, co udržovaly, uvadne, elfové odejdou do soumraku a začne Panování lidí. Byla to Léta uvadání, v nichž přišla zima na poslední rozkvet elfů východně od Moře. V tom čase zůstávalo na zemi mnoho krásného a podivuhodného a také mnoho zlého a strašného: byli tu skřeti a skalní obři, draci a zlé šelmy, a zvláštní staří a moudří tvorové v lesích, jejichž jména jsou zapomenuta; trpaslíci ještě kutali v kopcích a vytvářeli z kovu a kamene díla, s nimiž dnes nemůže nikdo soupeřit. Ale chystalo se Panování Lidí a všechno se změnilo, až nakonec Temném hvozdu opět povstal Temný pán. Dávné jméno toho lesa bylo Velký zelený hvozd, jeho rozlehlé síně a uličky sloužily mnoha zvířatům a jasnohlasým ptákům a byla tam říše elfského krále pod dubem a bukem. Ale po mnoha letech, když uplynula téměř třetina věku, se lesem pomalu od jihu plížila tma a po stinných pasekách tam chodil strach; přišly tam lovit dravé šelmy a krutí a zlí tvorové tam kladli své nástrahy. Tehdy bylo jméno lesa změněno a byl nazýván Temný hvozd, protože tam ležel hluboký noční stín a málokdo se odvažoval tudy projít jinde než na severu, kde ještě elfové drželi zlo v povzdálí. Sotva kdo věděl, odkud přišlo, a ani Moudří na to dlouho nemohli přijít. Byl to stín Saurona a znamení jeho návratu. Když totiž přišel z pustiny na Východě, usídlil se na jihu lesa a tam pomalu rostl a nabíral tvar; postavil si obydlí v temném kopci, spřádal tam své čáry a Černokněžníka z Dol Gulduru se všichni báli. Zprvu však nevěděli, jak velké je jejich nebezpečí.

Právě když padly na Temný hvozd první stíny, na západě Středozemě se objevili Istari, kterým lidé říkali čarodějové. Nikdo tenkrát nevěděl, kde se vzali, jen Círdan z Přístavů, a pouze Elrondovi a Galadriel zjevil, že přišli přes Moře. Později se však mezi elfy říkalo, že to byli poslové, vyslaní, aby se změřili se Sauronovou mocí, kdyby znovu povstal, a měli pohnout elfy, lidi a všechno živé s dobrou vůlí k chrabřým činům. Objevili se v podobě mužů, starých, ale silných, léty se příliš neměnili a stárli jen pomalu, přestože na nich leželo velké břímě starostí; měli velkou moudrost a nejednu moc mysli i ruky. Dlouho putovali široko daleko mezi elfy a lidmi a hovořili i se zvířaty a ptáky; obyvatelé Středozemě jim dali mnoho jmen, protože svá pravá jména nezjevili. Hlavní mezi nimi byli ti, kterým lidé říkali Gandalf a Saruman. Saruman byl nejstarší a přišel první; po něm přišli Gandalf a Radagast a jiní, kteří se odebrali na východ Středozemě a nevstupují do těchto příběhů. Radagast byl přítelem všech zvířat a ptáků, ale Saruman chodil nejvíce mezi lidmi, uměl velmi obratně mluvit a byl zručný ve všech pracích s kovem. Gandalf se nejdůvěrněji stýkal s Elrondem a elfy. Putoval daleko po Severu i po Západě a v žádné zemi se nikdy neusadil natrvalo, ale Saruman putoval po Východě, a když se vrátil, bydlel v Orthanku v kruhu Železného pasu, který zbudovali Númenorejci ve dnech své moci.

Gandalf byl stále pln ostražitosti a právě on nejvíce pochyboval o tmě v Temném hvozdu, protože mnozí se domnívali, že ji vytvářejí Prstenové přízraky, ale on se bál, že je to ve skutečnosti první stín vracejícího se Saurona; vypravil se do Dol Gulduru, Černokněžník před ním uprchl, a

nadlouho byl ostražitý mír. Ale Stín se posléze vrátil a jeho síla rostla; v té době se poprvé utvořila Rada Moudrých, které se říká Bílá rada, a byli v ní Elrond, Galadriel, Círdan a jiní elfští páni a s nimi Gandalf a Saruman. A Saruman byl zvolen jejich hlavou, protože nejvíc studoval dávné Sauronovy praktiky. Galadriel si sice přála, aby byl hlavou rady Gandalf, ale ten úřad odmítl, protože nechtěl mít žádná pouta a závazky k jiným než k těm, kteří ho poslali, a nechtěl nikde zůstat a podřizovat se jakýmkoli výzvám. Ale Saruman nyní začal studovat učení o Prstenech moci, jejich výrobu a historii.

Stín nyní stále vzrůstal a Elrondovo i Gandalfovo srdce temnělo. Proto se jednou Gandalf za cenu velkého nebezpečí opět vydal do Dol Gulduru a do Černokněžnickových kobek, zjistil, že se obával správně, a unikl. Vrátil se k Elrondovi a řekl: Běda, hádali jsme správně. Není to jeden z nazgúlů, jak mnozí dlouho předpokládali. Je to sám Sauron, který opět nabyl tvaru a nyní rychle roste; shromažďuje opět do svých rukou všechny Prsteny, stále hledá zprávy o Jednom a o Isildurových dědicích, zda ještě žijí na zemi." Elrond odpověděl: V hodině, kdy Isildur vzal Prsten a nevydal jej, byla stvořena tato sudba: že se Sauron vrátí." Ale Jeden se ztratil," řekl Gandalf, a dokud zůstává skryt, můžeme Nepřítele přemoci, jestliže nebudeme dlouho otálet." Pak byla svolána Bílá rada. Gandalf vyzýval k rychlým činům, ale Saruman mluvil proti němu a radil, aby ještě čekali a pozorovali. Nevěřím totiž," řekl, že se Jeden ještě někdy ve Středozemi najde. Padl do Velké řeky a podle mého se dávno odkutálel do Moře. Tam bude ležet až do konce, kdy bude rozbit celý tento svět a hlubiny budou odstraněny." Proto se tenkrát nic neudělalo, přestože Elronda srdce varovalo a řekl Gandalfovi: Přesto předvídám, že se Jeden ještě najde a pak opět vypukne válka a v té válce skončí tento věk. A skončí druhou tmou, pokud nás nevysvobodí nějaká zvláštní náhoda, kterou mé oči nevidí." Na světě je mnoho zvláštních náhod," řekl Gandalf, a pomoc často přijde z rukou slabých, když Moudří zakolísají." Moudří byli znepokojeni, ale nikdo zatím nepostřehl, že se Saruman obrátil k temným myšlenkám a v srdci již je zrádce: toužil totiž, aby Velký prsten našel on a nikdo jiný, aby jím mohl sám vládnout a uspořádat celý svět podle své vůle. Příliš dlouho studoval Sauronovy cesty v naději, že jej porazí, a nyní mu spíš záviděl jako sokovi, než aby nenáviděl jeho skutky. A předpokládal, že Prsten, který je Sauronův, bude hledat svého pána, až se opět zjeví; ale kdyby ho zase vyhnali, zůstane skryt. Proto byl ochoten zahrát si s nebezpečím, nechat Saurona dočasně být a doufat, že svou chytrostí předběhne přátele i Nepřítele, až se Prsten zjeví. Postavil stráž na Kosatcových polích, ale brzy zjistil, že služebníci Dol Gulduru prohledávají všechny říční cesty v tom kraji. Pochopil tedy, že se i Sauron dozvěděl, jak skončil Isildur, dostal strach, stáhl se do Železného pasu a opevnil jej a stále víc se zahloubával do učení o Prstenech moci a o jejich výrobě. Ale Radě nic z toho neřekl a stále doufal, že se jako první dozví novinu o Prstenu. Shromáždil velký zástup vyzvědačů - mnozí z nich byli ptáci, protože Radagast mu poskytl pomoc, nic netuše o jeho zradě, a myslel si, že to prostě patří k střežení Nepřítele. Ale stín v Temném hvozdu se stále prohluboval, do Dol Gulduru se stahovali zlí tvorové ze všech temných míst světa, opět se sjednotili pod jednou vůlí a jejich zloba byla zaměřena proti elfům a těm, kteří přežili z Númenoru. Proto byla konečně opět svolána Rada a velmi se hovořilo o Prstenech, ale Gandalf Radě řekl: Není třeba, aby se Prsten našel, vždyť dokud zůstává na zemi a není zničen, bude žít moc, kterou vládne, a Sauron poroste a bude mít naději. Moc elfů a Přátel elfů je nyní menší než kdysi. Brzy bude pro nás příliš silný i bez Velkého prstenu, protože vládne Devíti a ze Sedmi získal tři zpět. Musíme udeřit." Saruman s tím nyní souhlasil, protože si přál vypudit Saurona z Dol Gulduru, který byl blízko Řeky, aby tam nemohl dál po libosti pátrat. Proto naposledy pomohl Radě; zaútočili na Dol Guldur, vyhnali Saurona z jeho pevnosti a Temný hvozd opět na krátko ozdravěl. Udeřili však příliš pozdě. Temný pán to totiž předvídal a již dlouho připravoval své pohyby. Nazgúlové, jeho devět služebníků, šli napřed, aby se přichystali na jeho příchod. Proto byl jeho útěk jen předstíraný a brzy se vrátil, a než mu v tom mohli Moudří zabránit, vnikl do svého království v Mordoru a opět postavil temné věže Barad-dur. V tom roce se Bílá rada sešla naposled, Saruman se stáhl do Železného pasu a už se s nikým neradil. Skřeti se sbírali a daleko na východě i na jihu divocí lidé zbrojili. Tu se uprostřed houstnoucího strachu a pověstí o válkách prokázala pravdivá Elrondova předtucha, a Jeden prsten se zas našel náhodou tak zvláštní, jakou nepředvídal ani Gandalf, a zůstal utajen před Sarumanem i před Sauronem. Byl totiž vyloven z Velké řeky dávno předtím, než jej hledali. Nalezl jej jeden z rybářského nářadku, který sídlil u Řeky, než v Gondoru vymřeli Králové, a nálezce jej odnesl

tam, kde by jej nikdo nehledal: do temného úkrytu pod kořeny hor. Tam zůstával, dokud jej znovu nenašel pocestný uprchlý do hlubin země před pronásledováním skřetů, a tak se prsten dostal až do daleké země hobitů, Malého Lidu. Do toho dne si jich elfové ani lidé nevážili a ani Sauron, ani nikdo z Moudrých kromě Gandalfa na ně ve všech svých úradcích nepomyslel. Dík štěstí a bdělosti se Gandalf dozvěděl o Prstenu jako první, dříve než se o něm doslechl Sauron; byl však zmaten a na pochybách. Zlá moc Prstenu byla totiž i pro kohokoli z Moudrých příliš velká, pokud by se nechtěl jako Saruman sám stát tyranem a temným pánem; ale nebylo jej možné navždy utajit před Sauronem ani zničit uměním elfů. Proto postavil Gandalf s pomocí Dúnadanů ze Severu stráž okolo země hobitů a vyčkával. Ale Sauron měl mnoho uší a brzy zaslechl pověst o Jednom prstenu, po kterém nadevše toužil, a vyslal pro něj nazgúly. Pak vzplanula válka a tento věk skončil bitvou se Sauronem, stejně jako začal.

Ale ti, kdo viděli, co se tenkrát vykonalo, činy udatné a podivuhodné, vypověděli příběh Války o Prsten jinde, i to, jak skončila nepředvídaným vítězstvím a dlouho předvídaným žalem. Řekněme zde, že v oněch dnech povstal na Severu Isildurův dědic, vzal úlomky Elendilova meče a ty byly v Roklince znovu zkuty; pak vyšel do války jako velký kapitán lidí. Byl to Aragorn, dědic v přímé linii od Isildura. Bojovalo se v Rohanu, zrádce Saruman byl svržen a Železný pas rozbořen, a před Minas Tirith byla svedena velká bitva a tam odešel do tmy morgulský Pán, Sauronův Kapitán; a Aragorn vedl vojsko Západu k Černé bráně Mordoru. V té poslední bitvě byli Gandalf, Elrondovi synové, rohanský král, gondorští páni a Aragorn s Dúnadany ze Severu. Nakonec tam hleděli vstříc smrti a porážce a všechna jejich udatnost byla marná, protože Sauron byl příliš silný. V tu hodinu se však prokázalo to, co řekl Gandalf, a pomoc přišla z rukou slabých, když Moudří kolísali. Neboť - jak se od té doby zpívá v mnoha písních - právě hobiti, obyvatelé podhůří a lučin, jim přinesli vysvobození. Jak se totiž říká, hobit Frodo na Gandalfovu výzvu na sebe vzal břemeno a sám se svým sluhou prošel nebezpečím a temnotou, a nakonec došel navzdory Sauronovi až k Hoře osudu a hodil tam Velký prsten moci do Ohně, kde byl ukován, takže byl konečně zničen a jeho zlo stráveno. Pak Sauron padl, byl nadobro poražen a uletěl jako záštiplný stín. Věže Barad-dur se hroutily ve zkáze a rachotem jejich pádu se otřáslы mnohé země. Tak opět přišel mír, na zemi se rozvilo nové jaro a Aragorn byl korunován králem Gondoru a Arnoru, moc Dúnadanů se pozvedla a jejich sláva se obnovila. To všechno bylo dosaženo z velké části dík radám a bdělosti Gandalfa, ale až v čase, kdy měl odejít, se přišlo na to, že dlouho střežil Rudý prsten ohně. Prsten byl zprvu svěřen Círdanovi, Pánu Přístavů, ale ten jej předal Gandalfovi. Vezmi si nyní tento prsten", řekl, protože tvá práce a tvé starosti budou těžké, ale on tě bude ve všem podporovat a chránit tě před únavou. Toto je totiž Prsten ohně a možná že ve světě, který vychládá, jím roznítíš v srdcích dávnou odvahu. Mé srdce však patří Moři a budu bydlet na šedivém pobřeží a střežit Přístavy, dokud nevypluje poslední loď. Tehdy tě budu čekat." Ta loď byla bílá a stavěla se dlouho a dlouho čekala na konec, o němž Círdan mluvil. Ale když byly tyto věci dokonány, bylo zjevné, že moc Tří prstenů také skončila, a elfům svět zestárl a zešedl. V tom čase napjali plachty a z Přístavů navždy opustili Středozem.

Docela nakonec přijeli k Moři Strážci Tří prstenů a Elrond vstoupil na loď, kterou Círdan připravil. V podzimním soumraku vyplula z Šedých přístavů, nesena ve vysokém povětří nad mlhami světa odplula na Starodávny západ a pro elfy nastal konec příběhu a písně