Informace k dobrodružství

Úvodem

Na webových stránkách Mistrovství budou postupně přibývat informace k dobrodružství. Každá aktualizace stránky (nový obsah) bude vždy oznámena prostřednictvím Facebooku a novinek. Nepřehlédněte stránku Organizace turnaje, kde se dozvíte konkrétní pravidla, podle kterých se hraje.

S případnými dotazy se obraťte emailem na organizátora Mistrovství Guffa, nebo přímo na autora dobrodružství Lukáše. Nejlépe ale bude, když napíšete na naše facebookové stránky.

K dobrodružství vyjde ještě cca 5 – 8 audionahrávek, které přiblíží reálie a atmosféru letošního dobrodružství. Budou přibývat postupně, poslední díl, který bude úvodem do samotného dobrodružství, uveřejníme v druhé půli června 2016.

Upozornění: Turnaje se lze zúčastnit i bez znalosti níže uvedených informací, hru lze úspěšně absolvovat i dokončit bez jejich přečtení. Neznalost však může ovlivnit váš postup dobrodružstvím a šance na vítězství – nebudete se např. muset tolik zdržovat vyptáváním a budete se lépe orientovat v příběhu.

Pokud se ale specifických reálií chytnete, pomůžete budování atmosféry hry, budete příběhem a postavami více „žit“ a věříme, že dobrodružství tím bude zajímavější pro vás i PJ – to je hlavní motivací letošního, poněkud netradičního, pojetí. Jestli je to krok správným směrem posuďte sami.

Audionahrávky budou postupně přibývat na webu Mistrovství. Audionahrávky nahrazují populární Sluncesvity z minulých let. V nahrávkách budou obsaženy užitečné informace k dobrodružství, především pak k reáliím. Kdo ví, třeba se v nahrávce objeví užitečná informace, která usnadní postup dobrodružstvím. Sleduj proto pravidelně web Mistrovství a Facebook GameConu

Žánr a prostředí

Letos se můžete bát poctivé porce **mysteriózního horroru**. Lidé si těžce vydobývají své živobytí v několika vesničkách, krčících se uprostřed hlubokých hvozdů. Obyvatelé se snaží vyrovnat s každodenní tvrdou dřinou, i s hrozbou, kterou představují okolní divoké lesy. Slova jako hladovění, strach či mor jsou nebezpečně blízkou skutečností. Nejedná se však o bezútěšný svět plný beznaděje. Jen zkrátka atmosféra obav, děsu a smrti číhá blíž, než by se mohlo zdát. Čeká vás technologicky a civilizačně nerozvinuté vesnické prostředí s magií přítomnou poskrovnu. Inspirací je časně slovanské období ve střední Evropě, včetně mytologie. Nepředpokládáme u hráčů její znalost, avšak ta může poskytnout lepší požitek ze hry.

Tvorba postavy a družiny

Postavy pochází z **kmene Slověnů**, který je tvořen sedmi rody (každý rod odpovídá jedné rase dle pravidel, zastoupení ras a povolání v družině je libovolné). Postavy se navzájem znají, tvoří kompaktní družinu. V celém kmeni jsou postavy všeobecně známé a slavné. Jsou jedněmi z mála lidí, kteří nemusí „každý den k pluhu“, na požádání mohou od ostatních dostat prakticky cokoli. Toto výsadní postavení je pro postavy obrovskou ctí, ale i zodpovědností, jsou totiž brány jako ti „nejlepší z nejlepších“ a toto očekávání nemohou a nesmí nikdy zklamat. A jaké je tedy jejich místo pod Sluncem? Ochraňovat dědiny před běsy, divou zvěří a všemožnými katastrofami, na které běžní obyvatelé nestačí. Postavy zkrátka brázdí kraj a „řeší problémy“. **Jsou to věhlasní běsobijci**, bránící svůj lid před jakýmkoli ohrožením, ať už vnitřním či vnějším, a to i za cenu sebeobětování. Jsou ozbrojenou paží, štítem, v mnoha případech jsou ony tím rozdílem mezi přežitím a zánikem celého kmene. Za svoji bezvýhradnou oddanost kmeni, za svoji ochotu čelit děsivým událostem jsou lidmi ctěni a živeni.

Pojmosloví

- **Běs**: bytost žijící nejen v hvozdu; příšery, kterých se Slověni bojí; vodníci, bludičky, víly, hejkalové, divá zvěř atd. Noční či zlí běsi jsou bytosti, které si Slověni spojují s Velesem, protivníkem Svarogovým, bohem podsvětí, Měsíce, temnoty a chladu. Jejich výčet bude uveden ve speciálním příspěvku.
- **Čaroděj, čarodějka**: kdokoli, kdo provozuje magii (druid, čaroděj, mág, theurg).
- **Čáry**: neboli magie.
- **Děd/Dědek**: mužský, či ženský předek; fetyše či idoly v podobě kostí, nebo popela někoho z předků, či v podobě dřevěných, nebo kamenných sošek symbolizujících někoho z předků; v každé z těchto model podle víry Slověnů přebývá část duše některého z předků, chrání své potomstvo před zlem a podporuje je svým požehnáním.
- **Dědina**: rodová osada, jsou tu pochováni dědci, jejichž duše dědinu či obydlí chrání, před běsi, kteří by jim mohli škodit. Je to zkrátka (z)děděná osada, ve které stojí děd. Jeho potomci jsou dědinčané (dědinci).
- **Duše**: Podle představy odchází po smrti duše do Návy. Strážce je provede přes nebezpečnou Řeku zapomnění do hájemství Velesova. Odtud se duše vracejí na Zemi skrz Světožár, oproštěni od vzpomínek na minulé životy. Někdy je možné, že se duše zachytí na tomto světě, jako přízrak, mora či jiný běs, speciálním případem jsou dědci.
- **Hora Žár**: střed světa, Svargy. Posvátná hora, kde jsou uloženy ostatky významných předků a modly ohnivých božstev (Dajbog, Perun, Radgost, Svarog atd.) kteří svou silou částečně zkrotili divokou a nepřátelskou přírodu v nejbližším okruhu (cca 30 mil) hory Žár. Plane tu věčný, prvotní oheň „Světožár“, konají se zde velké sněmy.
- **Horror**: je umělecký žánr, jehož cílem je vyvolat pocit strachu a děsu. Nejde tedy o pojem obsahový, ale estetický, jehož naplnění závisí především na formě podání - například klasická pohádka o princi a Večernici může být vyprávěna jako horor.
- **Hraničář, chodec**: lidé, kteří udržují sjízdné a průchodné stezky a průseky mezi dědinami, zajišťují směnný obchod, hlídají hranice. Nejznámější hraničářem je Kazimír z rodu Poljanů.
- **Igric**: neboli hráč, potulný znalec příběhů a ústní tradice, zvěstovatel novinek. Nejznámější je Jasna z rodu Lučanů.
- **Indrik**: bájný běs, unáší Svarogova zvířata do Návy, Svarog je na jaře osvobozuje a vyhání na pastvu.
- **Irij**: neboli nebe, sídlí zde rozum, sem se obrací žrecové pro věštby, je spojována s bohem Svarogem.
- **Jitřenka**: Večernice a Půlnočnice jsou podoby ženské bohyně, která provází Slunce na jeho denní pouti oblohou. Bývá spojována s planetou, které dnes říkáme Venuše.
- **Kirunský kaganát**: volné uskupení kočovných kmenů kentaurů, které si během svých výbojů podrobili mnoho jiných kmenů, včetně Slověnů. Byli to vykořisťovatelé, kteří si brali díl za všeho. Brali si i ženy Slověnů a za dlouhých zim přebývali v jejich chýších.
- **Kněz/kníže**: dříve užívaný výraz pro mocného žrece a vůdce v jedné osobě, někoho, kdo, vládne mocí všech čtyř živlů, těší se úctě Svarogově, rozumí Pravdě a umí vykládat Slovo.
- **Kolovrat**: cyklické a opakující se plynutí času. Rok, den a noc, stále dokola. Symbolem je spirála, šnečí ulita a podobně.
- **Konik**: drobný a houževnatý kůň, tarpan, obývající lesy v okolí; krocen a ochočován jako jízdní zvíře.
- **Morana**: Vesna a Živa jsou podoby bohyně Mokoši. Morana je děsivá zimní čarodějka, střena, Vesna je překrásná jarní panna a letní Živa je zralá žena, matka.
- **Mužik**: jeden z předáků kmene Slověnů, který kdysi vztáhl ruku na Kirunského velmože a zabil ho. Všichni věří, že to bylo naprosto oprávněné, jelikož chránil svou družku. Musel uprchnout z dosahu se sedmi nejbližšími rody; dovedl Slověny k hoře Žár. Povídá se, že to byl poslední Kňaz.
- **Mysteriózní příběh**: příběh, který vyvolává pocit strachu a touhu rozřešit tajemství či záhadu, která je součástí zápletky. Často využívá symbolismu, báje, mýty a pohádky. Symbol má umožnit uhodnout tajemství ukryté v nitru věci nepřímo, metaforou.

- **Náva**: podsvětí odkud přicházejí duše na svět a kam se duše ze světa vracejí. Je spojována s bohem Velesem.
- **Nestinari**: ohňoví tanečníci, tančí na rozžhavených uhlících při svých věštebných rituálech.
- **Otrok**: ten, kdo je vyloučen z Roku; děti, zajatci, provinilci.
- **Pochvist**: neboli živelník (elementál) vzduchu, sylfa.
- **Pravda**: Pravé, správné, světlé, denní, přívětivé uspořádání světa, hledá se například při věštbách či soudech. Opakem je Levota, či Levá, tedy všechno špatné, noční, chladné, nepříznivé.
- **Provoda**: Kupadla, Hody a Kračun jsou čtyři Sluneční svátky, rovnodennosti a slunovraty. Oslavovány jsou v souvislosti s cyklem zemědělského roku.
- **Rok**: velký sněm na hoře Žár, řečené rokování; rok je doba mezi dvěma Roky.
- **Skřekové**: ti, co vydávají skřeky; ti, kterým nerozumíme; původní kmen který záhadně zmizel.
- **Slověni**: znalci slova; ti, kteří si vzájemně rozumí; kmen, ke kterému patří i hráčské postavy.
- **Slovo**: nepsaný, ústní zákon kmene.
- **Slunce**: nejposvátnější neské těleso Slověnů, je uctíváno ve třech podobách: mladík Dajbog, Ranní Slunce, silák Perun, Polední, Nejjasnější Slunce a stařec Radgost, Večerní či Noční Slunce, někdy se mu říká Vševěd. Oblohou putuje na bílém koni, který jej věrně nese na každodenní pouti. Doprovází jej družka Jitřenka. Jeho opakem je kostlivý bůh Měsíce.
- **Smolja**: neboli tér, hořlavá a voděodolná látka, kterou vyrábí Smoljani.
- **Smrt**: Sice pochmurná, ale neodmyslitelná součást života. Jen díky tomu, že něco končí, může začít něco nového. Smrt je tak přirozenou součástí života a bez ní není možné pokračovat v přirozeném koloběhu světa. Například když starý rok "nezemře", nemůže začít rok nový.
- **Svarga**: neboli Svět. Slověni věří, že se Svarga skládá ze sedmi světových stran - Návy, Irije, Země a Západní, Půlnoční, Východní a Polední strany.
- **Svarog, Veles, Mokoša**: tři bohové Slověnů. Bohové na sebe můžou brát mnoho podob (např. Svarog jako slunce, nebo letní polovina roku, Mokoša jako Země, nebo Venuše apod.). Svarog ztělesňuje Pravdu, Veles Levotu, jsou to dva protichůdné principy. Mokoša je oběť, vyvažující prvek.
- **Světožár**: prvotní Oheň či věčný Oheň, ze kterého vznikl Svět, jeho plameny pronikají do všech světových stran. Slověni věří, že světožár plane na jejich posvátné hoře Žár. Bedlivě jej střeží, nikdy nesmí uhasnout, přikládáno je jen dubové dřevo z posvátného háje
- **Vědma, vědmák**: moudrá osoba, často umí léčit, popřípadě má nějakou jinou speciální znalost. Označuje se tak např. pyrofor.
- **Země**: doména bohyně Mokoši. Zde žijí i ostatní bytosti.
- **Zmej**: bájný běs, nelétavý ještěr. Zkrocený je zapřažen do pluhu a vyorá první úrodnou brázdu.
- **Zmok**: neboli elementál ohně. Spíše než jako ještěrka vypadá jako malý okřídlený hádek, schopný neobratně poletovat.
- **Žertva**: neboli oběť bohům.
- **Živelník**: neboli elementál.
- **Živly**: oheň, voda, země, vzduch. Základní prvky Svargy, vše živé je jimi tvořeno, jen do takového těla, které dýchá, kterým proudí životodárná tekutina, které má pevné kosti a maso, kterému plane oheň v srdci, jen do takového těla vstoupí, s prvním nádechem šťastná duše.
- **Živočára**: neboli magenergie.
- **Žrec**: úctyhodná osoba, která může vést obřad k poctě bohů, a která může bohům nabídnout žertvu - oběť. Nejznámějším je Krak z rodu Doubravanů.

Svět

Pokud můžeš, přisedni k večernímu ohni, nabídni si doušek medoviny a vyslechni si příběh **o historii a údělu běsobijců**. Z přítmí prastarých dubů k ohni právě přichází zasloužilá běsobijkyně Kostislava z rodu Severjanů. Zvedl se mírný vítr, oheň zapraskal, v korunách stromů to příjemně šumí, vyprávění může začít. Zaposlouchej se.

„Každý, kdo zná řeč a zvyky našich předků, každý, kdo ctí zákony a řád kmene, tedy Slovo, ten je Slověn. Dlouhou dobu prý sídlili Slověni kdesi daleko, směrem na polední stranu, u Donavy, kde je Kirunská říše. To je dál, než kam se kdokoli z mého rodu, nebo dokonce z celého kmene, vydal. Starostí tady je totiž nad hlavu. Každý rok to stejné. Hlavně zajistit zásoby na zimu, aby nebyl nepřišel hlad a nezmrzli jsme v tuhých mrazech. Já musím hlavně chránit lid, stáda a pole před útoky běsů. Nu, nejednou se stalo, že škodná se našla i mezi mými lidmi. Závist, zhrzená láska, touha po moci a slávě, to všechno může z člověka udělat stejného běsa, jako jsou ti, kteří se skrývají ve stínech hvozdu. Proto stráž nesmí nikdy polevit, v sázce je příliš mnoho. Někdy bych se té zodpovědnosti ráda zbavila, všeho nechala, ale pak si vzpomenu na ty lidi, kteří na mě spoléhají.

Že prý ani předkové se příliš dobře neměli, i když z jiných důvodů. Jeden z nich, Mužik se mu říkalo, nechtěje už trpět ústrky v krutém područí, spáchal v dávné vlasti jakýsi krvavý zločin na Kirunském velmoži. Ze strachu z odplaty sebral svoji družinu s jejich nebohými rodinami. Vzali jen to, co na plece pobrali, vyzvedli kosti předků a s Večernicí nad hlavami vydali se směrem na půlnoc. Při dlouhé a úmorné pouti mnoho dobrých lidí zhynulo, mnoho znalostí a moudrosti bylo spolu s nimi tehdy ztraceno. Nakonec zavál dobrotivý Vítr můj lid až sem, pod horu Žár. Prý zrovna vycházelo Slunce a zdálo se, jakoby z hory zářili paprsky Svarogovy. Zde, k dubům, konečně Slověni složili kosti mocných předků a prohlásili zemi za svoji. K poctě boha Svaroga a k poctě Slunce rozfoukali věčný oheň, Světožár, z uhlíků, které si nesli s sebou. Mezi těmi lidmi byli mí i tví prarodiče.

Kraj tu byl pro všechny neznámý, avšak prý nebyl liduprázdný. V temnotě lesa žil nějaký lid, nám velmi podobný, avšak neznalým Slova, jen jakýchsi skřeků, proto těm lidem říkáme Skřeci. Nevím, proč nebylo možné se s tím lidem po dobrém domluvit a vyzvědět, jak v tomto kraji dobře žít. Možná to bylo tím, že zatímco my si vážíme Slunce, světla a Ohně, skřekové měli v úctě noc a klaněli se Měsíčním bohyním. Zpočátku s nimi moji předkové svedli několik potyček, ale poté Skřeci beze stopy a odporu zmizeli. Teď už jen občas při svých cestách narazíme na pozůstatky jejich sídel či záhadných staveb. Kdoví, jaká tajemství zmizela spolu s nimi.

Okolo vrchu Žár byly všude hluboké lesy, které bylo potřeba vypálit, pokácet a pařezy vyklučit, aby se měl dobytek kde pást a bylo kde zasít. Na tom se vlastně dosud moc nezměnilo. S lesem, s nepřátelskými běsi v něm, stále svádíme boj. I díky mě a dalším běsobijcům dědin neubývá. K zakládání dalších však dochází jen s obtížemi. Sotva dokážeme uhájit současné území tak, aby na něm bylo bezpečno. Navíc naši čarodějové a žreci povídají cosi o tom, že nová území, ležící za hranicí záře Světožáru, jsou podivně vzdorující, nepřátelská. Zde selhávají naše čáry a naši ohniví bohové tu nemají žádnou moc. Co s námi bude, je jen v našich rukou, je jen na nás samotných, jak se nám, s pomocí dobrotivých bohů, povede.“

Následuje prostý a dlouhý výčet vašich znalostí. Doporučuji vstřebávat za beznadějně osamělých večerů, při svíčkách za zoufale dlouhých bezesných nocí, či po probdělých nocích nad ránem…

Prostředí

Oblast je hustě zalesněná, kam oko dohlédne, všude se táhne **divoký hvozd**. Les přirozeně ustupuje pouze v oblastech mokřin, prudkých svahů či skalních útvarů, luk a mýtin je poskrovnu. V přítmí hvozdu žijí divoká zvířata, a všelijací běsi. Není neobvyklé, že se neopatrný člověk beze stopy ztratí, že jsou jeho zkrvavené zbytky nalezeny nad ránem pohozené v trávě, či vybloudí z poza těch děsivých stromů rozumem mimo sebe. Vaším největším spojencem je tak oheň, prosvětlující tmu, oheň, pomocí kterého si ukrajujete část lesa pro svoje skromná pole a pastviny. Sjízdné cesty mezi dědinami, tzv. **průseky**, udržují hraničáři. Znáte i několik stezek pro pěší. Cestování mimo ně, hustým lesem, je velmi obtížné. Území kmene je mimo zájem okolních zemí, je velkým svátkem, pokud sem zavítá nějaký cizinec. Ani Slověni necestují, protože opustit kmen by znamenalo jeho oslabení a snížení šancí přežít nejbližší zimu. Hraničáři zajišťují směnný obchod mezi dědinami. K převozu

materiálu či k orbě se využívá tažná síla skotu, popřípadě se náklad naloží na soumary. Konici Slověnů se na práci nehodí.

Živobytí

Do země přišlo sedm rodů Slověnů a postupem let si tu založili svoje dědiny, kterých je dnes okolo **sedmdesáti**, každá o několika desítkách obyvatel. Hlavní obživou je chov turů a ovcí. Pasáčci se psy hlídají stáda, oráči rádlem přerývají svá políčka a sejí obilí a pohanku na mouku, či len na výrobu látek. Malé zahrádky plodí zeleninu a různé bylinky. U domků lze natrefit na drůbež, kozy, osly, někdy i na polodivoká prasata a zapomenout nesmíme ani na všudypřítomný štěkot **psů**. Přilepšením k jídelníčku je lov, rybolov, sběr lesních plodin či medu divokých včel. Kovové nástroje jsou obrovskou vzácností. Zbroje a zbraně z dob života v područí Kirunů **se dědí** z generace na generaci. Výroba i obyčejné sekery je extrémně zdlouhavá a tak není divu, že mnozí používají spíše kamenné, či dřevěné nástroje. Opravit meč, nebo, nedej Svarog, vykovat nový, to je práce skoro na rok. Domky jsou většinou ze dřeva (kámen se používá výjimečně). Nejčastěji se jedná o **polozemnice**, kde bydlí v jedné místnosti celá rodina. Palisády dědiny nemají, jejich stavba by zabrala příliš mnoho času. Dědiny jsou obehnány proti divé zvěři a běsům alespoň proutěným plotem, ochrannými čarami a hlídány psy.

Věci veřejné

Každá rodina, dědina i každý rod se v průběhu roku stará o svoje záležitosti sám, na základě **Slova (nepsaného zákona kmene)**. Málokdo se odváží porušit dané Slovo, jistě by tak rozhněval bohy v čele se Svarogem a neštěstí by na sebe nenechalo dlouho čekat. Každá rodina, dědina či rod má svoji vlastní „hlavu“. To neznamená, že proběhlo nějaké hlasování, že byla někomu propůjčena funkce „hlava rodu, dědiny či rodiny“. Vůdcem je ten, ke komu ostatní chodí pro rady, ten na koho se obrací, aby je rozsoudil, ten koho všichni rádi poslechnou, protože mívá obvykle pravdu. Takový vůdce musí mít tolik autority, aby mohl rozsoudit různé spory, tolik autority, že jej ostatní přirozeně poslechnou, jelikož jeho či její rady se už nejednou osvědčily. Jednou za rok, či při výjimečných událostech i častěji, se schází na Rokování důležití zástupci všech rodů, na hoře Žár, v posvátném háji, u posvátného ohně. K signalizaci mezi dědinami slouží signální ohně. Z každé dědiny je vidět oheň na Žárové hoře a obráceně.

Na chodu společenství se podílejí všichni muži a ženy podle svých schopností. Mužem se chlapec stává poté, co prokáže svoji odvahu nějakým **hrdinským činem**. Chlapci, kteří jsou přijati mezi muže jsou spolu často vázáni Bratrstvím. Dívky jsou přijímány mezi ženy v rámci Sesterstev. Každé Sesterstvo má své posvátné zvíře a rostlinu, které nesmí lovit či jíst. Není výjimkou, že odvážné ženy podnikají též hrdinské skutky. Svazky mužů a žen jsou dobrovolné. O děti, nemocné a staré je vždy postaráno, nikdo nezůstane bez pomoci. Ženy mají stejné příležitosti jako muži. Pro obecné fungování společnosti platí, že host = hostina.

Významné osoby kmene

Minimálně v rámci rodu se navzájem znáte. Ví se, kdo je moudrým a znalým člověkem, za kým jít pro radu, takovým lidem se říká **vědmy nebo vědmáci**. Víte, kdo má dar léčitelství, kdo se vyzná v bylinkách, kdo je schopný lovec a kdo například skvělý pěstitel cibule či kdo je skvělý řezbář. Jen nemnozí však mohou vykonávat pouze to, co umí nejlépe, aniž by zároveň museli tvrdě dřít na poli či jinak vydobývat svoje živobytí. V celém kmeni mají takovou výsadu ne více jak čtyři desítky lidí, protože jejich činnost je nesmírně důležitá a značně prospěšná celému kmeni.

Nejmoudřejší z každého ze sedmi rodů, který dokáže hovořit s ohnivými bohy a nejlépe rozumí Slovu, je pověřen funkcí **žrece či žrekyně**, tedy obětováním bohům a vedením rituálů a slavností rodu a kmene. Žrecové si mezi sebou volí jednoho, který sídlí na Žárové hoře, rozmlouvá s bohy a stará se o Světožár. Po dlouhý čas zastává tuto funkci žrec **Krak z rodu Doubravanů**. Další důležitou funkcí je udržování spojení a obchodu mezi dědinami, které zajišťuje **Kazimír z rodu Poljanů** se svojí družinou hraničářů. Zvěstovateli novinek, znalci ústní tradice a příběhů jsou **Igrici**. Ti svá vyprávění provázejí hrou na strunný nástroj jménem gusle, na hostinách a slavnostech hrají na píšťaly, bubínky nebo dudy. Nejznámější Igricí je **Jasna z rodu Lučanů**. A na konec jsi tu Ty a **Vaše družina běsobijců** - vaším úkolem je pobíjet divoké stvůry z hvozdu a řešit nebezpečné záhady. Vy jste ozbrojenou paží kmene. Lid vás rád pohostí, děti by jednou chtěly být jako vy. Na oplátku se od vás očekává,

že budete tam, kde je vás třeba. Očekává se, že budete samostatní, čestní, odvážní, **ochotní položit za Slovény svoje životy**.

Ti, kteří se věnují čárám (magii) se označují jako **čarodějové a čarodějky**, ať už provozují cokoli čarovného. Čaroděj pochází od slova čára, to je totiž to, co čarodějové dělají - črtají obrazce, symboly či znamení pomocí gest do vzduchu a nad lektvary. Črtají věšteckými klůcky do popela, nebo črtají symboly na nejrůznější předměty. Být čarodějem či čarodějkou není podmínkou pro to stát se žrecem, besobijcem, vědmou či igricem, ale často tomu tak bývá. **Neznáte písemnictví** a počtářství se uplatňuje pouze prstové. Mapy též neznáte a nepoužíváte je. Mezi čaroději je rozšířené črtání tajemných symbolů, igrici znají svou tajnou řeč, hraničáři mají svoje tajné značky.

Slovo (právo)

Pokud jsou dva lidé ve sváru, často si volí nějakého moudrého soudce, kterému oba věří, že je rozsoudí spravedlivě. Pokud je nějaký spor komplikovanější, dochází k delšímu sněmu, kde mezi sebou licitují klidně i celá příbuzenstva (podle závažnosti) a kde se hledá jednomyslná shoda mezi zúčastněnými stranami. Někdy, ve zcela výjimečných případech, se obracejí lidé o **rozsouzení k bohům**, nejčastěji se obracejí k Perunovi, který si žádá **souboj na život a na smrt**, jen vítěz je v Právu. Fyzické tresty jsou výjimečné, nejhorším trestem je vyhnanství. Šance přežít sám v divočině je velmi malá. **Vyhýbání se soudu je považováno za nečestné** a je tvrdě trestáno.

Ve společnosti Slověnů má každý své místo. Každodenní lopota má svůj smysl a je odrazem nekončícího koloběhu života. **Mít své místo pod Sluncem, řídit se Slovem (zákonem), je tak údělem, posláním i výsadou**. Kdo však své místo nezastává se ctí, je společností vnímán jako příživník a může se mu snadno stát, že se stane otrokem (tedy vyloučeným z rokování, nemající výsadu podílet se na řízení dědiny, rodu či kmene, ale který není zbaven povinnosti pracovat), nebo dokonce vyhnancem.

Mýty, bohové, živly

Svět, neboli **Svarga**, se zrodil v prvotním Ohni, Světožáru. Rozloupl se jako Vejce, ze kterého vyteklo sedm Světových řek do sedmi Světových stran. První tři řeky daly vzniknout **Návě** (podsvětí), Iriji (nebi) a Zemi, zbylé čtyři řeky se rozlily do čtyř směrů, nazývaných podle polohy slunce (tedy Východní, Polední, Západní a Půlnoční). Z prvních tří řek povstali tři bohové – **Svarog** v Iriji, Veles v Návě a Mokoša na Zemi. Čtyři zbylé řeky daly vzniknout čtyřem živlům - Ohni, Vodě, Zemi a Větru. Bytosti Svargy, tedy i lidé, jsou potomky čtyř světových řek.

Svarog a Veles si rozdělili Svargu na **Pravou** (světlou, sluneční, denní, letní…) a **Levou** (tmavou, měsíční, noční, zimní…) polovinu. Navrch má vždy ten z nich, který se právě těší přízni přelétavé Mokoši, o niž spolu soupeří. Ta svoji náklonnost projevuje tu jednomu, tu druhému. **Rovnováha** Svargy tak zůstává nevychýlena, Svarga se stále otáčí. Tomuto pohybu Svargy z Prava do Leva a zpět se říká **Kolovrat**, věčné plynutí času. Tak jsou vyprávěny všechny velké a důležité příběhy, které slýcháváte.

Každá bytost se „cítí ve svém živlu“ jinde. Slověni vzhlíží k Ohni a uznávají Vítr, který může oheň rozdmýchat. Říká se, že pokud některý z živlů nabyde převahy, vede to k neštěstí. Dříve Slověni znali tajemství všech čtyř živlů a všech tří bohů, ale během útěku z Kirunské říše se tato znalost ztratila. Jediným Slověny uctívaným bohem z původní trojice zůstal Svarog. Jsou známa jen tajemství Ohně a oblibě u Igriců se těší několik Větrných čar, které jsou spojovány s hudbou či zvuky.

Příběh Slunce a Večernice

Jednou z uctívaných podob Svarogových je vznešené Slunce, trojhlavý bůh, putující po obloze na **bílém koni**. První tvář Svarogova je tvář ranního Slunce, tvář **Dajboga**, mladého jinocha, rozdávajícího teplo a světlo. Poledním Sluncem je **Perun**, silný a bojovný muž, ozbrojený Hromovým kopím. Večerním či Nočním Sluncem je zván moudrý **Radgost**, bůh s tváří starce, Vševěd, shrbený a o holi. Slunce se každý den zrodí, sílí, potom slábne a zmírá, aby se druhý den opět znovuzrodilo, provázené na svojí každodenní pouti bohyní o třech podobách.

Se zakokrháním kohouta otevírá **Jitřenka**, překrásná panna, nebeské brány a Slunce vyjíždí na svoji každodenní pouť oblohou. **Večernice**, zralá žena, očekává Slunce každý večer s otevřenou náručí u bran nebeské síně, kterou uzamkne na čtyři západy. Z lásky Slunce a Večernice se zrodí malý Dajbog. Večernice je však svedena Měsícem, kostlivým, avšak svůdně šalebným

cizincem, a je ze žárlivosti **zabita** strádajícím a umírajícím Sluncem. Červánky jsou krví té nebožačky. Měsíc si ji, **Půlnočnici**, strašlivou babici, odnese do svého Nočního paláce a učiní z ní svoji mrtvou družku. Mladé Slunce se hrdinsky vydává do podsvětí, poráží Kostlivého knížete a s drobnou pomocí Umrlčí kněžny osvobozuje Jitřenku, která jediná může odemknout Dajbogovi čárami čtyřikráte uzamčené brány nebeských síní.

Jiný příběh o Mokoši, trojí bohyni

Mokoša se jako jarní **Vesna** znovuzrodí, Země se zazelená novým životem. V létě se z lásky Svaroga a **Živy** rodí veškeré plodiny. Na podzim opouští vyčerpaná Živa Svaroga, ten neudrží na uzdě svoji prchlivost a v hádce ji zabije. Veles se zmocní její duše a ona stane v Návě po jeho boku jako Ledová kněžna **Morana**. Moranino mrtvé tělo, Země, spočívá pod příkrovem její zmrzlé krve, tedy pod sněhem a ledem. Morana a Veles spolu vládnou **zimním běsům**, a snaží se zahubit Slunce, které ztrácí svoji sílu. Nejhoršími běsi jsou **Zmej**, strašlivý had a **Indrik**, jednorohý býk, který unesl všechna dobrá zvířata do podsvětí.

Po dlouhém boji, s drobnou pomocí Moraninou, poráží Svarog všechny běsy. Indrik je zahnán a stáda jsou opět vypuštěna na pastvu. Zmej je spoután zahřměním Svarogova Hromového kopí a může být zapřažen do pluhu při první jarní orbě. Sníh se rozpouští a Země je polita živou vodou. Voda, Vesnina krev, opět proudí v jejích žilách. Morana se topí a z jarních řek se vynoří opět jako krásná, osvobozená Vesna.

Svátky a Kolovrat

Světaběh, neboli Kolovrat, střídání světla a tmy, je připomínán při čtyřech hlavních svátcích Slovénů. **Provoda** je jarním svátkem, kdy krutá Morana umírá a znovuzrodí se jako překrásná Vesna. Se svátkem se pojí rudé vejce, jakožto symbol jakéhokoli znovuzrození (rudá je symbol Věčného ohně a vejce je symbol Svargy). Letní svátek **Kupadla** je oslavou spojení Živy a Svaroga. Večer planou ohně, přes které skákají zamilované dvojice, ráno následuje očistná koupel. Podzimní **Hody** jsou bujarou oslavou konce sklizně. Živa je obřadně zabita, poslední snopy jsou rituálně podetnuty posvátným srpem. Slaměná Živa, svázaná z těchto snopců je spálena a popel rozptýlen po strništích. Na křídlech severního Větru si Živu odnáší Veles do svého panství jako Zimní královnu, Moranu. Během svátku **Kračun** a sedmi nejtemnějších dní roku, **Nocích běsů**, panuje chaos. Svarga se naklání tu na Pravo, tu na Levo, pokračování Kolovratu je nejisté. Světy se prolínají, je nejlepší a zároveň nejnebezpečnější doba pro věštby a proroctví. Zapluje se Vatra, aby se přivolalo nové, rodící se Slunce. Koledníci v hrůzostrašných maskách představují Zimní běsy, žádající si od lidí svoji oběť. Pokud je koleda štědrá, běsi se spokojeni vracejí do svých doupat.

Plynutí času je cyklické, jako Kolovrat, to jest kolo, které se stále obrací, jako nekončící **spirála**. Tak i smrt je podmínkou nového života. **Bez smrti není možné znovuzrození** a pokračování dalšího cyklu, nekonečné spirály času. Bez nového života, stejně jako bez smrti se Kolovrat zastaví, Svarga se převrátí na jednu z polovin a všechny její bytosti zaniknou.

Náva, Irij, Země

Náva je čímsi jako „stínovým, unylým světem“, je tam mnoho podivných oblastí a zákoutí, kterým vládne Veles. Nejvýznamnějšími místy jsou **Řeka Zapomnění**, k níž míří **duše zemřelých** a žádají **Strážce** o propuštění směrem ke Světožáru, ohni zářícímu do všech směrů Svargy. Vstoupením do jeho plamenů se duše znovuzrodí na Zemi, očištěna Věčným Ohněm od tíhy předchozího života. Vrátit se zpoza Řeky je nemožné. I z prostoru před ní už je návrat na Zemi velmi obtížný. Čarodějové přesto svedou **s dušemi mluvit**, žádat je o radu. Duše je možné **přilákat**, či donutit k návratu zpět na Zemi, pokud ještě neprošli kolem Strážce a nepřekročili Řeku. **Není ale dobrým mravem rušit duše mrtvých**, brání to jejich cestě za znovuzrozením. Duše zemřelých mohou výjimečně **zbloudit** zpátky na Zemi a posednout nějakou cizí bytost či předmět. To je ale velice vzácné. Duše je to, co vstoupí do člověka s jeho prvním nádechem a to, co odchází při posledním výdechu.

Duše předků, tzv. **Dědci**, mohou „dobrovolně“ pomáhat svým potomkům. Mohou se účastnit života rodiny na Zemi, nyní jako členové „společenstva mrtvých“. Tento kult předků je mezi Slověny velmi rozšířený (např. pohřbít popel význačného předka pod práh, vytvořit sošku Dědka a obětinami do ní přilákat jeho duši, či uchovat jeho kosti, vlasy, nebo oblíbený předmět apod.). Proto je dobré na předky vzpomínat v dobrém a vzdávat jim úctu. S prosbami se k Velesovi obracejí čarodějové většinou s

úmyslem škodit. Žrecové se k Návě nikdy pro radu či pomoc neobracejí.

V **Iriji** sídlí moudrost a rozum. K nebi, k Iriji, či ke Slunci se obracejí čarodějové při věštění budoucnosti, žreci při prosbách o pomoc a shovívavost Svarogovu. K **Zemi** se žádný ze Slověnů modlit neumí. Tajemství Mokoši prý znali Střekové.

Čarování a žertvy

Hora Žár, s planoucím Světožárem, je považována za **střed Svargy**. Malá božiště jsou v každé dědině a Dědkové, kterým je občas potřeba přinést obětinu, jsou v každé pořádné chalupě. Uctívány jsou stromy, zejména Perunovy duby. Za dobré znamení se považuje vše „pravé“. Dobrým znamením je Perunovo zahřmění. Bohům se přináší **oběti, často krvavé**. Drobné obětiny či modlitby, otázky či prosby k bohům se dějí i na osobní úrovni. Žrecové jsou pověřeni vedením významných bohoslužeb. Jsou to každodenní rituály (např. ráno musí na Žárové hoře zakokrhat kohout, aby vyšlo Slunce), rituály při příležitosti svátků a výjimečné rituály jako **věštění**, čili žádání bohů o radu. Tyto rituály nejčastěji vedou tzv. **Ohňoví tanečníci, - nestinari**, kteří přeskakují oheň, či bosýma nohama přechází přes žhavé uhlíky. Za zvuku bubnů, guslí, dud a píšťal jejich duše prý putuje do Irije a v extázi pak kreslí do noci ohnivé čáry, nebo ryjí čáry do popela. Věští se také **z kostí** obětovaných zvířat, z popela, z kouře, z plamínků a z plamenů, ze zvuku stromů v posvátných hájích, nebo se o radu prosí **Dědkové**. Čarodějové Slověnů bez problémů čarují všude tam, kam dosáhne moc Světožáru, tedy hlavně v dědinách a mezi nimi, čím blíže Žáru, tím lépe. **Dále už je působení čar nepředvídatelné**.

Rasy a povolání

Jednotlivé rasy jsou chápány všechny jako „lidé“, jen z různých rodů (např. Lučani (hobiti) jsou bráni jako malí lidé apod.). Chodci jsou počítáni mezi hraničáře, pyroforové se označují jako vědmy či vědmáci, mezi čaroděje jsou počítání druidové, theurgové a oba kouzelníci (jedná se jen o názvy zasazené do reálií dobrodružství a o drobná upřesnění, nikoli změny pravidel, či něco takového).

Sedm rodů Slověnů má společnu řeč, řídí se stejným zvykovým právem, uctívají stejné bohy, znají stejné příběhy a mýty a cítí ke kmeni silné pouto, i když drobná rivalita není nic výjimečného. Avšak díky rozdílům v tělesné konstituci a rodové hrdosti se jen výjimečně tvoří páry jedinců z různých rodů. Jednotlivé rody obývají samostatné oblasti, a proto se mohou vyskytnout místní nářečí, drobné odchylky ve zvyklostech, znalostech či dovednostech.

Rod Doubravanů (elfové)

Hubení, šlachovití Doubravani jsou vyhlášeni svojí prací se dřevem. Jen málokdo umí udělat tak skvělé luky, nebo lovecká kopí. Doubravané jsou ti nejlepší řezbáři, jejich ozdobné sošky, či ozdobné náhrdelníky a amulety jsou až čarovně krásné. Mají svoje dědiny přímo pod korunami stromů a v případě ohrožení se v nich dokážou skrýt a útok odrazit. Z medu lesních včel dělají tu nejlepší medovinu.

Rod Lučanů (hobiti)

Drobní lidičkové, kterým se nikdo nevyrovná v pěstování obilovin a zeleniny. Jsou velice zručnými kuchaři, dokáží vyčarovat chutný pokrm zdánlivě z ničeho. Jsou veselí a jejich písně si rád zpívá celý kmen. Obydlí si hloubí nejraději v kopečcích. Pro svoji obranu chovají bojové psy. Z obilných zrn kvasí proslulý pěnivý mok a ze lnu dělají krásné oděvy.

Rod Poljanů (lidé)

Chytří a rozhodní Poljané pasou stáda krav, chovají drobné domácí zvířectvo a obdělávají svá políčka. Také nejvíce ze všech provozují směnný obchod a nejvíce ze všech je to táhne na cesty. Svoje polozemnice si hloubí blízko pastvin a všude se nese štěkot jejich pasteveckých psů.

Rod Goralů (trpaslíci)

Zavalití a robustní Gorali jsou odolným rodem, který nad ostatní vyniká uměním pracovat s kamenem a kovy. To k nim chodí Slověni nechat si opravit předměty z kovu, či pro bronzový šperk. To oni jsou nejzručnější výrobci sekeromlatů či motyk. Jsou to také chovatelé koz a ovcí a milovníci pochoutek z jejich sýra. Polozemnice si staví na svazích, blízko povrchových dolů a tavících pícek. Že se blížíme k jejich dědinám, poznáme také podle kouře stoupajícího z milířů na dřevěné uhlí.

Rod Vodjanů (kudůci)

Drobní Vodjani jsou velice podobní Lučanům. Jsou však vyšší, nepřevzali zvyk chodit na boso a nebojí se vody. Naopak, jsou v ní jako doma. Jsou to velice šikovní, vynalézaví a důmyslní rybáři. Na řekách budují jednoduché stavby, z kmenů vytesávají lodě a nebojí se s nimi vyplout lovit ryby. Jak jistě tušíte, jejich obydlí lze najít v blízkosti vodních ploch, na březích řek a jezer.

Rod Smoljanů (krollové)

Smoljani jsou mohutní a dobrosrdeční hromotluci. Na svých věčně podmáčených lukách chovají polodivoká prasata. K hlídání svých chovů nepotřebují psi, protože se i s holýma rukama klidně postaví vlkovi, někdy i medvědovi. Jsou to nejvyhlášenější lovci kmene, nebojí se vydat i do nebezpečných lesů. Jsou zvyklí snášet nehostinné podmínky a přečkají bez úhony i období neúrody. Prosluli výrobou tzv. smolje, hořlavé látky ze smůly stromů, jejíž výrobní tajemství pečlivě střeží.

Rod Severjanů (barbaři)

Vysocí, svalnatí a mlčenliví Severjani jsou výteční jezdci na konicích, jejichž stáda pasou na lukách a v jejichž blízkosti si staví svoje polozemnice. Proslulí jsou také svojí statečností. V sedlech koniků se často pouštějí na hon divoké zvěře. Milují kvašený nápoj z kobylího mléka.