

Informace k dobrodružství

Úvodem

Na následujících řádcích a na webových stránkách Mistrovství v sekci [Informace k dobrodružství](#) naleznete všechny potřebné informace k reáliím letošního dobrodružství, sedm předpřipravených postav a také samotný úvod do dobrodružství.

Jediné, co ještě na webu přibude, budou tzv. Měsícsvity, krátké texty, resp. audionahrávky, která vás ještě více uvedou do děje. Určitě jim věnujte pozornost, mohou vám být při hře k užítku. Nový díl Měsícsvitu vždy oznámíme prostřednictvím Facebooku a novinek.

Nepřehlédněte též stránku [Organizace turnaje](#), kde se dozvíte konkrétní pravidla pro tvorbu postavy a další náležitosti turnaje.

S případnými dotazy se obraťte emailem na organizátora Mistrovství [Guffa](#), nebo přímo na autora dobrodružství [Jerryho](#). Nejlépe ale bude, když napíšete na naše facebookové stránky.

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

Pokud se ale specifických reálií chytne, pomůžete budování atmosféry hry, budete příběhem a postavami více „žít“ a věříme, že dobrodružství tím bude zajímavější pro vás i PJ.

Před začátkem dobrodružství

Letošní dobrodružství volně navazuje na to loňské. Jeho znalost není podmínkou, vše podstatné je vypsáno níže. Od loňského dobrodružství – od porážky Kostěje a smrti Zorji uplynulo deset let. Moudrý Krak dlel mezi Slověny ještě dvě jara, než se vydal do Návy. Ještě moudřejšími rádkyněmi se však kmeni staly jeho tři dcery, Káša, Tetka a především nejmladší z nich – Ljuba. Ta pojala za manžela Přemysla Běsobijce.

Žánr a prostředí

V letošním dobrodružství bude kladen **důraz na akci a roleplay postav.**

Postavy, původem Slověni, byly uneseny Kiruny – napůl lidmi, napůl koňmi, do Kirunské říše. Kiruni jsou rozpínavými nájezdníky, žijí z loupežných výprav a práce otroků. Po strastiplné cestě přes nekonečné Vlahé stepi se postavy v okovech dostaly až do samotného srdce kirunské říše, do hrynků obývaného samotným **kaganem Bajarem, vůdcem všech Kirunů.**

Postavy - otroci - balancují každý den na hraně života a smrti. V cizím prostředí, mezi nepřátelskými Kiruny, bez pomoci blízkých a mezi ostatními otroky, kteří pro Život udělají cokoli - člověk strádá nejen fyzicky, ale i na duši.

Jeden nikdy neví, kdy přijde smrt. Cena otroka je nízká a Kiruni jsou tak horkokrevní... Naděje na útěk či vysvobození pohasla již dávno. Jak může člověk vůbec přežít? Vráť se někdy domů? Spočine ještě někdy pod stromy Dubového lesa, uvnitř kterého se narodil?

Inspirací k pozadí postav je časně slovanské období ve střední Evropě, včetně mytologie. Inspirací ke Kirunům jsou pak Avarští kočovníci, kteří přitáhli z turkických stepí do Panonské kotliny. Nepředpokládáme u hráčů znalost historie, avšak ta může poskytnout lepší požitky ze hry.

Tvorba postavy a družiny

Postavy pochází z **kmene Slověnů**, který je tvořen sedmi rody (každý rod odpovídá jedné rase dle pravidel DrD - viz kapitola Rasy a povolání). Postavy byly uneseny při jednom z kirunských nájezdů ze tří osad - **Nový Bor, Mladé Duby a Stromosad.** Tyto osady se nacházejí na východě území Slověnů. Samotná země Slověnům zaslíbená se nachází kdesi na půlnoci od velké **řeky Donavy**, mezi rozlehlými hvozdy, které se souhrnně nazývají **Dubový les.** Přes hvozdy vede jen nemnoho stezek, povětšinou obchodních. Právě po jedné takové, vedoucí z polední strany, hrozí Kiruni přitáhlí.

Postavy jsou obyčejní lidé, kteří v kmeni Slověnů nehrají zásadní roli. Tomu odpovídá i jejich nízká úroveň dle pravidel.

Všechny postavy mají **jména, která lze použít jak pro muže, tak i ženy**. Je na hráčích, jaké pohlaví přisoudí své postavě. Věříme, že se hráči se jmény svých postav sžijí. **Jména nelze měnit**, důvodem je snadná orientace PJů, kteří vedou několik družin, proto není snadné zapamatovat si vždy nová jména. Věříme, že to přispěje k plynulosti hry.

U postav je kromě zmíněného jména uvedena jejich stručná historie. **Hráči si u postav mohou zvolit její rasu, povolání i charakter. Hráč si může postavu dotvořit dle libosti, výsledek však nesmí být v zásadním rozporu s předpřipravenou historií.**

Poznámka: U některých postav je naznačen možný milostný vztah. Pokud se hráči rozhodnou, že obě postavy budou stejného pohlaví, je možné milostný vztah nahradit silným přátelstvím.

První čtyři předpřipravené postavy (Kosma, Sláva, Hrozka a Míla) jsou povinné. Tj. čtyřčlenné družiny vybírají pouze z nich. Pět a vícečlenné družiny pak mají možnost si vybrat, kterou další postavu si vyberou do hry.

Historii postav a jejich vztah k ostatním lze nalézt v souboru na odkazu níže:

- [Postavy-mDrD-2017.pdf](#)

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 počítáni 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 společnou 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 kopečkách. 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 Goralí 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 syra. 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 (kudúci)

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 jezdcí na konicích, jejichž stáda pasou na lukách a v jejichž blízkosti si staví svoje polozemnice. Proslulí jsou také svojí statečností. V sedlech koníků se často pouštějí na hon divoké zvěře. Milují kvašený nápoj z kobyliho mléka.

Slověnské 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; fetiše 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 běsy, 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 vrací na Zemi skrz Světožár, oproštění 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 zkontrolovali divokou a nepřátelskou přírodu v nejbližším okruhu (cca 30 mil) hory Žár. Plane tu věčný, prvotní oheň „Světožár“, konají se zde velké sněmy.
- **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.
- **Irij:** neboli nebe, sídlí zde rozum, sem se obrací žrecové pro věštby, je spojována s bohem Svarogem.
- **Kněz/kniže:** 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.

- **Náva:** podsvětí odkud přicházejí duše na svět a kam se duše ze světa vrací. 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 věštěbách 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 nacházející se na území Slověnů, 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 nebeské 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 Vševed. 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 mohou 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.
- **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 počtě bohů, a která může bohům nabídnout žertvu - oběť. Nejznámějším je Krak z rodu Doubravanů.

Kirunské pojmosloví

- **Byzas:** bájně město zázraků, bohatství, kde každý najde svoje štěstí, ležící kdesi na jihu v říši Rhomaion.
- **Erlik:** ohnivý bůh podzemního světa, krvežíznivý, zobrazován jako obrovitý stařec s černýma očima, rozdvojeným dlouhým vousem, jeho barva je černá, symbolem pak hvězda či černý plamen
- **Jer-Su:** kirunsky Země-Voda
- **Jugur:** Je „kam“, který zastává funkci obětníka říše, provádí rituály k počtě boha Tengriho – Kagana. Je to jediný oficiálně uznávaný jedinec, vládnoucí čarodějnou mocí, který se těší úctě mezi všemi kiruny. Kiruni obecně chovají k čárám (a čarodějům vůbec) nedůvěru. Tolerují ještě svoje čaroděje, tzv. kamy, cizí si před nimi nemohou být jisti svým životem.
- **Kagan:** neboli chán, vůdce Kirunů (král králů). Kiruni věří, že je vtělením boha Tengriho a tak bude stále vítězit. Následují ho, protože se chtějí alespoň částečně podílet na jeho úspěších a být z jeho úspěchů.
- **Kam:** kirunští šamani/šamanky. Mají mezi kiruny rozporuplné postavení. Kiruni se jich obávají a proto se jich straní, ale zároveň ví, že někdy mohou být užiteční, tak je úplně neztracují. Kiruni příliš nestojí o to stát se šamany. Jejich čáry mají rozličné podoby, často ale prý mají nějakého svého duchovního průvodce často v podobě zvířete. Zvláštní postavení v Kirunském kaganátu má tzv. Jugur.
- **Kanar tekin:** nástupce trůnu, uchazeč, nebo možný kandidát na nahrazení stávajícího kagana.
- **Kapkan:** „spoluvládce či pobočník“ kagana, často bývá on kanar tekinem.
- **Kentaur:** tak nazývají Rhomci Kiruny.
- **Kirunský kaganát:** volné uskupení kočovných kmenů kirunů - kentaurů, které si během svých výbojů podrobili mnoho jiných kmenů, včetně Slověnů. Jsou to vykořisťovatelé, kteří si berou díl ze všeho. Berou si i ženy Slověnů a za dlouhých zim přebývali v jejich chýších.
- **Nacigaj:** kirunský bůh blesku, cokoliv, co je zasaženo bleskem je dle kirunů prokleté
- **Polkan:** jiný výraz pro kentaury/kiruna. Kirunský kaganát je říše založená kiruny, kteří přišli odkudsi z východu.
- **Rhomci:** slověnský výraz pro obyvatele říše Rhomaion, rozkládající se kdesi na jihu. Sami sebe nazývají Quirité. Jsou technologicky vyspělí, vypráví se o nich pravé divy. Čilí obchodníci. Dříve prý měli mocnou říši, táhnoucí se na všechny světové strany, od okraje k okraji. Titánské stavby z kamenů jsou toho dokladem. Jejich moc však neznámo proč upadla.
- **Rhomaion:** bohatá a mocná říše kdesi na jihu
- **Tarkan:** rodoví vůdcové kirunů, nižší šarže.
- **Tengri:** kirunský Duch Nebe, též někdy označován jako chán, který určuje osudy lidí i celých říší, dává moc vládcům, jeho symbolem je kruh - Slunce, jeho barva je modrá
- **Utgan:** Ut znamená v řeči kirunů oheň. Utgan je nejčastěji žena, která ovládá temné čáry zasvěcené Erlikovi. Často se jím kirun stává proti své vůli, to když se narodí s Erlikovým znamením na těle - zvláštní skvrny, srostlé prsty, neobvyklé chování apod.

Svět Slověnů

„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 dnešní Kirunská říše.

Když Kiruni přitáhli z dalekého východu, podrobili si Slověnské kmeny a začali jim po dlouhé roky ztrpčovat život. Jeden ze Slověnů- Mužik se jmenoval - nechťje 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 počtě boha Svaroga a k počtě 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 účtě noc a klaněli se Měsíčním bohyním. Zpočátku s nimi moji předkové svedli několik potyček, ale poté Skřeci beze stopy a odporu zmizeli. Ted' 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 vykloučít, 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 na Slověnském území

Oblast je hustě zalesněná, kam oko dohlédne, všude se táhne **divoký hvozď**. 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 ukrájete část lesa pro svoje skromná pole a pastviny. Sjízdne 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

Hlavní obživou je chov turů a ovcí. Pasácci 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 štekot **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 zdoluhavá 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 obehnané 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 zastával tuto funkci žrec **Krak z rodu Doubravanů, později až do dnes jeho dcera Ljuba**. Další důležitou funkcí je udržování spojení a obchodu mezi dědinami, které zajišťuje družina 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 Igrici je **Jasna z rodu Lučanů**. A na konec, krajem putuje skupina **běsobijců**, jejímž úkolem je pobíjet divoké stvůry z hvozdu a řešit nebezpečné záhady. Běsobijci jsou ozbrojenou paží kmene. Lid je rád pohostit, děti by jednou chtěly být jako oni. Na oplátku se od běsobijců očekává, že budou tam, kde je jich třeba. Očekává se, že budou samostatní, čestní, odvážní, **ochotní položit za Slověny 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, běsobijcem, vědmou či igricem, ale často tomu tak bývá. **Slověni neznají písemnictví** a počtářství se uplatňuje pouze prstové. Mapy moc neznají a nepoužívají 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 cítí, je společností vnímán jako příživník a může se mu snadno stát, že se stane otrokem (tedy vyloučeným z rokůvání, nemající výsadu podílet se na řízení dědiny, rodu či kmene, ale který není zbaven povinnosti pracovat), nebo dokonce vyhnancem.

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 významného předka pod práh, vytvořit sošku Dědka

a obětínami 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 Skřekové.

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 zakokhat 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 ohnivě 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.**

Mýty, bohové, živly

Svět, neboli **Svarga**, se zrodil v prvotním Ohni, Světožáru. Rozloup 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 Půlnocní). 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 níž 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 slycháváte.

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.

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 nebožáčky. Měsíc si ji, **Půlnočníci**, 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 Umrličí kněžny osvobozuje Jitřenku, která jediná může odemknout Dajbogovi čarami čtyřikrát uzamčené brány nebeských síní.

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**, jednorožý 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 zapražěn 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

Světáběh, neboli Kolovrat, střídání světla a tmy, je připomínán při čtyřech hlavních svátcích Slověnů. **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 očištná 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.