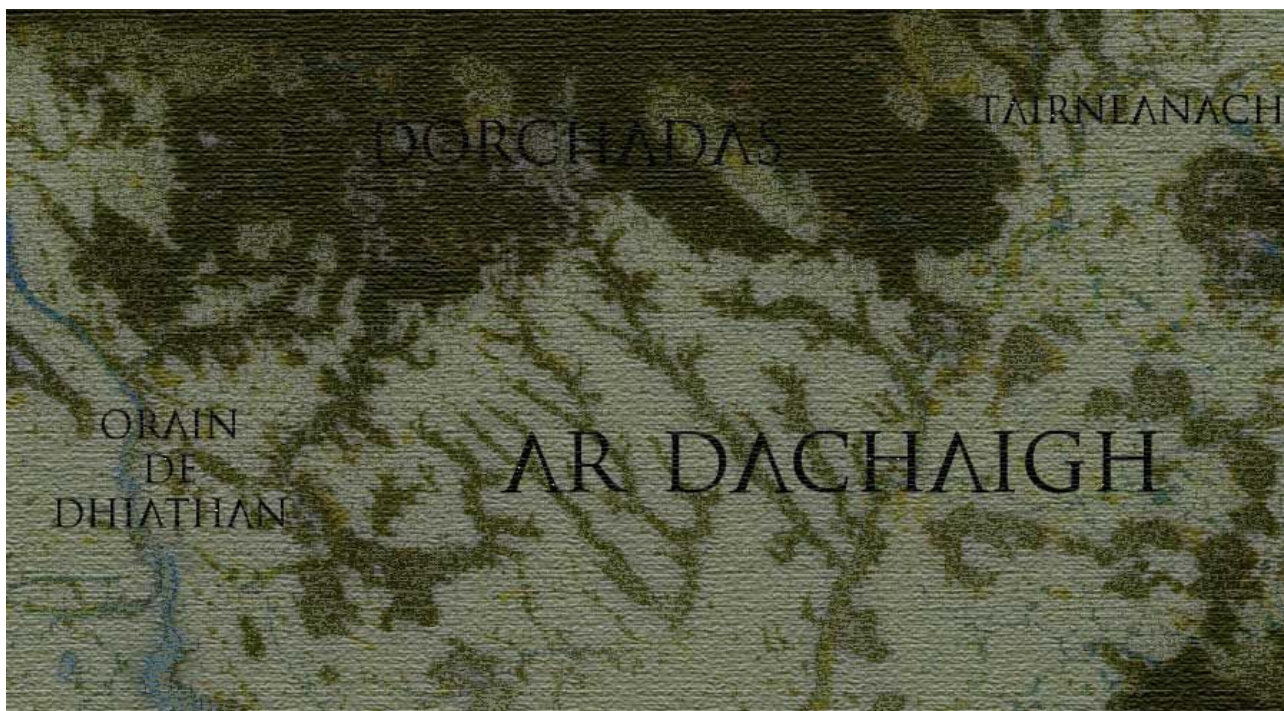


Historie

Od pádu Říše uplynulo už víc než sto let. Nyní jsou bývalé provincie ovládány roztříštěnými kmeny, které mezi sebou soupeří o nadvládu nad územím. Nájezdy, drancování a únosy jsou běžné. Řemeslná výroba i vědomosti jsou v úpadku, a v osadách se jen pomalu ujímají opět i jiné hodnoty než hrubá síla a zručnost v boji. Zemědělství existuje v omezené míře, lov a sběr jsou dominantní způsoby obživy.

Krajina je plná vzpomínek. Pozůstatky kamenných zdí pomalu obrůstají mechem. Trosky staveb ztrácí tvary. Cesty pomalu mizí v moři trav a podrostu. Mohylky mrtvých a zakázané svatyně naopak ožívají; v hájích se opět scházejí druidi a za jasných nocí daleko do kraje září slavnostní ohně. Kmeny znovuobjevují své staré bohy a rituály, které byly za nadvlády Říše násilně potlačeny.



Kmeny

Ar-Dachaigh

Kmen z plání Ar-dachaigh ovládá úrodnou zem mezi řekou, horami a hvozdem. Je nejsilnější v kraji a jich náčelník se nazývá králem. Původní obyvatelé plání kmen zahnal, vybil, nebo podrobil a vstřebal. Vedle královské rodiny a kruhu věrných dominuje v kmeni bojovnícká elita, většinou potomci původních dobyvatelů, kteří mají značný vliv a výrazně nadřazené postavení.

I ti nejchudší původem z králova kmene jsou svobodní. Podrobený lid pracuje jako nevolníci na polích poblíž hlavního oppida - jsou hlavním zdrojem obživy kmene. Zruční řemeslníci jsou respektováni bez ohledu na původ, ale není jich mnoho. Kmen má i vlastní lovce a dokonce železný důl, který v oblasti zůstal po Říši.

Jak plynul čas, společenské rozdíly mezi svobodnými a podrobenými se začaly smývat. V poslední době roste napětí mezi vlivem bojovnícké elity a vlivem prostého lidu. Zhruba před rokem starý král zemřel a vládu převzal jeho mladý syn.

Kmen udržuje vztahy s druidy v osadě Órain-de-dhiathan, které respektuje, i poněkud chladnější a příležitostný kontakt s lovci v Táirneanach, které se mu nepodařilo podrobít.

Órain-de-dhiathan

Kmen od řeky Órain-de-dhiathan je kmen s prastarou druidskou tradicí, uznáván snad každým, kdo kdy v oblasti žil. Jejich druidi se těší respektu všech kmenů i jejich náčelníků díky propojení s bohy a posvátné půdě, kterou obývají. Náčelníci i prostý lid se na ně obrací s prosbami o přízeň bohů, rady a léčení. Dary a obětiny, které přináší, jsou pro druidy významným zdrojem příjmů.

Jejich vliv na lid a strategická poloha jim umožnily zachovat si nezávislost i v dobách, kdy ostatní byli podrobeni. Osada je ale pro většinu lidí nepřístupná, a tedy předmětem mnoha dohadů, předsudků a povídaček.

Šeptá se, že život druidů podléhá přísným pravidlům pradávných druidských tradic, a každý, kdo se v kmeni narodí, je zasvěcen bohům. Osadu u řeky lidé pozorují s bázní spíš zpozzdálí, nebo chodí přemítat či vzývat bohy k posvátným kamenům, které kolem Órain-de-dhiathan stojí jako na stráž.

Táirneanach

Lovci z hor Táirneanach jsou starým, drsným kmenem, který si své svobody cení nade vše ostatní. Přežít v nehostinných podmínkách hor je výzvou i pro ty nejschopnější - ale lid z hor se dokonale přizpůsobil. Zvěře je v horách dostatek, a každého skoleného kusu umí lovci beze zbytku využít. Nebezpečný terén navíc skvěle chrání před kmeny z nížin, a obvyklé nájezdy či vojenská tažení jsou v horách v podstatě nemožné.

V horách lid bojuje převážně s přírodou, se kterou zároveň udržuje křehké spojení. Kmen se místy shlukuje do klanů, které chrání ženy s dětmi a zpracovávají úlovek, zatímco lovci se toulají po horských stezkách a stopují zvěř.

Starší a uznávaní lovci se několikrát do roka sejdou kolem slavnostního ohně, kde si předávají zkušenosti, rady a obavy, a dělají rozhodnutí za celý kmen, pokud je to potřeba. Zároveň udržují poměrně chladný vztah s kmenem z plání Ar-dachaigh, převážně pro možnost občas vyměnit výrobky nebo suroviny, kterými hory nebo pláně nedisponují.

Hvozď

O slunovratu vypráví nejvyšší králův druid varovný příběh o osudu kmene, který Ar-dachaigh obýval před pádem Říše. Každý ví, že jejich náčelník s Říší spolupracoval a za svou zradu získal mocná tajemství a cenné zbraně a předměty. Ani tak se ale nedokázal ubránit náporu armády velkého krále, která se hnala v patách ustupujícím Legiím. Poslední bojovníci z kmene zrádců byli zmasakrováni na hranici severního hvozdu Dorchadas; dodnes jsou v lesním podrostu zarostlé jejich kostry.

Od té doby se k Dorchadas nikdo nepřibližuje. Není to jen pověřivostí a zlověstnými příběhy - lovci se přestali vracet z lovu, lidé na samotách zmizeli. Z osad poblíž hvozdu se stala obydlí duchů. Kdo mohl, utekl. Z hloubi lesa se do kraje šíří podivný šepot, noční hlídky vídají odlesky nepřírozených světél.

Druidi tvrdí, že ve hvozdu sídlí zlo; zda má lidskou tvář, hlavu nestvůry, či nese znamení krutého boha, to už nepoví.

Náboženství

Během nadvlády Říše bylo povoleno vzývat pouze boha dobyvatelů; nyní se však obyvatelstvo už dávno vrátilo ke svým starým bohům a zvykům. Kmeny odjakživa uctívaly přírodu kolem sebe jako **projevy bohů a duchů**. Interakce s nimi je součástí každodenního života. Přízeň nebo nepřízeň bohů může významně ovlivnit životy běžných lidí; duchové střeží stromy, skály, potoky, jeskyně, pole i příbytky; na temných, nebezpečných místech lze zahlédnout i duše mrtvých,

kteří zbloudily cestou do zászvěťí. Je důležité s těmito bytostmi dobře vycházet, zpravidla pomocí **rituálů a obětín**.

Nejzkušenějšími prostředníky mezi lidmi a bohy jsou **druidové**, kteří se od malička učí příslušné rituály a znalosti pod dohledem druidských mistrů. Druidové také vedou kmen během slavností a obřadů. I běžný člověk ale ví, jak duchům a bohům projevit úctu, o něco je požádat, nebo aspoň jak je nepohněvat.

Duchům a bohům lidé staví malé i velké **svatyně** a zasvěcují posvátná místa - především posvátné háje. Na místech, kde se svět duchů prolíná se světem lidí, se objevuje nehybný **bílý plamen**. Nikdo neví, odkud se plameny bere - někdo říká, že je druidi umí zažehnout; jinde se šeptá, že se objevují znenadání, a stejně mohou i vyhasnout.

Přírodní úkazy bývají **znamení bohů** a zvířata jejich posly - vrány, havrani, vlci, koně, jeleni i hadi mohou svým chováním předávat zprávu některého z bohů. Zvířecí vlastnosti a schopnosti, které předčí lidské, jsou obdivovány.

Podle toho, čeho si daný bůh či duch žádá, mohou lidé při prosbě či na znamení úcty předkládat různé **obětiny** - květiny, dřevěné symboly, řemeslné výrobky, zbraně, šperky, peníze, pokrm, zvířecí maso, krev či dokonce život jiného člověka. Od mince položené na svatyni z několika kamenů, přes hořící vaty během slavností sklizně, po obětování nepřátel.

Duše mrtvých odchází na místo zvané **Antumnos, zászvěťí** pod světem živých. K tomu jim pomáhají pohřební rituály, které přivolávají **průvodce mrtvých**, aby je do Antumnu odvedl. Pokud někdo zemře bez náležitého rituálu, hrozí, že jeho duše nenajde cestu a bude věčně bloudit světem živých. Takové duše jsou velmi nebezpečné, neboť přitahují smrt a neštěstí. Podle vyprávění se průvodce zjevuje jako **modře zářící přízrak**. Říká se, že kdo chce zůstat mezi živými, neměl by se k němu přibližovat, nebo bude předčasně odveden do Antumnu.

Bohové

Hlavním bohem všech kmenů je **Lugus** - trojhlavý bůh, nejvyšší bůh, vynálezce všech řemesel. Je patronem všech lidských dovedností. Jeho aspekty jsou trojice Esus, Teutatis a Taranis, tvořící svět kolem a ochraňující kmen.

Esus dává život přírodě, zejména lesům. Je patronem stromů a vegetace. Uctívají ho dřevorubci, bylinkáři, stopaři. Jeho znakem je strom života a jeřábi.

Taranis, pán hromů, ztělesňuje síly přírody - vítr, déšť, bouře, blesky, krupobití. Vládne obloze a počasí. Jeho symbolem je kolo a blesk.

Teutatis je bojovník ochránce a patron kmene. Dodává sílu těm, kteří bojují o přežití nebo chrání ostatní; oheň, který hřeje a zahání tmu. Jeho symbolem jsou kovové prsteny, náramky a torkézy.

Válečníci vzývají **Caturixe**, boha války. Caturix je bratr a odvrácená tvář Teutata - síla vítězit nad druhými, válečné umění, tělesná zdatnost, smrt; oheň, který ničí. Jeho symbolem jsou vlci a oheň.

Cernunnos je pán a ochránce divokých zvířat; je patronem lovců a lesa. Zjevuje se jako muž s paroží. Lov je posvátnou činností, pro kterou by si měl lovec vždy Cernunna naklonit, neboť bere život divoké zvěři, která patří pod jeho ochranu. Kdo loví bez obětiny nebo pro zábavu, toho stihne Cernunnův hněv. Cernunnos přijímá jako obětinu potravu pro svoji zvěř, umístěnou na vhodném místě, proto lze na jeho svatyně narazit i hluboko v lesích.

Belenos je bůh léčení, slunce, horkých pramenů, skal a zemských puklin. Je sluncem, které se v noci noří do země. Je patronem léčitelů, ochráncem nemocných a raněných.

Ženy mají svoji Trojnou bohyni **Morhen** ztělesňující plodnost, hojnost a smrt. Zjevuje se jako panna, matka nebo stařena. Její vůli podléhá úroda, zdraví dětí, rodina; cyklus zrození a smrti. Jejími posly i symbolem jsou vrány.

Ogmios je bůh chytrosti, výmluvnosti a přesvědčování; je patronem obchodníků, pěvců a zlodějů. Jeho symbolem je hrozen vína.

Bohem zemědělství a alkoholických nápojů je **Succelos**. Zjevuje se se džbánkem piva v ruce. Jeho manželkou je Nantosuelta. Spolu tvoří symbol rodinného života a prosperity. Nantosuelta je bohyně řek, dárce obživy, domácího života. Jejimi aspekty jsou voda, ryby, jídlo; jejím symbolem ryba.

Medvědí bohyně **Artio** ztělesňuje tajemství a skrýše, ale také ukrytou sílu a odvahu. Její doménou jsou jeskyně.

Bohyně **Epona** se zjevuje se jako nahá dívka nebo nádherná klisna. Stará se o koně, je také symbolem hojnosti a plodnosti.

Duchové

Každá hora, řeka, pramen, bažina, strom a skála je obývána duchem. Významní duchové sídlí též v ohni, bouři nebo v obydlích. Lidé se mohou pokusit s duchy komunikovat, a rozhodně není moudré si je rozhněvat.

Duchové stromů bývají laskaví a trpěliví, ale pokud někdo ničí stromy nebo je jinak rozlítí, mohou viníky škrtnout větvemi nebo kořeny. Nesnáší oheň. Duchy stromů lze upokojit zalitím kořenů vodou nebo ošetřením ran. Duchové stromů jsou pod ochranou Esa, jejich kácením ale lze popudit i Cernunna. Může se stát, že i duch stromu bude zlý nebo pokřivený, pokud se nachází na místě neštěstí.

Duchové skal, kamene, jeskyní a skrýší jsou pod ochranou Belena a Artio. Tito duchové často střeží vchody do Antumnu, bývají tedy temnější a děsivější, ač ne vyloženě zlí. Nemají rádi světlo ani lidskou přítomnost; před vstupem na takové místo je vhodné si ducha naklonit drobnou obětinou - drahým kamenem nebo kovovým předmětem ukrytým u vchodu.

Duchové vody - pramenů, řek a jezer. Jejich povaha odpovídá vodě, ve které přebývají, od klidných a tichých po divoké a zrádné. Nebo klidné a zrádné. Naklonit si je lze vyčištěním místa nebo posláním obětiny po vodě; pohněvat naopak znečišťováním vody nebo neuváženým rybolovem. Bývají pod ochranou Belena či Nantosuely. Obětovat duchům vody je vhodné i před překročením vodního toku.

Duchové bažin bývají zákeřní, odehnat - ale i pohněvat - je lze házením kamenů do bažiny. Je téměř nemožné si ducha bažiny naklonit či usmířit - je lepší se bažině vyhnout.

Rituály

Na počátku každého rituálu přítomní v úctě umlčí své lidské hlasy, aby nerušili hlasy bohů a duchů. Je však vhodné rituál doprovázet tichými rytmickými či přírodními zvuky v souladu s krajinou okolo a podstatou svatého místa.

Přítomní druidi očistí a upraví svaté místo, přichystají nádobu s vodou a předloží vhodné obětiny. Obětiny mohou předložit i další uctívající. Druid, který rituál vede a bude promlouvat s bohem či duchem, pak předstoupí a obětiny odevzdá svatému místu.

Druid, který rituál vede, pak boha či ducha vhodným způsobem osloví. Zpravidla se jedná o jednoduchý pozdrav a projev úcty.

Pokud je na svatém místě přítomen rituální předmět, druid, který rituál vede, ho použije pro propojení s bohem či duchem. Odebere ho ze svatého místa, svlaží ho vodou či jiným nápojem, dotkne se jím země a na okamžik pozdvihne k obloze. Pak smí vyslovit prosbu, pokud nějakou má.

Druid nabídne rituální předmět přítomným - ti, kdo se chtějí k vyjádření úcty či prosbě připojit, předmět přijmou, svlaží vodou či jiným nápojem, dotknou se jím země, a na okamžik pozdvihnou k obloze.

Nakonec druid převezme rituální předmět zpět, pozdvihne k obloze a setrvá v tichosti, aby přijal odpověď boha či ducha místa. Pak vhodnými slovy projeví vděk a úctu, předmětem se opět dotkne země a uloží ho zpět na svaté místo.

Po uložení rituálního předmětu rytmický a zvukový doprovod po několika okamžicích postupně utichá. Druid, který rituál vedl, pak předá slova boha či ducha místa uctívajícím.

Půlnoční mor

Před šesti týdny se v pláních Ar-dachaigh objevila smrtící nemoc. Šíří se od západu a není známo, jak přesně. Napadá lidi i zvěř, prvními příznaky jsou charakteristické rudé skvrny na kůži, mravenčení končetin a neutišitelná žízeň i hlad. Přes den se nemocným přitěžuje, vyhýbají se slunečnímu světlu; v noci příznaky naopak polevují. Tento stav může trvat i několik týdnů; velmi náhle se ale pak zhorší. Přijdou horečky, blouznění a bludy, zbarvená kůže bobtná a natéká, tělo se deformuje, oči jsou podlité krví. Nemocní jsou často náměsíční a stalo se už, že někteří v noci odešli do Plání a ráno je našli mrtvé. Někteří zmizeli úplně. Během několika dní nemocný umírá vyčerpáním poté, co jeho tělo po boji s nakažením prostě selže.

Lid z Plání mrtvá těla nepohřbívá, ale pálí. Druidi mlčí, a nemají žádný lék. Snad je to trest bohů za něco, co kmen udělal či neudělal. Buď jak buď, situace je vážná: téměř pětina obyvatel kmene Ar-dachaigh zemřela nebo je nakažena - a nemoc si nevybírá.