Vrchovina stručně a jasně

Ozvěny Velké písně jsou zasazeny do Vrchoviny, která - bezpochyby - připomíná v mnohém dávné časy Keltů, skotských Highlands, Irska, Skotska a ještě mnohého dalšího. Ale naše Vrchovina rozhodně není ani jedním z těchto míst! Je jedinečná, mystická, a doufáme, že si ji zamilujete takovou, jakou ji pro vás připravujeme.
Jedná se o veliký ostrov, obklopený Modrou krásou, kterou by moderní člověk nazval mořem.
Samotný příběh se pak začíná Velkými Hrami. Událostí, na kterou se Vrchované sjíždějí ze všech koutů do centrální Vrchoviny, aby zde poměřili své síly v mnoha disciplínách. Každé Panství vysílá mnoho nadšenců a odvážlivců, které lákají hry - ať už pro potřebu ukázat, kdo je nejlepší, nebo pro mnoho příležitostí, které takovéto setkání nabízí. Každé Panství pak také vysílá své mladé příslušníky, ale z docela jiného důvodu - aby z úst Vědmy vyslechli svou životní věštbu, tradičně udělovanou při Velkých hrách - svou *geasu* - a snad tak pochopili, jaký je jejich part ve Velké písni.

Panství

Panství Tyra /Ty-ra/

Minulá zima byla krutá. Panství Tyra i jeho lidé pocházejí z nehostinných pohoří a znají hlad. Ach ano. Každou zimu jejich staří odchází, aby zbylo více jídla pro potřebnější. Jsou to tvrdí lidé, vychrtlí, ale silní, jako sama hora. Nicméně hlad jim neustále svítí z očí a vypráví se mnohé příběhy… a jen pramálo jich končí dobře. Ale, jde to snad jinak, v horách, kde po většinu roku panuje sníh a mráz?

Na Velké hry přivádí lid Tyry mocná **Maev Mac Tyra**, paní mnoha úsměvů. Na Hry přivádí i své dvě děti - její manžel zemřel a tak jejich výchova spočívá na jejích bedrech… snad i ona hledá nového muže. A s nimi přichází i lidé z Tyry - pohublí a hladoví, v prostých či dokonce otrhaných šatech. Přesto v jejich očích spatříš žár… nebo je to jen hlad?

Znaky: medvěd, tmavě modrá/zlatá barva

Hymna: Jen pojď, můj milý

Jen pojď, můj milý
chci dál tě vést, chci dát ti víc než mám
jen pojď, můj milý
už dálka vábí příslibem nás nevíš kam
jen pojď, můj milý
tam vím to vím, tam nepoznáme hlad

Panstvi Fearnmoore /Fern-mór/

Panstvi Fearnmoore je Panství hrdinů rozkládající se na zelených pláních Vrchoviny. Jeho lidé jsou jako slunce samo - rozesmátí a drzí, jako první ranní paprsky, které dotírají na zavřená víčka spáčů. Jejich smích zní široko daleko, jejich válečníci nebojácně běží vstříc nepříteli, zatímco jejich barevné pláště dávají všem vědět, že to útočí Fearnmoorové... Nebo tomu tak alespoň bývalo, jak říkají zlí jazykové. Ano, každý zná legendu o Ciaranu Fearnmoorovi, který sám udržel Průsmyk Sedmi Vlků po dva dny a dvě noci… Ale to jsou báje. Jistě, i nyní Fearnmoorové vyráží do bitvy s písní na rtech a v blýskavých zbrojích… Jen se šeptá, že meče jim už dávno zrezivěly a nabroušené už jsou jen jejich jazyky…

Na Velké Hry přivádí fearnmoorský lid dvojice bratrů, **Braegor a Brúan Fearnmoore**, synové samotného lairda panství Fearnmoore. Zatímco Braegor je vycházející hvězdou Vrchoviny, Brúan prospěl zatím jen tím, že čte - cokoliv, co se namane. Ale že by vzal do ruky meč nebo kosu…

Znaky: jelen, zelená/stříbrná barva

Hymna: Hej, hoši, všichni spolu

Hej hoši všichni spolu půjdem se prát
ať každý vidí že se má, čeho bát
jen v našich srdcích plamen vášně stále plá
bojujeme vítězíme dál!

Půjdem dál, nikdy nepoznáme strach,
Naše panství znají v údolí i na horách!
Půjdem dál, naše píseň krajem zní,
nečeká nás bitva poslední!

Panstvi Sklaire /Skla-ír/

Říká se, že když Sídhe poprvé vkročili na zelenou trávu Vrchoviny, stalo se tak v Brú Sklaire, Kruhu kamenů sklairských. A kudy chodili, tudy s nimi chodila i magie, která se zakořenila hluboko v zemi, mezi kořeny a kameny lesů v místech, kde dnes již po dlouhá staletí stojí Panství Sklaire.

A jeho lid? Ach, poznáš je, jistě. Jinde bys nepotkal tolik léčitelů duší či mocných druidů. Jinde bys nepotkal lidi, na kterých je na první pohled patrné, že se jich dotkla magie… a kterým pronikla do krve a duše a které zkřivila.

Říká se, že magie je pro Sklairy denním chlebem - požehnáním i prokletím. Říká se, že jsou to podivíni, lovící ve svých lesích, s duší i tělem svázanými se zvířaty a magií přírody. S tiky v očích, lidských i zvířecích. Říká se, že vyjí na měsíc a v noci se mění ve stvůry…

Na Velké Hry je přivádí **Vorna Sklaire**, žena, o které se říká, že její věštecké schopnosti se nikdy nemýlí a že je předčí snad jen její schopnosti v léčení. Zná bylinky a ví,

jak jimi lidu Vrchoviny pomoci. Přesto nemá mnoho přátel. Vždyť, kdo by se přátelil s někým, kdo svým zrakem vidí vaši budoucnost i minulost?

Znaky: vrána, purpurová či tmavě fialová/bílá barva

Hymna:

Panství Arnoch /Ar-noch/

Panství Arnoch je místem, jehož obyvatelé po staletí vynikali coby těžaři drahých kovů a také jako kovolitci a zbrojíři.

Nicméně nyní se říká, že už nekopou kovy pro krásu kamenů pod zemí. Říká se, že pro pravého Arnocha je slastí drtit krumpáčem nepoddajnou skálu či bušit do zemdlení do tvarovaných ozdobných jílců či spon.

Arnochové jako jediní vyznávají stará božstva a jako jediní nosí stále na obličeji válečnické barvy, hrdě dávajíce na odiv, že jsou, jako všechen lid Vrchoviny, potomci krále Connavara. Ten, aby ukojil svůj hněv, nebál se vybít Vrchovanskou vesnici Rozeklanou stezku - šlo o čest, tak proč ne?

Pokud bys někde hledal muže či ženu, co se nebojí říct svůj názor, co častěji sahá po noži než po vhodném slově, co neuznává poražené… Pak bys je našel v tomto panství.
A v jejich čele přichází **Culain Tar Arnoch Mlžného Kopí a Koruny Blesků,** největší hrdina své doby. Svůj první osobní souboj proti nájezdníkům z moře vybojoval ve čtrnácti letech, kdy setl válečného náčelníka Nájezdníků z moře. Od té doby se ho sláva drží. Ale… co dělá hrdinu opravdovým hrdinou?

Znaky: vlkodav, červená/černá barva

Hymna: Arnoch je dobrý muž

Je dobrý muž a silný též a v boji nemá soka
já vím to už a zví to též, kdo Arnoch v světě potká
my půjdem dál, kam náš král, kam jde náš král - jsme silní muži z hory!
kdo nechce vstát a s námi vyhrávat, ať se vrátí do své nory!

Panství Feragh /Fe-rach, ve 2.pádě “Ferahu”/

Říká se, že když Sídhe nadělovali Vrchovanům odvahu, na Feraghy se už nedostalo. Žijí u močálů západní Vrchoviny a jediné, na co jsou dobří, je pálení rašeliny. Někteří o nich říkají, že se umí jen držet svojí rodiny a v legendách pro ně není místo. Jiní říkají, že močály halí jejich panství nepřirozenou mlhou a kdo do ní vstoupí nezván, již se nenavrátí.
Snad je to kvůli mlze. Snad je to kvůli tichým strážcům rodu Feragh.
Když bojují, bojují tiše - s písní na rtech, ano, ale bez křiku a halasu. Bojují svými střelami a těmi podivnými štíty, za které se schovávají. Jistě, ty oválné puklice jsou k vidění občas i jinde, ale…

Co o nich vlastně víme? Mají své Mlžné tradice a někdy se zdá, že vidí více, než ostatní. Nyní však vychází ze svých močálů. A hodlají se zúčastnit Her.

A v jejich čele přichází dívka. Její jméno je **Dannu Feragh**. Ta, které se klaní Mlhy.

Znaky: bez znaku, mechově zelená/šedá barva

Hymna: Dobře znám ten kraj

Dobře znám tenhle kraj, v mlze skrytý ráj
zrakům blízkým i vzdáleným.
Ukrytá země má, domov dává nám
domov navždy v mlze ztracený.

Čí píseň zní tichou krajinou
jako stín, ztracených příběhů?
Až se vrátí k nám, mlha tajemná
nečekej na ni u břehů.

Božstva

V co Vrchovina věří?
V Lesy, co dávají dřevo a v létě stín.
Ve Vodu, co dává žít a pít.
Ve Vítr, co splétá vlasy a rozeznívá Píseň.
V Oheň, co zahání tmu a smutky ze srdce.

Vrchované uctívají přírodní božstva. Ta vlastně ani nemají pořádná jména (na rozdíl od božstev Sakhullů a Etrurů), jedná se spíše o všeobecnou úctu k přírodě. Jednou za týden jdou do lesa a nechají zde obětinu lesním božstvům. Prosí za déšť, ale samotné mraky spíše než dědečka sedícího na nich. Rozmlouvají s přírodou, starají se o ni a věří, že ona se postará o ně.

Sídhe

Nejsou božstva. Vrchovina vyznává bohy potoků, lesů, přírody. Je pravda, že Sídhe se vyskytují tamtéž. Ale obyvatelé Vrchoviny se k nim nemodlí. Občas prý dokonce vezmou někoho mezi sebe, když má přijít jeho čas.

Sídhe se údajně zrodili už s Vrchovinou. Jsou ve všem, jsou součástí přírody, jsou součástí písně. Jsou to drobní duchové, kteří obývají vrchovinu. Oni jediní se mohou z naší Vrchoviny, takové, jakou ji známe, dostat do její duše, řekněme, do jiné dimenze, v níž je Vrchovina jasnější a píseň v ní zní slyšitelně.

Pro nás jsou nejdůležitější tři, kteří se také objevují nejčastěji.

Je tu *Thagda*, Otec Stromů. Toho prý potkat je dobré. Rozmlouvá s tebou a chce slyšet nové věci - o tobě, o Vrchovině. Kývá hlavou a poslouchá. Když se mu tvá odpověď líbí, potká tě štěstí - veselka, úrodné pole, nebo třeba meč ze sídheské oceli. Když se mu tvá odpověď nelíbí? Vplete tě do stromů a z tvých kostí nechá živit půdu. Má rád ovoce.

Pak je tu *Sakhata*, Pán Mečů, co Bodají. Prý se prohání Vrchovinou na svém ohnivém oři Wallderovi a vyhledává největší válečníky, aby s nimi zkřížil čepele - a připomněl

jim, jak malí proti němu jsou. Klan Arnoch ho dodnes hodně uctívá, ale ostatní panství jsou zdrženlivější - užívají míru a věří, že Sakhata, Válka samotná, bude navždy spát…
Má rád mléko.

A nakonec je tu Třetí sídhe, *Morrigu*, Paní Vran, Baba Černých křídel. Někteří tvrdí, že je matkou Thagdy i Sakhaty, jiní zas, že je to jejich sestra, nejmocnější ze Tří. Přilétá na vraních křídlech a dokáže plnit přání. Jakékoliv, ano, jakékoliv. Ale vždy má svou cenu. Říká se, že vidí minulost, přítomnost i budoucnost. Dokáže pomoci a dokáže zabít - bez slitování, bez soucitu. Hledá mocné, hledá zajímavé… A hraje Hru, která je nám smrtelníkům skryta. Odvážlivci mohou Morrigu zkusit přivolat, ale co bude následovat, za to jsou plně odpovědní. Stačí vyslovit:

Letí vrána, letí, letí,
v zobáku má čtyři děti,
čtyři děti, čtyři přání…
Jestlipak zavoláš na ni?

Má ráda sladké.

Magie

Magií nemůže vládnout každý. Ti, kterým se tohoto daru dostalo, ať už z jakéhokoliv důvodu, jsou divní. Amo, ve Sklaire je magií tak trochu prodchnutý každý, to však není ono. Vědmy, druidi, mystikové, ty všechny Vrchované ctí, ale také si od nich udržují pořádný odstup.

Běžný Vrchovan vlastně nechápe, jak magie funguje, jen ví, že pokud má nějakou bolístku, může ho magie vyléčit. Občas jim také může ukázat budoucnost nebo třeba pomoci donutit zločince, aby se přiznal. Příliš často ji ale raději nevyužívají.

Historie

Na začátku byl Velestrom, který dal údajně život našim známým pěti Panstvím. Každé panství bylo jiné, což vedlo k mnoha neshodám a šarvátkám. Po smrti svých zakladatelů se panství rozhádala a vzájemná nevraživost trvá dodnes, když se však mají spojit proti cizímu nepříteli, neváhají ani vteřinu. Zde jsou nejdůležitější milníky hry:

Před 20 lety – vpád Sakhullů a Etrurů. Jednalo se o nájezdnické kmeny s odlišnou kulturou. Zahnal je Král Connavar a nastal Zlatý věk, který po odchodu Connavara do kruhu následovalo Období Sváru, kdy se o trůn perou potenciální králové.

Před 10 lety – Bledá smrt. Nákaza podobná nám známým Morovým ranám se stejnými důsledky, přibližně třetina obyvatel zemřela. Toho využili opět Etrurové a následovalo pět let příležitostných výpadů, Vrchovina zároveň bojuje s Bledou smrtí.

Před 5 lety – největší nájezd Etrurů. Bitva v Zátoce racků a Bitva u Brú Fearnmoore. V Bitvě u Zátoky Rackú se vyznamena Cúlain Tar Arnoch. V Bitvě u Brú Fearnmoore došlo k výbuchu kruhu.

Společnost

Jednotlivá panství mají své Lairdy. Ti panstvím vládnou a jejich děti se stávají dědici. Celé Vrchovině však vládne Král, který vládne z Železného Pahorku, vprostřed Vrchoviny. Má svou ozbrojenou družinu, s kterou pravidelně objíždí jednotlivá Panství a pobývá u stolů lairdů, kteří jej často prosí o pomoc či rozsouzení závažných sporů.

Současným králem Vrchoviny je postarší král Bódraig, který bojoval již v Zátoce Racků a je znám jako přísný, ale spravedlivý muž a mocný válečník.

Nicméně jinak o veškerých záležitostech (pokud se nebavíme o válce či nějakém opravdu společném velkém plánu) rozhodují lairdi jednotlivých panství, každý z nich má pak skupinu svých ozbrojenců a má právo povolat své panství do bitvy, pokud je třeba.

Po dobu Velkých Her, jak velí dávná tradice, se Král Vrchoviny vzdává na dobu trvání Her vlády, přenechává vládu lairdům a rozhodčím her (praxe je taková, že předtím vždy dá všem lairdům najevo, že období Velkých Her jednou skončí a ať si nevyskakují).

Co se týče zbytku společnosti, v každém panství žije několik vznešených rodin, které mají před jménem rodu buďto „Mac“, nebo „Tar“. Odvozují svůj původ od dávný králů nebo významných lidí Vrchoviny.

Lidé obyčejně žijí ve vesnicích, v dobách ohrožení se stahují pod ochranu obehnaného sídla svého panství. Nicméně žijí své prosté životy v souladu s Velkou Písní a v každodenní práci a lopotě. Zábavy a různé veselky jsou poměrně časté, lid Vrchoviny uznává své místo na světe a s hlubokými problémy si nedělá příliš hlavu (většinou).

Je samozřejmé, že i zde bude žít mnoho podivínů, osamělých vlků a podobně, ale není to pravidlem. Ostatně, v množství je síla – proti lapkům, nemocem, nepřízním osudu.

Co se týče postavení muže a ženy, stále byste našli panství (speciálně Arnoch), kde prosazují nadřazenost muže nad ženou. Celkově se tak nějak předpokládá, že žena by měla býti v domácnosti a až přijde čas, porodit děti. Výjimky samozřejmě jsou, ale jsou nadšeným předmětem hovorů u ohňů a při oslavách.

Pokud si dva lidé přejí spojit své životy v manželství, pak se projdou kolem stromu za zvuku písní. Na konci se pak otočí k čekajícím svatebčanům, pokloní se jim a přítomný druid či (méně časté) jiná osoba jim požehná.

Právo

Nejčastějšími vážnými zločiny jsou krádež, zranění, znásilnění nebo zabití. Ty již nelze přehlížet a povolaní lidé je musí rozsoudit.

Pokud nebyla prolita krev, zvuk jejích krvavých krůpěji nenarušil Velkou Píseň. Pak suď, Moudrý, shovívavě.

Pokud však krev byla prolita útočníkem, pak neznej slitování, neb prolitou krví se útočník vysmívá tradicím, které jej vychovaly. Takového pak vyžeň z jeho domoviny do lesů, aby tam chřadl v temnotě mezi stromy, nebo ať je popravčí pošle na Mýtinu posledního soumraku.

Pokud však napadený potřikráte pronese “Tu krev jsem prolil sám,”, pak odpouští útočníkovi a jeho provinění smazáno jest.

Zvaž také, Moudrý, jak mladý či jak prohnaný je ten, co začal celou věc. Nezapomínej na odvahu mládí, ale nedovol, aby ti úsměv a kuráž mladíků příliš zakalila mysl.

Co bylo ukradeno, ať je vráceno a rodině poškozené ať je nabídnut dar.

Zranění nechť je vyléčeno a péče ať je splacena rukama toho, kdo rány způsobil. Kdo znásilňoval, ať je poslán do učení k mistru, kterého vybere rodina poškozená. Předtím ať dvacet ran bičem ocelovým je mu vyplaceno na záda. Pokud dítě se z tohoto narodí, pak proti tradici matka bude jej vychovávati a moudrost Písně mu vštěpovati, ne jeho otec. Pokud snad raněná dívka bude chtít přese všechno projít se s útočníkem kolem stromu a své životy pak spojit, hlavním vychovatelem pak bude otec.

Kdo zabil, nechť je zabit. Pokud vraždil, ať je odveden do pohyblivých bažin, dokud nezmizí navždy. Pokud zabil zbraní chladnou, ať jí sám zhyne ranou nejbližšího člena rodiny mrtvého či rodinou voleným zástupcem. Pokud zabil rukama, ať je ukamenován a první kámen ať hodí nejbližší člen rodiny mrtvého. Pokud však v souboji k zabití došlo, pak nelze útočníka postihnouti, neb souboj je věcí cti a smrt je jasný konec pro jednoho ze soupeřů. Starším náleží vážnost a úcta. Ať děti poslouchají své otce i matky. Pokud ne, ať jsou jim záda zmrskána provazem.

Kdo mstu vyhledává, nechť vyzve útočníka na souboj. Oba budou vyzbrojeni stejně a za zvuků písní se utkají. Velká Píseň sama je rozsoudí. Kdo by snad svou mstu spáchal jinak, stihne jej stejný trest, jako prve útočníka.

Pakliže nedostatek důkazů jest, je zvykem vyslechnout přítomné Vrchovany a jich se na názor zeptat - pakliže by snad lhali, postihne je kletba Thagdy, Otce stromů, jenž lež nesnáší. Ať každý řekne krátce, jak celou věc vidí a na jakou stranu rozsudku se staví. Zvykem jest tohoto se držeti.

Kdo soudí tě, ten pravdu má, poslední slovo má a jeho slovy říditi se budeš!

Pohřbívání

Smrt je přirozenou součástí života na Vrchovině. Jak obyvatelé Vrchoviny pohřbívají své mrtvé? Správně by je i s několika zbraněmi zakopali pod zem a hrob ozdobili zasazenými (ne natrhanými!) květinami. Nám bude stačit, pokud uloží k mrtvému jeho zbraň a případně mu položí jednu květinu na hruď. Aby však byla mrtvému vzdána patřičná úcta, zpívají Vrchované svou pohřební píseň. Zpívají potichu, beze slov, aby byl slyšet nejbližší přítel nebožtíka, který pronese pár slov. Poté si všichni na nebožtíka připijí.