|  |
| --- |
| **PHOENIX** |
| ***Občasník kmene Meherin*** |
|  |
|  |
| **TAM - TAM** |
| ***Občasník kmene Arendahronon*** |
|  |
| ***Číslo 1. vyšlo pro vnitřní potřebu kmenů 22. 9. 2021*** **XLI. STEZKA KMENOVÉ ČINNOSTI JE TADY!**Hned s prvním dnem školy jsme měli i první klanovku. Téměř po roce jsme se sešli v klubovně v osvědčené sestavě. Rozloučili se s námi Vincent a Vašek, kteří s námi nebyli ani na táboře. Byli jsme zvědaví, jestli získáme nové kamarády.Snažili jsme se hned následující středu na akci „Volný čas na Trojce“, kde to zkoušíme každý rok, ale ne s moc velkým úspěchem. Zájemců je dost, ale málokdo svůj zájem projeví i tím, že opravdu přijde. Na třetí klanovce v měsíci lovu (*jak ten čas letí*) jsme přivítali přece jen nové kamarády Šimona a Sama, také kamarádky Liu a Žandu. Než i my sestavíme pořadník na nové členy máme ještě několik volných míst ve všech věkových kategoriích předškoláků, vlčat, světlušek, skautů a skautek.Také jsme se konečně dohodli na termínech klanovek, a to sice ve **středu od 17,00 do 19,00 hod.**Doufáme, že letos nás nepotká činnost ve virtuálním prostředí a těšíme se na první výpravu do skautské klubovny ve Stěžerách, kde jsme ještě nikdy nebyli.Jako na každé stezce kmenové činnosti, i na této nás čeká celoroční hra. Podrobnosti se dozvíte na výpravě, zde jen zatím malý úvod do doby a prostředí.**PROLOG K CELOROČNÍ HŘE**Morgarath, pán Deštných a temných hor, někdejší baron z Gorlanu v Araluenském království, přejel pohledem své ponuré deštivé panství a snad už po tisící zaklel. Tohle je všecko, co mu teď zbylo – hromada rozeklaných žulových skalních stěn, roztroušené bludné balvany a mrazivé hory s hlubokými průrvami a strmými úzkými průsmyky. Samé skály a kamení, nikde žádný strom, ani náznak zeleně, která by tu jednotvárnost oživovala. Přestože tomu bylo už patnáct let, co ho zahnali do téhle zakázané říše, která se stala jeho vězením, ještě pořád si pamatoval krásné zelené palouky a hustě zalesněné kopce svého bývalého léna. Říčky plné ryb, pole bohatá na úrodu a spoustu zvěře. Gorlan bylo nádherné místo plné života. Deštné a temné hory byly mrtvé a pusté. Na hradním nádvoří prováděl výcvik oddíl wargalů. Morgarath je chvíli sledoval a naslouchal rytmickému hrdelnímu prozpěvování, které provázelo každý jejich pohyb. Byly to zavalité znetvořené bytosti s rysy napůl člověčími, ale s dlouhým, zvířecím čenichem a tesáky jako medvěd nebo velký pes. Wargalové se vyhýbali styku s lidmi a odedávna žili a množili se v těchto nepřístupných horách. Kam až paměť sahala, nikdo je nikdy ani okem nespatřil, ale zkazky a legendy o divokém kmeni napůl inteligentních příšer v horách přetrvávaly. Když plánoval povstání proti Araluenskému království, vypravil se Morgarath z Gorlanského léna do hor a pokusil se je najít. Jestli takové bytosti existovaly, mohly by mu přinést výhodu ve válce, která měla nastat. Trvalo mu to celé měsíce, ale nakonec je našel. Až na monotónní zpěv beze slov nepoužívali wargalové žádný mluvený jazyk. Jejich komunikace spočívala v primitivní formě vnímání myšlenek. Byli prostého ducha a nijak zvlášť inteligentní. Tudíž byli jako stvoření k tomu, aby je ovládala nadřazená inteligence a silná vůle. Morgarath je podrobil své vůli a proměnil je ve svou dokonalou armádu – odpornější než noční můra, absolutně nelítostnou a naprosto podřízenou jeho myšlenkovým rozkazům. Při pohledu na ně si vzpomněl na skvěle oděné rytíře v blýskavé zbroji, kteří se utkávali při turnajích na hradě Gorlanu a jejich dámy v hedvábných šatech je přitom povzbuzovaly a potleskem odměňovaly jejich obratnost. Když je v duchu srovnal s těmihle znetvořenými kreaturami s černou srstí, znovu zaklel. Wargalové, naladění na jeho myšlenky, jeho rozmrzelost vycítili a neklidně se ošívali. Rozzlobeně jim přikázal pokračovat ve výcviku a rytmické prozpěvování znovu začalo. Morgarath odstoupil od nezaskleného okna blíž k ohni, který nedokázal vyhnat z ponurého hradu vlhkost a chlad. Patnáct let, pomyslel si znovu. Patnáct let uplynulo od doby, kdy povstal proti tehdy čerstvě korunovanému králi Duncanovi, mladíčkovi, jemuž bylo jen něco přes dvacet. Jak nemoc starého krále postupovala, Morgarath si všechno pečlivě naplánoval. Spoléhal na to, že nerozhodnost a zmatek, které budou po králově smrti následovat, vnesou rozkol mezi ostatní barony a jemu poskytnou příležitost zmocnit se trůnu.  Tajně cvičil svou armádu wargalů, shromažďoval je v horách a připravoval je na okamžik úderu. Pak, během deseti dnů chaosu a žalu, jež následovaly po králově smrti, kdy se baroni sjížděli na hrad Araluen k pohřební slavnosti a své armády ponechali bez velitelů, zaútočil. V několika dnech rozdrtil bezradné vojsko bez velení, které se mu pokusilo postavit na odpor, a obsadil jihovýchodní čtvrtinu království. Mladý a nezkušený Duncan proti němu nemohl nikdy obstát. Království bylo jeho, stačilo jen si ho vzít. Trůn byl jeho, stačilo jen říct. Pak dal lord Northolt, nejvyšší velitel armády starého krále, dohromady několik mladších baronů a vznikla družina věrných, která podpořila Duncanovo odhodlání a posílila slábnoucí odvahu ostatních. Armády se střetly na Hackhamské pláni u řeky Kuřavky. Pět hodin byla bitva nerozhodná, za četných útoků a protiútoků a s velkými ztrátami na životech. Řeka Kuřavka je mělká, ale její zrádné břehy s pohyblivým pískem a měkkým bahnem vytvářely nepřekonatelnou bariéru, která chránila Morgarathovo pravé křídlo. Jenže najednou se objevili jezdci na koních odění v brnění.Wargalové, vycvičení mezi skalami v horách, měli jednu slabinu. Báli se koní a v žádném případě nedokázali vzdorovat tak překvapivému útoku jezdectva. Nevydrželi a ustupovali k úzkému průsmyku Tří stupňů a zpět do Deštných a temných hor. Morgarath šel s nimi, jeho povstání bylo poraženo. Ve vyhnanství zůstal patnáct let. Čekal, spřádal tajné plány a nenáviděl muže, kteří mu tohle provedli. Teď usoudil, že nadešel čas pomsty. Špehové hlásili, že království už není tak ostražité, že je spokojené samo se sebou a na Morgaratha žijícího v horách už skoro zapomnělo. Jméno Morgarath přešlo do říše pohádek. Matky ho používaly, když potřebovaly zkrotit zlobivé děti – hrozily, že když děti nebudou poslouchat, černý pán Morgarath si pro ně přijde. Čas dozrál. Ještě jednou povede své wargaly do útoku. Ale tentokrát bude mít spojence. A tentokrát nejdřív celou zemi zaplaví nejistotou a zmatkem. Tentokrát nikdo z těch, kdo se proti němu předtím spikli, nezůstane naživu, aby mohl pomáhat králi Duncanovi. Protože wargalové nebyli jediní dávní a strašliví tvorové, které v těchto ponurých horách objevil. Měl další dva spojence, dokonce ještě hrůznější – děsivé šelmy kalkary. |

 ***Vydáno pouze pro vnitřní potřebu střediska „Gatagewa“***