



Písky prorocství

Modul pro Dračí doupe



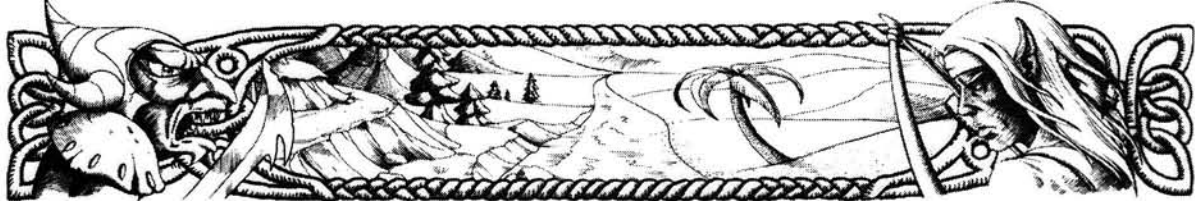
Písky proroctví



© 2000 Jiří Buchta, Karel Makovský, Martin Blaha & Ludvík Diviš
© Cover Image 2000 Milan Vavroň
© Illustrations 2000 Roman Kýbus, Tomáš Kučerovský
© Maps 2000 Jiří Buchta, Vítězslav Staufčík, Jana Žižková
© Cover Design 1999 David Spáčil

ISBN 80-85979-31-4

Dračí doupe®, DrD™, ALTAR®, Asterion® a všechny odvozené názvy jsou zapsané ochranné známky společnosti ALTAR. Všechna práva vyhrazena.



Písky proroctví

V tomto okamžiku držíš v ruce další z geografických modulů, tentokrát věnovaný západní části Tary. Její dominantou je rozsáhlá poušť Rychlé duny, kterou za svůj domov považují temní elfové. Pod jejich ochranou se nachází Derteon, knížecí město z dávných dob, o jehož poklady svádí dosud nerozhodnutý boj Zylovi skřeti s Řádem eldeb-ranských rytířů. K práci s touto knihou je nezbytné vlastnit Hlavní modul, který najdeš v krabici Asterion (pokud ji nemáš, objednej si ji na adrese Altaru). V něm se dozvíš základní údaje o Asterionu jako celku, které jsou nezbytné k pochopení podstaty tohoto světa, k tomu, abys získal všeobecný přehled o něm a mohl do něj umístit svá vlastní dobrodružství.

Součástí tohoto modulu je i další díl *Klíče bytosti astrálních aneb Průvodce lovce přízraků po stvořeních Světa Stínového* věnovaný tentokrát tvůrcům živlů, Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.5 a ukázkové dobrodružství *Stínová dyka*.

V textu můžeš nalézt části s šedým podtiskem, které u sebe mají značku  – jde o určité informace či zajímavosti (většinou pro zpestření), o kterých je v normálním textu zmínka, nebo které se k danému místu sice vztahují, ale jen velmi volně či zprostředkovaně. Pokud má text s šedým podtiskem značku , jsou to **náměty na dobrodružství**. Je to vždy pár řádků s nastíněním jistého příběhu, který může sloužit jako zápleтка pro nějaké dobrodružství. Záleží jen na tobě, jestli námět využiješ či ne. Jedná se skutečně jen o základní syžet, samotnou „jeskyni“ či „tažení“ budeš muset vytvořit sám. Jsou to ovšem pouze příklady, na spoustu námětů určitě přijdeš sám při pročítání textu. V rámečcích s bílým písmem najdeš různé útržky z knih či jiných záznamů, jenž byly na Asterionu sepsány.

Některé sny se splní. Není jich mnoho, protože bdící lidé na své sny zapomínají a nechají je unikat zadními dveřky probouzení. To, co držíte v ruce, je splněný sen několika lidí. Má mnoho podob, někdy se tváří jako jasná cesta k nejvyššímu poznání, jindy připomíná spíše noční můru a občas rozesměje svou naivitou. Ale je to splněný sen, ze kterého na dalších stránkách můžete zachytit ten prchavý pocit lehkosti a všemocnosti.

A jak se zrnka písku přespávají v hodinách odměňující čas, sen o Asterionu se rozrůstá a prohlubuje. S každou novou knihou (omlouvám se, že jsem použil tak vznešeného slova) se v něm objevují nové a netušené (doufám) skutečnosti, které posunují hranici, k níž hry na hrdiny v našich končinách došly, alespoň o kousek dál. Písky proroctví jsou už čtvrtým modulem k Asterionu a v našich megalomanských myslích se rodí sny o desítkách dalších. To je však hudba budoucnosti. Zatím se nám snad alespoň podařilo dokázat, že to s naším imaginárním světem a jeho vývojem myslíme vážně.

Rád bych teď byl chvíli drzý a na dalších řádcích po vzoru slavných a uznávaných, poděkoval lidem, kteří si to zaslouží. Ať víte, s kým máte tu čest. Takže, mé díky patří Vláďovi Čechovi, že se nechal přemluvit k tvorbě Asterionu, Karlovi Makovskému, že nás donutil, aby celá věc vypadala trochu k světu, a že má nepřeborné množství nápadů, Martinu Klímovi, že nám ten projekt svěřil, Bouchimu a Rostovi, že ho vydali, Mártymu, že si

můžu vymyslet bestie, ale nemusím je psát, Ludvíku Divišovi, že se k nám přidal, Rendarkovi, že mi vysvětlil, jak má vypadat mapa, Amarthovi, že nám říká svůj názor a dělí se o zkušenosti s Asterionem (víc takových, prosím, víc) a všem těm lidem, co ilustrují Asterion, vytváří mapy a betatestují, protože bez nich bychom byli čemobilí.

Tak, to je vše, už jsem se vymluvil a vy můžete číst dál to, co číst chcete. Doufám, že se vám Písky proroctví budou líbit a že se vám v nich (či s nimi) bude dobře hrát.

Jersey (Jiří Buchta)

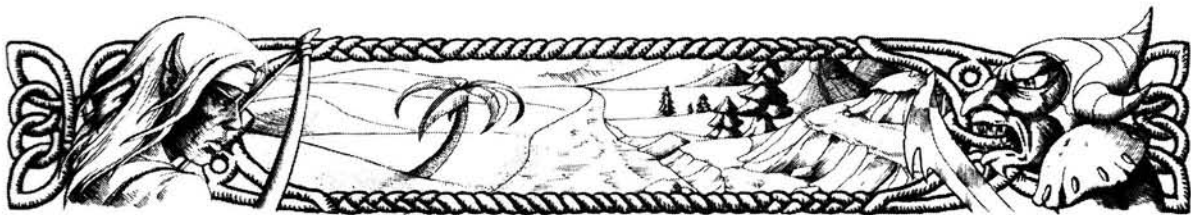
Za sebe bych si rád dovolil také přidat pár vět.

Nejprve o Jersey. Aniž bych chtěl komukoliv křivdit, jeho texty jsou opravdu jakýmsi drahokamem, třešničkou na dortu. Pokud se vám bude při čtení některé pasáže tajit dech, bude nejspíš od něj.

Dál bych se zmínil o Tomáši Kučerovském, který nejenže kreslí obrázky (výtečné, dle mého soudu), ale také přispívá nápady a povzbuzuje, to především. A o Vláďovi Chvátilovi s Rumunem, z jejichž teoretických i praktických úvah o hrách na hrdiny vědomě i nevědomky čerpám.

Karel Makovský





Naděje, touha a víra

Orean se nadechl.

Meč zasvištěl vzduchem. Dlouhým, ladným obloukem, tak jak se to Orean učil před mnoha lety. Nebyl to těžký úder, ale protivníka překvapil. Zloděj duší se naposledy pokusil uniknout přeměnou, ale ta už mu nebyla dopřána. Oreanova čepel mu vzala vše, co ještě zbývalo z jeho prokletého žití. Sesunul se k zemi, pomalu, ve směsici různých podob, které mu patřily.

„Další stupeň k cíli byl dosažen,“ řekla Víra.

„Možná je to ten poslední,“ zašeptala Naděje a v očích se jí zalesklo.

„Náš cíl je blízko sestry, cítím to,“ pravila zasněně Touha.

Orean vydechl.

Jeho oči bloudily. Hledaly nejvácnější poklad celého Asterionu. Někde tady musí být, Orean to cítil, ve svých letitých kostech. Už je blízko, tak strašně blízko. Ale co vlastně hledá a jak to pozná, když Derteonskou setbu nikdo z dnes žijících neviděl. Třeba ji už držel v ruce a odhodil jako bezcennou věc. Možná. Ne, určitě ne. Orean ji pozná. Tady, v této místnosti není. Je prázdná, jen mrtvé tělo bestie a ... A teleport.

„Rychle, navené tělo, poběž ke svému cíli!“ vykřikla Touha.

„Není to slepá ulička, neskončí v černé díře,“ opakovala si pořád dokola Víra.

„Tam, za ním leží Derteonská setba,“ řekla Naděje.

Orean se nadechl.

Udělal krok. Pak ještě jeden a další. Nyní už stál před rtuťovitou hladinou teleportu, která se přelévala jakoby v mírném vánku. Ozvalo se temné hučení, ale Orean na něj nereagoval. Byl už v Derteonu tolikrát, že dokázal rozlišit známé zvuky od těch neznámých a tedy nebezpečných. To se jen čistil větrací systém. Orean natáhl ruku a dotkl se teleportu. V uších se mu ozvalo tiché bzučení. Musí být v pořádku. Ještě rychlý pohyb dlaně k srdci a ústům, znamená pokory a požehnání Poutníka. A pak už krok dovnitř.

„Funguje, je to ten pravý,“ nadšeně zatleskala Naděje.

„Ách, ano,“ pronesla smyslně Touha.

„On ji najde, já vím, že ji najde,“ řekla se zavřenýma očima Víra.

Orean vydechl.

Nikdy si na to nezvykne. Ten podivný pocit, náhle jako by ztratil celou svou váhu. Mysl se mu snaží unikat a jen vůle ji drží u toho, co bývalo tělem. Vše kolem se rozpilo do barevných skvrn, které soupeřili jedna s druhou a navzájem se přebarvují. Pohyb mu roztahuje kosti od sebe, napíná šlachy a trhá svaly. Ještě malá chvíle a kusy jeho těla se rozletí po celém podzemí. Vůle začíná podléhat nerovnému boji na mnoha frontách, už jen panicky ustupuje a snaží se schovat. Náhle vše ustane.

„Přežil to, já to věděla,“ řekla Víra s nepatrným zachvěním v hlase.

„Dokáže projít všemi, najde klíč i k těm, co jsou zničené,“ zvolala radostně Naděje.

„Jednou projde teleportem, a už se nevrátí zpět. Roztáhne se přes celé ruiny, bude všude. Pán teleportů,“ vzdechla Touha.

Orean se nadechl.

Zamrkal. Barevné šmouhy jen líně odplouvaly z jeho zornic. Orean se ostražitě přikrčil, připraven na všechno. Dobře si

pamatoval nepříjemné pády a okamžité útoky. Meč v jeho pravačce opsal půlkruh kolem něj. Uši se snažily zbavit ozvěny jemného hučení. Teď musí dobře naslouchat okolí. Z dálky se ozvalo zapraskání, takové jako když spustí past s magickými výboji. Musí to být velká místnost. Barevné skvrny zprůhledněly.

„Nebezpečí, ách, ano, víc. On porazí vás všechny,“ křičela Touha.

„Je připraven na vše, nikdo a nic ho nepřemůže,“ křičela Víra.

„Zaleknou se ho, zmizí, odejdou,“ křičela Naděje.

Orean vydechl.

Zrak se mu vrátil. Místnost byla obrovská. Nádherné schodiště, impozantní chrám. A všude samá rostlina, dokonce stromy, celý háj. A v dálce, odkud vycházelo to praskání, uviděl skupinku bleskavců. Neváhal ani okamžik a rychle se překulil za nejbližší sloup. Ještě v pohybu vytáhl nůž a s dlouhým náprahem ho hodil.

„Nikdy ho nedostanou,“ ječely Touha, Víra a Naděje.

Rilond

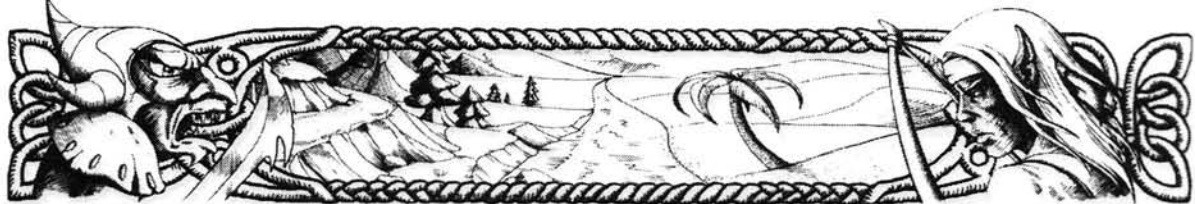
Následující text by měl poskytnout základní informace o nejdůležitějších místech ve městě Rilond. Popis je rozdělen do osmi hlavních čtvrtí, které se někdy ještě dále dělí do menších celků. Nejmenší část města, jejíž popis lze nalézt v tomto textu nebo na mapce v sešitě dobrodružství Stínová dyka, představuje něco, čemu dále budeme říkat Blok. Je to část města, čtverec (v praxi spíš lichoběžník) o straně 80 až 120 metrů, což představuje zhruba 10 až 15 měšťanských domů. Tvoří jej buď obytné domky nebo administrativní budovy a může být protkán pěti či šesti užšími uličkami, které na mapě už nejsou zakresleny. Ty si již musí pro své účely každý dotvořit sám.

Architektura města na rozdíl od Albirea nebo Nového Amiru připomíná spíše města marocká. Zvláštní, leč oku lahodící směs pohanské a arvedanské architektury, využívající především pískovce a barevné omítky a libující si v elegantních sloupech, cibulových klenbách a členitých cimbuřích, přivezli do těchto krajů architekti Eldebranských rytířů. Od nich se pak řada ornamentálních prvků rozšířila i mezi prostší lid, který si začasť libuje v napodobování

V místě, kde poušť Mwan'duurangy bojovala s obrovskou masou Y'kujatova plémě, jsem se znovu střel s E'awaneim. Byl znaven dlouhou cestou a ve špatném rozpoložení. Plivl mi do tváře, a pak znovu. Horký vítr z jihu strhl třetí z jeho slin a tehdy se E'awan zhroutil k zemi. Jeho tělo se snažili uchopit prokleté vlny. Rychle jsem k němu přiběhl a táhl ho k poušti, ale Y'kujata nechtěl pustit svou oběť. Vlny se proměňovali v chapadla a sápalí se po nás. Vyškřel jsem a prosil E'awana, aby se vzbudil a utíkal.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů





vání vrchnosti. Pouze historicky mladší Diaspora se poněkud vymyká tomuto stylu – domky jsou čistě bílé, zcela prosté až klášterní, bez jakýchkoliv ozdob a projevů světské marnivosti – přesně tak, jak si to ctihodná M'biya při budování Diaspory přála.

Na rozdíl od některých jiných měst na Taře nebyl Rilond postaven na troskách svého arvedanského předchůdce. Některé zříceniny našli první kolonisté pouze na místě dnešní Citadely a Městského hřbitova a několik málo menších v okolí, například u Prvních dun. Tento fakt souvisí s tím, že jak Duren, tak Y'b tekly před Velkým zemětřesením jinými koryty a zde již začínala poušť. Na jedné ze starých map, které byly nalezeny spolu se slavným Žlutým pergamenem, bylo sice na hranicích Pobřežního a Rubického knížectví vyznačeno poměrně velké město Rilond, ale učenci se dodnes nemohou dohodnout, kde by se vlastně měly hledat jeho trosky.

Citadela

Rilondská citadela je nejstarším objektem ve městě. Byla postavena roku 743 královského letopočtu na příkré skále na východním pobřeží nad soutokem řek Y b a Duren, aby chránila první výspy kolonizačního úsilí Danérie. V dobách nájездů pak pevnost poskytovala kolonistům útočiště před armádami vedenými krvelačnými skřetími hejtmany.

Citadela byla původně vybudována ve strohém stylu z mohutných pískovcových kvádrů. Dvojité, zhruba čtvercový půdorys s mohutnou baštou v každém rohu vnější hradby, strážnou věž i palácem v jihozápadním rohu a je-

dinou branou směrem na sever zajišťoval nejúčinnější obranu.

Po předání provincie Řádu se Citadela značně rozrostla. Na severní – zranitelnější – straně bylo vybudováno nové pásmo mohutných hradeb, po kterých by mohl je i jezdec, posílené rohovými baštami s mohutnou branou na severu. O patro výš, v jihozápadním rohu, vyrostl nový mohutný palác s půdorysem podle písmene L, těsně se přimykající ke skále pod starou citadelou, s krásnými loubími otevřenými směrem nad řeku. Na protější (pozdolné) straně bylo postaveno mohutné obdélníkové nádvoří, vroubené komplexem hospodářských budov.

V současné době je citadela sídlem elitní vojenské jednotky, podléhající přímo místodržiteli Západní dálavy. Služba v této jednotce je považována za velmi prestižní záležitost, nehledě na řadu užitečných praktických zkušeností, které může elitní vojenský výcvik svým adeptům poskytnout.

Citadela byla postavena na základech prastaré arvedanské pevnosti a jsou tam sklepení, která jsou stará (podle odhadu Mistra Teluriana z Univerzity) dobře tři tisíce let. Nedávno byl náhodou v tomto podzemí objeven tajný vchod do jakési krypty. První průzkumná skupina se nevrátila, a tak byl mladý ambiciózní důstojník pověřen sestavením většího průzkumného oddílu.

Starý Rilond

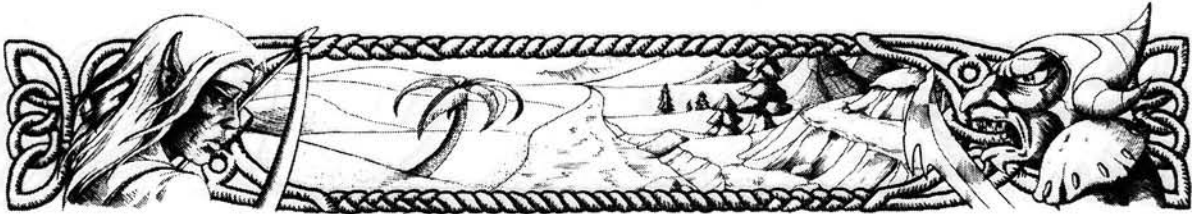
Starým Rilondem nazývají místní obyvatelé část města, ležící na východním břehu řeky Duren. Dříve jej tvořila pouze hrstka usedlostí na pozvolnějším severních svazích pod citadelou a kolem řeky. Většina původních staveb se do dnešního dne nedochovala – byly zničeny při obléhání citadely armádou vedenou skřety v památném Krvavém roce 766 k. l.

Většího rozvoje se tak Starý Rilond (a ostatně nejen on) dočkal až po převzetí správy provincie Řádem, kdy byly na obou březích vybudovány mohutné městské hradby s vnějším palisádovým valem a starý kamenný most. Tehdy vznikla řemeslnická čtvrť – dnes využívaná převážně umělci a starožitníky, leckdy nabízejícími neznalému kupci za astronomickou cenu bezcenné trezory.

Jakmile se pak po další velké porážce skřetů v Meziřící ukázalo, že je bezpečnost města v zásadě zajištěna, rozrostly se stavby jako houby po dešti. Ve svahu pod citadelou na troskách původních usedlostí si postavili svá honosná sídla šlechtici, vyrostl Starý místodržitelství (dnes Markraběcí) palác, Královský soud i Stará kasárna. Domky v okolí po řemeslnících, stěhujících se houfně na druhý břeh, ihned po stavbě kamenného mostu skupili dobře živení úředníci – většinou nižší šlechtici, jmenovaní na základě konexí a rodinných svazků – dobrý to důvod současného úpadku, který je všude v Rilondu i v celé Západní dálavě dobře znát.

Vzhledem k tomu, že ve městě a zvláště mezi výše postavenými vládne silná nedůvěra, zabezpečuje se každý, jak může. Nedávno se mezi rilondskými zbohatlíky rozmohla





Navigační pomůcka zvaná „Roenova jehla“ je odedávna známa ve většině civilizovaných zemích. Jedná se o ocelovou jehlu, která po zpracování jednoduchým magickým postupem stáčí se, jsouc zavěšena na tenké niti, vždy ve směru souhvězdí Čelenka Paní hvězd. V různých krajích zkrášlována jest do podoby lodě, kněze s rozpaženými rukama či letícího sokola, což na její funkci nemá vlivu. V místech se silnou koncentrací magických sil pozorovány odchylky od směru, některé texty zmiňují i úplné zmatení.

„Dobré sklo“ je mistrným výrobkem řemeslným, který byl převzat od starých plemen trpaslíků. U těch bylo známo pouze co hříčka technická, užití mořeplavci až v nových dobách nejspíše se rozšířilo. Vyráběno údajně bez pomoci magie toliko zručností od předků předávanou, umožňuje toto, složeno v třicet coulů dlouhé trubici, předměty pozorovati, jako by až desetkrát blíže byly. Cena výrobku jest závažná a tak pouze na nejlepších korábích s nejdražším nákladem zpravidla používán.

Manuskript o námořní navigaci

móda magických ochran domů. Na ochranách vydělává pěkně peníze zkušený alchymista Haluxic, který část tajemství této technologie vypátral ze starých arvedanských rukopisů. Alarmy ovšem nejsou zcela spolehlivé. Nežádá se ve Starém Rilundu stává, že náhodný chodec hlasitěji kýchne a dveře nejbližší vily na něj výstražně zahoukají nebo ho ochromí silným elektrickým výbojem.

☞ Městu vládne všemocná korupce, ale nový markrabě se proti ní snaží nekompromisně vytáhnout, což se leckomu zase nelíbí. Občas bývá za podivných okolností najata družina dobrodruhů, aby na nějakém odlehlém místě (starém domě, Dolíku, lesní cestě, okraji pouště) předala komusi úplatek nebo získala od něj naopak nějaké kompromitující materiály. Někdy se jedná o provokaci z řad stoupenců nového markraběte, někdy od jeho odpůrců, někdy opravdu někdo něco potřebuje. Každopádně se kolem vždy motá nějaký ten agent s dykou v rukávu.

Nejznámějšími podniky Starého města jsou „Mučanská vinárna“ na Starém náměstí, oblíbený to podnik vyšších úředníků a šlechticů a Hospoda „Stará Formanka“ u Jižní brány, kde se scházejí především zasloužilí dobrodruzi a formani, vezoucí své zboží z Mučanska a knížectví dále na jih. Je docela dobrý nápad se zde stavět, pokud cesta družiny míří dále na jih údolím Durenu.

Přístavní čtvrt'

Přístavní čtvrt' je nejstarší částí Rilundu na západním břehu řeky Durenu a je celá lemována starými městskými hradbami, ze kterých vedou dvě Brány. Pouštní brána směrem na západ a Konventní brána směrem na jih. Z vnější strany celých hradeb se táhne široká ulice s příznačným názvem Pod Hradbami, západní část hradeb dnes zdobí široké terasy. Se Starým Rilondem je přístavní čtvrt' spojena kamenným mostem – monumentálním dílem architektů z řad Eldebranských rytířů – po kterém projedou vedle sebe čtyři formanské vozy. Most zůstává spolu s Citadelou jednou z největších dominant města, byť by už delší dobu potřeboval pořádnou opravu.

Dominantou Přístavní čtvrti je malé návrší nad soutokem obou řek, na němž se majestátně tyčí nejkrásnější budovy v Rilundu – Místodržitelství palác, Admiralita, Kartografický archiv, Observatoř, Almendorský konzulát, Sídlo

Královské mořeplavecké a Námořní akademie spolu s asi tak desítkou luxusních vil nejzámožnějších úředníků. Jak už to ve světě chodí, i dnes, v dobách pokračujícího úpadku města, se na opravu těchto budov kupodivu peníze vždy někde najdou, a tak se na rozdíl od jiných domů jen lesknou pozlátkem, novým štukem a leštěným obložením.

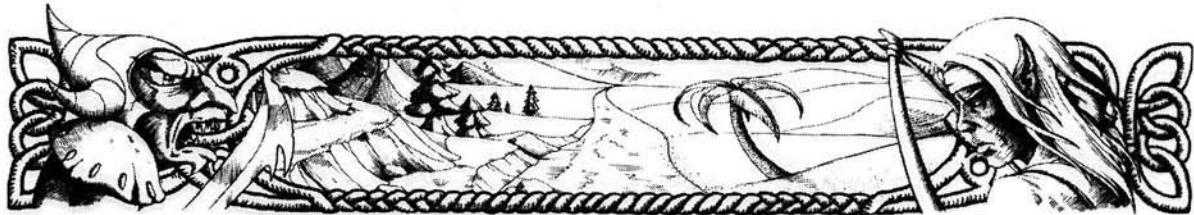
Pod nimi, v malém ohbí řeky Y'b, se nachází námořní přístav, kape Poutníka, sklady, doky, Stará tržnice, celní úřad a proslulá přístavní hospoda „Kir“ spolu s rádoby výstavnou, leč ve skutečnosti neuvěřitelně nevkusnou Gildovní bankou. Na protějším návrší na východní straně se rozkládá opět pár luxusních vil, tentokrát patřících převážně nejzámožnějším kupcům, vroubených nádhernou promenádní terasou nad přístavem.

Na druhé straně Pouštní ulice a Radničního náměstí (které dělí čtvrt' zhruba do dvou stejných polovin), se nachází Nová Radnice, Nová Kasárna a další správní budovy. Jižní a Východní část náměstí tvoří nádherná podloubí s rozmanitými krámkami prestižních řemeslnických cechů, plné luxusního – a příslušně předraženého zboží. Na východní straně ulice Konventní, až u samé Konventní brány, stojí Hanzovní dům – sídlo nejvlivnějšího místního spolku řemeslnických cechů a hned naproti výstavní chrám Kováře.

☞ Smažené chobotničky, které se prodávají v Kiru, mají jednu nepříliš známou nedobrou vlastnost. Ten, kdo je pojíje, je po nich dobrý půlden poněkud otupělý, hůře mu to myslí a ještě hůře kouzlí. Také na rychlé reakce se potom většinou nemůže moc spolehat.

☞ Není tak řídkým jevem, že nějaký ostře vyhlížející chlapík nabídně skupince dobrodruhů, posklakujících se v přístavu, krátkodobou práci. Většinou jde o doprovod vzácnějšího nákladu z přístavu až k sídlu některého z místních šlechticů či bohatých kupců, nebo naopak. Práce to není příliš bezpečná, přesto třeba kupci z Erinské gildy na spolehlivé a loajální ochrance nijak nešetří.

Nejznámější hospodou přístavní čtvrti kromě poměrně drahého Kiru je zahradní šenk „U sekery“, na rohu jedné z menších uliček křižících Konventní. Scházejí se tady především přístavní dělníci a řemeslníci a vždy v týdnu



před svátkem Kováře se zde konají výroční konference Hanzovního spolku.

Ďolík

„Pokud nepatříte zrovna k moralistům těch pošahanejch kněžourů slunka, nezajít v Rilundu aspoň na jedno vpoledne do Ďolíku je jako nevidět v Gondromu Luvarinskou tržnici.“

Námořník, který nechtěl být jmenován

Poté, co se po příchodu Erinské gildy město opět ekonomicky pozvedlo, skupili podnikavci nejrůznějšího zrna opuštěné řemeslnické domky v nejhezčí části města nad řekou Duren, mezi Konventem a jižními městskými hradbami, a upravili si je k obrazu svému, leckdy dosti divokému. Tak vznikl proslulý Ďolík, vyhlášené doupě všech neřestí.

Celá čtvrť je protkaná sítí úzkých uliček plných hospůdek, sklípků, hotýlků a jiných zákoutí, kde se ruch, shon, zábava a hlasitý výstup nezastaví v žádné denní ani noční hodinu. K nalezení jsou zde kasína a hráčská doupata, opiové brlohy i roztodivná vetešnictví, hambince a veřejné domy i nejrůznější kohoutí a psí zápasy – prostě méně ušlechtilá zábava mnoha druhů. Na okraji čtvrti, zvláště podél již zcela bezpečné Konventní ulice, stojí často skupinky fanatických kazatelů a straší hříšníky Jamami Věčného Ztracení.

☞ Městská stráž si občas potřebuje dokázat svou důležitost a pak se v Ďolíku většinou konají razie, které pro nepozorného dobrodruha-záčátečníka mohou skončit dost nepříjemně, zatímco skutečných darebáků se dotknou zřídka. Nejhlže se posuzují hazardní hry, které jsou Rilundu přísně zakázány. Nezkoušený dobrodruh s kostkami v kapse může skončit i na pár týdnů v šatlavě, pokud se nemá čím vyplatit. Jinak to většinou řeší pár zlatáků nebo den na pranyři.

☞ Dominantou celé čtvrti je její jediná část, kterou navštěvují i slušnější měšťané, totiž nádherné městské lázně s překrásnými zahradami, plnými zákoutí, kde můžete v klidu pohovořit neslyšením uchem nezvaným. Pobyt v lázních, byť ne z nejlavnějších, je velmi oblíben, protože vonné esence, uchovávané Lazebnickým cechem v přísné tajnosti, snímají únavu přímo záračně, nehledě na to, že je zde většinou k sehnání i zkušený ranhojič.

☞ Kromě běžných vonných esencí jako rozmarýna, levandule nebo pomerančový květ, používají zdejší lazebníci také výtazku ze vzácné stepní byliny Mga-awara, rostoucí v okolí jezera E'waya, jejíž účinky při odstraňování únavy a některých mírnějších otrav se vyrovnají mnohým proslulým lektvarům. Toto tajemství získal lazebnický cech od místních šamanů, spolu se speciálními technikami masáže, které v lázních provozuje několik domorodých dívek.

☞ Šeptá se, že v Ďolíku působící detektivní kanceláře, nabízející služby pochybného charakteru, jsou prolezlé agenty Khara nebo Zyla nebo obou dvou. Je to pravda, a kromě

toho zde své kanceláře mají agenti Pavučiny a kompromitační služby jimi nabízené dosahují nevšedních kvalit. Často se zabývají i vydíráním, s konečným cílem zaplést vlivné osoby do svých sítí tak, aby musely chtít nechtě sloužit jejich záměrům.

Dobrodruzi na rozdíl od měšťanů většinou, co se Ďolíku týče, netrpí prázdnými předsudky, a není divu. Pokud totiž něco není k sehnání v celém Rilundu, tady se to zaručeně opatřit dá, i když to bude stát pěkných pár zlatáků navíc a někdy nejenom to. Nejedna dobrodruž, pátrající po něčem v Ďolíku, skončil na pranyři nebo i na pár dní v šatlavě za mravnostní delikty a výtržnosti.

☞ V temných uličkách a dvorech Ďolíku se nacházejí takzvané detektivní kanceláře. Ve skutečnosti je to silný eufemismus, protože služby, které jsou zde k získání, se týkají pouhého sledování nežádoucích osob pouze vsjimečně. Práce pro dobrodruhy se najde také – pochopitelně především pro ty, kteří se vyznají v městských ulicích i pod nimi, dokáží proniknout do zamčených domů a nenechají se oklamat nastraženými pastmi.

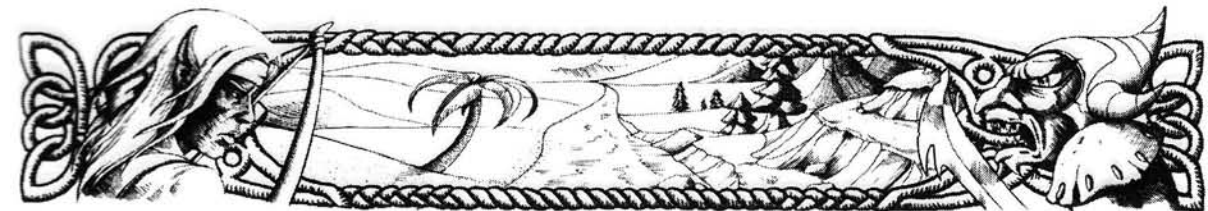
Nejznámějším podnikem této čtvrti je „vinárna U Kočíček“, proslavené doupě neřestí a zhyralosti. Občas se tady, samozřejmě inkognito, staví i ti nejvyšší postavení. Za zmínku ještě stojí „Rybářka“ na terase přímo nad řekou Duren za Lázněmi, s nádherným výhledem na Citadelu, s vynikající kuchyní a s astronomickými cenami.

Konventní čtvrť

Konventní čtvrť dominuje opuštěný komplex Konventu Řádu Eldebranských rytířů, zabírající návrší nad umělým jezerem oproti Přístavní čtvrti, který museli Rytíři opustit po vydání ediktu Urozeného sněmu v roce 812 k. l. V dobách největšího rozkvětu Rilundu býval Konvent po Univerzitě druhou největší chloubou města, dnes se mezi jeho zdi prohání jen vítr, ptáci a někdy v jeho ruinách lze spatřit i dost podivné existence.

Nejstarší část Konventu – Depozitura, postavená nedlouho poté, co Eldebranskí rytíři převzali v roce 779 k. l. správu celé provincie, se nachází na nejvyšším místě celého návrší, hned nad řekou Duren. Původně ji rytíři koncipovali jako opevnění, ale po vytvoření Umělého jezera po bitvě v Meziříčí v roce 789 ztratila svůj původní význam, a tak jí zůstala jen původní, dále neposilovaná hradba, a z nádvorí se stalo Rytířské náměstí. Kromě samotné Depozitury řádu Eldebranských rytířů, impozantní budovy zabírající celou jižní stranu náměstí, se zde nacházejí ještě chrámy Soudce a Rytíře a řádová škola.

Hlavní areál Konventu byl vybudován jižně a západně od Depozitury podél břehu Umělého jezera. Od zbytku města jej odděluje park na jižních svazích Konventního návrší, nazývaný Noliassovy zahrady (podle jednoho z velmistřů eldebranského řádu). Za vysokým, dílem zděným a dílem kovaným, plotem se nacházejí v členitých a mohutných budovách ubytovací prostory pro skoro 3000 rytířů, stáje, sýpky schopné uživit celý Rilond, zbrojnice, cvičiště a spousta dalšího. Rytíři se zde původně zamýšleli usadit na



dlouhou a na infrastrukturu rozhodně nešetřili. Dole u řeky, pod Depoziturou, se nachází ještě malý přístav pro říční lodi, který je dodnes používán.

☞ Areal je dnes po odchodu většiny rytířů z provincie zcela opuštěný a příležitostně obývaný velmi pochybnými lidmi a podivnými tvory. Zatímco však Ďolík je pod jakousi kontrolou, byl navýsost problematickou, tady už žijí lidé, kteří si nemohou dovolit zaplatit ani vindru nebo se nemůžou z nějakého důvodu v Ďolíku ukázat. Čas od času sem vpadnou nějaké gangy a dají jasně najevo, že toto je jejich území a ne nikoho jiného, ale sem tam naráží na nějaké překvapení – ať už je to jiná skupina podobného ražení nebo nějaký pozůstatek z dob největší slávy řádu (někdy i silně magický).

☞ Z nějakého starého dokumentu nebo od „zadavatele dobrodružství“ se dobrodruzi dozví, že se v jedné opuštěné sýpce v Konventu nacházela kompletně vybavená alchymistická laboratoř se slušnými zásobami magenergie, používaná pro studium salů a dětí živlů. Vydají se tam, a

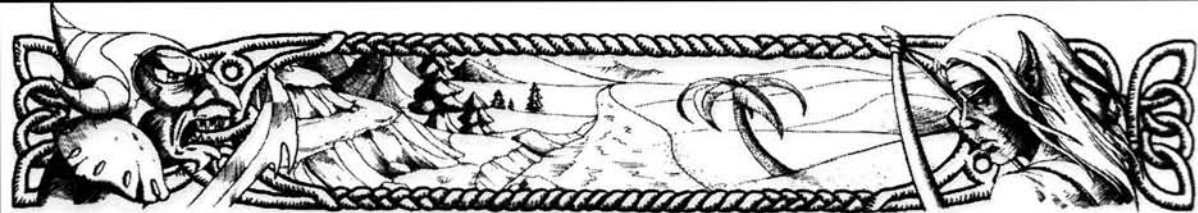
zjistí, že nejsou první, kdo se o tom dozvěděl a že ti druzí rozhodně nemají čisté úmysly. Konfrontace v temných chodbách pod Konventem se zdá nevyhnutná.

Ke konventní čtvrti patří ještě stará řemeslnická čtvrt ohraničená Konventem, Starými Hradbami a Konventní ulicí, na západ od Ďolíku, a podél souběžných ulic „K Univerzitě“ a „Pod konventem“, nejvhodnější místo k veškerým nákupům standardního materiálu od sedel k mečům a od pláště k sandálům. Nejznámějším podnikem v konventní čtvrti je hospoda „Pod Zelanem“, umístěná v rohu Rytířského náměstí, navštěvovaná především prostšími řemeslníky.

Univerzitní čtveř

Na pozvolných západních svazích návrší zdobeného majestátními budovami Konventu, vyrostly postupně koleje proslavené Rilonské Univerzity, komunity samy pro sebe, soustředěné kolem svých mistrů. Těsně pod hradbami Konventu se rozkládá nad cípečkem Umělého jezera nádherný park a amfiteátr, ve kterém je občas v létě provo-





Z očí Mwan'duurangy skanula slza a za ní druhá. Dopadaly na tělo E'awana a vypalovaly v něm díry. Bolest působená praotci elfů vyvolávala v Matce pouště další žal a ten přinášel nové slzy, až jich byla celá kaluž syčící a propalující E'awanův hrudník. Tehdy se voda proměnila v Y'kujata, sedícího na praotci elfů, s odporným šklebem ve tváři. Otočil se ke mně a pronesl: Strávím vás, utopím, jednoho po druhém, ale nakonec všechny. A i já chtěl ronit slzy, ale z Mwan'duurangy vystoupil Finwalur, rozprostřel svůj plášť nad E'awanem a chránil jej proti další vodě.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů

zováno divadlo nebo nějaké šermířské soutěže, obojí houfně navštěvované studenty.

Všechny důležité budovy v této části města jsou soustředěny kolem Univerzitního náměstí, které se nachází na křižovatce obou hlavních ulic – Jezerní a Studentské. Na jihu náměstí se tyčí výstavná budova Kapituly a hned vedle Univerzitní knihovna a muzeum, proslulé sbírkou svých nerostů a drahých kamenů, některých údajně magických. Na druhé straně Jezerní ulice, směrem na jihozápad, se prostírá malá čtvrť obývaná lidmi, žijícími z aktivit okolo Univerzity, které se někdy říká V Zahradách (uvnitř jednotlivých bloků domů se totiž většinou nacházejí překrásné zahrady).

✂ Nedávno byl z Univerzity přes přísná bezpečnostní opatření ukraden tajemný artefakt. Možná už je dávno za Zelanskými vrchy, ale říká se taky, že jej někdo ukryl ve městě.

Celou východní stranu náměstí zabírá průčelí klášterního komplexu řádu Učence, jenž obsahuje kromě jiného překrásný chrám Učence a chlapeckou klášterní školu. Podobně severní část náměstí zabírá obdobný komplex řádu Panny s chrámem Panny a s dívčí školou, ke kterému patří ještě vedlejší (severovýchodní) blok, v němž se nachází proslavený rilondský Špitál s apatykou přímo na rohu a Zahrady Panny, ve kterých jsou pěstovány všechny rostliny od výmyslu světa, některé prý i silně magické.

☞ S všeobecným úpadkem Rilundu se ve městě začaly objevovat také zhoubné nemoci, jejichž průběh je často velmi bolestný a mění lidské tělo k nepoznání. Občas bývá těžké za puchýři, hnisavými boláky, obnaženým masem a nafouknutým břichem ještě rozpoznat člověka. Jen obětavost a úsilí knězek Panny zatím zabraňuje, aby se ojedinělé případy nepřerodily v epidemii. Ale hranice jejich možností, kdy jsou schopny úspěšně čelit útokům nemoci, se pomalu blíží. Až bude překročena, zřítí se Rilond do morové pasti. V takto nastoupené cestě se snaží vydatně působit Kharovy Noční stíny (zvláště jejich zásluhou se ve městě objevují stále nové a nové případy a čím dál více

exotičtější a bizarnější nemoci), čímž připravují půdu pro démonický plán svého vůdce stran Sedmnácti bohů.

Konečně celou západní stranu náměstí zabírají prosté, leč půvabné domky Diaspory pouštních elfů. Ze zbylých tří stran a podél severní části Jezerní ulice je Diaspora oběhnána vysokou zdí – pouštní elfové se kromě učitelů z Univerzity s nikým příliš nestýkají. Poslední dobou se Diaspora stala několikrát terčem rasistických útoků rozrušených měšťanů, kteří elfům přičítají vinu za dlouhodobý úpadek.

✂ Provokace proti elfům, jakož i řada jiných nepříjemností, jsou dílem agentů z řad Kharových Nočních stínů. Vzhledem k jeho mocenským zájmům je stabilita, vzájemná tolerance a spokojenost to poslední, co může v Rilundu potřebovat.

☞ Na ostrově na okraji umělého jezera, stranou od všech obydlených částí, nachází se proslulá, z mohutných kvádrů zbudovaná a z části i do skály tesaaná Laboratoř. Pokud na její věži vlaje černá vlajka, je na ostrov přístup přísně zakázán. Toto opatření rozhodně není žádnou přehnanou opatřností. Laboratoř od svého založení vylétla do povětří již nescetněkrát, jen kompletní rekonstrukce pamatuje čtyři, poslední před pouhými pár léty.

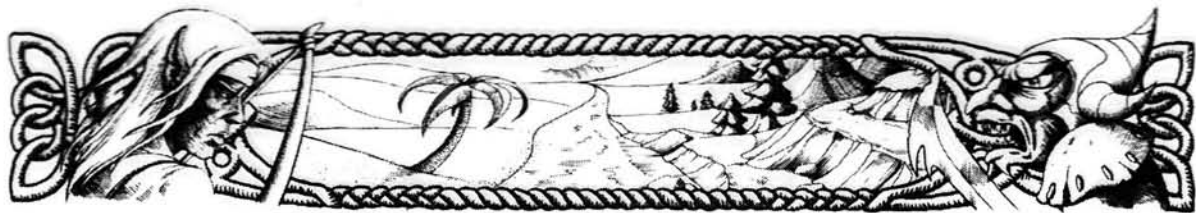
☞ Podél pobřeží je rozmístěno pět menších kamenných věží, které zabraňují divoké magii uniknout z ostrova. Jejich vedlejším účinkem je značná pravděpodobnost toho, že se kouzla sesílaná postavami budou na pobřeží chovat jinak než obvykle.

Y'kujata pohlédl na mne a pak svým prstem, z něž odkapávala prokletá voda, ukázal na věž. A v té věži se líhla pračí mláďata, krásná a milá. Náhle však jedno z nich vyrostlo do obludné velikosti, usmrtilo své sourozence a jalo se věž rozklouvat. Od jeho zobanu odlétaly jiskry ohnivé i sliny jedové a přidávali se k dluhým zkázy doprovázeny Y'kujatovým smíchem. E'awan mne chytil za rameno, zavrtěl hlavou a odešel.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů

✂ Pokud se nějaký dobrodruh zaplete do větších nepříjemností a putuje za mříže Rilondské šatlavy, může mu občas z vězení pomoci ochota zúčastnit se jako ostražka nějakého zvlášť nebezpečného experimentu v těchto laboratořích. Řada i těch zkušenějších však takovou nabídku dobře promyslí – nezamýšlená teleportace bazilišků, vývernů či povstání nižších nemrtvých v podzemí laboratoří je naprosto rutinní záležitostí – a ve vězení vlastně není ve srovnání s tím až tak zle.

Nejznámějším podnikem Univerzitní čtvrti je vinárna „U Grimoáru“, oblíbené místo neformálních učených dis-



putací, pro každého začínajícího adepta magie jako stvořeně, pro všechny studenty víceméně povinné.

☞ Vináma patří poměrně známé rilondské postavičce, čaroději Kalianovi, kterého vyučování na univerzitě a neustálé narážky některých konzervativnějších kolegů („Považte! On si ani nezměnil jméno přidáním magického X. Taková neucta k tradicím!!!“) znudily natolik, že zanechal profesury a založil si vinárnu. To ovšem neznamená, že zanechal magie docela. Naopak, je uznávaným expertem přes paralyzující kouzla a různá přičarování oslích uší a prasečích vypáků, takže značně ušetří na vyhazovačích a přesto se jeho podniků všichni výtržníci vyhýbají velikým obloukem. Za drobnou výpomoc při provozu a uklidu je pak občas ochoten některému sympatickému studentíkovi pár jednodušších, ale pepných zaklínadel „pro život“ prozradit.

Za zmínku ještě stojí „Čajovna“ v jedné z prvních uliček Diaspory, hned za Univerzitním náměstím, kterou tu i tam navštíví sama představená elfí diaspora S'waya a která měla tu čest pohostit již dvakrát i proslulou M'biyu. Rozvážené ticho v těchto místech velmi kontrastuje s rušnými hostinci v jiných částech města.

Chudinská čtvrť

Prostor mezi západními hradbami, hřbitovem, špitálem a ohřím řeky Y'b obývají ti nejchudší z nejchudších – námezdní nosiči, dělníci v přístavu a rodiny námořníků.

Široký prostor před hradbami je rušným tržištěm, seřaděním formanských vozů i ulicí zároveň. Na jihu je lemován městskou strážnicí, pranýřem a šatlavou, na severu vede směrem do Zámostí Dřevěný most, na západě se nachází chudobinec a městský hřbitov, prý postavený na základech jakéhosi staršího pohřebiště, ze kterého se ovšem zachovala pouze malá kaple, nově zasvěcená bohyni Mauril. Jak vidno, jsou zde hlavně ty méně populární instituce.

☞ Městská stráž si občas nechce špinit ruce a na některé nebezpečnější akce najímá party dobrodruhů. V nejbídnější části čtvrti, hned za hřbitovem, se totiž občas skrývají vyvrhelové nejhrubšího zrna.

☞ Před několika léty, zrovna v době největšího úpadku, byly k veliké hrůze na hřbitově nalezeny rozhrabané čerstvé hroby s rozsápanými mrtvolami. Poté, co se malá skupinka nezkušených dobrodruhů nevrátila, byl najat skutečný profesionál a potvrdila se nejhorší podezření. Na hřbitově řádili v okolí hrobky Erwina Staršího tři graveři. Zda povstali sami od sebe, jak tvrdí některé spisky na toto téma, nebo zde skutečně prováděl své temné praktiky nějaký nekromant, to se nepodařilo zjistit, zlé jazykové pomlouvají pouštní elfy. To bude ovšem nejspíše hanebná lež, neboť k nekromancii by se pouštní elfové dost těžko snížili. Od té doby se nic nestalo, nicméně se stát opět může a stopy mohou vést dost daleko, třeba až na samý jih provincie.

☞ Jednou z nejznámějších, ale také nejtajemnějších záhad města, je jistý duch, který občas bloudí po Starém hřbitově a podél řeky. První osadníci z něj byli nejdříve polo mrtví hrůzou, když ale zjistili, že vlastně kromě smutného kvílení nic nedělá, přestali si jej všimat. Říká se, že takové duchové většinou souvisí s nějakou kletbou nebo nešťastnou událostí. Přes usilovné pátrání, do kterého se zapojili i učenci z Univerzity, se ovšem ani v nejstarších kronikách nic nenašlo. To samozřejmě neznamená, že se to nemůže podařit právě družině.

Křčma „U Dřevěného mostu“, jedna z nejlidovějších v celém Rilundu, je často počtena dobrodruhy, cestujícími směr Rychlé duny nebo Údolí Drahokamů. Pokud stojíte o to připojit se k některé z výprav nebo jenom naslouchat fantastickým historkám, je tohle to pravé místo.

Jiná hospoda, „U Starý škeble“, přímo nad řekou u hradeb, je nejoblíbenějším místem všech námořníků a historkami se to taky jen hemží. Hraje se tam drsný karban a ne jeden hloupý dobrodruh tam nechal již celý měsíc, strhla se nejedna rvačka a v zádech skončil ne jeden nůž.

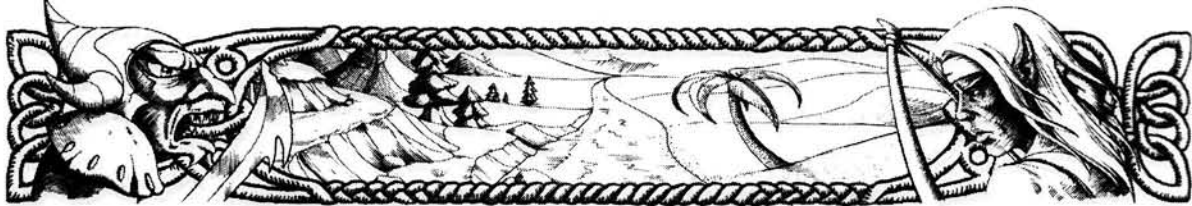
☞ Do hospod v této čtvrti občas zajde někdo, kdo potřebuje nutně ostré hochy na moře nebo do Rychlých dun. Kdo se ovšem tady nechá najmout na nějakou akci, může si být jist, že jde opravdu do tuhého.

Zámosti

Zámostí, i když se ještě formálně počítá ke městu Rilond, má již svůj značně specifický ráz a vyhlíží spíše jako samostatná větší vesnice. Všechny důležitější budovy jsou soustředěny v okolí dřevěného mostu. Patří k nim Vysoký Úřad Správce Zemských desek Nové Danérie a podřízených Provincii (příliš vznešený název pro budovu, kde takřka neustále probíhají urputné hádky šlechticů o meze mezi lény), nákladní přístav s rozsáhlými skladišti, několik sýpek a řadu vodních mlýnů podél vedlejšího ramene řeky Y'b.

Zbytek čtvrti tvoří volně zemědělské usedlosti s nádhernými zahradami, pospojované zavlažovacími kanály, které směrem na sever přecházejí do nedohledných polí, sadů a pastvin, patřících již ke knížectví Čerevskému, toho času pod správou zcestovalé lady Licie, původem z Východní dálavy. Na malém kopci, přímo nad zálivem, si své luxusní domy postavilo pár bohatších sedláků.

☞ Zde je ideální místo pro výsledněnou činnost, jak v duchu námezdním, tak podnikatelském. Je možné si koupit malý statek, je možné pracovat na poli nebo v nákladním přístavu a nikdo se nikoho neptá, odkud je a co zde pohledává. Také berní úředníci sem zajdou méně často, než do jiných částí města.



Vzorová část Rilondu

Okolí Univerzitního náměstí

Následuje krátký popis okolí Univerzitního náměstí, v jehož prostoru se odehrává úvodní epizoda vzorového dobrodružství (tam naleznete i příslušnou mapku). Tento popis je zprávně informací uvedených v **Hlavním modulu** v kapitole Poušť a slouží především jako kulisa k dosažení větší reality úvodní části tohoto dobrodružství. Může být také použit, či odkazován dalšími dobrodružstvími, které se této oblasti budou týkat, a je také jakousi ukázkou, jak je možné rozvést jednotlivé bloky na hlavní mapce Rilondu do větší podrobnosti pro účely požadované konkrétními dobrodružstvími. K tomuto popisu celkem organicky patří ještě popis CP čaroděje Kaliana, nejznámější postavky z okolí Univerzity. Na Kaliana zde narazí téměř každý, kdo o Univerzitu byť jenom zavadí – přinejmenším za výčepním pultem proslulé vinárny „U Grimoáru“.

Vstup do Diaspory

Elfi Diaspora je od zbytku města oddělena asi třímetrovou cihlovou zdí, ve které se nacházejí pouze čtyři branky. Dvě z těchto branek se nacházejí v okolí Univerzity. První z nich ústí přímo na Univerzitní náměstí a druhá přes Ulici Ke Konventu pokračuje jako Grimoárka. Obě branky se úderem osmé zavírají a teprve s pátou hodinou ranní opět otevírají. V tomto nečiní elfové žádné výjimky, a to dokonce ani v den majáles. Na lidské noční zábavy totiž shlížejí s určitým despektem – normální elf přece chodí brzo spát a brzo vstává, aby mohl s čistou hlavou vykonávat modlitby a meditace.

Uvnitř Diaspory se obě uličky setkávají na malém náměstíčku s kašnou, kde se nachází proslulá Čajovna. Prostá velká bílá budova ukrývá na svém dvorku desítky drobných podloublíčků se sedátkem a stolečkem, u nichž popijí svůj šálek mátového čaje studenti a podobné postavičky. Zadní místnosti patří rovněž čajovně, ale platí takový zvyk, že si tam mohou nerušeně řešit své problémy pouštíni elfové z Diaspory. Jen občas a po předchozí domluvě se tam scházejí představitelé elfů se svými lidskými přáteli.

Narušitelé pořádku v Diaspoře utrpí poměrně důrazný vyhozov, což je mezi Rilondskými starousedlíky dost dobře známo. Jenom občas a to pouze u nezkušených dobrodruhů se objeví tak trestuhodná neznalost. PJ udělá nejlépe, když toto družině ústí nějaké epizodní postavy hned zraje vysvětlí. Jinak by totiž ztracenou důvěru pouštinių elfů jen těžko opět získávali.

Kapitula

Prostá dvoupatrová budova Kapituly, postavená do tvaru písmene C s průčelím k náměstí tvoří srdce celé univerzity. Střední blok zaujímá skoro celý hlavní schodiště a Aula, obrovská místnost, určená především ke slavnostním shromážděním. V obou krajních blocích mají své pracovny jednak Arcimistr, jednak těch pár úředníků, které Univerzita zaměstnává, aby udržela v chodu běžné záležitosti. Výuky se zde mnoho nekoná, ta probíhá především přímo na jednotlivých kolejích. Mezi oběma křídly se nachází malý parčík, skrze který je Kapitula pří-

stupná i ze zadní uličky, nazývané Ke svahu. Míneň je zde svah směrem ke zdem Konventu.

Přístup do Kapituly není zcela jednoduchá záležitost. Předně je Kapitula většinou zavřená, s výjimkou slavnostních shromáždění, velkých přednášek pro širší veřejnost a úředních hodin po celý den každou středu. Těch pár Mistrů a Arcimistrů, kteří tam bádají, chodí zadním vchodem a oba vchody pak přísně hlídá městská garda. Takže je nutné si vymyslet opravdu pádný důvod, aby byl člověk k některému z mistrů vpuštěn. Přeci jen se totiž na Univerzitě nachází vždy pár artefaktů, po kterých by někdo mohl zatoužit a magické alarmy všechno nikdy neuhlídají.

Druhým problémem je zde přísně dodržovaný bonton, který velí nevstupovat na univerzitní půdu se zbraní, přičemž zbraní se zde míní i tesák nebo krátký meč. Porušení této zásady znamená kromě okamžitého vyhazovu městskou gardou faux-pas nejhrubšího zrna a výraznou ztrátu důvěry všech, kteří mají se statutem Univerzity něco společného.

Univerzitní knihovna

Univerzitní knihovna, stojící hned vedle Kapituly, je této stylově velice podobná. Odlišují ji pouze rohové věžičky, používané jako sólo studovny. Budovy jsou koncipovány do písmene O, hlavní příjezd na nádvoří knihovny vede z úzké uličky mezi ní a Kapitulou, nazývané prostě Knihovni. Z ústřední haly, bohatě zdobené sochami známých mudrců vedou široké schody do vyšších pater. Oběma bočními křídly se po obou patrech táhnou široké chodby, spojující jednotlivé studovny. Zadní trakt knihovny je oddělen, přístup do něj je pouze ze dvorku. Tato část obsahuje důležité a veřejnosti nepřístupné svítky a knihy a je poměrně přísně střežena jak městskou gardou, tak magickými pas-tmi.

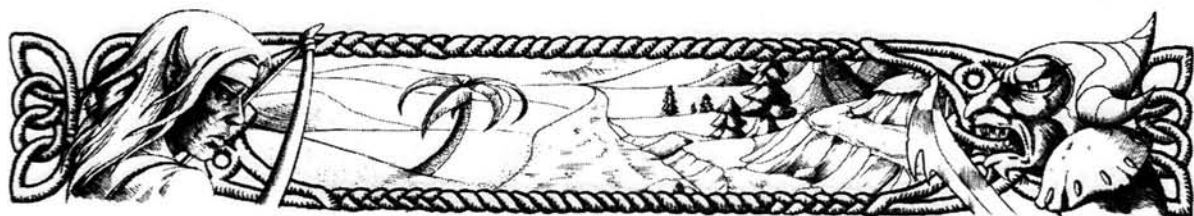
Do zbytku knihovny má přístup každý student a členové všech významnějších řádů a nebývá problém získat povolení ke vstupu ani pro většinu přespolních čarodějů a učenců včetně jejich doprovodu. Špinavá nebo agresivně se chovající družina samozřejmě vpuštěna nebude. Povinnost odložit všechny zbraně platí pochopitelně i zde.

Koleje

Prostor za Kapitulou a Knihovnou, ohraničený ulicemi Jezerní, Pod Divadlem a Ke svahu a břehem Umělého jezera je vyplněn jednotlivými kolejemi, rozhozenými po malebném parku mezi prastarými stromy, které architekti citlivě zachovali. Kolej je ke dvěma desítkám, každá přísluší vedení určitého Mistra. Zde studenti žijí i studují. Většina kolejí jsou poměrně malé stavby, odpovídající dvěma či třem měšťanským domům, kromě nejstarší bakalářské koleje Thalionovy, která stojí hned za Kapitulou a Knihovnou. Nepsané pravidlo říká, že čím magičtější obor, tím blíže stojí kolej k jezeru. Na samém břehu jezera, na konci ulice Jezerní, se nachází přístav, odkud se učenci přeplovají do Laboratoře na ostrově ke zvlášť nebezpečným pokusům. Celý prostor kolejí je oplocen vkusným kovovým plotem, který se díky svým bodcům docela obtížně přelézá.

V areálu kolejí platí identická pravidla, jako v ostatních prostorech Univerzity. Záměrem stavitelů plotu bylo dosáhnout určité ochrany studentů od nejrůznějších poku-





šení. Jelikož jsou ale studenti ve všech světech cháska vynalézavá, nachází se v plotě několik tajných vchodů, které umožňují nočním ptákům vcházet a vycházet z areálu bez nutnosti projít podchodem v Bakalářské koleji nebo u Přístavu, kde by občas museli něco vysvětlovat (to platí především pro mladší – bakaláře), pokud by toho ve svém stavu byli vůbec schopni. Někteří Mistři o vchodech v plotě dokonce ví, ale mlčky je tolerují a někdy i sami využívají. I mágové a učenci jsou jen lidé. Horší je, že jich občas už využil i šikovný zloděj – naštěstí jsou nejdůležitější artefakty a aparatury pod zámek v Kapitule.

Kláster Učence

Komplex kláštera řádu Učence na východní straně náměstí je jedním z nejhezčích koutů této části města. Z Univerzitního náměstí lze vejít buď přímo do chrámu Učence nebo vstoupit do Ambitů a do zahrady. Vchod do chrámu Učence – velika a bohatě zdobená brána – se nachází přímo uprostřed, vstupy do Ambitů jsou po obou stranách – Ambity obklopují celý chrám. Za chrámem se nachází malá zahrada s fontánou a zadní část celého komplexu tvoří samotný klášter, veřejnosti většinou nepřístupný. Ambity a Zahrada jsou naopak velice oblíbené, jak k uklidňujícím procházkám, tak k pohovorům, jejichž obsah není určen nezvaným.

Samotný chrám Učence je jednou z největších staveb ve městě. Na straně přiléhající k náměstí jej zdobí štíhlá věž – jedna z dominant města a na druhém konci hlavní chrámové lodi nad hlavním oltářem druhá, menší věžička. Díky obrovským oknům, dílem i střešním, je celý prostor chrámu překvapivě světlý. Výzdoba chrámu je velmi prostá, nad kněžištěm se tyčí jediná velika socha učence z šedého mramoru. Chrám je po celý den otevřen, všem k dispozici k modlitbám a k tichému rozjímání.

Vstup do kláštera za účelem pohovoru s některým z kněží není zcela samozřejmý a zajistí jej pouze dostatečně slušný vzhled a slušné vystupování. Jinak pochopitelně nic nebrání tomu, aby si kdokoliv zašel postěžovat na osobní i veřejné problémy nebo požádat o radu. Jedinou výjimkou, kdy jsou řešeny pouze nejnaléhavější případy je takzvaná klausura, při které se kněží i mniši věnují po celý den speciálním cvičením. Ta se koná jednou týdně a o některých zvláštních svátcích.

Chrám Panny

Na rohu ulice Jezerní se nachází Chrám Panny. Hlavní chrámová prostora je kruhová, krytá obrovskou kopulí, která na straně vzdálenější od náměstí přechází ve tři menší. Na straně přilehlé k náměstí zdobí chrám dvě masivní věže, další z dominant města. Výzdoba chrámu je podobně prostá, jako je tomu u chrámu Učence. V každé z menších zadních kupolí stojí socha jedné z podob Bohyně, hlavní chrámová loď je zdobena převážně květinovými motivy. Okolo chrámu jsou nasázeny štíhlé palmy.

Tak jako jsou bohoslužby v chrámu Učence navštěvovány především kvůli překrásným kázáním, je chrám Panny proslulý zpěvy dívčích sborů, konaných nejméně jednou za alden. Někdy se říká, že již jenom tento samotný zpěv má léčivé účinky. Mimo dobu obřadů je chrám rovněž otevřen k tichému rozjímání a k meditacím. Většinou je

zde přítomna jedna nebo více novicек, které jednak poklízejí chrám, jednak občas rozdávají u zadního vchodu do ulice Špitálské milodary potřebným.

Chrámová škola

Vedle chrámu Panny se na Univerzitním náměstí nachází ještě chrámová škola. Jedná se vlastně o dvě budovy, těsně u sebe, oddělené slepou uličkou, vedoucí z náměstí. Tato škola pro nejmenší Rilondáčky a Rilondáčky se nachází ve společné správě obou řádů. Kněží učence se starají o chlapce a kněžky Panny o děvčata. Po šest let se zde děti učí základům psaní, čtení, počítání a základům katechismu. Ve městě jsou celkem dvě školy tohoto typu. Eldebranská, kde vychovávají pouze chlapce a tato smíšená.

Zabradý Esteliny

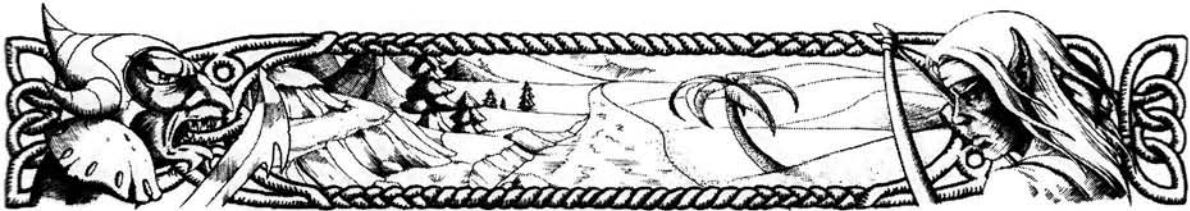
Hned první ulička, odbočující napravo z Jezerní na sever od Univerzitního náměstí se jmenuje příznačně Špitálská. Celý velký blok staveb nad ní patří řádu kněžek Panny a skládá se z kláštera Panny (západní část), městské nemocnice st. Panny a ze zahrad Esteliny (východní část). Hlavní část kláštera, prostá třípatrová budova, zdobí svým průčelím východní stranu Jezerní ulice, největší část nemocničních budov je volně rozprášená v zahradách, plných léčivých bylin. Od Špitálské ulice a Pouštní Třidy jsou zahrady odděleny masivní třímetrovou zdí, která je pouze na rohu malého náměstíčka Za šatlavou přerušena malou zadní brankou a malebnou budovou nejznámější lékárny ve městě.

Pořnec v klášteře Panny, míněna je samozřejmě především ta zdravotnická, je poskytnuta v podstatě každému, i kdyby byl nevím jak špinavý, zanedbaný a zpustlý. To už je posláním služebnic Panny a ony se jej zhošťují s nebyvalou péčí. Zatímco však osoby zanedbané a pochybné jsou hned, jak se trochu spraví, slušně vypraveny za nemocniční zeď, osobám důvěryhodným je často umožněna rozsáhlejší rekonvalescence, pokud dodržují některá základní pravidla.

K takovým patří zejména pravidla slušného chování, hygieny a galantního chování k ženám. Většina služebnic Panny se zamýšlí po určité době vdát a tak galantní nabídku k počestné schůzce od slušného mladého muže rozhodně neodmítnou. Ostatně po celém Rilundu se ne nadarmo povídá, že děvče, vychované v klášteře Panny, to je partie k pohledání. Co ovšem většina z těchto děvčat naprosto nezamýšlí, je strávit celý život péčí o nezvedené potomstvo prvního dobrodruha, který se na ně vrhne hned, jak jej dostanou z nejhoršího. Další známou pravdou je, že kněžky Panny jsou zhusta velice bystré (a taky malinko drbný) a tak máloco unikne jejich sluchu.

Park a Amfiteátr

Na východním svahu návrší, na němž stojí opuštěný Konvent, se rozkládá příjemný park, velmi oblíbené místo, kde studenti tráví svůj volný čas. Park se táhne podél zdi Konventu až k Umělému jezeru, v blízkosti Kolejí se nachází Amfiteátr, divadlo pod otevřeným nebem, které pojme až 1000 diváků. Dříve se zde konala veřejná klání řádu Eldebranských rytířů. Půllukrové hlediště se táhne vysoko do svahu, jeviště se nachází zhruba na úrovni Kolejí. Na sever od hlediště je malá fontánka a okolo



ní jsou po většinu času rozloženy přes uličku lavice, patřící k hospodě U Tří Kotlíků. A většinou tam také tři kotlíky skutečně stojí: s tadžinem, s kuskusem a s polévkou.

Zabrádky a Vinárna U Grimoáru

Proslavená vinárna „U Grimoáru“ se nachází ve dvoře jednoho z domů v Zahrádkách. Vstupuje se do ní z ulice Ke svahu, průjezdem hned druhého domu od rohu ulice Jezerní. K vinárně patří celé přízemí domu, členitý sklípek i rozsáhlá zahrada, kterou stíní břečtan a víno, proucí se po umně postavené konstrukci. Zařizena je stylově vyřezávanými stoly a lavicemi a přizdobena ukázkami vinařského náčiní. Její majitel i zakladatel, praktický a podnikavý čaroděj Kalian ji proslavil především výborným vínem a rybími specialitami.

Ve vinárně často vypomáhá pár studentů, kteří si tak přivydělají pár drobných na živobytí a mohou se něco přiučit i v jiných oborech, než je gastronomie. Schází se zde neformálně většina Rilondské intelektuální elity a tak je zde většina horkých novinek známa dřív, než za zdi Kapituly. Je docela dobrý nápad se s některým z nich seznámit. Nejsou to většinou usmolení premianti, zato má většina z nich velmi podnikavého ducha, stejně jako jejich „guru“ Kalian, kterého velmi obdivují. Viz také popis CP čaroděje Kaliana.

Okolí Rilundu

Bílé útesy

Asi po třiceti mílích severním směrem uhybá náhle východní pobřeží Rilondského zálivu dobrých deset mil na severozápad a vytváří mohutný, skalnatý poloostrov, jenž končí úzkým mysem, tvořícím spolu s protějším Mysem Amber proslulou a lodím značně nebezpečnou Bílou úžinu. V těchto místech se četné skály vynořují až těsně pod hladinu a jsou velmi nebezpečné i velmi zkušeným námořníkům. Kvůli ochraně lodí před tímto nebezpečím zde byl ještě za časů Eldebranských rytířů postaven na nejzazším výběžku Bílých útesů kamenný maják a malé skladiště. Obě budovy jsou precizní bytelná díla trpaslíků z Kwesaru a zub času je zatím nestihl nijak poznamenat. O něco později vyrostla v údolí u ústí blízkého Železného potoka malá rybářská vesnice a její obyvatelé dostali maják na starost. Své pověření berou s velikou stavovskou hrdostí, zvláště pak nový rychtář.

Okolo vesnice vede jedna z nejznámějších cest ve směru Kraz. Pár kilometrů před Bílými útesy cesta uhybá z pobřeží do Zelanských vrchů, kde pokračuje přes malebnou náhorní plošinu – oblíbené odpočívadlo většiny povozů. Dále na sever se cesta proplétá úzkým průsmykem a na nejsevernějším konci Bílého mysu překonává po vratkém a nebezpečném dřevěném mostu (rovněž udržovaném obyvateli vesnice) divokou horskou říčku Gwir.

Před časem se na majáku usídlil čaroděj a před několika dny za záhadných okolností zahynul spolu s pomocníkem správce majáku. Verze o nešťastné náhodě připadá představeným Univerzity a Učencových bratří, kteří s ním

měli přátelské styky, velmi podezřelá. Městská správa se proto rozhodla najmout spolehlivou družinu, která by okolnosti záhadné smrti čaroděje důkladně prozkoumala.

Železná hora

Nad výše zmíněnou náhorní planinou se na jejím východním okraji do výšky takřka 700 metrů tyčí Železná hora – jeden z nejvyšších vrcholů v Severních Zelanských vrších (a ostatně jeden z mála, které přesahují 400 metrů). Vrchol Železné hory je skalnatý a neschůdný, a tak není divu, že si zde zlámal vaz ne jeden rilondský mladík, který se chtěl předvést před svou dívkou nebo uzavřel nějakou pochybnou hospodskou sázku.

Po jižní straně Železné hory se proti proudu Železného potoka (téhož, který ústí dole do zálivu v rybářské vesnici), hluboko do hlavního hřebene Zelanských vrchů, zařezává průsmyk. Kam přesně vede, nikdo neví. Již po dvaceti mílích je jeho hlavní tah takřka neprůchodný, ale neschůdné vedlejší odbočky zatím nikdo pořádně neprozkoumal.

Asi deset kilometrů východně od náhorní planiny sídlí v nedávno objevené arvedanské pevnůstce asi třicetičlenná skupina vojáků, které velí mladý a poměrně ambiciózní stopař Radomír. Vojáky sem vyslal markrabě, který se podle některých starých map domnívá, že právě tady se skrývá ztracená cesta na druhou stranu Zelanských vrchů, která by měla vést někam k Železným dolům, nejspíše přes průsmyk Stínů. Strategický význam takové cesty je očividný, nehledě na to, že se skupině podařilo nedávno zadržet dva pašeráky s nákladem lintiru. Tato událost učinila mnohá podezření daleko pravděpodobnějšími.

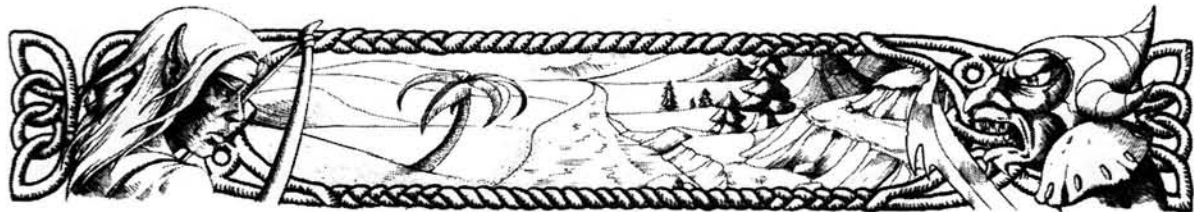
Zde je celkem jasná příležitost pro dobrodruhy. Zvláště silní a v boji zakalení muži, jakož i bystrí stopaři jsou v řadách průzkumníků vítáni, nicméně schopným kouzelníkem Radomír jistě rovněž nepohrdne – ostatně jednoho takového již v řadách jednotky zaměstnává a zatím se mu velice osvědčuje.

Přihodit se může ledacos, od přímé srážky s bandou pašeráků, nebezpečně bojujících zákeřnými zbraněmi, přes tičné vystopování a průzkum jednoho z jejich doupat až po nečekané objevení zapomenutého kousku arvedanského podzemí.

Mlžné údolí

Asi deset mil jižně od Bílých útesů se do Rilondského zálivu vlévá další říčka, zvaná Mlžná, nejspíše podle hustých oblaků mlhy, kterým činí bůhvíproč problém se rozptýlit právě v přilehlých údolích. Údolí sama se táhnou hluboko do hlavního hřebene Zelanských vrchů a někteří se domnívají, že tudy vedou zapomenuté cesty až na druhou stranu hor, do Dálav a k pramenům Martenovy řeky, což je v podstatě pravda. O Mlžném údolí existuje řada hrozných pověstí, týkajících se nejnebezpečnějších přízraků, a tak se mu každý raději zdaleka vyhne.





Specifik Mlžného údolí a pověstí okolo něj bohatě využívá velice nebezpečný pašerácký gang vedený agentem Pavučiny přezdívaným Pilka, který zde má svou hlavní základnu. Gang je vysoce profesionální, ostatní pašeráci, kteří chodí přes Železný průsmyk, jsou oproti němu uboží břídlíkové. Na druhou stranu vrchů se vozí víno, olivový olej a do Rilundu často i surový lintir a jiné magické předměty. O existenci gangu něco tuší tajné služby Danérie i Almendoru, jakož i Orlí poutníci, vypátrat se je zatím ovšem nikomu nepovedlo. Co už ovšem nevědí ani tajné služby je fakt, že Pilka hraje roli dvojího agenta a ve skutečnosti slouží svému hlavnímu chlebozárci Kharovi, který se i tímto způsobem snaží zasévat potíže, kde se dá. Z výnosů pašeráckého gangu, přepíraných přes některé zkorumpované členy Erinské gildy, financuje své podsvětí v Rilundu. Jakousi stopu zachytili před časem Orlí poutníci – ti ovšem zatím pouze vyčkáávají, jak se věci vybarví.

Stinné údolí

Třetím největším vodním tokem, ústícím do Rilondského zálivu je Stinná. Tato říčka protéká na své pouti Zelanskými vrchy rozsáhlým a členitým údolím, jehož hlavní větev se proti jejímu proudu postupně stáčí k jihovýchodu. U jejího ústí se na pobřeží kousek od cesty mezi Rilondem a Krazem nachází malá vesnička asi tak o sedmdesáti duších, věnující se převážně rybolovu.

Kousek proti proudu říčky Stinné, 15 kilometrů od pobřeží, se nachází na soutoku Stinné s jinou menší říčkou ze severovýchodu další malá vesnička čítající padesát obyvatel. Navenek je to obyčejná pastevecká osada – v okolí se na slunných stráních nachází několik nádherných luk, na kterých se pasou pečlivě obhospodařované ovečky. Málokdo ovšem tuší, že se v téhle nenápadné vísce ukrývá jedna z nejlepších druidských škol v celých Zelanských vrších.

Druidskou školu vede zkušený starý druid Mistr Jalovec se svým oblíbeným žákem Lipkou, mimochodem starý známý s většinou členů Univerzitní Kapituly a Velekněžské rady, občas přizývaný i k jejich poradám. Kromě nepřekonatelného umění stopařského a vynikající schopnosti orientace se jeho žáci poučí také o chovu ovcí a o léčivých bylinách. Chlapci se scházejí ke studiu pouze o víkendů na Kruhu Zelanů.

Nad soutokem Stinné se Zelanským potokem se Stinné údolí členitě větví do mnoha malých údolí. Zelanský potok stéká klikatě mezi loukami z Mlžného hřebene a říčka Stinná se proti svému proudu stáčí pomalu na jihovýchod. Směrem z jihu i z východu do ní stékají jednotlivými údolími desítky malých potoků. Tato obyčejnými smrtelníky neprobádaná oblast pak ukrývá mnohá drobná tajemství.

Již zmíněný Kruh Zelanů se nachází v jednom z nejzářších a nejižnějších postranních údolí. Od okolí jej neodlišuje takřka nic, jen kruh devíti velmi starých stromů na malém návrší, odkud je překrásný výhled na celé údolí. Místo je přístupné pouze nenápadnou stezkou mlázím,

kterou obyčejný smrtelník skoro nemá šanci najít. Místo je požehnané z velmi dávných dob, kdy se zde před útočícími skřety ukrýla a zachránila velká skupina Arvedanů, prchajících na sever. Od toho času se tady objevují dcery lesa a o každý z požehnaných stromů se stará dryáda. Od těchto bytostí se druidové dozvídají různá drobná moudra.

Pramen říčky Stinné vyteká ze skály asi dvacet mil od pobřeží a než se začne klikatit lesními údolími, padá nejdříve do malé, křišťálově průzračné tůňky. Také toto místo je druidy velice uctíváno, především pro značné léčivé schopnosti pramene.

Píščina (Předhradí)

Ještě než se východní pobřeží zálivu stočí severním směrem, vytváří ladné ohbí zdeli několika kilometrů. Jemný písek, který sem po staletí naplavlují řeka Duren, dal tomuto místu jeho dnešní název – Píščina. Kromě překrásných písčinych pláží se zde na okraji Zelanských vrchů (které v těchto místech sahají až skoro k moři) nachází malá vinařská osada. Zdejší víno sice nemá zdaleka takovou pověst jako například víno mučanské, ale je o to levnější, a tak ho odsud bere většina méně prestižních Rilondských podniků.

Zdejší zastrčený a málo známý sklípek je často využíván jako místo k důvěrným rozhovorům, a utajeným jednáním, které nemají slyšet nepovolané uši. Konají se zde například neoficiální zasedání kapituly, ke kterým přichází s hlasem poradním i druid Jalovec.

Pevnost Brod

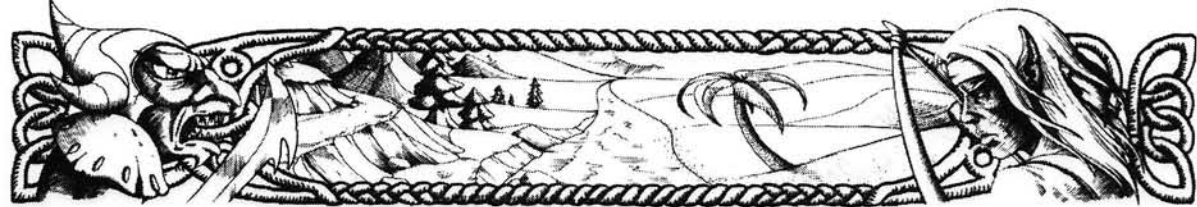
Jak už bylo řečeno, postavili Eldebranští rytíři po slavné bitvě v Meziříčí v okolí Rilundu několik solidních pevností, pro případ dalšího útoku z jihu. Konkrétně tato pevnost chrání strategický brod na dolním toku řeky Y'b asi deset mil jihozápadně od Rilundu a znemožňuje případným útočníkům obejít Meziříčí a vpadnout přímo do Zámostí.

Po odebrání provincie řádu předali Eldebranští rytíři tuto pevnost druhorozenému synovi knížete Vuka, Talovi Čerevovi, který dostal lénem převážnou část Zámostí. Ten ovšem jako skalní dobrodruh nijak zvlášť nestál o to zdejší panství řídit, a tak ustanovil jeho správkyní Licii, ve vedení usedlostí a hospodářství zběhlou ženu původem z Východní dálavy. Na základě dohody s Urozeným sněmem zde Čerevové udržují jistou vojenskou hotovost, ale zbytek poměrně rozsáhlé pevnosti je dnes využíván k jiným účelům.

Lady Licie výrazně sympatizuje s Orlími poutníky, a tak se pevnost Brod stala jejich hlavním ústředím v celé oblasti Západní dálavy. Sympatie jsou vzhledem k postojí drtivě většiny členů Urozeného sněmu dobře utajovány, o aktivitách Orlích poutníků v oblasti ví jen pár zasvěcenců z okruhu Univerzity.

Nad brodem se nachází malý přístav, spíše pro lehké lodě typu mwuto. Celý dolní tok Y'bu je velmi mělký a kla-





sické kupecké lodě neprojedou vůbec. Za přijatelný poplatek se odtud mohou cestovatelé dopravit až do vesnice Oázky pod peřejemi M'garra, opačným směrem putují některé suroviny, těžené na okraji pouště. Dále proti proudu už není Y'b splavný vůbec.

☞ Pevnost Brod je proslulá ještě jednou zvláštností. Jak známo, jsou ediktem Urozeného sněmu v Rilundu a do pěti mil okolo zakázány všechny hazardní hry. Pevnost Brod této podmínce naštěstí již nevyhovuje, a tak zde Licia nechala zřídit rozsáhlé kasino a pořádnou hospodu. Morální pochybnost hazardu, která by jinak každého Orlího poutníka od něčeho takového spolehlivě odradila, je v tomto případě vyvažována cenou takto získaných informací a kontaktů.

Pevnosti Dva bratři

Na malých návrších asi deset mil jižně od Rilundu se tyčí dvě mohutné pevnosti. Obě byly postaveny na troskách starších staveb nad řekou Duren Eldebranskými rytíři. Jejich smyslem bylo zadržet hlavní nápor jakéhokoliv dalšího útoku skřetů do příchodu posil a později případně sloužit jako strategická základna pro výpady na jih.

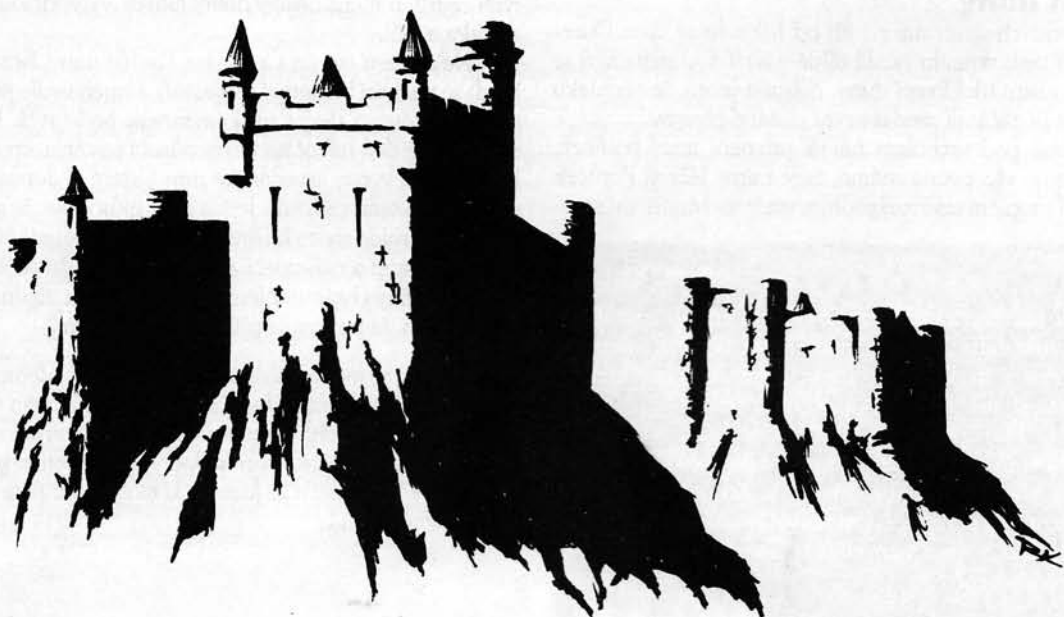
☞ Pevnosti zde stály již za časů Rubiského Arvedanského knížectví a držely se i tehdy z jihu proti postupujícím skřetům neuvěřitelně dlouho. Do dnešních časů se zachovalo rozsáhlé podzemí pod nimi a tajná chodba pod řekou, spojující obě stavby. Podzemí není dosud podrobně prozkoumáno – a jelikož z něj nikdy nevylezla žádná nebezpečná příšera, nebyl ani zájem jej nějak zvlášť zkoumat.

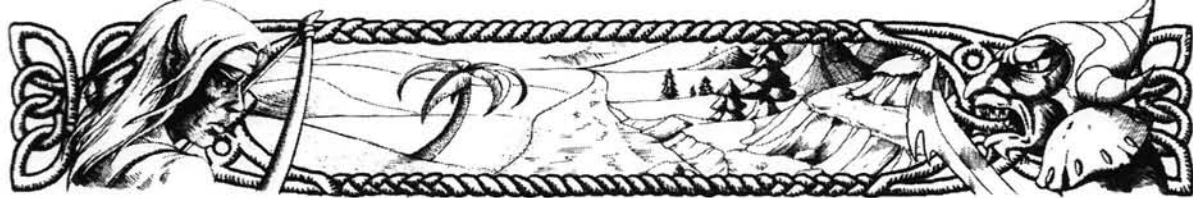
☞ Na průzkum podzemí se však přece jen v nejbližší době chystá Rád Eldebranských rytířů najmout několik družin. V derteonském podzemí byly totiž objeveny jisté dokumenty z dávných dob, které naznačují, že by takový průzkum mohl přinést spoustu cenných informací, neřkuli starých a vzácných arvedanských artefaktů.

Obě pevnosti i s malým okolím patří řádu Eldebranských rytířů dodnes. Když Urozený sněm vyhlásil edikt o odebrání provincie Rytířům, došlo po vleklém vyjednávání obou stran k určitému kompromisu. Rytířům zůstaly obě pevnosti nad Durenem, říční přístav a výsostné území v okruhu jedné míle kolem. Na oplátku se řád zavázal udržovat zde určitou stálou hotovost a poskytovat některé další služby.

Nejdůležitější z těchto služeb je říční doprava. Přístav, vybudovaný za dob největšího rozkvětu provincie, pojme až čtyři desítky říčních lodí. Okolo něj jsou rozsáhlá skladiště. Z mnoha celkem zřejmých důvodů je řeka Duren nejdůležitější dopravní tepnou celé provincie, a tak se Rytířům celá záležitost přes tradičně nízké mýtné značně vyplácí, nehledě na udržení nezanedbatelného vlivu v celé oblasti.

☞ Pro družinu dobrodruhů je zde velká příležitost zažít nějaké dobrodružství na vodě. Pro plavbu do nejjihnějších oblastí (katarakty a val) řád často hledá jako doprovod spolehlivé skupiny dobrodruhů. Přihodit se může leccos. Po západním břehu občas zaútočí skupinka Zylových Nočních stínů, na východním břehu zase hevreni a řeka sama na horním toku občas, zvlášť na jaře, umí taky překvapit. Do některých transportů se snaží vetřít různí





agenti, Pavučina také nespí a drobné místní intriky a šarvátky jsou na denním pořádku.

Meziříčí

Trojúhelníkovému prostoru mezi dolními toky řeky Durenu a Y'bu se říká prostě Meziříčí. Zde se odehrála ona slavná a mnohými baladami opěvovaná bitva, ve které byly, a jak se zdá – definitivně, rozdrčeny armády skřetů, které předtím dlouhá léta sužovaly tuto oblast z jihu. Místo největší řeže, kde se hlavní voj skřetů dostal do drtivého sevržení těžké Eldebranské jízdy a na pomoc přivolaných trpasličích sekerníků z Krazu, opevněných na mírném návrší, připomíná kamenný obelisk se znakem Danerie, trpaslíků a seznamem padlých šlechticů.

Na východ od obelisku, pod Konventem, se dříve nacházela hluboká trhlina, pravděpodobně památka na Velké zemětřesení. V dobách největšího rozkvětu města, po památné bitvě, ji největší stavební Mistři, povolání řádem, zatopili vodami Durenu. Tak vzniklo rozsáhlé umělé jezero, které prakticky znemožnilo jakýkoliv další útok na město z jihu, a dnes je vydatným zdrojem vody pro zavlažovací soustavy.

☞ *Družina může být pověřena ostrahou zavlažovacích systémů poté, co se někdo neznámý pokusil o sabotáž.*

V současné době je Meziříčí především zemědělskou oblastí. Podél břehů umělého jezera i dále na jih až k Prvním dunám jsou rozesety zemědělské usedlosti, pěstující především olivy, granátová jablka, citrusy a další subtropické lahůdky. Oblast patří pod přímou správu Urozeného sněmu, nemalé výnosy si zasedající šlechtici dělí prozatím rovným dílem.

První duny

Necelých deset mil na jih od Rilundu se mezi Durenem a Y'bem pomalu zvedá táhlé návrší. Od nepaměti se tomuto místu říká První duny, nejspíše proto, že nedaleko na jih se již začínají zvedat první písčné přesypy.

Těsně pod vrcholem návrší pramení malý potůček, o kterém je všeobecně známo, že je mírně léčivý. Potůček se chvíli proplétá severozápadním směrem Meziříčím a ne-

V bahnitě kaluži, temné jak nejčernější z myšlenek prokletého Y'kujaty, viděl jsem obraz E'awana. Zmítal se v strašlivých bolestech, protože činy, které provedl, jej mučili každý okamžik existence už po staletí. Jeho hlas úpěl a ruce drásali jeho tělo, až byla vidět jen bělostná kostra. Ale E'awanův hlas pořád zněl, vycházel z koslivých úst. Přiznával svou vinu, svou prudkost, své pomýlení. Odříkával je stále dokola, bez nadechnutí, a mezi jednotlivá opakování vkládal prosbu o odpuštění.

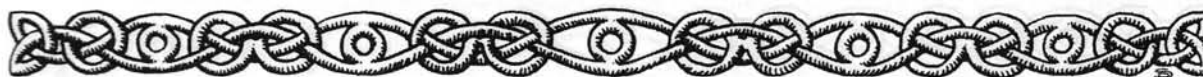
Úryvek z *Proroctví pouštních elfů*

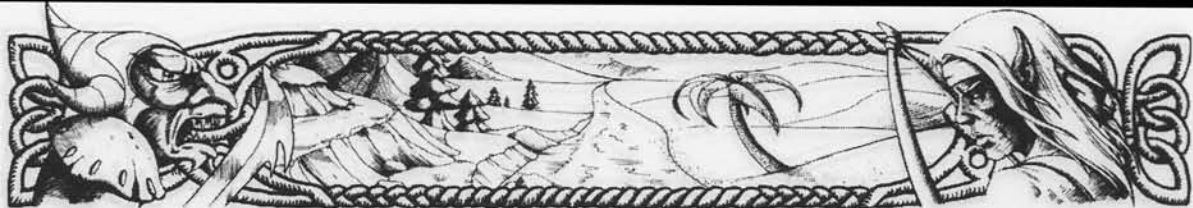


daleko Brodu pak ústí do Y'bu. Okolo pramínku se nachází na jinak kamenitým a písčitém terénu rozsáhlá oáza. Nejmalebnějším místem celé oázy je skupina několika prastarých cedrů, u nichž nějaký dobrý člověk vytvořil kamenná sedátka a stůl.

Na rozcestí (směry Čerevsko, Rychlé duny, Brod a Rilond) se nachází kamenný rozcestník a hned vedle prastarý monolit, kovová deska na kamenném podstavci. Kov je zřejmě magický, neboť na něj nepůsobí povětrnostní vlivy, jsou na něm vyryty arvedanské runy, které se doposud nepodařilo nikomu rozluštit. Jejich moc způsobuje, že na každém, kdo projde touto křížovatkou, ulpí požehnání šťastné cesty bez útrap a nebezpečí. O kus dál v poušti se nachází staré rozvaliny chrámu. Není tam v celku nic zajímavého, kromě toho, že poskytuje přístřeší poutníkům.

☞ *Chrást sám má rozsáhlé podzemí a skupince dobrodruhů se může po jeho náhodném objevení a následném prohledání podařit najít (kromě kletbou přivolaných nemrtvých) i deník kněze Arverila, který jim na Univerzitě jistě někdo rád přeloží a ze kterého si mohou dát dohromady jisté souvislosti.*





Existuje jedna stará píseň, jejíž nápis ještě zcela nezapadl do nevědomí lidí, ale slova k němu patřící se dávno ztratila až na jediný verš „moudrost kněze velká byla, však silnější byl jeho hněv“. Následky příběhu, o němž ta balada vyprávěla, nosí Asterion dodnes. Nevím, jestli nepřekroutím nějaké skutečnosti nebo nezapomenu na epizodní postavy, přece jen mi má paměť už léta neslouží tak jako dřív. Nicméně zkusím vše vypovědět tak, jak se to tehdy událo.

Kněží Arvedanů bývali váženými osobami, ctěnými pro jejich blízkost bohům, ale v rukou drželi jen malou moc. I ty nejznámější a nejnavštěvovanější chrámy zely většinou dne prázdnou, kamenné zdi téměř nezněly ozvěnou modliteb a proseb. Nezdálo se však, že by to někomu vadilo. Sedmnácti bohům nebo kněžím, jen jeden z nich toužil ovládat svůj lid. Cítil ve svém srdci, že on byl povolán zastavit vpád obávaného Khara Démona a vysvobodit Arvedany z nevědomého života. Jeho jméno bylo Arveril, což značilo pán zítřku. Už od mládí udivoval své učitele hlubokými znalostmi duchovních věcí a zdálo se, že je obdařen nevídanou moudrostí. Nikoho nepřekvapilo, že rychle a hladce postupoval v kněžském žebříčku nahoru a ve velmi útlém věku osmdesáti let se stal veleknězem v chrámu Všech Mocných stojícího nad řekou Durenu na jejím dolním toku. Přes rady starších a zkušenějších kněží se začal příliš zajímat o světské záležitosti a po kouskách stahovat moc Lordů ke svému stolci. Každý pokus o zastavení těchto snah trestal trojnásobně silnou protiakcí.

...moudrost kněze velká byla, však silnější byl jeho hněv...

Z jihu přicházely stále více znepokojivé zprávy o postupu skřetích vojsk. Rubiské knížectví se začalo vnitřně rozkládat, strach a panika zasévaly svá semena v hojné míře a sklízely bohatou úrodu. Arveril v tom spatřil svou příležitost a přetal zbýlá pouta, jenž mu bránila prohlásit se za pravého vůdce Arvedanů a Hlas boží. Plamenná řeč a rázné činy, pečlivě promyšlené, si snadno nalézaly cestu k duším vystrašeného lidu. Zástupy poutníků, celá procesí bédně vypadajících lidí putovala k chrámu Všech Mocných, kde je Arverilovo slovo konejšila a dávala jim ztracenou naději. Sliby zastavení a porážky Kharových šiků Sedmnácti bohů létaly k nebesům stále častěji. Lordové Rubisu ztratili svou moc. V zoufalé, a snad i upřímně snaze zabránit nevyhnutelné katastrofě, poslali do Arverilova sídla traviče a vrahy, aby lid zbavili nebezpečného vůdce. Velekněz je všechny nechal usmrtit velmi bolestivým způsobem.

...moudrost kněze velká byla, však silnější byl jeho hněv...

Pak se Arverilovi boží bojovníci vrhli na Rubiské knížectví a ve spravedlivém vytržení plenili a přiváděli k rozumu zbloudilé ovce. Nakonec zůstalo jejich běsnění ušetřeno jen pár nejsevernějších měst chráněných pohraničními pevnostmi a zapečetěný Athor. Moc velekněze byla nyní velká, ale neměla mít dlouhého trvání. Je nesnadné říct, jestli se k uším skřetích kapitánů nedoneslo, že je má zničit boží hněv, nebo zaneprázdněná Sedmnáctka nedopřála sluchu Alverinovým prosbám a slibům, jisté je, že Kharova vojska jednoho dne přitáhla k Chrámu všech mocných. Odhodlání božích bojovníků živěné šílenstvím doby a zoufalstvím situace dosahovalo nebeských výšin. Dokázali by vše, třeba srovnat Meagrind se zemí. Ale jejich mysl už ztratila kontrolu na tělech. Zešlieli. Vyli. Vyráželi hrdební skřeky. A pak se vrhli do boje. Zabíjeli skřety, zabíjeli se navzájem, zabíjeli své ženy a své děti. A v hlavě, v posledním kousku vědomí, které jim zbývalo, jim zněl Arverilův burčující hlas.

...moudrost kněze velká byla, však silnější byl jeho hněv...

Masakr trval jen pár hodin, nadlidské síla božích bojovníků za sebou nenechávala nic než smrt. Mnoho skřetích vojáků padlo v té bitvě, dokonce i tři z temných draků se sнесли k zemi naposled. Ale bohové sami nepřišli, aby podpořili své samozvané následovníky a uctíváče. Za soumraku téhož dne, kdy započala bitva, už žádná z Arverilových oveček nežila. Na stolci v hloubi chrámu seděl jen sám velekněz, zbavený veškeré moci. Prohrál svůj život, ale odmítl si to být jen připustit.

...moudrost kněze velká byla, však silnější byl jeho hněv...

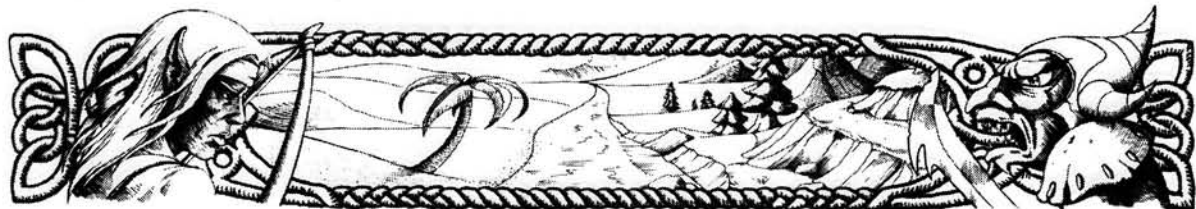
Když vstoupili skřetí kapitáni do svatyně Všech mocných, neseděl už Arveril na svém stolci. Klečel zády ke vchodu z rukama roztaženými a pronášel mocnou kletbu. Nemám tušení, odkud ta prastará slova slyšel, avšak jedno vím jistě. Byla mocná, mocnější než cokoliv vysloveného v tom chrámu. Ozvěna modliteb se už dávno udusila pod přívalem dunivých slov kletby, která začala otřásat samými základy stavby. Stěny praskaly, oblouky se hroutily. Skřeti cítili probouzející se sílu a bez otálení prchali pryč. Arveril recitoval své zaklínání, dokud ho neumlčel strop rozpadajícího se chrámu.

...moudrost kněze velká byla, však silnější byl jeho hněv...

Z kletby, uvězněné v ztícené svatyni Všech Mocných, povstali nemrtví a jiní běsi, vzdali hold tomu, kdo je přivedl na tento svět, a vydali se hledat své oběti. Duch Arverila byl přinucen se na to dívat po celé věky až do dnešních dnů. Bohové mu nedovolili stanout před jejich soudem do té doby, než se najde člověk, který by vymstil kletbu z ruin chrámu a vyslechl jeho kajícího řeč.

Přiznání, že moudrost kněze velká byla, však silnější byl jeho hněv





Význačné rilondské organizace

Kromě vyložené místních spolků působí v Rilundu i organizace s významnějším vlivem. Vzhledem k historii místa jde hlavně o Eldebranské rytíře a valkýry, byť jejich moc je dnes řádově menší než dřív.

Jejich protipólem na straně zla jsou především Zylovy Noční stíny, napodobenina obdobné Kharovy sítě. Soustředí se především na sabotáže vojenských objektů a odstraňování osob, které Zyl vnímá jako hrozbu. Na rozdíl od Kharových Nočních stínů ale využívají především hrubou sílu a přímý zásah, na jemné intriky a štvání nepřátel proti sobě nemá jejich vůdce dostatek fantazie.

Vzhledem k nashromážděnému bohatství tu pochopitelně působí i Pavučina. Prosadit se snaží i Zlatý kruh, proti Gildě ovšem v nejbližší době nemá šanci své obchody významně rozvinout. Přes Lady Licii postupně získávají kontakty i Orlí poutníci, kteří zde hledají spojence pro podporu myšlenky samostatnosti tarských provincií, jak mezi místní šlechtou, tak u nespokojených poddaných.

Královská mořeplavecká

Pod vznešeným názvem Královská mořeplavecká se ve skutečnosti ukrývá poměrně zkorumpovaná organizace, která ve skutečnosti s králem nemá skoro nic společného. O to více má ovšem (jak to v kraji chodí) společného s Urozeným sněmem, respektive s jednou vlivnou skupinou šlechticů, do jejichž kapes plynou tučné zisky a ještě tučnější úplatky.

Zmínění šlechtici si totiž na Urozeném sněmu vymohli monopol na obchodování s určitými komoditami jako například drahé kovy, luxusní alkoholické nápoje a několik dalších. Kdokoliv chce s něčím takovým obchodovat, musí mít koncesi od Královské mořeplavecké, takže platí vlastně dvakrát až třikrát. Za koncesi, případně za její urychlené udělení do kapsy úředníkovi, a pak ještě odvody ze zisku do pokladny Královské mořeplavecké.

Neurozené kupecké rody v čele s Gildou se daný stav snaží pochopitelně zvrátit. Částečného úspěchu dosáhly tím, že na svou stranu získaly markraběte a prakticky všechny rody, které mají pozemky v poříčí Durenu, ale k prosazení změny v Urozeném sněmu to stále nestačí. Takže se zatím dále udělují koncese, podplácují celníci, pašují soudky vína a dobrodruzi i zlodějské gangy se mají čím bavit.

Gilda Varemar

Obchodní gilda Varemar, zvaná též Erinská gilda nebo prostě jen Gilda, se v Rilundu objevila brzo po objevu záračné suroviny dhangy, ovládla většinu místního trhu a začala se chovat velmi zpupně, což vyvolalo nelibost místních a následné represe. Po ukončení vleklé obchodní války se Gilda vítězně vrátila a v současnosti je jednou z nejvlivnějších organizací ve městě. Naučila se také trochu diplomatictějšímu chování, je zde přinejmenším deklaro-

5. Podílů na zisku jednorázového může být i každému měšťanu řádnému vyplaceno, kterýž do některého z podniků Gildou vyhlášených peníze své v době stanovené byl vložil a podnik se s ziskem vydařil. Takovému měšťanu přísluší podíl jednoho až pěti dílů ze sta, jak bylo před podnikem dle rizika předem zváženého Gildou vyhlášeno.

19. Tovaryšem gildovním, může se každý měšťan řádný stát, za kteréhož se Mistr některý svým jménem zaručí, kterýž se Regulí těchto dodržovati zaváže a stanovený podíl do podniků Gildy dlouhodobě vloží. Tovaryš jest poslušností svému Mistrovi povinován a k vážným rozhodnutím svým jeho svolení si žádá.

21. ... V případě výjimečném, kdy měšťan peněz nemá, které by do podniků vložil, leč podmínky ostatní beze zbytku splňuje, může být podíl jeho službou pro Gildu po dobu jednoho roku nahrazen ...

39. Mistrem Poradním, kterýž setkání výročních i zasedání Rady Mistrů s hlasem poradním účastniti se může, za velkou zásluhu měšťan vážený jmenován býti může.

Výňatek z Regulí Gildy Varemar

vána snaha trestat podvodníky a vyhýbat se přímým akcím, které by veřejné mínění přijalo negativně.

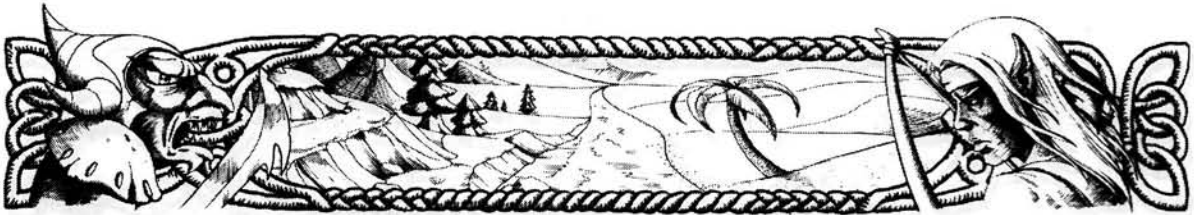
⚔ Jednou z věcí, které místní měšťané nesou s největší nelibostí, je móda zákeřných zbraní, které se do Rilundu dostaly právě spolu s Erinskou gildou. Ať už jsou to vrhací hvězdičky, smrtelně nebezpečné ostnaté biče, nošené svínuté v rukávu nebo malé samostatné na kuličky z pálené hlíny, zvané arbalety, k bezpečí ve městě rozhodně nepřispěly.

Gilda je (jak už vyplývá z ukázky Regulí) organizována na principu vložených podílů, které však může plnoprávně vlastnit pouze Gildou uznaný Mistr. Tovaryšové a dočasní členové mají právo pouze na vkladu odpovídající podíly ze zisku, nikoliv už právo volit na výročním setkání Gildy Radu Gildy.

⚔ Stát se tovaryšem Gildy není nic těžkého. Praxe je taková, že pokud se nějaký hoch osvědčí párkrát v ochrance, je mu místo tovaryše většinou nabídnuto. Gilda si tímto způsobem lidí prověřuje, tovaryše totiž není žádný problém ani vyhodit – stačí, když v závažnější záležitosti neuposlechne Mistra.

Mistr

Mistrem Gildy se může stát kdokoliv pouze na základě souhlasu většiny všech již existujících Mistrů. Jednou za tři roky se koná výroční setkání všech Mistrů Gildy, na kterém mohou být zvláště schopní tovaryšové jmenováni Mistrem. Podmínkou je naprostá spolehlivost, poměrně vysoké jmění a nejméně sedm let ve službách Gildy. Kromě jme-



nování mistrů je na výročním setkání volena Rada Gildy a její nejvyšší zástupce – Prokurista. Volební právo mají pouze Mistři.

Rada Gildy a Konference

Konference se schází, jak už bylo řečeno, jednou do tří let a účastní se jí všichni právoplatní mistři. Na konferenci je volena (spíše postupně obměňována) Rada mistrů (počet členů kolísá od jedné do dvou desítek) a Prokurista. Pokud je to zapotřebí, může Konference dvoutřetinovou většinou změnit Regule Gildy, ale neděje se tak příliš často. Ke všem ostatním úkonům, včetně vyjednávání s vrchností, je zmocněna buď Rada nebo Prokurista.

☞ *Velmi oblíbeným politickým postupem je jmenování některých vážených měšťanů nebo šlechticů členy Rady, aby se cítili být poněkud zavázáni a zainteresováni na ziscích. V současnosti je jich již k jedné desítky, ale erinští zakladatelé stále dbají na to, aby rozhodující moc zůstala v jejich rukou.*

Prokurista

Prokurista je nejvyšším představitelem Gildy. Jeho pravomoci rozhodně nejsou pouze formální, spíše je to tak, že se Rada schází pouze k výjimečným případům a jinak deleguje většinu pravomocí na něj. V současné době Prokurista sídlí v Rilondu.

Hanzovní dům

Širokými vraty se vchází do velké zahrady, kde se pod korunami desítek stromů nachází jeden stůl vedle druhého. Na lavicích posedávají desítky drobných řemesníků a tovaryšů z města a popíjejí svůj oddechový žejdlík piva nebo sklenici vína. Vzadu, pod stříškou se nachází pár lepších stolků. Tam se kolem dlouhého stolu sesedli Mistři cechů.

„Darebáci z Gildy! Lumpové! Podvodníci! Zase nás okradli!“ pokřikují jeden přes druhého.

Typická scénka z výroční konference Hanzy

Hanza je na rozdíl od Gildy organizací řemeslnickou – cechovní. Vznikla brzo po příchodu Erinské gildy do Rilondu jako protiváha proti bezohledným praktikám v té době velmi mocných obchodníků. Nutno ovšem říci, že v současné době její zkorumpovanost již takřka dosahuje gildovních rozměrů a konexe v řadách Urozeného sněmu mají mnohem větší význam než jakékoliv vlastní schopnosti. Hanzu řídí Rada Starších, ve které zasedají nejváženější mistři všech hlavních řemeslných oborů.

Univerzita

Z okna ve druhém patře Univerzity vyplouvá studentůk v tradičním černém hábitu a vznášejí se volně vzduchem, mrska je zoufale rukama i nohama. Chvilí se otáčejí na místě, udělá několik kotrmelců a pak elegantním obloukem zapluje s mohutným žbluňknutím do staré zdobené kašny.

„Haha!“ posmívají se studentíci svému nešťastnému kolegovi.

„Telurian, Mistr magických umění, zas vyrazil jednoho adepta od zkoušky,“ poznamená jeden z nich směrem ke skupince užaslých nováčků.

Typická scéna z Univerzitního náměstí

Rilondská Univerzita zůstává po úpadku poslední pýchou města. Založena byla v době největšího rozkvětu provincie Eldebranskými rytíři a její Zakládací listina – kterou akceptuje i jinak panovačný Urozený sněm – jí garantuje naprostou nezávislost na panovníkovi (řízení univerzity je zcela v rukou Kapituly) a úplnou nedotknutelnost (na půdu univerzity nesmí vstoupit voják ani úředník). Není tedy divu, že jako jedna z mála institucí přečkala ve zdraví i doby největšího úpadku města.

Bakaláři

Základním kamenem veškerého vyššího vzdělání je 5-7 leté studium bakalářské, zvané též sedm svobodných umění. Ukončení tohoto studia (které je možné nyní již kromě samotné univerzity získat ještě na Námořní akademii a v Řádové škole), je vstupenkou na všechny vyšší obory samotné Univerzity. Pokud bakaláře již studium nudí, přidá se buď k dobrodruhům, nebo si najde nějaké teplé místo, buď jako učitel nebo jako úředník. Bakaláři jsou již poměrně vážené osoby, nezapomínejme, že většina obyvatel neumí ani číst a psát.

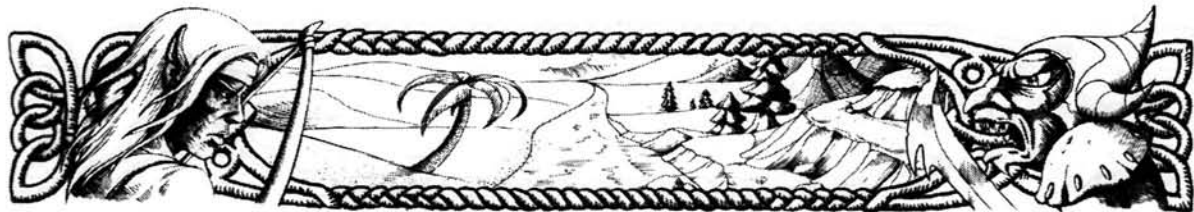
☞ *Jedním z povinných předmětů bakalářských je po celou dobu studia i šerm, a tak student, který se přidá k bandě dobrodruhů, nebývá zdaleka tak bezbranný, jak by se na první pohled mohlo zdát. Také znalosti astronomie, které jsou vyžadovány vzhledem k mořeplavecké tradici, mohou často překvapit.*

Mistr a katedra

Veškeré dění na Univerzitě se soustřeďuje kolem jednotlivých kolejí – kateder. Každá kolej má svou samostatnou budovu v areálu Univerzity, ve které bydlí bakaláři, studující daný obor a která je vedená příslušným mistrem – znalcem oboru. Tak například v oboru věd magických je možné navštěvovat kolej teorie magie, terapie, silozpytu, elementální magie, lučby a alchymie, arvedanské magie, psychické magie, přírodní magie a poměrně nedávno založenou kolej magie primitivních národů. Dle tradice nosí mistr černý talár a černý baret.

☞ *Praxe je taková, že si Mistr své žáky ze zájemců vybírá podle toho, jaký na něj udělají dojem. Většinou má kolem sebe tak pět až deset studentů, z toho maximálně dva až tři pokročilejší. Školné kromě bohatých studentů nikdo neplatí, žáci si své studium prostě odpracují. Buď přímo na Univerzitě nebo, častěji, terénním výzkumem pro svého Mistra. Prostě „zajeď tam a tam a opatři mi to a to“. Nováčekové většinou po takovém požadavku propadnou zoufalství, zatímco ti zkušenější zpravidla vyrážejí přímo do hospody „U Grimoáru“ na radu ke Kalianovi nebo rovnou sesbírat družinu.*





Kapitula a Rektor

Celou univerzitu řídí a navenek reprezentuje Kapitula, což je volené kolegium nejváženějších Mistrů, zastřešujících v rámci fakult jednotlivé příbuzné obory. Kapitula je v současné době 5ti členná, zasedají v ní zástupci fakult medicíny, magických věd, teologie, astrologie a práva. Kapitula pak volí nejvyššího představitele univerzity – rektora a kvestora. Dle tradice nosí členové kapituly talár a baret purpurový, kvestor žlutošedý a rektor šedofialový.

Určitý druh vyššího vzdělání poskytuje i rilondská námořní akademie – a to v oborech navigace, stavba lodí a námořní právo, ale toto studium je pouze tříleté a mnohem praktičtější zaměřené.

Bratři Učence a Sestry Panny

Nedlouho po založení Univerzity byl v Rilundu ustanoven i samostatný patriarchát – nejvyšší organizační jednotka jedné z nejpobulárnějších církví na Taře – Bratři Učence a Sestry Panny. Všeobecný sněm církve tímto rozhodnutím potvrdil zvláštní postavení Rilundu – neboť patriarchát je v celém známém světě pouze k jedné desítky a jediný Tarský je právě v Rilundu. Dlužno ovšem podotknout, že ustanovení patriarchátu nemá naprosto nic společného s běžnou politikou. Do té se většina náboženských organizací na Asterionu (a zvláště těch spíše kladných) takřka nemíchá a pokud vůbec, tak pouze na základě své přirozené autority. Velekněžská rada, která patriarchát vede, je sedmičlenná, společná mužskému i ženskému řádu a předsedá jí mužský patriarcha. Současným patriarchou je od posledního Všeobecného sněmu Runigen.

Řád Bratří Učence se zabývá, jak už ostatně vyplývá i z postavení jejich božstva, především studiem. Kontakty kněží a univerzitních mistrů jsou časté, řada mnichů i hierarchů na Univerzitě přednáší a naopak univerzitní mistři dostávají při některých příležitostech slovo při bohoslužbách. Velice uznáván je tento řád i pouštními elfy, kteří jinak slovy chvály a uznání šetří jako šafránem. Vztahy s Diasporou jsou příkladné, a vzájemná výměna názorů i informací velice častá.

... Exorcismem rozumí se umění magické, povětšinou lovci přízraků a některými kněžskými provozované, netvory myslí přivolané do světa stínů mocí navrátit a působení duchů bludných i zlých zlomit, jakož i vytvoření praktik animačních zažehnat.

... Diadem svěcený Škapulíř jest šperk zvláštním způsobem vytvořený a mocí kněžskou uctivaček Panny požehnaný. Šperk ten umožňuje sevřený v dlani moci bést a nemrtvých netvorů odolávat, kletbám a uhranutím se vyhnout a stvůry myslí přivolané do světa stínů mocí navracet. Kouzlo to dobrým skutkem v počest bohyně Panny vykonaným se dle tradice posiluje a nositeli svému štěstí a jasnou mysl přináší.

Svítek z chrámové knihovny

Řád Sester Panny se pak věnuje především studiu nej-různějších léčivých sil, ať už přírodních nebo nadpřirozených a škody napáchané na těle či na duchu napravujících. Nejedním léčivým lektvar nebo mocným odeklinací rituál je výsledkem mravenčí práce a dlouhého studia těchto laskavých a trpělivých kněžek. Ve městě řádu patří proslulá nemocnice a několik nejznámějších lékáren, na jejichž tinktury je v případě jakýchkoliv nepříjemností bezpečný spoleh. Na ulici vyznavače Učence poznáte spolehlivě podle šedého pláště a fialové štolý, sestry Panny nosí zelený plášť s přehozenou bílou štolou.

Obě tato společenství jsou poměrně tolerantní a otevřená, mnohem více, než by se u církví dalo čekat. Většina kněží i kněžek má vlastní rodiny – pokud nejsou zároveň mnichy a věnují se ve svém oboru radě pozemských aktivit. Laickými vyznavači a vyznavačkami jsou většinou studenti a jiní lidé, tihnoucí ke vzdělání, v případě dívek pak povahy pečovatelské a obětavé. Na řady slavných výročních bohoslužeb ovšem většinou dochází i spousta řemeslníků a měšťanů, převážně kvůli překrásným a laskavým kázáním a naučením. Bratři Učence ani Sestry Panny nestraší své ovečky budoucími mukami ani nad nimi nepronášejí klatby, spíše se snaží v mezích možností zušlechťovat svět laskavou moudrostí a trpělivým napomínáním.

☞ Pokud se některý z kněžích dopustí nějaké alotrie – a to se tu a tam samozřejmě stává i těm nejlepší, je prostě podmíněně nebo na pár let suspendován, což pokud paměť sahá vždy stačilo k jeho napravení. V ten okamžik přestanou fungovat všechna svěcení a naopak směla se začne lepit na paty, u horších prohřešků skoro jako kdyby nešťastníka stihla silná kletba.

Sdegenerovaní intelektuálové z Univerzity se spýkli s proradnou elfskou pakáží aby zničily řád a pořádek ve městě svým skurveným vědmáctvím a kouzli a čaramy.

Je třeba tvrdě zatočit s intelektuáli a naházet je do Durenu.

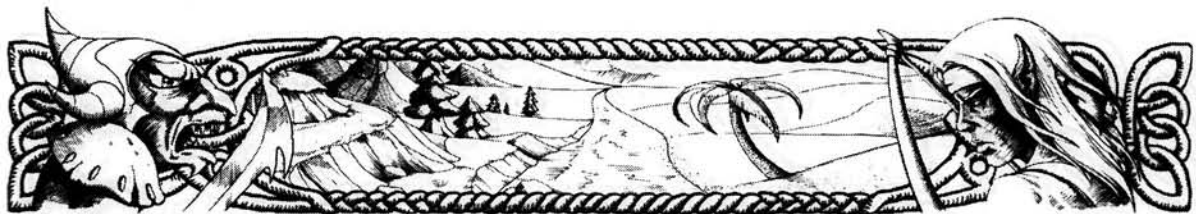
Elfi vypráskat spátky do pouště.

Malá ukázka z jednoho z Roháčských pamfletů

☞ Hříšníkovi může být také uloženo vykonání zcela konkrétního skutku pokání, což je docela dobrý způsob, jak postavy zatahnout do nějakého dobrodružství.

Roháči

Na závěr krátkého exkursu po Rilondských spolicích jsme si nechali spolek, který snad ani organizací není, ale dobrodruzi se s ním mohou setkat nejspíše. Roháči se nazývají agresivní sdrúžením výrostků, které vzniklo na sklonku obchodní války s Erinem, v dobách největší krize. Jejich vliv naštěstí zatím nepřesahuje území Rilundu. Odlišují se



V pamfletech Roháčů se vyskytuje celkem 50x slovo řád, 45x slovo pořádek, 67x slovo disciplína, 28x slovo zatočit, 31x slovo vypráskat, 11x fráze elfí svině, 9x fráze univerzitní intelektuálští povaleční a celkem 278 hrubých pravopisných chyb.

Citace ze studentské práce na téma Roháci

členkou s buvolími rohy, zuřivým výrazem, nenávistí k elfům a intelektuálům a neuvěřitelnou zbabělostí, pokud zrovna nejsou v přesile. Vzhledem k tomu, že jich není docela bezvýznamné množství, ovšem občas v přesile jsou a pak bývají rvačky s nimi docela nepřijemnou záležitostí, vzhledem k jejich velké zálibě v zákeřných zbraních.

Nepřijemnou ale velmi málo známou skutečností je, že za na první pohled ubohým a bezvýznamným řaděním Roháčů stojí vyšší zájmy. Někdy se sbíhají do jednoho zapadlého vetešnictví v Dolíku, kam předáci Roháčů chodí nakupovat hvězdice a biče a kde občas dostávají tipy na některé provokativní akce. Za řadou nepřijemností stojí jeden z agentů Kharových Nočních stínů, který používá řaděním Roháčů jako krytí vlastních akcí. Vzhledem k řadě dalších potíží, které se v upadajícím Rilundu vyskytují (korupce, intriky šlechtických rodů, atd.) mu tato taktika zatím prochází.

Historie Západní dálavy

Začátky osídlování

Již roku 743 nechal král Danérie založit v ústí řeky Durenenu pevnost jménem Rilond, neboť hluboko se zařezávající záliv představoval v té době (před proslulou výpravou proti proudu Královské řeky) nejstrategičtější vstup do vnitrozemí Tary pro další kolonizaci kontinentu.

V padesátých letech minulého století vyrostly na mírnějších severních svazích kopce Citadely první skromná obydlí kolonistů a první skupiny průzkumníků vyrazily podél východního pobřeží a proti proudu řeky Duren. Osídlování však postupovalo pomalu. Námořní spojení s Lendorem bylo pomalé, především díky tomu, že mořeplavba byla ještě tou dobou v plenkách, kolonistů málo a krajem se neustále potulovaly divoké hordy skřetů.

Počátkem šedesátých let se situace poněkud zlepšila. Bylo vybudováno několik vesnic pár mil proti proudu řeky Duren, v nádherném a úrodném údolí později nazvaném Mučany a pár osad na západním pobřeží Rilondského zálivu.

Rok 766 se zapsal do dějin jako „Krvavý rok“. Mnohatisícová armáda skřetů smetla nejdříve všechny osady okolo Durenenu a pak zahájila dlouhé obléhání Citadely a předsunutých tvrzí, kam se stáhly poděšené zbytky prvních kolonistů spolu s nepočetnými jednotkami vojáků. Ukrutné řádění skřetů trvalo celé tři roky, než se Urozený sněm dohodl na vyslání prvních významějších posil.

V sedmdesátých letech se danéřskému králi za pomoci Řádu Eldebranských rytířů podařilo situaci poněkud stabilizovat. Obležení citadely bylo prolomeno a skřeti zahnáni zpět za Mučanské údolí. Situace byla však stále obtížná, Řád nechtěl investovat do nejistého podniku bez dalších záruk a jednání u Urozeného sněmu se díky nesčetným politickým intrikám nemožně vlekla ...

Éra Eldebranských rytířů

Roku 779 se Urozený sněm konečně rozhoupal a potvrdil královský edikt o předání celé oblasti do správy Řádu Eldebranských rytířů, podmíněný tím, že Řád udrží celou oblast a očistí ji od skřetů. Brzo poté nastává v celé oblasti dlouhé období rozsáhlého rozvoje a Rilond prožívá léta své největší slávy.

Rok 780 je zapsán do všech analů zlatým písmem jako Rok odvety. Mnohatisícová skřetí armáda posupující na sever k zálivu, poštvaná samotným Zylem, je na pláních u Dolních Mučan zcela rozprášena nečekaným nájezdem těžké jízdy Rytířů. Následuje celých devět let míru, které Eldebranstí rytíři svědomitě využívají k zvelebení města a k posílení jeho obranyschopnosti.

Citadelu ozdobí celé nové pásmo opevnění. Na severní – zranitelnější – straně, je vybudován Kamenný most a Staré hradby okolo Starého Rilundu a Přístavní čtvrti. Na skále nad soutokem obou řek je zřízena Observatoř, Kartografie a Admirálie, a jsou vybudovány základy přístavu. Hlavní části Starého města i Přístavní čtvrti dostávají svůj typický ráz a dnešní Záměstí, Mučansko i Meziříčí se znovu naplňují prvními osadami rolníků.

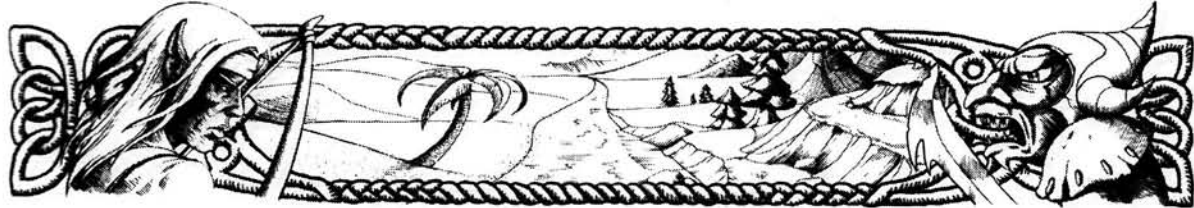
Roku 789 docházejí do města první zprávy o novém formování skřetích armád na jihu. Vedení řádu neváhá ani okamžik a soustřeďuje i s pomocí všech starousedlíků a trpaslíků ze severu třítisícovou armádu jízdní a čtyřiapůltisícovou armádu pěších. V památné bitvě v Meziříčí, na kterou dodnes upomíná obelisk při návrší Prvních dun na cestě do Pouště, jsou pak skřetí nájezdníci opět potupně rozdraceni a jejich zbytky následně zahnány daleko na jih.

Léta 780–812 představují éru největšího rozmachu Rilundu. Aby zabránili dalším nájezdům a zvýšili bezpečí celé oblasti, vybudují Rytíři postupně celkem 4 větší pevnosti, bránící útokům z jihu a jihozápadu, z nichž nejznámější jsou citadely Dva bratři na obou březích Rilundu. Na návrší proti Přístavní čtvrti vyrůstá obrovský komplex Konventu, schopného pojmout v dobách války až 3000 mužů ve zbroji i koňmi. Jeho jižní část je zajištěna umělým jezerem spojeným kanálem s řekou Y'b, které bylo vybudováno zatopením jedné z větších trhlin zanechaných Velkým zemětřesením. Nyní je útok na samotný Rilond již téměř vyloučen.

Rok 795 je dalším slavným rokem, možná tím nejslavnějším. Pod patronací Řádu je založena Rilondská univerzita, jejíž sláva se brzy rozšíří po celé Taře. Nádherné budovy jednotlivých kolejí začínají zdobit západní svahy pod Konventem a neustále jich přibývá.

S Univerzitou přicházejí i další Moudří. V Rilundu je založen samostatný patriarchát jedné z nejoblíbenějších





církvi v celé oblasti – Bratrstva Mudrce a Panny. Rozkvět moudrosti a víry přivábí do oblasti nakonec i některé pouštní elfy a na severním okraji univerzitního komplexu vzniká roku 799 celá Diaspora těchto ctitelů moudrosti. Tak město dostává svou již téměř dnešní podobu.

Roku 800 soustřeďují Rytíři tentokrát s pomocí lé-nachtivých šlechticů opět mocné armády a vyrazí směrem na jih. Zbytky skřetů, potulujících se na středním toku Durenu prchají a předvoje Semjona Objevitele nacházejí nejprve starou arvedanskou cestu, vedoucí z oblasti Dálav, a posléze dorážejí až k horním kataraktům. Zatímco hlavní voj zajišťuje oblast budováním obranného valu, skupina dobrodruhů pod vedením Semjona Objevitele vyrazí dále na jih a po půl roce se vrací s fantastickými zprávami o legendárním Arvedanském městě Derteon, obtěžkána vaky plnými artefaktů, které pak celá léta zkoumají nejlepší mudrci z univerzity.

V létech 809–812 koná se na půdě Univerzity nevěřejné setkání největších mudrců Tary. Zúčastňují se ho všichni, kdo mají co říci do duchovní války mezi zlem v podobě znovuzrozeného Khara a civilizovanými národy severu. Promluvili zde temní elfové o svém Proroctví, o Stínovém světě pohovořil Asáman, diskutovali tu Ríam, Gildan a dokonce Val Doren, ostré spory vedli představení Sjednocené církve.

Ač měla tato konference zůstat utajena, přece jen se zprávy o ní dostaly do nepovolaných rukou. Khar v tomto shromáždění svých protivníků správně rozpoznal hrozbu pro svůj triumfální návrat a rozhodl se pro protiakci. Rilond již nesměl být poklidným a bezpečným místem. Intriky a působení Nočních stínů pak v konečném důsledku vyvolaly ústup rytířů z Rilundu.

Rostoucí sláva Řádu se stává nakonec zárodkem jeho úpadku. Šlechtici, získávající léna v oblasti, se s nimi často dostávají do sporů okolo dalšího rozvoje oblasti, neboť Rytíři jasně upřednostňují dlouhodobé cíle. Následné intriky a chtivost některých šlechticů po nových bohatých lénech vedou až k odebrání oblasti Řádu a převedení pod přímou královskou správou ediktem Urozeného sněmu z roku 812.

Odchod Rytířů je ke škodě všech, následuje dlouhých deset let plíživého úpadku, odchází řada původních obyvatel.

Éra Gildy

V roce 818 došlo k významnému zlomu – poprvé se širší veřejnost dozvěděla o důležité surovině z Pouště zvané Dhanga – což způsobilo značný rozruch a zájem. Brzo poté dochází k novému rozmachu Rilundu, tentokrát na bázi obchodní.

Roku 820 zakládá ve městě svoji pobočku erinská obchodní gilda Varemar, přístav se naplňuje loďmi, tržnice praskají ve švech a měšťané po dlouhých hubených letech opět s nadějí vyhlížejí budoucnost. Je vybudován dřevěný most, zavlažovací systémy a nádherné zahrady u slepého ramena, rozvíjí se Záměstí a opět přicházejí další kolonisté. Rozvíjí se mořeplavba a roku 825 vydává Kartografická

rada při Námořní Akademii první úplnou mapu Tary po nalezení Žlutého pergamenu.

Optimismus je ovšem poněkud předčasný. Gildě jde přece jen na rozdíl od Rytířů především o příjem a do města dosud vznešeného přináší řadu nekalých praktik intrik a korupce. Vzniká nechvalně proslulá čtvrt Dolík, plná nevěstinců, kasín, hašíšových doupat a pochybných salónů. Nejhorší je však vnímán fakt, že brzy po získání monopolního postavení, začíná se Gilda chovat velice zpupně, zvyšuje ceny a ignoruje většinu protestů.

Roku 830 zakládají rozhořčení řemeslníci Hanzovní dům, dochází k bouřím, ničením zboží a nakonec je spor mezi Gildou a Hanzou předložen samotnému Urozenému sněmu. Gilda, vědoma si své moci, nehodlá ustoupit ani o píď a tak nakonec roku 833 Urozený sněm zakazuje všem loďm Gildy vstup do Rilondského zálivu.

Následná vleklá obchodní válka zasahuje i ostatní državy na Taře, důsledky trpí všichni zúčastnění. Rilond zasahuje nová vlna úpadku, odchází řada měšťanů, kteří záviseli na příjmech z obchodu, v zálivu – nestřeženém již rychlými třeřemami Gildy – se objevují první piráti.

Současnost

Současnost je charakterizována především snahou o posílení obchodních styků. Daří se zastavit úpadek, počet obyvatel se stabilizuje asi na 12 000, trvá však stagnace a obyvatelé mohou jen vzpomínat na „staré dobré časy“. Vylepšuje se skalní cesta do Krazu, hledá se v některých spisech zmíněný průsmyk od Železné hory do Železných dolů na druhé straně Zelanských vrchů, budují se nové osady na západním pobřeží zálivu a nový markrabě se za pomoci některých rozumnějších místních šlechticů pokouší velmi iniciativně vyrazit proti pirátům i proti korupci.

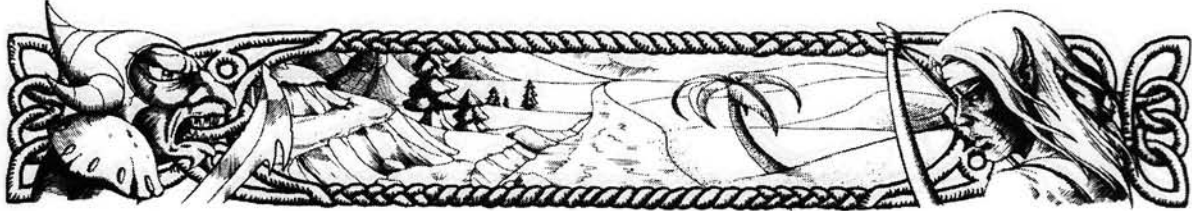
Poříčí Durenu

Poříčí Durenu tvoří na západ od Zelanských vrchů jedinou rozsáhlou souvislou oblast osídlenou kolonisty z Lendoru. Řeka poskytuje dostatek obživy obyvatelům na jejích březích a vesnice vznikaly a vznikají i hlouběji v kopcích.

Matka pouště ležela unavena na břehu řeky a spala. Tu k ní přišel E'awan, sedl si do jejího stínu a vytvářel z hlíny stavby. Zanedlouho přišel druhý E'awan, a pak ještě další tři. Také oni usedli do stínu Mwan'duurangy a počali kolem ní měnit zemi. Jeden z nich kopal hluboko do země, až narazil na pramen. Voda začala prýštit a postříkala všechny okolo. Ten z E'awanů, který byl vodou promočen nejvíce, se vrhl na ostatní a pokusil se je zardousit. Ale oni nepřišli jeden druhému na pomoc, strach jim zakázal se po-nhnout.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů





Poté, co Eldebranští rytíři vyčistili toto území od skřetů, zůstala krajina volná pro osídlení. Všechny domorodé kmeny byly již dříve Kharem a posléze Zylem vytlačeny do stepí nebo na vrchovinu.

Nejhustěji zalidněné oblasti se nacházejí v pásu zhruba 10 až 15 kilometrů kolem řeky. To platí především pro levý břeh, který je vzhledem k blízkosti pouště závislý na zavlažovacích kanálech, přivádějících vodu z Durenu či z umělého jezera u Rilundu. Na pravém břehu civilizace pokrývá území mezi řekou a úbočím Zelanských vrchů a teprve v poslední době se začíná rozšiřovat do údolí mezi kopci. Více obyvatel nalezneme také na severu, poblíž Rilundu, směrem na jih počet vesnic klesá, což je způsobeno pozdějším osídlením a blízkostí Zylových armád, které pro danerské državy představují stálou hrozbu.

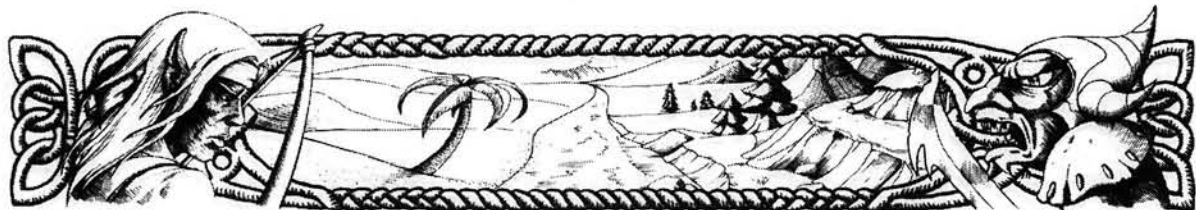
V okolí řeky se ve velkém pěstuje obilí, které se následně po řece a po vozové cestě na pravém břehu sváží do Rilundu, kde se nakládá na zámořské lodě a odváží se do lendorských přístavů. Jen místy ustupují lány pšenice a ječmene stromům s exotickým ovocem jako jsou pomeranče, fíky či datle. Pěstování ovoce se provozuje mnohem častěji dále od řeky, v Zelanských vrších, kde sady sousedí s vinohrady a olivovými háji. Na stránkách leží také pastviny, na kterých je možné spatřit především ovce a kozy, jejichž mléko se ve vesnicích zpracovává na chutný sýr. Nyní již jen v omezené míře probíhá kácení zelanu, hlavně v knížectvích položených dále na jihu. Řeka samotná potom

oplývá bohatstvím ryb. Jejich lov ovšem není záležitostí pro zbabělce, protože na rybáře číhá nebezpečí v podobě zobochobotů, zvířat nebezpečnějších než krokodýlové. Lidé se vůbec nebojí a považují je za vítané přilepšení svého jídelníčku. V poušti se vyskytuje i jejich suchozemská varianta.

Jak vidno, jedná se o oblast, kde se pro dobrodruhy najde jen minimum práce. Nesmíme ovšem zapomínat, že hranice mezi divočinou a civilizací jsou vymezeny jen velmi volně. Lidé z vesnic na vysočině mnohdy neznají ani nejbližší okolí a do lesů si troufají jen velice zřídka. Zelanské vrchy jsou z větší části neprobádané a dá se zde nalézt mnoho zajímavých míst. Krom toho jsou domovem jak divoké zvěře, tak nepřírodných příšer. Navíc právě odsud směřují čas od času nájezdy orků či heverenů a úkryt zde nacházejí i bandité z řad lidí. Z jihu přicházejí útočníci náležející k Zylovým vojskům a neustále zpochybňují dosah danerských výbojů. Po odchodu rytířů se expanze na jih zastavila a síly proti sobě stojících stran se přinejmenším vyrovnaly. A na západě je poušť, zdánlivě neškodná, ale přesto vzbuzující neklid a obavy těch, kdo žijí na jejím okraji.

Pořící Durenu je geograficky poměrně stejnorodá oblast, a proto bychom zde těžko hledali přirozené hranice. Další popis bude tedy rozdělen podle administrativních území, tj. jednotlivých knížectví. V záhlaví kapitol použijeme vžitá názvy, nikoliv oficiální označení.





Mučansko

Daerlenské knížectví se rozkládá na pravém břehu Durenu a bezprostředně sousedí s Rilondem. Na jeho území se nachází i jeden ze Dvou bratří, pevností pod správou Eldebranského řádu.

Název Mučansko souvisí s největší místní vsí, Holými Mučany, která se svým vínem proslavila i v lendorských vrchnostenských kruzích. Zhruba polovina skutečných znalců tvrdí, že z mučanských vinic pochází nejlepší červené víno na Asterionu. (Zbytek labužníků váhá mezi některými odrůdami ze Západního Keledoru a plavenským rysakem.) Vinohrady byly v okolí zakládány prakticky již od začátku osídlování. Zárodky prvních vypálili spolu s vesnicemi skřeti v Krvavém roce, úsilí osadníků v tomto směru ovšem pokračovalo bezprostředně poté, co se mohli do těchto míst bezpečně vrátit. Z počátku bylo víno spíše podprůměrné kvality. Vinaři proto navázali kontakt s tehdy ještě přátelskými druidy a společně po deseti letech šlechtění a vylepšování vypěstovali hrozny, ze kterých se vyráběl mok lahodící oku i jazyku po všech stránkách.



☞ Hned jeden z prvních ročníků se povedl opravdu mimořádně, konkrétně ten z 59. roku panování krále Erapise (799 k. l.). Dodnes si o něm vykládají jak sedláci v mučanských sklepích, tak šlechtici v rilondských vinárnách. Kdyby družina našla soudek, určitě by se našel někdo, kdo by ho vyvážil zlatem. Na Taře už jich zůstalo ale jen málo, zapomenutých ve sklepeních Konventu či v podzemí opuštěných domů a paláců Rilundu.

Mučansko má bohatou a pohnutou historii, přičemž dozvuky některých událostí jsou patrné v místních názvech. Brzy po založení prvních vesnic se tímto krajem prohnala trestná výprava skřetů z jihu, zničila vše, co zde lidé stihli vybudovat a obyvatele samotné povražдила či odvěkla do otroctví. Název Mučany odkazuje právě na tyto pohnuté roky. Nad řekou zase stojí hrad Hlad, který po mnoho měsíců vzdoroval obléhání. Obránci v zoufalství dokonce pozřeli maso zabitých skřetů. Od těch dob se ví, že i samotná těla těchto zrůd jsou otrávená. Dnes hrad patří spolu se třemi okolními vesnicemi zemanu Lešku Šeteljovi.

Dalším okamžikem v dějinách, jehož následky se dají snadno rozpoznat na první pohled, bylo mohutné kácení zelanových lešů v době budování Rilundu. Druidové varovali, že plundrování dřeva v takovémto rozsahu musí mít nepříznivé důsledky, ale pro Eldebranské rytíře byl v té době nejpřednější rychlý rozvoj jim svěřeného města. V oblasti nejdůležitější těžby dřeva tak dnes zůstaly holé kopce, pouze se zbytky půdy na kamenných plošinách, kde se jen občas uchytí pár trsů trávy. Obyvatelé odsud odešli, vesnice byly opuštěny, protože zde se neuživí ani ty nejskromnější ovce a kozy. Hlouběji do Zelanských vrchů zmizela i všechna divoká zvěř. Dnes tu potkáte jen pár ještěrek na kamenech a sem tam skupinu druidů z Bratrstva dlouhých kápí, kteří se snaží na holinách obnovit původní ekosystém. Obdobná místa se nacházejí i v Jarlebském knížectví.

Mučansku formálně vládne kněžna Faela z arvedanského rodu Daerlenů, fakticky ho ale spravuje její stejno-

menná vnučka se svým manželem Jovanem. Stará šlechtična už těžko chodí a tráví většinu času ve svém paláci v Rilundu. Knižectví je poměrně bohaté a zaručuje svým majitelům vcelku bezstarostný život, alespoň co se finanční stránky týče. Mladá Faela ale nic neponechává náhodě, podporuje dary druidy na holinách a i jinak se snaží zabezpečit další rozvoj oblasti. Každých několik let přijíždí z daerlenských panství na Lendoru pár lodí s novými přistěhovalci, kteří na vybraných místech založí vesnice a mohou tam po dvanáct let žít bez placení vrchnostenských poplatků.

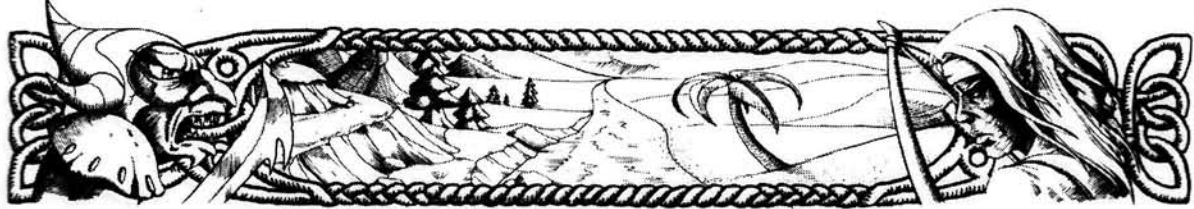
☞ V poslední době došlo k hraničním sporům mezi Faelou a Travenem Jarlebem ze sousedního knížectví (viz dále). Traven nebude váhat sáhnout k jakýmkoliv prostředkům včetně vydírání či výhrůžek a seniorka rodu ve městě se nedá účinně chránit vlastními silami. Úkolem dobrodruhů by bylo dohlédnout na její bezpečnost a zároveň co nejvíce vyjít vstříc někdy poněkud nezvyklým požadavkům staré paní (která si například může chtít sama nakoupit na trhu).

Jarlebské knížectví

Jižně od Mučanska spravuje své državy Traven Jarleb. Jeho děd opustil panství na Lendoru a vydobyl si právo na toto území, na poli válečném i na poli intrik v Urozeném sněmu. Traven pokračuje v jeho tradici, udržuje se ve fyzické kondici a zároveň při každé příležitosti přesvědčuje vlivné osobnosti o svém přátelství a přízni. Má k tomu své důvody.

Je veřejným tajemstvím, že smrt Travenova otce je dílem jeho syna, přesněji řečeno synů. Ti se ale nemohli shodnout na novém držiteli knížecího trůnu a jejich spory uvrhli na dva roky knížectví v chaos. Ukázalo se, že Traven





má nejméně skrupulí ze všech a jednoho po druhém své bratry zlikvidoval. Přežil pouze jediný, Miha. Povahově se příliš neliší od svého bratra, přesto všude vystupuje v roli neprávem odstaveného knížete, který se snaží dosáhnout spravedlnosti. Družina na něj může narazit nejčastěji ve Východní dálavě, kde se skrývá před nájemnými vrahy, které na něj čas od času vysílá jeho bratr. Dobrodruzi, které Miha láká pro nějaký rádobý vznešený úkol, brzy zjistí, že se stali pouhými nástroji jeho pomstychtivosti, a Miha je nechá na holičkách při náznaku sebemenších potíží.

Traven Jarleb si nebere žádné servítky při jednání se svými poddanými ani s ostatními šlechtici Západní Dálavy. Peněžní i naturální dávky vysoce přesahují poplatky vyměřované v jiných knížectvích a robota na knížecích polnostech činí místo obvyklých dvou celé tři dny v aldenu. Pořádek a poslušnost poddaných mu zajišťují najatí žoldáci a dobrodruhové, kteří se více než pravidelné armády podobají bandě loupežníků. Mimochodem, další z oprávněných, avšak nepotvrzených podezření vůči Travenovi se týká okrádání kupců na stezce do Rilundu. Prim mezi těmito zabíjačky hraje skupina šesti krollů, kteří již dříve pro Travena vykonávali příležitostně špinavou práci a po smrti svého vůdce před šesti lety se dali do jeho služeb „na plný úvazek“. Ustrašení nevolníci si netroufnou proti svému knížeti jakkoliv vystupovat a dřou na polích do úmoru, aby užili sebe a zároveň poskytl dost prostředků pro panské hýření. Ti, kteří mohou porovnávat, nevidí velký rozdíl mezi postavením Travenových poddaných a otroků na dalekém jihu.

☞ *Snad jediným skutečným problémem, se kterým si Traven zatím neporadil, je banda psanců, vedená hevrenem Churem. Původně se jednalo o čistě hevrenskou skupinu, která operovala po celé západní straně vrchoviny a okrádala poutníky na cestách. Postupně se k němu ale přidávali zoufalí uprchlíci z jarlebských vesnic, kteří dali přednost nejistému životu lupiče před zpuštěností knížecích dohlážitelů. Tlupa nyní čítá přes padesát duší a troulá si i na přepady odlehlejších tvrzí. Dalšími význačnými osobnostmi jsou Churova spolubojovnice a milenka Marselina a zkušený čaroděj Rioz, oba hevrenského původu.*

Není divu, že jen málokdo se chce v tomto kraji natrvalo usadit. Vesnice zde založilo jen pár chudáků, kteří se obávali vyrazit dále na jih a pro které se nenašlo místo v Mučansku či Čerevském knížectví. Tento problém se Traven Jarleb rozhodl řešit na úkor svých sousedů. Pomocí vyhrožování a úplatků na správných místech už připojil ke svému lénu dvě vesnice ze Tří zubů a před nedávnem se o totéž pokusil i v Mučansku. Od obyvatel vesnice vybral jarní dávky, jako by mu patřila a část jejich obyvatel odvezl na práci při rekonstrukci svého hradu. Zanechal zde také silnou posádku, která odrazila útok daerlenských ozbrojenců. Celá věc se dostala před Úřad správce zemských desek, který v této době sbírá podklady pro své rozhodnutí a vyčkává, jestli se strany nějak nedohodnou, tzn. jestli se Faela nezalekne Travenových hrozeb a neoustupí.

Travenovy příkazy působí nejen na ekonomický život v jeho knížectví. Obyvatelé vesnic se bez svolení jeho správce či samotného knížete nesmějí stěhovat, ženit ani

volně pohybovat. Pro dobrodruhy je významné jiné nařízení, které jim zakazuje provádět průzkum podzemních prostor a starých staveb. Traven Jarleb se kromě vrchnostenských povinností věnuje také hledání pokladů v jeskyních a zapomenutých arvedanských sálech, kterých se obzvlášť v Zelanských vrších nachází dost a dost. Krom jiného si tak ještě dále rozšiřuje své i tak nemalé příjmy a na svém hradě Štítově se může pochlubit několika arvedanskými zbraněmi i jinými magickými předměty.

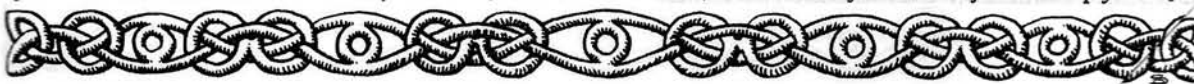
Geograficky se území jarlebského knížectví nijak nevymyká úvodnímu popisu. V celé Západní dálavě jsou ovšem známe dvě svatyně, jedna věnovaná Pastýři Bongirovi a druhá Paní Úrody Alcaril. Jednou za rok se rolníci ze širokého okolí sjíždějí k pouti mezi oběma místy, aby si pod vedením kněží vyprosili tu správnou skladbu počasí a přírodních podmínek, které jim zajistí co největší úrodu. Nenasytný Traven, který se svými kumpány utrácí stále více peněz na rozmařilé pitky na hradě i v rilondských hospodách, se ale od příštího roku rozhodl uvalit na poutníky poplatek za vstup do svého knížectví. Bongirovi kněží mu hrozí božím trestem, ale Traven nemá respekt ani před nikým ze Sedmnácti a pro jejich sluhy má jen posměch.

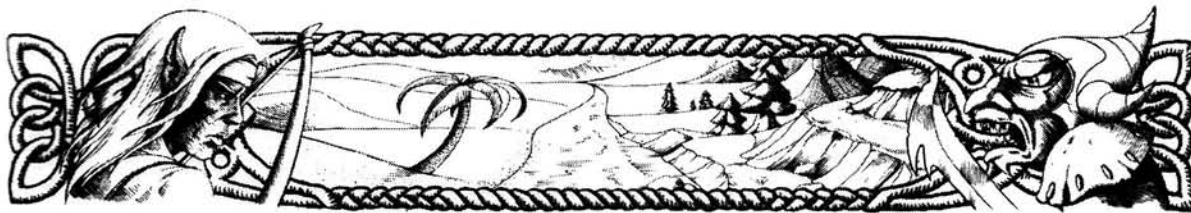
Tři Zuby

Nezvyklý název knížectví vychází od přírodního útvaru, který se nalézá nedaleko stejnojmenného sídelního hradu knížete Lva Lukjanovce Třízubského. Nad jedním ze vstupních údolí Zelanských vrchů ční tři ostré, zdaleka viditelné skalnaté vrcholky, které připomínají špičaté zuby dravé zvěře. Knížecí hrad je tak z jedné strany chráněn těmito kolmými útesy, druhou potom kryje hustý les. Na nejvyšším bodu prostředního Zubu, zvaného Kelčák (zbylé dva se jmenují Špičák a Řezák), stojí strážní věž, ze které mají hlídky přehled o veškerém pohybu na hlavní cestě vedoucí kolem úpatí skalisek.

Knížectví Tři Zuby je nejchudší v Západní dálavě. K řece totiž přiléhá jen pár kilometrů svého území, které navíc v období dešťů pravidelně zaplavuje voda. Místní obyvatelé se tak nepodílí na úrodě, kterou poskytuje Duren rolníkům jinde. Velká část knížectví se rozkládá v Zelanských vrších. Přistěhovalci tyto drsné podmínky ale zvládají poměrně dobře, neboť léno Lukjanovců na Lendoru se rozkládá u hranic se Storabskem a tamní lidé jsou otužilí a přivyklí nebezpečí. Kníže se nedostatky v zemědělství snaží kompenzovat pátráním po kovových rudách a vzácných minerálech, doposud se však zdá, že tato strana vrchoviny není pro hornickou aktivitu zdaleka tak vhodná jako východní úbočí. Trpasličí prospektoři našli jen pár chudých ložisek železné rudy a o lintiru si zde můžou nechat zdát. Kovy a uhlí se tak musí do Západní dálavy stále dovážet. V hloubi lesa se dá nalézt mnoho pilřů na výrobu uhlí dřevěného.

☞ *Aby toho nebylo dost, zničil dokonale hornickou osadu u jednoho z dolů žlutý drak. Kroniky jeho výskyt v kopcích zaznamenaly již několikrát, soudě ale podle jeho chování, dorazila civilizace nepřijemně blízko k jeho slují. Poté, co na osadu vyhrnul oblak jedovatého plynu a zabil*





tak všechny, kdo v ní v daném okamžiku pobývali, rozmetal na třísky jedno každé stavení, které tu stálo. Potom si počíhal na horníky, kteří se vraceli ze směny, takže přeživších bylo skutečně jen pár, a odletěl neznámo kam. Asi není větší výzvy pro dobrodruhy než objevit dračí doupě a dravou saň v čestném boji porazit.

Uvedli jsme již, že na břehu Durenu leží jen malá část knížectví. Význam tohoto kousku země ale výrazně předčí jeho velikost. V těchto místech se totiž nachází na Durenu peřeje, přes které žádná loď neprojde a nad kterými je možné cestovat jen v malých člunech nebo mwutech, které se pro svou užitečnost dostaly z Červeného lesa už i sem. Navíc právě zde se k řece přibližuje stará arvedanská cesta vedoucí přes Zelanské vrchy a byl tu zbudován přívoz na protější, čerevský břeh. Dvakrát ročně se na křižovatce, ve vesnici nazvané příznačně Velký trh, pořádají trhy se všemi možnými komoditami, které mohou lidé v Západní dálavě nabídnout ke koupi. Sjíždějí se sem kupci z Rilundu, šejdři z pouště, dobrodruzi z kopců a rolníci odevšad. Místa ve dvou stálých hostincích bývají zamluvena pro pravidelné hosty a proto se každá chalupa ve vsi promění v malou noclehárnu pro návštěvníky trhu. V průběhu roku tu potom probíhá ještě několik trhů specializovaných, např. koňských, dobytčích apod.

☞ Den před začátkem všeobecného trhu na konci období sucha se ve Velkém trhu pořádá zápas v neskopu mezi mužstvy z vesnic na třízubském a čerevském břehu. Boj začíná na návsí, jedna branka je u přístavu a druhá na konci vesnice cestou na Tři Zubry. Jedná se vždy o velice prestižní záležitost, se kterou bývá spojeno mnoho vzrušení a napětí. V minulých letech například několik dívek z Velkého trhu svádělo čerevské mládence tak dlouho, až nestihli začátek zápasu a naopak čerevští jednou zamkli několik třízubských chasníků do sklepa a ven je pustili až po potupné porážce jejich družstva.

☞ Knížecí stráž by na dodržení pořádku v takovém zmatku zvládla dohlédnout jen stěží, ale návštěvu trhu našťastí vynechá jen výjimečně svobodný pán Mitogar Čom, který na svá bedra bere odpovědnost za klid a bezpečnost. Než kdokoliv ztropí jakoukoliv výtržnost nebo se dokonce pokusí o zločin, neměl by zapomenout, že proti němu bude stát jeden z největších hrdinů na západ od Zelanských vrchů.

Čerevo

Léno čerevského rodu představuje relativně úzký pruh mezi Durenem a pouští, široký podle toho, kam až se pomocí zavlažovacích kanálů podaří zavést vodu potřebnou pro pěstování obilí. Toto území je potom neobyčejně úrodné a převážná část sklizně se vyvážá na Lendor. Bohatství tohoto kraje není vidět pouze na panských sídlech, ale i na domech a vzhledu obyčejných poddaných.

Kníže Vuk Čerev totiž pokládá odírání poddaných za způsob obživy, který není hoden muže jeho formátu, a přestože je často pokládán za jednoho z nejbližších přátel Traveny Jarleba, jeho vrchnostenské metody rozhodně nepo-

užívá. Vuk na Lendor přijel spolu s Travenovým dědem a stejně jako on o svůj majetek musel tvrdě bojovat (v těch letech přišel mimo jiné o pravou ruku). Na rozdíl od něj si ovšem vždy uměl udržet v rodině pořádek a autoritu. I když je mu už přes 80 let, což je v pohanských rodech pozeňnan věk, udržuje se stále v kondici a v posledních pěti letech podnikl dvě výpravy do pouště, aby dojednal s temnými elfy dodávky dhanghy, kterou potom s tichým souhlasem místodržícího pašuje do Erinu a na Lendor, přímo pod nosem Královské mořeplavecké.

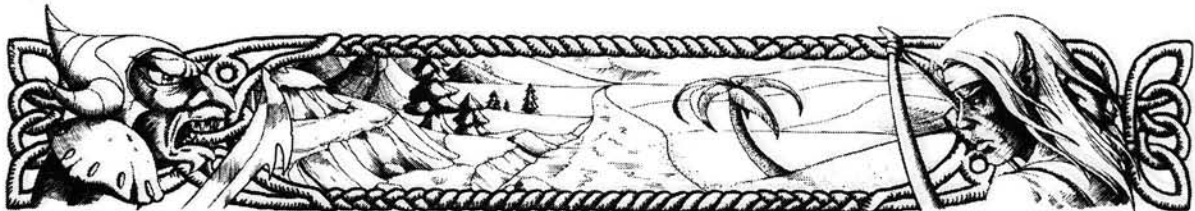
Dobrodružství má Vuk Čerev v krvi a jeho potomci zdědili tuto vlastnost po něm. S manželkou Vanou měli osm dětí. Nejstarší Strunka se stala jednou z Eldebranských valkýr, následoval Vrač, který se přidal k subotamským mnichům, Lada se učila moudrosti pouštních elfů, Tal se pro změnu umí ohánět mečem, Ivir putuje po Západní dálavě s citerou v ruce, Gerenika je ve službách Alcaril, Gleva studovala magii na rilondské univerzitě a nejmladší Machomej čas od času v Rilundu studuje obsah cizích pokladnic. Všichni jsou ve svém oboru velmi zkušení a ostatní dobrodruzi je přinejmenším uznávají jako zdatné protivníky. Rodinné vazby mezi nimi jsou velice silné, pokud se někteří sourozenci potkají, například v Derteonu, téměř vždy něco společně podniknou. Přece jen už ale také nejsou nejmladší, začínají se usazovat (Tal získal jako léno celé Zámostí a zakládá tak novou větev šlechtického rodu) a Vuk Čerev už má i několik vnuků.

Sinwarské knížectví

Jedná se o zatím nejjižnější položené území, které je možné počítat za pevnou součást danerských držav na Taře. Rozkládá se převážně na pravém břehu Durenu, jeden hrad a několik vesnic se nachází ale i na břehu druhém. Na jihu knížectví je totiž možné řeku v létě na brodech přebročit i bez člunů či vorů.

Zde proběhly poslední velké střety rytířů se Zylovými vojsky před tím, než byl Eldebranský řád odvolán z Rilundu. Odpor skřetů připomíná dlouhý val na obou březích, který navršili před padesáti lety na obranu proti těžké jízdě. Ani ten však rytíře nezastavil. Narychlo postavené skřetí pevnůstky byly pobořeny a jednu z nich přestavěl dosazený kníže z jedné větve rodiny Sinwarů na své sídlo, hrad Xentan. Dnes z něj vládne Lyamir er Sinwar, rozvázný potomek slavného šlechtického rodu. Většinu příjmů věnuje na budování nových vesnic a především opevnění, protože další rozkvět vyžaduje především bezpečí před útoky skřetů. Z Lendoru i jiných částí Tary sem přijíždí mnoho členů nižší šlechty, kterým Lyamir nabízí území i podporu v začátcích, pokud s sebou přivedou přiměřenou hotovost.

Jedno z panství ovšem kníže Lyamir svěřil dědičně svému bratrovci, hraběti Iskanderovi er Sinwar. Iskander byl členem Řádu eldebranských rytířů a valkýr až do jeho rozpadu. Po odevzdání Rilundu danerskému království z řádu odešel a neptal se ani k nově vzniklému Řádu devíti hvězd. Nepocítoval křivdu, jen smutek a zklamání nad nedokončenou prací a rozhodl se pokračovat v ní, jak mu to jen jeho možnosti dovolí. Na svém hradu Tevirponu stráží-



cím arvedanskou cestu do Derteonu nabízí útočiště rytířům obou řeholí bez rozdílu a všem jejich sympatizantům. Pro Devět hvězd je ovšem Tevirpon vpravdě jedinou základnou na dalekém jihu a udržují zde stálou posádku. Jako výchozí bod pro cesty do Derteonu hrad nevyužívají pouze oni, ale i Orlí poutníci, kteří jim jsou svou filozofií a politikou velice blízcí. Iskander je také proslulý svou zbožností a není tajemstvím, že na něj příznivě pohlíží sám Aurion.

⚔ Rytířské řády nechtěně inspirovaly samotného Khara, který hledá způsob, jak ztrestat odpadlíka Zyla. Zatím nemůže postavit dostatečně velkou armádu a zaútočit na Tisíc jeskyní plnou silou, proto vytvořil tzv. temné paladiny. Jedná se o vybrané skřeti válečníky, kteří kromě Khara uctívají i jemu podřízeného boha kruté spravedlnosti, Dreskana, jenž jim na oplátku poskytuje další schopnosti a výhody, obdobně jako Gor pomáhá rytířům ze severu. Stejně jako oni i temní paladinové dokonce dodržují jistá pravidla a dá se u nich mluvit s jistým odstupem dokonce o rytířské cti. Podobnou mají také výzbroj a výstroj, jen brnění bývá mnohem masivnější a koně mají vždy barvu půlnoční oblohy. Zbraně paladinů bývají vyrobeny z garenu, což vede k podezření, že Khar získal přístup k tomuto vzácnému kovu.

Většinou temní paladinové jezdí jednotlivě, pouze se skupinou lidských panošů, adeptů přeměny na skřeta. Občas je ale možné zahlédnout dvojice nebo i větší skupiny, čítající až pět těžkooděnců. To především tehdy, plní-li

zvláštní úkol. Ačkoliv by však mělo být hlavním posláním paladinů působit Zylovi škodu a napadat jeho skřety, velmi často vyhledávají šarvátky s lidskými rytíři. Žádné ze stran čest nedovolí přepadnout soupeře ze zálohy ani utéci z bitevního pole, můžeme tak být svědky přímých střetů muže proti muži, jezdeckých soubojů na dřevce a následně pak i jisté úcty k poraženému protivníkovi, což je u skřetů přinejmenším nezvyklé. Nutno dodat, že porážka ve všech případech znamená smrt.

Ještě dále na jihu se pokouší uchytit několik dalších rodů, doufajících v úspěch při jednání o přidělení území na Urozeném sněmu. Bohužel se jim ovšem nedaří dodržet nezbytnou podmínku, a to trvalé ovládnutí dostatečně velké oblasti. V tomto pásmu, kde se ze Zelanských vrchů pomalu stávají skutečné hory, ústí už několik východů ze Zylůva sídla, Tisíce jeskyní, ze kterých může nerušeně a neočekávaně podnikat výpravy a ničit tak všechny lidské pokusy o vybudování tvrze či opevnění.

Jediným místem, které v této hraniční oblasti obývají stabilně lidé ze severu, je tak Lupačova hospoda na arvedanské cestě, asi 80 kilometrů jižně od Tevirponu. Je sice opevněná a čeládka se nenechá jen tak snadno zastrašit, hlavní ochranu jí ale poskytuje ochota majitele rozdělit se se skřeti zvědy o informace ohledně poutníků na cestě do Derteonu a jinam na jih. Tato zrada vlastního rodu mu umožňuje dosahovat mimořádných zisků, neboť ceny za jídlo i pokoje jsou vyšší než v mnoha luxusních rilondských podnicích, byť kvalitou se jim nemohou rovnat ani zdaleka. Zylůvy Noční stíny s Lupačovými zprávami zacházejí opatrně, aby ho neuvědli v podezření, několik dobrodruhů s cennými předměty či znalostmi už na hospodského „sdílnost“ doplatilo.

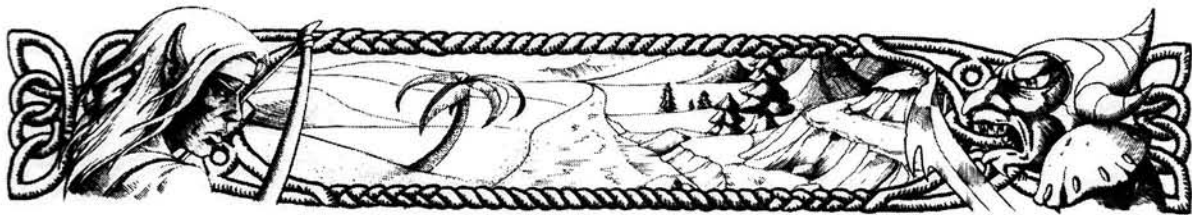
Jantarové stepi

Čím více se vydají kroky poutníka na západ od pomalu se rozpadajících zdí Rilundu a rozkládajících se mravů lidí v něm žijících, tím silněji na něj začne působit tlak neobjevených tajemství, číhajících nebezpečí a opravdovosti

Přepadla mne slepota, náhle, bez příčiny. Nechápal jsem, co se děje. Jen jsem cítil horký dech Mwan'duurangy a vlhký pach Y'kujata. Stál jsem v tichosti, bez jediného pohybu, neboť jsem nevěděl, co přijde. Vše bylo najednou tak tajemné, neskutečné a neznámé. Kroky Finwalura se neustále ozývaly v mé blízkosti a E'awanův smích mne celého obklopoval. Dlouho trvalo, než se mi zrak vrátil a smysly znovu zotřily. Ten výlet do neznámého kraje ve mne zanechal hluboké stopy.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů





emocí. Kraje Jantarových stepí možná život ohrožují více než noční výlet do Ďolíku, ale když už tady dojde k smrtelnému střetu, je za ním vždy potřeba nebo silné hnutí mysli, nikdy ne snaha potěšit se cizí bolestí nebo se jen tak zabavit. Proto mnoho lidí raději tráví svůj život zde, v pusté a ještě málo civilizované divočině, než v bezpečných, ale prodávajících uličkách Rilundu.

Gerrská náhorní planina

V severozápadní části Jantarových stepí, v předhůří Nekonečných a Větrných Hor, zvedá se z jinak rovné stepi náhle do výše dobrých sta sáhů Gerrská náhorní planina – další pozůstatek po běsnění živlů za Velkého zemětřesení. Plošina je poměrně rozsáhlá, o hraně dobrých šedesáti kilometrů, a po většině svého obvodu takřka nepřístupná. Jediná kloudná cesta na ni vede ze severu – z Šedého zálivu, proti proudu v mohutných kaskádách vodopádů odtud stékající Šedé řeky.

Díky Šedé řece, jejím několika menším přítokům a četným horským jezerům, je náhorní plošina z větší části porostlá poměrně bujnou vegetací. Je i poměrně hustě obydlená – její obyvatelé však bohužel rozhodně nepatří mezi ty přívětivé. Četné jeskyně a rozsedliny obývá několik kmenů divokých a agresivních goblinů, jednoho z primitivních národů původem z Podzemní říše.

Nejsilnějším kmenem, který v podstatě vládne všem ostatním je kmen goblinů Urgurgů, ovládající okolí největšího jezera, povodí Šedé řeky a Vlčí pevnost. Před jeho šamanem se všichni ostatní třesou strachy a vyprávějí si o jejich moci a o silách, které jim pomáhají, hotové legendy. Z toho mála, co je o jejich moci známo, víme, že jediná, které se jejich kouzlům podařilo úspěšně čelit, byla kněžka Panny, putující se slavnou družinou knížete Čereva.

Ve své západní části přechází náhorní planina postupně do desítek horských údolí s půvabnými ledovcovými jezery. Tato oblast byla osídlena již za časů Pobřežního knížectví, na břehu jednoho z jezer stávalo půvabné městečko Bongilean. Koncem druhého tisíciletí před královským letopočtem oblast vyplnily skřetí armády, které ovšem během Velkého zemětřesení buď byly smeteny běsnícím živlem nebo se stáhly zpět na jih. Poté i tuto oblast opanovali goblini, vedení temným bohem Ytrakem. Do dneška se zachovalo víceméně jen pár skalních chrámů, ty však v dnešní době již rozhodně neslouží původnímu účelu.

Ytrakovo gobliní dominium zahrnovalo v dobách své největší slávy celou Gerrskou náhorní planinu a její přilehlé okolí, Větrné hory a severní část Nekonečných hor téměř až po Údolí drahokamů. Tak tomu bylo před více necelými sto lety. Ale pak náhle Ytrak zmizel. Jeho nejbližší gobliní kněží našli jen mrtvolu ohybného těla temného boha a zašifrovanou zprávu, kterou pochopili jen nejspokojnější z nich. V ní sepsal Ytrak přesné instrukce ke všemu, co je potřeba provést za jeho nepřítomnosti, zatímco on v novém těle odešel hluboko do Podzemní říše. Po jeho zmizení se vyrojilo mnoho nových temných duchů, kteří soupeřili o trůn vládce goblinů, ale jakousi moc získali jen Tartar (ovládá Větrné hory), Meabor (vede kmeny na Ge-

rrské náhorní planině) a Húrag (ten má pod palcem severní část Nekonečných hor).

☞ Celá tato oblast je poměrně málo prozkoumaná, zato je všeobecně známo, že je dosti nebezpečná. Je docela možné, že se někdo z Nezávislých osad pokusí najmout skupinu dobrodruhů (v Rilundu nebo i v Novém Solnohradu), která by vypátrala toho, kdo neustále štvře gobliny proti osadám. Také je možné, že dobrodruhy zkontaktují pod nějakou záminkou přímo Eldebranstí rytíři (viz pasáž o Hai).

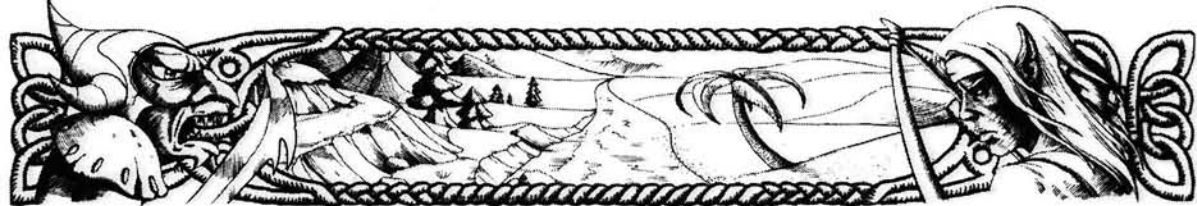
☞ Celá tato oblast je jakási pochmurná, a to nejenom v hmotném světě. Když začaly průzkumy Tary a dorazily první varovné zprávy o této lokalitě, narazilo se na velmi podivnou záležitost. Pokud se někdo z Mistrů pátrací magie pokusil seslat na tuto oblast jakákoliv prohledávací kouzla (ať se týkala minulosti, přítomnosti, či budoucnosti), odpovědi byly většinou jen úděsné vize krvavých masakrů nebo pocitu neuvěřitelného zoufalství a zmaru. Rovněž členové družiny knížete Čereva, kteří takřka celou oblast procestovali, vyprávěli o strašných snech a občas i denních halucinacích, které je po celou dobu pobytu na Gerrské náhorní planině trýznily. Odolnější a otrlější se z takových zážitků vzpamatovávali hodiny, útlocitnější někdy i týdny a měsíce. Celou záležitostí se zabývali i mistři Alwarin a Telurian, nicméně bez valných výsledků. Mistr Telurian předložil domněnku, že se v oblasti odehrál nějaký strašlivý masakr a vzniklé emoce narušily magické struktury Stínového světa, Alwarin se přikláněl spíše k silné kletbě, nicméně oba dva se shodli v názoru, že porucha je lokální a zatím nijak neohrožuje okolí.

Gerrskou náhorní planinu zkoumalo podrobně jen pár družin a ještě méně se jich ve zdraví vrátilo. Ponurost celé oblasti se totiž prolíná v řadě podob i do hmotného světa ve formě celé řady myšlenkových netvorů. Oblast je přesycena huamami, v okolí rozvalin Bongileanu narazila družina vedená knížetem Čerevem i na několik vyšších spekter, smrtek a strig.

☞ Z jedovaté zelené krve huam vznikají do sedmi dnů, pokud není neutralizována vodou, štíhlí, asi dva metry dlouzí okřídlení ještěři, nazývaní lovci přízraků draskary. Ač zranitelní obyčejnou zbraní, jsou velmi nepřijemnými protivníky, jak pro svou mrštnost a létavost, tak pro schopnost pohlcovat některá kouzla a získanou energii používat ve formě útočných ohnivých kouzel proti svým protivníkům.

Hai

Malé městečko, ležící u ústí Šedé řeky, je jedinou výspou lidské civilizace v této oblasti. Založeno bylo asi před padesáti lety v éře největšího rozkvětu Rilundu skupinou kolonistů, podporovaných Eldebranskými rytíři. Po jejich odchodu se podpora z Rilundu vytratila a kolonisté jsou více méně odkázáni sami na sebe. V současné době obývá městečko necelých 400 obyvatel a jejich počet stále klesá.



Neustálé nájezdy goblinů, několik útoků pirátů a v poslední době i setrvalá nepřízeň přírody začíná odrazovat již i ty statečnější. V posledních letech opouští Hai každoročně nejméně jedna rodina.

Poslední morální oporou, která řadu obyvatel městečka pořád odrazuje od návratu do Rilundu nebo až na Lendor, je asi desetičlenná družina mladých, ale vojenského řemesla již dobře znalých, šlechticů. Tito stateční mužové fakticky řídí celé město a pod jejich vedením se zatím podařilo každý útok nakonec odrazit a Hai uhájit. Při posledních nájezdech dva mladí šlechtici zahynuli, ale místo nich se přistěhovalo pět dalších. V klidnějších dobách vyražejí někteří z těchto odvážlivců na průzkum až do okrajových oblastí Gerrské náhorní planiny a tak jsou měšťané často varováni před dalším útokem poměrně včas.

☞ *Málokdo ví, že skupina mladých obránců města patří ve skutečnosti inkognito k Eldebranským rytířům. Skutečným důvodem jejich působení ve městě (a ostatně i původním důvodem založení této kolonie) je právě existence temné moci na Gerrské náhorní planině. Představitelé řádu o ní totiž získali už mnoho informací a jsou toho názoru, že přítomnost jakýchkoliv zárodků spořádané civilizace podkopává moc temných sil víc než stovky nejmocnějších exorcismů. Úkol rytířů je tedy jednoznačný. Držet město, pomáhat všem dalším odvážlivcům, kteří se*

čas od času vypraví na náhorní planinu a udržet vlastní poslání v tajnosti.

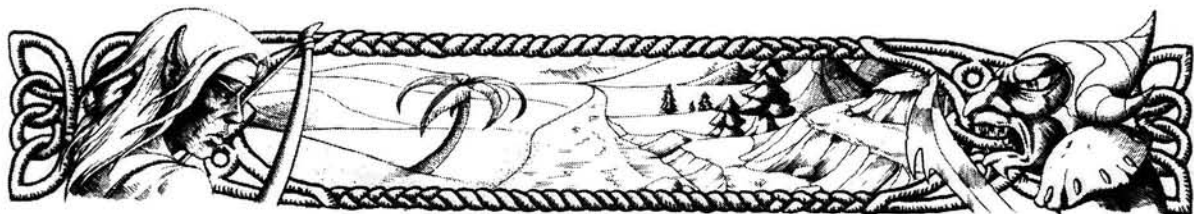
Celé městečko je soustředěno okolo dvou největších center: Přístavu, kde se nachází i většina hospod, ve kterých dobrodruh může nalézt nocleh, a opevněného centra na malém návrší, čítajícího kamennou radnici, kaple Učence a Poutníka, chrámovou školu a těch pár kameniných domů, co ve městě jsou. Sem se obyvatelé uchylují při větších nájezdech útočníků.

Vlčí pevnost

Na samém severním okraji Gerrské náhorní planiny, těsně před místem, kde se Šedá řeka začíná valit v monumentálních peřejích do Šedého zálivu, stojí rozvaliny mohutné starobylé pevnosti. Již ze značné vzdálenosti se na okraji náhorní planiny rýsuje temná silueta strážní věže a pár slepých oken zbořeného paláce. Nadzemní patra jsou jinak až na přízemí skoro zřícena, zato nejméně dvě poschodí do podzemí se zachovala.

Pevnost byla postavena za časů Pobřežního knížectví, spolu s celou řadou podobných opevnění, jejichž trosky je možné občas nalézt v Jantarových stepích a podél dolního toku Y'bu, a měla za úkol zpomalovat postup skřetích útočníků směrem k severu. Po pádu Pobřežního knížectví byla dlouho opuštěná a nyní jsou jejími stálými obyvateli goblini, kterým temná a vlhká sklepení velmi svědčí. Vyhovuje





Příběh Meaborův

I temní bohové někdy spí, stráženi svými věrnými a svými kouzly, aby je nepřekvapili sarifágové nebo nepřátelé kterých mají spoustu. Zdají se jim sny. Strašlivé sny. Tyto se zdály Meaborovi 3. dne prvního aldenu roku 840 Královského letopočtu.

Ze tmy vystoupila obrovská ohybná postava a na tváři se jí roztáhl odpudivý škleb. Z tlustého břicha jí vyrůstá popínavá rostlina, která se pevně obtáčí kolem pravé i levé paže. Nepřibližuje se, jen stojí a směje se smíchem umírajícího šílence. Otevírá ústa a vychází z nich plamen, modrý a jasně červený. Uši začíná drásat nelidský křik mučených lidí. Z plamenů vychází v bílé rize postava s hlubokou ránou přes hrud a stále opakuje dokola několik vět.

„Za tvou zradu, Meabore, budeš platit do konce dní tohoto světa. Poznáš hrůzy daleko horší těch dnešních, padneš hlouběji, než kdokoliv jiný. Nezemřeš hned a odmítneš přijmout trest, půjdeš za naším největším nepřítelem a budeš mu věrně sloužit. Zůstaneš zbabělcem a nikdy nenajdeš svou ztracenou vůli.“

Ta slova začnou vykřikovat další a další tváře objevující se v plamenech, zkřivené bolestí a zbrocené vlastní krví. Meabor se pokouší zacpat si uši, ale zjišťuje, že nemá žádné ruce. A výkřiky pořád sílí, dokud je neumlčí příchod uhrovitěho mladíka. Nenávist zračená v očích mučených se ještě zvětší, ale hrdla už nemohou dál lát a oheň je začíná pohlcovat. Z něj začínají vycházet skřeti, s pochodněmi, v plné zbroji. Zpívají nějakou nesrozumitelnou píseň, víc složenou ze skřeků než slov. Před nimi se objevuje malý model krásného města, nádherného města, Meaborova Bongileanu, a jejich nohy jej drtí a špiní, až nezůstane víc než hromada rozvalin. Ty začínají černat a pohlcovat okolí, všechno barevné do sebe vtahují až nezůstane nic.

Všude je temnota, hluboká, věčná a bezedná, v níž se Meabor vznáší, padá a zároveň letí prudce vzhůru. Neustále do něčeho naráží, přestože tam nic není, tělo se mu v bolestech trhá na kousky a je drceno, ale v ještě větších bolestech se znovu skládá zpět. Až teprve uplyne nekonečně dlouhá doba, začnou z jeho žil a tepen vylézat červi a žrát tmu kolem sebe. Jenže světlo je ještě horší než temnota, pálí a proniká až k duši.

Náhle stojí Meabor zpátky v Bongileanu, vše je jak má být a on mu vládne moudře a spravedlivě. Jeho palác, jasný a kypící přepychem, je plný lidí, kteří hledají jeho pomoc, protože vědí, že jim ji poskytne. Za trůnem mu sedí sedmnáct bílých postav a shlížejí na jeho počínání. Ale pak přijde noc, vychází rudý měsíc, a bílé postavy jedna za druhou odcházejí, až nezůstane ani jediná. Do paláce se valí dusivý kouř a Meabor mu nemůže utéct. Padá k podlaze a roztříští se na tisíc kousků, jako křišťálová váza. A ty střepy se rozlétnou po celém světě a bodají lidi, trpaslíky i elfy do tváří, rozedírají jim hrud a probodávají srdce.

jim také její strategické postavení – jinudy je přístup na náhorní planinu velmi obtížný a naopak k občasným loupeživým výpadům do údolí se pevnost rovněž výborně hodí. Jinak se o historii pevnosti nedochovaly žádné písemné záznamy, o omezených možnostech pátrat zde pomocí vyšší magie již padla zmínka.

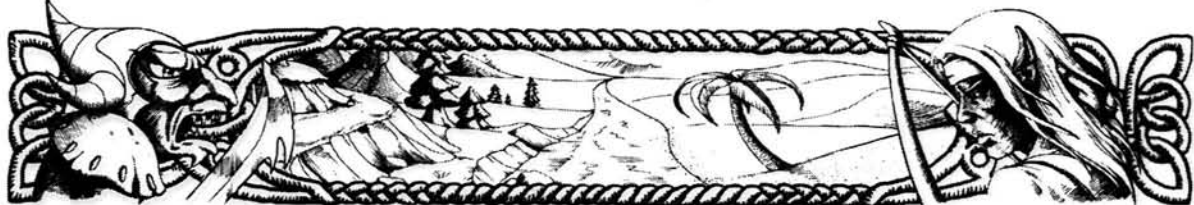
✍ Některá ze skupin dobrodruhů, které se občas potulují po okrajích Gerrské náhorní planiny může být gobliny zajata a uvězněna ve Vlčí pevnosti, Totéž se může přihodit i někomu, kdo cestuje do nebo z Hai podle pobřeží. Zajatci dostanou díky nepozornosti gobliních strážů příležitost se osvobodit, získat zpět některé své zbraně a předměty a pokusit se uprchnout z pevnosti spletitým podzemím. Později může jejich znalostí o podzemí Vlčí pevnosti využít jiná družina, která se tam chystá vypravit osvobodit další zajatce nebo ji prostě představení města požádají o provedení podrobnějšího průzkumu. Také je možné, že do městečka dorazí nějaké zvěsti o chystaném útoku a skupina dobrodruhů se vypraví do Vlčí pevnosti provést sabotáž.

Prokletý jezerní chrám a rozvaliny Bongileanu

Rozvaliny výše zmíněného městečka Bongilean se nacházejí v současnosti na břehu centrálního jezera, v místě, ze kterého vytéká Šedá řeka. Dílem jsou zarostlé bujnou tropickou vegetací a dílem na mělkém dně jezera. Na protilehlém břehu, ve stínu rozeklaných skal, je možné zahlédnout rozvaliny několika skalních chrámů. V tato místa je možné se dostat pouze přeplutím jezera. Podle starých záznamů existovala kdysi ještě cesta přes skalní průsmyky, v současnosti je však nejspíše zasypána následkem Velkého zemetřesení.

Do chrámů se v současnosti pouze několikrát ročně vydávají gobliní šamani uctít své temné božstvo odpornými krvavými rituály, při kterých jsou začasť obětováni zajatci, získaní při nájezdech na lidské osady. Člověku se tam ještě proniknout nepodařilo (proslavená výprava knížete Čereva se zde obrátila na zpáteční cestu) a ostatní goblini se bojí jen přiblížit ke břehu jezera.

☞ Není divu, že se po tak hrozném konci prétorovi nijak zvlášť před Lamiusův soud nechtělo. S využitím svých znalostí se tedy ukrýl v temných zákoutích stínového světa a začal přemýšlet, co dál. A jeho černá duše brzy dostala příležitost k dalšímu ještě hlubšímu pádu. Přišlo Veliké země-



třesení, skřeti zahynuli nebo uprchli, ale na povrch nově vzniklé Gerrské náhorní planiny vystoupili z Podzemní říše kruží a krvelační goblini. Jejich nejmocnějšího šamana si Meabor rychle vyhlédl a brzy z něj učinil svého hlavního velekněze a hlasatele svého padlého kultu. A dlouho se mu dařilo.

Když se však pak poměr sil Světa a Temnoty o Konečné bitvě značně změnil, začalo být samozvanému bohovi pěkně úzko. Do ústí Sedé řeky dorazili první osadníci, vytlačili gobliny zpět na náhorní planinu a jejich kněží pojali proti jejich temnému kultu značná podezření. Na Gerrskou náhorní planinu vyrazilo již několik průzkumných výprav a jejich kněží se vícekrát utkali s temným bohem podporovanými gobliny šamany. A co nejhoršího, ani ve stínovém světě poslední dobou není jako dřív. Všude se prohánějí sarifágové, duchové, kteří mají za úkol lovit právě takové, jako Meabor a předvádět je před Lamiusův soud nedobrovolně... A právě v takovéto situaci přichází lákavá nabídka novým vtělením posíleného Khara, stát se jeho služebníkem, výměnou za mocnou ochranu. Kolem Gerrské náhorní planiny se začínají stahovat nejrůznější mocnosti ...

Slunečné píščiny

Severní pobřeží Jantarových stepí pokrývají z největší části nádherné pláže pokryté jiskřivým bílým pískem, které daly této oblasti jméno. Hned nad pobřežím začíná pak bujný tropický prales, který se asi padesát mil od pobřeží postupně mění nejdříve v lesnatou savanu a poté v křovitou buš. Místní prales není zdaleka tak neprůchodný, jako tropická Džungle padlých stromů, ale o to úrodnější – většinou stačí natáhnout ruku po tropickém ovoci. Rovněž moře zde svými dary nijak nešetří.

Další nemalou výhodou této oblasti – alespoň pro určitý typ lidí – je poměrně značná vzdálenost od jakékoliv civilizace, v dobrém i ve zlém. Goblini se totiž tak východně, piráti tak západně a berní úředníci tak severně nevydávají.

Místní osady jsou sice formálně provincií Západního království, nicméně prakticky se o ně nikdo nestará. To umožnilo na jedné straně vznik poměrně zajímavého mikrosvěta nejrůznějších podivínských komunit, na druhé straně poskytlo rovněž útočiště několika temným žvlům, o které není co stát.

✎ Je možné, že bude některá z postav chtít hrát úředníka Rilonské státní správy nebo se nějakým jiným způsobem zaplete do politiky. Motivem k takovému jednání může být například značný zisk, plynoucí jak z úplatků tak z vysokých úřednických platů, penzí a odstupných. Pak může být nečekaně vyslána do této oblasti s cílem provést sčítání lidu, vybrat berní nebo provést jiné administrativní úkony. Přivítání se bude osadu od osady lišit, rozhodně ovšem nebude standardní.

Jiskřivá pláž

Sektu na Jiskřivé pláži vede poněkud fanatický kněz Perinean, sám horlivý stoupenec mírnější frakce Sjedenocené církve. Tato frakce odmítá násilí a teror, nemíchá se do politiky, ale teokracii prosazuje mezi svými ovečkami o to horlivěji. Při zasvěcení každý člen sekty odevzdává komunitě veškerý svůj majetek a slibuje naprostou poslušnost bohy seslanému Mistrovi. Po určité zkušební době, kdy je jeho poslušnost a oddanost testována poměrně drastickými úkoly a zkouškami, jsou žáci, kteří obstojí, přijati za plnoprávné členy komunity. Poté obdrží při slavnostním obřadu ozdobný náhrdelníček se symbolem Nauky a je jim pozhénán vlastnoručně opsaný svitek „Poučení o cestě odříkání“.

Členové sekty nejedí maso ani vejčeka, nepijí alkohol, vyhýbají se sladkostem a vůbec všemu co má nějakou chuť, nečtou knihy kromě svého svatého písma a neprovozují hudbu, divadlo ani tanec. Intimní styky jsou rovněž maximálně zredukovány, se zřejmým záměrem zrušit je vůbec. S cizinci se místní skoro vůbec nebaví, nanejvýš je skromně pohostí a dávají zřetelně najevo, že už by je nejraději viděli co nejdál. Ztělesňují totiž pro ně „temná mámení světských

Jsou tací, kteří tvrdí, že podivní na Jiskřivé pláži jsou démony a zlými duchy posedlí, ale já o tom silně pochybuji. Uctívají pravda svá podivná božstva dosti fanaticky a s cizáky se přliší nebaví, ba jsou mezi nimi hlupáci zcela neuvěřitelní – nicméně ještě se mi zatím nikdy nedoneslo, že by byli někomu ublížili. A upřímně řečeno, u mnoha z těch, které jsem tam viděl, jsem rád, že je do svých řad získali pouze tito podivní a nikoliv třeba nějaká zlodějská gilda v našem milém městě či ještě hůře Kharovi nohsledi.

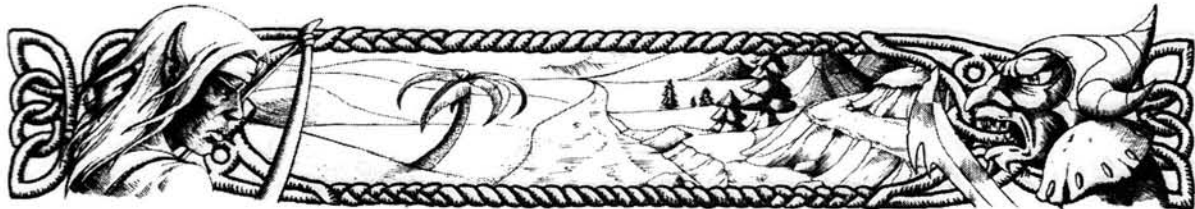
Hodnocení komunity na Jiskřivé pláži patriarchou Runigenem

Svět jest údolím slzavým, nádobou zkaženosti, požitky marnými a mrzkými až po okraj naplněnou.. Neb po špatných cestách vedou svět králové a velmoži, ale dobrá je cesta pod vedením kněžským a duchovním. Jest stezka vysvozená dána, skrze učení mystické, duchem jasným naplněná. Zřekniž se chutí a vůní lákavých, pokrmů krvavých a z vajec vařených, koření a nápojů opojných, zřekniž se kráslení, vlasů zdobení a vodiček voňavých, odvrhni nápoje opojné, zpěv, hudbu a tanec a všechny další radosti marné pozemské. Především ovšem zřekniž se požitků z obcování tělesného vznikajících, které nejvíce duši do pout pozemských strhávají...

...Oblékni šat prostý, odlož vlasy dlouhé, Mistrovi svému se zcela odevzdej, práci klopotné pro bratry a sestry své se věnuj a modlitbu oproštění recituj ...

úryvky z Poučení o cestě odříkání





požitků“. Oddanost Mistrovi je nejjednodušší a zcela dobrovolná.

Čas od času se konají poněkud hysterické obřady pokání. Žíněné košile, bičování ani sypání hlavy popelem nejsou u fanatičtějších stoupenců výjimkou. Vzhledem k tomu, že zakladatel sekty byl po raziích na Temné mystiky v Almendoru pověšen hlavou dolů na pranyři, věší se nejzarytější členové sekty ve výroční den jeho mučednické smrti za nohy na stromy. Po zbytek doby pracují na společném jednoduchém hospodářství nebo recitují své působivé modlitby.

☞ *Zhyčkaný synek bohatého rilonského kupce po rozchodu se svou snoubenkou zcela propadl vlivu popisované sekty, zřekl se majetku a odešel z domova na Jiskřivou pláž. Zděšený otec si najme družinu, aby se na Jiskřivou pláž vypravila a pokusila se mu domluvit. Je ochoten za návrat svého nezdařeného synka platit i zlatem. Násilí na Jiskřivé pláži nezabere, pokročilejší členové sekty umí solidně čarovat, hlavně v oblasti iluzí a psychické magie, takže hrozí i nebezpečí, že přetáhnou některého povahově slabšího člena družiny.*

Slunečná zátoka

V malebné úrodné zátocině u ústí menší říčky, asi 50 mil od Nového Solnohradu, zbudovala před časem skupina mnichů řádu Paní Úrody rozsáhlý statek. Vzhledem k laskavosti a přívětivosti svých zakladatelů komunita velmi prosperuje a často zde nacházejí útočiště lidé, kteří potřebují klid a čas na zamyšlení nad sebou samým. Žádné fanatické obřady se zde nekonají, práce střídá studium, studium odpočinek a odpočinek spánek.

☞ *Mniši, kteří komunitu vedou, jsou skutečnými odborníky v oblasti zemědělství a dobrodruží, kteří zde naleznou útočiště, se mohou řadu věcí z tohoto oboru naučit.*

☞ *Do komunity se vetřela skupina provokatérů a rozvratníků. Kněží v některém z měst najmou družinu, aby se pokusila vystopovat a zajistit skutečné původce provokace. Při pátrání vyjde najevo, že za nepravostmi ve skutečnosti stojí skupina ctitelů temného kultu, kteří se ukrývají ve staré zpuslé arvedanské svatyni v pralese kousek od pobřeží. Další nitky mohou vést buď na Gerrskou náhorní planinu nebo do rilonského podsvětí.*

Sloupy

Oficiálně se tato osada, položená asi míli od pobřeží, nazývá Sedmáct sloupů. Založili ji před šesti lety političtí vyhnanci z Almendoru a od té doby slouží jako útočiště pro Temné mystiky na Taře. Tato skutečnost není všeobecně známá, ví o ní jen pár zasvěcenců.

V radě starších, která rozhoduje o všech důležitých událostech obce, by mělo zasedat sedmáct kněží, za každého boha jeden. Mělo by, ale není tomu tak. Není totiž snadné najít mnoho kněží, kteří by souhlasili s tezemi Temných mystiků. Proto je mezi členy kněžích jen pět, zbytek tvoří nejružnější velitelé komand, zabijáci a atentátníci, kteří prosazují své myšlenky násilím. Nutno připomenout,

že čtyři z nich jsou zároveň i členy Kharových Nočních stínů a vedou tak činnost komunity směrem, který by teoretikové učení Temných mystiků nikdy vědomě neschvalovali.

Většinu obyvatel tvoří prostí rolníci, kteří se starají o pole a dobytek a pravidelně navštěvují mše. Věří velmi pevně všemu, co jim jejich vůdci přednesou. Vždyť to mají být přece bohové a ne králové, kdo vládne. Těch pár desítek zbývajících lidí se průběžně obměňuje. Odjíždějí, někteří se vrací, přicházejí noví. Jsou to teroristé, kteří se ve Sloupech cvičí pro další činnost a vyrazí odsud na nejrůznější akce, které vůdcové hnutí naplánují. Z toho vyplývá, že se tu vždy najde několik zkušených bojovníků, kouzelníků či zlodějů, kteří mají cvičení na starost, a mnoho žáků, kteří se jim snaží přiblížit. Pokud by se nějaká nezvaná družina dopídila určitých skutečností, mohla by snadno posloužit jako předmět pro výuku v praxi. Jakékoliv pátrání proto musí být velice opatrné.

Solná jezera

Na severovýchodním cípu pobřeží, tam, kde Vnitřní moře pomalu přechází do Rilonského zálivu, se ráz krajiny poměrně náhle mění. Pod vlivem pomalu se měnícího klimatu prales náhle ustupuje a nad pobřežím – nyní spíše skalnatém – se krčí jen osamělé skupinky palem. Také ráz terénu se mění – zatímco Slunečné písčiny se zvedají směrem od moře velice zvolna, zde je pobřeží skalnaté a od hlubšího vnitrozemí je oblast oddělena po celé délce hřebem Písečných skal.

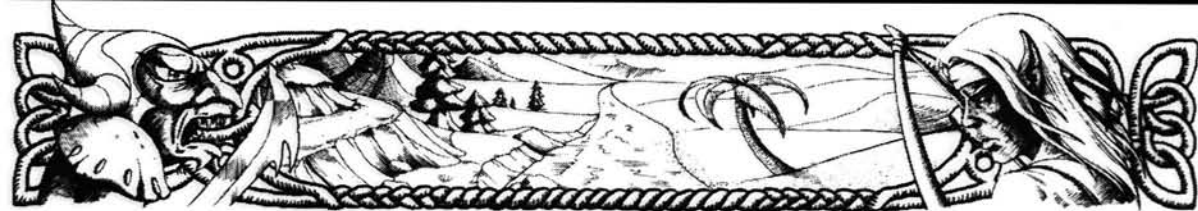
Celou oblast obzvlášťují zejména desítky solných jezer velice zvláštního složení, o která se hojně zajímají odborníci na alchymii. Jezírka jsou ve vnitrozemí rozseta ve spleťtých údolíčcích, ve kterých našinec velmi snadno zabloudí. Oblastí se potloukají kromě běžných dobrodruhů zejména skupinky prospektorů, pátrajících po zajímavých nerostných surovinách pro alchymistické účely.

Okolí nového Solnohradu

Původně byl Nový Solnohrad pouze větší vesnicí na pobřeží rilonského zálivu, obývanou převážně rybáři a těžce sužovanou nájezdy v zálivu řádících pirátských band (v dobách obchodní války dokonce tiše podporovaných soupeřícími vládci).

Jeho situace se zlepšila až když byl jmenován nový markrabě Západní dáavy, který velice iniciativně vyrazil jak proti korupci, tak proti pirátským bandám. Nový Solnohrad si vyhlédl vzhledem k jeho velmi strategickému umístění u ústí zálivu a nechal v něm vybudovat přístav pro válečné lodě a solidní pevnost s rozsáhlými kasárnami. V současné době zde kotví přes dvacet rychlých lodí a pevnost obývá skoro čtyři sta mužů ve zbroji.

☞ *Paradoxem je, že i když toto množství pořád nestačí na efektivní vymýcení pirátů, začíná již pomalu znervózňovat některé členy Urozeného sněmu a padly i první návrhy na jeho redukci. Pouze nedávné úspěchy při likvidaci velké pirátské bandy v ústí řeky Gweg pomohly markraběti svou koncepci zatím obhájit.*



Hlavní oporou snahy markraběte o vymýcení pirátů je velitel zdejší posádky, mladý a ambiciózní šlechtic Aurigen. Ve městě je pro svou přímou a smysluplnou čest velmi oblíben, pro piráty je naopak pravým postrachem, pro což svědčí již čtyři pokusy o jeho zavraždění během posledního roku.

☞ Družina vyslechne v hospodě rozhovor mezi dvěma muži, z něhož vyplývá, že barbarští piráti chystají rozsáhlejší útok na Nový Solnohrad, s cílem paralyzovat loďstvo, které jim velmi nepříjemňuje život. Muži si ovšem družiny také všimnou a dobrodruhům začínají horké chvíle. Uniknout likvidaci a ještě varovat obyvatele města, potažmo přesvědčit velitele pevnosti o vážnosti nebezpečí, nebude jistě snadná záležitost.

Samo městečko je soustředěno z pochopitelných důvodů kolem pevnosti. Na podlouhlém náměstí před branou pevnosti nalezneme kromě kasáren ještě kaple Učence a Kováře a v přilehlých uličkách mimo pár obligátních hospod kvetou řemeslnické krámky. Za zmínku ještě stojí dům

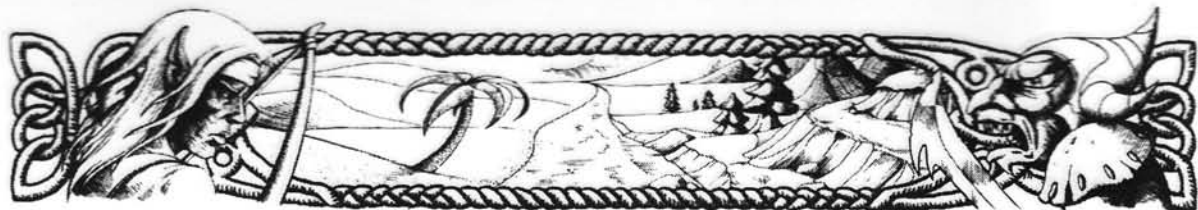
a obchod trpaslíka Steinga – uznávaného odborníka přes všechno, co se dá namíchat v baňce či rozetřít v tyglíku. Pokud tedy někdo v okolí nalezne nějaký neznámý nerost či bylinu (a to se v tomto kraji nestává tak zřídka), vede jeho cesta zpravidla nejdříve do Steingovy dílny.

Solné bažiny

Ještě před vybudováním vojenské a námořní posádky v Novém Solnohradu zaujala tehdejšího místodržícího Západoň dávaly četná slaná a hořká jezírka, o nichž mu jeho dvorní alchymista tvrdil, že se z nich dá vyextrahovat všechno možné, pokud se ví, jak na to. Místodržící dal na jeho radu a začal se tedy s představeným trpasličí komunity v Krazu Gáinem domlouvat na případné spolupráci.

Jakmile byl domluven způsob dělení případného zisku, a finanční podmínky pobytu, nestálo výzkumné misi již nic v cestě. V oblasti začala pátrat skupina zkušených trpasličích metalurgů a alchymistů a jelikož je řada věcí zaujala, pátrání stále pokračuje, dokonce ve větším rozsahu. Povídá se celá řada drbů, podle kterých trpasličí narazili na něco opravdu pořádného, ale nechávají si to zatím pro sebe.





zemětřesení otočilo tok řeky Y'b o padesát mil jižněji a malé říčky, zavlažující zbytek oblasti, vyschly úplně. Tam, kde se kdysi valila mohutná řeka, je dnes pouze obrovské údolí Vádí Amber.

Kraj však není přesto tak pustý, jak se zdá. V nepřehledných skalních labyrintech a klikatých údolích nalezlo útočiště několik pirátských band nejhrubšího zrna. V době ukrytých jeskyních mají vybudovanu solidní infrastrukturu, včetně zásob výzbroje a jídla na delší dobu, a v krivolakých zátokách skrývají své rychlé lodice. Piráti se nezaměřují pouze na loď, přepadené bylo rovněž několik kupeckých karavan, směřujících z Rilundu do Krazu cestou po druhém břehu zálivu. Takové akce jsou ovšem poměrně řídké, vzhledem k tomu, že od Bílých útesů až po ústí řeky Gweg je obtížné na východním pobřeží zálivu přistát i s lehkým mwuto, natož pak s nějakou větší lodí.

☞ Piráti, operující v oblasti, se rekrutují ze dvou základních skupin. První skupina jsou místní, nezávisle operující bandy, obvykle napojené na zločinecké podsvětí Rilundu. Proslýchá se, že nejsilnější z nich mají své konexe i na výše postavených místech. Druhou skupinu pak tvoří piráti barbarští, kteří připlouvají ze severního Lendoru a operují především u ústí Rilundského zálivu.

☞ Danérská tajná služba najme skupinu dobrodruhů, aby se na čas vetřeli do jedné z pirátských band a pokusili se vyzvědět něco o jejich konexích. Dobrodruzi se tak musí účastnit i některých přepadů, aby nevzbudili podezření pirátů.

☞ Trus mořských ptáků (guano), kterého je všude kolem habaděj, zaujal jednoho z alchymistů z Nového Solnohradu jménem Luxikan. Dotyčný se usídlil na severním okraji Ptačích skalisek a zahájil sérii experimentů s výbušninami, které pak prodával trpaslíkům, pátrajícím v jeskyních okolo Solnohradu po neroztrých srovinách. Nedávno přinesl jeden z trpaslíků do Nového Solnohradu nepřijemnou zprávu. Luxikan byl unesen, zřejmě piráty a hledá se družina, která by jej trpaslíkům pomohla vysvobodit.

Jezero E'waŷa

☞ Domorodci z Jantarových stepí žijí už značnou dobu hluboko přesahující tisíc let pod kulturním vlivem pouštních elfů. Přestože si obě etnika uchovávají osobitý ráz a řadu jedinečností, lze mezi nimi vystopovat mnoho podobností, která úzkou výměnu zkušeností dotvrzují. Asi nejmarkantnějším znakem je téměř totožná řeč s kořeny v původní elfštině, která je sice v podání domorodců trochu tvrdší a ne tak zpěvná, nicméně jazyku pouštních elfů velmi blízká. Obyvatel Mar'Nub se s divochem z Jantarových stepí bez problémů domluví. Dalšími spojovacími znaky obou etnik je uctívání života, velká víra ve věštbu, jejich pronášení a praktikování a také silné souznění z krajem, v němž žijí. Domorodci sice neznají w'an,



Každopádně místodržící na ně nijak nenaléhá – možná i proto, že má poslední dobou řadu důležitějších starostí.

☞ Trpasličí prospektoři sídlí asi pět mil za městem, kde si pod jednou skalou upravili jeskyni, aby měli alespoň průměrnou dávku komfortu. Ve městě mají svou hospodu, jinak se s ostatními rasami (jak už to u trpaslíků bývá) nijak zvlášť nestykají. Pokud by se jim však někdo zalíbil, může se od nich ledasco naučit.

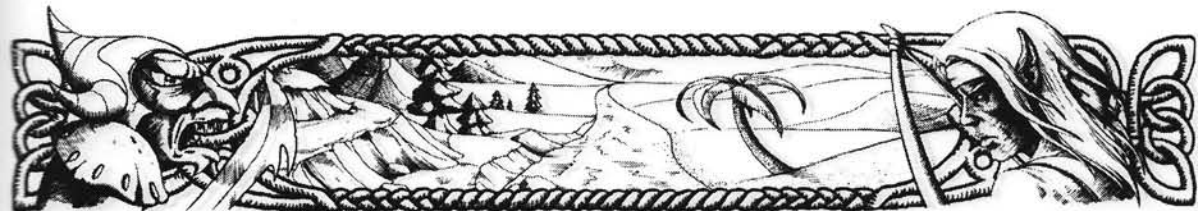
☞ Trpaslíci jsou drsní hoši a jen tak se něčeho nezaletnou. Přesto však, pokud narazí při svých výzkumech na něco opravdu velkého a nebezpečného, dost často se rozhodnou najmout někoho na krátkodobou výpomoc. Tím spíše, že je to podle smlouvy za státní peníze. Posledním takovým případem byla malá jeskyně s podzemním jezírkem, o kterou se trpaslíci dostali do sporu s přestárlou vyvernou.

Ptačí skaliska

Západní pobřeží Rilundského zálivu mezi Solnými jezery a Mysem Amber vypadá na první pohled zcela pusté a nehostinné. Skalnaté útesy, zizvené spoustou malých zátok, se střídají s kamenitými plážemi plnými bludných balvanů a pobřeží je plné zrádných skalisek a mělčin. Celý tento neutěšený kraj ozvlášťují jen skupinky zakrslých stromů, střídané trnitými křovisky a chumáči divoké trávy. Nekonečné skály poskytují útočiště tisícíhlavým hejnům mořských ptáků a mezi skalisky se prohánějí hejna ryb.

☞ Tento kraj vždy nevypadal jako dnes. Kdysi zde byla velice úrodná krajina v povodí Dolního Durenu, ale Velké





zvláštní smysl pouštních elfů, nicméně jej mnozí z nich, zejména šamani, dokáží intuitivně používat.

Zhruba třicet mil jihovýchodně od okraje Žlutých skal a sedmdesát mil západně od pobřeží Rilonského zálivu se nachází rozsáhlé reliktní jezero E'waya, zásobované vodou dvěma sezónními přítoky (tento druh řeky nazývají Nunmejci wed) – Elon'waya a Kanji'waya, líné se ploužícími savanou ze západu. Celé jezero se nachází v mělkém obrovském údolí, o němž se někteří domnívají, že je prastarým kráterem po dopadu obrovského meteoritu.

☞ Meteorit, který před mnoha tisíci let dopadl do prostoru dnešního jezera E'waya, obsahoval zvláštní minerál, působící na lidskou psychiku. Právě tento záhadný minerál je pravou příčinou fungování věšteb na šamanském ostrově, neboť jeho působením se může duše částečně odpoutat od těla a nahlížet do Stínového i Vnějšího světa. To, že se šamanské věštění nepodařilo podle postupu Velkého buvola zopakovat na Univerzitě, je několika Mistrům docela podezřelé (vzhledem k tomu, s jakou jistotou tam fungovala jiná šamanská kouzla). Souvislost s důvným impaktem je však dosud nenapadla, a tak je toto téma častým důvodem k vášnivým diskusím.

Krajina okolo je zcela typickou savanou, kde se nepravidelné plochy vysoké trávy střídají se skupinami baobabů, monari a trnitých akácií. Kraj okolo se hemží faunou, nejznámějšími druhy jsou antilopa elond a buvol kanji, oba druhy dokáží někteří domorodci ochočit a používat v hospodářství. Vyskytují se zde i nejrůznější druhy opic a kočkovitých šelem a samotné jezero E'waya zdobí tisícihlavá hejna nádherných oranžových plameňáků wangai, o kterých se zde věří, že jsou pravým zdrojem ženské krásy.

Oblast je na poměry zbytku Jantarových stepí celkem hustě obydlena. Žije zde několik poměrně usdlých kmenů domorodců, kteří se kromě rybolovu a lovu žijí i primitivním zemědělstvím – okolí každé vesnice lemuji úhledná políčka kukuřice a manioku. Společenské uspořádání je jednoduché, každý kmen vede náčelník a rada starších, velmi podstatné slovo má šaman, starající se o řádné uctívání totemového zvířete daného kmene. Ženy jsou poměrně uznávané, dokonce je jejich výsadním právem vybírat si na příslušných slavnostech své vyvolené, kteří se musí moc a moc snažit.

Jednotlivé kmeny spolu žijí celkem v míru, už jen z vyprávění těch nejstarších je možné zaznamenat pár historek o válce s kočovnými národy, ve kterých zdejší kmeny uhájily své pozice a vytlačily útočníky daleko na západ do pusté stepi.

Hlavním důvodem, pro který je tato oblast poměrně zajímavá, je velmi rozšířený šamanismus různých druhů zvířat. Šamani ovládají zcela specifický styl magie, založený na komunikaci s magickými ochránci jednotlivých smekek. Většina magie je založená na schopnostech konkrétního zvířete a slouží k velmi praktickým potřebám divochů, některá vyšší kouzla, či moc určitých amuletů však občas překvapí i velmi zkušeného kouzelníka. Starší šamani jednotlivých kmenů se vždy dvakrát ročně scházejí na několi-



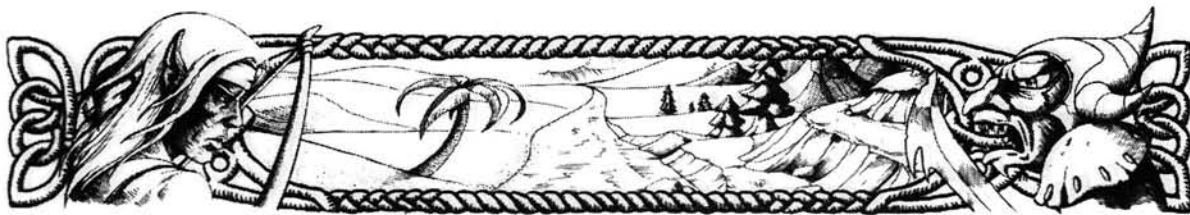
kadenních obřadech v takzvaném Kruhu šamanů, kde tančí mnohahodinové komplikované rituální tance a vyčerpání z nich jim umožňuje vidění, podle kterých budou po následující rok řídit život ve svých kmelech.

☞ Domorodci znají řadu léčivek, především vzácnou stepní bylinu Mga-awara, která se dopracovala značné popularity v Rilonských lázních pro svou schopnost odstraňovat únavu. Proslulé jsou také techniky masáží, používané místními vědmany.

☞ Kruh šamanů je z větší části tradiční a neformální setkání nejmocnějších šamanů stepí, které se podle dávné tradice koná před každým významnějším divošským svátkem na Ostrově setkávání uprostřed jezera E'waya. Ani dědové dědů těch nejstarších údajně nepamatují, že by tomu bylo kdy jinak. Celý kruh šamanů se tak schází při dítích za sklizeň, při začátku období dešťů, při iniciaci mladíků a dívek k dospělosti a při svátcích plodnosti. Kromě toho je možné Kruh svolat v případě nevidané události nebo velkého ohrožení a tradice velí tak učinit před deštovým obřadem v případě velkého sucha.

Kruh šamanů má kromě tradičních obřadů především poradní význam. Je fórem pro výměnu zkušeností, na kterém si jednotliví šamani sdělují nové zkušenosti, starší zaučují mladší a zkušenější nováčky. Kruhu šamanů předsedá již dlouhá léta zkušený šaman Velký buvol. Členové Kruhu šamanů sdílejí celou řadu tajemství. Jedná se o znalosti jednotlivých bylin, zaklínadel a rituálů, ale také o řadu dalších znalostí. Asi největším tajem-





stvím, které kruh šamanů střeží, je existence starých arvedanských staveb na dvou ostrovech. Vize Velikého buvola, kterou obdržel při věštbě ohledně odhalení těchto staveb, říká, že se najde blýb muž, jenž bude rozumět jazyku domorodců i jejich předků a který bude znát mnoho z mystérií, jež mají zůstat skryta. Jemu bude možno toto tajemství světit a prospět tak celému světu.

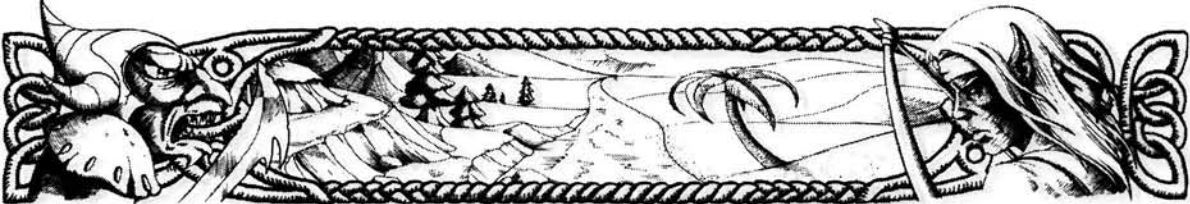
Uprostřed jezera E'waya se nachází několik ostrovů, které šamani považují za posvátné a na kterých se konají jednak výroční setkání Kruh šamanů, jednak jsou další ostrovy určeny pro vrcholné obřady, jako je věštění, dešťové obřady, zasvěcování nových šamanů a kulty plodnosti. Přístup na tyto ostrovy mají podle tradice jen starší šamani a vědmy.

Na dvou ostrovech se nachází trosky starých arvedanských pevností, které kdysi měly zastavit skřeti postup na sever. Jedná se o jedny z mála pevností, které nebyly ni-

kdy vyrabovány, neboť přístup k nim zastavilo nově vzniklé jezero. Samani o obou pevnostech vědí, znají rovněž některé cesty dovnitř, ale nebude snadné je přesvědčit, aby družinu pustily vůbec na ostrov, natož do pevnosti, o kterých vědí, že je uvnitř moc, která mnohokrát přesahuje tu jejich. Z náhodně nalezených svitků v Rilonské knihovně může ovšem vyplynout význam některého z obranných artefaktů v pevnosti ukrytých, a tak se riziko celé akce začne vyplácet.

Někdy se stává, že si salové, které šamani pracně spoutávají svými rituály, někoho oblíbí sami od sebe. Dotyčného se pak zpravidla zjeví příslušné zvíře, vykazující nebyvalou inteligenci, které se nakonec promění do lidské podoby a svému vyvolenému sdělí nějaké poučení nebo předá amulet. Lidská podoba antilop a plameňáků je krásná mladá dívka, u leopardů zralá žena, u sokolů mladík a u buvolů a u opic silný starý muž. Salův oblíbe-





nec je automaticky rozpoznán staršími šamany a získává jejich ochranu a úctu.

Řeka Kanji'waya

Do severní části jezera E'waya se vlévá poměrně široká a mělká řeka Kanji'waya – Buvolí řeka, která tvoří přirozený předěl mezi ustupujícím tropickým pralesem na pobřeží a savanou. Povodí této řeky obývá první ze dvou největších a nejsilnějších kmenů v okolí – kmen Silných buvolů, domorodou řečí Kanji'mwana – proslulých lovců a bojovníků. Jejich největší vesnice jsou soustředěny ve velickém ohbí Buvolí řeky asi dvacet mil od jejího ústí do jezera, několik dalších se nachází na jeho březích. Život tohoto kmene je silně svázán s tisícihlavými stády napůl ochočených buvolů kanji. Prastará tradice je považuje za ochránce štěstí kmene.

Šaman Veliký buvol je jedním z nejmocnějších šamanů v oblasti. Kromě běžné šamanské magie (léčitelství, stopování a amulety) dokáže Veliký buvol také odhalovat věci skryté, hledět do minulosti a předvídat budoucnost. Rovněž ochranné amulety, vytvářené z rohů určitých exemplářů buvola kanji (které dokáže rozpoznat právě jen šaman Veliký buvol) jsou svojí silou velmi proslulé.

Většina domorodých rodin zde chová lengenwo – dráčka hospodářčeka. To je asi půlmetrová ještěrka, která za misku mléka chrání domácnost. Je velice mrštná a dokáže vetřelce silně pokousat. Je schopná až pětimetrových skoků. Místní pověra říká, že chýši s dráčkem nikdy nepotká žádné neštěstí.

Řeka Elon'waya

Do jižní části jezera E'waya se vlévá rychlejší a užší řeka Elon'waya – Antilopí řeka. Podél jejích břehů přechází savana pomalu ale jistě v širou step a řeka sama je považována za přirozenou hranici mezi usedlými a stepními národy (viz další podkapitola). Prostor mezi Antilopí a Buvolí řekou obývá druhý největší kmen v oblasti – kmen Rychlých antilop – Elon'mwana.

Šaman Štíhlá antilopa je dalším mocným šamanem v oblasti. Kromě běžných kouzel dokáže také přivolávat vítr a déšť a výborně předpovídat přirozený běh počasí. Kromě toho vyrábí amulety z rožků vybraných antilop, které dovede odhalit podle tajných znamení na těle, jejichž schopnosti předčí očekávání mnoha tzv. civilizovaných kouzelníků.

V místech, kde se Antilopí řeka pomalu ztrácí ve stepi, nachází se občas zvláštní oranžoví pavoučci, nazývaní morengo. Jedná se o drobné myšlenkové bytosti, složené z elementů vzduchu a ohně, které se povedlo jen jedinkrát vyvolat šamanovi Štíhlá antilopa při obřadech plodnosti. Kromě toho, že jejich vlákna nedokáže skoro nikdo a nic přetřhnout a splétají se z nich ty nejlepší tětiny dalekonosných luků, mají pavoučci morengo i jednu nepřijemnou vlastnost. Dokáží totiž nevídaného vetřelce dočasně oslepit.

Vnitřní step

Střed oblasti mezi Nekonečnými horami, Pahorkatnou M'gwaya a Antilopí řekou se někdy nazývá Vnitřní step. Krajina je zde jednotvárná, nekonečná pláň porostlá dlouhou trávou žlutohnědých odstínů, jejichž podoba s morenským jantarem dala celé oblasti název. Tyto travnaté oblasti jsou výbornou pastvinou pro velká a četná stáda gazel a antilop. Celá oblast je poměrně pustá a bývalo tomu tak i za časů Pobřežního knížectví, kdy se většina osídlení soustřeďovala podél Y'bu a pak až na severu, tam, kde se kdysi rozkládalo mohutné pásmo Štítových hor. V celém prostoru dnešní Vnitřní stepi měli tehdejší Arvedané rozmístěno jen několik opěrných bodů, malých pevností, vroubených hrstkou satelitních osad.

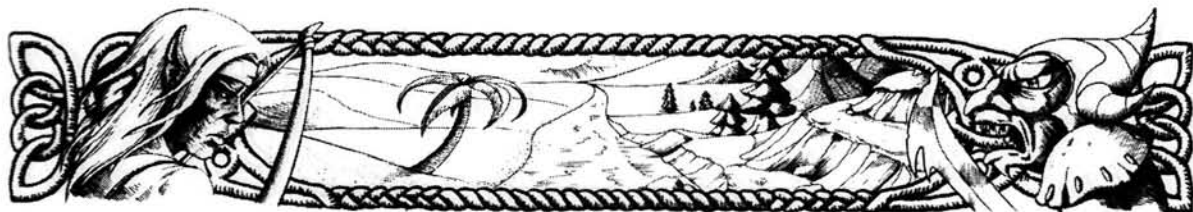
Zapadlost oblasti a bezvýznamnost tehdejšího Arvedanského osídlení skrývá ovšem jednu výhodu. V dobách pádu Devíti knížectví postupovali útočníci především podél Nekonečných hor a Údolím Durenu, takže byla většina těchto osad opuštěna dobrovolně, bez dobytí a drancování. Na sever ustupující Arvedané ovšem zanechali v každé pár silných pastí na ochranu mocných věcí, které nemohli unést s sebou. Dnes tyto osady zarůstají trávou a mizí pod nánosy pouštního písku. Jen občas se v pověstech místních divochů vyskytují zmínky o místech, která neradno navštívit, či v některé ze starých knihoven vypadne z regálu při uklidu svitek, popisující některé ze zapomenutých tajemství.

Obyvatel je zde poskrovnu, po celé Vnitřní stepi je roztroušených jen pár malých osad, v nichž bydlí polobarbarští lidé, živící se lovem. Obyvatelé každé z osad tvoří kmen, kterému vládne nejudatnější z bojovníků zvaný „strážce“. Každý rok se o letních slavnostech mezi muži i ženami vedou souboje o nejlepšího bojovníka kmene. Vítěz má právo vyzvat stávajícího strážce k obhajobě jeho postavení, a pokud nechce být posměšně nazýván zbabělcem, také tak učiní. Tuto výzvu nelze odmítnout.

...a přišel čas prvního pádu Démonova. Jeho kletbou přitíhl se posel nebes a rozdělil se v poslu troje, aby přinesl tajemství. Ale jejich zlá moc se střetla s dobrou mocí Paní země a jejich síla, která měla mást a klamat, byla spoutána. A setkal se první posel s její náručí a jeho síla, která byla silou iluzí, byla spoutána pomocí Pána víchřů a on byl vržen do širých plání. A setkal se druhý posel s její náručí, a jeho síla, která měla skryté vynášet a tajemství nevědomcům vydat, aby způsoben byl chaos, byla spoutána s pomocí Paní Vod a rozprášena do širého údolí. A setkal se třetí posel s její náručí, však kdo jej spoutal, co spoutáno, kde a jak je známo jen samotným bohům...

úryvek ze staré Arvedanské legendy upomínající na pád velkého meteoru





☞ V oblasti žije podivný pták, nazývaný kočovnými domorodci lonwai. Některé exempláře, které dokáží určit místní šamani, je možné ochočit a chovat jako domácí zvířata na peří do luků, na maso i na výborná a výživná vejce. Nejedvážnější z bojovníků některých kmenů dokáží na lonwai i jezdit.

Vádí Amber a Mýs Amber

Od peřejí M'garra se až k východnímu pobřeží Rilondského zálivu proti Bílým útesům táhne obrovský členitý kaňon, nazývaný Vádí Amber. Tento kaňon představuje velmi zásadní terénní překážku při všech cestách do Jantarových stepí, neboť zatímco jeho pravá strana se o sto sáhů propadá přímo na úroveň Rilondské nížiny, levá strana je na jihozápadě spojena přímo s Pahorkatinou M'garra a s Velkým Skalním Valem a na severovýchodě navazuje na hřebeny Ptačích skalisek. Přechod Vádí Amber je kloudně možný jen na pár místech, která povětšinou znají jen zasvěcení průvodci.

Vádí Amber představuje původní koryto řeky Y'b předtím, než Velké zeměřesení vrhlo jeho vody na jih směrem do původní Pouště. Podél něj se nacházejí trosky celé řady původních arvedanských sídel, která jsou nyní propadlá v četných trhlinách nebo ukryta či zasypaná v členitých postranních údolích, kterými se do mohutného koryta Y'bu valily jeho početné přítoky.

☞ Původní Rilond, vyznačený na mapě Žlutého pergamenu, se nacházel na soutoku Durenu a Y'bu a jeho trosky se v současné době nacházejí na dně Rilondského zálivu. Na jeho existenci upomíná jen pár staveb v okolí ústí Vádí Amber. Nutno ovšem podotknout, že Rilond byl ještě před Velkým zeměřesením skřetení dobyvateli vyrabován až na holou skálu, takže výsledky případného pátrání na dně zálivu by byly velmi žalostné a neodpovídaly by vůbec vynaloženému úsilí. Tezi o umístění Rilondu na původním soutoku obou řek hájí malá skupina učenců na Univerzitě. Většina zastává z nedostatku in-

formací názor mylný a umísťuje původní Rilond do prostoru dnešních Oázek.

☞ Oblast kolem ústí Vádí Amber do Rilondského zálivu skrývá hned dvě velmi zajímavá místa. Na svahu jednoho z postranních údolí se nachází prastarý arvedanský chrám, v němž je těm, kteří tu pár dní pobudou, občas propůjčeno překvapivé štěstí. O existenci chrámu ví jen pár zasvěcenců z řad Rilondské Diaspory. Druhým zajímavým místem hned nedaleko je podivné vulkanické ježírko. To je ovšem docela nebezpečné a pár dobrodruhů se tam již otrávil unikajícími plyny.

Oblast je toho času pustá, a zvláště ve své severní části zcela neobývaná a opředená četnými pověstmi, poslední dobou nicméně poutá zájem čerevského rodu. Tal Čerev, kterému patří sousední záměstské léno, se ale se svými sousrozcením pustil do ambiciózního průzkumu oblasti a jako ostřílení dobrodruzi se nějakých pověstí jen tak nezaleknou.

☞ Kníže Tal Čerev ze Záměstí (respektive jeho jménem správkyně Licia) pověřil družinu průzkumem oblasti, neboť zamýšlí osídlit okolí Mysu Amber. Družina postupně narazí na podivného pouštního elfa, zlého čaroděje a velkou pirátskou bandu. Na celé akci má jistý zájem i místodržící Západní dálavy, jehož ambice směřují k vybudování nové pevnosti u ústí Vádí Amber, čímž by se opět oslabily šance pirátů. Důkladnějšímu osídlení ovšem brání podivné pověsti, které se k oblasti váží.

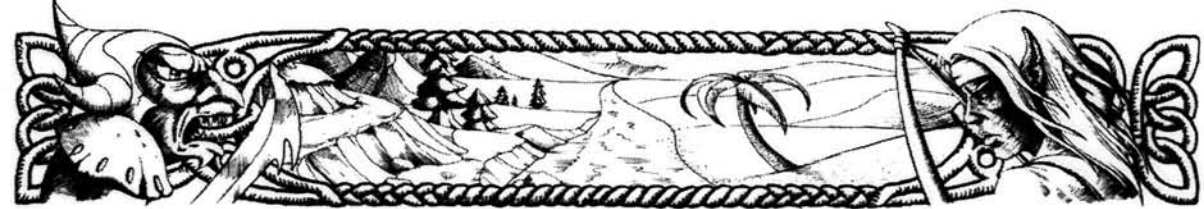
☞ V Amberském údolí se velmi sporadicky nalézají takzvané amberské kameny, popelavě šedavé, na svou velikost křepelčího vejce podezřele lehké a naprosto nezničitelné oblázky s neuvěřitelnými magickými schopnostmi, které uvádějí v údiv i ty nejzkušenější čaroděje. Dostatečně sensitivní člověk (a spíše ten s hlubokým vztahem k přírodě, než čaroděj, který v přítomí své věže již skoro zapomněl, jak vypadá strom), kterému se podaří navázat s kamenem telepatické spojení, jej může využít při tvorbě naprosto dokonalých a poměrně rozsáhlých iluzí přírodních scén, pouhým pomyšlením na to, jak by taková scéna měla vypadat. Zobrazovat pomocí amberských kamenů živé bytosti není vzhledem k povaze tohoto druhu magie možné. S určitou pravděpodobností pak kámen, ležící ve volné přírodě může začít iluze vytvářet sám od sebe – takže není vůbec výjimkou, že někde hluboko v této části Stepí neznalý dobrodruh vstoupí na kámen – a ten se pod ním tiše rozplyne. Iluze se totiž ruší kontaktem s jakoukoliv inteligentní bytostí. Z výše napsaného vyplývá, že je zde docela nebezpečno.

Pahorkatina M'gwaya a peřeje M'garra

Pahorkatina M'gwaya, peřeje M'garra a Velký skalní val představují největší přírodní překážku v celé oblasti. Velké zeměřesení se totiž neomezilo pouze na okolí Rilondského zálivu, ale zaťalo zde své pařáty i hluboko do vnitrozemí. Stometrový sráz tvořený levým břehem původ-

V časech zapadajícího slunce Devíti knížectví žil mocný čaroděj Silexian, přítmý učedník dávných Arcimistrů snovačů Iluzí, který se doslechl o moci spoutané v kameni, ležícím západně od Rilondu. Přes varování pohanských i arvedanských učenců začal hledat, jak obrovskou moc Iluzí, svázanou v meteoritu, uvolnit. A to se mu skutečně podařilo. Probuzenou čarovnou moc však nedokázal ovládnout, a tak jej obrovský výbuch roztrhal na kusy a rozprásil spolu s úlomky meteoritu po širém okolí, kde se od té doby nalézají kameny, mající moc iluze vytvářet. Vzhledem k zásahu bohů však byla definitivně zlomena jejich zlá síla a z mocných kouzel se staly jen obyčejné, hravé a přírodní iluze.

Rilionova poučení, kapitola dvacátá čtvrtá



ního Y'bu pokračuje zde za Vádí Amber dalších sto mil jihozápadně do hloubky pouště, nazývaný zde již Velký skalní val. Předěl mezi oběma tvoří pak obrovské peřeje M'garra, ve kterých se řeka Y'b v impozantních kaskádách řítí dolů ze srázu, aby se poté, nyní již línými a mělkými meandry, proplétala k moři Rilonskou kotlinou.

Družiny odvážlivců, putujících do slavného Údolí drahokamů si zde proto musí vybrat mezi dvěma zly. Buďto se vydají směrem na jihovýchod podél Velkého skalního valu kamenitou polopouští, pro kterou přejali cestovatelé od svých nunmejských průvodců název Hammáda, anebo vystoupají klikatými serpentínami na vrchol Valu k počátku peřejí a pokusí se spleťtými kaňony putovat dál proti proudu řeky. Druhá cesta je ovšem možná pouze v dobách největšího sucha, kdy nízký stav vody umožňuje některými kaňony volně procházet.

Koryto Y'bu

Za dlouhé tisíce a desetitisíce let před velkým zemětřesením si Y'b vymlel v místní pískovcové pahorkatině klikatou cestu členitými kaňony s četnými vedlejšími údolími. Velké zemětřesení pak některé z nich zaspalo, jiné otevřelo a skoro všechny poznamenalo hlubokými a zrádnými trhlínami. Již tak složitý terén se stal takřka definitivně neschůdným, takže se touto cestou vydávají jen ti největší hazardéři z řad dobrodruhů.

Na odvážlivce však zde čekají ještě další nástrahy. Průchod spleťtí kaňonů a trhlín je zde možný pouze asi po dva měsíce v roce, kdy je stav vody nejnižší. Navíc snad nikdo kromě samotných bohů není schopen určit, kdy nastane v Nekonečných horách obávané tání, a tak byla již nejedna karavana smetena hučícími přívaly vod nebo uvězněna v některém z postraních kaňonů – a odsouzena k pomalé smrti hladem.

☞ Poutníci, kteří tudy již desetiletí vyrážejí směrem k Údolí drahokamů, vybudovali celou řadu různých „ženijních“ opatření, jako jsou dřevěné a visuté mosty a různé vyztužené cesty. Většinou se ale na ně nedá moc spolehnout, protože jarní přívaly řadu z nich každý rok smetou a někdy je po větším závalu nutné hledat i zcela nové cesty.

Velký skalní val a Hammáda

Pokud cestovatele pohled na peřeje M'garra dostatečně odradí a obrátí své koně a mezky směrem na jihovýchod, nepovede se mu o moc lépe. Již po pár mílích mizí veškeré zbytky vegetace kromě pár kaktusů a dále je čekají únavné dny putování kamenitou pustinou. Po pravé ruce se jim bude tyčit příkrá stěna Velkého skalního valu a na-levo uvidí pouze nekonečnou poušť. A tak tomu bude po celý dlouhý alden, než se před nimi otevře brána prvního průsmyku vedoucího do Nekonečných hor, pokud se mezi-tím nestane něco ještě horšího.

Po celé délce cesty se nachází jediný zdroj vody, asi v první třetině cesty. Rozkládá se zde jen malá oáza s pár palmami a několik chýší místních obyvatel.

☞ V oblasti existuje ještě jeden vodní zdroj, jeho poloha v jednom z četných příkrých údolí, která se zařezávají do mlčenlivé hradby Velkého skalního valu, je však známa jen pár osobám. Kromě toho bohužel tento zdroj v poslední době ovládla početná banda ničemů, kteří si zde přivydělávají přepadáním a olupováním karavan. Už jsou plně v moci zlé vůle ležící nad Hammádou a není pro ně návratu. Kdo způsobí jejich smrt, učiní jim velkou službu.

Plán

Občas se najdou tací dobrodruzi, které napadne, zda by se pahorkatina M'gwaya nedala obejít ze severu. Nevypadá to tady ovšem nijak lépe než na jihu. Step je zde stejně pustá jako Hammáda, snad jen trochu častěji zaprší, ale voda se rychle vsákne do lačné země porostlé věčně žlutou trávou a trnitými křovisky. Jedinými obyvateli této části stepi jsou obrovští sršni k'nanga, asi třikrát takoví, jako ti obyčejní. Již jedno žihadlo může být smrtelné, pokud není včas podán léčivý lektvar, objevený asi před třemi desítkami let kněžkami Panny. Pro ten je ovšem potřeba bylina, která roste jen v přímořských krajích tropů na krajích pralesa (nejčasněji bývá sbírána v okolí Dunrileanu) – a tudíž může být někdy značný problém lék sehnat. A tak se tato velká zácházka na cestě do Údolí drahokamů celkem nevyplácí.

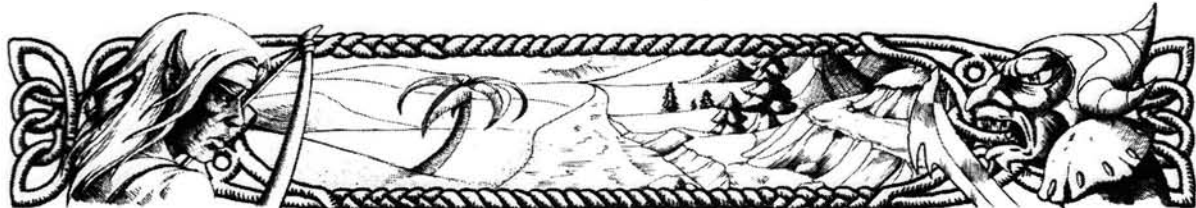
☞ Družina zabloudí na cestě do Údolí drahokamů ve skalním labyrintu a stará polozasypaná stezka ji dovede k zadnímu vchodu do tohoto chrámu. Poté, co zjistí, že jeho obyvatelé jsou nad její síly, je v jejím zájmu co nejrychleji uniknout do civilizovaných krajů. Kharovi zaprodanci však budou urputně bránit svému prozrazení a budou družinu pronásledovat až do Rilundu.

Oázky

Oblasti, ohraničené zhruba první desítkou mil řeky Y'b pod peřejemi M'garra a kaňonem Vádí Amber se v místním žargonu říká Oázky. Svůj název získala podle desítek malých oáz, nacházejících se mezi meandry Y'bu a druhé, menší říčky, vlévající se do Rilonského zálivu asi patnáct mil severně od Rilundu a pramenící pod dále zmíněným Chrámem Plodnosti. Celá oblast je zde takřka protkána ruinami různých prastarých staveb – bohužel buď zcela bezvýznamných nebo již dávno prozkoumaných.

☞ Větší skupina učenců – historiků, působících na Rilonské Univerzitě, zastává mylný názor, že právě zde se nacházejí rozvaliny původního Rilundu. Svádí je k tomu skutečnost, že je zde všude kolem spousta arvedanských ruin včetně staveb evidentně obytných, ve kterých se občas najde i nějaký magický předmět. Ve skutečnosti ovšem se zde nacházelo předsumuté opevněné pásmo Pobřežního a Rubického knížectví, chránící rozsáhlé uměle zavlažované a v té době velmi úrodné území před nájezdy skřeti.





Zkušení dobrodruzi by se k prohrabování těchto ruin nikdy nesnížili a poslat někoho do Oázek je to samé, jako mu říct, že je zelenáč. Pozor, pro někoho zkušenějšího je tohle docela silná urážka! Občas se tam ovšem opravdu po úmorném prohrabávání se ruinami mezi škorpióny a hady přeci jen najdou nějaké atony, opánky, magická zbraň nebo pár starých svitků, kterými začínající dobrodruh rozhodně nepohrdne.

☞ *Družina je první, kdo se do Oázek vypravil po vydatných deštích, a hle, sesuv půdy odkryl vstup do malého podzemí. Mezitím už se tam stihlo nastěhovat nějaké zvíře, navíc krátce po naší družině přišli vyzkoušet štěstí i jiní dobrodruzi.*

Tůň

Pouhých pár mil pod peřejemi M'garra se nachází jedna z posledních výsep civilizace směrem do Pouště a do Stepí – malá vesnička zvaná Tůň. Svůj název obdržela podle hluboké tůně na konci peřejí, u které jsou vesnička i přístav vybudovány. Zde také končí udržovaná cesta na ose Rilond – Brod – Oázky. Kousek nad Stanicí se nachází široký brod přes řeku Y'b, směrem doprava se klikatí do srázu serpentiny, vedoucí proti proudu peřejí. Celý východní obzor zde lemuje mohutná stuha Velkého skalního valu.

Vesnice sama je nevelká – kaple Poutníkova, malá kasárna pro místní posádku a obligátní hospoda, kde mohou dobrodruzi svažit hrdlo a vyměnit si historky. Rozdělení na ostřílené dobrodruhy (kteří se často podívali i do Údolí drahokamů) a zelenáče z Oázek je v hospodě dost vidět. Za zmínku ještě stojí krámek alchymisty s lektvary proti škorpiónnímu jedu a podobným postižením, hojně navštěvovaný oázkařskými zelenáči, a několik ostřílených nunmejských průvodců, kteří se nechávají najímat ke karavanám, putujícím do Údolí drahokamů cestou přes poušť. Občas je zde možné potkat i pár pouštních elfů z některé ze vzdálenějších oáz.

☞ *V polorozbořené chaloupce na kraji Tůně žije proslavená vědma Swearin. Její kouzelné lektvary již vyléčily nejednu oběť jedovatých škorpiónů a její exorcismy sejmuly nejednu kletbu. Hlavní důvod, proč je její chaloupka tak vyhledávána, je ovšem jiný. Swearin je kartářka k pohle-*

dání a její předpovědi, byl ze začátku tajuplné jako Elfi prorocství, se většinou s jistotou Elfích prorocství plní.

Skalní Chrám plodnosti

Jsou tací, kteří vášni hanobí a přisuzují ji temným mocnostem. Já však pravím, že vášně je síla a nic více. Kdo omezuje křišťálový proud řeky nesmyslnými hrázení, nesmí se divit, když se za nimi začne hromadit kal a když rozbourěné vody napáchají zkázu, až se hráz provalí. Moudřejší by totiž bylo bývalo, citlivě ohradit koryto a zbudovat mlýn.

Velekněžka Essiwen

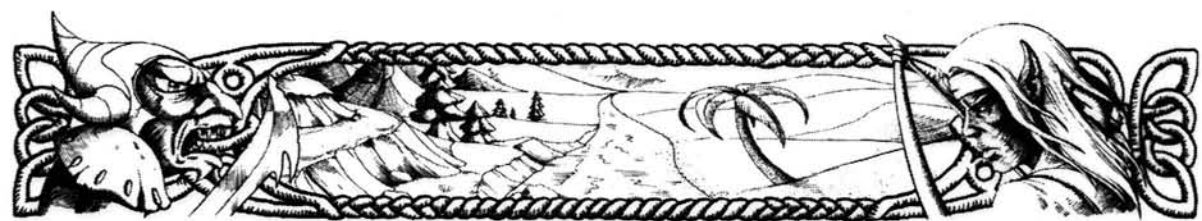
Asi deset mil od Stanice směrem na severovýchod se nachází na pravém břehu Vádí Amber malá pahorkatina, ve které se zachovalo několik impozantních arvedanských staveb. Nejznámější a nejnavštěvovanější z nich je skalní Chrám plodnosti.

Obrovský chrám z dobré poloviny zapuštěný do svahu jednoho z údolí hned na okraji pahorkatiny a přístupný po gigantickém schodišti láká pozornost z několika důvodů. Za prvé je to jeden z mála chrámů (pomineme-li různé svatyně temných kultů), který není zasvěcen žádnému ze Sedmnácti bohů. Za druhé je to skutečný architektonický skvost, který by těžko dnes již dokázal postavit. A za třetí jsou nejen jeho stěny, ale i všechny oltáře v hlavní lodi i v četných postranních kaplích zcela pokryty basreliéfy párů, milujících se ve všech nejeuvěřitelnějších polohách.

Chrám je oblíbeným poutním místem Rilondských milenců, neboť panuje všeobecná pověra, že noc strávená v tomto chrámu (nejlépe úplňková) je zárukou pevného a trvalého vztahu. Vztah současných kněží k tomuto chrámu je poměrně rozporuplný. Zatímco umírněnější směry zachovávají k němu buď shovívavou neutralitu, nebo přímo projevují určité sympatie (například Essiwen a Sestry Esteliny), ti méně tolerantnější (ortodoxnější směry Kněží slunce, o různých sektách na bázi Temných Mystiků ani nemluvě) nešetří ohněm a sírou vůči všem svým ovečkám, které by se k němu chtěly být jen na deset mil přiblížit. V nedávné minulosti se chrám dokonce stal několikrát terčem útoků náboženských fanatiků.

☞ *Pověra o utužení vztahu má svůj reálný základ. Celá architektura chrámu byla koncipována tak, aby působila na mysl i tělo patřičným způsobem, a není málo těch,*





... jen jednou bylo vyřčeno zaklínadlo sedmých očí. Neboť jen ten, který dosáhl vědění nehlubšího, je schopen tuto Mocnost povolát. A Mocnost poslechla volání Caxatirovo a vtělila se do jasného křišťálu, sedmkrát, jak žádalo zaklínadlo. Tak dostali moudří velmožové arvedanští na sklonku své slávy sedmero očí, aby mohli vidět každý zvlášť i všichni navzájem ...

Úryvek z Yrgeovy Historie vědění magického

... které svedla do těchto zdí náhoda, ale už se do smrti nezrožlučili.

☞ Za starých časů se zde míchaly různé nápoje lásky – a ještě jich pár po tajných chodbách zůstalo. Před nedávnem je objevil jeden schopný alchymista a začal na nich docela vydělávat. Pokud by zde tedy začala nějaká družina příliš šmejdít, asi by ho to dost rozezličilo a pokusil by se ji nějak zastrašit a odehnat, aby si udržel příslušný monopol. To může zápletku dost zkomplikovat, pokud by se na místě, proslulém především hrami lásky, začaly najednou objevovat nějaké hrůzy.

Amberský chrám

Jen několik mil na východ od Chrámu plodnosti (vlastně hned v sousedním údolí) se nachází ještě jeden chrám, z pochopitelných důvodů podstatně méně proslulý. Symbolika jeho výzdoby prozrazuje, že se jednalo v dobách jeho slávy o Chrám Věch Mocných, jeden z mála na celém Asterionu. Dnes je chrám pustý, pouze několikrát do roka o Slavnostech rovnosti, slunce a měsíce, Dni bílých plamenů a Svátku moudrých se zde konají společné obřady všech větších rilondských církví. Architektura chrámu – široké schodiště ke vchodu, spojení se skalní stěnou i spousta postranních lodí – je podobná jako u Chrámu plodnosti, všechno je snad jen trochu stíhlejší a více se vzpínající k výšinám.

Pod Amberským chrámem Věch Mocných se nacházejí netušeně rozsáhlé katakomby. V dobách největší slávy Pobřežního a Rubického knížectví zde bylo zvykem pohřbívat nejvyšší kněžskou honoraci. Odpočívají tu i některé další osoby, které se význačně zasloužily o rozvoj tehdejšího náboženského života. Po pádu Devíti knížectví změnil Amberských chrám poněkud svůj účel. Skupinka vysokých kněží, kteří pak odlupili spolu s dalšími ze Silviandu na třetí kontinent, zde ukryla a mocným kouzlem zapečetila nemalou část svého vědění a řadu mocných i nebezpečných artefaktů v chrámové knihovně. Vzhledem k tomu, že byly chrámy poněkud stranou ostatního osídlení, přečkaly následující pohnuté doby bez větší újmy – a vlastně i bez většího zájmu. Jen pár zaprášených svitků v zapadlých regálech knihoven na dalekém Lendoru připomíná dosud klíčová slova, otevírající cestu k prastarému vědění.

☞ Situaci může změnit buď přivezení některého z těchto starých svitků, které připluly zpět na Lendor spolu s Thalionem Sjedinitelem nebo objevení jistých záznamů v nevydrancovaném Silviandu, případně rozklíčování poslední z neznámých vlastností Velké křišťálové koule vědění, nalezené v rozvalinách Derteonu. Ta totiž byla původně svázána se šesti menšími sesterskými křišťálovými koulemi, které se nyní porůznu nacházejí v Silviandu, v Chrámu Věch Mocných, v neobjevených sklepeních Derteonu a v Kharových pokladnicích a každá z těchto koulí je schopná poskytnout svému majiteli nebo majiteli koule mateřské všechna odemykací zaklínadla.

Čerevské léno v Zámosti

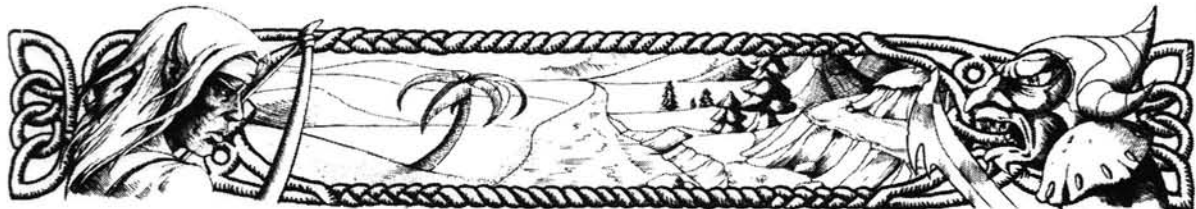
Úrodná oblast mezi Oázkami, malou říčkou pramenící pod Chrámem Plodnosti a západním pobřežím Rilondského zálivu, připadla po dlouhých sporech u Urozeného sněmu před léty mladší větvi Čerevského rodu, představované neohroženým dobrodruhem Talem Čerevem. S takovým výsledkem může být čerevský rod více než spokojen, neboť získal další z nejnepříznivějších oblastí v celé provincii. Úpravná políčka pilných zemědělců střídají háje borovic, cedrů a korkových dubů a úrodné háje citrusů, oliv a granátových jablek jsou lemovány nekonečnými pastvinami plnými oveček a koz. Malebné stráně pak zdobí rozsáhlé vinice a dolní tok řeky Y'b dodává kromě nezbytné vláhy i plné síť výtečných ryb.

Samotný kníže Tal Čerev si však svých lén příliš neužívá, leda snad jako zdroj financí, nad nimiž jeho jménem bdí schopná správkyně lady Licia, původem z Východní dálavy. Více jej totiž zajímají tajemství dosud neprobádaných oblastí na tomto kontinentě, a tak čas od času sebere družinu svých přátel a vyrazí na daleké cesty. Jeho poslední výprava, která pronikla až k jezeru na Gerské náhorní planině, které podle mnoha svitků a pověstí skrývá ruiny legendárního arvedanského města Bongileanu, mu přinesla v celé Západní dálavě nehynoucí slávu. Ani teď ovšem neusnul na vavřínech a sbírá síly i dobrodruhy na další výpravu, která by tajemství Gerské náhorní planiny definitivně zlomila.

Naše cesta s Finwalurem trvala už mnoho dní. E'awan nás opustil dlouho před tím, než jsme dorazili k vysokému pohoří. Bylo plné života, zeleně a zvěře, téměř se podobalo krajině Ga'ienwanu. Ale pak začaly svěží barvy ztrácet svou jasnost, odlupovaly se jako stará, vrásčitá kůže. Zvířata umírala a rostliny uvadaly, vše se stávalo temnějším a temnějším. Nad pohořím se začala stahovat těžká mračna. Za chvíli už bičoval úbočí skal prudký déšť a z něj se vynořovalo obludné tělo Y'kujaty. S přibývajícím deštěm stále rostlo a rostlo, až byl démon velký jako samo pohoří.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů





✚ **Námět na velké tažení:** Družina s podporou (nosiči, pár řadových vojáků – řekněme tak deset) se přesune nejdříve do Nového Solnohradu. Pak se s krátkou zastávkou vydá přes Jezero E'waya podél Kanji'waya směrem k Hai a ke Gerrské náhorní planině. Konečný cíl – jezerní chrám, před kterým se musela předchozí skupina knížete Čereva zastavit a artefakt, o kterém se dočetl jeden učenec ve starých spisech. Stejným směrem podél Nekonečných hor ovšem míří i skupina skřetích assasinů, placená Zylem, cíl stejný jako družina.

Větrné hory

Nejsevernější část mohutného horského masívu na západě Tary, Větrné hory, budí na první pohled dojem idyllického, civilizací ani jiným zlem nedotčeného panství přírody. Nejsou zde vidět žádné vykácené lesy, magií pokřivené rostliny, zmutovaná zvířata, myšlenkové bytosti ani žádná velká sídliště. Poutník v zdejších kraji získá dojem, že pokud dokáže rozumět přírodě a respektovat ji, nehrozí mu zde žádné nebezpečí. Největšími predátory žijícími ve Větrných horách jsou orli, majestátní s bělostným peřím, kteří krouží nad horami jakoby si prohlíželi své teritorium. Svá hnízda mají až na samých vrcholcích hor, daleko od stezek všech jejich přirozených nepřátel. Ale jejich oči už začínají zaznamenávat stopy rozkladu a zániku, který se šíří odspodu, z nejníž položených údolí u Gerrské náhorní planiny a z jeskyní Podzemní říše.

Všechno neštěstí Větrných hor, minulé, současné i budoucí, má na svědomí jediná bytost, temný bůh Ytrak. Už jen samotná jeho přítomnost, byť se jednalo jen o zje-

vení ze Stínového světa, pokrývala věci kolem něj. Na počátku své božské pouti zatemnil mysl několika goblinů, dal jim moc magie a řeči, která nutí mysl podmanit se řečníkovi. Brzy si jeho šamani podrobili všechny goblin kmeny v kraji. Začala doba Ytrakovy expanze, nejprve na východ do Gerrské náhorní planiny, pak na jih do Nekonečných hor. Tak vzniklo Ytrakovo gobliní dominium, rozsáhlá říše na Kharově Taře. Ale završení celého úsilí, přivolávací rituál, jenž měl zajistit goblinímu bohu pozemské tělo, se úplně nezdařil. Obludná masa svalstva a tuku se stala Ytrakovi vězením, místo aby mu otevřela nové možnosti. Dny po obřadu byly ve znamení běsnění a mnohonásobných úmrtí. Dominium se začalo otřásat v základech.

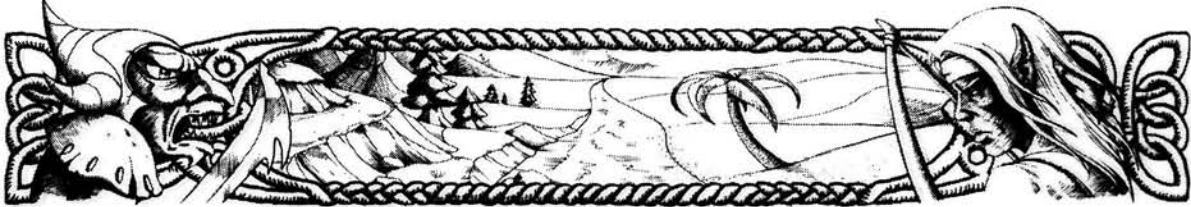
Doba Ytrakovy zuřivosti nakonec přešla a on se stáhl do horních pater Podzemní říše. Stále více jej lákaly hlubiny Asterionu a o povrch se už zajímal jen zběžně. Přibližně v době, kdy první lodě ze severu zakotvily na Taře, Ytrak zmizel. Zanechal za sebou svou říši vydanou napospas osudu. Gobliny ve Větrných horách znovu sjednotil až temný duch Tartar. Jen stěží se tu dá mluvit o nějakém Tartarově goblinímu dominium, neboť jeho moc ovládá jen devět kmenů. Ale stín Ytraka stále leží na kořenech Větrných hor a pomalu z něj vylézají hrůzné myšlenkové bytosti. Jako by se mu podařilo otrávit srdce každé skály, která teď zvolna chřadne a krvácí, a tato krev je jedem pro vše živé. Goblini se pod Tartarovým vedením shromáždili spíše proto, že dobře vnímají proměnu hor a podzemí pod ním, než že by temného ducha měli v úctě nebo se ho báli. Kromě nich všechno živé (co nepochází ze Stínového světa) uteklo pryč, a tak vyjma Ytrakova odkazu leží na jeskyních ve Větrných horách také nepřirozené, mrtvé ticho.

🔔 **Skrze Větrné hory, hluboko pod povrchem, vede dlouhý podzemní tunel. Za časiš Devíti knížectví spojoval Bongilean se Silviandem. Začínal hned na úpatí hor (dnes leží na západním okraji Gerrské náhorní planiny) a přímým směrem postupoval skrz až se vynořil jen pár kilometrů od Silviandu. Když ho ještě Arvedané používali, byl osvětlen mnoha kamennými slunci, a přestože do něj ústilo mnoho dalších chodeb a procházel jeskyněmi, cesta v něm byla bezpečná a rychlá. Ovšem Ytrakův stín dokázal pokřivit i arvedanskou magii. Tunel je nyní temný, bez jediného světla, působí strašidelně a opuštěně.**

Zcela neznalí těchto věcí se sem stahují noví přistěhovalci. Krása přírody je uchvacuje a odlehlost místa je jako stvořená pro život bez autority šlechty, králů nebo zákona. Mnohdy už samotná cesta sem patří mezi dobrodružné podniky, protože lodě Čtyř království na svých plavbách povětšinou Větrné hory míjejí (a určitě by sem nedopravovaly osadníky, kteří poté nebudou platit daně koruně). Zbývá tedy odevzdat se do rukou podnikavců a obchodníků, vyžadujícím platbu předem a nezaručujícím ani to, že loď vydrží alespoň cestu přes moře.

Většina osad ve Větrných horách leží na severním nebo severovýchodním úpatí hor. Jen málokdy mají více než stovku obyvatel, jedinou větší vesnicí jsou Louky. Osadníci se živí zemědělstvím a lovem v horách nebo na





moři, jednotlivé osady bývají soběstačné i co týče řemeslné produkce. Co si nedokáží vyrobit, to zkrátka nepotřebují. Mnoho z komunit má zvláštní nařízení a zákony, které mohou obyčejným lidem z dálav připadat dost podivné. Nicméně mají svou svobodu, a do toho, jak s ní naložili, jim nemá právo nikdo mluvit. Každý takový přivandrovalec, který se o to pokusí, se se zlou potáze a nezdávka bývá zlynčován a zabit jako pokusitel a vtělení Khara Démona, Ugrien nebo jiné nechvalně proslulé postavy z pověstí a příběhů.

Zvláštní postavení mezi osadami ve Větrných horách mají Louky. Nejen, že jsou zdaleka největší (mají přes čtyři sta obyvatel), ale v jejich blízkosti se v korytě říčky a mnohaletých nánosech nachází bohaté naleziště rubínů, safírů, ametystů a ještě několika dalších drahých kamenů. Už Ytrakovi goblini jej objevili, ale bylo to těsně před jeho zmizením, takže těžba se ani pořádně nerozběhla. Vesnická rada si teď láme hlavu, jak využít nenadále nabytého bohatství a zároveň na sebe neupoutat nežádoucí pozornost. Domo-brana Luk je sice odhodlaná bránit své drahokamové pole do posledního muže, ale zkušenější skupina dobrodruhů nebo expediční oddíl vojáků by s nimi neměl vážnější problémy. Nejvýhodnější se proto zdá najít nějakého prostředníka, obchodníka nepříteli významného, který by prodával natěžené drahé kamení a dělil se o zisk.

☞ Družina se může při svém putování po Větrných horách dozvědět o nalezišti drahého kamení v Loukách. Pak už bude záležet na ní, jestli se jí podaří vyjednat s vesnickou radou nějakou doživotní rentu výměnou za slib, že naleziště neobsadí, nebo jim pomohou najít prostředníka pro zpeněžování těžby.

☞ Z hlubin Větrných hor se vynoří jedna z myšlenkových bytostí a začne pustošit lidské osady. Od vesnice k vesnici půjde hrůzostrašná zvěst o strašlivé příšeře, která přináší smrt. Sami osadníci se s ní asi jen těžko vypořádají, a proto bude pomoc dobrodruhů více než vítaná.

Přede mnou se vynořila vysoká postava Y'kujaty, tak odporně plná vody, celá mokrá a až surově hmotná. Jakoby prostor vyplňoval ne jeden, ale deset vodních démonů, všichni na stejném místě, v jediném těle. Pak začala nejprve z prstů, poté z hlavy a břicha Y'kujaty vytékat voda. Zprvu to byl jen malý pramínek, sotva viditelný, ale postupně mohutněl, až začal připomínat menší potok. Při dopadu na zemi se voda vypařovala nebo se rychle vsákla. A jak odtékala čím dál rychleji, Y'kujatova silueta slábla a průsvitěla. Náhle už přede mnou nestál vodní démon, ale Matka pouště, krásná Mwan'duuranga, moudrá Mwan'duuranga, éterická Mwan'duuranga.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů

Nekonečné hory

Za záhadami opředenou pouští Mar'Nub a jen málo prozkoumanými Jantarovými stepmi leží divoké Nekonečné hory. Od civilizace jsou již natolik vzdálené, že v představách obyčejných lidí i mnoha šlechticů vypadají jako jedno velké doupe všech roztodivných nestvůr, co jen fantazie a strach dokáže vymyslet. A přesto, že se tyto představy zakládají na velmi pochybných informacích rozšiřovaných na trzích a po hospodách, docela nepřijemně se blíží skutečnosti. Nekonečné hory jsou divokým krajem s rozmanitou faunou a flórou, ale hlavně se spoustou nebezpečných míst, ovládaných nepřátelskými tvory.

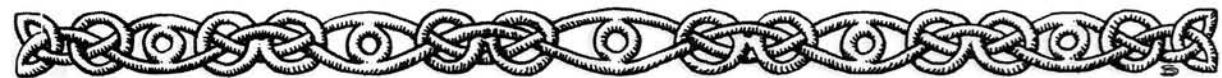
Nejvýše položená místa, vrcholky ve výšce pěti tisíc metrů, má po celý rok ve svém ledovém sevření sníh a mráz. Ale Nekonečné hory jsou plné údolí a průsmyků, kde je klima mnohem příjemnější životu. Na západní straně velmi často prší, hřebeny hor se halí do mlžného oparu a působí chladně až nepřístupně. Údolí na východní straně naopak velkou část roku prozařuje slunce a srážky přicházejí v podobě krátkých, prudkých bouřek, které dodají vláhu vegetaci a smyjí špínu z hor. Skalní masívy obvykle šplhají strmě vzhůru a vytváří tím jakousi ohromnou hradbu kolem jednotlivých údolí. Spojení mezi dolinami tak často místo průsmyků zajišťují jeskynní systémy a tunely, ale někdy vůbec neexistuje. Proto mohou poměrně blízko sebe žít dvě naprosto odlišné kultury, jež by se za normálních okolností navzájem během pár let vyhubily nebo splynuly v jednu.

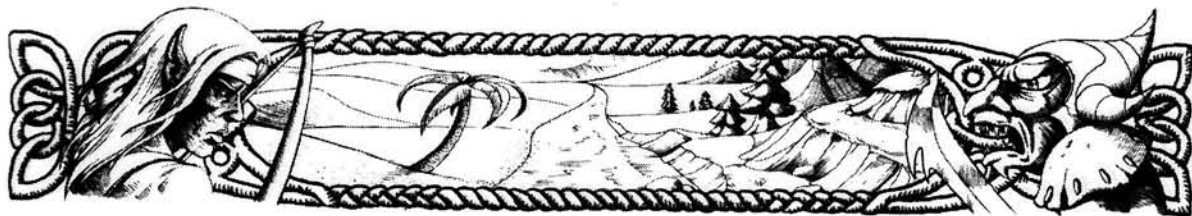
Nekonečné hory nikdy nebyly hustě obývaným krajem. Jejich hluboká údolí a strmé skály lákaly spíš osamělé nestvůry nebo psance, aby našli skrýš před svými nepřáteli a pronásledovateli. Pojila se k nim vždy jakási naděje, že když už nebude kam ustoupit před nepřízní osudu, jsou tu ještě Nekonečné hory. Stačí zaplatit jistou daň, obětovat kus sebe, čímž se zahradí vstup do údolí, a útočiště bude nedobytné. Po porážce Arvedanů a Velkém zemětřesení skřeti vytěsnili do hor několik kultur, které se proměňovaly pod tlakem neustále dorážejících Kharových vojáků a prostředří. Jiní tu přebývali po staletí a pomalu přejímali změny, donesené uprchlíky z Rudých polí a Zemi náků. A mezi těmito dvěma skupinami, schované před přímým útokem, žily a dodnes žijí příšery, myšlenkové bytosti mnoha druhů. Někdy obsadily starodávné stavby po těch, kteří neměli dostatek štěstí, jindy zalezly do jeskyň nebo tunelů vedoucích do Podzemní říše. Výjimečně se sdružily do větších smeček a ovládly větší území.

Dnes se k Nekonečným horám pomalu, ale jistě přikrádá civilizace. Její postup je pomalý, mnohdy nezřetelný, ale v konečném důsledku nezadržitelný. Zatím prohrává většinu bitev o území a vliv na něm, ale její prohra je jako ústup vlny při příboji. Na chvíli se stáhne, aby vzápětí mohla udeřit s mnohem větší silou.

Húragova gobliní říše

Severní část Nekonečných hor, včetně všech podzemních prostor až po několik prvních pater Podzemní říše, drží v železném sevření jeden z nástupců zmizelého Yt-





raka, temný duch Húrag. Jeho hlad po moci zničil nebo zotročil všechny, kdo zde měli své domovy nebo tudy jen procházeli. Na rozdíl od Tartara a Maebora si Húrag dokázal získat větší počet uctíváčů a kněží pro vlastní kult, což mu umožňuje nejen ovládat rozsáhlé území, ale dává mu to i prostředky pro další expanzi. Pokud jeho úsilí bude alespoň stejně intenzivní jako doposud, hranice jeho říše dosáhnou v horizontu několika let jak Gerrské náhorní planiny, tak Větrných hor. Východní úpatí Nekonečných hor už drží pevně v rukou, na jihu vedou jeho goblini lité boje s qinakoty, lidmi závislími na bylinách, a jen západ zůstává netknutý díky trýznivým vzpomínkám z Húragova pozemského života.

Goblini se za normálních okolností nesdružují do tlup větších než šedesáticenných a nemají ve svém středu nikoho, kdo by se dal označit za vůdce. Jejich primitivní mozek ovládají převážně zvířecí pudy. Ovšem jakmile se objeví někdo s velkou autoritou, vládnoucí silou, která přesahuje jejich chápání, rychle se u nich dostavuje strach a poté podřízenost. Snad proto tak často temní duchové začínají budovat svůj kult právě u goblinů.

Húragovi goblini se dělí do tří kast – šamanské, válečnické a služební. Vládu nad jednotlivými kmeny drží v rukou šamani, kteří od temného boha získali na gobliny nevídanou inteligenci a schopnost kouzlit. Jejich hrdelní skřeky dokáží ve zlomku sekundy donutit každého válečníka a služebníka padnout na kamennou podlahu jeskyně a pokorně poslouchat tlumočená Húragova přání. I to nejjednodušší šamanské kouzlo vyvolává u ostatních goblínech strach, který jde ruku v ruce s poslušností, a tím tvoří základní donucovací prostředek vládnoucí kasty. V bitvách a výpravách do hor je šaman pravým vůdcem krácejícím vpředu, a díky Húragově moci vydrží čtyřikrát více než průměrný goblínní válečník, co se týče fyzické námahy nebo bolesti. I zranit jej v boji bývá obtížné, protože šamanská kouzla zahrnují i různé ochranné bariéry a štíty. Do válečnické kasty patří všichni bojeschopní goblini. Ti, kterým už stáří nebo zranění nedovolí ohánět se kopím či jinou zbraní, slouží ostatním a vykonávají pomocné práce. Dost často končí svůj život jako krvavá oběť na Húragově oltáři.

Húragova goblínní říše čítá něco málo přes šedesát kmenů, které mají mezi padesáti až osmdesáti hlavami. Spojení mezi jednotlivými šamany, jakož i celkovou politikou říše, zajišťuje Húrag osobně. Nemá sice žádné hmotné tělo, ale dokáže vyvolat iluzi obřích goblína, skrze niž komunikuje s vůdci klanů. Celá Húragova strategie, ať už se jedná o boj, logistiku či zásobování, má kořeny v jeho pozemském životě, kdy sloužil jako skřetí voják v Kharových armádách. Ztráty na životech jsou povoleny v jakkoliv velké míře, pokud to pomůže k dosažení cíle a zvýšení snahy ostatních. Strach z božích trestů vybičovává k vysokým výkonům, jenž by za normálních okolností nebyly myslitelné. To dělá z Húragových goblínů nebezpečné a obávané protivníky, které dokáže zlomit jen pevná vůle a nezdolnost. Jednotlivé kmeny operují většinou samostatně, jen málokdy je nechá Húrag provést přepad karavany nebo výboj na území qinakotů společnými silami.

Pro dobrodruhy pohybující se v Húragově goblínní říši je důležité, aby zůstali nespátráni. Pokud o nich ví jeden kmen, ví o nich všechny. Mozkem a páteří skupiny je šaman, s jeho úmrtím Húrag ztrácí nad kmenem velkou část své moci a trvá mu několik dní, než najde mezi zbylými gobliny vhodného kandidáta na nového vůdce. Každá minuta na severu Nekonečných hor je nebezpečná, ať už poutník šplhá po skalách nebo se plíží jeskyněmi v podzemí. Goblini temný bůh a jeho služebníci jsou pány zdejšího kraje a neváhají o tom podat pádný důkaz.

☞ *Jedna z karavan do Údolí drahokamů byla přepadena, není tomu víc než pár hodin. Goblini zmasakrovali strážce a odnesli náklad do hor. Jednomu z obchodníků se podařilo vyváznout a chce svůj náklad mečů, kovových náradí a zlata zpět.*

Území qinakotů

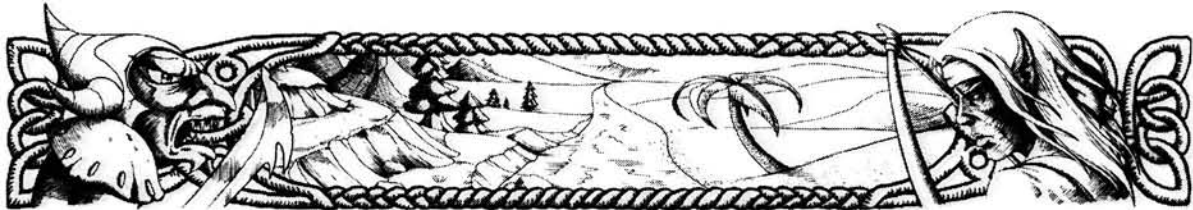
Jižně od Húragovi goblínní říše žije již po staletí zvláštní národ lidí zvaný qinakotové. Obývá čtyři údolí jménem Naia uqa, Naia ukata, Naia la a Naia siqa, která patří k nejkrásnějším a nejurodnějším v Nekonečných horách. To je pro qinakoty životně důležité, protože jsou zcela závislí na rostlinné stravě. Lov zvířete pro ně není zcela zapovězen, ale vnímá se jako nepatřičná a nepřírozená věc. Všechny potřebné živiny a látky získávají čistě z bylin a plodů stromů, které mají v posvátné úctě. Za nejtěžší zločin u qinakotů se považuje úmyslné zničení úrody nebo krádež uskladněných zásob.

Celý život qinakotů má jeden společný jmenovatel – rostliny. Všichni jsou na nich fyzicky i psychicky závislí, bez požití určitých bylin během měsíce ztrácejí síly až nakonec umírají na celkové selhání organismu. Pomocí rostlin si dokáží qinakotové dočasně zlepšit zrak, sluch nebo čich, zvýšit fyzickou odolnost a sílu svalů, povzbudit logické myšlení i intuitivní vnímání. Bylinky hrají hlavní roli i při různých obřadech, snímají z lidí zlý osud nebo jim pomáhají získat štěstí. Všechny neduhy, jedy i nemoci dokáží qinakotové zneutralizovat nebo vyléčit pomocí kořínků, výtažků a vývarů. Proto umírají buď stářím nebo na následky vážnějších úrazů, které mohou utřížit například při potyčkách s gobliny.

☞ *Qinakotská společnost je natolik prorostlá rostlinami, že je používá i při obchodech jako univerzální platidlo. Každá z bylin je jinak vzácná a jejich cenou lze vyjádřit potřebnost i ostatních komodit či služeb. Například přeprava osoby z Naia uqa do Naia ukata stojí tři jarníčky prosté, noční stráž u skladiště se za měsíc platí deseti svazky urmadnu třísnopého a věštba budoucnosti u vizemi hodně nadaného qinakota přijde na dobrých šest až sedm eqitů loňských.*

Údolí qinakotů jsou doslova poseta zahradami, loukami a sady všemožných rostlinných druhů. Je jen málo míst na Asterionu, kde pestrost a množství rostlinstva předčí tu v Naia uqa nebo Naia la, a ta bývají většinou magického původu. Qinakotské zahrady mají zcela přirozený původ, hledat v nich magii by bylo stejně marné asi jako





shánět poctivého člověka v Dunrileanu. Mnoho zde pěstovaných nebo volně kvetoucích rostlin se v ostatních končinách vyskytuje jen vzácně.

Každý z qinakotů je zasvěcencem v působení jednotlivých látek v rostlinách, dokáže rozpoznat na tisíce druhů a umí o ně pečovat, aby sklizeň byla co největší. Vyznají se v sušení, které nebere bylinám jejich původní sílu, a dokážou míchat lektvary přímo na míru svému organismu. Ovšem i mezi těmito znalci se dají nalézt praví mistři, onaqi, jejichž vědomosti sahají hluboko jako kořeny hor. Pro ně není problém připravit medicínu pro jakkoliv nemocného člověka, goblina nebo i krolla, protože znají dokonale účinky rostlin a skvěle odhadnou potřebu léčeného organismu. Nepotřebují ani obrovské zásoby, protože vše jim obstará dvanáct základních bylin zvaných paquta, které nosí neustále při sobě. Stanovení správné kombinace jednotlivých paquta a jejich vzájemný poměr je klíčem k úspěchu a rozděluje qinakoty na obyčejné lidi a onaqi.

K cizincům, kteří přicházejí do údolí, se qinakotové chovají vstřícně, jak jim velí jejich mírná povaha. Rádi se podělí o část svých znalostí, pokud nenabudou pocitu, že je návštěvník jen využívá a vysává z nich informace. Často také věnují poutníkům některou z méně vzácných rostlin nebo zásobu sušených bylin, která se na cestách velmi hodí. Ovšem ke všem, co by se snažili krást v jejich zahradách či sadech, se chovají velmi nepřátelsky a nesmlouvavě. Díky bylinám mohou své tělo proměnit ve stroj na zabíjení, který je schopen s obyčejným klackem umlátit i rytíře zakovaného v brnění.

✚ V Naia ukata někdo začal pustošit zahrady. Přes veškeré snahy qinakotů se nepodařilo původce tohoto zločinu vypátrat, snad proto, že není přirozeného původu, ale jedná se o myšlenkovou bytost. Proto se onaqi rozhodli povolat dobrodruhy, kteří mají s těmito jevy daleko víc zkušeností. Odměna v podobě vzácných bylin a lektvarů je jistě cennější než zlato a drahé kamení.

Silviand

Na západní straně severní části Nekonečných hor, u pobřeží Oceánu poslední naděje, shlíží do temných vod hlavní město bývalého Pobřežního knížectví, Silviand. Na rozdíl od Derteonu nebo Tarosu už na něm není vidět velkolepost a všemocnost, kterou arvedanští architekti prodchnuli své stavby. Silviand se stavěl, když už se Kharův stín blížil k hranicím Devíti knížectví, a stáhli se do něj většinou malověrní a ustrašení Arvedané, kteří věřili ve svou porážku ještě dříve, než nastala. Jako by na celém místě byl cítit neviditelný dotyk strachu a neustálého otáčení se přes rameno, zda pronásledovatel není už blízko.

Přesto však hrdost Arvedanům ze Silviandu velela nechat padnout ani toto místo do rukou skřetům lacino. Vymysleli tedy rafinovanou past, kterou spustili v okamžiku, kdy poslední z jejich lodí vyplula na širý oceán. Sestrojili obrovskou vábničku neodolatelně volající na každou sfingu na Asterionu. Nastala obrovská migrace a za chvíli byl už Silviand zase plný života. Když dorazili skřetí armády, strhla se mezi nimi a sfingami krvavá bitva, v níž

utrpěli Kharovi nohsledi porážku na hlavu. Vábnička po čase přestala přivolávat nové sfingy, ale neustále působilo její kouzlo, které odstraňovalo vzájemnou nevraživost mezi nimi. Čas od času se objevila nová přímo ze Stínového světa. Sfingy nemohly sice proniknout do všech chodeb Silviandu, protože pro ně byly příliš úzké, ale náměstí, široké ulice i podzemní jeskyně pod městem zcela ovládly. Dodnes stráží snad všechny vchody do svého Silviandu, aby jej žádný vetřelec neznesvětil.

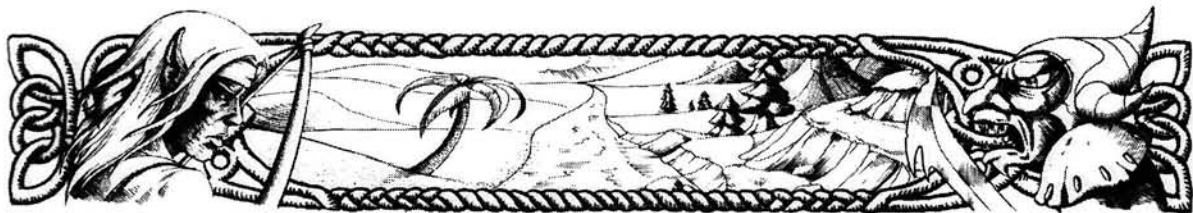
Díky sfingám zůstala většina pokladnic Silviandu nevyrabována a tajemství neodhalena. V hloubi města se skrývá Síň mořeplavců, na jejích stěnách jsou zakresleny náčrtky arvedanských lodí, dodnes nepřekonaných námořních plavidel. Uvnitř Silviandu žije jen malá skupina orků, kterým se podařilo proklouznout sfingám. Arvedanská technika pro jejich zvědavou a systematickou povahu znamenala zlatý důl, z něhož začali čerpat před staletími a dodnes se jim nepodařilo narazit na dno. Nicméně si osvojili značný kus dávných technologií a znovuobjevili konstruktérské postupy, které dnes už nikdo nepoužívá.

Blízko Silviandu ústí dlouhý podzemní tunel táhnoucí se skrz Větrné hory a severní část Nekonečných hor. Jeho vchod na východní straně se otevírá v Gerrské náhorní platině.

Údolí drahokamů

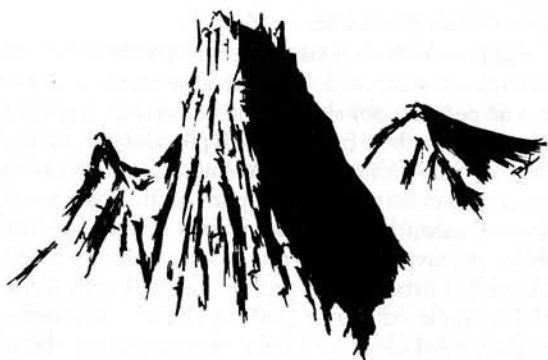
Největší z dolin v Nekonečných horách je Údolí drahokamů. Vyznačuje se třemi věcmi – bohatým nalezištěm drahých kamenů, téměř nulovými zdroji kovů a temnou historií, která zdejšími lidem ohnula hřbety a pokřivila páteř. Drahokamy lze najít na každém kroku, v korytech potoků, při obdělávání polí, ve skalách i v podzemí. Nachází se jich tady mnoho druhů, až se zdravý rozum pozastavuje nad tím, zda jejich původ nemá na svědomí někdo jiný než sama příroda. Podle jistých pověstí bylo Údolí drahokamů dříve osídleno sak'numby, kteří zde vytvářeli čisté esence země v podobě drahokamů všech tvarů a barev. Vítr osudu je poté odvál a bohaté údolí obsadili lidé.





Důvody, proč v Údolí drahokamů nejsou žádné naleziště kovových rud nebo žil, nejsou známy. Snad je to dílo náhody, snad je všechny přeměnili sak'numbové na drahokamy. Důležité je, že tím vzniklo místo pro obchod jako stvořené. Jediná karavana plně naložená kovem a kovovými výrobky může znamenat pohádkové bohatství. Pokud ovšem dorazí až do svého cíle. Úskalí na cestě z civilizovaných krajů až sem je více než dost. Přímou cestu přes Mar'Nub nezná nikdo jiný než pouštní elfové. Po okraji Rychlých dun dokáží provést karavanu jen nevyzpytatelní Nunmejci. Cesta přes Hammádu často končí šílenstvím, severovýchodní oblast Nekonečných hor ovládají Húragovi goblini. A to jsou jen největší překážky, drobnějších jsou na cestě ještě desítky. Přesto občas některá z karavan do Údolí drahokamů dorazí (mnohdy však o část nákladu po cestě přijde), a pak začíná pravé pozdvižení. Obyvatelé Trevisu, Marionu a Kirdenu se snaží získat kovové nástroje i nezpracované ingoty, předhánějí se v nabídkách a cenách. V poslední době se utvořily obchodnické spolky, které sdružují větší skupinu obyvatel a hájí jejich zájmy při nákupech. Boj o kovy se s každou dodávkou přiosťuje, některé spolky už si začaly najímat jak osobní strážce, tak sva-lovce na zastrašování konkurence.

Mentalita lidí v údolí je značně pokřivená léty izolace a zotročování ze strany skřetů a jejich dosazeného zástupce, medvědího muže. Přestože sem svoboda dorazila před téměř sto lety, pořád zde má značný vliv na život podezřívavost, pomluvy a snaha vydělat na neštěstí druhého. Nad vesnicemi je cítit temný mrak nevraživosti, sem tam narušený těmi, kteří se dokázali oprostit od minulosti. Přátelství a pomoc tu potká poutník jen zřídka, dostane se mu spíše křivých pohledů a nadávek.



☞ Dobrodruzi dělali ochranu jedné z karavan, která úspěšně dorazila do Údolí drahokamů. Dostali zaplacenou za půlku cesty a teď čekají, až se prodá zboží. Ale než se stihl nějaký obchod uskutečnit, někdo náklad ukradl. Obchodník požádá družinu, aby za tučnou odměnu zjistila, kdo za tím vším vězí.

Ibanu

Hluboko v Nekonečných horách, na vrcholu strmé skály, stojí mohutná a masivní stavba. Její silueta se černá proti modrému nebi jako zlověstná rozšklebená ústa příšery připravená stisknout. Působí opuštěným dojmem, jako by nejen dlouhé roky nikomu nepatřila, ale o nikoho nového ani nestála. V jejích křivých, děravých zdech je vepsán příslib, že ten, kdo mezi ně vstoupí, se už vícekrát nevrátí zpět a jeho noha se už nikdy nedotkne země. Kdysi z ní vyzařovala naděje o síle spalující všechny pochybnosti, teď je vše v rozkladu jako mohutná brána, která už nemá jedno křídlo a to druhé visí na jediném pantu a skřípe ve větru neustále se opírajícím do celé stavby. Tak dnes vypadá Ibanu, jeden ze čtyř ztracených klášterů Subotam.

Po Velkém zemětřesení uchvátili Ibanu skřeti, ale jejich panování netrvalo dlouho. Sotva se stačili zabydlet a prozkoumali taje obsazeného kláštera, zaútočil na ně uk'h'iuna a postupně všechny pobil. Vzduch v Ibanu se proměnil v otrávený oblak, kde jediné vdechnutí může způsobit smrt. Jak přicházely deštivé dny do Nekonečných hor, uk'h'iuna bojoval proti svému největšímu nepříteli, zemi. Brzy obrousil horu, na níž subotamský klášter stojí, až na samu její kosť, takže nezůstalo nic než holá nepod-dajná skála. Stejně tak si poradil i se samotnou stavbou, kterou pomocí vody a blesků rozrušuje a ničí už více než dva a půl tisíce let.

Klášter Ibanu budou subotamští mniši jen s těžší získávat zpět. Všechny původní přístupové cesty k němu zmizely spolu se značnou částí hory a žádné nové se nevytvořily. Skála pod klášterem je plná převisů a neuvěřitelně strmých stoupání, až má poutník chvílemi dojem, že se hora musí co chvíli zlomit v půli a zřítit dolů. Už to opravdu nebude trvat

„Mistře, proč hledáme staré kláštery, které se ztratily při Velkém zemětřesení?“ zeptal se jeden ze shromážděných amánari, „Proč nepostavíme nové jako je Daine?“

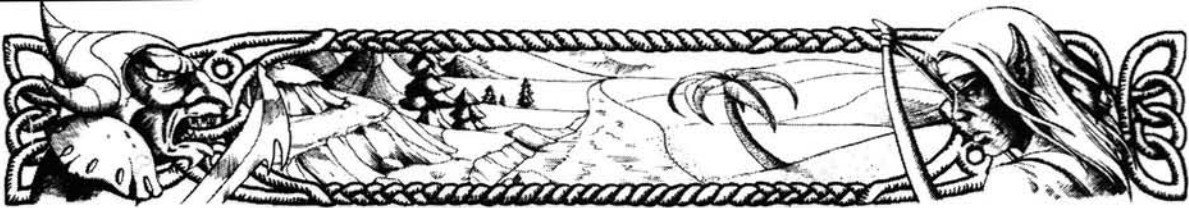
Visitár Iskalon se usmál. „Už jsi určitě několikrát bojoval po boku zkušených amánari nebo jednoho z visitari proti myšlenkovým bytostem, je to tak?“

Oslovený mnich odpověděl: „Ano mistře.“

„A teď si na chvíli představ, že bys bojoval sám, bez pomoci svého učitele,“ pokračoval Iskalon.

„To bych jistě rychle podlehl, mistře.“

„Ano, myslím si totéž. Bez našich učitelů bychom nebyli ničím. A stejně jako vše, co víme o boji s myšlenkovými bytostmi a Stínovým světe, pochází od našich učitelů, stejně tak náš celý řád má kořeny v klášte-rech. Bez nich jsou Subotamští mniši neúplní, mají ve své duši prázdná místa. Možná že to ještě necítíte, ale brzo budete. Proto hledáme ztracené kláštery, abychom se stali úplnými a naše vědění přeshlo zpět k nám.“



dlouho a uk'h'iuna zvítězí ve slavné bitvě, kdy vrátí vzduchu část jeho panství.

Maelinte

Jižně od Údolí drahokamů, na jednom ze svahů nejvyšších vrcholů Nekonečných hor, postavili Arvedané zvláštní stavbu. Po úbočí hory se vinou precizně vyrobené mramorové schody, jeden jako druhý až do tří čtvrtin výše hory. Tam náhle, z ničeho nic končí dokonalost této stavby a výš šplhají jen do skály hrubě vytesané stupně. První polovina schodiště a pak ještě dalších dvě stě metrů jsou lemovány sochami zpodobňující různé výjevy, od postav Sedmnácti bohů, přes vzrostlé válečníky ze slavné Arvedanské historie až po dobré myšlenkové bytosti. Každá postava se dívá dolů, jako by vyhlížela přicházejícího poutníka, na nějž tu věky čeká. Ovšem čas a skřetí ruka se nemilosrdně zapsaly do vzhledu jednotlivých soch, přestože je chránila arvedanská magie. Mnoho z nich už tvoří jen torza bez hlav a rukou, u jiných zůstala stát pouze dolní část těsně nad soklem. Toto schodiště se jmenuje Maelinte.

Stavbu mají na svědomí arvedanští kněží. Když už bylo jasné, že ani síla Devíti knížectví nezastaví Khara Démona na jeho tažení světem, hledalo mnoho lidí únik z jeho stínu, skryš, kde by vyčkali na jeho pád. Náboženství Arvedanů teprve v té době prožívalo zlatý věk, neboť náhle byla pomoc bohů potřeba, jak se všemocnost lidí ztrácela v nedohlednu. A tak jeden z kněží přišel s myšlenkou postavit dlouhé schodiště až do samotného nebe, Maelinte. Každý, kdo by po něm dokázal vystoupat až nahoru, by se oprostil od své pozemské schránky, a byl schopen odejít do kouzly

upravené části Vnějšího světa. Tam by setrval do doby, než by se mohl bezpečně vrátit zpět.

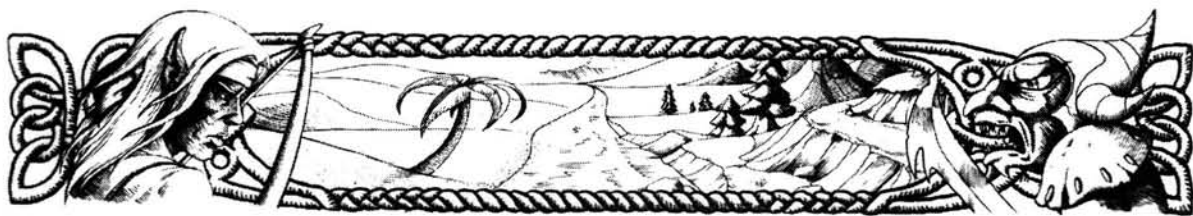
Maelinte nebylo souzeno, aby bylo dokončeno. Skřetí vojáci smetli stavitele i kněze, když budovali poslední část schodiště. Stavby na vrcholu hory byly vyplundrovány, všechno cenné si Kharovi vojáci odnesli. Ale nepřišli na účel schodiště, nepoznali, že jsou vstupní branou ke skryši. Několik Arvedanů právě pracovalo ve Vnějším světě, když došlo k osudnému střetu. Tak zachránili své životy a vyčkali na vhodnou chvíli, aby nepozorovaní proklouzli do Silviandu a odpluli pryč. Jen jeden zůstal na stráž, pod vlivem mocného časového kouzla způsobujícího hluboký spánek a omezujícího metabolické procesy na minimum. Dodnes čeká ve skryši ve Vnějším světě, až se vrátí zpět Arvedané a vyzvednou si odtud poklady, které tam stihli ukrýt.

☞ Družina najde v ruinách staré arvedanské stavby náčrtek popisující stavbu a účel Maelinte. Po dlouhém putování dorazí až k hoře, na níž schodiště stojí, a pokusí se proniknout do záhadné skryše ve Vnějším světě. Konfrontace se strážcem může vyústit v dramatický boj nebo získání nového přítele, který bude zdrojem neocenitelných informací.

Poslední rozcestí a Údolí hrdinů

V jižní části Nekonečných hor, nepříliš vzdálen od hranice s pouští Mar'Nub, stojí mohutný hostinec s vývěsním štítem hlásajícím Poslední rozcestí. Vypadá bytelně a útulně, při pohledu z vnějšku by poutník hádal, že musí pojímat nejméně sto lidí. Jeho odhad se pak více než ztrojnásobí, jakmile vstoupí dovnitř. Obrovská nálevna s dlouhým





pultem a řadou stolů je jen jakýmsi nesmělým uvítáním. Z ní lze vejít do mnoha menších, občas roztroušeně zařízených salónek přímo zvoucích k posezení s přáteli u dobrého pití a jídla. A o ně není v Posledním rozcestí nouze, ba naopak, dají se zde objednat i delikatesy z těl těch myšlenkových příšer, které se nerozplynou, když jsou zabity. Pro odpočinek a oddech slouží řada útulných a čistých pokojů v prvním a druhém patře. Vnitřní část hostince připomíná menší bludiště, kdy chodby a schodiště probíhají snad všemi možnými směry, často se zatačejí a střídají. Přesto však každý z hostů snadno najde svůj pokoj, jako by tu už mnohokrát pobýval. Tak vypadá poslední výspa civilizace v Nekonečných horách, hostinec postavený dobrodruhy na odpočinku, vedený Erwalem, starým Eldebranským rytířem.

Z každého koutu Posledního rozcestí, z každého kusu nábytku dýchá atmosféra dobrodružného života, neuvěřitelné příběhy vyprávěné už po desetiletí procházejícími poutníky. Mnoho starých harcovníků se rozhodlo dožít své dny tady, mezi těmi, kdo jim rozumí a jsou ochotni sdílet vzpomínky. Na to, jak před třiceti lety spolu zapáchli vývernou, jak se potloukali po Tisíci jeskyních skřetům přímo pod nosem nebo propátrávali svrchní patra Podzemní říše. Každý nově příchozí je radostně uvítán, ať už je to holobrádek nebo světem protřelý dobrodruh. Staří tu předávají zkušenosti mladým, rozdávají neocenitelné rady jen tak zadarmo, maximálně za rundu dobrého pití. Když jsou v dobrém rozmaru, pak předvedou některou ze svých fint, podělí se o tajemství neznámého kouzla nebo prozradí pár tipů na nevyrabované skrýše pokladů. Mnoho zdejších patronů patří ke studnicím znalostí srovnatelných s univerzitními knihovnami v Albireu či Rilundu. Většina stálých hostů v Posledním rozcestí jsou boháči, kteří by si ve Čtyřech královstvích mohli koupit cokoli, co lze penězi zaplatit. Bydlí tu nositelé slavných jmen, jejichž doba však už minula a teď chtějí jen dožít svá zbylá léta mezi přáteli.

Za hostincem leží malé údolí, k němuž vede úzká prošlapaná stezka. Říká se mu Údolí hrdinů, protože sem se pohřbívají těla stárším zemřelých hostů v Posledním rozcestí. Pro mnoho dobrodruhů je to jedno z nejvroucnějších přání, uložit své znavené kosti vedle tlejících zbytků Semjona Objevitelce nebo Ortena Rozvážného. Jako čestná stráž hlídají stálí patroni vchod do Údolí hrdinů, tiše rozpráví se svými zemřelými přáteli či vzory a hlavně vzpomínají na časy, které jim už nikdo nemůže vrátit. Tam, uprostřed hřbitova, pod modravou oblohou v klínu skal našli své štěstí.

Kraj divousů (Rra Ghrenn)

Další zvláštní společenství žije v jižní části Nekonečných hor. V chladnějších a výše položených údolích se ozývají výkřiky, které by nezasvěcený pozorovatel mohl považovat buď za skřetí řev nebo vrčení temných vlků. Patří však lidským bytostem, divousům. Tito lidé, jenž vyměnili svou civilizovanost za svobodu a šanci na přežití, pocházejí původně ze skřetích otrokářských táborů. Přišli sem vyčerpaní a bez prostředků, napůl zlomení předchozím životem. Už neměli sílu vybudovat od základů vlastní soběstačnou a

obranschopnou společnost, a tak se proměnili v divokou smečku, jíž se bojí i jinak velmi agresivní šelmy Nekonečných hor. Lovící divousi se ženou po horách jako vítr, skáčou jako kamzíci, vydrží v tempu běžet několik hodin a bijí se jako rozzuřené medvědi. Přestože používají zbraně jen zřídka, a i pak jen velmi primitivní, jsou nebezpečnější než dobře vycvičený veselí almodorských vojáků.

Své kořeny však divousi neztratili docela. Kdesi v jejich paměti je zasutá vzpomínka na poklidný zemědělský život, řízený pravidly a zákony mnohem shovívavějšími než soud požadující oko za oko nebo kde silnější bere vše. Proto v srdci svého území chrání několik lidských rodin, které dokázaly přijmout jejich ochranu výměnou za budování lepší budoucnosti divousů. Ty žijí zcela izolovány od okolního světa, v údolí přístupném jen jediným průsmykem. Vše co potřebují, si musí obstarat v blízkém okolí, ale jídlo shánět nemusí, tím je divousi zásobují v hojné míře. Vzájemné porozumění mezi oběma skupinami je mnohdy složitější a plné úskalí. Lidé uzavření v údolí, zejména ti mladší, mají tendence utíkat pryč a obviňovat divouse z věznění. Honba na prchající mladíky pak jen ještě více rozdmýchává nevěřivost a vytváří další předsudky.

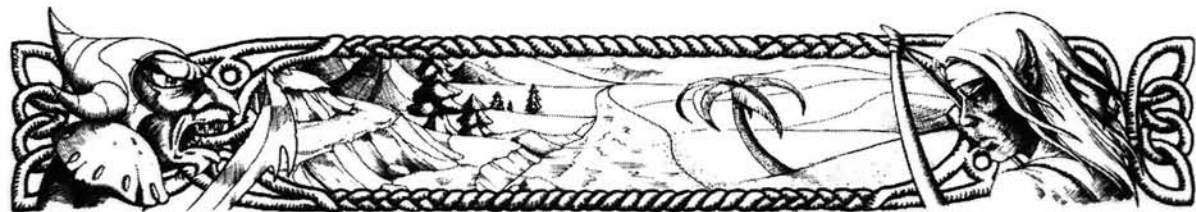
Jen velmi zřídka se divousům podaří získat nový přírůstek do jimi chráněné komunity. Z převážné míry se musí spoléhat na reprodukci už dříve „zachráněných“. Proto pro ně má život lidí v údolí obrovskou cenu. I notorické uprchlíky, kteří se pokoušejí o útěk snad každý měsíc, neusmrcují, ale vždy je trpělivě vrací zpět.

Nedostupné hory

Pokud o Nekonečných horách řekneme, že jsou civilizací téměř netknutou oblastí, platí to o Nedostupných horách doslova. Ať už se jedná o expanzivní Čtyři království, Říši slepých bohů či Zylvy skřety, všichni nechávají tuto oblast stranou svých zájmů. Vždyť jaký užitek by byl z vysokých, ostrých štítů, které se téměř nedají zlézt, pustých kamenitých údolí, kde se žádná vegetace kromě mechů a

Kolem nás se ochladilo. Stáli jsme spolu s E'awanem na vysoké hoře, snad nejvyšší na celém světě. Pod námi se rozprostírala zasněžená pláň, v níž se zrcadlila zřdná tvář Y'kujaty. Zavřel jsem oči, ale obraz mi pronikal i skrz víčka přímo do mé mysli. E'awan mne chytl za ruku, protože jak jsem se snažil zbavit prokletého obrazu, začal jsem sebou prudce zmítat a málem jsem spadl dolů. Proto jsem raději oči otevřel. Ze sněhu začaly povstávat bílé postavy, jedna jako druhá. Za chvíli jich byly desítky, ne, stovky, tisíce. Jeden jako druhý, strašlivě stejný do posledního detailu. Pak zadul teplý vítr a sněhové postavy roztávaly. Z dálky k nám přilétala Matka pouště, mocná Mwan'duuranga.

Úryvek z Prorockví pouštních elfů



lišejníků neodvážejí uchytit? Proč se trmáčet po náhorní plošině sužované větrem, který studí až do morku kostí, a sněhovými vánicemi schopnými během pár desítek sekund pohřbít poutníka i s celým jeho vybavením? Co by mohlo lákat na lavinách, zlomyslně strhávaných z úbočí skal, na jeskyních víc ledových než kamenných? Přesto sem čas od času pronikají dobrodruzi a družiny vyslané různými organizacemi nebo vládci. Obvykle pro to mají jeden ze dvou následujících důvodů – snaží se proniknout do Gaeranu, arvedanského města pohřbeného pod ledovcem, nebo hledají tajně budované nové Umrličí království.

Mezi stálé obyvatelé Nedostupných hor patří ledoví elfové, domorodý národ žijící na náhorní plošině Šakatanu, poustevníci a malá družina nekromantů. Cíle těchto skupin jsou naprosto odlišné, ale díky velké rozloze hor nedochází k častým střetům. Ledoví elfové se zdánlivě bez cíle toulají krajem, osamocení a skrytí očím všech, kdo mistrně neovládají stopařské umění. Jen málokdy putují ve skupině čítající více než čtyři elfy. Dávna kletba ležící na všech temných elfech zmrazila jejich srdce, umrtvila všechnu vášeň a entuziasmus. Věří, že svou cestu životem mají do posledního dne předurčenu, a svou snahou ji nijak nemohou změnit. Většinu času tráví putováním a čekáním na znamení osudu. Teprve tehdy se v nich probudí skrytý plamen a oni vyrazí hnáni mocnou neviditelnou silou vpřed.

Domorodí obyvatelé, čakenkerové, žijící na Šakatanu, jsou lidského původu, mají jen menší a hubenější postavy (žádný není vyšší než metr a půl), plochá čela a nepřírozeně široké dlaně i chodidla. Slouží temnému bohu Enkereovi, který je v dávných časech ochránil před zlem Gaeranu a za to si je zavázal po všechna další pokolení. Čakenkerové jsou výborní lovci, bez problémů snášejí zimu, dokážou velmi dlouho hladovět, aniž by ztráceli sílu. Žijí v promrzlých jeskyních v severní části Šakatanu, kde jsou i svatyně a obětiště Enkereovi. Vždy o úplňku Modrého měsíce musí čakenkerové přinést svému bohu lidskou oběť, jinak by sňal kouzlo hlídající kletbu Gaeranu a vypustil ji ven. V jejich srdcích se ovšem choulí slabá naděje, že se svého závazku vůči Enkereovi zbaví a budou opět svobodní. Vypráví si příběh o mocném lordovi, který odešel kdysi na sever a s ním i šťastné dny čakenkerů. Ale jednoho dne se má vrátit, zničit zlo ukryté v Gaeranu a porazit Enkerea.

Předkové čakenkerů byli v dobách Devíti knížectví pod ochranou Derteonu. Přestože je Arvedané přehlíželi jako zaostalé barbary, nechávali je žít jejich vlastním životem a ochraňovali jejich území před skřety a jinými nepřáteli. Pevnosti na hranicích čakenkerského území byly první ochranou baštou Durenského knížectví. Když se Kharovi vojáci přiblížili k hranicím, vypukly prudké boje. Čakenkerové si dodnes vypráví o dracích na nebesích, podivných zářích a strašném hrdelním zpěvu. V okamžiku porážky hraničních pevností opustil velitel vojsk Gaeran a spolu s přeživšími jednotkami ustoupil k Derteonu. Skřeti se přehnali Šakatanem a jejich šavle zabíjely vyděšené čakenkery. Arvedané se už nikdy nevrátili zpět, ale přeživší domorodci věřili, že k tomu nakonec dojde. Svou víru



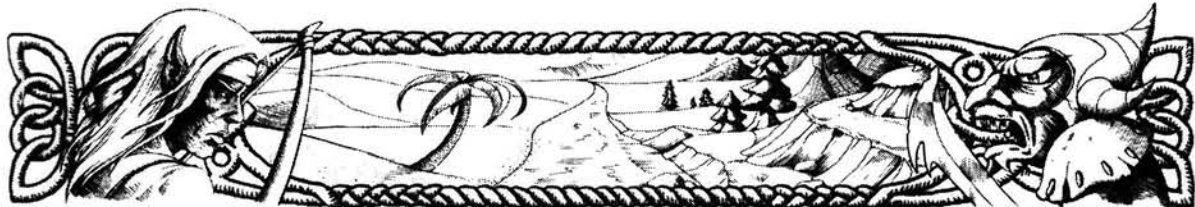
předali svým synům a ti zase svým synům. Tak to šlo po celá pokolení až do dnešních dnů.

Většina poustevníků v Nekonečných horách přebývá v jeskyních na jihu. Jsou to vesměs uprchlíci z Říše slepých bohů, kteří se zprotivili vládnoucí kastě a vyhlídky na dlouhý, spokojený život se jim rozplynuly jak sladký sen po probuzení. Už samotná cesta do hor prověří jejich schopnost přežít bez jídla a přestát nebezpečí přicházející jak ze strany přírody, tak od lidí. Nejtěžší bývá přežít první zimu. Tehdy umírá nejvíce poustevníků. Pokud vydrží, dokážou se na kruté podmínky adaptovat natolik, že se jejich životní dráha protáhne na mnohem delší úsek, než jaký měli vyměřen ve své původní vlasti. Poustevníci většinu svého času tráví v modlitbách či přemítání. To z nich dělá trochu divné patrony se sklonem k mnoha zvláštním zvykům, méně jejich myšlení je často vybroušeno v osten schopný proniknout k jádru i těch nejsložitějších problémů.

Poslední skupinou v Nedostupných horách jsou nekromanti. Umrličí království se podle jejich předpovědi nezdá držitelně říti do záhuby v jednom velkém živelném kataklyzmatu, kterážto představa se jim pramálo líbí. Za zády Vieena Nekromanta zřizují v západní části Šakatanu, v podzemních jeskyních, nové laboratoře, dílny a pracovny, kde by mohli pokračovat ve svém temném výzkumu. Veškerá jejich činnost probíhá s maximálním utajením a o skutečném účelu staveb v Nedostupných horách ví jenom pár špiček mezi zainteresovanými nekromanty mistry.

Kromě inteligentních tvorů se po Nedostupných horách potulují i příšery a nebezpečná zvířata. Zdejší medvědi jsou mnohem silnější a mrštnější než jejich příbuzní v Nekonečných horách a navíc hojně využívají své stříbřité kožešiny, aby se skryli ve sněhových závějích. Ve větších jes-





kyních si často dělají doupata mnohohlaví obří, kteří mají prsty ve více než polovině lavin řítících se ze strmých okrajů Šakatanu.

Nejtajemnější místo celých Nedostupných hor je Gaeran. Ještě před vznikem Císařství zde Khar Démon (tehdy ještě nebyl znám pod tímto přívlastkem) prováděl spolu s několika dalšími Arvedany experimenty na živých lidských organismech. Pokusné vzorky získávali mezi barbar-skými a divošskými kmeny. Jejich cílem bylo odhalit možnosti tkání a jejich transformací pomocí magie a bylin. V podzemních kobkách pak dožívaly výsledky takovýchto pokusů, lidské trosky zmutované do obludných tvarů. Výzkum byl se vznikem Císařství přerušen a na dlouhou dobu se na něj zapomnělo. Teprve když Khar Démon porazil první z Devíti knížectví, obnovil jeden z lordů gaeranské experimenty. Výsledky vypadaly slibně, avšak skřeti postupovali rychleji než se předpokládalo. Laboratoře byly ve spěchu zapečetěny a opuštěny. Zmražená lidská těla, připravená k operacím, v nich leží dodnes.

Khar se pokusil vyzvednout z Gaeranu záznamy o výzkumu a poslal tam družinu skřetích šamanů. Ti překonali část ochranných kouzel a na předcích čákenkerů vyzkoušeli mnoho sér a zařízení. Zoufalství domorodců dostoupilo takové výše, že se obrátili o pomoc na temného boha Enke-rea. Ten uvěznil celý Gaeran do obrovského ledovce a obestřel jej ochrannými kouzly, aby k němu neměl nikdo přístup. V současné době se už podařilo ledovcem prokutat několik tunelů až k samotnému městu, ale ochranná kouzla temného boha stále ještě nepustila nikoho dovnitř.

Skupina Kharových vojáků má za úkol proniknout jedním z tunelů do Gaeranu a odnést odtud záznamy o experimentech. Čákenkerové mají strach, že přitom znovu uvedou v život dávné hřízy a oni budou opět loveni pro nové pokusy. Proto požádají družinu, zda by Kharův oddíl neeliminovála.

Jeden z ledových elfů spatřil znamení osudu, které mu řeklo, že provždy zničí zlo v Gaeranu. Ale sám nedokáže proniknout přes magické bariéry hlídající vchod do města. Slíbí družině bohatou odměnu, pokud ho dokáže provést dovnitř, k zapečetěným laboratořím.

Mar'Nub (Rychlé duny)

Poušť je naše matka, chrání nás před nebezpečím, ukazuje nám cestu, poskytuje přístřeší, dává smysl našim životům.

Mantra pouštních elfů

Poušť Mar'Nub, v obecné řeči Rychlé duny, se vymyká obvyklé představě o tomto podnebném pásu. Snad jen okrajová část, asi sto kilometrů široký pruh s oázami a kaktusy, může být považována za obyčejnou poušť, i když i v ní najdeme jisté zvláštnosti. Čím více se však kroky poutníka obracejí ke středu Mar'Nub, tím častěji se jeho mysl a smysly musí vyrovnávat s podivnostmi a zázraky. Víra mba-magawa-ngo, pouštních elfů, přetvořila zdejší ekosystém k nepoznání, vytvořila nestandardní fyzikální i magické zákony, přetavila je žářem své intenzity a dokázala to,

o čem ostatní jen sní. Hned za pásem oáz začíná Bludiště, neustále proměnná oblast pohyblivých dun, písečných sloupů a zuřivých bouří, nepravděpodobných staveb z písečných zrněk a v neposlední řadě domov ut'maků, si'ithů ma'ronů a gul'seraků. Člověk se špetkou zdravého rozumu sem nikdy nechodí, ale všichni nejsou tak prozíraví. Někteří pohltnou poušť, ale jiní dokáží přejít až k Nekonečné planině. Její bezútěšnost a nekonečnost nelze slovy popsat, rozlézá se útroby každého, kdo sem vstoupí. V myslí mu zůstane jen jedna jediná myšlenka, jediná emoce. Jsem ztracen, zavržen nadobro. Díky ní se v Mar'Nub objevují děsiví válečníci ut'makové. Teprve těm, kterým se podaří překročit Nekonečnou planinu, se naskytne vzácný a velkolepý pohled na Skalní město, Nuenga Nam'bata. Zde končí i začínají všechny cesty pouštních elfů, k němu se upínají jejich myšlenky. Uvnitř Skalního města každý nalezne, po čem jeho srdce touží, radu, víru, vedení, informace, vykoupení nebo poslání.

Skalní město je středem Mar'Nub, nikoliv však jeho srdcem. Uprostřed Nuenga Nam'baty, obklopená dokola skaliskem, se rozkládá malá, snad jen tři kilometry široká oblast, domov Matky pouště. Z tohoto místa se dá projít do dalších dvou částí Mar'Nub, do Stínového a Vnějšího světa, neboť je tu trvale otevřena brána do těchto míst. Nedá se tak přesně říct, kde Rychlé duny končí, v širším slova smyslu pronikají i do astrálních úrovní. Nelze se tedy divit, že mba-magawa-ngo vládnou takovými znalostmi o kosmickém řádu Asterionu a velkou moudrostí.

Historie

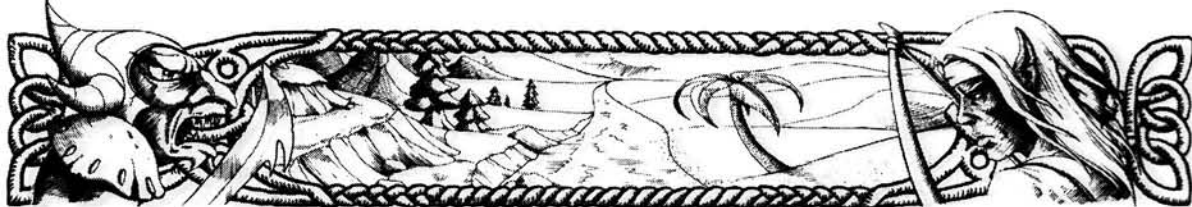
Útěk z bitvy Pěti mečů a přijímání osudu

Příběh temných elfů, a tedy i pouštních elfů, začal v okamžiku, když arvedanský vládce Ellionského knížectví lord Astaron proklel svého přítele Mtwanga, jejich vůdce. Magawa-ngo prchli z bitvy Pěti mečů zlomeni zlým osudem. Nyní byli bez domova, beze cti, jejich život ztratil smysl. Zůstala jen vůle přežít, a proto utíkali stále dál, aby unikli před smrtící náručí skřetích armád. Největší skupina utekla do lesů, v nichž doufala v nalezení nového domova, menší byla zahánána do pouště později zvané Rychlé duny. Několik stovek magawa-ngo bylo rozptýleno po krajině, bez kontaktu na své druhy.

Útěk pouštních elfů do Mar'Nub byl vyplněn žalem, bolestí a velkými ztrátami. Opozdilce a malověrné dohnali

Spatřil jsem úsvit, prvopočátek všeho. Nebyl tam nikdo, nic. Pak jsem se náhle ocitl v lůně Mwan'duurangy a v dále spatřil ohydnou tvář Y'kujaty. Vedle mne seděl E'awan a s rozšířenými očima pozoroval prázdnotu kolem sebe. Právě jsme se zrodili, do světa, který neznáme.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů



a odpravili skřetí vojáci, slabé kosilo palčivé slunce a nedostatek vody, ty bez štěstí pak unam'gwanové neboli pouštní zochoboti a jiní dravci. Každý nový den v dunách mohl být tím posledním, neboť se za vrcholky mohl blížít smrtící nepřítel. Pouštní písek a nemilosrdné slunce vysávaly z elfů jejich vitalitu, jejich veselou a entuziastickou povahu začala nahrazovat přemýšlivost, málomluvnost a víra v sebe a spravedlnost Asterionu. Stejně jak pozvolna černala pokožka pouštních elfů a bělely jejich vlasy, měnila se i jejich schopnost přežít. Už to nebylo jen pasivní čekání, co přinese další hodiny, ale činorodá aktivita, přetvářející okolní poušť k obrazu skrytému doposud v elfích srdcích. Mar'Nub se stávala jejich domovem.

Mba-magawa-ngo se učili znát chování původních obyvatel pouště, aby si už navzájem nemohli ubližovat. Začali využívat pouště proti skřetům jednotkám s vražednými úmysly, ovládli umění rychlého pohybu v dunách a skrývání se v písčných pláních. Elfí rodiny se semkly kolem svých kmetů, vztahy mezi jednotlivými členy se velmi utužily, protože na jejich schopnostech a vzájemné spolupráci záleželo přežití všech. Mezi různými rodinami už nebylo tak pevné pouto, jejich vize budoucnosti se zatím velmi lišily. To však mělo záhy přestat.

Pouštní elfové přijali svůj osud, nezlomili se pod tíhou nespravedlivého prokletí. Krví a potem si vykouplili druhou šanci. Začali si cílevědomě budovat novou budoucnost, když jim tu starou vzala válka a prchlivost arvedanského lorda.

Bitvy se skřety

Ovšem generálové Khara Démona dobře věděli o skupinách uprchlíků a byli si vědomi, že jim v budoucnosti může z jejich strany hrozit nebezpečí. Neponechali tedy nic náhodě a všechny síly, jež nebylo nezbytně potřeba k dobývání posledních pěti z Devíti knížectví, vrhli za uprchlíky. Situace se radikálně změnila, když padl Gianfar a Marelion. Zbývala už pouhá tři knížectví a uvolnilo se mnoho jednotek, které mohly útočit jak na Mar'Nub, tak na Červený les. Hlavní síly šly ovšem na poušť, protože ta byla mnohem blíž a neohrožily zde v takové míře nečekané výpady arvedanských jednotek.

První výpad skřetů byl neobvykle úspěšný. Přežil jen ten, kdo utekl do hloubi pouště nebo se skryl před běsnícími vojáky. Skřetí kapitáni dokonce nabyli dojmu, že pouštní elfy zcela vyhladili a ty rozprášené zbytky brzy zahynou v srdci pouště. Nechali na stráž jen několik menších jednotek a vyrazili do lesů na severovýchodě. Strašlivě však podcenili houževnatost elfů a jejich odhodlání přežít. Svou vůlí mba-magawa-ngo začali přetvářet Mar'Nub, z hlubin pouště se vynořily první skalní tvrz twan'ango a neviditelné stezky. Elfové se šli na poušť a tentokrát to byla skřetí krev, které se vsakovala do rozpáleného písku při případech strážních oddílů.

Jeden z hlídkujících draků přinesl na skřetí velitelství zprávu o masakru v Mar'Nub. Generálové a kapitáni ihned vyslali mocnou desetitisícovou armádu proti ani ne tisíci pouštních elfů, třiatřiceti rodinám, jež přežily. Obě síly se srazily v bitvě u twan'anga Ngo'utmanu. Ti z pouště

ních elfů, kteří do ní nedokázali dorazit před jejím uzavřením, byli nemilosrdně rozsápáni Kharovými služebníky. Mba-magawa-ngo zásobili svou pevnost pro dlouhé obléhání, protože správně tušili, že skřetí šamani dokáží odhalit jejich neviditelné stezky. Ngo'utmanu bylo nejsilnější twan'ango, mělo mocnou magickou ochranu a vstup zabezpečen hned několika vstupními hesly, která se dala postupem času měnit. Přes osm set posledních pouštních elfů se zde postavilo více než desetinásobně početnějšímu protivníkovi, aby vzdorovali nebo zemřeli v boji.

První nápor skřetů vojska spoléhaly hlavně na hrubou sílu, a proto se třštily o magickou obranu twan'anga. Elfové chytře neukázali hned celý útočný potenciál své pevnosti, což mělo pro skřety velmi fatální důsledky při druhé vlně útoků. Tehdy Kharovi šamani a čarodějové zdánlivě vyřadili všechny magické ochrany i útočné bašty Ngo'utmanu, ale jak se záhy přesvědčily šiky jejich vojáků spalované ohněm a drčené kouzly magie vody, byl to omyl. Chytře ukrytá ochranná kouzla unikala snaze o odhalení a vždy v pravý čas zadržela nápor nepřitele. Po tomto fiasku změnili skřetí vojevůdci taktiku a pokusili se Ngo'utman vyhladovět. Ani to se jim však nepodařilo, protože v elfích řadách už bojovali i jak'atlové a patnak'utové, kteří zajistili dostatečné zásoby vody i jídla.

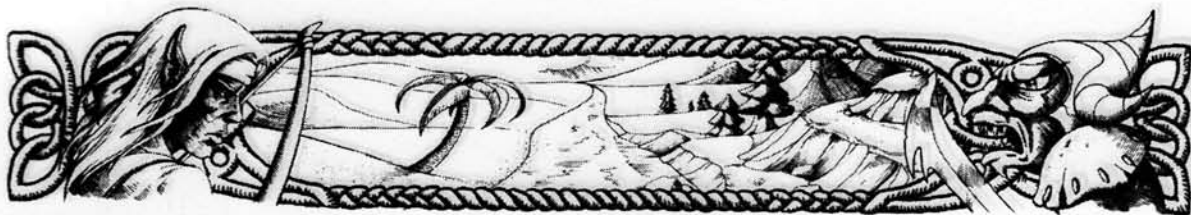
Mezitím padlo Torenské knížectví a Silviand se oťrásal v základech. Jak léta běžela, poušť i twan'ango Ngo'utman se měnily skřetům před očima, byly stále nebezpečnější a nevyzpytatelnější. Vedle Ngo'utmanu vyrostlo nové twan'ango Enga'iswan, které po úspěšném průlomu obklíčení elfové obsadili a zabarikádovali se v něm stejně jako v Ngo'utmanu. Skřetí síly se tak náhle ocitly v sevření, pod útoky kouzel z obou pevností. Ještě dlouhé roky se snažily dobýt twan'anga jak silou, tak lstí, ale všechno úsilí vyšlo naprázdno, jen další a další skřetí vojáci barvili svou krví písčité duny do ruda. Už nebylo pochyb, že elfové vyhráli, ale skřetí velitelé se odmítali vzdát své vidiny vyhlazení elfů. Khar Démon nakonec odvolal své jednotky, ale někteří zatvrzelci dezertovali a zůstali v poušti. Tři dny po odchodu skřetí armády už nežil ani jeden z nich.

Vypovězení Proroctví

Bitvy se skřety skončily, nepřítel poznal, že hrstku zbývajících pouštních elfů skrývajících se v dunách nedokáže zničit. Poušť chránila své děti, které si tak dlouho hledaly cestu k ní. Tělem už byli mba-magawa-ngo silní, ale na duši stále měli stín prokletí a šrámy temné sudby. Podobali se žiznivému poutníku, který hledá vodu, ví, že je někde poblíž, ale jeho oči a w'an jej zrazují. Musel přijít někdo, kdo by jim ukázal cestu. Musel přijít S'wo, největší mudrc elfího národa.

Jednoho dne S'wo shromáždil zástupce každé z třiatřiceti přeživších rodin, odvedl je hluboko do pouště a začal k nim mluvit. Jeho řeč trvala celou noc, příští den a ještě jednu noc bez přestávky. S'wo mluvil o počátku světa, o mocnostech a bozích, o lidech, elfech a Arvedanech, o vzestupech a pádech, o tmavých zákoutích historie a ještě více nejasných cestách budoucnosti. Z jeho rtů plynulo Proroctví, příběh Asterionu od počátku ke konci, široký a





rozvětvený, s mnoha nejasnostmi, ale také velkou nadějí. Elfové naslouchali S'woově řeči pozorně a každý z třiatřiceti si pamatoval část toho, co bylo řečeno. Dohromady byli schopni znovu vypovědět celé Proroctví. Každý zvlášť věděl jen zlomek, zmatený a nedávající příliš smyslu. Přesto však i v tomto malém kousku byla obrovská moc vědění a to přivedlo několik z nich na scestí.

Proroctví dalo elfům smysl žití, cíl, jenž tak dlouho hledali. Bylo v něm obsaženo vše, co chtěli slyšet a co hledali. Mnozí mu nerozuměli, ale přesto cítili, že ono je tou správnou cestou. Proto se sešlo dvacet pět ze třiceti tří rodin v srdci pouště, kde se sjednotili a odvrhli vzájemné neshody. Na místě svého sblížení se rozhodli postavit město, důstojný chrám pro úkryt svého Proroctví. Dohromady věděli hodně z toho, co jim S'wo řekl, nicméně v Proroctví zůstala řada mezer, které mohli vyplnit jen zbývající elfové. Ti se však rozhodli ponechat si svá tajemství pro sebe.

Stavba Skalního města a přivolávání Matky pouště

Skalní město, Nuenga Nam'bata, bylo od začátku zamýšleno jako velkolepá stavba. V srdcích elfů zaznívala stála jasněji a silněji slova Proroctví a naplňovala je takovou silou a odhodláním, že se zdálo být všechno dosažitelné. Brzy se z písku pouště začalo vynořovat obrovské kolo skály, postupně formované sak'numby do podoby, již si elfové vysnili a jež byla předpovězena. Pro Mar'Nub to byla radostná doba, neboť twan'anga bezpečně střežila její hranice, na jejím území se objevovalo čím dál více dobrých myšlenkových bytostí, vznikaly první vnitřní oázy a formovaly se jednotlivé pásy pouště od Llan'wag'Nub, přes Muto'nam'Nub a Inan'gwa'Nub až po Dewa'Nub. Jen odpadlíci v řadách elfů, jenž žárlivě střežili svou část Proroctví před ostatními, vrhali stín na všechno to úsilí.

Stavba Nuenga Nam'baty utěšeně pokračovala. Sak'numbové dokázali z nepoddajné skály vytvarovat ty nejnepravděpodobnější tvary a konstrukce a přitom je donutit, aby se nezbortily a nesesypaly. Jejich dotečky měly na kámen magickou moc, přímo pod nimi ožíval a s téměř viditelnou radostí měnil svůj vzhled do požadované podoby. Díky nim vyrostlo Skalní město do své konečné podoby během necelých dvou set let a stojí v nezměnné podobě dodnes. Mnoho sak'numbů zůstalo u svého díla a pečují o něj, vyprávějí si se skálou příběhy o časech, kdy všude vládla země a její vítězství v Živlových válkách bylo na dosah.

Jedna z postav vystupujících v Proroctví byla Mwan'duuranga, Matka pouště. Představovala hmatatelnost stezky vytčené pouštními elfy, bytost, ježž dokonalost a souznění s vírou mba-magawa-ngo z ní dělaly bohyni. Přivolávání nižších myšlenkových bytostí v Mar'Nub nebylo neobvyklou záležitostí, ale dokázat otevřít bránu do Stínového světa tak velkou, aby jí prošla Matka pouště, se zdálo být pouhým snem. Přesto se někteří z elfů nechali tímto snem ovládnout a přesvědčovali ostatní, že je to možné. Jejich nadšení strhávalo další a další, až na příchod Mwan'duurangy mysleli snad všichni elfové jdoucí stezkou Proroctví. Všechno, co činili, bylo vykonáno ve jménu Proroctví a Matky pouště. Kvůli ní otevřeli své hranice uprchlíkům ze

skřetího otroctví a postavili jim města na severu – Turg, Iš-tak Chalen a Osirean Nam'batu. Pro ni odpustili zbloudilcům, kteří odnesli svou část Proroctví. A nakonec, dlouho poté, co duše prvního elfa snícího o přivolání Matky pouště už staletí odpočívala ve Vnějších světech v Ga'ienwanu Mwan'duuranga vstoupila do Mar'Nub.

Hledání ztracených částí Proroctví

Po příchodu Mwan'duurangy se poušť znovu změnila. Přestala být nehostinnou krajinou plnou divů, kde vzdálená místa neměla spolu nic společného. Matka pouště prostoupila celou Mar'Nub až po poslední dunu a vdechla život všemu, co v ní přebývalo. Ten rozdíl cítil každý, kdo se alespoň trochu vyznal v poušti. Od té chvíle pouštní elfové získali možnost působit na cokoli, co vstoupilo do Rychlých dun. Stezka Proroctví se před nimi rýsovala jasně a zřetelně, ale na určitých místech se rozdvíjovala, ztrácela nebo rozšiřovala do nezměrné velikosti. Chybějící části Proroctví se neustále vznášely nad každým rozhodnutím jako temný oblak nejistoty, který se může změnit v cokoli. Pouštní elfové museli nalézt ztracené vědění.

Ve zdech Skalního města bylo při jeho založení vytesáno dvacet pět částí Proroctví, osm jich scházelo. První z nich dokázali pouštní elfové nalézt snadno. Moc a nádhra Mwan'duurangy přivedla zpět dvě ze zbloudilých rodin, které s pokorou v očích a nadějí v srdci došly k branám Skalního města žádat o přijetí do společenství jejich bratří. Byly přivítány s otevřenou náručí a neronily slzy jen proto, že je to u pouštních elfů zlé znamení. Ostatní kousky Proroctví ale byly rozptýleny v dunách nebo ještě hůř, za hranicemi Mar'Nub. Jeden se po dlouhém a složitém pátrání našel díky Matce pouště hluboko v dunách, kde ležely ostatky posledního z potomků jedné z odpadlických rodin. V jeho kostech se s nezměnnou silou ozývala slova Proroctví, jako by je S'wo právě pronášel k třiatřiceti kmetům. Další se podařilo vyměnit za vzácné artefakty z arvedanských dob od horských elfů, kteří jej vyslechli ze rtů umírajících odpadlíků zmasakrovaných skřety v Tisíci jeskyních.

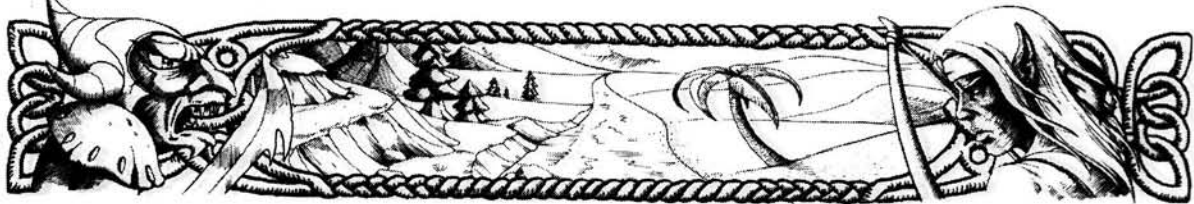
V průběhu staletí se třikrát objevili falešní proroci, kteří si chtěli přisoudit slávu a buď tvrdili, že našli ztracené části Proroctví nebo jej doplňovali svými vlastními vizemi a prohlašovali za nové zjevení. Tak či tak brzy byli usvědčeni ze lži a nízkých úmyslů, vyhnáni z pouště a zapomenuti. Dodnes po nich zůstala jen zasutá vzpomínka, stín dlící v dědičné paměti mba-magawa-ngo.

Zbýlé čtyři části Proroctví jsou ztraceny dodnes. Jednu z nich si vyprávějí prameny Durenu, druhou šeptají stromy vysoko v Nekonečných horách, třetí znají elfí mudrci z Planetanového háje, ale nemají ponětí, že se jedná o Proroctví jejich bratří, a poslední, čtvrtá část, bloudí v Podzemní říši, kradená a prodávaná mezi podivnými bytostmi hlubin.

Hlídky Derteonu

V současné době přivedla pouštní elfy stezka Proroctví až k branám starobylého arvedanského města Derteonu. Toto místo bylo od svého pádu až do nedávných let pod ochranou neuvěřitelně silných kouzel, seslaných v okamžiku pádu Durenského knížectví. Jejich síla s postupem





let vypchala a až teprve nedávno některé z nich dokázal prolomit Zyl a zmocnit se části pokladů uvnitř města. Ovšem ten nejceněnější, legendami opředenou Derteonskou setbu, rudý drakočlověk nenašel.

Pouštní elfové přinesli zprávu o vydrancování Derteonu do Mar'Nub a jakmile pozorně prozkoumali jedno z nejasných míst Proroctví, zjistili několik věcí. Předně, hlavní město bývalého Durenského knížectví bude hrát klíčovou roli ve vývoji nadcházejících let Asterionu a Derteonská setba musí být vyzvednuta osamělým hrdinou nebo malou skupinou, která nevzejde z řad pouštních elfů a ani jí z této strany nepřijde významná pomoc, co pětadvacet let. Pokud by se tak nestalo, vítězství by ve svých rukou třímal vodní démon Y'kujata, mrzačící mnoho dobrého, co už bylo na stezce Proroctví učiněno. Proto Mwan'duuranga na požádání pouštních elfů rozšířila poušť až k Derteonu a obklopila jej velkým písečným jazykem, aby nad ním získala moc. Pouštní bouře a myšlenkové bytosti z Muto'nam'Nub zabraňují všem větším skupinám ve vstupu do města a mba-magawa-ngo pečlivě udržují rovnováhu všech frakcí ustavených v Derteonu, aby ani jedna nezískala významnou přesilu a omezila tím šance na objevení Derteonské setby ostatním.

Téměř nikdo neví, že pouštní elfové stráží Derteon, protože se drží v ústraní a s přicházejícími dobrodruhy, rytíři či skřety v drtivé většině nijak nekomunikují. Sem tam podstrčí jedné z frakcí informaci, aby vrátili zpět rovnováhu porušenou přílišnou neschopností nebo naopak důvtipem jedné ze stran. Derteon se tak stává bitevním polem, v němž se skrývá prastarý artefakt nevidané síly a kde pěšec má stejný význam jako král.

Llan'wag'Nub (Zrádné písky)

„Podívej se dobře, jak se slunce odráží od písku, Fan'wani,“ řekl Gwah'al'unga, „měla bys po chvíli uvidět tam na hřebeni nezřetelnou stezku, něco jako jsou tunely ve Skalním městě. Pokud půjdeš mimo ni, vrátíš se po chvíli zpátky na místo kde nyní stojíme. Zabloudíš a ani o tom nebudeš vědět.“

„Ale tati, tam nic není, jen obyčejná duna. Vypadá stejně jako všechny ostatní,“ odpověděla Fan'wani.

Seděl jsem na hřebeni obřího kamenného kruhu a pozoroval obzor. Z pod písečných dun se vynořovaly rozličné postavy, jedni podobní Mwan'duuranze, jiní Y'kujatovi, další E'awanovi a poslední Finwalurovi. Jak šli ke mně blíž, někteří padli do horkého písku a vypařili se. Jiní raději otočili své kroky zpět za obzor. Ostatní pokračovali dál v cestě, přestože věděli, že nemusí dorazit až ke mně. Jejich víra byla pevná a odhodláná veliké.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů

„Nesmíš se dát tak snadno oklamat svými očima. Dívej se pomocí w'an, stejně jak jsi to dělala při hledání vody nebo přivolávání utna'mei.“

Fan'wani si vzpomněla na svou poslední honičku v poušti s těmi zvláštními bytostmi, kdy si s nimi a ostatními dětmi z oázy Dwanga'ta hrála. Na tváři se jí objevil úsměv a v ten okamžik její oči něco zachytily. Bylo to jen nezřetelné chvění, slabý opalizující obláček v levé části dury. Na chvíli se jí ztratil, ale hned se objevil znovu a s ním i zbytek stezky.

„Už to vidím, vidím to,“ zakřičela a začala vzrušeně tahat za rukáv svého otce.

Gwah'al'unga ji vzal za ramena a pyšným hlasem pronesl: „Teď už se můžeš v poušti pohybovat úplně sama, nikdy se neztratíš. Ale k Hrung'wengu se zatím nepřibližuj, ten je pro tebe stále nebezpečný.“

Pak pohlídl Fan'wani po vlasech a řekl: „Pamatuješ si ještě slova otevírající skálu v naší oáze?“

Dívka horlivě přikyvla, ale pohledem stále sledovala fascinující cestu do hlubin pouště.

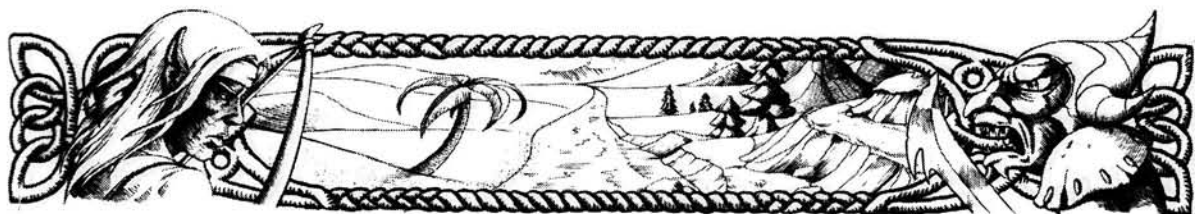
„Tak až se vynadíváš, zavedeš mne domů. Budeš můj průvodce.“

Když Fan'wani uslyšela to slovo, zalil ji pocit hrlosti a odhodlání. Poprvé sama povede jinou bytost pouští. Otec se odvezl do jejích rukou. Ještě chvíli omámeně stála, ale pak se opatrně a vstoupila na stezku.

Síla Matky pouště je stejná ve všech částech Mar'Nub, lhostejno jak daleko se nachází od středu. Stačí, aby písek něco pohltil nebo obklopil (jak se to stalo třeba v případě Derteonu), a už je to v moci Mwan'duurangy. Přesto nejsou okrajové části tak přeměněny a chráněny před vetřelci jako okolí Skalního města, a to z jednoho prostého důvodu. Pouštní elfové rádi přivítají ve svém středu každého, kdo má čisté úmysly a zájem o jejich vědění, kulturu, náboženství a proroctví. Nechtějí se uzavřít okolnímu světu, odříznout se od jeho starostí. Vlastně ani nemohou, protože stráž nad Proroctvím jim to nedovoluje. Ale i Llan'wag'Nub má v sobě mnoho podivných a zrádných míst, které nejsou tím, čím by se mohla zdát na první pohled.

Obecné vlastnosti Llan'wag'Nubu

Pouští Mar'Nub není jednoduché cestovat, a to ani Zrádnými písky. Na mnohá místa vedou pouze běžnému zraku neviditelné stezky, kde stačí jediný krok stranou a Mwan'duuranga ovládne smysly nebohého poutníka, takže začne bloudit a po chvíli sejde ze svého směru. Není horšího zjištění, než když se po dni chůze v rozpálené výhni Rychlých dun vrátí karavana zpět na místo, kde ráno tábořila, a všichni jsou přesvědčení, že šli stále rovně k vytyčenému cíli. Mba-magawa-ngo se už jako malé děti učí rozpoznávat stezky v dunách a sledovat je bez větší námahy a soustředění. K tomu jim slouží w'an, jakýsi šestý „vnitřní“ smysl, který dokáže posílit nebo jinak pozmnit ostatní smyslové orgány. Kromě nich je dokázáno vidět jen Nunmejci (ti díky tomu, že se v poušti narodili a dokázali se v ní orientovat jako nikdo jiný) a lidé nadaní zvláštní magickou mocí, ale stejně si musí pomáhat bylinami nebo kouzly. Z těchto důvodů jsou průvodci karavan velmi cenění a po-



živají velkou úctou, protože nad svěřenými lidmi, zvířaty, zbožím a vybavením mají téměř absolutní moc. Někteří z nich se nechali zlákat zlými úmysly a záměrně zavedou kupce do hlubin pouště, odkud už pro neznalé není návratu. Tito supové pouště si pak jen počkají, až jejich oběť zhyne žízní nebo zoufalou sebevraždou, a oloupí ji o vše, co mělo nějakou cenu. Jedinou šancí ztracené karavany zůstávají mba-magawa-ngo, kteří se jim obvykle snaží pomoci, i když na ně lidé obvykle reagují nepřátelsky a občas i agresivně. Pověsti o ukrutnosti černých démonů Rychlých dun se vyprávějí ve všech knížectvích Západní dálavy, v hospodách upadajícího Rilundu a patří i mezi oblíbené historky ve vzdálenějších krajích. Všeobecná hysterie tak někdy zapříčiní, že nabídnutá pomocná ruka je pobodána a z ní tekoucí krev odplavuje naději na záchranu poblouznělých kupců.

Po poušti je rozeseta řada oáz, v nichž pouštní elfové nechávají růst svou stravu, nalézají stín v případě, že nejsou již schopni přijímat zář slunce, a kde se v neposlední řadě nalézají bohaté zásoby vody. Jen málo oáz je volně přístupných z okrajů pouště, aniž by se poutníci museli vydat po neviditelných stezkách, a ty elfové až na vzácné výjimky (Oázu Auriona neboli Kengwe'tu a Poslední jižní oázu neboli Hnamna'tu) neobývají kvůli nevraživosti lidí vůči nim. Bezduvodné a nevyprovokované zabít mba-magawa-ngo se v obecném podvědomí lidské i trpasličí společnosti nepovažuje za zločin a je dokonce tolerováno soudní mocí. Není proto divu, že většina elfích komunit žije v oázách, k nimž se lze dostat jen neviditelnými stezkami. Navíc se každé elfí dítě učí od narození naslouchat zvukům a hudbě pouště. Jejich uši, za pomoci w'an, dokáží zachytit harmonii tónů měnicích se podle síly vanoucího větru, teploty vzduchu, žáru slunce a nejvíce přítomností ostatních bytostí v dunách. Melodie vytvářené pouštními elfy je tichá, nenásilná a zapadá do celkového rámce hudby pouště, světlo-noška tyrea budí hudbu nádhernou, uvolňující a nepřeslechnutelnou, Nunmejci ji mají rychlou, trochu trhanou, ale stále ladící s hlavním motivem, kdežto lidé obohacují melodii Mar'Nub o zvuky neladící, bortící a příliš hlasité. To ovšem nic není proti tomu, jak se změní hudba pouště v přítomnosti skřetů. Hlavní melodie se pod jejich tíhou láme a zaniká a na jejím místě se objevuje nová, hřmotná, násilná a pohlcující. Čím blíže je posluchač ke zdroji disharmonie nebo nového motivu, tím hlasitěji jej slyší. Mba-magawa-ngo vědí o vetřelcích dávno před tím, než se vůbec přiblíží, jejich schopnost naslouchat hudbě pouště je vysoce vyvinutá. Z ostatních národů a ras se nejsnadněji učí tomuto umění skřítci a orkové.

! *Nekonečné moře dun, jedna jako druhá, podobné si k nerozeznání. Ale Iš dokáže najít cestu mezi nimi, dokáže odlišit jednu od druhé. Alespoň si to ještě před třemi dny myslel. Dnes je na pochybách. Mar'Nub není Nunmeia, přestože na první pohled vypadá stejně. Ta první ho nechce přijmout a ta druhá jej vyvrhla. Iš teď nepatří k žádné poušti. Je ztracený, zmatený, žízňavý, ale odhodlaný. Musí existovat cesta dovnitř, do srdce Mar'Nub, kde by zase našel svůj amšak, osud života.*

Lidé ho varovali, že v poušti žijí jen černí ďáblové a zřídka bytosti ze samotných Jam věčného zatracení. Ale čím je Nun-

meiec bez amšaku? Ničím, znamená mříž než zrnko písku, prach neseny rachšilem. Jeho minulost mu byla odejmuta, budoucnost mu zakázali. Provinil se proti svému lidu a ten jej odvrhl. Proto si Iš zdvořile vyslechl všechny rady, historky a varování, ale dvě hodiny před rozbřeskem opustil Kengwe'tu a vyrazil do dun.

Možná už jej černí ďáblové pozorují. Sledují, jak mu ubývají síly, jak voda opouští jeho tělo. Jejich červené oči žhnou stěží utajovanou touhou vysát z něj poslední záchrnu života. Ale Iš ještě nepřestává bojovat. Nevzdává se. Řekl mu, že za obrovskou masou vody nazývanou Vnitřní moře, leží velká poušť. Někteří z jeho lidu tam odešli. Podobní jako on, vyvrhelové a zločinci. Muži, co nemohou nic ztratit, protože už nemají amšak. Ženy bez svědomí. Dva z nich tady potkal. Staly se z nich prázdné nádoby, bez jediné kapky vody. Přestali hledat vykoupení. Dělají průvodce karavanám, nechávají se najímat. Víc už sebou pohrdat nemohou. To by Iš nikdy nedopustil, raději zemře i bez amšaku, než převádět kupce pouští.

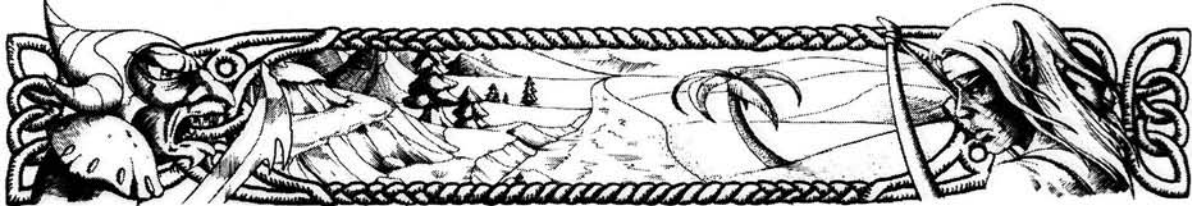
Možná, že už za vrcholem této duny bude Išův cíl. Už jen pár kroků a ukáže se, zda naděje ožije nebo utrpí další hlubokou ránu. Jen malý kousek, než Išovy oči uvidí další cestu. Určitě ne za dobu delší než tři nadechnutí. Nunmejcovo tělo je napjaté a trochu se chvěje. Vykoupení je blízko, cítí to. Nebo si s ním už zahrává smrt. Konečně stojí Iš na hřebenu duny. Kam jen dohlédne se táhne poušť. Nekonečné moře dun, jedna jako druhá, podobné si k nerozeznání. A černý ďábel sedí ani ne padesát metrů od místa, kde teď stojí, a mluví na něj.

„Zdá se, že něco hledáš, příteli,“ říká hlasem, který vůbec nezní jako dunění hromu, a z úst mu přitom neslehlají rudobílé plameny, „pokud dovolíš, ukáži ti cestu.“

A Iš, bez jediného zaváhání, následuje černého ďábla.

Z dob, kdy pouštní elfové vedli otevřenou válku se skřety, zůstala na mnoha neviditelných stezkách šedožlutá skaliska, přehrazující další cestu. Jejich struktura a integrita zabraňovala jakémukoliv magickému i fyzickému poškození, takže byla bezpečnou hradbou před přívalem nepřátelských mas. Projít skálou se dalo jedině se znalostí klíče, slovní formule, která pronesená v těsné blízkosti otevírala skrytý tunel na druhou stranu. Tam se musela stejným příkazem uzamknout. Některá skaliska sloužila jako pevnosti, byla zásobena potravou, vodou i zbraněmi, a umožňovala na slova otevírat malá okna ve skále. Z nich mba-magawa-ngo zaspávali skřety kouzly a střelami, sami chráněni masou kamene. Strážné skály, nazývané twan'ango, znamenaly pro pouštní elfy obrat ve válce s Kharem Démonem a velkou měrou jim pomohly uhájit jejich území a také životy. Dnes už se pevnosti nepoužívají, ale mnoho oáz si střeží pomocí twan'anga přístupové cesty. Přece jen strach a vzpomínky na lynčování a zvěrstva, kterých se jim dostalo ze stran lidí, nedokáží mba-magawa-ngo úplně vymýt ze svých srdcí. Slova otvírající skály se pouštní elfové obvykle neučí nazpaměť, ale pomocí svého smyslu w'an je uslyší, když se dobře zaposlouchají v blízkosti skrytého tunelu. Hudba pouště na chvíli utichne a Mwan'duuranga zašepťá hledanou formuli. Nejčastěji používaná otevírací slova si elfové samozřejmě pamatují.

Ještě před tím, než elfové osídlili Mar'Nub a udělali z ní svůj domov a skryš, vystavěli zde Arvedané své cesty. Nebyly tak skvělé jako silnice spojující hlavní města Devíti



knížectví, nicméně poskytovaly poutníkům, obchodníkům i vojákům dostatek pohodlí a možností občerstvit se i svá zvířata u napajedel. Kouzla vetkaná do jejich kamenů zrychlovala putování přes Rychlé duny a zmírňovala zdejší klimatické podmínky. Dokud skřeti voje nezašlapaly arvedanské prapory do prachu, nedokázala poušť tyto cesty zavát ani zničit. Poté se však Mar'Nub hladově vrhla na kamenné hady hyzdící její tvář a pohltila je v sobě. Nicméně kouzla Arvedanů byla a jsou velmi mocná, jen nesnadno se podvolují cizí moci. Proto i dnes lze v Rychlých dunách narazit na kusy arvedanských silnic, odpočívadel a křižovaček, které jakoby zázrakem unikly všudypřítomnému písku. Tvoří ostrovy, kde se ztrácí moc Mwan'duurangy, útočiště před spravedlností pouště. Tato místa se však ztrácejí jedno po druhém, zasypávaná písečnými dunami, jak arvedanská minulost vyklízí místo budoucnosti mba-magawa-ngo.

Záhadnost pouště Mar'Nub nedává lidem spát. Vždyť leží jen pár kilometrů od hranic jejich říše, a tak tvrdší odmítá vydat svá tajemství. Mnoho výprav, ať už vedených touhou po dobrodružství, snahou o poznání cizích kultur či jinou pohnutkou, se vydává do okrajových částí pouště. Jen málo z nich překročí první bariéru v podobě neviditelných stezek. Asi nejznámějšími průzkumníky Rychlých dun jsou příslušníci rodu Čerevů. Jejich léno hraničí s elfí pouští, a tak nemusí výpravy dlouze plánovat. Na čerevském hradě, zamčený v truhlicích, jsou uschovány plány severovýchodní části Mar'Nub až po Bludiště, kam se podařilo dostat starému knížeti Vuku Čerevovi.

Význačná místa Llan'wag'Nubu

Kengwe'ta (Oáza Auriona)

Jen necelých patnáct kilometrů od hranice pouště v místě, kde se začínají Nekonečné hory zvedat k ústí do Údolí drahokamů, se nachází jedna ze dvou oáz Mar'Nub, nechráněných neviditelnými stezkami nebo twan'angy. Kněží Pána slunce se zde s nebyvalou zarputilostí snaží vytvořit stanici, která by mohla vysílat misionáře dále jednak do Mar'Nub, jednak do Nekonečných hor. Za to, že se jim daří přežít, mohou děkovat z velké části své víře a asketickému životu.

Zdrojem vody v Kengwe'ta je slabý pramen, jenž musí být chráněn modlitbami a požehnáními, jinak by velmi rychle vyschl nebo byl zasypán pískem. Skrovná pole v oáze ani zdaleka nepokrývají potřebu jídla pro mnichy, kněží a konvertity, proto se musí organizovat lovecké a kupecké výpravy na západ do hor a Údolí drahokamů. Naštěstí má misie v Oáze Auriona svého mecenáše, danérského šlechtice Machomeje Čereva, který si zde penězi získanými v podvodných machinacích kupuje veřejné mínění a přízeň božích vyslanců na Asterionu. Život v Kengwe'ta je poklidný a monotónní, modlitby, práce, výklad nauky konvertitů a spánek. Vzrušení přináší každý poutník, který je ochoten se za pár doušek vody podělit o své zážitky z cest.

Několik konvertitů pochází i z řad pouštních elfů. Nejedná se však o skutečné odpadlíky od Prorocství, nýbrž

o velmi chytré a protřelé agenty, kteří pomáhají Skalnému městu stabilizovat situaci na hranicích a získávat informace o světě mimo poušť. Jako ovečky obrácené na víru v Sedmáct bohů jsou mnohem méně nápadní než elfí mudrci na Univerzitě v Rilundu nebo elfí poutníci, a tak se občas doslechnou o velmi zajímavých skutečnostech.

Hnamna'ta (Poslední jižní oáza)

Přibližně dvacet kilometrů severozápadním směrem od rozvalin Derteonu leží druhá volně přístupná oáza Rychlých dun. Původně tu stávalo odpočívadlo na arvedanské silnici z Derteonu do Silviandu a ocarování na něj seslaná dovolila přežít zeleni a ochránila kašnu před vyschnutím. Dnes toto místo povýšilo na diplomatickou půdu, kde může každý kontaktovat pouštní elfy, případně s nimi jednat ve jménu svých pánů o jejich požadavcích, přáních či ústupcích.

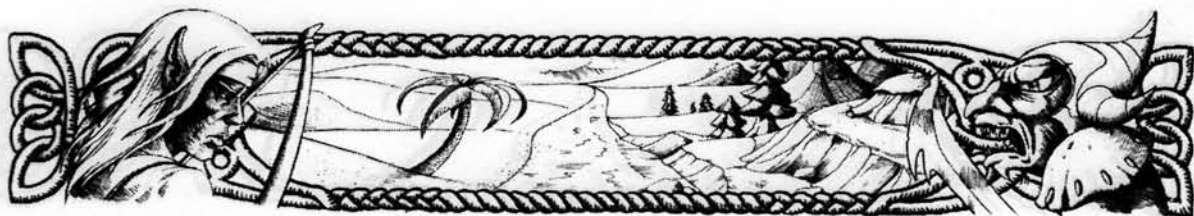
V Hnamna'ta stojí tři stavby, dvě menší, pro koně a vozy, a třetí mohutná, připomínající zájezdní hostinec z jižní části Danérie. Všechny září čistotou a novostí, přestože je jim už přes tři tisíce let. Mba-magawa-ngo před více než padesáti lety zachránil v dunách početnou severodanérskou rodinu Drubakovu, schovávající se v poušti před oddílem drancujících vojáků vedených skřety. Ta se poté usadila v Hnamna'tě, a od těch dob tady vede spokojený život pod ochranou Mwan'duurangy. Všem poutníkům i vyslancům poskytují Drubakovi potomci přístřeší, ochranu a pohostinství. Pouštní elfové v nich mají vynikající prostředníky, kteří nejen otupují případné výstřelky xenofobie při jednáních, ale pomáhají zvrátit všeobecně špatné mínění o Mar'Nub a jejich obyvatelích.

Diplomacie se stala důležitou součástí života pouštních elfů. Poté, co se v Rychlých dunách skryli za neviditelnými stezkami a twan'angy, opustili násilné metody ovlivňování druhých a prosazování vlastních cílů. Pečlivě se cvičili ve schopnostech nenápadného zjišťování informací, vyhodnocování známých faktů, rozšiřování potřebných zpráv mezi lidmi na jejich hranicích a řečnických schopnostech. Mba-magawa-ngo mluví jen málo, ale jejich řeč má cenu i váhu zlata. I protřelí diplomaté Čtyř království naslouchají jejich slovům s dychtivostí a přijímají je bez obvyklých kliček či pátrání po tom, co se za nimi skutečně skrývá. Většina oficiálních schůzek mezi zástupci Skalního města a jiné mocnosti se odehrávají v Hnamna'ta.

Rozvaliny Turgu a Ištak Chalemu

V severní části Mar'Nub, pohřbeny pod šterkem a kamením Hammády, leží dvě starobylá města. Spolu s Osirean Nam'bata tvořila v dávné minulosti úkryt a přístřeší pro uprchlíky ze skřetích držav. Pouštní elfové chtěli pomoci ostatním lidem, kteří neměli sílu sami přežít útěk, tak jak to dokázali jejich praotcové. Všechna tři města, Turg, Ištak Chalen i Osirean Nam'bata stála jako nezdolné skály v moři písku, byla soběstačná a nedobytná. Mísilo se v nich nespočet ras a lidí různých vyznání, zaměření a dovedností. Všem však byla společná pýcha, víra ve vlastní nezranitelnost a krátká paměť, co se týče pomoci pouštních elfů. Naopak se brzy vynořilo přesvědčení, že elfové jim upírají





podíl na svém vědění, zavírají před nimi své chrámy s tajemstvími.

Stavbu a tedy i skvělé obranné schopnosti měst mají na svědomí sak'numbové, které mba-magawa-ngo přivolali do Mar'Nub. Uprchlíci sami se nemuseli nijak dít, aby získali střechu nad hlavou, živobytí a hlavně budoucnost. Stačilo potkat na útěku pouštního elfa. Ale s úpadkem Turgu, Ištak Chalenu a Osirean Nam'bata přicházely ruku v ruce nejen strach a nenávisť k mba-magawa-ngo, ale i zlé myšlenkové bytosti. V Rychlých dunách, strážných Mwan'duurangou, ke které se temní tvorové už po staletí ani nepřiblížili, se jako mor začalo šířit zlo. Pouštní elfové se snažili odvrátit své chráněnce od zvrácené stezky, otevřít jim oči, ale se zlou se potázali. Jejich emisáři se ze svých misí nevrátili, až na jednoho, kterému zachránila život soucitná a odvážná skupina spravedlivých z Osirean Nam'bata. Proto se mba-magawa-ngo rozhodli smést Turg a Ištak Chalen z povrchu asterionského, rozbořit je, rozdrobit na kousky a zbytky zakrýt pouští, aby na ně nezbyla ani vzpomínka. Mwan'duuranga poté vykonala jejich volbu a padlá města ani žádný z jejich obyvatel už více nežili.

Destrukce Turgu a Ištak Chalenu dala vzniknout Hammádě. Většina kamenů a šterku, které ji tvoří, pochází z těchto měst a ani do dnešních dnů z nich nevypřchaly ozvěny dávných zlých činů. Na celé Hammádě leží závoj proradnosti, zrady a neúcty, jenž začne pozvolna obestírat každého, kdo do ní vstoupí. Postupně zaslepí oči a otupí mozek, až poutník ztratí kontrolu nad svým jednáním. Zbude z něj jen loutka v rukou prokleté Hammády, vraždící monstrum odsouzené k zabítí. Na několika místech Hammády se objevily prameny obsahující temně zbarvenou vodu, Černozdroj. Přímou v ruinách Turgu a Ištak Chalenu žijí pohřbeny temné myšlenkové bytosti, přivolané ještě za existence těchto měst. Čas od času se některé podaří vyhrabat ze svého staletého hrobu a v ten čas se Hammáda stává ještě mnohem nebezpečnější. Není se proto co divit, že tudy neprochází mnoho karavan do Údolí draho-kamů. Toto místo nemá dobrou pověst.

Pouštní město Osirean Nam'bata

Třetí z měst uprchlíků před skřety, Osirean Nam'bata, nebylo pouštními elfy odsouzeno k zničení. Mwan'duuranga jej vyvrhla z pouště, takže už nespadlo pod její ochrannou moc, stáhla písečné duny od jeho zdí. Obyvatelé Osireanu viděli zničení Turgu a Ištak Chalenu, a toto děsivé divadlo se vrylo hluboko do paměti nejen jim, ale i jejich potomkům. Od té chvíle nikdo z pouštních elfů neprošel branou města. První dny po odloučení z Mar'Nub byly ve znamení všeobecné deprese a ztráty budoucnosti. Pak začal divoký hon na ty, kteří způsobili tuto situaci, všechny vědmy, falešné proroky, lživé čaroděje a podlézavé mluvky. Každého podezřelého Osireanci bez soudu popravovali. Populace města se ztenčila na necelou třetinu.

Osirean Nam'bata stojí dodnes, nezměnila se od časů svého zrození. Mohutné hradby odrazují každého útočníka, podezřívavost jeho obyvatel znemožňuje jakékoliv získání města léčkou. Domy, silnice, chrámy, stoky, vodovod a další stavby vybudované sak'numby stále plní svou původní

funkci, nesklonily se před silou živlů ani vůlí k novátorství. Každý, kdo prochází ulicemi Osireanu, cítí, jak na něj dýchá starobylost, ba přímo strnulost. Přestože obyvatelé udržují své město čisté, všude se zdá, že leží stovky let prachu a visí závoje pavučin. I chování Osireanců k cizincům je odtahující a málo srdečné, jako by nově příchozího vůbec neviděli nebo nebrali na vědomí. Přitom k sobě navzájem jsou přátelští a hovorní, žertují a smějí se bez zábran.

V Osirean Nam'bata se jen zřídka usadí člověk z vnějšího světa. Rodiny jsou zde početné a hodně rozvětvené, svým způsobem je každý nějakým příbuzným druhého Osireance. Každá z rodin se specializuje na určitou práci, jejíž umění předává svým mladším generacím. Občas se objeví někdo, kdo vymyslí či přiveze z cest nové řemeslo a začne se mu věnovat, ale to se děje jen velmi zřídka. Pořádky se zde mění málo. Snad jediná touha zůstala v srdcích všech Osireanců – připojit své město zpět k Mar'Nub, získat znovu ochranu pouštních elfů. Každý rok v den výročí zničení Turgu a Ištak Chalenu se zde konají rozsáhlé obřady a vybírá se posel, který dalšího rána vyrazí hledat Skalní město. Vždycky se zatím vrátil s nepořízenou, pokud se vůbec vrátil.

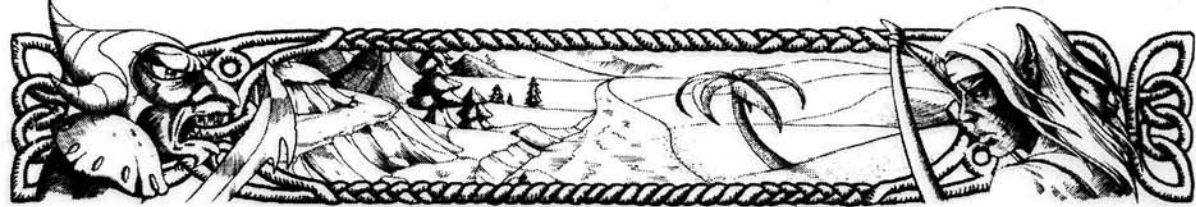
Vnitřní oázy

Drtivá většina všech oáz v Rychlých dunách leží za některým twan'angem, nebo k ní alespoň vede spletitá neviditelná stezka. Proto si lidé obecně myslí, že Mar'Nub je pustá, téměř neobydlená a jen v jejím středu se kdesi nachází Skalní město. Jsou velmi daleko od pravdy. Elfí poušť je oázami přímo posetá, jen zřídka kdy je jedna od druhé vzdálena víc než čtyřicet kilometrů.

Vnitřní oázy se navzájem velmi podobají, a to z jednoho prostého důvodu, dali jim vzniknout jak'atlové, myšlenkové bytosti ze Stínového světa. Spolu s elfy a Mwan'duurangou vybrali nejprůhodnější místo, zúrodnili ho a osázeli rostlinami zvanými u'kutu a ngo'wana, které se naposledy na Asterionu objevily před koncem Živlových válek. Proto jsou vnitřní oázy schopné nejen překvapivě dobře snášet podnebí Mar'Nub (a to i bez ochranné ruky Mwan'duurangy), ale navíc neobyčejně rychle plodí velmi výživné sladké plody velikosti albirejského zlatého orla. Pouštní elfové si je navlékají na tenké provázky a nosí je na krku jako náhrdelník. Jeden plod je schopen člověku dodat živiny a energii potřebné na jeden den.

Podle mnoha dochovaných pověstí vznikl celý Asterion v takzvaných Živlových válkách. V té době ještě neexistoval život a divoké bytosti jednotlivých elementů se bily v zuřivých soubojích o nadvládu nad světem. Každé vítězství bylo jen dočasné, i když lze rozlišit čtyři období, kdy jeden z živlů získal navrch. Poslední období Živlových válek začalo, když se na Asterionu objevil život, někdy počítaný mezi pátý z elementů. Přestože se jej ostatní živly pokusily zničit, přetrval a nastolil jakousi rovnováhu ve světě. Ovšem stvoření jednotlivých elementů se dodnes nesměřila se svou porážkou, a proto jejich pokusy o proměnu Asterionu v žhavou ohnivou kouli nebo obrovskou sféru vzduchu lze spatřit i dnes.





V hustém svěže zeleném porostu vnitřních oáz, který obvykle nezabírá plochu větší než padesát krát padesát metrů, se nachází ještě jedna zajímavost. Tou jsou studny patnak'utů, myšlenkových bytostí, které s sebou na Asterion přinášejí esenci vody, čistou a nezkalenou dlouhými roky a jinými živly. Stačí jediný doušek, ne více než pár kapek, a jakýkoliv živý organismus začíná ožít přívivem nových sil a neuvěřitelně rychle se regeneruje, byť by tuto schopnost dříve postrádal. Navíc je voda patnak'utů podobně jako plody u'kutu a ngo'wany velmi vydatná a s půllitrovou zásobou lze pod pálivým sluncem Mar'Nub vydržet i celý týden.

Muto'nam'Nub (Bludiště)

Za vnitřními oázami se skrývá nejdivočejší tvář Mar'Nub, oblast běsnících živlů, písečných bouří, tajuplných hrozivých míst, vzdouvajících se dun a bojovných příšer ze Stínového světa, Muto'nam'Nub. Každý, kdo překonal nástrahy neviditelných stezek a odkryl tajemství twan'ang, teď musí čelit bezprostřední hrozbě vůči své osobě. Tady se už Mwan'duuranga nesnaží vetřelce omámit a ošálit iluzemi, útočí na jeho citlivá místa pískem, horkem i pařáty nestvůr. Zlé bytosti tu nalézají rychlou smrt, dobré zkoušku svého odhodlání a zvědavci, kterých je asi nejvíce, bludiště plné hrozeb a nástrah.

Muto'nam'Nub v sobě skrývá mnoho podivných a zdravému rozumu se vymykajících míst, které však nemají stálou polohu, ale stěhují jako hejna ptáků. Vůle Mwan'duuranga je posílá do těch částí Bludiště, kde nejlépe vykonají úkol, pro nějž byly povolány v bytí. Místa v Muto'nam'Nub jsou totiž svým způsobem živá, dokáží reagovat na konání vetřelců, nicméně jejich chování je do značné míry předvídatelné. Pro toho, kdo je zná, neznamenají žádné nebezpečí. Stejně jako místa mají v Bludišti svou omezenou osobnost i písečné bouře, větry a samozřejmě myšlenkové bytosti. Nejsou bezejmennými jevy nebo zástupci druhů, nevznikají, aby se po vykonání úkolu zase ztratily v nebytí. Pořád dle někde v Muto'nam'Nub, poslouchají hudbu pouště a čekají na přání Mwan'duuranga, které se snaží ihned a co nejlépe vykonat.

Nejznámější z pouštních bouří je čtveřice Dung'sila (Hladová matka), Whaha'gy (Slídil), Er'ikila (Temný plášť) a Mna'ya (Sladká smrt). Dung'sila je divoká, nespoutaná vichřice, zdálky připomínající natahující se dlaň. Zrnka písku se v ní točí šílenou rychlostí do všech stran, ale nejsou nikterak ostrá. Dung'sila se snaží vetřelce pohrbit, překrýt jeho tělo dunovou mohylou a zakvílet nad ní píseň o nesprávné volbě. Pohybuje se poměrně pomalu, zkušený běžec se jí dokáže vyhnout, pokud ji spatří včas. Whaha'gy

je nenápadná, tichá bouře. Plíží se mezi dunami, schovává se za každým písečným jazykem. Její syčení je téměř neslyšné, ne hlasitější než zvuk vydávaný zrnkem písku valícím se po úbočí dun. Někdy se Whaha'gy podaří připlazit až k nohám nic netušícím vetřelcům. Teprve z bezprostřední blízkosti útočí, jedním mocným úderem ze země, kdy naráz vrhne na svou oběť nejostřejší zrnka písku bodající jako dýky. Poté se stáhne do nejbližší skryše a znovu vyčkává a plíží se. Er'ikila se pohybuje rychle a je velmi vytrvalá. Není příliš mohutná, nemá víc než sto metrů v průměru a ani příliš neubližuje hnaným pískem. Ovšem její houževnatost a neúnavnost z vetřelců pomalu vysává síly, neustále je zpomaluje až nakonec nejsou schopni jít dál. Er'ikile nelze utéct, snad jen nejhbitější z Nunmejců by to dokázal. Poslední z čtveřice pouštních bouří je malá a fyzicky málo nebezpečná Mna'ya. Její síla spočívá v tom, že dokáže z hudby pouště vybrat a přezpívat několik nářevů, které uspávají lidský (elfí, trpasličí atd.) organismus. Oběť pak ve spánku, z nějž se bez vnějšího zásahu nedá probudit, pomalu umírá dehydratací.

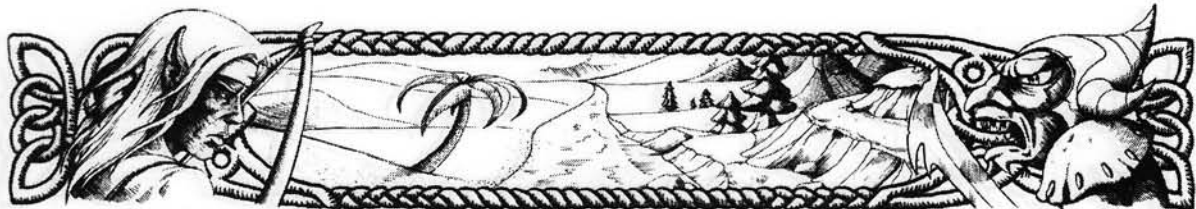
☞ Existuje několik způsobů, jak se bránit proti písečným bouřím v Mar'Nub. Hodně pomáhá ostražitost a znalost jejich projevů, existuje několik kouzel zmírňujících jejich účinky. Ale asi nejefektivnější obranu znají Nunmejci – rituál Spoutání bouře. Jedná se o zvláštní kombinaci tance a hry na píšťalu, která dokáže pouštní bouře donutit k ústupu nebo dokonce k schování se v přichystané nádobě. Zvuk i pohyby dohromady vytvářejí jakousi hypnotizující symfonii, která má velice charakteristickou ozvěnu v hudbě pouště. Lapené pouštní bouře lze libovolně přenášet, ale pokud dojde k jejich opětovnému vypuštění mimo poušť, během chvilky zanikají.

Mezi místa, která nejčastěji Mwan'duuranga posílá proti vetřelcům, patří Y'ku (Údolí beznaděje), Jim'amwa (Padající sloupy), Ey'uhwa (Písečné moře), Raw'aliki (Jámy), Edu'gyo (Létající duny) a A'mnata (Temný dóm). Asi nejhorší pověsti z nich se těší Y'ku, které připomíná dlouhý neustále zatáčející kaňon s tak příkrými stěnami, že na něj nelze v žádném případě vylézt. Navíc se cesta zpět neustále zasypává, jak se duny tvořící svahy Y'ku stahují a srážejí k sobě. Cesta zpět mizí stále rychleji vybízející k většímu a většímu chvatu. Jenže vetřelec nemůže zrychlovat do nekonečna, a tak ho stěny Údolí beznaděje nakonec rozdrtí. Trochu podobně se chová A'mnata, která kolem oběti vytvoří obrovskou sféru z písku a do ní ji uzavře. Uvnitř Temného dómu je chlad a tma, paprsky slunce do něj téměř nepronikají. Celá A'mnata se pohybuje spolu s chyceným vetřelcem, tak aby byl neustále v jejím středu. Pokud je uvnitř víc bytostí, každá má svůj vlastní dóm viditelný i pro ostatní a mohou se tudíž do sebe libovolně vzdalit, a přesto neuniknou Temnému dómu. Někdy se stěny A'mnaty pomalu smršťují, až nakonec rozdrtí všechno uvnitř, jindy se vznesou vysoko nad Mar'nub, kde náhle prasknou. Ze vzduchu chrání Bludiště Edu'gyo, které se umí náhle objevit zdánlivě odnikud a vytvořit létajícím vetřelcům pevnou překážku, o niž si mohou zlomit křídla nebo vaz.

„Nikdy nedosáhneš mého skutečného sídla, nikdy nepronikneš do mého paláce,“ běsnil Y'kujata, když jsem mu bořil další z jeho skryšů.

Úryvek z Prorocství pouštních elfů





„Zatracená poušť, co si myslíš,“ udeřil do malého dřevěného stolu podsaditý muž, „ještě včera tam to údolí bylo a teď, pff!“

Rozhodil rukama a obrátil se k druhému muži ve stanu.

„Můžeš mi to nějak vysvětlit, Bogare?“

Oslovený muž, větrem ošlehaný vychrtlý dlouhán, udělal obličej, jako že přemýšlí.

„No, třeba se přestěhovalo někam jinam. Třeba ví, že ho sledujeme.“ Neřikal to nijak přesvědčeně.

„Zatraceně Bogare, já jsem vědec, nestudoval jsem deset let v Albireu jen proto, aby si tady ze mě dělalo nějaké údolí strandu. Už jsem ho jednou zakreslil do mapy, tak bude pěkně tam, co posledně. Přece není pták nebo kočka, aby se jednoduše sbalilo a zmizelo pryč,“ rozčílil se tloušťík.

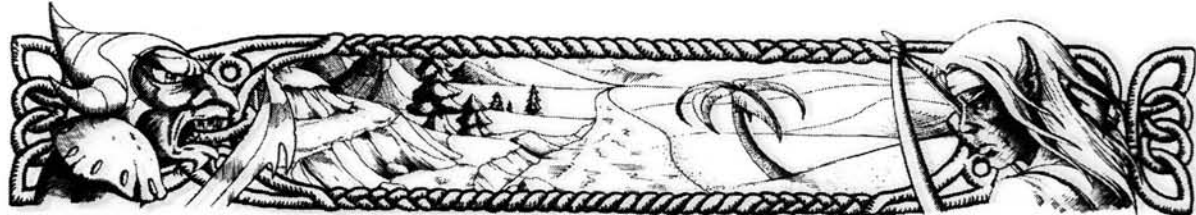
„Jo, určitě máš pravdu, jenže to údolí tam nejní, ják sám viděl,“ odpověděl mu dlouhán.

Jim'amwa, Ey'uhwa ani Raw'aliki už mezi dobrodruhy a zvědavci pátrajícími po tajemství Mar'Nub nebo dhan-ghových polích nevyvolávají tak velký strach. Sice stále mohou ukončit život, a to velmi snadným způsobem, jenže každý trochu zkušený, schopný a hlavně připravený člověk dokáže jejich nástrahám odolat. V Jim'amatě je třeba zůstat

vat neustále v pohybu, rychle se proplétat mezi nebetyčnými sloupy písku, které se mohou z ničeho nic sesypat či zlomit a spadnout na poušť. Je to hra nervů, kdy velmi záleží na reflexech a schopnosti udělat správné rozhodnutí během chvilky. Podobně se hbitost, rychlost a reflexy uplatní i v Raw'aliki, kde se v dunách náhle objevují různé široké, ale vždy velmi hluboké díry, které se zase během chvilky zasypou pískem. V Ey'uhwa už není tak potřeba bleskurychlých reflexů, důležitější je odhad situace a předvídavost. Duny se v Písečném moři přelévají sem a tam, tvoří vlny podobně jako na skutečném oceánu, některé mohutní a jiné se ztrácejí a všechno, co jim stojí v cestě, bez milosti smetou. Nejhorší je dostat se pod vrchol duny, který právě začíná přepadávat, to je téměř jistá smrt.

Posledním nebezpečím Bludiště jsou bytosti ze Stínového světa. Pouštní elfové je cíleně přivolali, aby strážili jejich území a už pouhým svým zjevem působili na případné vetřelce. Všechno to jsou lovci, sloužící bezvýhradně své paní, Mwan'duuranze, toužící vykonat její přání a uštvat každého, koho označí za oběť. Obrovští ma'ronové mají lebku doslova posetou ostrými rohy a díky čtyřem očím rovnoměrně umístěným vidí i dozadu. Dokáží vyskočit až do desetimetrové výšky, na krátkou dobu běžet rychlostí trhlinového mustanga a během minuty se zahrabat do písku svými šesti rukama. Pokud nezabijí svou oběť z rozběhu nabodnutím na rohy, používají na blízko kromě pěstí i dva ocasy zakončené trny s jedem. Děsiví si'ithové se dokáží zneviditelnit, nezanechávají v písku žádné stopy, mo-





hou se přenést kamkoliv, kde je zrovna alespoň jeden z nich, a tím přečíslit svého protivníka. Jejich více či méně hu nanoidní tělo je poseto nesčetnými ústy s ostrými tesáky podobnými upírům. Jedno objetí si'itha stačí k rychlé smrti. Nejvíce lidem podobní jsou dlouhovlasí válečníci ut'makové, s jediným okem nalevo a prázdným pravým očním důlkem. Jejich svaly jsou neuvěřitelně hbité a silné, šlachy a klouby jim dovolují hýbat končetinami do nemožných úhlů a v určitém rozmezí i ve chvílce měnit délku nohou a rukou. Asi jejich nejobávanější zbraní jsou jejich rudé vlasy roztočené ve svištící ohnivé kolo, které dokáží proseknout bez větší námahy i brnění ze seliackých kováren. Posledním ze strážců Muto'nam'Nubu jsou gul'serakové, dlouzí a mohutní píseční hadi, kteří vypadají jako menší duny. Jejich stisk vymáčkne duši i z kamene a jejich tlama je jak obří páchnoucí jeskyně, z níž se nevrací.

Inan'gwa'Nub (Nekonečná planina)

Za hrůzami a nástrahami Muto'nam'Nubu leží Nekonečná planina, rovná a táhnoucí se od obzoru k obzoru, bez jediného orientačního bodu. I slunce se zdá být pořád na jednom místě, výsměšně stojící a shlížející na to, jak vetřelci panika a hrůza rozedírá neviditelnými pařáty mozek a trhá jej na kusy. Ve skutečnosti Inan'gwa'Nub není široká více než dvacet kilometrů, ale kouzla seslaná na tuto část pouště Mwan'duurangou vyplní každému vetřelci všechny smysly a vytlačí z nich cokoliv jiného. Jen nezdolná vůle dokáže přimět tělo, aby šlo dál a dál ve vytyčeném směru, krok za krokem, pořád dál nikam. Protože tady není ani sever, jih, východ či západ, jen nahoře a dole, před poutníkem a za ním. Žádná magie na určení směru tu nefunguje, včetně jinak spolehlivé Roenovy jehly, jen vrozené a naučené schopnosti orientace mohou proniknout kouzlem tohoto místa.

Mysl každého, kdo sem vstoupí, je neustále pod tlakem, protože zmizely všechny zachytivé body, kterými by člověk mohl určit své umístění v prostoru a čase. Stále víc je vystrkována z rovnováhy, drolí se jako usychající písečná stavba a čím dál více se přibližuje k branám šílenství. Pocit ztracení a zbytečnosti je v Nekonečné planině tak silný, že mnoho vetřelců si samo ukončí svůj život vlastní zbraní nebo pařátem. Peklo vězení bez hranic, z něhož nelze utéct, protože není kam, vyhrává i nad těmi, kteří si o sobě mysleli, že svou mysl dokonale vládnou. Největší šanci projít skrz mají lidé se silnou potřebou navštívit Skalní město a vírou v pomoc pouštních elfů.

Inan'gwa'Nub je domovem zvláštní myšlenkové bytosti, gal'hwata, pouštního srstnatého slona. Jeho mohutné tělo a dlouhá, hustá srst působí silně nepatřičně ve zdejší



klimatu a pro mnohé je jeho spatření konečným impulsem pro rozvázání posledních pout s realitou. Přesto je příchod gal'hwata pro většinu poutníků požehnáním, neboť on je průvodcem po Nekonečné planině a zachráncem těch, kteří si nezaslouží zemřít. Umí mluvit lidskou řečí, jeho hlas je hluboký a plyne pomalu, jako řeka před ústím do moře. Ví toho o zdejších kraji a mba-magawa-ngo téměř tolik, co Mwan'duuranga, a jelikož dobře pozná, jakou duši má poutník stojící před ním, neváhá se o své znalosti podělit. Bohužel pro jeho společníky a bohudík pro pouštní elfy však váže věty a jejich význam spleťteji a záhadněji, než jak je tomu v samotném Prorocství.

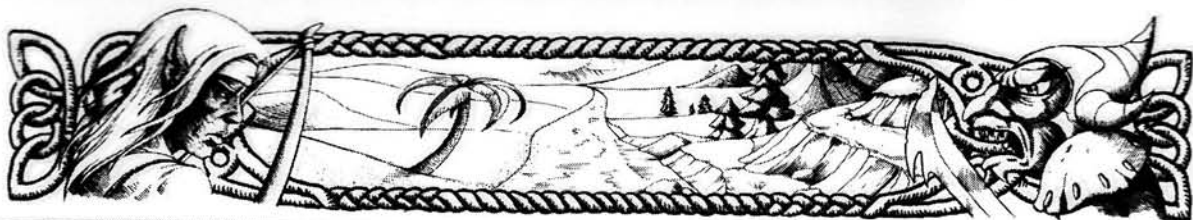
Nuenga Nam'bata (Skalní město)

Za třemi ochrannými slupkami Mar'Nub se konečně nachází Skalní město, domov pouštních elfů, místo jejich zrození i konečného odpočinku. Po nekonečné prázdnotě Inan'gwa'Nubu působí na mysl poutníka jako ta nejdokonalější, nejvelkolepější věc vytvořená na Asterionu za celou dobu jeho bytí. Vždyť Nuenga Nam'bata je obrovské skalisko, připomínající z ptáčích pohledu obsidiánovou korunu pohozenou v pouštních dunách, zpod níž vytéká černá krev. Tou krví jsou velká dhanghová jezera, surovinný poklad Mar'Nub. Vnější obvod Skalního města má přes dvacet pět kilometrů a uvnitř je Dewa'Nub, sídlo Mwan'duurangy. Na jeho stavbě se podílely jak pouštní bouře Whaha'gy (Slídil) a Er'ikila (Temný plášť), tak sak'numbové a slova Prorocství. Práce trvaly tři staletí, než

Y'kujata změnil znovu svou podobu. Byla mnohem svůdnější, než ta předcházející, slibovala daleko víc. Ale já jsem neustoupil, má víra zůstala pevná.

Úryvek z Prorocství pouštních elfů





Z písku, jasného a prohrátého sluncem, začal stoupat kamenný kruh. Byl mohutný, obrovský a dokonale hladký. Ale jak se sunul čím dál výš, začaly se jeho stěny měnit, získávat tvar. Proměňoval se do stále dokonalejšího tvaru, objevily se v něm brány a sochy. Když se úplně osvobodil z písečných dun, ležel v poušti bez jediného kazu, precizní do posledního detailu.

Úryvek z Prorocství pouštních elfů

byly dokončeny, a vynaložené úsilí lze vyčíst z každého detailu.

Vnější zdi Nuenga Nam'baty jsou popsány Proroctvím, památnými slovy pronesenými velkým mudrcem m'la-magawa-ngo S'woem k třiceti třem elfím vůdcům. Kromě slov zdobí stěny Skalního města i sochy a výjevy vztahující se k Proroctví a historii pouštního národa. Z vrcholu skaliska se vypíná k obloze třicet tři věží, jedna za každou elfí rodinu, která přežila první roky prokletí a vyhnanství v Rychlých dunách. Mezi nápisy se dost často objevují prázdná místa odpovídající ztraceným částem Proroctví, jež se dosud nepodařilo znovu nalézt. Všechny sochy i rytiny ve skále jsou jasně viditelné a čitelné, jakoby je pouštní písek neobrušoval, ale naopak zvýrazňoval. Mírný pouštní vítr neustále vanoucí kolem Nuenga Nam'baty dokáže rozeznít slova Proroctví zapsaná v jeho vnější zdi, a tak je může slyšet každý, kdo přijde dostatečně blízko.

Těsně před vstupem do Skalního města musí každý poutník projít kolem dhanghových jezer. V pálivém slunci se jejich hladina podobá lesknoucímu se oku hada gul'seraka, v měsíčním světle připomínají hlubinu do duše samotného Asterionu. M'ba-magawa-ngo se brzy naučili dhanghu těžit a vyrábět z ní náplň do dhanghových lamp a další potřebné věci. Ovšem daleko větší význam než pro temné elfy má tato polomýtická tekutina pro alchymisty z civilizovaných krajů. Její vlastnosti jim náhle a neočekávaně otevřely několik dosud netušených cest v bádání. Pouštní elfové ji však prodávají nebo darují jen v malých množstvích, což z ní dělá velmi drahou surovinu. Dhangha je ve skutečnosti jediným zranitelným místem Matky pouště a tedy i celé Mar'Nub. Díky ní Mwan'duuranga může ovládat myšlenkové bytosti na svém území, rozšiřovat či naopak zmenšovat teritorium pouště, rozeznívat duny hudbou pouště a vůbec vdechnout Rychlým dunám život. Každý zmařený život v Mar'Nub, byť by patřil sebezvolnější duši, se ihned projeví na hladinách dhanghových jezer, které se začnou divoce převalovat a samovolně zapalovat. Naopak činy souznící s Proroctvím mají na dhanghu uklidňující účinek a ty nejsilnější z nich ji dokážou i tvořit. Není se tedy čemu divit, že její tajemství pouštní elfové tak důkladně sřežou. Dostat darem dhanghu je tím nejvyšším aktem důvěry a vyznamenání, kterého se může poutníkovi v Mar'Nub dostat. Dhangha se kromě Skalního

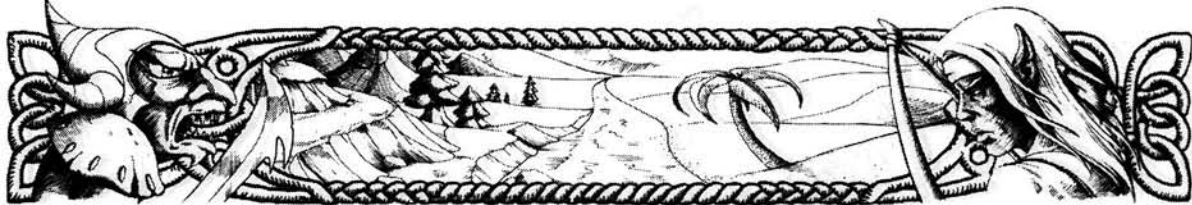
města vyskytuje jen ve Zrádných píscích, a to ve velmi malých množstvích, ne větších než několikalitrové kaluže.

Dovnitř Nuenga Nam'baty vede řada bran, velkých a prostorných, kterými by pohodlně prošel i vzpřímený ma'ron. Nemají žádné uzamykací zařízení ani výplň, jsou to jen obří oblouky zdobené nápisy vyvedenými v starobylém elfím písmu vítajícími každého, kdo v pokoře či naději dorazil k nim. Nad každou z nich shlíží do pouště socha znázorňující Finwalura, boha Poutníka. Za branami už začíná samotné město, tvořené především chrámy, meditačními jeskyněmi, debatními místnostmi, síněmi s vyobrazenou historií pouštního národa i celého Asterionu, pokladnicí s Proroctvím, sály, kde lze podstoupit Heng'wah'sa, rituál Otevírání světů, svatyně a hlavně kilometry chodeb. Zvláštním rysem Skalního města je skutečnost, že přes jeho poměrně značnou spleť a rozsáhlost se v něm téměř nedá ztratit. Už pouhá myšlenka na určitou místnost, třeba i skrytá a podvědomá, stáčí kroky nejkratším směrem k tomuto místu.

 Pouštní elfové nemají žádné peníze ani obchody. Vše, co potřebují, si dokážou obstarat z okolní krajiny. Jídlo a vodu jim dávají vnitřní oázy, oblečení si dovedou vyrobit z listů rostliny ngo'wana. Jen málo z nich nosí nějaké ozdoby, které jsou většinou nevýrazné a malé. Pokud obchodují s lidmi z civilizovaných zemí, směňují svou dhanghu (nebo jiné zboží, o něž mají lidé zájem) většinou za drahé kamery nebo arvedanské artefakty. Pro ně samotné nemá získané zboží příliš velký význam, berou si jej více méně jen proto, aby nebudili zbytečnou pozornost a rozruch mezi hrabivými obchodníky.

Vnitřní architektura zachovává duch, v němž jsou vedeny vnější části Skalního města. Vše je dokonalé, promyšlené do nejmenšího detailu, bez náznaku disharmonie nebo nadbytečnosti. Každý nápis, rytina, socha či ozdoba vypadají, jako by byly právě dokončeny rukou bohy talentem nadmíru obdařeného umělce. Aby taky ne, když vše je dílo sak'numbů, tvůrců země, kteří pamatují doby, kdy skály, jeskyně, průrvy a hory byly dokonalé. Nikde není žádný nábytek ani věc, která by přímo nevyrůstala ze skály, kromě předmětů, co mají u sebe poutníci a pouštní elfové. Nic tu nerozptyluje mysl a nevzbuzuje žádost vlastnit či přídít se po hmotných objektech. Nuenga Nam'bata je místo osvobozující ducha i duši, kde poutník získá nový náhled na svět kolem sebe (podobný přístup k poznání a moci si zvolili i vládci myslí v Umrlčím království).

V Skalním městě je mnoho jeskyní a síní, jimž se říká svatyně. Na rozdíl od těch ve Čtyřech královstvích a jejich državách však nejsou zasvěceny jednotlivým bohům, ale ctíctvím, věcem naplňujícím člověka smyslem a důležitým slovům. Existují tedy Svatyně spravedlnosti, Svatyně pokory, Svatyně dhanghy, Svatyně prorocství, Svatyně pravdy a třeba Svatyně světla. Každý poutník okamžitě pozná, čemu je daná svatyně zasvěcena, buď mu to řekne jeho w'an nebo mu to naštěptá Mwan'duuranga. Neslouží se zde žádné obřady ani rituály. Elfové a poutníci sem přicházejí mlčet a rozeznívat své nitro, nechat jej prohrát danou myšlenkou či symbolem. Pokouší se pochopit, nalézt smysl a



tím obohatit sami sebe, rozšířit si možnosti jednání a moc nad svým vlastním životem.

☞ Slova Prorocství nezanechávají stopy jen v duších pouštních elfů. Během staletí se s ním setkalo mnoho příslušníků jiných ras a jen málo z nich po tomto zážitku zůstalo nezměněno. Myšlenka na tak obrovskou věc, která ukazuje cestu životní, zakotvila v mysli snad každého, kdo slyšel být jediný úryvek z Prorocství. Proto se i za hranicemi Mar'Nub objevují následovníci filozofie mba-magawa-ngo. Jejich víra a předsevzetí jsou o to cennější, že za sebou nemají oporu Matky pouště a většinou ani možnost zkoumat text Prorocství.

Všechny svatyně se od sebe liší, přestože ani jedna z nich na první pohled není ničím víc než prostou, málo členitou jeskyní. Avšak skála v každé vyzařuje trochu jiný odstín světla, od jasně bílého ve Svatyni slunce až po tlumeně modré ve Svatyni pokory. I vůně je pokaždé jiná, nikdy však nepřijemná. Ve všech svatyních se ozývá tlumený šum, který se pro ty, jenž pronikli k podstatě myšlenky, mění v jasnou a moudrou řeč. V každém případě je ale návštěva jakékoliv svatyně v Nuenga Nam'batě příjemným a přínosným zážitkem, který zůstane hluboce vryt do paměti poutníka.

Meditační jeskyně

Určité jeskyně v Skalním městě mají velmi pozitivní vliv na kontrolu vlastního myšlení, řízení fantazie a pátrání v paměti. Těmto místům se říká meditační jeskyně a nacházejí se téměř na každém kroku. Někdy jsou jen malé, stěží větší než výklenek pro dvě osoby, jindy se táhnou do obrovských šířek a výšek. Pokud v nich zrovna nikdo není, jsou meditační jeskyně tiché a jakoby mrtvé, nevzdávají žádné smyslové podněty, na něž by mohl poutník reagovat. Ale jakmile se v nich někdo zastaví a začne soustředit svou mysl, rozehrají se stěny barevnými tóny, vzduch se naplní tichou hudbou a prosytí vůní. Dokonce lze cítit, jak se něco neviditelného dotýká kůže všech přítomných a dráždí i chuťové buňky. Těm, kteří aktivně využívají w'an, se dostává zážitků zprostředkovaných i tímto smyslem. Každý člověk naplňuje meditační jeskyni jinou hudbou, vůní či barvami. Pokud jich naráz medituje v jednom místě více, tvoří dohromady jakousi symfonii vjemů.

Meditační jeskyně bývají obvykle vybaveny velkými plochými balvany zapuštěnými ve skále, na nichž lze pohodlně sedět nebo ležet. Většina mba-magawa-ngo má svou oblíbenou místnost a hodně z nich také dává přednost meditacím s určitými lidmi. Největší přízní se těší elfí mudrci, protože dokáží rozeznat a prozářit jeskyni takovým způsobem, jako nikdo jiný. Na jejich meditace se schází až několik set elfů a poutníků. Přístup do všech meditačních jeskyní je otevřen každému hostu i obyvateli Nuenga Nam'baty.

Jeskyně příběhů

Nejfrekventovanější částí Skalního města tvoří bezesporu Jeskyně příběhů. Sem míří první kroky většiny poutníků, aby si mohli promluvit s pouštními elfy a dozvědět se

odpovědi na své otázky. Mba-magawa-ngo je využívají k rozhovorům a setkáním se svými přáteli. V Jeskyních příběhů, jako jediném místě Nuenga Nam'baty, lze slyšet řeč několika elfů najednou, halasně debaty a smích. Všude jinde vládne ticho, posvátné a uvolňující, nebo harmonie jednoho hlasu, umocňovaná odrazy od skalních stěn.

Z podlahy a stěn Jeskyní příběhů vyčnívají oblé balvany, aby debatující elfové mohli při řeči sedět. Všude je plno světla, vyzařovaného skálou, které vyplňuje každý kout beze zbytku. Pro poutníky přicházející do Skalního města poprvé jsou Jeskyně příběhů jakýmsi druhým domovem, alespoň trochu známým místem v tajemném prostředí divů a záhad. Pouštní elfové a Matka pouště jsou si této skutečnosti dobře vědomi, a proto se většina jednání s poutníky odehrává zde.

☞ Pouštní elfové jsou zvláštní, hodně uzavřenou komunitou. Aby však mohli účinně prosazovat své zájmy a následovat stezku Prorocství, musí působit i mimo Mar'Nub. Jejich největší enklávou v okolním světě je Diaspora v Rilundu, kde si vyměňují zkušenosti a vědomosti s lidskými čaroději. Diaspora navíc pomáhá tišit xenofobní nálady a vůbec zvyšuje kredit pouštních elfů v civilizovaných krajích. Druhým polem působnosti je organizace Bratrstvo dlouhých kápt. Její zanícení pro ekologii a ochranu života v jakékoliv podobě souhlasí s filozofií elfů a stezkou Prorocství, již si vybrali. Ne všechny akce Bratrstva mají požehnání mba-magawa-ngo, ale většina jeho aktivit probíhá za aktivní účasti pouštních elfů.

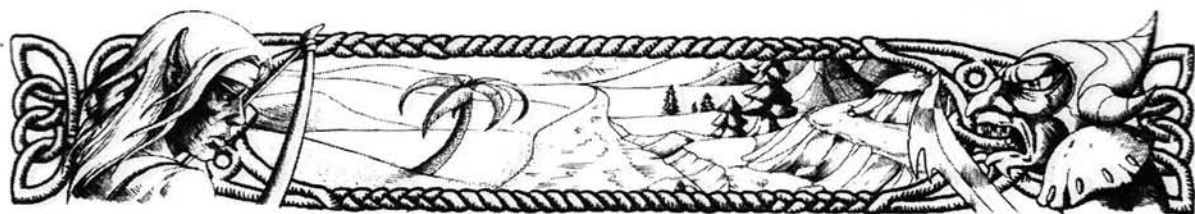
Chrámy

Pouštní elfové neuctívají bohy, jak to dělají lidé ze Čtyř království, nepřinášejí jim dary, neklaní se jim a ani jim nezasvěcují chrámy. Pro mba-magawa-ngo není Sedmnáctka vládnoucí síla Asterionu, vnímají ji jako skupinu mocností sloužících určitému vesmírnému řádu, principům, z nichž lze vyčíst smysl lidské existence. A stejně tak jako bohové, i pouštní elfové se cítí být služebníky těchto zásad, zákonů vyjevených v Prorocství a osvětlených mudrci. Proto mba-magawa-ngo Sedmnáct bohů neuctívají, nýbrž ctí a respektují, jako své mocnější druhy v boji s nepravostmi.

Chrámy Skalního města jsou velké jeskyně s jediným obrovským balvanem uprostřed, na nějž se dá z podlahy vystoupat nahoru. Z něj pronáší svou řeč elfí mudrci, učící ostatní hlubšímu poznání stezky Prorocství a způsobům, jak ji následovat jak v Mar'Nub, tak mimo ni. Slova pronesená v chrámu znějí jasně a zřetelně, byť by řečník měl sebevětší vadu řeči, a mohou zde promluvit i ti, co jsou jinak němí. Skála dokáže jejich řeč pronášenou v mysli vyslovit nahlas. V chrámech nemůže mluvit každý, Matka pouště odradí každého, kdo nemá co říct. Neznamená to, že by zde nemohly zaznít názory nesoucí se stezkou Prorocství. Spíše se jedná o to, že slova pronesená v chrámu mají velký dopad na posluchače a zmatečná nebo nízká řeč by jim jen ublížila a nepřinesla žádný užitek.

☞ Nejznámější ze všech elfích mudrců je S'wo, díky němuž spatřilo světlo světa Prorocství. Po staletí se objevovali další velcí duchové pouštního národa, jako byl Dwan'uta,





Mbwah'san, Y'ngonga nebo K'ananga. Největším žijícím elfím mudrcem je M'byia, která dokázala obrousit nejostřejší hrany mezi mba-magawa-ngo a přistěhovalci ze Čtyř království. Je to její zásluha, že se po dlouhé odmlce znovu navázaly vztahy s lesními elfy z Červeného lesa a podnikly první kroky k usmíření celého elfího národa, včetně zrušení dávné kletby. Ve Skalním městě žije i reinkarnovaný Mbwah'san a pokračuje ve svém výzkumu nejasných míst Proroctví a Dwan'utova odkazu.

Zvláštní místo mezi chrámy zaujímá Sah'nrem, kde leží tlustý svazek, opis Proroctví zbavený všech odkazů na jinou stezku, než je ta mba-magawa-ngo. Říká se mu Nejvyšší vědění a každý pouštní elf z něj za život přečte alespoň tři úryvky svým bratřím. Při tom jej naplní jasnozřivá moc a on jasně uvidí cíl své cesty, jenž mu ukáže Mwan'duuranga. Kniha Nejvyšší vědění je také objektem touhy mnoha čarodějů, králů, draků, kněží, dobrodruhů, zkrátka lidí, kteří chtějí měnit nebo ovládat Asterion. Chtěli by z ní čerpat moudrost a hlavně předpovědi své budoucnosti.

Síně mrtvých

Hluboko, v nejspodnějších částech Nuenga Nam'baty, leží místnosti, jež by se daly nazvat pohřebištěm pouštních elfů. Každý z mba-magawa-ngo, který zemře v Mar'Nub, je pochován zde a většina těch, co naposledy

vydechli mimo poušť, si přeje jedinou věc, aby jejich ostatky spočinuly v Síní mrtvých. Mwan'duuranga posílá své služebníky, pouštní bouře a myšlenkové bytosti, aby přinesly těla zemřelých elfů ze vzdálených koutů Rychlých dun. Většina starců a stařen pouštního lidu tušících blíž kost své smrti putuje do Skalního města a dožívá své dny zde. Síně mrtvých jsou jakýmsi završením jejich života, dobrým koncem jejich snažení na Asterionu.

Za každého zemřelého, jehož tělo se odevzdává skále a dhanze, se slouží tryzna, většinou krátká, ale působivá. Nejprve jsou mu odejmuty všechny předměty kromě šatů a je položen na vybrané místo v Síní mrtvých. Pak přicházejí příbuzní a přátelé zesnulého a s nádobkou dhanghy v rukou přistupují postupně k jeho tělu. Každý pronese nějakou, byť jednoslovnou řeč, vysloví své city k mrtvému, podělí se s ostatními o společný zážitek nebo jen vyjmenuje některé jeho vlastnosti, jimiž se za života vyznačoval. Poté vylije celou misku dhanghy na mrtvé tělo, odstoupí a nechá mluvit dalšího účastníka pohřbu. Až promluví všichni, kdo měli a chtěli něco říci, elfí mudrc zapálí ostatky. Do praskajících plamenů se odříkají slova rozloučení Y'l wan'aka m'uris san'talla e'iwa, skála v Síní mrtvých obejmě zemřelého a pohlť ho.

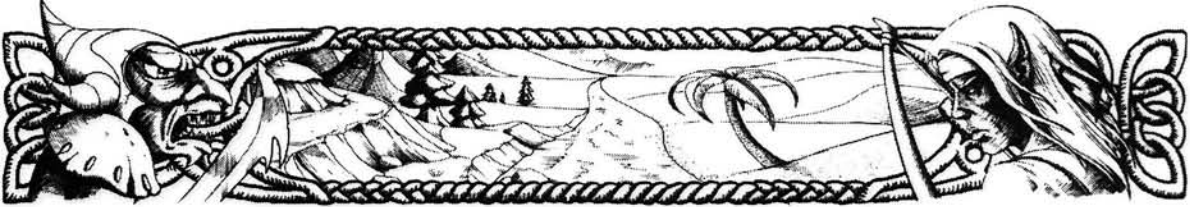
Tímto obřadem se kosti pouštních elfů promísí s kostmi skály, jenž tvoří Nuenga Nam'batu. Vše, co zemřelý zažil a znal tak není ztraceno, ale žije to dál v Síní mrtvých, v kostech skály. Ti, kteří rozumí řeči Skalního města, mohou slyšet mluvit dávno mrtvé, jejich příběhy, radosti i strasti. Není to jako pronikání do Vnějšího světa, kde se nekromanti a jiní snaží lapit duše zemřelých a vyslýchat je. V Síní mrtvých jsou jen vzpomínky zemřelých, jejich duše tím není nijak zatížena a svobodně žije tam, kde chce žít. Ovšem je velmi složité naladit svou mysl a w'an tak, aby slyšely jen jeden konkrétní hlas a jeden určitý příběh, tomuto umění se musí pouštní elfové dlouhá léta učit.

Sín znovuzrozených

Stejně jako je přáním všech pouštních elfů zemřít ve Skalním městě, je jejich touhou se zde i zrodit. Těhotné ženy, jejichž den se blíží, dlí v Síní znovuzrozených a připravují se přivést zde na svět svého potomka. Zdali to bude inkarnovaný jeden z předků nebo zcela nová osobnost v elfí komunitě, lze poznat již asi měsíc před porodem a podle toho se také připravuje uvítací obřad. Ty z dětí, které se narodí mimo Skalní město, mohou podstoupit obřad narození až po dosažení dvacátého roku věku a musí se k němu rozhodnout sami, z vlastní vůle.

Mezi mba-magawa-ngo se rodí hodně reinkarnovaných duší z jejich vlastní minulosti, více než pětasedmdesát procent. Je tomu proto, že pouštní elfové si už za života pevně vyberou cestu, po níž chtějí směřovat a ta je natolik specifická, že když smrt přeruší jejich pouť, nemohou se vrátit nikam jinam než zpět mezi své na Mar'Nub. Ostatní místa a společenstva k zrození na Asterionu jsou pro ně příliš odlišná, než aby se jejich duše vydala za svou novou inkarnací takovým směrem. Znovuzrození pouštní elfové se vítají obřadem obnovy, kdy jim elfí mudrci kreslí na čelo, tváře, dlaně, břicho a holeně znaky uvolňující paměť na





minulé životy. Tím se zabrání tomu, aby se reinkarnované děti musely znovu učit pomocí chyb, které udělaly poprvé kdysi dávno. Novorozeně se posype pískem z Dewa'Nub a odnese se ukázat Mwan'duuranze.

Děti poprvé zrozené v komunitě pouštních elfů se nejprve označí kresbou na pažích, aby bylo poznat, že jsou noví v Mar'Nub. Poté elfí mudrcové provedou podobný obřad jako s reinkarnovanými dětmi, načrtnou jim znaky na čele, tvářích, dlaních, břichu a holeních, ovšem tentokrát vzpomínky na předešlé životy nijak neoživují. To dělají proto, aby případné dluhy z minulosti nezpůsobily, že se novic odkloní od stezky, kterou si sám svým zrozením vytvořil, stezky Prorocství. Nakonec se novorozeně umyje vodou z vnějších oáz, která stvrdí očistu od minulosti a vytvoří kolem něj ochranný štít. Poprvé narození mezi pouštními elfy mají v jejich společnosti význačné postavení, protože jsou novou nadějí, přírůstkem, rozšířením moci Mar'Nub. Každý jim ochotně věnuje svůj čas a odloží jiné věci, jen aby jim vysvětlil a zodpověděl jejich otázky.

Zvláštní postavení mají děti narozené mimo Nuenga Nam'batu. Jejich zablokování nebo naopak rozpoznání minulých životů, stejně jako ochranné rituály, mohou být učiněny pouze na jejich vlastní přání a to teprve, když dospějí. Tím se vystavují daleko většímu nebezpečí, že se odkloní od stezky Prorocství, než kdyby nad nimi byl obřad zrození vykonán. Nicméně to, že jako první věc v životě nepatřili skálu v Síni znovuzrození, je podstatnější než toto ohrožení. Půda ve Skalním městě je posvátná a zrodit se na ní znamená dobrý osud.

Pokladnice s Proroctvím

Nejdůležitějším a nejposvátnějším místem Skalního města je Pokladnice s Proroctvím. V této jeskyni, k níž vede velmi složitá cesta, je uloženo přesné a plné znění Prorocství, tak jak jej obdržel a elfům předal mudrc S'wo. Všechny ostatní záznamy Prorocství, ať již na vnějších stěnách Nuenga Nam'batu nebo v Jeskyních příběhů a Síních dějin, jsou jen jeho neúplnými kopiemi. Pokladnici chovají mba-magawa-ngo ve svém srdci v nejvyšší možné úctě, protože Prorocství je základním a nezcitlivějším i jediným smyslem jejich života. Navíc je toto místo jako jediné ve Skalním městě stráženo, aby nikdo nepatřičný nemohl proniknout dovnitř. V rukou nepřátel by úplné znění Prorocství mohlo napáchat nepředstavitelné škody.

Prorocství se zabývá jak minulostí Asterionu, tak jeho budoucností. Proroka S'woa provází napříč historií čtyři postavy – Matka pouště Mwan'duuranga, vodní démon Y'kujata, praotec všech elfů E'awan a zástupce bohů Finwalur Poutník. Ukazují mu jednotlivé události v různých světlech, podle svého cítění a přesvědčení, radí mu, jak postupovat po různých stezkách kupředu. Ovšem jejich řeč nebývá často jednoznačná, objevuje se v ní mnoho proměnných faktorů a ve většině případů daná událost mohla dopadnout jakkoliv. Její výsledek závisel na vlastní svobodné vůli bytostí žijících na Asterionu. V každé situaci ale šlo získat určité výhody, lepší výchozí pozici v nastávajícím osudovém střetu pro kteroukoliv zapojenou mocnost. V Prorocství, a to i části týkající se dob budoucích, se kromě

jednotlivých světodějných událostí mluví i o těchto výhodách. A pouštní elfové si už od počátku vybrali svou stranu a pro ni se snaží získat dílčí i konečná vítězství. Jejich život patří poušti i lesům, planinám i horám, jen moří se bojí. Jejich stranou je příroda a harmonie s ní.

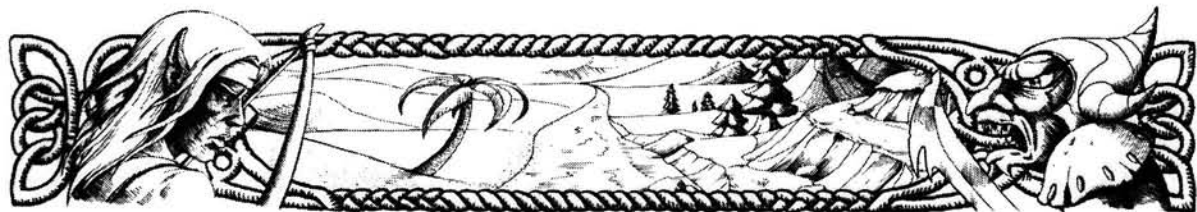
◊ Kromě Prorocství pouštních elfů vyřčeného elfím mudrcem S'woem, existují ještě Malá prorocství od jiných mudrců, které však už nejsou tak komplexní a všeobjímající. Přesto se i jim dopřává sluchu, protože často vyjasňují některé záhadnější pasáže Prorocství nebo se zmiňují o těch jeho částech, které jsou ztraceny. Malá prorocství bývají většinou konkrétnější a zabývají se jedinou světodějnou událostí. Patrně nejzajímavější z nich je Dwan'utův odkaz zabývající se Derteonskou setbou a dopadem jejího vyzvednutí z podzemí Derteonu.

Síně dějin

Zdáleka největší a nejrozsáhlejší oblastí v Nuenga Nam'batě jsou Síně dějin, jeskyně se zaznamenanými příběhy z historie Asterionu. Všechny informace, které pouštní elfové zjistí o světě a jeho minulosti, se ukládají tady. Když sem poutník přijde poprvé, ohromí ho množství a rozmanitost zaznamenaných událostí, jejich neuvěřitelná barvitost a hloubka detailů. Dnes skrývají Síně dějin tolik historických příběhů, že je nikdo za svůj život, byť by byl sebevíce prodloužen rituálem Otevírání světů, nedokáže všechny vyslechnout a znovu prožít. Nebýt Mwan'duurangy a její schopnosti přivést poutníka k té události, kterou právě hledá, staly by se Síně dějin jen nepoužitelným divem Skalního města. Takto jsou důležitým místem poznání a patrně nepřesnější kronikou na Asterionu.

Síně dějin sestávají z desítek prostorných jeskyň, navzájem propojených mnoha chodbami, takže je velmi snadné se rychle dostat z jejich libovolné části do jiné. Příběhy v sobě skrývá přímo skála Nuenga Nam'baty a poutníkům je předává pomocí kamenů, které ze sebe na určitou dobu dokáže oddělit. Stačí ji jen požádat o konkrétní pří-





běh, a pokud jej má v sobě uložen, během chvíle vystoupí z podlahy v podobě dokonale pravidelné kamenné koule, která se pohodlně vejde do dlaně. Pak už jen stačí vyprázdnit svou mysl a nechat minulost proudit přes ruce a paže až k srdci. Věrnost příběhů se značně liší případ od případu, v závislosti na počtu a přesnosti zpráv, které o něm mba-magawa-ngo získali. Některé události se tak podobají mlhou zahalenému obrazu vnímanému smysly skrze vodní hladinu, jiné jsou natolik živé, že jejich paměť a vzpomínky pokládají za zážitky ze současného života.

☞ *Příběhy a historické události se neztrácejí, jak mysl těch, kteří jich byly svědky, zapomíná a umírá. Vše se nejprve zapíše do Knihy osudu a poté se ukládá do těla přítomných, do jejich kostí a do jejich ducha. Když tělo zemře a duše odchází k Lamiusově soudu, duch ji následuje, ale kosti zůstávají na Asterionu. Jak se postupně rozkládají, příběhy vsakují do okolního prostředí a znovu a znovu se vyprávějí. Nakonec se kosti rozpadnou v prach, ale to už země, vítr, oheň nebo voda zná celou jejich historii, vše, co v nich bylo ukryto. Mba-magawa-ngo to velmi dobře vědí a hlavně umějí naslouchat. Slyší hudbu pouště, moří, lesů a hor, ve které jsou zaznamenány všechny příběhy Asterionu. Ty, jimž porozumí, odnesou do Síní dějin a tam je zaznamenají.*

Sály prozření

Ti z elfů, jenž dostatečně porozuměli stezce Prorocství, mohou ve Skalní městě podstoupit rituál Heng'wah'sa, prodlužující jejich bytí v Mar'Nub. Každý z mba-magawa-ngo pozná, kdy je k němu připraven, sdělí mu to jeho w'an. Dosáhnout stavu vědomí, kdy je duše schopna podstoupit Heng'wah'sa, je velmi složité a většinu pouštňích elfů to trvá několik inkarnací. Jen výjimečně se najde jedinec, který dosáhne tohoto osvědčení už za svého prvního života v Rychlých dunách. Jakmile mba-magawa-ngo úspěšně projde iniciací i samotným rituálem Otvírání světu, stává se elfím mudrcem, Yk'utuem. Toto postavení, stejně jako dlouhověkost, si podrží i po své reinkarnaci, pokud byl přivítán v Síních znovuzrození.

Sály prozření jsou pro každého normálního smrtelníka jen místnostmi vyplněnými neproniknutelnou tmou, která nejde prozářit žádným umělým ani magickým světlem. Začínají Svatyní pohlcení, v temnoelfštině zvanou Oh'gwea. Kdokoliv, kdo do ní vstoupí, je doslova pohlcen její esencí, zbaven všech smyslů a jakékoliv orientace. Jedinými věcmi, které mu zůstanou, jsou w'an, vůle a rozum. Z jejich pomocí se musí pokusit najít cestu ven z nicoty, prohlédnout za závoj černoty, který se před ním rozprostírá. Dokonce i fantazii zde dochází dech a spolu se smysly dřímá v náhle nedobytných zákoutích mysli. Heng'wah'sa, hledání ztracené cesty, se tak podobá novému zrození, při němž se pouštní elf musí učit základním pohybům a rozeznávání věcí kolem sebe. Dělá první neohrabané krůčky, zkouší vše prozkoumat a naráží na nepochopitelné, neviditelné bariéry. Teprve po určitém čase dokáže jeho w'an rozeznat různé druhy temnoty, jenž ho obklopuje, naučí se jí vnímat, chápat, respektovat a přetvářet podle svých představ a své-

domí. A až to všechno zvládne, vystoupí ze Sálů prozření změněn k nepoznání, jak po fyzické, tak duševní stránce. Stává se z něj Yk'utu.

Heng'wah'sa není jednoduchý rituál, jen pouhá iniciace sestává ze sedmdesáti tří úkonů, v nichž hlavní roli hraje dhangha, opakování určitých slov Prorocství a kresba elfí mandaly z pouštního písku. Tato příprava zabere obvykle čtyři dny. Délka samotného Heng'wah'sa se velmi různí případ od případu. Podle příběhů ze Síní dějin jej S'wo dokončil za pouhých pět hodin, ale některým elfům zabral více než deset let jejich života. Ovšem i tak velká oběť se vyplatí, neboť vědění nalezené při Heng'wah'sau se nedá vyvážit ani tím největším dračím pokladem na Asterionu.

Dewa'Nub (Srdce pouště)

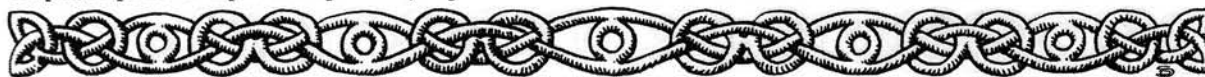
Obklopena skalní masou Nuenga Nam'baty leží malá oblast pouště Dewa'Nub, domov Mwan'duurangy. Písek v ní je zářivě bílý, nehybný a tvoří ho velká zrnka. Žádná pouštní bouře nemá do Dewa'Nub přístup, nežijí tu žádné živočichové ani myšlenkové bytosti kromě jediné. Uprostřed Srdce pouště září obrovský sloup bílého světla, dobře viditelný už od bran Skalního města, který se zdá končit až v samotném nebi. Tam přebývá Matka pouště, Mwan'duuranga, odtud řídí chod celé Mar'Nub.

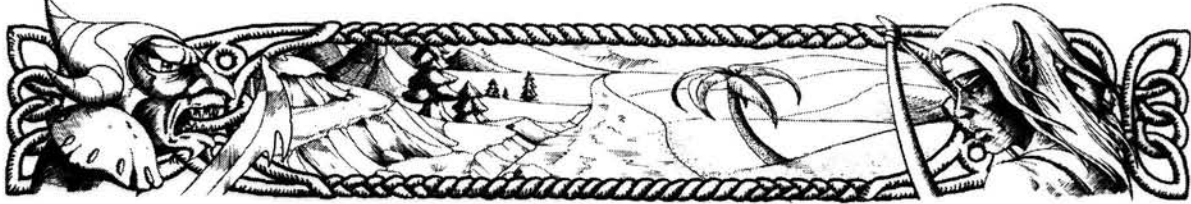
Všude, kam sahá písek Mar'Nub, kde vanou její pouštní bouře, je panství Matky pouště. Ona je nejsilnější myšlenkovou bytostí, která dokáže ovládat určitý ekosystém, a ve Stínovém světě má řadu stejně mocných bratrů a sester. Mwan'duuranga není viditelná normálním okem, její podstata je nehmotná. Nicméně ji lze spatřit pomocí w'an a v tom případě vypadá jako klečící obří ženská postava s vlasy a prsty rukou zanořenými do pouštního písku. Dokáže být svým vědomím v kterékoliv části Mar'Nub a v případě potřeby i na mnoha místech najednou. Ovládá v poušti vyvolané myšlenkové bytosti, pokud nejsou z temné strany Stínového světa, poroučí pouštním bouřím a může libovolně formovat písečné duny. Pomocí bouří umí rozšířit své území a tím posílit svou moc nebo dostat pod svůj vliv důležitá místa. Mwan'duuranga vytváří dhanghu, vždy když se jí daří plnit její poslání dané Stvořitelem. Matka pouště vládne Mar'Nub a stará se, aby v ní už nedošlo k žádné zbytečné smrti.

Temní elfové Mwan'duuranga dlouhou dobu přivola- vali. Věděli o její existenci z Prorocství a mnoho generací muselo vynaložit značné úsilí, než se jim podařilo otevřít bránu, kterou by Matka pouště mohla projít. Když se tak

Na malý, neskutečně krátký okamžik jsem viděl očima Mwan'duurangy. Má mysl byla přesycena do- jmy a zážitky, nedokázal jsem se soustředit ani na dý- chání. Bylo to tak všeobíhající, tak neskutečně roz- sahlé, jako bych se náhle stal celým světem.

Úryvek z Prorocství pouštních elfů





stalo, vzniklo mezi Mwan'duurangou a pouštními elfy zvláštní pouto překračující hranice přátelství, blížící se až symbióze. Matka pouště pomáhala a dodnes pomáhá svým dětem přežít a jít po stezce Prorocství, temní elfové ji mají v nesmírné úctě a lásce a jejich činy souzní s jejím posláním. V současné době jsou už neoddelitelné součástí jednoho jediného principu, jedné životní filosofie.

Pouštní elfové mluví s Mwan'duurangou pomocí w'an a ona jim odpovídá hudbou pouště. Ovšem důležitá rozhodnutí o osudu Mar'Nub je třeba provést přímo v Dewa'Nub, kdy elfí mudrce zcela obklopí esence Matky pouště. Tím se na chvíli stávají stejně mocní jako ona, cítí a vidí jejími smysly. Díky tomu jsou rozhodnutí pouštních elfů nejen v souladu s Prorocstvím, ale respektují život jako takový a vždy mu dávají šanci přetrvat.

V Srdci pouště, v sloupu zářícího světla, existují trvale otevřené brány do Stínového a Vnějšího světa, hlídané Mwan'duurangou. Elfí mudrci je čas od času využívají k poutím po astrálních oblastech, protože nepředstavují žádné riziko, jak je tomu u jiných způsobů vstupu do těchto končin (praktikovaných například mágy a nekromanty). Branou stačí jen projít, a člověk se okamžitě ocitne ve Stínovém světě.

Kwerga Ten'sag (Stínový svět)

Skutečná podoba Kwerga Ten'sagu je příliš složitá a natolik nepochopitelná normálnímu myšlení, že si musí každý, kdo do Stínového světa vstupuje, vytvořit jeho vlastní obraz, náhražku skutečnosti. Tu si přetáhne přes oči jako kapuci chránící před pouštní bouří, aby nezabloudil do říše šílenství. Vize mba-magawa-ngo vypadá následovně. Celá světlá strana, domov dobrých myšlenkových bytostí, je rozlehlou, dunami zvlněnou a skalisky sem tam narušenou pouští. Temná strana Kwerga Ten'sagu má podobu oceánu, hlubokého, bouřlivého a útočného. Hranici mezi temnou a světlou stranou tvoří hustý pás džungle, neprostupné a nebezpečné pro bytosti z obou stran. Poušť Stínového světa je místo plné slunce, životodárného a příjemného, proto v ní nejsou žádné oázy ani studny. Mba-magawa-ngo dokáže rozlišit i jemné nuance ve tvaru a poloze dun, nepotřebují žádné zvláštní orientační body.

Pokud vstupuje branami v Dewa'Nub někdo jiný než pouštní elf (třeba přítel elfů, Nunmejec Iš), nemusí jeho představa Stínového světa odpovídat té, jakou mají mba-magawa-ngo. Přítomnost Mwan'duurangy na něj a jeho mysl působí natolik silně, že jej může částečně nebo častěji zcela ovlivnit a předat mu tak jejich vizi. Jen vskutku výjimečné osobnosti s vlastní silnou představou o Stínovém světě dokážou vidět Kwerga Ten'sag v Dewa'Nub jinak než jako svářící se poušť a oceán.

Wane Ten'sag (Vnější svět)

Ze Srdce pouště se lze dostat do dvou částí Vnějšího světa, Ga'ienwanu (Království matky života) a Kaj'umkutu (Chrám nekonečného vědění). Do těchto míst nejčastěji odcházejí duše zemřelých pouštních elfů a také duše ostatních tvorů, smýšlejících a jednajících podobně. Mba-magawa-ngo sem chodí jen zřídka a nikdy ne proto, aby se vy-

ptávali zemřelých na jejich zkušenosti a vědomosti. Oni chtějí spatřit tu nádheru, potěšit svou duši pohledem na spřízněné duše ze vzdálených krajů a ucítit sílu myšlenky, ideálu, jemuž se rozhodli obětovat svůj život. Většinou ve Wane Ten'sagu jen mlčí a dívají se.

Derteon

Jaké představy vyvolává toto slovo v mysli každého znalého dobrodruha, který někdy vstoupil na jižní kontinent? Derteon býval jen jedním z devíti sídelních měst za dob prastarých Arvedanů, ale přesto je jiný než Thurg, Marrellion či Athor. Derteon totiž nebyl vyplněn skřety ani prozkoumán do posledního koutu nenasytnými lendorskými dobyvateli a až donedávna byl před vnějším světem uzavřen úplně.

Derteon je rozhodně nejrozsáhlejší kompaktní podzemní prostor, obývaný dlouhodobě lidmi, respektive Arvedany. Trpasličí sídla fungují především jako doly, Tisíc jeskyní je spíše jednou z částí Podzemní říše než městem a v Athoru, kterému Derteon sloužil jak vzor, stihli Arvedané vybudovat jediné patro.

Krom mnoha menších tajemství skrývá Derteon jedno veliké – Derteonskou setbu. Oč se přesně jedná bylo již při výstavbě Derteonu známo jen pár zasvěceným a žádný z derteonských přeživších na Lendoru mezi ně nepatřil. Vše, co se tedy o Setbě ví, jsou pouhé dohady. Mluví se o nejmocnějším artefaktu na Asterionu, ale i o tom, že se jedná spíše o určitý princip či filosofii než něco hmotného. Mezi znalci prastarých legend se traduje, že Setbu přinesli Arvedané ze své domovské planety, ale další z pověstí říká, že ji získali od vznešených elfů z Modrého měsíce. I Khar, Ugrien či Riam znají pouze víc náznaků než obyčejní smrtelníci, rozhodně ale ne celou pravdu.

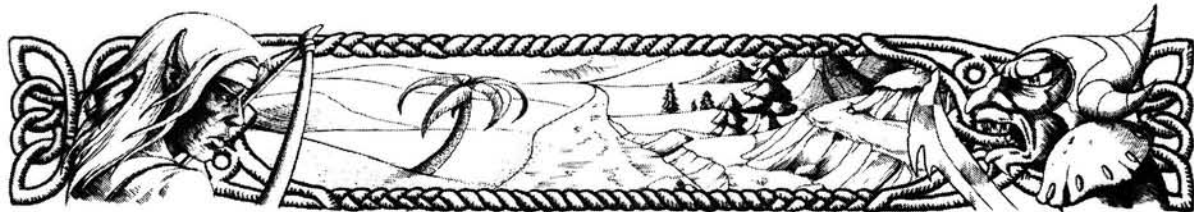
Historie

Derteon byl založen zhruba před čtyřmi tisíci osmi sty lety, v době, kdy sláva arvedanského Císařství ještě nepohasla. Stal se hlavním městem Durenského knížectví, které se rozkládalo přibližně v místech dnešní Západní dálavy a zasahovalo až k Nedostupným horám. Byl vystavěn obří akvadukt z Tisíce jeskyní, aby nikdo z obyvatel netrpěl

Hluboko ve městě dávných lidí, jejichž sláva pohasla ještě když Mwan'duuranga byla mladá, leží kámen osudu, nástroj moci. Jen jeden jej může najít, rozpoznat a vyzvednout, jen jednomu bude sloužit. Ten pak se nebude muset bát žádného protiventství, neboť jeho moc zastíní sílu největších služebníků Y'kujaty. Jakmile spatří ten kámen osudu rozblesk jasného dne, zatřese se trůn nejmocnějšího z temných. Avšak zda padne, závisí na jeho nositeli.

Úryvek z Malého prorocství Dwan'utův odkaz





žizní, byť Rychlé duny, nehostinné a neosídlené, začínaly jen pár kilometrů za hradbami.

Ještě před Rokem Nářků se začalo budovat podzemí pod městem. Nejprve se mělo jednat pouze o útočiště pro obyvatelstvo před skřetími útoky a nálety draků. S rostoucím nebezpečím však začalo budování rozsáhlejších struktur, celý Derteon se měl přesunout pod zemský povrch. Arvedanští architekti se pokoušeli vybudovat kopii běžného města, přenesenou pouze zpod skutečného pod kamenná slunce. Postupem času se začaly prosazovat odvážnější myšlenky, využívající všech tří rozměrů. Vznikaly nekonvenční budovy s podlažími v nestejných výškách, schodiště vedoucí po křivkách, o kterých na povrchu nikdo nikdy neuvažoval, klenby, které by se bez podpory okolní horniny zhroutily samy do sebe. Inspiraci přinesli také trpaslíci, hledající úkryt po porážce na Derhelmově vrchu. Ač prostor vytesaný do skály již dávno stačil všem potřebám derteonských obyvatel, kutalo se stále hloub a jak se dalo očekávat, zanedlouho se narazilo na průchody do Podzemní říše.

Když Kharova vojska před třemi tisíci lety obsadila Tisíc jeskyní a s nimi i zásobárnu vody pro Derteon, stala se situace města neudržitelnou. Situace tehdy nevypadala nijak zoufale, zdálo se, že se jedná jen o dočasnou krizi, která bude v průběhu několika desítek let překonána, což pro dlouhověké Arvedany nehrálo velkou roli. Proto bylo rozhodnuto tak, že obyvatelé Derteonu odejdou dále na sever a samotné podzemní město bude zapečetěno mohutnou

magickou bariérou. Jako dřív v Derteonu pracovali největší stavitelé své doby, jeho zabezpečení si vzali na starosti nej-mocnější mágové. Bylo vztyčeno mnoho několikavrstev-ných silových polí, která měla odolat všem známým postupům použitelným na jejich prolomení. Sejmout je měli být schopni jen ti, kdo je vytvořili.

Avšak vítězný návrat se nikdy nekonal. Čarodějové, kteří znali klíč ke vstupu, padli v bitvách u Tarosu a Marelionu, stojíce v prvních řadách arvedanských obránců. Přišel Rok útěku a Rok záchrany a pro Kharovy nepřátele se přístup k Derteonu uzavřel. Ani jeho pomahači se ovšem dovnitř nedostali. Nenašel se mezi nimi žádný, jehož schopnosti, znalosti a vůle by otevřely to, co mělo zůstat zamčeno navěky.

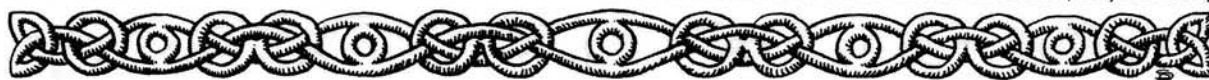
Dlouho se předpokládalo, že jen Démon samotný by zvládl prolomit derteonské bariéry. Avšak ukázalo se, že nezlomná vůle posílená špetkou zoufalství a pocitem nevyhnutelnosti dokáže i zdánlivě neskutečné věci. Od prvního okamžiku, kdy se Zyl Červený dověděl, že se Khar opět dostal ze Stínového světa na Asterion, bylo mu jasné, že jeho dny jsou sečteny. Jediné, o čem se mohl pokoušet, bylo oddálit okamžik, kdy na něj Kharův hněv dopadne jako rána kladivem, za každou cenu a jakýmkoliv prostředky. Vydal se tedy do Derteonu a s přestávkami tam strávil šest let pokusy o otevření vstupu. Podařilo se. Zyl obětoval tolik své energie a moci, že ještě dnes, po padesáti letech, nemůže nijak výrazně podpořit své skřety při prohledávání podzemí, které se bez map jeví jako změřt chodeb a síní náhodně propojených nespolehlivými teleporty.

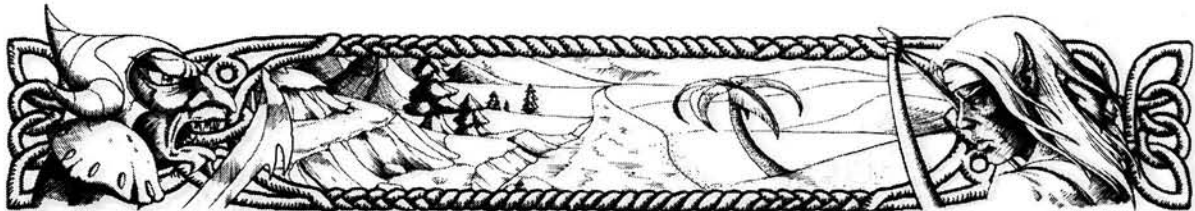
Dozvuky prolomení hlavní bariéry ale zachytili i moudří mužové na Lendoru a v civilizované části Tary. Zpráva o otevření Derteonu pronikla zanedlouho mezi dobrodruhy všeho druhu – od hamižných hrabivců až po čestné bojovníky za Řád světa. Mnoho z nich neváhalo a vypravilo se na místo, které bylo zakresleno na Žlutém pergamentu. Události v Rilundu v roce 812 zavedly tímto směrem i pozornost Řádu eldebranských rytířů a valkýr. A pouští elfové, vedeni slovy Prorocství, již jen dohlížejí na to, aby se dodržovala pravidla hry a rovnou šanci dostal každý, kdo se vydá za Derteonskou setbou.

Podzemní část

Ačkoliv je Derteon velice různorodý a v mnoha jeho částech se dá snadno zabloudit, několik věcí se o něm dá říci jako o celku. Zásadní rozdíly jsou potom mezi účelem, vzhledem a filozofií jednotlivých pater.

Vzduch je v celém Derteonu poměrně čerstvý a větší-nou v něm nejsou žádné zapáchající ani nepáchnoucí příměsi. Varování, kterých se dostane od čichových buněk, nebývá ale v podzemí radno pomíjet. Může to značit přítomnost nestvůr či jedovatých plynů. Celý komplex používá centrální systém provzdušňování, přičemž není jasné, zdali se vzduch čerpá z povrchu nebo jestli se vyrábí pomocí magie v hlubinách města. Vzduch proudí na různých místech z malých otvorů (od 1 do 3 centimetrů průměru) ve zdech, stropěch a podlahách. Průduchy jsou navzájem propojeny a čas od času je neznámý mechanismus pročišťuje. Zkušení derteonští harcovníci se už neděsí, když ze skály





uslyší tiché hučení, které po dobu asi pěti minut střídavě slábne a zase sílí.

V chodbách i větších místnostech a sálech jen vzácně můžeme vidět holou skálu, do které byl Derteon vytesán. Stěny a podlahy jsou nejčastěji pokladeny kamennými dlaždicemi různých velikostí, přičemž v reprezentačních prostorách jsou často zdobeny vyřezávanými ornamenty či nápisy. Původně snad byly všechny stěny i různobarevně omítnuty, dnes se však tato dekorace zachovala jen na pár místech.

Když Zyl prolomil hlavní bariéru, která bránila vstupu do Derteonu, nezničil ale zdaleka všechna ochranná sílová pole, která se v podzemí nacházela a nachází. Žádné z nich už není tak silné a tak zabezpečené jako základní bariéra, je jich ovšem stále nebyvalé množství a jejich zrušení je záležitostí pro zkušené a mocné čaroděje. Pokud kouzlo není provedeno dokonale, hrozí nebezpečí, že se po pár okamžicích již jednou odstraněná bariéra znovu vztýčí. Protože vztýčování těchto „hrází“, jak jim dnes říkají průzkumníci, bylo záležitostí více lidí než pár zasvěcených, dají se čas od času zmínky o možnostech průchodu některými z nich najít v arvedanských spisech, ať už uloženými na Lendoru nebo objevenými ve ztracených městech na Taře.

Magická podstata města vede k tomu, že se zde čarodějové nemohou tak dobře soustředit na seslání kouzel jako za normálních podmínek. Mágové zde již vyplývali nemálo magické energie, aby pak v polovině zaklínadla zjistili, že jim jeho slova vypadla z paměti nebo že zvolili špatný rytmus pro sekvenci příslušných gest. A dlužno říci, že se zde nacházejí i místa, kde je možnost koncentrace zhoršena ještě mnohem více a úspěšně zde kouzlí jen ti nejzkušenější čarodějové s vynaložením maximálního úsilí. Riam a okruh jeho nejbližších zastává názor, že takto ztracená magická energie směřuje do jakéhosi rezervoáru, odkud je rozváděna zpět do různých částí Derteonu a udržuje v chodu nejrůznější pasti a arvedanské magické vymoženosti.

Teleporty

V dnešní době se lidé či skřeti Derteonem přesunují nejčastěji chůzí či během po chodbách, v arvedanských dobách ale využívali místní obyvatelé mnohem častěji síť teleportů, kterými se stal Derteon proslulý. Na teleporty je možné narazit téměř na každém kroku. Poznaj se snadno. Nacházejí se buďto na zdech nebo jsou vsazeny přímo do chodeb či bran. Vždy jsou obroubeny asi centimetr širokým rámem ze stejného materiálu, z jakého je příslušná stěna, do kterého je vsazen tenký železný drát, jak bylo experimentálně zjištěno. Rámy na zdech vypadají nejčastěji jako obdélníky s oblémi rohy, dva metry vysoké a metr široké, význačné teleporty (např. v Síni teleportů) ale mají rámy ztvárněné umělecky. Je-li teleport funkční, bývá v naprosté většině případů rám vyplněn stříbritou plochou, která se buďto pohybuje a přelévá jako rtuť nebo se mihotá a objevují se v ní náhodně zlaté záblesky. Pokažené teleporty se dají někdy poznat podle jisker a záblesků přebíhajících po této ploše. Jsou ovšem známy i případy, kdy průzkumníci prošli zdánlivě vypnutým teleportem a objevili se v úplně jiné části podzemí.

Doprava mezi vzdálenými částmi Derteonu ale byla jen jedním z účelů budování teleportů, byť nejběžnějším. Jedině pomocí teleportů bylo možné se dostat do některých prostor, kam byly všechny jiné přístupové cesty uzavřeny. Další teleporty sloužily k výpadům do zad případných nepřátel, kteří by pronikli dovnitř, či naopak fungovaly jako léčky, které měly vetřelce zavést na místa, kde by jejich likvidace byla dílem okamžiku. Jiné teleporty pak sloužily například k rituálním účelům, k zásobování a u mnoha nebyl jejich význam dosud ozejmen.

Znalost systému teleportů a jednotlivých destinací vůbec je v dnešní době jen velice omezená. Dlouhodobě volně průchozích je jen asi patnáct procent všech teleportů, které se v Derteonu nacházejí, a to převážně těch méně důležitých. Zbývající jsou buďto poškozeny, uzamčeny nebo fungují pouze za zcela specifických podmínek, které se nedaří vždy přesně zopakovat. U některých teleportů se předpokládá, že fungují spíše jako pasti ke zmatení bloudících, které je mají připravit o možnost návratu zpět na povrch. Zde uvádíme několik příkladů zabezpečení či netypického chování teleportů:

Teleporty s různými typy zámků, ať už se jedná o zámky na magické klíče (to se týká například všech průchodů v Síni teleportů) nebo o magická zařízení, která reagují na heslo, hlas či jiné charakteristické znaky osob, kterým měl být povolen vstup. Po aktivaci tyto teleporty obvykle fungují ještě několik minut.

Porouchané teleporty. Zlomení hlavní bariéry patrně narušilo také strukturu přenosových cest a některé teleporty nefungují tak, jak mají. Nejčastěji procházejícího nikam nepřenesou, místo toho ho popálí nebo mu naopak způsobí omrzliny. Někdy ale průběžně mění místo příchodu a nikdy si nikdo nemůže být jist, kam ho zanesou.

Teleporty na magickou energii. Používaly se hlavně ke vstupu do laboratoří či akademických prostor. Při každém průchodu odebraly příslušné osobě určitou část nashromážděné energie a pokud jí dotyčný neměl dostatek, nemohl teleportem projít.

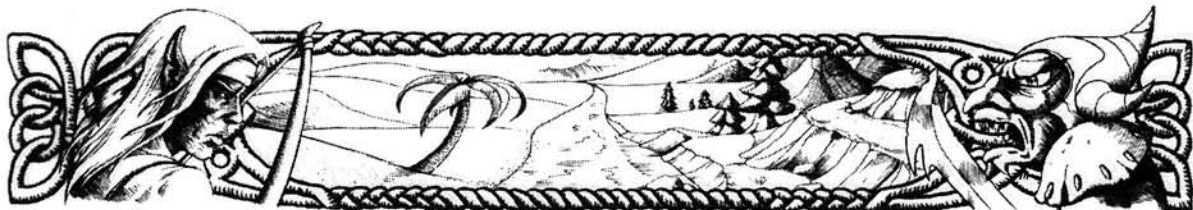
Obranné teleporty. Aby se zabránilo nekontrolovaným vpádům početných skupin ozbrojenců do hloubi Derteonu, jsou mnohé teleporty zabezpečeny tak, že jimi může projít jediná osoba za určitou časovou dobu, pohybující se obvykle v rozmezí od půl do jedné minuty. Další variantou je to, že teleport pracuje pouze tehdy, když v okruhu několika metrů nestojí více než stanovený počet osob.

Tzv. zlodějské teleporty. Určené jako past pro nevídané návštěvníky. Při průchodu odeberou dotyčnému náhodně jeden či více předmětů, které má u sebe, a umístí je buďto na náhodné místo nedaleko cílového místa nebo naopak do některé ze skrytých a chráněných kobek.

Nutno ještě dodat, že teleporty mohou být jednostranné i oboustranné, resp. výstup z jednoho teleportu může sloužit zároveň jako průchod do jiného místa, než z kterého se vycházelo původně.

☞ *Tento fenomén snad ani není možné nazývat teleportem v běžném slova smyslu, funguje ale na obdobném principu. Někteří lidé říkají, že se jedná o poškozenou součást*





větracího systému, neexistuje ale způsob, jak tuto teorii ověřit. Jde o to, že každý měsíc, vždy tři hodiny v noci 6 dnů před úplňkem, se ulicemi bývalého Derteonu náhodně pohybuje tzv. putující teleport, který bez výjimky přenesení na náhodnou lokaci v podzemí jakýkoliv těžší předmět či živý organismus a vše, co je s ním spojeno. Jedná se zhruba o kruh v průměru přes dva metry, jehož středně rychlý pohyb se nedá jakkoliv sledovat až do okamžiku, kdy před vámi například nezmizí stůl i s večeří. Potom bývá na útěk už pozdě.

Ti, kdo zde přebývají delší dobu, už vědí, jak alespoň částečně zmírnit rizika trvalého zmizení, a rádi poradí i všem nově příchozím. Vyplatí se obléci si veškerou výzbroj a výstroj, kterou má dotyčný k dispozici, a má-li nějaké obětavé přátele, přemluvit je, aby ho v případě přenosu do hlubin Derteonu následovali. Existuje totiž možnost, že je putující teleport přenesení do známých, byť nebezpečných končin města, odkud by se sami bez pomoci nedostali. Navíc se již třikrát stalo, že se družina vrátila ze svého nedobrovolného dobrodružství obtěžkána poklady a cennými zkušenostmi, protože se jí podařilo nalézt cestu zpět. Mnohem častěji se ale při průlomu do nových prostor objeví kostry či těla a předměty, podle kterých se dají snadno identifikovat dřívější spolubojovníci či naopak nepřátelé.

Další teorie tvrdí, že putující teleport se v jiné dny pohybuje po různých oblastech Asterionu včetně Podzemní říše a že nemálo z nestvůr, které se v podzemí objevují, se sem dostalo právě pomocí něj. Opět to nebylo dosud nijak ověřeno.

Jednotlivá patra

První patro bylo budováno především jako úkryt pro obyvatele Derteonu v době válečných operací, který by se dal v případě potřeby snadno bránit před útočníky. Najdeme zde proto zdaleka nejvíce různých pastí, léček, oblastí, které mohly poskytnout nějakou výhodu obráncům, jsou zde ale také velké obytné sály, pokladnice, knihovny či laboratoře, které měly být uchráněny skřetím běsnění na povrchu. Jedná se také o nejprozkoumanější oblast Derteonu, byť stále zbývá probádat větší polovinu prostor, o kterých se ví, že existují, nemluvě o místnostech, po kterých zatím nikdo ani nezačal pátrat. Je zde skutečně velké množství teleportů, při normální chůzi chodbami se dá narazit každou minutu v průměru na jeden až dva. Jen zhruba desetina z nich ale funguje nebo se o nich ví, jakým způsobem je zprovoznit. Podlaha leží většinou zhruba 10 metrů pod povrchem a chodby i místnosti bývají 2 až 3 metry vysoké.

Mezi oblíbené pasti v této části patří například propadla se dnem jezícím se nabroušenými bodci, ostří sekající velkou silou do neopatrných dobrodruhů nebo magické výboje. U posledního typu je zajímavé, že nefungují za všech okolností. Předpokládá se, že trvá nějakou dobu než se tyto pasti opět dostatečně nabijí, nedá se na to ale spoletvat ve všech případech.

Obraně podzemí před težkooděnci, zvyklými bojovat ve zbroji, sloužily dva typy místností, které se v prvním patře několikrát vyskytují. V jedné z nich brání všem pohy-

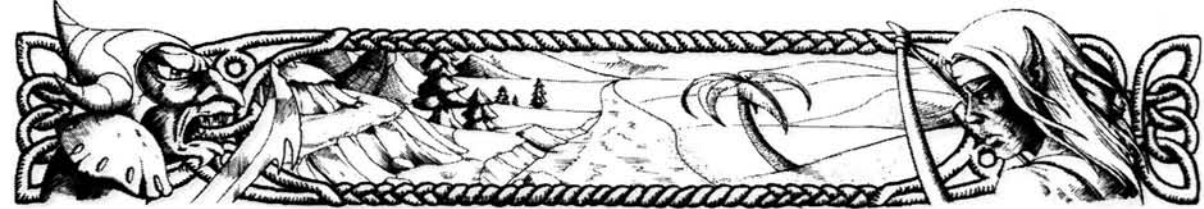


bům odporová síla, která roste s rychlostí původní akce. Ve druhé potom každých pár sekund dochází k magicko-elektrickým výbojům, které s oblibou zasahují především postavy s dlouhými kovovými předměty v ruce, např. s meči.

Druhé patro vypadá jako město, přenesené do podzemí. Jeho půdorys prakticky odpovídá jakémukoliv tehdejšímu arvedanskému sídlu přiměřené velikosti. Najdeme zde ulice a náměstí, ze kterých vedou dveře a brány do soukromých či veřejných budov. Obytné domy bývají většinou dvoupatrové a ve výšce jejich „střechy“ bývá pak i strop v ulicích. Na náměstích a obdobných prostorách můžou stěny stoupat až do výše 50 metrů. Tak hluboko se nachází toto podlaží pod prvním patrem.

Třetí podlaží, které v podstatě tvoří jednotlý celek se čtvrtým a pátým a nedá se od nich zcela přesně oddělit, už vypadá zcela odlišně. Dlouhých přímých a vodorovných chodeb se zde nachází pomálu, nahrazují je schodiště, výtahové šachty, spirálovitě klesající tunely, galerie, vícepatrové arkády a podobné architektonické prvky, se kterými se lze jinde setkat jen výjimečně. Obvyčejný člověk se tu orientuje jen obtížně, naopak trpaslíci se tu cítí jako ryba ve vodě. Je zde také mnohem méně bariér než v předchozích dvou patrech, doposud však nebyla nalezena stabilní a bezpečná přístupová cesta sem.





Jen pár dobrodruhů či skřetů se v tomto tisíciletí dostalo ještě hlouběji. Derteonští stavitelé chtěli i nadále rozvíjet své dílo, nedostávalo se jim ale času a vlastně ani obyvatel, kteří by další prostor vytesaný ve skále obývali. Nachází se tu proto jen málo míst určených k bydlení, naopak často zůstala jen holá, neopracovaná skála či zbytky po hornické činnosti. Narazilo se zde na několik kovových žil a poslední patro tak bylo využíváno především průmyslově, pokud vůbec. Při ražení nových štol došlo dokonce k propojení na jeskyně Podzemní říše, které byly vzhledem ke spěchu zabezpečeny relativně ledabyle a zástupci některých ras, které neznají světlo pravého slunce, si našlo v průběhu staletí cestu dovnitř.

Další dosud objevené významné místnosti

Síň teleportů

Hned v prvním patře se nachází jakási křižovatka, přes kterou patrně probíhala nemalá část přesunů ve starém Derteonu. Na základech věže citadely (viz dále), obkroužené chodbou, je umístěno čtrnáct teleportů do různých pater. Všechny mají jednu zvláštnost: zobrazují interiér místnosti či oblast, do které vedou. Jedná se o statický obraz, jenž neukazuje děje, které na daném místě právě probíhají, jakákoliv dlouhodobá změna se ale na příslušném výjevu za nějaký čas objeví.

Všechny teleporty jsou uzamčeny pomocí magických klíčů specifického tvaru. Tyto klíče patří mezi nejvzácnější nálezy, protože otvírají cesty k novým objevům a ziskům. Otevřeno bylo doposud osm z těchto teleportů, přičemž každá frakce má přístup do několika z nich.

 Všechny klíče k teleportům v Derteonu mají stejný tvar. Jedná se o kroužky, v podstatě prstýny, z nichž vede dřív, složitě rozvětvený všemi směry. Otvírání zámků probíhá tak, že se kroužek nasadí na prostředník a klíč se zasune do vyznačeného místa na stěně, což bývá nejčastěji jen obroubená vyhlazená ploška na zdi, bez jakéhokoli zřetelného otvoru.

Cisterna

Na okraji podzemního města, zhruba mezi druhým a třetím patrem, leží ve skále vytesaná obrovská cisterna, určená k zásobování Derteonu užitkovou vodou. Je sem svedeno několik vodních zdrojů z povrchu i podzemí. Míří sem ovšem také několik teleportů. Protože ústí na stropě několik metrů nad hladinou, dá se předpokládat, že se mělo jednat o past proti vetřelcům, kteří by zkoušeli náhodně vstupovat do každého nalezeného teleportu. Navíc byl nalezen i jeden údržbářský teleport na heslo, vedoucí na římsu táhnoucí se kolem vody. Znalost tohoto hesla, objeveného původně Vukem Čerevem, postupně pronikla i mezi rytíře a skřety, takže už není cisterna pastí, ze které není úniku. Při pádu do temných vod se ale přesto nemohou dobrodruzi cítit v úplném bezpečí a je v jejich nejvládnějším zájmu doplavat co nejrychleji na břeh, protože pár desítek metrů

hluboká nádrž skrývá velice živý ekosystém včetně několika dravých ryb (a existuje podezření, že i párku zobocho-botů).

V současné době se všechny frakce pokoušejí o průchod složitým filtračním systémem do celoderteonského rozvodu vody, kterým by se mohly dostat do doposud nepřístupných částí města. Cisterna je ale postavena na magických základech a zjevně měla zabránit úniku větších objektů či bytostí do vodovodu, takže už pár průzkumníků zaplatilo své pokusy životem. Případnou snahu znepřístupňuje pochopitelně fakt, že se vše odehrává hluboko pod vodou.

Sluneční chrám

Většina zachovaných záznamů, týkajících se Derteonu za dob Durenského knížectví, se zmiňuje o obřadech uctívání Pána Slunce, Auriona. Ty měly probíhat v obrovské prostora, napůl chrámu a napůl náměstí, kde se mohlo naráz shromáždit několik tisíc lidí a další přihlíželi z okolních širokých ulic. Na toto místo se tak upřelo úsilí mnoha jedinců i skupin zkoumajících hlubiny Derteonu a před pár lety sem po několika tisících letech opět vstoupili lidé.

Sluneční chrám se nachází ve třetím patře, svou výškou ale dosahuje až do podlaží druhého. Na stropě visí kamenné slunce, které si až dodnes udrželo své světlo a žár. Za dávných dob patrně část náměstí pokrývaly trávničky a rostly zde stromy, protože příhodné podmínky a dostatek času umožnily neomezený růst této vegetace. Rostliny protrhaly dlažbu, našly cestu k vodě ve fontánách a patrně i hlouběji pod podlahou a pokrývají dnes celou plochu. Okolní ulice jsou stále odděleny magickými bariérami a nejen pro druidy je uchvacující vidět šplhat popínavé šlahouny do výše po neviditelných zdech.

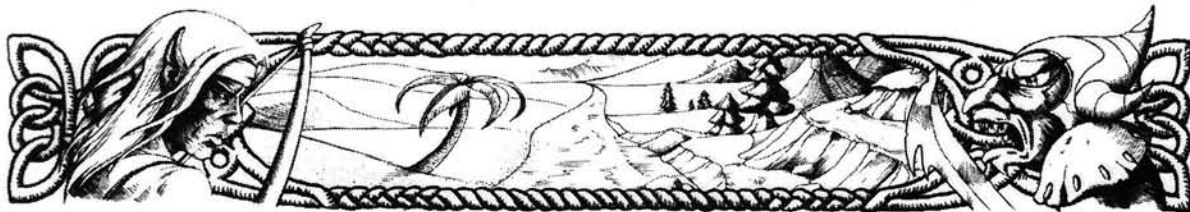
Samotné rituály začínaly a probíhaly na galerii, která je čtyřicet pět metrů nad úrovní dlažby. Na ni pomocí teleportů, přes které se sem dostali i dnešní průzkumníci, vstupovali Aurionovi kněží a odříkávali zde formule velebící jejich boha. Poté sestupovali po grandiózním visutém schodišti, mistrném díle spojené architektury a magie, které zde stále můžeme spatřit, dolů na náměstí a žehnali zde jednou ročně shromážděným davům. Kněží Slunce, kteří sem přijdou, propadají často náboženskému vytržení a jejich společníkům činí mnohdy problémy dostat je odsud pryč.

Obyvatelé podzemí

V podzemí Derteonu můžeme v zásadě narazit na zástupce pěti skupin bytostí či obyvatel: dobrodruhy, nově příchozí, kteří si našli úkryt někde v bludišti chodeb a teleportů, myšlenkové bytosti, živé tvory a podzemní národy.

Jenom část dobrodruhů jsou klasičtí, na nikom nezávislí dobrodruhové, kteří spoléhají čistě na své schopnosti, resp. takoví, jež sem vyslala nějaká organizace nemající bezprostřední zájem v Derteonu. Do této skupiny řadíme všechny průzkumníky podzemních prostor a hledače Derteonské setby či jiných pokladů, které se v pozůstatcích arvedanského velkoměsta dají relativně snadno objevit. Na





myslí máme především skřety a vojáky, vysílané Zylem z Tisíce jeskyní, a rytíře z Eldebranského řádu. Obě tato seskupení mají základny na povrchu v troskách městských budov, jak o tom pohovoříme dále.

V průběhu let po prolomení poslední bariéry si v podzemí našli (a stále nacházejí) úkryt i ti, které tam nikdo nečekává a ani nechce. Khar sem vyslal několik skřetích veteránů zkušených v oblasti magie či zlodějského řemesla, kterým se podařilo odemknout několik kouzelných zámků na teleportech a projít tak do místností, o nichž nemají ostatní frakce ani potuchy. S poněkud horšími předpoklady, ale zato se šíleným odhodláním, které v Derteonu znamená hodně, odhalilo krásy nerušené temnoty několik na Umrličím království nezávislých nekromantů. Místní podmínky jim zaručují relativní bezpečí a dostatek materiálu pro experimenty, ať už se týkají ožívování mrtvých těl či spojení se Stínovým světem a jeho bytostmi. Navzájem o sobě většinou nevědí a pokud ano, rozhodně se nejedná o spolupráci, kterou známe z normálnějších společenstev.

Mechanismus příchodu myšlenkových bytostí do Derteonu zůstává záhadou. Vynořují se zcela nečekaně z porouchaných a výjimečně i z plně funkčních teleportů a pro průzkumníky představují jedno z největších nebezpečí, se kterým se mohou v derteonských ulicích a chodbách setkat. Jedna z nejpravděpodobnějších teorií, pokoušejících se objasnit, jak dochází k příchodu nestvůr ze Stínového světa na Asterion bez přítomnosti silných emocí či dostatečného množství lidí, odkazuje k Zylovu porušení hlavní ochrany Derteonu. Ať už se jednalo o náhodu nebo o úmysl prastarých mágů, došlo v okamžiku prolomení patrně k jistému kontaktu mezi derteonským magickým systémem a myslí drakočlověka, konkrétně jeho emocemi. Věrohodnost tohoto předpokladu dodává fakt, že v převážné většině případů se takto objevují bytosti z temné strany Stínového světa, což se podle rozboru Zylovy osobnosti dá očekávat.

Normálních živých tvorů v Derteonu mnoho není a nacházejí se převážně jen na několika málo místech, kde mohou dlouhodobě přežít a popřípadě se i množit, mají-li k tomu příležitost. Taková místa se nacházejí především v hlubších patrech, tam, kde se vytvářely podmínky pro pěstování rostlin a chov zvířat. Je tam zabezpečen přívod vzduchu i vody, dané místnosti jsou dostatečně prostorné a ozářené kamennými slunci, rostou zde stromy, tráva i jiná flóra. I při průchodu zcela nehostinnými oblastmi se ale občas dá narazit na medvěda pološíleného hladu či na hejno zmatených sýkorek. Nikdo to ještě neověřil, ale dostávají se do podzemí patrně pomocí nejrůznějších variant putujícího teleportu (viz výše).

Jak již bylo naznačeno, bariéry chránící vstup zespodu nebyly zdaleka tak pevné a neprostupné jako bariéra na povrchu. Nikdy se přes ně nedostalo víc než pár jedinců a rozhodně neexistoval a neexistuje čilý ruch mezi Derteonem a Podzemní říší. V každém případě se v nejhlubším podlaží nachází alespoň jeden kmen orků, který už po desítky generací nemá kontakt s okolním světem. Také výše se čas od času vyskytují pozůstatky nebo dokonce živé exempláře nejrůznějších inteligentních ras, mnohdy i ve větších sku-



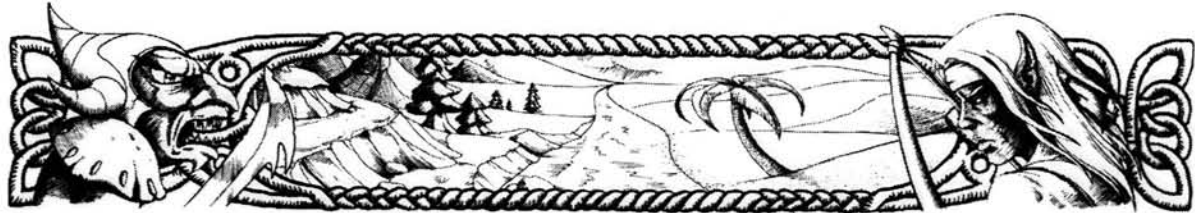
pinách. K nově přichozím přistupují různě, podle své povahy a tradic, rozhodně však stojí za to mít se na pozoru.

V této pasáži by také neměla scházet zmínka o temných elfech, kteří hrají významnou roli v rozhodování, kdo se do Derteonu dostane a kdo ne. Je potřeba zdůraznit, že zde také jejich možnosti a působnost končí, v samotném podzemí už nemají o nic větší vliv než kdokoli jiný. Snad znají lépe určité části bludiště a chápou více souvislostí než ostatní skupiny, což je dáno tím, že mají více času a příležitostí ke vstupu. Za každou cenu se ovšem snaží vyhnout setkání s lidmi, aby se vyhnuli zvědavým otázkám, na které jim jejich filozofie a vztah k Prorocství zakazují odpovědět.

Nadzemní část

Je-li podzemí Derteonu velice zachovalé, nedá se totéž v žádném případě říci o budovách na povrchu. Nutno ovšem říci, že se zde opět prokázalo stavitelské umění Arvedanů. Vzhledem k chátřání, které započalo s běsněním skřetů při neúspěšném hledání pokladů a artefaktů, které pokračovalo přes tři tisíce let v nehostinných podmínkách na úpatí hor a které dovršila svým příchodem neúprosná poušť, je úžasné, že u všech staveb nezakrytých pískem jsou patrné obvodové zdi, někde dokonce vydržely a ční do výše dvou či tří metrů.





Jak již bylo řečeno, větší část trosk Derteonu je zasypana pouštním pískem a jen čas od času se objeví pod pohybujícími se dunami. Na povrchu zbyly jen budovy vystavěné na ústředním pahorku, přesahujícími okolní terén zhruba o třicet metrů. Je to prakticky poslední výběžek Tisíce jeskyní tímto směrem. Stavby, které zde stály a stojí, patřily ale mezi nejvýznačnější. Jsou zde mimo jiné ruiny rozsáhlé citadely, tří chrámů a vodárny, do které přiváděl vodu z hor mohutný akvadukt.

Hradby pevnosti jsou už na mnoha místech probořené a celý komplex by tak jen stěží mohl sloužit původnímu účelu. Stále se tu ale nejdou místa, která lze relativně snadno opevnit a bránit, čehož využili Eldebranskí rytíři, když obsadili stáje na zadním nádvoří. Zásadním bodem derteonské obrany ale měla být patrně věž citadely, do které existuje jediný známý oficiální vstup, a to v Síni teleportů. Základy věže se táhnou hluboko pod zem, zasahují přinejmenším do prvního patra podzemního města a není vyloučeno, že i hlouběji. Věž tak obsahuje nespočet pater plných vojenských plánů, artefaktů a magických zařízení určených k likvidaci útočníků ve velkém.

Není divu, že věž láká průzkumníky jako med včely. Nikdo ale zatím nenašel klíč k teleportu vedoucímu dovnitř a magická ochrana zabráňuje průniku do nitra věže pomocí mimoprostorového přesunu. Pouhou náhodou se ale podařilo zjistit Lordu Purvelimu, jednomu z nemnoha mágů v řadách Eldebranských rytířů, že pokud se někdo teleportuje z místa vzdáleného zhruba sedm metrů severně od severozápadního rohu věže čtyři metry vysoko, do určité polohy zdánlivě mimo věž, dopraví ho pokroucené magické pole do prvního nadzemního podlaží věže. Nepovede se to vždy a pokud se někdo dostane dovnitř, bude mít nejspíš jen málo času na hledání pokladů. V celé věži totiž nezůstal snad jediný neporušený teleport a téměř neustále sem proudí hordy myšlenkových bytostí, které tráví většinu času bojem mezi sebou, vždy se však rády spojí proti případnému zvědavci, který je vyruší. Lidé, kteří vědí, co říkají, tvrdí s jistotou nadsázkou, že až na přízračného draka lze ve věži potkat snad jakéhokoliv tvora z temné strany Stínového světa, na něhož si vzpomenete.

V chrámovém komplexu na pahorku stojí katedrály zasvěcené Mauril, Siaronovi a Rianně, předpokládá se ovšem, že pod pískem jsou skryty i svatyně dalších arvedanských bohů. Nejzachovalejší je chrám Paní Země, který byl podle tradice vystavěn velice bytelně. Jako útočiště si ho proto vybralo nijak přesně definované společenství dobrodruhů, o čemž bude pojednáno dále.

Poslední rozsáhlou stavbou je vodárna s obřím vodojemem a pozůstatky dnes již nefungujících čerpadel a čistících zařízení, založených (jak jinak) na magickém principu. Jako základnu si vodárnu zvolili Zylovi skřeti. Jedním z důvodů byla existence teleportu na jihovýchodní stěně budovy, který vede k ústí akvaduktu v Tisici jeskyních. Původně měl sloužit k údržbářským účelům, pro skřety to ovšem je bezpečný a jednoduchý prostředek na rychlou dopravu mezi svým sídlem a Derteonem. Bohužel temní elfové a poušť nepřeji takovýmto nekontrolovatelným cestám a vítr z této strany navál vysokou dunu, která teleport

zasypala. Pokud tedy má dojít k jeho použití, musí nejprve nastoupit skupina kopáčů s lopatami a rychle písek odhrabat, než je zažene písečná bouře, která otvor opět zasype. Směrem od vodárny k horám je také možné spatřit poslední dva nezhroucené oblouky derteonského akveduktu, dalšího důkazu úžasných schopností arvedanských stavitelů před několika tisíci lety.

„Dobývatele“ Derteonu

Zylovi skřeti

Do Derteonu posílá rudý drakočlověk své vojáky buďto za odměnu, nebo za trest. Vždy se najde pár takových, kteří chtějí dokázat své kvality veliteli tak, aby o nich již nikdy neměl důvod pochybovat. Derteon v poušti, prakticky odříznutý od okolního světa a plný nebezpečí číhajících v podzemních bludištích, je vhodným místem pro takový důkaz. Přesněji řečeno důkazem věrnosti, důkazem schopnosti přežít. Naopak ti, jejichž důvěryhodnost či dovednost nebyly pro Zyla dvakrát přesvědčivé, zde mají možnost obhájit své postavení nebo zemřít, ať již hladem ztraceni v hlubinách či na popravišti svého nelítostného generála.

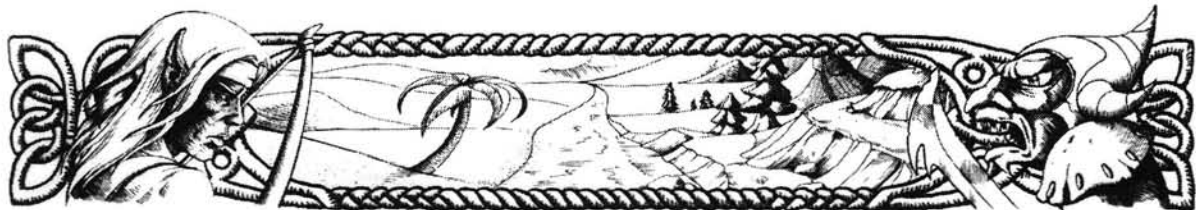
Z mnoha důvodů se skřeti zabýdleli ve vodárně. Po určité době ovládali v podstatě celou povrchovou část města, po příchodu rytířů a dobrodruhů ale byli nuceni stáhnout se do vyhrazeného prostoru. Stále jsou to ovšem hlavně oni, kdo si troufne pátrat v troskách odkrytých budov i v malých skupinách a ostatní frakce se jim v tom neodvažují bránit. Naopak skřeti pečlivě sledují všechny pokusy o usazení mimo uzavřené komunity rytířů a dobrodruhů a všechny samotáře doposud bez milosti okradli a zlikvidovali.

Jelikož Zyl do Derteonu neposílá žádné sušinky, udržují temní elfové pomocí pouště počet skřetů zhruba na třiceti. Do podzemí se dostávají kanalizační šachtou, kterou byly dříve odváděny všechny splašky z citadely, dnes je už ale naprosto vyschlá a relativně schůdná. Tato šachta vede přímo z komplexu vodárny.

Rytíři

Po vytlačení skřetů z Lendoru a správě Rilundu si Řád eldebranských rytířů a valkýr stanovil jako nový cíl dobytí Derteonské setby, ať už se jedná o cokoliv. Legendy znějí natolik přesvědčivě, že by se tento artefakt v žádném případě neměl dostat do rukou zla, ať už se jedná o drakočlověka Zyla či samotného Khara Démona. Z toho důvodu byla v Derteonu zřízena stálá expozitura.

Jako svou základnu si rytíři určili a vydobyli kasárna na severním konci pevnosti, přímo pod bývalými hradbami. Jedná se o nejlépe zachované a opevněné místo, které ve městě zůstalo, a členové řádu za pomoci subvencí danerských šlechtických rodů jeho obranu i nadále zdokonalují. Začátky nebyly lehké. Jen pár měsíců poté, co se zde rytířům podařilo uchytnout, oblehli bývalá kasárna Zylovi skřeti a přivedli obránce až na pokraj vyhladovění. Nakonec nezbylo rytířům než vytáhnout svá jízdní brnění, která jsou



součástí jejich výstroje od dob Konečné bitvy, a vyrazit na zteč. V ulicích normálního města by takovýto útok neměl smysl, ruiny Derteonu ovšem koním skýtaly jen minimum překážek. Skřetí tábor na nádvoří před kasárnami byl zničen ve chvíli a jen pár Zylovým vojákům se podařilo utéci do vodárny, kam za nimi těžká jízda nemohla. Karty se obrátily a nyní byli v roli obléhatelů rytíři. Vítr však nečekaně uvolnil průchod z teleportu v Tisíci jeskyních, a tak mohly skřetům dorazit posily. Od těch dob panuje v Derteonu status quo, žádná z frakcí neútočí alespoň na povrchu na ostatní. Je zřejmé, že poušt si přeje rovnováhu.

Rytířů přebývá v kasárnách pravidelně kolem sedmdesáti. Jsou mezi nimi mladíci i moudří a zcestovalí válečníci, kteří se jen těžko loučili s tím, co vybudovali v Rilundu. Přístup do podzemí pro rytíře vede studnou na nádvoří před jejich základnou. Po žebříku se dostanou do koryta polovyschlé podzemní říčky, která několik desítek metrů po proudu protéká pod můstkem, přes který vede jedna z chodeb. Vzhledem k zranitelnosti tohoto vstupu jsou v okolí nádvoří i na lávce v prvním patře podzemí umístěny v každou denní dobu ozbrojené hlídky.

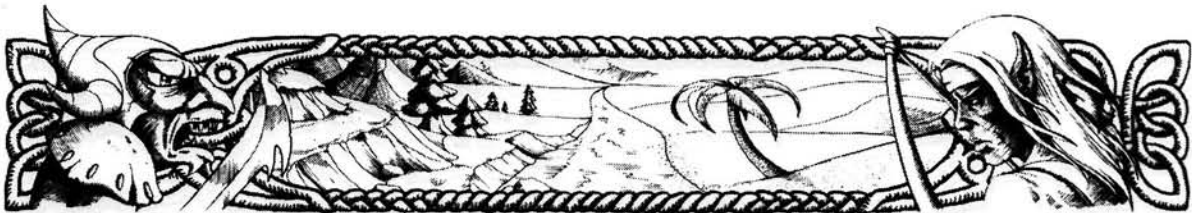
Dobrodruhové

Třetí sílu, zdaleka ne tak homogenní jako rytíři či skřeti, tvoří v Derteonu dobrodruzi ze severu. Svým způsobem stojí na stejné straně jako Eldebranský řád, ale jejich konkrétní zájmy jsou naprosto odlišné. Ideály a pravidla nahrazují touhou po slávě či bohatství a nezávislosti. Kontakty mezi rytíři a dobrodruhy jsou proto ve městě jen velmi vzácné. Nutno dodat, že mezi dobrodruhy v této pasáži počítáme například i Kněží slunce, Rytíře devíti hvězd či členy jiných organizací, jejichž vliv ovšem v drsných podmínkách pouště ustupuje do pozadí.

Ať už cestují a bojují osaměle nebo po družinách, přírodní a politické poměry v Derteonu přiměly dobrodruhy držet pohromadě. Kdo se pokouší prorazit na vlastní pěst, stává se dříve či později obětí skřetího dotírání. Proto se ustanovilo jisté neformální uspořádání, jemuž se v podstatě každý dobrovolně podřizuje.

I dobrodruzi mají svou základnu – zachovalý chrám bohyně Mauril, který se dá dobře bránit v případě útoku a byť mu schází střecha, je možné v něm najít úkryt před horkým větrem a pískem. V noci mezi sloupy hoří ohně a vypráví se skutečné i vyprávěné hrdinské příběhy, ve výklencích se zakopává o spící postavy, u oltáře nabízejí kněží





duchovní útěchu i léčení utržených zranění. Pět až deset dobrodruhů neustále pozoruje přes zeď a ze zbývajících oken dění okolo, neboť skřeti se již několikrát pokusili chrám napadnout, vřdycky však bezúspěšně. Ať už jsou totiž všichni přítomní rivaly a konkurenty v dobývání pokladů z podzemí města, v případě nebezpečí se dokáží semknout a hájit svůj život i živobyti.

Platí nepsané pravidlo, že kdokoli přijede zkoumat Derteon a chce jako útočiště využít chrám Paní země, musí si svůj pobyt odpracovat nebo zaplatit. Pokud tedy nebude hlídkovat sám, musí vyplatit mzdu tomu, kdo tuto službu vykoná za něj. Vzhledem k hroziícímu nebezpečí, nepřijemnému prostředí a teoreticky unikajícím výdělkům se taková suma pohybuje od tří do pěti zlatých či jejich ekvivalentu v zásobách. Najdou se i lidé, kteří do Derteonu přijedou jen kvůli tomu, aby se na tuto práci nechali najmout. Další nařízení upravují například způsob dělení zásob nezvěstných družin, zákaz pútek o kořist ve zdech chrámu atd.

Dobrodruhů bývá v Derteonu kolem padesáti. Místní podzemí není příliš vhodné pro získávání ostruh, proto sem míří většinou už zkušenější hrdinové. Do hlubin arvedanského města pak vede strmé točité schodiště za oltářem, zakryté kamennou deskou.

Průzkum podzemí

Jak již bylo řečeno, je podzemní Derteon mimořádně rozsáhlý. I kdyby vám v cestě nestály žádné překážky, dá se na jeden zátaž prozkoumat jen malá část kteréhokoliv patra. Obrovské prostory jsou navíc stále ohrazeny magickými bariérami, za které se dosud nepodařilo proniknout.

Málokdo proto chodí na průzkum náhodně, naslepo, bez zřejmého cíle. Nejčastěji potom dobrodruzi, kteří znovu a znovu zkoušejí, jestli to které magické pole nepůjde dokonce prolomit či jestli náhodou nenarazí na neznámý funkční teleport či tajné dveře do dalšího bludiště. Mnohem častěji ovšem předchází takovému úspěchu buďto vytrvalé pátrání ve starých spisech nebo štěstí.

Mnoho z knih či svitků, zapsaných v dobách arvedanských knížectví či krátce po rozdělení kontinentů, založených v knihovnách či čerstvě objevených v pozůstatcích arvedanského osídlení, se zabývalo Derteonem. V mnoha z nich lze nalézt návody či náznaky dalšího postupu – hesla, podmínky otevření, umístění vypínačů. Také ti, kterým jejich svědomí dovolí hovořit s mrtvými, se mohou dovědět zajímavé informace.

Čas od času se také mezi dobrodruhy, rytíři či skřety objeví plánek s návodem, jak projít tím kterým teleportem. Prodá či daruje jim ho neznámý člověk anebo ho ukradnou agenti Nočních stínů. Není obecně známo, že tyto údaje šíří temní elfové, pokud možno tak, aby všechny skupiny měly stejnou šanci poskytnuté výhody využít.

No a štěstí? Staly se už různé věci. Někdo promluvil nebo jen prošel v blízkosti do té doby nefungujícího teleportu a ten se spustil. V některé z místností byl objeven klíč a shodou okolností pasoval do některého z přístupných magických zámek. Obluda, která strážila některou z chodeb, zničehonic zmizela. Ve vybavení, co zbylo po jedné

... jest čistou, úplnou a konečnou esencí všech živlů. Její krása se nedá slovy vypovědět a její moc nedokáže mysl obsáhnout. V jejích vlastnostech se snoubí čistota a hloubka vody, bohatství a výdrž země, temperament a živost ohně, pronikavost a rychlost vzduchu a přizpůsobivost a rozmanitost života. Jen jeden jediný okamžik stačí a všechna bolest, soužení a strasti se odplaví. Kdo nalezne ji ...

... setba přinese zhoubu všem nepřítelům. Bude je kosit po stovkách, tisících, a nepřestane, dokud jediný zůstane naživu. Ztrestá je všechny za malověrnost, za umdlévání při pravém hledání její skryše. Její síla spálí na popel vše špatné, odplaví vše nečisté ...

... z kováren Derteonských. Svět ještě nikdy neviděl takovou čepel, jasnou a jiskřící. Její zář přesvítí slunce i měsíc, její ostří pronikne lintírem i garenem, nezastaví ho kůže draků. V boji se nikdy neunaví, žádný z protivníků ji neuvidí dvakrát. Jako boží hněv projede svými nepříteli, nikdo ji nezastaví ...

... pravé vykoupení, lék, který svět přivede zpět k nevinosti. Každého, byť by byl sebevíc špatný, zbaví hříchů minulosti a navrátí jej zpět k pokoe. Už nebude pláče, nářkájcích a trpících. Derteonská setba proroste do srdcí všech a uzdraví je. Každý bude její součástí, každý bez výjimky ...

Úryvky z legend o Derteonské setbě

z neúspěšných družin, bylo nalezeno heslo a mapa k teleportu, ke kterému ono heslo patří. A tak dále, a tak podobně.

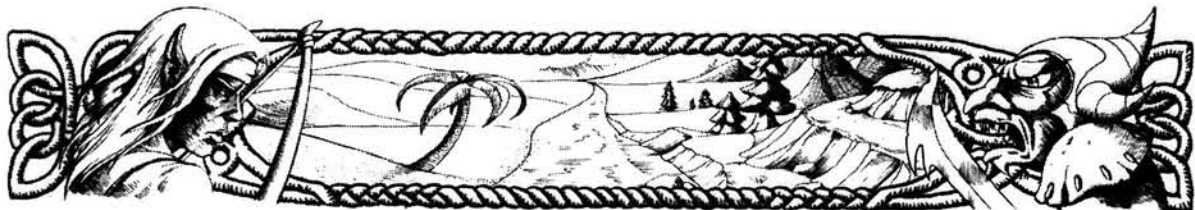
Obecně platí, že odvážnému (či vytrvalému) štěstí přeje. Kdo si troufne protáhnout se úzkým průlezem, když není jasné, co nebo kdo v něm číhá a kam vede? Kdo bude pořád dokola zkoušet odeklinat magickou bariéru, aby se mu to podařilo při osmdesátém třetím pokusu, právě když vyzývá všechny bohy, aby mu pomohli? Každý má šanci a stojí za to chytout ji za pačesy a nepustit.

Pro Pána jeskyně

Po přečtení pasáže o Derteonu je asi vcelku zřejmé, že mnoho informací schází nebo je neúplných. Jedním z důvodů je to, že do budoucna plánujeme vydat samostatný modul týkající se tohoto podzemního města. Obsáhnout tak rozsáhlý prostor není možné jen na pár stránkách.

Záleží na tobě, jestli do kobek Derteonu zasadíš nějaké své dobrodružství nebo ne. Všechna patra jsou natolik rozsáhlá, že není dost dobře možné projít v průběhu jednoho života průměrného dobrodruha každé jejich zákoutí. I v následném modulu budou za tímto účelem ponechány okrajové, ne zcela přesně popsané součásti bludiště, do kterých budeš moci svou družinu zavést. Nemusíš se tedy nutně omezovat čekáním a můžeš se hned pustit do vymýšlení podzemních dobrodružství.





Význačné osobnosti

Dedar Strbic

místodržící, zástupce Urozeného sněmu

Rilondský místodržící je fakticky nejmocnějším mužem danerských provincií na Taře. Jeho úkolem je plnit vůli Urozeného sněmu, tak daleko od Lunenwigu však tato vůle bývá často nejistá a nejasná, takže většinu správních úkonů provádí Dedar Strbic dle vlastního uvážení.

Strbicové jsou jedním z mocných pohanských rodů Západního království a úřad místodržícího pro Dedara je vyjádřením jejich vlivu v Urozeném sněmu. Jen málo pozic v „královském“ aparátu je tak výnosných jako právě tato. Samotný plat pochopitelně tvoří jen mizivou část všech příjmů místodržícího. Rozhodující jsou výnosy z udělování koncesí, přidělování půdy a samozřejmě úplatky. Za výjimku pro obchodování s vyhrazeným zbožím, za přímluvu v Urozeném sněmu či za příznivé vyřešení soudního sporu.

Jeho zevnějšek ani chování neukazují na Dedarovu chladnou a vypočítavou povahu, která mu umožňuje bezpečný pohyb v houštinách křehkých a výbušných vztahů mezi knížecími rody a kupeckými skupinami. Jeho hranatá tvář obklopená hnědým, mírně prošedivělým vousem působí vlídně a většina lidí si tento dojem uchová i po prvním setkání. Jen ti, kteří s ním přicházejí do styku častěji, vědí, že jeho snaha pomoci a vyjít vstříc ve skutečnosti jen zakrývá hluboké pohrdání všemi, kteří v rukou netřímají moc či nadítě mešce. Za vstřícnou řečí se skrývá sarkasmus a úsměv se mnohdy nenápadně změní v úsměšek.

Jako v symbióze žije Dedar Strbic s gildou Varemara. Za ústupky a ochranu, kterou jí poskytuje proti ostatním obchodníkům, se mu kromě peněz dostává i mnoha nedoceňitelných informací, se kterými gilda při své činnosti přijde do styku a které on využije k získávání vhodných kontaktů či umravňování protivníků.

Slovo „soupeř“ nepatří do Dedarova slovníku, přinejmenším se doposud nesetkal s nikým, koho by tak nazýval. Markraběte má za nezbedného kloučka, Hanzu za bandu ukřivených drožkářů, Sněmík za pár ukřivených ostrých knížatek a všichni jsou mu spíše pro smích než aby je pokládal za vážnější hrozbu. Je nucen respektovat představitele Eldebranských rytířů a Univerzity, ale pokládá je za naprosto neškodné a nijak nezasahující do jeho plánů. V poslední době mu dělá starosti odtržení Východních dálav od Almendoru, o působení Orlich poutníků v Durenské kotlině ovšem zatím neví a tak zůstává klidný. Konec konců, pro všechny zmíněné skupiny by nevýhody osamostatnění výrazně převažovaly nad případnými zisky, vezmeme-li v úvahu současnou izolaci Albirea.

Dedar Strbic si za tři roky svého působení vybudoval poměrně pevnou pozici a i ti, kteří proti němu nejvíce brojí, jsou mu v mnoha ohledech zavázáni a dlouho by se rozmyšleli, než by za něj našli vhodnou náhradu. Jednou z mála Dedarových slabostí je záliba v dobrých pálenkách, které rád popije se svými podřízenými v nejrušnějších rilondských hospodách, snad s výjimkou Dolíku. Jinak je věrný své

ženě, se kterou má dvě již dospělé děti, a na svůj věk (59 let) se stále udržuje v dobré kondici.

Eralis

Markrabě rilondský, následník krále Eranise

Eralis svůj titul získal před devíti lety, když jeho otec Eranis nastoupil na královský trůn v Lunenwigu. Je teprve druhým rilondským markrabětem a je si naprosto vědom téměř nicotného významu této funkce v současných danerských mocenských vztazích.

Když Urozený sněm rozhodoval o zřízení markraběcího titulu pro budoucího panovníka, měl na zřeteli především jeho „uklizení“ ze sídelního královského města. Pokud se má udržet aktuální stav, není rozhodně v zájmu šlechty, aby se formální vládce dokázal orientovat v palácových intrikách nebo dokonce získal nějaký vliv na rozhodování o záležitostech státu. Přes všechno svůj obchodní význam zůstává Rilond v podstatě okrajových a provinčním městem.

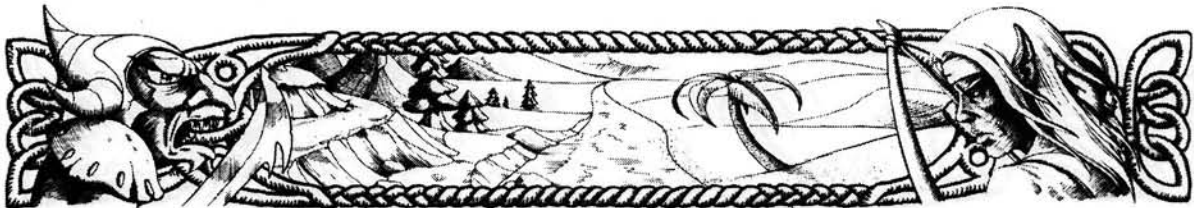
Na rozdíl od svých předchůdců Eralis vidí, že pravomoci, kterými vládne, jsou z větší části iluzorní a slouží především k odpoutání jeho pozornosti od skutečných problémů. Navíc se předpokládá, že všichni členové královské rodiny budou zaměstnáni především nejrůznějšími světskými radovánkami, které jsou jim poskytovány v míře vrchovaté. Většinu času by měl podle představ Urozeného sněmu trávit markrabě na honech, velkolepých hostinách a ve společnosti sličných kurtizán.

Ovšem je to právě Eralisova schopnost, nebo spíše neschopnost, prožívat příjemné chvíle s krásnými ženami, která mu nedovolí spocínout a stále ho žene za vinou obnovení moci dřívějších králů, kteří vládli rozumně a spravedlivě bez berliček zkorumpované šlechty. Snaží se rozšířit své možnosti zasahovat do chodu zámořských území Západního království a získat tak lepší pozici pro mocenský boj v samotném Lunenwigu.

V průběhu své „vlády“ se naučil metodám tichého boje s představiteli Urozeného sněmu a začal trpce nenávidět místodržícího Strbice, svého hlavního soupeře. Eralis ovšem ví, že opatrnosti není nikdy dost, protože Urozený sněm má vždy dost pák na to, aby ho vyřadil ze hry. Jedná proto pečlivě pouze v mezích, které jsou mu vyhrazeny Lunenwigskou smlouvou, přičemž se ovšem chytá každé mezery a nejasnosti, která se v textu Smlouvy či nařízeních Sněmu objevuje.

Podávalo se mu tak vybudovat menší armádu špehů, kteří pro něj získávají informace a zároveň chrání před vyjádřením jeho tajemství, z nichž největší je Eralisova impotence, jejíž prozrazení by vedlo ke ztrátě všech šlechtických titulů. Stále proto přijímá ve svých komnatách kurtizány a velmi dobře jim platí za to, že se nikde nezmníní o poněkud nudném průběhu oněch návštěv. Již dvě dívky se ovšem přes všechny rozumné domluvy rozhodly, že by jim ona informace mohla přinést i větší než nabízené výhody, a markrabě dal zcela v duchu pragmatických metod Dedara Strbice pokyn k jejich likvidaci.

Spojence hledá markrabě mezi místními vlivnými skupinami. Podporuje požadavky Sněmíku na větší autonomii



vůči Západnímu království a hájí zájmy Hanzy proti těm rozhodnutím místodržícího, která jsou ovlivněna především gildovními úplatky. V naprosté tajnosti navázal markrabě i kontakty s Orlími poutníky, byť zatím neví, jak by jejich spolupráce mohl využít.

Nutno říci, že Eralisovy úmysly jsou v konečném důsledku dobré. Vidí, k čemu vede vláda zástupců šlechty, z nichž každý myslí především na vlastní prospěch, a má za to, že jeho panování by bylo mnohem úspěšnější. Protože ale má silné a velmi odhodlané protivníky, kteří by neváhali sáhnout k nejtvrdším prostředkům, nevyhýbá se jim ani on.

Essiwen

velekněžka Esteliny církve

Kdo poznal léčivý dotyk štíhlých dlaní této půvabné ženy se smaragdovými očima, rudozlatými vlasy a skoro dětskými rysy, ten těžko už někdy na tento zážitek zapomene – a že za svého života stačila navrátit z cesty k síním bohyně Mauril nejednoho dobrodruha, stíženého těmi nejhoršími kletbami, ranami i nemocemi.

Essiwen se narodila již na Taře, v rodině kněze z první generace kolonistů. Již v útlých letech u ní bylo rozpoznáno mimořádné léčitelské nadání. Nejdříve se její výuce věnovala její maminka, sama starší kněžka Panny, a poté začala Essiwen studovat nauku o léčení v nově založeném Rilondském klášteře, zasvěceném Panně. Zde její talent nalezl své naplnění a v nejkratší možné zkušební lhůtě byla již v rozkvětu svého mládí vysvěcena velekněžkou. Poté jí její učitelé doporučili hledat další moudrost v prachu cest.

Stejně jako její dobrý přítel a rádce, toho času Ctihodný Patriarcha Runigen, strávila Essiwen dlouhá léta studiím vědění poustních elfů a jako jednomu z mála příslušníků lidského plemene jí bylo dovoleno nahlédnout i do tajemství Vnitřních oáz a Skalního města. Kromě toho procestovala s družinou knížete Čereva, spolu s lady Licíí a sirem Aurigenem jako jedna z mála křížem krážem Jantarové stepi a přivezla odtud nejednu zcela neznámou bylinu, před jejímiž léčivými účinky zůstávali v úžasu stát moudří čarodějové a druidi.

Historií hodnou samostatné zmínky je její účast na poslední výpravě družiny knížete Čereva až k okraji Větrných hor. Zde narazili dobrodruzi v samotném srdci Gerrské náhorní planiny na podivný kult goblinů, vedený šamanem nadaným neuvěřitelnou velkou mocí, která zděsila i velmi zkušeného čaroděje, putujícího rovněž s družinou. Exorcismy, které nastudovala Essiwen z prastarých svitků a kodexů, se však ukázaly být v jejím podání ještě silnější a temný duch, který svou moc šamanovi propůjčoval, se dal před nimi a jejím charismatem na zbabělý útek.

Po těchto dobrodružných cestách se Essiwen usadila zpět v Rilundu, vdala se za váženého Mistra z Univerzity (kterému byla přislíbila svou ruku již před odjezdem na cesty) a věnovala se studiu, rodině a rozvoji kláštera. Jejím nejslavnějším dílem jsou ovšem široko daleko proslulý Rilondský špitál, poslední naděje mnoha zbědovaných dobrodruhů, a klášterní dívčí škola, kde vychovala již celou řádku svých zdatných následovnic. Klášterní škola řadě



dobrodruhů, zvláště těch mladších, není rovněž lhostejná, ovšem ze zcela jiného důvodu.

Iš

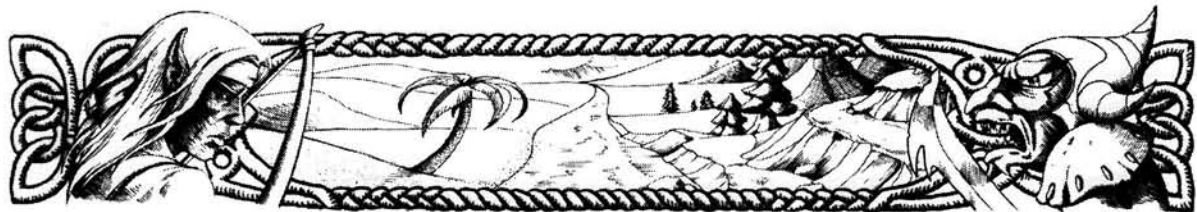
přítel elfů

Jen málo snědých, opálených tváří Nunmejců lze spatřit na Taře. Ta, co patří Išovi, je poctivá, plná vrásek, které se zvláště zvýrazní při úsměvu. A Iš má k úsměvům důvod, neboť znovu našel svůj amšak, osud života, který mu odebrali v jeho domovině. Setkal se s Mwan'duurangou a zaslých slova Prorocství.

Před více než čtyřiceti lety se Iš narodil v jedné ze severních oáz v poušti Nunmeia. Patřil k výborným stopařům svého klanu, nikdy se v dunách neztratil a vodu dokázal najít na jakémkoliv místě. Měl být váženým mužem, později šťastným otcem a nakonec kmetem, jehož rady mají váhu. Jenže Iš udělal osudovou chybu. Zamiloval se do ženy, jež už byla provdána za jiného z bojovníků kmene. K neštěstí by asi nedošlo nebýt toho, že Išova láska byla opětována a vroucí cit si žádal jasné vyjádření. Milence přistihl jeden z členů kmene. Žena byla potrestána dvaceti ranami bičem, ale Išovi odebrali amšak a vyhostili jej z klanu.

Bez amšaku je každý Nunmejce jen lidská troska bez cíle ve svém mrzkém životě. Ale Iš se cítil příliš mladý na to, aby ukončil svou existenci. Raději se chopil slabé naděje a





odplul přes moře do Mar'Nub. Zde po mnoha peripetiích, kdy poznal takové hlubiny své duše, o nichž neměl nejmenší tušení, našel novou komunitu, jenž ho přijala mezi sebe. Iš se stal přítelem elfů a vykročil na stezku Proctvítí. To byl jeho nový amšak.

Iš je střední, nenápadné postavy. Jeho pokožka připomíná svou barvou západ slunce v Jantarových stepích, možná je o trochu tmavší. Tvář rozjasňují neskutečně čisté modré oči a ústa téměř pořád stažená do úsměvu. Černé vlasy už má notně prokvetlé stříbrem, takže se začíná podobat svým přátelům elfům. Stejně jako oni nosí šaty ušité z listů u'kutu, jednoduchého střihu. Na nohou má obuty prosté sandály.

Spolu s M'biyou pomáhá Iš bourat předsudky lidí vůči pouštním elfům. Snaží se pomáhat karavanám a dobrodruhům na okrajích Zrádných písků, aby nemarnili čas nebo životy pro falešné vidiny. Setkání s ním je vždy dobré znamení, protože předznamenává pomoc ze strany pouštních elfů a přízeň Matky pouště. Jedině hlupákům nebo zlým lidem se Iš vyhýbá, jejich amšak se přelíší od jeho.

Kalian

hostinský

Tohohle člověka by na první pohled označil za čaroděje opravdu málokdo, už proto, že by mohl většinu zaklínadel v pohodě nahradit krátkým levým hákem. Solidní vysoká postava, na jejíž konstituci se zvláště v oblasti ramen a bicepsů nezapře barbarská krev. Černé kudrnaté vlasy, hustý námořnický plnovous a zářivý blahobytný úsměv značí tvář s pronikavými očima, ve kterých jediné ti zkušenější jistě spatří záblesk překvapivé inteligence. Celkový dojem dokresluje kožená hospodská zástěra a prostá halena, jakož i pohodlné sandály a plandavé kalhoty po způsobu Nunmejců.

Ale zdání klame. Ve zkušenosti je Mistr Kalian (ano, skutečně Mistr materiální a psychické magie, i když svůj titul nikdy nepoužívá) jedním ze zkušenějších čarodějů v Rilondu a rozhodně jedním z nejsečtějších a nejlépe informovaných. Na rozdíl od většiny svých kolegů, kteří se zhlíželi v honosných zaklínadlech arvedanských, vydal se Kalian cestou praxe. Sestudoval zapomenuté svitky čarodějů pohanských a ovládl řadu velice praktických účinných zaklínadel, která by ocenila nejedna družina dobrodruhů.

Jeho nekonformní přístup a bohémský životní styl byly ovšem trnem v oku konzervativním kruhům na Univerzitě a jeho život byl ztrpčován jednou pomluvou a intrikou za druhou. Odmítal totiž změnit jméno tradičním magickým X, hanlivě se vyjadřoval o nekonečných zasedáních kapituly a děkanských rad, oblékal se jako obyčejný kupec a odmítal se zabývat stohy teorie, zděděné po Arvedanech. A tak byl termín jeho jmenování do čela Koleje Materiální magie odložen jednou, podruhé, pak následovalo ponižující kárné řízení před Kapitulou a nakonec Kalian s řadiou štatnatých kleteb Univerzitu opustil dobrovolně.

Se svým praktickým založením ovšem dlouho nestrádal. Pronajal si průjezd hned naproti Univerzitě a do roka a

do dne tam zřídil vinárničku, kterou mu může každý závidět. A když pak získal pro svůj podnik barbarského kuchaře, specialistu na rybí lahůdky a kontakty přímo na Mučanský vinohrad, stal se do několika dalších let zcela poctivě (!) jedním z nejbohatších měšťanů. Pro výpalné si mafiáni z Dolíku přišli jen jednou. Místo měšce zlatáků odešli ovšem vyzdobení oslíma ušima, prasečími rypáky a v doprovodu rozrušeného torgila přímo směrem k městské šatlavě. A od té doby začali Kaliana zdravít o poznání slušněji i ti, kteří jej předtím moc rádi neměli, neboť se ukázalo, že jedním z mafiánů byl poměrně zkušený mág.

Vinárnička U Grimoáru prosperuje dodnes a dodnes se Kalian obejde bez osobních strážců i bez vyhazovačů. Podnik si oblíbila většina studentů, také proto, že je zde Kalian bere na výpomoc při častých oslavách a platí štědře, v penězích, naturáliích i cenných zkušenostech. Magii se věnuje jako svému koníčku a o slunných odpolednách, kdy je hostů ještě málo, jej můžete většinou spatřit pohodlně rozvaleného na terase s tlustou knížkou v ruce. A pokud se někde něco šustne v kruzích magických, ví to zpravidla jako jeden z prvních. Vinárna je prostě vinárna, tam se nic neutají.

Runigen

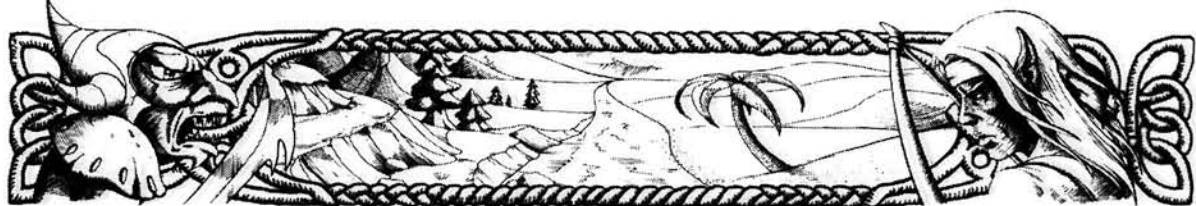
patriarcha Siomenovy církve

Patriarcha Runigen je postarší šedovlasý důstojný muž, se slušivým prosedivělým plnovousem a s pronikavými černými očima. Přes svůj důstojný věk kráčí pořád pevně a jeho mysl také s přibývajícím věkem nijak nepozbyla na jasnosti. Na jeho laskavé tváři se kromě typických rysů jeho arvedanských předků podepsala i dlouhá léta, strávená v pouštním klášteře, kde hledal – a snad i našel – nejhlubší moudrost.

V mládí, v dobách kdy se Rilond po roztržce s Eldebanskými rytíři ocitl poprvé v krizi, založil Runigen ještě jako čerstvě vysvěcený kaplan spolu s několika dalšími kněžími skupinu „Světlo“. Jejím cílem bylo bojovat proti úpadku vzdělání i morálky a vzhledem k svým relativně malým možnostem (osvěta, mírné domlouvání, kulturní aktivity) slavila docela slušné úspěchy, především mezi studenty Rilondské univerzity. Již zde se uplatnilo značné Runigenovo charisma a schopnost citlivě jednat s lidmi. Rozhodně se touto mírnou cestou povedlo zachránit před bahnem Dolíku víc dušiček, než jich odstrašili od hříchu plamenní kazatelé svými hrozbami ohněm a sírou.

Po těchto pohnutých dobách se Runigen, již jako Starší kněz a později člen Velekněžské rady nadlouho ponořil do studia a příležitostně přednášel na Univerzitě teologii. Postupně si svou láskou k moudrosti a šlechetnosti získal i srdce opatrných a zdrženlivých Pouštních elfů a spolu se svou žačkou Essiwen nakonec obdržel povolení nahlédnout i do tajemství Vnitřních oáz a Skalního města.

Patriarchou byl zvolen na posledním všeobecném sněmu před 11 lety a ihned se ambiciózně ujal i zcela světských věcí. Například vybudování nové klášterní školy pro nejchudší děti je jeho velikým úspěchem. Ctihodný Runigen požívá ve městě značné vážnosti a jeho slovo může ně-



kdy pohnout i zkorumpovanými úředníky Danérské státní správy – a to už je co říci.

Runigen má ovšem také řadu nepřátel. Nejvíce jej nenávidí představení gildy Varemara. Jednak proto, že odmítl nabízenou pozici Poradního Mistra (což se nikdo před ním ani po něm neodvážil udělat) se slovy, že víru a obchod nelze nijak spojovat, jednak proto, že opakovaně veřejně kritizuje bezohledné praktiky obchodníků, zaměřené na rychlý zisk bez nejmenšího soucitu s méně úspěšnými.

S'waya

představená elfí diasporu

Mlčenlivá představená elfí diasporu, S'waya, by se na první pohled neznámému člověku mohla zdát spíše sochou vyřezanou z ebenového dřeva zahalenou do bílé řízy, než živou bytostí. Mluví jen málo a velmi tiše, její gesta jsou úsporná a ve tváři se jí většinu času nepohne jediný sval, přesto drží osud enklávy mba-magawa-ngo v Rilundu pevně v rukou. Každý, kdo s ní jedná, má pocit, že všechny problémy jsou jen malé nepříjemnosti, jejichž řešení se dříve či později podaří nalézt. Klid a jistota S'wayi však u intrikářů a vychytralých lidí vyvolává negativní reakci, protože v ní vidí protivníka, člověka, který by snadno překazil jejich plány. Aura osobnosti představené pouštních elfů v Rilundu se vznáší nad celým městem a trochu potlačuje jeho všeobecný úpadek.

Dny života malé S'wayi se začaly odpočítávat před padesáti třemi lety v oáze Kengwe'ta. Její rodiče měli z malé dcerky velkou radost, byla jejich jediným dítětem, a proto

úzkostlivě dbali na S'wayinu výchovu. Vlastnosti jako příslost v posuzování lidí i věcí, naprostá oddanost Proroctví a svědomité plnění zadaných úkolů jí byly vštěpovány od útlého věku. A S'waya se tomu nebránila, všechno, co jí rodiče, učitelé nebo přátelé předávali, přijímala s pokorou a vnitřním klidem. Nikdy se nebouřila proti autoritám, nepokoušela se o extrémní a nebezpečné věci. Přesto působila a dodnes se jeví jako vitální osoba, plná energie uvolňované v přesně odměřovaných dávkách. S'waya vynikala mezi svými vrstevníky schopností, s níž dovedla používat w'an k naslouchání druhým lidem a hledání cesty k jejich duším. Díky tomu má zdaleka nejvíce přátel jak mezi pouštními elfy, tak příslušníky ostatních ras ze všech mba-magawa-ngo.

Léta mládí strávila S'waya v Skalním městě studiem Proroctví. Nechala tak dlouho rozeznávat jednotlivé řádky ve své mysli, že i teď, po více než třiceti letech, cítí, jak v ní Proroctví pouštních elfů žije a rezonuje. Kdykoliv je schopna si vybavit kteroukoliv část textu, a proto si ji nesmírně cení mistři Rilonské univerzity. Navíc S'waya dokáže obratně interpretovat některé nejasné pasáže, vnáší do nich nezvyklý úhel pohledu, což velmi pomáhá zdejšímu univerzitnímu výzkumu. Poté, co Proroctví vstoupilo do S'wayi, se tato mba-magawa-nga vydala na cesty. Navštívila všechny kraje sousedící s Mar'Nub a podnikla výpravu do Podzemní říše. Poté pár let chránila Derteon před vetřelci, kteří by chtěli překazit Proroctví, až ji nakonec povinnost a práce přivedla před dvanácti lety do elfí diasporu v Rilundu. Na svých cestách S'waya pečlivě naslouchala všem tvorům i hudbě krajiny, což jenom prohloubilo její moudrost a vidění pronikající pod povrch věcí.

Přísná tvář S'wayi má v sobě určitou přitažlivost a vnitřní krásu, které přinutí téměř každého, aby s ní jednal vstřícně a bez agrese. Dlouhé bělostné vlasy nosí rozpuštěné na zádech, jen přední pramínky si na týlu sepíná prostou onyxovou sponou, aby jí nezakrývaly obličej. Tmavě modré oči odráží hloubku jejího vědění a také na rozdíl od tváře z nich lze vyčíst radost, jakou v ní vyvolávají rozhovory a setkání s ostatními elfy a lidmi. Její ruce jsou jemné, bez známek stárnutí nebo tvrdé práce. S'waya se obléká do bílošedé řízy bez ozdob a kreseb, obuta chodí to jednoduších opánek vázaných na kožené řemínky.

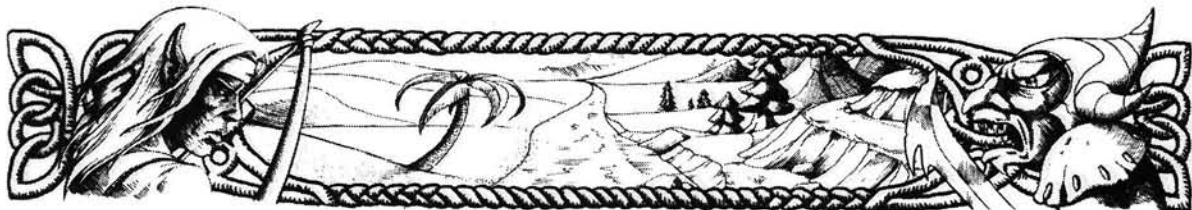
Jako Dedar Strbic drží ve svých rukou politickou moc, ovládá S'waya duchovní život v Rilundu. Ten je, pravda, poměrně skrovný, protože úpadek po nuceném odchodu Eldebranských rytířů z města se projevil i mezi inteligencí a duchovenstvem, přesto však není zanedbatelný. Neviditelné a často okolím netušené nitky Proroctví se sbíhají v jejich rukou a S'waya je s moudrostí rozplétá, třídí a nechá plynout k dobrému cíli.

Telurian

rektor Rilonské univerzity, mistr

Při pohledu na drobného, plešatého človíčka s bílou kozí bradkou, věčně oblečeného ve starém ošumělém taláru málokoho napadne, že právě tohle je jeden z největších mudrců na celé Taře. Ti, kterých se to týká, však vědí





své. Za Arcimistrem Magie Poznání, ctihodným Telurianem, rektorem Univerzity Rilondské, (abychom vyjmenovali alespoň nejdůležitější tituly) chodí na kus řeči a pro různé rozumy i takoví velikáni, jako Alwarin, Riam nebo M'biya.

Telurianovy znalosti nejdávnější historie, nejstarších svitků, nejhlubších tajemství mystiky i magie jsou skutečně účtyhodné. Jeho přístup ke studiu největších Arvedanských tajemství je velmi komplexní a vysoce teoretický, plný pojmů jako rovnováha sil, intuice, a tak podobně – na rozdíl od nebožtíka Pelse z Albirea, jenž byl ve věcech magie značným pragmatikem. Oba dva se neměli příliš v lásce a občas utrousili na adresu toho druhého pár štipulavých poznámek. Podobně je tomu i s jejich početnými žáky.

Jedním z jeho nejslavnějších skutků (alespoň mezi magickou veřejností – a o jinou publicitu Mistr Telurian ani nestojí) bylo odkrytí většiny vlastností slavné Křišťálové koule vědění, nejznámějšího artefaktu, který byl nalezen v Derteonu. Byl to rovněž on, kdo znovu vynesl na světlo tajemství prastaré Elfí Mandaly, která umožňuje tvořit neuvěřitelné magické předměty a v neposlední řadě jeho velmi spolehlivý a bezpečný systém identifikace neznámých předmětů zachránil život nejednomu dalšímu učenici, pátrajícímu po prastarých arvedanských tajemstvích

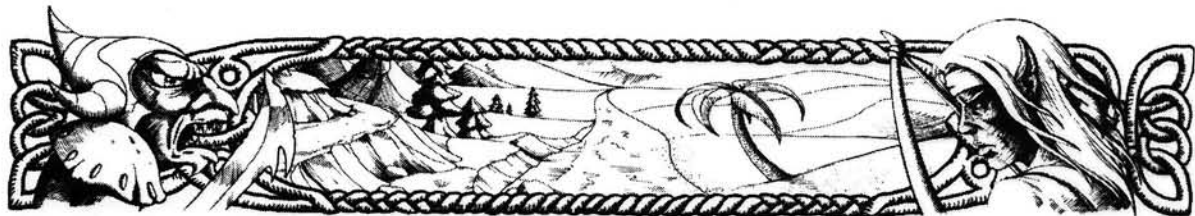
☞ *Křišťálová koule vědění je asi nejslavnější artefakt v oboru poznávací magie na celé Taře. Jedná se o asi tři-*

cet centimetrů velikou kouli z horského křišťálu, kterou je možné nahlížet do kteréhokoli místa v přítomnosti celého Asterionu včetně prohlídky jakýchkoli kouzel a iluzí. Magické ochrany, které moci tohoto artefaktu odolávají, je možné spočítat na prstech jedné ruky. Mistr Telurian se navíc domnívá, že všechny její schopnosti nejsou doposud známy.

☞ *Kouli je možné aktivovat pouze jednou denně při západu slunce, a aby to nebylo tak jednoduché, slouží jen jednomu pánovi (nyní rektorovi), který si ji přisvojí zvláštním rituálem, a v případě pokusu o krádež může tohoto majitele telepaticky varovat. Dotaz se vznášející soustředěním na téma, které postavu zajímá, odpovídek je často dosti zmatená a tajemná vize, které trvá maximálně několik minut, než sluneční kotouč zcela zmizí pod obzorem.*

O jeho mládí není známo mnoho a z toho mála ještě méně stojí za zmínku. Jeho otec byl váženým Mistrem na jedné z nejstarších univerzit na Lendoru, a po celý svůj dlouhý život se zabýval především historickým bádáním. Jeho jediný syn projevoval od mládí značné nadání ke studiu, a tak mu bylo přes těžké časy dopřáno následovat otcovy dráhy. Jako mladý Mistr Magie Poznání jen s největší nechuť vytrpěl několik menších výprav, které mu přikázal prodělat jeho přísný učitel, a hned poté se opět nadšeně vrhal do hromady knih ve své tiché studovně. Pak se na chvíli usadil a pokusil se žít klidným rodinným životem. Ale





od té doby, co v poměrně mladém věku bez dětí ovdověl, zaměstnávala jeho mysl opět už jen učenost.

Po svém příchodu na Taru, ke kterému jej přesvědčil jeho přítel z mládí, tehdejší představený Eldebranských rytířů, věnoval mnoho sil vybudování Univerzity, která se zřejmě stala pro něj druhou rodinou. Dnes zasedá již přes dvacet let v Kapitule, přísně vychovává magický dorost a zabývá se mystikou, lehce se angažuje v snahách o sjednocení církví. Občas se za ním staví některý z mistrů Pouště, někdy i proslulá M'biya, většinou neoficiálně. V poslední době se vrátil i ke svému oboru a usilovně pátrá po vlastnostech tajemných členek, dovezených z Derteonu výpravou Semjona Objevitel.

Členky vidění skrytého jsou tenounké členky, spletené z vláken garenu a zlata, které poskytují tomu, kdo je právě nosí, nějaký smysl navíc. Jsou známy členky, které umožňují vidět i v naprosté tmě, jiné, které jsou schopny prohlížet iluzivní kouzla, a další, pomocí nichž může jejich nositel vidět teplo jako had nebo se orientovat sluchem jako netopýr. Konečný počet členek ani konečný výčet možných schopností se dosud z žádného svitku nepodařilo vyčíst.

Veliký buvol

Awa'na'kanji, šaman kmene Kanji'mwana

Šaman Veliký buvol, domorodou řečí Awa'na'kanji je nejstarším a nejmocnějším šamanem v celých Jantarových stepích, který již celá léta předsedá Velkému Kruhu šamanů.

Přes svých sedmdesát let chodí Veliký buvol pružným krokem pevného držení těla. Podle tradice svého kmene a svého šamanského cechu si nestříhá vlasy ani vousy, ale splétá si je do desítek ozdobných copánků a odívá se jen prostou bederní rouškou a přehozem z kůže buvola. Ke slavnostním příležitostem se zdobí mušličkovým pásem a členkou z plameňáčího peří a k největším událostem přibírá ještě prastarý buvolí roh. Na první pohled upoutají jeho jako trnky černé jiskřivé oči, které vidí až na dno duše, a zářivý úsměv divocha neobtěžovaného civilizací.

Velký buvol je posledním přímým žákem proslaveného Mga'awana'kanjiho – Nebeského buvola daleké cesty – který po půl století vedl místní kmeny a jehož děd ještě pamatoval války s kočovníky. Již v útlém mládí rozpoznal Nebeský buvol nevšední talent mladého chlapce a opakovaná zjevení Buvolího muže – lidské podoby sala kanji – potvrdila, že je chlapec salem opravdu vyvolen. Jemu pak postupně přes dvacet let svěřoval všechna svá tajemství a umění.

Zkušenosti Velikého buvola jsou opravdu nepřeberné. Svatou pravdou je, že není byliny mezi zálivem a Nekonečnými horami, jejichž účinky by Veliký buvol do posledního detailu nedokázal popsat. Rovněž není mezi Vnitřním mořem a řekou Y'b zvířete, jehož všechny zvyklosti by Veliký buvol neznal a s jehož ochráncem by se neuměl dohovorit. A amulety, které podle prastarého postupu vyrábí z rohů některých buvolů, dávají svým nositelům sílu, vytrvalost a



odolnost proti nemocem, nad nimiž zůstal mnohý čaroděj stát v úžasu.

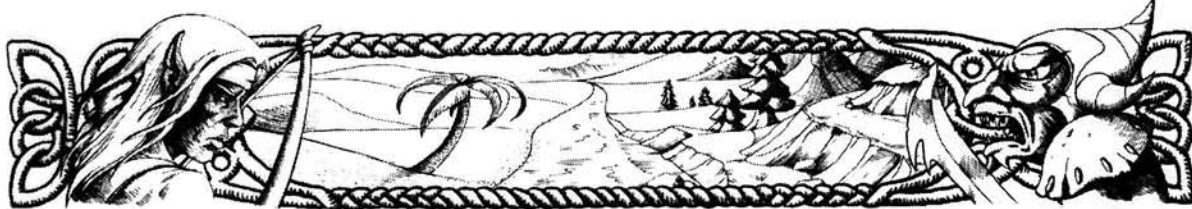
Největšími tajemstvími starého šamana jsou ovšem umění věštby, nahlížení do duší a vláda nad větrem a deštěm. Těchto prastarých umění ovšem používá Veliký buvol jako šafránu, jen ve chvílích největšího ohrožení kmene. Pak se odebírá ve své lodi na tajemný ostrůvek uprostřed jezera a v dýmu posvátných bylin nahlíží obrazy v túni nebo za zvuků bubínku a chřestidel volá živly vody a vzduchu.

Veliký buvol je rovněž prvním ze šamanů, znalců dávného umění jednoty s přírodou, který se podrobněji seznámil s nezadržitelně pronikající kulturou. Od velekněžky Es-siwen, putující s výpravou Tala Čereva, se naučil rychle číst i psát, základům obecné i Starší řeči a na zpáteční cestě jej výprava vzala s sebou na měsíc do Rilundu. Tam pobýval především na Univerzitě jako její čestný host a mnozí vážení Mistři nevycházeli z údivu, jak mnoho z nejhlubších tajemství života může znát obyčejný divoch z daleké savany.

Společenské a politické uspořádání Danérie

Hlava státu

Stejně jako ve Východním království je nejvýše postavenou osobou i v království Západním král. Jeho pozice se ovšem nedá srovnávat se silným postavením alمندorského panovníka. Už jeden a půl století jsou danerští králové spíše loutkami v rukou mocných šlechtických rodů a



Tento list byl doručen knížeti Ilianu er Daerlenovi 3. dne prvního aldenu měsíce rozkvetu roku 813 královského letopočtu:

Drahy bratře,

už se nemohu dál dívat, jak se toto město a vůbec celá Západní dálava řítí do pekel. Sám dobře víš, jak jsem těžce nesl zhněnu ctilů našeho řádu, když nám Urozený sněm předal do správy Rilond. Jsem duší i tělem bojovník a ne nějaký obiloustlý, slizký úředník. Měli jsme tehdy možnost hnat skřety až k jejich doupatům, do Tisíce jeskyní, a možná i dál. Mohlo jsme tu prokletou chásku zručit navždy. Po celá ta dlouhá léta, co jsem seděl tady, v mé pracovně nad těmi zatracenými pergameny, jsem toužil znovu osedlat koně, navléct brnění a vyrazit na jih. Ano, postupně jsem si zvykl na pohodlí a přetpych, mám ženu, děti už odrůstají. Ale ještě jsem zcela nevyšel z formy, pořád dokážu setnout nepříteli hlavu jediným švihem. Poslední dny jsem hodně trénoval, shodil jsem přebytná kila. Cítám se o dvacet let mladší a nejsilnější za posledních pětadvacet let.

Určitě se ti doneslo, že Urozený sněm si vzal Rilond zpět. Já jsem to tu nenáviděl, ale tohle dělat neměli. Dřeme se tu víc než třicet let jen proto, aby si sem teď přijel mastit kapsu nějaký lunenwigskej holobrádek? Zatraceně, kde je nějaká spravedlnost. Mí přátelé a druzi ve zbrani to většinou berou pokorně a odcházejí do různých částí dálav pomoci jak mečem, tak nově nabývanými znalostmi o správě panství a obchodu. Ale mne už to unavuje. Už nebudu dělat kompromisy. Obětoval jsem značnou část svého zlata v chrámech jednotlivých sedmnácti bohů, zejména v Rytřřově a Poutníkově. Už jsem se rozhodl. Budu potulivým rytřřem. Já vím, že ty mne pochopíš. Manželku i děti jsem zabezpečil, naše knížectví vynáší dost na to, aby netrpěli nedostatkem.

Odjíždím zitra časné zrána, na lodi po Durenu. Slyšel jsem o Derteonské setbě, artefaktu jehož síla předčí vše, o čem jsme kdy slychávali, když nám naše chůva vyprávěla pohádky a staré příběhy. Ted je tady toho plno, Derteonská setba se probírá v každé puryce. Má ležet skrytá na jihu v tůňách arvedanského města a prý už brzy spatří světlo světa. Prý ten, kdo ji má, dokáže sám porazit armády a nikdy nezemře. Možná je to trochu přehnané, ale já v ní věřím. Věřím, že Derteonská setba existuje. Odcházím ji najít. Pravděpodobně se už nikdy nesetkám a ani nebudu mít příležitost ti znovu napsat. Nicméně věz, že tě stále chovám ve své paměti, stejně jako svou ženu a děti. Přeji ti dobrý zbytek života.

Tvůj Orean

Orean er Daerlen opustil Rilond jednoho jasného chladnového jitra roku 813 k. l. Kromě jednoho dopisu rodině a zprávy rytře vracejícího se z jihu z podzimu roku 814 K. l. o něm nikdo v civilizovaném světě vícekrát neslyšel.

nezdá se, že by se tento stav měl v nejbližší době výrazně měnit. Úkolem králem je být jakýmsi výstavním exponátem pro velvyslance ostatních království a pro poddané, kteří jsou tak utvrzováni, že jim stále vládne spravedlivý potomek Thaliona Sjednotitele. Místo politických rozhodnutí mají panovníka zajímat spíše dvorní radovánky, lovy a jiné rozmařilé zábavy. Zřízení rilondského markrabství se navíc podařilo odstavit následníka trůnu od centra dění a ztřížit mu tak ještě dále orientaci v nepřehledné spleti intrik. Veškeré pravomoci krále jsou tak zcela formální, týkají se například jmenování nových knížat, zahajování jednání Urozeného sněmu apod.

Šlechta

Knížectví

Zatímco Almendor tvoří poměrně jednolitý celek s centrální vládou, Danérie je rozdrobena na mnoho menších knížectví, která jsou v podstatě nezávislá na hlavním městě a jejichž vládcové, knížata, ovládají své území tak, jako to jinde mohou činit pouze králové. Vydávají zákony, vybírají daně, shromažďují vojsko, soudí, rozdělují půdu atd. To, co dobrodruhům může v jednom knížectví bez problémů procházet, může v sousedním místní vládce zakazovat a stíhat. Prcháte-li před zákonem, stačí mnohdy

přejet jen pár kilometrů vzdálené hranice a rivalita sousedních suverénů pro vás bude dostatečnou ochranou.

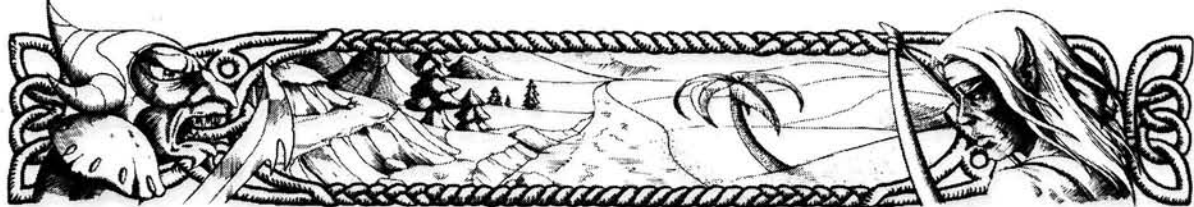
S výjimkou Lunenwigu, Rilondu a několika hraničních a doposud ne zcela zabezpečených území na Taře patří veškeré území Západního království do některého z knížectví. Těch se na Lendoru nachází dvacet šest a dalších šest leží na Taře. Jedná se o dědičná léna, která po smrti knížete přechází do rukou jeho potomka nebo nástupce, který se určuje podle pravidel užívaných pro dědictví v dané rodině. Zásadní rozdíly jsou mezi rody arvedanskými a pohanskými.

Kníže na části půdy (zhruba od jedné pětiny do jedné poloviny) hospodář sám a má vlastní vesnice a poddané, větší rozsah však pronajímá do dědičných (hraběcích) či doživotních (zemanských) údelů. Jedná se o klasický vazalský vztah, kdy níže postavená osoba je vůči suverénovi povinna především věností, placením nájmu v penězích, popřípadě v naturáliích a vojenskou výpomocí v případech potřeby. Hrabě či zeman také odpovídají za ochranu a bezpečnost svěřeného území, k čemuž si naopak mohou vyžádat podporu ze strany knížete.

Pobanská šlechta

V Západním i ostatních královstvích existuje mnoho šlechtických rodů, které svůj původ odvozují od náčelníků lendorských kmenů před příchodem Arvedanů. Každým





rokem jeden či více těchto rodů zanikne a naopak nové stále vznikají. Pohanská šlechta je totiž založena na územním principu, tj. že na jednom území, ať už se jedná o knížectví, hrabství nebo zemanství, sídlí právě jeden rod. Léno zdědí vždy nejstarší syn předchozího majitele, ženy nemohou dědit a při vymření po meči rod zaniká a oblast připadne zpět králi nebo knížeti. Král ji musí přidělit novému vlastníku, kníže tak učinit může, ale nemusí.

Nový rod naopak vzniká tehdy, jestliže některý suverén přidělí některému z nedědicích potomků vlastní léno. Jméno rodu zůstává přinejmenším z počátku stejné, oddělená větev si však k němu přidává i místní označení, které se následně v průběhu jedné až dvou generací většinou přemění v nové rodové jméno. Například Čerevové se před více než dvěma stoletími oddělili od rodiny Perlakovců. Když před nedávnem Urozený sněm rozhodl o připadnutí Zámostí Talu Čerevovi, změnilo se jeho oficiální jméno na Tal Čerev ze Zámostí a není vyloučeno, že jeden z jeho vnuků bude znám pod přízviskem Vuk Zámostský.

Mezi vyšší šlechtou se potom počítají knížata a všechny jejich děti, k nižší šlechtě patří bezprostřední potomci vyšší šlechty, hrabata, jejich děti a zemanové. Jakéhokoliv potomka lze z této posloupnosti vyloučit zavržením. Příslušníky nižší šlechty může listinou s pečeti Správce zemských desek (který je pod přímým vlivem Urozeného sněmu) jmenovat král, mezi vyšší šlechtou se člen nižšího rodu může dostat pouze získáním knížecího léna, což se od vzniku Urozeného sněmu ještě nepříhodilo.

Arvedanská šlechta

Výjimečný vliv potomků dávných obyvatel Tary se projevuje i v poněkud odlišném vnímání jejich příslušnosti ke šlechtě. Každý člen kteréhokoliv arvedanského rodu, kterému v žilách putují alespoň tři osminy staré arvedanské krve je považován za šlechtice se všemi právy k tomu náležejícími, tj. především právem spravovat knížecí, hraběcí či zemanské léno.

Počet arvedanských rodů je neměnný (nedojde-li k nějaké mimořádné události jako byl příchod Thaliona Sjednotitele). Součástí jména je i název rodu, v případě dítěte rodičů ze dvou různých rodů záleží na jejich dohodě, k jakému rodu bude patřit. Dědění probíhá zásadně na základě rozhodnutí předka, ten rozhoduje také o nástupnictví, ani v jednom případě nejsou vyloučeny ženské příslušnice rodu. Nejčastěji se vybírá mezi přímými potomky, pokud se mu ale žádný nezdá dost vhodný, může sáhnout i k jinému členu svého rodu.

Pět ze šesti danerských rodů – daerlenský, coreanský, forgonský, oremirský a sinwarský, výjimkou je vládnoucí rod gwendorský – udržuje tradici určování seniora rodu, zvaného v arvedanském jazyce feamar. Jedná se o formální hlavu velmi rozvětvené rodiny, která ale má jen minimální vliv na počínání ostatních příslušníků rodu. Hlavním úkolem feamara je rozhodovat v dědických sporech a určovat nástupce tam, kde to vzhledem k okolnostem smrti předka nebylo možné. O novém feamarovi rozhodne vždy ten předchozí před svou smrtí, opět vybírá nejčastěji mezi svými potomky.

Pro dělení mezi vyšší a nižší šlechtu se používají stejná pravidla jako u pohanských rodů. Výjimkou jsou senioři rodů a jejich děti, kteří se počítají k vyšší šlechtě, i když ne vlastní knížecí titul.

Urozený sněm

Urozený sněm je stavovský zákonodárný orgán, který byl zřízen Lunenwigskou smlouvou a který převzal prakticky všechny ústřední pravomoci, jež dříve náležely králi. Přestože nařízení vydává Urozený sněm formálně jednotně a ve jménu krále, je ve skutečnosti každé rozhodnutí výsledkem boje vzájemně se prolínajících frakcí, kompromisů a názor krále na něj nemá žádný vliv. Důležité je ale uvědomit si, že sněm vydává jen málo předpisů, které se navíc téměř nikdy netýkají obyčejných lidí, ale jen vztahů mezi privilegovanými vrstvami. Nařízeními Urozeného sněmu jsou tak proti zvůli knížat chráněni například držitelé hraběcích a zemanských lén, příslušníci nižší šlechty, nikoliv však poddaní.

Rozhodovací proces Urozeného sněmu je velice nevyvážený a zvýhodňuje vyšší šlechtu, především pak její arvedanskou část. Po jednom hlasu má každý kníže a dále pět feamarů arvedanských rodů (je-li feamar zároveň knížetem, má hlasy dokonce dva). Jeden jediný hlas dohromady mají všichni příslušníci šlechty nižší a pouze jedním hlasem disponují také představitelé sedmnácti církví. Účastnit se jednání sněmu s hlasem poradním ale může každý šlechtic a církevní hodnostář od určitého stupně výše, v závislosti na hierarchii své církve.

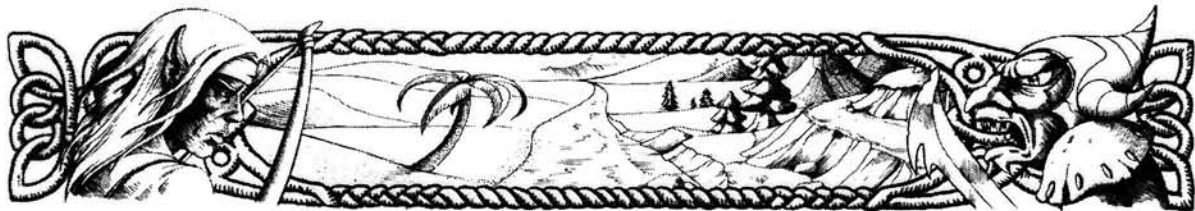
V Západní dálavě vznikla menší varianta Urozeného sněmu, tzv. Sněmík, kde zasedají místní knížata a další přizvané osoby, jeho působnost ale ještě není jasně stanovená a svou pozici si v okolí Rilundu a v poříčí Durenu teprve vytváří. Do budoucna bude ovšem nutné s jeho vlivem počítat.

Svobodní lidé

Relativně malou část obyvatelstva Danérie tvoří svobodní lidé, tj. takoví, kteří nepatří ani mezi šlechtu ani nejsou považováni za majetek některého lenního pána. Svobodníkem se může člověk stát několika způsoby. Buď je dítětem svobodníka, nebo je šlechtickým potomkem, který se ovšem díky velké vzdálenosti od hlavní větve rodu nepočítá mezi šlechtu. Poslední možností je udělení knížecí či královské výjimky, kterou přestává být nevolník poddaným svého pána a získává svobodu.

Nabytím svobody se výrazně omezí nejen množství povinností, ale také práv, mimo jiné práva na ochranu od lenního pána. Proto se mnoho svobodných lidí uchyluje do relativního bezpečí královských měst. Jiní se rozhodli, že si svou ochranu zajistí vlastními silami. Ti se pak po území Danérie a Západních dálav pohybují buďto samostatně, vybaveni glejtem dokládajícím jejich propuštění z vrchnostenské moci, mnohem častěji se ovšem přidávají k družině některého ze šlechticů. Kníže, hrabě či zeman se potom stará o jejich obživu a oni mu na oplátku slouží jako vojáci či správci.





Obdobně jako svobodníci vystupují v Západním království a jeho državách kněží jednotlivých církví, mniši z klášterů Subotam, rytíři nebo také cizinci. To znamená, že se mohou volně pohybovat z místa na místo a musí dodržovat zákony platné v tom kterém knížectví. Za svou ochranu si odpovídají sami, byť postavení těchto osob jim mnohdy zaručuje vlídnější přijetí než je tomu u „obyčejných“ svobodných.

Poddaní

Na nejnižším stupni žebříčku, daleko za všemi ostatními, stojí královští a knížecí nevolníci. Tito lidé se považují za příslušenství dané oblasti a v podstatě je můžeme pokládat za majetek suveréna na daném území. Ten může vesnici nebo část z jejích obyvatel prodat jinému šlechtici, nařídí poddaným přestěhování na jiné místo či dokonce na jiný kontinent, dělit rodiny dle své vůle, určovat výši odvodů do své pokladny a počet dnů, po které budou nevolníci pracovat na panských pozemcích, nebo je trestat za porušení vrchnostenských nařízení.

Poddaní nejsou teoreticky omezeni, co se týče vlastního majetku, mohou shromažďovat peníze či jiné statky dle svého uvážení, ve skutečnosti je ovšem v mezích možností jejich vrchnosti jim veškeré vlastnictví v kterýkoliv okamžik odebrat. Proto je tak výjimečná jedna z variant ukončení poddanského vztahu – vykoupení a následné propuštění. Knížata propouštějí poddané většinou spíše ze sympatií či za prokázání zvláštních služeb než ze zistných důvodů.

Kromě mnoha jiných omezení (týkajících se např. uzavírání sňatků, volby zaměstnání či hanění svého pána) jsou nevolníci také velmi svázáni v možnosti pohybu a stěhování. Bez svolení knížete, udělovaného převážně z důvodů prodeje vlastních výrobků či náboženských poutí, se nesmí trvale ani krátkodobě vzdalovat od vsi, do které patří. Prakticky všichni lidé z této vrstvy, které potkáte mezi dobrodruhy, jsou proto uprchlíci a psanci, kteří se musí přinejmenším vyhýbat knížectvím, ze kterého pocházejí, často je ale pronásledují i zástupci ostatní vrchnosti a považují je za zločince.

Hradý a vesnice

Lidské osídlení v civilizovaných oblastech, do kterých sahá moc Západního království, je velice odlišné od rozmístění obyvatel například v državách almeldorských. Je to dáno politickými uspořádáním i zvyklostmi obyvatel západní části Lendoru.

V Danerii existuje jen pár měst, z toho na Taře jedno jediné – Rilond. Ve městech se jen těžko udržují vztahy mezi vrchností a poddanými a proto neměl žádný kníže důvod nějaké zakládat. Funkci center správy a hospodářství na určitém území zde přebírají od měst hradý.

Hrad plní několik funkcí. Slouží jako pevnost, opěrný bod v době vojenského nebezpečí. Mohou se sem stáhnout lidé z podhradí i okolních vesnic a najít zde ochranu. Vzhledem k tomu, že na Lendoru již neexistují hrozby ve formě skřetích nájezdů, převyšuje obrannou funkci hradu

jiný úkol, a to reprezentovat svého majitele. Rozsáhlá, výstavná a architektonicky zdařilá stavba posiluje význam šlechty (nikdo jiný hrad postavit nesmí) v očích jeho sousedů. Jak již bylo řečeno, plní hrad také roli správního a ekonomického centra. Sídli zde jednak knížata, jednak hrabata a zemanové, dále vrchnostenská správa, úředníci, probíhají zde soudní pře, konají se zde trhy. Nachází se zde také svatyně nebo chrámy, především na Taře, kde mimo Rilond ještě nevznikly kláštery některé ze sedmnácti církví.

Ke každému hradu, a tak vlastně i k určitému panství, patří několik vesnic. Počty se pohybují od tří do zhruba dvaceti, především v závislosti na hustotě obyvatel. Z toho je zřejmé, že v knížectvích na Taře budou běžnější spíše panství s menším množstvím vesnic. Ve vesnici žijí především nevolníci, jen zřídka se zde usadí příslušník šlechty. Jen málokdy se vesnicích nachází obchodnický krámk nebo řemeslnická dílna, ty se soustřeďují buď do hradů nebo do vsi v podhradí, která tak má jisté výsadní postavení. Častější už je hospoda, která je ale určena především pro sousedské posezení. Budou-li chtít dobrodruzi ve vesnici přespát, mnohem spíše než peníze na hostinec jim pomůže prosba či pomoc v některém stavení. Život ve vsi se řídí hlavně potřebami zemědělství, ať už se to týká režimu denního či celoročního.

Úřady

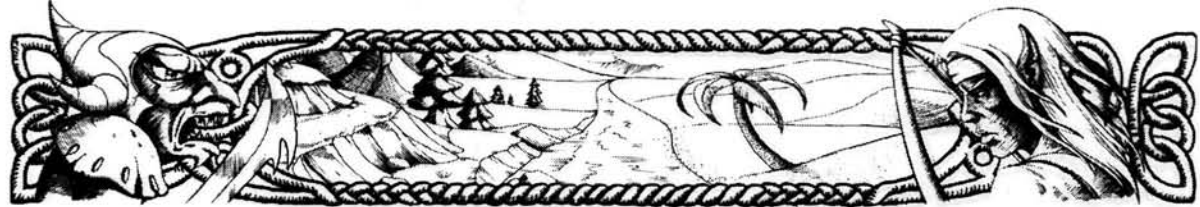
Správu je vykonávána na dvou, resp. třech úrovních: celostátní (královské) a místní (vrchnostenské a vesnické).

Královské úřady (přičemž královské jsou jen podle názvu, jejich obsazení je záležitostí Urozeného sněmu) se zabývají především regulací života ve městech a lenními vztahy, do života rolníků v jednotlivých knížectvích téměř nezasahují. Mnoho z těchto úřadů, např. královský dveřník, je v podstatě formálních, jejich „výkon“ spočívá především v pobírání renty. Ostatní místa v královském aparátu placená nejsou, jedná se o tzv. čestné funkce, ovšem zastávání těchto úřadů v sobě skrývá při šikovném chování možnost velkých výnosů nebo výrazného růstu osobní moci. Příkladem mohou být královský komoří, kancléř nebo třeba místodržící v Rilondu. Některé z těchto úřadů se obdobně jako knížecí tituly dědí z generace na generaci, např. správce doků v Brustu, jednom z danerských přístavů.

Vrchnostenské úřady se liší knížectví od knížectví a rozdílů najdeme i mezi jednotlivými hraběcími či zeman-skými úřady. Někde rozhoduje samotný šlechtic, jinde to přenechává svým potomkům či jmenovaným správcům. Stejný člověk většinou vyhláší zákony a zároveň dohlíží na jejich dodržování, především na bohatých knížecích hradech, ale občas najdeme rozvětvenou byrokratickou strukturu.

Ve většině knížectví platí pravidlo, že poddaný s vrchností nesmí jednat sám za sebe, ale činí tak pomocí rychtáře své vesnice. Rychtář dále odpovídá vrchnosti za dodržování všech nařízení či za řádné provádění roboty na panských polnostech. Přestože s sebou tato funkce nese jistá privilegia, bývá mnohdy velice nevďěčná, protože všechen hněv za jakékoliv provinění se snáší na rychtářovu hlavu.





Majitel panství pravidelně nechává obyvatele vesnice vybrat rychtáře mezi sebou, vzhledem k jejich postavení se jimi ovšem mnohdy stávají lidé bez skrupulí a nevalného charakteru, kteří se chovají hůře než vrchnost sama.

Branná moc

Nejisté postavení danerských držav na Taře před příchodem a po odchodu Eldebranských rytířů je dáno mimo jiné neexistencí jednotné armády, která by byla schopna přímého a dlouhodobého nasazení v důležitých oblastech. Obrana i dobývání nového území je ponechávána z větší části v režii jednotlivých šlechtických rodů. Šlechtici na rozdíl od krále mohou udržovat v podstatě jakoukoliv hotovost, ale jejím nasazením nejen výrazně rostou náklady na ni, nýbrž také risk oslabení pozice v Urozeném sněmu, která je dána mimo jiné schopností použít na obranu svých zájmů hrubou sílu (být se jedná pouze o hrozbu, která bývá pro řešení sporů mezi šlechtou reálně využívána zcela mimořádně).

V prvních letech pronikání na Taru Urozený sněm poprvé a naposledy od svého vzniku využil možnosti svolat jménem krále zemskou hotovost. Na tuto výzvu musí každý kníže vyslat do pole určitý počet patřičně vyzbrojených vojáků (verbovaných většinou mezi svobodníky). Vůči knížatům má obdobnou povinnost i nižší šlechta, která obhospodařuje panství v příslušném knížectví. Různé oblasti se většinou specializují na určitý typ vojska, např. brustské knížectví je schopno poskytnout lehkou jízdu, kdežto královské město Lunenwig cvičí kušníky a halapartníky. Obecně ovšem platí, že tito vojáci v mírových dobách slouží jako strážci či družiníci na jednotlivých panstvích a nejsou speciálně připravováni na válku. Mezi šlechtou panuje rozšířený názor, že nevolníkům zbraně do rukou nepatří a nehodí se je zatahovat do takových záležitostí, jako je válčení.

Daně a poplatky

Většina plateb do zemanských, knížecích či královských pokladnic je stanovena pevnou částkou. Každému knížectví je vyměřena suma závislá na jeho bohatství, kterou odvádí každý rok do Lunenwigu. Dalším zdrojem příjmů pro krále jsou daně odváděné v královských městech, nemalá část z nich se ale ztratí v kapsách královského komořího či kancléře, takže králi často nestačí ani na pokrytí dvorních radovánek, natož na platy a renty jeho úředníkům. Ve skutečnosti mají větší šlechtické rody u královského dvora peněžní pohledávky, což je jedna z dalších metod k ovládnutí panovníka.

Obdobný tok financí vede od hrabat a zemanů k příslušnému knížeti. Zisky majitelů půdy pak pocházejí z odvodů jednotlivých vesnic. Určení jejich výše potom zcela závisí na libovůli vlastníka panství, pro kterého jsou hlavním zdrojem nejen pro placení královských či knížecích daní, ale především pro vlastní spotřebu, udržování hotovosti, opravu a stavbu tvrzí, budování cest a vůbec celého provozu panství, přičemž podíl zisku, který stanoví k financování jednotlivých oblastí je opět zcela v jeho moci. Větší

oblibu pochopitelně u poddaných mají ti, kteří nevyžadují poplatky přehnaně vysoké a zároveň je nepromrhávají hlavně v pořádání opulentních hostin či výstavbě honosných paláců. Popularita u nevolníků ale nebývá něčím, podle čeho by se většina šlechty při svých rozhodnutích řídila.

Má-li majitel panství důvod a příležitost vybírat i další poplatky, například od cizinců, neváhá jí využít. Jízdní hlídky Travena Jarleba a Lyamira er Sinwar vybírají za užívání a bezpečnost cest od dobrodruhů, poutníků či obchodníků částku od pár měďáků až po tři zlaté, na základě smlouvání a podle zámožnosti plátce. Lukjanovské panství má zase nemalé příjmy za svolení prodávat ve Velkém Trhu a přistávat v tamním přístavu.

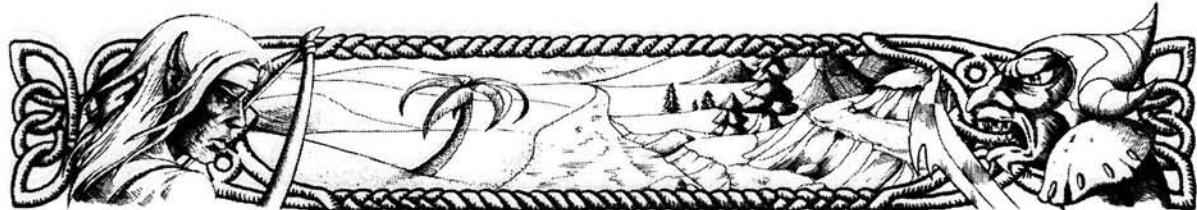
Závěr

Jak vyplývá z předešlého textu, není u Západního království dost dobře možné popsat u jednotlivých témat konkrétní a jednotný systém, který by platil na celém jeho území, na rozdíl například od Almendoru. Postavení dobrodruhů se bude výrazně měnit podle toho, z jaké společenské vrstvy budou pocházet nebo bude-li se jednat o cizince. Rozdíly, se kterými se mohou setkat v různých knížectvích, jsou natolik velké, že lze jen těžko hledat něco sdíleného. Určitá jednota panuje na centrální, královské úrovni, ta je ale v Danerii natolik nevýznamná, že s ní dobrodruzi až na výjimky nepřijdou do styku.

Časová osa historie popsaných oblastí

- 3988 Založení Durenského knížectví.
- 3001 Začátek budování podzemních prostor v Dertetonu.
- 2515 Založení Pobřežního knížectví.
- 2266 Pád Durenského knížectví. Zapečetění Dertetonu.
- 2166 Rok porážky. Bitva pěti mečů, temní elfové opouštějí bojiště a leží na nich prokletí arvedanského knížete a lorda Astarona. Temní elfové jsou od těchto dob považováni za zrádce.
- 2160 Rok hrůzy. Začátek bitev se skřety v Mar'Nub. Většina pouštních elfů pobita. Skřeti nechávají stráž v Mar'Nub.
- 2158 Přivolání první dobré myšlenkové bytosti pouštními elfy.
- 2155 V Mar'Nub se objevuje první neviditelná stezka.
- 2154 V Mar'Nub se objevují první skalní pevnosti, twan'anaga.
- 2152 Zbytky elfů rozprášily skřetí hlídky.
- 2151 Kharovo vojsko přitáhlo do Rychlých dun a oblehlo twan'ango Ngo'utman.
- 2084 Pád Pobřežního knížectví. Uzavření Silviandu.
- 2048 Z pouště se vynořuje twan'ango Enga'iswan. Pouštní elfové jej po úspěšném průlomu obsazují a drží skřety v kleštích.





- 2035 Skřetí vojská odchází z Mar'Nub. Dezertéri po-
biti.
- 1986 S'wo pronáší Proroctví před třiatřiceti zástupci
elfích rodin.
- 1974 Začátek stavby Skalného města.
- kolem -1840 Mar'Nub se rozčleňuje na několik pásů,
tak jak je tomu dnes.
- 1835 První snahy o přivolání Matky pouště.
- 1799 Sak'numbové dokončují svou práci na Skalním
městě. Dvacet pět z třiceti tří částí Proroctví
uloženo v pokladnici Skalního města.
- 1797 Dvě ztracené části Proroctví přicházejí i s odpad-
lými elfy do Skalního města. Nyní je jich dvacet
sedm.
- 1526 Postaven Turg.
- 1503 Postaven Ištak Chalen.
- 1447 Enkere uzavřel do ledovce Gaeran.
- 1435 Postavena Osirean Nam'bata.
- 1024 Matka pouště vstupuje na Mar'Nub.
- 888 Nález ztracené části Proroctví pohřbené v du-
nách (celkem dvacátá osmá).
- 854 Zničení Turgu a Ištak Chalenu.
- 634 Odkoupení dvacáté deváté části Proroctví.
- 743 Založení citadely v ústí řeky Duren.
- 751 Osvobození Údolí drahokamů.
- 760-765 Založení prvních vesnic v blízkosti Rilundu.
- 766 **Krvavý rok.** Vypálení Holých Mučan i Podhradí
a obléhání Citadely skřety.
- 768 Odchod temného boha Ytraka do Podzemní říše.
- 779 Předání Rilundu Eldebranským rytířům králov-
ským ediktem.
- 780 První vítězství nad skřety u dolních Mučan – od-
veta za Holé Mučany.
- 789 Bitva u Meziříčí.
- 790-799 Výstavba pevností Dva bratři na dolním toku
řeky Duren. Otevření nového přístavu. Další
výboje směrem na jih.
- 795 Založení Univerzity, příchod Siemenových kněží
a sester Estelinych.
- 798 Zyl prolomil hlavní bariéru bránců vstupu do
Derteonu.
- 799 Vznik diasporu temných elfů v Rilundu.
- 800 Výprava Semjona Objevitele k Horním katarak-
tům a k troskám Derteonu, další velmi důrazné
výboje směrem na jih.
- 800-812 Léta největší slávy Rilundu.
- 801 Obklopení Derteonu pouští, začátek jeho os-
trahy pouštními elfy.
- 809-812 Veliká konference na Univerzitě.
- 812 Odebrání Rilundu Eldebranským rytířům králov-
ským ediktem
- 812-820 První období úpadku Rilundu, odchází větš-
část Eldebranských rytířů a s nimi i část staro-
usedlých řemeslníků
- 820 Příchod Erinské gildy do Rilundu.
- 825 Vydání první nové mapy celé Tary.
- 832 Spor mezi Erinskou gildou a Hanzovním domem.
- 833 Začátek obchodních válek.

833-842 Druhé období úpadku Rilundu, odchází ob-
chodníci a měšťané závislí na obchodu.

836 Eralis se stává rilondským markrabětem.

839 Založení osady Sedmnáct sloupů.

843 Konec obchodních válek.

845 Současnost

Kronika

Asterion nezůstává stále stejný, ale vyvíjí se a mění. Má nejen historii, ale také budoucnost. Všechny infor-
mace, které jste doposud dostali, se týkaly jednoho časo-
vého období, jediného okamžiku. Ale co až uběhne pár let?
Nezestárnou jen vaše postavy, čas se posune i pro jejich okolí.

Z toho důvodu se bude v každém geografickém mo-
dulu ke světu Asterionu, tj. jednou ročně, objevovat Kro-
nika Asterionu, ve které popíšeme, co se za následující tři
roky přihodí. Nebudeme se zabývat minulostí, ale budouc-
ností, aby do příběhů, které teprve proběhnou, mohl Pán
jeskyně zapojit v patřičné míře i družinu. Budou se zde ob-
jevovat události významné pro celý svět, ale i drobné pří-
hody bez vlivu na jiné než místní dění.

Je zcela na úvaze PJ, jestli se uvedené skutečnosti roz-
hodne využít ve svých dobrodružstvích nebo dá-li přednost
vlastnímu dotváření světa v čase. Může sem tam nějakou
událost posunout o rok či dva dopředu či dozadu, aby se
družina stihla dostat na správné místo, některou může
úplně vynechat a další pro změnu doplnit. Neměl by však
zapomínat, že další moduly budou vycházet posunuté na
časové ose vždy o ony tři roky, tj. džungle a oceán budou
popísány tak, jak budou vypadat v roce 848 k. l. Písky pro-
roctví ukazují stav na konci roku 845 k. l.

846

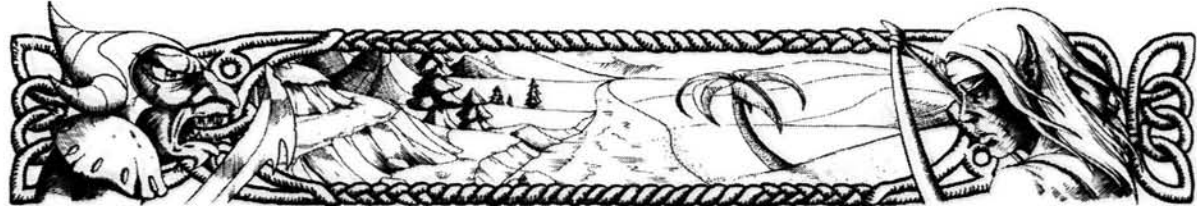
Waldenovi, synovi Riodena II a nástupci Almendor-
ského trůnu, se narodí dcera Neruviel. Bude to jeho první
dítě.

Na Lendoru propuknou mimořádná sucha, na někte-
rých místech nezaprší i čtvrt roku. V Keledoru a Almen-
doru, které jsou postiženy nejvíc, úroda nepřesáhne ani po-
lovinu obvyklé sklizeného objemu. Propuknou hladomory.

V důsledku neúrody odjede na Taru nejvyšší počet lidí
od začátku jejího dobývání. Keledorské přístavy budou pře-
cpány uprchlíky a nákladní lodě, které z Dálav přivážejí
obilí, budou po cestě zpět nabírat i lidské pasažéry. Mnoho
zbídačených rolníků v Almendoru také vstoupí do králov-
ské armády.

Kněží Slunce prohlásí pohromu na Lendoru za Aurio-
novo varování. Pokud prý ostatní církve neuznají nadřaze-
nost Boha Slunce, může se něco obdobného kdykoliv opa-
kovat. Umírněnější Aurionovi vyznavači od něj nebudou
mít v tomto ohledu žádné zprávy, nebudou tedy moci tato
tvrzení vyvrátit ani potvrdit.

Vesnice Dubeč, ležící hluboko v Lese padajících stínů,
nejzazší výspa civilizace v této oblasti, beze stopy zmizí,



stejně jako její obyvatelé. Na místě, kde by měla stát, najde skupina zvěďů pouze letitý les.

V Jarlebském knížectví v Západní dálavě se objeví hejno harpyjí. Lovce přízraků je prohlásí za neobyčejně nebezpečné jedince vyšší formy, ale nedohodne se s Travenem Jarlebem na ceně za jejich likvidaci. Kníže samotný ani jeho vojáci si proti nim netroufnou zasáhnout a dobrodruzi mu po špatných zkušenostech odmítají pomoci.

Ve Skřítčích vrších se narodí Lin Fu-Ťchien.

Orlí poutníci zřídí stálou základnu v Tarosu a poklidnou cestou zde nahradí politické struktury Východního království.

Dva šťastnou náhodou zachránění trosečníci ze sarindarské obchodní lodi viděli těsně před jejím potopením zastupy vodních skřetů mířících k Barbarským ostrovům.

847

Nad Plavenou bude již poněkolkáté za posledních pár let spatřen obrovský modrý drak.

Rioden II. odstoupí z trůnu Východního království a přenechá vládu svému synovi Waldenovi.

Nejprve na Taře a posléze i na Lendoru se mezi lidmi rozšíří pověst, že sucha z minulého roku nebyla dílem Aurionovým, ale způsobila je prý Inaka, nově zrozená bohyně živelných pohrom. Kdo se chce vyvarovat podobného neštěstí, bude ji muset uctívat zvířecími oběťmi.

Kupecký rod Hesterilů z Gondromu, známý svými kontakty na nejvyšší kruhy Mořského císařství, ovládne pomocí obchodních i jiných metod erinskou gildu Kalista.

Ve Vřesovém údolí za záhadných okolností vyhoří dům kupce Rebenice, který zde ovšem již dva roky nepobývá. Ostatky jeho ženy a dvou dětí nebudou nalezeny.

Hevrenka Ebelita provede pro gildu Varemar přes Zelanské vrchy k Durenu karavanu vezoucí železo k dalšímu zpracování. Stezka vede přibližně po staré arvedanské silnici z Athoru do Derteonu, která je už ale na mnoha místech zničená a ztracená. Gilda bude tajemství přímé cesty mezi Západní a Východní dálavou pečlivě střežit.

Velmistr Telurian odhalí poslední vlastnost Koule vědění – spojení s obdobným zařízením v Silviandu – a začne přesně zaměřovat polohu tohoto arvedanského města.

Do Džungle padlých stromů se vydá ze Severní dálavy výprava storabského hrdiny Doreka Straky.

V Khelegových horách se ztratí trpasličí děvčátko Fiunrag. Veškeré pátrání po ní bude bezvýsledné.

Přes jezero Yrakan se přežene silná a ničivá bouře. Ztráty na životech budou malé (jak to již v Umrlečím království bývá), ovšem na materiálu a stavbách značné. Viece na tato událost podnítí k další vlně experimentů.

848

Z dalekého jihu se vrátí výprava pod vedením Mito-gara Čorna, které se mimo jiné zúčastnil i čaroděj Lord Pur-veli a jeden z mála hobitských duchovních, Tompo Vítám-vás, náležející k radikálnímu křídlu Kněží slunce. Putovali v přestrojení v provincích pod vládou Khara Démona a přinesli zprávy o stvůrách, lidech s býčími rohy či pařáty místo rukou. Nemá se prý jednat o bytosti ze Stínového světa, ale o výsledky nezdařených experimentů v Démonových laboratořích.

Amirský Tetragon zahájí stále ještě neoficiální, ale již pravidelný obchod s několika kmeny orků (Eri-taku, Abur-ita a Buru-ori), sídlících v Zelanských vrších a proti proudu Královské řeky.

V Manře oslaví narození královského dědice. Králi Krutji počal syna Barina.

Téměř všichni kněží Poutníka ze Storabska přejdou k temnému bohovi chaosu a vrtkavého štěstí Sarapisovi.

Družina, pokoušející se najít solventního zájemce, kterému by prozradila relativně bezpečnou trasu mezi Rilondem a Železnými doly, sjíždí po menších úpravách i pro formanské vozy, bude mít problémy s gildou Varemar.

Trpaslíci založí své třetí sídliště v Zelanských vrších, Kargat, asi sto padesát kilometrů jižně od Kwesaru. Král Walden se zaváže, že zdarma poskytne námořní přepravu pro jakékoliv množství trpaslíků z Lendoru na Taru. Ti naopak složí slib, že již nebudou prodávat zbraně Svobodným městům. Součástí smlouvy bude i společná vojenská operace proti hevrenům.

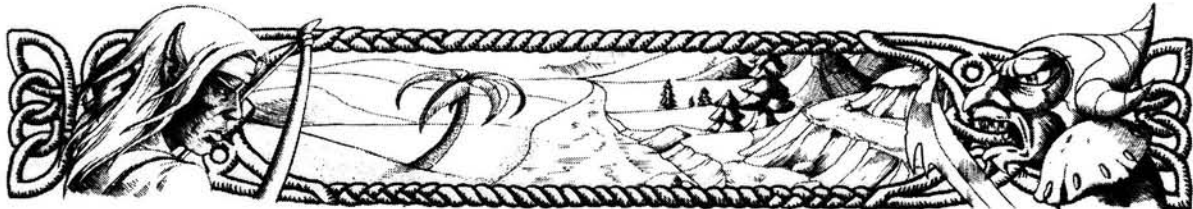
Trpaslíci s Almendorem napadnou ve velkém hevreny na Trhlinové pláni a v Zelanských vrších. Armády z Krazu a Kwesaru kompletně zmasakrují několik útočišť pro ženy a děti na vysočině. Hevreni přestanou brát zajatce.

Jeden z almindorských jízdních pluků bude překvapen přesilou hevrenů, která na něj zaútočí jednoho dne za svítání koncem roku. Šamanům se totiž pomocí kouzel podaří na dálku nasměrovat jednotlivé roztroušené skupiny hevrenů tak, aby na vhodné místo dorazily všechny v jeden okamžik a zasadily tak nepříteli drtivý úder. Přesto se ale válka bude dál vyvíjet v neprospěch koňského národa.

Ve třetím patře Derteonu bude objevena čelenka vědění s dosud neznámými vlastnostmi. Jejím zkoumáním se zjistí, že umožňuje vidět míru tvárnosti u jednotlivých osob.

Temná síla v Podzemní říši téměř vyvraždí ikuan, jeden z tamních národů. Ikuanové zděšeně prchají k povrchu a šíří zlou zvěst všude kolem.





Dodatky

Temní bohové

Tato kapitola se zabývá temnými bohy, tak jak je vidí čtyři mocné cizí postavy Asterionu. Jejich informace nejsou sice zcela přesné a často se do problému vnášejí jejich vlastní názory, nicméně zde uvedený dialog poměrně věrně odráží skutečný stav věcí. Mírné zkreslení, vzniklé stářím zápisu, je jen malou daní za poodhalení a poznání velkých tajemství.

Rozhovor moudrých

Zápis tohoto rozhovoru, který se udál někdy začátkem sedmého století královského letopočtu na hranicích temné a světlé strany Stínového světa, pořídil Alwarin Bílý a uschoval jej v boševalské knihovně, oddělení přísně utajených spisů.

Alw.: Přišli jste. Dohodu znáte. Její znění se nezměnilo. Souhlasíte s ní?

Vie.: Ano.

Cor.: Souhlasím.

Wan.: Já také.

Alw.: Podle mých informací se dnes na Asterionu, v přírodní nebo astrální úrovni, nachází přes sto temných duší usilujících o to stát se temnými bohy. Mnoho z nich dokáže ovládnout jen malou skupinu lidí, mají ne více než tři kněze a jejich vlastní síla jen o málo předčí umění schopného kouzelníka či kněze. Jsou pouhými stíny temných bohů, hledající často spojenectví a ochranu u skutečně mocných. Temní bohové je buď přehlížejí, přijmou mezi své služebníky nebo zničí a zmocní se jejich uctívaců.

Cor.: Myslím, že jich bude více, možná až ke dvěma stovkám. Ale většinou stejně nejsou ničím jiným než totemovými božstvy nebo vůdci pomatených kultů fanatiků.

Vie.: Někteří ze stínů temných bohů doplácí na doktrínu, kterou hlásají. Jsou sice schopní stratégové, geniální psychologové a charismatičtí vůdci, ale jejich vize jsou buď příliš komplikované pro prostý mozek nebo oslovují jen úzkou sociální skupinu, třeba vrahy, žoldáky nebo druidy.

Alw.: Neobjevil se mezi nimi někdo nový od našeho posledního setkání, na nějž by bylo třeba brát zřetel? Stále máme co do činění se sedmi temnými bohy?

Cor.: Dreskan sice čile rozmnožuje řady svých následovníků, ale stále jich má hodně málo. Nicméně se o něj začal zajímat Khar, infiltroval mezi jeho uctívace své lidi. A Hwáin se nějak stáhl ze scény. Ztrácí sílu, jelikož dva z jeho tří chrámů v Podzemní říši vzali goblini útokem. Asi Ytrakova akce. Nemá Hwáina moc v lásce. Takže nikdo nový.

Alw.: Dobrá, nejdříve obrátíme naši pozornost k nejsilnějšímu a nejmocnějšímu z nich, Kharu Démonovi. Víme už, že odmítl Lamiusův soud kvůli tomu, aby mohl řídit vlastní osud, a to ve všech rovinách bytí. Nelíbila se mu pravidla ustanovená a prosazovaná Sedmnácti bohy, proto

jako první z temných uprchl a dvakrát se znovu vtělil na Asterion. Dokáže ovládat skřety, kteří mu věrně slouží, protože jim dává nový smysl bytí a označuje jejich životní cestu za správnou. Kolik má vlastně kněží?

Wan.: Přibližně osmdesát. Možná až sto, těžko říct kolik jich je zalezlých v jeskyních na Lendoru. Ale určitě ne víc. A přes pět set zasvěcenců.

Vie.: Řady jeho uctívaců se počítají na statisíce. Kdyby si Khar usmyslil, dokáže vyvolat další Velké zeměřesení a snad i novou Apokalypsu. Ale to on nikdy neudělá, ničí jen tak, aby na troskách mohl vládnout, vybudovat si tam své pevnosti a města. I když je jeho obraz duše ztracen a Khar se nechce na Asterion vrátit jiným způsobem než skrze něj, musíme s ním pořád počítat ve všem, co uděláme.

Alw.: Ještě štěstí, že se opravdu vyzná v lidech a ví, komu může svěřit jaký úkol. Kdyby propůjčoval svou moc takovým šílencům, jako to dělá Ytrak, nezůstal by na Asterionu kámen na kameni.

Wan.: A jaké jsou jeho současné vztahy s dalšími temnými bohy? Všichni se je bojí a mají z něj posvátnou bázeň, protože byl první z nich, ale kdo je jeho spojenec a kdo nepřítel?

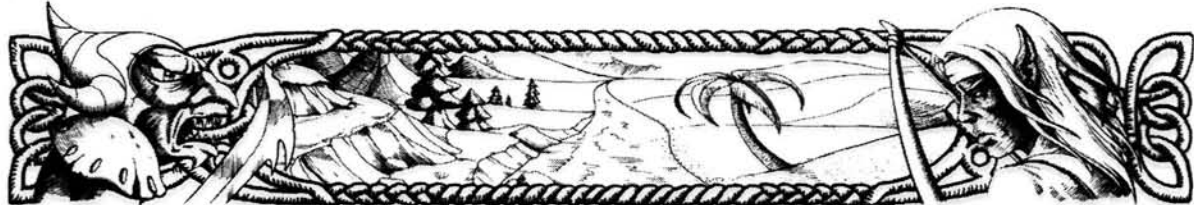
Cor.: Sandol Kah je mu věrná, ale nestýká se s ním a ani nijak nekomunikuje. Na požádání by mu klidně dala k dispozici i třetinu svých služebníků. Šina by dokázal přesvědčit, aby stál na jeho straně, ale myslím, že to by Khar nikdy neudělal. Šin je fanatik, zaslepený svou vlastní vírou, nedokáže přemýšlet během dění věcí, jde jen slepě za svým vytyčeným cílem. Určitě by s Kharem šla Kanwalla, ta ho obdivuje a ráda by vládla po jeho boku celému Asterionu. I když v poslední době měla tendence dobýt vše vlastními silami a nakonec si podmanit i skřety. Ústa smrti Kharem pohrdají, Ytrak je natolik šílený, že se s ním nedá rozumně komunikovat. Zda by se k němu přidala Gwi, lze jen těžko odhadnout, její fatalismus ji může přivést na jakoukoliv stranu, záleží na tom, jaké vidiny měla poslední noc a co se zjevilo jejím kněžkám při obřadech.

Alw.: Khar nebude hledat nějaké spojence. Je si jistý svou silou, pokusí se Lendor dobýt sám a pak jednoho po druhém srazit temné bohy na kolena. Pravděpodobně by je pak vydal sarifágům, nemyslím, že by je nechal vládnout ani jako své poddané. Určitě ne Ytraka a Ústa smrti.

Cor.: To je pravda, s Ytrakem je to čím dál horší. Od chvíle, co ten podlý zbabělec a zrádce zešlé, se s ním nedá vůbec jednat. Jeho podoba v přírodním světě je opravdu zruďná, možná ještě víc slizká a nechutná než jeho duše. Z Větrných hor se díky němu stalo neobyvatelné místo. Ještěže ti jeho blázniví kněží tak často umírají, když provádějí své hony na nové uctívace. Nebýt goblinů, Ytraka by už dávno vedli sarifágové k Lamiusovi.

Wan.: A jak vlastně Ytrak vypadá?

Cor.: No, těžko to popsat, zkus si představit obří lidské tělo, které prodělalo křivici a poté nepředstavitelně



ztloustlo. K tomu přidej pach rozkládajícího se masa, kůži prorostlou lišejníky, popínavými rostlinami a travou a nakonec ještě obličej orghise šklebící se v křečovitých grimasách. Není divu, že Ytrak zešlel, když ti jeho diletantští kněží nedokázali ani pořádně připravit vtělovací kouzlo.

Vie.: Doufám, že ho někdo brzy zabije. Možná tam vyšlu některé ze svých upírů. S Ytrakem mám ještě nevyrovnaný účet.

Alw.: Ytrak je sice nepříjemný, ale nepříliš podstatný. Vládne strachem, a tak k sobě přitahuje jen zbabělce nebo slaboduché gobliny. Nikdy nedokáže získat ani desetinu Kharovy moci. Z temných bohů je po Gwi nejslabší.

Wan.: Zato Kanwallina moc se začíná rozmáhat stále víc, její stín zastíňuje další a další srdce. K naší poušti sice ještě nedosáhl, ale jak mezi elfy ve Zlatém lese, tak v Zemi klidu má své příznivce a uctíváče. Když k tomu přičteme několik rodů trpaslíků, kteří jí slouží už léta, orky z Tary a jižní část Barbarského pobřeží, kde se jí klanějí jak barbaři tak storabové, dává to dohromady skoro padesát tisíc duší. Ani se jim nedivím, když se před nimi nestyděte procházíte téměř nahý v tom svém božském těle, do kterého ji přivolovali její kněžky. To její charisma a výbušná, impulzivní povaha pokaždé dokáže strhnout masy.

Cor.: Kanwalla si vždycky věřila. Teď se chystá zaútočit na jih Země klidu. Chce ji dostat celou pod svou kontrolu. Vsadila bych se, že to dokáže. Její uctíváči pro noc strávenou v její přítomnosti udělají cokoli. Nedávno prý pronikli až do srdce Marellionu, přes všechny ty hordy nemrtvých. Vrátili se jen dva z padesátihlavé skupiny, ale díky historkám, které vyprávěli po Kanwalliiných orgiích se hned přihlásilo sedmnáct dobrovolníků na další výpravu.

Alw.: Kanwalla nám vždycky dělala starosti. Kdyby se radši držela stranou, jako Sandol Kah, byl by klid. Ale ta její krev ji nenechá na pokoji. Navíc propůjčuje svým kněžkám značnou část své kouzelné moci, takže se proti jejím uctíváním bojuje velmi nesnadno.

Vie.: Změnilo se vůbec něco ohledně Sandol Kah?

Alw.: Ne, pořád se skrývá v hlubinách moře, které výborně ladí k její chladné a bezcitné povaze. Jen svým nejvěrnějším kněžím dovoluje osobní setkání, před ostatními pečlivě schovává své monstrózní tělo v temnotě u oceánského dna. Sandol Kah nepředstavuje pro Asterion žádné nebezpečí. Sem tam sice její vodní skřeti přepadnou podmořskou vesnici nebo loď plující po hladině, ale jelikož nemá výbojné ambice, nikdy vážně neohrozí život na Lendoru, Taře nebo v Podzemní říši. Její bojovníci nad sebou nemají silnou vůli, která by je řídila k nějakému cíli. Ve skutečnosti je Sandol Kah slabá, je až s podivem, že se stala temnou bohyní. Muselo to být zoufalství, co jí pomohlo utéct před sarifágy.

Wan.: Ale kdyby ji Khar dokázal přemluvit ke společnému tažení, Čtyři království by rázem ležela v prachu. Podle hrubých odhadů má dvakrát až třikrát víc uctíváčů než Kanwalla a může kdykoliv zaútočit se silou deseti tisíc mužů na kterékoli pobřeží Lendoru nebo Tary. Vodní elfové a ostatní mořské národy přežívají jen díky světlonošům a výhodně postaveným městům, která lze dobře bránit.

Vie.: A jak pokračuje Šinova křížová výprava Lendoru? Slyšel jsem, že v Danérii i Storabsku se jeho příčinám rozhořely silné nepokoje.

Alw.: Není to tak strašné, jak jsme se původně obávali. Lidé chtějí slyšet, jak se jim bude žít lépe a bezpečněji, a ne to, co jim Šin vykládá. Komu něco říká Stínový svět, výhody svrhnutí Lamiusova soudu nebo otevření portálů do Vnějšího světa? Těch pár čarodějů a kněží sice znamená jisté nepříjemnosti a poměrně velkou moc, ale ta leží v nich samých a ne v Šinovi jako temném bohu. Ve skutečnosti dokáže Šin jen o málo víc, než jeho uctíváči. Ale dává jim možnost projít do astrálu a chrání je před sarifágy a bestii Stínového světa.

Wan.: Jakmile Šin přijde na způsob, jak získat na svou stranu prostý lid, bude znamenat nebezpečí srovnatelné s Kharem, možná větší.

Vie.: Také si myslím. Bojovat s někým, kdo může útočit z nehmotných úrovní a skrývat svá nejcitlivější místa v zapadlých koutech Vnějšího světa, svedou jen ti neschopnější z čarodějů, mnichů a kněží. A ani my nedokážeme předpovědět, jaké spojení si odtud může přitáhnout nebo jakou informaci vymámí z duší zemřelých. Arvedané vyrobili několik velmi smrtících artefaktů a kdyby se o nich Šin dozvěděl, mohl by rázem držet celý Asterion v šachu.

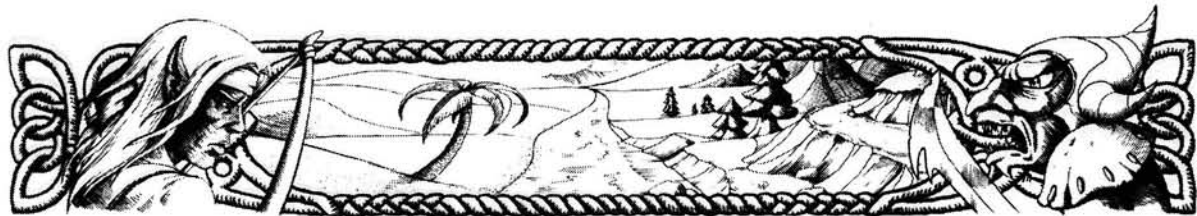
Cor.: Myslím, že Šin nikdy nepřekoná svou pýchu a nesleví ze svých zásad. A to mu nedovolí zjednodušovat své učení tak, aby si získalo podporu prostých lidí. Navíc nemá hmotnou podobu. Ani jeho uctíváči nebudou schopni přesvědčit lidi o své pravdě, protože jsou mu příliš podobní. Jde jim především o ně samé, o to, aby oni získali všechno vědění světa a pronikli do všech koutů hmotného i nehmotného Asterionu. Šinovo učení je pro jeho kult klec, kterou nikdy nebude schopen opustit.

Wan.: I Gwi se uvěznila ve svých vlastních rituálech. Nikdo nedokáže dopředu říct, který sen či vidina se zrodí v její hlavě a určí tak směr jejího dalšího žití. Zaslechl jsem jisté řeči, že při vtělovacím rituálu byl mozek vybraného těla mírně poškozen a díky tomu má Gwi občas opravdu podivné, až bizarní vize. Ale možná to je nesmysl, moje zdroje jsou v tomto ohledu značně nespolehlivé.

Vie.: Vzhledem k jednání Gwi bych soudil, že trocha pravdy na tom bude. Před třemi lety se prý chtěla dobrovolně vydat do rukou Sedmnácti bohů, vešla do Stínového světa a byla už v půli cesty, než ji nová vize obrátila zpět. A o týden později její uctíváči vypálili chrám Lamiusu v Lunenwigu. Spojence a nepřátele mění ze dne na den, věrnost a zásady mají v jejím podání jepičí život. Docela se divím, že se ještě najdou hlupáci, kteří se s ní paktují. Vzpomínka na vyvraždění Suarezského šlechtického rodu z Mořského císařství už asi vybledla z paměti lidí.

Cor.: To byl pěkný masakr. A Gwi ani nepočkala, až spolu dokončí jejich naplánovaný útok na Almendorskou hraniční pevnost. Pozabýjela je všechny během příprav, když spolu probírali strategii nad mapami a zprávami zvědů. Jednoduše měla náhlou vizi, která jí označila Suareze za nejhorší nepřátele. Když bylo po všem, našli ji kněžky, jak klečí na zemi, na klíně položenou hlavu jednoho ze zabitých, a tiše si





prozpěvuje nějakou ukolébavku jako starostlivá matka. Její černé šaty přitom byly nasáklé a lepkavé krví.

Vie.: Je až s podivem, že ji uctívá přes dvacet tisíc duší. Její chaotická povaha lidi nějakým způsobem přitahuje, místo aby je odpuzovala. Ale zase jsou její uctívači hodně rozptýleni po celém Asterionu, nikdy jich není pohromadě více než tři stovky.

Alw.: Posledním z temných bohů, kterého jsme ještě nevzpomněli, jsou Ústa smrti. Už se vám podařilo zjistit jeho pravé jméno?

Wan.: Bohužel ne. Vypadá to, jako by ten člověk neměl minulost. Náhle se tu objevil jako Ústa smrti a předtím „asi“ neexistoval. Ani cesta do Sartaronské věštírny mi nepomohla objasnit tuto záhadu.

Vie.: Stejně záhadná je i jeho současná podoba na Asterionu. Nelze říct, jestli má hmotné tělo nebo používá nějaké projekční kouzlo, aby zobrazil svou astrální podobu. Mluvil jsem se třemi očitými svědky, ale žádný z nich neviděl víc než „nežtetelnou stínovou siluetu zahalenou v mlžném oparu“. Daleko jasně lze prý vnímat auru smrti, která provází jeho přítomnost.

Cor.: Slyšela jsem o jeho rafinovaných kouzlech, kterými dokáže zhypnotizovat davy. V srdci Podzemní říše se stalo několik případů, kdy jeho kněží zavedli stovky lidí do nitra sopek nebo doupat krvežíznivých bestii, a tam je hromadně obětovali. Zdraví rozum velí myslet si, že by takto měl přijít o své stoupence a ztratit sílu, ale nevypadá to, že by Ústa smrti slábla.

Wan.: Jeho magie je opravdu temná. Podle neověřených zpráv se snaží přivolat na Asterion nejsilnější myšlenkovou bestii, aby zničila svět. Říká se, že Ústa smrti nechťejí vládnout, ale vše zničit a umřít jako poslední bytost na světě.

Tady zápis končí. V boševalské knihovně leží podobných svitků vícero a lze jen hádat, jaká tajemství jsou na nich zapsána.

Kharovy myšlenky

Mnoho lidí zajímá, co se honí hlavou nejmocnějším bytostem jejich světa. Tady je zápis myšlenek Khara Demona, pána skřetů, ze sedmého dne druhého aldeny novorození roku 833 Královského letopočtu.

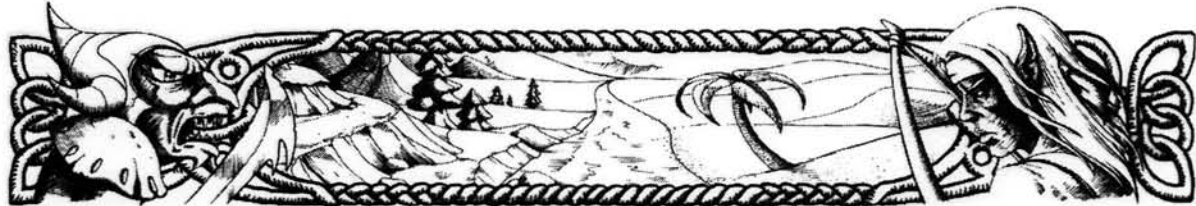
Otázka – proč drtivá většina lidí v civilizovaném světě věří v Sedmnáct bohů? Vždyť nějak výrazněji nezasahují do událostí na Asterionu, vše nechávají v rukou svých kněží a hrdinů, a i těm nijak výrazně nepomáhají. Ani v Konečné bitvě to nebyli oni, kvůli nimž jsem podlehl. Lidé přece potřebují vidět zázraky, přítomnost bohů, hmatatelné působení na své životy. Je snad víra v Sedmnáct tak silně zakotvená, že už jenom pouhá setrvačnost společnosti stačí k tomu, aby se udržela? A co by bylo třeba udělat, aby Sedmnáctka padla? Zabít je, vyhnat z Asterionu, to nemohu. Snad jednoho, dva, ale to bych příliš oslabil své pozice a mohl upadnout do osidel Ugrien, Vieena nebo některého z dalších mých mocných nepřátel. Ne, to není správná cesta. Nemohu je odstranit, ale třeba bych je mohl odloučit od jejich věřících, uvěznit, izolovat. Rozšířit pověsti, že zemřeli, o hrdinském pádu v hrdinném boji s mými

skřety nebo novými, neznámými bohy. Ano, to bude nejlepší, nějaká velkolepá smrt a zbloudění Sedmnáctky při plnění světodělného poslání. Staří bohové budou v myslích lidí mrtví a jejich ovečky se nebudou mít na koho obrátit. Budou hledat novou pomoc, novou mocnost schopnou postarat se o jejich malicherné, nicotné životy, vyslyšet jejich prosby. A tady už budu připraven já, se svým vlastním panteonem temných bohů. Ti budou ambiciózní, bez zbytečných zábran. Rychle si získají pragmatiky, zbabělce a všechny nejisté. Pak už bude jen velmi těžké pro Sedmnáctku, ztracenou a zdánlivě mrtvou, získat zpět své uctívače. Jejich stará tvář už nebude existovat, protože ji roztrhám na tisíc kousků, a než se jim podaří najít novou, lidé už budou uctívat můj panteon. U většiny bohů ze Sedmnácti bude stačit rozšířit pověst o jejich úmrtí, případně vložit vybraným osobám do snů a vzpomínek výjevy spojené s jejich koncem. Jiné, Auriona, Lamiose a Gora, budu muset uvěznit, zamezit jim, aby dál vykonávali své povinnosti. Musím připravit rituály, abych je dokázal vlákat do přírodní úrovně a spoutat jejich moc. Některého z bohů možná budu muset skutečně zbavit všech možností působit na Asterionu, zabít ho. Ale to je krajní případ, k tomu snad nedojde, stálo by mne to mnoho sil a ohrozilo celý plán.

Měly by se vyjít zástupy proroků, kteří rozšíří mezi lidem katastrofické vize i příchod nových bohů. Zástupy čekající na smrt, vypálené vesnice, zvony bijící umíráček, marné pátrání hrdinů po léku na tuto nemoc. Práce pro mé agenty jako stvořená. Nadejde apokalypsa, zdánlivá, ale o nic méně strašná. Lidem stačí trocha strachu, zaručeně pravdivé zvěsti šeptané za šera v tmavých koutech a víra ve vlastní slabost. A z toho náhlého chaosu vzejde zástup mých bohů. Než se Sedmnáctka vůbec dovědí, co se děje, a překoná svou nadutost, s níž ignoruje přírodní úroveň Asterionu, bude po všem. Než pochopí, že tentokrát budou muset zasáhnout sami, ztratí svou moc, protože je nikdo nebude uctívat, až na pár věrných kněží. Pak budou slabší než já. Stanu se nejmocnějším na Asterionu, ovládnou život všech. Ano, tak to udělám. Stvořím svůj vlastní panteon a světu předestřu před oči pád Sedmnácti bohů.

Kdo by připadal v úvahu na místa mezi nejvyššími bytostmi? Já samozřejmě budu nejvyšším z bohů, jejich bohem, ale udržím si jen moc dostatečnou ke kontrole nad ostatními, čímž se mi z ramen sejme značná zátěž, kterou využiji pro znovudobytí Tary, rozdrčení Zyla nebo třeba ke svému výzkumu proměněnců. Sandol Kah přesvědčím snadno, stačí pár lichotek, slib, že ji nechám vládnout mým a trocha pozornosti. I Šin by se měl dát přesvědčit, pokud mu nechám kontrolu nad magií a astrální světem, jen musím spoutat ten jeho fanatismus pomocí množství úkolů a práce pro mne, aby nenapáchal víc škody než užítku. Ytrak zmizel, takže s tím nelze počítat. Ústa smrti nenávidím. Gwi je nevypočitatelná, přesto by mohla zaujmout méně významné postavení. Budu si trochu muset pohrát s jejími sny a udržovat její spánek pod kontrolou. Nejvíce práce bude asi s Kanwallou. Už se nenechá tak snadno zmámit fyzickými požitky jako dřívě. Je teď cílevědomá a zná dobře svou cenu. Nejlepší by asi bylo oslabit její pozici, byť by na tom vydělali mí nepřátelé. Kdo by tak při-





cházel v úvahu? Snad Kněží slunce? Možná. Kanwalla pak ještě ráda přijde se skloněnou šíjí a zaujme místo v mém panteonu. Kdo dál? Určitě Dreskan, je ambiciózní a nepohrdne příležitostí. Přitom se pevně drží svých zásad. Stačí, když mu je trochu upravím a může být bohem Kruté spravedlnosti. Maebor. Nepříliš inteligentní, ale spolehlivý a dá se snadno ovládnout. Tartar? Asi ano, pokud nenajdu někoho ještě více zuřivého a přímočarého. Intriky tady nepotřebuji. Pak ještě určitě Inaka a Sarapis. Po ostatních se budu muset poohlédnout po Stínovém světě nebo v zapadlých koutech Podzemní říše.

A jak zařadit pád Sedmnáctky? Asi by bylo lepší poslat na smrt jednotlivé bohy postupně, tomu lidé snáze uvěří. Mí agenti musí připravit a rozšířit množství šeptaných zpráv, které budou přivolávat apokalypsu, vylíčit pád jednotlivých bohů do nejmenších detailů a budou vyzvat příchod mých temných bohů. To znamená tak tři až pět let plánování, aby mi neunikl ani nejmenší detail a vše dopadlo podle mých představ. Lidé už před tím, než padne jejich bůh, musí v kostech tušit, že se to brzy stane. Možná bych měl první odstranit méně významného boha, Mirtal nebo třeba Riannu. Některého, jehož ztráta by civilizaci zasáhla na citlivém místě, ale přitom by ji nevzbouřila k okamžitému odporu a hledání, kdo je toho skutečnou příčinou. Pak pro své nejsilnější protivníky ze Sedmnáctky vytvořím malé soukromé vězení, někde v přírodní úrovni, nejlépe blízko mého sídla, lapím je kouzly a nechám hlídat věrnými a silnými strážci. A takto je odstraním nebo uvězním jednoho po druhém, až se zbavím všech sedmnácti. A pak bude světu vládnout nejvyšší bůh Khar a jeho poddaní temní bohové.

Tento plán začal Khar Démon připravovat a jeho ovoce se má spatřit světlo Asterionu v nejbližších letech.

Cizí postavy

Raxentir

Raxentir patří mezi nájemné kouzelníky, kteří nemávají příliš skrupulí ohledně přidělené práce. Jeho chladně a naprosto racionálně uvažující mozek se vždy snaží najít co neúčinnější variantu řešení zadaného problému. Říká se o něm, že je krutý, a to je přesně to, čeho chtěl Raxentir dosáhnout. Zabíjet či působit bolest mu na rozdíl od jiných nepůsobí žádné potěšení, ale takto vzbuzené obavy mu pomáhají při jednání s klienty i případnými objekty jeho činnosti. Nejčastěji bývá najímán k ochraně důležitých osobností či bohatých kupců nebo na ostrahu významných nákladů (přeprava artefaktů na Lendor). To jsou ovšem jen zástěrky, pověst si získal jako vyděrač a strašák na neposlušné zákazníky či partnery.

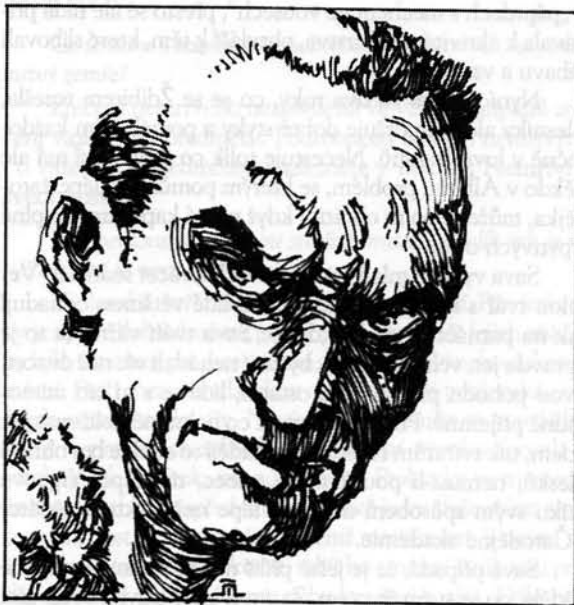
Raxentir není jeho pravé jméno, narodil se jako Rantir en Sinwar. Je tedy vznešeného původu, pochází ze arvedanského rodu Sinwarů. Jedna větev této šlechty se přestěhovala na Taru a drží pozemky na západní straně Zelanských vrchů. Rantir ale neměl nárok na dědění a podřizovat se vůli svých šťastněji narozených bratranců mu připadalo příliš ponižující. Vrátil se tedy na Lendor a zde studoval magickou teorii a především pak praxi. Zkouška živlu ho ale stále čeká.

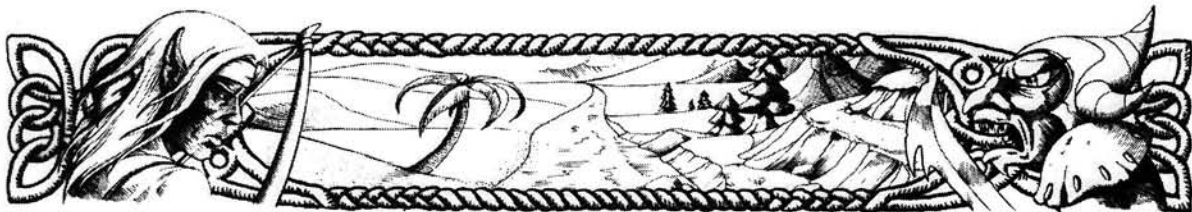
Po návratu na Taru se přidal ke družině, která v arvedanských troskách pátrala po pokladech. Působil tehdy jako agent Supů, díky čemuž ho po nedlouhé době ostatní členové odvrhli a nyní již Raxentir začal podnikat na vlastní účet. Z té doby má každopádně svůj kouzelný meč, který našel zapomenutý v kobkách rozpadlého hradu v Zelanských vrších.

Znám je jediný pravidelný Raxentirův zaměstnavatel, a to Zlatý kruh. Už jen mágova proslulost snížila počet zrádců a nepřátel této kupecké skupiny. Největší respekt si Raxentir vydobyl, když si dokázal poradit s vůdcem tlupy krollů zabijáků, se kterým se dostal do sporu při jedné společné práci v Západní dálnavě.

Raxentir je na kouzelníka nebyvale statný, neváhá jít i do souboje na meče. Snaží se vypadat velmi drsně, krutě a neurvale, což se mu vcelku daří. Dlouho například nacvičoval ten správný chladný, posměšný výraz, ale dosáhl v něm skutečné dokonalosti. Velmi snadno se dá rozpoznat podle oblečení. Na šedé vestě má našitý límeček z kožešiny intawa, což velmi dráždí lesní elfy a dva na svůj zájem už doplatili, když je Raxentir v "sebeobraně" spálil na uhel. Ačkoliv by se zdálo, že se kožešina do subtropického podnebí Tary příliš nehodí, pravdou je úplný opak. Raxentir si ji nechal od alchymisty v Rilundu upravit tak, že jej naopak před účinky horka chrání a příjemně ochlazuje celé tělo.

Těžko říci, jaké má Raxentir plány do budoucna. Zatím je spokojen se stavem, kdy ho tolik lidí zná a navíc z něj má nemalý strach. Nejspíš bude dále pracovat na své pověsti a brát každou patřičnou práci, za kterou mu zákazník dobře zaplatí. Důležité ale je upozornit na to, že se Raxentir ještě nedostal do křížku se zákonem (nebo přinejmenším mu nikdy nikdo neprokázal zlý úmysl) a bude se takovýmto nepříjemnostem vyhýbat i do budoucna. Vzhledem k jeho povahovým vlastnostem a tendencím si ho již všiml jednak Riam a Orlí poutníci, kteří ho berou v potaz jako možné nebezpečí. Dále pak o něm ví také Kharovy Noční stíny a není vyloučeno, že další zakázky mohou pocházet právě od nich.





Dobrodruzi se s ním mohou setkat především jako s protivníkem. Mohou například získat artefakt, o který má eminentní zájem někdo jiný, a Raxentir bude figurovat jako důrazné vyjádření tohoto zájmu. Rozhodně by ho Pán jeskyně neměl posílat na vlastní družinu bez předchozího varování. Krom toho může být Raxentir přidělen i jako dohled nad nepříteli zkušenými dobrodruhy třeba při doprovodu lodě nebo při výpravě do podzemí.

Sava

Když na ulicích Albirea potkáte usměvavé pihovaté děvče v doprovodu pár lesníků z Tabitského lesa, narazili jste nejspíš na Savu. Pokud se počítáte mezi její přátele, můžete jí říkat také Savjenko. V Albireu a okolí to sice všichni vědí, ale nově příchozí je dost těžké přesvědčit o tom, že se jedná o relativně dospělou čarodějkou. Savě se daří žít bezstarostným životem, který čas od času v rámci boje proti nudě zpestří nějakou rošťárnou nebo výpravou na dobrodružství.

Savjenčini rodiče byli chudí rolníci, kteří se vypravili na Taru hledat štěstí. Pracovali jako námezdní pomocníci na statcích v Malých loukách. Otec padl před pár lety ve válce o svobodu, stará matka doposud slouží, Sava ji čas od času jezdí navštívit. Vrozeného talentu pro magii si u ní všimla čarodějka Xalma, která jí dala základy používání kouzel. U ní ale Sava vydržela sotva do svých šestnácti a potom už své vlohy rozvíjela po svém.

Své zkušenosti sbírala při výpravách s různými družinami. Třikrát se zúčastnila pokusného přenosu albirejským teleportem a pokaždé se jí díky umu i štěstí podařilo vrátit. Její společníci tvrdí, že ji nic nerozházelo ani v Umrčím království, kam se při jedné cestě její družina dostala.

Při jednom dobrodružství se seznámila s hraničářem Ždibirem, který se později přidal k lesníkům. Byla z toho láska jako trám a v Tabitském lese prožila Sava ty nejšťastnější chvíle. V té době se seznámila s Bratrstvem dlouhých kápí. Teorie a teze boje za nezkaženou přírodu jí mnoho neříkali, o nejstarších druidech se vyjadřovala dokonce jako o „páprdech s mechem ve vousech“, přesto se ale ráda přidávala k aktivitám Bratrstva, obzvlášť k těm, které slibovali zábavu a vzrušení.

Nyní už jsou to dva roky, co se se Ždibirem rozešla, s lesníky ale dál udržuje dobré styky a pomáhá jim každoročně v lovu trigonů. Necestuje tolik co dřív, když má ale někdo v Albireu problém, se kterým pomůže nejlépe čarodějka, může se na ni obrátit i když nemá kapsy zrovna plné trpytíových orlů.

Sava vypadá mladší než na svých dvacet sedm let. Veselou tvář s rarákovskými očima lidé většinou odhadují tak na patnáct. I tehdy, když se Sava tváří vážně (a to je opravdu jen velmi vzácně), byste ji neřekli víc než dvacet. Svou pohodu přenáší i na ostatní, lidé se s ní cítí mimořádně příjemně. Při práci se snaží co nejméně ubližovat jak lidem, tak zvířatům i rostlinám. Raději se obejde bez ohně a blesků, nemusí-li použít magii vůbec, tím lépe. Yrgeovu etiku svým způsobem dodržuje lépe než leckterý vědátor z Čarodějné akademie.

Savě připadá, že je ještě příliš mladá na to, aby přesně věděla, co se svým životem. Zatím si chce užívat, vyzkoušet



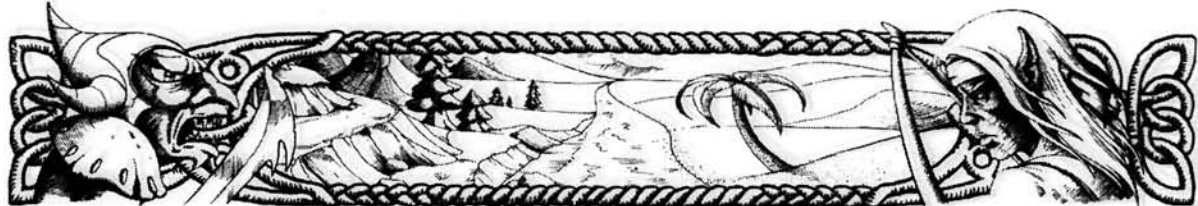
všechno, co se dá, a na hledání tepla domova má dost času. Kromě lesníků a druidů má i dost přátel mezi Orlími poutníky. Myšlenku Svobodných měst nadšeně podporuje, opět ale spíš protože se něco děje než kvůli abstraktním idejím.

Družina, která stojí na straně dobra, by se se Savou neměla setkat jako s protivníkem. Ani na druhé straně bariéry nemá zatím žádné nepřátele, byť může být trnem v oku pár velkostatkářům a úředníkům, kteří nedbali varování druidů a nepřestali bezohledně plnit lesy či jiné ekosystémy. Dobrodruzi ji spíše mohou požádat o pomoc radou i kouzlem, Savjenka většinou nedělá okolky, pokud tedy nejde o družinu ze samých nudných patronů. Ví mnoho věcí jak o praktickém životě dobrodruhů na Taře, tak o dění v Albireu a okolí, takže může sloužit i jako zdroj cenných informací.

Rebenic

Většina slavných asterionských zlodějů si velmi zakládala na tom, jak jsou proslulí. Nechávali na místě zločinu své runy, oznamovali plánované krádeže dopředu nebo se s nimi alespoň chlubili před svými kumpány. Téměř všichni na to doplatili a byli dříve či později dopadeni, někdy slavně, někdy neslavně. Rebenic je ovšem pravým opakem tohoto typu zločinců.

Všechny své loupeže plánuje a provádí sám, tajně a v tichosti. Na krádeže nijak neupozorňuje, nejspokojenější je, když si jeho oběti ani nevšimnou, že jim něco schází. Každý jeho zločin je proveden jinak, nemá žádný stálý rukopis. Z jeho skutků je kromě Pavučiny podezřelých minimálně šest lidí, z nichž dva už byli zatčeni a odsouzeni. V Gondromu ukradl několik artefaktů určených pro al-mendorský královský dvůr při překládání z lodi a na ztrátu se přišlo až po dvou měsících v Rangaroke. Vloupal se do skladiště Zlatého Kruhu v Koru a odcizil poklady v ceně, za kterou lze v Keledoru koupit dědičný šlechtický titul i s výnosným panstvím. Pronikl do „Dvanácté pokladnice“



v Derteonu, kde musel překračovat zuhelnatělé zbytky svých neúspěšných předchůdců.

Svých úspěchů dosahuje Rebenic pomocí tří věcí. Vypadá naprosto všedně, nenápadně, pokud na sebe neupozorní, ani si ho nevšimnete. Žádný z překupníků, se kterými vstoupil do kontaktu, ho nebyl schopen popsat, proto až donedávna unikal pozornosti podsvětí i tajných služeb. Dalším krokem je mimořádná mrštnost a zručnost, se kterou dokáže zneškodnit i velmi složité mechanismy a pasti. Posledním a na Asterionu nezbytným předpokladem je dokonalá znalost magických zařízení a nástrah, stejně jako prostředků k jejich zneškodnění. Před každou akcí Rebenic pilně studuje možná nebezpečí a patřičně se proti nim vybavuje.

Odhlédneme-li od nedávných komplikací, o kterých se zmíníme dále, je Rebenic obyčejným občanem Vřesového údolí v Dálavách, kde má i ženu a dvě děti. Celá rodina se sem přestěhovala před osmi lety z Lendoru, a to z ryze praktických důvodů. Při své návštěvě Derteonu Rebenic našel jeden z Prstenů návratu, jehož cílové místo se nacházelo právě ve Vřesovém údolí. Může si tak zachovávat alibi spořádaného obchodníka a přitom nijak neprodukovat očekávanou délku svých kupeckých cest.

Jak Rebenic spotřebovává ony ohromné sumy, které skončí obrazně v jeho měšci? Je vášnivým sběratelem jantarových sošek vyrobených Vznešenými elfy, které jsou téměř vzácnější než legendární artefakty Arvedanů. Nemají žádné známé magické schopnosti, a proto jim dobrodruhově nevěnují přílišnou pozornost. Jejich krása je ovšem taková, že majitelé se jich vzdávají jen s velkou nechutí, kterou je potřeba překonat příslušné vysokými částkami. Nutno říci, že i tyto sošky Rebenic kupuje pomocí prostředníků, aby na sebe nelákal zbytečnou pozornost a s jedinou výjimkou obzvlášť zarytého obdivovatele nejsou ani předmětem jeho loupeží.

Zmínili jsme se o potížích, které má Rebenic poslední dobou. Mimořádné kombinační schopnosti a náhoda umožnili baronce Sabbiové spojit různorodé údaje a odhalit skutečnou identitu největšího žijícího asterionského zloděje. Vydíráním přiměla Rebenice, aby dva roky pracoval ve službách Pavučiny. Proto ho již půl roku můžeme vidět jako pomocného kuchaře v hornické jídelně v Železných dolech, což je samozřejmě jen zástěrka pro roli, kterou hraje v rozsáhlých krádežích lintiru ze skladů, jejichž magickou ochranu zajišťovali největší čarodějné špičky Východního království (např. Xalma nebo Dexibar, Ochránce citadely v Novém Amiru).

Až tento kontrakt skončí (a Rebenic ho nehodlá porušit, vzhledem k hrozbám vůči jeho rodině), nehodlá na svém způsobu života nic měnit. Při svých průzkumech nových a vzdálenějších oblastí Tary dobrodruzi čas od času narazí na další jantarové sošky a Rebenic si pohled na ně nehodlá nechat ujít. V loupežích tedy hodlá pokračovat, dokud mu to věk a okolnosti dovolí, i nadále bez poct, ale s minimem rizika.

S vlastními postavami se patrně hned tak nesetká, a pokud ano, nebude mu družina asi věnovat příliš pozornost. Pokud se jejich plány zkříží, bude se vždy vyhýbat příčné konfrontaci a pokud se družina ukáže být příliš silná či pozorná, raději se stáhne. Nikdy nepůjde do jeskyně a nebude tak riskovat život nebo prozrazení, jestliže však



družina dané místo vyčistí od příšer, ale nepodaří se jí prolomit zámky k místnostem s poklady či artefakty, může se tam tajně vydat později. Jak již bylo řečeno, pracuje Rebenic zásadně samostatně. Za celou svou kariéru ještě úmyslně nezabil jediného člověka. Myšlenky na odplatu, ať už v dobrém či špatném smyslu, jsou mu naprosto cizí.

Otázky a připomínky

Chybí popis Ztracených vrchů. Já to vyřešil tak, že jsem tam doplnil spoustu jeskyní s orky. Doufám, že je to správně?

Ano, je to správně. Kdykoliv některá oblast není popsána do všech podrobností, je na Pánovi jeskyně, aby si ji upravil podle potřeby svých dobrodružství. Některé oblasti jsou právě k tomuto účelu určeny, jiné mohou být popsány v rámci dalších modulů nebo připravených dobrodružství, Pán jeskyně se tím ale nemusí řídit a může zůstat u své původní úpravy.

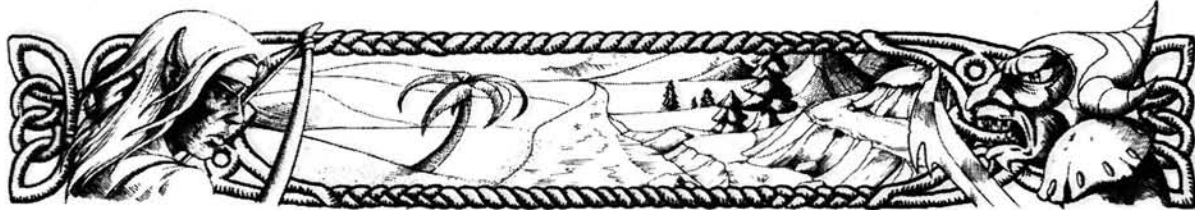
Co se stane s vazebným předmětem u nemrtvých, když nemrtvý zemře?

Zničení nemrtvého neznamena ve většině případů zničení vazebného předmětu. Podrobnosti o boji s nemrtvými i o vazebných předmětech naleznete v modulu **Nemrtví a světloňosi**.

Dvě perilonská ostří jsou strašně brutální. Kolik jich je na světě a umí je normálně vyrobit kovář?

Perilonská ostří mají být velmi silnou zbraní. Pán jeskyně by je měl v dobrodružství použít jen výjimečně, jejich získání by bylo tématem pro samostatné dobrodružství nebo dokonce tažení. Patří mezi arvedanskou výzbroj, dnes perilonská ostří nikdo vyrobit nedokáže. Navíc je těžké naučit se je ovládat, což je v pravidlech zohledněno nutností výcviku (postih se vztahuje jak na útok, tak na obranu). Prakticky to znamená, že dotyčný zbraň napřed musí ne právě jednoduše získat a potom s ní dost dlouho cvičit, přičemž mezitím mu ji nesmí nikdo ukrást nebo zkonfiskovat, zabít ho a nesmí ji nikomu prodat (přičemž nabízené ceny nebudou jistě malé). Dále není





možné do perilonských ostří zaklít příliš silné demony, protože jako samostatné zbraně mají relativně slabou sílu i účinnost. A kolik jich je? Zhruba deset až patnáct. Většina je odvezená na Lendor, tam patří šéfům královských ochrannek, nájemným supervrahounům nebo jsou vystavena v síni tradic některého ze šlechtických hradů. Troje až pater se bude pohybovat po Taře, z toho jedno až dvojce nebudou využívány, o těch zbývajících se zmíníme v dalších modulech (v oblasti Dálav se běžně nevyskytují žádná perilonská ostří). To vše platí o doposud nalezených zbraních; co leží pár tisíc let zapomenuté v zasypaném sklepení, záleží na Pánovi jeskyně.

Měl bych dotaz k městským a zemským sítím na Asterionu. V tabulkách Aplikace pravidel je kolonka úrovně sítí, ale není zde napsáno, v jakém pořadí jsou sítě uvedeny. V pravidlech jsou v pořadí výkonná, výzvědná, ochranná a od 16. úrovně vlivová. Pak by ale některé tajné i zločinecké organizace vůbec neměly sítě ochranné, jediné že by čísla zde uvedená byla v jiném pořadí. V tabulce městských sítí je pak ještě v závorce další číslo, odhadl jsem, že se bude jednat o úroveň sicca, který ji řídí, ale pak by i sicco na 8. úrovni měl rozvinutou vlivovou síť. Prosím upřesněte mi v jakém pořadí jsou zde uvedeny úrovně sítí a co znamená číslo v závorce v Tabulce městských sítí.

Sítě jsou uvedené v pořadí výkonná / výzvědná / vlivová / ochranná. V závorce je skutečně úroveň sicca řídícího danou síť. V tomto případě i siccové na nižších úrovních mohou vytvářet vlivové sítě, protože na cizí postavy neklademe všechna omezení, která platí pro postavy vlastní (totéž platí např. o postavách se schopnostmi více povolání).

Proč je mapa severního kontinentu dělaná jiným způsobem než jižního? Proč na mapě Lendoru nejsou všechna místa vyjmenovaná v textu a vyznačeny alespoň přibližné hranice čtyř království? Chápu, že hlavním zájmem dobrodruhů má být Tara, ale neřkejte mi, že nemáte Lendor propracovaný a že by byl problém zanést názvy do map.

Hlavní odpověď na otázku je to, co sám tazatel naznačil. Dobrodružství by se měla Lendoru dotýkat jen velice okrajově, odehrávat na něm potom opravdu jen epizodicky. V průběhu vytváření světa jsme na Lendoru nehráli žádná dobrodružství a proto musíme přiznat, že ho opravdu nemáme příliš propracovaný. Velká část z lokalit je v textu uvedených pro zpestření, aby si postavy měly mezi sebou o čem trochu povídat (oč je lepší prohlásit, že můj předek padl v Bitvě u hradu Kámen než prostě v nějaké staré válce). Proto ani my nemáme o jejich umístění přesnou představu. Jestli i další hráči projeví zájem, budeme se muset severním kontinentem pochopitelně zabývat do větších detailů.

Bohužel je zde ale ještě jiný, mnohem závažnější problém. Při tisku mapy Lendoru v prvním vydání **Hlavního modulu** (samostatné i obou kontinentů společně) došlo kvůli tisku k jakémusi „splácnutí“. Vodorovné vzdálenosti, ze západu na východ, jsou v pořádku. Svisle ale musíme vše násobit číslem 1,21.

Nezdá se mi asi 700 km dlouhý a sotva 80 km široký pruh Pláně děsu táhnoucí se na východ. Myslím si, že poušť Nunmeia by jej již dávno musela pohltit.

Pláně děsu představují trasu pochodu armády Vieenových nemrtvých, jenž skončil až rozsáhlou Bitvou děsu.

Země za tímto vojskem je patrně již trvale narušena a poškozena, rostliny a živočichové zde přežívají jen obtížně a krátce. Tyto změny mají souvislost s použitou magií a řádem světa, na Taře k něčemu obdobnému došlo na Planině šedého prachu. Je důležité si uvědomit, že poušť (Nunmeia) je proti takovýmto územím fungujícím ekosystémem, který přímo hýří životem.

Připadá mi poměrně nestrategické umístění města Erin, tedy největšího přístavu na Taře. Neleží totiž na cestě z Dálav do Čtyř království a proto je zcela mimo trasu veškerého zboží. Navíc nemá s Dálavami spojení ani po souši a je obklopeno džunglí. Připadá mi spíše jako nehostinné místo dobré maximálně pro trestaneckou kolonii. Jako mnohem logičtější místo pro překladiště se mi zdá buď ústí Královské řeky nebo ještě lépe Kokosové ostrovy.

Erin patří Jižnímu království (Keledoru) a z nejrozumnějších důvodů se většina obchodu soustředí v rukou občanů tohoto státu. Vzhledem k používaným typům lodí a korzářskému nebezpečí probíhá velká část námořního obchodu tak, že lodě plují podél pobřeží do většího přístavu, kde se zboží přeloží a přes Vnitřní moře pokračuje v konvojích pod ochranou bojových plavidel. Krom toho Dálavy nejsou jediným zdrojem exportu na Lendor. Minimálně stejně velké množství pochází jednak ze Země šelem a dále z trpasličích měst v Khelegových horách, do kterých vede z Erinu sice nebezpečná, ale přesto používaná cesta. Příčin by se dalo najít více, vše bude objasněno v modulech týkajících se džungle, mořeplavby a kupeckých záležitostí.

Může být do předmětu zaklet démon astrálních sfér a zároveň runa, aby oba fungovali? Mohou takto přesáhnout dvojnásobek SZ (u železných zbraní)?

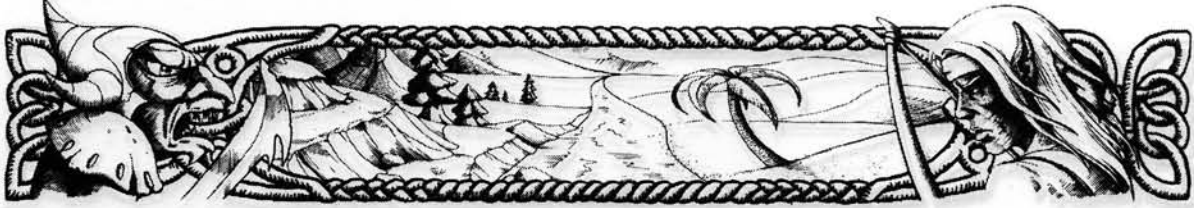
Runy nelze vzhledem k existujícím pravidlům Dračího doupěte pojímat odděleně od demonů. K zakletí démona do předmětu je nezbytné nebo alespoň vhodné na daný předmět vyryt i runu (viz stranu 13 Aplikace pravidel v **Hlavním modulu**). Obecně řečeno, zatímco podle normálních pravidel může být démon zaklet do jakéhokoliv předmětu, na Asterionu pouze do předmětu s vyrytými runami.

Runa je jen určitým zprostředkovatelem přítomnosti démona. Normální theurgové používají klasický postup a runy do předmětu ryjí pouze ze zvyku. Trpaslíci k zakletí démona do předmětu používají místo magenergie čas (tj. trvá jim to dlouho), ale opět je vyrytí runy v podstatě totožné se zakletím démona. U starých arvedanských run to je obdobné.

Existují předměty, do kterých se runy nedají vyryt (např. proto, že jsou moc tvrdé)?

Teoreticky asi ano. Například do diamantu by se runa musela vyryvat nejspíše pomocí kouzel nebo zvláštních magických předmětů, což je teoreticky možné u klasických a arvedanských run, nikoliv však u run trpasličích (ty vyžadují trpělivou ruční práci). Otázkou je, proč zrovna do takto tvrdých předmětů runu ryt. Řešení v jednotlivých případech ponecháme na rozhodnutí PJ. Za normálních okolností (např. u železného meče) je ovšem vyrytí runy čistě mechanická, nemagická záležitost.





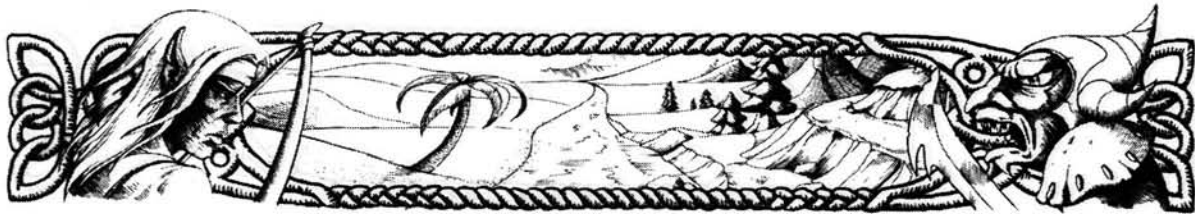
Legenda k mapě Rilundu

- I. Luxusní vily šlechticů
- II. Úřady
- III. Luxusní vily úředníků
- IV. Rytířské náměstí
- V. Radniční náměstí
- VI. Luxusní vily obchodníků
- VII. Park
- VIII. Domy profesorů
- IX. Diaspora elfů
- X. Krchov
- XI. Univerzitní náměstí

- 18. U Kočiček
- 19. Chrám Soudce
- 20. Chrám Rytíře
- 21. Klášterní škola
- 22. Depozitúra
- 23. Konvent
- 24. Říční přístav
- 25. Amfiteátr
- 26. Radnice
- 27. Krámky
- 28. Kír
- 29. Celní úřad
- 30. Gilda
- 31. Tržnice
- 32. Prokuristova vila
- 33. Chrám Kováře
- 34. Hospoda
- 35. U Škeble
- 36. Šatlava, strážnice, pranýř
- 37. Chrámová škola
- 38. Klášter
- 39. Apatyka
- 40. Chrám Panny
- 41. Špitál
- 42. Kapitula
- 43. Univerzitní knihovna
- 44. Chrám Učence
- 45. Komplex Univerzity
- 46. U Grimoáru
- 47. Čajovna

- 1. Citadela
- 2. Nová citadela
- 3. Palác
- 4. Markraběcí palác
- 5. Soud
- 6. Mučanská vinárna
- 7. Formanka
- 8. Observatoř
- 9. Královská mořeplavecká
- 10. Admiralita
- 11. Místodržitelův palác
- 12. Námořní akademie
- 13. Chrám Poutníka
- 14. Hanzovní dům
- 15. U Sekery
- 16. Lázně
- 17. Rybářka





Rejstřík

Tučně jsou označena ta hesla, která se v tomto modulu vyskytují poprvé nebo zde jsou upřesněna.

A

A'mnata, místo, Muto'nam'Nub, 57
Admiralita, budova, Rilond, 6
akácie, keř, 35
Alcaril, bohyně, Paní úrody, 25
Almendorský konzulát, budova, Rilond, 6
Alwarin, postava, čaroděj a badatel, 28
amberské kameny, magické kameny, 38
Amberský chrám, dávný arv. chrám, 41
amšak, filoz. princip u Nunmejců, 54
Antilopí řeka, viz Elon'waya
Arveril, dávný arv. kněz, 17
Asáman, nejvyšší ze subotam. mnichů, 22
Astaron, dávný arv. císař, 50
Athor, dávné arv. knížecí město, 65
Aurigen, velitel v Novém Solnohradu, 33
Aurion, bůh, Pán světla, 69
Awa'na'kanji, šaman Silných buvolů, 79

B

baobab, strom, 35
Barbarské ostrovy, ostrovy, Žhavé moře, 85
Bílá úžina, průliv, Rilondský záliv, 13
Bílé útesy, útesy, Rilondský záliv, 13
Bitva Pěti mečů, 50
Bludiště, viz Muto'nam'Nub
Bogar, postava, bojovník, 58
Bongilean, dávné arv. město, 30
Bongir, bůh, Pastýř, 25
Bratrstvo dlouhých kápí, sdružení elfů a druidů, 24
Bratři Učence, církev, 20
Brod, pevnost, Zámostí, 14
Brust, danerský přístav, Lendor, 82
buvolí muž, lidská podoba sala kanji, 79
Buvolí řeka, viz Kanji'waya

C

Caxatir, dávný arv. mág, 41
Cisterna, místnost, Derteon, 69
Corean, jeden z danerských arv. rodů, 81

Č

Čajovna, elfí podnik, Rilond, 10
čakenkerové, domorodci, Nedostupné hory, 49
Čerevo, knížectví a hrad, Pořčtí Durenu, 26
černí démoni, viz mba-magawa-ngo
Černozdroj, magická substance, 56
Červený les, hvozd, Dálavy, 51

D

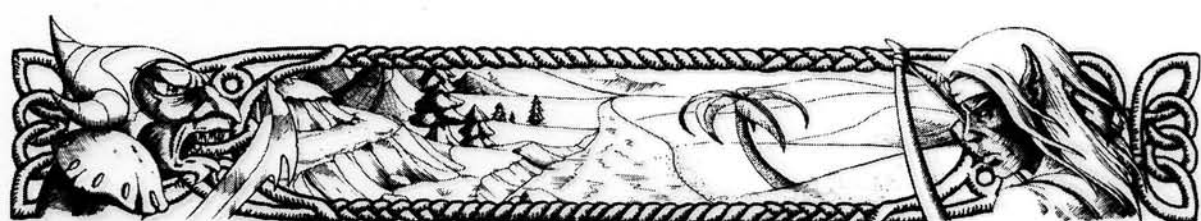
Daerlen, jeden z danerských arv. rodů, 24
Daerlenské knížectví, viz Mučansko
Danérie, jedno ze Čtyř království, 21
Dedar Strbic, rilondský místodržící, 74
Depozitura, budova, Rilond, 7
Derhelmův vrch, vrch v Bílých horách, 66
Derteon, dávné arv. knížecí město, podzemí, 65
Derteonská setba, ztracený arv. artefakt, 73
Dewa'Nub, oblast, Mar'Nub, 64
dhangha, elfí surovina, 60
Diaspora, elfí čtvrť, Rilond, 9
dobré sklo, navigační pomůcka, 6
Đolík, čtvrť, Rilond, 7
draskara, myšlenková bytost, 28
Dreskan, temný bůh kruté spravedlnosti, 27
Drubakovi, rodina, Mar'Nub, 55
Dřevěný most, most, Rilond, 10
Dung'sila, jedna z pouštních bouří, 57
Dunrilean, město, severozápad Dálav, 39
Duren, řeka, 22
Durenské knížectví, jedno z arv. Devíti knížectví, 65
Dva bratři, pevnosti, okolí Rilundu, 15
Dwan'uta, elfí mudrc, 61
Dwanga'ta, oáza, Mar'Nub, 53

E

E'awan, praotec elfů, Proroctví, 63
E'waya, jezero, Jantarové stepi, 34
Edu'gyo, místo, Muto'nam'Nub, 57
Eldebranstí rytíři, rytířská organizace, 18
elfí mandala, součást elfských rituálů, 64
Ellionské knížectví, jedno z arv. Devíti knížectví, 50
Elon'waya, řeka, Jantarové stepi, 37
elond, antilopa, 35
Elon'mwana, domorodý kmen, Jantarové stepi, 37
Enga'iswan, twan'ango, 51
Enkere, temný bůh čakenkerů, 49
eqit loňský, rostlina, Nekonečné hory, 44
Er'ikila, jedna z pouštních bouří, 57
Eralis, markrabě rilondský, syn Eranise, 74
Eranis, souč. král Danérie, 74
Erapis, býv. král Danérie, 24
Erinská gilda, viz Varemar
Erwal, postava, Eldebranský rytíř, 48
Erwin Starší, býv. rilondský místodržící, 10
Essiwen, velekněžka církve Estel, 75
Ey'uhwa, místo, Muto'nam'Nub, 57

F

Faela er Daerlen mladší, postava, šlechtična, 24
Faela er Darlen starší, mučanská kněžna, 24



Fan'wani, elfská dívka, 53
feamar, arv. šlechtický titul, 81
Finwalur, bůh, Poutník, 63
Forgon, jeden z arv. rodů, 81

G

Gaeran, dávné arv. město, Nedostupné hory, 49
Gáin, trpasličí král Krazu, 33
gal'hwat, myšlenková bytost, 59
Gerenika Čerevová, postava, kněžka Alcaril, 26
Gerrská náhorní planina, oblast, Jantarové stepi, 28
Gianfar, dávné arv. knížecí město, 51
Gilda, viz Varemar
Gildan, slavná postava, 22
Gildovní banka, budova, Rilond, 6
Gleva Čerevová, kouzelnice, 26
goblinové, humanoidní rasa, 28
Gondrom, keledorský přístav, Lendor, 7
Gor, bůh, Rytř, 27
graveir, nemrtvá myšlenková bytost, 10
Grimoárka, ulice, Rilond, 11
gul'serak, myšlenková bytost, 59
Gwah'al'unga, postava, pouštní elf, 53
Gweg, řeka, Jantarové stepi, 32
Gwendor, jeden z arv. rodů, 81
Gwir, říčka, okolí Rilundu, 13

H

Hai, městečko, Jantarové stepi, 28
Haluxic, alchymista, Rilond, 6
Hammáda, oblast, Jantarové stepi, 39
Hanza, viz Hanzovní dům
Hanzovní dům, cechovní organizace, Rilond, 19
harpyje, myšlenková bytost, 85
Heng'wah'sa, elfský rituál, 64
hevreni, humanoidní rasa, 15
Historie vědění magického, magická příručka, 41
Hlad, hrad, Poříčí Durenu, 24
Hladová matka, viz Dung'sila
Hnamna'ta, oáza, Llan'wag'Nub, 55
Holé Mučany, vesnice, Poříčí Durenu, 24
Hrung'weng, místo, Mar'Nub, 53
huama, myšlenková bytost, 28
Húrag, temný bůh goblinů, 44

CH

Chudinská čtvrť, čtvrť, Rilond, 10
Churo, postava, hevren, 25

I

Ibanu, dávný klášter Subotam, Nekonečné hory, 46
Ilian er Daerlen, arv. šlechtic, Lendor, 80
Inan'gwa'Nub, oblast, Mar'Nub, 59
Iskalon, slavná postava, 46
Iskander er Sinwar, postava, bývalý rytř, 26
Iš, postava, Nunmejec, 75
Ištak Chalen, zničené město, Hammáda, 55
Ivir Čerev, postava, bard, 26

J

jak'atl, myšlenková bytost, 51
Jalovec, postava, druid, 14
Jámy, viz Raw'aliki
Jantarové stepi, rovina, západ Tary, 27
Jarlebské knížectví, knížectví, Poříčí Durenu, 24
jarníček prostý, rostlina, Nekonečné hory, 44
Jeskyně příběhů, část Nuenga Nam'baty, 61
Jezerní ulice, ulice, Rilond, 9
Jim'amwa, místo, Muto'nam'Nub, 57
Jiskřivá pláž, osada, Jantarové stepi, 31
Jižní brána, brána, Rilond, 6
Jovan Daerlen, šlechtic, Poříčí Durenu, 24

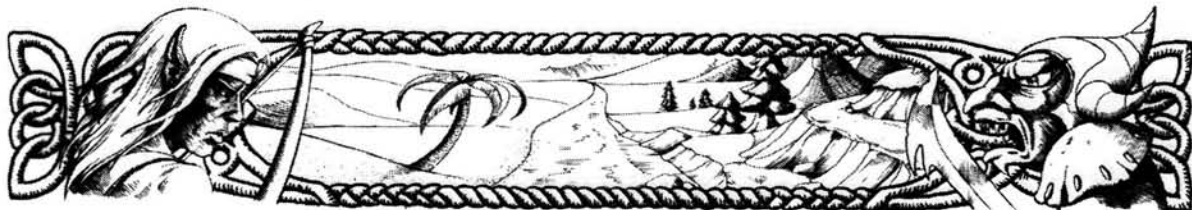
K

K'ananga, elfí mudrc, 62
k'nanga, obří sršeň, 39
Kalian, postava, hostinský, Rilond, 76
kanji, zdomácnělý buvol, Jantarové stepi, 35
Kanji'waya, řeka, Jantarové stepi, 37
Kanji'mwana, domorodý kmen, Jantarové stepi, 37
Kapitula, orgán rilondské Univerzity, 20
Kartografický archiv, budova, Rilond, 6
Kelčák, skála, Poříčí Durenu, 25
Kengwe'ta, oáza, Llan'wag'Nub, 55
Khar Démon, vůdce sil zla, 50
Kharovy Noční stíny, zločinecká organizace, 18
Kir, hospoda, Rilond, 6
Kirden, vesnice, Nekonečné hory, 46
Kněží Slunce, náboženská organizace, 69
Knihy osudu, legendární kniha, 64
knížectví, správní a lenní jednotka, 80
Konvent, budova, Rilond, 7
Konventní brána, brána, Rilond, 6
Konventní čtvrť, čtvrť, Rilond, 7
Kraj divousů, viz Rra Ghrenn
Královská mořeplavecká, obchodní organizace, 18
Královský soud, budova, Rilond, 5
Kraz, trpasličí město, Zelanské vrchy, 14
Kruh šamanů, rituální domorodá organizace, 35
Kruh Zelanů, místo, okolí Rilundu, 14
Křišťálová koule vědění, dávný arv. artefakt, 78
Kwerga Ten'sag, elfský název pro Stínový svět, 65

L

Laboratoř, budova, Rilond, 9
Lada Čerevová, postava, pouštní druidka, 26
Lady Licie, 14
Lamius, bůh, Soudce, 64
Lazebnický cech, organizace, Rilond, 7
ledoví elfové, jeden rod elfů, 49
lengenwo, zdomácnělá ještěrka, 37
Lešek Šetel, postava, zeman, 24
Létající duny, viz Edu'gyo
Lev Lukjanovec Třizubský, kníže, 25
Lipka, postava, druid, 14
Llan'wag'Nub, oblast, Mar'Nub, 53
lonwai, zdomácnělý velký pták, 38





Lord Purveli, postava, rytíř, kouzelník, 71
Louky, vesnice, Větrné hory, 42
Lunenwig, hlavní město Danérie, 74
Lupač, hostinský, Poříčí Durenu, 27
Lupačova hospoda, hostinec, Poříčí Durenu, 27
Luvarinská tržnice, tržnice, Gondrom, Lendor, 7
Luxikan, postava, alchymista, 34
Lyamir er Sinwar, kníže, 26

M

M'biya, slavná pouštní elfka, 79
ma'ronové, myšlenková bytost, 58
Maelinte, dávná arv. stavba, Nekonečné hory, 47
magawa-ngo, jeden rod elfů, 50
Machomej Čerev, postava, zloděj, 26
Malá prorocství, součást filozofie pouštních elfů, 63
Mar'Nub, poušť, západ Tary, 50
Marellion, dávné arv. knížecí město, 51
Marion, vesnice, Nekonečné hory, 46
Markraběcí palác, budova, Rilond, 5
Marselina, postava, hevenka, 25
Matka pouště, viz Mwan'duuranga
Mauril, bohyně, Paní země, 71
mba-magawa-ngo, jeden rod elfů, 50
Mbwah'san, elfí mudrc, 62
Meabor, temný bůh goblinů, 31
Meditační jeskyně, část Nuenga'nam'Baty, 61
Meziříčí, oblast, okolí Rilundu, 16
Mga'awana'kanji, bývalý šaman Silných buvolů, 79
Mga-awara, rostlina, Jantarové stepi, 35
M'garra, peřeje, Jantarové stepi, 38
M'gwaya, pahorkatina, Jantarové stepi, 38
Miha Jarleb, postava, bratr Travena Jarleba, 25
Místodržitelství palác, budova, Rilond, 6
Mitogar Čorn, postava, bojovník, 26
Mlžná, říčka, okolí Rilundu, 13
Mlžné údolí, údolí, okolí Rilundu, 13
Mna'ya, jedna z pouštních bouří, 57
Modrý měsíc, měsíc Asterionu, 65
monari, druh stromu, 35
morengo, myšlenková bytost, 37
Mtwango, dávní elfí vůdce, 50
Mučanská vinárna, vinárna, Rilond, 6
Mučansko, knížectví, Poříčí Durenu, 24
Muto'nam'Nub, oblast, Mar'Nub, 57
Mwan'duuranga, myšlenková bytost, 64
mwuto, druh elfího člunu, 26
Mys Amber, poloostrov, Jantarové stepi, 38

N

Naia la, údolí, Nekonečné hory, 44
Naia siqa, údolí, Nekonečné hory, 44
Naia ukata, údolí, Nekonečné hory, 44
Naia uqa, údolí, Nekonečné hory, 44
Námořní Akademie, škola, Rilond, 22
Nebeský buvol daleké cesty, viz Mga'awana'kanji
Nedostupné hory, pohorí, jihozápad Tary, 48
Nejvyšší vědění, elfská rituální kniha, 62

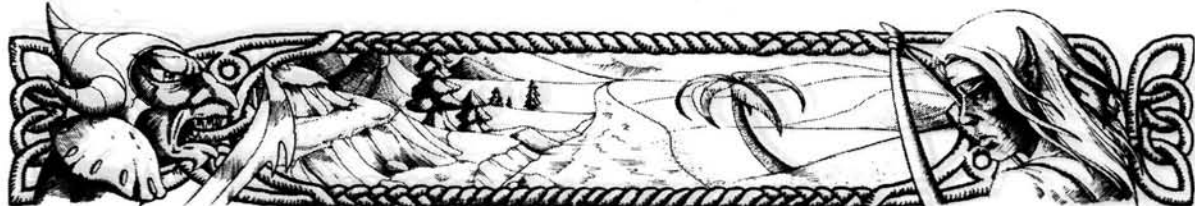
Nekonečná planina, viz Inan'gwa'Nub
Nekonečné hory, pohorí, západ Tary, 43
neskop, lidová míčová hra, 26
neviditelné stezky, cesty v poušti, 51
Nezávislé osady, oblast, Jantarové stepi, 28
Ngo'utman, twan'ango, 51
ngo'wana, rostlina, Mar'Nub, 56
Noliasovy zahrady, park, Rilond, 7
Nová Kasárna, budova, Rilond, 6
Nová Radnice, budova, Rilond, 6
Nový Solnohrad, městečko, Jantarové stepi, 32
Nuenga Nam'bata, město, Mar'Nub, 59
Nunmejci, pouštní národ, Lendor, 53

O

Oáza Auriona, viz Kengwe'ta
Oázky, oblast, Jantarové stepi, 39
Observatoř, budova, Rilond, 6
Oceán poslední naděje, oceán na západě, 45
Oh'gwea, svatyně pouštních elfů, 64
onaqi, znalci rostlin mezi qinakoty, 45
Orean er Daerlen, postava, rytíř, 80
Oremir, jeden z arv. rodů, 81
orkové, humanoidní rasa, 45
Orlí poutníci, organizace, 14
Orten Rozvázný, slavný alchymista, 48
Osirean Nam'bata, město, 56
Ostrov setkávání, ostrov, E'waya, Jantarové stepi, 35
osud života, viz amšak
Otevírání světů, rituál prodlužující život, 63

P

Padající sloupy, viz Jim'amwa
paquta, sada bylin u qinakotů, 45
patnak'uta, myšlenková bytost, 57
Pavučina, zločinecká organizace, 18
Pels, bývalý alchymista, Dálavy, 78
Perinean, kněz, 31
Perlakovci, pohanský šlechtický rod, 81
Pilka, postava, pašerák, 14
Píščina, oblast, okolí Rilundu, 14
Písečné moře, viz Ey'uhwa
Platanový háj, město lesních elfů, 52
Pobřežní knížectví, jedno z arv. Devíti knížectví, 45
Pod Zelanem, hospoda, Rilond, 8
Podzemní říše, obrovská podzemní říše, 69
Pokladnice s Prorocstvím, část Nuenga'nam'baty, 63
Poslední jižní oáza, viz Hnamna'ta
Poslední rozcestí, hostinec, Nekonečné hory, 47
Poučení o cestě odříkání, náboženská příručka, 31
Pouštní brána, brána, Rilond, 6
pouštní elfové, viz mba-magawa-ngo
Pouštní ulice, ulice, Rilond, 6
prokurista, představený gildy, 19
Prorocství, součást filozofie pouštních elfů, 51
První duny, oblast, okolí Rilundu, 16
Předhradí, viz Píščina
Přístavní čtvrť, čtvrť, Rilond, 6



Ptačí skaliska, oblast, Jantarové stepi, 34
putující teleport, tajemný jev, Derteon, 68

Q
qinakotové, domorodý národ, Nekonečné hory, 44

R
Radniční náměstí, náměstí, Rilond, 6
Radomír, postava, stopař, 13
Raw'aliki, místo, Muto'nam'Nub, 57
rektor, představený rilondské univerzity, 20
Riam, jeden z drakolidů, 22
Rianna, bohyně, Věrná, 71
Rilionova poučení, moralistická příručka, 38
Rilond, velké město, západ Tary, 4
Rilondská citadela, pevnost, Rilond, 5
Rilondská šatlava, věznice, Rilond, 9
Rilondská Univerzita, škola, Rilond, 8
Rilondský záliv, záliv, západ Tary, 13
Rioz, postava, hevreňský šaman, 25
Roanova jehla, navigační pomůcka, 6
Roháči, násilnická organizace, Rilond, 20
Rra Ghrenn, oblast, Nekonečné hory, 48
Runigen, souč. patriarcha Siomenovy církve, Rilond, 76
Rybářka, restaurace, Rilond, 7
Rychlé antilopy, viz Elon'mwana
Rychlé duny, viz Mar'Nub
rysak, druh vína, Plavena, 24
Rytíři Devíti hvězd, rytířská organizace, 27
Rytířské náměstí, náměstí, Rilond, 8

Ř
Řád eldebranských rytířů a valkyr, viz Eldebranstí rytíři
Řezák, skála, Poříčí Durenu, 25
Říše slepých bohů, barbarská říše, 49

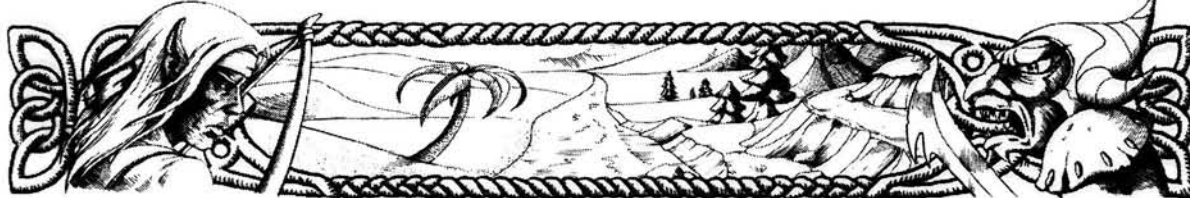
S
S'waya, postava, temná elfka, 77
S'wo, největší elfí mudrc, 51
Sah'nrem, chrám, Nuenga Nam'bata, 62
sak'numba, myšlenková bytost, 52
Sály prozíření, část Nuenga Nam'baty, 64
sarífágové, pomocníci bohů, 31
Sedmnáct sloupů, osada, Jantarové stepi, 32
Semjon Objevitel, bývalý cestovatel, 22
Sestry Panny, církev, 20
sfinga, myšlenková bytost, 45
si'itha, myšlenková bytost, 58
Siaron, bůh, Pán vichru, 71
Silexian, dávný arv. čaroděj, 38
Silní buvolové, viz Kanji'mwana
Silviand, dávné arv. knížecí město, 45
Síň mořeplavců, místnost v Silviandu, 45
Síň teleportů, místnost, Derteon, 69
Síň znovuzrozených, část Nuenga Nam'baty, 62
Síně dějin, část Nuenga Nam'baty, 63

Síně mrtvých, část Nuenga Nam'baty, 62
Sinwar, jeden z arv. rodů, 26
Sinwarské knížectví, knížectví, Poříčí Durenu, 26
Sjednocená církev, náboženská organizace, 22
Skalní chrám plodnosti, starobylý chrám, Jantarové stepi, 40
Skalní město, viz Nuenga Nam'bata
Sladká smrt, viz Mna'ya
Slídlil, viz Whaha'gy
Sloupy, viz Sedmnáct sloupů
Slunečná zátoka, záliv, Jantarové stepi, 32
Slunečné písčiny, osada, Jantarové stepi, 31
Sluneční chrám, místnost, Derteon, 69
smrtka, myšlenková bytost, 28
Sněmík, politický orgán, 81
Solná jezera, jezera, Jantarové stepi, 32
Solné bažiny, bažiny, Jantarové stepi, 33
spektra, myšlenková bytost, 28
Spoutání bouře, obřad, 57
Srdce pouště, viz Dewa'Nub
Stará Formanka, hospoda, Rilond, 6
Stará kasárna, budova, Rilond, 5
Stará tržnice, náměstí, Rilond, 6
Starý místodržitelův palác, viz Markrabecův palác
Starý Rilond, čtvrť, Rilond, 5
Steing, postava, trpaslík, 33
Stinná, říčka, okolí Rilondy, 14
Stinné údolí, údolí, okolí Rilondy, 14
Storabsko, jedno ze Čtyř království, 25
strážné skály, viz twan'ango
striga, myšlenková bytost, 28
Strunka Čerevová, postava, valkyra, 26
Studentská ulice, ulice, Rilond, 9
Svatyně dhanghy, svatyně, Nuenga Nam'bata, 60
Svatyně pohlčení, viz Oh'gwea
Svatyně pokory, svatyně, Nuenga Nam'bata, 60
Svatyně pravdy, svatyně, Nuenga Nam'bata, 60
Svatyně proroctví, svatyně, Nuenga Nam'bata, 60
Svatyně spravedlnosti, svatyně, Nuenga Nam'bata, 60
Svatyně světla, svatyně, Nuenga Nam'bata, 60
Světlo, osvětlovací skupina, 76
Swearin, vědma, Jantarové stepi, 40

Š
Šakatan, náhorní planina, Nedostupné hory, 49
Šedá řeka, řeka, Jantarové stepi, 28
Šedý záliv, záliv, Jantarové stepi, 28
Špičák, skála, Poříčí Durenu, 25
Špitál, budova, Rilond, 9
Štíhlá antilopa, šaman kmene Rychlých antilop, 37
Štítov, hrad, Poříčí Durenu, 25

T
Tal Čerev, kníže v Záměstí, dobrodruh, 41
Tartar, temný bůh goblinů, 42
Telurian, souč. rektor Rilond. univerzity, 77
Temní mystikové, zločinecká organizace, 32





Temný dóm, viz A'mnata
Temný plášť, viz Er'ikila
Tevirpon, hrad, Pořččí Durenu, 26
Thalionova kolej, budova, Rilond, 11
Thurg, dávné arv. knížecí město, 65
Tisíc jeskyní, pohoří, jih Tary, 66
Torenské knížectví, jedno z arv. Devíti knížectví, 51
Traven Jarleb, kníže, 24
Trevis, vesnice, Nekonečné hory, 46
Tři Zuby, knížectví, hrad, 25
Tůň, vesnice, Jantarové stepi, 40
Turg, zničené město, Hammáda, 55
twan'ango, pevnost pouštních elfů, 51

U

U Dřevěného mostu, krčma, Rilond, 10
U Grimoáru, vinárna, Rilond, 9
U Kočiček, vinárna, Rilond, 7
U sekery, hospoda, Rilond, 6
U Starý škeble, hospoda, Rilond, 10
u'kutu, rostlina, Mar'Nub, 56
Údolí beznaděje, viz Y'ku
Údolí drahokamů, údolí, Nekonečné hory, 46
Údolí hrdinů, údolí, Nekonečné hory, 47
Ugrien, černá dračice, 43
uk'h'iuna, myšlenková bytost, 46
ulice Jezerní, ulice, Rilond, 11
ulice K Univerzitě, ulice, Rilond, 8
ulice Ke svahu, ulice, Rilond, 11
ulice Knihovni, ulice, Rilond, 11
ulice Konventní, ulice, Rilond, 6
ulice Pod Divadlem, ulice, Rilond, 11
ulice Pod Hradbami, ulice, Rilond, 6
ulice Pod konventem, ulice, Rilond, 8
ulice Špitálská, ulice, Rilond, 12
Umělé jezero, vodní nádrž, Rilond, 7
Umrličí království, říše nemrtvých, 49
unam'gwano, viz zobochohot pouštní
Univerzitní čtvrť, čtvrť, Rilond, 8
Univerzitní knihovna, budova, Rilond, 9
Urgurgové, kmen goblinů, 28
urmán třísnopý, rostlina, Nekonečné hory, 44
Urozený sněm, danerský politický orgán, 81
Úřad Správce Zemských desek, budova, správní orgán, 10
ut'mak, myšlenková bytost, 59

V

V Zahradách, čtvrť, Rilond, 9
Vádí Amber, údolí, Jantarové stepi, 38
Val Doren, temná elfka, 22
Vana Čerevová, manželka Vuka Čereva, 26
Varemar, obchodnická organizace, 18
Veliký buvol, viz Awa'na'kanji
Velké zeměřesení, dávná katastrofa, 28
Velký skalní val, skalní val, Jantarové stepi, 39
Velký trh, vesnice, Pořččí Durenu, 26
Větrné hory, pohoří, západ Tary, 42

Vieen Nekromant, jeden ze Tří čarodějů, 49
Vlčí pevnost, starobylá pevnost, Jantarové stepi, 29
Vnitřní oázy, oblast, Mar'Nub, 56
Vnitřní step, oblast, Jantarové stepi, 37
Vrač Čerev, postava, subotamský mnich, 26
Vuk Čerev, kníže, dobrodruh, 26
Východní dálava, almendorské území na Taře, 25

W

w'an, šestý smysl, 53
Wane Ten'sag, elfský název pro Vnější svět, 65
wangai, oranžový plameňák, 35
wed, sezonní řeka, 35
Whaha'gy, jedna z pouštních bouří, 57

X

Xentan, hrad, Pořččí Durenu, 26

Y

Y'b, řeka, 39
Y'ku, místo, Muto'nam'Nub, 57
Y'kujata, postava z Prorocství, 63
Y'ngonga, dávný elfí mudrc, 62
Yk'utu, označení elfího mudrce, 64
Ytrak, temný bůh, 42

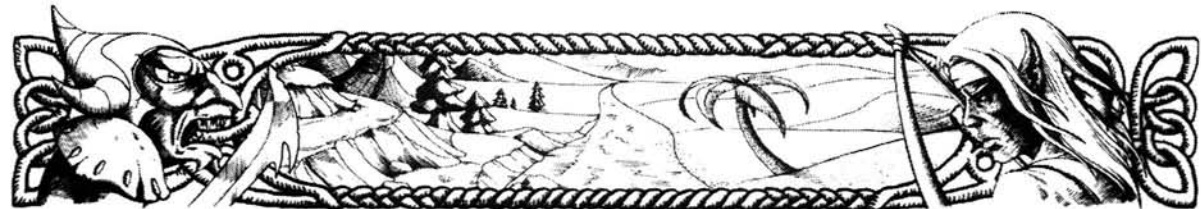
Z

Za šatlavou, náměstí, Rilond, 12
Zahrady Panny, zahrada, Rilond, 9
Zámostí, knížectví, Jantarové stepi, 41
Zelanské vrchy, vrchovina, 22
Zlatý kruh, obchodnická organizace, 18
zobochohot pouštní, dravec, 51
zobochohot říční, vodní dravec, 23
Zrádné písky, viz Llan'wag'nub
Zyl Červený, jeden z drakolidů, 66
Zylovy Noční stíny, zločinecká organizace, 18

Ž

Železná hora, hora, okolí Rilundu, 13
Železný potok, potok, okolí Rilundu, 13
Živlové války, legendární války, 56





Obsah

Písky proroctví	3	Húragova gobliní říše	43
Naděje, touha a víra	4	Území qinakotů	44
Rilond	4	Silviand	45
Citadela	5	Údolí drahokamů	45
Starý Rilond	5	Ibanu	46
Přístavní čtvrť	6	Maelinte	47
Dolík	7	Poslední rozcestí a Údolí hrdinů	47
Konventní čtvrť	7	Kraj divousů (Rra Ghrenn)	48
Univerzitní čtvrť	8	Nedostupné hory	48
Chudinská čtvrť	10	Mar'Nub (Rychlé duny)	50
Zámostí	10	Historie	50
Vzorová část Rilundu	11	Llan'wag'Nub (Zrádné písky)	53
Okolí Univerzitého náměstí	11	Význačná místa Llan'wag'Nubu	55
Okolí Rilundu	13	Muto'nam'Nub (Bludiště)	57
Bílé útesy	13	Inan'gwa'Nub (Nekonečná planina)	59
Železná hora	13	Nuenga Nam'bata (Skalní město)	59
Mlžné údolí	13	Dewa'Nub (Srdce pouště)	64
Stinné údolí	14	Derteon	65
Píščina (Předhradí)	14	Historie	65
Pevnost Brod	14	Podzemní část	66
Pevnosti Dva bratři	15	Další dosud objevené význačné místnosti	69
Meziříčí	16	Obyvatelé podzemí	69
První duny	16	Nadzemní část	70
Význačné rilondské organizace	18	„Dobyvatelé“ Derteonu	71
Královská mořeplavecká	18	Průzkum podzemí	73
Gilda Varemar	18	Pro Pána jeskyně	73
Hanzovní dům	19	Význačné osobnosti	74
Univerzita	19	Dedar Strbic	74
Bratři Učence a Sestry Panny	20	Eralis	74
Roháči	20	Essiwen	75
Historie Západní dálavy	21	Iš	75
Začátky osídlování	21	Kalian	76
Éra Eldebranských rytířů	21	Runigen	76
Éra Gildy	22	S'waya	77
Současnost	22	Telurian	77
Poříčí Durenu	22	Veliký buvol	79
Mučansko	24	Společenské a politické uspořádání Danérie	79
Jarlebské knížectví	24	Hlava státu	79
Tři Zuby	25	Šlechta	80
Čerevo	26	Svobodní lidé	81
Sinwarské knížectví	26	Poddaní	82
Jantarové stepi	27	Hrady a vesnice	82
Gerrská náhorní planina	28	Úrady	82
Slunečné píščiny	31	Branná moc	83
Solná jezera	32	Daně a poplatky	83
Ptačí skaliska	34	Závěr	83
Jezero E'waya	34	Časová osa historie popsaných oblastí	83
Vnitřní step	37	Kronika	84
Vádí Amber a Mys Amber	38	Dodatky	86
Pahorkatina M'gwaya a peřeje M'garra	38	Temní bohové	86
Oázky	39	Cizí postavy	89
Čerevské léno v Zámostí	41	Otázky a připomínky	91
Větrné hory	42	Legenda k mapě Rilundu	93
Nekonečné hory	43	Rejstřík	94



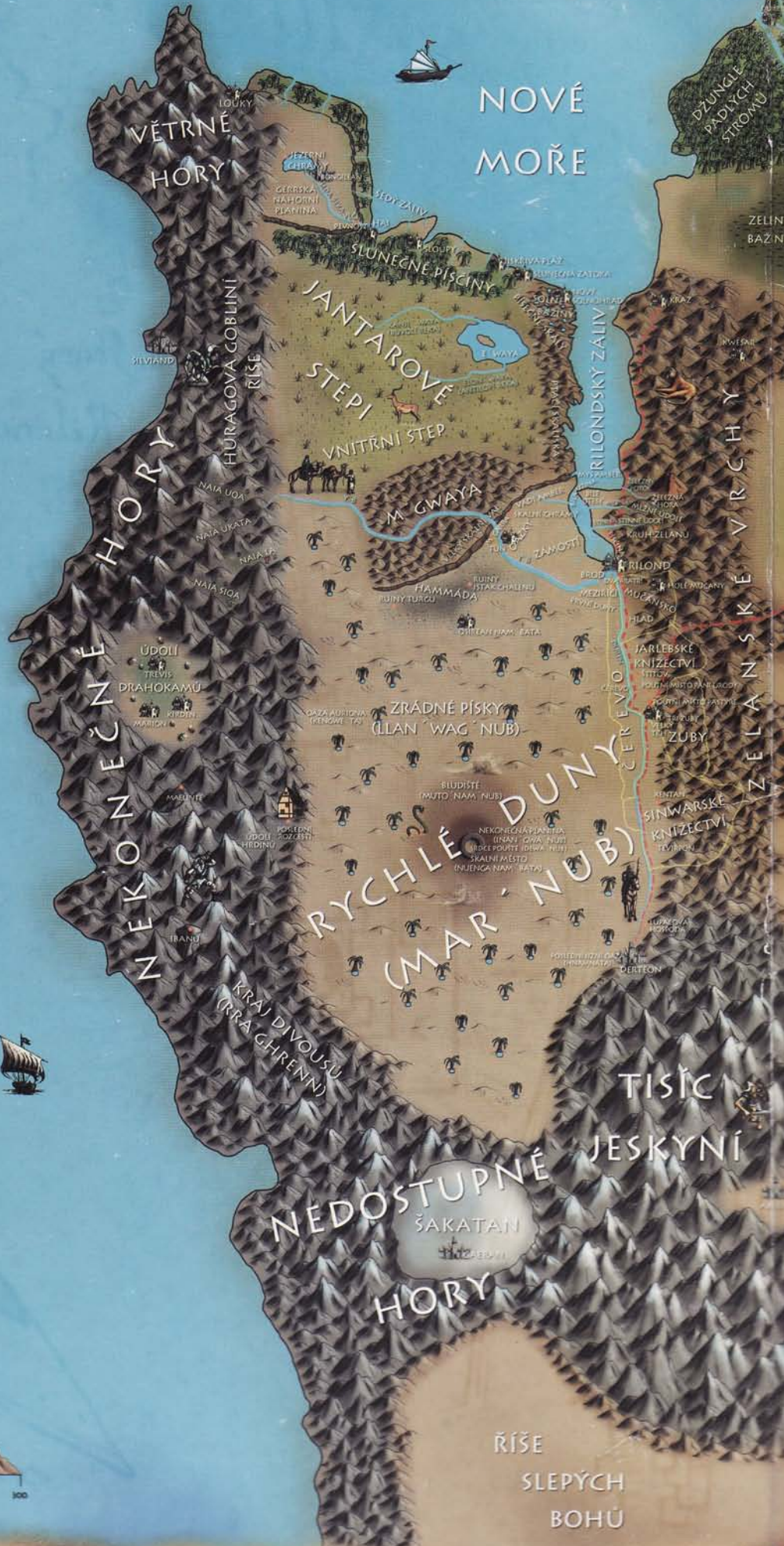
VNITŘNÍ MOŘE

KOKOSOVÉ OSTROVY

Mapa severozápadní Tary

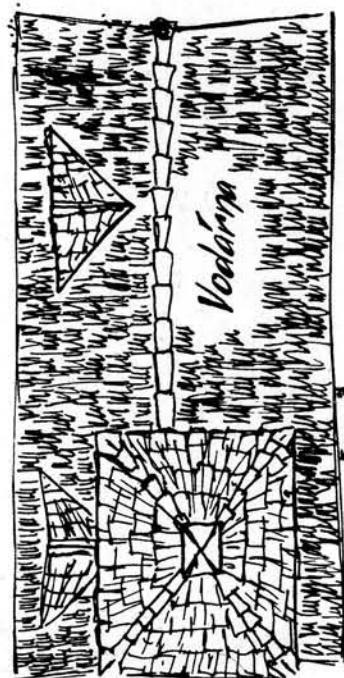
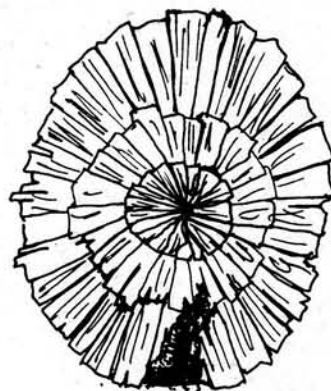
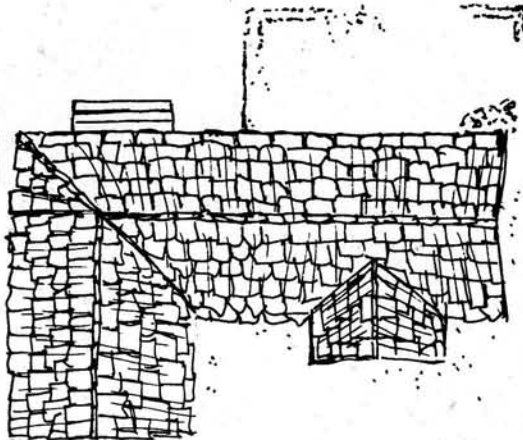
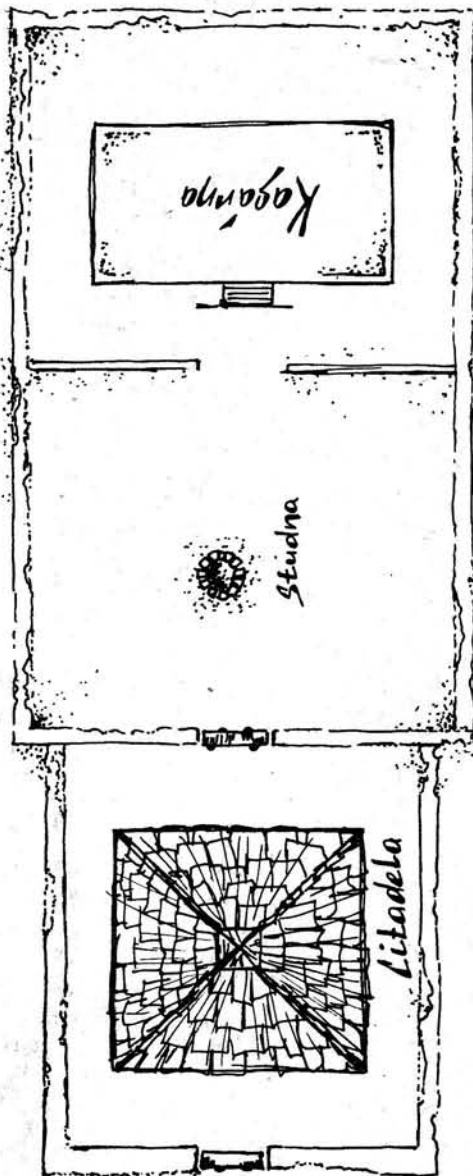
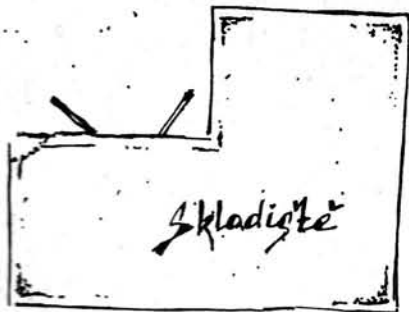
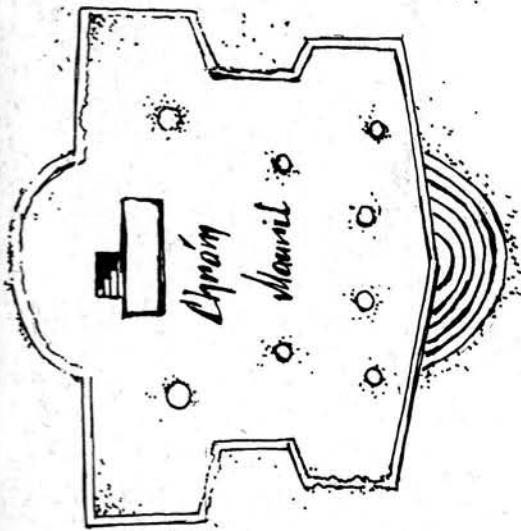
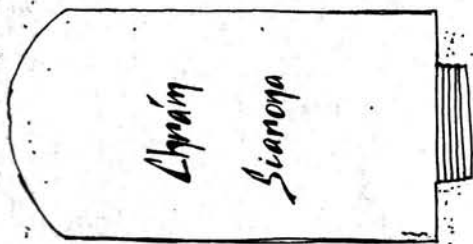


- DŽUNGLE
- BAŽINY
- PLÁNĚ, SAVANY, STEPÍ
- PÍSEČNÁ POUŠŤ
- KOPCE
- HORY
- VODNÍ PLOCHY
- ŘEKY
- CESTY (SOUČASNÉ)
- CESTY (ARVEDANSKÉ)
- MĚSTA A OSADY (SOUČASNÉ)
- MĚSTA (ARVEDANSKÁ)
- SKALNÍ STĚNY
- ZAJÍMAVÁ MÍSTA
- OÁZY
- ŠTERKOVITÁ POUŠŤ
- HRANICE KNÍŽECTVÍ
- OSTROVY



Měřítko (km)





Teleport

100m

zámostí

dřevěný most



43

Přístav

Chudinská

čtvrť



za křehoviem

Pouštní

Pouštní

Centrum

Konventní

Pouštní

Pod hradbami

Remeslnická

špitálská

čtvrť

Póla

za diaspory

VIII.

XI.

Ježenní

Univerzitní

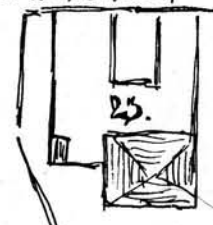
Konventní

Pod konventem

K. př.

20.

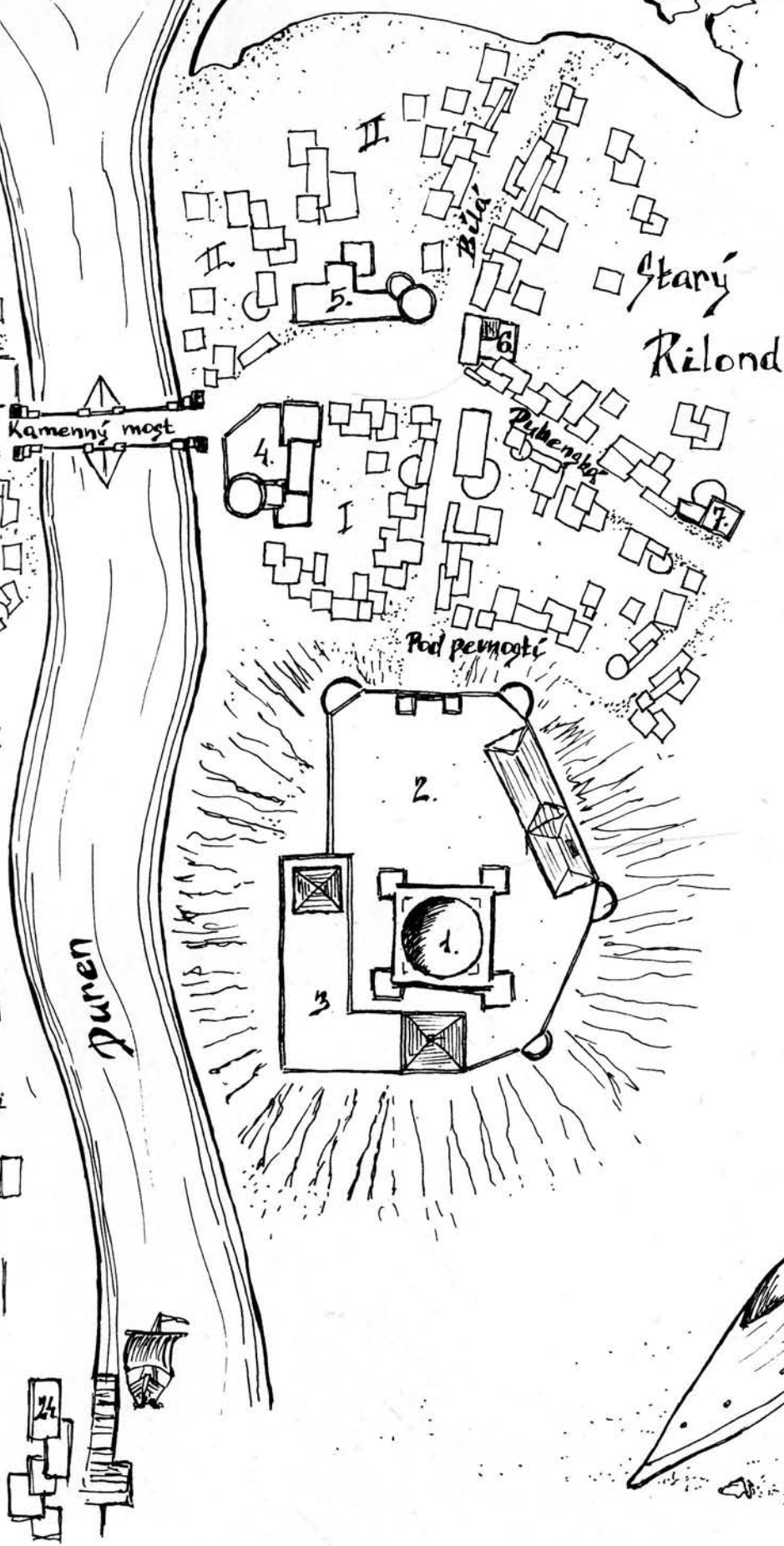
Umělé
jezero



22.

Záhr

Rilond



Přede mnou se vynořila vysoká postava Y'kujaty, tak odporně plná vody, celá mokrá a až surově hmotná. Jako by prostor vyplňoval ne jeden, ale deset vodních démonů, všichni na stejném místě, v jediném těle. Pak začala nejprve z prstů, poté z hlavy a břicha Y'kujaty vytékat voda. Zprvu to byl jen malý pramínek, sotva viditelný, ale postupně mohutněl, až začal připomínat menší potok. Při dopadu na zemi se voda vypařovala nebo se rychle vsákla. A jak odtékala čím dál rychleji, Y'kujatova silueta slábla a průsvitněla. Náhle už přede mnou nestál vodní démon, ale Matka pouště, krásná Mwan'duuranga, moudrá Mwan'duuranga, éterická Mwan'duuranga.

Úryvek z Proroctví pouštních elfů

Další geografický modul Asterionu popisuje západní část Tary. Její dominantou je rozsáhlá poušť Rychlé duny, kterou za svůj domov považují temní elfové. Pod jejich ochranou se nachází Derteon, knížecí město z dávných dob. O jeho poklady svádějí dosud nerozhodnutý boj Zylovi skřeti s Řádem eldebranských rytířů. Přistěhovalci ze severu jsou zastoupeni především danerskými šlechtici, kteří zakládají nová panství na pobřeží moře a podél řeky Duren.

Součástí tohoto modulu je i další díl Klíče bytostí astrálních aneb Průvodce lovce přízraků po stvořeních Světa Stínového, tentokrát věnovaný tvůrcům žvlů, Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.5 a ukázkové dobrodružství Stínová dýka.

ISBN: 80-85979-31-4

Cena: 269,- Kč

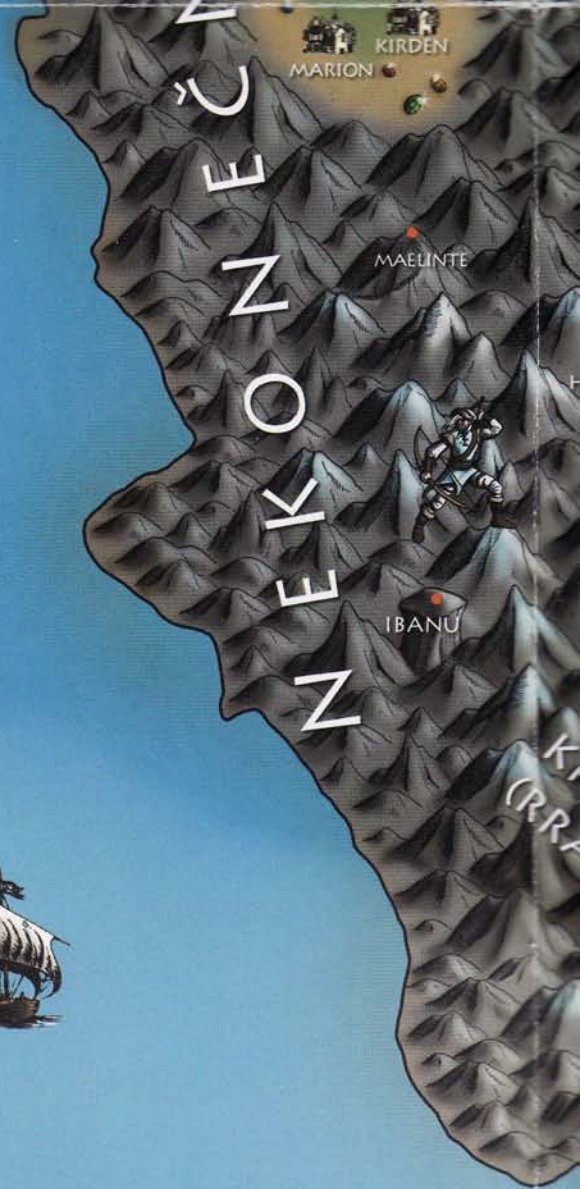




Mapa Severozápadu

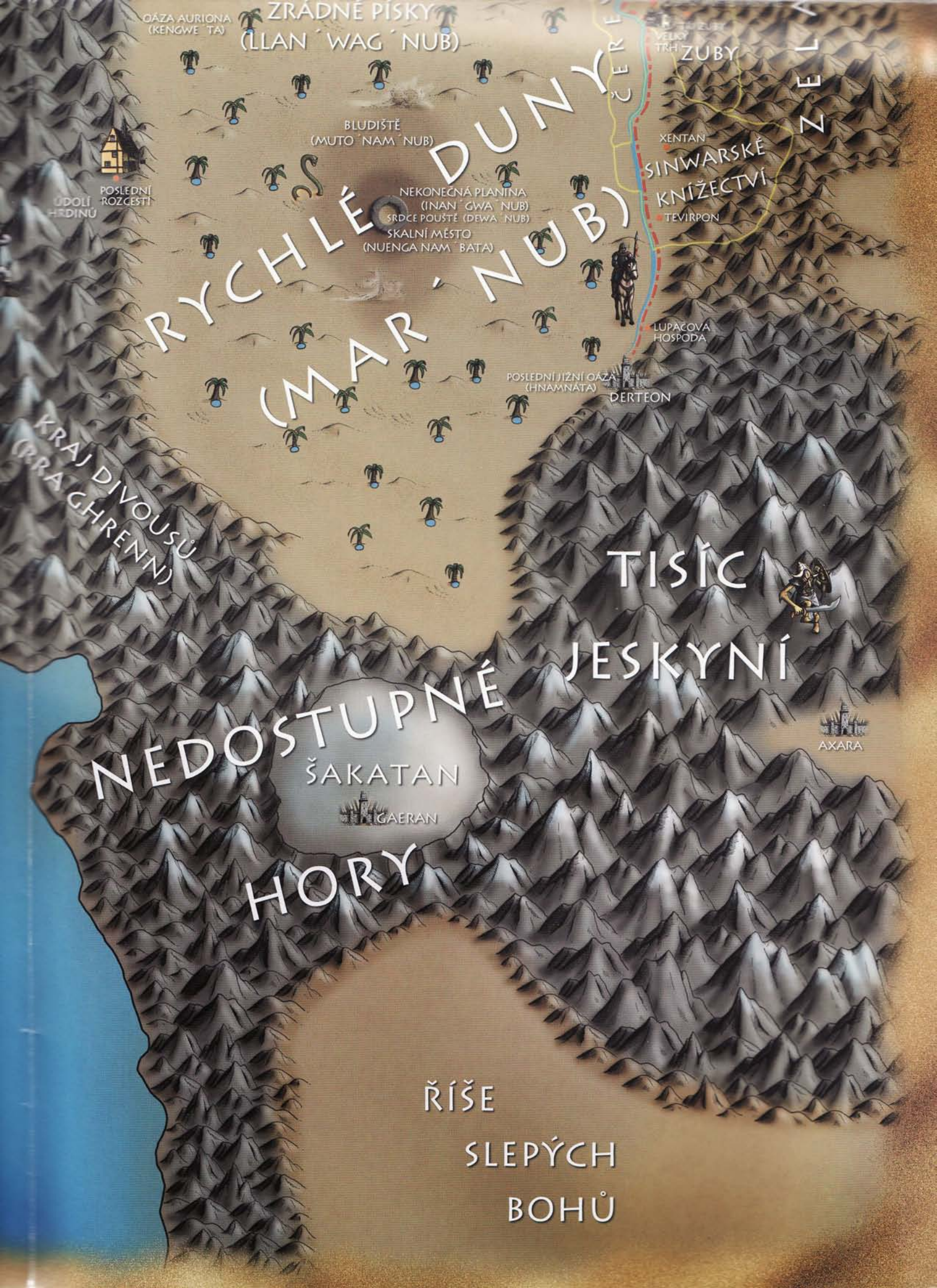
-  DŽUNGLE
-  BAŽINY
-  PLÁNĚ, SAVANY, STEPI
-  PÍSEČNÁ POUŠŤ
-  KOPCE
-  HORY
-  VODNÍ PLOCHY
-  ŘEKY
-  CESTY (SOUČASNÉ)
-  CESTY (ARVEDANSKÉ)
-  MĚSTÁ A OSADY (SOUČASNÉ)
-  MĚSTA (ARVEDANSKÁ)
-  SKALNÍ STĚNY
-  ZAJÍMAVÁ MÍSTA
-  OÁZY
-  ŠTĚRKOVITÁ POUŠŤ
-  HRANICE KNÍŽECTVÍ
-  OSTROVY





Měřitko (km)





ZRADNÉ PÍSKY
(LLAN WAG NUB)

BLUDIŠTĚ
(MUTO NAM NUB)

NEKONEČNÁ PLANINA
(INAN GWA NUB)
SRDCE POUŠTĚ (DEWA NUB)
SKALNÍ MĚSTO
(NUENGA NAM BATA)

XENTAN
SINWARSKÉ
KNÍŽECTVÍ
TEVIRPON

LUPACOVA
HOSPODA

POSLEDNÍ JIŽNÍ OÁZA
(HNAMNATA)
DERTEON

AXARA

NEDOSTUPNÉ
ŠAKATAN
HORY

ŘÍŠE

SLEPÝCH
BOHŮ

KRAJ DIVOUSŮ
(PRA GHRENN)



Klíč bytostí astrálních
Tvůrci živlů





Svět kolem nás je složen z živlů. Někteří tuto skutečnost vnímají citelněji, jiní vůbec, ale lovci přízraků ji mají na očích stále. Vždyť kolik bytostí ze Stínového světa odvozuje svůj původ od jednoho z živlů? Jsou jich stovky. V tomto svazku bych rád pojednal o tvůrcích živlů, příšer schopných vytvářet hmotu, z níž byly zrozeny.

Jejich schopnosti mne naplňují posvátnou úctou a bázní. Až se mi ruka třese, když píšu tyto řádky. Slyšel jsem mnoho pověstí o Živlových válkách, ale v mládí jsem jim nevěřil. Myslel jsem, že nemohou existovat tak mocné bytosti, jenž by byly schopny přeměnit celý Asterion v mrtvý kámen nebo obrovskou kapku vody. Ale pak jsem je potkal a viděl jejich odhodlání. Tvůrci živlů každým okamžikem přeměňují část našeho světa na svůj živl. Z ryzího ohně, vody, vzduchu a země Asterion povstal a já si myslím, že v nich také najde svůj hrob.

Ano, jsou i méně nebezpeční tvůrci živlů a je tu i pátý element života. Ale ani jejich čisté esence jednotlivých živlů neobstojí v přímé konfrontaci s mocí běsnícího Uk'd'hwa nebo Uk'h'iuna. Naším úkolem je udržet jejich síly co nejdéle spoutány, aby v okamžiku jejich vítězství lidé byli připraveni přijmout svůj nevyhnutelný osud.

Možná se nakonec najde způsob, jak syrovost a běs živlů spoutat. Já jej však nyní nevidím.

Ciezlav Záhořský



Tvůrci živlů

Jedna legenda praví, že Asterion byl při svém zrodu nejprve žhnoucí ohnivou koulí, na které vládli duchové ohně. Oheň však byl zkrocen obrovským množstvím vody, se kterou přišla nadvláda duchů tohoto elementu. Poté se do bitvy zapojil vzduch a vybojoval nad oslabenými živly vítězství pro své následovníky. Nakonec se do sporu vložila země a nastolila vládu svých duchů. Ani ta ale netrvala dlouho, jelikož ostatní živly na zemi neustále útočily a ta byla nucena vyklidit některé pozice. A tak se nakonec živlům podařilo nastolit určitou rovnováhu. Povrch Asterionu si rozdělily země a voda, nad nimi se rozprostřel vzduch a pod nimi bylo království ohně. Protože je oheň nespokojen, občas vyráží na povrch, pustoš zemi, zamořuje vzduch a znečišťuje vodu.

Po nastolení této rovnováhy byly čtyři živly z velké části vyčerpány a tak se stalo, že povrch Asterionu pomalu, ale jistě začal ovládat pátý živl, podle některých nejnebezpečnější a nejničivější vůbec. Život. Zbral království země i vody, částečně se dostal i do vzduchu, oheň však své pozice uhájil. Od těch dob duchové ohně považují svůj živl za nejsilnější ze všech, protože žádná ze živých bytostí nemůže v ohni přežít. A tento stav trvá dodnes.

Tato legenda není moc rozšířena mezi živými tvory Asterionu, ale bytosti živlů jsou o její pravdivosti přesvědčeny. Téměř všechny sní o tom, že se jim opět podaří vybojovat vládu nad ostatními a odstranit z povrchu nenáviděný život, kterému nerozumí a proto se jej bojí. Děsí je, s jakou samozřejmostí si živí tvorové přivlastňují ostatní živly. Vodu a vzduch dokonce potřebují ke svému životu, ze země dobývají její největší poklady a někteří z nich se dokonce opovážili používat oheň. Jejich ohničky jsou však jen stínem skutečné síly tohoto elementu, který je uzavřen pod povrchem světa. Naštěstí by se duchové jednotlivých živlů nikdy nesnížili k tomu, aby uzavřeli spojení s ostatními a postupovali proti životu společně. A jak uvidíme dále, ani by to dost dobře nebylo možné.

Dnes už je situace mnohem mírnější, než tomu bylo dříve. Občas se sice některý ze živlů pokusí dobýt nějakého málo významného vítězství, ale většinou se mu to podaří pouze na úkor ztráty jiné části svého území. Dokonce i život se už rozrůstá nesrovnatelně pomalejším tempem, než tomu bylo dříve. Zcela jistě je to zapříčiněno i zvláštností, která je pro ostatní živly nepochopitelná. Bytosti života totiž neustále bojují proti sobě a dokonce se navzájem pojídají. U ostatních živlů by k něčemu takovému nemohlo dojít. Duchové jednoho živlu vždy drží při sobě a do boje se pouštějí pouze s ostatními bytostmi, nikdy neválčí mezi sebou.

V další části bych vám chtěl trochu přiblížit ty z myšlenkových bytostí, které můžeme označit jako tvůrce živlů. Jen málo věcí lze říci obecně o všech. Existuje totiž velké množství druhů těchto tvorů a ty se od sebe značně

liší. I dělit je můžeme z několika hledisek, některá dělení jsou však značně sporná. S jistotou je můžeme rozdělit na Právě a Neomezené.

Praví tvůrce jsou vždy bytosti pouze jednoho živlu. Vyznačují se různou mocí, obecně jsou však mnohem silnější než neomezení. Tvůrce se jim říká proto, že umějí přetvořit ostatní látky na některou ze součástí svého živlu. Nebo spíše by se dalo říci, že umějí přetvořit ostatní živly na svůj element. Ale ani to není úplně přesné. Jde o to, že mají určitá omezení. Každý ze živlů má svůj protiklad, konkrétně se nesnášejí oheň a voda, země a vzduch. Například bytosti ohně neumějí přetvořit vodu na svůj živl a podobně. A žádný z tvůrců neumí přetvořit jakoukoli součást posledního z elementů, života. Mohou život zničit, vytlačit, rozdrtit, nikoli však předělat na svoji součást. A to je důvod, proč se jej bojí. Země zamořená kořínky rostlin a malými živočichy je tímto oslabena, tvůrce země zde mají menší pole působnosti a hůř se jim používá síla jejich živlu. Na druhou stranu je pro ně výhodné, že ostatní tvůrce mají problém takto zamořenou zemi přeměnit na jiný živl. Život tedy působí dvojsečně a proto se najdou i skupiny tvůrců, které přestaly proti živým organismům bojovat a snaží se s nimi spolupracovat, dokonce jim i pomáhají.

Neomezení tvůrce sice není nejpřesnější název, ale říkat jim „méně omezení“ by bylo trochu divné. Ani oni si nedovedou poradit s životem. Ale protože jsou tvoření kombinací jednotlivých živlů, mají více možností, jak proti životu bojovat, spojují totiž výhody všech elementů, které obsahují. A hlavně mohou na svoji kombinaci přetvořit libovolný živl, nemají žádný protiklad, se kterým by si nedovedli poradit. Například tvůrce vody a země je schopen bez větších problémů přetvořit i oheň a vzduch. To je obrovská výhoda, která z nich učinila bytosti velmi důležité pro právě tvůrce. A to i přesto, že jsou kombinovaní tvůrce mnohem slabší než ti praví. Neomezení mohou z živlů čerpat jenom malou část energie, ale zase využívají více elementů.

Co se týče výskytu, tvůrce živlů se mohou vyskytovat téměř kdekoli, dávají však přednost kontaktu se svým elementem a neradi se vydávají příliš daleko do říše jiného živlu. Neomezení mohou žít na libovolném místě, praví tvůrce mají i zde problémy se svými protiklady. Pokud se ohnivý tvůrce objeví v moři, okamžitě zahyne. Stejně i vodní tvůrce se uprostřed magmatu v mžiku rozloží. Tvůrce země nemůže existovat ve vzduchu bez kontaktu se zemí a vzdušný tvůrce nepřežije uzavřen hluboko v podzemí. Země se vzduchem na sebe nereagují tak prudce jako oheň a voda, ale jejich nesnášenlivost není o nic menší. Zdá se, že i zde se projevuje prudkost elementu ohně.

Z výše uvedených skutečností vyplývá jedna fantastická věc. Aby získal některý ze živlů konečnou převahu, bude k tomu potřebovat pomoc dalšího elementu, který mu pomůže přetvořit jeho protiklad. Tento druhý element by však s takovým činem nemohl souhlasit, nebude přece napomáhat k vítězství jinému živlu a sám se tím



nezahubí. Proto sice někdy vznikají křehká spojení mezi jednotlivými živly, nikdy se ale nemohou vytvořit pevnější svazky a už vůbec se nemohou spojit všechny čtyři, aby společně vyhubily nenáviděný život. Alespoň já pevně doufám, že se něco takového nemůže stát.

D'hwa

„...i k neuvěření se zdálo být skutečnost, že místo toto přenádherné duchy ohnivými stvořeno bylo. Neb o bytostech těchto vždy jen to nejhorší tvrdilo se, any označovány za životy zhoubece byly. A hle, jak daleko pomluvy tyto ku pravdě měly...“

Nejdivočejším a lidem nejméně přístupným ze všech živlů je oheň. Lidé a jiní rozumní tvorové se naučili tento element částečně ovládat, využívají jej při práci i jako prostředek nutný k přežití v zimním období. Ve skutečnosti však obyčejný oheň není nic ve srovnání se žhnoucí hmotou, která je uzavřena uvnitř Asterionu. Je s podivem, že se naši duchové ohně, jejichž cílem není všechno spálit, ale naopak pomáhat živým bytostem. D'hwa jsou stvořeni ze žhavé lávy, mohou však svou teplotu omezit natolik, aby neublížili svému okolí. Jejich těla mají vejčitý tvar, užší část směřuje nahoru, širší je zploštělá, jakoby zanořena v povrchu, po kterém se bytosti pohybují. Při pohybu jakoby plují po zemi a pokud nejsou obzvláště opatrní, zůstává za nimi mírně spálený terén. Tělo nemá žádné viditelné končetiny, ale mohou se z něj vysouvat chapadla, které d'hwa používají při práci nebo v boji. Velikost nelze přesně říci, čím silnější duch ohně, tím větší, osmi metrů by však na výšku přesáhnou neměli.

Ti z tvůrců ohně, kteří zůstávají hluboko pod povrchem Asterionu, jsou pro nás nezajímaví. Ale i tam mohou pomáhat, například vyhříváním některých údolí, v nichž by jinak všechny rostliny zahubil krutý mráz. Nebo tišením sopek umístěných poblíž obydlených krajů. Pokud se však d'hwa dostanou na povrch, je možné se s nimi setkat téměř ve všech oblastech, kde není příliš mnoho vody. I když jsou skromní ve výběru místa, je celkem problém na ně narazit kvůli jejich vzácnosti. Takové místo je pak mnohem teplejší, světlejší, útulnější než okolí, celé jakoby září. A zde d'hwa uchovávají svůj nejvzácnější poklad, čistou esenci svého živlu, již jsou schopni stvořit z ohně, vzduchu nebo země. V lidském jazyce se jí říká malé slunce a jedná se o koule různé velikosti, tvořené jasně bílým ohněm. Tento oheň hřeje, ale nepálí, svítí jasným světlem a pohled na něj hřeje i na duši. V přítomnosti malých sluncí se lépe daří rostlinám, jejich svit vyhání z těla nemoci a také, což je velmi důležité, umí zahnat temné myšlenkové bytosti.

Boj s d'hwa je velmi nepříjemný už tím, že jejich tělo začne žhnout a je těžké se k nim vůbec přiblížit. Dotecky chapadel duchů ohně spalují kůži a rozžhavují brnění. Jejich žhavá krev způsobuje těžké popáleniny. A pokud jsou d'hwa v blízkosti svého živlu, využijí jej v boji ve svůj prospěch a jejich síla bude mnohem větší. Není radno se s těmito bytostmi pouštět do křížku. Měli bychom být spíše rádi, že se snaží živým tvorům pomáhat, což je u bytostí ohně velká vzácnost. Všichni duchové tohoto živlu v sobě mají prudkost a výbušnost, je tedy třeba se snažit, aby se někdy nestalo, že se obrátí proti životu z příčin, které jim zavdala lehkomyšlnost nějakých rádoby dobrodruhů.



H'iuna

„...na místě tomto předádherném i vzduch samotný jal se třpytiti a slunce paprsky odrážeti. Bytosti elementu tohoto, jež vzdušní tvůrci zovou se, pak o domov svůj s láskou pečovali a snažení jejich na rostlinách i tvorech živoucích spatřiti bylo lze...”

Jako jediní z této skupiny duchů živlů umějí h'iunové létat. To ovšem není nijak neobvyklé, pokud si uvědomíme, že tvůrci živlů mohou svým elementem procházet bez jakýchkoli omezení. Tato bytost tedy v podstatě jenom prochází vzduchem. Její tělo má tvar jakéhosi trychtýře, může připomínat vzdušný vír. H'iunové jsou tvoření jakousi zahuštěnou formou vzduchu, nemohou tedy měnit tvar svého těla. Mohou se ale udělat pro okolí neviditelnými tím, že prostě zprůhlední a v okolním vzduchu půjdou rozeznat až na dotek. Zhruba ve dvou třetinách výšky mají tito tvorové prstenec tvořený několika desítkami výrůstků, jež jim nahrazují ruce. Tyto končetiny jsou velmi pružné a mohou se i částečně natahovat a smršťovat. Pokud h'iuna o některé ze svých končetin přijde, po čase mu vyrostou znovu. Na výšku mohou vzdušní duchové měřit i deset metrů, nejmenší exempláře pak mají zhruba jeden metr.

H'iunové se vyskytují na povrchu a v povětří Asterionu naprosto běžně, problém je, že o nich ani nemusíme vědět. Jejich královstvím je vzduch nad kontinenty i nad mořem, pouze v podzemí byste je hledali marně. Nepřežili by tam, odloučení od volného prostoru a museli by se vrátit do místa, z něhož přišli – do Stínového světa. Jelikož jako jedni z mála vzdušných duchů dovedli h'iunové překonat nenávist k zemi a všemu, co se zemí souvisí, soustřeďují se na místech co nejbližší povrchu Asterionu. V takových oblastech všechno jen kvete, daří se zde rostlinám, zvířatům a příslušníci všech rozumných ras přicházejí na veselejší myšlenky a je jim lépe na těle

i na duchu. Tento příznivý vliv na všechno živé má čistá, dokonalá esence elementu vzduchu, kterou h'iunové dovedou vyrobit. Takový vzduch se třpytí na slunci, v noci září světlem hvězd a tomu, kdo se jej nadechl, se nechce toto nádherné místo opustit.

Protože jsou vzdušní tvůrci ve svém živlu jen obtížně viditelní, k boji s nimi nedochází příliš často. Oni sami je nevyhledávají a pokud jsou napadeni, většinou prostě zmizí a nechají protivníka, ať si seká do vzduchu. Pokud se ale rozhodnou do boje pustit, může toho dotýčný litovat. Jelikož vzduchu je všude dost, h'iunové z něj mohou čerpat moc a tuto sílu pak použít na svého protivníka. Bytosti vzduchu jsou velmi rychlé a obratné, často zasahují a sami se zranění vyhýbají. Jejich chapadla umějí švihati i bodat, dokonce mohou prorazit i zbroj. Tělo h'iuna může navíc měnit teplotu a i okolní vzduch pak může být například tak třeskuť chladný, že protivníkům zamrzá v plicích dech. Nebo tak rozžhavený, že soupeřům spaluje kůži a ti se pak hledí uklidit co nejdál od tvůrce vzduchu. Je nerozumné pouštět se do křížku s mírumilovnými bytostmi, které se snaží žít v míru se všemi živými tvory a pomáhat jim ze všech sil.

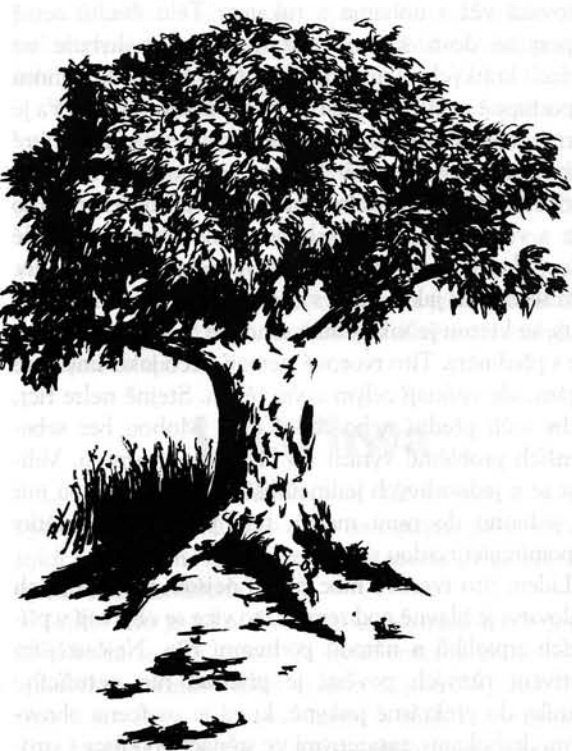
Jak'atl

„...kdo v oáze této by znenadání ocitnul se, nikdy by uvěřiti nemohl, an uprostřed pouště nachází se. Neboť rostlinstva druhů všemožných množství převeliké rostlo zde i nedostatkem vody zjevně netrpělo. Taková síla tvůrce tohoto jest, an z pustiny vysušené zahradu kvetoucí, že radost pohleděti, schopen vytvořiti jest...”

Přestože byl v úvodu zmíněn pátý element jako život, tvůrce tohoto živlu nemohou jen tak stvořit libovolný živý organismus. V tomto směru jsou poměrně dost omezení. Tvorové, o nichž se chci zmínit na tomto místě, jsou toho zářným příkladem. Jak'atlům se také přezdívali rostlinní tvůrci, z čehož je zřejmé, že dovedou stvořit pouze rostliny, nikoli však živočichy. Duchové rostlin se sami podobají svým výtvorům, mají podobu kmene vzrostlého stromu se šesti až osmnácti silnými větvemi. Velikost těchto tvorů i počet jejich větví – paží se liší podle síly jednotlivých duchů. Jak'atlové, na rozdíl od stromů, nejsou zakořeněni v zemi, tím by se mohli nepřátelskému živlu vydat napospas. Díky šesti nohám se mohou pohybovat libovolným směrem, a to nečekaně rychle. Z toho je zřejmé, že u nich nelze říct, kde mají přední či zadní stranu. Své okolí vnímají jako celek a přiblížit se k nim nepozorovaně vlastně ani nejde. Jejich tělo je tvořeno z hmoty podobné dřevu, ale je mnohem tvrdší a dobře odolává ohni.

I jak'atlové už dávno zjistili, že pro jednotlivé elementy by bylo mnohem výhodnější spolupracovat, než mezi sebou vést vleklé války bez konce. Proto se už dávno vzdali zbytečných bojů o území, místo toho se zabýdlují na místech, která nejsou tak žádaná. Velmi často se jedná o pusté oblasti a jejich zúrodnování se stalo pro tvůrce rostlin hlavní náplní jejich existence. Například v poušti





Mar'Nub vytvořili mnoho oáz, které jsou opravdu skvostnou ukázkou přizpůsobení se živých organismů nepřiznivému prostředí. Oázy překypují životem, jsou v nich různé druhy stromů, keřů i bylin, roste zde svěží, vždy zelená tráva. A také dva druhy rostlin, které elfové pojmenovali u'kutu a fin'wana. Jejich plody jsou na Asterionu velmi vzácné a jak'atlové si sazenice svých nejvzácnějších plodin bedlivě střezí. Tyto plody obsahují čistou esenci elementu života a mají neobyčejně příznivé účinky na ty, kdo je snědí. Jeden jediný plod obsahuje tolik výživných látek, že dospělému člověku vystačí na celý den a noc. I ostatní rostliny v těchto ostrůvcích života v sobě obsahují něco ze zázračné esence života, v žádné z nich však není zastoupena v takové míře, jako právě v plodech u'kutu a fin'wana.

Přestože jsou jak'atlové dobráctí a přátelští tvorové, není dobré zneužívat jejich lásky ke všem živým bytostem. I duchové rostlin se umějí rozzuřit a pak se stanou velmi nebezpečnými pro toho, kdo to způsobí. Mohutnými větvemi mohou lehce ohýbat kovové zbraně a dovedou se probourat i silnou kamennou stěnou. Není pro ně problémem bojovat obklíčení, jelikož jejich paže vyrůstají na všechny strany. A zastavit obrovský rozběhnutý strom není v lidských silách. Ale k žádnému souboji dojít nemusí a pravděpodobně ani nedojde. Spíše si ze setkání s těmito bytostmi odnesete mnoho moudrosti a začnete se dívat na věci okolo sebe trochu jinýma očima.

Patnak'uta

„...pravdou jest, že esence dokonalá, již tvůrčové vodní zrobiti dovedou, účinky příznivé na všechno živoucí dozajista má. Pročež také vodou živou nazývána někdy bývá...“

Jsou to zvláštní bytosti, které tvarem těla připomínají vysokou mořskou vlnu. Na zemi nebo vodní hladině spočívá poměrně široká část jejich těla, která se postupně zužuje. Horní část je jakoby zahnutá a na ní se pohupuje vodní pěna. Tělo je při pohledu ze strany dost ploché, proto těmto bytostem nečiní potíže protahovat se i užšími štěrbinami. Patnak'utové vypadají, jako by byli tvořeni vodou, což není tak úplně pravda. Látka, z níž se skládají jejich těla, má ve vodě svůj základ, ale je mnohem hustší. Proto také tyto bytosti nemohou měnit svůj tvar. Jejich barva však může být různá, od křišťálově průzračné, přes mořskou modř a zeleň až po temně modrou. Při pohybu kloužou po zemi či vodní hladině a zůstává za nimi mokrá stopa, která je následuje. Pokud se patnak'uta zastaví, všechna voda se k němu zase připojí. Pokud potřebují něco vzít, nebo pokud jsou donuceni k boji, mohou ze svého těla vysouvat různě dlouhá chapadla, kterými umějí velmi obratně manipulovat. Velikost patnak'utů se liší podle toho, jak je daný jedinec silný. Nejmenší exempláře mají okolo jednoho metru na výšku, nejsilnější jedinci mohou dosáhnout výšky i okolo deseti metrů.

Na tyto tvory můžete narazit v různých částech Asterionu. Vyhýbají se pouze místům s větším výskytem sopek, jelikož právě tudy se dere na povrch jejich odvěký nepřítel – oheň. Pokud sídlí poblíž velké vodní plochy nebo tekoucí řeky, jejich síla se znásobí. Jenže patnak'utové se celou svou mocí snaží pomáhat živým tvorům, o nichž si myslí, že si takovou pomoc zaslouží. A u vody se mohou starat jen o to, aby nedocházelo k záplavám, nebo naopak aby kraj nepostihla sucha. K takovému úkolu stačí jen pár těchto bytostí. Ostatní se snaží přinášet vodu tam, kde je jí málo. Nebo spíše více než vodu. Patnak'utové umějí stvořit z některých elementů čistou





esenci svého živlu. Taková voda je křišťálově čistá a ve tmě se jasně třpytí. Na své okolí i na ty, kterým je dopřáno ji okusit, má velmi příznivý vliv. Země, již protéká, je mnohem úrodnější, zvířata, lidé i příslušníci ostatních ras, kteří se jí napili, se cítí svěží a plní života. Dobří duchové vody pak zakládají nádherné kvetoucí oázy v místech, kde by jinak nerostlo ani bodláčí.

Patnak'utové sice jsou mírumilovní tvorové, ale to neznamená, že se nedovedou bránit. Z jejich těla se mohou vysunovat útočná chapadla různé délky a přestože tyto bytosti vypadají měkce, bojové výrůstky mají konce zmrzlé na velmi nízkou teplotu a jejich zásah může provrtat i velmi dobrou zbroj. Jiná chapadla slouží jako ostnaté palcáty, které s drtivou silou dopadají na protivníka a po úderu takovou silou už mnozí ani nevstanou. Patnak'utové mohou vystřelovat ledové špice i na dálku. Tyto střely se poté rozpustí a připlazí se zpět k bytosti, aby splynuly s jejím tělem. Nejlepší rada je snažit se nevyprovokovat boj, protože mírní duchové vody nemají zájem na smrti několika lidských ani jiných bytostí.

Sak'numba

„...jejich sály, jež drahokamy hodnot nevyčísitelných zdoben bývají, v mnohých pověstech národa trpasličího možno jest nalézt. Jeskyně obrovské, jež tvůrčové podzemní za příbytky své volí, nádhrou nebývalou oplývají a na poutníku, jenž do místa tohoto náhodou zavítá, krása tato chladná dojmu hlubokého dozajista zanechá. Těžko mu potom s místem tím kouzelným loučiti se bude...“

Poslední z této skupiny duchů živlů, o němž bych se rád zmínil, je sak'numba, bytost země. Již menší z těchto tvorů jsou velmi působiví, pokud však spatříte pořádně vzrostlého sak'numbu, vypadá to, jako by se na vás valila

obrovská věž s nohama a rukama. Tělo duchů země připomíná dosti širokou věž, která se pohybuje na čtyřech krátkých, sloupovitých nohách. Odspodu nahoru se postupně zešťihluje, ale i vrchol je poměrně široký a je mírně zaoblený. Bytost má čtyři končetiny, pro které výraz ruce byl možná zvolen poněkud nevhodně. Končetiny jsou pravidelně rozmístěny po obvodu jejího těla a velmi připomínají chobot. Jsou ohebné po celé délce a každá z nich je na konci rozdělena na čtyři díly. Tím se vytvoří jakási ruka s nezvykle posazenými čtyřmi prsty, se kterou je sak'numba schopen zručně manipulovat s předměty. Tito tvorové nemají něco jako smyslové orgány, ale vnímají celým svým tělem. Stejně nelze říct, že by měli přední nebo zadní část. Mohou bez sebe-menších problémů vyrazit do libovolného směru. Velikost se u jednotlivých jedinců liší, na výšku mohou mít od jednoho do osmi metrů, tělo je tvořeno z látky připomínající tvrdou skálu.

Lidem tyto tvorové moc známí nejsou, protože jejich království je hlavně pod zemí. O to více se objevují v příbězích trpaslíků a národů podzemní říše. Nejčastějším motivem různých pověstí je příchod nic netušícího horníka do překrásné jeskyně, která je osvětlena obrovskými drahokamy, zasazenými ve stěnách, podlaze i stropu. Cílem sak'numbů je skutečně vytvářet dokonalou esenci země. Ale tyto jeskyně, plné drahokamů a žil drahých kovů, jsou jenom jejich ozdobnými příbytky. Bytosti země sice dovedou přetvářet půdu, kamení, dokonce vodu a oheň na poklady nevidaných hodnot; dokonalý element země je však úrodná půda, ve které všechno kvete jedna radost, rostliny dávají bohatou úrodu a měkká zelená tráva nebo stinný les je ideálním místem odpočinku pro zvířata i unavené poutníky. Tuto půdu dopravují sak'numbové zespodu, z hlubin země na





povrch, jelikož mohou i se svým mohutným tělem libovolně procházet svým živlem. To je také důvod, proč je lidé potkávají jen velmi zřídka.

V boji uplatňují tito duchové země hlavně svoji nebývalou sílu. Silnými pažemi mohou roztrhnout protivníka vejpůl a sloupovité nohy zadupají do země všechny, kdo jsou menší než oni. Sak'numbové neoplývají velkou rychlostí, pokud se však dostanou protivníkovi na tělo, nebude potřeba jej pronásledovat, protože z něj moc nezbude. Pozitivní je, že těmto kolosům je zbytečné násilí cizí a k živým bytostem se chovají s důvěrou, mnohdy až nezaslouženou.

Uk'd'hwa

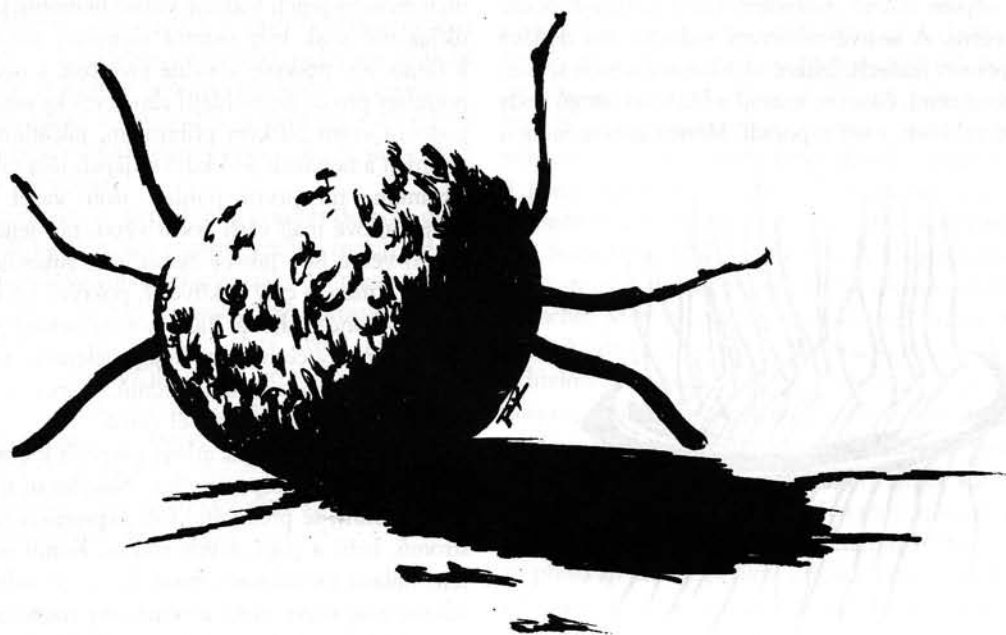
„...postup jejich krajinou, toť řádění požáru v lese vysušeném připomíná. Neb toliko zem spálená zde ve stopách jejich zůstane a na místě takovém po mnoho let nic zeleného vyrůstí schopno nebude...”

Jejich tělo je jako obrovská nedokonalá koule žhavé lávy, která se valí vpřed. Ze dvou stran je koule mírně zploštělá a z každé strany vyrůstá trojice chapadel. Celá tato masa žhne vnitřním ohněm a spálí vše v dosahu. Toto je přibližný popis uk'd'hwa, zlých tvůrců ohně. Na rozdíl od d'hwa se tyto bytosti nijak nesnaží regulovat svou teplotu, snad to ani neumějí. Když ale postupují krajinou, valí se pomalu kupředu a za nimi zůstává jen spálená země. Jejich oheň jako by bral zemi sílu, vypálí z ní všechny úrodné složky, promění ji na ztvrdlou sklovitou hmotu, kde už nikdy nic neporoste. Postup těchto bytostí může zastavit pouze voda, ale v dostatečném množství. Malé jezero stihnou vysušit během odpoledne.

Uk'd'hwa se vyskytují ve skupinkách o několika jedincích, jejich počty však nejsou vysoké. Nejčastěji se objeví poblíž míst, kde na povrch Asterionu vyvěrá láva,

poblíž činných sopek. Zde je také jejich moc největší. Tato místa však brzy opouštějí a vydávají se do různých oblastí obou kontinentů, ve kterých není příliš mnoho vody. Už krajina, kterou cestují, dostane pořádně zabrat a škody jimi napáchané se odstraňují jen velmi pomalu. Avšak místo, kde se usadí na delší dobu, je na tom mnohem hůř. Pro uk'd'hwa je dokonalá krajina tvořena jen ze skutečného ohně, žhavé substance obsažené uvnitř planety. Zpočátku přeměňují okolní zemi i vzduch na svůj element a jejich moc se postupně zvětšuje. Pokud se jim podaří proniknout hluboko pod povrch a propojit své území s ohnivým jádrem Asterionu, jejich síla závratně vzroste. Jejich cílem je proměnit celou planetu v nově slunce, obrovskou žhnoucí kouli, na které by nepřežil nikdo kromě bytostí ohně.

Zde ani není potřeba zdůrazňovat, že byste se neměli moc přibližovat k území ovládanému uk'd'hwa. Tato oblast je naprosto nevhodná pro všechny živé tvory, i vzduch je ještě do značné výšky tak rozpálený, že zabíjí ptáky letící nad touto krajinou. Zde jsou tvorové ohně jasnými vládci a jen blázen by se vydal do centra jejich moci. Pokud na ně narazíte v otevřené krajině, situace se rázem změní v jejich neprospěch. Uk'd'hwa budou mnohem slabší a značná vzdálenost od jejich živlu způsobí, že jej nebudou moci využívat a budou se muset spolehnout pouze na své schopnosti. A ty nejsou malé. Duchové ohně umějí rozpálit vzduch tak, že se nedá vůbec dýchat. Jejich chapadla chrlí oheň i žhavou lávu, dotekem pak rozžhavují kovové součásti zbroje a zbraní. Co je přírodního původu, kůže, dřevo, látky, nic z toho nevydrží a shoří. Voda je pro uk'd'hwa nebezpečná jen v opravdu velkém množství nebo ve formě vodní magie. Útoky ohnivými kouzly je naopak posílí. Je třeba si uvědomit, že tito tvorové se vyskytují v různých velikostech a ti menší z nich nemusejí být pro zkušeného lovce duchů pro-





blémem. Porazit silnější uk'd'hwa je však něco zcela jiného a postavit se jim uprostřed jejich elementu je úkol pro člověka zcela nemožný.

Uk'h'iuna

„...vzduch zde šedivou svou barvou najevo dává, že území toto tvůrci vzdušnými znečištěno jest. Přibližovati se k místům takovým radno není, neboť ničeho živého přežítí nemůže na místě tomto jeduplném...“

Přestože vzduch nám může připadat jako živý jednoznačně podporující živé organismy, není tomu tak vždy. Vzduch musí mít složení, které je pro život potřebné. Bude-li v něm zbytečně velká koncentrace dusivých plynů nebo bude-li vzduch příliš řídký, nebudou v něm mnozí živočichové schopni přežít. To je skutečnost, kterou využívají jedni z tvůrců vzduchu, nebezpečné bytosti zvané uk'h'iunové. Jejich tělo má tvar disku, jehož výška je zhruba čtvrtinová vzhledem k délce. Z horní i spodní strany tohoto disku vyrůstají desítky, u větších jedinců i stovky ohebných chapadel, které bytostem slouží pro uchopování a zkoumání nejrůznějších předmětů. Látka tvořící tělo vzdušných duchů je zhmotnělou formou zkažené, otrávené esence jejich živlu, kterou uk'h'iunové vytvářejí. Díky tomu mají špinavě šedivou barvu a pokud se pohybují v čistém vzduchu, téměř je nelze přehlédnout. Jejich tělo je velmi pružné, jeho tvar však nelze libovolně měnit.

Smyslem existence těchto tvůrců je proměňovat okolní vzduch, vodu či oheň na nebezpečnou formu svého živlu, někdy nazývanou mrtvolný dech. Tato látka má šedivou barvu a žádná z rostlin či živých tvorů Asterionu v ní nedokáže přežít. Proto se uk'h'iunové pohybují ve vzdušných vrstvách co nejbližší povrchu, kde má jejich činnost největší efekt. Území, které si vyberou a zamohou svou přítomností, působí jako oáza smrti. Není tam ani náznak nějaké zeleně, mrtvolné ticho narušuje pouze kvílení větru. A šedivé zabarvení vzduchu mu dodává temný, ponurý nádech. Jelikož uk'h'iunové nejsou schopni přeměnit zemi, často se usazují v blízkosti zdrojů vody o takové velikosti, s níž si poradí. Méně často se mohou

zabydlet v místě, kde se na povrch dere pravý oheň. Tyto živly postupem času přemění na svůj element a vyhrají tak další malou bitvu ve zdánlivě nekonečném soupeření živlů.

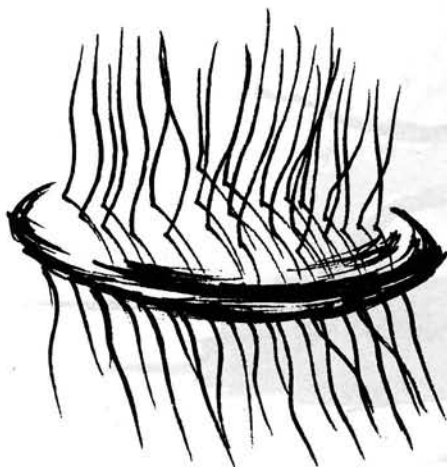
Území ovládané uk'h'iuny je obvykle velmi zákeřné. Někdy tvor, který se tam dostane, může přežít i celý den, jindy jej potká smrt zadušením během chvilky. Proto bych nedoporučoval pouštět se do boje se vzdušnými tvůrci přímo v jejich říši. Je sice pravda, že vzduch je téměř všude a tyto bytosti z něj mohou čerpat sílu i mimo svá teritoria, ale i tak je mnohem výhodnější odlákat je co nejdál od míst, jež přetvářejí. V boji jsou uk'h'iunové velmi rychlí a obratní, díky počtu svých chapadel mohou útočit z mnoha stran současně. Také ovládají vzduch v blízkém okolí, a to jak jeho hustotu, tak i teplotu. Špatně snášejí sebemenší kontakt se zemí a i když třeba dřevo jim moc neublíží, kamenný kyj je dovede ošklivě poranit. Také na kovové zbraně jsou celkem hákliví a kameny z praku je mohou zahnat na útěk. Jelikož mají tyto bytosti poměrně pružná těla, je mnohem účinnější používat v boji sečné zbraně. Po úderu palcátem se tělo vrátí do původního tvaru, kdežto odseknuté součásti těmto tvorům narostou až za dlouhý čas.

Uk'jak'atl

„...les tento naprosto neprostupným jest i nepřátelským ku všem cizincům, kdož do něj vstoupiti odváží se. I jakožto málokdo dosti srdnatosti v sobě nalezne, by do hvozdů tohoto vstoupil, jen málokterý z odvážlivců těchto pak z hloubky lesa živ navrátí se...“

Může se zdát podivné, že existuje tvůrce života, který nemá živé tvory příliš v lásce, ale přesto je to pravda. Uk'jak'atlové nemají rádi jak ostatní živly, tak ani většinu rostlin a všechny živočichy, kteří na Asterionu žijí. Tito duchové jsou si dobře vědomi skutečnosti, že bez ostatních živlů by jejich rostliny vůbec nemohly přežít. Podle uk'jak'atlů však byly ostatní elementy stvořeny pouze k tomu, aby poskytl vhodné prostředí a dostatek živin potřebný pro co nejrychlejší růst. Fyzicky jsou tyto tvůrci podobní svým blízkým příbuzným, jak'atlům, jimiž ale pohrdají a nenávidí je. I když se jejich těla také podobají stromům, na první pohled jsou vidět odlišnosti. Uk'jak'atlové mají větší počet větví, než jejich příbuzní, a tyto větve jsou jakoby zkroucené, sukovité, s drsnou kůrou. Kmen je celý pokřivený, pokrývá ho kůra hrubá, místy dokonce odřená. Také nohou nemají jen šest, ale jejich dolní končetiny vytvářejí propletenec ne nepodobný kořenovému systému stromů. Barva jejich těla je velmi tmavě hnědá, až téměř černá.

Místo, které si uk'jak'atlové přetvoří k obrazu svému, je velmi snadno rozpoznatelné. Najednou, třeba i uprostřed pustiny, se před vámi tyčí neproniknutelná hradba stromů, keřů a popínavých rostlin. Komu se podaří do této oblasti proniknout, zjistí, že les je velmi tmavý a stromy mají větve nízko u země, aby znemožňovaly postupovat do hloubi lesa. Některé mohou mít větve pokry-





té trny, jiné mají listy tak ostré, že lehce proříznou nechráněnou kůži. Zranění těmito trny i listy způsobuje otravu. Keře jsou velmi husté, trnité a stejně jako u stromů jsou i jejich trny jedovaté. Z bylin zde roste hlavně bodláčí, kopřivy mnohem agresivnější, než je obvyklé, a pěkná řádka jedovatých rostlin. A jedlé houby se zde pochopitelně také nevyskytují. Kromě jedovatých a halucinogenních hub je zde i třetí druh, mnohem zákeřnější. Mají kulovitý tvar a schovávají se v podrostu. Poté, co na ně někdo šlápně, prasknou a vypustí oblak jemných částíček, které dotýcného buď otráví, nebo mu způsobí bolavé otoky na kůži, a nebo na něj sešlou znepokojivé vidiny. Projít tímto územím živý dokáže jen málokdo a jediným cílem jeho snažení je obvykle fakt, že se dostane do spárů uk'jak'atlům.

Zlí tvůrci rostlin se nepotřebují pouštět do boje příliš často, protože jejich prales pozabíjí většinu živých bytostí za ně. Větve napadají nečekaně, jelikož se maskují mezi okolními stromy. Jejich větve mohou být porostlé dlouhými trny, takže připomínají kyj pobitý hřeby. Jiné větve mají ostré špičky, jimiž uk'jak'atlové prorazí i kovový štít. Jsou rychlí, jejich poranění způsobuje otravu a okolní les jim pomáhá. Nejlepší je dostat je z lesa ven a až tam se s nimi pustit do boje. Nejúčinnější je útočit na ně ohněm. I když neshoří tak lehce jako obvyklé stromy, pořád je pro ně oheň smrtelný. A pro jejich les také.

Uk'ngon'gu

„...vír vzduchu smrtelný, jenž na všechny strany oheň plive, že země celičká v plameni jest. Kdo plameni unikne, jist si může být, že bleskem zářivým v mžiku sražen bude...“

Jedním z představitelů kombinovaných duchů živlů, takzvaných mnohotvůrců, jsou bytosti tvořené ze vzduchu a ohně, uk'ngon'guové. Tato neobvyklá kombinace jim dává netušené možnosti. Bohužel pro všechny živé tvory. Pokud lze o všech mnohotvůrcích bez rozdílu prohlásit, že jsou mnohem slabší než tvůrci praví, pak tyto bytosti si z toho moc nedělají. Nedosahují takové velikosti, jako samotní duchové ohně či vzduchu a nemají jejich fyzickou sílu. Ani elementy ohně a vzduchu neumějí využít dokonale. Ale tyto dva živly v sobě skrývají fantastický útočný potenciál. Uk'ngon'guové využívají agresivní kouzla magie ohně a útočná kouzla magie vzduchu. Mají obrovskou výhodu také v tom, že umějí létat. A jakoby to nestačilo, mohou se bez problémů zneviditelnit a napadat tak nic netušící oběti naprosto nečekaně. Jinak jsou však v okolním vzduchu nepřehlédnutelní. Základem jejich těla je vzdušný vír, tedy jakýsi trychtýř, jehož dolní konec se téměř ztrácí, kdežto horní je velmi široký. Tato část je tvořena šedou hmotou, velmi podobnou zahuštěnému znečištěnému vzduchu. V něm se přelévají žhavé proudy ohnivé látky, která jako by vytryskla z útrob asterionských. To je ohnivá složka



uk'ngon'gua. Mnohotvůrce může být vysoký až šest metrů, přičemž jeho horní část je široká necelé tři metry.

Cílem snažení uk'ngon'guů je přetvářet okolní krajinu na takové místo, že byste horší noční můru jen těžce hledali. Území, na němž tyto bytosti hospodaří, je plné kráterů, z nichž neustále vytéká žhavá láva. Hustý, černý kouř, který stoupá z odporých děr v zemi, jakoby zamořoval okolní vzduch. Nic takového ale není potřeba. Vzdušná složka mnohotvůrce totiž vypouští do vzduchu slabší obdobu takzvaného mrtvolného dechu, jedovatého plynu, jenž tvoří uk'h'iunové. Takže i kdyby na tomto místě nebylo všechno spáleno všeničícím ohněm, jedovatý vzduch se postará o to, aby zde nic nepřežilo. Na takovou krajinu je opravdu smutný pohled a jediné štěstí je, že tyto nestvůry ji přeměňují jen velmi pomalu.

Již jsem se zmínil o tom, že uk'ngon'guové mají velmi výhodnou kombinaci elementů pro útočnou magii. To jim samozřejmě dává obrovskou výhodu v boji. Často útočí ze vzduchu, občas i neviditelní. Na protivníky vrhají nejrůznější ohnivá kouzla a také řadu blesků ze vzdušné magie. Navíc jsou proti oběma těmto typům kouzel velmi odolní. Na blízko pak používají hlavně ohnivá chapadla, která po vysunutí z těla uk'ngon'gua mohou chrlit oheň i lávu, nebo přepalovat méně odolné části zbroje. Vzdušná složka se stará o to, aby byla mrštná bytost co nejhůře zasažitelná. Nejlepší pro boj s mnohotvůrcem jsou dlouhé zbraně, abyste se k němu nemuseli příliš přibližovat. Vyplatí se hodně sázet na rychlost. Z magií na něj zabírají pouze vodní a zemní kouzla, ale na žádnou z nich není vyložene citlivý. Pokud se vyhnete jeho nebezpečným kouzlům, máte určitou šanci uk'ngon'gua porazit.

Uk'patnak'uta

„...jistojistě činem nejzákeřnějším, jehož se démoni vodní dopouštějí, tvorba esence otrávené jest, jež mrtvou vodou nazývá se. I v množství nepatrném pro bytosti živé smrtelná jest a vodní tok látkou touto otráven dlouho čištěn býti musí, by jej něco živého opět obývati mohlo...“

Voda má vzhledem k ostatním živlům trochu ztíženou situaci. Vzduch má asi nejlepší základnu, jelikož je dostupný všude a vzhledem k jeho rozloze je obydlen minimálně. Oheň se sice na povrchu moc ke slovu nedostane, ale zase je pro živé bytosti zhoubný už samotnou podstatou a tak si uchovává jakousi čistotu, není okupován živými organismy. Země je využívána spíše jen povrchově a je na planetě zastoupena ve značné míře. Zatímco poslední element, voda, ovládá jen malou část podzemí, z menší části zasahuje do vzduchu a větší částí drží povrch planety, tedy nejstrategičtější místo. Jenomže život vodu využívá pro ni neudržitelným způsobem. Tomu se snaží zabránit uk'patnak'utové, tvůrci smrtelně nebezpečné esence tohoto živlu. Tyto bytosti mají tvar obří koule, jakési bubliny naplněné hmotou podobnou mrtvé vodě, jenom mnohem hustší. Barvu mají o poznání tmavší, než voda, která je obklopuje, stále však jsou ještě průhledné.

Uk'patnak'utové se nezaměřují ve svém tažení proti všemu živému jenom na jezera a řeky na povrchu. Jejich řádění se v mnohem větší míře odehrává v hlubinách oceánů. Jenomže tam mnoho lidí nebo jiných rozumných tvorů nežije a tak se nás to zase až tak moc netýká. I na souši se na ně dá narazit, obvykle se skupina těchto bytostí usadí poblíž nějaké vodní plochy a začne



přeměňovat okolní zemi i vzduch na svůj element. Část této vody je proměněna na tzv. mrtvou vodu, která se do zbytku živlu rozpustí a způsobí, že v něm nepřežije žádný živý tvor ani rostlina. Lidem je mrtvá voda nebezpečná i na dotek, po požití nastane smrt okamžitě. Z vytvořené vodní plochy získají uk'patnak'utové větší sílu a jejich území se postupně rozšiřuje. Občas dojde ke konfliktům s jinými živly a pokud k takovéto potyčce dojde na obydleném území, zbylí přeživší obyvatelé si budou myslet, že nastal konec světa.

Pokud se v boji s těmito bytostmi dostanete do vody, kterou vytvořili, živel vás jednoduše vtáhne dovnitř a utopí. Možná ani nebude muset, přítomnost mrtvé vody vykoná své, i když jí tam bude jenom malé množství. Čím dále jsou uk'patnak'utové od jakéhokoli zdroje vody, tím je jejich síla menší, tím jsou zranitelnější. Útočit mohou podobně jako patnak'uta, tedy různými chapadly, která vysunují ze svého kulovitého těla. Také mohou snižovat teplotu různých částí svého těla a zásah nebo probodnutí úzkým chapadlem se zmrzlou špičkou dovede ošklivě poranit. Navíc přítomnost mrtvé vody v těle těchto tvůrců způsobuje otravu, která, pokud není léčena, téměř vždy způsobí smrt zasaženého. Uk'patnak'utové dovedou také vystřelovat ledové šipky a i jejich zásah způsobuje otravu. Při boji je dobré nepustit si je k tělu, útočit na ně ohnivými kouzly nebo ohněm, jehož ale musí být dostatečné množství. Ideální prostředí pro zabití těchto bytostí je poušť, tam je však příliš často nepotkáte.

Uk'sak'numba

„...v mnohém válečný stroj dokonalý připomínati mohou, neb když ani rozběhnou se, není síly, jež by je zastaviti mohla. Toliko nemnohý hrad se opevněním honositi může, jež by odolalo nájezdu tvůrce tohoto...“

Jsou to bytosti nerozlučně spjaté se svým živlem, zemí. Jejich těla tvoří velmi tvrdý kámen a to je hmota, která se těmto tvorům nejvíce zamlouvá. Za cíl svého bytí považují přeměnit celé své okolí v tvrdý kámen, na kterém nic neporoste, oheň nebude mít na čem hořet, voda z něj steče a nezanechá stop, vítr jej neobrousí. Uk'sak'numbové jsou bytosti zlé, nesnášejí nejen vše živé, ale i jiné myšlenkové bytosti, duchy ostatních živlů a také své blízké příbuzné, sak'numby. Tvůrci země nejsou příliš vysocí, jejich tělo se rozkládá více do délky a do šířky. Na spodní





straně mají tři páry nohou a když se valí kupředu, nejvíce ze všeho připomínají pochoduující kus skály. V přední části je jejich tělo trochu vybouleno a zde vyrůstají dva páry jakýchsi rukou. Tyto končetiny jsou velmi ohebné a jsou ukončeny něčím, co nejvíce připomíná dlaň obra se srostlými čtyřmi prsty a palcem naproti nim. Otvory na vrcholu přední části těla slouží uk'sak'numbům jako smyslové receptory.

Hlavními vlastnostmi těchto myšlenkových bytostí jsou stálost, vytrvalost, neústupnost. Pokud už zaberou nějaké území, jen neradi se jej znovu vzdávají. Zde pak vytvoří kamenitou pustinu, která se postupně rozšiřuje do okolí a dusí vše živé, co se zde původně vyskytovalo. Zlí duchové země sice umí na pevnou, neúrodnou skalní masu přeměnit pouze zemi, vodu nebo oheň ze srdce Asterionu, život je však příliš křehký a odumře sám. Pak už nic nebude narušovat krásu a dokonalost jejich živlu. Cílem každého uk'sak'numby je vytvořit z celé planety obrovskou skalnatou masu bez atmosféry, na které by duchové země vládli až do konce světa.

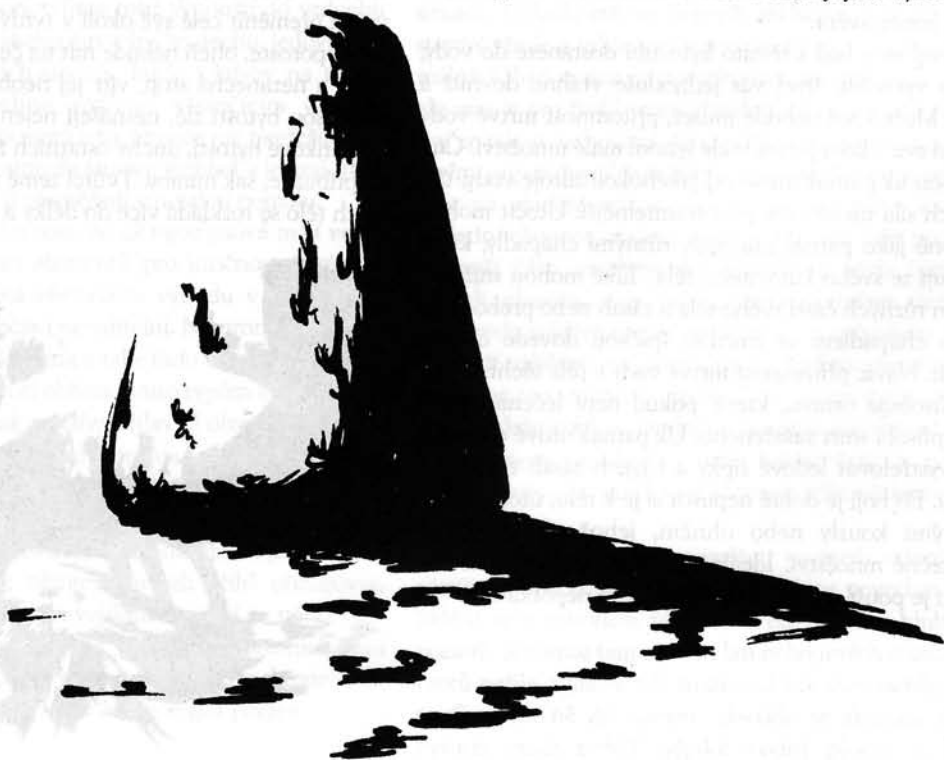
Jelikož se tito tvorové zabývají přetvářením okolí na svůj element, stává se jen zřídka, že nemohou v boji použít obrovskou sílu tohoto živlu. Jako všichni duchové země i oni se do ní mohou bez problémů zanořit a vynořit se na libovolném místě. Skála pod nohama protivníků se může rozestoupit, pohltnout je a potom se zase uzavřít. A samotní uk'sak'numbové jsou neskutečně silní. Jejich ruce rozdrtí balvany, vyrvou strom z kořenů nebo prorazí i velmi silnou železnou desku. Bojovníkovi mohou polámat zbraně a rozmačkat brnění. Pokud se duch země rozběhne, je to jako nájezd obrovského beranidla. Ti nejsilnější z uk'sak'numbů mohou bez problémů prorazit otvor ve zdi pevnosti a zpusťovat vše vevnitř, a jen málokdo se

jim dokáže postavit na odpor. Pro boj platí rozhodně nepřistoupit na jejich podmínky. To znamená nevydat se na skalnaté podlaží, které vyrobili, ale vylákat je ven. Využít jejich neobratnosti a zasazovat údery z boku a zezadu. A používat magii vzduchu, která je pro ně smrtelně nebezpečná. Pokud se uk'sak'numba ocitne ve vzduchu bez kontaktu se zemí, za nějakou dobu zemře. Ovšem kouzlo, které by zvedlo obrovského kamenného tvora do vzduchu, jen tak nějaký mág nesvede. Ostatní budou muset spoléhat hlavně na svou rychlost, ať už v boji nebo při útěku.

Um'semba

*„...neocenitelná jejich pomoc v pěstování rostlin všelikých jest, ani ne toliko půdu dokonalou připraviti i z kamení dove-
dou, však také vodou pak místo kvetoucí zásobují. A pouhá
přítomnost jejich k tomu pak stačí, by se všemu živoucímu
nebývale dařiti počalo...“*

Obecně se dá říct o tvůrcích živlů, kteří nejsou součástí pouze jednoho elementu, že jsou slabší než takzvaní praví tvůrci. To samozřejmě platí i pro um'semby, bytosti tvořené napůl vodou a napůl zemí. Jejich tělo má tvar pomalu se zužujícího kužele s uřezanou špičkou. Širší stranou sedí na zemi či na vodě, protože se mohou bez problémů pohybovat oběma těmito živly. Jsou tvořeni zvláštní hmotou, jakoby zahuštěnou vodou, v níž se pohybuje obrovské množství menších i větších kamenných úlomků. Zajímavé je pozorovat um'semby, když se přibližují k ohni. Kamenné úlomky se začnou spojovat a vytvoří jakýsi štít, který je před ohněm chrání. Podobně když se pohybují volně na vzduchu, jsou ze všech stran obaleni vodní složkou, zatímco zemní se drží uvnitř. Jejich výhodou je,





že dovedou procházet jak vodou, tak i zemí. A také mohou přetvářet na vodu či zemi libovolný živél, jen jim to trvá mnohem déle, než je tomu u pravých tvůrců. Co se velikosti týče, nejvyšší z duchů vody a země mohou dorůstat výšky asi pěti metrů, nejmenší mají necelý metr.

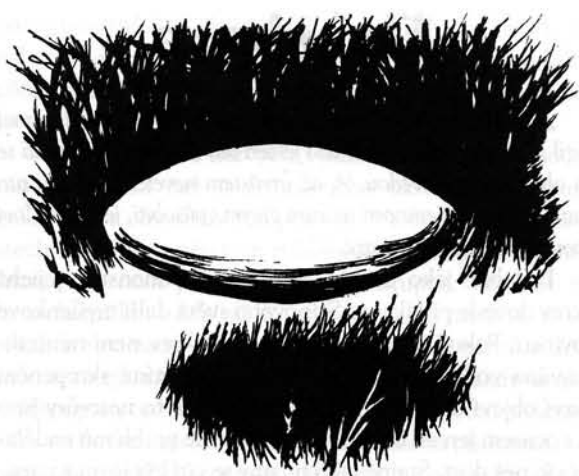
Jen vzácně se um'sembové vyskytují samostatně. Občas se některý z nich pokusí přetvářet některou z oblastí k obrazu svému, ale tato činnost trvá zoufale dlouho. I když na takovém úkolu pracuje několik těchto duchů, pravým tvůrcům by tato činnost zabrala nesrovnatelně méně času. Proto se mnohotvůrci často přidávají k tvůrcům vody nebo země a pomáhají jim zdokonalovat místa, která si za svá působiště zvolily tyto bytosti. Um'sembové sice nedovedou tvořit čistou esenci vody ani země, to je výsadou pravých tvůrců. Mohou ale svým silnějším příbuzným připravovat element vody či země o takové čistotě, že je poté hračkou z něj připravit čistou esenci daného živlu. S pomocí um'sembů mohou bytosti země využívat element vzduchu, stejně jako duchové vody využijí mnohotvůrce ke zkrocení ohně, jenž jim stojí v cestě.

To, že jsou um'sembové v boji slabší, než praví tvůrci, ještě neznamená, že by byli slabí obecně. Nedovedou sice využívat přítomnosti svého živlu tak dokonale jako oni, ale zato mohou používat elementy dva a to také s chutí dělají. Ze svého těla vysouvají tenká vodní chapadla, kterými bodají nebo vystřelují zmrzlé vodní špice. Silnější chapadla patřící zemní části jsou mnohem silnější a jejich úderu podle toho vypadají. Tvůrci jimi vyražejí protivníkům zbraně z rukou a deformují brnění. Toho, že je zemní část tvrdší, využívají i v obraně. Jejich tělo se neustále přeskupuje takovým způsobem, aby pevnější zemní část byla vždy na místě, kde je tvůrce zasažen. Tím se snaží předejít vážnějšímu zranění a pokud protivník používá bodnou nebo sečnou zbraň, zásahy do kamene mu ji značně otupí. Um'sembové však rozhodně patří k těm lepším z duchů živlů a většinou není důvod, proč se s nimi pouštět do boje.

Wai'takan

„...an disku ve vzduchu vznášejícímu se podoben jest. Místa, v nichž usídlí se bytost tato nezvyklá, již nikdy si na nedostatek vody stěžovati nebudou a vzduch přechistý když plíce naplní, tu hned všem tvorům živoucím zpívati se zachce...”

Dalším z tvůrců, kteří jsou tvoření kombinací dvou živlů, jsou wai'takanové, bytosti vody a vzduchu. I toto seskupení elementů skýtá značné výhody. Dvojitý složení mnohotvůrce jej dělá odolným vůči působení ohně a země, může se tedy pohybovat v podzemních prostorách nebo se dostat přes území ovládané ohněm. Navíc je výhodná možnost libovolně procházet vzduchem, tedy létat, i vodou. Odolnost vůči magiím těchto dvou živlů je samozřejmostí. Vzhledem připomíná wai'takan disk tvořený zahuštěnou formou vzduchu, v němž se dokola přelévají vodní pramínky. Přestože to tak nevypadá, disk obsahuje stejné množství esence vody jako vzduchu. Bytost se umí v případě potřeby zneviditelnit, prostě se



ztratí v okolním vzduchu, nebo splyne s vodním prostředím. Disk je na šířku zhruba dvakrát delší, než je jeho výška a jeho velikost se liší podle síly daného tvůrce. Obvykle ale jeho průměr nepřesahuje pět metrů.

Tak jako ostatní mnohotvůrci, jsou i wai'takanové mnohem pomalejší v přetváření ostatních živlů na vodu či vzduch. Protože se jedná o dobré bytosti, nesnaží se nějakým způsobem vyzvednout jeden z elementů nad ostatní a je jim tedy jedno, zda budou tvořit vzduch či vodu. V oblastech, které svým pomalým způsobem předělávají k lepšímu, se díky nádherně čistému vzduchu a posilujícím pramenům vody daří všem živým bytostem. Wai'takanové často pomáhají oběma pravým tvůrcům, s nimiž jsou spřízněni. A nejen jim. Pokud se mnohotvůrce vypraví do království zemního ducha, vodní složka jej ochrání před tím, aby vzdušná část v podzemí zahynula z nedostatku volného prostoru. Nádherné jeskyně, v nichž sídlí sak'numbové, se tak poprvé naplní křišťálově čistým vzduchem, který sem pravý tvůrce vzduchu není schopen dopravit. Je škoda, že tito tvorové nejsou schopni vytvářet dokonalou esenci ani jednoho ze dvou živlů, ale jimi vytvořená voda i vzduch mají k těm dokonalým velmi blízko.

Wai'takanové jsou dobré bytosti a není potřeba se s nimi pouštět do boje. Nejsou také nijak zvlášť vybaveni do bitev, avšak přece jen kombinace elementů přináší své ovoce. Na jednu stranu oslabuje velikost a fyzickou sílu mnohotvůrců. Na druhou stranu je dělá odolné vůči magii vody a vzduchu a dává jim schopnost používat kouzla obou těchto živlů. Jelikož wai'takanové nevyhledávají spory, nejspíše se pokusí z boje zmizet. Prostě se zneviditelní a odletí, popřípadě odplavou. Pokud jsou z nějakého důvodu přinuceni bojovat, útočná vzdušná kouzla s podporou vodní magie mohou nepřátele osklivě poranit. V boji zblízka se vzdušná složka soustřeďuje na obranu a mrštného wai'takana je opravdu těžké zasáhnout, obzvláště když létá kolem značnou rychlostí. Vodní chapadla, která se mu vysouvají z horní i spodní části diskovitého těla, pak soupeře bombardují ledovými špicemi nebo se snaží ostrými hroty prorazit brnění a zasáhnout důležité orgány.

Draskara

„...i diviti se nelze, že pro stvoření tato název malí draci užil se. Neboť tak jako draci i ještěři tito do vzduchu vzněsti se a oheň chrliti dovedou. A ač vzrůstem nevelcí, dovedou tito mnohých nepřijemností tvorům živým způsobiti, ježto jich loví pouze pro zábavu vlastní...“

Podobně jako trojhlavci jsou i jiná monstra, jejichž krev dovede přilákat ze Stínového světa další myšlenkové bytosti. Pokud je zabita huama a její krev není neutralizována vodou, po sedmi dnech se na místě skropeném krví objeví okřídlení ještěři, draskary. Tyto nestvůry jsou i s ocasem jen asi dva metry dlouhé, ale problémů nadělají víc než dost. Stejně jako huamy se cítí být lovci a napadají tak zvířata v okolí. A někdy si troufnou i na lidi, elfy nebo trpaslíky. Tělo draskary je štíhlé a vypadá jako tělo nějakého pouštního ještěra. Liší se od něj barvou, protože tyto bytosti jsou jedovatě zelené, podobně jako krev, která jim dá vzniknout. Za očima jim začínají dva ohnivě červené pruhy, které se táhnou přes celá záda až k ocasu, kde se spojí v jeden. Spodní stranu mají blankytně modrou. Hlava draskary je trochu protáhlejší, tlamu mají plnou ostrých zubů. Oči jsou posazeny na hlavě z boku a jejich barva je rudá. Celé tělo pokrývají hladké šupiny s výjimkou křídel, které ještěřům vyrůstají na zádech. S pomocí těchto křídel mohou draskary létat poměrně rychle a navzdory svému vzhledu jsou to obratní letci.

Je pravda, že se tyto bytosti mohou objevit pouze na místech, kde je zabita huama. To ale neznamená, že na

takovém místě i zůstanou. Většinou se draskary potulují krajem a jen tak pro zábavu loví všemožné živé tvory. Putují buď samostatně, nebo v malých skupinkách, často však mezi sebou mají neshody kvůli kořisti. Čím více je jich pohromadě, tím větší škody způsobují, především na hospodářských zvířatech. Přednost dávají krajům, kde je teplejší ovzduší, nemají totiž rádi moc velkou zimu.

Mnoho lovců přízraků se již s těmito stvůrami setkalo, protože nejsou v našich krajích nijak neobvyklí. Draskary ale nepatří mezi příliš jednoduché protivníky, jak by se na první pohled mohlo zdát. Především jsou hodně rychlí a pokud vzlétnou do vzduchu, těžko se zasahují. Navíc na protivníka útočí ohnivým dechem, který mu zapálí všechny hořlavé části oděvu. Několik těchto útoků může rozžhavit i zbroj nebo spálit dřevěné násady některých zbraní. Bytosti jsou také odolné vůči ohnivě magii, mají dokonce schopnost ohnivá kouzla pohlcovat a využívat je pro vlastní magické útoky či posílení ohnivého dechu. Také mohou pohlcovat některá kouzla vzdušné magie, proti vodní a zemní však odolní nejsou. Nejlépe zranitelní jsou obyčejnými zbraněmi, obzvláště pak sečnými. Ideální je zasáhnout draskaru do křídla, protože po dosednutí na zem je boj s ním mnohem jednodušší. Ve vzduchu jsou tyto bestie mnohem mrštnější než na zemi a hůř se zasahují. Jejich zvláštností je také to, že útočí výhradně shora a proto mají spodní část více obrněnou, než horní. Pokud jej v letu seknete do břicha, může meč sklouznout a nezpůsobit žádné zranění, kdežto šupiny na zádech jdou prorazit mnohem snáze.



Gal'hwata

„...jest k newvěření, kolika moudrosti v jednom tvorů nahromaděno býti může. Však také moudrým radám, jež bytosti tyto poutníkům rozdávají, toliko málokdo porozuměti dovede. Protože mluva tvorů těchto v hádankách a jinotajích vázána jest a smyslu řeči jejich dopřítí se velmi obtížným zdá se býti...“

Na první pohled tato bytost připomíná jedno z ma-jestátních zvířat, která se potulují v teplejších oblastech Asterionu. Vypadá totiž jako slon. I gal'hwata je obrovský, má čtyři nohy připomínající kamenné pilíře. Hlavu mu zdobí dvě velké uši, kterými mává, jako by se ochlazoval. Mezi rozložitými kly mu vyrůstá dlouhý chobot, jenž mu ale neslouží ke krmení, spíše k uchopování předmětů a manipulaci s nimi. Po stranách hlavy má umístěna malá, ale bystrá očka, v nichž se odráží nečekaná moudrost. Od obyčejného slona se gal'hwata liší třemi věcmi. Jednak je ještě o něco větší. I když jsou sloni opravdu obrovská zvířata, tyto myšlenkové bytosti nad nimi mají navrch. Dále je gal'hwata mnohem moudřejší. I o slonech se říká, že jsou to velmi moudrá zvířata s obrovskou pamětí. Ale žádný slon na vás nezačne mluvit, a to ještě pomocí hádanek a náznaků tak obratně skrytých, že jen ti nejchytřejší z lidí pochopí, co jim tato bytost chtěla sdělit. Třetí věc, kterou se gal'hwata liší od svých zvířecích příbuzných je srst. Jejich tělo je totiž hustě pokryto až patnáct centimetrů dlouhými chlupy hnědé barvy. Je to poněkud nezvyklé u tvora, pro nějž se vžil

název pouštní slon, ale je to tak. Vypadá to, jakoby v tom byl určitý záměr. Žádné zvíře s tak hustou srstí by v poušti přežít nemohlo, takže gal'hwata tím dává jasně najevo, že je všechno, jen ne obyčejný.

Vzhledem ke své nezvykle vysoké inteligenci, která je mnohem vyšší než u průměrného člověka, vystupují gal'hwatové obvykle v roli průvodců. Objevují se na místech, která jsou nějakým způsobem ukryta před rozumnými tvory, nebo je cesta k nim nepřístupná. Většinou je to v okamžiku, kdy si už poutníci zoufají a myslí si, že je jejich konec nedaleko. Tato bytost jim poté pomůže dostat se z nehoršího a poradí jim, kudy dál. Někdy se ale může zeptat, co tam dotyční vlastně hledají, a oni po krátkém rozhovoru zjistí, že se hnali za nějakým přeludem, za věcí, které buď nerozumějí, nebo pro ně samotné nemá žádnou cenu. To je také úkolem gal'hwatů. Odhadnout povahu rozumných tvorů, kteří se ke střeženému místu vydali a podle toho jim mohou pomoci, odradit je od jejich úmyslu, varovat před nebezpečími, jež je tam čekají. Nebo je nechat být, ať sklapne past, do které se tak bezmyšlenkovitě hrnou. Protože osud zlých tvorů, kteří si pomoc nezaslouží, je gal'hwatům lhostejný a oni udělají vše proto, aby zlým bytostem zabránili dosáhnout svého cíle.

Bojovat gal'hwatu ještě nikdo neviděl. Pokud vycítí z poutníků nepřátelství nebo zlé úmysly, vůbec se k nim nepřiblíží. Proto nelze přesně říci, jak by se tyto bytosti vůbec k boji postavily. Možná by prostě jen zmizeli, ovládají totiž i některá kouzla. A možná by se svým protivníkům postavili čelem a zadupali je do země mohutnými nohama.



Gul'serak

„...nejvíce ze všeho hada obrovitého připomíná. Jeho domovem pouště hluboké světa širého jsou, an pískem se prohání a oku nezasvěcenec toliko dunu písečnou připomínati může. Avšak duna tato neobyčejně živá jest, vyzbrojena zuby obřímí a stiskem drtivým, jak ti, kdož pozor si nedají, na vlastní kůži přesvědčiti se mohou...“

Říci o gul'serakovi, že je to had, by bylo jako srovnávat slona s myší jenom proto, že oba chodí po čtyřech. Tato gigantická myšlenková bytost skutečně vypadá jako obrovský had, ale majestátnost jejího vzhledu se takovému srovnání brání. Hlava gul'seraka viděna shora je trojúhelníkového tvaru a silně připomíná hlavu některých jedovatých hadů. Když tento tvor rozevře svou širokou tlamu, vypadá to, jako by se před vámi najednou otevřela hluboká jeskyně. Dlouhé špičaté zuby, které lemují horní i spodní čelist, nahánějí hrůzu a rozeklaný jazyk, který mezi nimi kmitá, může srazit k zemi válečníka i s jeho koněm. Po stranách lebky má pouštní had gul'serak posazený obrovské zelené oči, kterými může ovládnout psychiku svého protivníka. Tělo bytosti je stejné jako u hada, ke konci se prudce zužuje a přechází v ocas. Jeho povrch je pokryt velmi tvrdými šupinami barvy pouštního písku, které jsou však překvapivě hladké. Díky nim může pouštní had klouzat pískem bez toho, aby mu kladl odpor. A také poměrně neslyšně. Velikost gul'seraků je vskutku imponantní. Nejmenší jedinci mohou mít okolo jednoho metru v průměru a osmi metrů na délku, avšak největší

spatřené exempláře měly průměr přes tři metry a délku téměř třicet.

Co se výskytu týče, gul'serak je ideálně vybaven pro pohyb po písku. Je tedy jisté, že bude obývat hlavně pouštní oblasti, konkrétně písečné pouště. V kamenitých by nemohl využít všechny své schopnosti. K těm patří například zahrabání se do písku a pohyb pod jeho povrchem. Díky nim had získává moment překvapení, když se nenadále vynoří v blízkosti svých obětí. Zbarvení gul'serakova těla dokonale splývá s okolím a tak si jej poutníci mohou lehce splést s písečnou dunou, zatímco had je pozoruje a rozmýšlí, zda je napadne, nebo nechá projít. Tyto bytosti jsou samotářské, ale když se jich v jedné oblasti objeví víc, jsou k sobě tolerantní a nesnaží se jeden druhého vyhnat. Jen loví každý na vlastní pěst.

Jen těžko si lze představit boj s takovým kolosem. Gul'serak má jediné slabé místo, své oči. Jinak je neskutečně silný, nečekaně rychlý a jakoby to nestačilo, má také zvláštní psychické schopnosti. Protivníka se obvykle snaží přejet, což znamená přitisknout jej pod sebe a rozdrtit svým mohutným tělem. Svými obřímí zuby umí had probodat soupeře skrz naskrz a mrštným ocasem jakoby umetá prostor kolem sebe. Ty, kdo se zde nacházejí, prostě smete z cesty. A když mu jeho sok pohlédne do očí, zjistí, že si ho gul'serakova vůle zcela podrobuje a on musí poslouchat jeho příkazy. Ani pouštní had však nezaútočí na jiné tvory bezdůvodně. Může se je snažit odradit od vstupu do určité oblasti, může je dokonce odtud vyhnat nebo je i zranit. Ale k tomu, aby protivníka zabil, musí mít nějaký vážnější důvod. Tedy pokud zrovna nemá špatnou náladu.



Ma'ron

„...démon pouštní ztělesněním všeho zla jest, an z písku vyskočivše na tvory živé se vrhne, by je spáry svými rozsápal a zubisky ostrými roztrhal...“

O těchto bytostech se ví poměrně málo. Ale i ta trocha informací stačí, aby se lidé ze všech sil snažili vyhnout setkání s ma'rony, démony pouště. Jejich tělo má sice humanoidní tvar, ale zvláště tvarovanou lebku, třemi páry rukou i dvěma dlouhými ocasy se od lidí a jim příbuzných ras liší na první pohled. Ma'ronové měří na výšku více než tři metry, jejich kůže má barvu pouštního písku. Na velké, nezvykle protáhlé hlavě mají umístěny čtyři oči. Jedno uprostřed vysokého čela, dvě po stranách lebky a poslední hledí dozadu. Pod špičatým nosem se otevírají velká ústa s ostrými zuby. Kousnutí démona pouště většinou způsobí otravu postiženého, protože sliny těchto bestií jsou jedovaté. Typickým znakem ma'ronů jsou dvě řady dlouhých, ostrých rohů, které začínají na čele a pokračují přes vrchol hlavy dolů až téměř ke krku. Zadní oko je umístěno mezi oběma řadami rohů, takže mu nic nebrání ve výhledu. Tam, kde mají lidé jeden pár rukou, démoni pouště byli obdařeni hned třemi páry,

navíc mnohem silnějšími, než jsou končetiny smrtelníků. Dlouhé ostré nehty jsou obroušeny do špičky a nestvůry s nimi umějí způsobit nepříjemná zranění, která se dlouho hojí. Dva dlouhé ocasy jsou zakončeny ostrými trny, jejichž zásah také otráví protivníka.

Je zvláštní, že tyto bestie nebyly nikdy spatřeny na jiných místech, než uvnitř pouště. To sice nemusí znamenat, že se v jiných oblastech nevyskytují, zatím je ale nikdo jinde nepotkal. Nejvíce se jich objevuje v poušti Mar'Nub, v místě nazývaném Bludiště. Ma'ronové se zde vyskytují jednotlivě i v malých skupinách a podle pověstí jsou ovládáni nějakou tajemnou bytostí, která sídlí v samotném srdci pouště. Mají být jakýmsi strážci, střežícími cestu do mystického Skalního města. Pravdou je, že démoni pouště nejsou jen zaslepenými zabijáky. Jejich inteligence je však spíše na škodu, protože jsou příliš chytří, než aby se dali vlákat do pastí, ale vyjednávat s nimi nelze.

Bojuje se s nimi velice těžce, ale setkání s nimi se bez boje většinou neobejde. Pokud se ma'ron nechá v poušti spatřit, je to jen proto, že si vyhlédl svou oběť a vydal se ji ulovit. Jindy se před příchozími jednoduše zahrabe do písku a ti kolem něj projdou bez toho, aby si něčeho podezřelého všimli. Na nepřátele se ďábel vrhá dlouhým skokem, jeho silné nohy jej dovedou vymrštit až deset metrů do výšky. Protivníky ohrožuje šesti svalnatými rukama, buší do nich pěstmi a drásá je ostrými nehty. Kousne spíše jen výjimečně, o to víc se ohání oběma ocasy s jedovatými ostny. Také se snaží útočníka probodnout svými rohy. Ideální je nenechat se ma'ronem vůbec zasáhnout, čili více než na brnění spoléhat na vlastní obratnost. Útočit na citlivá místa, jako jsou šlachy na nohou, tepny na jeho svalnatém krku, bodnutí do srdce. Nesnažte se k němu přiblížit zezadu, stejně vás vidí a jen se tím dostanete na dosah jeho smrtelných ocasů.



Mwan'duranga

„...jest k neuvěření, že bytost takto mocná do světa našeho dostati se mohla. Než toto skutkem stalo se a moudří všichni doufají, že ti, kdož jí k cestě sem dopomohli, dobře svůj čin zvážili a nebudou mítí důvodu litovati rozhodnutí svého...“

Je to pro mě úplně nová zkušenost, popisovat bytost, o které toho sám moc nevím. Ale žádný člověk nemůže procestovat všechna místa našeho světa a mě nebylo dopřáno dostat se tak hluboko do pouště Mar'Nub, abych mohl spatřit Mwan'duurangu na vlastní oči. A pokud je pravda, co říkají ti, jimž se tam proniknout podařilo, patrně bych ji ani spatřit nemohl. Je to tím, že bájná Matka pouště je neviditelná pouhým okem a také její podstata je nehmotná. Ti, kteří se dostali do její blízkosti, však tvrdí, že přestože ji spatřit nedokázali, její přítomnost byla cítit všude kolem. A pouštní elfové říkají, že jim jejich šestý smysl umožňuje Mwan'duurangu spatřit. Podle nich vypadá jako obrovská klečící žena opírající se o ruce a sklánějící hlavu k zemi. Její prsty a dlouhé žluté vlasy jsou zanořeny do písku a v podstatě prostupují celou poušť. Pokud jde o velikost, matka pouště je skutečně impozantní. Na výšku měří okolo třiceti metrů, ale její prsty a vlasy jsou propleteny pod celým povrchem pouště Mar'Nub. Síla takovéto myšlenkové bytosti je nepředstavitelná.

Co se týče výskytu, tak lze s jistotou říci, že Matka pouště sídlí v Dewa'Nub, neboli Srdci pouště. Nikde jinde na Asterionu se tato bytost nenachází a je to téměř

zázrak, že se pouštním elfům podařilo přivolat tak silnou myšlenkovou bytost. Mwan'duuranga má nad pouští obrovskou moc. Pokud chce dostat do svého vlivu nějaké blízké území, může svými silami poušť trochu rozšířit a dostat se tak pod toto místo. V poušti Mar'Nub ovládá celý ekosystém, její vědomí prostupuje celým územím a v podstatě se zde nemůže stát nic, o čem by nevěděla. Matka pouště ovládá i větry, které zde vanou, pod její moc spadají též pouštní bouře. Drží ochrannou ruku nad oázami i nad Skalním městem, domovem pouštních elfů. Myšlenkové bytosti, jež pocházejí ze světlé strany Stínového světa, Mwan'duuranga buď ovládá, nebo jí tito tvorové sami pomáhají udělat z pouště lepší místo pro život. To platí hlavně o tvůrcích živlů, jako jsou sak'numbové, patnak'utové a jak'atlové. Ti se starají o to, aby vybrané oblasti pouště byly úrodné, rostl zde dostatek potravy pro všechny živé tvory, kteří poušť obývají a aby zde nikdy nebyl nedostatek vody. A pokud je mi známo, daří se jim to dokonale.

Existence Mwan'duurangy je sice opředená tajemstvími, ale jisté je jedno. Tato bytost v poušti opravdu existuje. Díky její velké moci lze přítomnost Matky pouště cítit ještě stovky mil daleko od jejího působišť. A další jistá věc je ta, že pustit se do boje s takovou bytostí ani není možné. Nikoho, kdo by se vydal do pouště se špatnými úmysly, by Mwan'duuranga nenechala dojít daleko. Postaraly by se o něj pouštní bouře, silné myšlenkové bytosti nebo mocná kouzla, chránící některé oblasti pouště a matoucí poutníky takovým způsobem, že se jim nepodaří proniknout ani krok dále, než si Matka pouště přeje.



Si'itha

„...málokdo srdnatosti tolik projeví, by v hrůze neprchl před skupinou tvorů těchto. Odvážlivci zbylí pak na útěk se jistě dají, vidíce, že počet těchto tvorů bez příčin zjevných neustále zvětšuje se...“

Neskteční, děsiví si'ithové jsou postrachem všech oblastí, kde se nacházejí. Svým vzhledem a hlavně neobvyklými schopnostmi vzbuzují v lidech hrůzu, kdykoli se objeví. Proto se zdá být zvláštní, že tyto bytosti nepocházejí z temné strany Stínového světa. Je to tím, že si'ithové nejsou nemyslicí zabijáci, jejich poslání je úplně jiné. Nejčastěji slouží jako strážci oblastí, které jsou něčím významné. Mohou střežit vzácné artefakty, ztracené vědomosti nebo si je z jejich světa povolá někdo z mocných na Asterionu. Si'ithové silně připomínají

roztřesený stín člověka, který se volně vznáší ve vzduchu. Obrisy jejich těla se pořád mění, jednou se zdá, že bytosti mají téměř lidské ruce, jindy jsou to jen úzké a krátké pahýly a za okamžik úplně splynou s tělem. Také nohy někdy nejsou vůbec vidět, aby se vzápětí objevily a protáhly se do neskutečné délky. Co však na těchto bytostech zaujme nejvíce, jsou ústa. Celé tělo je jimi doslova poseto a všechny jsou plné tesáků ne nepodobných zubům upíra. Jejich slonovinová bělost je v ostrém kontrastu k černotě těla si'ithů. Velikost těchto bytostí může být různá, od jednoho do několika metrů.

Jak již bylo uvedeno výše, hlavním posláním si'ithů je střežit nějakou oblast. K tomuto úkolu jsou vybaveni naprosto skvěle. Místo je vždy pod dohledem skupiny těchto bytostí, protože jejich síla je ve vzájemné spolupráci. Tito tvorové umějí sdílet své vjemy s ostatními členy skupiny. To znamená, že všechno, co vidí, slyší nebo cítí jeden z nich, automaticky vnímají také ostatní. Si'ithové se umějí udělat neviditelnými, aby zbytečně nepřitahovali pozornost. Jejich nejsilnější schopností je přenést se během okamžiku na místo, kde se nachází kterýkoli z nich. Díky tomu téměř vždy přečíslení protivníka a získají tak značnou morální i fyzickou výhodu. Mnozí odvážlivci prchnou jen při pohledu na skupinu si'ithů, která se s každým okamžikem zvětšuje. Nevýhodou tohoto přenášení se k ostatním je fakt, že čím více bytostí se sejde na jednom místě, tím méně jich zůstane na stráž v jiných oblastech a jejich vnímání se tím značně zúží. Na místo, kde se nenachází žádný si'itha, se přenést neumějí. Jejich schopnosti se také ztrácejí s rostoucí vzdáleností od skupiny.

Při boji zjistíte, že přestože je tělo si'ithů nehmotné, jejich zuby jsou však hmotné až příliš. Pokud se k vám jedna z těchto bytostí přiblíží neviditelná a vy se tak dostanete do jejího obětí, pravděpodobně jsou vaše dny sečteny. Nesčetnými ústy prokouše zbroj na celém těle a oběť umírá vykrvácením během několika málo minut. Tělo si'ithů se navíc jen těžce zasahuje obyčejnými zbraněmi. Vzhledem k tomu, že tyto bytosti jsou téměř vždy v přesile, je boj s nimi velmi obtížný. Jen vynikající zbraň a reflexy huamy vám mohou pomoci zvítězit nad těmito démony. Pokud je to jen trochu možné, nedejte jim příčinu k boji a spolehněte se raději na to, že nezabíjejí bez příčiny.



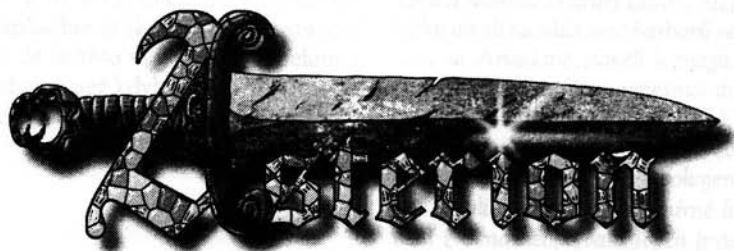


Stínová dýka



Stínová dýka

Svět pro Dračí doupě

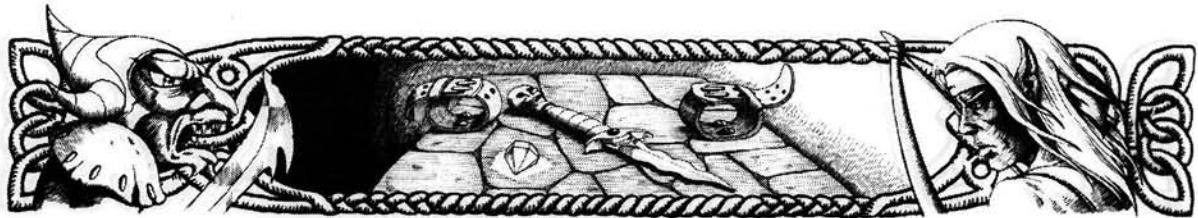


dobrodružství Stínová dýka

Jiří Buchta,
Ludvík Diviš
Karel Makovský



nakladatelství ALTAR
Praha 2001



Stínová dýka

V tomto dobrodružství bude mít možná PJ více práce než obvykle. Jsou zde relativně hutně popsané výchozí situace a události, ke kterým má dojít na samém konci děje. Jak ale bude probíhat příběh bude záležet ve velké míře na hráčích, jejich spolupráci s PJ a na tom, kterým směrem budou chtít dobrodružství vést. Nemálo z toho, co se odehraje mezi začátkem a koncem, si bude PJ muset připravit sám a to, co je uvedeno v tomto sešitu, bude asi často přizpůsobovat skutečnému postavení své družiny. Doufáme, že se této výzvě postaví čelem a nakonec si užije víc zábavy, než kdybychom mu krok za krokem do nejmenších podrobností popsali, co přesně má dělat.

Legenda

„Víš, co to je?“ zeptal se vysoký, přísný muž v hábitu Kněží slunce. V dlaních před sebou ukazoval zvláštní vlnitou dýku vykládanou slonovinou s šedavou čepelí a stříbrou rukojetí ve tvaru dvou spletených ještěří.

„Ano,“ vydechl unaveně ošuntělý stařec, víc mrtvý než živý, oblečený v hadrech, které by na sebe odmítl vzít i žebřák.

„Moje oči už jsou téměř slepé, ale tu dýku vidí dobře. Příliš se mi vryla do poměti a smyslu, ona a její sestry.“

Starcův hlas se trochu třese a jeho řeč přerývá těžký dech. Vyschlé, už téměř mumifikované ruce mu leží sepnaté v klíně a když si je trochu mne jednu o druhou, je to jako když šustí pergamenový svitek. Sem tam zapraskají jeho klouby, trhaným, nepříjemným zvukem, když se zavrtí na dřevěném křesle. Není zvyklý sedět.

„Můj život byl plný dýk. Když jsem byl malý, zdávalo se mně o nich. Každý můj sen měl v sobě ukrytou dýku, ostrý konec čepele připravený bodnout. Vím o nich vše. Kam a kdy bodnout, aby smrt přišla rychle a nebo nekonečně pomalu. Vím jak je ukrýt v šatech, na těle, uvnitř těla. Uměl jsem jich vrhnout deset na čtyři různé cíle během šesti vteřin. Dokázal jsem pomoci nich uniknout ze skřetího zajetí, utekl jsem s pomocí dýky z vězení v Novém Amiru a Rilondu.“

„Drž se tématu, staře. Co je to za dýku?“ přerušil ho kněz.

„Je stará, mnoho tisíc let. Vyrobená kdysi dávno, lidmi mocnějšími než jste vy. Slyšeli jste pověsti, legendy o stínových dýkách?“ zeptal se stařec a slepýma očima přelétl po přítomných čarodějích. Musel pohnout hlavou a krční páteř proti tomu zaprotetovala. Ten zvuk na chvíli zmrazil tep všem přítomným. Teprve poté kněží zavrtěli hlavou. Opatrně, pomalu.

„Věděl jsem to. Naši předkové a učitelé z nouze, namýšlení Arvedané, nám neříkali všechno o své historii. Chtěli vypadat jako spravedliví, čistí lidé bez poskvrny, kteří nedělali

chyby. Ale oni je dělali, stejně jako my. A mnoho. Já to vím, viděl jsem je ve snech.“

Stařec polkl a na chvíli zavřel oči.

„Řeknu vám příběh stínových dýk, tak jak jsem jej viděl. Bude to strašný příběh, kterému nebudete chtít věřit, ale je pravdivý. Jména strůjců stínových dýk nevidím ve svých snech jasně, přesto vím, že stáli vysoko ve společnosti Arvedanů a honosili se tituly Lordů. Stejně přezíravě, jako se zpočátku dívali na sílící moc barbarů vedených odpadlíkem Kharem, se Arvedané stavěli k magii. Mysleli si, že ji mohou spoutat do svého učení, vměstnat do pouček a vzorců. Snažili se stavět sebe samé na roveň bohů.“

Tváře přítomných kněží se vesměs zamračily a na některých se začíná zračit nespokojenost a pobouření.

„Byli tři, mocní a nesmírně inteligentní, ovšem moudrosti zrovna neoplyvali. Jejich práce se točila kolem tajemného světa kolem nás, který není vidět. Hledali do něj brány, otevírané pomocí magických předmětů. Vyráběli jich mnoho. Některé však byly špatné, měly vedlejší účinky. Stejně jako tato dýka.“

Stařec udělal dlouhou pomlku. Obraz kněží se zatřásl, zmizel mu z očí a objevil se tam jiný. Temná jeskyně, muži a ženy v kápích, nesrozumitelné mumlání, zděšená nahá oběť na kamenem oltáři, záblesk čepele a krev. Starcovy oči rychle zamrkaly.

„Co se jim nepovedlo, odhazovali Arvedané jako obnošené šaty. Nestarali se dál o osud svých chyb. Ale stínové dýky byly příliš mocné na to, aby si jich nikdo nevšiml. Jeden ze sluhů v laboratořích je pronesl ven. Snad chtěl zbohatnout. O týden později ležel mrtve ve svém domě a prokleté dýky třímal ve svých rukou strašlivý kult, arvedanský kult.“

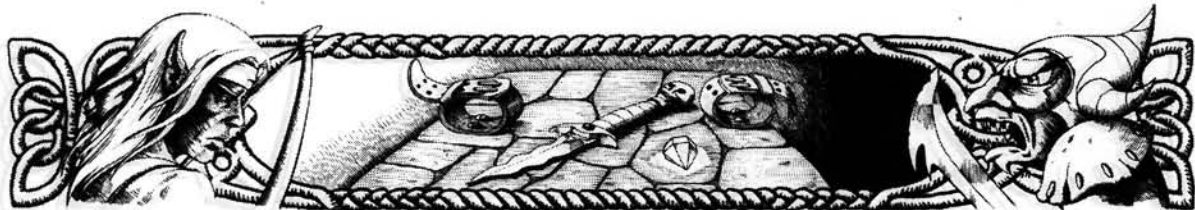
Poslední starcova slova vyvolala další vlnu nevole mezi kněžími. Některí už jen stěží ovládali svůj hněv a začali zatínat pěsti.

„Stínové dýky začaly zabíjet. Napřed zvířata, ale brzy i lidi. Byly žízňivé a lačné další krve, stejně jako ruka, která je vedla. Proto pily dál a proto umírali další nevinní.“

Vize se znovu vrátila, ale trochu jiná. Skřeti, obrovský zástup skřetů, a mezi nimi hrstka lidských zajatců. Dýka jako had se nořila do jejich těl a znovu se ozývalo to nesrozumitelné zařikávání. Stařec se s vypětím všech sil snažil vypudit strašnou představu z mysli. Na chvíli se mu to podařilo, ale pak se vrátila. Už v ní nebyl dav skřetů ani zajatci. Jen zbytky těl a rudé jezero a uprostřed... ach bože. Stařec prudce zvrátil hlavu a znovu se ozvalo to křupnutí. Kněží na okamžik strnuli, jestli už není po smrti. Ale pak se znovu rozvykládali.

„V průběhu staletí se rozptýlily po světě, některé zmizely, jiné, díky za to všem bohům, se podařilo zničit. Některé se dostaly do rukou skřetím šamanům, ale ti měli dost rozumu, aby je po prvních pokusech přestali používat. Stínové dýky byly příliš nevyzpytatelné, nedalo se předvídat, co udělají. Ovšem jiní tak prozřívají jako skřeti nebyli. Některí z Ar-





vedanů, odpadlíci a blázni, jimi chtěli získat moc a armádu, která zničí jejich nepřátele. Rituály byly stále strašlivější a vybíraly si více a více životů. Z rukou Arvedanů vzešlo to zvěrstvo a jejich rukama bylo páčáno. Proklínám je za...“

Kněz držící stínovou dýku už nevydržel starcovy urážky jeho vzorů a zakladatelů řádu. Bez přemýšlení vrazil šedavou čepel do hrudi skryté za otrhanými šaty a vydal při tom zvuk ne nepodobný zavřítí. Starcovy slepé oči se na něj podívaly, ale už neviděli kněze. Spatřily zrůdu, obrovskou, s mnoha pažemi, plochou hlavou a ostny, samými ostny. Jak z něj vyprchával poslední zbytek života, víze se ztrácela. Jeho tělo se začalo propadat do opalizujícího oválu, který se před zraky zděšených kněží začal vytvářet z ničeho. Neustále se zvětšoval a uvnitř něj se vynořovala postava, ohyzdná, se šklebem na tváři. Všichni v místnosti na ni jako v transu zírali, některým strach dodal sílu pomalu ustupovat. Pak se ozvalo cinknutí, to jak starcovo tělo zmizelo úplně a dýka, v něm zabodnutá, spadla na zem. Ve stejný okamžik se opalizující ovál prorhl a bestie v něm uvězněná se prodrala ven. V dalších okamžicích lidská přýcha a zlost zaplatila opět vysokou daň.

Artefakt

Před vámi leží podivná, poněkud strašidelně vypadající dýka. Asi dvacet centimetrů dlouhá vlnitá čepel je tenounká jako list, přesto neskutečně pevná a ostrá jako břitva. Vyrobená je zřejmě z nějakého pradávného, dnes již zapomenutého materiálu, její až mrtvolně šedá barva nepřipomíná žádný známý kov ani slitinu. Bohatě zdobená rukojeť znázorňuje dva spletené ještěry, jejichž dopředu ohnuté hlavičky tvoří chrániče ruky a ocasky se splétají do ozdobné hlavice.

Na svůj masivní vzhled je dýka poměrně lehká. Člověk má pocit, jako by byla mnohem nebezpečnější zbraní, než na jakou vypadá. Velmi zvláštní také je, že její čepel budí dojem určité průsvitnosti, možná spíše, jako by ji na jasném světle trochu ubývalo. V příšeří je pak možné rozpoznat slabé světélkování čepel, které v úplné tmě překvapivě získává na síle.

Podržte-li ji v ruce delší chvíli, trochu vás zamrazí. Ta dýka má v sobě něco zvláštního, jako by si s člověkem trochu povídala... Nejspíše v ní tepe značná magická moc, která je až podezřele přítulná ke každému, kdo si ji zrovna přisvojí.

První odstavec představuje všeobecný popis, který je přístupný každému. Druhý odstavec by měl PJ přečíst až pokud začne dýku poněkud podrobněji zkoumat ně-

kteřá z postav, která má zkušenosti bojového typu. Dýka má magicky posílený útok, způsobuje větší zranění a také k zákeřným útokům je magicky přizpůsobena. Naopak třetí odstavec je určen postavám spíše magického nebo duchovního nadání, pokud si dají rovněž tu práci a s dýkou si trochu pohrají. Stínová dýka je mocný temný artefakt, magická energie z ní salá takovým způsobem, že není žádný zvláštní problém ji odhalit. Kromě toho na ni bude poměrně nedůvěřivě reagovat většina zvířat. Kočky budou prskat, psi vrčet nebo se s kňučením stahovat a koně se plašit. Následující text představuje příklad, jak PJ může seznámit družinu s poslední vlastností dýky. Zkušenější PJ si text i situaci jistě upraví po svém.

„A ukáži vám ještě něco“, přeruší náhle mlčení rytíř – a než stačíte cokoliv udělat, ozve se tiché křupnutí. Na stole leží dýka, zlomená asi v jedné čtvrtině a – ach Bože! Ulomená špice se zvolna rozpívá, jako tající sníh a ta podivná ještěř dýka pomaloučku dorůstá, jako by se její špice znova vynořovala z mlhy... Po desce stolu se válí dým. Tam, kde ležela ještě před chvílí ulomená špice, zdobí teď desku stolu jen její vypálený obrys.

„Mnohem horší ovšem je, pokud se čepel zlomí v něčím těle.“ podotkne rytíř pochmurně. „A obávám se, že právě to se stalo jednomu z vás“.

Stínové dýky (někdy se jim také říkalo Ještěř dýky) – bylo jich vyrobeno několik – jsou hrozivý vedlejší výsledek původně nevinných pokusů s Branami do Stínového světa. Při jednom z těchto experimentů se náhodou přihlo na to, že efekt otevření Brány je výrazně posilován kontaktem s krví teplokrevných tvorů, jejich bolestí a při tom vznikajícími emocemi strachu, zášti či nenávisti – a tato informace se žel dostala do nepovolných rukou. Modifikovaným zaklínadlem pak byly stvořeny tyto démonické artefakty, určené k lidským obětem.

Ano, k lidským obětem. Pokud je touto dýkou někdo poraněn tak, že mu v ráně uvízne část čepel, začíná z něj pomalu unikat život (postupný magický přechod do Stínového světa), což se ve hře projevuje postupným snižováním maximální hranice životů, které nelze nijakým způsobem trvale zcela zvrátit. Obyčejné lektvary a léčivá zaklínadla nezabírají vůbec a pouze několik mocných kouzel a vliv některých posvátných míst je schopen celý proces zpomalit, nikoliv však úplně zvrátit. Vždy po nějaké době dojde k dramatické situaci.





Postižený člověk upadne do transu, který nejde rozptýlit žádným běžně známým zaklínadlem. Jizva po zranění praskne a rána postiženého člověka začne krváčet černou krví, která se zvolna vypařuje a na všechny předměty kromě vlastního těla, kamene a ušlechtilých kovů působí jako silná žíravina. Po čase se pak největší kaluž krve promění na několik minut v temně opalizující ovál (malá Brána do Stínového světa), ze kterého často vyleze na tento svět nějaký magický netvor, který útočí na vše, kromě postiženého. Ten se většinou asi tak po hodině probere na hranici vyčerpání a celý další den se ze záchvatu vzpamatovává.

Když pak postižený na následky zranění Stínovou dýkou definitivně zemře (nevratně ztratí poslední život), dosáhne temný rituál svého naplnění:

Po celém těle postupně vyrazí krvavé rány, a z dýmu, stoupajícího z vroucí krve se začnou tvořit děsivé víry. Pak se tělo za hrozných křečí začne rozpouštět ve vlastní krvi a ta začne hořet nepřirozeně temným plamenem. Nakonec se z dýmu a plamenů utvoří obrovský temně opalizující ovál (velká Brána do Stínového světa), který vydrží na místě někdy i celý den. Jím pak mohou přijít na tento svět netvoři, na které není radno ani pomyslet.

Původně byly účinky celého rituálu posilovány monotónní mnohokrát opakovanou recitací speciálních zaklínadel, dnes už až na výjimky zapomenutých. Tak se dal celý rituál provést během jednoho dne, přičemž otevírání malých Bran do Stínového světa bylo eliminováno, což se také může spontánně stát, pokud někdo stínovou dýkou zabije/dorazí někoho, kdo byl už tak jako tak nad hrobem – jak se tomu stalo v úvodním příběhu. Bez těchto doprovodných rituálů trvá smrt na následky zranění Stínovou dýkou jeden až dva měsíce, podle kondice postiženého a podle síly použitých léčivých kouzel a vlivů posvátných míst. Některá mocná léčivá kouzla jsou schopná trvale vrátit několik doposud ztracených životů, působí však pouze jednorázově, při druhém vyvolání již nemají žádný účinek. Existují však i kouzla, která životy vrací jen krátkodobě a po několika dnech přestanou působit.

Postižená osoba ovšem takto získává i některé překvapivé schopnosti, které se u původních rituálů neprojevily, a tak o nich nikdo neví. Postupně se jí objevují nebo zlepšují schopnosti naslouchání kouzlům a vidění magické energie a normálně neviditelných myšlenkových bytostí. Stále více je také schopna zraňovat obyčejnou zbraní i myšlenkově bytostí, u kterých to normálně není možné, a objevují se jí (nebo zesilují) schopnosti mentálního souboje a telepatie. Rovněž se rychle zhoršují všechny možnosti zaměřit postiženou postavu a její bezprostřední okolí všemi magickými prostředky a možnost zranit postavu normální zbraní.

A nakonec ještě jedna nezamýšlená vlastnost artefaktu. Kvalita zjevné myšlenkové bytosti při otevření Malé Brány je dána emocemi, které prožívá „oběť“ dýky. Pokud se oběť naladí pozitivně – například pobýtem v chrámu – je možné, že se objeví myšlenková bytost pozitivní.

Příběh

Postavy si vyrazí na pozvání z Univerzity na zcela nevinný večírek o výročních studentských majáles na Univerzitním náměstí. Po půlnoci se zapletou do potyčky stráží s nějakou bandou, která prchá směrem k přístavu. Jedna z postav je v potyčce zraněna Stínovou dýkou (kteřou ve skutečnosti tato banda měla v úmyslu propašovat na Lendor). Po pár dnech, nejspíše po první ztrátě životů a otevření malé Brány postavy poznají, že něco není v pořádku, a začnou se shánět po Rilundu a jeho okolí po nějakých informacích. Také představitelé Eldebranských rytířů a Univerzity, kterým byla zadržena dýka předána, identifikují, že se jedná o nějaký temný artefakt, a kontaktují mudrce z Diaspory pouštních elfů. Postup prokletí způsobeného dýkou je popsán na konci tohoto sešitu.

Postavy nějaký čas bloudí od informace k informaci. Postupně se propracovávají k pochopení vážnosti situace a také k tomu, že je někdo sleduje. Kharovy Noční stíny, které stojí za celou pašeráckou akcí, se snaží zamést stopy, tedy především tu největší – tj. raněnou postavu. Pronásledovatelé jsou naštěstí značně oslabeni tím, že nejsilnější zloději najatí Kharovými Nočními stíny zahynuli v potyčce se strážemi onoho osudného večera. Příznivý vývoj končí tím, že postavy zkontaktují představitele Eldebranských rytířů nebo Univerzity a ti je pošlou za mudrcem z řad pouštních elfů. Nepříznivý vývoj směřuje do osidel Kharových Nočních stínů.

Elfí mudrc postavám sdělí, že je mu znám jediný způsob, jak vyléčit jejich kamaráda, a to za použití metody, již vymyslel za dob Devíti knížectví mocný čaroděj Auraxan, mistr odeklinání a vitální magie. Celý proces však lze bohužel provést pouze v dobře ukrytých laboratořích v rozvalinách Derteonu. Elfí mudrc tuto oblast podzemí kdysi navštívil, a tak může postavám pomoci popisem cesty a předáním magického klíče k jednomu z hlavních teleportů, který je do tajné části podzemí přenese. Také se s nimi rozdělí o své znalosti o provedení celého odeklinacího rituálu.

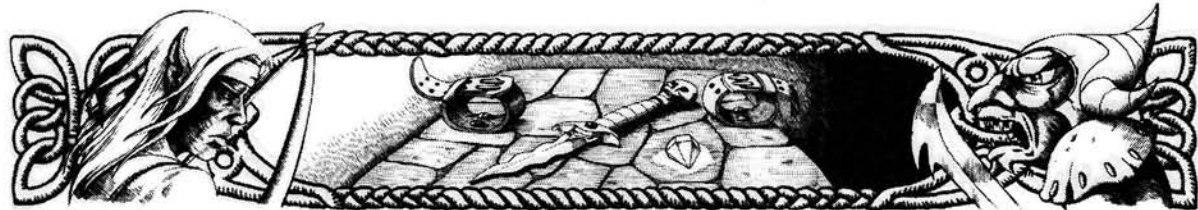
Po nelehké cestě na jih, stále více ztěžované působením pronásledovatelů, a po namáhavém bloudění podzemím čeká na postavy poslední veliký oříšek. Sestavit podle nepřesných rad fungující aparaturu, nalézt potřebné součástky, rozseté po celých laboratořích, a provést odeklinací obřad. Drama může vyvrcholit bojem v laboratořích za účasti útočících skřetů a Eldebranských rytířů.

Úvod

Majáles

Každoročně v den slavnostního zakončení vřelky koná se v Rilundu večer veselá studentská slavnost, která vždy přiláká i řadu dalších měšťanů i přespolních. Slavnost začíná úderem dvanácté hodiny, kdy průvod všech akademických hodnostářů v talárech doprovázený studenty i dalšími měšťany obejde náměstí, vzdá hold svým nebeským patronům v chrámech Učence a Panny a poté se opět odebere do areálu Univerzity,





kde zpravidla promluví k přítomným (naštěstí velmi krátce) sám rektor Arcimistr Telurian. Následují slavnostní modlitby v obou chrámech a kázání k lidu (již poněkud delší).

Poté je až do podvečera klid, snad jen v Čajovně na okraji Diaspory, kde je celý den příjemný chládek, jsou disputace čilejší, než obvykle. Po Univerzitním náměstí a na okraji Noliarových zahrad se začínají rojit stánky kramářů, kteří mají toho dne vždy Kapitulou udělenou výjimku. Asi kolem čtvrté hodiny začínají v Amfiteátru veselá představení a šermířské soutěže pod patronací mladších členů Eldebranského řádu a narážejí se první soudky. S přicházejícím podvečerem se pak část zábavy přesouvá do Zahrádek, kde se v lampióny vyzdobených uličkách kolem Hospůdky u Grimoáru koná veselý karneval, končí zpravidla až k ránu. Rovněž v Amfiteátru je do noci veselo, kramáři přiválují nové a nové soudky a vystoupení kejklířů a komediantů neberou konce.

Majáles představují zcela jedinečnou příležitost pro všechny rilondské podnikavce, především v oboru gastronomie. Toho dne se v uličkách kolem Univerzity nachází rošt vedle roštu a ohniště na ohništi. Tradičními pokrmy jsou především placky plněné olivami a kozím sýrem, výborný skopový guláš tadžim a kuskus, pokrm ze zvláštní obilniny, míchané se zeleninou, nedostižně připravované především kuchařem z hospůdky U tří kotlíků. Celou další plejádu lahůdek pak přináší na rilondské rošty a pánve moře. Kromě výborného vína a piva se všude popíjí především vynikající mátový čaj. Ceny jsou toho dne zvlášť mírné a množství slevy hojné.

Družina, která shodou okolností právě pobývá v této době v Rilondu nebo v jeho okolí, se na tyto majáles nějakým způsobem připelete. To je možné zařadit mnoha způsoby, namátkou některé z nich:

Některá z postav přímo na Univerzitě studuje nebo se studovat chystá. Pak by jí měl PJ vysvětlit, že neúčast na majáles je pro ni společensky naprosto neúnosná.

Některá z postav, spíše z těch, které se nějak motají kolem magie, má na Univerzitě dobré přátele, kteří celou družinu nalákají příslibem dobré zábavy.

Postavy se jen tak motají Rilondem a popadne je skupina veselých studentů(-ek) a odtáhne na majáles, což je postup v kraji zcela běžný.

Družinku si může najmout také některý z gastronomických dodavatelů, buď přímo na odvoz materiálu nebo později večer jako ochranku proti výtržníkům. Platba je v naturáliích, hojná a z části tekutá.

Družinku může někdo najmout na něco úplně jiného, dá si s ní sraz večer U tří kotlíků a pak se nedostaví. A když pak družinka vyjde z hospody ...

PJ by měl vést celou hru v takovém duchu, jako by čekalo družinu úplně jiné dobrodružství v klasickém stylu „v hospodě si k vám přisedl neznámý cizinec s lákavou nabídkou ...“. Celá úvodní část dobrodružství spočívá ve zcela nevinné zábavě. Postavy mohou zajít do amfiteátru, zašermovat si v soutěži, zúčastnit se disputací, recitací veršů, závodů lodiček po jezeře, zajít ke Grimoáru, na karneval, do čajovny, ochutnat místní speciality a podniknout celou řadu dalších věcí dle fantazie PJ. Samozřejmě může také nějaký šikovný kapsář ulehčit jejich měšci nebo batohu. Tak už tomu na takových akcích bývá.

Při četných debatách v hospodě může také PJ postavám šikovně ústy některého ze studentů podstrčit informace, které se jim budou později hodit. Vhodnou epizodou je zde seznámení s mladým rytířem Eldebranského řádu Grašikem, který má právě volno a také si vyrazil na majáles. Pokud se s ním družina spřátelí, může jim povprávět něco o výzkumech v Derteonu a družina takto přijde k dalším užitečným informacím, případně k jisté „protekcí“, použitelné; až mnohem později dorazí na hrad Tevirpon. Popis rytíře je možné najít v sekci Cizí postavy na konci textu. Zkušený PJ nebude mít problém postavu zapojit i na jiných místech dobrodružství – může například posloužit jako záchytný bod postiženým postavám, zmateně bloudícím Rilondem po osudném poranění dýkou.

Osudný incident

Ať už se postavy budou nacházet kdekoli v dosahu Univerzitního náměstí, budou mít následující události zhruba stejný průběh. V okamžiku, kdy později večer postavy vyjdou na ulici z některé z hospůdek, vyřítí se naprosto nečekaně od nejbližšího rohu sprintem neznámá CP v tmavém plášti, vrazí do nejbližšího člena družiny, strašlivě se lekne, bodne jej instinktivně Stínovou dýkou a prchá dál. Pokud by postavy protestovaly, že jej přece musely slyšet utíkat, není tomu tak – v okolí panuje čilá zábava a všude je hluk, jako v přeplněné krčmě. Kromě toho, prchající CP s dýkou je poměrně velice silná – lupič na dosti vysoké úrovni, jak se mohou postavy ostatně záhy dozvědět.

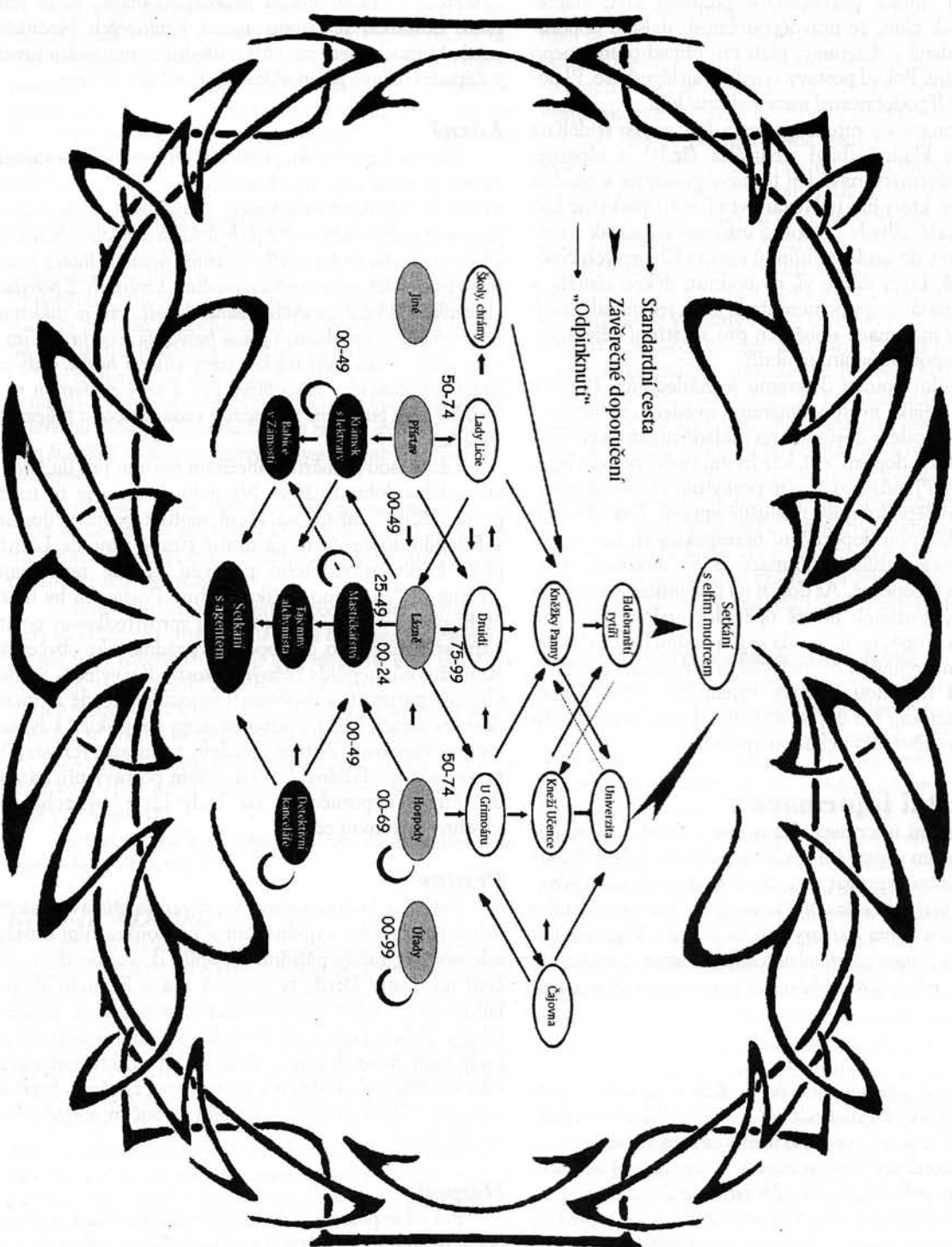
Zasažená postava padá v mdlobách k zemi a probere se až tak za pět minut. V případě velmi málo zkušené družiny za doprovodu efektů, jako je syčící a kouřící krev na dlažbě. V příštím okamžiku se za stejným rohem vyřítí elitní jednotka městské gardy, pronásledující CP. Zde se již události mohou vyvíjet různě. Pokud se družina/část družiny přidá ke gardě, dostihnou útočníka v jednom ze slepých průjezdů na dvůr v některém z domů a po tvrdém boji (včetně toho, že CP použije několik kouzel ze svého amuletu) jej zlikvidují. Brzo poté – asi po čtvrt hodině – dorazí na místo dva Eldebranskí rytíři v doprovodu Mistra Nexana, specialisty na vitální magii. Ten identifikuje dýku jako cosi podezřelého a zadrží ji pro další zkoumání. Pokud se do té doby družina ještě nevytratila, má tedy další stopu a kromě toho i dobrý kontakt na Univerzitu, neboť mistr Nexan je požádá, aby každou podezřelou událost okamžitě ohlásily.

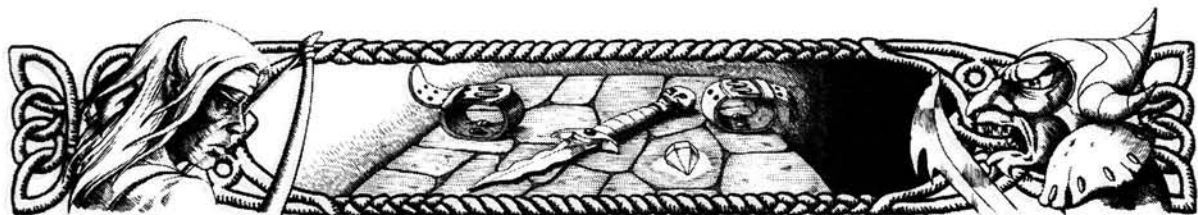
Pokud postavy někam zbaběle utečou hned po pobodání, například „aby se do něčeho nezapletly“, tak si svoji situaci celkem zkomplikují. Pak je zřejmě přivede k pátrání až děsivý efekt prvního otevření Brány.

Hledání pomoci

Zde uvedený diagram získávání informací platí pro tzv. nulovou variantu – tj. postavy hned po pobodání utečou a musí získávat všechny informace od samého za-

Diagram získávání informací





čátku. Diagram je pouze nápovědou, není to žádné dogma a zkušenější PJ jej může pro své potřeby příslušně upravit. Pokud postavy napadne ptát se na nějakém místě, které v diagramu není, ale PJ jejich úvahu shledá rozumnou, má konkrétní situace pochopitelně přednost před diagramem. Jinak platí, že pravděpodobnosti dalších doporučení, uvedené v diagramu, platí pro případ průměrného vyjednávání. Pokud postavy vyjednávají lépe/hůře, PJ posune pravděpodobnostní meze nahoru/dolů.

Informace v tomto diagramu a další popisy se dělí na informace kladné (bílá) neutrální (šedá) a záporné. Kladné informace navádějí postavy postupně k mudrci z Diaspory, který jim (a Nexanovi s Rytíři) poskytne klíč k řešení celé záhady. Záporné informace naopak navádějí postavy do osidel pohůnků agenta Kharových Nočních stínů, který dobře ví, co bodnutí dýkou obnáší, a snaží se smazat stopy po nezdařené akci, seč mu síly stačí. Neutrální informace slouží jen pro zpestření děje a postavám nepomohou ani neublíží.

Základní použití diagramu je následující. Postavy dorazí na nějaké místo v diagramu uvedené, začnou vyjednávat a posléze dostanou na základě ohodnocení PJ a hodu kostkou doporučení, kde by jim mohli poradit lépe. Zkušenější PJ může postavám poskytnout i více doporučení a pravděpodobnosti příslušně upravit. Pokud se postavy rozhodnou doporučení nerespektovat, nic se neděje, u negativních informací je to dokonce svým způsobem prospěšné. Až dorazí na jiné místo, které je na diagramu, dostanou prostě opět doporučení dle hodu kostkou a je opět na nich, zda se jím budou řídit nebo ne. Platí jediná výjimka. Na nejvyšší úrovni diagramu platí, že pokud nebudou postavy vyjednávat přímo excelentně, nezískají bez doporučujícího dopisu úroveň nižší potřebnou důvěru a nebudou vpuštěny.

Neutrální informace

Neutrální informace znamenají v praxi, že jsou postavy při svém vyptávání posílány „od čerta k ďáblu“. Někde se začnou vyptávat a po chvíli se dozvědí něco jako:

„No, já slyšel, že do té a té hospody chodí takový chlapík a ten už vyléčil svými lektvary několik případů Magarské horečky a taky jednou zachránil někoho před Šapat Pustníkem.“

„Víte, v Lázních se občas vyskytuje taková vědma, která ...“

Úřady

Tak tedy sepišeme protokol... Kdy se to stalo... Jsou nějakí svědkové? Někjaká zvláštní znamení? Zde prosím podpis... Podle ediktu Urozeného sněmu ze čtvrtého roku panování jeho excelence Eranise článek 3. odstavec b) ve znění Lunewigské smlouvy, článek 135. odstavec 2, má místní prefektura 30 dní na to, aby Váš případ posoudila a předala kompetentnímu úřadu... Zaplatíte 30 stříbrných za sepsání hlášení... Případ byl předán místodržitelství, oddělení magických incidentů, které má další alden na to, aby se podle článku... Informace neposkytujeme, je nám líto, obraťte se na zástupce prefekta v úředních hodinách...

Takhle nějak pochodí postavy, pokud se pokusí řešit celou událost hlášením incidentu na úřadě. Je jen na nich, za jak dlouho pochopí, že je jejich námaha zcela zbytečná. Kromě toho každý den, po který leží jejich záležitosti na některém z úřadů, stoupá pravděpodobnost, že se jim takto dostanou na stopu agenti Kharových Nočních stínů. Mimochodem za urážku úředního majestátu hrozí v Západní dálavě jeden alden až tři měsíce šatlavy.

Lázně

Budova lázní zvenku připomíná chrámy, jaké se stavějí Panně. Je stejně čistá, ozdobená bílou omítkou, a plná oken, z nichž se i v horkých letních měsících valí pára. V okolí lázní je vzduch hodně vlhký a voní po bylinkách a mýdle. Uvnitř se vlhkost vzduchu změní z velké na téměř nesnesitelnou a pára pátrá v útrobách návštěvníků po nečistých místech. Z pohybů lazebníků a děvčat lze vyčíst jakousi lenost, jenž je zakletím tohoto místa, a smyslnost, s jakou provádějí svou práci. Starosti světa venku mizí odplavovány vlnami horké vody a strach o budoucnost se rozpívá pod doteky zkušených rukou. Už není podstatné nic víc než voda, čistota a příjemná společnost.

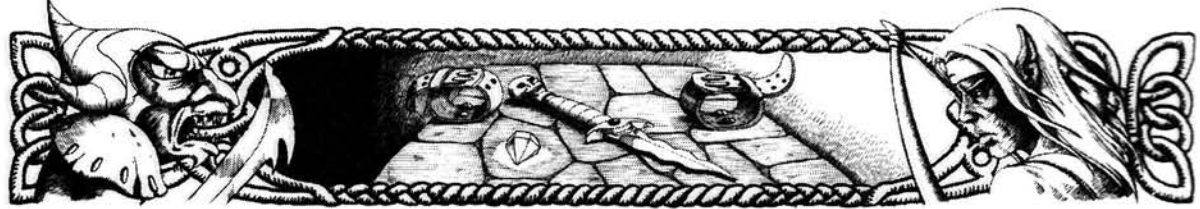
Lázně jsou poměrně důležitým místem pro další vývoj celého dobrodružství. Na jednu stranu je to totiž první „léčivé“ místo, na které mohou postavy dostat v Rilundu doporučení, na druhé straně jsou ale Lázně příliš blízko rilondského podsvětí. Takže tam mají „temné síly“ nejedno želízko v ohni. Postavám by také mohl pobyt v Lázních jako první zprostředkovat pocit vážnosti situace. To, co doposud vypadalo jako obyčejná ztráta životů, nepůjde běžnými prostředky vyléčit. Podle vlastní opatrnosti a úspěšnosti vyjednávání zde mohou postavy narazit buď na užitečné stopy (například když se začnou vyptávat některé z vědem z Jantarových stepí) nebo na stopy falešné. Pokud ovšem postavy přicházejí do lázní s doporučením od Lady Licie, vynechá PJ všechny negativní cesty.

Přístav

Pokud se budou postavy vyptávat po přístavu, záleží velmi na způsobu vyjednávání a na konkrétním místě, kde postavy zahájí pátrání. Nejspíše dostanou doporučení na místní lázně, ty ostatně zná v Rilundu skoro každý. Není ovšem ani vyloučeno, že narazí na některého z Orlich poutníků, kteří by jim mohli doporučit Lady Licii nebo druidy v Zelanských vrších, což platí také o některých kněžích z Poutníkovy chrámu. Střet s agentem z Ďolíku ovšem také není vyloučen, stejně jako nějaká léčka.

Hospody

Pokud se postavy pokusí zjišťovat informace po hospodách, budou s největší pravděpodobností odkázány na jinou hospodu, kde údajně občas sedává taková a taková postava, která umí vyléčit to a to. S jistotou pravděpodobností tak nakonec mohou dostat i odkaz na vinárnu U Grimoáru nebo na ono níže zmiňované podezřelé mas-



tičkářství. Seznam dostatečného množství hospod najde PJ v popisu Rilundu.

Jiné

Pokud se postavy budou ptát někde jinde a PJ ne-shledá jejich volbu nijak zajímavou, odkáže je prostě tá-zaný na jinou náhodně zvolenou sekci neutrálních infor-mací. Pravděpodobnost jednotlivých sekcí je zhruba stejná, pokud budou postavy dobře vyjednávat, měl by PJ upřednostnit Lázně, ve kterých jsou největší možnosti dalšího rozvíjení děje.

Negativní informace

Při každém kroku po falešné stopě by (alespoň ně- které) postavy měly nabýt pocitu nedůvěry a ohrožení. PJ například může hráči některé z inteligentnějších pos-tav na základě úspěchu proti středně obtížnému testu na inteligenci podstrčit lísteček s informací jako:

„Ten mastičkář se ti nějak nezdá. S tím, co blábolil za nesmysly o působení salů, by neprošel na Univerzitě ani ba-kalářskou zkouškou. Kromě toho ta zubatá dyka v pootvěře-ném šuplíku? Odkdy se slušný alchymista zabývá zákeřnými zbraněmi?“

V případě, že se postavy vrátí na správnou cestu, mělo by se jim na některé z kladných úrovní zjišťování infor-mací dostat potvrzení chybnosti toho kterého mi-nulého kroku. Například:

„Včera městská garda zatkla podezřelého alchymistu, který měl krámek v první příčné uličce hned vedle Konventní. Kromě řady zákeřných zbraní se u něj našlo větší množství smrtelných jedů, nějaké anděličkářské lektvary a řada zaká-zaných nekromantických svítek ... Po předvedení před měst-ský soud se přiznal ke spolupráci s temnými silami.“

Rovněž všechny pokusy vyptávat se na dotyčné krámky a jejich majitele sousedů by měly obsahovat ně-jaká varování typu:

„Bejt váma, dal bych si pozor. V tom kšeftu se stavujou dost podivný existence.“

Krámek v Ďolíku

Zapadlá ulička hned vedle Konventní ústí do členitého příjezdu. Z některých pavlačí shlížejí opatrně dost podivně vyhlížející typy. Náhle se ozve vysoké ženské zaplácání a z jed-noho z dvorků vyběhne polonahá zrzavá dívka. Doprava, přes dvorek a ještě jednou doprava. Tak zní popis, získaný v lázních. Dvorek končí slepě malými vrátky s napolo smaza-ným nápisem a za nimi se skví dotyčný krámek.

Desítky křivolakých regálů, dílem potažených pavučí-nami, se táhnou podél všech stěn za starým oprýskaným pul-tem skoro až ke stropu. Pod bočním okýnkem se na malém stolečku krčí několik křivulí, titraček, tyglíků a příhrádek se zkumavkami. Nad malým kahanem tiše bublá ve frakční baňce jakási černá mazlavá tekutina a z jednotlivých vývodů odkapávají pomalu do misek různobarevné tekutiny. Naproti v omšelé kleci skřehotá několik šedivých ptáků. Místností se vznáší pach jódu a směs podivných bylinných esencí, ze kte-rých po chvíli začne bolet hlava.

„Co si přejete, pánové?“ Drobný mužíček s koží brad-kou a pichlavýma očkami si podezřívavě prohlíží příchozí.

Podivný mužíček bude smlouvat jak o vlastní život a nakonec prodá družině léčivý lektvar. Pokud je v družině nějaký alchymista a rozhodne se lektvar prozkou-mat, se značnou pravděpodobností pozná, že se jedná o pouhé Slzy Rianniny, které jsou pouze ovoněny esencí ze stepních bylinek. Lektvar kupodivu maximum životů vrátí dokonce na původní úroveň (víckrát to účinkovat nebude), ale po pouhé hodině bude vše při starém. Po-kud se sem postavy vrátí, pokusí se jim mužíček namlu-vit, že je nutné lektvar užívat každé tři dny po celý měsíc a doporučí jim svého učitele nebo babici – oba jsou ovšem v bandě, sloužící Kharovým Nočním stínům.

Kromě lektvaru je možné v krámku koupit (ale po-někud drazo, což by měl alchymista v družině opět roz-poznat) skoro všechny běžné lektvary i suroviny, a také několik vornáků (ty teprve draho). Pokud bude nabí-dnutá částka značná, najdou se i prsteny, brože a hůlky s různými běžnými kouzly a pár slabších magických zbraní, opět ovšem platí, že je mnohem levnější si je vy-robit vlastními silami nebo sehnat na albirejském trhu. Pro případ incidentu vládne mužíček celkem silným te-leportacním amuletem, solidními výbušninami a hůlkou schopnou řady útočných i obranných kouzel. PJ musí sám zvážit, zda bude akce družiny tak překvapivá, aby byla likvidace mužíčka reálná. Za jeho odhalení a pře-dání spravedlnosti ovšem přináleží značná odměna.

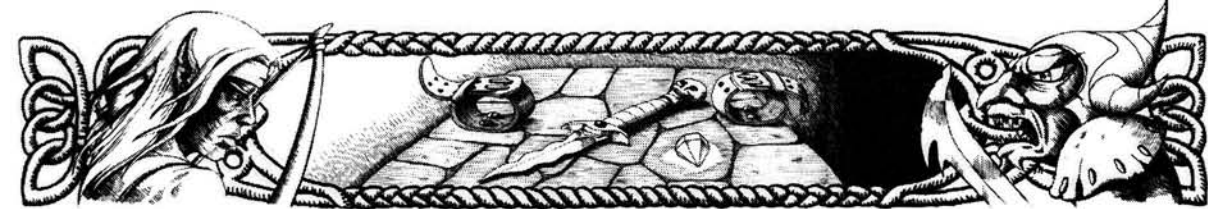
Mastičkářství v chudinské čtvrti

Od Křížovaty s Pouštní a Jezerní se táhne podél polo-rozbořeně zadní zdi hřbitova blízko chudinské čtvrti úzká špi-navá ulička. Doleva, kolem rohu hřbitova a ještě jednou do-leva. Tak zní popis, získaný v (PJ dosadí příslušné místo). Mezi polorozbořenými domky se zde nachází jeden o něco kultivovanější. Sotva čitelný nápis hlásá: „..... léčivé všeho druhu“. Uvnitř krámku sedí stará babka spolu s asi čtrnáctiletou zrzavou dívkou. Po jedné straně se táhnou dlouhé regály se spoustou flakónů a dóziček, na straně druhé – u okna – stojí malý stolek, na kterém se v lahvicích podivných tvarů nacházejí nejrůznější bylinné maceráty.

Samotná babka nemá nejmenší přehled o proble-matice. Každý trochu zkušenější hraničář nebo alchy-mista snadno pozná, že mluví nesmysly. Babka bude smlouvat podobně urputně jako alchymista v krámku z předešlé kapitoly a nakonec prodá postavám léčivý lek-tvar. Jedná se o stejný lektvar jako v krámku v Ďolíku. Pokud se sem postavy vrátí, pokusí se jim babka namlu-vit, že je nutné lektvar užívat každé tři dny po celý měsíc a doporučí jim svého dodavatele – alchymistu z Ďolíku nebo babici – oba jsou ovšem v bandě sloužící Kharovým Nočním stínům.

V případě jakéhokoliv konfliktu babka sešle na sebe i na dívčinu neviditelnost amuletem a pokusí se o útek. Informace se z ní vytáhnout žádným způsobem nedají, je jen prodavačkou a o skutečných zdrojích lektvarů na-prosto nic neví.





Detektivní kanceláře

Místnost je špinavá a zatuchlá, jistě tu nikdo dlouhé dny nevětral. U odřeného starého stolu sedí muž, kterému nejde vidět do tváře. Jeho hlas je hrubý, jako kdyby mu hlasivky poškodila nějaká nemoc, a taky slovník má jaksepatří bohatý na sprosté výrazy, o čem se snaží vehementně přesvědčit každého příchozího. Nad dvěma starými skříněmi, vedle jediného okna v pokoji, visí několik udržovaných mečů a neobvykle tvarovaných šavlí. Na stěně vlevo trčí z dubové, notně pobodané fošny asi desítky dýk.

Detektivních kancelářů si může PJ vymyslet nejméně pět. Rozhodně je budou mít z podsvětních organizací v Dolíku následující: Pavučina, Kharovy Noční stíny, Zylovy Noční stíny a Supi. Za drahé peníze doporučí postavám nějaké to mastičkářství, které by si mohly zjistit i samy, a ještě za dražší peníze prodají informace Kharovým Nočním stínům. S pravděpodobností zhruba 15% postavy mohou padnout Kharovým Nočním stínům přímo do doupěte. V takovém případě by jim měl PJ poskytnout výrazná varování, nebo nechat přímo zasáhnout Nexana a Eldebranské rytíře.

Babice ze Zámostí

Malý kamenný domek se nachází na břehu vedlejšího ramene Y'bu hned v první uličce nalevo za dřevěným mostem. Drobnou zahrádku posetou podivnými bylinami obývá několik koček. Z komína stoupá kouř a okolo se prostírá pronikavá vůně šalvěje. „Věštbý, rady, seznámení“ hlásá nápis hned vedle starodávného zvonce u dveří. Přes plot se z druhé strany ulice na příchozí krajně podezřívavě dívá nějaký sedlák.

Hned za dveřmi se nachází velká místnost, které dominuje rozložitá pec s černým kotlíkem a roštěm. Nad pecí se suší nejiráznější byliny a v nejzazším koutě podřimuje několik netopýrů. V protějším rohu je na zemi křídou načmárána velká pěticípá hvězda s černými svícemi v každém cípu. Uprostřed kresby se líně protahuje černá kočka. Pod oknem na menším stolku stojí v podivném stojanu křišťálová koule a hned vedle se povalují kostky, karty a jakési podivné tyčinky. Za stolem se podél zadní stěny táhnou regály, prohýbající se pod tíhou starých manuskriptů a grimoárů.

„Tak co si panstvo přeje?“ zaskřehotá shrbená vyschlá babka v černém plédě a lokne si jakési kořalky.

Babice je ve skutečnosti docela schopný mág, na což by měl každý schopnější kouzelník během chvilky přijít, nejpozději až babice sešle nenápadně z připraveného svitku psychické kouzlo pátrající v myslích přítomných. Pomocí svých propriet pak babice po dlouhém váhání a přemlouvání sešle na oběť dýky kouzlo, které bude asi týden maskovat snižování horní hranice životů. Pak kouzlo pomine. Pokud se sem postavy vrátí, bude jim babice namlouvat, že potřebují silnější kouzlo, a pošle je přímo za agentem Nočních stínů do Dolíku. Její argumentace bude každému čaroději podezřelá, zvláště pak, pokud už pracoval s vitální magií.

V případě napadení se babice bude bránit vržením ochranného štítu z amuletu a psychickými kouzly. Bude-li to s ní moc zlé, uletí prostě na koštěti.

Tajemný alchymista

Dalším článkem v řetězu lidí pracujících pro Kharovy Noční stíny (bez toho, aniž by věděl, kdo je jeho skutečný chlebodárc), je tajemnými historkami obořtená postava hobitího alchymisty, jenž sídlí v severozápadním rohu tržnice. Tady taky denně rozkládá svůj krámk a láká na své zboží zákazníky. Na tržnici se dozví spoustu zpráv, které předává přímo agentovi Kharových Nočních stínů.

Hobitův stánek bude na první pohled vypadat velmi seriózně a také se v něm dají za rozumnou cenu koupit všechny obvyklé lektvary a byliny, za speciální příplatky pak i vzácnější kousky. Ale co by mělo být postavám podezřelé bude hobitovo neustálé vyptávání se na jejich osobní život a až přeháněná bodrost. Proti zranění stínovou dýkou (které nezapomene řádně okomentovat a pokusit se z družiny vytáhnout co možná nejvíc informací) uvaří alchymista odvar z bylinek. Ten na týden zastaví pokles ztráty životů, ale poté dojde k náhlému zhoršení a během několika minut maximální hranice životů spadne na takovou hodnotu, jako by žádná léčba nebyla provedena.

Pokud se postavy znovu vydají za hobitem, vymluví se na nečekané komplikace, neblahé působení Modrého měsíce a další nesmysly (což by každý alchymista v družině měl poznat). Nakonec pošle družinu přímo za agentem Kharových Nočních stínů.

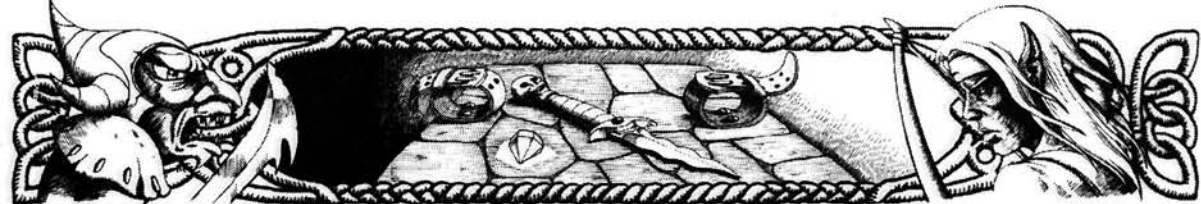
Agent

Je tu tma, hustá a neproniknutelná. Jen uprostřed místnosti ji trochu zahání jediná svíčka postavená na starém sudu, ale i ona prosvěcuje jen nejbližší okolí. Místností se nese zvláštní ozvěna, jako by snad protější stěna byla desítky metrů daleko. Někde vzadu odkapává voda, v dlouhých, snad půlminutových intervalech. Na čich útočí směsice pachů vlhkého zdiva, rozkládající se mršiny (snad jen zvířecí) a levného alkoholu. Z dálky sem doléhá vrzání kol a táhlé sténání nějakého chudáka.

Sem, na místo, kde agent Kharových Nočních stínů předává úkoly svým kontaktům, by se postavy neměly vůbec dostat. Znamenalo by to totiž jedinou věc, že jsou ztraceny. Agent bude vědět o celém příběhu se stínovou dýkou (ostatně byl to jeho úkol) a bez dlouhých řečí družinu odpraví. Jen velmi těžko jeho útok někdo přežije, protože je velmi schopný lupič využívající znalosti místa a také několika silnějších zbraní (otrávené dýky a šipky, škrtící drát, obušek schopný prorazit lebku). Postavy by jej neměly za žádných okolností porazit, ani při sebevětším štěstí, snad jen šance na únik některé z nich je trochu reálná.

Jako varování může PJ použít několika upozornění na podezřelé prostředí, které družina bude mít při cestě k agentově setkávací místnosti. Při jakékoliv známce nebezpečí se agent na schůzku nedostaví, před postavami bude vždy o dva až tři kroky napřed.





Pozitivní informace

Pozitivní informace postavy posouvají v jejich pátrání kupředu a/nebo jim zprostředkovávají možnost skutečně a trvale zmírnit následky postižení. Po absolvování některé z následujících epizod by (alespoň některé) postavy měly nabýt pocitu důvěry a bezpečí. PJ například může hráči některé z inteligentnějších postav na základě úspěchu proti středně obtížnému testu na inteligenci podstrčit lísteček s informací jako:

„Ta Lady Licie ti připadá opravdu velice důvěryhodná a sympatická.“

„Ti druidi vypadají, že skutečně vědí, o čem mluví“

Pevnost Brod

Nad klidnou hladinou řeky se tyčí majestátní hradby kamenné pevnosti. Přestože na ni čas i nepřátelé společnými silami podnikli už několik útoků, ona je za pomoci Eldebranských rytířů a nyní správně Licie zdárně překonala. Její brána je celý den a velkou část noci otevřena, aby neodrazovala případné poutníky a pocestné. Protože z těch má Brod největší užitek. V jeho zdech se tají dech a rozléhají kletby, když se při hazardních hrách vaří krev v žilách. Každý schopný něco vsadit je tady vítán.

Zde mohou postavy dostat řadu zajímavých doporučení a informací (jemné narážky na Derteonské podzemí, tipy na místa k úspěšnému léčení, apod.), pokud se umějí vyptávat. Jejich osud nebude lhostejný jak Lady Licii, tak Talovi Čerevovi nebo některému z Orlich poutníků, kteří zde inkognito přebývají. Samozřejmě všechny informace družina dostane neoficiálně, mezi čtyřma očima, a jen málokdy se jejich původce bude chtít více rozhovořit o své osobě.

V Brodu si navíc majetné postavy mohou užít trochu vzrušení při hazardních hrách. Je zcela v režii PJ (nebo náhody obsažené v hodech kostkou), jestli prohrají nebo vyhrají, ale nějaké pokusy o podvádění jim mohou značně zkomplikovat situaci a připravit je o cenné informace.

Druidi ve Stinném údolí

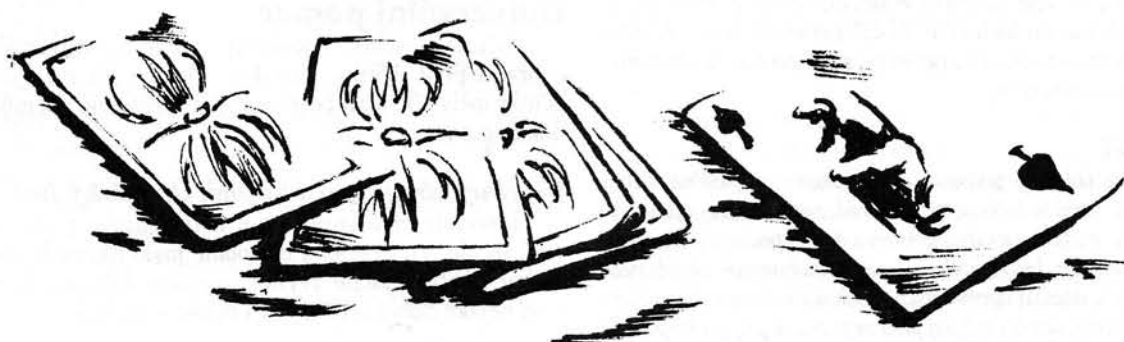
Vesnička ležící na soutoku dvou potoků je tichá, ale přitom plná života. Ve stínu zelanů a břáz se schovávají malé domky, které i na dálku promlouvají k poutníkům o své útulnosti a lásce k lidem, co v nich žijí. Na svěží louce se pasou ovce a sem tam nějaká kráva, hlídané hloučky hrajících dětí. Smích a radost se nese k uším každého, kdo sem vkročí. A sem tam lze mezi pracujícími lidmi zahlédnout postavu v šedoběžových řízách, s čely zvrásněnými moudrostí.

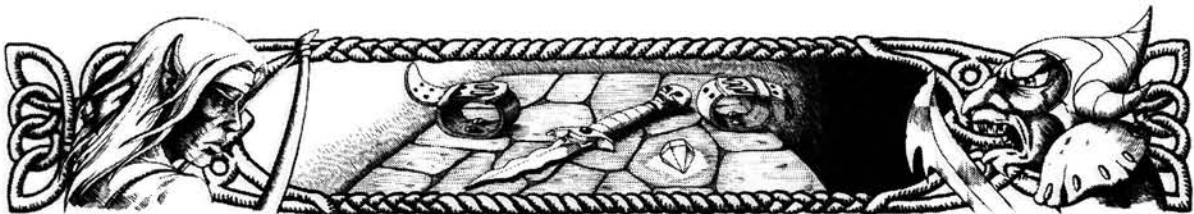
Druidové se poté, co jim postavy alespoň přibližně vylíčí okolnosti zranění (nezáleží ani tak na tom kdo jím ho způsobil, ale čím to provedl), pokusí o léčbu. Společnými silami sešlou mocné léčivé zaklínadlo, které na chvíli vrátí maximální hodnotu životů poraněného dobrodruha o 1 až 2 úrovně. Množství by mělo záviset spíše na tom, kdy sem postavy přijdou, čili v jakém stadiu budou postiženy. I kdyby se druidům podařilo navrátit maximální hodnotu životů na původní mez, varují postavy, že jejich léčba byla jen jednorázová a během dvou či tří dnů začne zranění opět působit. Jako možná místa, kde by se mohly dočkat úplného vyléčení, jim doporučí kněžku v nemocnici Panny v Rilundu nebo Lady Licii v pevnosti Brod.

Klášter Učence

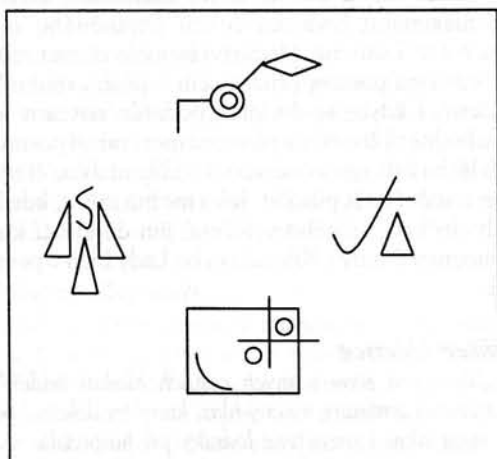
„Moudrost svou v mých cestách hledati budeš,“ zní z klášterního semináře mocný hlas, který by dokázal ovládnout svou silou i rozrušené lodníky při hospodské rvačce. „A neopustím je pro nízkost mou,“ odpovídá víc jak třicetkrát hrdel, patřících směsici nesmělých, odhodlaných, snažících se o zalíbení a horlivých noviců. Na stěnách chodeb, i v místnostech, kam lze nahlédnout, jsou vyryty texty v několika druhích písem nebo visí obrazy znázorňující jak známé, tak běžné věci, tak naprosto nepochopitelné a neskutečné výjevy. Několik mužů v sutanách před nimi stojí, studují je nebo je upravují, jiní v malém hloučku tiše diskutují. V klášteře Učence je po celý den živo, poznání světa zcela pohltilo ty, co po něm pátrají.

Po důkladném rozhovoru, kdy se kněží budou snažit zjistit okolnosti celého incidentu a všechny, byť nepa-





trné projevy zranění, doporučí představený kláštera, aby družina zašla na Univerzitu nebo k představeným Řádu eldebranských rytířů a valkýr. Sami mohou postavám jen říct nějaké dohady (což zdůrazní) o původu stínové dýky (jestli jim ji postavy popíší) a její historii. Při svých zkoumáních také Siomenovi kněží narazili shodou okolností na čtyři runy, které jsou nějakým způsobem s dýkou spojené. Není jasné, jaký je jejich význam, nacházely se v jednom z kompendií magických znalostí zachráněných z Tary a přinesených na Lendor po Velkém zemětřesení, zakreslené takto vedle schematického náčrtku naší dýky.



Nemocnice Estel

„Teď budete spát a až se probudíte, bude vám mnohem lépe,“ říká dívka v kněžském úboru téměř šeptem k starší ženě ležící na jednom z několika set lůžek v nemocnici. Rukou ještě upravuje příkrývku a povzbudivě se na nemocnou usmívá. Ta se jí pokouší úsměv oplácet a z očí jí lze vyčíst vděčnost. Takových kněžek je v celé nemocnici tři desítky a pacientů přes stovku. Ve vzduchu zde bojuje dobrá vůle a léčivá magie s přesilou prapodivných i běžných nemocí. Občas někdo zasténá, ale brzy už k němu spěchá kněžka a ulevuje mu od bolesti nebo šeptá útěšná slova.

Kněžky prohlédnou ránu a pokusí se ji vyléčit. Jejich snažení má za následek zvýšení maximální hodnoty životů o 2 úrovně, ubývání však bude pokračovat v pravidelných intervalech i dál. Kněžky poznají, že jejich léčba nebyla zcela úspěšná a proto postavy pošlou za elfím mudrcem do Diaspory.

Rytíři

Vše kolem je podivně cizí, odlidštěné a opuštěné. Jediný z domů, hned u Noliarových zahrad, nese známky oprav, ale zbytek je nechán napospas krysám a dalším pochybným existencím. Sem tam lze ze zaslého kování, mohutných kleneb nebo zdobných, dnes už oprýskaných fresek ucítit dávnou slávu Konventu. Rytíři odešli pryč, na jih a neznámo kam, jen hrstka jich zůstala v Rilundu. A těch pár jsou staří, věčně špatně naladěni pamětníci, jenž už stěží dokáží pozvednout meč.

Rytíři, po přednášce o úpadku města a zlu světa, pošlou postavy za elfím mudrcem do Diaspory. Pokud se sem dobrodruzi budou snažit dostat bez doporučení kněží, budou odkázáni do patřičných mezí hartusíci stáří.

Pokud se sem ovšem družina podívá po setkání s elfím mudrcem a vylíčí představeným řádu celou situaci, dostane doporučující dopis pro velitele derteonské základny, jenž bude mít za úkol poskytnout jim dočasné útočiště a všechny informace, které mohou být ku pomoci. K družině se může navíc připojit dříve či později mladý rytíř Grašik, kterého postavy mohou potkat zde, již dříve na majálesu nebo naopak po cestě do Derteonu, např. ve Velkém Trhu. Grašik sám také jede přispět ku slávě a rozvoji řádu do města v poušti, nepohrdne proto snesitelnou(!) společností.

Univerzita

Na Univerzitě panuje čilý ruch a pro postavy nebude jednoduché se dostat k lidem, kteří jim mohou opravdu pomoci. Různí bakaláři a mistři se jim budou plést do cesty a chtít vědět, co tu pohledávají. Ale při použití diplomatického talentu a zmínění se o doporučení ze strany kněžů Učence (to má velkou váhu), se jim podaří dostat až k mistru Nexanovi nebo samotnému mistru Telurianovi. Ten vyslechne jejich příhodu (o níž by měl mít z jiných zdrojů už velmi dobré informace – viz kapitola **Osudný incident** a zabavení stínové dýky) a pokusí se spolu s dalšími čaroději zlomit moc temné dýky. K tomuto účelu použijí jeden z arvedanských artefaktů nalezených v Derteonu. Postiženému se navrátí 2–3 ztracené úrovně maximální hodnoty životů. Poté mistr Telurian pošle dobrodruhy za elfím mudrcem dlcím toho času v Diaspoře, jenž jim může dát klíč (obrazně i doslova) k úplnému vyléčení zranění.

Čajovna

V elfí čajovně se dostane dobrodruhům několika rad a tipů na místa, kde se jim dostane pomoci. Převládat budou doporučení na chrámy Panny a Učence a Univerzitu. S elfím mudrcem si mohou promluvit teprve, až je doporučí mistr Telurian.

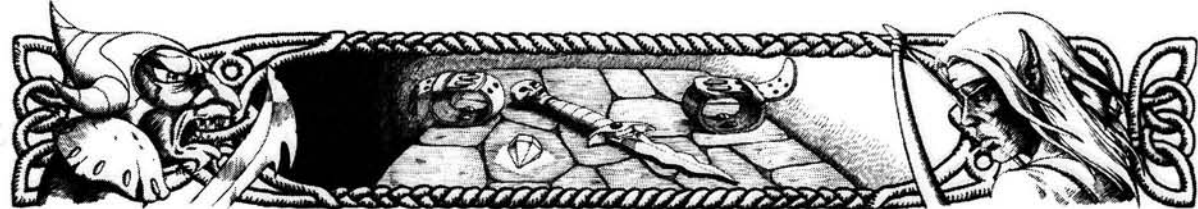
Univerzální pomoc

Některé oblasti poskytují určitou univerzální ochranu před účinky artefaktu. Postavy by na jejich účinky měly přicházet postupně, jen výjimečně jim může někdo poradit.

Všechny chrámy a svatyně, druidský báj

Intervaly mezi snižováním maximálního počtu životů se zde zčtyřnásobí a přivolané myšlenkové bytosti budou slabší. Značně zvyšují pravděpodobnost, že se zjeví nějaká dobrá myšlenková bytost místo zlé.





Poušť

Intervaly se prodlužují dvakrát a životaschopnost přivolané zlé myšlenkové bytosti bude poloviční.

Setkání s elfím mudrcem

Cílem první části dobrodružství, **Hledání pomoci**, je setkání s elfím mudrcem v Diaspoře. Zde se postavy dozví jak je možno obět zbavit prokletí a stínovou dýku zničit. Jediné známé místo, kde to lze provést, leží v Derteonu. Elfí mudrc dá postavám klíč k teleportu v derteonském podzemí (popis klíče můžeš najít v hlavním textu **Písků proroctví**), krystal, který je potřeba v určité fázi odeklináná a především jim sdělí hrubý postup, jak celý rituál provést.

Největším mistrem na lámaní prokletí a vůbec zhoubných účinků kouzel a magických předmětů byl od dob pádu Císařství až po Velké zemětřesení čaroděj lord Auraxan. Postavil si své laboratoře v podzemí Derteonu a tvrdí se, že byl tak zabrán do svého výzkumu, že jej od svých dvoustých padesátých narozenin až do své smrti (to mu bylo úctyhodných sedm set devadesát šest) neopustil, s výjimkou návštěv svých pacientů. Jeho vědění obsáhlo snad všechny obory magie a díky tomu mohl vytvářet protikouzla, ochranné amulety a odeklinací krystaly. Dokonce i proti skřetům magickým zblázním dokázal hledat rychle a účinné léky, proto se v blízkosti jeho laboratoří zřídilo sanatorium pro magicky nemocné a postižené Arvedany. Auraxanovy metody byly bezbolestné a bez vedlejších účinků. Všechny přístroje a odklinací magické předměty koncipoval tak, aby se daly použít mnohokrát za sebou, byly co nejskladnější a vydržely i tvrdé polní podmínky, avšak jen ty v jeho laboratořích zaručovaly při správném použití absolutní úspěšnost.

Auraxanova metoda odeklinání měla čtyři fáze. Nejprve se musí zakreslit magický kruh a do něj příslušné runy podle druhu prokletí. Tyto runy elfí mudrc nezná, ale něco by o nich mohly vědět na Univerzitě či v Chrámu Učence. Potom je potřeba na několik minut přiložit na ránu po dýce krystal, který družině elfí mudrc předal. Přesný čas bohužel neví, pouze snad to, že má jít o jednu z nejkritičtějších fází odeklinacího obřadu, při které by mělo být co nejméně lidí. Proces pokračuje ozařováním, o němž jsou jen velice kusé informace. Na ránu by měla dopadat po dobu delší než minuta a půl určitá barva z bílého světla rozloženého pomocí jistého zařízení. Odeklinání se zakončí plynulým předčítáním či recitací níže uvedených formule, celkem dvanákrát po sobě. Úspěch či neúspěch jednotlivých částí rituálu by měl být zřejmý podle vedlejších efektů, provedení obřadu by nemělo podle všeho trvat více než tři hodiny. V Auraxanových laboratořích v Derteonu prý existují magicko-mechanická zařízení, pomocí kterých lze velkou část odeklinání provést přesně a bezpečně.

Odeklinací formule zní takto:

„Ai senwe Maer-firin, te Fingar lin Maer-nol,
auren i esten eromen, caer erome sol.

Te min forwe, ir merilen Aurion man ra,
me li iralon o este i sirri senwe Aura.

Lammen.“

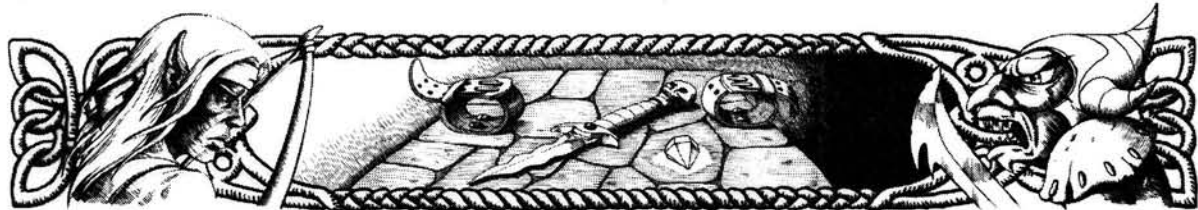
Víc informací než tyto jim elfí mudrc nedá. Jméno mudrce nebude nikde zmíněno, elfové o něm budou mluvit maximálně jako o yk'utuovi (první pád je yk'utu), což je jméno pro ty, jenž prošli obřadem Heng'wah'sa Máš-li jako PJ pocit, že to hráčům nebude stačit, můžeš se rozhodnout družině sdělit více, pokud budou klást správné otázky (další detaily o odeklinacím rituálu nalezneš v příslušné pasáži v závěru dobrodružství).

Ještě se krátce zmíníme o tom, jak elfí mudrc své informace získal. Pouštní elfové při jednom z raných průzkumů našli náhodou klíč od teleportu v Síni teleportů, který nyní dostane družina. Zde je nutno zdůraznit, že se tak elfové vzdávají velmi vzácného a důležitého předmětu a postavy tak u nich budou mít velký dluh. Na druhou stranu jsou události kolem prokleté dýky zmíněny v Dwan'utově proroctví a to naznačuje, že pro elfy preferovaný vývoj bude příznivější družině pomoci. Při průzkumu elfové prošli celé galerie a našli i průchod do Auraxanových laboratoří, o kterých věděli již dříve z různých záznamů v podzemních knihovnách. Nepouštěli se ale do boje s měděnými sochami (viz dále) a tudíž nikdy nebyli uvnitř samotných laboratoří. Krystal a odeklinací formulí opět našli v podstatě jen shodou okolností při zkoumání jiných částí Derteonu a na spojitost s prokletou dýkou je navedlo opět proroctví.

Cesta na jih

Druhou částí dobrodružství je přeprava postiženého od elfího mudrce do Derteonu. Ten leží daleko na jihu, blízko pramenů Durenu a lze k němu cestovat několika způsoby – po kupecké silnici koňmo, s kupeckou karavanou nebo lodí až ke kataraktům a dál po svých nebo koňmo nebo čluny mwuto. Duren je pro lodě splavný až k Velkému trhu, dál proplují jen lehké mwuto. Kromě dávné arvedanské cesty vedoucí podél Zelanských vrchů existuje i několik nových stezek, spojujících nejvýznamnější místa v jednotlivých knížectvích v pořadí Durenu. Putování tak lze kombinovat, část vzdálenosti k Derteonu urazit pěšky (koňmo) a část po vodě (v každém knížectví je nejméně jeden přístav).

Samotné putování bude kromě útrap společných pro každé delší cestování provázeno jednak projevy zranění, což znamená záchvaty postiženého a bitky s přivolávanými myšlenkovými bytostmi, jednak náznaky pronásledování slídily najatými agentem Kharových Nočních stínů, což by mělo obnášet spíš náznaky a stopy po pátračích než přímé střety. Počet a druh stopařů vyslaných agentem Kharových nočních stínů závisí hodně na složení družiny, měli by to být spíše zloději a válečníci než jiná povolání. Jejich úkolem v dobrodružství je navodit družině pocit pronásledování, nedostatku času a stresu. Oba druhy příhod budou nutit postavy k většímu spěchu. Kromě těchto událostí může PJ zpestřit cestu setkáním z některými CP (pár námětů bude uvedeno níže), případně soubojem s místní faunou.



Velký trh

Už z velké dálky lze cítit zvláštní směsici pachů jejichž původcem je Velký trh. jemný čich by v ní jistě dokázal rozpoznat několik druhů vonných masťů, bylinky ze západních i východních krajů, pot zvřát, jejich trus, barvířské chemikálie nebo třeba magické suroviny z myšlenkových bytostí. Vždyť v nevelké vesnici na křižovatce arvedanské, současné a vodní cesty se konají obrovské trhy a škála nabízeného zboží je velmi pestrá.

Velký trh je jedním ze zajímavých míst na cestě do Derteonu (podrobnější informace jsou uvedeny v hlavním textu). Bývá tu velké sročení lidu, obchodníků i nákupčích, takže o setkávání a příhody není nouze. Postavám se může přihodit jedna z následujících:

Jeden z obchodníků si všimne nějakého vzácného předmětu či zvířete (například koně), kterého má družina s sebou a za žádnou cenu by se ho nechtěla vzdát, a začne za něj nabízet nejdříve obvyklé a posléze stále vyšší a vyšší sumy. Bude postavu, již zboží patří, pokoušet různými pozornostmi (někdy i nepříjemnými), po celý pobyt ve Velkém trhu.

Jestliže se postavy nějak zmíní o zranění jedné z nich nebo v jeho důsledku dojde ve Velkém trhu či jeho blízkém okolí k objevení myšlenkové bytosti, přitáhne se k nim záhadný muž a nabídne pomoc s vyléčením. Bude mít špičatou černou bradku a husté obočí, poměrně drahé šaty zdobené několika drahokamy a sebejistě vystupování. Jedná se o nekromanta (vládce mysli) na 10. úrovni, který se pokusí ovládnout myšlenkovou bytost, která přijde ze Stínového světa, a tím, jak postavám namluví, zruší jejich prokletí a zranění vyléčí. Celá akce by měla skončit fiaskem třeba proto, že se neobjeví nemrtvá myšlenková bytost nebo bude nad nekromantovy síly. Podrobnosti o ovládání nemrtvých myšlenkových bytostí nekromanty naleznete v modulu **Nemrtví a svět-lonoši**.

Poslední příhodou může být setkání s mladým Eldebranským rytířem Grašikem, který putuje do Derteonu a nabídne se postavám jako doprovod. Jeho pomoc proti objevujícím se myšlenkovým bytostem a pronásledovatelům může být víc než vítaná.

Tevirpon

Mohutná silueta hradu se rysuje proti obloze. Je jakýmsi pevným bodem v okolním kraji, kde už začíná být cítit blízkost hranice a také to, že kdysi patřil skřetům. Není to vidět na první pohled a i potom mohou jemné náznaky uniknout nezkušenému oku, ale jsou tady. Hromady kamení a hlíněné muldy nápadně připomínající rovy, lebka už téměř skrytá v hustém porostu plevele, úlomek z kování štítu. Jen pozvolna se pod vládou moudrého a zbožného sinwarského knížete začíná stín minulosti rozpíjvat.

Nad katarakty mohou postavy dál pokračovat buď po arvedanské cestě (ta vede přímo do Derteonu, ale je nejpravděpodobnější místo, kde lze narazit na pronásledovatele), proti proudu Durenu v člunech mwuto nebo okrajem pouště Mar'Nub (což je sice náročné na fyziku

a zásobování, ale také nejbezpečnější). Situace v těchto končinách by se už měla vyvíjet poměrně dramaticky, se zraněnou postavou by to mělo vypadat už dost špatně (také jí budou slílit mimosmyslové schopnosti, což lze využít třeba pro to, že na velkou dálku uslyší myšlenky pronásledovatelů a plány na jejich další pátrání).

Pokud postavy pojednou po arvedanské cestě, mohou se zastavit na Tevirponu, kde se jim dostane pomoci, doplnění zásob a pokud by byly hodně přesvědčivé a vynalézavé v argumentování i ozbrojeného doprovodu v podobě tří rytířů. Jestli s nimi už putuje Grašik, budou mít jednání snazší, jinak by se k nim tento mladý rytíř měl přidat někde v těchto končinách, třeba v okamžiku, kdy pomůže nezištně porazit jednu z myšlenkových bytostí.

Lupačova hospoda

Drsnost kraje podtrhávají sem tam viditelné kosti koní, zlomené dřevce a dávno zapomenuté rezivějící meče. Je to místo nikoho, oblast na hranicích, kde vládne meč a zuřivost. Proto skoro jako zážrak vypadá udržovaná, opevněná budova, která se poutníkovi objeví před očima jako myšlenková bytost přicházející náhle ze Stínové světa. Konečně ochotní lidé, kteří poskytnou píci znaveným koním, naplní žaludek pocestných a nechají je prolít hrdlem víno nebo pivo.

Pokud se zde postavy zastaví a nějakým způsobem vzbudí podezření hospodského, pověsí se jim na paty Zylový Noční stíny a budou se snažit z postav vymámit co nejvíce informací (samozřejmě použijí různé metody od nenápadného přisednutí si v samotné hospodě až po odvrácení do nedalekého úkrytu a výsledku při mučení). Pokud by k tomu opravdu došlo, může PJ nechat Zylový Noční stíny narazit na pronásledovatele najaté Kharovými Nočními stíny a tím koupit družině nějaký drahocenný čas. V každém případě jakékoliv podezření bude mít za následek zvýšenou aktivitu Zylových skřetů v derteonském podzemí poté, co tam postavy dorazí.

Derteon

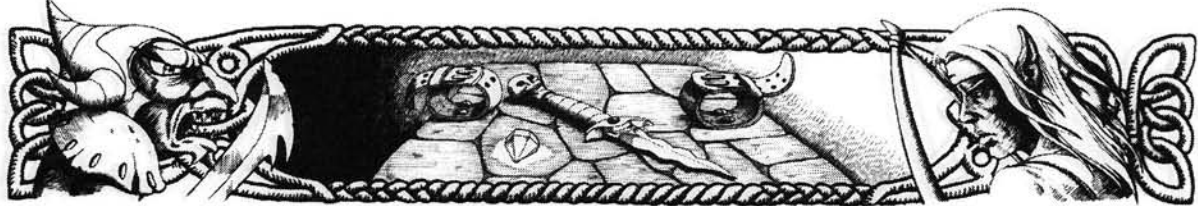
Poušť jako dravec po úspěšném lovu drží ve své tlamě ruiny Derteonu. Její bouře se jako tesáky zarývají do žalostných zbytků kdysi dávno skvělého a mocného města, ženou písek s neúprosností a vytrvalostí, aby dokázaly odhodlání bránit své nové teritorium. Několik vybělených kostí až výzývavě leží na vrcholcích dun, snad poušť chce dát jasně najevo, že ona zde určuje pravidla a ten, kdo se jí nelíbí, bude platit za překročení její hranice vlastním životem.

Město

Postavy se poté, co šťastně dorazí do Derteonu, musí nejprve zorientovat. Podle předchozího průběhu dobrodružství může dojít ke třem různým situacím:

1. Družina má doporučení od představených Řádu eldebranských rytířů v Rilundu a velitel místní posádky je nechá bez řečí ubytovat v bývalých kasárnách a





podá jim všechny informace, o které si hráči řeknou a které jim bude schopen poskytnout.

2. Družina nebude mít doporučení, ale přicestuje s Grašikem, resp. přesvědčí nějakým způsobem velitele rytířů, aby jim poskytl pomoc. V tom případě si budou moci v kasárnách maximálně jednu noc odpočinout, rytíři je nechají použít svůj vstup do podzemí (studnu na zadním nádvoří) a zhruba jim načrtnou nejkratší cestu k Síni teleportů, nelze od nich ale očekávat žádné vřelé uvítání.

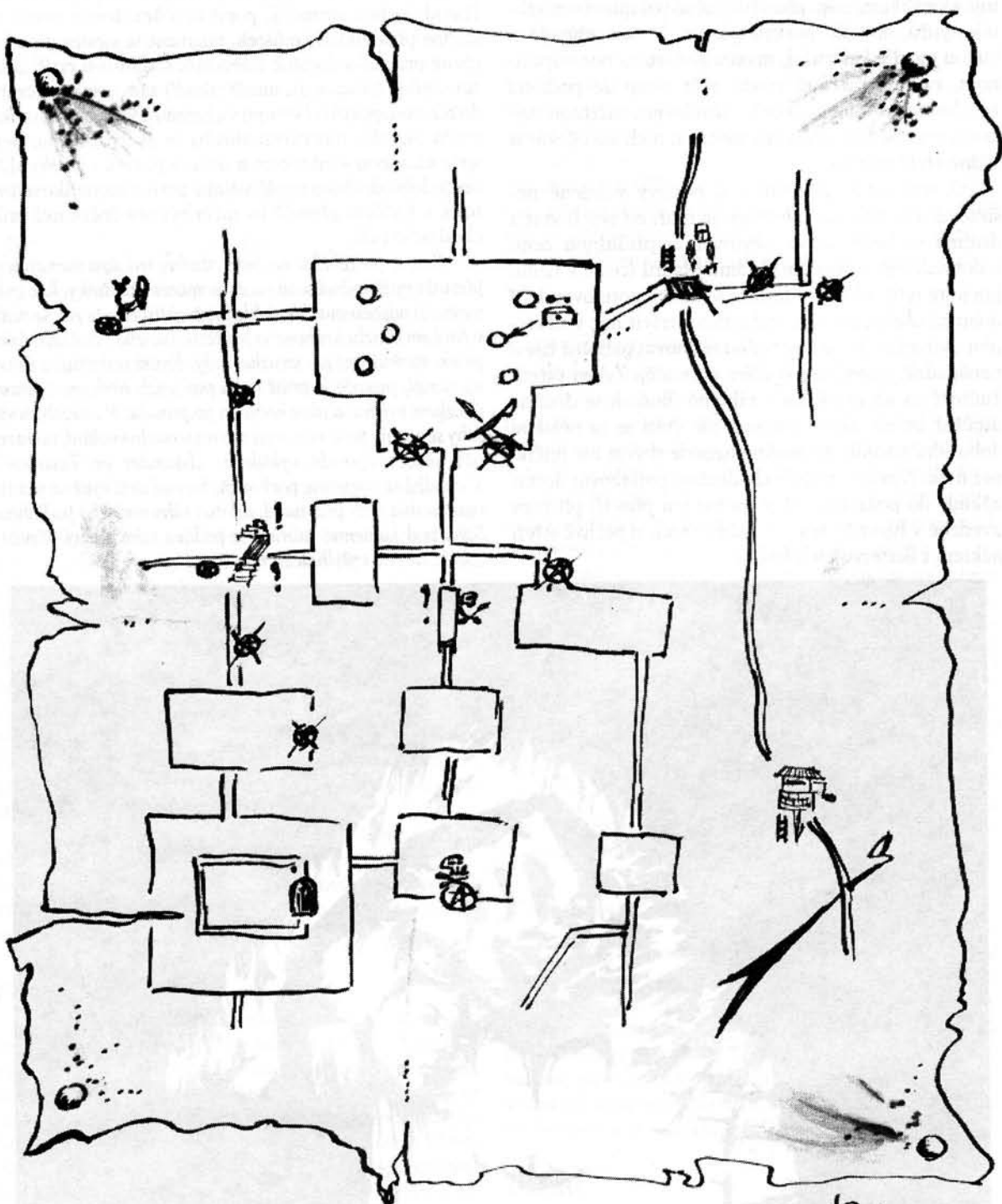
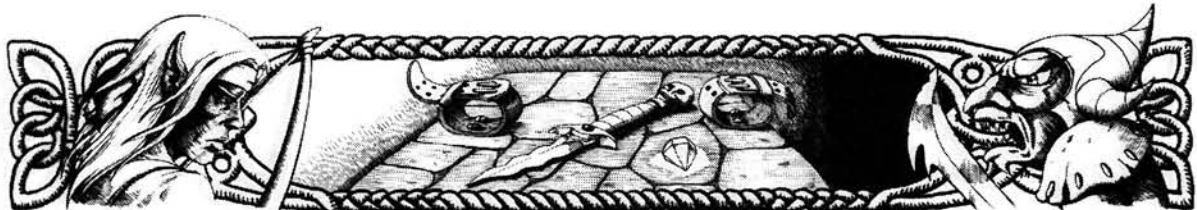
3. Jen tehdy, počínají-li si postavy vyloženě nešikovně a nevhodně, odezenou je rytíři od svých vrat a družina se bude muset ubytovat za příslušnou cenu u dobrodruhů v bývalém chrámu Mauril (cestu k němu jim ještě rytíři ukáží). Jestliže se budou potulovat delší dobu po ulicích nebo se rozhodnou strávit noc v některém zbořeném domě a nebudou se chovat patřičně tiše a nenápadně, napadnou je dřívě či později Zyloni skřeti. Zaútočí na ně ze zálohy a zákeřně. Bude-li se družina úspěšně bránit, skřeti ustoupí, ale vrátí se za nějakou dobu silní natolik, že družině nebude zbývat nic jiného než útek. Navíc se vždy bude družina potřebovat dostat někudy do podzemí, což je možné jen přes tři přístupy uvedené v hlavním textu a každý z nich si pečlivě střeží některá z derteonských frakcí.

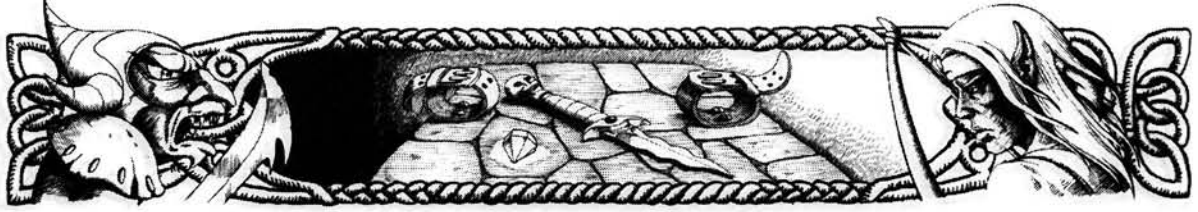
Cesta k Síni teleportů

Budeme počítat s tím, že dobrodruzi dostanou od rytířů přiloženou dlíčí mapku prvního patra (situace 1). Pokud došlo k situaci 2, popiš hráčům slovně cestu od studny přes hlídání můstek, místnost se sloupy a podepřené propadlo do Síně teleportů. Odmítli-li rytíři družinu úplně (situace 3), musíš jako PJ sám vymyslet cestu do Síně teleportů od vstupu v chrámu Mauril. Na mapku rytířů by měla navazovat zhruba ze severozápadu, nejspíše chodbou s můstkem a dvěma pastmi s blesky. Do cesty dobrodruhům doplň nějaké pasti a myšlenkové bytosti, v každém případě by měla být obtížnější než průchod od rytířů.

Sestup po žebříku na boku studny byl dost namáhavý, přestože rytíři vybudovali na dvou místech plošinky, kde bylo možné si odpočinout. Ve světle lamp zjišťujete, že jste se ocitli v širokém tunelu kruhového průřezu, na jehož dně teče úzký potok, možná spíší jen stružka vody. Rytíři seskakují z římsy na okraji, protože je příliš úzká pro jejich hmotné postavy v těžkém brnění, a jdou korytem po proudu. Po necelých sto sáhů se ze tmy proti vám ozve nesrozumitelné volání, na které váš vůdce odpovídá výkřikem: „Iskander er Tevirpon“. V chodbě se rozžehne pochodeň, kterou drží rytíř stojící na mostku dva sáhů přes tunel, asi dva sáhů nad jeho podlahou. Sáhá pod kamenné zábradlí a podává vám pevný dřevěný žebřík, abyste vyšplhali za ním.







Pokud půjde družina nejkratší cestou, budou na ni číhat dvě nástrahy. Na obě by měli být hráči připraveni.

1. V chodbě na jihovýchod z místnosti se sloupy, za křížovatkou, je původní arvedanská past – 3 metry hluboké a 4 metry dlouhé propadlo přes celou šíři chodby s ostrými bodci na jeho dně. Protože se jedná o frekventovanou trasu, rytíři podložili padací dveře několika trámy a pro jistotu přes ně položili ještě dvě dlouhá prkna. Když sem ale přijde družina, žádná prkna tu nebudou a pokud propadlo vyzkouší (padací dveře se otevrou pod čímkoliv těžším než 20 kg), zjistí, že někdo odstranil i trámy umožňující bezpečný přechod. Záleží na družině, jestli se pokusí přesto nějakým způsobem dostat na druhou stranu nebo jestli bude hledat jinou cestu – možné je obojí. Bodce na dně jsou dost hustě, chůze mezi nimi vyžaduje jistou opatrnost (2 hody na past Obr ~ 5 ~ nic / 2–7 životů). Podél zdi nejsou žádné římsy, stěny jsou kamenné, zatlouct do nich cokoliv by vyžadovalo značnou námahu, na druhé straně není nic, za co by se dalo upevnit lano.

2. Místnost, ze které vede chodba přímo do Síně teleportů, je jedním z obranných bodů určených proti nepřátelským válečníkům. Jak fungují útoky a obrany v této místnosti je popsáno v Aplikaci pravidel DrD k tomuto modulu (jde o druhý typ, omezující sílu úderů i obrany). Navíc se zde nachází porouchaný teleport, ze kterého čas od času vystupují myšlenkové bytosti. V době, kdy tudy půjde družina, se tu budou nacházet 2–4 (podle síly postav) nižší epyry – viz bestiář v **Hlavním modulu**.

Jediná jiná popsaná cesta do Síně teleportů vede po můstku přes chodbu, ze kterého původně měli na útočníky střelit lučištníci. Z chodby pod ním se na něj prakticky nedá dostat, protože mezi jeho zábradlím a stropem je pouze jeden sáh prostoru a navíc je na kraji zábradlí převis (pro šikovného zloděje, kterého zrovna nikdo neshazuje dolů, by to ale neměl být problém). Další ochranu tvoří dvě totožné pasti, v chodbě na obou stranách můstku. Každého, kdo projde kolem nich (sledují tělesnou teplotu – kdo je neviditelný pro infravidění, má cestu volnou), může zasáhnout jeden zelený blesk (platí stejná pravděpodobnost nepřesnosti, jako by ho sesílal kouzelník). Každá past má zásobu magenergie na 4 blesky, obnovují se tempem 1 blesk za půl hodiny. Jestliže dostala družina mapku od rytířů, budou na ní tyto pasti bez dalšího vyznačeny (postavy se ale mohou samozřejmě optat, oč kráčí).

PJ by měl hráče odradit od toho, aby jejich postavy vstoupily do jednoho ze dvou funkčních teleportů, které se v této oblasti nacházejí (příčímž ten na konci chodby směrem na jihozápad pracuje vždy pouze od 5 do 6 hodin ráno). V podstatě by je měl čas tlačit natolik, že jakékoliv zdržení by jim nemělo ani přijít na mysl. Přípravu dalšího bludiště za těmito teleporty necháváme na PJ, rozhodně by však neměly vést do nějakých důležitých oblastí.

Do kterého teleportu v Síně teleportů mají vstoupit, může družina zjistit prakticky jen zkoušením klíče na jednotlivé zámky. Jak fungují klíče k teleportům v Der-

teonu je popsáno v hlavním textu. V příslušném teleportu bude zobrazena místnost, do které se družina dostane po přenosu.

Galerie

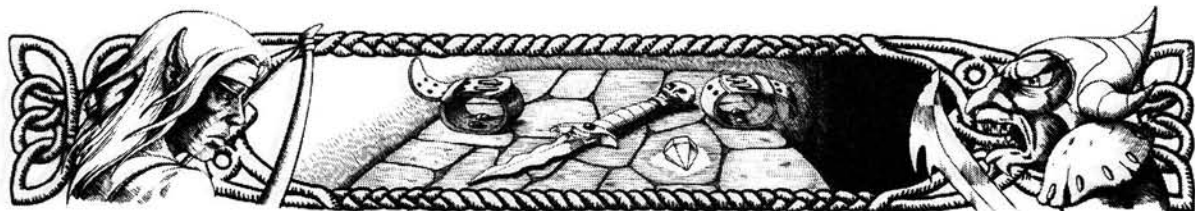
Jakmile postavy projdou teleportem v Síně teleportů, octnou se na jednom z rozcestí v druhém patře Derteonu. Cesta vlevo je blokována světlemodře svítící bariérou a průchod vpravo je zavalený, pravděpodobně už od dob Velkého zemětřesení. Jedinou možnou cestou je dlouhý sestup (přes šest set schodů) do vstupní místnosti s chodbou ke galeriím a planetáriu.

Ve vstupní místnosti jsou čtyři výklenky, každý s pěticí teleportů, kterými se do galerií dříve dopravovali Arvedané z různých částí Derteonu. Celá jižní část je blokována fialovočervenou bariérou. Jen dva z teleportů jsou funkční – jeden na východě (přenáší do Galerie emocí) a jeden na severu (přenáší do planetária). Stejně jako v ostatních místnostech lze i zde zapnout magické osvětlení stlačením hladké safírové destičky (ve tmě slabě zářící) ve výšce jednoho metru vždy poblíž ústí chodby nebo teleportů. V severovýchodní chodbě, která vychází ze vstupní místnosti, jsou na stěnách hodně sugestivní a značně abstraktní rytiny a fresky, z velké části výborně zachovalé.

Celá Galerie strachů (stěny, podlaha i strop jsou z černého mramoru) je obrovská podlouhlá místnost s mnoha nehlubokými výklenky výšky urostlého muže. Vedle každého je malý otvor, do nějž lze zasunout dlaň. Poté, co se o to někdo pokusí, zůstane po dobu jedné minuty hypnotizován kouzlem (které je součástí zařízení) a výklenek proti němu ožije vizí nějakého traumatického zážitku. Ostatní postavy celý výjev nevidí, protože je promítán přímo do mozku pozorovatele. Možné strachy zobrazované v galerii zahrnují například nekonečný pád, snahu nadechnout se v malé místnosti, náhlou ztrátu zraku nebo sluchu, utkvělou představu z pronásledování, chůzi po úzké lávce nad bezednou propastí, zjevení strašlivé příšery, nekonečné zástupy pavouků nebo červů a další. Arvedané Galerii strachů využívali k posilování své psychické odolnosti a jako cestu, jak se naučit svůj strach ovládnout.

V malých místnostech na severovýchod od hlavní chodby se nachází Galerie snů (stěny, podlaha i strop jsou z šedého mramoru). Arvedané se zde učili zacházet ze svými vizemi ve spánku, hledali souvislosti mezi sněním a světem bdících, pojmenovávali archetypy a snažili se je v konkrétních snech rozeznávat. V každé místnosti jsou čtyři zařízení podobná postelím. Tři z nich slouží k přehrávání zaznamenaných snů, jedna k nahrávání. Jako záznamového média používali Arvedané malé lintirové válečky, které se zasunovaly do otvorů v čelech přístrojů. Několik těchto válečků, jak čistých tak nahaných, lze v Galerii snů nalézt, buď zapomenuté v přístrojích nebo jen tak pohozené v koutech místnosti. Zaznamenané sny si každý může nechat přehrát v krátkém spánku, pokud ulehne na postel. Přístroj jej na dobu pěti minut magicky uspí a do poměti postupně uloží vzpomínky na sen. Vá-





lečky zapomenuté v Galerii snů mohou obsahovat jak banální sny (nesouvislou směs výjevů, práci v některé části Derteonu), tak standardní sny (idyllické, o pátrání, násilnické, sexuální ...) nebo plně znepokojivých vizí odkazujících na války s Kharem Démonem a blížící se pád Derteonu. Po celém Derteonu bude lintirových válečků do snových přístrojů roztroušeno velké množství.

Ve velké kruhové místnosti na severovýchod od Galerie snů leží Galerie emocí (stěny, podlaha i strop jsou z červeného mramoru). Vede do ní množství teleportů z jiných částí Derteonu, ale většina není zprovozněna, funguje jen jeden do vstupní místnosti a jeden je sice prostupný, ale vrací teleportovanou postavu zpět do Galerie emocí a navíc ji nepříjemně popálí. Z hlavní místnosti vybíhají menší podlouhlé komory. U vstupu do každé z nich je několik destiček z různých drahokamů (stejně uspořádaných u všech komor), kterými se dá nastavit požadovaná emoce. Vnitřek místnosti se pak slabě prozáří barevným odstínem příslušejícím navolené emoci (před tím jsou komory temné) a přístroj čeká minutu na vstup osoby. Poté, co se tak stane, přehradí vchod do komory slabší magickou bariérou a nechá člověka prožít zvolenou emoci. Zážitek je to velmi intenzivní (jeho délka je průměrně asi devadesát sekund), proto je místnost odstíněna složitým a magickým polem od účinků na tvárnost. Přestože toto unikátní zařízení sestrojili pravý mistry mezi čaroději, není dokonalé a je možné, že občas v důsledku emotivního zážitku vystoupí ze Stínového světa nějaká nižší myšlenková bytost. V Galerii emocí lze navolit libovolnou z celého spektra lidských emocí a dají se nastavit i jemné rozdíly. Ovšem znalost způsobu ovládnutí a nastavení se ztratila spolu s odchodem Arvedanů, proto náhodné mačkání drahokamových destiček může přinést jakýkoliv výsledek, libovolnou emoci.

Na východ od Galerie snů se rozkládá obrovská hala planetária. Ve vnějším prstenci jsou podrobně zobrazeny mapy Asterionu, Arety (Arvedy) a Modrého měsíce, méně podrobně pak astronomické náčrtky Aurionu a Aliotu. Značky a nákresy jsou opravdu složité, postavy

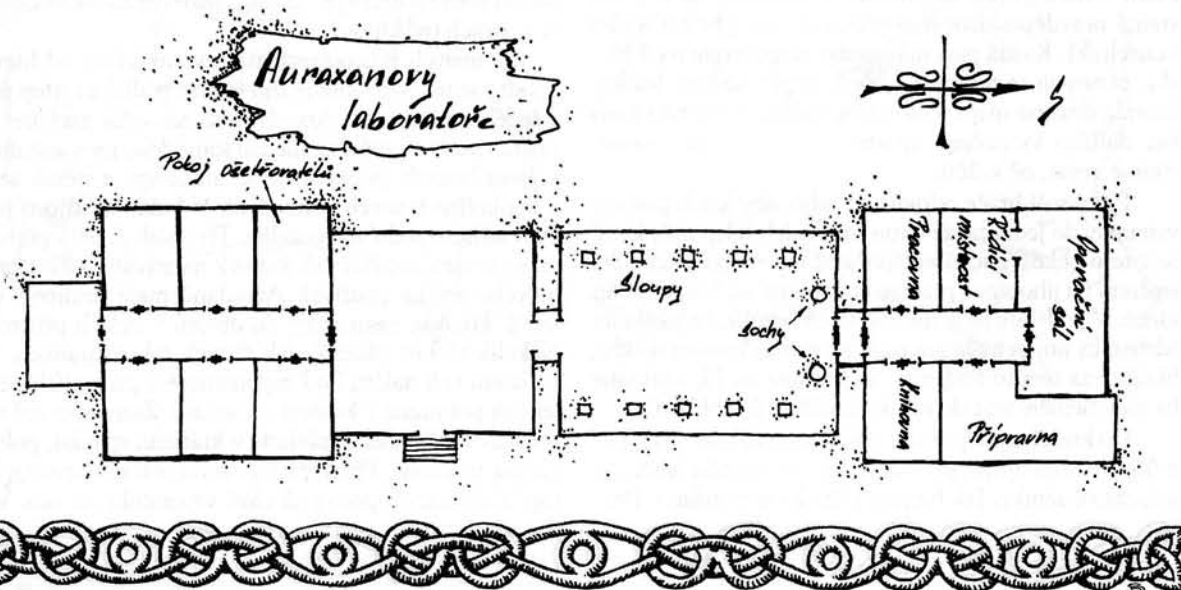
by bez důkladného studia (řádově roky, ne-li desetiletí) a předchozího dlouhotrvajícího zájmu neměly být schopny víc než základní orientace a odlišení map patřících jednotlivým planetám (a to už jen ty zkušené a hodně inteligentní). Mapy na stěnách nejsou pouhé náčrtky, díky ovládacím prvkům (již obligátní drahokamové destičky, tady navíc vyšperkované o možnost otáčení kolem svého středu v rovině stěny) jdou zvětšovat i zmenšovat, mají v sobě možnost vyhledávání oblastí podle mineralogického složení, podnebných podmínek, životních forem apod., samozřejmostí je přesné odměřování vzdáleností, určování nadmořské výšky a výpis všech podstatných (i nepodstatných, když na to přijde) geologických, astronomických, fyzikálních, biologických a etnologických dat. Vnitřní místnost planetária tone v černi, jediným zdrojem světla je malá koule uprostřed, levitující ve vzduchu. Kolem ní, v různých vzdálenostech, jsou umístěny jiné koule (planety) s vymodelovaným povrchem, ve vzdálenostech odpovídajících jejich vzdálenostem od slunce. Celý model se dá otáčet (hlasovými příkazy nebo drahokamovými destičkami u vstupu) a nastavit tak celou soustavu do stavu, který bude zaujímat v určitý den. Areta není zobrazena jako planeta, ale jako pás asteroidů.

Jihozápadně od planetária je menší komplex místností, kde se dříve vařilo a kde arvedanští vědci konzumovali obědy či večeře a diskutovali o svých výzkumech a práci. Osířelé stoly a pohodlné židle dosud stojí na svém místě, ale potraviny se rozpadly v prach. Vede od sud teleport, ústící na schodiště „věže“, na jejímž vrcholu jsou Auraxanovy laboratoře.

Věž

Ocitli jste se na odpočívadle širokého točitého schodiště. Vzduch zde není tak čerstvý, jako byl v galeriích, je z něj cítit plíseň. Poslední část cesty je před vámi. Vzhůru!

Věž vede z hloubi třetího až do prvního patra, celkově je tedy vysoká přes 100 metrů. Název „Věž“ pochází od toho, jak tato stavba vypadá z náměstí ve třetím





podlaží. V nejnižších 40 metrech se ve stěně věže obrácené na západ objevují okýnka, ze kterých se dá vyhlédnout právě na ono zmíněné náměstí. Na opačné straně stojí jakýsi chrám, po obvodu jsou patrně obytné domy. Postavy nebudou mít příležitost prozkoumat to podrobněji, protože všechna okna i brána dole jsou chráněna velice silnou bariérou.

To bylo pro případ, že by se družina vydala po schodech dolů. Bude-li se ale řídit radou elfího mudrce, vyrazí vzhůru. Auraxanovy laboratoře jsou necelých 30 metrů nad teleportem, kterým přišli. Po cestě narazí ještě na dvě odpočívadla, přičemž z posledního vedou rovné schody do vstupní místnosti.

Auraxanovy laboratoře

Z posledního mezipatra už vedou schody přímo, takže při stoupaní se před příchodem pomalu objevuje vstupní místnost vrcholu „věže“. Na levé i pravé straně místnosti jsou vysoké dveře, na stěně proti výstupu schodiště je pět teleportů. Žádný z nich není aktivní.

Vzduch je velice vlhký a zatuchlý, zdá se, že v této části (Auraxanovy laboratoře jsou na úrovni prvního, tj. nejvyššího patra derteonského podzemí, pokud to některá postava bude schopná zjistit) nefunguje větrací zařízení tak, jak by se od něj očekávalo.

Lůžková část

Dvěma vlevo se vstupuje do míst, kde na lůžku setravávali pacienti vyčkávatí na operaci nebo se z ní zotavující. Jelikož se zde neléčili žádní prostí Arvedané, ale hrdinové z bitevních polí či zástupci nejvyšších kruhů, měl každý pro sebe samostatný, plně vybavený pokoj. Z nábytku a jiného zařízení ale už mnoho nezbylo. Nepříznivé prostředí zničilo všechny věci vyrobené ze dřeva nebo jiných biologických materiálů, jen v některých místnostech zůstaly kovové kostry postelí, které se ale rozpadají při prvním neopatrném dotyku. Stěny jsou vlhké, stéká po nich voda, občas se na ní drží dokonce chuchvalce plísní. Na zemi jsou organické zbytky po parketách, matracích, občas tvoří i několikacentimetrovou vrstvu špíny.

Při podrobnějším prohledávání se dá v každé z místností (až na jednu výjimku) vedle místa, kde stávala postel, najít malý výstupek na zdi. Po jeho stisknutí (i velice jemném) se v první místnosti nalevo, již zmíněné výjimce, ozve tiché pískání, které je ale čím dál hlasitější a asi po 3 minutách se rozléhá v celé lůžkové části. Není příliš nepříjemné, ale rozhodně důrazné. Po 5 minutách samo ustane, ale dá se vzápětí spustit znovu.

První místnost nalevo totiž bývala pokojem pro ošetřovatele či ošetřovatelky. I zde je všechno zařízení zcela poničené a nedá se nijak rozpoznat, co kde bývalo. Rozpadl se i pultík, na kterém se ukazovalo, ze kterého pokoje se snaží pacient přivolat službu, neviditelné zvukové zařízení ale pracuje stále – magii vlhkost někdy nevdává. Podobný ohlašovací mechanismus funguje i odsud do „Řídící místnosti“ a pracovní části laboratoří; přivolávací tlačítko je uvnitř, hned vedle dveří. Pokud se zde



postavy porozhlédnou podrobněji, naleznou u jedné ze stěn, kde dřív stávaly police s uklidňujícími přípravky, spoustu střepů a pár prázdných lahviček se zaschlými usazeninami u dna. Po vymytí je možné použít lahvičky jako flakóny na lektvary, jiný užitek tu z ničeho nebude.

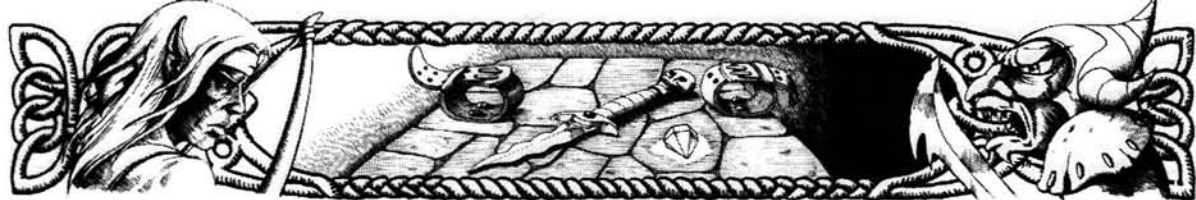
Předsiň

Místnost je široká asi 10 sáhů. K zadní stěně vedou dvě řady sloupů, asi dva sáhy vzdálené od levé i pravé stěny. Jedná se o mimořádně masivní čtvercové sloupy, jedna jejich strana má přes jeden sáh. Pokud budou postavy pokračovat dále místností, zjistí, že sloupy jsou od sebe vzdálené kolem dvou a půl sáhu a v každé řadě jich je pět. Na konci místnosti (asi 20 sáhů od přední stěny) jsou nízké, dřevěné dveře. Je rozhodně překvapivé, že nejsou nijak výrazněji poškozené. Překvapí také vzhled dvou kovových soch, na každé straně dveří jedné. Ve světle je vidět, jak se stále lesknou, jako by je teprve před nedávnem někdo odlil z mědi, a nemají na sobě ani náznak měděnky. Při pohledu na dveře a na sochy v podstatě ani nepřekvapí, když při vašem prvním kroku za poslední sloupy směrem ke dveřím uchopí meče, o které se zatím opíraly, a postaví se do výhružné bojové pozice.

Sochy z nejrůznějších materiálů jsou oblíbenými ochránci a sluhy mocných čarodějů. Auraxanovi následníci je zde při zapečetění Derteonu zanechali jako svůj příspěvek k ochraně tohoto místa, konkrétně laboratoří svého mistra. Pouhé vztyčení bariéry jim nepřipadalo dostatečně vznešené k vyjádření významu a podstaty Auraxanova odkazu.

Heslo, které se postavy dověděly od elfího mudrce, neotevře dveře dřív, než budou sochy nějakým způsobem vyřazeny z provozu. Sochy by byly ochotny vpustit pouze některého Auraxanova žáka, jejichž podobu i auru mají vepsanou v paměti a neexistuje způsob, jak tuto ochranu obejít. Družině nezbude nakonec patrně nic jiného, než se dvěma měděnými sochami vybojovat čestnou bitvu, ze které patrně nevyjdou beze šrámů.





Existují pouze dva způsoby, jak sochy vyřadit z provozu bez boje, a ani jeden z nich není nikterak zjevný.

1. Každá socha z jakéhokoliv materiálu má nějakou slabinu. Pokud některou z těchto dvou konkrétních měděných soch zasáhne v jednom kole zelený blesk a ihned v následujícím kole tři modré blesky, budou na deset kol vyřazeny z boje (tj. přeruší se na deset kol magická vazba, která je poháněná, a budou fungovat jako obyčejné, nepohyblivé měděné sochy). Jiné kombinace – více či méně blesků, blesky jiných barev – nemají kromě ztráty životů žádný vliv.

2. Sochy se dají vypnout zevnitř. Pokud se komukoliv jakýmkoliv způsobem podaří dostat za dveře chráněné sochami (nejspíš kouzlem *hyperprostor*), může ve výklenku vedle vstupu do „Knihovny“ pootočit dvěma měděnými figurkami s meči tak, aby se jim zbraně nekřížily, ale směřovaly směrem do chodby. Každá figurka odpovídá jedné soše a po uvedeném pootočení přestane bojovat, vrátí se zpět na původní pozici vedle dveří a stane se z ní obyčejná měděná socha. Po vrácení do původní polohy (meč směřuje ke středu výklenku) socha začne opět plnit svůj úkol.

Úkolem soch je chránit vstup do laboratoří a nepustit nikoho neautorizovaného dovnitř. Osoby, které se přiblíží ke dveřím na méně než tři metry, se budou sochy snažit zahnat nebo zabít. Zahnat znamená vytlačit za sloupy nejbližší dveřím. Dál sochy nikoho pronásledovat nebudou, ale po průniku ke dveřím také budou útočit na každého, kdo si za poslední sloupy troufne. Pokud zůstane po tomto útoku někdo v místnosti, zůstanou skryty za oběma sloupy (nebude se na ně dát střelit). Na místo a do nebojové pozice se vrátí, až když místnost před vchodem do laboratoří prázdná.

Měděná socha

Životaschop.: 10	
Útočné číslo: $(+7 + 7/+1) = 14/+1$ (obouruční meč)	
Obranné číslo: $(+1 + 8) = 9$	
Odolnost: 21	
Velikost: C	
Bojovnost: 12	
Zranitelnost: B, C, G1/2, kyselina, J, K1/2	
Pohyblivost: 22 / magický tvor	
Intelligence: 0	
Poklady: nic	
Zkušenost: 900	

Socha funguje na velmi podobném principu jako animovaný mrtvák. Nemá žádnou inteligenci, veškerá činnost, kterou vykonává, je řízena komplexními algoritmy. Pokud není aktivována, tj. stojí a není nikdo, proti komu by chránila, chová se jako normální měděná socha, na kterou se dá útočit jako na neživý předmět s 1600 životy a minimálním počtu životů na zranění 40 (PPP, strana 61). Životy, které socha ztratí jako neživý předmět, se nijak neprojevují při boji a naopak (má vlastně dva nezávislé počty životů). Naopak při nečinnosti se „bojové životy“ obnovují rychlostí 5 životů za jednu směnu.

Chodba

Při vstupu se rozsvítí stropní světlo a ozáří asi 10 metrů dlouhou chodbu. Nalevo i napravo z ní vedou dvojce dveře. Zakončena je na první pohled neporušenou stěnou, ve které se dají ale z větší blízkosti rozpoznat spáry kolem masivních dveří ze stejného kamene, do jakého je vytesána celá tato část Derteonu.

Kromě přístupů do dalších místností se dá v chodbě najít také již výše zmíněný výklenek s figurkami, pomocí nichž se dají vypnout sochy (nezničila-li je družina již dříve). Jinak v chodbě kromě louží, pár hromádek třísek v místech, kde stávaly skřínky a věšáky, a několika chuchvalců plísňe není vůbec nic.

Knihovna

Spouští se nevyhnutelně ani bývalé Auraxanově knihovně. Překvapivě mnohem víc než samotné skříně vydržely vazby knih, které se tu teď valí všude po zemi. Po mokré zemi. Z obsahu nezůstalo vůbec nic. Z papíru se stala nechutná jednolitá hmota, pokud z něj vůbec do dnešních dnů něco zbylo. Sem tam se zdá, že nějaký text ještě zůstal, nic ale není čitelné.

Všude na podlaze se válejí hromady toho, co dřív bývalo knihami. Ty, které ležely přímo na zemi nebo ve spodních vrstvách, jsou zcela nepoužitelné. Těch pár, které unikly úplně zkáze, ale také není příliš k užítku. Pokud na papíře zbyl nějaký inkoust, je rozpítlý a slova nečitelná. Najít se dají tři čitelné útržky, vždy po deseti minutách hledání jeden (hledá-li 5 postav).

1. Na předšádce jedné z knih se dají přečíst slova „Návod na obsluhu světel a ...“.

2. Na poslední stránce další z knih je čitelný tento text:

Tabulka č. 46 – Vhodný lom světla ...

Objekt / Barva	Fialová	Modrá		
Hranol	A, B	B, kov		
Jehlan – 3	A, C	F, jiné		
Jehlan – 4	A, D, E	G, sklo		
Ploché sklíčko	živé materiály			

3. Na první stránce další z knih je několik začátků řádků:

„z těchto důvodů je nutno věnovat ...“
 „Každý, kdo hodlá studovat a posleze ...“
 „a samozřejmě i jiné magické vědy, ...“
 „nezbytný přínos anatomie pro svá ...“

Všechny texty jsou pochopitelné v arvedanštině, pokud se s nimi bude chtít tedy družina seznámit, bude muset mít ve svém středu někoho, kdo zná arvedanské písmo i řeč.

Pracovna

Tato místnost vypadá stejně bezútečně jako pokoje v lůžkové části. Dříve zde byl psací stůl, několik židlí, dvě pohovky, dnes z toho ale nezbylo vůbec nic.





Příprava

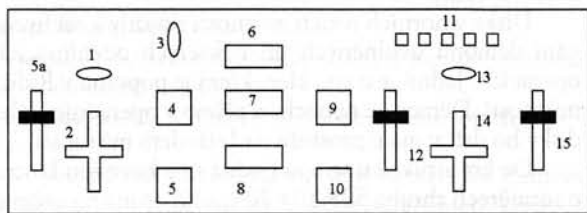
Tady kdysi bývala chemická laboratoř. Kromě obvyklých zbytků nábytku se tu po zemi válí spousta střepů a pozůstatků přístrojů, jenž původně sloužily především k broušení skla. Chemikálie vytvořily na některých místech podlahy jasně žluté, modré a fialové skvrny.

Při bližším ohledání místnosti nalezne družina dost použitelných věcí na to, aby se s nimi dala vybavit jedna alchymistická truhla (bez surovin a bez magenergie). Na jedné ze stěn je malá kovová páčka, která se po zvednutí do horní polohy ulomí. Zdánlivě se neděje vůbec nic, ale z jednoho otvorů při podlaze začne unikat plyn, používaný kdysi pro kahany. Jestliže družina páčku nevrátí do původní polohy a bude v této místnosti používat otevřený oheň nebo elektrické výboje (kouzelníkovy blesky, jiskry od křesadla), způsobí plyn výbuch, který zraní všechny v přípravě za 3–18 životů, docházelo-li k úniku více než 5 a méně než 30 minut, nebo za 5–30 životů, jestliže plyn unikl více než půl hodiny. Po dostatečně dlouhé době se může dle uvážení PJ výbušný plyn rozšířit i do dalších prostor.

Při velmi podrobném prohledávání místnosti (nápadnost –10%) se dají nalézt dva malé číré diamanty (poloviční cena oproti tabulce vPPZ na staně 99).

Řídící místnost

Odsud se prováděly některé choulostivé části odeklinacích operací, u kterých nebyla bezprostředně nutná přítomnost kouzelníka, tj. především ozařování a přikládání krystalu. Všechny přístroje v operačním sále se dají ovládat pomocí tlačítek na pultu, který se nachází pod velkým tlustým skleněným průhledem do sálu. Alchymista může zjistit, že ze skla vyzařuje silná magenergie prostředků ochrany před nechtěnými účinky odeklinání pro personál.



1. Páčka na přepínání mezi automatickým a ručním ovládáním krystalu (ten je nutno vždy předem umístit ručně; nastavená vlevo – automatika).

2. Ruční ovládání krystalu (řídí pohyb konstrukce, ve které je krystal uchycen, po stropě operačního sálu).

3. Páčka na otevírání a zavírání vstupu do operačního sálu (při posunutí do horní polohy uzavře dveře a naplní sál vhodnou atmosférou, při posunutí dolů dveře otevře; nastavena nahoře).

4. Po stisknutí tohoto tlačítka se krystal automaticky nastaví nad místo na těle označené modrou nálepkou; je-li vypnutá automatika nebo nebyla-li použita nálepka, nestane

5. Po stisknutí tohoto tlačítka začne samotná procedura přikládání krystalu (tj. krystal se spustí dolů a přitiskne se označené místo, kde zůstane po dobu nastavenou na jezdcí č. 5a).

5a. Tímto jezdcem se nastavuje doba, po kterou má být krystal přiložen k označenému místu; nejnižší hodnota je 1 minuta, nejvyšší 25 minut.

6. Tímto tlačítkem se zachytí do příslušného zařízení, tzv. klece, v operačním sále zachytí démon uvolněný z těla odeklinaného.

7. Tímto tlačítkem se démon z „klece“ vytlačí zpátky do astrálu.

8. Tímto tlačítkem se démon z „klece“ vypustí zpět do volného prostoru (kdysi na něm bývala výstražná značka, ta se dnes ale už smazala; v současné době je v „kleci“ démon nenávisti k trpaslíkům, který po uvolnění může napadnout některou z postav v operačním sále).

9. Tímto tlačítkem se automaticky nastaví ozařovací zařízení tak, aby příslušná barva spektra směřovala na místo na těle označené modrou nálepkou; je-li vypnutá automatika nebo nebyla-li použita nálepka, nestane se nic.

10. Stiskem tohoto tlačítka se spustí ozařování. To trvá vždy přesně 98 sekund.

11. Těmito tlačítky se volí, které z pěti ozařovacích zařízení se bude používat. Každé obsahuje jinak vybroušené sklo (právě na tato zařízení odkazuje druhý útržek z knihovny).

12. Při manuálním ovládání se pomocí tohoto jezdcí otáčí skleněným objektem podle potřeby.

13. Páčka na přepínání mezi automatickým a ručním ovládáním ozařování (nastavená vlevo – automatika).

14. Ruční ovládání ozařování (řídí pohyb zvoleného zařízení po stropě operačního sálu).

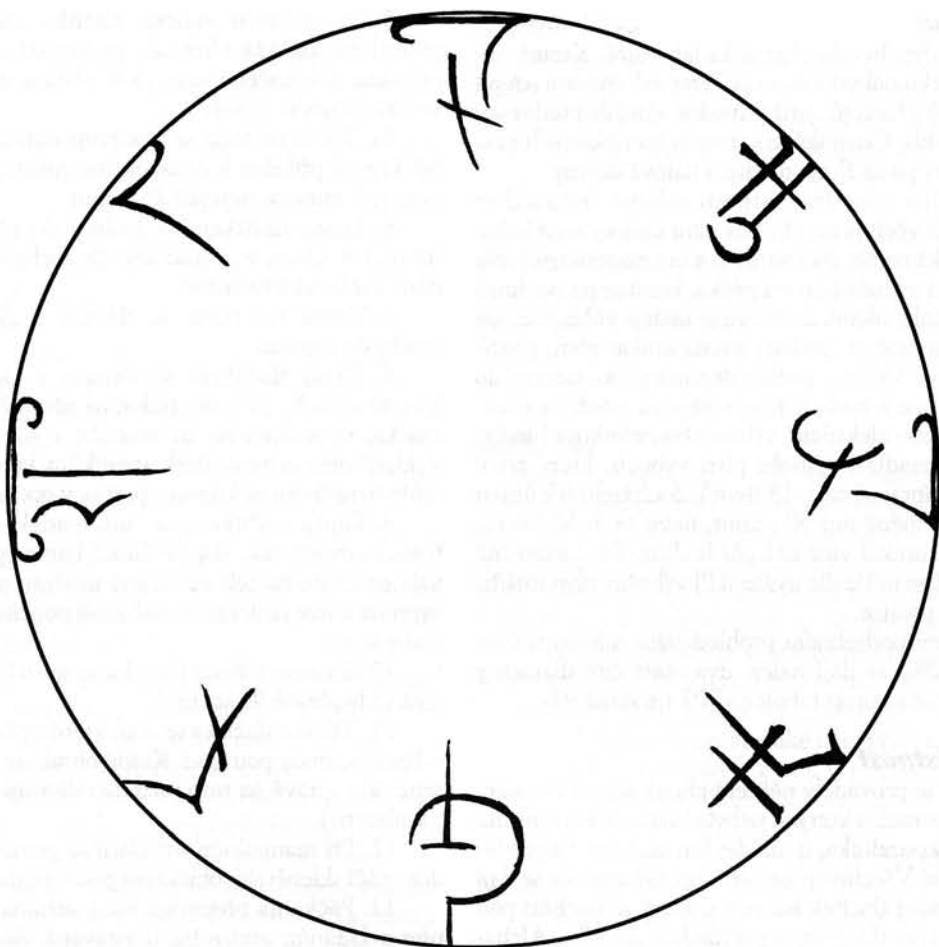
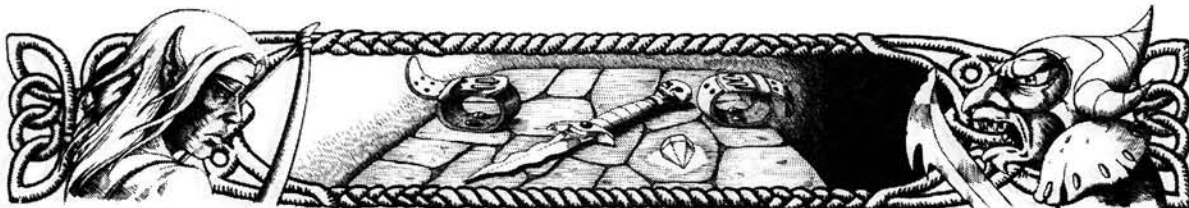
15. Jezdec, pomocí kterého se při automatickém ozařování nastavuje barva spektra, která má dopadat na označené místo (v horní poloze je fialová, ve spodní červená barva; opět to bylo dříve vyznačeno, čas ale smazal vše, co nechránila bezprostředně magie).

Operační sál

Do operačního sálu se lze dostat jen pomocí správné páčky (3) v Řídící místnosti. Po jejím přepnutí se ozve zasycení, a potom se pomalu otevře vstup z chodby. Jedná se o masivní, vzduchotěsné dveře, které nepůjdou v žádném případě vyrazit a budou přinejmenším hodně dlouho odolávat i jiným prostředkům (bomby, rachejtla apod.). Místnost je 12 sáhů široká a 7,5 sáhu dlouhá.

Vevnitř je všechno překvapivě zachovalé. Vlevo uprostřed sálu, přímo proti velkému zrcadlu vlevo ode dveří, stojí operační stůl. Jsou na něm popruhy na hlavu, krk, všechny čtyři končetiny i tělo. Kolem něj je nakreslený velký kruh s vyznačenými místy pro vpisování run. V pravém zadním stolu je pracovní stůl s několika zásuvkami, na zadní stěně jsou anatomické mapy mužského a ženského těla v různých řezech. Nahoře v rozích místnosti jsou čtyři disky popsané runami, jejichž ohniska směřují na střed místnosti. U stropu je





přípevněna nevelká kovová konstrukce s několika klouby a pružinami. Není zcela jasné, co ji drží, aby nespadla na zem, stejně jako u pěti kovových krabiček (krychle o hraně 35 coulů) s otvorem na spodní straně, které se nachází u hrany stropu a zadní zdi.

Na operační stůl se pokládá pacient, u nějž se má provést odeklinání. Připoutání není nutné ve všech případech, ale vzhledem k tomu, že je při ozařování nezbytná jistá přesnost, hodí se ošetřovaného upoutat alespoň v místech, kde je zraněn (bude záležet na tom, kam byl dýkou bodnut), aby nevědomým pohybem nezhatil úspěch operace. Zasažené místo by se také mělo obnažit.

Do kruhu by se měly na příslušná místa vepsat patřičné runy, které se družina dověděla od kněží Učence.

V zásuvkách pracovního stolu je mnoho různých věcí. Přestože ochranná atmosféra v místnosti nepůsobila zdaleka tak nepříznivě jako vlhkost ve zbytku laboratoří, použitelné a užitečné pro družinu jsou prakticky jen modré nálepky, kterých je jedna zásuvka zcela plná. Obsahují 2 magy a slouží k tomu, aby navedly automatické přístroje operačního sálu na místo, kde mají působit. Správný postup by měl být takový, že se oběti dýky tato nálepka nalepí na místo, kde byla prokletou zbraní zasažena. Krom toho je tu několik operačních nástrojů, např. skalpelů, svorek apod., které ale už nejsou k ni-

čemu. V jiné zásuvce se dá najít několik skleněných hranolů, jehlanů, koulí a sklíček, rozměry všech se pohybují kolem 8 coulů.

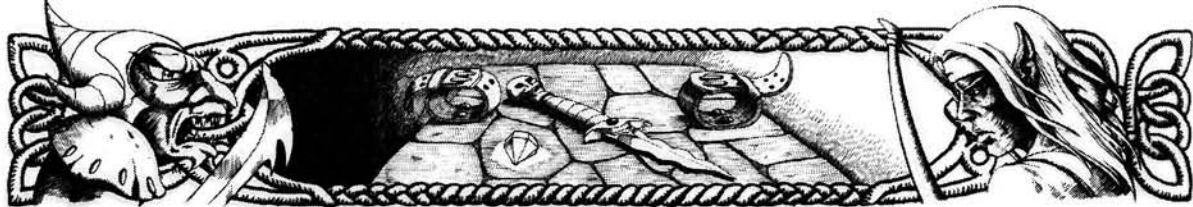
Disky v horních rozích místnosti sloužily k zachycování démonů uvolněných při některých odeklinacích operacích. Jedná se o tzv. klec, která je popsána v Řídící místnosti. Démon se nenachází přímo v operačním sále, disky ho drží v malé prostoru nad středem místnosti.

Do konstrukce u stropu (jedná se o kovovou kostru o rozměrech zhruba $50 \times 50 \times 70$ coulů) se má na určené místo umístit krystal, který družina dostala od elfího mudrce. Zvládne to bez problémů kterákoliv postava s nezápornou obratností. Z řídící místnosti potom bude potřeba krystal navést na příslušné místo nad tělem pacienta a spustit ho dolů.

Pět krabiček s otvory obsahuje ozařovací zařízení, tzn. skleněné objekty, které budou lámat světlo z magického zdroje v krabičce tak, aby patřičná část spektra dopadala na příslušné místo na těle oběti. Tato zařízení se opět ovládají z Řídící místnosti. V jaké krabičce je jaký objekt lze zjistit prostým nahlédnutím do nich, což ale vzhledem k jejich umístění nemusí být až tak jednoduché.

Speciální atmosféra v místnosti, která se používá při odeklinacích operacích, je normálně dýchatelná a nemá žádný vliv na vlastnosti postav.





Odeklinání

V podstatě se dá říci, že postupem, který družině popsal elfí mudrc, by odeklinání šlo provést s vhodnými pomůckami prakticky kdekoli. V Auraxanových laboratořích ale bude pravděpodobnost úspěchu mnohem vyšší než jinde, obzvlášť tehdy, použijí-li postavy výhody, která jim nabízí automatická zařízení v Operačním sále.

Kreslení run

Družina bude potřebovat něco, pomocí čeho by zakreslila runy do míst v kruhu kolem operačního stolu. Stačit bude ohořelý uhlík. První runa má být u hlavy oběti, další tři potom po směru hodinových ručiček vždy ve čtvrtině mezikruží. Postava s inteligencí větší než 0 by to měla zvládnout. Tato fáze by měla proběhnout se 100% úspěšností.

Přikládání krystalu

V další fázi je potřeba na poraněné místo na těle oběti přiložit krystal, který družině daroval elfí mudrc. Zde už bude úspěšnost záležet na několika faktorech. 100% bude tehdy, pokud bude místnost uzavřena a bude v ní speciální atmosféra (páčka č. 3 na pultu v řídící místnosti), pokud bude na zasaženém místě přilepena modrá nálepka ze zásuvky v pracovním stole, bude použito automatické ovládání a krystal bude přiložen přesně čtyři minuty. I bez splnění těchto podmínek je ale dost možné, že vše proběhne v pořádku. Jednotlivé faktory ovlivňují úspěšnost takto:

- špatně zakreslené runy: –100%
- bez speciální atmosféry: –15%
- automatické ovládání, ale bez modré nálepky: –95%
- ruční ovládání krystalu: –20%
- přiložení krystalu bez pomoci konstrukce, tj. drží ho nějaká postava: –35%
- každých 30 sekund, scházejících do 4 minut přiložení krystalu na ránu: –6%
- každých 30 sekund, přesahujících 4 minuty přiložení krystalu na ránu: –1%
- každá osoba v místnosti navíc kromě ošetřovaného: –3%

Zjevně jediná věc, kterou družina nemůže žádným způsobem zjistit, je potřebná doba na přiložení krystalu na ránu. Ta ale nehraje příliš velkou roli, obzvlášť, pokud krystal přidrží dostatečně dlouho.

V případě neúspěchu se vytvoří brána do Stínového světa, kterou přijde myšlenková bytost podle volby PJ. Vzhledem k novým schopnostem oběti díky by si s ní družina měla snadno poradit, nechť PJ vybírá podle toho. Budou-li i při dalších pokusech hráči postupovat zbrkle a neuváženě, může při fatálním neúspěchu snížit i maximum životů oběti o několik (1-6) životů jako varování.

Ozařování

Proběhlo-li přikládání krystalu úspěšně, má družina 2 hodiny na provedení další fáze operace, ozařování. Zde bude 100% úspěchu dosaženo tehdy, pokud bude míst-

nost uzavřena, naplněna speciální atmosférou, na zasaženém místě bude modrá nálepka, bude použito automatické ovládání, zvolen správný objekt pro lom světla a správná barva pro lom světla (je to ozařovací zařízení s trojbokým jehlanem a barva modrá; dá se vyčíst z druhého útržku v knihovně) a ozařování bude trvat alespoň 98 sekund. Jednotlivé faktory snižující úspěšnost:

- bez speciální atmosféry: –25%
- automatické ovládání, ale bez modré nálepky: –95%
- ruční ovládání ozařování: –25%
- jiný objekt pro lom světla než trojboký jehlan: –20%
- jiná barva než modrá: –45%
- každých 5 sekund scházejících do 98 sekund: –50%
- jiný než magický zdroj světla: –30%

V obou případech se záporná procenta kumulují a pokud přesáhnou hranici –100%, pokus je automaticky neúspěšný. V případě ozařování se úspěch pozná podle toho, že oběť díky ztratí všechny své vylepšené schopnosti, neúspěch nemá žádné nepříznivé následky.

Recitace

Jestliže neuplynuly více než tři hodiny od přikládání krystalu, může družina dokončit odeklinání několikanásobnou recitací veršů, které jim předal elfí mudrc. Při litanii musí stát postava těsně za okrajem kruhu u nohou pacienta a dvanáckrát nahlas opakovat předepsané řádky. Jedná se o past Int ~ 9 ~ úspěch / neúspěch, přičemž kouzelníci si mohou přičíst k hodě +1. Tento obřad trvá jednu směnu a je možné ho libovolněkrát opakovat (omezení je dáno jen časem od přikládání krystalu). Nebudou-li všechny úkony provedeny včas, musí celé odeklinání začít od začátku (a oběti se uplynutím oněch 3 hodin vrátí její nepřírozené schopnosti v původním rozsahu, pokud o ně v průběhu rituálu přišla).

Jestliže recitace proběhla správně, postiženému se okamžitě vrátí maximum životů na úroveň, kterou měl před začátkem působení díky, aktuální počet životů se ovšem nezmění a bude potřeba je doléčit. V tomto okamžiku se také zničehonic rozplyne dyka, ať už se nachází kdekoli. Při neúspěšné recitaci je 20% pravděpodobnost, že se poblíž oběti objeví další myšlenková bytost.

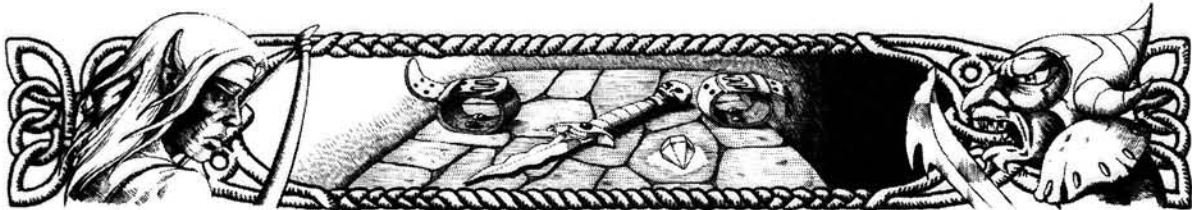
Závěr

Není vyloučeno, že ještě v průběhu odeklinání nebo vzápětí po něm budou muset postavy vybojovat ještě jeden boj, a to se Zylovými nebo Kharovými skřety. Měla by to být bitva, ze které by se družina měla snažit spíše zmizet, protože protivníků nebude mnoho, ale budou velice silní a zkušeni. Zde jsou okolnosti, za kterých k tomuto boji může dojít:

1. Se Zylovými skřety – jestliže se družina zastavila v Lupačově hostinci a prozradilo se, že jde do Der-teonu na nějaké konkrétní místo.

2. S Kharovými skřety – jestliže se družině nepodařilo utéct svým pronásledovatelům na cestě z Rilundu.





Protože se ale jedná už o naprostý závěr dobrodružství, rozhodni sám jako PJ, jestli by tebe i hráče tato bitva ještě bavila a jestli by postavy příliš neohrozila, což by v případě jejich dobré hry v předešlých fázích bylo nespřavedlivé. Naopak, kdyby se družina ještě cítila a měla by pocit, že si v předchozím ději příliš nezabojovala, můžeš Zylovy skřety poslat za družinou prostě v rámci náhodného průzkumu podzemí. A v případě, že by to s družinou začalo vypadat během bitvy špatně, vždy jim mohou přijít na pomoc Eldebranstí rytíři.

To, jak se sem dostanou pronásledovatelé, není žádná záhada. V době, kdy se kdokoliv nachází v samotných Auraxanových laboratořích, začne fungovat jeden z teleportů v místnosti, do které ústí schodiště. Tento teleport vede do prvního patra, a to konkrétně do místnosti se sloupy na mapě rytířů, do onoho druhého, doposud nefunkčního teleportu. Jedná se o obousměrný teleport, takže ho družina může použít také k jednoduchému odchodu z podzemí a nebude se muset vracet dlouhou cestou přes galerie. Teleport bude otevřený ještě směnu poté, co poslední osoba opustí prostor laboratoří. Není vyloučeno, že si ho družina všimne ještě před koncem odeklinání, půjde-li se některý z jejich členů porozhlédnout kolem.

Ať už se družina bude vracet přes teleport nebo cestou, kterou se dostala do Auraxanových laboratoří, nemělo by se přihodit nic zvláštního. Na úplném konci dobrodružství by se měly postavy ocitnout na základně Eldebranských rytířů v Derteonu, kde budou moci strávit několik dní léčením a odpočinkem. Záleží na nich a na PJ, jestli se pustí do průzkumu podzemí (v tom případě se budou rytíři asi zdráhat poskytovat jim i nadále přístřeší a ochranu a pošlou je do bývalého chrámu Paní země, kde sídlí společenství dobrodruhů) nebo jestli se vydají na cestu zpět do civilizace v Pořící Durenu či kamkoliv jinam. Přejeme jim hodně štěstí a zdaru.

Je na tobě jako na PJ, kolik přidělíš postavám bodů zkušenosti za splnění úkolu. My bychom navrhovali 500–1500 bodů pro každého člena družiny, ale je možné, že vy se pohybujete v jiných relacích.

Přehled informací pro postavy

Celá první část dobrodružství je postavena na získávání informací, společenském styku a propátrávání obydlených končin. Svou stavbou se velmi liší od klasických „jeskyní“, neboť se zde zkušenost nezískává především za vynalézavé způsoby zabíjení nestvůr, ale spíše na volbě vhodných otázek a odpovědí cizím postavám, umění náležet to správné místo a čas pro rozhovor a schopnostech vymámit z lidí to, co vědí. Diagram nakreslený na začátku kapitoly Hledání pomoci je jen jakousi dřeninou, nezbytnou kostrou, po níž je třeba postupovat k cíli. Ale možností a příležitostí, jak se něco dozvědět, je daleko více. Na následujících řádcích zmíníme ještě některá méně podstatná setkání, další si lze vytvořit svépomocí na základě informací obsažených v hlavním textu modulu.

Každý obyvatel Rilundu, obchodník na cestě na Velký trh nebo potulný dobrodruh v sobě ukrývá poklad v podobě pověstí, příběhů, zaručených správ a osobních zkušeností. Družina by se měla snažit najít klíč k jejich duším, ať už pomocí, vstřícností nebo třeba pozváním na džbánek piva. Mohou se pak například dozvědět více informací o městských lázních, kde pravda je mnoho odlehklých koutů, ale lazebníci a dívky dokáží zachytit zprávy nesené snad jen větrem. Také doporučení na hospodu U Grimoáru nemusí být k zahazení, vždyť její osobitý majitel a provozovatel v jedné osobě má kontakty i znalosti dosahující rozměrů výzvedné sítě. Zmínka o Tevirponu a vůbec historickém vývoji situace v Rilundu z pohledu rytířů, jakož i informace o poměrech v Derteonu pomohou v pozdějších fázích dobrodružství k rychlému pochopení situace a snadné orientaci hráčů. Za každý dobrý nápad či pěkně sehrané setkání by měli být odměněni útržkem, který pro ně zatím nemusí mít velký význam, ale později se projeví jako neocenitelný.

V závislosti na dosavadní zkušenosti družiny s asterijskými reáliemi mohou mít pro ni význam krom již zmíněných tyto informace (PJ se o nich dočte v hlavním textu): o cestě po Durenu na lodi, o Tevirponu, o Lupačově hospodě, o cestování v poušti, o vztazích na povrchu Derteonu, o historii Derteonu a jeho architektuře, o potížích s kouzly v podzemí, o místnostech proti bojovníkům, o klíších k teleportům, o porouchaných teleportech, o Síni teleportů a další. Poskytnout jim je mohou pocestní, poutníci, kupci, jiní dobrodruzi, nastrčení špiclové, dobré myšlenkové bytosti, rytíři v Derteonu, pospané cizí postavy atd.

Průběh prokletí

Zhoršování stavu oběti díky neprobíhání plynule, ale v proměnných intervalech dochází k výraznějším změnám. Pokud zde budeme mluvit nebo jsme mluvili o úrovních ve vztahu ke stínové dýce, jedná se o fáze tohoto procesu.

Každý přechod na další úroveň má tři projevy: snížení maxima počtu životů, příchod myšlenkové bytosti ze Stínového světa a nové či vylepšené schopnosti zasažené postavy. Oběť je tedy průběžně čím dál slabší díky menšímu počtu životů, ohroženější vzhledem ke vzrůstající síle zjevených myšlenkových bytostí (neobjeví-li se nějaká dobrá), ale zároveň také mocnější kvůli svým novým možnostem. Vše směřuje k tomu, aby se po světě rozeselo co nejvíce zla v podobě příšer a aby postava zemřela pouze působením dýky a ne nějak jinak.

Ke změně dojde celkem jedenáctkrát, při dvanáctém intervalu přichází smrt a s ní i poslední, extrémně mocná myšlenková bytost. Přechody probíhají vždy po 4–9 dnech. PJ si může házet kostkou (1k6+3), ale vhodnější by možná bylo rozhodovat o intervalu tak, aby postupně rostlo napětí a stres z nedostatku času. Z tohoto důvodu je možné také zvolit variantu delších intervalů na začátku a zrychlujícího se postupu ke konci dobrodružství. Pokud by si PJ zvolil tuto možnost, měla by oběť po od-



chodu z Derteonu po využití všech možností léčení a zpomalení prokletí přijít o 1–3 úrovně maxima životů, ve Velkém trhu by to mělo být 4–5 úrovní, před vstupem do derteonského podzemí by už prokletí mělo být za polovinou, tj. 6–7 úrovní dolů a v samotném bludišti by již ztráty měly probíhat každých několik hodin. Vhodné je střídát také situace, kdy se družina může na příchod myšlenkové bytosti připravit, a okamžiky, kdy její objevení přichází mimořádně nevhod.

Ztráta životů

Snižuje se maximální hranice životů postavy, na aktuální počet prokletí žádný vliv nemá. Při ztrátě každé úrovně oběť přijde o dvanáctinu svých životů. Zakrouhlování se provádí tak, aby ztráta byla víceméně pravidelně rozložena v celém průběhu prokletí. Například po 6 ztrátách by tedy měla mít zasažená postava polovinu životů. Při jakémkoliv zvratu v průběhu (úspěšné léčení) se zvyší spolu s maximem i aktuální počet životů.

Myšlenkové bytosti zjevující se v důsledku zranění stínovou dýkou

Síla myšlenkových bytostí, vystupujících z bran do Stínového světa, je přímo závislá na počtu úrovní, které zraněný ztratí v důsledku bodnutí stínovou dýkou. Každá nestvůra prochází branou dvacet osm vteřin (tři kola), kdy teprve v tom posledním je možné na ni útočit běžnými prostředky (zbraněmi, kouzly). Obvyklým prvním terčem myšlenkové bytosti bývají postavy v blízkém okolí zraněného, nikoliv on sám, dokud proti ní nepodnikne účinnou akci. Brány se objevují necelých pět metrů od oběti stínové dýky.

Ztráta první úrovně: noční můra, orghis, orghis vyšší, trhan

Ztráta druhé úrovně: bleskavec, draskara, epyra, bánš, falešný duch

Ztráta třetí úrovně: gorgona, harpyje, kentaur, přízrak, trigon

Ztráta čtvrté úrovně: bleskavec vyšší, mokřan, stín, troll, bruxa, temný vlk

Ztráta páté úrovně: draskara vyšší, minotaur, pekelný pes, striga, zlobr, graveir

Ztráta šesté úrovně: hydra trojhlavá, kostěj, medúza, trigon vyšší, sekáč

Ztráta sedmé úrovně: hazilišek, harpyje vyšší, mokřan vyšší, siréna, troll vyšší, temný vlk vyšší

Ztráta osmé úrovně: gorgona vyšší, fext, kyklop, sfinga, spektra

Ztráta deváté úrovně: pekelný pes vyšší, přízrak vyšší, striga vyšší

Ztráta desáté úrovně: dvouhlavec, medúza vyšší, smrtka, zlobr vyšší

Ztráta jedenácté úrovně: fénix, kostěj vyšší, minotaur vyšší, rytíř zkázy

Nezapomínejme také, že se místo přišery z temné strany Stínového světa může objevit příznivá myšlenková bytost. O jakou se bude jednat nechť zvolí PJ podle

vlastního uvážení, stejně tak ať řídí její jednání. Její pomoc družině by měla být jen symbolická nebo alespoň krátkodobá. Při rozhodování, jestli půjde o dobrou či zlou bytost ber do úvahy, jak se postava v poslední době projevovala, nedej jen na hráčovo přesvědčování, že se cítí skvěle a myslí na samé pěkné věci.

Vlastnosti postavy zraněné stínovou dýkou

Ztráta první úrovně: rezistence proti elementální magii 25%, schopnost naslouchat kouzlům (jako čaroděj na 16. úrovni nebo o 6 úrovní zlepšenou), schopnost vyvolat mentální souboj

Ztráta druhé úrovně: rezistence proti bílé, černé a přírodní magii 25%, rezistence proti zranění normální zbraní 25%, mentální křik (Odl ~ 5 ~ nic/1-6 a paralýza na 1–3 kola), vidění za šera

Ztráta třetí úrovně: rezistence proti elementální magii 50%, rezistence proti zranění magickou zbraní 25%, síla mysli o 5 větší, schopnost teleportace na vzdálenost deseti metrů, schopnost vidět magenergie v předmětech, telekineze (jako hraničář na 16. úrovni),

Ztráta čtvrté úrovně: rezistence proti bílé, černé a přírodní magii 50%, vidění ve tmě (pravé), zranění nelze stopovat pomocí astrálu, jakékoliv zmínky o něm jsou blokovány, schopnost zranit jakoukoliv bytost obyčejnou zbraní, pyrokineze (jako hraničář na 16. úrovni)

Ztráta páté úrovně: rezistence proti zranění normální zbraní 50%, mentální křik (Odl ~ 7 ~ nic/1-11 a paralýza na 1–6 kol), síla mysli o 10 větší, schopnost vidět magenergie sesílaných kouzel, telepatie (jako hraničář na 16. úrovni), schopnost naslouchat kouzlům (jako čaroděj na 24. úrovni nebo o 12 úrovní zlepšenou)

Ztráta šesté úrovně: rezistence proti elementální magii 75%, rezistence proti zranění magickou zbraní 50%, schopnost teleportace na vzdálenost třiceti metrů, schopnost částečné změny tvaru (hmotnost a rozměry se musí přibližně shodovat s původní formou), schopnost levitace

Ztráta sedmé úrovně: rezistence proti bílé, černé a přírodní magii 75%, rychlost (dvojnásobná), schopnost naslouchat kouzlům (jako čaroděj na 36. úrovni nebo o 20 úrovní zlepšenou), telekineze (jako hraničář na 30. úrovni)

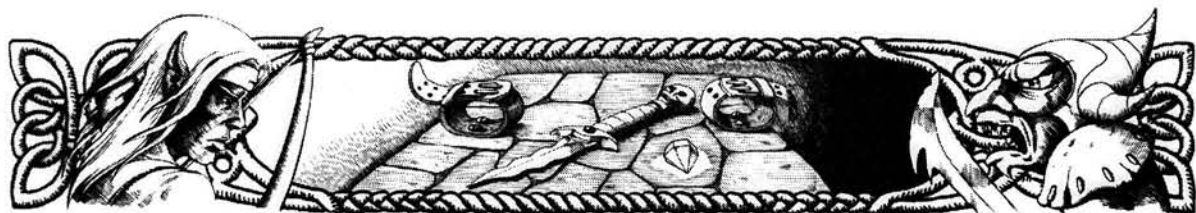
Ztráta osmé úrovně: rezistence proti zranění normální zbraní 75%, mentální křik (Odl ~ 9 ~ nic/6-16 a paralýza na 5–10 kol), síla mysli o 15 větší, schopnost procházet neorganickými věcmi, pyrokineze (jako hraničář na 30. úrovni)

Ztráta deváté úrovně: rezistence proti zranění magickou zbraní 75%, dotek smrti (Odl ~ 4 ~ nic/smrt), schopnost zrušit libovolné kouzlo seslané v okolí 30 metrů, telepatie (jako hraničář na 30. úrovni)

Ztráta desáté úrovně: rezistence proti elementální magii 100%, schopnost teleportace na vzdálenost sta metrů, schopnost libovolně měnit tvar, schopnost létání

Ztráta jedenácté a vyšší úrovně: rezistence proti bílé, černé a přírodní magii 100%, nezranitelnost magic-





kou ani nemagickou zbraní, mentální křik (Odl ~ 11 ~ nic/20–40 a paralýza na 10–30 kol), síla mysli o 20 větši, rychlost (trojnásobná)

Smrt zasažené postavy

Jsou dvě možnosti, jak může oběť dýky zemřít: působením prokletí nebo „přirozenou“ smrtí (tj. nejspíš ve spárech nějaké příšery nebo s hrdlem proseknutým skřety).

V prvním případě se v okamžiku její smrti otevře brána, kterou projde některá z nejmnocnějších temných myšlenkových bytostí, jež jsme dosud v bestiářích popsal. Opět bude na PJ, o kterou konkrétně se bude jednat. Při rozhodování bys neměl příliš rozvrátit panující rovnováhu na Asterionu. Vyšší přízračný drak by se neměl objevit poblíž Rilundu, naopak v hlubinách Derteonu prostě jen bude zastupovat mimořádně silnou bariéru. Veškeré příšery, které se objeví na povrchu, se stanou brzkým cílem jiných asterionských hrdinů a dříve či později podlehnou, přesto buď opatrný, alespoň tehdy, pokud hodláš s jinou družinou (protože tato nedokončení své mise patrně nepřežije) pokračovat v hraní na tomto světě. Nutno také dodat, že takto usmrcenou oběť již nejde nikterak vzkřísit a její duše bude navždy ztracena.

Zemře-li postava jinak, nestane se překvapivě vůbec nic. Po oživení jakýmkoliv způsobem se ovšem všechny příznivé i nepříznivé účinky bodnutí stínovou dýkou opět vrátí. Každopádně zabít postavu v některé ze závěrečných fází prokletí bude skutečně tvrdý oříšek.

Cizí postavy

Grašik

Tímto storabským jménem se honosí mladý, teprve sedmnáctiletý čerstvý člen Řádu eldebranských rytířů a valkýr. Jeho tělo je mohutné a svalnaté, ale celkový pohyb je nekoordinovaný, jako by svaly nevěděly, jak mají navzájem spolupracovat. V obličejí není příliš pohledný, k čemuž přispívají i dvě jizvy na pravé tváři. Grašikův výraz se jen málokdy změní ze zadumané zachmuřilosti, stejně jako úsečné krátké odpovědi zřídka vystřídávají delší věty či dokonce souvětí.

Oblečen chodí Grašik v kožené tunice, dlouhém plášti a přilehavých tmavých kalhotách, na boj si vozí kroužkovou košili. Má vlastního koně, poměrně slušného vraníka. Vždy při sobě nosí dlouhý meč, který v jeho tlapách vypadá jako tříška nebo párátko, a ohání se s ním nečekaně zdatně. Na svém koni má pak ještě štít, zatím bez jakéhokoliv označení a palcát, jenž ale příliš nepoužívá.

Povahou je mladý rytíř zarputilý beran, který jde neúnavně za svým cílem. Všem nesnázím se staví čelem, neuhýbá před nimi a snaží se je co nejrychleji překonat. Přestože vypadá jako neurvalý a mrzutý rváč, je překvapivě citlivý k okolnímu světu a pokud vidí někoho v úz-

kých, dlouho se nerozmýšlí a spěchá mu na pomoc. Grašik je trochu uzavřenější, všechny své tužby, cíle a problémy drží v sobě a zůstávají jen mezi ním a Poutníkem, k jehož uším směřuje své prosby a motlitby.

Člověk, muž, válečník

Úroveň:	3 (30 životů)
Síla:	17
Obratnost:	11
Odolnost:	16
Intelligence:	11
Charisma:	10
Útočné číslo:	+3 + 1 (rodová zbraň) + 5/0 (válečná sekera) = 9/0
Obranné číslo:	0 + 5 (kroužk. brnění) + 1 (štít) = 6

Mistr Nexan

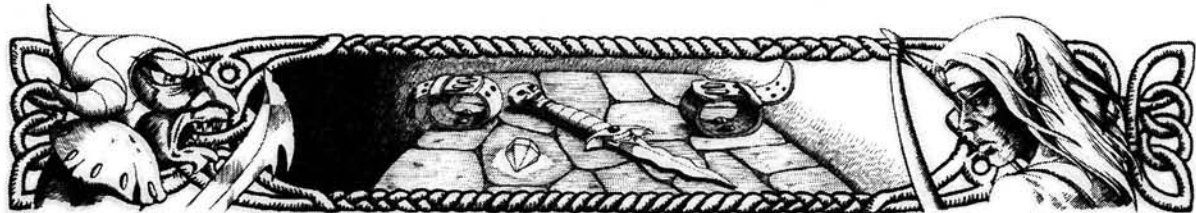
Představený oddělení zakázaných nauk při Fakultě magických věd Rilondské univerzity, poradce městské rady pro magické záležitosti, sympatizant Eldebranských rytířů a valkýr a Orlích Poutníků, tak by mohl znít výčet těch významnějších titulů mága Rilondské univerzity, mistra Nexana. Tento léty už starý, ale vitalitou a pracovitostí neuvěřitelně překypující muž se po boku rektora Teluriana nesmazatelně zapsal do historie Rilundu a magického výzkumu na Taře vůbec.

Mistr Nexan je postavou malý a věkem shrbený člověk, který musí využívat opory krásně vyřezávané zelačnové hole. Ve svém téměř bílém hábitu se ztrácí a vypadá ještě drobnější, než ve skutečnosti je. Mluví výše postaveným, poměrně pronikavým hlasem, který je na první poslech poněkud nepříjemný, ale časem se na něj dá zvyknout. Obličej i ruce už má hodně vráscitý a zdobený stařeckými skvrnami. Jeho tělo je sužováno několika tiky a třesem prstů. Přesto z něj vyzařuje moc a síla ohromných rozměrů, což je následek duchovní stránky jeho osobnosti.

Energii, kterou do okolí vyzařuje mistr Nexan při všem, co dělá, lze cítit v každém jeho gestu a slově. Podobá se to přílivu v Rilondském zálivu, kdy vlny narážejí jedna za druhou do pobřežních skalisek, neúnavně a neustále. Každý člověk v jeho přítomnosti se rychle nechá strhnout Nexanovou čínorodostí, snadněji se mu přemýšlí, problémy se zdají jednodušší a řešení blíže k dosažení. Mistrova povaha je nesobecká a silně otevřená, takže je neustále obklopen společností studentů nebo přátel čarodějů a mágů, s nimiž diskutuje o důležitých i nepodstatných věcech. Nexanovou specializací je odevklínací magie a teoretická znalost nekromancie.

Člověk, muž, čaroděj

Úroveň:	23 (47 životů)
Síla:	7
Obratnost:	7
Odolnost:	8
Intelligence:	19
Charisma:	18



Další postavy

Kalian

Barbar, muž, čaroděj
 Úroveň: 18 (61 životů)
 Síla: 13
 Obratnost: 12
 Odolnost: 15
 Inteligence: 17
 Charisma: 14
 Útočné číslo: používá zesměšňovací kouzla (viz popis), jen v krajním případě sáhne pro nějakém útočném
 Obranné číslo: 0 + 1 (šaty) = 1

Elfi mudrc

Mba-magawa-ngo – pouštní elf, muž, druid
 Úroveň: 17 (66 životů)
 Síla: 12
 Obratnost: 14
 Odolnost: 10
 Inteligence: 19
 Charisma: 15

Agent Kharových Nočních stínů

Člověk, muž, lupič
 Úroveň: 20 (57 životů)
 Síla: 15
 Obratnost: 19
 Odolnost: 14
 Inteligence: 15
 Charisma: 18
 Útočné číslo: +2 + 7/+5 (magická dýka) = 9/+5
 +4 + 1 (vrh) + 8/+4 (magické vrhací dýky) = 13/+4
 často využívá i boj beze zbraně a hlavně útoky ze zálohy kombinované se schováváním do stínu
 Obranné číslo: +4 + 1 (šaty) + 5 (magická dýka) + 4 (náhrdelník) = 14

Pronásledovatelé

Laito

Hevren, muž, šermíř
 Úroveň: 8 (69 životů)
 Síla: 16
 Obratnost: 13
 Odolnost: 15
 Inteligence: 8
 Charisma: 14
 Útočné číslo: +2 + 2 (přesnost) + 7/+2 (magický meč bastard) = 11/+2
 +1 + 2 přesnost + 3/+2 (magická vrhací dýka) = 6/+2
 Obranné číslo: +1 + 5 (magické kožené brnění) + 1 (meč bastard) = 7

Galena

Barbar, žena, chodec
 Úroveň: 9 (63 životů)
 Síla: 14
 Obratnost: 10
 Odolnost: 13
 Inteligence: 17
 Charisma: 9
 Útočné číslo: +1 + 7/0 (chodecký meč) = 8/0
 0 + 6/+4 (magický dlouhý luk) = 6/+4
 Obranné číslo: 0 + 3 (kožené brnění) + 1 (magický prsten) + 1 (hbitost) = 5
 Mimosmyslová schopnost: pyrokineze

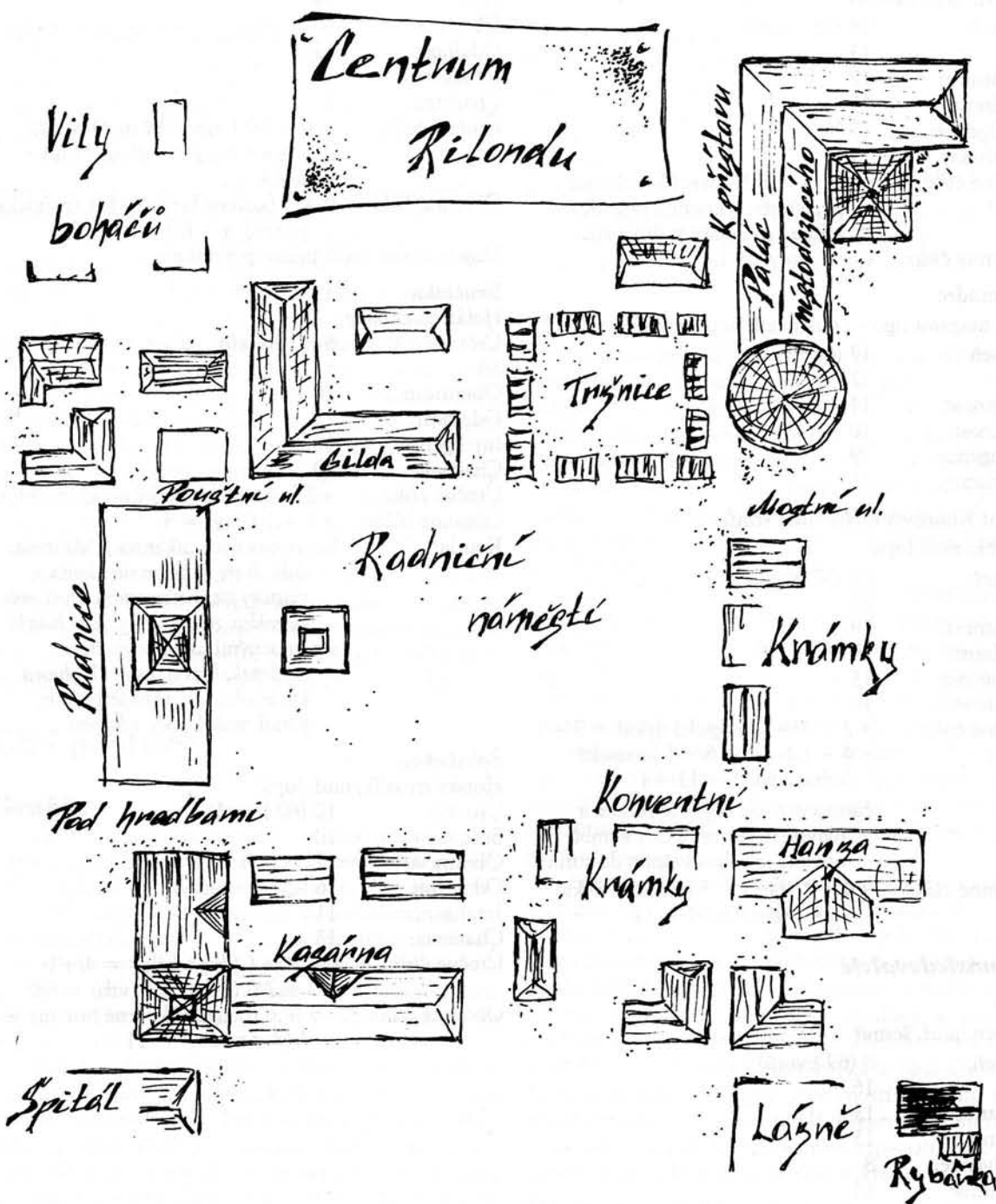
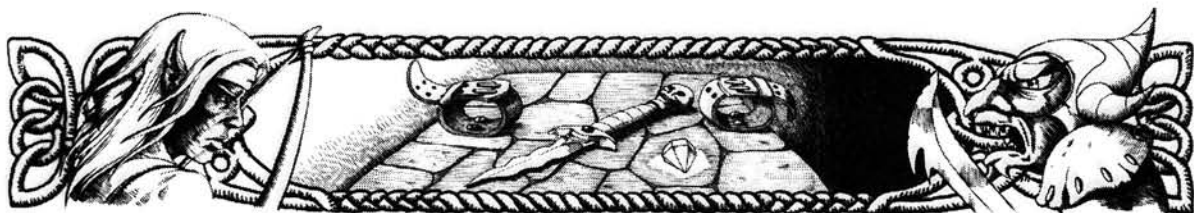
Kručinka

Hobit, žena, mág
 Úroveň: 8 (31 životů)
 Síla: 5
 Obratnost: 16
 Odolnost: 10
 Inteligence: 16
 Charisma: 20
 Útočné číslo: +2 + 5/+3 (magický prak) = 7/+3
 Obranné číslo: +2 + 1 (šaty) = 3
 Kouzla: bez pomocných zaklínadel: bílá střela, dubl, dveře, hyperprostor, levitace, magický štít, metamorfóza, oheň, světlo, zaklep, zelené blesky, zlom kouzlo
 s pomocnými zaklínadly: čtení myšlenek, hyperprostor II, ohnivá koule, oko, plošný hyperprostor, portál, rudé blesky, zdvojení

Špirtheben

Horský trpaslík, muž, lupič
 Úroveň: 10 (60 životů)
 Síla: 10
 Obratnost: 17
 Odolnost: 16
 Inteligence: 11
 Charisma: 13
 Útočné číslo: 0 + 4/+1 (dva tesáky) = 4/+1
 +3 + 2/0 (dýka) + 1 (vrh) = 6/0
 Obranné číslo: +3 + 6 (magické kožené brnění) + 2 (dva tesáky) = 11



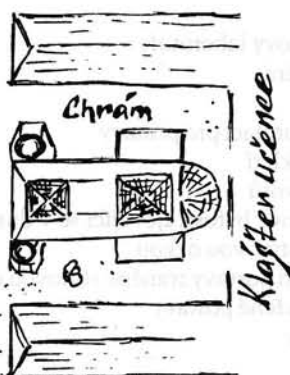
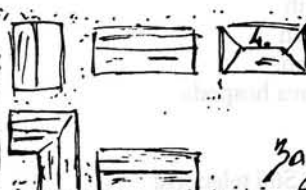
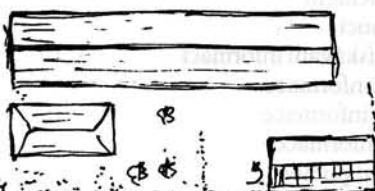




Okolí univerzitního náměstí

Diaspora
použitých
elfů

Nemocnice
a Panny
Zahrady
a Esteliny



Ke konventu



Legenda

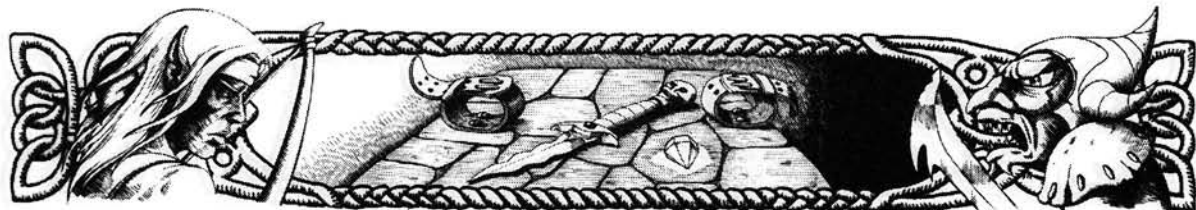
1. Čajovna v Diaspoře
2. Vinárna U Grimoáru

3. Lékařna

4. Penzion u Sedmi Svitků

5. Hospůdka U tří kotlíků





Obsah

Stínová dýka	3
Legenda	3
Artefakt	4
Příběh	5
Úvod	5
Majáles	5
Osudný incident	6
Hledání pomoci	6
Diagram získávání informací	7
Neutrální informace	8
Negativní informace	9
Pozitivní informace	11
Univerzální pomoc	12
Setkání s elfím mudrcem	13
Cesta na jih	13
Velký trh	14
Tevirpon	14
Lupačova hospoda	14
Derteon	14
Město	14
Cesta k Síni teleportů	15
Galerie	17
Věž	18
Auraxanovy laboratoře	19
Odeklínání	23
Závěr	23
Přehled informací pro postavy	24
Průběh prokletí	24
Ztráta životů	25
Myšlenkové bytosti zjevující se v důsledku zranění stínovou dýkou	25
Vlastnosti postavy zraněné stínovou dýkou	25
Smrt zasažené postavy	26
Cizí postavy	26
Grašik	26
Mistr Nexan	26
Další postavy	27
Mapky	28



Asterion

Písky prorocství

Aplikace pravidel
Dračího doupěte

verze 1.5



© ALTAR 2001

Obsah

Tvorba postavy	3	Bestiář	8
Rasy	3	Přírodní bytosti	8
Povolání	3	Myšlenkové bytosti	10
Válečník	3	Cizí postavy	14
Druid	3	Dodatky	15
Alchymista	3	Změny v pravidlech	15
Theurg	5	Nové cizí postavy	15
Sicco	5	Myšlenkové bytosti	16
Pravidla pro boj	5	Cizí postavy	16
Zbraně	5		
Pravidla mimo boj	5		
Putování v poušti	5		
Řeky	6		
Jazyky	6		
Nemoci	6		
Zvláštní místa	6		
Artefakty	8		

Asterion – Písky proroctví – Aplikace pravidel Dračího doupěte verze 1.5

Karel Makovský

sazba a typografická úprava ALTAR

vydalo nakladatelství ALTAR

Praha 2001

ISBN 80-85979-31-4

Tvorba postavy

Rasy

V tomto modulu se neobjevuje žádná nová rasa, pouze dva rody temných elfů – pouštní a ledoví elfové. Pro určení vlastností postav se použijí jako obvykle Tabulka vlastností podle ras a Tabulka oprav (PPZ, strana 26).

Novou zvláštní schopností rodu pouštních elfů a národa Nunmejců je ale tzv. *mysl w'an*. Každý pouštní elf (Nunmejce), bez ohledu na povolání, má od narození 3 magy (1 mag u Nunmejců) k sesílání „Druidových pouštních kouzel“ (viz dále).

Výcvik ve Nuenga Nam'batě

Cena: ?% (bude záviset na vztahu k pouštním elfům, může být i zdarma)
Výhody: Když se bude ve Skalním městě šestkrát cvičit v jakémkoliv povolání příslušník jakékoliv rasy (včetně jiných rodů elfů), získá *mysl w'an* – 1 mag na sesílání „Druidových pouštních kouzel“. Pouštním elfům a Nunmejcům tento výcvik nepřináší žádné výhody.

Povolání

Výcvik v Rilundu (Námořní akademie)

Cena: + 25%
Výhody: PJ může při nejrůznějších hodech a rozhodnutích, týkajících se námořní (nikoliv říční) dopravy, vzít do úvahy zkušenost postavy s ovládáním námořních lodí. Čím více výcviků, tím větší by měl PJ přiznávat bonus.

Válečník

Výcvik v Rilundu (Konvent)

Cena: + 75%
Výhody: Za každé tři absolvované výcviky bude moci válečník seslat denně jedno kouzlo *uzdrav lehká zranění* na jakoukoliv postavu včetně sebe, tak, jak je popsáno v PPZ na straně 38. Znamená to například, že po devíti výcvicích v Konventu bude moci každý den léčit třikrát.

Druid

Pouštní druid

Nejedná se o regulární samostatné povolání, všechny mechaniky a principy se přebírají jen s dílčími změnami od druida klasického – lesního. V následujících odstavcích tyto změny shrneme. Uvedená pravidla je ale nutno ale dále upravit podle Aplikace pravidel z **Hlavního modulu**.

Aby mohl druid z lesa využívat své schopnosti i v poušti a naopak, musí zde absolvovat alespoň 5 výcviků.

Druidova pouštní kouzla

Jedná se původně o druidova lesní kouzla, popsána v PPP na straně 11. Tuto skupinu kouzel jsou schopni využívat také obyčejní pouštní elfové a Nunmejci. Nunmejci ovšem nesmí sesílat kouzla za „veškerou současnou“ *magenergii*, a tak jim zůstává k dispozici pouze kouzlo *Oriente*.

Temnota – V poušti se ve dne projevuje spíše jako oslnění, účinky jsou ale jinak stejné.

Průchod písčnou dunou

Tato schopnost nahrazuje schopnost *průchod živým dřevem* z PPE, strana 15. Platí přiměřeně všechna uvedená pravidla, pouze rychlost na 16. úrovni činí 1 sáh za kolo a s každou další úrovní tato rychlost o 1 sáh roste.

Srp

Čistě pouštní druid žádný srp při přestupu na 16. úroveň nedostane.

Poušť jako hvozd

V rámci zjednodušení budeme pro účely pravidel pojmát pouště obdobně jako hvozdy. Platí vše o jejich probouzení a uspávání, byť nijak nedoporučujeme vést dobrodružství tímto směrem, anžto Asterion obdobný koncept nezná.

Doposud byly zmíněny blíže dvě asterionské pouště: Mar'Nub (v tomto modulu) a Kirkyj (v modulu **Nemrtví a světlo**). Mar'Nub můžeme podle pravidel v PPE na straně 17 považovat za poušť bdící. Vzhledem k přítomnosti Mwan'duurangy je ale k vybraným postavám, především všem pouštním elfům, přátelská. Kirkyj je poušť spící.

Malá pouštní kouzla

Jedná se původně o malá lesní kouzla, PPE, strana 17.

Čarovná mlha – Místo mlhy se zvedne písek a prach.

Zaharaš – Druid zaharaší místo keřem hrstí písku, vousy harašit nemůže.

Velká pouštní kouzla

Jedná se původně o velká lesní kouzla, PPE, str. 20.

Vyvolej velký zlý strom – U pouštních druidů takovéto kouzlo neexistuje.

Hvozdy

Za hvozdu v této oblasti považujeme jednak les pokrývající Zelanské vrchy, a dále potom džungli na pobřeží severně od Jantarových stepí. V obou případech jde o hvozdy spící. Opět nedoporučujeme hledat v probouzení a uspávání hvozdu námět pro vaše dobrodružství na Asterionu.

Výcvik ve Stinném údolí (Kruh Zelanů)

Cena: + 10%

Výhody: Postava se vyzná v severní části Zelanských vrchů, bude se umět vyhnout nebezpečným místům, znát schůdné stezky pro opěšalé pocestné apod.

Alchymista

Rostliny

Eqit loňský

Skližeň: rozkvet a zelenec (na Taře)

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: listnaté lesy

Nalezení: 2 × 30 %

Cena: 2 orly (12 rostlin)

Četnost: 2 den

Tato nenápadná houba s hnědým, až tmavě hnědým kloboukem, rostoucí na kmenech padlých stromů obsahuje velké množství organismus povzbuzujících látek. Jedna houba dokáže vzpružit tělo během deseti minut a na celých dvanáct hodin odloží potřebu spát či jinak odpočívat.

1 směnu po sněžení houby klesne počet bodů únavy postavy o její vytrvalost a sníží se tak její stupeň únavy (z vyčerpané na unavenou, z unavené na odpočatou apod.). Je možné meditovat nebo zaostřovat vůli. Po následujících 12 hodin přibývají postavě normálně body únavy, ale bezprostředně se jí přičítá jen jedna čtvrtina. Za 12 hodin se ale projeví jak stará únava, tak všechny nové na-

sbírané body. Příklad: postava s vytrvalostí 12 měla 26 bodů únavy, po sněžení eqitu se jí snížily na 14 b.ú., potom načerpala dalších 16 b.ú., počítaly se jí ale pouze 4, takže je stále pouze unavená (18 b.ú.), po 12 hodinách ale bude mít 42 (26 + 16) b.ú. a bude úplně vyčerpaná. Eqit je návykový: 5/10 ~ úroveň-1, Odl-2.

Jarníček prostý

Sklizeň: úmor až ovocen (na Taře)
Použitelná část: květ
Výskyt: horské louky
Nalezení: 1 x 15 %
Cena: 20 orlů (svazek 12 rostlin)
Četnost: 10 dní

Drobný, bleděmodrý kvítek jarníčku prostého zdobí na jaře zejména vysoce položené louky v Nekonečných lukách. Jeho konzumace vytváří štít proti magickým útokům elementální magie.

Postava, která vypila odvar z květu jarníčku, bude mít po následující 2 hodiny ochranu proti magii vody, vzduchu, země a ohně, jakoby byla chráněna svítkem *ochrana před kouzly* s 5 magy. Jarníček je lehce návykový: 8/6 ~ životy-4, Int-1

Mga-awara

Sklizeň: chlazen až ploden (na Taře)
Použitelná část: plody
Výskyt: stepi
Nalezení: 2 x 20 %
Cena: 15 orlů (12 plodů)
Četnost: 12 hodin

Mga-awara, nenápadná, nezkušeným očím téměř neviditelná léčivka, dokáže snímat ze znaveného těla únavu a úspěšně regenerovat organizmus, který není vážně poškozen.

Pokud si postava před spaním potře tělo mastí z jednoho plodu mga-awary, získá ve spánku o 2 životy víc než obvykle. Čerstvý plod zase jednou za den sníží počet bodů únavy o polovinu vytrvalosti postavy.

Ngo'wana

Sklizeň: celý rok
Použitelná část: plody
Výskyt: v oázach vytvořených jak'atly
Nalezení: vždy (v oázach)
Cena: 200 orlů (12 plodů)
Četnost: 1 hodina

Sladký plod košatého stromu Ngo'wana, podobný švestce ze severních oblastí Almendoru, dokáže zahnat hlad a zásobit tělo živinami na celý den.

Ačkoliv váží pouhou jednu minci, obsahuje celý jeden čen. Živí-li se postava ale touto plodinou postava více než 10 dní, klesne jí odolnost o 4, dokud nezkonzumuje alespoň čen jiného jídla.

U'kutu

Sklizeň: celý rok
Použitelná část: listy
Výskyt: v oázach vytvořených jak'atly
Nalezení: vždy (v oázach)
Cena: 480 orlů (12 listů)
Četnost: 5 dnů

List u'kutu, drobného stromu s nádhernými třiceticentimetrovými bílými květy, vložené pod jazyk, umí pročistit hlavu a pomáhá znovu získat kontrolu nad vlastním myšlením. Po jeho aplikaci má kouzelník i hraničář plný počet magů a navíc léčí mnoho nepříjemných zranění myšlenkových nemocí jako je paralýza, zastrašení a následky některých psychických útoků.

List u'kutu lze též žvýkat. Hraničář a kouzelník tak získají za 1 směnu plný počet magů (nejedná se o meditaci, nelze tudíž zvýšit počet magů pomocí různých podpůrných prostředků). Při žvýkání (1 list vydrží opět 1 směnu) také není možné postavu paralyzovat, zastrašit ani jinak na ni působit pomocí psychických kouzel či schopností. Je ale stále možno ji podrobovat či s ní mentálně bojovat. Listy u'kutu jsou návykové: 7/7 ~ max. počet životů -5, Sil-2, Obr-2

Urmán třísnopý

Sklizeň: deštěn a chlazen (na Taře)
Použitelná část: kořen
Výskyt: horské louky, stepi
Nalezení: 4 x 20 %
Cena: 5 orlů (svazek 12 rostlin)
Četnost: 2 dny

Urmán třísnopý se vyznačuje tuhým, vysokým stonkem a velmi hluboko zapuštěným kořenem. Už z dálky jde vidět jeho charakteristické květenství sestávající ze tří řad kvítků uspořádaných do hroznů. Kořen urmánu je mírně jedovatý, ale po desetiminutovém vyvaření zeslabuje účinky velkého množství jedů.

Pokud bude odvar z urmánu vypit bezprostředně (v dalším kole) po tom, co byla zasažena jedem, sníží se nebezpečnost jedu o 3. Nepůsobí společně s dalšími protijedy, účinek se počítá pouze s kouzlem *neutralizuj jed*. Pokud se odvar nepoužije do 32-42 (30+2k6) dnů, stane se z něj bezbarvý jed, chutající jemně nahořkle, bez vůně, účinkující po požití, 5 ~ 1-6 / 3-30 žt.

Nové magické předměty

I nadále budeme používat dělení na předměty běžné, známé, méně známé a neznámé, jak je uvedeno v Aplikaci pravidel k Hlavnímu modulu.

Znamé

Dobré sklo

magenergie: 24 magů
cena: 86 zl
základ: kovová trubice a tři sklíčka
trvání: stále
výroba: 3 dny; doma

Pomocí dobrého skla lze vidět vzdálené předměty (v dohledu), jako by byly osmkrát blíže. Jedná se o dalekohled.

Léčivý lektvar proti bodnutí k'nanga

magenergie: 2 magy
cena: 5 zl
základ: kořalka nebo líh
trvání: do působení jedu k'nanga
výroba: 1 směna

Vypije-li postava tento lektvar po bodnutí žihadlem či žihadly sršňů k'nanga do okamžiku jejich působení, dostane k hodě na past bonus +4. Další lektvary jí už nepomohou.

Roanova jehla

magenergie: 14 magů
cena: 8 zl
základ: jehla
trvání: 2 roky
výroba: 5 hodin

Pověsí-li se jehla na niť nebo nechá-li se jí dostatečná vůle, bude její ostrý konec ukazovat k příslušnému pólu, tj. na Lendoru k severnímu, na Taře k jižnímu. Její použití v rovníkových mořích vyžaduje jisté zkušenosti. Poměrně snadno se také nechá zmást magií ovlivněnými místy, námořníci například vědí, že je prakticky nemožné ji používat v okolí Barbarských ostrovů.

Méně známé

Šamanské talismany

magenergie: různá
cena: různá (min. 75 zl)
základ: část vhodné tkáně příslušného zvířete
trvání: 5+1k3 běžných použití
výroba: 3 dny

Tyto talismany se trochu podobají talismanům, jež umí vyrábět pyrofor, např. achátu (PPE, strana 46).

Postava si s jejich pomocí může zvýšit vždy na jednu hodinu jednu svou vlastnost, tak, aby se jí bonus zvýšil o 1 (nelze tak ale překročit +5). Po použití nebude talisman po jednu hodinu fungovat. Talisman ale může danou vlastnost zvýšit i na stupeň 21 (opět na jednu hodinu). Tím se ovšem navždy znehodnotí.

Následuje seznam zvířat, z nichž lze talismany vyrábět, jakou vlastnost takový talisman posílí a kolik magenergie bude potřeba na jeho výrobu. Dále je nutno si uvědomit, že se jedná o vybrané jedince daného druhu fauny, které jsou schopni rozpoznat pouze zkušení šamani kmenů z Jantarových stepí. Ti potom talismany většinou vyrábějí sami. Potřebné ingredience se tedy jen vzácně dostanou do rukou normálnímu alchymistovi.

buvol kanji – odolnost (včetně dočasněho zvýšení počtu životů), 26 magů
antilopa elond – pohyblivost, 12 magů
leopard – síla, 33 magů
sokol – inteligence (je možné nemeditovat více magů, po uplynutí hodiny se ale ztratí), 25 magů
plameňák – charisma (pouze u žen, u mužů nemá žádné účinky), 8 magů
opice – obratnost, 30 magů

Výcvik v Novém Solnohradu

Cena: + 25%

Výhody: Alchymista dostane při výcviku o 10% více magenergie (zaokrouhleno nahoru) než obvykle. Při přestupu na desátou a vyšší úroveň tato výhoda neplatí, alchymista nedostává magenergie beztak žádnou.

Theurg

Elfí mandala

Jedná se o nakreslený kruh s různými vyobrazeními, do jehož středu theurgové z řad pouštních elfů staví při návštěvách astrálu astron. Jde o zvyk, nikoliv o nutnost, žádné výhody to nepřináší. Postavy to ale PJ může nechat klidně vyzkoušet.

Telurianův systém identifikace magických předmětů

Funguje obdobně jako systém popsán v Aplikaci pravidel k **Hlavnímu modulu** na straně 13, mění se ale některé jeho parametry. Kontroly neprobíhají po 10, ale po 25 dnech. Ke zničení předmětu či jeho schopností dojde s pravděpodobností 25% minus úroveň theurga. Past se mění takto: Obr ~ 11 ~ identifikoval / neidentifikoval, přičemž žádné bonusy za počet již dříve rozpoznávaných artefaktů se nepočítají. Pomocí této metody nelze zjistit, jak danou vlastnost opakovat, tj. jaký stupeň astrálu ji poskytuje.

Výcvik v Rilundu (Univerzita)

Cena: +30%

Výhody: Při každém výcviku je 8% pravděpodobnost, že se theurg naučí něco nového (např. se dozví o existenci nějakého démona, o schopnosti nějaké vzdálenější sféry, apod.). Co konkrétně, záleží na rozhodnutí PJ. Po 2 výcvicích zde se navíc naučí používat Telurianův systém identifikace magických předmětů.

Sicco

Sítě

Jako zemi bereme pro tento případ Rilond, jeho okolí, Poříčí Durenu, Nezávislé osady na pobřeží Jantarových stepí a lidské osídlení ve Větrných a Nekoňných horách. Nespadá sem tedy ko-

TABULKA MĚSTSKÝCH SÍTÍ

Rilond (7):

Almendorská tajná služba 1/2/0/3 (8)
 Danerská tajná služba 2/3/0/3 (7)
 Eldebranští rytíři 3/5/3/5 (22)
 Gilda Varemara 4/3/0/6 (13)
 Hanza 4/2/0/4 (9)
 Královská Mořeplavecká 2/1/0/2 (7)
 Markrabě 2/1/0/3 (6)
 Orlí poutníci 1/2/0/3 (12)
 Zlatý kruh 1/2/0/2 (8)

Hai (2)

Nový Solnohrad (3)

TABULKA ZEMSKÝCH SÍTÍ

jméno	město	úroveň sítě	úroveň sicca
Bratrstvo dlouhých kápí	Stinné údolí	1/2/1/2	17
Kharovy Noční stíny	Rilond	6/4/0/8	26
Pavučina	Mlžné údolí	7/6/0/9	22 (Pilka)
Temní mystikové	Sloupy	3/2/1/4	18
Zylové Noční stíny	Rilond	5/3/0/6	20

munita pouštních elfů, domorodé kmeny Jantarových stepí ani goblini z hor. Úroveň této země je 9.

Na této stránce najdete Tabulku zemských sítí a Tabulku městských sítí, úda je jsou stejné jako v Aplikaci pravidel k **Hlavnímu modulu**. Úrovně sítí jsou uvedeny v tomto pořadí: výkonná / výzvědná / vlivová / ochranná. Supi zde nepůsobí.

Pravidla pro boj

Zbraně

V tomto modulu najdeš tři nové zbraně. *Mahenský bič* je lehká jednoruční zbraň s parametry 3/+3, obranou -1, délkou 2, váhou 12 mincí, za 22 zl. Při boji si uživatel mahenského biče odečítá postih -4. Tento postih se sníží o 1 při každém výcviku, který s touto zbraní absoluuje (což mu ale např. u Eldebran- ských rytířů nebude umožněno). Po čtyřech výcvicích už bojuje bez postihu, ale dále se už hodnoty nezvedají.

Erinská hvězdice je lehká vrhací zbraň s parametry 1/+5, dostřelem 4/9/15, vážící 6 mn, za 2 zl. Má obdobná omezení při používání jako mahenský bič. *Arbalet* je střelná zbraň, parametry 6/-2, dostřel 6/14/24, váha 45 mn, cena 35 zl. Dá se používat bez dalších postihů.

Rodová zbraň: Pouštní elfové nemají žádnou rodovou zbraň, ledoví elfové dlouhý meč.

Pravidla mimo boj

Putování v poušti

Náročnost cesty v poušti se podle tabulek v PPP na straně 74 bude pohybovat mezi 40 až 60. Pod zkušeným vůdcem potom může klesnout až na 25.

Pro žízeň platí pravidla z PPP na straně 79, vzhledem k velkým vedrům ale místo 10 bodů únavy přibude každý den bodů únavy 16, nemá-li postava nějakou ochranu proti počasí (slunečník nestačí, nejlepší je démon odolnosti proti horku). Postava musí denně vypít tolik decilitrů vody, kolik činní stupeň její síly. Výjimku představuje voda vytvořená patnak'uty z některých oáz, které stačí vypít jen čtvrtinu obvyklého množství. Navíc je možné ji vypít na čtyři dny dopředu a v té době pak postava nemusí pít vůbec.

Není úplně vzácnou událostí, že v Mar'Nub někoho zasype písek. Použi-

jeme zde pravidla podobná postupům při topení (PPP, strana 60). Když je naprosto jisté, že postavu písek zasype, hodí si hráč na past Obr ~ 3. Uspěje-li v tomto hodu, budou mu životy ubývat tempem 1 život v prvním kole, 2 v druhém, 3 ve třetím atd. Nepodaří-li se mu past přehodit, ubývají mu jako při fatálním neúspěchu v hodu na plavání. Jako při topení se jedná o stínové životy a přibývá únava.

Obět zasypání se může pokusit prohrabat vlastními silami k povrchu. Nejprve by měla zjistit, kterým směrem povrch je, protože může být dezorientována. Potom se v každém kole posune daným směrem o tolik coulů, kolik činí polovina stupně síly postavy, a přibude jí jeden bod únavy (k tomu je třeba připočíst i bod únavy za nedostatek kyslíku). Mohou ji pomáhat kolegové z povrchu, kteří budou postupovat v závislosti na použitých nástrojích, nutno ovšem říci, že kopání jam v sypkém písku je velice nevďěčný úkol (je lépe si ho zvlhčit, o vodu ale bývá v poušti nouze). Jak vidno, nedostatek umu či štěstí při setkání s nástrahami Bludiště vede většinou ke smrti, zase ale nebývají problémy s pohřbíváním.

Další nepříjemností, která může družinu potkat, je písečná bouře, pojmenovaná nebo bezejmenná. Může člověka zasypat, zranit nebo uspat. Prudké bouře, jako Slídlil nebo Temný plášť, zraňují postavy za $X+1k6$ životů každou směnu, kde X je číslo od 0 do 6, podle síly bouře (Slídlil mívá X rovno zhruba 5, Temný plášť 2). Sladká smrt potom zase člověka ukoľebává, každou směnu si hází postava na past Int nebo Odl (co je vyšší) ~ 6 ~ nic / spánek. Jedná se o spánek, ze kterého se nelze probudit bez vnějšího podnětu, např. silného hluku v okolí (který ale v poušti nebývá obvyklý).

Postavy znalé obřadu a s patřičným vybavením se mohou bouři pokusit spoutat. Rituálu, tj. hře na písťalu a tanci, se lze naučit od jakéhokoliv ochotného Nunmejece při přestupu na vyšší úroveň. Spoutání bouře trvá jednu směnu těsně před začátkem nebo v průběhu bouře, přičemž postava je vystavena všem nepříznivým vlivům. Po skončení obřadu si hodí na past Žvt ~ $2+X$ ~ úspěch / neúspěch, kde X je opět síla bouře dle úvahy PJ. Při zdařilém spoutání se nyní v připravené nádobě či měchu nachází vzdušný bhuta se životaschopností $(X+1):2$, zaokrouhleno nahoru. Při vypuštění se chová jako klasický bhuta

(PPE, strana 32) bez původních zvláštních schopností, přičemž mívá občas spadeno na člověka, který ho spoutal.

Řeky

Maseny, releny i lagry se mohou pohybovat po Durenu pouze mezi Rilondem a Velkým trhem. Horní tok Durenu a Y'b jsou sjízdné jen pro menší čluny a mwuta. Ve vedlejším sloupci je tabulka síly proudu.

Jazyky

V Rilondu a všech civilizovaných končinách se mluví převážně danerským nářečím obecné řeči, jen původní obyvatelé v Nekonečných a Nedostupných horách používají arvedanštinu. Pouštní a ledoví elfové mluví elfštinou, stejně tak se jako jedno z elfských nářečí bere jazyk domorodců z Jantarových stepí. Novým jazykem je tedy jen jazyk goblinů.

Nemoci

Novou chorobou je tzv. rilondský mor. Šíří se vzduchem, osoby, které stráví v blízkosti nakaženého víc než 50% času, mají každý den 4% pravděpodobnost, že mor dostanou taky. Ten se projeví už po jednom dnu velkými boláky po celém těle (Obr-3, Chr-2). Po 2-4 dnech se dostaví únava (Obr-2, Sil-5, Odl-5; žádné z čísel neklesne pod 1) a 1-2 aldeny (11-20 dní) po začátku této fáze postava umírá. Nemoc se dá léčit (tj. zabránit smrti a zrušit postihy k vlastnostem z fáze únavy) pomocí kouzla *uzdrav nemocného*. Je jen 25% pravděpodobnost, že se takové léčení zdaří, každopádně je možné každý den vykonat neomezený počet pokusů. Pomocí léčivých bylin se dají posléze odstranit i boláky z první fáze nemoci včetně jejich důsledků (obratnost a charisma se vrátí na původní hodnoty). Toto odstraňování trvá přibližně 1 alden.

Zvláštní místa

Hospoda Kir v Rilondu

Požítí místní speciality, chobotniček, sniží po 1-3 hodinách inteligenci postavy o 5 (např. z 21 na 16), nikdy ale ne pod 3. Tato otupělost trvá 3-5 hodin.

Umělé jezero v Rilondu

Na jezeře a v jeho okolí (s výjimkou Laboratoře) nefunguje magie tak, jak by

TABULKA SÍLY PROUDU

úsek řeky	síla proudu
Duren (před katarakty)	3-5
Duren (katarakty)	6-8
Duren (Velký trh - Rilond)	0-2
Y'b	1-3

se dalo očekávat. Pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla nebo vytvoření magického předmětu zde klesá o 5-10%. Při fatálním neúspěchu může dojít k nějakým nepřijemným nebo spektakulárním důsledkům, dle úvahy PJ.

První duny

Kdo projde křižovatkou v Prvních dunách, má větší naději na úspěšnou a šťastnou cestu. Každá skupina (karavana, družina apod.), která po křižovatce projde, má 20% pravděpodobnost, že se jí pro následující jednu cestu sníží pravděpodobnost bloudění o polovinu a rychlost při chůzi budou mít jako s bonusem o 1 vyšší než obvykle. Co je to skupina a co je to jedna cesta určí PJ. Může to být rodina na procházce, karavana do Údolí drahokamů nebo družina dobrodruhů na výpravě do neznáma. Nemá smysl zkoušet chodit křižovatkou několikrát po sobě.

Gerrská náhorní planina

Pokud se na Gerrské planině obrací theurg na astrál s nějakým dotazem, má pouze desetinu pravděpodobnosti oproti obvyklé situaci (pokud by měl za jiných okolností 90%, zde bude mít 9%). Co se děje v případě neúspěchu je patřičně popsáno v hlavním textu.

Vádí Amber

Zde se nacházejí tzv. amberské kameny, které samy od sebe mohou vytvářet komplexní iluze (viz PPE, strana 82), popsané v hlavním textu. Pravděpodobnost nalezení takového kamene je $1 \times 10\%$. Postavy se mohou kámen pokusit využít k vytvoření iluze jako kouzlem *fata morgána* (PPP, strana 39). Při pokusu si hodí na past Int ~ 12 ~ iluze vytvořena / kámen zničen, přičemž hraničáři a jejich odnože si k hodu přičítají +2.

Skalní chrám plodnosti

Pokud do něj dobrovolně vstoupí dvě postavy opačného pohlaví, působí na ně po jedné hodině pobyt v chrámu jako *démon lásky* (PPP, strana 27) na nejnižším možném stupni, přičemž tento cit nelze zrušit pomocí *rozptyl kouzla*.

Maelinte

Skryš ve Vnějším světě budeme pro účely pravidel DrD považovat za úkryt v mimoprostoru, jakýsi větší *pytel bez-tře*. Kdo projde dveřmi, zdánlivě nikam nevedoucími, na vrcholu schodiště, ocitne se velké místnosti, v níž bude odpívat jediný Arvedan, který zůstal.

Neviditelné stezky a twan'ango

Neviditelné stezky v poušti lze hledat pomocí druidova pouštního kouzla *orientace*. Hesla pro průchod branami v twan'ango se zjistí pro změnu kouzlem *cit kamene*.

Inan'gwa'Nub

Pravděpodobnost bloudění zde je 95%. Nefungují zde žádné magické ani nemagické prostředky pro určení správného směru, nelze se zde spojit s astrálem. Výjimku tvoří druidovo pouštní kouzlo *orientace*.

Meditační jeskyně v Nuenga Nam'batě

Príslušníci magických povolání zde při meditaci či zaostření vůle mohou získat o 10% magenergie více (zaokrouhleno nahoru) než za normálních událostí. Nejprve se započtou všechna ostatní vylepšení (např. z magických předmětů) a teprve potom se určí oněch 10%.

Dewa'Nub

Vstup do astrálu je zde možný pouze s pomocí Mwan'duurangy nebo vůbec. Je-li Matka pouště ochotna spolupracovat, dostane se jakémukoliv vpuštěnému možnosti, jež má obvykle pouze theurg.

Dotyčný tedy může vstoupit naprosto bezpečně do jakéhokoli, i toho nejvyššího stupně astrálu, a požádat tam o informaci nebo o démona. Informaci dostane se stoprocentní úspěšností, není-li nějakým způsobem chráněna. Pravděpodobnost, že mu astrál vydá žádaného démona, je rovna pravděpodobnosti, jakou by měl theurg na úrovni dané postavy. Postavy na nižší než 6. úrovni mají stejnou pravděpodobnost jako theurg na 6. úrovni. Musí s sebou mít patřičný předmět, do nějž přijde démon zaklít. Není-li takovéhoho předmětu, démon se ihned vrátí zase zpět do astrálu.

Je zřejmé, že postavy s jiným povoláním asi tuto příležitost nevyužijí, protože nebudou vědět, o č se jedná, nevybavil-li je ovšem dřív někdo potřebnými informacemi (a zde je důležité zdůraznit, že postavy, nikoliv hráče). Potom nech jim PJ popíše část toho, co

je zmíněno o Kwerga Ten'sagu a Wane Ten'sagu v hlavním textu.

Obecně lze říci, že Mwan'duuranga do astrálu vlastní postavu vpustí jednou a znovu až tehdy, když k tomu bude mít nějaký důvod. Nenechá se v žádném případě zneužít jako manufaktura na výrobu magických předmětů nebo jako pobočka detektivní kanceláře.

Derteon

V celém podzemí je snížena pravděpodobnost úspěšného seslání kouzla kouzelníkem, a to o 3%. I kouzelníkovi s inteligencí 21 se zde tedy může stát, že se mu žádané kouzlo nepodaří. Existují však i místa, kde je pravděpodobnost úspěchu nižší o 50% či dokonce 70%, kde méně schopní kouzelníci nemohou kouzlit a i ti dobří jen s obtížemi.

Obtížněji se v Derteonu také přesune pomocí kouzel *hyperprostor* a *hyperprostor II*. Spojnice mezi výchozím a cílovým bodem nesmí procházet žádným teleportem. Není-li si PJ jist, jestli se takovýto teleport vyskytuje, ať počítá 3% pravděpodobnost za každých 10 sáhů vzdálenosti. Některé oblasti jsou také proti takovémuto přístupu chráněny, např. věž derteonské pevnosti a její základy (do ní se lze ovšem dostat postupem popsáním v hlavním textu). Při pokusech o tyto přesuny je výsledek stejný, jako by se postava pokoušela teleportovat někam, kde už pevná látka je.

Teleporty jsou klasické magické předměty, vytvořené demony teleportace s některými zvláštními vlastnostmi (např. jednosměrnost, odběr předmětů či magenergie), kteří v materiálním světě zůstávají většinou trvale. Přetržení drátu nemusí vést ke zničení teleportu, může (nemusí) začít nesprávně fungovat. Nesprávně fungující teleporty mohou mít nejrůznější účinky, odkazujeme na hlavní text. U putujícího teleportu stačí, aby jen malá část těla oběti vstoupila do jeho prostoru a bude přenesena do podzemí. Stejně jako se teleport pohybuje po povrchu, stejně se pohybuje i po podzemí. Postavy, které do něj tedy vstoupí nedlouho po sobě, by se měly v bludišti objevit nedaleko jedna od druhé. Putující teleport vždy umístí přeneseného na volné místo.

Bariéry v Derteonu se dají zničit pomocí *rozptýl kouzla*. Jen výjimečně (převážně potom ve druhém a třetím patře) je tvořili kouzelníci na nižší než 20. úrovni. Na jejich vytvoření spotřebovali od 60 do 250 magů.

V hlavním textu jsou popsány dva typy místností, jež mají znepříjemnit boj těžkooděným válečníkům. V první z nich v každém kole zasáhnou náhodné postavy 1-3 modré blesky, přičemž je přitahují spíše kovové předměty. Příklad: V místnosti je válečník v rytířské zbroji s dlouhým mečem, hraničář v kožené zbroji se šavlí, zloděj s dykou a kouzelník s holí; PJ hodí 1k6 – padlo-li 1-3, dostal zásah bleskem válečník, při 4 a 5 hraničář a při 6 zloděj. Kouzelník bez větších kovových předmětů bude v bezpečí, hraničář i zloděj by v něm mohli být, kdyby měli zbraně v pochvách.

Ve druhém typu místnosti je omezená síla úderů i obrana proti nim. ÚČ, tj. síla zbraně, bonus za sílu plus další případné bonusy (např. magická zbraň) a OČ, tj. kvalita zbraně, bonus za obratnost plus další případné bonusy, se určují takto: je-li ÚČ nebo OČ rovno 1 nebo 2, zůstává stejné. Jsou-li rovna 3 až 5, potom v této místnosti budou rovny 3. Jakékoliv větší ÚČ nebo OČ se bere vždy jako 4. Jen některé bonusy se přičítají až po této úpravě, např. bonus za útok zezadu. Střelba nebo použití vrhacích zbraní je v takovýchto místnostech zhora nemožné, ani dovnitř, ani ven.

Všechny pasti či jiná magická zařízení obsahují vždy energii na několik (5-10) použití. Dobíjejí se průběžně. Pokud se z nějakého důvodu všechna použití spotřebují v krátké době, bude doplnění magenergie trvat zhruba 2 dny. I v průběhu dobíjení ale můžou pasti či zařízení pracovat.

Léčivá místa

V oblasti, popsané v hlavním textu, se nachází několik míst, kde již jen samotný pobyt či určité procedury mají léčivý účinek. Budeme je zkráceně nazývat léčivá místa a nadále pro ně používat vždy totožný režim. Setrvání v dané lokalitě, popř. dodržení určitého stanoveného postupu, bude mít vždy za účinek to, že postavě přibude při nejbližším spánku o 2 životy víc. Nelze takto kombinovat více lokalit či procedur v lokalitě jedné.

Zde je seznam léčivých míst pro oblast popsanou v *Píscích proroctví*.

Rilonské lázně – Cena 7 st, koupele a masáže trvají hodinu a půl, je nutné je absolvovat celé.

Pramen Stinné – Je potřeba vypít alespoň půl litru vody právě nabrané ze studánky.

První duny – Je potřeba vypít alespoň půl litru vody čerstvě nabrané z potoka.
Svatyně života v Nuenga Nam'batě – Je potřeba setrvat zde alespoň hodinu.
Sluneční chrám v derteonském podzemí – Je potřeba zde setrvat alespoň směnu a vypít alespoň litr vody z fontán.

Artefakty

Derteonské čelenky

Tyto čelenky se poměrně často nacházejí v derteonských pokladnicích. Každá vylepšuje nějakým způsobem lidské vnímání, podporuje současné smysly nebo vytváří nové. V jednom okamžiku je možné mít nasazenou jedinou čelenku, při více naráz nefunguje ani jediná.

Zde jsou možné vlastnosti čelenek (od nejběžnějších po nejvzácnější):

- Infravidení
- Ultrasluch
- Noční vidění
- Hobití čich
- Vidění neviditelného (přirozeně i magickou cestou)
- Vidění magenergie
- Naslouchání mentálnímu souboji a podrobování (platí pravidla v PPE na straně 71; počítá se inteligence držitele čelenky)
- Naslouchání kouzlům (platí pravidla v PPE na straně 55; počítá se inteligence držitele čelenky, úroveň naslouchajícího se v tomto případě pohybuje od 21–35, záleží na čelence)
- Vidění tvárnosti (pokud si čelenku nasadí někdo jiný než hrdina nějakého boha, skřet, drak nebo postava, na kterou tvárnost nepůsobí, hází si každou směnu na past Int nebo Odl (co je vyšší) ~ 8 ~ nic / epileptický záchvat a snížení inteligence o 5 na 1–6 dní)

Je zjevné, že u některých čelenek neznalá osoba nemusí vůbec vědět, co vidí nebo slyší.

Křišťálová koule vědění

Našel ji při zkoumání Derteonu Semjon Objevitel a předal ji Rilondské univerzitě. Dnes ji má v držení rektor Telurian.

Koule má takové vlastnosti, jako by do ní byli zakletí vševědoucí démon, démon pravdivého vidění, démon varování a démon komunikace (spárovaný s démonem v odbobné kouli nacházející se v troskách Silviandu), všichni z 21. stupně astrálu. Způsob a četnost použití koule jsou popsány v hlavním textu v pasáži o Telurianovi.

Bestiář

Přírodní bytosti

Čakenkerové

Životaschop.: 1
Útočné číslo: 0 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + zbroj
Odolnost: 12
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 11
Inteligence: 10
Poklady: 10/5
Zkušenost: 20

Čakenkerové jsou národ žijící v Nedostupných horách. Bojují ve skupinách, oblečení do zvířecích kožešin, ekvivalentů kožených či vatových zbrojí, a používají nejčastěji oštěpy. Vůdcové mohou mít arvedanské zbraně, občas i magické.

Divousové

Životaschop.: 1+2
Útočné číslo: +1 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + zbroj
Odolnost: 15
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 14
Inteligence: 8
Poklady: 10/0
Zkušenost: 25

Divousové obývají jižní část Nekonečných hor. Bojují ve skupinách, přičemž k boji používají kyje a kamenné sekery spolu s dřevěnými štíty. Oblečení jsou při boji do zvířecích kožešin. Humanoidní vetřelce se snaží nejprve zajmout, resp. omráčit.

Elond

Životaschop.: 2
Útočné číslo: (+1 + 3 / -2) = 4 / -2 (kopyta)
Obranné číslo: (+3 + 2) = 5
Odolnost: 10
Velikost: B
Bojovnost: 4
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 20 / zvěř
Vytrvalost: 12 / zvěř
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 20
Váha: 920 + 2k6 × 20
Jídlo: 9 + 2k6 čenů / 3h + 2k6s
Ostatní: rohy (na alchymistické suroviny) – 40 mn každý / +10s

Antilopy žijící ve velkých stádech v Jantarových stepích. Za jejich rohy dostanou dobrodruzi v civilizaci od alchymistů po 5 st za kus a můžou se pokoušet tvrdit, že jde o roh jednorožce.

Gobliní šamani

Životaschop.: 4
Útočné číslo: +3 + síla zbraně
Obranné číslo: (+3 + 2) = 5
Odolnost: 19
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 15 / humanoid
Inteligence: 10
Poklady: 100/20
Zkušenost: 140

Tito šamani jsou ve skutečnosti kněžímí některého z temných bohů. PJ by pro ně měl vybrat vhodnou sestavu 7 kouzelnických kouzel, na jejichž seslání mají každý den 22 magů. Jinak fungují jako velitelé goblinů, tj. půjdou v čele útoku, ale ostatní je budou chránit. Při smrti šamana vypukne ze 75% mezi gobliny panika a rozprchnou se.

Kanji

Životaschop.: 5 + 3
Útočné číslo: (+2 + 5 / +1) = 7 / +1 (rohy)
Obranné číslo: (-1 + 3) = 2
Odolnost: 16
Velikost: C
Bojovnost: 4
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 10 / zvěř
Vytrvalost: 16 / zvěř
Inteligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 20
Váha: 5500 + 1k10 × 1500
Jídlo: 55 + 1k10 × 15 čenů / 8h + 1k10 × 3s
Ostatní: vydělání kůže 800 + 1k10 × 200 mn / +3h

Jedná se o polodomácího neohrabaného buvola, žijícího v Jantarových stepích. Vyskytuje se nejčastěji ve stádech. Vyhýbá se boji, je-li to jen trochu možné.

K'nanga

Životaschop.: 2 + 1
Útočné číslo: (+2 + 4) = 6 (žihadlo) + zvl.
Obranné číslo: (+4 + 3) = 7
Odolnost: 17
Velikost: A
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 24 / hmyz (v letu), 6 / hmyz (na zemi)

Vytrvalost: 20/hmyz
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 50

Obří sršní k'nanga mívají rozpětí křídel až 1 metr. Útočí v rojích o 15–30 jedincích a jsou největší hrozbou oblasti severně od pahorkatiny M'Gwaya. Neznalý dobrodruh může těžce doplatit na jejich jed, který působí až po 4–6 hodinách po prvním bodnutí. Bez ohledu na počet zásahů žihadly působí pouze jednou. Jeho parametry jsou $5+X \sim 1-6$ žt / $(2+X)k6$ žt, kde X je počet bodnutí k'nanga. Proti jedu účinkují kouzla *neutralizuj jed* (nutno seslat nejpozději směnu po prvním bodnutí) a lektvar, popsáný v kapitole o alchymistovi. Jejich působení se sčítá, tj. oběť si může k hodů proti jedu přičíst až +10.

Lengnwo

Životaschop.: 1 + 1
Útočné číslo: $(0 + 3) = 3$ (tlama)
Obranné číslo: $(+2 + 3) = 5$
Odolnost: 10
Velikost: A
Bojovnost: 8
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 12/plaz
Vytrvalost: 10/plaz
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 15

Tzv. dráček hospodářček, ještěrka zdolnáčelá v některých domorodých kmelech Jantarových stepí.

Lonwai

Životaschop.: 2
Útočné číslo: $(+2 + 4) = 6$ (zobák)
 $(+2 + 6/-2) = 8/-2$ (kopnutí)
Obranné číslo: $(0 + 2) = 2$
Odolnost: 10
Velikost: B–C
Bojovnost: 6
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 12/zvěř (ale při běhu 18)
Vytrvalost: 10/zvěř
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 55

Velcí nelétaví ptáci, podobní pštrosům, ale se silnější stavbou těla. Je možné je ochočit a jezdit na nich jako na koních, nevýhodou je jejich malá vytrvalost a nosnost (600 mn).

Mnohohlaví obří

Životaschop.: 8 + 3
Útočné číslo: +5 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + zbroj
Odolnost: 18
Velikost: C
Bojovnost: 10
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 18/humanoid
Vytrvalost: 18/humanoid
Intelligence: 5
Poklady: 200/0
Zkušenost: 200

Tyto nestvůry, vzniklé patrně v dávných dobách v Gaeranu, mívají několik krkú a na nich 3 až 7 hlav, jsou známí ale i jedinci z hlavyami deseti. Jejich oblíbenou činností, s jejíž pomocí také loví. potravu, je strhávání lavin. Fyzická námaha jim nevádí, a tak rádi vyhrabou pohřbené oběti v údolí zpod metrů sněhu a kamení. Co nesežerou, shromáždí ve svých jeskyních vysoko v horách. Bojují nejčastěji těžkým kyjem, občas také vrhají balvany.

Morengo

Životaschop.: 1/2
Útočné číslo: 2 + zvl.
Obranné číslo: 4
Odolnost: 8
Velikost: A
Bojovnost: 6
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 8/hmyz
Vytrvalost: 12/hmyz
Intelligence: 3
Poklady: nic
Zkušenost: 25

Pavouci normální velikosti (10 cm i s nohama), žijící v koloniích čítajících desítky jedinců u Elon'waya. Nevyhledávají kontakt s lidmi, přesto se je může pokusit vyhubit nějaký lovec přízraků nebo domorodci kvůli přístupu k řece. Za tímto účelem se brání pomocí jasných, magicky vytvořených, záblesků. Každá postava v okruhu 10 metrů, která nemá v pravém okamžiku zavřené oči nebo se neodvrátila, si hodí proti pasti Odl $\sim 4 + X \sim \text{nic}$ / oslepnutí na 1–6 směn. X je počet morengo děleno pěti. Záblesk se může opakovat po dalších třech kolech. Dezorientace svých protivníků použijí pavouci k rozptýlení po okolí a hledání úkrytu.

Qinakotové (Onaqi)

Životaschop.: 1
Útočné číslo: 0 + síla zbraně
Obranné číslo: 0 + zbroj

Odolnost: 11
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 10/humanoid
Vytrvalost: 11/humanoid
Intelligence: 12
Poklady: 10/5
Zkušenost: 20

Qinakotové jsou národ z Nekonečných hor, proslulý svým vztahem k rostlinám a schopnostmi v jejich pěstování a využívání. Pokud nebudeš chtít rozebírat schopnosti onaqi podrobněji, počítej, že mají schopnost vyrábět lektvary jako pyrofor na 15. úrovni (takto vyrobené lektvary ovšem nejsou magické). Qinakotové bojují nejčastěji kamennými sekerami a ve zvířecí kůži, poslední dobou se ale hodně rozšířilo používání kovových zbraní a zbrojí.

Šamani z Jantarových stepí

Moc šamanů domorodých kmenů v Jantarových stepích se odvíjí od salů smeček či stád zvířat, jež vyznávají jako své totemy. Tato stáda potom kmen chrání a kvůli nim občas vznikají třenice či malé války. Každý měsíc šaman dostane od svého sala při zvláštním nočním obřadu plném tance, zpěvu a nesrozumitelného mumlání určité množství magenergie (10 až 100 magů), které se koncentruje do malé sošky totemového zvířete, kterou šaman nosí stále při sobě.

Tuto magenergie potom může vyrobit několika způsoby. Na výrobu amuletů (viz kapitola o alchymistovi), příprava lektvarů nebo na sesílání kouzel. Kouzel bude znát zkušený šaman kolem deseti, bude mezi nimi nejčastěji léčení nemocí či zranění, a dále kouzla, vztahující se nějakým způsobem k jeho zvířeti (šaman s antilopím totemem bude umět vyvolávat rychlost, se sokolím levitaci apod.). Úmyslně neuvádíme, jaké totemy se v Jantarových stepích vyskytují, abychom ti jako PJ ponechali možnost volby. Při zvláštních příležitostech je také možné se pomocí magenergie spojit s prvním či druhým stupněm astrálu a žádat o informaci. Nikdo jiný než konkrétní šaman nebude schopen magenergie ve figurce zvířete využít, maximálně alchymistra vydestilovat.

Zobochobot pouštní

Životaschop.: 6 + 2
Útočné číslo: $(+4 + 5/+2) = 9/+2$ (tlama)
Obranné číslo: $(0 + 6) = 6$
Odolnost: 17

Velikost: C
Bojovnost: 10
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 14/plaz
Vytrvalost: 20/plaz
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 110

Jedná se o masožravého ještěra, dorůstajícího délky až tří metrů, s krátkými silnými nohama, jednoho z mála dravců Rychlých dun, který nepochází ze Stínového světa. Útočí rád ze zálohy, ukrytý pod pískem. Netroufá si na větší protivníky, vhodnou zárukou proti jeho útoku je proto např. jet na koni, skupinka pocestných ho ale neodradí. Řídí se podle ořesů půdy. Svě jméno dostal podle hypertrofované obličejové části hlavy.

Zobochobot říční

Životaschop.: 7 + 2
Útočné číslo: (+4 + 5/+3) = 9/+3 (tlama)
Obranné číslo: (+1 + 5) = 6
Odolnost: 16
Velikost: C
Bojovnost: 10
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 22/vodní tvor
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 140

Příbuzný pouštního zobochobota obdobného vzhledu, pouze na nohách přibylý plovací blány. S oblibou loví rybáře či cestující na malých člunech, tróufne si ale i na větší lodě. Vyskytuje se na dolním toku Durenu, úspěšně se ale adaptoval také na větší vodní plochy v Jantarových stepích. Útočí z hloubky, vyskočí nad hladinu a pokusí se svou oběť strhnout nebo shodit do vody. Pokud se mu to nepodaří, pokus po 5–10 kolech opakuje. Bude se vyhýbat boji na suchu.

Myšlenkové bytosti

Nové vlastnosti

Pohlčování ohně, pohlčování vody, pohlčování vzduchu a pohlčování země – nestvůra dokáže pohltnout kouzla patřící do magie daného živlu a jejich magenergi později využít např. k obnově životů nebo k seslání vlastních kouzel. U bytostí

přímo spojených s daným živlem to také znamená možnost čerpání energie přímo z tohoto elementu.

Přírodní magie v sobě zahrnuje hraničářská a druidská kouzla.

D'hwa

Vyvolávací emoce: láska

Vlastnosti: magie ohně, pohlčování ohně, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (5), útoky na zbraně (pasivní, 5), vidění ve tmě

Rezistence: iluze 50%, neviditelnost 25%, obyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 40%, zmatení 25%

Imunity: jedy, magie ohně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 6

Útočné číslo: (+1 + 7/+4) = 8/+4

Obranné číslo: (+3 + 3) = 6

Odolnost: 21

Síla myslí: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Intelligence: 10

Zkušenost: 350

Magenergie: 40 magů

D'hwa, vyšší

Vyvolávací emoce: láska

Vlastnosti: magie ohně, pohlčování ohně, regenerace (3), rychlost (trojnásobná), slepota, útoky na brnění (15), útoky na zbraně (pasivní, 20), vidění ve tmě

Rezistence: magie vzduchu 50%, magie země 50%, obyčejné zbraně 80%, odsávání magenergie

Imunity: iluze, jedy, magie ohně, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 14

Útočné číslo: (+3 + 12/+6) = 15/+6

Obranné číslo: (+6 + 6) = 12

Odolnost: 25

Síla myslí: 34

Velikost: D

Pohyblivost: 17/magický tvor

Intelligence: 12

Zkušenost: 2500

Magenergie: 120 magů

H'iuna

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: magie vzduchu, neviditelnost, pohlčování vzduchu, rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě

Rezistence: iluze 60%, obyčejné zbraně 60%, odsávání magenergie 25%, zmatení 75%

Imunity: jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 4

Útočné číslo: (0 + 5/+2) = 5/+2

Obranné číslo: (+7 + 3) = 10

Odolnost: 21

Síla myslí: 21

Velikost: B

Pohyblivost: 19/magický tvor

Intelligence: 16

Zkušenost: 150

Magenergie: 40 magů

H'iuna, vyšší

Vyvolávací emoce: radost

Vlastnosti: iluze, magie vzduchu, neviditelnost, pohlčování vzduchu, regenerace (2), rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě

Rezistence: magie ohně 50%, magie vody 50%, obyčejné zbraně 80%, odsávání magenergie 50%, psychické útoky 50%

Imunity: iluze, jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 10

Útočné číslo: (+2 + 7/+3) = 9/+3

Obranné číslo: (+12 + 4) = 16

Odolnost: 25

Síla myslí: 34

Velikost: D

Pohyblivost: 23/magický tvor

Intelligence: 20

Zkušenost: 1750

Magenergie: 120 magů

Jak'atl

Vyvolávací emoce: pokora + láska + radost + sebevědomí

Vlastnosti: iluze, maskování, přírodní magie, útoky na brnění (5), útoky na zbraně (pasivní, 5), vidění ve tmě

Rezistence: iluze 50%, magie vody 50%, magie země 50%, neviditelnost, obyčejné zbraně 40%, odsávání magenergie 50%, zmatení 50%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7

Útočné číslo: (+4 + 5/+3) = 9/+3

Obranné číslo: (0 + 6) = 6

Odolnost: 21

Síla myslí: 23

Velikost: C

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 14

Zkušenost: 350

Magenergie: 40 magů

Jak'atl, vyšší**Vyvolávací emoce:** pokora + láska + radost + sebevědomí**Vlastnosti:** iluze, maskování, přírodní magie, regenerace (4), útoky na brnění (10), útoky na zbraně (pasivní, 15), vidění ve tmě**Rezistence:** magie ohně 50%, magie vody 80%, magie vzduchu 50%, magie země 80%, obvyčejné zbraně 75%, odsávání magenergie 80%**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení**Životaschop.:** 16**Útočné číslo:** (+7 + 6/+4) = 13/+4**Obranné číslo:** (+2 + 10) = 12**Odolnost:** 25**Síla myslí:** 40**Velikost:** D**Pohyblivost:** 17/magický tvor**Intelligence:** 19**Zkušenost:** 2000**Magenergie:** 120 magů**Patnak'uta****Vyvolávací emoce:** pokora**Vlastnosti:** magie vody, pohlcování vody, vidění ve tmě**Rezistence:** iluze 50%, obvyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 25%, zmatení 40%**Imunity:** jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění**Životaschop.:** 8**Útočné číslo:** (+2 + 4/+2) = 6/+2**Obranné číslo:** (+3 + 2) = 5**Odolnost:** 21**Síla myslí:** 26**Velikost:** B**Pohyblivost:** 15/magický tvor**Intelligence:** 18**Zkušenost:** 250**Magenergie:** 40 magů**Patnak'uta, vyšší****Vyvolávací emoce:** pokora**Vlastnosti:** iluze, magie vody, pohlcování vody, regenerace (3), vidění ve tmě**Rezistence:** magie vzduchu 50%, magie země 50%, obvyčejné zbraně 75%, odsávání magenergie 50%**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení**Životaschop.:** 18**Útočné číslo:** (+5 + 7/+3) = 12/+3**Obranné číslo:** (+6 + 3) = 9**Odolnost:** 25**Síla myslí:** 44**Velikost:** D**Pohyblivost:** 18/magický tvor**Intelligence:** 23**Zkušenost:** 2250**Magenergie:** 120 magů**Sak'numba****Vyvolávací emoce:** sebevědomí**Vlastnosti:** magie země, pohlcování země, útoky na brnění (10), útoky na zbraně (pasivní, 10), vidění ve tmě**Rezistence:** iluze 50%, neviditelnost 25%, obvyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 50%, zmatení 40%**Imunity:** jedy, magie země, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění**Životaschop.:** 9**Útočné číslo:** (+5 + 8/+5) = 13/+5**Obranné číslo:** (-1 + 8) = 7**Odolnost:** 21**Síla myslí:** 24**Velikost:** C**Pohyblivost:** 10/magický tvor**Intelligence:** 10**Zkušenost:** 600**Magenergie:** 40 magů**Sak'numba, vyšší****Vlastnosti:** magie země, pohlcování země, regenerace (3), strach, útoky na brnění (15), útoky na zbraně (pasivní, 20), vidění ve tmě**Rezistence:** magie ohně 50%, magie vody 50%, odsávání magenergie 75%**Imunity:** iluze, jedy, magie země, neviditelnost, obvyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení**Životaschop.:** 20**Útočné číslo:** (+8 + 18/+7) = 26/+7**Obranné číslo:** (0 + 14) = 14**Odolnost:** 25**Síla myslí:** 40**Velikost:** D**Pohyblivost:** 12/magický tvor**Intelligence:** 12**Zkušenost:** 5000**Magenergie:** 120 magů**Uk'd'hwa****Vyvolávací emoce:** nenávisť**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, rychlost (dvounásobná), útoky na brnění (10), útoky na zbraně (pasivní, 10), vidění ve tmě**Rezistence:** iluze 50%, neviditelnost 25%, obvyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 40%, zmatení 25%**Imunity:** jedy, magie ohně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění**Životaschop.:** 6**Útočné číslo:** (+1 + 8/+5) = 9/+5**Obranné číslo:** (+3 + 3) = 6**Odolnost:** 21**Síla myslí:** 21**Velikost:** B**Pohyblivost:** 15/magický tvor**Intelligence:** 10**Zkušenost:** 400**Magenergie:** 30 magů**Uk'd'hwa, vyšší****Vyvolávací emoce:** nenávisť**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, regenerace (3), rychlost (trojnásobná), slepota, útoky na brnění (25), útoky na zbraně (pasivní, 30), vidění ve tmě**Rezistence:** magie vzduchu 50%, magie země 50%, obvyčejné zbraně 80%, odsávání magenergie**Imunity:** iluze, jedy, magie ohně, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení**Životaschop.:** 14**Útočné číslo:** (+3 + 14/+8) = 17/+8**Obranné číslo:** (+6 + 6) = 12**Odolnost:** 25**Síla myslí:** 34**Velikost:** D**Pohyblivost:** 17/magický tvor**Intelligence:** 12**Zkušenost:** 2750**Magenergie:** 70 magů**Uk'h'iuna****Vyvolávací emoce:** deprese**Vlastnosti:** jed (odl ~ 7 ~ nic/10-15), magie vzduchu, neviditelnost, pohlcování vzduchu, rychlost (trojnásobná), vidění ve tmě**Rezistence:** iluze 60%, obvyčejné zbraně 60%, odsávání magenergie 25%, zmatení 75%**Imunity:** jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění**Životaschop.:** 4**Útočné číslo:** (0 + 6/+3) = 6/+3**Obranné číslo:** (+7 + 3) = 10**Odolnost:** 21**Síla myslí:** 21**Velikost:** B**Pohyblivost:** 19/magický tvor**Intelligence:** 16**Zkušenost:** 170**Magenergie:** 30 magů

Uk'h'iuna, vyšší

Vyvolávací emoce: deprese

Vlastnosti: iluze, jed (Odl ~ 8 ~ nic / 20-30), magie vzduchu, neviditelnost, pohlcování vzduchu, regenerace (2), rychlost (čtyřnásobná), vidění ve tmě

Rezistence: magie ohně 50%, magie vody 50%, obyčejné zbraně 80%, odsávání magenergie 50%, psychické útoky 50%

Imunity: iluze, jedy, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop: 10

Útočné číslo: (+2 + 9/+4) = 11/+4

Obranné číslo: (+12 + 4) = 16

Odolnost: 25

Síla myslí: 34

Velikost: D

Pohyblivost: 23/magický tvor

Intelligence: 20

Zkušenost: 1750

Magenergie: 70 magů

Uk'jak'atl

Vyvolávací emoce: sobectví + nenávist + deprese + strach

Vlastnosti: iluze, jed (Odl ~ 6 ~ nic / 8-28), maskování, přírodní magie, útoky na brnění (10), útoky na zbraně (pasivní, 10), vidění ve tmě

Rezistence: iluze 50%, magie vody 50%, magie země 50%, neviditelnost, obyčejné zbraně 40%, odsávání magenergie 50%, zmatení 50%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop: 7

Útočné číslo: (+4 + 6/+4) = 10/+4

Obranné číslo: (0 + 6) = 6

Odolnost: 21

Síla myslí: 23

Velikost: C

Pohyblivost: 14/magický tvor

Intelligence: 14

Zkušenost: 400

Magenergie: 30 magů

Uk'jak'atl, vyšší

Vyvolávací emoce: sobectví + nenávist + deprese + strach

Vlastnosti: iluze, jed (Odl ~ 8 ~ nic / 14-34), maskování, přírodní magie, regenerace (4), útoky na brnění (15), útoky na zbraně (pasivní, 20), vidění ve tmě

Rezistence: magie ohně 50%, magie vody 80%, magie vzduchu 50%, magie země 80%, obyčejné zbraně 75%, odsávání magenergie 80%

Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop: 16

Útočné číslo: (+7 + 8/+5) = 15/+5

Obranné číslo: (+2 + 10) = 12

Odolnost: 25

Síla myslí: 40

Velikost: D

Pohyblivost: 17/magický tvor

Intelligence: 19

Zkušenost: 2250

Magenergie: 70 magů

Uk'ngon'gu

Vyvolávací emoce: nenávist + deprese

Vlastnosti: magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě

Rezistence: iluze 25%, magie ohně 25%, magie vzduchu 25%, neviditelnost 40%, obyčejné zbraně 25%, odsávání magenergie 25%, zmatení 25%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop: 2

Útočné číslo: (0 + 4/+3) = 4/+3

Obranné číslo: (+5 + 2) = 7

Odolnost: 15

Síla myslí: 17

Velikost: B

Pohyblivost: 17/magický tvor

Intelligence: 12

Zkušenost: 60

Magenergie: 20 magů

Uk'ngon'gu, vyšší

Vyvolávací emoce: nenávist + deprese

Vlastnosti: magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, regenerace (1), rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (5), útoky na zbraně (pasivní, 5), vidění ve tmě

Rezistence: magie vzduchu 50%, magie země 50%, obyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 50%

Imunity: iluze, jedy, magie ohně, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop: 6

Útočné číslo: (+1 + 6/+4) = 7/+4

Obranné číslo: (+6 + 3) = 9

Odolnost: 20

Síla myslí: 27

Velikost: C

Pohyblivost: 19/magický tvor

Intelligence: 14

Zkušenost: 300

Magenergie: 50 magů

Uk'patnak'uta

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: jed (odl ~ 9 ~ nic / 6-11), magie vody, pohlcování vody, vidění ve tmě

Rezistence: iluze 50%, obyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 25%, zmatení 40%

Imunity: jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop: 8

Útočné číslo: (+2 + 5/+3) = 7/+3

Obranné číslo: (+3 + 2) = 5

Odolnost: 21

Síla myslí: 26

Velikost: B

Pohyblivost: 15/magický tvor

Intelligence: 18

Zkušenost: 300

Magenergie: 30 magů

Uk'patnak'uta, vyšší

Vyvolávací emoce: sobectví

Vlastnosti: iluze, jed (Odl ~ 11 ~ nic / 8-18), magie vody, pohlcování vody, regenerace (3), vidění ve tmě

Rezistence: magie vzduchu 50%, magie země 50%, obyčejné zbraně 75%, odsávání magenergie 50%

Imunity: iluze, jedy, magie vody, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení

Životaschop: 18

Útočné číslo: (+5 + 8/+4) = 13/+4

Obranné číslo: (+6 + 3) = 9

Odolnost: 25

Síla myslí: 44

Velikost: D

Pohyblivost: 18/magický tvor

Intelligence: 23

Zkušenost: 2500

Magenergie: 70 magů

Uk'sak'numba

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: magie země, pohlcování země, útoky na brnění (15), útoky na zbraně (pasivní, 15), vidění ve tmě

Rezistence: iluze 50%, neviditelnost 25%, obyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 50%, zmatení 40%

Imunity: jedy, magie země, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop: 9

Útočné číslo: (+5 + 9/+6) = 14/+6

Obranné číslo: (-1 + 8) = 7

Odolnost: 21

Síla myslí: 24

Velikost: C

Pohyblivost: 10/magický tvor

Intelligence: 10

Zkušenost: 650

Magenergie: 30 magů

Uk'sak'numba, vyšší**Vyvolávací emoce:** strach**Vlastnosti:** magie země, pohlcování země, regenerace (3), strach, útoky na brnění (30), útoky na zbraně (pasivní, 30), vidění ve tmě**Rezistence:** magie ohně 50%, magie vody 50%, odsávání magenergie 75%**Imunity:** iluze, jedy, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení**Životaschop.:** 20**Útočné číslo:** (+8 + 19/+8) = 27/+8**Obranné číslo:** (0 + 14) = 14**Odolnost:** 25**Síla mysli:** 40**Velikost:** D**Pohyblivost:** 12/magický tvor**Intelligence:** 12**Zkušenost:** 5500**Magenergie:** 70 magů**Um'semba****Vyvolávací emoce:** pokora + sebevědomí**Vlastnosti:** magie vody, magie země, útoky na brnění, útoky na zbraně, vidění ve tmě**Rezistence:** iluze 25%, magie vody 25%, magie země 25%, neviditelnost 25%, obyčejné zbraně 25%, odsávání magenergie 25%, zmatení 25%**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění**Životaschop.:** 6**Útočné číslo:** (+2 + 3/+2) = 5/+2**Obranné číslo:** (-1 + 6) = 5**Odolnost:** 15**Síla mysli:** 21**Velikost:** B**Pohyblivost:** 10/magický tvor**Intelligence:** 10**Zkušenost:** 150**Magenergie:** 20 magů**Um'semba, vyšší****Vyvolávací emoce:** pokora + sebevědomí**Vlastnosti:** magie vody, magie země, regenerace (2), útoky na brnění (5), útoky na zbraně (pasivní, 5), vidění ve tmě**Rezistence:** magie ohně 50%, magie vzduchu 50%, obyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 50%**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, magie země, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení**Životaschop.:** 13**Útočné číslo:** (+4 + 4/+3) = 8/+3**Obranné číslo:** (0 + 7) = 7**Odolnost:** 20**Síla mysli:** 34**Velikost:** C**Pohyblivost:** 12/magický tvor**Intelligence:** 14**Zkušenost:** 500**Magenergie:** 50 magů**Wai'takan****Vyvolávací emoce:** pokora + radost**Vlastnosti:** magie vody, magie vzduchu, neviditelnost, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě**Rezistence:** iluze 25%, magie vody 25%, magie vzduchu 25%, neviditelnost 25%, obyčejné zbraně 25%, odsávání magenergie 25%, zmatení 25%**Imunity:** jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění**Životaschop.:** 3**Útočné číslo:** (0 + 3/+1) = 3/+1**Obranné číslo:** (+2 + 1) = 3**Odolnost:** 15**Síla mysli:** 21**Velikost:** B**Pohyblivost:** 13/magický tvor**Intelligence:** 16**Zkušenost:** 40**Magenergie:** 20 magů**Wai'takan, vyšší****Vyvolávací emoce:** pokora + radost**Vlastnosti:** magie vody, magie vzduchu, neviditelnost, rychlost (dvojnásobná), regenerace (1), vidění ve tmě**Rezistence:** magie ohně 50%, magie země 50%, obyčejné zbraně 50%, odsávání magenergie 50%**Imunity:** iluze, jedy, magie vody, magie vzduchu, neviditelnost, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach, zkamenění, zmatení**Životaschop.:** 8**Útočné číslo:** (+1 + 4/+2) = 5/+2**Obranné číslo:** (+4 + 2) = 6**Odolnost:** 20**Síla mysli:** 21**Velikost:** C**Pohyblivost:** 15/magický tvor**Intelligence:** 18**Zkušenost:** 225**Magenergie:** 50 magů**Draskara****Vyvolávací emoce:** nenávisť**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě**Rezistence:** jedy 33%, magie ohně 50%, neviditelnost 25%**Imunity:** strach**Životaschop.:** 3+2**Útočné číslo:** (+1 + 2/+3) = 3/+3
(zuby) + zvl. (ohnivý dech)**Obranné číslo:** (+3 + 1) = 4**Odolnost:** 14**Síla mysli:** 15**Velikost:** B**Pohyblivost:** 14/zvíře (na zemi),
18/okřídlenec (ve
vzduchu)**Intelligence:** 5**Zkušenost:** 150**Magenergie:** 15 magů**Draskara, vyšší****Vyvolávací emoce:** nenávisť**Vlastnosti:** magie ohně, pohlcování ohně, pohlcování vzduchu, rychlost (dvojnásobná), útoky na brnění (5), vidění ve tmě**Rezistence:** jedy 50%, magie vzduchu 50%, neviditelnost 66%**Imunity:** magie ohně, strach**Životaschop.:** 5+6**Útočné číslo:** (+3 + 4/+4) = 7/+4
(zuby) + zvl. (ohnivý dech)**Obranné číslo:** (+5 + 2) = 7**Odolnost:** 16**Síla mysli:** 15**Velikost:** B**Pohyblivost:** 15/zvíře (na zemi),
20/okřídlenec (ve
vzduchu)**Intelligence:** 6**Zkušenost:** 400**Magenergie:** 25 magů**Gal'hwata****Vyvolávací emoce:** pokora + radost**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie vzduchu, neviditelnost, vidění ve tmě**Rezistence:** iluze 80%, paralýza 60%, psychické útoky 75%**Imunity:** jedy, neviditelnost, slepota, strach, zmatení**Životaschop.:** 12**Útočné číslo:** neútočí**Obranné číslo:** (-1 + 10) = 9**Odolnost:** 21**Síla mysli:** 33**Velikost:** D**Pohyblivost:** 16/zvíře**Intelligence:** 24**Zkušenost:** 300**Magenergie:** 50 magů**Gal'hwata, vyšší****Vyvolávací emoce:** pokora + radost**Vlastnosti:** bílá magie, iluze, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, psychické útoky, vidění ve tmě, zmatení**Rezistence:** psychické útoky 80%, magie ohně 50%**Imunity:** iluze, jedy, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 21
Útočné číslo: neútočí
Obranné číslo: (+1 + 14) = 15
Odolnost: 27
Síla myslí: 50
Velikost: E
Pohyblivost: 19/zvíře
Intelligence: 29
Zkušenost: 1500
Magenergie: 150 magů

Gul'serak

Vyvolávací emoce: sebevědomí
Vlastnosti: maskování, strach, útoky na brnění (15), vidění ve tmě, zmatení
Rezistence: iluze 25%, neviditelnost 33%, psychické útoky 33%
Imunity: jedy, strach, zmatení
Životaschop.: 15
Útočné číslo: (+6 + 10/+10) = 16/+10 (zuby), (+6 + 12/+3) = 18/+3 (ocas) + zvl. (rozdrčení – Obr ~ 9 ~ nic/20–35)
Obranné číslo: (+1 + 10) = 11
Odolnost: 23
Síla myslí: 31
Velikost: D
Pohyblivost: 18/plaz
Intelligence: 14
Zkušenost: 2500

Gul'serak, vyšší

Vyvolávací emoce: sebevědomí
Vlastnosti: maskování, psychické útoky, rychlost (dvojnásobná), strach, útoky na brnění (35), vidění ve tmě, zmatení
Rezistence: psychické útoky 66%
Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, strach, zmatení
Životaschop.: 25
Útočné číslo: (+8 + 13/+13) = 21/+13 (zuby), (+8 + 15/+5) = 23/+5 (ocas) + zvl. (rozdrčení – Obr ~ 11 ~ nic/30–45)
Obranné číslo: (0 + 15) = 15
Odolnost: 25
Síla myslí: 46
Velikost: E
Pohyblivost: 18/plaz
Intelligence: 14
Zkušenost: 10000

Ma'ron

Vyvolávací emoce: sebevědomí
Vlastnosti: jed (Odl ~ 8 ~ nic / 6–26), maskování, vidění ve tmě
Rezistence: iluze 50%, neviditelnost 50%
Imunity: jedy, strach
Životaschop.: 8
Útočné číslo: (+5 + 6/+3) = 11/+3 (pěsti), (+5 + 5/+5) = 10/+5 (ocas) + zvl.

Obranné číslo: (+3 + 6) = 9
Odolnost: 18
Síla myslí: 23
Velikost: B
Pohyblivost: 16/humanoid
Intelligence: 10
Zkušenost: 800

Ma'ron, vyšší

Vyvolávací emoce: sebevědomí
Vlastnosti: jed (Odl ~ 10 ~ nic / 16–36), maskování, regenerace (1), vidění ve tmě
Rezistence: iluze 75%, zmatení 33%
Imunity: jedy, neviditelnost, strach
Životaschop.: 14
Útočné číslo: (+7 + 8/+4) = 15/+4 (pěsti), (+7 + 7/+8) = 14/+8 (ocas) + zvl.
Obranné číslo: (+5 + 7) = 12
Odolnost: 21
Síla myslí: 34
Velikost: C
Pohyblivost: 19/humanoid
Intelligence: 11
Zkušenost: 2000

Mwan'duuranga

Vyvolávací emoce: sebevědomí + láska + pokora + radost
Vlastnosti: bílá magie, iluze, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, maskování, neviditelnost, odsávání magenergie, psychické útoky, regenerace (15), vidění ve tmě
Imunity: iluze, jedy, magie ohně, magie vody, magie vzduchu, magie země, neviditelnost, obyčejné zbraně, odsávání magenergie, odsávání života, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, zkažení, zmatení

Si'itha

Vyvolávací emoce: radost
Vlastnosti: neviditelnost, teleportace (viz popis), vidění ve tmě
Rezistence: iluze 33%, obyčejné zbraně 50%, zmatení 66%
Imunity: jedy, neviditelnost, strach
Životaschop.: 4
Útočné číslo: (+1 + 7) = 8 (ústa)
Obranné číslo: (+4 + 2) = 6
Odolnost: 18
Síla myslí: 22
Velikost: B
Pohyblivost: 17/magický tvor
Intelligence: 18
Zkušenost: 150

Si'itha, vyšší

Vyvolávací emoce: radost
Vlastnosti: magie vzduchu, neviditelnost, strach, teleportace, vidění ve tmě

Rezistence: iluze 66%, psychické útoky 50%

Imunity: jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, strach, zmatení

Životaschop.: 7
Útočné číslo: (+2 + 11) = 13 (ústa)
Obranné číslo: (+6 + 3) = 9
Odolnost: 21
Síla myslí: 32
Velikost: C
Pohyblivost: 19/magický tvor
Intelligence: 21
Zkušenost: 450

U'rmak

Vyvolávací emoce: sebevědomí
Vlastnosti: vidění ve tmě
Rezistence: iluze 50%, neviditelnost
Imunity: strach
Životaschop.: 5+4
Útočné číslo: (+3 + 4/+1,4/+1) = 7/+1,7/+1 (sekery), (+3 + 3/+7) = 6/+7 (vlasy, obránci se nepočítají do obranného čísla brnění)
Obranné číslo: (+5 + 1) = 6
Odolnost: 16
Síla myslí: 19
Velikost: B
Pohyblivost: 20/humanoid
Intelligence: 9
Zkušenost: 350

U'rmak, vyšší

Vyvolávací emoce: sebevědomí
Vlastnosti: regenerace (2), vidění ve tmě
Rezistence: iluze 75%, zmatení 66%
Imunity: neviditelnost, strach
Životaschop.: 8+6
Útočné číslo: (+5 + 4/+1,4/+1) = 9/+1,9/+1 (sekery), (+5 + 5/+11) = 10/+11 (vlasy, obránci se nepočítají do obranného čísla brnění)
Obranné číslo: (+7 + 2) = 9
Odolnost: 19
Síla myslí: 29
Velikost: C
Pohyblivost: 23/humanoid
Intelligence: 11
Zkušenost: 1250

Cizí postavy

Aurigen

Člověk, muž, šermíř, 7. úroveň

Awa'na'kanji

Člověk, muž, zkušený šaman

Bogar

Člověk, muž, válečník, 4. úroveň

Dedar Strbic

Člověk, muž, sicco, 12. úroveň

Eralis

Člověk, muž, válečník, 2. úroveň

Erwal

Člověk, muž, bojovník, 19. úroveň

Faela er Daerlen mladší

Člověk, žena, válečník, 3. úroveň

Faela er Daerlen starší

Člověk, žena, žádné povolání

Gerenika Čerevová

Člověk, žena, čaroděj (kněz), 13. úroveň

Gleva Čerevová

Člověk, žena, mág, 12. úroveň

Gwah'al'unga

Pouštní elf, muž, hraničář, 5. úroveň

Haluxic

Člověk, muž, pyrofor, 17. úroveň

Churo

Hevren, muž, chodec, 14. úroveň

Iskander er Sinwar

Člověk, muž, bojovník, 9. úroveň, hrdina Auriona

Iš

Člověk (Nunmejec), muž, chodec, 8. úroveň

Ivir Čerev

Člověk, muž, lupič (bard), 14. úroveň

Jalovec

Člověk, muž, druid, 21. úroveň

Jovan Daerlen

Člověk, muž, šermíř, 10. úroveň

Kalian

Barbar, muž, čaroděj, 18. úroveň

Lada Čerevová

Člověk, žena, druid (pouštní), 16. úroveň

Lady Licie

Člověk, žena, zloděj, 2. úroveň

Lešek Šetelj

Člověk, muž, válečník, 1. úroveň

Lev Lukjanovec Třizubský

Člověk, muž, hraničář, 1. úroveň

Lipka

Člověk, muž, druid, 12. úroveň

Lord Purveli

Člověk, muž, čaroděj, 9. úroveň

Lupač

Člověk, muž, válečník, 4. úroveň

Luxikan

Člověk, muž, pyrofor, 9. úroveň

Lyamir er Sinwar

Člověk, muž, válečník, 1. úroveň

Machomej Čerev

Člověk, muž, lupič, 11. úroveň

Marselina

Hevren, žena, válečník, 3. úroveň

Miha Jarleb

Člověk, muž, sicco, 8. úroveň

Mitogar Čorn

Člověk, muž, bojovník, 26. úroveň, hrdina Faeronův

Perinean

Člověk, muž, čaroděj (kněz), 15. úroveň

Pilka

Člověk, muž, chodec, 16. úroveň

Radomír

Člověk, muž, chodec, 9. úroveň

Rioz

Hevren, muž, mág, 11. úroveň

Runigen

Člověk, muž, theurg (kněz), 19. úroveň

S'waya

Pouštní elf, žena, schopnosti chodce a pouštního druida, 18. úroveň

Steing

Trpaslík, muž, pyrofor, 6. úroveň

Strunka Čerevová

Člověk, žena, bojovník (rytíř), 18. úroveň

Swearin

Člověk, žena, theurg, 9. úroveň

Štíhlá antilopa

Člověk, muž, zkušený šaman

Tal Čerev

Člověk, muž, šermíř, 15. úroveň

Telurian

Člověk, muž, theurg, 24. úroveň

Traven Jarleb

Člověk, muž, šermíř, 15. úroveň

Vana Čerevová

Člověk, žena, žádné povolání

Vrač Čerev

Člověk, muž, schopnosti čaroděje a šermíře (subotamský mnich), 17. úroveň

Vuk Čerev

Člověk, muž, bojovník, 28. úroveň

Dodatky

Změny v pravidlech

Skřeti

Nelze se divit, jestli mnoha z vás připadali asterionští skřeti opravdu hodně mocní a prakticky neporazitelní. Do bestiáře v aplikaci pravidel jsme totiž zapomněli uvést jednu zásadní informaci, a to jak vypadá normální běžný skřet. Popsané postavy jsou skřeti kapitáni, výjimeční jedinci, kteří buďto vedou

v boji Kharovy či Zylovy armády nebo jsou pověřováni důležitými a komplikovanými samostatnými úkoly.

Skřeti běžně vznikají přeměnou z normálního člověka či zástupce jiné rasy, jak je uvedeno v kapitole o Řádu světa v **Hlavním modulu**. V pravidlech se to promítne tak, že se jim všechny vlastnosti zvednou o dva stupně. Schopnosti i počet životů se jim počítají, jako by byli o úroveň výš. Nejčastěji bude tudíž mít skřet vlastnosti dobře naházeného bojovníka na druhé až čtvrté úrovni, podle získaných zkušeností. Pán jeskyně by měl se skřety nakládat spíše jako s cizími postavami než jako s přišerami.

Orkové

I orkové jsou poněkud silnější, než jsme zamýšleli, a jsou tak až příliš nebezpečnými soupeři. Naším záměrem sice bylo vytvořit svět, kde se nedají zdaleka všechny problémy řešit bezmyšlenkovitým bojem, a nemálo hráčů asi bylo překvapeno, když jejich postavy naběhly na ty slabé, opovrhované orky, a potom měly potíže vůbec s ústupem do bezpečí. Každopádně v tomto případě (a možná i jiných) jsme to trochu přehnali, konkrétní čísla se doplňovala až po skončení testování.

Vlastnosti uvedené v Aplikaci pravidel k **Hlavnímu modulu** tedy považujte za maxima, která se mezi orky vyskytují jen občas a opravdu jen výjimečně všechna naráz. Obratnost +3 budou mít třeba orčí střelci, uvedené útočné číslo velitelé, inteligenci 12 (a semtam třeba vyšší) potom jen šamani. Průměrný orký bojovník bude mít tyto charakteristiky (ostatní zůstávají stejné):

Životaschop.: 2

Útočné číslo: -1 + síla zbraně

Obranné číslo: +2 + zbroj (většinou kožená)

Odolnost: 11

Pohyblivost: 10/humanoid

Inteligence: 9

Zkušenosti: 55

Nové cizí postavy

Raxentir

člověk, mág, 8. úroveň

Sava

člověk (žena), kouzelník, 5. úroveň

Rebenic

člověk, lupič, 33. úroveň

Myšlenkové bytosti

V Aplikacích pravidel DrD k **Hlavnímu modulu** Asterionu došlo bohužel k nepřijemné chybě – nebyly uvedeny hodnoty Síly myslí u myšlenkových bytostí. Velice se za to omlouváme a chybějící hodnoty uveřejňujeme zde.

Pro mentální souboj s myšlenkovými bytostmi se přiměřeně použijí pravidla pro mentální souboj s magickými nestvůrami (DrD PPP, strana 81).

První číslo je SM nižší formy a druhé SM vyšší formy, u draků udává jediné číslo novou základní sílu myslí pro výpočet celkové hodnoty. Pokud je u myšlenkové bytosti uvedena "•", může mentální souboj vyvolat pouze její vyšší forma, bytosti s "-" ho nemohou vyvolávat vůbec.

Bazilišek	25	32
Bleskavec –	18	25
Dcera vody	30	36
Drak bílý	40	
Drak černý	40	
Drak červený	18	
Drak modrý	22	
Drak zelený	20	
Drak žlutý	24	
Dublér *	24	31
Epyra *	12	17
Fénix	25	33
Fext	19	24
Gorgona *	17	23
Gryf –	19	25
Harpyje	15	20
Huama *	17	21
Hydra *	33	41
Jednorožec	21	26
Kentaur *	18	23
Kostěj	25	32
Kraken –	25	31
Kyklop –	22	27
Medúza	23	29
Minotaur *	20	26
Mokřan –	15	19
Nepojmenovaný	32	42
Pegas *	18	22
Pekelný pes	17	22
Přízrak	18	23
Sfinga	34	45
Silinga *	24	30
Sirána	23	29
Smrtka	25	33
Spektra	21	26
Stín *	17	21
Striga –	20	24
Syn ohně	24	30
Syn vzduchu	26	32
Syn země	22	28
Trigon –	18	23

Trojhlavec *	22	27
Troll *	20	24
Vyvěrna *	21	26
Zlobr –	19	24

Cizí postavy

Nedopatřením jsme zapomněli v Aplikaci pravidel v modulu **Nemrtví a světloňosi** uvést charakteristiky (rasu, pohlaví, povolání a úroveň) popsanych cizích postav. Zde bychom rádi tento nedostatek napravili. Při té příležitosti také provedeme jisté úpravy v seznamu CP z **Hlavního modulu**, aby povolání a úroveň více odpovídaly postavení a schopnostem těchto CP. Nezmíněné údaje zůstávají stejné jako v seznamu původním. V závorkách jsou uvedena asterionská povolání daných postav, která budou možná v některém z dalších modulů rozebrána podrobněji. Zastím byste měli brát v úvahu jistá specifika těchto postav.

Hlavní modul a Dálavy

Aren z Ireanu – šermíř, 6. úroveň
Asáman – schopnosti šermíře, theurga a mága na 36. úrovni (subotamský mnich)
Bog – nejedná se o CP, ale o nestvůru se značně posílenými schopnostmi
Borin III. – válečník, 4. úroveň
Cyrel – (lovec přízraků)
Daxar – mág, 26. úroveň
Duana – bojovník, 14. úroveň
Eldros – některé schopnosti mága a čaroděje na 32. úrovni
Engolty – sicco, 8. úroveň
Eraniš – žádné povolání ani úroveň
Finian Stříbrovlasá – (bard)
Gildan – šermíř, 17. úroveň a další zvláštní schopnosti
Hromare – bojovník, 23. úroveň
Iskalon – schopnosti šermíře, theurga a mága na 28. úrovni (subotamský mnich)
Janoš Bruška – šermíř, 25. úroveň
Jarodal Pěvec – (bard)
Khar – schopnosti všech povolání (kromě nekromanta, resp. jiných asterionských) na 36. úrovni
Kirbeg – pyrofor, 34. úroveň
Lansel – bojovník, 19. úroveň
M'biya – mág, 30. úroveň

Ngawanya – mág, 23. úroveň
Orrefors – theurg, 13. úroveň
Raztor – člověk

Riam – schopnosti bojovníka na 29. úrovni a theurga na 9. úrovni
Rrung – bojovník, 17. úroveň
Sarni z Ireanu – zloděj, 1. úroveň
Seka – druid, 10. úroveň
Sigred – bojovník, 12. úroveň
Stigeril – druid (lesní i pouštní), 23. úroveň
Tarian – válečník, 5. úroveň
Tráin Zručný – válečník, 4. úroveň
Trigerog – schopnosti druida a mága na 36. úrovni
Ugrien – schopnosti čaroděje, chodce a bojovníka na 36. úrovni
Ulfen Statný – bojovník, 12. úroveň
Val'Doren – temný elf
Zantur – schopnosti mága na 33. úrovni a bojovníka na 25. úrovni
Zdiboř – lupič, 16. úroveň
Zvonislad – sicco, 22. úroveň

Nemrtví a světloňosi

Alim – barbar, muž, lupič, 15. úroveň
Betridal – upír, muž, schopnosti mága na 30. úrovni a šermíře na 21. úrovni
Cedrik – myšlenková bytost
Coriven – upír, žena, šermíř, 32. úroveň
Čche ming – skřítek, muž, nekromant (vládce myslí), 28. úroveň
Delcante – člověk, žena, nekromant (spiritista), 26. úroveň
Gahard – barbar, muž, schopnosti bojovníka na 23. úrovni a nekromanta na 7. úrovni (lovec přízraků)
Gyndak – člověk, muž, nekromant (spiritista), 21. úroveň
Katanga – temný elf, žena, schopnosti nekromanta na 11. úrovni a hraničáře na 4. úrovni
Leth – trpaslík, muž, nekromant (zloděj emocí), 31. úroveň
Sarathin – člověk, muž, nekromant (animatik), 26. úroveň
Sh'xinga – myšlenková bytost
Tarxis – člověk, muž, čaroděj (dusnari), 20. úroveň
Vieen – člověk, muž, schopnosti mága a nekromanta na 36. úrovni