

POSLEDNÍ BOJ

„Nechte si své poklady, já chci jen krásného koně a nekonečnou pláň.“

Camillo Ibuera

Buďte pozdraveni, Páni Jeskyní,

Dobrodružství, které vás na následujících stránkách očekává je příběhem skomírajícího národa hevrenů, příběhem o svobodě, nespoutané kráse divokých plání, a příběhem zásadních rozhodnutí, které tentokrát změni nejenom život postav vaší družiny, ale i osudy mnoha jiných.

Následující příběh je vhodnější spíše pro méně početné družiny, a pro hráče zkušenější, s postavami na vyšších úrovních.

Odehrává se ve světě Asterion, převážně v Divoké pláni, popsané v modulu Krajiny za obzorem: Stíny jihu.

ZÁPLETKA

Družina se v Canthii seznámí se skupinkou trpaslíků, vedených Svergarem. Svergarovi muži jsou lovci hevrenů, a jejich motivaci přidává fakt, že na jihu Divoké pláně, kde se hevreni nejvíce vyskytují, před časem ztratili Svergárova bratrance Ordrega. Trpaslíkům se povede družinu získat pro útok na jedno osamocené *brava*, neboli stádo hevrenů.

Trpaslíkům se podaří najít zneuctěné Ordregovy pozůstatky, a poté i zimoviště stáda. Nedbaje toho, že v zimovišti tou dobou pobývají jen ženy, starci a děti, rozpoutají rozrušení trpaslíci masakr. Záhy se však objeví hevrenští bojovníci, které trpaslíky rozpráší, a přežívší jednoho po druhém umučí. Ne však hráčskou družinu. Šamanovi *brava* Inuegovi totiž před časem salové sdělili, že postavy budou mít v rukou osud jeho lidu.

Postavy se tak stanou zajatci v hevrenském táboře. Bez možnosti úniku, dozvědí se mnoho o způsobu života hevrenů, a pokud o to budou stát, sami budou nakonec, po splnění několika úkolů a absolvování příslušných rituálů, mezi hevreny přijati.

Osud tomu ovšem bude chtít tak, že se družina opět dostane do zajetí – tentokrát zajetí alمندorského. Alمندorané jim předloží dvě možnosti – buď dovedou jejich oddíly k hevrenskému zimovišti, nebo zemřou.

Zvolí-li postavy čestně smrt, pokusí se je z canthijského popraviště vysvobodit muži Janoše Brušky, a družině se otevrou nové možnosti spolupráce s touto živoucí legendou Asterionu.

Zradí-li ovšem postavy své nové bratry, budou muset stát proti nim v první linii alمندorských vojáků.

CANTHIE

Mohutné kruhové hradby okolo města dávají tušit, jak je možné, že se tu hevreni dokázali bránit obléhatelům celé tři roky. Dnes ovšem nad branou, jediným přístupem do města, vlají prapory Alمندorského království a trpaslíků z Krazu a Kwesaru. Také stráž u brány tvoří dva alمندorští pěšáci s halapartnami a dva, v železo zakutí, trpaslíci, jimž se na zádech houpou, zajisté jako břitva ostré, sekery.

V ulicích města panuje čilý ruch, dopravu právě blokuje několik vozů, které jejich majitelé vykládají a nakládají přímo na ulici. Nad hlavami vám povlává prádlo, které na šňůry mezi domy věší almendorské ženy, které si při této příležitosti rády zaklevei.

Bíle omítnuté domy zdálky připomínají Albireo, ovšem stavením s úzkými okny chybí ta příslovečná albirejská honosnost.

Po vaší levici se tyčí až nad hradby gigantická masa Arény smrti a slávy, nejvyhlášenější Canthijské atrakce, po pravé ruce pak můžete v dáli zahlédnout střechy pobořeného, nicméně honosného paláce dávných hevrejských králů.

Canthie, nejjihnější výspa civilizace, vás vítá mezi svými zdmi.

Canthie je starobylé sídlo s daleko bohatší historií, než jakou se může chlubit kupříkladu Albireo. Roku 856 po tříletém obléhání padlo dřívější sídelní město hevrejských králů do rukou almendorských a trpasličích vojsk.

Dobyvatelé si město rozdělili, a ač o společných otázkách se rozhoduje v šestičlenné Radě, většinu problémů si řeší lidská a trpasličí komunita na sobě nezávisle a ve městě je cítit poměrně silná řevnivost mezi oběma skupinami.

Canthie je obehnána třicet metrů vysokou hradbou, zpevněnou patnácti mocnými bastiony, která v kruhu obtáčí město a dodává tak jeho půdorysu neopakovatelný ráz.

Nejvýznamnějším místem je bezpochyby Aréna smrti a slávy, obrovský oválný cirk s kapacitou na třicet tisíc míst, kterou po léta využívali ke krvavým zápasům hevrejskému, a nyní se jejího provozování ujala skupina trpaslíků vedená starým gladiátorem Helborgem Drtilamem. Gladiátorské souboje, v Aréně provozované, sice nejsou na život a na smrt, i tak ale jde o navýsost zajímavou podívanou.

Dalšími místy, která stojí za návštěvu, jsou bezpochyby putyky U Mnicha, U Dlouhé brady nebo U Bezedna, pobočka PÁCKY (První Asterionské Cestovní Kanceláře), nebo škola gladiátorů, provozovaná výše zmíněným trpaslíkem Drtilamem.

Canthie si stále uchovává vzezření vojenské stanice, posádky jsou silné, a mnoho osadníků se ve městě jenom zastaví před další cestou na jih. Ale i přesto Canthie pomalu, ale jistě, ožívá rušným městským životem.

V Aréně

Mohutný lev si bojovníka hladově prohlížel. Bojovník, se sítí v levé a kopím v pravé ruce opatrně našlapoval po bělostném písku. Pot se mu zrcadlil na opálených svalech, holá lebka odrážela sluneční svit. Lev se náhle vrhl mohutným skokem kupředu. Bojovník to čekal, nebyl však dost rychlý – lvův dráp mu rozsekl pravé rameno, zanechávajíc hluboký šrám. Několik kapek krve se sneslo do písku arény a okamžitě zmizelo. Bojovník upustil kopí. Dav strnul. Lev se znovu vrhl kupředu, ale bojovník byl tentokrát rychlejší a lapil šelmu do své sítě. Rozdrážděný lev se snažil vyprostit, to už ale bojovník uchopil kopí levačkou a jediným úderem, k radosti zaplněného hlediště, boj ukončil.

Jak se postavy do Canthie nachomýtnou, toť otázka. Mohl by je kupříkladu dobrý přítel pozvat ke zhlédnutí soubojů v Aréně smrti a slávy. Nebo se třeba nějaká z postav sama chce gladiátorem stát či alespoň absolvovat vyhlášený výcvik ve škole Helborga Drtilama. Je také možné, že důvod bude úplně jiný.

Tak či onak, je nepravděpodobné, že by se postavy při návštěvě Canthie vyhnuly Aréně. A právě tam narazí na družinu Svergara Krigshera. Neomalení trpasličí pravděpodobně vyvolají s postavami nějaký konflikt.

Právě jste se usadili ke sledování strhujícího souboje, a už do vás šťouchá nějaký sveřepě vypadající trpaslík.

„Hej, ty chlape,“ povídá, „tutoj je moje místo, na kterém sedíš. Co kdybys vypadnul?“

Pokud se postavy rozhodnou vyklidit trpaslíkům pole a předsednout si, zastaví se za nimi po skončení souboje Hergling, další ze členů Svergarovy družiny.

„Tož zdravím. Tuhle Svergar by se vám chcel omluvit, jak sme vás vyhnali, je na to trochu háklivej, víte? Vypadáte, že ste v Canthii noví, co takhle přijmout pozvání na tuplák, hej? Tak se nerozpakujte, a pod'te, Grimgvar U Dlouhý brady už určitě naráží soudek.“

Jestliže postavy neustoupí, dojde nejspíše ke rváčce, do které ale zasáhnou přítomné hlídky (pohříchu trpasličí) a rváče rozdělí (postavám zásadně nedoporučujeme tasit zbraně, PJ by je měl upozornit, že takový čin by měl nedozírné následky). Na uklidněnou pak obě skupiny vsadí na noc do šatlavy v trpasličích kasárnách. Tam se tak budou moc postavy se Svergarovou družinou blíže seznámit.

„Hej chlapi, to byla dobrá bitka, musím říct. Vůbec nejste takový soušky, jak vypadáte, neurazte se,“ povídá vůdce trpaslíků, když se za vámi zaklaply dveře cely. „Co takhle zajít zítra, až nás odcád' pustěj, na pořádněj tuplák? Svergar vás zve!“

Dle našich zkušeností s družinami dobrodruhů je velice nepravděpodobné, že postavy takové pozvání odmítnou.

U Dlouhé brady

V téhle trpasličí nálevně je nutné dávat si pozor, abyste se nepraštili do hlavy. Lokál je začouzený od nespočetných dýmek štamgastů, na dlouhých lavicích podél stolů ale neposedávají pouze trpasličí, i lidé sem, zdá se, čas od času najdou cestu. Hostinský Grimgvar, který se svou holou hlavou a pažemi jako dva kmeny připomíná spíše kováře, kterým dříve opravdu býval, čepuje do kameninových korbělů to nejčernější a nejmazlavější pivo, jaké jste kdy viděli.

Až se, spolu se Svergarovými trpaslíky (včetně Svergara jich je šest), družina usadí, a objedná si pintu Přemožitele, jak se místní pivo nazývá, stočí se řeč na to a ono (více v kapitole „klepy“). Jak bude piva ubývat a nálady přibývat, zmíní se Svergar o hevrenech. Začne obšírně referovat o Válce koní, a masakru pod Canthií, o zradě maršála Taniera, i o honech na hevreny. Pová postavám i o výpravách do Divoké pláně, které sám vedl, a dá se slyšet, že hevreni musí být vyhlazeni do posledního. Nakonec začne mluvit i o poslední výpravě, kdy, ještě s několika muži vyrazil do Canthie napřed Svergarův vzácný bratranec Ordreg. Když se však Svergar vrátil do Canthie, dozvěděl se, že Ordreg nikdy nedorazil. Svergar již nedoufá v to, že bratranec stále žije, ale chce se vypravit do plání, vypátrat jaký byl jeho osud, a organizuje za tímto účelem výpravu, do níž by rád přibral i hráčskou družinu. Jako zámožný trpaslík si může dovolit nabídnout nejenom nemalou částku ve zlatých mincích, ale i kvalitní krazská brnění prakticky zdarma.

Pokud se s ním postavy na výpravě dohodnou, smluví se s nimi, že se sejdou za tři dny dvě hodiny po rozbřesku na Prvním náměstí.

Postavy mohou využít ony tři dny k sehnání zásob, opravě zbraní a zbrojí, případně si užijí ve městě nějakou zábavu.

Klepy

V Canthii se přirozeně mezi lidmi mluví o všem možném. Abychom PJI trochu ulehčili vyprávění a pomohli prokreslení pozadí příběhu, uvádíme několik tipů, o čem se v Canthii právě diskutuje.

- Hevreni: vděčné téma pro lidi – kam se koňský lid poděl? Udeří ještě nebo jsou nadobro poraženi? Barbarské zvyky barbarského národa – uřezávání vousů. Pozor ovšem na diskuze s trpaslíky, kteří hevreny k smrti nenávidí.

- Tanierova „zrada“: ke konci obléhání Canthie umožnil velitel almindorských vojsk, maršál Tanier po dohodě s hevrenským králem Zamorasem, opustit město hevrenským ženám, starcům a dětem. Trpaslíci jej za toto rozhodnutí, učiněné bez jejich vědomí stále pranýřují (ostatně onu skupinu žen, starců a dětí poté v Zelanských vrších zmasakrovali).

- Gladiátoři: rozebírání výkonů nejlepších gladiátorů je v canthijských hostincích oblíbenou kratochvílí. Nejlepšími a nejvíce oblíbenými gladiátory je polohevren Bartecho, šermíř Todor a trpasličí sekerník Arghlim.

- Podzemí: podzemí pod městem je z velké části neprozkoumané, a obyvatelům nedává spát, zvláště poté, co tam při obléhání záhadně zhynuly stovky trpasličích vojáků. Někteří lidé tvrdí, že tam trpaslíci našli zlato a pod městem jsou doly plné tohoto vzácného kovu, jiní pak, že v chodbách pod městem sídlí duchové zabitých hevrenů. Stále se také množí zprávy o lidech, kteří se tam vydali, a nikdy se nevrátili.

- Aréna: občas vnímaví diváci spekulují, proč se všechna krev v Aréně ihned vsakuje do písku a mizí.

- Královský palác: v pevnosti prý obcházejí strašidla dávných hevrenských králů.

- Rada: oblíbené je stěžování si na práci Rady, ve které za trpaslíky zasedá Ukhalmbar, Enkhalmbar a Morgelthim Bulbugrim, za lidi pak generál Martege, maršál Janančík a Wjacka Stružanská.

- Kulty: někteří lidé (či trpaslíci), prý znají lidi (či trpaslíky), kteří znají lidi (či trpaslíky), kteří viděli záhadné lidi (či trpaslíky) v kápích na podivných místech (na hradbách, u Arény, atp.)

- Kněží Slunce: často se debatuje o Kodexu světla, Kněžích slunce a prvním místě Auriona mezi sedmnáctkou.

- Wjacka Stružanská: proslýchá se o poměru mezi paní Wjackou a jedním z gladiátorů, prý samotným Bartechem.

- Rilonské království: lidé také debatují o novém království na Taře, spekulují, jaká bude jeho budoucnost.

- Příští úroda: tomuto tématu se snad nedá vyhnout nikde na Asterionu.

VÝPRAVA

Když dorazíte na místo setkání, čeká tam již Svergar se svými trpaslíky a skupinou dalších dvanácti lidí. Trpaslíci mají poníky, lidé koně, většina vybavení je už uskladněna v sedlových brašnách. Neveze se nic navíc, pojedete se zřejmě celkem na lehkou.

Postavy by měly mít k dispozici koně (či jiná jízdní zvířata), nebo si je rychle sehnat (Svergar se o této nutnosti zmínil jen tak mezi řečí), neboť bez nich budou sotva výpravě stačit.

Až bude vše připraveno, pohne se celá výprava z bran Canthie. Podle Svergarova plánu zamíří na jih podél Zelanských vrchů, kde se nacházejí zimoviště posledních hevrenských kmenů, a také místo, kde se Svergar se svým bratrancem rozloučil. Trpaslíci nepředpokládají, že narazí na nějaké hevreny, ti se stáhli na jih Divoké pláně, jen občas využijí brody přes Královskou řeku k úderu na obchodní karavany. Oblast ovšem kontrolují jízdní hlídky Almendořanů.

Natřásáte se v sedlech svých koní a nevzrušeně pozorujete krajinu. Mírně zvlněná krajina vám nedovoluje jet takovým tempem, jakým by to bylo možné na otevřené pláni. Po pravici pahorkatina zvolna přechází v zelené oblé masy Zelanských vrchů hustě zarostlých odolnými listnatými dřevinami, po vaší levici pahorkatina pomalu klesá v rovinu, porostlou travinami vysokými místy až jako dospělý muž. Na obzoru před vámi se leskne modrá stužka Královské řeky.

První den urazí družina bez problémů zhruba čtyřicet kilometrů, a na noc vybuduje tábor na úpatí jednoho z vršků. Večer u ohně bude Svergar vyprávět příběhy z Války koní. Vypoví o odměnách, které za hlavu hevrena vypsali lidé v Sintaru, a jak na to hevreň začali odpovídat uřezáváním vousů, trpasličí chlouby, jejich majitelům. Vzájemná nevraživost, mrzačení a vraždění brzy přerostlo v otevřenou válku, která skončila drtivou porážkou hevreňů.

Bude vyprávět i o strašlivém masakru v Soutěsce mrtvých, kde trpaslíci povraždili uprchlíky z Canthie, aby je hned na to stihnul stejný osud z rukou démonických bojovníků přízraku pláni Tiaga Nabuloše. Zlověstným šepotem bude líčit, že Tiago se svými Přízraky smrti stále korzuje pláněmi a hledá kohokoli, kdo by mohl pocítit hněv. Tiago už prý není hevren, stal se z něho strašlivý ďas, kterého žádná zbraň nedokáže zranit.

Ukáže se také, že jak trpaslíci, tak jejich lidští kolegové mají s sebou dostatečnou porci lihovin, a tak večer proběhne v družné náladě. Noc uplyne klidně, neboť díky početným hlídkám almendorských jezdců je tato oblast ještě poměrně dobře zajištěná.

Druhého dne po úsvitu družina sbalí tábořiště a vydá se na další část cesty, která ji zavede hlouběji do údolí mezi jednotlivými vrcholky Zelanských vrchů. Ještě několik kilometrů povede Svergar výpravu na východ, pak ale družina své koně stočí k jihu. Tam někde byl Ordreg spatřen naposledy.

Stopy v lese

Svergar dovede výpravu na vrch Veslag, kde se při poslední výpravě rozloučil se svým bratrancem. Objeví staré tábořiště skupiny a spolu s družinou se pokusí stopy oddělivších se trpaslíků sledovat. Družina tu může uplatnit své znalosti stopování, má-li hraničář psa, nebo jiné zvíře stopování schopné, nastává ideální čas pro využití jeho dovedností.

Stopy se dají vysledovat nejprve na sever, prakticky stejnou cestou, kterou družina přišla na Veslag, pak se ale záhadně stočí k západu – hlouběji do vrchů. Svergar poznamená, že to je jeho bratranci podobné, touha prozkoumávat každou díru, určitě tam zahlédl něco zajímavého – možná laň, možná hevreň, možná něco úplně jiného, a bez bázně a hany, což je ostatně vlastní všem trpaslíkům, doplní Svergar, se vrhl na průzkum.

Postupujete doslova s nosem u země dále do stínu Zelanských vrchů. Stopy se sledují těžko, ale přeci jenom trpaslíci jsou stvořeni těžkopádná, tak se něco vysledovat dá. Stojí to ale spoustu práce a je jediné štěstí, že celý alden nepršelo. Postup lesem na úpatí kopců je s koňmi velice komplikovaný, a tak se pohybujete pomalým tempem.

Obtížnost stopování způsobí, že postavy po několika hodinách a mílích stopu ztratí. Svergar bude nespokojeně bručet, nakonec ale přikáže rozbít tábor. Družina, nebo někdo z trpaslíkových lidí, se vypraví pro dřevo na oheň.

Postupujete křovinatým podrostem mohutných zelanů s tvrdými listy, když ten se před vámi najednou otevře a vy spatříte malou mýtinu, zrytou zcela kopyty koní. Některé stromy mají odřenou kůru, na jednu se černá tmavá skvrna zaschlé krve.

Svergar se okamžitě vypraví na místo nálezu, prohlédne si mýtinu, o krvi ovšem znalecky prohlásí, že je hevrena a ne trpaslíka. Pokud se jej postavy zeptají, jak to ví, odpoví, že takové krve už viděl vědra.

Stopy jezdců, kteří tu řádili, se ovšem dají poměrně snadno sledovat, a trpaslík také okamžitě přednese takový návrh, když už ztratili stopu jeho bratrance. Svergarovým lidským družiníkům se už ovšem k večeru nebude chtít pokračovat v cestě, a i Svergar uzná, že cestovat vrchy potmě by mohlo být příliš nebezpečné, hlavně pro koně. Družina se proto s konečnou platností utáboří, a dohodne se, že vyrazí dalšího dne hned s úsvitem.

Druhá noc nebude zdaleka tak klidná jako ta předchozí, spící, či spíše bdící, noční les vydává všelijaké strašidelné zvuky, čas od času se může postavám i zdát, že slyší údery kopyt. Na druhé straně Zelanských vrchů navíc udeří bouřka, a neustávající hřmění bude postavám znepríjemňovat spánek skoro celou noc.

Dva hroby

S úsvitem se družina vydá po stopách jezdců. Lesní stezka ji povede stále hlouběji do nitra Zelanských vrchů. Záhy však začne šplhat na jeden z vrcholků a družina s ní.

Vrcholek kopce je holý jako temeno mnišské hlavy, roste tu jenom řídký porost travin. Odsud můžete přehlédnout velkou část údolí pod vámi. Zpoza jednoho z kopců stoupá úzký proužek dýmu a přímo před vámi se rozkládá rozsáhlé spáleniště. Uprostřed popela trní ohořelá lebka.

Svergar odtuší, že ono spáleniště bude pravděpodobně pohřební hranicí hevrenů, a podle stáří popela by tu mohlo být sežehnuto tělo hevrena, jehož krev je dole na mýtině. Otázkou ale zůstává, co se stalo s Ordregem, Svergar je přesvědčen, že šel ve stopách jezdců, nebo oni v jeho. Rozhodne vydat se směrem k proužku dýmu, který se objevuje nad kopci, koneckonců, tam směřovali podle stop i jezdcí.

Stezka vás svedla zpět do údolí, po chvíli jste narazili na gigantické kamenné bloky, které ční místy až nad koruny stromů. Skalní městečko by mohlo skýtat ideální úkryt.

Zde konečně Svergar objeví svého bratrance, ale přesně podle očekávání to nebude šťastné shledání.

K jednomu z menších kamenů je přivázáno zmučené tělo, kdysi snad trpasličí. Podle zápachu a stupně rozkladu tu je již nějaký čas. Tělo je nechutně bledé a nafouklé, svlečené do naha, s několika bodnými ranami na břiše. Z brady někdo uřezal vous i s kůží. Svergarovi se v očích zrcadlí spíše hněv nežli smutek.

Svergarovi je naprosto jasné, kdo za potupnou smrtí jeho bratrance stojí – hevreni, zapřísáhlí nepřátelé trpaslíků. Bude pevně rozhodnut Ordrega pomstít. Vida, že stopy jezdců pokračují od tohoto místa dále směrem, kde družina spatřila kouř, věří, že nepřátele nalezne tam. Nejprve ale s ostatními trpaslíky pohřbí svého bratrance – zatím provizorně, neboť správný trpaslík musí být pohřben do kamene, na což teď nebude čas. Svergar ale svému mrtvému příbuznému slíbí, že se vrátí a svoji službu dokoná.

Zimoviště

Díky zdržení s kopáním hrobu bude již pozdní odpoledne, když družina vyrazí ze skalního městečka směrem, kterým se před nimi ubírali jezdci, a podle všeho, i Ordreg. Svergarovi bude stále vrtat hlavou, kam se poděli bratrancovi muži a zmíní se o tom i postavám.

Už se bude stmívat, když výprava mezi stromy spatří svůj další cíl – ukáže se, že jím je jedno z hevrenských zimovišť, osad koňského lidu, kterých dříve v celých vrších bývalo mnoho, dnes jich však už rapidně ubylo.

Na mýtině stojí několik vysokých kuželovitých stanů, uprostřed hoří veliké ohniště, v jehož světle vidíte procházet se několik černovlasých osob, převážně žen. Nikde nevidíte ani žádnou hlídku, zdá se tak, že je tábor zcela nechráněn.

Když Svergar uvidí sídlo nepřátel, vzkypí v něm krev, i přesto, že tento nález pro něj není žádným velkým překvapením. Zavelí k útoku, a sám se v čele trpaslíků a lidí vyřítí z lesa na nic netušící hevreny.

Začne rozsévat zkázu mezi neozbrojenými ženami, dětmi a starci, neboť nikdo jiný v tuhle chvíli v táboře přítomen není.

Poplašený křik žen a dětí se rozlehne mlčícím lesem. Tohle bude masakr.

Před družinou teď stojí zajímavá volba – budou jen klidně přihlížet, jak trpaslíci se svými lidskými spolubojovníky masakrují ženy a děti, či snad dokonce přiloží svou ruku k dílu? Nebo se naopak postaví proti přesile Svergarových mužů na obranu neozbrojených nepřátel?

Ať už se postavy rozhodnou jakkoli, za několik okamžiků se země zatřese duněním kopyt, když se do tábora vrátí rychle přispěchavší hevrenští válečníci. Trpaslíci i s jejich lidmi se pokusí bránit, ale nakonec budou udoláni přesilou mrštných nepřátel, a zabiti.

Zdálo se vám to, nebo jste skutečně zaslechli ozvěnu vzdáleného hromobití? Záhy v tom zvuku rozeznáváte dusot koní, a skutečně, za několik okamžiků do tábora vpadne několik tuctů hevrenských jezdců a vrhne se na trpaslíky. Jeden z mužů, který je vede, o

poznání starší a sešlejší než svalnatí válečníci na vás vrhne dlouhý pohled a pak pokývá směrem k několika dalším jezdcům, kteří se vám vydávají v ústrety.

I kdyby se do teď snažily postavy bránit Svergarovi v masakrování nevinných, hevreni na to nebudou brát ohled (ostatně o tom ani nevědí), a napadnou jak Svergara a jeho muže, tak hráčskou družinu. Hráče přemohou, ale nezabijí je, pouze omráčí.

I kdyby se hráčům povedlo uprchnout z tábora, hevreni jsou nejjobratnější jezdci na Asterionu, a dříve či později by postavy dostihli a zajali.

V MOCI KOŇSKÉHO NÁRODA

Hlavou vám víří sny – jednou jste vlahým větrem něžně laskajícím stébka trávy, po druhé sedíte v sedle nádherného koně stvořeného z hvězd, který se žene nekonečnou pustinou barvy zlata. Najednou vidíte ty samé pláně z nebeské výše – stal se z vás majestátní orel, když tu kolem vás začnou hromovat blesky. S údery blesků se sen vytrácí, otevíráte oči a, s tím jak se temnota z vaší mysli vytrácí, spatřujete nad sebou zamračenou snědou tvář starého muže s orlím peřím v dlouhých stříbrem prokvetlých tmavých vlasech. Jak dál zaostřujete, zjišťujete, že ležíte na kožešině nějakého zvířete, patrně medvěda, v pestře vymalovaném stanu.

Hevreni členy družiny nezabili, protože Rodrigo, šaman kmene, uzřel její členy ve vizi, která drží v rukou osud šamanova brava – stáda (hevrenského kmene) Bouřných orlů. Postavy byly v bezvědomí bezmála pět dnů, po celou tu dobu se o ně Rodrigo, spolu se svou pomocnicí Cabeze, staral. O své vizi jim však nic neřekne, ví o ní pouze on a Cabeze, bojí se, že by postavy svedla v kýženou chvíli ke špatnému rozhodnutí.

Místo toho se postavám představí, a oznámí jim, že jsou hosty stáda Bouřných orlů. Že se mohou po táboře pohybovat zcela bez omezení, ale že jim byly zabaveny zbraně, a že tábor nesmí opustit. Ať si jsou jisté, že kdyby se o to pokusily, jeho hevrenští bojovníci je už najdou.

Kouzelníkům je přidáván do pití, jídla, ale i hojivých mastí přípravků, zvyšující výrazně obtížnost kouzlení (je na PJ, jak vysoký tento postih stanoví, ale měl by zabránit tomu, aby kouzelník zvládl něco víc, než jen ty nejjednodušší kouzla), nicméně kouzelníci o tom přirozeně nevědí. (Pokud by to ale kouzelníka napadlo, a on si třeba vyměnil s někým jídlo, neboj se to ocenit snížením postihu – byť to další průběh dobrodružství může zkomplikovat, hráčská vynalézavost se musí ocenit.)

Před postavami bude nyní ležet několik možností, co dělat. Je možné, že se pokusí vypátrat svoje zbraně, a ukrást je, ale bude to zbytečná snaha, protože Rodrigo ukryl zbraně na bezpečném místě v lese. Mohou se pokusit o odpor beze zbraně a zkusit prchnout, ale úspěšné jistě nebudou. Nakonec se tak budou muset postavy smířit se svým zajetím, a to je právě čas, kdy by se mohly začít seznamovat se zajímavou hevrenskou kulturou.

V táboře nech postavy strávit tolik času, aby se stačily seznámit se svými hostiteli – věznicemi, jejich kulturou, až poznáš, že jsou již trochu nasáklí – nech stádo vydat se do plání, a to i kdyby si měly postavy zvykat půl roku. (Do plání stádo vyrazí na jaře.)

Hevreni

Těch pár měsíců, které stráví postavy v táboře Bouřných orlů, by měly postavám umožnit blíže se seznámit s národem hevrenů. Zde je několik informací, kterými je postupně můžeš zásobovat – patrně je uslyší zejména z úst Rodriga nebo Camilla, často při večerním táboráku. Postavy by se také postupně mohly zapojovat do prací v táboře, ale to je jenom na nich.

Někteří hevreni budou postavám dávat očividně najevo svoje pohrdání, neřkuli nenávisť (zvláště je-li v družině nějaký trpaslík), z tohoto hlediska bude situace lepší, pokud se při Svergarově útoku pokusily bránit hevrenské ženy a děti. Pokud naopak masakru napomáhaly, budou na ně hledět s nenávistí téměř všichni. Ne však zvědavý náčelníkův syn Camillo, který se bude snažit s postavami spřátelit.

Kdo hevreni vlastně jsou? Je to národ vysokých, šlachovitých jezdců, pojmenovaných, dobře identifikovatelných podle snědé pokožky a tmavých vlasů, které si nechávají narůst do délky a rádi je zdobí korálky a koženými ozdobami, podobně jako hřívy svých nejlepších přátel – koní. Jejich oděvy jsou nejčastěji z vydělané kůže – při svém kočovném způsobu života nemají možnost tkát látky na oděvy.

Hevrenské kmeny přišly do plání kdysi dávno ze severu, ale až zde v Trhlinové a Divoké pláni našli to, co tak dlouho hledali – nespoutanost a svobodu, největší morální bohatství hevrenského lidu. Naučili se lovit místní výjimečné koně, a stali se z nich jezdci, kterým na Asterionu nebylo rovno.

Jenomže pak přišli na sever lidé (Arvedané), vytlačovaní vojsky Khara Démona, kteří bezohledně zabírali hevrenská území a lovili jejich koně. Tak připadlo, že hevreni stáli ve válce proti Arvedanům na straně Khara Démona. Nicméně ani se skřety neměli hevreni zrovna skvělé vztahy. Nakonec však uhájili svou svobodu, která jim byla nade vše drahá a jako kořist získali navíc město Arvedanů – Canthii, ve které se usadil první král všech hevrenů – Diagolo, jenž v jejich zdech našel svou smrt.

S návratem lidí, tentokrát Almendořanů, definitivně padlo hevrenské panství nad pláněmi a po dlouhém obléhání i symbol vítězství, Canthie. Už i hevreni vidí, že jsou nyní na prahu vyhubení, přesto však většina z nich hodlá vytrvat a bojovat až do hořkého konce.

Vůdce *brava* se nazývá *calima*, u Bouřných orlů je *calimem* Marillo. Největší autority však požívá spíše *el enkentidor* – šaman, tedy Rodrigo. Ten komunikuje s duchy plání a předků, a určuje duchovní život *brava*, vykládá a operuje se sny a vůbec jej všichni hevreni považují za nezbytnou osobu, byť je jeho konání často zahaleno rouškou tajemství. Učednicí Rodriga a příští šamankou Bouřných orlů je Cabeze.

Životy hevrenů se řídí třiadvaceti články zákoníku, stanoveného prvním králem Diagolem. Každý hevren umí všechny zákony odříkat z paměti.

Ženy hevrenů mívaly kdysi podřízené postavení, ale s tím jak hevrenského národa ubývá, se pomalu dostávají mužům na roveň, a dnes si mohou dovolit, co kdysi jen těžko – rozhodovat o svém životě. Zato děti jsou, při divokém způsobu života, kdy se dospělosti dožije jen každé druhé až třetí, pro hevreny skutečnou vzácností, a stádo je vychovává a opatruje společnými silami.

Jednou ze zvláštností hevrenské společnosti je sňatek únosem. Hevren(ka) může svou ženu (či muže) unést z jiného stáda, a pokud není dopaden, stává se tato (tento) jeho ženou (mužem). Pokud jej však příslušníci stáda dopadnou, může být zbit či mučen, v krajním případě až zabit. To bývalo tradicí ale spíše v časech, kdy se *bravas* proháněly po pláních stovky. Dnes je každý zbytečně zmařený hevrenský život obrovskou ztrátou a všichni příslušníci koňského lidu to dobře vědí.

Významnou kapitolou života hevrenů tvoří duchové plání a předků, kteří promlouvají ke smrtelníkům prostřednictvím znamení. S duchy souvisí *sortilézio*, Almendořany nazývané medicína. Jde o váček, obsahující předmět spjatý se životem bojovníka, například zub první ulovené šelmy, nebo třeba pramen vlasů milované ženy. Bojovník získává svoje *sortilézio* při složitém rituálu, při němž je nutné i šamanovo nadání k *čaru*.

Další informace o způsobech života a historii hevrenů najdete v modulech Čas Temna a Krajiny za obzorem: Stíny jihu.

PLÁNĚ

Koncem jara Bouřní orli sbalí svůj tábor, a vydají se do Divoké pláně. Je to riskantní podnik, územím, které kdysi bývalo svrchovaným panstvím *bravas*, dnes korzují nepřátelští vojáci a osadníci. I přesto se Bouřní orli stále drží starého zvyku a vyrážejí na léto do plání. Aby se ale do Divoké pláně vůbec dostali, musí nejprve překonat mohutný tok Královské řeky. To je možné na několika místech, kde se nacházejí mělké brody, ale začátkem jara přicházejí vždy s tajícím sněhem do nížiny záplavy, a tak musejí hevreni čekat, až masa vod opadne.

Stádo naložilo veškerý svůj majetek na koně a dalo se zvolna do pohybu směrem na východ. Se ženami, starci, děti a zavazadly se skupina pohybuje lesem hlemýždím tempem. Když konečně zpod příkrovu řídkého lesa vyjedete, zjistíte, že už se smráká. Stádo se na noc utáboří na úpatí nejvýchodnějších vrchů.

Stádo pak překoná brody přes Královskou řeku a klidně vstoupí do Divoké pláně. Jediným náznakem nebezpečí se stane v dáli spatřená jízdní hlídka, a statkářská usedlost, kterou stádo mine o několik mil, nic z toho se ale ve skutečné nebezpečí nepromění.

Pro postavy tak nastane čas strávený s *bravem* v pláni. Zde jsou hevreni doma, zde jsou pány (nebo alespoň bývali). Kmen bude měnit tábořiště každých několik dní, a mezitím mohou postavy vyrážet s hevreny, pokud si navzájem za těch několik měsíců začali alespoň trohu věřit, pro vodu či na lov.

Mustang

Bohatství hevrena se poměřuje tím, kolik a jaké koně se mu podaří získat. Nejtepilším a nejrychlejším ze všech koní je trhlinový mustang – jediný pravý oř pro skutečného vládce planin.

I postavy, pokud se chtějí mezi příslušníky Bouřných orlů skutečně zařadit, by se měly na lov trhlinového mustanga vypravit.

Po dnech stopování se vám konečně podařilo objevit stádečko mustangů u napajedla. Jsou to krásná stvoření, samotní páni koní. V kohoutku mají snad dva metry, a jejich srst je lesklá, jak kdyby se o ně staral ten nejlepší podkoní v království. Svaly se jim rýsují pod hebkou pokožkou, a kdyby vaši přátelé, hevreni, na stejných stvořeních nebrázdili pláň, snad byste ani neuvěřili, že nejde o pouhý přelud.

A taková výprava není vůbec jednoduchá. Koně je třeba nejprve vystopovat. Jako jiní divocí kopytníci, i trhlinoví mustangové se drží ve stádech, proto je třeba, jako druhý krok, vhodnou taktikou vyhlédnutý kus od stáda oddělit. Konečně ve třetí fázi, je nutné jej spoutat, hevreni jsou mistry v chytání do lasa, ale pro člověka, který laso nikdy neměl v ruce, může být jeho zvládnutí během na skutečně dlouhou trať. Poslední fáze lovu je nejdůležitější – je třeba mustanga zkrotit. Probíhá to zhruba tak, že hevren stáhne vzpouzejícího se mustanga k zemi, rukama jej pevně popadne za krk a zadívá se mu dlouze do očí. Pak na něho nasedne a snaží se tak dlouho udržet v sedle, až se kůň unaví. Cílem není mustanga zlomit – soužití hevrenů s koňmi není soužitím ovládajícího s ovládaným, ale spolupráce dvou rovnocenných partnerů, konec konců, trhlinoví mustangové jsou daleko inteligentnější než běžní koně.

Zadíváte se koni do očí a nevidíte tam prázdno jako u storabských valachů. Ne, měříte si koně pohledem a on si měří vás. Stáváte se obětí jeho úsudku zrovna tak jako on toho vašeho.

Pro postavy by získání mustanga mělo být velikým vítězstvím, proto se PJ nemusí bát, nechat je několikrát neuspět. Hevreni se budou postavy snažit naučit, jak funguje soužití s trhlinovým mustangem, pokud družina nebude tato pravidla respektovat, kůň jezdce shodí a prchne rychlostí blesku zpět do plání.

Lov na baziliška

I poté, co úspěšně zkrotí horkokrevného mustanga, bude muset družina dokazovat, že to se svou snahou zapojit se mezi hevreny myslí opravdu vážně. Kromě tréninků fyzických dovedností a zejména jízdy na koni, by také měla ovládnout hevrenský zákoník (viz. dodatky – PJ ať se nebojí naučit jej i hráče), a pokud se postavy chtějí skutečně stát hevreny se vším, co k tomu patří, budou muset absolvovat rituál dospělosti.

Ten se v každém *brava* liší, vždy jde ale o důkaz vlastní osobní statečnosti. Zkouška Bouřných orlů patří k těm vůbec nejobtížnějším a ztráty při ní jsou pro už tak nepočtený kmen velice nepříjemné. Všichni jsou si ovšem toho rizika vědomi, a nehodlají jen tak pro nic za nic tradici porušit.

Rituálem Bouřných orlů je totiž skupinový lov na nebezpečnou bestii ze Světa stínů – baziliška. Bazilišci se skrývají v některých proláklínách v Trhlinové pláni na severu, což průběh rituálu ještě více komplikuje – jde totiž o území pravidelně obhlížené almendorskými jezdci.

Ani to však mladé bojovníky neodrazuje od hrdinských skutků. Družině navrhne absolvování rituálu buď Rodrigo nebo Camillo, a pokud se postavy rozhodnou na lov baziliška vyrazit, pojedou s nimi právě Camillo a Altesio.

Pro postavy se tak poprvé za několik měsíců otevírá reálná možnost ze zajetí heverenů uprchnout, neboť Rodrigo věří, že už se o útěk nepokusí. Kdyby se však ve své víře zmýlil, Camillo a Altesio nebudou pro postavy velkou překážkou. Pokud by družina uprchla, byla by zadržena některou z almendorských hlídek. Poté by byla skupina buď zatčena, nebo přinejmenším prověřena, a pokud by Almendořané zjistili, že družina ví cosi o táboru stále vzdorujících heverenů, donutila by ji, aby je k heverenům dovedla.

Samozřejmě, pokud je družina charakterní, taková situace nenastane, a my se můžeme v klidu zaobírat lovem na baziliška.

Pro svůj úlovek musí postavy vyrazit na sever, do Trhlinové pláně, ale s trhlinovými mustangy taková cesta uběhne hned. Trhlinová pláň je rovina, zcela podobná Divoké pláni, kdyby ovšem nebyla rozoraná velkým množstvím zlomů, vzniklých při Velkém zemětřesení, tyto zlomy bývají poměrně úzké (i když to neplatí stoprocentně) a většinou desítky metrů hluboké. Zatímco do některých se dá pohodlně sjet i na koni, jiné nejsou dostupné jinak, než sešplháním po laně. Na dně trhlin se pak nacházejí často rozsáhlé jeskynní systémy, tu a tam spojené i s Podzemní říší.

Naštěstí hevereni mají za ta dlouhá léta výtečný přehled, kde se dá na baziliška narazit, a tak nebudou postavy nuceny prohledávat každou trhlinu v pláni. Camillo a Altesio družinu zavedou na dno jedné z trhlin, která by na sebe na první pohled ničím významným neupozorňovala.

Na dně trhliny si všimnete zubem času notně obroušené kamenné sochy koně. Vzhledem k místu, kde se nachází, to ale rozhodně socha není, tento kůň kdysi musel být živý a běhat po pláni. Kdo ví, jaký rozmar jej přivedl na dno této trhliny, teď už vám slouží jen jako ukazatel, že tu jste správně.

Proti vám zeje temná díra, spíše průrva, než skutečná jeskyně, ale nade vši pochybnost obydlí baziliškovo. Vypadá to, že se k bestii budete muset doplazit.

Camillo a Altesio nervózně svírají své zbraně, a i přes to, že to rozhodně nejsou žádní zbabělci, jsou ve tváři hrůzně pobledlí. Pak ale vyrážejí vpřed.

První jeskyně

Prolezli jste úzkým vchodem, aniž byste byli napadeni. Rozžiháte pochodně, neboť je tu skoro naprostá tma. Jeskyně vypadá větší, než se zdálo zvenku, ze stropu jeskyně se ke dnu sklání stalaktity, v ústrety jim šplhají trsy stalagmitů. Mezi nimi lze občas spatřit krápníkem porostlé oběti baziliška – často mladíky až nepříjemně podobné vám.

V první jeskyni není nic kromě zkamenělých baziliškových obětí a početné suity krasových útvarů. Úzkou štěrbinou ale sluj pokračuje do dalšího sálu.

Druhá jeskyně

Kapání vody se rozléhá sálem podzemního dómu. Ten nad vašimi hlavami tvoří jakousi obrácenou mísu, strop jeskyně se směrem ke stěnám prudce snižuje, až tvoří jakousi

tmavou římsu nízko nade dnem. Pohyb komplikují krápníky, díky kterým není do některých částí jeskyně vůbec vidět. Tam někde by se mohl skrývat odporný ještěr, kterému jste na stopě.

A skutečně se tam takový ještěr skrývá. Místní bazilišek dlouho spal, takže je částečně porostlý krápníky, ale přítomnost postav v jeskyni jej ze spánku rychle probudila. Vzhledem k dobré schopnosti maskování pravděpodobně zaútočí neočekávaně. V boji zahyne Altesio.

Najednou se zpoza krápníku vynořila obludná ještěří hlava. Nestihli jste se ani vzpamatovat, když jste spatřili, jak se Altesiovo tělo, jakoby zpomaleně, mění v kámen. Srdce vám poklesla.

Pokud postavy baziliška zahubí, změní se jeho oči ve dva veliké opalizující kameny, které si družina vezme s sebou (bude z nich vyrobeno *sortilézio* postav). Baziliškova smrt ovšem zajisté nebude snadnou záležitostí.

PJ může dle svého uvážení cestu na lov, nebo z lovu zkomplikovat střetnutím s některou z almendorských jízdnic hlídek. Přímočařejší družiny se s ní budou moci střetnout v boji, ty které takovému jednání neholdují, se jí budou muset vyhnout. Pokud však družina na Almendořany zaútočí, musí počítat s tím, že bude nutné setřást případné pronásledovatele.

Sortilézio

Po pokoření baziliška mohou být konečně členové družiny přijati za členy *brava* Bouřných orlů. Chybí už jenom jedna věc. Talisman bojovníka – *sortilézio*. Rituálem jeho výroby postavy provede Rodrigo. Ten postavám dá za pokyn vyřezat z bazilišcích opálů symbol duch, který je má ochraňovat. Až budou postavy (a Camillo) hotovy, připraví šaman na večer rituál.

Smráká se a nad pláň stoupá dým z hranice ze svázaných otepí stepních travin. Stojíte u ohně, vy a Camillo, naproti vám Rodrigo. Z uctivé dálky přihlíží zbytek brava, nejhrději Marillo, jako hrdý otec Camillov. Šaman mluví o vašem hrdinství i o Altesiově statečné oběti, brava pokřikují na oslavu statečných bojovníků. Poté od vás vezme sošky, které jste vyrobili z baziliškových očí, a položí je do ohně. Nezdá se, že by jim plameny ubližovaly. Pak se vám každému upřeně zahledí do očí, aby následně vhodil do plamenů svazek jakýchsi bylin. Vyzývá vás, abyste se naklonili nad oheň a pořádně se nadýchali dýmu, když tak činíte, zmocní se vás zvláštní malátnost, propadáte se mimo prostor a čas.

Díky rituálu se postavy octnou v jakémisi snovém světě, vyvolaném šamanovými bylinami a zařikáváním, na pomezí mezi halucinací a snem.

Postavy v tomto stavu musí vyřešit několik hádanek, tak trochu environmentálního charakteru. Každá z postav (plus samosebou Camillo) převezme atributy jednoho ze salů – elementů – ohně, vody, větru (vzduchu) a země.

Oheň

Hledíš tak dlouho do plamenů, až zjistíš, že ses sám plamenem stal. Cítíš teplo, které vyzářuješ, snažíš se ovládat nevypočitatelnost svojí podstaty, tancuješ jako rusalka při měsíční noci. Jsi Oheň, plamének naděje v srdci národa planin.

Vítr

Stoupáš s dýmem nad planinu a cítíš, že tvé tělo je náhle lehké jako pírkó a že tvá rychlost si nezadá s rychlostí huamy. Jsi nespoutaný, cítíš, jak tě neovladatelné nutkání nutí k neustálému pohybu. Jsi Vítr ve vlasech, duch svobody.

Země

Tvé tělo těžkne až k nepohyblivosti. Čas pro tebe zrychluje, cítíš vítr a vodu vyrývat brázdy do tvého těla, cítíš, jak jej přistěhovalci ze severu ničí kvůli stavbám tvých měst. Šimrají tě údery kopyt koní, ale jak dlouho ještě? Jsi Země, jež zrodila Jezdce a Země, která je taky pohřbí.

Voda

Cítíš, že se s tebou něco děje. Jako by ses roztékal. A skutečně, najednou se tvé tělo proměnilo a tvou krev pijí divá zvířata. Ale tebe to nebolí, ani netrápí, ty jsi tu pro ně, a ona by bez tebe nebyla. Jsi pramen života, Voda, která svlažuje pláň.

Upozornění pro PJ – postavy sice získaly moc salů, ale rozhodně to neznamená, že by ve své snové podobě dokázaly rozpoutávat svou silou peklo na zemi – oheň je spíše decentní ohniček, vítr spíše vánek než vichřice, a tak podobně. Co postavám skutečně dovolí, a co už ne, je ale stále volbou PJ. Jde spíše o RP část, proto zde nenajdeš žádná čísla, jakou přesně moc mají postavy v podobách salů, nech se vést svým citem.

Pod vámi se rozprostírá nekonečná rovná hnědá pláň zcela bez života. Obloha nad vámi je temně fialová.

Po pláni se prohání nádherný bílý kůň, hledá, kde by se napil, ale nemá jak. Dokážete mu pomoci.

Vítr musí do Země vybrousit díru, pak přivát Vodu, která naprší do d'olíku a napojí koně.

Kůň zahnal svoji žízeň, ale jenom z vody nemůže být živ.

Vítr musí nalézt ve vysušené Zemi semeno, Oheň v něm musí probudit žár (je to tedy i oheň vpravdě metaforický), voda jej musí svlažit, aby vyrostla rostlinka.

Náhle se pláň neuvěřitelnou rychlostí zazelenala. Kůň zařehťá radostí. Ale je tu ještě jedno nebezpečí, vidíte, že se k němu blíží skupina lidí se sítěmi a oštěpy.

Zde záleží pouze na kreativitě postav, jak se s nebezpečím vypořádat, důležité je, jak asi zjevno, ochránit koně.

Pomalou otevřete oči, a zjišťujete, že ležíte na tvrdé zemi poblíž ohniště. Rodrigo vás obchází a pomáhá vám na nohy. Pak každému z vás předává jeden malý kožený váček. Vaše sortilézio. Talisman bojovníka.

Střet s Almendořany

Několik dnů po stvoření *sortilézia* se k táboru přiblíží oddíl almendorské jízdy. Marillo se rozhodne vyjet protivníkovi vstříc, nechce riskovat objevení tábořiště, raději svede bitvu dál od žen a dětí. Postavy, jakožto už plnohodnotní bojovníci *brava*, by se k němu měli v boji připojit.

Almendorský oddíl tvoří dvanáct mužů, takže by si s ním sedmadvacet příslušníků *brava* mělo snadno poradit. Jízdní bitvy bývají rychlé, ale o to vražednější. Marillo si navíc nebude lámat hlavu se nějakým manévrováním a taktikou – oblíbenou metodou heverenů je přímý útok. Zde se prokáže, jak moc jsou postavy zručné v boji na koních, který v hevrenském zajetí musely usilovně trénovat.

Almedořané se pokusí prchnout, a pokud se jim to podaří, do několika dnů zalarmují oddíly na severu, ale ani i kdyby se svým ústupem neuspěly, není vyhráno, neboť Almendorští velitelé se záhy po chybějící patrole začnou shánět.

Po bitvě tedy vyšle Marillo Camilla spolu s dvěma dalšími jezdci na průzkum na sever, kdyby se objevily oddíly nepřátel.

Chybějící syn

Jenomže Camillo se z výpravy nevrátí. A to ani po několika dnech. Marillo se rozhodne vypravit ve stopách svého syna a vybídne postavy, aby jej doprovodily. Kmen zanechá pod vedením Rodrigo, a spolu s postavami se tryskem vydá na sever.

Odpoledne objeví Camillova mustanga, poblíž pahorku, kterému heveni odnepaměti říkají Verdejo – Oběšenec. Svému názvu je Verdejo věrný.

Vystoupali jste na nízký vrcholek kopce, který jako koruna zdobí osamělý hájek zelanů. Tam se vám naskytla zdrcující podívaná – Camillo a oba jeho spolubojovníci visí na větvích mohutných stromů. Marillo seskakuje z koně a vrhá se k nohám svého syna, když se z lesíka vynoří vojáci Almendorského království.

Almedořanů je deset, a připravili tu oběšence na nejvyšším kopci v okolí jako past na další případné hevrenské hlídky. Almendořané vyčkají, až postavy sesednou z koní, a teprve pak zaútočí. Budou se snažit postavy zajmout, ale nebudou váhat je v případě nutnosti zabít. Marillo se na ně vrhne se zuřivou silou, ale právě tato zuřivost se mu stane osudnou. U nohou svého syna skoná i Marillo. Družina pak bude s největší pravděpodobností zajata, a odvečena do Canthie.

VOLBA

Byla to past! Octli jste se v nějaké temné kobce, podle všeho zpět v Canthii. Zamřížovaným okénkem do ní proniká jediný měsíční paprsek. Je tu odporné vlhko a to kapání ze stropu je k nevydržení.

Almedořané postavy zavřou do kobky ve svých kasárnách a nechají je tam jeden den a jednu noc jenom o vodě. Poté je jednu podruhé odvečou do výslechové místnosti, kde se z nich Dinael z Lipky pokusí dostat vše, co ví, o současné poloze odbojných heverenů.

Z vězení není snadné utéct – zeď i mříž je fortelná, kasárna je plná almedorských mužů, brány města jsou zavřené a postavy ani nemají své zbraně.

Zpočátku udělí nabídku – postavy dovedou Almendořany k hevenů a získají svobodu, nedovedou-li je, budou popraveny za napomáhání nepříteli. Pak to zkusí mučením – nastoupí osvědčené palečnice, storabské boty, a, jaké to postavy mají ale štěstí, v kasárnách je zrovna i jeden exemplář škeblí.

Odvedli tě do malé cely, kde už na tebe čeká dubový stůl, nalakovaný na černo a za ním nepříjemně se tvářící mužík s knírkem. Dost to z něj táhne. Nejprve ti nabízí svobodu, pak hned zase smrt. Přitom pokukuje do rohu, kde se nachází několik, dost odpudivě vyhlížejících, nástrojů.

Škeble

Mezi důkazy vynalézavosti asterionských mučitelů patří rozhodně škeble. Jde o dvě malé lastury ošetřené kouzlem. Mučenému se sváží ruce a do uší se mu přidělají (většinou zašijí) škeble. Lasturky vydávají tichý, ale vtíravě skřípavý zvuk, který dokáže dohnat už po pár hodinách k šílenství.

Pokud postavy odolají mučení, rozhodne se o jejich popravě.

Osvobození

V cele zarachotil klíč, někdo jde dovnitř. Má uniformu strážce, ale chová se nějak divně a pod paží nese bochník chleba.

Pokud postavy nepromluví, v noci před popravou se je pokusí osvobodit družina Janoše Brušky, která se o jejich zajetí dozvěděla od Rodriga. Janošův člověk se v přestrojení dostane až do cely, kde postavy přiměje vypít jakýsi lektvar. Okamžitě poté, co zmizí v jejich útrokách, se postavy začnou zmenšovat, až nebudou větší než myši. Janošův muž je ukryje do připravené dutiny v pecnu chleba, a v této voňavé skrýši je vynese ven. Lektvar má ovšem omezené trvání, a tak se bohužel stane, že se postavy zvětší těsně před východem z kasáren. Strážný to samozřejmě zpozoruje, a postavy budou muset rychle prchat.

Zničehonic se vás zmocnil prazvláštní pocit, jak se vaše těla začala znovu natahovat. Slyšeli jste ohlušující ránu, jak bochník pukl a pak už vidíte jen, jak stojíte na holé podlaze v otevřené bráně kasáren. Strážný okamžitě zvoní na zvonec. Nastal čas úprku.

Z města se ale jen tak nedostanou, neboť je noc, a brána je zavřená, nezbývá, než se, se zbytkem Janošovy družiny (kterou, kromě samotného Brušky a vysvoboditele z vězení, tvoří další tři lidé), schovat v připraveném úkrytu ve městě.

Váš vysvoboditel vás dovedl do nenápadného úkrytu v jednom z nepoužívaných křídel bývalého královského paláce. Je tu jen několik pytlů se zásobami a truhel s ošacením.

Canthii tak bude moc družina opustit až ráno, a to jedině v přestrojení, je tedy dost možné, že jí hlídky u brány mohou nachystat pořádně těžké chvílky. Bruškovým lidem se však podařilo ukrást Almendořanům mustangy postav, takže se přinejhorším mohou spásit rychlým útekem (i Bruškovci mají poměrně dobré koně).

Spadl vám kámen ze srdce, když jste vyjeli z bran toho prokletého města, ale ještě není vyhráno, musíte spěchat zpět do tábora, varovat své přátele, almendorští jsou již určitě na cestě.

NÁVRAT

Řítíte se na jih do pláně takovou rychlostí, že málem přehlédnete oddíl jezdců, snad několik vesenů, postupující stejným směrem.

Postavy by se teď měly rychle, ale opatrně, vydat zpět do tábora, kde už je netrpělivě očekává Cevaras a Rodrigo. Když se dozvědí o tom, že Marillo i Camillo jsou oba mrtví a Almendor je na cestě a do večera tu bude, vezme si Rodrigo družinu stranou a prozradí ji svoji vizi, která říkala, že bude mít budoucnost *brava* Bouřných orlů ve svých rukou. Je na družině, jak s tímto poznáním naloží.

Rodrigo v rychlosti svolá všechny muže, kteří prohlásí Cevarase novým *calimou*. Ten rozhodne, že je na čase se s nepřítelem utkat, beztak by je pronásledoval, dokud by je nedostihl. Muži jsou nadšení a začnou se okamžitě chystat do boje. Janoš Brukka vyrazí se svými lidmi pro pomoc.

Cevaras vyrazí s bojovníky co nejdříve, aby se střetl s nepřítelem co nejdále od tábora, válečníků má však k dispozici pouze dva tucty. Hevreni tuší, že jedou na smrt, ale přesto sedí na hřbetech svých koní klidně a vznešeně. Jede s nimi i Rodrigo, který ochranu žen a dětí do Cebeziny moci.

Asi po dvou hodinách klidné jízdy na sever spatří předsunutý zvěd oblak prachu zvířený postupujícími Almendořany, Cevaras rozestaví své muže do řady a vyčkává.

Až se Almendořané přiblíží, Cevaras vydá pokyn k útoku.

První nápor bude zdrcující a notně otřese řadami almendorských, podaří se jim však seskupit a záhy začnou mít navrch. Hevreni začnou jeden po druhém umírat, Cevaras a Rulio mezi posledními. Ve chvíli, kdy bude o konci bitvy jasno, probouje se k postavám Rodrigo a klade jim na srdce, aby využily zdržení almendořanů a odvedli Bouřné orly na jih k hevrenům Alvenára Alvera, že to je jejich osud, že tak to viděl ve své vizi.

Pokud družina vyrazí, zakryje ji pomocí šamanského kouzla oblakem prachu, takže postavy poměrně snadno prorazí bitvou a budou se moci vydat na jih. Cestou se znovu potkají s Janošem Brukkou, který přivádí asi patnáct jezdců jako posily, ale když se dozví, že bitva je již skončena, přidá se k družině a doprovodí ji do tábora. Tam už bude čekat Cabeze, a s její pomocí snad postavy almendorským uprchnou na jih k Alvenárovi a vstříc dalším dobrodružstvím.

ZRADA

Pokud postavy v Canthii, nebo už dříve, hevreny zradí, budou muset dovést Almendořany k táboru Bouřných orlů. Zúčastní se poslední bitvy s Cevarasem, ovšem na straně nepřítele, a pomohou Almendořanům celé *bravo* Bouřných orlů zajmout. Co s nimi bude dále, toť otázka.

CIZÍ POSTAVY

Rodrigo Estemane

Rodrigo je starý hevrenský šaman. Jeho pleť rozoralo množství vrásek, temná čerň jeho vlasů prokvetla stříbrem. Chodí shrbený a o holi, avšak jakmile se vyšvihne na koně, stává se znovu tím zručným jezdcem, jímž býval za časů svého mládí.

Starý šaman mluví pomalým a tichým hlasem, kdykoli však promluví, všichni ostatní ztichnou a poslouchají, co říká, protože nikdo se Rodrigovi co do vědomostí a zkušeností rovnat nemůže.

Obléká se do dlouhého *poggas* (svrchní oděv ne nepodobný ponču), vyšívaném vzory orlů – totemového zvířete *brava*, a Rodrigově srdci nejbližším salem. Při chůzi se opírá o hůl, ověšenou trsy nejrůznějších bylin a vysušenými částmi zvířecích těl.

Rodrigovou věrnou přítelkyní je jeho stará sivá klisna Zana.

Rodrigo se narodil ve stádu Bouřných orlů ještě za časů, kdy potkat muže ze severu na pláni byl veliká vzácnost, v dobách, které patřily jenom hevrenům.

Rodrigo mezi svými vrstevníky nevynikal dovednostmi v boji, či jízdě na koni, možná spíše naopak, ale za to byl vynikající stopař a lovec. Vždycky, když se vrátil z výpravy obtěžkán úlovkem, divili se ostatní, jak to ten neduživý pacholek dělá. Rodrigo říkával, že kořist prostě cítí, že se ve skutečnosti ani nemusí dívat na stopy, ale ostatní nad tím kroutili hlavami. Všiml si toho ale Alvero, šaman *brava*, který si po čase vyvolil Rodriga, jako svého nástupce. Rodrigo tak trávil stále více času pod dozorem všetečného Alvera.

Bylo to pro něho zlaté období, které sdílel ponejvíce se svým bratrem Ebeldem. Ti dva spolu vyráželi na lov, i jen tak pro radost na projížďky do plání, až jednou spatřili u jezírka máchat prádlo krásnou dívku. Zastavili se, a už na ni chtěli zavolat, když se svlékla, a skočila do průzračné vody jezírka. Oba mladíci na to zjevení zírali s otevřenými ústy, a srdce bratrů zasáhla láska.

Když se vrátili zpátky do tábora, svěřil se Rodrigo bratrovi se svým citem. Ebeldo, vida toužení svého bratra, skryl před Rodrigem svojí touhu, a slíbil jej ve všem podpořit. V těch dobách bylo ještě zcela obvyklé, že když chtěl hevren pojmout za svou nějakou ženu, mohl ji unést od jejího stáda.

Tak se stalo, že se Rodrigo s bratrem vydali znovu k jezírku, kde spatřili t krásnou bytost. A skutečně, štěstěna jim přála, a na dívku znovu narazili. Rodrigo se jí bleskově zmocnil, ale záhy byli oběma bratrům na stopě příslušníci dívčina *brava*. Mladý šaman si však dokázal naklonit přízeň salů, kteří bratrům pomáhali se skrýt. Oběma statečným mladíkům se podařilo vrátit ke svému stádu.

Dívka se jmenovala Allia, a zanedlouho se přesně podle hevrenských obyčejů stala Rodrigovou ženou. Rodrigo však musel často nechávat ženu samotnou doma, neboť trávil celé dny s Alverem v přítomnosti salů. Allia však měla už od momentu, kdy byla oběma mladíky unesena, oči hlavně pro Ebelda. Ani Ebeldo se nikdy nevzdal lásky k ženě svého bratra, byť se snažil. Brzy se tak stalo v táboře Bouřných orlů veřejným tajemstvím, že ti dva se stýkají.

Rodrigo se nechtěl postavit svému staršímu bratru, ale dlouho už tu potupu nemohl snášet. Nakonec se rozhodl jednat, svou ženu a bratra veřejně obvinil z cizoložství, a když se oba přiznali, byli od stáda vyhnáni. Rodrigo, jako muž své ženy, mohl dát Alliu i ukamenovat, ale nesnesl takové pomyšlení. Dlouhé roky pak v jeho srdci zela rána ze ztráty manželky i bratra. Několikrát se vypravil je hledat a přivést do stáda zpět, nikdy ale neuspěl.

Jeho šamanská moc slábla s tím, jak sláblo jeho vlastní sebevědomí a vůle k životu, a z apatie ho vytrhl až hlučný příjezd mužů ze severu. Ti se objevili zničehonic, byť většec Santillo jejich příhod dávno předpověděl. Muži v železných zbrojích si brali, čeho se jim zachtělo a nejednotné a rozptýlené kmeny se jim sotva dokázaly postavit. I kmen Bouřných

orlů byl napaden a vytlačen na jih. V boji s cizinci zahynul Alvero, a na Rodrigova ramena tak padlo břímě starostí o život *brava* Bouřných orlů.

V prvních letech války se hojně zapojoval do bojů a neváhal podporovat jakékoli útočné akce, přivolával na nepřátele hněv salů a dával průchod své zuřivosti, dnes už ale mnoho věcí vidí jinak. Rodrigo nyní chápe, že ani sto vyhraných bitev už národ hevrenů nezachrání od záhuby, a snaží se proto zbytečnému prolévání krve vyhnout. Namísto toho s ostatními šamany usilovně pátrá po nalezení cesty do Snových plání, bájného ráje hevrenů.

K postavám se bude Rodrigo chovat vstřícně, vždyť jenom kvůli němu zůstaly naživu, pokud o to budou mít zájem, ve volném čase je rád poučí o životě a tradicích hevrenského národa, třeba i poodhalí něco ze svého vlastního umění (ale skutečně jen zlomek). Trochu jiná situace by nastala, kdyby se postavy aktivně zapojily do masakru na Svergarově straně. V takovém případě by jim sice i přesto zachránil život, ale jeho vstřícnost i důvěru by si musely postavy pracně získávat.

Drd 1.6: Hevren, muž, šaman, 18. úroveň

Drd+: Hevren, muž, šaman, 11. úroveň

Cabeze

Cabeze, Rodrigova učednice a následovnice, je hervenka velice mladá, šestnáctiletá, přesto již nad jiné krásou vyniká, a své sortilézio si vybojovala už před dvěma roky.

Její vlasy jsou husté, lesklé, černé a Cabeze je nejraději nosí svázané do ohonu, aby jí nepřekážely, ať už při jízdě na koni, nebo při práci. Má elegantní souměrnou tvář s trochu větším nosem, ale jestliže Almendořané tvrdí, že drobné vady krásu jen zdůrazňují, pak v případě Cabeze to platí dokonale. Temné, skoro až černé oči hledí na svět smutněji, než by se dívce Cabezeina věku příslušelo, ale nedivme se, po všem, co zažila a zažívá.

Cabeze se nejčastěji odívá v jednoduchý kožený šat, pokud se chystá na vyjížďku, volí kalhoty z jelenice, které jsou přece jenom o něco praktičtější. Umí skvěle zacházet se sekerou a lukem, ale zbraně při sobě nenosí, koneckonců, ubránit se zvládá i bez nich.

Jejím koněm je štíhlý zlatosrstý hřebec mustanga jménem Arvelio, pojmenovaný po Cabezině mrtvém otci.

K cizincům je nedůvěřivá, a postav se bude patrně zpočátku spíše stranit. I v *bravu* se drží spíše s Rodrigem a s ostatními se příliš nedruží. Ani když se s ní postavy seznámí blíže, nerozváže se Cabeze jazyk, mluví málo, většinou v holých větách. Vše co říká, ale myslí upřímně, a tak nejde daleko ani pro urážku. Rodrigo o tom říká, že někteří šamani salům lžou, aby je získali na svou stranu, ale Cabezeina odzbrojující upřímnost je zrovna tak vhodnou taktikou. Cabeze na svého učitele pohlíží s bezmála nekritickou úctou a miluje jej jako vlastního otce, i Rodrigovu srdci je Cabeze blízká nejen jako žačka, ale i jako dcera, je k ní vždy vlídný a mnohé jí odpustí, a po dlouhé době snad konečně našel někoho, kdo naplňuje mezeru zanechanou odchodem bratra a manželky.

Cabezein osud je totiž velice pohnutý, stádo Bouřných orlů ji našlo v jednom z táborů jiného *brava* vypleněném trpaslíky, když byla čtyři roky stará. Plakala tehdy nad tělem své matky a dva muži ji museli násilím odtáhnout, aby vůbec šla s nimi. U Bouřných orlů to neměla jednoduché, zima byla zrovna tuhá tak, jak málokdo pamatoval, a potravy nebylo nazbyt. V Zelanech navíc stádo ohrožovaly i vyhladovělé šelmy. Cabeze se s nikým po prožitém otřesu pořádně nebavila a příslušníci stáda brzy vzdali snahu s ní komunikovat.

Jenom Rodrigo k dítěti stále docházel a celé hodiny na Cabeze mluvil, i když ona mu neodpovídala.

Rozhodl se přijmout ji za svoji žačku, což vyvolalo mezi Bouřnými orli pořádný rozruch, přeci jenom čekali, že příštím šamanem se stane příslušník *brava* a ne cizinka, která navíc s nikým nemluvila. Ani Rodrigo sám si nebyl zpočátku zcela jist svým rozhodnutím, dívka totiž žádné známky šamanského talentu neprojevovala, a on jí hlavně chtěl dát nějaké postavení ve stádu, aby zase měla kam patřit.

A ukázalo se, že se šaman rozhodl správně – po čase v děvčeti probudil talent, který mezi tak mladými dětmi dlouho nespátřil. Dívka se vyhýbala společnosti lidí, ale o to více vyhledávala společnost salů. Postupovala ovšem jinak než většina šamanů, což Rodriga nepřestávalo fascinovat. Její metody se spíš podobají způsobům druidů než hevrenských šamanů, ale Rodrigo se moudře rozhodl nesnažit se jí převychovat, a naopak ji podporovat v dalším rozvíjení svého talentu.

Postupem času stádo mladou šamanku zcela přijalo, jeho příslušníci si zvykli i na její nemluvnost, a když vyrostla v krásnou dívku, zaplálo srdce nejednoho z mladých mužů. Nejvíce okouzila *calimova* syna Camilla, ovšem dívka sama je příliš zahleděná do své práce, na to, aby si snah mladého hevrena všimla. Snad jí salové o jeho lásce někdy pošeptají.

Cabeze s postavami moc komunikovat nebude, ale bude se s nimi, jako pomocnice Rodriga, často setkávat. Může se stát, že se do ní některá z postav zamiluje. PJ může nechat Cabeze city opětovat, ale může tím vrazit klín mezi vztahy družiny a Camilla, navíc, pokud se k Cabeze milenec zachová ošklivě, družina ztratí i důvěru Rodriga a vůbec všech hevrenů.

Drd 1.6: Hevren, žena, šaman, 10. úroveň

Drd+: Hevren, žena, šaman, 6. úroveň

Marillo Ibuera

Calima brava Bouřných orlů je statný muž, starý tak okolo čtyřiceti let, vysoký snad přes dva metry, který si měří svět tvrdým přísným pohledem. Tmavé vlasy nosí dlouhé po ramena, úzký obličej s vystouplými lícními kostmi rámuje husté tmavé obočí, které dodává jeho výrazu přísnost.

Oděný chodí v jelenicové kamaše a koženou vestu, když nastane na pláních nečas (a že i na to občas dojde), přehodí přes ramena ještě plášť z leopardí kůže, trofej z jednoho zvláště podařeného lovu.

Náčelník dovedně bojuje s palicí, sekerou i lukem, ale jeho nejoblíbenější a také nejcennější zbraní je rodové kopí *Vuero* (v překladu zkrátka „dřevo“).

Marillo vlastní několik koní, ale nejradši má silného černého hřebce Falgrana, který pro svou divokou povahu nenechá na sebe vsednout nikoho jiného než náčelníka.

Marillo Ibuera je hevren, kterého již život naučil, že máločeho dosáhne bez boje. Je to vůdce, který preferuje raději činy než slova, a jen velmi nerad snáší, když někdo zpochybňuje jeho rozhodnutí. Sám je příznivcem nejtvrdšího boje proti okupantům ze severu, nicméně si je vědom faktu, že Rodrigo je daleko moudřejší, než on sám, a jen málokdy udělá něco proti názoru starého šamana. Druhým člověkem, který dokáže *calimu* ovlivnit je jeho jediný syn Camillo. Vzhledem k tomu, že po smrti své ženy již Marillo další nevyhledal, je Camillo jeho nejmilovanější osobou a od Marilla se mu dostává veliké protekce. Syn se proti tomu ovšem často ohrazuje, nechce, aby na něho celé *bravo* dívalo jako na tatínkova mazánka.

Marillo je proslulý osobní statečností, což je pro hevreny největší důvod, proč nějakého muže následovat, a velkou zuřivostí v bojích. Sám ale už cítí, že stárne, a zoufá si nad osudem svého kmene. Často pak propadá nepříjemným depresím.

Marillo vynikal od dětství silou a zarputilostí a rituál vstupu mezi dospělé složil již ve svých dvanácti letech, jako nejmladší v celé historii Bouřných orlů. Byl to Rodrigo, kdo mladému Marillovi pomáhal při výrobě sortiléžia. Už za dva roky se vyznamenal v bojích s *bravem* Tančících koní, když zajal syna nepřátelského *calimy*.

Po smrti *calimy* Bouřných orlů – Ervaria se v necelých sedmnácti místech ucházel o jeho místo, ale ostatní jej pro takovou odpovědnost shledali příliš mladým a horkokrevným, a tak neuspěl, a *calimou* byl zvolen Alcázar, jeden z nejstarších bojovníků *brava*. Marillo nedokázal snést tu potupu, a rozhodl se odejít. Nasedl na Festiena, prvního mustanga, kterého zkrotil a vydal se do plání.

Marillo putoval světem, až nakonec skončil ve službách Zylova Dračího království, kde se zúčastnil i akcí proti nemrtvým. Ty ho navždy poznamenaly – z dříve družného, nabubřelého egocentrika se stal mlčenlivý bojovník s věčně zamračenou tváří. Zahodil svojí namyšlenost a dotáhl to v Zylově armádě až na velitele jednoho ze zkušených oddílů, ale vojákem Rudého drakočlověka zůstat nehodlal.

Když se navíc doslechl o tom, že se muži ze severu roztahují na pláních, které bývaly domovem jeho lidu, Marillo neváhal, a po deseti letech ve službě drakočlověka jeho vojska opustil.

Vrátil se ke stádu Bouřných orlů, ale už jako jiný muž, našel si ženu, jmenovala se Verdeze, a když Alcázar při jednom z výpadů proti almendorským zahynul, stal se Marillo konečně *calimou* svého lidu.

Pod jeho vedením patřili Bouřní orli mezi nejbojovnější *brava*, jeho jezdci se účastnili bitev a potyček jak sami, tak po boku bojovníků z dalších stád. Působili nepříteli nemalé ztráty, ale za každého mrtvého osadníka připruli po Královské řece dva další. A hevrnů ubývalo.

Tou dobou zastihly Marilla hned dvě rány – milovaná Verdeze mu sice povila chlapce, ale sama při porodu zahynula, a zanedlouho poté zemřel i Marillův věrný přítel Festien. Zůstal mu už jenom mladičkový syn, kterého pojmenoval Camillo.

Brzy se v obležení octla Canthie, a byli to znovu Bouřní hevrni náčelníka Marilla, kteří neúnavně na pláni napadali zásobovací kolony nepřátelských vojsk. Marillo při těchto nebezpečných akcích ztratil téměř polovinu stáda, ale byl odhodlán pokračovat až do vítězného nebo hořkého konce.

Ale Canthie padla, a s ní i *calimova* víra ve vítězství. Začal více naslouchat radám starého Rodriga, a stáhl se s celým stádem, nebo tím, co z něho zbylo, do vrchů. Marillo propadl depresím z neblahého osudu hevrenského národa a jediné, co drží jeho naděje nad vodou, je vidět vyrůstat svého syna v mocného bojovníka. Marillo věří, že z něj dokáže vychovat svého nástupce.

Marillo bude s družinou jednat jako s trpěným hostem, a to dost spatra. Pro postavy nebude snadné si náčelníka naklonit, protože ten lidem obecně vůbec nedůvěřuje. Situace bude hodně záviset na tom, jak se postavy zachovají při Svergarově masakru – jestli budou bránit hevrny, Marillo bude o hodně vstřícnější a čas od času s družinou ztratí i nějaké rozumné slovo, a naopak, pokud družina Svergarovi v masakrování napomůže, nebude již prakticky možné si důvěru tvrdohlavého válečníka vydobýt, a často se postavám budou dít v táboře drobná, ale o to nepříjemnější příkoří, se kterými ani Rodrigo nic nenadělá.

Drd 1.6: Hevren, muž, bojovník, 20. úroveň

Drd+: Hevren, muž, bojovník, 14. úroveň

Camillo Ibuera

Camillo je vysoký, ale spíše šlachovitý než svalnatý mladík, kterému chybí v době setkání s družinou pár aldenů do šestnácti let. Jeho tvář je podobně úzká jako otcova, nos je však širší, a v očích se dá spatřit mnohem více radosti ze života. Černé vlasy si často svazuje do copu, či ohonu. Camillo nosívá po hevrensku kalhoty ze zvířecí kůže a vestu ze stejného materiálu. Vyniká v boji s kopím a oštěpem, a jednoho dne bude nosit otcovo kopí *Vuero*.

Camilloův mustang se jmenuje Amanzo, je to nádherný sivák s nádechem rudé, a stejně jako jeho pán je i Amanzo trochu jankovitý a neposedný. Snad právě proto si s Camillem tolik rozumí.

Camillo, ač by se tomu tak nemuselo zdát, nemá snadný život. Mohlo by se zdát, že být synem náčelníka, ještě k tomu slavného bojovníka, jako je Marillo, je pro hevrena ideální zázemí. Ale Camillo to cítí přesně opačně – má pocit, že cokoli udělá, je neustále srovnáván se svým otcem, kterému, jak se sám domnívá, nedosahuje ani po kotníky. Má zkrátka neustálý pocit, že je pro svého otce zklamáním (což není pravda), a touží mu dokázat, že je tím pravým synem, kterého si mocný náčelník Marillo zaslouží. Je si například dobře vědom, že brzy dosáhne šestnácti let, aniž by zatím prošel rituálem dospělosti, kdežto jeho otec jej měl za sebou již po svých dvanáctých narozeninách.

Nelibě nese otcovu snahu zametat mu cestičku a všemožně jej ochraňovat, bere to jen jako další důkaz faktu, že jej otec považuje za slabocha. Camilla to motivuje k odvážným výpravám proti vůli svého otce, a je také jedním z mála Bouřných orlů, kteří si dovolují Marillovi odporovat. Marillo ho však často za takové jednání ani nepokárá.

Jinak je ale Camillo příjemným a zvědavým společníkem, občas možná až příliš upovídaným, který si nic nedělá z předsudků svého národa vůči cizincům a s družinou se bude snažit přátelit (už proto, že otec ji nemůže vystát) a ochotně se s ní podělí o znalosti hevrenského života. Camillo se nebojí riskovat, je statečný, ale občas jedná možná až s příliš velkým nadšením, konec konců, jeho otec nebyl jiný, jak Camillovi prozradil Rodrigo.

Drd 1.6: Hevren, muž, bojovník, 9. úroveň

Drd+: Hevren, muž, bojovník, 5. úroveň

Cevaras

Cevaras patří k nejstarším a nejzkušenějším bojovníkům Bouřných orlů. Když se Marillo v sedmnácti letech poprvé ucházel o post Calimy, patřil již Cevaras mezi ostřílené bojovníky.

Cevaras sice příliš nenarostl, nedosáhl ani průměrné hevrenské výšky, o to pružnější a ohebnější ale je, a tato pružnost se s ubývajícimi léty zatím ztrácí jen velmi pomalu.

A i když Cevarase třeba není dost dobře vidět, je ho vždy skvěle slyšet – jeho mohutný hlas zní přes celý tábor, a když se směje, zdá se, jako by se blížila bouře. A Cevaras se směje rád. Nejraději když trénuje v boji hevrenskou mládež. To se pak směje marným snahám o desítky let mladších junáků jej v boji přemoci.

A stejně tak se bude smát družině. Neuvidí ji v táboře rád, a ve cvičném boji rád některého člena družiny pořádně zmydlí a ještě se přitom zasměje. Je ale dost možné, že se v boji s družinou sblíží a nakonec pro něho bude ctí, bojovat jí po boku.

Cevaras umí bojovat se všemi typickými hevrenskými zbraněmi – sekerou, palcátem, kopím i třeba bičem. Jeho klisna se jmenuje Joeli.

DrD 1.6: Hevren, muž, bojovník, 18. úroveň

DrD+: Hevren, muž, bojovník, 14. úroveň

Rulio

Hevren se jménem Rulio se snad nikdy nesměje. Ani neusmívá. Rozhodně tak nečiní v přítomnosti družiny. A má k tomu dobrý důvod – při Svergarově útoku zahynula Ruliova žena a nejmladší dcera.

Vysoký hubený hevren s vyholenou hlavou a pichlavýma očima, bude dávat družině najevo svojí nenávisť. Pouze pokud se při Svergarově masakru postavila na stranu hevrenů, bude to nenávisť o něco menší, i tak ale Rulio bude přikládat (právem) vinu na tom, co se odehrálo. Zmíní se, že kdyby měly postavy kouska cti v těle, tak se zabijí, ale sám je na souboj nevyzve, neboť ani on se neodváží postavit slovu šamana, který tvrdí, že družina musí za každou cenu zůstat naživu.

Rulio však ví, jak jeho příkaz alespoň trochu obejít, a tak, kromě toho, že bude postavy urážet a provokovat, kdykoli to jen půjde, rád se s nimi také střetne na cvičišti, a pokud si nedají pozor, nebude se štítit je ošklivě poranit.

Jediný způsob, jak mohou postavy hrany otupit, je vyzvat Rulia na čestný souboj a porazit jej, když se jim to podaří, Rulio to vezme jako znamení shůry, a po čase jeho zášť opadne, a jednou bude třeba i hrdě bojovat postavám po boku. Má to samozřejmě háček – Rulio se postavy (postavu) bude snažit během souboje zabít, kdežto družina by se měla (tedy alespoň teoreticky) zabítí hevrena vyvarovat, a bojovat tak, aby protivníka nezabila.

Rulio bojuje nejraději dvěma krátkými sekerami, se kterými se nejen skvěle ohání, ale dokáže je i obstojně vrhnout. Zvládá to dokonce i v sedle, neboť svého koně, Guevríza, zná již velice dlouho, a dokáže jej ovládat snadno i bez použití uzdy a třmenů.

DrD 1.6: Hevren, muž, bojovník, 17. úroveň

DrD+: Hevren, muž, bojovník, 13. úroveň

Altesio

Altesio je ve stádu Bouřných orlů jediný další mladík v Camillově věku, který ještě neabsolvoval rituál dospělosti a nezískal svoje *sortilégio*.

Jeho typickým rysem je neustále bojovně vysunutá brada, a čelist, která je o něco mohutnější, než bývá u hevrenů zvykem. Kromě toho má ale Altesio vzezření typického příslušníka Koňského národa – vysoký, tmavovlasý a tmavooký.

Jako jeho vrstevník je též dobrým přítelem Camillovým, se kterým se neustále dobírají a předstihují v nejdívočejších disciplínách a závodech.

Stejně jako Camillo, respektive jeho prostřednictvím, se tak nebude bránit spřátelení s družinou, ba naopak, aktivně jej vyhledá.

Altesiova klisna se jmenuje Eneďe.

DrD 1.6: Hevren, muž, bojovník, 7. úroveň

DrD+: Hevren, muž, bojovník, 4. úroveň

Svergar Krigsher

Život Svergara Krigshera by sám o sobě vydal kronikáři na roky dobré práce.

Tento trpasličí podnikatel, jak sám sebe s oblibou (a smíchem) nazývá, má už za sebou na Asterionu bezmála sto let. Podle vzezření by mu je ovšem málokdo hádal, ostatně určovat věk trpaslíků není disciplína jednoduchá – Svergarův plnovous má ještě mladickou slámovou barvu, a jak Svergar říká, jiný už nebude. O svůj vous dbá pečlivě jako každý trpaslík, a vplétá si do něj jako ozdoby korále s runami, jeden za každého hevrena, kterého skolil.

Pokud zrovna nevyráží na lov, chodí v pohodlné trpasličí róbě – drenshengu, která připomíná stříhem delší tuniku. V bojové výstroji ovšem Svergar není k poznání – to si na sebe vezme pancíř z pořádného plátu vydělané vepřové kůže, obarvené na hnědo-zelenou, aby byl Svergar v divočině nenápadnější, koženou čapku (byť pořádnou trpasličí nablýskanou helmici by jistě také nepohrdl), kvalitní kožené nátepníky, suknicí z kožených pruhů a, co je nejdůležitější, pořádné pevné boty, omotané plátnem, aby nedělaly tolik hluku. Svergar je trpaslík, takže mezi nezbytnosti patří kvalitní sekera, kromě ní se ale umí ohánět i tesákem, a poradí si dovedně se střelbou z krátkého luku.

Povahou dává za pravdu rčení, že každá mince má svůj rub a líc. Na jednu stranu Svergar vyniká štědrostí, když je v náladě, je vynikajícím vypravěčem a s každým se dá do řeči, na stranu druhou je však také dost neomalený, často i zlomyslný nebo dokonce krutý.

Pochází rodem z Písečných hor na Lendoru, ale toulavé nohy jej záhy odvedly od svých rodných. Ve svém domovském městě Gerbarlingu totiž neustále vymýšlel nějaká alotria. Patřil však do významného rodu, a tak nemohl být z města jen tak vyhoštěn. Po jednom krajním incidentu, kdy byla Svergarovým zaviněním, poškozena socha dávného krále hory Feregrunda Stříbroprstého, kalich trpělivosti Svergarových rodných přetekl. Přišli s nabídkou, aby Svergar opustil město, a za odměnu, že nebude vyhoštěn. Svergar, který dosáhl, čeho chtěl, samozřejmě kývl a s požehnáním svého rodu se vydal na cesty. Překonal žízňivou poušť Nunmeia, a rozhodl se zkušeností, v ní nabytých, využít při prozkoumávání hor sousedících velikou pustinou Mar’Nub daleko na jihu.

Ač se mu moře z duše přičilo, nechal se jednou z Keledorských lodí dovézt až do Nového Solnohradu, odkud se vydal do Rilundu. Byly to poslední roky vlády Eldebranských rytířů, zlatého období Rilundu, lidské město však trpaslíka, po tom, co viděl na Lendoru nedokázalo ohromit. To až Nekonečné hory, které ve svém cestovatelském zápalu navštívil. V nich se několikrát střetl s gobliny, byl jimi dokonce i zajat, a uprchl jen s notnou dávkou štěstí.

Vydal se i do Mar’Nub, kde se setkal s pouštními elfy. Po čase, stráveném mezi cizími rasami se Svergarovi zastesklo po společnosti trpaslíků. Vydal se proto do Zelanských vrchů, kde se zúčastnil výstavby Krazu. Ani tam se však necítil ideálně, to pravé prostředí objevil až za pár let, v (na trpasličí poměry) benevolentním prostředí Kwesaru. Místními byl přijat vlídně a na dlouhá léta vstoupil do služeb kwesarského krále. I v jeho službách však ve městě příliš nepobýval – zabýval se totiž pro něho průzkumem, a tak vlastně dále živil svou cestovatelskou touhu.

Když ale Almendořané v Sintaru vypsali odměnu na hlavu hevrena, Svergar se chopil příležitosti. Zprvu zabíjel hevreny pouze z touhy po dobrodružství, stejného nutkání, kterého přivedlo do neznámých končin Tary, bojoval jenom s ozbrojeným nepřítelem a užíval si každou potyčku. Pak se ale cosi změnilo a Svergar zjišťoval, že pomalu a jistě přichází rutina, kdy nebojuje pro radost z boje, ale skutečně jenom pro odměnu. A zjistil, že mu to vůbec nevedí.

To byly časy, kdy se Svergarovo trpasličí komando, které najal vesměs z trpasličích odpadlíků za první vydělané peníze, začalo vrhat i na bezbranná tábořiště v Zelanských vrších.

Svergar se se svými muži zúčastnil i obléhání Canthie, ovšem ne v řadách vojska, ale jako žoldněř, nechávající se najímat se svými muži na ochranu nedostatečně bráněných a často napadaných karavan.

Ani po dobytí Canthie se svého nového byznysu nevzdal, ba naopak, přibral do podniků i svého bratrance Ordrega, který přibyl na Taru se vzkazem, že je na čase, aby se Svergar vrátil zpět na Lendor a ujal se svých povinností v Gerbarlingu.

Drd 1.6: Trpaslík, muž, bojovník, 21. úroveň
Drd+: Trpaslík, muž, bojovník, 15. úroveň

Hergling

Svergarova pravá ruka slyší na jméno Hergling, a už od pohledu je to dobrosrdečný příslušník rasy trpaslíků. Jeho lebka je holá jak koleno, za to bradu zdobí zrzavý, krátký, ale udržovaný plnovous, jak je zvykem. Mezi veselýma světlýma očima trůní nos jako skoba.

Hergling se s každým přátelí, dokáže hodiny živě klábosit prakticky ovšem, a disponuje obdivuhodnou zásobou vtipů. Právě tyto vlastnosti jsou ovšem i jeho zhoubou.

V trpasličí společnosti se totiž něco takového nenosí. Když Hergling vyrůstal v tarském Seliaku, občas si jeho rodiče, vážení trpaslíci, říkali, jestli nějakým nedopatřením nedostali do rodiny hobity. A nebylo to ani tak tím, že se Herglingovi ne a ne objevit vousy. Malý trpaslík pořád něco radostně objevoval, dával najevo své emoce, a i když už měl být dospělý, často jen tak mezi řečí plácl nějaký v tu chvíli nevhodný žert (pro trpaslíky je každý žert nevhodný). Mistři si na něho stěžovali, že často hlasitě směje jejich výkladu, a dokonce prý vypráví šprýmy vrstevníkům. Ty by tak scházelo, aby kazil mládež.

Herglingova rodina si velmi zakládala na svém postavení, a jen, co dospěl, hleděla se nepodařeného synáčka zbavit. Herglinga za jeho veselou povahu stihl nejtěžší trest, který vůbec mohl trpaslíka potkat – klan jej vydědil, stal se z něho odpadlík.

První rok byl pro něho skutečně obtížným, časem ale zjistil, že se vždycky nějak užíví, a že mezi lidmi je naštěstí daleko více zábavy než mezi trpaslíky.

A aby mu trpasličí společnost nechyběla, spřátelil se s několika dalšími odpadlíky, které potkal na svých cestách. Ne všichni byli samozřejmě vyhoštěni ze stejně nevinných (z lidského pohledu) důvodů jako Hergling, je mezi nimi dokonce i jeden matkovrah, ale všechny je spojuje domnělá nespravedlnost, které se na nich dopustili jejich příbuzní.

Svergar Herglinga zaujal svojí otevřenou povahou, a třiatřicetiletý Hergling považuje Svergara již málem za otce.

Drd 1.6: Trpaslík, muž, zloděj (sicco), 17. úroveň
Drd+: Trpaslík, muž, zloděj, 12. úroveň

Dalšími členy Svergarovy družiny jsou Bjoren (bojovník, 16./11.úr.), Dethren (bojovník, 15./11.úr.), Thoribor (zloděj, 16./11.úr.) a Ejsfelu (zloděj, 15./10.úr.).

Dětmár Vozub

Dětmár Vozub je vůdcem skupiny mužů, jejichž zájmy jsou velice podobné s těmi Svergarovými. Snad i proto s ním často spolupracuje zejména na takzvaných lovech na hevreny.

Dětmár Vozub, původem Storab, budí nezřídka úctu svou masivní postavou, na jejíž stavbě se podílí svaly a tuk zhruba rovným dílem. Ani s myšlením není Vozub úplně na štíru, má dobře vyvinutý reflex dravce, který dokáže uplatnit i v soukromém životě.

Vozub se dostal na Taru v útrobách věžeňské bárky, na krku měl totiž hned dva mordy, čímž získal jednosměrnou jízdenku do Bitalanu. Život tam je krutý, ovšem k muži Vozubovy natury a tělesné konstituce ne tolik jako k jiným. Vozub sloužil jednomu z Bitalanských šlechticů, a nebýt toho, že se pokusil jej podvést, mohl mu sloužit dodnes. Kvůli příhodě s výběrem daní však musel Bitalan urychleně opustit, což se mu, na rozdíl od mnoha dalších skutečně podařilo.

Protloukal se, jak se dalo, a protože mužům Vozubova typu se nikdy nežije úplně špatně, utvořila se kolem něho záhy malá suita chlapů, kteří hledali vůdce, jenž by je dovedl k pořádnému výdělku.

I Dětmara přitáhla na jih Tary vyhláška Sintaru o vyplácení odměn za hevrení hlavu, a i když jejich výše postupem času klesala, stále se v okolí plání dalo najít dost práce přesně pro takové lidi, jako je Dětmarova parta.

Ale ani pět silných chlapů zdaleka nestačí na všechno, a tak Dětmar začal spolupracovat s trpaslíkem Svergarem, a doposud pro něj byla tato spolupráce velice přínosná.

Drd 1.6: Člověk, muž, bojovník, 17. úroveň

Drd+: Člověk, muž, bojovník, 12. úroveň

Dalšími členy Dětmarovy družiny je Ondro Rajkovič (zloděj, 15./10.úř.), Jan Mok (bojovník, 14./9.úř.), Evan Stomat (bojovník, 13./9.úř.) a Mikoláš Čerm (zloděj, 14./10.úř.).

Dinael z Lipky

Dinael z Lipky, almindorský důstojník střední výšky a šlachovité postavy platí v canthijské posádce za hlavního odborníka na techniku výslechů.

Tento muž s řídkým knírkem, ustupujícími vlasy a vysokým čelem totiž dlouhá léta pracoval pro Almindorskou tajnou službu.

Pracoval pro ni dlouho a schopně, přesto měl ale jednu slabost – alkohol. V šestém roce jeho služby došlo na něco, čemu se asi nedalo vyhnout, Dinael se napil, a vyradil něco, co neměl. Dopadlo to pro něj ještě dobře, pouhým vyhazovem od tajných bez nároku na penzi. Dinaelovi bylo nabídnuto tiché místočko u armády, aby si někde v Albireu bez dozoru nepouštěl dále, jak se říká v Roktarsku hubu na špacír.

Dinael zakotvil u posádky v Canthii, kde plní roli jakéhosi vyšetřovacího důstojníka.

Nicméně vyhazov od tajných Dinaela změnil – je to nyní zatrpklý muž, který se často uchyluje do náruče alkoholu, aby si pak své problémy kompenzoval na věznicích, u nichž se neštití sáhnout i k nejtvrdějším metodám mučení, nebo podřízených (u kterých jsou, bohužel pro Dinaela, takové metody zapovězeny).

Drd 1.6: Člověk, muž, zloděj (sicco), 16. Úroveň

Drd+: Člověk, muž, zloděj, 11. úroveň

JANOŠ BRUKKA

Muž hrdě nosící toto barbarské jméno je šlechtic ze Storabska, který byl pro své buřičské názory nepohodlný panovníkovi, a tak byl před čtyřiceti čtyřmi lety i se svou rodinou vyhoštěn na Taru. S tímto stavem se však nehodlal smířit a začal hledat způsoby, jak napravit spáchané křivdy. V Severní dálavě mu nečinilo potíže vytvořit z podobně smýšlejících lidí skupinu, která tajně bojovala proti vládnoucím složkám. Zradou ve vlastních řadách byla jejich odbojná skupina odhalena, většina členů včetně Janošovy ženy skončila na popravišti. Janošův Brukkovi se podařilo prchnout v poslední chvíli na jih se svými dvěma syny, Dravošem a Hanušem. Ve Východní dálavě ho ovšem nepřijali s otevřenou náručí, a tak se musel dál skrývat. Svě syny nechal vychovat u hevrenů a sám se stal zkušeným dobrodruhem. Na svých cestách se potkal s Orlími poutníky a bez váhání se k nim připojil a ztotožnil se s jejich cíli a úmysly. V průběhu povstání v roce 839 převzal velení armády. Spolu se svými syny docílil mnoha úspěchů, byť Hanuš v jedné z menších potyček u řeky Rubis padl. Také ve válce roku 850 byl hlavním generálem Svobodných měst, ale ani jeho strategické a taktické umění nezabránilo porážce. Po této osudové prohře a ztrátě mnoha

přátel se Janoš i Dravoš uchýlili k hevrenům, které nyní už takřka osmdesátiletý Janoš cvičí v boji proti Almendoru a trpaslíkům. Janošova nejlepší léta jsou už dávno pryč a dalo by se o něm říci, že je to stařec nad hrobem. Přesto se života drží zuby nehty a snaží se své vnučce Chulitě, vnukovi Pravošovi a hevrenům předat co nejvíce zkušeností, byť tuší, že jejich boj s Almendořany je marný. Je také plný zášti, protože vše, do čeho se pustil, se podle něj nakonec obrátilo ve zmar...

(Z dodatků k modulu Čas Temna)

Drd 1.6: Barbar, muž, šermíř, 25. úroveň
Drd+: Člověk, muž, bojovník, 15. Úroveň

Almendorští jezdci

Drd 1.6: Lidé, muži, bojovníci, 13.-18. úroveň
Drd+: Lidé, muži, bojovníci, 9.-13. úroveň
Výzbroj: kopí, meč, střední štít, střední zbroj, helmice

Almendorští strážní

Drd 1.6: Lidé, muži, bojovníci, 11.-16. úroveň
Drd+: Lidé, muži, bojovníci, 7.-11. úroveň
Výzbroj: kopí, meč, střední štít, lehká zbroj, helmice

Trpasličí strážní (v Canthii)

Drd 1.6: Trpaslíci, muži, bojovníci, 13.-18. úroveň
Drd+: Trpaslíci, muži, bojovníci, 9.-13. úroveň
Výzbroj: obouruční sekera, nebo jednoruční sekera a střední štít, cepín, těžká zbroj, přilbice

Hevrenští jezdci

Drd 1.6: Hevreni, muži (i ženy), bojovníci, 11.-18. úroveň
Drd+: Hevreni, muži (i ženy), bojovníci, 7.-13. úroveň
Výzbroj: lehká nebo žádná zbroj, palcát nebo sekera nebo kopí nebo krátký luk

Bazilišek

Drd 1.6

Bazilišek, vyšší

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: jed (Odl ~ 12 ~ nic / 31–50, působení ihned/1 kolo), maskování (12), strach, vidění ve tmě (pravé), zkamenění (pohled, Int ~ 13 ~ nic / zkamenění)

Rezistence: iluze 50 %, prokletí 75 %

Imunity: jedy, neviditelnost, obyčejné zbraně, paralýza, psychické útoky, slepota, strach, temnota, zkamenění, zmatení

Životaschop.: 15

Útočné číslo: (+5 + 7/+2) = 12/+2

(tlama) + jed
Obranné číslo: (+3 + 8) = 11
Odolnost: 23
Velikost: C
Pohyblivost: 18/plaz
Vytrvalost: 16/plaz
Intelligence: 8
Charisma: 8
ZSM: 22
Zkušenost: 7 500

Drd+

Bazilišek (1. úroveň – upravte podle síly družiny)

Vyvolávací pocity: strach
Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 4, Doba propuknutí = ihned), Maskování (7), Vidění ve tmě I, Zkamenění
Rezistence: Neviditelnost (4), Prokletí (3), Zmatení (1)
Imunity: Jedy, Slepota, Zkamenění
Nové schopnosti: Rezistence vůči Zbraním bez démona (2) – 4. úroveň, Rezistence vůči Psychickým útokům (1) – 6. úroveň, Rezistence vůči Iluzím (2) – 6. úroveň, Vidění ve tmě II – 7. úroveň, Rezistence vůči Mentální magii (1) – 9. úroveň, Vidění ve tmě III – 14. úroveň
Vlastnosti: +6/+0/-5/+8/-3/+8
Odolnost: +7
Výdrž: +5
Rychlost: +3*
Smysly: +3/+0/+2/-1/+1
BČ: +1
ÚČ: +4 tlama
OČ: +0
Zranění: 6 B
Ochrana: 8
Velikost: +10
Rozměry: 1 m / 5 m

DODATKY

Hevrenský zákoník

Jak jej stanovil Diagolo, první valleró hevrenů

I Žádný hevren nezabaví jiného hevrena osobní svobody nebo mu ji neomezí, nebo nepomůže nikomu k omezení svobody druhého hevrena.

II Každý hevren je povinen respektovat osobu *calimy*, zvoleného všemi bojovníky.

III *Calima* rozhoduje pouze o věcech týkajících se celého kmene, o věcech bojovníků rozhodují si bojovníci sami.

IV Kdokoli může, má-li k tomu oprávněný důvod, který schválí *el enkentidor*, vyzvat svého rivala na čestný souboj, takto vyzván může být i *calima*. Jde o souboj na život a na smrt.

V Z *calimas* 30 *bravas*, kterým patří nejvíce koní, bude vytvořena rada, z jejíhož středu vzejde *vallero*, který usedne na trůn v Canthii.

VI Žádný *vallero* si nepodrží trůnu déle než 1 rok.

VII *Vallero* bude respektován mezi *calimas* tak jako každý bojovník respektuje svého *calimu*.

VIII *Vallero* je *calimou* všech *bravas* a proto nesmí zneužít své moci ve prospěch svého *brava*, na úkor jiného.

IX *Vallero* povede všechna *bravas* proti společnému nepříteli. Na *vallerovu* žádost se musí shromáždit všichni bojovníci, aby bojovali proti nepříteli. Na válečníky, kteří nepřijdou, padne prokletí zbabělosti.

X V Canthii je jediným *calimou vallero*, kdo přijde do Canthie, podřizuje se mu.

XI Každý hevren musí být pohřben v *Tadiame Miante*, jinak jeho duše nespočine v pokoji.

XII *Bravo* musí pečovat o budoucnost, stejně tak jako o minulost, musí pečovat o mladé, stejně tak jako o staré. *Calima*, který se nedokáže postarat o starce, ženy a děti svého *brava*, nemá právo býti *calimou*.

XIII Každý hevren má mít ke starším bojovníkům úctu, vždyť oni jsou studnicí moudrosti a zkušeností – místo u ohně přenechej staršímu, předej mu maso a sám jez kořinky.

XIV Děti jsou dětmi *brava*. Necht' jsou vychovávány společně, ač se naučí dobrým mravům, cti, zdatnosti v boji i v lásce.

XV Mladý, chce-li mezi dospělé vstoupit, musí odvahu svou dokázat a své sortiléžie obdržet.

XVI Muž, který se rozhodne pojmout ženu za manželku, nesmí být ani jejím otcem, ani bratrem.

XVII O dovolení vzít si ženu musí muž požádat jejího otce, nebo bratra, není-li otec na živu, a darovat za ni nejlepšího ze svých koní. Pokud otec či bratr nesvolí, může svou milovanou unést, ta se pak stává jeho ženou, pokud bude ale lapen, smí s ním rodina ženy naložit podle libosti.

XVIII Dopustí-li se hevren cizoložství, bude vyhnán a žádné *bravo* mu nesmí poskytnout přístřeší, jídlo ani vodu. Muž může se ženou naložit, jak se mu zlíbí.

XIX Hevren nikdy zákeřně nezabije jiného hevrena. Učiní-li tak, necht' je roztržen koňmi.

XX Hevren nikdy neokrade příslušníka svého ani jiného *brava* o koně či jiný majetek. Učiní-li tak, a bude lapen, necht' je vláčen za koněm okradeného třicet mil.

XXI Hevren se nepokusí okrást jiného hevrena ve vzájemném obchodu, nepokusí se mu prodat trávu vydávaje ji za vonné byliny ani kůži divoké kočky vydávaje ji za koži leopardí.

XXII Hevren nikdy neprodá svého koně, ani jej za nic nevymění, leda za svoji ženu, či jako výkupné za členy své rodiny.

XXIII Hevren bude mít vždy na paměti, aby udržoval přízeň duchů plání, aby je ničím nepošťval proti sobě, svému *bravu* nebo svému národu.

David Rozsival