

A. ZANTUR MODRÝ

Jeho hlas zahřmí jako hrom a na nebesa se vynesou modrá křídla. Společně s mořským příbojem přiletí a moc zračící se v jeho očích zlomí vše, co se mu postaví na odpor. Bude veliký i strašlivý a opět zavlaže modrá zástava nad Démonovými vojsky. Vráti se nezlomný a pevný, tak jako byl před věky. Jen slaná vůně moře očarovala jeho duši a dodala mu nové síly k boji.

Skřítčí věstec Be Jang

Muž několika totožností, pán mnoha tváří. Tak o modrém drakočlověku hovoří ti, kteří jsou zasvěceni do jeho tajemství.

Zantur byl v pořadí čtvrtým drakočlověkem, kterého Démon stvořil. Již od ranného dětství vynikal neuvěřitelnými psychickými schopnostmi. Dosud se na Asterionu nenarodil jedinec, který by měl pevnější a silnější vůli než on. Vyrůstal ve světle a slávě císařského Aureanu a mezi Arvedany jej čekala velkolepá budoucnost. Mohl se stát prvním mezi arvedanskými mágy, zvolil si však jinou cestu.

Khar Démon sledoval nadaného mága a toužil jej získat na svou stranu. Jednoho dne zavítal k Zanturovi, jejich mysli se setkaly a střetli. Zantur se pokusil si Démonovu mysl podrobit a několikrát se mu to téměř podařilo. Jejich vůle spolu vedly dlouhý souboj, který neměl vítěze. Khar Zanturovi vyjevil své plány, odhalil mu svůj záměr stvořit drakolidi a nabídl mu místo jednoho z nich. Slíbil Zanturovi moc, jaké by mezi Arvedany jen stěží mohl dosáhnout. Vyjevil mu Asterion, takový, jaký bude poté, až jej ovládne. Tehdy Zantur přešel na Kharovu stranu a stal se jedním z jeho nejvěrnějších pobočníků.

Zantur mohl být prvním z Démonových drakolidí, tuto poctu však odmítl a přenechal ji Zurkhenovi Černému, svému velkému rivalovi. Chtěl se na dračí přeměnu připravit, tak, aby co nejméně ovlivnila jeho osobnost. Teprve když se cítil být připraven a byl si jist, že nebude zničena jeho lidskost, kterou si chtěl ponechat, podstoupil bolestivou proměnu a získal vlastnosti a schopnost proměny v modrého draka.

Zantur má zvláštní pozici mezi drakolidmi. Mnozí se jej bojí, pro jeho schopnost vsugerovat komukoliv svůj názor. Zurkhen modrého drakočlověka potají nenáviděl, cítil, že ač on je Kharovi nejoddanějším ze všech, přesto má Démon pro Zantura zvláštní slabost, že k němu cítí dokonce jakýsi respekt. Jediní z drakolidí, se kterými Zantur vycházel bez problémů, byli Kirbeg a Orist. S Kirbegem Žlutým jej spojovaly touha po vědění, vysoká inteligence a společné vidění světa. Orist Zelený, zvaný Čaroděj, pak byl jeho věrným druhem v boji a mezi oběma vzniklo pevné pouto, které by se dalo mezi lidmi přirovnat k přátelství.

Dlouho velel Zantur Kharovým vojskům, brázdil s nimi Asterion a sváděl kruté boje. Patřil k nejúspěšnějším vojevůdcům, jeho lidé mu bezmezně důvěřovali a byli ochotni za něj kdykoliv položit svůj život. Zantur dokázal zfanatizovat celé davy, vsugerovat nepřítelům strach, zradu a zoufalství, naopak svým vojákům pocitu neporazitelnosti a bojového šílenství.

V současnosti je Zantur společně se slepě oddaným Lienem Fialovým nejvěrnějším z Kharových drakolidí a je Démonovou pravou rukou.

Po Velkém zemětřesení začal Zantur chodit mezi obyvatele Lendoru. Pátral v jejich myslích, vnášel do nich svár, pochyby, žárlivost a zlobu. Dařilo se mu narušovat jednotu lidí, šval proti sobě Arvedany a pohany. Měl podíl na rozpadu Eldebranské říše, později také na zániku Velkého království a odtržení Plaveny. Společně s Kharem vymýšlel intriky, které stavěly lidi proti jejich spojencům.

Mořské císařství je Zanturovým zatím největším dílem. Byl u jeho zrodu a podílel se na jeho formování. Po celá staletí se pohybuje u dvoru plavenských císařů, pod různými identitami zde působí jako šedá eminence, skutečný vládce Plaveny. Dnes je v Mořském císařství známý jako Zvin, Modrý mág a arcimistr psioniky. Nikdo v Plaveně nezná jeho skutečnou identitu. Zantur je autoritou, kterou uznávají všechny vlivné skupiny Mořského císařství. On stojí v pozadí všeho dění, má přehled o všem, co se v Plaveně šustne. Skrze císaře vládne Mořskému císařství a buduje zde základnu, ze které by jednou mohl Khar zahájit dobovačnou cestu za ovládnutím severního kontinentu. Díky Zanturovu vlivu se Plavena ubránila vzestupu Kněžích slunce, který postihl ostatní lendorská království. Modrý mág také stojí v pozadí spolupráce plavenského loďstva s Kirbegovým Ostrovem albatrosů.

Zantur v Plaveně položil základy psionice na Asterionu, díky němu zde působí mnoho psionických škol, ve kterých vyučují žáci Modrého mága. Sám Zvin si vybírá ty nejnadanější. Ty potom učí a pověřuje zvláštními úkoly. Zanturovi přezdívají Modrý mág pro jeho oblek, ve kterém vystupuje na veřejnosti. Zvin se odívá do jasně modrých šatů, lemovaných zlatem. Na čele nosí čelenku s athorského stříbra, do níž je zasazena modrý kámen z Modrého měsíce, mocný artefakt mimořádných psychických vlastností, který Khar vyrval z moci vznešených elfů a daroval jej modrému drakočlověku za věrné služby.

Zantur je statný muž ve středních letech. Dlouhé rudé vlasy má na zádech spleteny do culíku, tvář má hladkou, pečlivě oholenou. V jeho zelených očích se zračí nekonečné dálky a moc. Odráží se v nich jeho vůle, málokdo se mu dovede podívat zpřímá do očí, aby snesl jejich pronikavý pohled, zarývající se hluboko do duše a zkoumající ty nejtajnější myšlenky. Zantur se málokdy usměje, jeho tvář je stále zahloubaná, jakoby její pán trávil svůj život mimo přítomnost, ponořený kdesi velice daleko. Je to však pouhé zdání, Modrý mág má vždy dokonalý přehled o tom, co se v jeho okolí děje a většinou i o všem, co si kdo v jeho blízkosti myslí.

V Plaveně si Zantur vybuodoval vlastní impérium, což Khar pozoruje poněkud s nelibostí. Zatím to však nahrává a vyhovuje jeho plánům. Přesto si všímá, že Zantur tráví stále více času na Lendoru a na Taru se vrací většinou jen proto, aby pokračoval ve svém výzkumu města Thurgu. Někdy dochází mezi Zanturem a Kharem ke sporům ohledně vlády a směřování Mořského císařství. Modrý drakočlověk není příliš ochotný přizpůsobit Plaveni zcela podle Kharových záměrů, je jeho dílem, na které je hrdý a do jehož chodu si nenechá mluvit. Dá se říci, že k Plaveně a k jejímu lidu cítí jakýsi otcovský vztah.

Mnoho času strávil a stále ještě tráví Zantur průzkumem Posledního hvozdu a arvedanského města Thurgu, sídleního města zaniklého Agrenského knížectví. To padlo jako první do spárů Kharových vojsk, nikdy však nebylo vyrabováno. Na jeho pádu se podílel Kirbeg tím, že rozpoutal živly a město zachvátilo obrovské zemětřesení, doprovázené sloupy ohně. Poté vstoupil osamocený Zantur do jeho rozbořených bran a zbylí obránci města mu padali k nohám, zlomení silou jeho vůle. Modrý drakočlověk svedl souboj myslí s agrenským Lordem, svého soka však nezahubil, ale učinil jej svým služebníkem a otrokem.

Zantur pátrá po tajemstvích Thurgu, města slavných arvedanských mágů a čarodějí. Většina jejich mocných výtvorů byla před pádem města ukryta v rozměrech mimo Přírodní úroveň. Mezi nimi také Agrenská růže, jeden ze stvořených artefaktů, mezi které patří také Derteonská setba, Árium Tumap či Dáje, Skřítčí srdce. Zantur touží získat tento thurgský artefakt, který by značně posílil síly Kharových armád, ale i jeho samotného.

Budoucnost Modrého drakočlověka vypadá mnohem příznivěji, než to co potkala Zurkhena, Murtise, Orista či Turgula, nebo než osud Zyla Červeného. Společně s Kirbegem je nejmocnějším z těch, kteří dosud žijí. Khar vidí Zantura Modrého v čele svých vojsk, postupujících vítězně napříč celým Asterionem. Zantur však vnímá svou budoucnost trochu jinak. Přeje si vládnout Plaveně, kterou by mohl řídit a ovládat tak, jak si zamane. Společně s Agrenskou růží by z Mořského císařství vybuodoval mocné impérium, říši podle svých snů a představ.