A. EL ENKENTIDOR (ŠAMAN)

„Hevreni jsou skřítkům víc podobní, než by se na první pohled mohlo zdát. Jejich sny mají sílu uragánu. Dokáží rozzářit hvězdy i tam, kde už ostatním zhasly.“

Calisto Adlaremse, šedá skřítka

Šamanem se u hevrenů stává ten, jehož ostatní začnou za šamana považovat pro jeho skutky. Prakticky se jím může stát kdokoliv, kdo se odhodlá rozvinout svůj talent.

Hevreni vnímají pojem „šaman“ jako určitou podobu bojovníka, který však nebojuje zbraněmi, ale svým duchem. Šaman může být kovář, jezdec, tulák, vůdce kmene nebo válečník, záleží pouze na stavu jeho mysli a otevřenosti vůči salům.

Zatímco mezi hevreny panuje značná nedůvěra vůči magii, šamanskou moc za magickou nepovažují. Pro šamanská kouzla obvykle užívají pojmenování „čaro“. Tímto slovem nazývají kouzelné chvíle, třeba moment, ve který vysvitne slunce nad vrcholky hor nebo okamžik, kdy se právě zrodil nový život.

Hevrenští šamani a jejich obrovská moc jsou pro mnohé záhadou. Někteří významní obyvatelé Asterionu (jako například Kirbeg Žlutý, Alwarin nebo šedá skřítka Kalja Smejing, hevreny nazývaná Calisto Adlaremse) zavítali do plání ve snaze pochopit zdroj jejich síly nebo aby se od nich učili.

Každý šaman je jiný, nenapodobitelný originál. Někteří jsou vůdci kmenů, rozhodují o životě svého lidu a vedou jeho duchovní život. Jiní jsou samotářští a žijí v ústraní, další nezkrotní bojovníci, kteří vyrážejí společně s ostatními do boje.

Mnoho hevrenů hledá u šamanů odpovědi na otázky života a smrti. Ti jim zpravidla odpovídají prostřednictvím různých podobenství a pomocí zvířecí symboliky. Božskou moc zastupuje vítr, noční obloha, hory nebo řeka. Tímto způsobem dokážou každého dovést k tomu, aby nalezl řešení ve vlastním nitru.

Hevrenští šamani se také někdy nazývají „Páni snů“. Snění je důležitou součástí jejich praktik, stejně jako práce se saly. Ve snech navštěvují vzdálené světy a mohou takto cestovat prakticky po celém vesmíru. Sny určují běh jejich života. Řídí se jejich výkladem, činí podle nich důležitá i každodenní rozhodnutí (například si podle snu může zvolit směr, jakým se vydá plání nebo se rozhodne navštívit toho, o němž se mu zdálo - protože ho skrz sen volá na pomoc; v krajním případě může výklad snu vést i k vypovězení či ukončení války).

Mohou pronikat i do cizích snů a jejich prostřednictvím léčit nebo komunikovat na dálku. Někdy musí svést náročný souboj s nočními můrami, což může v krajním případě vést i k naprostému vyčerpání a smrti. Při návštěvě něčího snu zažívají šamani neuvěřitelná dobrodružství, během nichž je možné prakticky cokoliv.

O schopnostech šamanů z Divoké pláně se už povídá také ve městech Východní a Západní dálavy. Stali se nadějí pro ty, kteří trpí nějakou těžkou nemocí nebo rodinou kletbou. Občas se některý z bohatých měšťanů či šlechticů vydá do plání a doufá, že mu hevrenský šaman pomůže. Najímají si přitom dobrodruhy, aby je doprovázeli.

Mezi lidmi zatím nejvíce proslul šaman Kasindro Vlčí hlava. Kdysi zachránil dceru jednomu statkáři u

Vlčí hůrky. Pokousal ji vlkodlak a její přeměna se nezadržitelně blížila. Kasindro vstoupil dívce do snu a svedl souboj o záchranu její duše. Potom vyhledal vlkodlaka, který statkářovu dceru napadl a zabil ho. Od té doby nosí jeho kůži a také své přízvisko.

Zatímco hevrenští bojovníci do posledního dechu vzdorovali přílivu přistěhovalců, jejich šamani se za poslední dvě staletí začali přiklánět k hledání řešení bez nutnosti válčení. Horkokrevní bojovníci jim ale příliš nenaslouchají.

Šamani hevrenů se už dál nemohou dívat na věčné krveprolití a hledají Snové pláně, vysněnou krajinu, jejíž nalezení předpověděl legendární šaman a věštec Santillo.

B. PÁNY V PUSTINĚ

„Za východu slunce spolu s celou rodinou stojíme po kolena v řece Agren a modlíme se za lepší zítřky. Pak, když vidíme procházet skřetí gardu lorda Gugušgara na její pravidelné ranní obhlídce, spěcháme do práce. Jsou totiž přísnější než bohové."

Nušuri Burat, rolník z předměstí Kolmaru

Nejhustěji osídlenými místy v Planině kamenů jsou tři města – Abúzaga, Kolmar a Burumgur. Všechna tři jsou ovládány skřetími lordy, nicméně lord Gugušgar z Kolmaru má výsadní postavení a zpovídá se přímo Kharovi nebo Lienovi. Ve skutečnosti však nad sebou příliš pevnou ruku nemá, takže si dělá, co ho napadne. Všechna tři města jsou postavena na březích Agrenu – to jen dokládá, jak důležitá tato řeka v těchto oblastech je. Slouží nejen k zavlažování přilehlých polí, nýbrž i jako obchodní tepna, po níž směřují lodě a vory od Kharových držav na sever až do Lesa padajících stínů.

Abúzaga je nejsevernější lidnatou kolonií, jež ještě spadá pod Kharova křídla. Žije v ní zhruba patnáct tisíc duší, z toho většinou Šošarů, pár desítek skřetů, ale i nezanedbatelné množství Oyarzinců. Dále na sever podél západního břehu Agrenu se již nacházejí jen malé opevněné body zajišťující ochranu úrodných provincií Oyarzinu. Abúzaga je především obchodní enklávou. Velvyslanec Parvíz Bušar, původem Šošar, zde s konciliem oyarzinských obchodních zástupců vyjednává podmínky obchodu, za kterých je zboží z celého Oyarzinu exportováno do jižnějších Kharových provincií. A skřetí lord Vagurzág s početnou suitou ozbrojenců je dostatečnou hrozbou, pokud by k požadovanému obchodu nedošlo za pro skřety přijatelných podmínek. V Abúzaze sídlí malá armáda vojáků sebraných z široké oblasti Planiny kamenů a okrajových částí Rudých polí. Začala vznikat před několika lety jako varovný prst napřažený proti některým oyarzinským vanaxům, kteří přestávají respektovat své mocné spojence. Velkou část Abúzagy pak tvoří různá překladiště a sklady, kde se zboží přechovává do doby, než je naloženo na některou z bárek tažených proti proudu Agrenu směrem na jih.

Druhým největším centrem je Burumgur na jihu. Nachází se na soutoku Agrenu a řeky Inne přitékající ze Štítových hor. Většinu ze zhruba deseti tisíc obyvatel zde tvoří opět Šošaři, ale i otroci z řad Aradžijců, domorodých obyvatel Rudých polí. Společně dřou v místních velikých dílnách. Skřetí lord Huzmar zde kontroluje a přerozděluje velké množství polotovarů a produktů. Na jedné straně je to dřevo a železná ruda z dolů ve Štítových horách, odkud se převáží po řece Inne. Ze severu sem zase plyne zboží z Oyarzinu a z jihu pak potraviny ze Země nářků. Díky dostatku tekoucí vody se stal Burumgur ryze průmyslovým městem s množstvím hutnických pecí a pil na dřevo. Zde se vyrábí větší část výzbroje a výstroje pro Démonova vojska v severovýchodní části jeho říše.

Největším a nejhonosnějším místem Planiny kamenů je však Kolmar na středním toku Agrenu. Jeho bezmála pětadvacet tisíc obyvatel žije na velké ploše prostírající se především na východním břehu řeky. V posledních letech se však město rozmáhá a pohlcuje drobné vísky i na západní straně Agrenu. Z jedné strany na druhou se lidé dostávají pouze na vorech, starý arvedanský most totiž již dávno prohrál svůj souboj s časem a jeho zbytky dnes leží na dně řeky. Drtivá většina zástavby je budována stejně jako na venkově – chaotický systém ulic, domácí zvířata pobíhající všude kolem a lidé žijící především ze zemědělství. Tím vším se člověk musí prodrat, chce-li dojít do centra a nechce-li se zaplést se skřetími hlídkami hlídajícími jediné dlážděné příjezdové cesty – arvedanské silnice vedoucí z Oyarzinu a Marellionu a vycházející z města na jihu, aby se ztratily v pustinách Planiny kamenů. Centrem Kolmaru je kamenná citadela pocházející ještě z arvedanských časů. Nesídlí v ní však skřetí lord Gugušgar, nýbrž velitelství obávaných Kharových nočních stínů. Jejich vůdcem je Vasašír Lívd – člověk, jenž zdědil velkou část bojovnické šošarské krve. Právě ve zdech kolmarské citadely se vytvářejí plány pro akce v celé Východní Dálavě. Gugušgarova pevnost stojí kousek bokem, vybudovaná až později z kamene dovlečeného z planin na východě. Skřetí lord má na starosti hospodaření a ochranu města, do záležitostí Nočních stínů se ale pod hrozbou rychlé exekuce nemůže plést ani on.

Část peněz, jež se točí v kolmarském podsvětí, je spojena s obchodem s drogou nazývanou šugur. Prodává se ve formě usušených a slisovaných lístků rostliny stejného jména. Šugur roste v Planině kamenů jako nenápadná rostlina, skrytá v trsech seschlé trávy. Sklízí se vždy po deštích, kdy během několika dnů její listy rychle vyraší z půdy a nasáknou vodou. Při prvních horkých dnech však rychle schnou, listy a květy s plody opadají a živou částí rostliny je opět již jen kořenová hlíza. Takto je tato rostlina schopná vykvést dvakrát do roka.

Příprava šuguru je velmi jednoduchá – stačí suché lístky zalít vroucí vodou a důkladně vylouhovat. Výsledný odvar se pak pije, posiluje ducha, ale způsobuje i poměrně silné halucinace a ztrátu sebekontroly. Mnozí staří Šošaři ho pijí, protože tvrdí, že tak mohou komunikovat s duchy předků.

Střed města je celý vybudován z kamene a nikdo už si dobře nepamatuje, z kterých trosek původně pocházel. Naproti Gugušgarově pevnosti, na druhé straně prašného náměstí, stojí Šinova svatyně, největší svatostánek v širokém okolí. Kromě něj lze v Kolmaru najít i menší chrámy dalších z Temné desítky – Inaky, Dreskana (soudní budova) i Sarapise. Několik nevěstinců skrývá oltáře Ynnar Rút a podobně i další bozi jsou uctíváni spíše v soukromých místech, stejně jako různí démoni neoficiálně uctívaní Šošary.

Místo, kde dnes stojí Kolmar, bývalo za časů Arvedanů uzlem obchodních cest. Nevzniklo zde ale žádné ze slavných měst. Byl tu jen palác rodu Lanbrinů, kteří dohlíželi na bezpečnost zdejších silnic, vybírali clo a za těmito účely zde vydržovali silnou vojenskou posádku. V okolí citadely vyrostlo malé městečko, ale to bylo vše. Rod Lanbrinů obchod samotný nijak zvlášť nepodporoval, ani se nezajímal o umění či jiné vědy. V jejich rodině se dědil spíše zájem o odvrácenou stránku lidského ducha – mučení zajatců, vyvolávání bytostí z temné strany Stínového světa a zájem o temné duchy bloudící na hranici života a smrti. Mezi jejich poddanými se vyprávěly různé věci. Dnes však po nich nezůstalo nic než zbytky paláce a kamenné hrobky vybudované pod zemí v jeho blízkosti. Říkalo se, že po smrti si na onen svět vzali všechny ty příšernosti vykonané za života a čekalo je utrpení na odvrácené straně Vnějšího světa. O tom však dnešní obyvatelé Kolmaru nevědí zhola nic.

C. Zyl Červený, 420 – 855 k. l.

Éra prvního vládce – zakladatele se skončila po třech staletích. Byla to vláda plná omylů, neúspěchů a proher, přesto však přinášela Dračímu království stabilitu, o jaké se dnes dá jen snít.

Zyl byl vždy svědomitým vládcem, který pečoval o chod každé maličkosti ve své říši. Své plány však vymýšlel tak složitě, že je většinou překombinoval. Proto koncem 8. století prohrál první durenskou válku se Západní dálavou, proto neuspěly jeho výpady proti Sintaru a Tarosu. Stejně tak nevyšly pokusy o expanzi do Říše slepých bohů.

Ačkoliv Zylova ofenzivní politika vždy selhala, dařilo se mu odolávat útokům zvenčí a zastavit výpady vedené z Říše slepých bohů a z Podzemní říše.

Zyl, který se považoval za nástupce Khara, nesl velice těžce, že se mu nepodřídili ostatní drakolidé. Určité sympatie mu sice projevovali Zantur a Kirbeg, ale nikdy ne otevřeně. Jediná podpora, které se od nich dočkal, spočívala ve vzájemném obchodu se zbožím a informacemi. Zyl však toužil vládnout celé Kharově říši. Stále hledal cesty, jak získat vojenskou převahu nad Turgulem a posléze Lienem, kteří spravovali Državy. Protože se mu to nedařilo konvenčními prostředky, upnul se na otevření Derteonu. V podzemním městě viděl nejen zásobárnu zbraní, ale hlavně vědění, které by mu umožnilo konečně zaútočit na Državy. Hodlal do onoho útoku vrhnout všechny síly a nechat rozhodnout osud.

Dlouhá léta zápasil s kouzly, která pečetila Derteon a roku 798 k. l. je prorazil. Bylo to rok poté, co se do Přírodní úrovně vrátil Khar. Ten poslední rok už Zyl nepočítal s ofenzivou, ani už nesnil o vládě nad světem. Pouze se třásl strachy z hněvu Démona, jehož místo se pokusil zaujmout. Poslední rok se snažil otevřít Derteon a vyloupit jeho tajemství prostě proto, aby díky nim mohl přežít Kharovu pomstu.

Namísto úspěchu se však z Derteonu stala jen další Zylova prohra v řadě. Magie pečeti byla tak silná, že se drakočlověk pomátl na rozumu. Už nebyl kompetentní k tomu, aby vládnul. Stal se zchizofrením a zcela nečekaně se u něj střídaly nálady. Od hlubokých depresí k záchvatům vzteku, přes nutkání být osamocen po zoufalou touhu po společnosti.

Khar chtěl skutečně nejdříve Dračí království smést silou, když ale zjistil, co se Zylovi stalo, považoval to na čas za dostatečný trest a z povzdálí se Červenému drakočlověku smál.

Jelikož by Zyl ve svém stavu dokázal říši sám zničit, vložili se do věci jeho generálové a začali království spravovat sami. Také z jejich popudu se začala roku 855 k. l. druhá durenská válka, která, jako jediná, málem skončila vítězstvím. Ztracena byla nakonec jen díky zradě. Na konci války přišel se Zylem konečně zúčtovat Démon.

Všechny tak pečlivě budované ochranné systémy, střelci ve stínech i jednotky elitních gard naprosto selhaly, protože nic a nikdo nedokáže odolat Kharově moci. Zylova pokřivená mysl byla Démonem narovnána, ale ne do podoby, v jaké byla předtím. Naopak Khar ve svém poddaném ustálil tu z jeho schizofrenních osobností, která se projevuje jako pomatený prorok.

Zyl poté opustil svou říši Hlavní branou (kterou nechal otevřenou), aniž by se jen ohlédl. Nikdo se ho nepokusil zastavit. Když procházel Rašal Nafem, otrokům se ho zželelo natolik, že mu dávali jídlo.

Právě oni mu začali říkat Týzag, což je nyní jeho nové jméno, znamenající Posel zmatků. Týzagova mysl totiž neustále pluje na pomezí reality a snů, většina slov, která mu vyjdou z úst, jsou zmatené věštby předpovídající neštěstí a utrpení. Jak už naštěstí stačili zjistit ti, kdo je vyslechli, Týzagovy věštby se nikdy neplní. Nyní pěšky putuje Tarou (nedokáže se už změnit ve draka ani užívat magii), chodí od osady k osadě, pronáší proroctví a většinou je

vyhnán jako otravný pobuda. Pověst o Týzagovi se šíří, aniž by kdokoliv mimo Dračí království měl ponětí, že se jedná o Zyla.

Může se zdát, že z vládce a drakočlověka se stala nejubožejší bytost na světě, bez jakéhokoliv významu, avšak je pravdou, že Khar nedělá nic, co by mu v budoucnu nepřineslo prospěch. Dá se tedy čekat, že Týzag ještě sehraje nějakou roli.

Po jeho odchodu se už tak napjatá situace v říši zcela zvrhla. Jednotliví velitelé, kteří doteď svou rivalitu skrývali, aby na ně nepadnul vládcův hněv, se konečně pustili do otevřeného boje. Prohlásili se králi a začal zápas o moc. Ten trvá dodnes a díky němu se podoba komplexu Dračího království poněkud změnila. Mnoho chodeb je zcela zřícených, Severní brána je díky závalům úplně odříznutá a přístupná je jen zvenku (což se stalo na Erevadirův příkaz). Ostatní chodby první kategorie sice nebyly strženy (na rozdíl od mnoha 2. a 3. kategorie), ale zato pečlivě zataraseny barikádami.

Boje v podzemí probíhají spíše občasnými pokusy o dobytí nějakého zátarasu, než velkými bitvami, na ty tam koneckonců není dost místa. Zato na půdě Rašal Nafu se sem tam nějaká ta bitva strhne. Naposledy se to stalo před rokem, když Aragaš na hlavu porazil generála Sašera a dobyl jeho území.

Jednotky skřetích generálů tvoří krom skřetů hlavně orci, hevreni a lidé různých národů. Výjimkou nejsou ani goblini a elfové. Když je nějaký generál poražen, zemře často rukou svých důstojníků, kteří pak ukončí boje a přejdou na stranu vítěze. Síly se tak neustále přelévají a někteří vojáci už sloužili pod více generály, než mají prstů na ruce.

D. SARVASPÁTÍ

„Životnost celé mé říše závisí na jedné jediné řece… to pomyšlení mi prostě občas nedá spát.“

Zurkhen Černý

Je-li město Lankár srdcem Kharových držav, pak je řeka Sarvaspátí jejich páteří. Na své dlouhé pouti protéká celými Državami, spojuje téměř všechna významná města a je důležitým zdrojem vláhy pro vyprahlé oblasti říše. Není divu, že její jméno znamená v drámajštině Blahoslavená dcera nebes.

Svou pouť začíná jako čtveřice pramenů vyvěrajících pod Kámpálou, nejvyšším vrcholem Hořkých hor. Při průtoku horami sbírá mnohé přítoky, horské bystřiny i sezónní říčky sycené tajícím sněhem. Těsně předtím, než hory opustí, setkává se na své pouti s divokou řekou Enbár, takže do nížin vstupuje jako dravý proud. Jakýmsi posledním rozloučením s horami je soutěska Nunkadára, mezi jejímiž kolmými stěnami se řeka řítí, vytváří mohutné peřeje a zrádné víry. V období tajícího sněhu vystoupají vody Sarvaspátí až téměř k okraji soutěsky, mnoho metrů nad normální stav.

Sotva pár kilometrů za Nunkadárou se tok řeky zpomalí a ta se rozlije do širokých kliček mezi kopci podhůří. Její břehy jsou bahnité, porostlé rákosem a vrbovým houštím, pravý ráj pro rozličné druhy vodního ptactva. Kromě divokých kachen, zlatých volavek či čápů agváša, kteří žijí u Sarvaspátí po celý rok, přilétají k řece hnízdit i tažní ptáci z celé Tary. Řeka bohatá na ryby láká nejen ptactvo, ale i hbité vydry, které Drámajové považují za posvátná stvoření, děti božské řeky.

Právě Drámajové jsou původními obyvateli podhůří a přilehlých krajů okolo Sarvaspátí. Nikdy nebyli velkými válečníky, o čemž svědčí i jejich drobnější postavy a bezelstné obličeje s velikýma, jakoby skřítčíma očima. Přesto se však postavili na stranu Arvedanů, když přitáhla skřetí vojska. Dnes za dávné činy platí porobenstvím, bičem svých duražinských pánů.

Drámajové žijí v malých vesničkách sestávajících z prostých stavení z pálených cihel a rákosu. Na vratkých loďkách loví v řece ryby, obdělávají pole svých pánů a nemíchají se do sporů velkého světa. Sami dobře vědí, že jiní jim podobní dopadli hůře.

Nejsilnější postavení mezi Duražinci v oblasti má vasír Ešanar, jeden z mála domorodých obyvatel Držav, který zcestoval většinu Tary i Lendoru. Kromě Duražinců má v oblasti svá sídla i asi desítka skřetích lordů, smutný spolek těch nejzavrženíhodnějších tvorů. Jsou odporní dokonce i na skřety, ubozí a zbabělí sami za sebe, ale silní jako celek. Zatímco ostatní lordi se mezi sebou téměř neustále sváří, místní společně táhnou za jeden provaz, neboť ví, že kdekoliv jinde v Državách by se neudrželi na svém místě ani alden.

Po několika desítkách kilometrů se Sarvaspátí stáčí na jihovýchod a opouští podhorské oblasti. Protéká krajem severního Rámandrí, důležité zemědělské oblasti říše. Z jejího koryta se odpojuje množství zavlažovacích kanálů, které se táhnou daleko na západ až do Aureneanské oblasti a na východ do Rámandrí, kde se spojují s Agrenem. Rozsáhlé latifundie sahají až k samotné řece, která slouží zároveň jako důležitá dopravní tepna při přepravě sklizně do obilnic v srdci říše. Hlavním centrem oblasti je město Hámatráš ležící na řece.

Asi dvacet kilometrů za Hámatrášem se náhle z řeky zvedá malý zelený ostrov. Na délku nemá ani dvě stě metrů, na šířku pak sotva polovinu, přesto se jedná o jednu z nejdůležitějších zastávekvětšiny poutníků. Od přístaviště na severní straněterén poměrně prudce stoupá a ostrov je zakončen náhle asi třicetimetrovým srázem. Ze břehu vede udržovaná stezka alejí topolů až na samý vrchol, kde se nachází bílá stavba kruhového půdorysu, krytá kopulí. Celkem prostý svatostánek byl dlouhá staletí zasvěcen bohyni řeky, Sarvaspátí, ovšem v dnešních dnech se díky Kharovu ambicióznímu plánu změnil na velechrám Sandol Kah.

Sandolini kněží mají své příbytky u přístaviště, kde vítají poutníky dennodenně přijíždějící s obětinami a dary pro kněží. Jednou do roka v období dešťů se pořádají dlouhé poutě sebemrskačů z velechrámu až do Lankáru a Auraneanu.

Řeka Sarvaspátí zastává v životě Duražinců důležité místo. Do jejích vod se každý první den v aldenu noří všichni muži i ženy, starci i děti, bez ohledu na kasty, aby na sebe přijali její požehnání.

Když se malý Duražinec narodí, odnese ho matka k řece, kde ho kněz Sandol Kah poprvé ponoří do jejích vod. I děvče, které poprvé dostane měsíčky, se omyje na znamení očisty, kněz jí pak udělá na čele značku rudým říčním bahnem, aby ostatní věděli, že je již žena.

Duražinci pohřbívají žehem, je zvykem, že s bohatým šlechticem spálí i mnoho jeho pokladů, často i manželky. Jejich popel je pak v urně přenesen k řece, do které se vysype. Řeka tak provází Duražince celým jejich životem.

Vody Sarvaspátí se za ostrovem zpomalí, až téměř zastaví. Olejovitou hladinu řeky jen občas křižují drobné rybářské lodě Duražinců nebo patroly skřetích dozorců na veslicích. Takovou řeka zůstává po mnoho kilometrů, dokud se nepřiblíží k Lankáru. Právě tam se do ní totiž vlévá její dravější sestra Dárja, která narušuje lenivou ospalost velké řeky.

Právě Lankár je zároveň i branou do Perešváru, širokého údolí, které je domovem svobodných Duražinců i skřetích otroků. Jejich pole se táhnou po obou březích řeky na desítky kilometrů daleko, čerpajíce životodárnou vláhu z řeky. Perešvárem protéká řeka klidně, téměř nemeandruje a rozlévá se do mnohakilometrové šíře. Při jejích březích se vytváří mnoho slepých ramen a ostrůvků porostlých rákosím. Bažiny, které tak vznikají, obývají roztodivné druhy jinde nevídaných živočichů.

Ve starém arvedanském městě Aurenean se vody Sarvaspátí mísí s kalnými šedavými vodami Bargu tekoucího z hutí a sléváren na jihu, v Bílých horách. Celá řeka získává pochmurnější nádech, kvůli popelu z ní mizí i většina ryb a jakéhokoli dalšího života.

Několik kilometrů za Taertonem se tok řeky stáčí na severozápad, kde se přidává k Nún. Její vody vymlely v krajině hluboké koryto s příkrými srázy, kudy si řeka pomalu razí cestu na sever. Kdysi byla Sarváspátí-Nún západní hranicí těžby dřeva v Obklíčených stromech, ovšem dnes ji již od prvních stromů dělí několikakilometrový vymýcený pás zarostlý jen travou a keři. Do již tak mohutné Sarvaspátí se na půl cesty k Hořkým horám vlévá ledovcová řeka Gaudhá.

Když konečně dospěje Sarvaspátí k místu, kde opouští Državy, je široká na dvanáct kilometrů. Masy jejích vod se musí při průchodu horami vtěsnat do úzkého kaňonu Majárana, proto se jedna z potencionálních přímých cest na sever mění v životu nebezpečné dobrodružství. Divoké peřeje na dně místy až dva kilometry hlubokého kaňonu jsou po celý rok zahaleny v mlhavém šeru. Stěny soutěsky jsou navíc téměř kolmé, jindy se dokonce naklánějí nad řekou, takže její vody tečou de facto tunelem. Po dlouhé době a více než sto kilometrech kdy se zdá, že již člověk nikdy neuvidí světlo, opouští Sarvaspátí za burácivého jásotu své tísnivé vězení. V dálce jí již čekají Tiché vody.

Lántá

Jakkoliv bezútěšné stěny Majárany jsou, přece jen na nich můžeme najít život. Skalní římsy široké sotva na lidské chodidlo jsou domovem létajících savců lántá. Svým vzhledem i velikostí připomínají poletuchy; mají kožovité blány porostlé jemnou stříbřitou srstí natažené mezi předními a zadními končetinami a dlouhý ocas k manévrování. Lántá vysedávají na římsách, pozorují peřeje pod nimi a vyčkávají, kdy se z vody vymrští ryba. Dovedou takový okamžik předvídat, pak se vrhnou z římsy, těsně nad hladinou naberou vzduch do blanitých „křídel“, díky čemuž se opět vznesou i s rybím úlovkem na skalní římsu.

Jejich kožešina je nesmáčivá, což z ní činí lukrativní obchodní komoditu. Někteří odvážlivci a dobrodruzi se lántá vydávají lovit a jejich kožíšky prodávají na Ažváru za nehorázné ceny. Z usní se pak vyrábí kupříkladu duražinské čepice nebo nepromokavé pláště.