

## A.1 O mapách a mapování asterionského povrchu

Mapy mají mnoho funkcí: samozřejmě zobrazují zemský povrch, ukazují, kudy probíhají hranice mezi jednotlivými říšemi, znázorňují toky řek, břehy moří, vystupující horstva a ostrovy, zalesněné krajiny i nedozírné pláně, města, osady a cesty mezi nimi. Pohledem na mapu můžete cestovat po celém světě a během chvilky se dostat z Manry až do Sarindaru. Nu, a v neposlední řadě jsou mapy také umělecká díla, zdobená portréty a erby vládců, pohledy na velká města a zpodobněním zvířete, domorodých obyvatel i roztočivých nestvůr.

První mapy na Asterionu kreslili bezpochyby Arvedané. Díky svým znalostem magie a theurgie měli možnost dělat mapy takřka úplně přesné a dokonalé. Nevíme, zda zmapovali celý svět, včetně případných jiných pevnin kromě tehdy nerozdělené Tary, neboť se do dnešních dnů nezachovala žádná kompletní arvedanská mapa. To, co dobrodruzi porůznu nacházejí v ruinách a tajných komnatách, jsou jen útržky a zlomky (kupodivu ani v různých lendorských archívech nebyly dosud nalezeny žádné původní arvedanské mapy). Tyto zlomky navíc zobrazují vždy spíše malé územní celky. Nebyla dosud nalezena ani jedna arvedanská mapa světa ani některého z knížectví. Největší území zobrazuje kus mapy nalezené v jedné z ruin v Zelanských vrších a ta, kdyby tedy byla kompletní, by zobrazovala území sotva tak velké jako Severní dálava.

Oproti mapám používaným dnes v Královstvích byly ty arvedanské v mnohém jiné. Dalo by se dokonce říci, že ve všem. Již jen taková základní věc, jakou je určení směru, byla odlišná. Arvedanské mapy nebyly orientovány vrchem k severu, jako jsou ty dnes na Asterionu užívané, ale vrchní okraj mapy vždy směřoval k Aureanu, městu sluncí a centru říše, čehož se drželi i v Devíti knížectvích dávno po pádu Císařství.<sup>1</sup> Dlouho trvalo vědcům a kartografům, než tuto zásadní věc odhalili, a nakonec se to v roce 812 k.l. podařilo Křivejovi ze Storabska. Dalším rozdílem je samozřejmě přesnost a dokonalost, ale tu nemá cenu rozebírat. Arvedané si uvědomovali, že zobrazit kulový povrch asterionského glóbu na rovný a plochý povrch papíru je problematické (neboť oni na rozdíl od dnešních obyvatel Asterionu věděli, že jejich svět je kulatý, nikoliv plochý). Vymysleli několik složitých metod, které pak používali, ale přesto nedokázali vyřešit určité problémy se zkreslováním a natahováním měřítko v okrajových částech map. Ještě jedním a již na první pohled viditelným rozdílem je, že Arvedané nepoužívali mapy obrázkové, ale značkové. Nekreslili hory jako vysoké vrcholky, ale používali k jejich značení vrstevnic, a dokonce s kótami. Kartografům a zeměměřičům z Království zůstává rozum stát nad tím, jak dokázali změřit tak přesně nadmořskou výšku (respektive ne nadmořskou, poněvadž výšku určovali Arvedané nikoli vzhledem k mořské hladině, ale k přesně danému bodu v Aureanu na náměstí Kordoniéva, který – jen pro zajímavost – byl ve výšce 314,56 metrů nad mořem). Na to, že výška není měřena od mořské hladiny, ještě stále nikdo nepřišel a je to jedním z problémů, nad kterým bádají kartografové ve Čtyřech královstvích. Na arvedanských mapách také nebyly kresleny lesy jako jednotlivé celky – plochy plné stromčeků tak, že by tím vlastně zabraňovaly zobrazení skutečného povrchu pod stromy (jak se děje na současných mapách Lendoru i Tary), stejně tak města nebyla kreslena jako shluk budov, ale ve svém skutečném půdorysu, menší pak jen tečkou. Barvy se nepoužívaly jen k doplnění obrázků jako nyní (tedy pouštní duny jsou žluté a koruny stromů zelené), ale právě k zobrazení typu povrchu. Arvedané používali mnoho odstínů zelené pro lesy různých druhů (například tmavou pro džungli), louky a pláně, několik různých žlutí a okrů pro stepi, pouště, ale také pro obdělávaná pole.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Aurean byl vlastně pro jejich mapy zhruba tím, čím je pro naše pozemské severní pól.

<sup>2</sup> Je vidět, že arvedanské mapy byly v mnohém podobné dnešním, moderním pozemským mapám, zatímco mapy, jaké se kreslí ve Čtyřech královstvích nyní, se dají spíše přirovnat k středověkým a raně novověkým mapám Země (mapy, které vychází jako příloha modulů, jsou více méně přesným obrazem současných map ze Čtyř království).

Po Roce záchrany a roztržení kontinentu arvedanská učenost upadla a v nově založené Eldebranské říši se již kreslily zcela jiné mapy. Vliv na to měly samozřejmě barbarské kmeny, které se s Arvedany smísily. Staré znalosti zapadly a vlastně se od těch dob dělají stejné mapy jako dnes. Byť eldebranské mapy byly ještě orientovány vrchem k jihu (již ne k Aureanu, jeho polohu už totiž nedokáže nikdo určit) a až za obnoveného království se mapy otočily vrchem na sever. Díky neexistenci tak dokonalých přístrojů a neznalosti magických postupů, jaké měli Arvedané, je mapování na Asterionu nyní značně omezeno a mapy jsou spíše orientační než přesné. Mnohem důležitější než údaje o vzdálenosti v mílích (které se na mapách dvou autorů mohou lišit až o desítky) jsou pro cestovatele údaje ve dnech, které stráví na cestě mezi jednotlivými místy.

Zmiňme se ještě zběžně o Žlutém pergamenu, nejznámější mapě Tary. Mnozí se domnívají, že jde o původní arvedanskou mapu, ale není tomu tak. Jistě, zobrazuje Devět knížectví a ještě jednolitý kontinent s Pásovými horami, je v arvedanštině a jihem nahoru, ale přesto jde o kopii. Alwarin Bílý totiž původní mapu (která vypadala přesně tak, jak bylo o arvedanských mapách napsáno výše) překreslil do podoby, kterou bude pro lidi z Království snazší přijmout a vstřebat. Proto jsou na ní například kopce značeny obloučky a ne vrstevnicemi. Tento Žlutý pergamen je dnes nejčastěji překreslovanou mapou na Asterionu a dá se koupit v každém městě. Objevily se již i nové verze, například od Danila Grovaniče z Rilundu (který mapu obrátil severem na vrch a zakreslil na ní krom arvedanských měst i současná sídla kolonistů), nebo od Mianara Levangy (který se zase pokusil o zakreslení celého tarského pobřeží Vnitřního moře).

Krátkou poznámku věnujme i dalším inteligentním rasám. Elfové například nikdy žádné mapy nedělali. Oni prostě nějak vždy vědí, kam jít, a ačkoliv se cestou mohou ztratit, k cíli dorazí vždy. Skřítčí mapy zase připomínají mnohem více obrazy než kartografické pomůcky. Jsou plné stromů, listů a různých zvířat. Ty jsou kresleny tak, aby působily esteticky a jednotně a zároveň sloužily jako značky na mapě (takže například město může být značeno obrázkem zajíce, který v lese žere trávu, přičemž okolní stromy nebudou znamenat les, ale například horstvo, ve kterém se toto město nachází). Je těžké tyto mapy popsat, natož se v nich pak vyznat. Trpaslíci zase dělají mapy přesně a účelově, bez zbytečných okras, takže připomínají spíše stavební nebo strojní výkresy. Na nějaké grafické značky si moc nepotrpí, spíše vše zaznamenávají jen slovním popisem.