

# Svět pro Dračí doupě



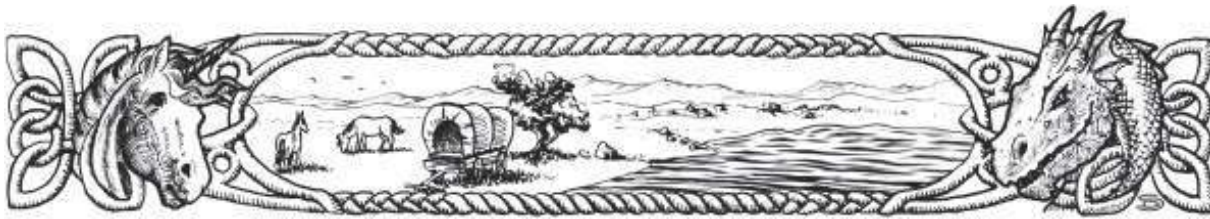
modul Čas temna

**Dodatky**



nakladatelství ALTAR  
Praha 2004

Dračí doupě<sup>®</sup>, DrD<sup>™</sup>, ALTAR<sup>®</sup>, Asterion<sup>®</sup> a všechny odvozené názvy jsou zapsané ochranné známky společnosti ALTAR. Všechna práva vyhrazena.



# Asterion – Dodatky

## Význačné organizace a spolky Asterionu a Dálav

„Nejlepší obranou je dobře znát své nepřátele a jejich slabiny.“

Černý hraničář

### Amirský tetragon

Původním cílem Amirského tetragonu bylo omezit vliv Zlatého kruhu, obchodnické organizace Svobodných měst, v okolí Nového Amiru a následně i ve zbytku Dálav. Samostatní novoamirští obchodníci podnikli tento krok jako poslední možnou obranu, dříve než je kupci Zlatého kruhu úplně zničí. Obě organizace spolu bojovaly pomocí vydírání, úplatků na patřičných místech a tichých vražd členů druhé strany. Zlom nastal v roce 850 k.l., kdy Almendor porazil Svobodná města a opět zabral jejich území. Zlatý kruh byl zrušen a Amirský tetragon dostal všechny jeho bývalé pohledávky, a tak získal y podstatě monopol na obchod ve Východní dálavě. Členové Tetragonu si ale počínali bezohledně a začali, opojeni mocí, pouze bezmezně kořistit, což po roce ukončil král Walden tím, že jim významnou část zakázek odebral a přidělil ji novým obchodnickým spolkům (Korské hanze, Albirejské hanze nebo gildě Varemar). Ve Východní Dálavě tak nyní naplno bují zdravá konkurence mezi obchodníky.

Amirský tetragon sdružuje více než dvě stě významnějších obchodníků a několik set jejich osobních strážců. K dispozici mají výzvednou síť místního podsvětí, kterému za tyto služby dobře platí.

### Bílí kouzelníci

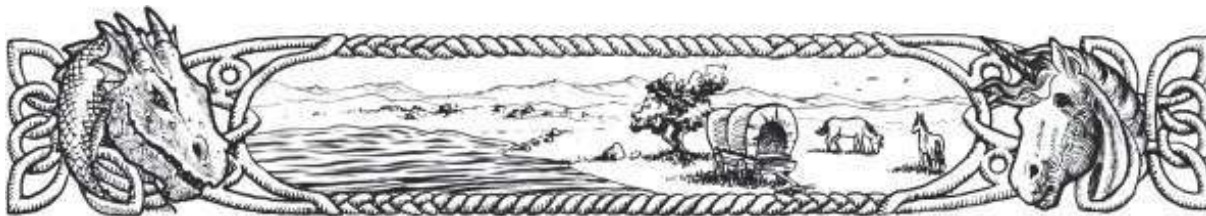
V Albireu byla založena Univerzita magie, kde největší kouzelníčí mistři učí mladé adepty svému umění. Území, na němž stojí, je magicky izolováno od ostatních částí města a chráněno mocnými kouzly. Kromě toho, že ochranný kouzelný štít chrání před ohněm, vodou, volnou energií, magickými i nemagickými střelami a podobně, dokáže proniknout do mysli lidí jím procházejících. Pokud štít objeví nějaké výraznější stopy negativní energie, upozorní strážce Univerzity na možné nebezpečí.

Na Univerzitě magie se dá studovat mnoho oborů, a to nejen formou každodenního studia, ale i studia dálkového. Během studia je třeba složit mnoho dílčích zkoušek. Studium trvá minimálně dvanáct semestrů (tedy šest let). Poté mohou adeпти složit obecnou závěrečnou zkoušku, nosit bílý šat a počítat se mezi Bílé kouzelníky. Pokud se chtějí specializovat na nějaký obor, čeká je dalších čtrnáct půlročních semestrů a závěrečná oborová

zkouška. Ti, kteří ji složí, mají právo nosit na svém bílém oděvu černě vyšitou runu označující jejich zaměření. Ve Východní dálavě jsou Bílí kouzelníci považováni za velmi mocné a jak obyčejní lidé, tak vládci tohoto světa se k nim obracejí o radu a o pomoc.

V čele Univerzity magie stojí arcimistr, jímž je už od počátku její zakladatel, Alvarin Bílý. Vyučování magie se tu věnuje přes padesát zkušených kouzelníků, mistrů svého a někdy i jiných oborů. Největším znalcem teorie kouzel a magie však není žádný z nich. Mistrem nad mistry je totiž Eldros, muž, který sám neumí čarovat, ačkoliv je autorem mnoha kouzel a magických formulí. Eldros je tím, kdo povýšil kouzlení, dříve vykonávané intuitivně, na vědu. Mezi Bílými kouzelníky se těší velké úctě a mnozí z nich se s ním často radí a vedou učené diskuse. Univerzita byla docela úzce napojena na Svobodná města, proto měla po jejich pádu jisté problémy, ale její existenci to neohrozilo. Více se o této instituci dozvíte v modulu **Falešná apokalypsa**.





## Bratrstvo dlouhých kápí

Už v dobách, kdy pro lidi ze Čtyř království byla Tara jen vzdálenou zemí plnou skřetů, se objevili muži, bojující proti vypalování lesů, hromadnému lovení zvěře, kácení stromů a dalším činnostem poškozujícím přírodu. V začátcích tvořilo Bratrstvo dlouhých kápí pouze několik desítek elfů a druidů, jejichž názor nikoho příliš nezajímal. Dnes však zejména v severní Taře vliv Bratrstva sílí, mnoho lesních a pouštních elfů se připojilo ke zdejším druidům a podnikají různé kroky, které by zabránily drancování země. Metody Bratrstva dlouhých kápí byly zpočátku mírné a poklidné, ale v posledních desetiletích značně přitvrdili. Způsobují mnohé smrtící manipulují s lidmi. epidemie, nálety hmyzu, útoky zvířat a nešťtí se ani najímat hrdlořezy a žoldáky a napadat a drancovat nové osady, které se zařezávají do Džungle padlých stromů.

Jejich hlavní sídlo je v Khelegových horách na Západních svazích, kde jich mnoho přebývá a kde se scházejí Starší v Kruhu Bratrstva a radí se o dalším postupu.

Největšími protivníky Bratrstva jsou však skřeti a temní druidi. Do Jižního hvozdu, sídla temných druidů, bylo vysláno několik trestných výprav, snažících se zejména vymanit vůli hvozdu z jejich područí. Zatím však tyto pokusy selhaly, protože za temnými druidy stojí mocná síla Drika, oranžového drakočlověka, který dokáže probudit ve stromech zlé jádro a udělat z nich nepříčetná monstra drtící svými kořeny a větvemi vše, co jim stojí v cestě. I když členové trestných výprav Bratrstva chvatně opustili Jižní hvozdu, ještě za hranicemi lesa je pronásledovalo zlověstné hučení zlých stromů, rozléhajících se na kilometry daleko.

Více se o této organizaci a jejím působení dozvíte v modulu **Obloha z listí a drahokamů**.

## Čarodějná akademie

Ve Čtyřech královstvích a jejich dálavách existuje organizace magiků, sdružující více než tři čtvrtiny z celkového počtu lidských uživatelů magie, nazývaná Čarodějná akademie. Členství v akademii je nabízeno pouze lidem, a ačkoliv ve svých začátcích přijímala Akademie i magiky jiných ras, po mnoha nepříjemnostech se stala čistě lidskou organizací. Zájemce o členství musí být absolvent některé z kouzelnických škol nebo žák uznaného mistra, a navíc musí složit Zkoušku živlů. Tato zkouška testuje dovednosti v různých kouzelnických oborech a jejím úkolem je vyřadit z přijetí do akademie podvodníky nebo čarodějnické diletanty. Při vstupu do této organizace skládá každý nováček přísahu zvanou Yrgeova etika, jíž se musí po zbytek života řídit. V této přísaze se slibuje věrnost magii a nikoliv králi či vládnoucí skupině, ovšem král má právo v případě nouze požádat kouzelníky o pomoc a tato žádost nesmí být bezdůvodně odmítnuta. Občas se stane, že panovník chce zneužít kouzelníky pro své mocenské intriky, ale členové Čarodějné akademie patří k nejchytřejším lidem ve státě a většinou se do královských her nenechají zatáhnout – nebo hrají ve svůj prospěch a podle svých pravidel. Výsadou ma-

giků z Čarodějné akademie je jejich nezávislost na královských zákonech.

Čarodějná akademie se rozděluje na mnoho navzájem se prolínajících frakcí, které sledují různé cíle a slouží různým plánům. Vedle čistě politických uskupení ovládaných panovníky v Čtyřech královstvích a striktně vědeckých spolků, bádajících v teoretických a empirických rovinách zde najdeme také frakce zabývající se historií zemí, potíráním zla na určitém území, hledáním a zkoumáním nových forem života nebo navazováním kontaktů s jinými světy.

Hlavní sídlo Akademie je v dané metropoli Lunenwigu, kde se také rok co rok schází Rada mistrů (kam patří například i Alwarin). Své pobočky a školy má ale Akademie v mnoha městech. Na Taře má zatím školu jedinou, a to v Novém Amiru, pod vedením mistra Ignácia Astrakalama.

Magici v Čarodějné akademii se také liší svým přístupem k Yrgeově etice a způsobem jejího výkladu. Dříve se považovalo za zápas s temnotou jakékoliv použití kouzel proti Kharovi a jeho stoupcům. Po vítězství na Lendoru ale převládlo přesvědčení, že svých schopností mohou kouzelníci neomezeně využít až tehdy, když jim bohové dají znamení, že skutečně nastala „Poslední bitva“. Po nových objevech na Taře se však objevují názory, že boj proti temnotě je záležitostí dlouhodobou, ale že je tím myšleno zlo starší než Khar, které hrozí zničit nejen Asterion, ale i samu existenci, původní materií současného světa. Také názory na porušení rovnováhy se liší. Jedna radikální větev tvrdí, že se nesmí kouzlit vůbec, jelikož každé seslání kouzla narušuje rovnováhu. U praktičtější založených členů akademie se zase objevuje názor, že každý čaroděj nesmí spotřebovat více než polovinu své magické energie, aby byl neustále připraven na případný náhlý příchod Nové Apokalypsy.

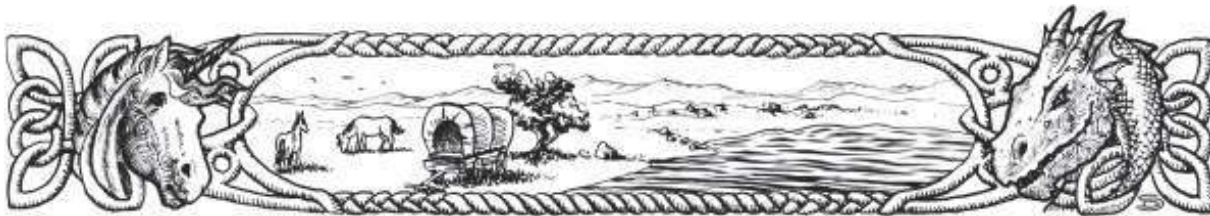
Více se o této instituci dozvíte v modulu **Falešná apokalypsa**.

## Eldebranští rytíři a valkýry

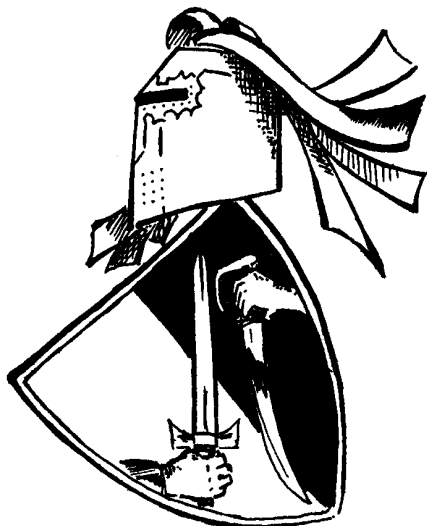
Tato organizace vznikla v době rozpadu Eldebranské říše z Královské rytířské stráže a Královského oddílu valkýr. Když se říše roztránila na mnoho státčků, zůstali tito muži a ženy jako ochránci práva a dobra, potírali bezpráví a bojovali proti skřetům a jejich spojencům. Členy jsou převážně zdatní a zkušení bojovníci a mnozí se honosí vysokým postavením ve správě měst a zemí.

Řád je organizován do komturí, tedy správních celků, jejichž centrem je vždy hrad patřící řádu a jejich správcem rytíř či valkýra s titulem komtur řádu. Hlavním vůdcem je pak velmistr řádu, kterým je nyní Juraj Klenovič, vůbec první velmistr, který nemá arvedanský původ. Jednotlivé komturie mají vlastní hranice, které zdaleka neodpovídají dnešním politickým hranicím. Řád má ve všech Čtyřech královstvích velký pozemkový majetek i politickou moc. Jeho hlavním sídlem je hrad Adrangean v Boševské pahorkatině na území Storabska. Na Taře zatím vznikly pouze tři komturie, jedna v Západní dálavě s centrem v pevnosti Dva bratři, jejímž komturem je Isker





Nolias, druhá ve Východní dálavě s centrem na hradu Thuldir u vesnice Nové Rime, které velí Rilandu z Iniseje, a poslední nejmenší je v Severní dálavě s centrem v Brakarigu, kterou vede Alrik er Forgon.



Do boje Eldebranstí rytíři a valkýry vyjíždějí oděni do kvalitní zbroje a na válečných koních, kteří mají ten nejlepší výcvik. Jejich znakem je meč, přetínající skřetí šavli. Během let se vytvořil mezi rytíři určitý kodex cti, který se každý z nich snaží dodržovat. Tento kodex má devět článků a zahrnuje především prosazování rovnosti mezi lidmi, zabraňování bezpráví, ochranu poutníků a pravidelné provádění tělesných cvičení. Významným znakem Eldebranských rytířů je jejich nenávisť ke skřetům (většinou však chladná, ne zuřivá), a proto jen velmi těžko s těmito tvory vyjednávají.

## Kharovy Noční stíny

Khar Démon, jeden z nejmocnějších a nejlstivějších tvorů na straně zla, nepoužívá k prosazování svých myšlenek a cílů pouze mnohasethlavé armády skřetů, vlčích jezdců a příšer. Moc dobře ví, že někdy dýka v rukávě nebo jed v prstenu dokáže uskutečnit jeho zájmy rychleji a s menší námahou. Z tohoto důvodu nechal vycvičit a vyškolit nejschopnější muže své armády, kteří ještě nemají skřetí vzezření (viz Rád světa – tvárnost), a udělal z nich ty nejschopnější špióny na Taře.

Kharovy Noční stíny, jak se tito špióni nazývají, jsou obvykle atletické postavy, ale nebývají příliš urostlí. Svaly mají pevné a ruce i celé tělo hbité a okamžitě reagují na podněty z okolí. Oblékají se tak, aby splynuli s místem, kde právě vykonávají zadaný úkol, a proto je nelze jednoduše odlišit od místních usedlíků. Zbraně, které Noční stín používá, se dají lehce ukrýt v záhybech šatů nebo přímo na těle. Nejčastěji nošenou zbraní je úzká dýka s pilovitým ostřím, způsobující těžké bodné rány, a tenký lintirový drát, vražedný škrtec nástroj.

Noční stíny vznikly před mnoha sty lety a sehrály významnou roli v období, které skončilo pádem Arvedanů.

Jejich sabotážní akce totiž zcela ochromily zásobování a výrobu v arvedanských říších, čímž usnadnily následný útok skřetích armád. Dnes už nemají Noční stíny situaci zdaleka tak jednoduchou, protože tajné služby Čtyř království po špiónech ve svých řadách usilovně pátrají.

Současným vrchním velitelem Kharových nočních stínů Dálav je Narzian Šedý a hlavní sídlo bylo nedávno přesunuto ze Země nářků do Kolmaru na Planině kamenů, kde jsou i mnohé výcvikové tábory.

Více se o této organizaci dozvíte v modulu Zlatá pavučina.

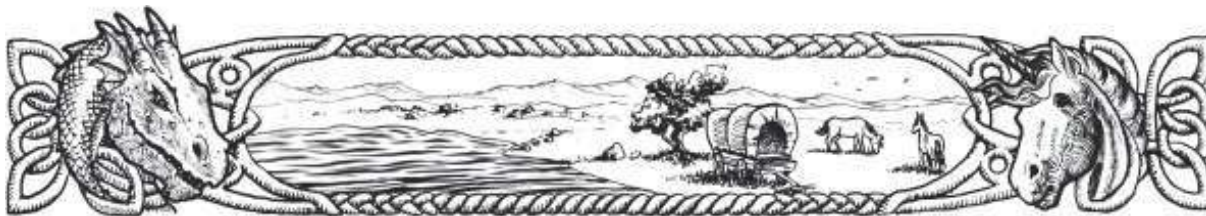


## Kněží Slunce

„A Bůh vystoupil ze žhavého kotouče, ze žlutého slunce, aby vyjevil pravdu svým věrným. Jeho služebníci před ním poklekli a zakrývali si tváře před nesmírným žářem, který spaloval vše nečisté v jejich duších. Pak náhle srdce všech přítomných začala hořet jasným plamenem, ale těla samotná spalena nebyla. Tehdy pochopili, že dojdou spásy. Bůh přišel doprostřed, mezi ně, a rozhodným, ale ne panovačným hlasem pronesl: ‚Vy budete mými pažemi na Asterionu, těmi, kdo vítězí nad zlem a nepravostí. I vaše smrt se stane prohrou nepřátel a žádná síla na zemi ani v podzemí, ve vzduchu ani ve vodě, v nitru sopek ani v hlubinách hvozdů vás nezastaví. Jděte a konejte spravedlnost!‘“

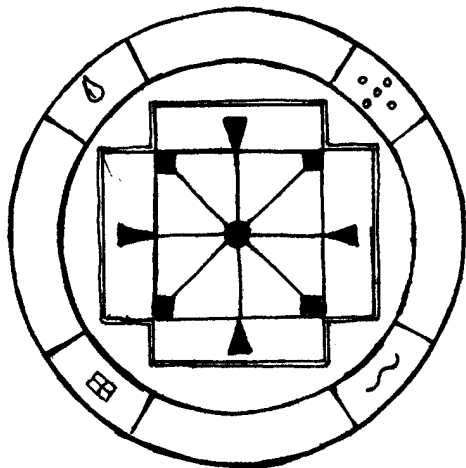
Úryvek z Kodexu světla, základu víry Kněží Slunce





V nedávné době zaplavila severovýchodní Taru a hlavně celý Lendor nová náboženská vlna. Od části Aurionových kněží přišlo nové učení o Bohu a jeho působení ve světě. Kněží Slunce, jak si představují nového náboženství říkají, se považují za pokračovatele arvedanských kněží, neboť myšlenku jediného Boha prý našli v arvedanských textech. Tím jediným Bohem je pro Kněží Slunce Aurion, jemuž ostatní ze Sedmnáctky slouží a pomáhají.

Tím, kdo sestavil svaté písmo Kněžích Slunce, takzvaný Kodex světla, byl mnich Echazim, který nedlouho potom záhadně zemřel v klášteře Binarea u Albirea. Odtamtud se toto autoritativní vyznání začalo šířit. Oficiálně byli Kněží Slunce založeni roku 830 k.l. Z počátku bylo jejich učení jen zajímavou teologickou teorií, která si nekladla žádné politické cíle. Když však došlo k nadšenému přijetí těchto myšlenek u kupců, řemeslníků a měšťanů v Albireu a okolí, začali Kněží Slunce rozdmýchávat u svých oveček agresivního ducha. V plamených kázáních označovali lidi jiného vyznání za kacíře, hříšníky, a pelešence s přísluhovači Khara Démona. Mnozí lidé proto ze strachu přestupovali na nové náboženství, jiní tak činili jen naoko. Nové náboženství se rychle rozšířilo na Lendor. Tehdy si konečně kněží jednotlivých bohů uvědomili, že zejména v Dálavách ztrácejí půdu pod nohama, a společnými silami sepsali prohlášení, v němž uvalili na Kněží Slunce kletbu Sedmnácti bohů, nejhorší z církevních trestů. Všichni, kdo přijímali myšlenky Kněžích Slunce, pomáhali jim nebo s nimi sympatizovali, měli být touto kletbou stíženi.



Kněží Slunce se však nedali zastrašit a kletbu Sedmnácti bohů prohlásili za bezprávný čin. Chvilí se obě strany častovaly urážkami a posílaly si výhrušné dopisy. Jejich stoupenci také nelenili a na několika místech došlo k potyčkám. Pak všechny vzrušila událost, která otřásla oběma tábory. Jeden z potulných mnichů, roznášející prohlášení s kletbou Sedmnácti bohů, byl nalezen mrtev s probodnutým srdcem u cesty do Nového Amiru. O alden později se při kázání zhroutil Lamiusův kněz a přivolaná léčitelka jej už nedokázala přivést k životu.

Lidi zachvátil strach a začalo se vykládat o nadpřirozených schopnostech Kněžích Slunce. Dnes si nikdo nedovolí vyjít ve vesnicích a městech s chrámy obou náboženství ven neozbrojen.

Největší moc mezi Kněžními slunce má Fastiener, bývalý velekněz z Albirea, který se zasloužil o vznik této organizace. Od roku 842 je Fastiener almindorským patriarchou a jedním z králových ministrů. Vede také Paprsky odplaty – tajnou službu Kněžích Slunce. Za dobu své existence se Kněží Slunce vyhoupli v mocenském žebříčku velmi vysoko. Podařilo se jim protlačit své členy mezi rádce, ministry a zástupce v různých radách ve všech Čtyřech královstvích. Ale to jim zdaleka nestačí. Nakazili se zhoubnou touhou po moci a pomalu, ale jistě mřít ke svému cíli, kterým je sjednocení duchovní i světské vlády v jejich rukou.

Více se o Kněžích Slunce dozvíte v modulu **Zlatá pavučina**.

## Mniši klášterů Subotam

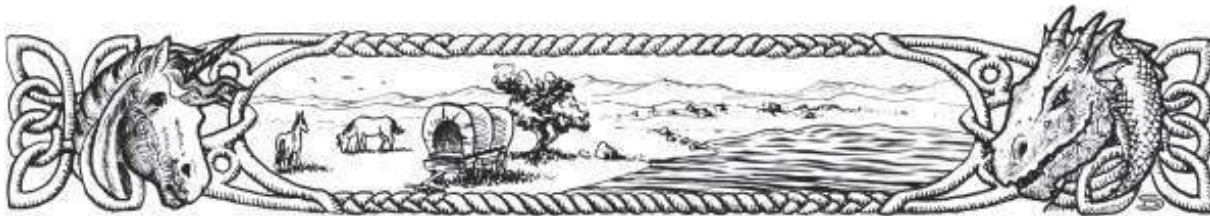
Prostí lidé ve vesnicích, měšťané a kupci na cestách občas potkávají poutníky zahalené v zaprášeném plášti s mečem nezvyklého tvaru, odhodlané kdykoliv bránit dobrou věc a zájmy jejich boha Rytřífe i za cenu vlastního života. Tito nesmiřitelní bojovníci se zlem, zvaní amánari, jsou jedním článkem hierarchie klášterů Subotam. Jejich odvaha je pověstná, stejně jako pravdomlupnost, velký smysl pro čest a zbožnost. Nechápu ty, kteří se dali do služeb Khara Démona nebo některé ze zlých bytostí, a snaží se je přivést zpět na správnou cestu.

Ovšem toto úsilí končí většinou neúspěchem, a tak jsou jejich nejčastějšími protivníky v boji právě přísluhovači Khara Démona.

Headou všech klášterů Subotam je asáman, neboli Nejvyšší, který se již oprostil od svého smrtelného těla a setrvává v nehmotné podobě ve své komnatě. Jako jediný v klášteře zná celé pravé jméno boha a má schopnost s ním rozmlouvat. Lidskou podobu na sebe bere jen jednou do roka, když slouží Velkou bohoslužbu, a pak přihlíží soubojům na turnaji konaném na počest Rytřífe. Mniši se odmalička učí bojovat s palicí, klášterním mečem zvaným sart (jedná se o lehký obouruční meč podobný japonské kataně), a také boji beze zbraně. Subotamové se však necvičí pro boj s lidmi, ale s myšlenkovými bytostmi, a navíc se více zaměřují na pobyt a boj ve Stínovém světě než v Přírodní úrovni Asterionu. Tento turnaj lze chápat jako jejich jedinou vášeň, jinak se celý život uchylují k chudobě a odříkání. Krása, přepych a bohatství jsou pro ně jen prázdnými pojmy, penězi pohrdají. Největší cenu pro ně má jejich vlastní pravdomlupnost, poctivost, odvaha a osobní čest.

Ti z amánari, kteří prokázali největší víru v boha, odvalu bojovat se zlem a konat dobré skutky, jsou dosazeni do čela jednotlivých klášterů a stávají se visítary, Vědouchy. Dříve než se tak stane, musí podstoupit několik těžkých zkoušek. Během několika let prakticky vůbec neopouštějí svou celu a celou tuto dobu jsou přímo spojeni s Nejvyšším, který jim předá určitou část svých vě-





domostí a schopností. Vědoucí jsou pro většinu lidí jen legendou, kterou málokdo z nich viděl na vlastní oči. Jejich schopnosti se zdají být téměř neomezené a přesto většinu svého času tráví v klášteře a snaží se je ještě zdokonalit. Do světa se vydávají jen velmi zřídka, většinou v případech, že se objeví zlo, se kterým si nikdo není schopen poradit.

V okolí klášterů Subotam působí moc visítari a asámana a půda i vše živé získává požehnání a ochranu Rytíře. Pole v těchto končinách jsou nebyvale úrodná, řeky plné ryb, dobytek silný a zdravý a lidé spokojení a šťastní. Není divu, že mnoho mladíků z těchto oblastí se snaží stát členem Subotamu a odcházejí do kláštera. Získávají status néstana, neboli Novice, naučí se postupně tajnému chrámovému jazyku, prodělávají bojový výcvik, dozví se mnohé o světě a bozích, aby nakonec na turnaji po Velké bohoslužbě byli přijati mezi amánari. Počet těch, kteří vstoupili do bran Subotamu a z vlastní vůle jej opustili před dosažením statusu poutníka, by se dal spočítat na prstech jedné ruky.

Subotamové mají velmi pevné vazby na skřítčí Šedé mnichy, s nadsázkou by se dalo říct, že jsou lidskou odnoží této organizace. Právě od nich převzali mnohé bojové techniky i duchovní zásady. Kláštery Subotam vznikly ještě před Velkým zemětřesením a bylo jich celkem dvanáct. Dva z nich skončily na dně Vnitřního moře, šest jich zůstalo na Lendoru a čtyři na Taře. Nyní je v držení mnichů oněch šest lendorských, dále Daine, nově postavený klášter ve Východní dálavě, a nedávno byl objeven klášter Ibanu v Nekonečných horách. Ten je ale v držení temné moci a mnichům se jej zatím nepodařilo dobýt. Také Síitra, jeden z podmořských klášterů, je v držení vodní odnože subotamských mnichů.



Moc mnichů klášterů Subotam je ohromná, ale přesto se nemůže měřit s tisícinásobnou přesilou. Tarské kláštery skřeti obsadili a Khar Démon využil jejich prostor k vytvoření pokřivených forem původních mnichů. Prokletí mniši rozsévají kolem sebe jen strach, zlobu, zmar a nenávisť, přesně v duchu svého pána. Lendorští mniši se proto snaží všemi silami osvobodit tarské kláštery Subotam, poskvrněnou zem vyléčit a přivést zpět k ní požehnání Rytíře. Amánari usilovně pátrají po polohách těchto klášterů, neboť znalosti o jejich poloze zanikly spolu s posledním dobrým mnichem v jeho zdech.

## Orlí poutníci

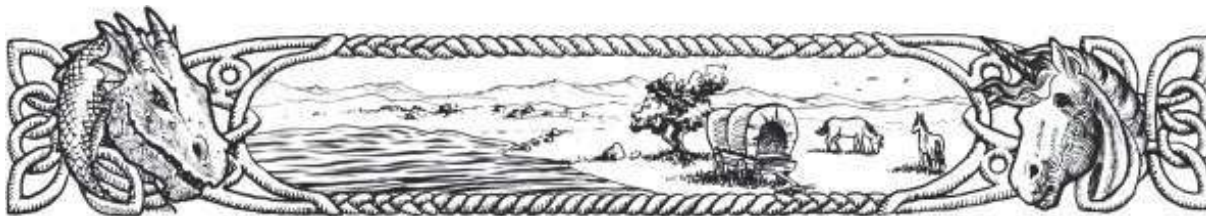
Orlí poutníci nyní oficiálně tvoří rytířskou organizaci se sídlem v Tarosu, nad nímž převzali relativně hladce vládu v roce 846. Mnozí z nich stáli před lety v čele vzpoury proti guvernérovi Východní dálavy, vedené lordem Firunem.. V čele celé organizace je Kruh Poutníků, společenství třiceti vybraných členů, kteří rozhodují v záležitostech týkajících se celé organizace. Pokud dojde k situaci, kdy musí rozhodnutí padnout rychle a není možné přednést problém Kruhu Poutníků, mají všichni zúčastnění Orlí poutníci rovné hlasovací právo a musí rozhodnout sami. Ne všichni členové jsou válečníci, natož rytíři, ale tato skutečnost zůstává většině lidí skryta. Počet Orlích poutníků dosahuje asi stovky lidí a další obyvatelé Tarosu a osad v Taroských lesích s nimi sympatizují a pomáhají jim. Členové organizace se učí nazpaměť jména těch Orlích poutníků, které osobně neznají.

Velmi zajímavá je skrytá činnost Orlích poutníků. V jejich řadách působí mnozí, kteří se zajímají o umění starých Arvedanů. Pokud u nově objevené arvedanské ruiny stojí pouze dva lidé, můžete si být jisti, že nejméně jeden z nich je Orlí poutník. Z tohoto důvodu mají spojení na Zlatý kruh, kupeckou organizaci, jejíž zbytky přesídlily z Albirea do Tarosu, která vykupuje a shromažďuje magické předměty a artefakty Arvedanů. Snaží se také o to, aby mocné arvedanské artefakty nepadly do rukou skřetům..

Doby největší slávy však již mají Orlí poutníci za sebou. Bylo to období mezi léty 839 a 850, kdy právě Orlí poutníci v čele s lordem Firunem vedli vzpouru proti Almendoru a postupně pomocí bojů a diplomacie ovládli polovinu Východní dálavy, kde založili Svobodná města. Ve válce roku 850 však byli na hlavu poraženi, jejich vůdce Firun padl a jejich zbytky se uchýlily právě do Tarosu, kterému nyní vládou a zajišťují kolonizaci jeho okolí. Almendorský král Walden je tiše toleruje, protože pro něj již nejsou nebezpeční a naopak zajišťují osidlování dalších oblastí Tary, a dále proto, že Almendor má nyní starosti s hevreny.

Orlí poutníci nyní působí spíše skrytě. Pokus, který učinili se založením Svobodných měst, podle nich vyšel a ztráty z roku 850 považují za přijatelné, protože zaseli mezi lidi semínko svobody a změny, které bude i nadále klíčit a pomůže jim v jejich konečném cíli – porážce Khara Démona. Část Orlích poutníků sice s pádem Svobodných měst nesouhlasila a během bojů s Waldeno-





vými vojsky žádala marně Taros o posily, ale téměř všichni z nich padli při obraně Albirea.

## Pavučina

Pavučina je přísně organizovaná skupina zlodějí a vrahů působící zejména ve větších městech Tary, hlavně ve Východní dálavě, a soupeřící s místním podsvětím. V čele organizace stojí žena opředená mnoha pověstmi, vystupující pod přezdívkou Černá vdova, ve skutečnosti vážená dáma, vysoce postavená na společenském žebříčku. Oblasti působení Pavučiny se rozdělují na jednotlivá vlákna, která odpovídají městům a městečkům. Každému vlákně vládne Velký křížák, jenž je zodpovědný přímo Černé vdově. Vstoupit do Pavučiny není snadná záležitost a každý takový adept musí na zadaném přijímacím úkolu prokázat své schopnosti. Do doby, než úkol úspěšně provede, probíhá veškerá komunikace mezi adeptem a Pavučinou pomocí ústních vzkazů od místních žebráků nebo písemných zpráv. Členové Pavučiny znají jen malý počet svých „bratřů ve zbrani“. Toto opatření velmi znesnadňuje případné vyzrazení a dopadení celé organizace. Organizace je udržována pomocí několika málo pravidel, jejichž dodržování musí nový člen stvrdit slibem. Porušení slibu se trestá okamžitou smrtí a udržení takového prohrěšku v tajnosti je téměř nemožné.

Sortiment služeb, které Pavučina nabízí, je opravdu široký. Od obyčejného okradení a zbití oběti, přes vydírání a přepady až po nájemné vraždy. Získat její služby není těžké. Stačí se někde v hospodě zmínit o záměru najmout si někoho z Pavučiny. Pavouci, jak se členům organizace někdy říká, pak dotyčnou osobu ve vhodný okamžik kontaktují a smluví cenu. Často domlouvá obchody i žebrák nebo zkrachovalý obchodník, který není členem Pavučiny. Po provedení úkolu je zákazník opět kontaktován a předá smlouvenou odměnu. Část akcí, které Pavučina provádí, slouží k zachování její existence. K nim patří především odstraňování nepohodlných osob a získávání informací o záměrech ostatních vlivných skupin a lidí. Na místě činu, který má na svědomí Pavučina, je vždy nalezen mrtvý pavouk nebo dřevěná destička s nakresleným obrazem bílé pavučiny.

Více o této organizaci se dozvíte v modulu **Zlatá pavučina**.

## Rytíři devíti hvězd

Během let, kdy Eldebranští rytíři potírali zlo na Lendoru, se z tohoto společenství oddělila méně radikální větev zbožných a lidem sloužících bojovníků. Nakonec se úplně osamostatnila (po takzvaném Rilondském incidentu, kdy někteří Eldebranští rytíři a valkýry nesouhlasili z odchodem z Rilondy a Západní dálavy, čímž vznikli Rytíři devíti hvězd. Prostí lidé je mají více v lásce než Eldebranské rytíře, hlavně díky jejich nezištné pomoci nemocným a raněným, mezi válečníky a barbary však platí za zženštilé, nehodné sebestěšné úcty. Za vzpoury Orlích pouťníků proti Almemdorovi bojovali Rytíři devíti hvězd po

boku povstalců, protože Radslav z Devíti hvězd, jejich tehdejší představený, byl blízkým přítelem lorda Firuna (Firun sám byl rytířem Devíti hvězd). Radslav ale padl a jeho nástupce Jošt z Oblázku se Firuna zřekl a přestal se Svobodnými městy spolupracovat. V roce 850, když Almemdor dobyl Svobodná města zpět, byli Rytíři Devíti hvězd přísně nestrani a působili jako parlamentáři.

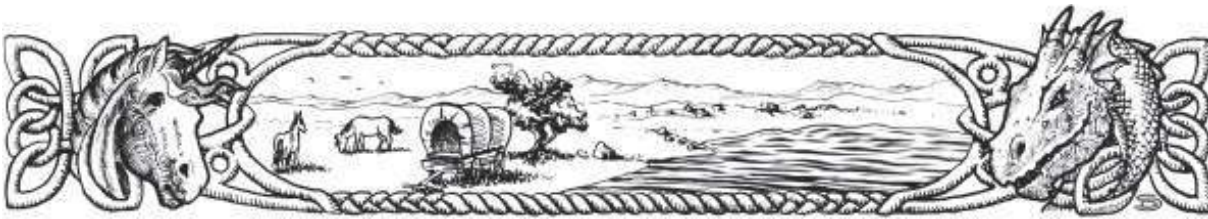


Každý Rytíř devíti hvězd má na svém štítu nebo na varkoci znak, kde na modročerném poli září devět hvězd tvořících souhvězdí Rytíře. Hlavní součástí výzbroje představuje meč zvaný Eldebranský bijec, který se dá použít jedno- i obouručně. Odění jsou v kvalitní kroužkové či plátové zbroje. Někteří rytíři používají v boji ještě krátký meč a bojují tak dvěma zbraněmi. Společnost dělá rytíři věrný a dobře cvičený jezdecký kůň a někdy také některý z potulných mnichů, jedoucí na lehčím koni nebo mezkovi.

Kodex Rytířů devíti hvězd má devět základních bodů a několik desítek doplňkových článků, které se musí každý novic zavázat plnit, než se stane skutečným rytířem. Hlavní body kodexu Rytířů devíti hvězd zní následovně:







Já, Rytíř devíti hvězd,  
svatou přísahou se zavazuji

- Rovnost všech lidí zachovávat a ty, jež ji zpochybňují, mečem svým trestat.
- Bránit a ochraňovat slabé a utlačované proti zloděm, tyranům a mocným mezi lidmi.
- Prosazovat spravedlnost mezi všemi tvory myslícími bez rozdílu rasy, pohlaví a postavení.
- Pomáhat potřebným v nouzi.
- Trestat špatně a ničemné za zlé skutky, jež se protíví bohům našim.
- Svě tělo a duši v čistotě udržovat, aby na nich nezůstala ani malá skvrna nepravosti.
- Pozorovat a hledat věci utajené a očím skryté na svých cestách.
- Vyznávat víru k bohům našim.
- Pokorně shlížet na dění světa a konání bohů všech, očekávaje okamžik smrti pravé.

Zvláště poslední dva body odlišují Rytíře devíti hvězd od Eldebranských rytířů, kteří nemají žádné vazby na duchovní společenství. Jejich večerní modlitby se nejčastěji obracejí k Lamiusovi a Gorovi, u nichž hledají sílu k plnění svého kodexu.

Rytíři devíti hvězd mají poněkud odlišnou organizaci nežli Eldebrantští rytíři a valkýry. Působí pouze na Taře, navíc jen na území Západní a Východní dálavy. Nemají žádné komturie, jejich střediska a centra jsou spíše ve městech nežli na venkovských hradech a velmistr Jošt sídlí v Rilondu v opevněném dvorci, takzvaném Malém konventu

## Temní mystikové

Temní mystikové jsou výkonnou složkou nelegální Sjednocené církve. Sjednocená církev je jedna z mocnějších sekt na Asterionu, hlásá předurčenost církevní vlády a zákonů založených na principech víry a chce odejmout moc současným králům a vládcům a sama sebe dosadit na jejich místo. Do jejího učení patří kromě jiného i odebrání majetku bohatým, zrušení šlechtických titulů, pozemková reforma a pro každého půl metráku zlata. I když tomuto hnutí dali počáteční impuls Kharovi agenti, je už plně soběstačné. Největší oblibu má na venkově mezi nevzdělanými a naivními nevolníky a sedláky.

Naivita se ale rozhodně netýká těch, kteří Sjednocenou církev vedou. Tito lidé směřují odhodlaně za svým cílem získat bohatství, moc a slávu a neohlížejí se při tom na nikoho – na své příznivce, odpůrce, ani na ty, kterých se věc vůbec netýká. Nástroji Temných mystiků jsou atentáty, zákeřné vraždy, únosy, sabotáže, loupeže, kruté mučení, atd. Podněcují rolníky ke vzpourám, lákají na svou stranu vládychtivé kněze a čaroděje, zastrá-

šují či uplácejí ty, jejichž služby nutně potřebují. Svou nekalou činnost provozují hlavně na územích Almenodoru, ale nevyhýbají se ani jiným zemím a jejich koloniím.

Hlavní vůdčí osobností je Velký mystik, vlastním jménem Liběna Vyrublá, ovšem nikdo mimo Temné mystiky nemá o její identitě ani o totožnosti dalších vůdců tušení. V současné době probíhají jakési "námluvy" mezi vedoucími Sjednocené církve a Kněžství Slunce.

## Vykradači hrobek („Supi“)

Tento výmluvný název patří východodálavskému sdružení zlodějů, lupičů, dobrodruhů, ale i obyčejných měšťanů nebo vesničanů. Druhý název „Supi“, byl přítomnou této skupině jednak závistivci, marně se snažícími dostat do organizace, jednak vojáky a dobrodruhy, kteří po Vykradačích hrobek pátrají. Organizace je tajná a velmi široce rozvětvená. Jejím cílem je získat co největší množství cenných kovů a drahokamů, které se posléze rozdělí do jednotlivých center organizace, kde se kořist dává jednotlivým členům. Supi mají mnoho agentů ve skupinkách dobrodruhů, kteří oznámí místním členům nález pokladu, kdykoliv na něj narazí a jeho velikost je větší, než je družina schopna odnést pryč vlastními silami. Supi okrádají každého, kdykoliv a kdekoliv, jejich jediným cílem je osobní prospěch. Mnoho z nich se stalo vyznavači temných bohů Sarapise nebo Bohatce. Stát se členem Vykradačů hrobek není obtížné, ovšem za každého nováčka se musí zaručit jeden ze starších členů, čímž je částečně zaručena bezpečnost této organizace.

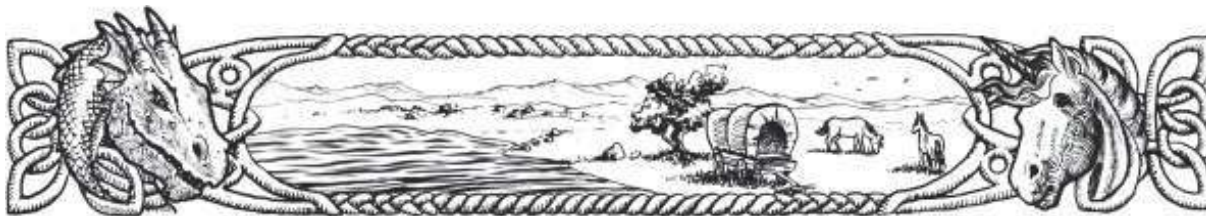
## Zylový Noční stín

Podobnou organizaci jako Khar Démon si vytvořil i druhý velký vůdce skřetů Zyl, červený drakočlověk. Zylový Noční stín jsou věrnou kopií Kharových protějšků, a to jak vzhledem, tak co se týká vybavení. Navzájem se liší jen mírou svých dovedností. Kharovy Noční stíny jsou dokonalými profesionály, kdežto výcvik Zylových špiónů v několika ohledech pokulhává. Zyl má ovšem tu výhodu, že odhaleného agenta (který je automaticky též odstraněn z cesty) může rychle nahradit novým, což Kharovi neumožňuje zejména velká vzdálenost mezi jeho hlavním stanem a Dálavami.

Mezi Zylovými a Kharovými Nočními stíny vládne nesmlouvavá nenávisť, podobně jako je tomu u jejich vůdců. Noční stíny kromě úkolů namířených proti koloniím Čtyř království pátrají také po nepřátelských agentech, líčí na ně pasti a vrhají se do vzájemných šarvátek.

Zatímco Kharovy Noční stíny se zaměřují především na Východní dálavu, Zylovi agenti se pohybují především po dálavě Západní, kam to mají geograficky velmi blízko. Právě odtamtud přináší mnohé informace pro plánovaný útok na Rilond.





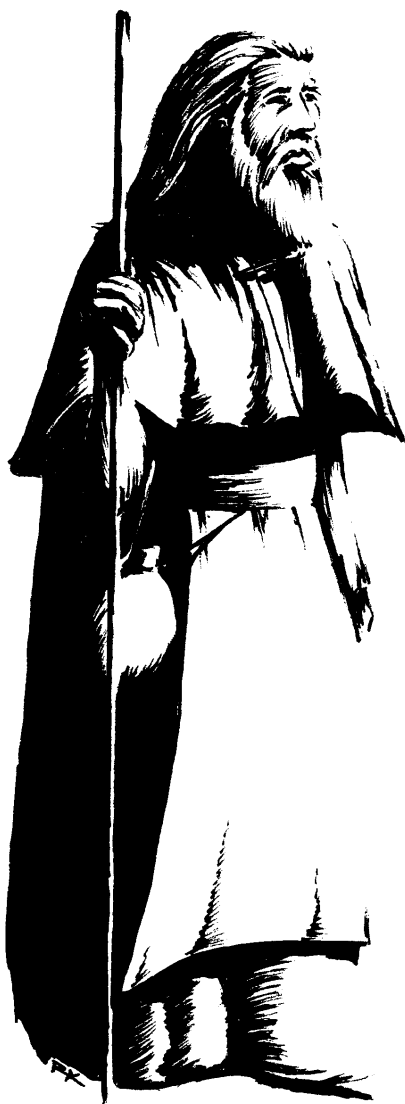
## Důležité postavy Asterionu

*„Některým byla dána moc zasahovat do chodu světa. Nepřestává mě udivovat, že tolik z nich se rozhodlo přiklonit na stranu světla, když temnota je tak lákavá a bezpracná.“*

*Garond Dějepravce*

### Alwarin Bílý

Alwarin je jednou z klíčových postav v Albireu, v současné době stojí jako arcimistr v čele Univerzity magie. Jeho minulost je mnohem rozmanitější. Cesty tohoto muže arvedanského původu a bílého draka vedly po všemožných oblastech Lendoru a později i Tary. Nyní je už ale poněkud unaven svým vysokým věkem (který se blíží osmi stovkám let) a tak se zdá, že založení Univerzity magie, elitní školy pro kouzelníky strany dobra, bylo jeho posledním velkým posláním. A to už bylo úspěšně vykonáno, protože Univerzita bez větších problémů funguje téměř čtyřicet let.



Tento muž je známý svou hlubokou moudrostí, bystrým úsudkem a zásadovostí. Chodí oděný v bílé barvě s několika zlatými ornamenty. Jeho dalekosáhlé vědění o podstatě světa a jeho zákonech ale není jen teoretické, nýbrž se ho snaží také uplatňovat v běžném životě. Alwarin není člověkem, který by byl ochoten strávit život z velké části hloubáním a promyšlením souvislostí, zavřený někde o samotě jako poustevník, nebo akademickými debatami. Jeho povaha ho nutí chodit mezi lidi, žít s nimi, pracovat a radovat se, a tak nenápadně předávat své vědění druhým pomocí osobního příkladu, kde jim dává vzor toho, jak by měli vystupovat, mluvit a chovat se k ostatním.

Z jeho vědeckých počínů můžeme jmenovat dlouhou historickou práci, kdy strávil několik let na Taře ještě před začátkem jejího dobývání a společně s Riamem Bílým tam prozkoumali několik ruin starobylých arvedanských měst. Z těchto výzkumů pak vznikla Alwarinova kniha Arvedanské zlomky a Riamovy Příběhy z dávných říší. Největším Alwarinovým dílem má být Bílá kniha života, stále ještě nedokončená, která se dotýká samé podstaty světa, transcendentálních oblastí a mnoha dalších témat, a je jakýmsi shrnutím filozofického vědění, které autor svou celoživotní prací nabyt. Širší veřejnosti nejlépe známým plodem jeho pátrání je nalezení Žlutého pergamenu, staré mapy Tary, která se dostala do rukou králi Belgaladovi a nepřímo tak způsobila začátek nové epochy, dobývání Tary.

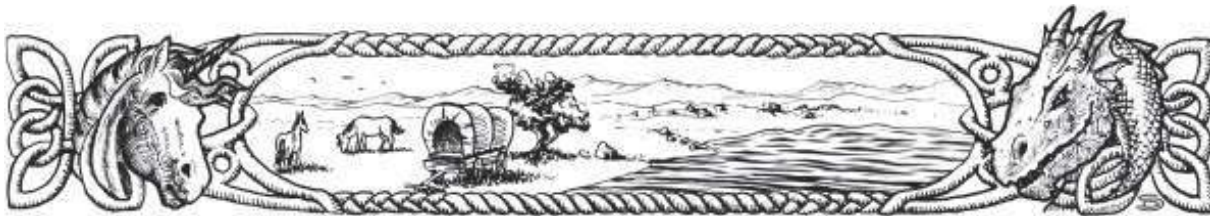
### Asáman, Arideo-ming-seh-jikju-tiu-san

V malé cele o půdorysu dvakrát dva metry v útrokách Irmane, kláštera Subotam na úbočí Rudav žije duch tak mocný a prozřetelný, že se s ním málokdo může měřit. Tělo Nejvyššího, představeného všech subotamských mnichů, je už pouhou berličkou, uměle udržovaným spojením s hmotným světem.

Život asámana byl krušný, plný odříkání a kajících skutků, které se blahodárně podepsaly na jeho duši, zanechaly však viditelné stopy i na jeho těle. Vychrtlá tvář, obnažené šlachovité paže a kostnaté ruce vypovídají o mnohadenních půstech a tvrdé práci, zatímco tělo a nohy jsou milosrdně skryty pod jasně žlutým rouchem, neboť jejich vzhled působí ještě žalostněji. Mysl a vůle tohoto muže však neztratily nic ze své pevnosti, bystrosti a pronikavosti. Duše asámana neustále putuje Stínovým světem Asterionu, hledá zbloudilé, povzbuzuje pokleslé, napravuje pokřivené, pomáhá bezradným a posiluje malomyslné. Na této pouti nepotřebuje žádné artefakty, magické předměty či mocné zbraně a proto žádné nevlastní. Do přírodní úrovně Asterionu se vydává jen zřídka, většinou pouze u příležitosti Velké bohoslužby, kterou slouží v klášteře Subotam jednou do roka. Tehdy se zjevuje v astrálním těle.

Působení Nejvyššího má daleko větší dosah, než by se zprvu zdálo. Aura jeho činů pokrývá daleké okolí kláštera Subotam, a proto zde pole rodí požehnanou úrodu





v ohromném množství, dobytek i lidé netrpí nedostatkem a žádná nemoc se jich netkne, počasí je velmi mírné, deště bývá vždy jen tolik, kolik je ho zrovna potřeba. Lidé intuitivně cítí toto blahodárné působení a odvděčují se mnichům částí své sklizené úrody. Přestože asáman vykonal zejména ve Stínovém světě opravdové hrdinské skutky, působení jeho aury na okolí kláštera je patrně největším z nich.



## Černá vdova, baronka Sabbiová

První dáma dálavského podsvětí žije dlouhá léta uvnitř zdi Albirea a odtud řídí všechny své akce. Orlí poutníci ji sice před lety donutili k útěku z města a baronka našla svůj nový domov v Tiché, ale po pádu Svobodných měst se do města bílého mramoru zase vrátila..

Černá vdova je pohledná žena středních let, vysoké a štíhlé postavy. Ve svém postavení si může dovolit nákladné líčení, kterým zdůrazňuje již tak dost pohledný obličej. Není tajemstvím, že se baronka ráda zaplete s mladými farmáři, kupeckými synky nebo potulujícími se dobrodruhy. K její kráse přispívají také dlouhé vlasy medové barvy. Garderoba Černé vdovy je velmi rozmanitá a objemná a obsahuje také černé maskovací obleky, používané na "noční vycházky". Navíc se Černá vdova zdobí rafinovanými šperky, které jsou často také nebezpečnými zbraněmi. Zvláštní pozornost si zaslouží zejména ametystový náhrdelník, který jeho nositeli umožňuje číst v myslích jiných lidí.

Osobně se baronka Sabbiová žádných nebezpečných akcí Pavučiny neúčastní již mnoho let, místo toho vypracovává plány a za pomoci svého charismatu a šarmu získává jinak nedostupné informace. Ve svých dívčích letech však sama byla členkou přepadových a lupičských skupin a zúčastnila se mimo jiné půlnoční konfiskace seznamu tajných agentů Východního království z albirejské hlavní strážnice. Nyní si právě hledá někoho, kdo by byl hoden stát se jejím nástupcem.

## Igen-Ur

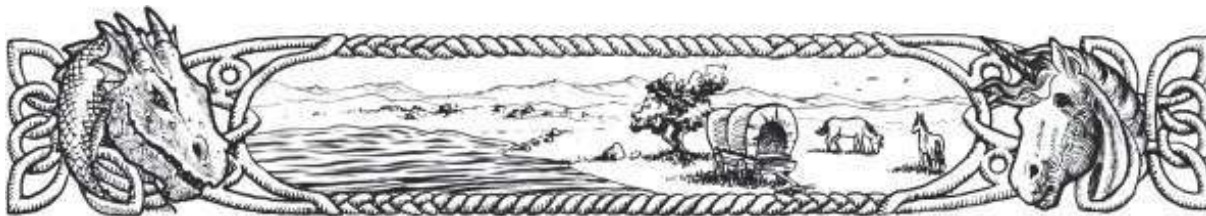
Psal se rok 851 k. l., když se na pomezí Tisíce jeskyní a Hořkých hor narodil podivuhodný chlapec. Porodila jej žena, jež prošla přeměnou ve skřeta, na čemž by nebylo ještě nic tak zvláštního, kdyby se dítě nenarodilo již rovnou ve skřetí podobě. Něco takového se ještě dosud v celé asterionské historii nestalo. Skřetí podoba je dílem tvárnosti, cejchem za zlé skutky, které daný jedinec napáchal. Nyní se však narodil nevinný malý tvor, postizený tímto zruďným vzhledem, což naprosto popíralo veškeré zákony tvárnosti.

Zpráva o malém skřetovi se rychle donesla k samotnému Démonovi, který převzal dítě do své péče a podrobil je svému zkoumání. Ani samotný Khar však nepřišel na to, proč se dítě narodilo již s touto podobou. Zjistil však, že z něj vyzařuje podivná moc a síla a že má v sobě neuvěřitelný potenciál a předpoklady pro to, aby se mohlo v budoucnu stát vynikajícím válečníkem a autoritativním velitelem skřetích vojsk. Khar jej tedy svěřil svým nejlepšímu mistrům magie a o jeho bojový výcvik se v současné době stará osobně fialový drakočlověk Lien. Khar vidí v malém skřetovi dokonalý nástroj. Stal se jeho favoritem, který se má jednou stát vrchním generálem. Sám sebe skřet pojmenoval Igen-Ur, ale mezi obyvateli Kharových držav je znám spíše pod přízviskem Zplozenec. Khar netuší, že se v jeho rukou ocitla jeho dávná reinkarnovaná sokyně, vznešená elfka Ugrien.

Ugrien byla velekněžkou vznešených elfů na Modrém měsíci, kde přistáli Arvedané pod vedením Khara, když hledali nový domov. Narazili ale na nepřátelské prostředí a dostali se do konfliktu s místními obyvateli – vznešenými elfy. Proto se rozhodli Modrý měsíc opustit a spojit se se svými druhy na Asterionu. To mohli udělat jen pomocí meziplanetární brány, k jejíž stavbě využili i řadu zajatých vznešených elfů a především pak prastaré artefakty, které měly důležitou úlohu v náboženství vznešených elfů. Nakonec se jim bránu v podobě cesty lemované sochami podařilo postavit a začali se přesouvat na Asterion. Ugrien však byla svatokrádežní natolik rozběsněná, že se svými četnými stoupenci pozabýjela mnoho Arvedanů, kteří nebyli dostatečně rychlí. Skrze meziplanetární bránu přivedla své druhy na Asterion, kde pokračovala v boji s nenáviděným nepřítelem.

Na Asterionu spolu Arvedané a vznešení elfové po nějaký čas pokračovali ve vzájemných bojích. Nakonec se dohodli na příměří, což Ugrien považovala za zradu a rozhodla se bojovat až do chvíle, dokud nezahyne poslední Arvedan. Chtěla se vydat branou na Modrý měsíc a přivést posily, ale Arvedané, vedení budoucím císařem Estaronem, ji dopadli a přímo na bráně spolu svedli souboj. Síly při něm uvolněné měly za následek, že brána byla zničena a Ugrien i vznešení elfové ztratili možnost návratu domů. Z nádherné elfí velekněžky se pak stala nejstrašnější bytost na Asterionu, první černý drak, který se na jeho povrchu kdy objevil. S Kharem Démonem soupeřila o nadvládu nad zlými tvory a děs jejich činů se nedal již s ničím horším srovnávat.





S Ugrien přišel na Asterion také její bratr Trigerog. I on opustil své příbuzné v Dračích skalách, ovšem kvůli studu a výčitkám svědomí, že nedokázal Ugrien zabránit v její zběsilé pomstě. Celá dlouhá staletí hledal zbraň proti své sestře, několikrát se s ní střetl, ale pokaždé selhal. Nakonec se mu přeci jen podařilo uspět. Roku 850 k. l. se spolu utkali v odlehlé části Dračích skal a toto bojiště nikdo z nich neopustil. Mocná kouzla, která zde vyvolali, je oba odmrštila do Stínového světa, kde spolu v boji pokračovali. Vysílení vzájemným soubojem se nakonec museli začít ukrývat před zdejšími obyvateli, které jejich příchod přilákal

Ugrien nechtěla ve Stínovém světě zůstat. Dál toužila po pomstě vůči Arvedanům, nyní hlavně vůči Kharovi. Díky své moci a zvláštnostem rasy vznešených elfů se úspěšně bránila sarifágům a připravovala svůj návrat do Přírodní úrovně. Vyhledla si tělo zkažené skřetí ženy, do které se chtěla vtělit. To se však nezdařilo, neboť ve chvíli, kdy se pokoušela projít branou ze Stínového světa, ji opět vypátral její bratr Trigerog. Již svou sestru nestačil zastavit, ale podařilo se mu pokus sestry o návrat narušit. Ugrien se sice vtělila do skřetího těla, ocitla se však v lůně své oběti jako nenarozené dítě. Díky své strašlivé a neočištěné minulosti se následně převtětila rovnou do podoby skřeta.

Khar má s Igen-Urem velké plány, netuší však, že si na prsou hřeje smrtelně jedovatého hada. Malému skřetovi se občas za bezměsíčných nocí zdají ošklivé noční můry ze života elfů velekněžky. Pokud by si někdy uvědomil svou původní totožnost, mohl by v něm povstat duch strašlivé Ugrien, která Khara k smrti nenávidí.

## **Ilveth (Rangwath, Černý hraničář), hrdina Faeronův**

Ilveth sloužil v královském vojsku v Dálavách jako nižší důstojník sintarské stráže. Často vyrážel spolu se svými muži na vojenské výpravy do okolí Sintaru. V poslední době se účastní obléhání hevrenecké Canthie, kde vede oddíl hraničářů a pátrá po hevrenech napadající almendorská vojska z týlu. Vysloužil si uznání samotného krále Waldena a byl povýšen.

Vzhledem a postavou připomíná Ilveth spíše barbara. Měří přes sto devadesát centimetrů a jeho svaly jsou sice nevýrazné, ale pevné. V tváři má vždy soustředěný výraz, jako by neustále pečlivě sledoval okolí a pátral po nebezpečí a možném ohrožení. Pohled jeho očí se zarývá do člověka s intenzitou, které dokáže čelit jen málokdo. Jeho vlasy jsou téměř černé a dlouhé. Nosí oblečení ušité z šedohnědé kůže, jež kdysi patřila baziliškovi, přes ramena má přehozen černý plášť. Kolem krku má uvázan tmavě zelený šátek jako odznak příslušnosti k almendorské armádě. V boji používá dlouhý meč zvaný Jiskřící čepel. Toto ostří je vyrobeno z lintiru a patří k mocnějším arvedanským artefaktům, s nímž Ilveth dokáže rozdávat rány tak rychle, že se zdá, jako by bojoval s několika zbraněmi najednou.

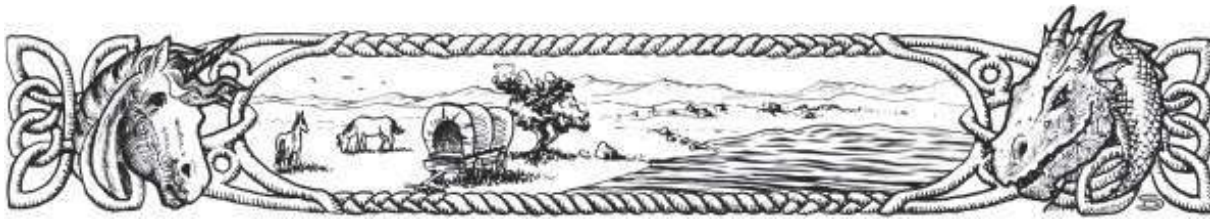


Před Konečnou bitvou pomáhal Rangwath králi Almendoru a jako spěšný posel pomohl svým dílem k vítězství nad skřety. Na začátku dobývání Tary byl jedním z prvních lidí, kteří vstoupili do nitra Džungle padlých stromů a vrátili se odtud živí. Objevil jako první trosky starého Albirea, sám donutil kapitulovat skřetí pevnost, zabil trojhlavce v Tabitském lese a zúčastnil se mnoha dnes již legendárních výprav. Nikdy neutrpěl žádné vážné zranění, až se o něm začala šířit pověst, že je nezranitelný. Každý hrdina však nakonec narazí na nebezpečí, které ho zničí. Pro Rangwatha byl tím osudným střetem boj s baziliškem. Aby zachránil svého přítele před kamenickým pohledem, skočil před něj a proklál přišeru svým mečem. Jeho zrak ovšem pohlédl do vyhasínajících očí baziliška a Rangwath cítil jak se pomalu proměňuje v sochu. Jen zásah Poutníka, jednoho ze Sedmnáctky, jej přivedl zpět k životu. To už však nebyl starý Rangwath, ale nový Ilveth, pomocník a posel Poutníka. Stará osobnost byla zatlačena do pozadí, Rangwath byl pro všechny lidi mrtev. Činy Ilvetha již nebyly tak nápadné a šokující podstoupeným nebezpečím. Přesto však posloužily lidem mnohem více, než tomu bylo u skutků Rangwatha. V současné době Ilveth opatrně připravuje pozice lidí v budoucí válce se skřety, jejíž začátek se nevyhnutelně blíží.

## **Iskalon (Harold er Corean)**

Iskalon je jedna z vůdčích osobností klášterů Subotam. Jeho titul visítar znamená vědoucí a v současné době je jeho nositelem pouze sedm mnichů. A právě Is-





kalon je z těchto sedmi nejmocnější a nejschopnější. Ještě před pár desítkami let byl správcem hlavního z klášterů Subotam na Lendoru, v současné době stojí v čele Daine, jediného kláštera na Taře, který tam byl nedávno postaven trpaslíky na základech starého arvedanského chrámu. Ve skutečnosti jsou na Taře ještě další čtyři kláštery, ale ty obsadili služebníci temnoty a nikdo už nezná jejich polohu. Jedním z úkolů Iskalona je s pomocí ostatních mnichů tyto kláštery vypátrat a vyrvat z rukou zla. Všechny akce Subotamů na Taře má nyní na starosti právě tato výjimečná osoba.

Iskalon stále ještě vypadá jako člověk. Je vyšší postavy, má hnědé oči a delší světle hnědé vlasy. Oblečení má stejné jako ostatní mniši, to jest hrubou hnědou halenu a přiléhavé kalhoty. Na nohou nosí obyčejné kožené opánky s dlouhými tkaničkami, kterými si omotává spodní část kalhot, aby neplandaly. Jako všichni mniši si obléká také hnědý plášť s kápí, která mu dokonale zakrývá tvář. Jediná odlišná součást jeho výbavy je nádherný stříbrný sart v černé pochvě popsané zlatými runami, dar od samotného boha Gora. Co ho ovšem dostatečně odlišuje od obyčejných lidí, jsou jeho schopnosti visítára. Při chůzi levituje kousek nad zemí a kdykoli se může vznést do libovolné výšky nebo se rozletět vpřed nečekanou rychlostí. Obklopuje ho aura, která posiluje všechny jeho spolubojovníky a částečně je i chrání před útokem. Samozřejmostí je pro něj procházení zdí, teleportace sebe i jiných osob a podobná kouzla. Má také výjimečné psychické schopnosti, ovládá telepatii i telekinezi. Pokud se rozhodne a vyrazí v čele nějaké družiny ven z kláštera, je prakticky neporazitelný.

Jeho úkolem ovšem není osobně se účastnit všech akcí. Ani on nemůže být na všech místech současně, a tak většinou zůstává v klášteře a odtud vysílá výpravy do mnoha oblastí Tary za různými úkoly. Přesto se osobně účastnil dobývání Ibanu, a byl těžce raněn.

## Janoš Bruška

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 dálnavě 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. Janoš Bruškovi se podařilo prchnout v poslední chvíli na jih se svými dvěma syny, Dravošem a Hanušem. Ve Východní dálnavě ho ovšem nepřijali s otevřenou náručí, a tak se musel dál skrývat. Svě syny nechal vychovat u heverenů 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, byl 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 heverenům, 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 heverenům 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. .

Janošův syn Dravoš statečně bojoval na straně heverenů proti Almendoru, ale před pár měsíci byla jeho jednotka rozprášena a Dravoš zajat. Nyní sedí ve věznici v Sintaru, kde je podrobován krutým výslechům a de facto čeká na opravu.

## Khar Démon

*„Vždycky nechejte svému soupeři nějakou šanci na únik, byť by byla minimální. Ten, kdo je obklíčený ze všech stran jako krysa zahnaná do rohu, umí občas ze zoufalství velice nepříjemně kousnout.“*

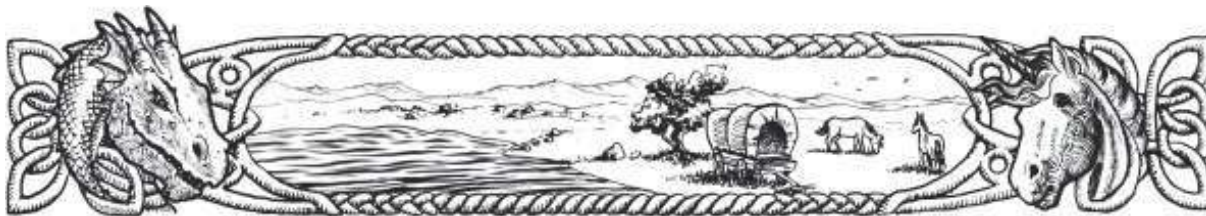
### Pokyny Khara Démona svým generálům

Khar Démon je jméno, které se jako černá nit prolíná celou historií Asterionu a stejně jako čas k ní neodmyslitelně patří a vysmívá se bohům, k nimž se odmítl přidat. V dnešní době sídlí v Paláci stínů na úpatí Mrazivých štítů a a jen z povzdálí kontroluje své služebníky, skřeti knížata, kteří za něj vládnou z Nočního hradu v Zemní nářků.

Během let se podoba tohoto mocného muže několikrát změnila. Ještě za svého prvního života nechal Khar Démon vtisknout pomocí vysoké magie kopii své duše do krystalu. Tento krystal byl pečlivě uschován jeho osobními strážci, kteří měli za úkol jej po případné Kharově smrti střežit a snažit se co nejrychleji najít vhodného člověka, který by mohl posloužit jako hostitel pro Démonovu černou duši. Pak, až byla po dlouhém hledání a dohadování vhodná osoba určena, jí byl zavěšen na krk magický krystal a vůdce zla tím znovu dostal možnost působit ve světě živých.

Po jeho druhé smrti při vzájemném souboji s Taranisem to dlouhou dobu vypadalo, že snad už nedostane příležitost se znovu vrátit ze Stínového světa a ovládnout nějaké další tělo. Nakonec ale dílem náhody přece jen k jeho třetímu vtělení došlo. Okolnosti, za jakých se tak stalo, způsobily, že tělo jeho nositele neodpovídá zcela představám, jaké obyčejně lidé o tomto strašném vládci skřetů mívají. Magický krystal, obraz duše Khara Démona, si totiž na krk navlékl mladý a vyzáblý obchodník s klenoty, nepřilíh pohledné tváře poznamenané nějakou kožní nemocí, se slámově žlutými umaštěnými vlasy. Přes veškerou snahu a poslaná kouzla se každý pokus o vylepšení Kharova vzhledu jeví spíše jen jako groteskní maska nebo laciné líčení.





Ovšem pod touto nedůstojnou slupkou dřímá duše rozhodného, energického, nekompromisního člověka, skvělého стратега, nesmiřitelného protivníka s železnou vůlí a krutého, děs budícího vládce. Neoddělitelnou součástí Khara Démona je krystal, obraz duše, zavěšený na jeho krku. Z něj čerpá veškerou sílu a moc. Jakmile by byl obraz duše odstraněn z dosahu člověka, který jej nosí, musel by se Khar Démon vrátit do Stínového světa.

O skutcích Khara Démona by se daly napsat tlusté svazky a také už byly napsány. To on rozeštvál proti sobě Arvedany, rozpoutal tisíce let trvající války, pokořil a vyhladil mnohá království, stvořil zrůdy vysmívající se samotným bohům, zotročil statisíce lidí, trpaslíků a elfů, pokřivil mnohé národy, postavil proti sobě ve válce rodné bratry a spáchal mnoho dalších odporných činů, za něž by zasloužil smažit se v duchovním pekle. Ale jeho nejtemnějším činem bylo to, že se odmítl podřídit zákonům vesmíru a po své smrti neodešel do Vnějšího světa, zůstal ve Stínovém světě a tam vyčkával až do chvíle, kdy mu jeho služebníci připravili cestu zpět na Asterion.

Více se o Kharovi a jeho skutcích dozvíte v modulu Vzestup temných bohů.



## Marantiel

Krásné dlouhé vlasy, které jí spadají až k pasu, jsou rusé a ve slunečním svitu září. Občas jimi hodí jen tak ledabyle na stranu či je nechá větru, aby si s nimi pohrával. Pak s pobavením sleduje muže, kteří na ni fascinovaně hledí. Oči Marantiel jsou šedozelené a jejich zasněný pohled dodává její tváři zvláštní kouzlo. Když se někdo do Marantieliny tváře zahledí, může se snadno na chvíli ztratit v krajinách snů a fantazie.

Marantiel je štíhlé postavy, nosí jezdecké kožené kalhoty a boty, které prozrazují její lásku a vášně pro koně. U krku spíná stříbrná spona ve tvaru slunce pláště zelené barvy. Často chodí také oděna do hávu Bílých kouzelníků k nimž patří.

Pochází z chudé albirejské rodiny. Jako malého děvčete si jí všiml samotný Alwarin. Poznal v ní velký magický talent a uvedl ji do prostředí Univerzity magie. Zde strávila Marantiel další roky svého života. Za kamenými zdmi slavné magické školy přijímala vědomosti od mistrů magických oborů. Když dospěla a absolvovala náročnou magické zkoušky, vstoupila do řad Bílých kouzelníků. Záhy poté byla vyslána do světa. Toulala se Tarou a plnila úkoly, které jí zadávali mistři Univerzity magie. Alwarin Bílý nad ní stále bděl a sledoval každý její krok, vývoj její osobnosti a rychlý vzestup jejích dovedností.

Alwarin zná Marantieliny schopnosti, a proto si jí nedávno vybral za svou poslední žačku a nástupkyni, které předá veškerá svá tajemství, až opustí přírodní úroveň Asterionu.

Čarodějka je příjemnou a veselou společnicí. Je vynikající kouzelnicí zejména v obranné a léčivé magii, svede však i některá náročnější kouzla, za která by se nemuseli stydět ani ti největší mistři.

## M'biya

O temných elfech se mezi lidmi vypráví spousta neuvěřitelných zkazek a historek, většinou nepravdivých nebo značně přehnaných. V jednom ohledu však mají pravdu, uprostřed pouště Mar'Nub stojí kamenné město, za jehož zdmi žijí mudrcové, proroci a moudří kněží. A odtud také M'biya pochází.

Na své pouti prošla mnoha kraji a mnozí lidé ji dobře znají. Ebenová pokožka ve tváři ostře kontrastuje se sněhobílými vlasy a pískovými šaty, a proto je nepřehlédnutelná i v davu lidí. Její mimika a pohyby těla vyvolávají v okolních lidech pocit klidu a lehkosti a zvuk jejího hlasu utiňuje jakoukoliv jinou řeč. Ti, s nimiž hovoří, naslouchají s posvátnou úctou a přijímají její slova s dětským nadšením. Srdce mnohých jsou ovšem zatvrzelá a neoblomná, a tak někdy na své cestě najde jen zavřenou městskou bránu nebo lidi výhružně stojící s kameny v rukou, připravené vyprovodit ji ven ze zdejšího kraje. Řeč a kázání M'biyi se nesnaží přesvědčit posluchače o víře temných elfů, ale spíše jim opatrně a nenásilně vnuknout myšlenky, z nichž tato víra čerpá.

Síla M'biyina hlasu dokáže někdy dělat zázraky. Při jedné ze svých cest Rychlými dunami spatřila osamělého Nunmejce, falešného průvodce pouští. Dala se s ním do řeči a poté, co rozhovor skončil, vydal se Nunmejce spolu s M'biyou zpět ke své karavaně, kterou předtím za svítání okradl a ponechal jejímu osudu. M'biya uklidnila rozvášněné a okradené kupce, Nunmejce jim vše vrátil a dovedl je k jejich cíli. Pak jako učedník odešel do kamenného města v poušti, aby činil pokání a získal moudrost temných elfů.

V současné době se M'biya vzhledem ke svému pokročilému věku již usadila. Přijala nabídku stát se představenou nově vytvořené elfí diaspory v Albireu a obyvatelé tohoto města ji tak denně mohou potkávat na jejich procházkách.





## Mortus, Černý rytíř

Tento muž, známý spíše pod svým přízviskem než pod skutečným jménem, patří sice mezi velmi známé postavy, ale rozhodně ne mezi postavy oblíbené. Jeho smůla tkví v tom, že v prostých lidech vyvolávají lovci lidí odpor, a tak nedělají rozdíl mezi jejich profesí a řemeslem nájemných vrahů. Na tento omyl ovšem doplatilo mnoho boháčů, kteří se potřebovali zbavit nepohodlných osob a díky němu nakonec sami skončili ve vězení. Černý rytíř je legendou mezi lovci lidí a na svém kontě má již bezpočet vrahů, hrdlořezů a jiných těžkých zločinců. Jeho práce ho přivedla do mnoha koutů na Taře i v Lendoru, v současné době se však zdržuje především v oblasti Dálav. Stál také u založení Osmnáctky, obávaného uskupení lovců lidí.

Mortusovo tělo dostalo po svých rodičích do vínku jen ty lepší z vlastností obou ras, a tak je nejen velmi mrštný a obratný, ale také silný. Má poměrně vysokou a urostlou postavu, černé oči a černé vlasy, které mu sahají po ramena. V jeho tváři jsou patrné elfí rysy a má také zašpičatělé uši. Přízvisko Černý rytíř se vztahuje k jeho oblečení, které je vždy pouze v černé barvě a k němuž patří také černá rytířská přilba. Tato helmice mu zbystřuje smysly, takže daleko přesahují vnímání obyčejných lidí. Nenosi žádné brnění, pouze koženou kazajku a černý plášť, v boji spoléhá na svoji obratnost. Protože Mortus patří mezi nejlepší šermíře na obou kontinentech a protože si je toho dobře vědom, rád se se svým uměním předvádí. Velmi lehce se nechá vyprovokovat k souboji, ať už pěstnímu nebo s mečem, a svým chováním často provokuje okolí. Poražené soupeře ovšem většinou nechá naživu, pouze zabijáky a zločince nejtěžšího ražení zabíjí bez milosti. Je velmi hovorný, ale také chytrý, proto mluví většinou o věcech nepodstatných a důležité poznatky si nechává pro sebe. Také jeho zbraň, sart děděný v jeho rodu po dlouhá léta, patří k neobvyčejným předmětům, jelikož v sobě nese kousky duší všech bojovníků, kteří jej třímali v ruce. Síla Mortusova sartu je vpravdě úctyhodná a jedná se bezesporu o jeden z nejvzácnějších exemplářů zbraně tohoto druhu. Černý rytíř nikdy nerozvíjel své magické schopnosti, a tak nepoužívá žádná kouzla. Zato však vyniká velkou silou vůle, která posílila jeho mimosmyslové schopnosti, hlavně telepatii. Na magii je velmi citlivý a dokáže ji vyčítit. Bránit se jí může ovšem jen pomocí svého meče a silné mysli. Velmi dobře se orientuje v lese. Také obstojně střílí z luku, který má zavěšen v pouzdře u sedla, a to i za jízdy. Jeho kůň je pochopitelně vraník, nádherný trhlinový mustang. To, co ho také dělá nesnadno porazitelným, je schopnost měnit se v draka, kterou ho vyznamenal jeho patron, bůh Gor.

Málokdo o Mortusovi ví, že je skutečně rytířem z vedlejší větve starobylého rodu Sinwar. A nikdo ze smrtelných lidí netuší, že jeho matka byla vznešená elfka z Dračích skal. Díky tomu vypadá stále poměrně mladě, přestože uběhlo již více jak devadesát zim od doby, kdy poprvé spatřil světlo světa. Přestože tráví většinu času svou prací, rád se ve volných chvílích vydává na nepro-

zkoumaná a nebezpečná místa, odkud si občas přinese nějaké vzácné předměty a spoustu historek k vyprávění.

Celou polovinu roku 841 strávil Mortus v bezvědomí po souboji s hevrenským náčelníkem, vyzbrojeným silnou magickou zbraní. Nakonec se jeho příteli Ilvet-hovi podařilo najít lék u skřítků a dnes Černý rytíř opět potírá zločin po celém Asterionu.

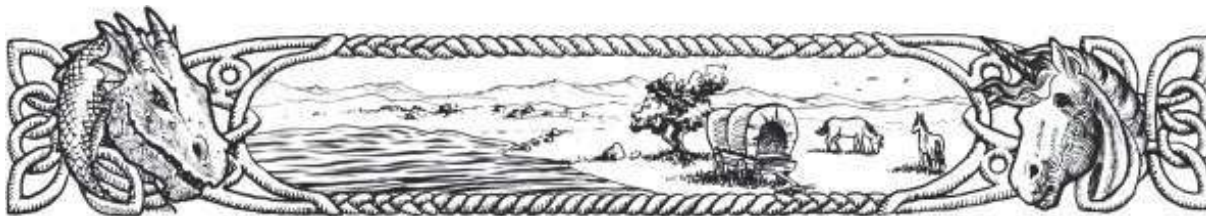


## Rungil Temná, Pani hvězd

Rungil je královnou lesních elfů, kteří sídlí v Ntonga Ngoro, Červeném lese. Ve velkém elfím městě uvnitř tohoto hvozdu, zvaném Wutabengo, Platanový Háj, má kromě většiny národa i ona své sídlo. Je jím Sumba Dwin, Zrcadlový palác, nacházející se v severní části města. V Platanovém Háji roste nespočet mohutných stříbrných platanů, dodávajících městu charakteristický vzhled a název. Ty nejobrovitější platany rostou ve velkém kruhu právě okolo královnina paláce. Mimo Červený les se Rungil objevuje jen občas. Každým rokem počátkem jara se vydává s početným doprovodem na výpravu do svatyně v Elfích kopcích, přičemž na zpáteční cestě setrvává zpravidla několik dní v Albireu. Při pobytu v něm se obvykle zdržuje na Univerzitě magie, kde se setkává a radí s Alwarinem Bílým. V jiných částech Tary bývá vídána zřídka.

Od typického vzhledu lesní elfky ji odlišují její tmavě hnědé oči, protože obvykle jsou šedé, ale vlasy má havraní, tak jako většina ostatních. Nosí nejčastěji





černé šaty a na krku se jí třpytí diamantový náhrdelník. Mezi elfy má velkou autoritu, protože všichni se již za dlouhá léta její vlády přesvědčili, že je moudrá a miluje svůj lid více než moc, kterou nad ním má. Všichni elfové z Červeného lesa jí plně důvěřují a byli by za svou vládkyni ochotni kdykoliv položit život.

## Sariika

V hlubinách Lesa padajících stínů, pod ochranou magického Mwubeke Umbewe (Posvěceného háje) žije lesní elfka Sariika a její společníci, s nimiž tvoří komando Ungawa bultanga, Spadlé listy.

Postavou a bleudou kůží připomíná Sariika mladou břízku, dlouhé do ruda zbarvené vlasy zase odrážejí jejího ohnivého ducha, který se projeví vždy, když někdo začne ubližovat jejímu lesu. Každý, kdo příliš necitelně a ve velkém měřítku porušuje rovnováhu mezi hvozdem a okolím, se stává nesmiřitelným nepřítelem Sariiky a buď odčiní svou nerozvážnost, nebo zemře. I ti, jimž se podaří včas z hvozdů prchnout, nejsou do konce svých dní v bezpečí, neboť paměť stromů sahá až do dávných věků a spáchané křivdy se nezapomínají.

Sariika nerozlišuje mezi Kharovými přísluhovači, lidmi z Lendoru nebo trpaslíky z Khelegových hor. Proto bojuje zároveň proti Drikovi a jeho nohsledům a taroškým a skřetím dřevorubcům. Jejím životním cílem je však zbavit Les dávno mrtvých těch prokletých stvůr, kostlivců, zombií a dalších nemrtvých. Sariika podnikla už několik výprav k doupěti tohoto zla a bezmocné kvílení přízraků, donucených opustit hvozd a s ním i říši živých, je pro ni jedním z nejkrásnějších zvuků vůbec. Roku 850 k.l. dokonce její komando proniklo až do Marelionu, města mrtvých. Množství a síla nemrtvých ve hvozdu přesahuje její síly, avšak i tak svítla naděje, neboť noví nemrtví se již takřka netvoří, a snad tedy jednou budou poraženi.

## Tork Tilkilarin, hrdina Gorův

Tork Tilkilarin je synovcem elfí královny Rungil. Svým vysokým a na elfa nezvykle pevně stavěným tělem připomíná hevrena, ale jeho tvář je typicky elfí. Na pravé paži a hrudi se mu vyjímá hrozivě vypadající jizva, památka na boj se zeleným drakem Hygeossapem, když osvobozoval z jeho spárů lesní chrám bohyně Mauril. Za tento statečný čin dostal darem mimořádnou obratnost, která jej pak ušetřila mnoha zranění v dalších dobrodružstvích. Tork obvykle nosí oděv lesních elfů, lehkou zelenohnědou tuniku, přiléhavé kožené legíny, lehké boty z jemné kůže a tenký šedozeleň plášť. K potírání zla má Tork k dispozici elfí trn vyrobený trpaslíky v dnes již zaniklém městě Grumaru, jenž prý zabíjí skřety pouhým dotykem ostří a zlé draky dokáže jedinou ranou omráčit. Druhou Torkovou zbraní je skládaný luk ramawi, s nímž je možno trefit cíl velikosti zlaťáku na sto padesát kroků.

Tork Tilkilarin je z královského rodu temných elfů usazených v Červeném lese. Krátce po opětovném příchodu lidí na Taru odešel z Platanového Háje, aby se stal

jedním z nejslavnějších hrdinů Dálav. Svými činy, které urychlily postup lidských dobyvatelů do nitra kontinentu, se zasloužil o výrazné snížení despektu lidí k temným elfům, který trval již od téměř zapomenuté Bitvy pěti mečů.

Torkovi po boku stojí věrná družina dobrodruhů, kteří se k němu připojili v průběhu jeho putování. K nejvýznamnějším členům jeho družiny patří Manthea, dcera elfího knížete ze Země klidu na Lendoru, s níž nakonec uzavřel Tork svátost Splynutí duší a mnoho zasvěcených to považuje za první krok k opětovnému sblížení elfů ze severu s jejich temnými příbuznými. Dalšími družiníky jsou Pidlužmák, Finering, člen řádu Rytířů devíti hvězd, který zachránil Torka před baziliškem, Stigeril, temný elf z nehostinné pouště Mar'Nub a patřil mezi ně i lord Firun.. Dohromady je spojila snaha o zničení či alespoň oslabení Khara Démona, touha po poznávání nových krajů či hledání vzrušení a dobrodružství. Torkova družina je s různou intenzitou propojena s rozsáhlejšími skupinami, které na Taře působí, jako jsou Orlí poutníci, Bratrstvo dlouhých kápí nebo Rytíři devíti hvězd.

Několik let strávil Tork v poklidu se svými přáteli na malém panství v Elfích kopcích, které mu věnovali Orlí poutníci. V době, kdy Almendor dobýval Svobodná města, Tork k překvapení všech nešel bojovat, ale v poklidu odcestoval ze své usedlosti do Červeného lesa na oslavu jednoho z elfích svátků. Mnoho Orlich poutníků na něj proto zanevřelo, ačkoliv on jen projevil typickou nestálou povahu lesních elfů. Po pádu Svobodných měst a smrti svého přítele Firuna se ale začal zase toulat a žít dobrodružným životem.

## Walden er Gwendor, král Almendoru

Jen málokdo by na první pohled hádal, že muž do, jehož tváře hledí, je nejmočnějším lidským vládcem. Waldenova tvář je sympatická a jemná, proto se snaží dodat si drsnějšího vzezření krátkým sestřihem vlasů a zastříženými vousy, které mu přísně rámují ústa.

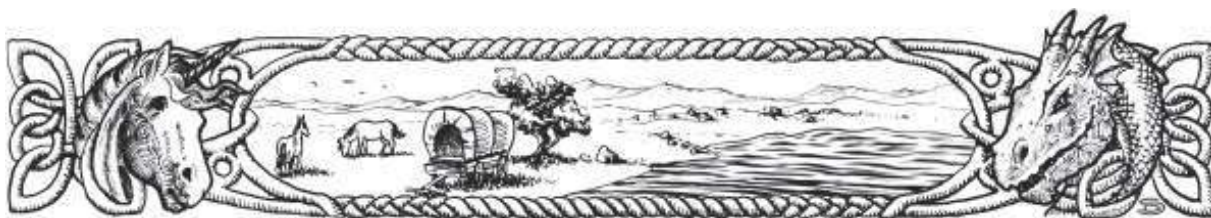
Ačkoliv je Waldenovi již sedmdesát šest let, vypadá pořád na nějakých třicet, za což vděčí svému arvedanskému původu z přímé Thalionovy linie.

Na to, že bude jednou vládnout, se připravoval již od útlého dětství, které neměl příliš šťastné. Jeho otec Rioden II. na něj byl přísný a tvrdý a už od Waldenových šesti let trval na tom, aby byl jeho syn přítomen úplně všem jednáním a audiencím a učil se rozhodovat. Nikdy se mezi nimi nevytvořil opravdový vztah otce a syna.

Proto si Walden začal brzy budovat síť přátel a spojenců, které by mohl použít proti otci, kdyby bylo potřeba. Na svou stranu získal nejmladšího bratra Baldena i královské mágy Blatena a Xamu. Právě s jejich pomocí roku 814 k.l. utekl z paláce i z Almendoru a nepoznán se dostal na Taru. Na jižním kontinentu dal dohromady skupinu dobrodruhů a dobrých sedm let se s nimi potuloval a žil svobodným životem. Získal tím spoustu neocenitelných zkušeností a úplně se mu změnil pohled na zemi, na lidi i na vlastní život.







## Dodatky



V roce 821 se vrátil na Lendor, kde byl považován za mrtvého a ztraceného. Tedy všemi kromě svých kompliců. Právě jeho bratr Balden a Xama s Blatenem potvrdili jeho totožnost a zuřícímu králi Riodenovi nezbylo než přijmout ztraceného syna zpět jako následníka trůnu. Rioden totiž vychoval svého prostředního syna Harodena jako poslušného následovníka a když Walden zmizel, učinil z Harodena svého nástupce.

Rioden na Waldena již úplně zanevřel, nemohl ale ignorovat jeho vliv mezi šlechtou a svými rádci. Dal mu tedy ve správu knížectví Rangaroke, ale úplně ho odstavil od královského dvora i ze společenského dění. Ale pokus izolovat Waldena nevyšel, mladý králevic cestoval po celém Lendoru a navazoval užitečná přátelství a kontakty.

V roce 841 jej při pobytu v Manře napadli atentáčníci, které se však podařilo zneškodnit. Walden se svými přáteli dlouho pátral po tom, kdo si objednal jeho vraždu. Když na to konečně přišel, nebyla to pro něj radostná novina. Objednavatelem jeho smrti nebyl nikdo jiný než jeho otec.

Walden se tajně vrátil do Boševalu a s pomocí Baldena, toho času generála almendorské armády, provedl tichý převrat a donutil Riodena II., aby se vzdal vlády v jeho prospěch. Poté ho vykázal do domácího vězení na hrad Leštovec a svého bratra Harodena „pověřil“ dlouholetou diplomatickou misí v Danérii.

Nyní Walden přebývá v Albireu, kam odcestoval před několika lety a osobně vedl armádu, která porazila Svobodná města. Lendorskou část Almendoru zpravuje jeho bratr Balden. Král nemá v úmyslu se vrátit, dokud nevyřeší nynější problémy s hevreny a nezajistí stabilitu Východní dálavy.

Ačkoliv je v jádru Walden „správný chlap“, nebere si servítky a jde si tvrdě za svým cílem i přes mrtvolu. Jak sám říká, výčitky svědomí jsou rádcem každého vladaře, a je jen na něm, aby se s nimi vyrovnal.

## Astronomie

V sluneční soustavě asterionského slunce je celkem pět planet s arvedanskými jmény. Směrem od slunce jsou to Aurion (vnitřní planeta nesoucí jméno boha slunce, objevuje se střídavě jako jitřenka a večernice), pak dvojplaneta Asterion – Modrý měsíc, čtvrtá je planeta, odkud přiletěli Arvedané (dříve Arveda, nynější jméno Areta je zkomolenou podobou jména původního) a pátá planeta Aliot, která je stále ještě výrazně viditelná na nočním nebi Asterionu.

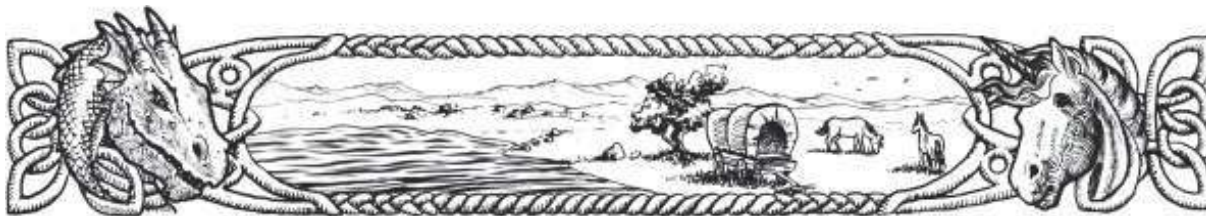
Asterionské slunce je velice podobné našemu Slunci a i oběžná vzdálenost, je podobná té, v níž obíhá naše matička Země. Rok se na Asterionu dělí na 370 dnů. Planeta Asterion obíhá okolo svého slunce spolu s druhou planetou, nazývanou Modrý měsíc, a tvoří tak systém dvojplanety. Délka jednoho vzájemného oběhu soustavy Asterion – Modrý měsíc je 30 dnů, což je také délka jednoho asterionského měsíce (pokud se teď nemůžete dopočítat, nemýlíte se – zbylých deset dnů jsou svátky a do žádného měsíce se nepočítají). Asterion je sice menší než Země, ale extrémní hustota jádra tento rozdíl vyvažuje, takže gravitace je kupodivu stejná jako na Zemi.

Obecně rozšířená představa mezi lidmi je taková, že Asterion je plochá deska, nad kterou je nebeská klenba posetá hvězdami, po které se pohybují kotouče slunce, Modrého měsíce a tří „putujících hvězd“, tedy planet.

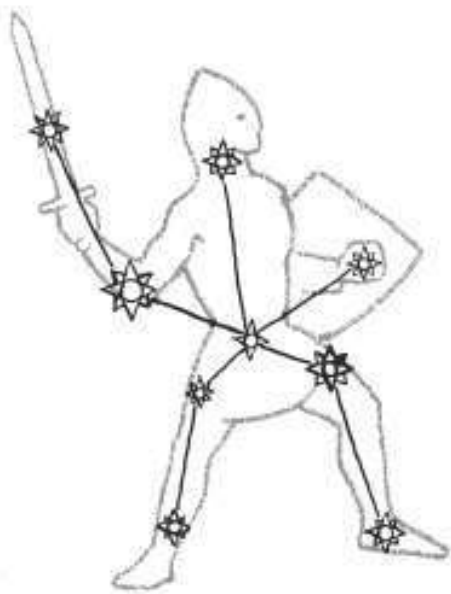
## Souhvězdí na Asterionu

Nejznámějšími souhvězdími v Čtyřech královstvích jsou znamení zvěrokruhu. Tedy Medvěd, Kůň, Tygr, Ryba, Antilopa, Slon, Drak, Havran a Sokol. A z mnoha dalších souhvězdí pak můžeme jmenovat Rytíře, Loď, Řeku Ellion, Luk, Paletu Múzy, Kněze, Kla-





divo a kovadlinu, Kočku, Džbán, Čelenku Paní hvězd, Opici a Delfína. Nejdůležitějšími z nich jsou Rytíř a Čelenka Paní hvězd, které slouží námořníkům a poutníkům k orientaci a určování světových stran. Když pomyslně prodloužíme meč Rytíře na dvojnásobek jeho délky, dostaneme bod, který na obloze určuje polohu severního pólu. Jižní pól se určuje ještě snadněji, protože v jeho bezprostřední blízkosti se nachází velmi jasná hvězda – Sirrilen, nejjasnější v souhvězdí Čelenky Paní hvězd.



## Astrologie

Astrologie je na Asterionu široce rozšířená, profesionálové v tomto oboru mají mezi lidmi vysokou prestiž a uznání. Ale pozor, jen profesionálové, nikoliv šarlatáni, ti bývají po svém odhalení většinou vyhnáni za městské hradby a nuceni jít hledat štěstí jinde. Lidé na Asterionu dobře vědí, že všechno v jejich světě podléhá Řádu, a podle nich do něho patří i působení hvězd na lidský osud. V tomto velkém systému zapadá jedna věc do druhé jako v obrovském soukolí a ani dobu, kdy má člověk přijít na svět, neurčuje náhoda. Jak to tedy funguje? Nikoliv tak, že by působení hvězd ovlivňovalo charakter člověka, že by člověk získával svou povahu tím, ve kterém okamžiku se narodí. Jak napovídají i souvislosti s cykly reinkarnací, příchod člověka na svět nebývá jeho prvním vtělením, nýbrž má za sebou už mnoho takových životů. Mechanismus působení je jiný – záření hvězd vždy pouze „otvírá možnost“ příchodu na svět pro takového člověka, jehož povaha tomuto záření odpovídá. Nižak ho však neovlivňuje.

Tato věda je samozřejmě jako všechny vědy velice komplikovaná. V horoskopu se střetávají vlivy Slunce, Měsíce a dalších tří planet, vzestupných a sestupných měsíčních uzlů, ascendentu a descendentu, které stojí v různých znameních zvěrokruhu a zaujímají různé aspekty (úhly). Toto nesčetné množství kombinací přenecháme k výkladu astrologům, protože nemáme prostor

na to, abychom popsali celý systém dopodrobna. Omezíme se na výklad devíti znamení zvěrokruhu, které jsou jeho základními kameny. Snad každý z lidí na Asterionu ví, v jakém znamení se narodil (tj. v jakém znamení stálo Slunce v okamžiku jeho narození) a co to vypovídá o jeho povaze. A větší část by také dokázala vyjmenovat všechna znamení a říci něco charakteristického o každém z nich.

V astrologii se 360 stupňů horoskopu dělí na devět znamení, z nichž každé pro tyto účely zabírá přesně 40 stupňů. Jsou jimi Medvěd (začíná 1. 1.), Kůň (12. 2.), Tygr (22. 3.), Ryba (2. 5.), Antilopa (11. 6.), Slon (21. 7.), Drak (1. 9.), Havran (11. 10.) a Sokol (22. 11.). Stejně jako na Zemi se i zde ve zvěrokruhu pravidelně střídají aktivní a pasivní živly, tady v pořadí oheň, voda, vzduch, země. K živlu ohně se počítají znamení Tygra a Draka, vodě jsou přiřazeny Ryba a Havran, vzdušný živel představuje Antilopa a Sokol, zemi Medvěd a Slon.

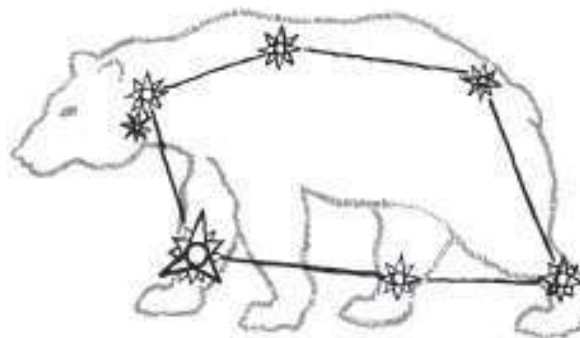
Ze dvou znamení, které patří ke každému živlu, je vždy jedno znamení základní a jedno vedlejší. Základní znamení vyjadřuje čistý charakter daného živlu. Rovněž jím začíná roční období, které s daným živlem souvisí (zima – země, jaro – oheň, léto – vzduch, podzim – voda). Vedlejší znamení vyjadřuje tentýž živel, ale vnímaný jakoby z jiného pohledu, poznamenaný vlivem jiného ročního období. Například Ryba patří k vodnímu živlu, ale dotek působícího jarního období jí zřetelně ubral na podezřavosti, není ani schopná pronikat tolik do hloubky jako Havran. Podzimní oheň Draka je vytrvalejší než oheň, který dřímá v divokém srdci jarního Tygra.

Zcela zvláštním prvkem je znamení Koně, protože nic podobného se v pozemské (evropské) astrologii nevyskytuje. Kůň totiž nepatří k žádnému živlu, není aktivní ani pasivní, nýbrž je to neutrální, rovnovážné znamení.

Jednotlivá znamení, tak jak jsou popsána, je nutno považovat za „čisté typy“, kterým se skuteční lidé jenom více či méně blíží. Povaha člověka není určena jenom pozicí Slunce (i když jeho vliv je velice silný), ale i všech ostatních prvků horoskopu.

## Medvěd

Polarita: pasivní; Živel: země; Charakter: základní znamení

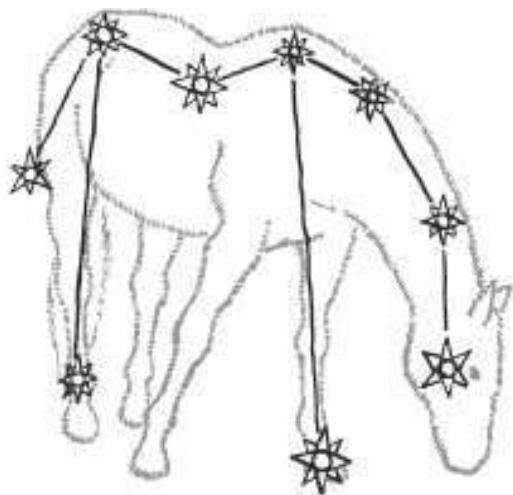




Medvěd se nevznáší v oblacích, nýbrž stojí nohama pevně na zemi. Věci posuzuje selským rozumem a má rád, když jsou jednoznačně stanoveny – srozumitelnost a jasnost vyjadřování vyžaduje i od ostatních. Jistota mu dává sílu a neporazitelnost. Tam, kde tápe, a kde není hned jasné, čemu věřit, rychle ztratí půdu pod nohama. Potřebuje se o všem přesvědčit na vlastní kůži, dotekem své vlastní ruky. Miluje smyslové požitky – hostiny, oslavy. Může být v tomto považován až za poněkud přízemního. Je těžké ho rozčítit, ale když jednou někdo překročí hranice jeho trpělivosti, před očima se mu udělá rudo a dovede se rozzuřit k nepříteli. Popudí ho například to, když má pocit, že někdo věci záměrně zamlžuje.

### **Kůň**

Polarita: neutrální; Živel: žádný; Charakter: základní znamení

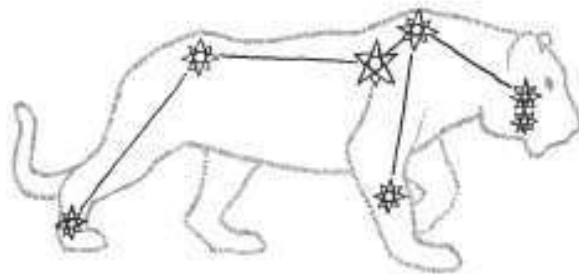


Kůň – neúnavné a vytrvalé zvíře, ochotně nosící na svém hřbetě ty, kteří to potřebují. Stejně tak zrozenci znamení Koně jsou dobrými a vytrvalými společníky svým přátelům. To, že toto znamení nepatří k žádnému živlu a nemá pozitivní ani negativní polaritu, jim dalo niterný smysl pro harmonii. Ve svém srdci bolestivě pociťují každý extrém, každý nesoulad a snaží se jít proti nim. Zmírňovat extrémy a konflikty, obrušovat každý nesoulad a nastolovat harmonii tam, kde je jí nedostatek. Obklopuje je klidná atmosféra. Jejich vnitřní citlivost může být paradoxně příčinou toho, že se oni sami mohou stát vnitřně rozkolísaní a snadno zranitelní. Slabinou Koně může být i nerozhodnost. Brzdí ho to, že si je dobře vědom dvojakosti věcí, ví, že všechno má argumenty pro i proti.

### **Tygr**

Polarita: aktivní; Živel: oheň; Charakter: základní znamení

Ten, kdo se narodí ve znamení Tygra, bude ostatními lidmi pokládán za novátora – a právem. Přitahuje ho všechno, co je nové, originální, děsí se rutiny a každo-

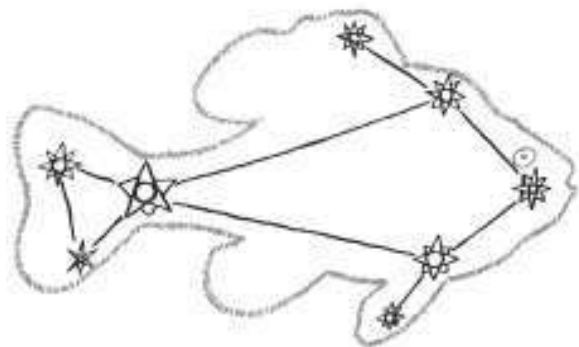


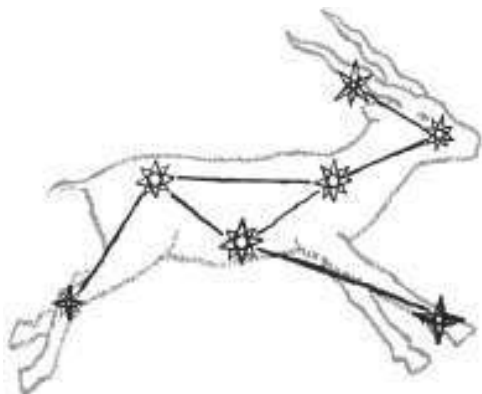
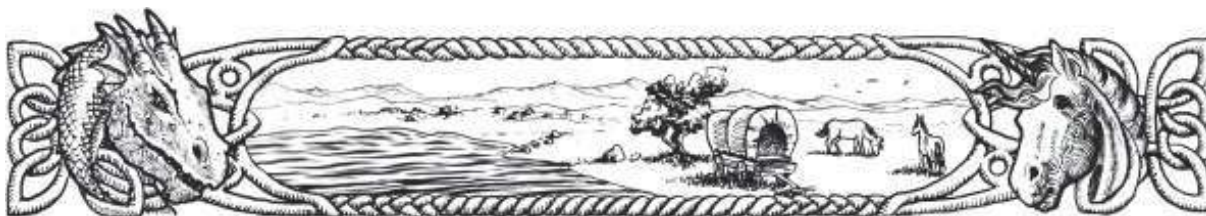
dennosti. Ohnivý živel, který toto znamení ovládá, mu neustále dodává novou energii, kterou právě Tygr nezbytně potřebuje. Vrhá se totiž po hlavě do náročných věcí s nejistým výsledkem, probíjí nové cesty tam, kam se ještě včera nikdo neodvážil. Ale není tím, kdo by dotahoval věci do konce, to už většinou přenechává druhým. Je horkokrevný a impulsivní, zkrátka rozený válečník, kterého nic nezastaví. Nemá smysl se jím pokoušet nějak manipulovat, to na něj neplatí. Jeho špatnými stránkami může být bezohlednost, zbrkllost a nestálost.

### **Ryba**

Polarita: pasivní; Živel: voda; Charakter: vedlejší znamení

Představte si Rybu, plovoucí ve vodě, na pohled plachou a nejistou. Takoví jsou i zrozenci Ryby – plaší a nejistí, kteří myšlenkami na sebe samé netráví příliš mnoho času. Zato se niterně zajímají o osudy ostatních, dokáží se snadno a rychle vžít do druhé osoby a hluboce s ní soucítit, jako by její problémy byly jejich vlastní. Ryba žije jenom pro druhé a chtěla by se obětovat pro něco vyššího než je ona sama. Svou nejistotu se snaží uchlácholit tím, že žije poněkud v ústraní, kde není takové riziko, že by se mohla připlést do nějaké nebezpečné věci. Řídí se pravidlem „Nikdy nebuď první ani poslední“. Dovede vytvořit útulný domov a láskyplně pečovat o rodinu. Její slabinou může být závislost na druhých lidech nebo také přílišná starostlivost, když pečuje i tam, kde se to od ní nechce.

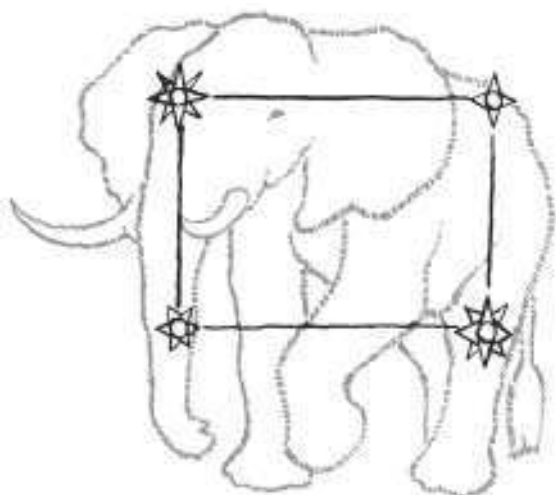




### **Antilopa**

Polarita: aktivní; Živel: vzduch; Charakter: základní znamení

Vzdušný živel znamená mezilidské vztahy, komunikaci, intelekt, rychlé těkavé změny a Antilopa je jeho čistým extraktem. Stačí si ji jenom představit – rychlá a lehkonohá, zvědavá a neklidně pobíhající sem a tam, obklopená svým stádem. Zrozenec znamení Antilopy nikdy nenajde klid, chvíli se věnuje jedné věci, chvíli druhé. Zajímá se o všechno dění kolem sebe, rád cestuje a poznává nové věci, nové lidi. Za tuto obsáhlost zájmu ale platí tím, že většinou zůstává povrchní, nemá čas ani chuť na to, aby pronikl do hloubky. Ví „málo o všem“, ale jen výjimečně „všechno o něčem“. Jeho dispozicemi jsou dar řeči (bývá hodně upovídaný a výřečný) a dar snadného sblížení. Vzbuzuje ve druhých sympatie svou radostí ze života a srdečností, snadno nalézá přátele a navazuje známosti.

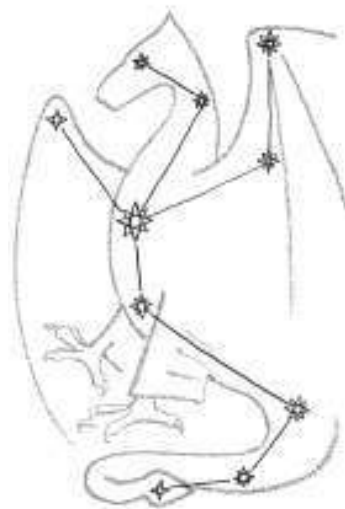


### **Slon**

Polarita: pasivní; Živel: země; Charakter: vedlejší znamení

Slon je vedle Medvěda druhým zemským znamením. Tento živel v něm dostává jiný rozměr. Stejně jako Medvěd má rád jasné uspořádání věcí, jednoznačnost

a hmatatelné důkazy, ale tím podobnost končí. Slon žije ode všeho v jakémsi odstupu, v každém okamžiku má nad sebou plnou kontrolu. Velké city a hnutí srdce ho odstrašují. Kvůli jeho odstupu se zdá, že má neprůstřelnou kůži, jako by nic z toho, co se kolem něj děje, na něj nemělo hlubší dopad. Ve skutečnosti si ale všechno dobře pamatuje a je náročným a nelítostným soudcem skutků druhých lidí. Je poctivý, svědomitý a vytrvalý, v celém zvěrokruhu není pracovitějšího znamení. Nepříjemné může být, když se jeho vlastnosti rozvinou natolik, že z něj vyzařuje mrazivý chlad, strach z blízkosti a citových projevů, když je příliš kritický, vždy a ke všemu.



### **Drak**

Polarita: aktivní; Živel: oheň; Charakter: vedlejší znamení

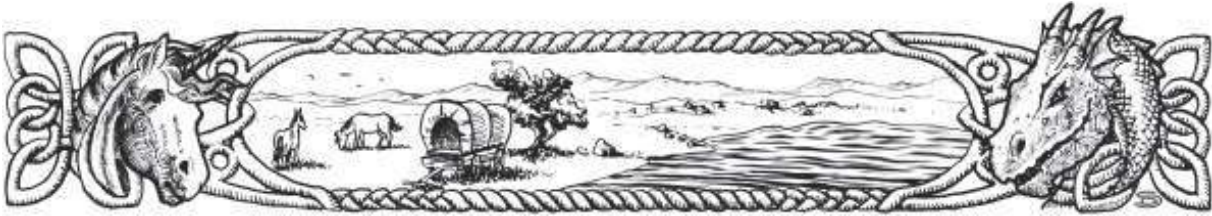
Oheň, který pohání Draka, je vyzářejší než ten, který dává sílu Tygroví. Drak má silnou osobnost a žije naplno, provází jej štědrost a velkomyslnost, není žádný troškař. Je stvořený k tomu, aby vládl, aby na sebe bral zodpovědnost za druhé lidi a jejich život. Je to muž činu a v dále před sebou jasně vidí cíl své cesty, k němuž neochvějně směřuje (na rozdíl od Tygra, kterému jde jen o to, aby nestál na místě). Drak má schopnosti k tomu, aby vidinu tohoto cíle předal i ostatním lidem, a dokáže jim k tomu vlévat sílu do žil, povzbuzovat je až do konce. Jeho zrak se občas zatoulá až do vzdálených sfér a může se v něm probudit náboženská horlivost až misionářství. Někdy se stává, že jeho vnitřní oheň se zvrhne v agresi, že má o sobě příliš vysoké mínění nebo tyranské manýry.

### **Havran**

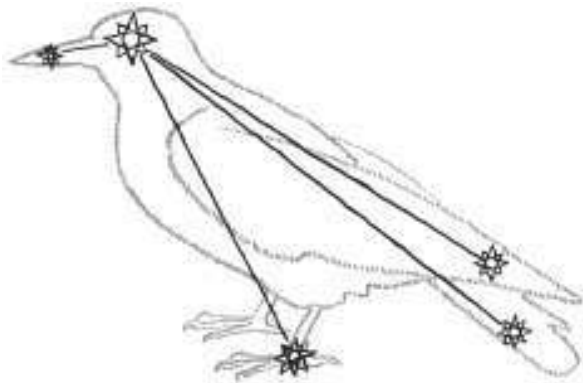
Polarita: pasivní; Živel: voda; Charakter: základní znamení

Havran dostal do vínku schopnost vidět pod povrch věcí. Před jeho instinkty žádná přetvářka neobstojí. Tento dar pro něj představuje velkou zátěž tehdy, když se promění ve skepticismus, podezřívavost a nutí jej na





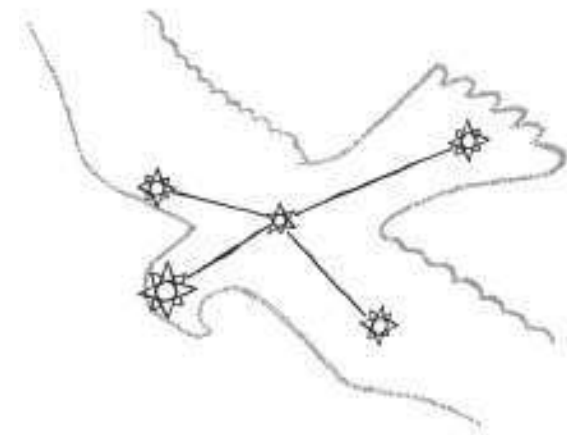
všem hledat chyby. Dovede bez zábran říkat, co si o ostatních lidech myslí, bez ohledu na to, jestli jim to ublíží nebo ne. Havran má obrovskou sílu vůle. Zajímá se o všechno, co není poznatelné běžnými smysly. Věci mystické povahy, tajemné, nevysvětlené a magické, vzbuzují jeho zájem. Rád by poznal na vlastní kůži Stínový a Vnější svět, kdyby to jen šlo. Takto se alespoň snaží o kontakty se záhrobím. Kdo mu ublíží, může očekávat střet s nelítostným protivníkem a připravit se na to, že Havran zná každé vaše slabé místo a útočí ze skrytu, nečekaně.



### **Sokol**

Polarita: aktivní; Živel: vzduch; Charakter: vedlejší znamení

Sokol, volně letící vysoko ve vzduchu, který z výšky sleduje dění pod sebou, přesně zachycuje povahu tohoto znamení. Jeho hesly jsou volnost a nezávislost, nemá žádná pouta ani kotvu, které by ho omezovaly. Jeho živel, vzduch, mu dává ohromující lehkost. Tradice a zvyky jsou pro něj zbytečným břemenem. Chce se vždy nějak odlišovat a je ještě originálnější než Tygr. Vidí dál než druzí, ale jeho pohled je globální, takže má problémy zaostrit na jednu věc. Tato „globalita“ se týká i jeho citů, miluje celé lidstvo, ale je pro něj těžké zaměřit svůj cit intenzivně na jednoho člověka. Je mistrem snění, stavby vzdušných zámek, jeho slabinou je praxe. Nepřijemné překvapivé jsou pro něj tvrdé kontakty s realitou.



## **Kalendář a svátky**

Způsob počítání času má arvedanské kořeny. Jeden asterionský rok čítá tři sta sedmdesát dní a dělí se na dvanáct měsíců po třiceti dnech. Zbylých deset dní nepatří do žádného měsíce a jsou slaveny jako významné lidské svátky. Současné počítání let se nazývá královský letopočet a odvozuje se od založení Velkého království Thalionem Sjednotitelem, které bylo stanoveno jako jeho první rok. Dříve se pokládal za nejvýznamnější příchod Arvedanů (asi 5000 let před král. letopočtem), kterým začínal tzv. starý letopočet.

Měsíce byly pojmenovány podle nápadných přírodních jevů, převládajícího počasí, atd. – podobně jako u nás. Na rozdíl od našich jmen však vznikla v subtropickém podnebí, a tak odrážejí jeho typické rysy: dvě vegetační období (jarní a podzimní), mezi nimi suché horké léto a mírná zima, která se spíše než třeskutými mrazy, na jaké jsme zvyklí my, vyznačuje deštivostí.

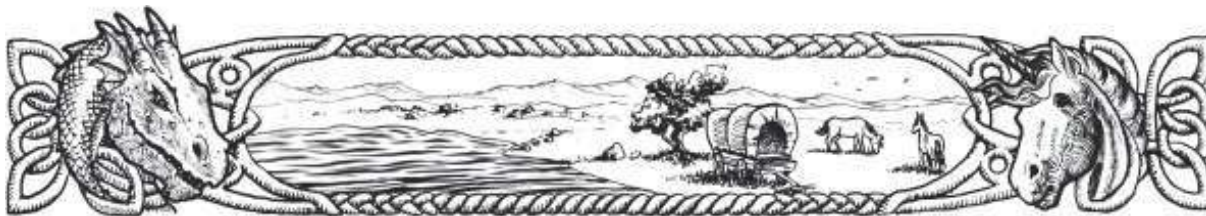
Kalendářní rok začíná zimním slunovratem (1. 1.), prvním měsícem roku je chladen, druhým kliden a třetím novorost. Jarní rovnodenností (1. 4.) začíná rozkvet, dále pak zelenec a ploden. Po letním slunovratu (1. 7.) jsou to žluten, úmor a traven, po podzimní rovnodennosti (1. 10.) ovocen, větrnec a dešten.

Pozor na jeden rozdíl! Roční doby se nepočítají astronomicky jako na Zemi, tj. podle slunovratů a rovnodenností, ale astrologicky, podle jednotlivých znamení zvěrokruhu. Zvěrokruh má devět souhvězdí, jimiž jsou: Medvěd (začíná 1. 1.), Kůň (12. 2.), Tygr (22. 3.), Ryba (2. 5.), Antilopa (11. 6.), Slon (21. 7.), Drak (1. 9.), Havran (11. 10.) a Sokol (22. 11.). Zima začíná nástupem znamení Medvěda (1. chladna), jaro nástupem Tygra (22. novorostu), léto znamením Antilopy (11. plodna) a podzim Havranem (11. ovocna).

Každý z měsíců se rozpadá na tři desetidenní celky zvané aldeny. Arvedané měli pro označení dnů vlastní názvosloví, které ovšem lidé nepřejali, a proto se dnes už téměř nevyskytuje. Ve Čtyřech královstvích se dnes používá dvojího pojmenování dnů v aldenu, původního lidského (den dubu, den koně, den buku, den vlka, den vrby, den skřivana, den berana, den orla, den břízy a den jasanu) nebo thalionského (den lodí, den cesty, den běhu, den boje, den lovu, den písni, den díků, den snů, den slávy a den odpočinku), ustaveného prvním panovníkem Velkého království. Thalionského pojmenování užívají zejména kronikáři, panovníci a šlechta, zatímco venkovský lid, kupci a měšťané se obvykle drží původního pojmenování.

Svátky ve Čtyřech královstvích, Mořském císařství a všech dálavách se dělí na tři skupiny. První jsou původní lidské svátky, slavené mezi jednotlivými měsíci, které vyjadřují vztah lidí k přírodě a tradici. Do druhé skupiny patří většina náboženských svátků, obvykle přejatých od Arvedanů. Třetí skupinu tvoří svátky oslavující významné historické události.





### **Původní lidské svátky**

Na přelomu klidna a novorostu se slaví Den půstu, kdy lidé celý den hladovějí na důkaz pokory a úcty k bohům.

O měsíc později přichází slavnost Očištění. Tak jako se obnovuje život v přírodě a zbavuje se starých a odumřelých částí, tak také lidé vykonávají tělesnou očistu. Všichni si vyspraví své staré šaty nebo koupí nové a povinně ponoří svá těla do vody a zbaví nánosů špíny. Poté se začne s očistou vnitřní, kdy z ruky do ruky kolují různé pálenky, kořalky a jiná „projímadla“.

Mezi zelencem a plodnem jsou v kalendáři zaznamenány dva dny známé jako Svátek letních duchů. První den lidé připravují hranice dřeva, které v noci zapálí a tancují kolem nich divoké tance. Někde jen divoce křepčí, aniž by jejich krok či pohyb rukou vyjadřoval jakýkoliv smysl, jinde jsou tance složitou choreografickou záležitostí s mnoha výrazovými rovinami a náročnými prvky. Druhého dne si každý vezme hrst popela nebo kousek ohořelého dřeva a uschová je ve svém domě, aby si zajistil ochranu dobrých duchů.

Po posledním dnu měsíce plodna přichází Svátek mladých srdcí. Celý den je ve znamení her a soutěží, při nichž muži i ženy předvádějí svou sílu, pružnost, vytrvalost a obratnost. Největší pozornost se věnuje kolektivním hrám, při nichž navzájem soupeří mužstva z několika vesnic nebo městských čtvrtí. Nejoblíbenější hrou je neskop, jakási kombinace našeho fotbalu a ragby. Tento svátek také často využívají lidé k uzavírání svazků a všeobecně se věří, že manželství uzavřené v tento den překoná všechny nesnáze a potrvá až do hrobu.

Dva měsíce po Svátku mladých srdcí se slaví Den hojnosti. Lidé ve Čtyřech královstvích mají v této době již většinu úrody sklizenu ve stodolách a pořádají bujaré hostiny, nezřízené pitky a divoké zábavy. Do chrámů jednotlivých bohů se nosí obětí plodiny a v tomto dni jsou božové nejvíce ochotni vyslyšet prosby a přání smrtelníků.

Na přelomu travna a ovocna přichází čas hodnocení uplynulého roku, Den zákonů. Všichni vesničané se scházejí na tržnici či náměstí a diskutují o věcech, které je třeba zlepšit či úplně změnit. Starosta vesnice si pak zaznamená všechny rozumné návrhy a podle uvážení se je pokouší uskutečnit. Jakákoliv ostrá slova proti správci osady, města či království nejsou v tento den trestána.

Po větrnci se slaví Svátek zimních duchů, jehož průběh je naprosto shodný se Svátkem letních duchů.

Posledním dnem roku je Svátek proroků. Staří lidé a bardové celý den vyprávějí již téměř zapomenuté příběhy a legendy, občas doplněné o předpovědi do budoucích časů. V tento den má každý vypravěč dostatek posluchačů a jeho příběhy jsou přijímány bez jízlivých poznámek nevěřících a skeptiků.

### **Arvedanské svátky**

Všechny svátky spadající do této skupiny se uctívají v chrámech bohů, jimž jsou zasvěceny. Neslaví se tedy hromadně, ale účastní se jich pouze stoupenci daného boha.

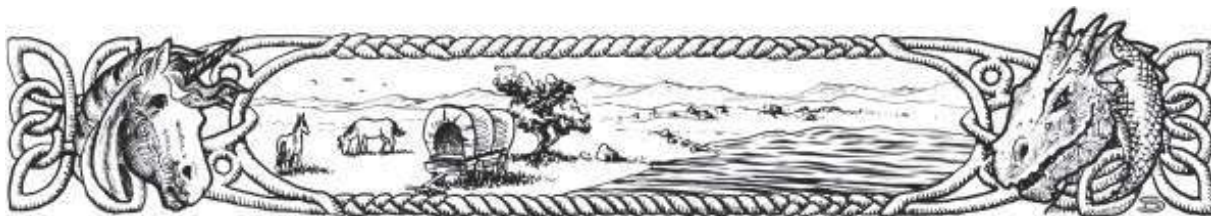
### **Historické svátky**

Tyto svátky, na rozdíl od dvou předcházejících skupin, se v různých lidských královstvích a državách liší. Společné jsou jen svátky založení Velkého království

Den svátku	Název svátku	Zasvěcen bohu
23. chladen	Svátost živých tvorů	Pastyř
klidnový nov	Svátek neklidných duší	Poutník
21. novorost	Slavnost rovnosti	Pán světla a Paní hvězd
3.–7. den v rozkvetovém aldenu, v němž nastane úplněk	Doba živelů	Pán ohně, Paní země, Paní vod a Pán vichrů
3. zelenec	Den bílých plamenů	Panna
1.–10. ploden	Alden řemesel	Kovář
21. ploden	Slavnost slunce	Pán slunce
30. žluten	Slavnost vína a koláčů	Lovec
12. úmor	Svátek rodiny	Věrná
18. úmor	Den plodů	Paní úrody
17. traven	Svátek moudrých	Učenec
21. traven	Slavnost rovnosti	Pán světla a Paní hvězd
ovocnový úplněk	Soudný den	Soudce
18. větrnec	Slavnost odvahy a cti	Rytíř
1.–10. deštna	Alden umění	Múza
21. dešten	Slavnost měsíce	Paní hvězd

*Arvedanské svátky*





Thalionem (5. klidna), rozdělení Čtyř království na Al-mendor, Danerii, Keledor a Storabsko (1. žlutna) a den, kdy byly pokořeny armády Khara Démona v Konečné bitvě (13. ovocna). Kromě nich existuje řada místních svátků dlouhodobého charakteru (např. úmrtí významného panovníka, dobytí určitého území) a také dočasněho charakteru (narození následníka trůnu).

## Jazyky

Popis jazyků, který je tu uveden, má sloužit hráčům a Pánům jeskyně k výběru jmen pro jejich postavy. V žádném případě to není nějaký podrobný lingvistický rozbor. Z důvodu zjednodušení popisu je většina jazyků určena pomocí jedné lidské řeči, která byla zvolena za základní model. Například hevrenština byla odvozena pomocí španělštiny. To ale neznamená, že by s ní byla totožná. Má podobný (nikoliv stejný) styl přízvuku a větné melodie, avšak hledat překlady hevrenských jmen ve španělském slovníku by bylo zavádějící. Významy slov se u žádného asterionského jazyka s jeho pozemským modelem v ničem neshodují. Důležité je říci, že veškeré jména se vyslovují tak jak se píší, takže například „c“ je vždycky „c“ i ve slovech jako Alcaril, Itanca nebo Cantiha. A jména která můžou vypadat jako latinská (Lamius, Terecius) se jako latinská neskloňují (správně je tedy např. Lamiusovy, nikoliv Lamiovy).

## Obecná řeč

Obecná řeč je nejrozšířenějším jazykem na Asterionu. Používá se mezi lidmi Čtyř království a u severských barbarů, ale i při vzájemném styku rozdílných ras. Obecná řeč vznikla dlouholetým ovlivňováním původního pohanského jazyka.

Obecná řeč je podobná češtině a má základ v pozemských slovanských jazycích. V každém ze Čtyř království se časem vyvinula vlastní nářečí a tak zatímco v Al-mendoru je řeč podobná právě češtině, ve Storabsku spíše ruštině a ukrajinštině (a u severských barbarů ještě více ruštině), v keledoru polštině a v danerii srbochorvatštině. Řeč v Plaveně má také slovanský základ, ale nedá se tak lehce připodobnit k žádnému jazyku, ale je plná „j“ a „l“.

Za spisovnou formu obecné řeči se pokládá tzv. středovýchodní obecná řeč, jíž se mluví v západní části Al-mendoru, v okolí města Boševal. Tam také najdeme nejvíce historiků a jazykovědců, kteří usilují o čistotu jazyka a o jeho kodifikaci. Co se týče písma Čtyř království, vyvinulo se z písma arvedanského, které je dnes zapomenuté.

Jako příklad jmen mohou sloužit Slavomír, Břetislav, Mojmír, Zvonislav a Václav pro Al-mendor, Igir, Krutji, Vsevolod pro Storabsko, Jerzy, Tadeusz Moymyr pro Keledor a Danilo, Janko, nebo Lev pro Danerii. V Plaveně pak jsou typická jména Katjak, Sagjidara nebo Ljudenij či Vliduch.

## Arvedanský jazyk

Tato řeč připomíná svým zvukem Tolkienovy elfí jazyky (směs quenijštiny a sindarštiny).

V arvedanštině měla slova jeden tvar, který mohl sloužit jako podstatné jméno, přídavné jméno nebo sloveso. Rozdíl se rozpoznávaly podle postavení ve větě a podle smyslu věty. Rozvíjející přívlastky se spojovaly s nadřazeným podstatným jménem formou předpony, takže tvořily jedno slovo. Aby se zachovala jednoduchá a čistá výslovnost, často u vytvořených složenin docházelo k vypouštění některých hlásek či naopak k jejich vkládání. Většinou se vypouštěly souhlásky a vkládaly samohlásky.

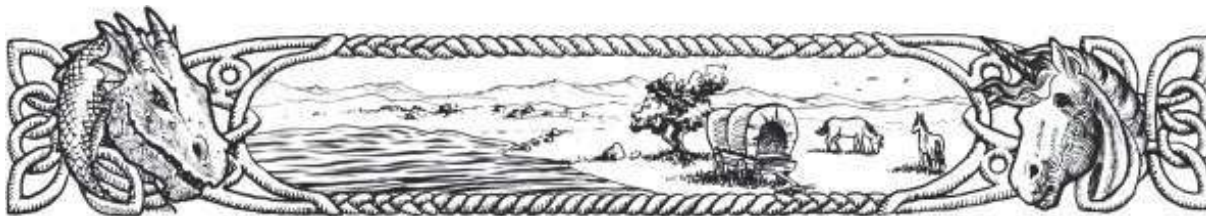
Výrazným rysem jazyka byla neexistence vlastních výrazů pro negativní věci jako „zlo, temnota“, apod. Tato slova se tvořila opisně, pomocí záporu: „ne-dobro, ne-světlo“.

Arvedanský jazyk dnes nikdo neovládá, znám je pouze omezený počet slov. Některé národy, které jsou pozůstatky arvedanů sice mluví podobným jazykem jako jejich předkové, ale značně zkomoleným.

Z arvedanské řeči se nám až do dnešních dob zachovala původní jména bohů, některé místní názvy měst (Albireo, Rilond, Athor, atd.), řek (Ellion, Duren, atd.) a hor (Meagrind, atd.).

alba, alb	bílý
alcar	rostliny
aster	osud
aur-	sluneční světlo, den
dun-	voda (hluboká)
erta-	země
estel	panna, panenský
fae-	oheň
fein	hostina, zábava
fin-	vytrvalý, stálý, pevný
gar-	rudý, temně červený (Agren byla pův. Agaren)
gor	rytíř, hrdinský
grind	štít (hora)
lam-	zákon, řád
lamius	soudce
maur-	smutek
mea-	nebe, nebeský
mern	kovář
min-	malý
mir-	umění, umělecký
reo	mramor
rian	láska, milovat (rianna = milující)
ríl	paní, královna
rion, -ron	pán, král
sia-	vítr
sio-	starý (věkem), šedivý
sir-	hvězda
tar-	divoký
walur	poutník, cestovatel





Šlechta a jiné významné osobnosti mají ve zvyku užívat jména nikoliv z obecné řeči, ale arvedanská. Při dnešní míře znalostí arvedanštiny se nelze divit tomu, že část těchto jmen sice má onen dokonalý zvuk, ale odborníkové na řeč Arvedanů by asi nedávala smysl, kdyby se je snažil přeložit. Hlavně u šlechtických jmen je to víceméně pravidlem, protože vznikají jen nahodilou obměnou jména zděděného po předkovi. Čarodějové jako znak svého postavení obvykle ozvlášťují svá jména pomocí písmena „x“, které se normálně v arvedanštině nevyskytuje (a mezi lidmi se mu někdy říká „magické x“).

### **Elfi jazyk**

Elfové se vyvíjeli dlouhou dobu odděleně, a proto jejich jazyk je dosti odlišný od jazyka lidského (od obecné řeči). V porovnání s pozemskými jazyky se dá nejlépe přirovnat k řeči afrických domorodých kmenů (středoafriická svahilština).

Z elfštiny pocházejí například pojmenování řek Marabo (Mohutná), Rutung a Tumba. Písmo elfů je stejné s lidským, protože před setkáním s lidmi žádné vlastní nevyalezli. Pouštní elfové mají svůj vlastní dialekt, který se odlišuje v písmu velkým množstvím apostrofů (ve výslovnosti se projevuje rozváznějším tempem řeči a kladením krátkých pauz – rázů – uvnitř slov). Mezi lidmi jsou známy jejich názvy Mar’Nub a Y’b.

Příklady jmen: Bingwa, Bwana, Gharama, Kibonge, Kimwondo, Kipanga, Kiwara, Matakwa, Mbago, Mbambangoma, Mbaraka, Mbiya, Mbungu, Mbwava, Mdewere, Membe, Merikebu, Mgawanya, Mgongo, Mhirabu, Mchawi, Mkingu, Mkwamba, Mkweo, Mnavu, Mngwana, Mpango, Mpururo, Mpwa, Mpweke, Mshale-wa-nuru, Msongo, Mtawa, Mtokwe, Mtutumo, Mtwango, Mwana, Mwangi, Mwatuko, Mwewe, Mwungama, Mziwaziva, Mzumbao, Nambawani, Ndogoro, Ngurumo, Nyunyu, Nzigunzigu, Runga-tunga, Tangara, Ukukwi, Ulimwengu, Umbu, Unyonge, Wallakini, Wandangan, Wangwa, Wasiwasi, Welekeo, Wembamba, Wingu.

### **Hevreni**

Řeč hevrenů je svéráznou směsicí arvedanštiny, obecné řeči a skřetího jazyka, která vznikla dlouhodobým působením okolních kultur. Dostí se podobá španělštině.

Příklady jmen: Arroyito, Caballo, Camargo, Carreno, Caseras, Castano, Catalina, Espinar, Micaela, Morteros, Palmarro, Ramon, Rodrigo, Tarrabuco, Tíago, Chulíto, Nuno.

### **Skřeti**

Jelikož skřeti pocházejí z různých ras, nemají vlastní jazyk a v Kharových državách se mluví neskutečnou směskou stovek jazyků. Přesto si skřeti rádi dávají tvrdá hrdelní jména jako: Boggifer, Erggra, Ghav’tar, Gurrur, R’rhak, Rugg’fen, Ssargg, Urrfang, Vugur Hnág.

### **Skřítkové**

Naprostá izolace tohoto národa znamená odlišnost jak jazykovou, tak i alfabetskou. Jazyk nemá snad žádný rys společný s obecnou řečí a také písmo je zcela jiné. Podle přízvuku by se dala řeč skřítků dobře přirovnat k pozemským jazykům Dálného Východu (za její model posloužila čínština), má rychlé tempo a působí velice měkce a melodicky. Podle tónu, jakým se která slabika vysloví (klesavý, stoupavý, vysoký nebo nízký), se odvozuje její věcný význam.

Příklady jmen: Čan-pchien, Čchiao-ling, Ču-fu-tchian, Fu-mang, Chan-me-tiao, Chuang-min, Kchuan-cchu, Lao-tu-mien, Luan-li-chou, Maj-chao, Pchang-fu-lej, Suan-ji-ši, Šang-fen, Šen-pi-chuan, Šun-pchao, Tang-ši, Tchang-jung, Tou-jing, Wan-kun, Wan-žong, Wen-ci-lun.

### **Trpaslíci**

Trpasličí řeč je prastará, neboť vznikla a vyvíjela se kdysi dávno v Podzemní říši. Od té doby, co trpaslíci vystoupili z podzemí na povrch Asterionu, se prakticky nezměnila. Zůstala taková, jaká byla od počátku. Monumentální, rozvázná, mluvená pomalým tempem, nijak zvlášť melodická a s tvrdou výslovností. Když se rozhlédneme tady na Zemi po nějakém archetypu, nejvíce se podobá starým germánským jazykům.

Jako příklady trpasličích jmen můžeme uvést jednak jména některých měst – Bergond, Dergheren, Grumar, Gver Graen, Kraz, Kwesar a Seliak – a nebo jména slavných postav z historie jejich národa – Bhogar, Dalm, Derhelm, Finguwar a Kheleg.

### **Měnový systém**

Peněžní systém Čtyř království a Plaveny je založen na zlatých, stříbrných a měděných mincích. Mince každého státu mají jiný obsah drahého kovu (který navíc kolísá podle toho v jaké době byla vyrobena) a tím i jinou hodnotu.

V Almendoru se užívá grošů (ve Východní dálavě grošů tabitských), které navazují na groše Velkého království. Ve Storabsku jsou v oběhu šulpy, ale často se užívají i almendorské mince. V Keledoru se mince nazývají denáry a díky ekonomice Jižního království jsou nejsilnější měno. V Danerii obíhají toлары.

Plavenským platidlem jsou guldeny, které ale nevyužívají desítkové soustavy, jako mince Čtyř království, ale soustavy dvanáctkové.

Za Eldebranské říše se užívaly tzv. edhery.

Na jedné straně mince bývá nejčastěji panovníkův portrét a na druhé znak království, mince mají kulatý tvar.

Na Taře jsou nyní nacházeny tzv. atony, trojúhelníkové mince ze slitiny stříbra a zlata, avšak upravené speciálním magickým postupem. Jde o mince starých Arvedanů. Atony lze navzájem spojovat pomocí drážek na okrajích do větších celků a vytvářet tak hodnotnější platidlo. Atonů bylo hned zpočátku nalezeno dostatečné množství na to, aby se začaly používat jako doplňková







měna. Poměr hodnoty atonu a normálního zlatáku se průběžně mění podle nově objevených zásob, v současné době se pohybuje kolem 15 zlatáků za aton a víceméně se na tomto poměru ustálil. Ve vyšších kruzích se z prestižních důvodů stalo dobrým zvykem platit větší obnosy, např. při koupi domu, pozemku nebo klenotů, těmito starobylými penězi.

Skřítci používají runš-i hvězdicového tvaru z plíšků drahých kovů, trpasličí měnou je zase denhir, šestiúhelník ze zlata a stříbra. Ostatní rasy a národy mince nevyužívají.

## Magické runy

Magické runy jsou zvláštní znamení zformovaná pomocí magického umění. Na Asterionu existuje mnoho předmětů popsaných runami, které mají různou moc. K napsání většiny run je zapotřebí nejen znalost jejího tvaru, ale musí se provést jistý rituál, kterým se naváže spojení mezi předmětem s runou a astrální úrovní. Teprve poté získá magická runa svou moc. Rituály používané při psaní magických run mohou připomínat tanec šílených mnichů nebo tichou modlitbu, důležitá je především naprostá soustředěnost runopisce.

## Arvedanské runy

Arvedané byli známi svou technickou dokonalostí a věděním přesahující veškeré představy dnešních lidí. Proto se nelze divit, že i jejich magické runy měly pevný řád, důmyslnou výstavbu a značnou variabilitu. Předměty, arvedanské artefakty, se popisovaly sekvencí několika run v počtu tří až pěti. První runa vždy určuje esenci, s níž artefakt pracuje. Druhá runa obvykle popisuje činnost a třetí určuje cíl působení nebo blíže specifikuje oblast působení artefaktu. Mezi ně se občas vkládá runa, která způsobí negaci předcházejícího znaku, tedy z léčení udělá otravu apod. Počet arvedanských run se dnes odhaduje na osmdesát, mohlo jich však být i více než pět set. Přes toto množství šlo dát předmětu jedním runovým nápisem různé kouzelné schopnosti, což velmi znesnadňuje jejich čtení.

Použití artefaktu není úplně jednoduchou záležitostí a vyžaduje určité znalosti a cvik. Obvyklým způsobem aktivování bývá kouzelné slovo provázené méně či více složitým gestem nebo soustředěnou myšlenkou.

## Runy Tří čarodějů

Tři čarodějové po sobě zanechali mnoho záhad, ale také velké vědění. Než odešli ze známých zemí, pečlivě zapsali výsledky svého bádání. K jejich velkolepým pracím určitě náleží i kniha O velkých a malých runách a o způsobu jejich tvorby a využití. Existuje mnoho opisů tohoto velkolepého díla. Je snad povinností každého magika jeden mít.

Existují Velké a Malé runy. O Velkých runách se toho moc neví, zato vlastnosti všech šestnácti malých run se běžně vyučují. K použití předmětu popsaného ru-

nou Tří čarodějů není zapotřebí znát žádné aktivační slovo nebo myšlenku, protože všechny vlastnosti kouzelného předmětu se projeví okamžitě, jak jej vezmete do rukou. Někteří runopisci dávají svým runám charakteristické zbarvení, což je jakási forma podpisu či umělecké značky.

## Trpasličí runy

Nejnápadnější věcí na trpasličích runách je jejich složitost. I mocí nejslabší runy se skládají z mnoha čar, střídá se v nich hloubka a síla vrypu a někdy také dochází k jejich vybarvování přesně namíchaným odstínem barvy. Vyrýt trpasličí runu si žádá pořádnou dávku trpělivosti a vyučení v tomto umění trvá déle než padesát let. Nelze se tedy divit, že trpasličí runopisci se těší velké úctě u svých soukmenovců.

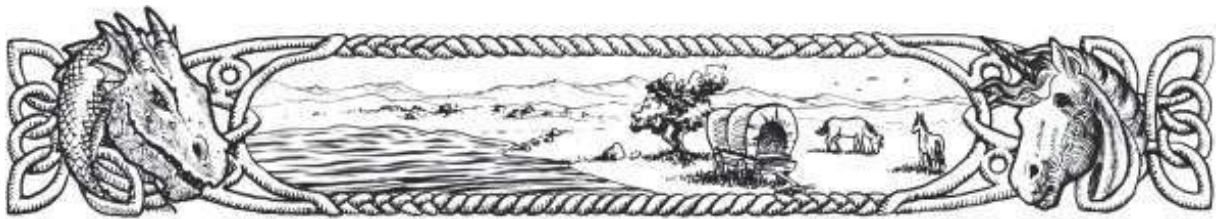
Počet trpasličích run je nepřehledný a každý runopisec si vytváří nové, kombinací starých vzorů a vlastních nápadů. Takto úspěšně vytvořené nové runy se pak předávají dál, a tak se vědění o runách u trpaslíků nestále rozvíjí. Použití předmětu popsaného trpasličími runami je poměrně snadné. Poté, co pán artefaktu vykoná aktivační rituál, předmět v jeho ruce získává všechny magické schopnosti vyplývající z vyrytých run a tyto schopnosti ztrácí až po smrti svého pána. Artefakt s trpasličími runami může mít pouze jednoho pána.

## Devět knížectví

Souhrnným názvem Devět knížectví se označují arvedanské říše, které vznikaly v několika vlnách poté, co Kharovy útoky na Císařství zesílily natolik, že bylo třeba hledat nové útočiště. Když bylo Císařství zničeno, přeneslo se centrum dění do těchto knížectví, na sever od Bílých hor. V těchto dobách se pokládalo za jakési neformální hlavní město Taros, sídlo Ellionského knížectví a v něm se střetávaly všechny cesty. Po jeho pádu v roce -2166, v Roce porážky, se hlavní síla přesunula do knížectví Rubiského, a to do jeho hlavního města Athoru, dobře chráněného v podzemí.

Jméno	Hlavní město	#	Založení	Zánik
Agrenské	Thurg	1.	-4120	-2381
Durenké	Derteon	3.	-3988	-2226
Ellionské	Taros	2.	-4064	-2166
Gormské	Ybar	8.	-2912	-2335
Gwydenské	Marellion	5.	-3409	-2160
Miraské	Gianfar	6.	-3407	-2160
Pobřežní	Silviand	9.	-2515	-2084
Rubiské	Athor	4.	-3459	-1987
Torenské	Zürk	7.	-3310	-2101





## Drakolidé

*„Proč se namáhat se zabíjením a špinit si ruce? Stačí jen využít psychických sil, které se skrývají v každém z nás, a nepřítel si vrazí dyku do hrudi sám.“*

### Zantur Modrý

Drakolidé byli vytvořeni Kharem poté, co viděl draky vzniklé na základě tvárnosti a zatoužil po tom, aby jeho vojevůdci měli také možnost brát na sebe podle potřeby podobu draka. Tvárností toho nemohl dosáhnout, protože pouze draci strany dobra mají právo výběru, kterou formu těla chtějí v daný okamžik nést. Proto musel začít s vlastními výzkumy, které mu po dlouhých letech pokusů a ověřování nakonec přinesly ovoce a daly mu do ruky technologii, po níž prahl.

Poté, co v roce -4011 úspěšně transformoval Zurkhena na Zurkhena Černého, získal tento jeho věrný arvedanský pobočník možnost přeměny v draka černé barvy a přestala na něj působit normální tvárnost. Po devíti letech bezproblémové existence Zurkhena, kdy už se dalo usoudit, že přeměna na drakočlověka je dostatečně stabilní, byl vytvořen Murtis Šedý, a když ani v tomto případě žádné problémy nenastaly, byli v krátkém sledu nato transformováni Lien Fialový, Zantur Modrý, Kirbeg Žlutý a nakonec Orist Zelený. Pak Khar usoudil, že šest drakolidů by mělo být dostatečným počtem pro řízení jeho armád, nehledě na to, že přeměny ho čím dál tím víc vyčerpávaly.

Zhruba po dvou stech letech ale došlo ke zvratu v poměru sil na Asterionu, protože na povrchu se objevili trpaslíci a postavili se do boje na stranu Arvedanů. Kharovo rozhodnutí vyrobit si dalších šest drakolidů a tím jejich počet zvýšit na celkových dvanáct bylo v této situaci celkem logické. Poté, co si na Drikovi Oranžovém ověřil, že umění transformace stále ještě ovládá, vznikli Turgul Hnědý a Zyl Červený. Po přeměně Zyla ale Khar pocítil, že jeho síla provádět tyto transformace postupně slábne a nyní se již zdála být téměř vyčerpána. Byl donucen změnit své plány a završit celé své dílo Riamem Bílým, takže dva duhový drakolidé, kteří měli být jeho pý-

chou, nakonec nevznikli. A navíc, s tím, jak se podařila přeměna Riamu, nebyl Khar nikdy příliš spokojen, přestože přesně nevěděl proč. Nicméně, jeho předtucha se naplnila, když se časem projevila Riamova odlišnost a on se obrátil proti svému pánu. Když se z dnešního pohledu ohlédneme zpět, můžeme říct, že vlastně celé toto dílo bylo provázeno trendem postupného poklesu loajality a ochoty přeměněných stát za každé situace na straně svého pána a Riam byl jenom jeho vyvrcholením.

Celkem tedy vzniklo deset drakolidů. Svůj účel, a to vést jako generál jednu z Kharových armád, splnili nejlépe Zurkhen, Orist a Zyl, kteří si byli svým uvažováním velmi podobní a všichni byli geniálními strategy. Lišili se však v tom, že Zurkhen zůstal až do své smrti Kharovi naprosto věrný, a ten mu za to bezmezně důvěřoval (a předal mu velení všech svých armád po dobu, kdy byl pozemsky mrtvý a byl nucen se pohybovat ve Stínovém světě), kdežto Orist a také Zyl (jak se později ukázalo) vedli vojska, která jim byla svěřena, někdy poněkud svéhlavě a v případě, že došlo ke sporu s Kharem o správnosti některého kroku, rozhodovali se podle svého a nebrali ohled na to, co jim jejich pán Khar nakázal. Zyl nakonec Khara úplně zradil a založil vlastní Dračí království v Tisíci jeskyních.

Těmto třem se ohledně strategického myšlení nejvíce blížili Murtis a Turgul, ale u ostatních se postupně zjistilo, že jejich hlavní síla spočívá v nějaké jiné oblasti. U Liena to bylo bojové umění a schopnost vést vojáků osobním příkladem statečnosti, u Zantura jeho možnosti působit na druhé silou své vůle a tak jim vsugerovat v podstatě cokoliv, u Kirbega alchymistické nadání, které mu dalo možnost elegantně decimovat nepřítel po celých legiích, a u Drika to byla jeho krutost a absolutní moc nade všemi lesními tvory i rostlinami.

V poslední době, poté co spustil plán vzestupu temných bohů, se Khar opět zaměřil na umění přeměňování a transformace ovšem z poněkud jiného směru než když tvořil drakolidi. Nyní dává spíše dohromady jednotlivé části různých tvorů a vytváří tak zvrácené a mocné proměněnce, kteří se mají stát jeho tajnou zbraní ve válce se Čtyřmi královstvími.

Jméno	Přízvisko	Stvoření	✚	Současný pobyt / okolnosti smrti
Zurkhen	Černý	-4011	*	-721 zahynul po střetu s Elramovou družinou
Murtis	Šedý	-4002	*	-2615 zabit trpaslíky u Derhelmova vrchu
Lien	Fialový	-3998		Země nářků
Zantur	Modrý	-3998		Poslední les
Kirbeg	Žlutý	-3997		Ostrov albatrosů
Orist	Zelený	-3997	*	-2160 zabit knížetem Artenem v Bitvě o Marellion
Drik	Oranžový	-3772		Jižní hvozd
Turgul	Hnědý	-3767	*	723 zabit Gotrekem v Konečné bitvě
Zyl	Červený	-3767		Dračí království (vlastní říše v Tisíci jeskyni)
Riam	Bílý	-3766		Albireo





## Arvedanské rody

Novodobá historie arvedanských rodů začíná příjezdem Thalionova loďstva na Lendor. Populace, která v té době žila v Eldebranské říši, vznikla ze soužití Arvedanů s pohanskými kmeny. Během těchto bezmála dvou tisíc let se obě civilizace dokonale promísily a splynuly spolu natolik, že měly nejen stejné zvyky a tradice, ale i stejnou délku života (maximálně pouhých 110 let)

Příjezd Thaliona přinesl čistou arvedanskou krev, nedotčenou mísením s pohany. Členové Thalionovy výpravy se pak dožili okolo 250 let a samotný Thalion zemřel v požehnaném věku 277 let.

Bitvu krvavých plání přežilo všehovšudy asi šest set Arvedanů z patnácti arvedanských rodů. Do dnešních dob přežilo rodů už jen deset, protože tři zesláblé rody se musely připojit k jiným, a dva rody vymřely. Délka života se postupně snižovala, takže z původních 250 let klesla na 160 v době okolo rozdělení Velkého království, nyní se zbylí členové arvedanských rodů dožívají v průměru 130 let.

Zbylé rody nesou tato jména: Argeron, Corean, Daerlen, Finwaer, Forgon, Gwendor, Irean, Oremir, Sildan a Sinwar. Nejsilnějším rodem byl od počátku Gwendor, také i proto, že z něho pocházel sám král Thalion. Potomci tohoto rodu doposud vládnou v Almendoru a Danérii (zde dokonce nebyla přerušena rodová linie). Nejvíce rodů je soustředěno v Almendoru, kde sídlí ještě argeronský, ireanský a sildanský rod. V Danérii kromě vládnoucích Gwendorů v současné době žije také daerlenský rod, poté, co jeho příslušníci chvatně opustili Keledor po změně společenských poměrů. Keledoru sice formálně vládne rod Finwaer, ale jak jeho prestiž, tak podíl na moci jsou velice nízké. Ostatní čtyři rody – Corean, Forgon, Oremir a Sinwar – nemají svá panství pouze na území jednoho království, žijí chvíli tam, chvíli jinde.

Ještě zbývá dodat, že jméno šlechticova rodu se k jeho vlastnímu jménu připojuje pomocí arvedanské předložky „er“, která znamená „z“.

