



Historie, poloha a pozoruhodná místa

Legendy

Nespočet legend z dávných časů koluje krajem, který nazýváme Severní Tarií. Mnoho z nich pochází ještě z dob, kdy nad knížectvím bývalo slyšet zuřivý řev draků vytlačovaných z jejich pradávného domova, a kdy elfové, trpaslíci, hobiti a lidé se teprve usazovali na svých dnešních územích.

Říká se, že vůbec nejstarším osídlením jsou *Harvské ostrovy* v Seiarenském moři. Bývaly prý královstvím už tehdy, když první Carrado vkročil na Dračí výspu, jak se kdysi Tarii říkalo, a vyhlásil nad ní svou vládu. Tehdy prý pod správu Harvu patřily desítky okolních ostrovů a souostroví a království bylo živo hlavně z námořního obchodu. Mimo jiné dodávalo korály, jantar a plody moře i do samotného království Urgura, odkud Carrado na Dračí poloostrov přišel. Jednou však prý se mladý následník trůnu a jediný syn harvského krále zamiloval do dívky z prastarého obrazu a v naději, že ji najde, se vydal na cesty. Existuje nespočet verzí o jeho putování, jedno však mají všechny společné – mladý kralevic se už nikdy domů nevrátil. Vládnoucí rod tak vymřel a v následných sporech se ostrovní říše rozpadla. Dnes jsou Harvské ostrovy součástí Tarijského knížectví, byť s vlastní správou a rozsáhlými pravomocemi v oblasti obchodu a plavby. Po někdejší slávě je však veta. Mezi obyvateli ovšem pochopitelně kolují historky o tom, že jednou se mladý kralevic nebo jeho potomci na ostrovy vrátí, nasadí si korunu a znovu obnoví ztracenou moc Harvu. Inu, ať si každý věří, čemu chce.

Na Harvu byl vytepan i *Jevelský pohár*, jeden z největších klenotů, které je dnes možné v Severní Tarii najít. Patří rodu pánů z Jewelů a ze Skály a je to prý překrásný kus zlatnické práce. Po jeho obvodu jsou vytepany hlavy dravců a šelem a každá z nich svírá v čelistech drahý kámen. Nejstarší synové bývají douškem z tohoto poháru uvedeni mezi dospělé a třemi doušky přebírají pak

vládu na rodovém majetkem. Jevelský pohár je dobře uložen a strážěn v pokladnici uvnitř pevnosti na Dračí skále.

Mnoho prostých lidí o Jevelském poháru nikdy neslyšelo, ačkoliv je to klenot nesmírné ceny. Zato ale i poslední žebrák zná pověst o *Bílém trůnu*. Prý stojí tiše v jedné z mnoha vápencových jeskyň, kterými jsou Bílé vrchy; a nikdo neví, jestli jej vytesali trpaslíci, když do Tariie přišli a nebo ho mají na svědomí bytosti ještě starší, jež obývaly Tarii už v dobách draků. Nikdo sice Bílý trůn nikdy neviděl, ale všichni jsou ochotni odpřisáhnout, že usedne-li na něj jednou chlapec, jenž dosud nepoznal ženu, bude mu předurčeno stát se knížetem – bez ohledu na to, jak nízkého bude původu.

Knížecí tituly se však ve skutečném životě nedobývají pověrami, ale mečem. Ostatně první z Carradů, Ortha, je toho nejlepším důkazem. Proto by mladíkovi, jenž touží stát se vládcem Tariie, daleko spíše prospělo najít ztracený meč *Rudovous*. Je to nejhroznější a zároveň nejslavnější z tak zvaných krvavých mečů Severu. Říká se o něm, že byl pokřtěn krví draka. Hlavy prý stíná stejně snadno jako žnec obilí a mužské kníry a brady přitom obarvuje krví, proto *Rudovous*. Kdysi jím snad vládl slavný rek Marrdin, hrdina mnoha ság a pověstí Severu, ale kam pak *Rudovous* zmizel, nikdo neví.

Dračí krev už dnes v Tarii nikdo svůj meč nenapojí. *Poslední drak* odletěl na západ za moře někdy kolem roku 490. Říká se, že prý to byl výjimečný příslušník svého druhu. Jmenoval se Kerualén, uměl na sebe brát lidskou podobu a byl prý zamilovaný do lidské dívky Vanessy. Když byl donucen ji opustit, aby si zachránil život, zazpíval jí píseň tak smutnou, že praskaly i pobřežní útesy. Ona však přesto odmítla letět s ním a opustit svou nemocnou matku. Od té doby každý rok na jaře, když lidé vídají přilétat přes moře stáda pegasů, tak slaví svátek milenců a říkají: „Podívejte, Kerualén





opět vysílá své posly, aby vyřídili Vanesse, že na ni dosud čeká – tam v zemi za mořem.“

Historie

Historii celé severní části knížectví najdeš vyličenou podrobně v předchozím modulu **Taria – Záhvozdí**. Připomeňme si jen nejvýznamnější body:

- ◆ Severní Taria byla ze všech území nejdále v područí draků a teprve po roce 150 CL se tu díky náporu drakobijeckých družin začali lidé stávat něčím víc než jen lovnou zvěří zalezlou v děrách pod zemí
- ◆ Roku 172 CL přicházejí do Tarie ostrovní šamani kultury Zaa-Fa Tanui, do doby než jsou poraženi barbarskými klany z Vraních hor (323 CL) dostanou postupně pod svou hrůzovládu celý sever země
- ◆ Okolo roku 400 CL byla posílena tvrz Niedar na řece Stinné a proměněna tak v téměř nedobytnou pevnost a sídlo správce, přičemž o 50 let později byla u ústí řeky založena knížecí loďnice a kolem ní vyrostlo město Niedar
- ◆ Po roce 490 opouštějí pod tlakem lidí Tarii poslední draci žijící v Blatných pláních
- ◆ Roku 537 CL je krvavě potlačena vzpoura správců provincií proti knížeti, kterou vedl Nadin Anatar z Qualy a účastnil se jí prakticky celý Sever
- ◆ V letech 586-587 dochází k regulérní válce tarijských druidů s knížetem, protože vládce nerespektuje jejich požadavky na ohleduplnost vůči lesům a zastavení stavby arény v Menidu, nicméně druidové jsou rozdraceni a začíná kolonizace Velkého severního hvozdu

Poloha

Možná jsi zaznamenal už v minulém modulu, že v místopisu této části knížectví je určitý zmatek. Severní Taria není nejsevernější oblastí knížectví, za řekou Stinnou leží ještě Záhvozdí. Právě to je zdrojem nedorozumění, protože názvem Severní Taria označují někteří

kronikáři celou oblast severně od jezera Achar. Dnes jsou ale knížecí kresličí map v zásadě zajedno v tom, že Severní Tarii tvoří provincie Niedar a Lawa-Nlar a vše, co je na sever od řeky Stinné a dál za Velkým severním hvozdem nazývají v mapách Záhvozdím. Záhvozdí je divoký, málo prozkoumaný a odbojný kraj obydlený klany barbarů a ovládaný jejich stařešiny. Knížecí moc je tu slabá a severní pobřeží poloostrova patří už beznadějně místním pirátům.

Naproti tomu Severní Taria, ač také divoká a z velké části neprobádaná, je daleko civilizovanější a o poznání loajálnější. Místo divokých pastevců koní tu převažují rybáři a řemeslníci, kteří si žádnou velkou odbojnost vůči knížeti nemohou dovolit. Blížkost vladaře drží vzpurníky na uzdě stejně jako moc místních správců. Severní Taria je zkrátka a dobře součástí knížectví, ačkoliv dosti periferní, o čemž se v případě Záhvozdí dá často pochybovat.

Podnebí odpovídá v našem světě zhruba jihu Švédska nebo Skotsku – zimy jsou tu dlouhé a mrazivé, jaro a podzim sychravé a deštivé, léto poměrně vlhké a teplé, nikoliv však horké. Krajina je dramatická, větrná a většinou nehostinná. Lidé tu jen těžko bojují o obživu. Do takového světa přicházejí naši hrdinové...

Velký severní hvozd

Severní hvozd je jeden ze dvou největších a zároveň nejstarších lesů v Tarii. Nejde vlastně o jeden jediný les, ale spíš o rozsáhlou zalesněnou oblast tvořenou jednotlivými lesy, háji, jezery a loukami. Čím blíže se poutník dostává ke středu této oblasti, tím víc ubývá světla, stromy se naklánějí k sobě a všechno se noří do zeleného šera. To značí blízkost Srdce hvozdu s hlavním sídlem severních druidů, zvaným Dračí Dóm. Tam je ale vstup umožněn jen vyvoleným. Družina bude svá dobrodružství prožívat spíše na okraji hvozdu (jako je tomu například v příběhu nazvaném **Iská vražda**). Dobrodruhy tu mohou čekat prosvětlené mýtiny s vilami, jejichž závoje se zachytily v šípkovém trní, dávno zapomenuté a maliním zarostlé cesty, na nichž se střetnou s prchajícími





komandem druidů, které právě přepadlo knížecí konvoj či hluboké strže, v nichž od pradávna přebývají zbytky vyvražděného orčího kmene. Severní hvozď skrývá mnohá překvapení. Z houští může na družinu vyskočit dryáda s dlouhým lukem, zahradit dobrodruhům cestu a vykázat je ze svého území. Co ale dělat, když posláni družiny visí na vlásku a nejkratší cesta k cíli vede právě hvozdem? Jindy zas může družinu přilákat pokřik ke starému vývratu, kde se honci sklánějí nad svou spoutanou kořistí – liškou, která mluví a nadává svým uchvatitelům těmi nejhrubšími výrazy. Postavy okamžitě poprosí o pomoc, ale kdo má pravdu – liška, když tvrdí, že je mazlíčkem místní vědmy a cizí lovci ji chtějí prodat komediantům nebo vesničáné, kteří říkají, že jim liška lidským hlasem odlákává slepice a rdousí je? Mezi mohutnými kmeny dubů se skrývají desítky takových malých dobrodružství. Ukažme si několik těch nejzajímavějších míst, na nichž je postavy mohou prožít.

Stromovina

Stromovina je malá vesnička na odlehlém východním okraji Velkého severního hvozdu. Není to obyčejná vesnice. Její obyvatelé mají už tradičně blízko k druidům. Bydlí tu spolu bez rozdílu elfové, hobiti i lidé a je to přímo ukázkový vzor snášenlivosti a tolerance. Všichni tu žijí v těsném sepejetí s přírodou, jedná se především o ptáčníky, sběrače paroží a řezbáře. Vztah k lesu, přírodě a druidům se projevuje i v podobě vesnice, a tou je také proslavená. Celá je totiž postavena v korunách staletých stromů. Mezi jednotlivými domy a altánky, sbitými převážně z prken a trámů, jsou nataženy provazové lávky, k zemi vedou žebříky a kolem kmenů stoupají spirálovitě úzká schodišťátka. Většina poutníků se shoduje, že je to jedno z nejmalebnějších míst v celé Tarii. Však odtud také pochází knížecí dvorní malíř van Hesling. Právě schopnost vzájemného soužití lidí a elfů je ale trnem v oku některým odpůrcům jakýchkoliv styků mezi oběma rasami. Například známý Zilk, jemuž se říká Kat elfů, se prý nechal

už několikrát v opilosti slyšet, že celé to hnízdo by patřilo vypálit.

Gulfův hostinec

Tam, kde dnes stojí Gulfův hostinec, býval kdysi chátrající srub s nápisem „Hospoda U dvou zlobrů“. Dávno opuštěný se tiše rozpadal a nikdo si už ani nepamatoval, kdy se v něm naposledy čepovalo pivo. Pak ale přišel Gulf, řečený Včelař (družinka by ho měla znát z předchozího modulu **Taria – Záhvozdi**), zboženinu koupil a dal se do práce. Byl to zkušený dobrodruh, který řemesla zanechal po pútce se skalním obrem, při které málem přišel o život. Věděl, že jeho bývalí kolegové od fochu svorně nadávají, že není v celém knížectví místa, kde by se mohli sejít, vyměnit si novinky a někteří z nich i přečkat zimní měsíce. Proto zapadlou hospodu spravil, pojmenoval ji U dobrého ducha, nad dveře pověsil svůj zlomený obouručák a vzkázal svým přátelům, že teď už takové místo existuje. Dnes je jeho hospoda mezi dobrodruhy známá, ba proslavená. Mnozí z nich v ní tráví popíjením a výměnou novinek více času než prožíváním dobrodružství. A Gulf má veliké plány. Prý si u hostince brzy nechá zřídit kovárnu na opravy poškozených zbraní a časem že zakoupí pár klecí a podivuhodné tvory a nestvůry, které mu přátelé dovezu živé z cest, že bude vystavovat na dvoře hostince pro pobavení hostů. Pokud se ti ta myšlenka líbí a chceš jako PJ inspirovat hráče k tomu, aby nestvůry spíše lapali než zabíjeli, můžeš nechat Gulfa, aby si své „obludárium“ založil hned a tvé družině navrhnul, že se stanou jeho prvními dodavateli.

Srdce hvozdu a Dračí Dóm

Nikdo neví co se ukrývá v samotném středu Velkého severního hvozdu. Nikdo kromě druidů. Vesničáné tvrdí, že uprostřed hvozdu je strašidelný mrtvý les, kde se přes sebe vrší černé kmeny padlých stromů, kde noční můry vyhlížejí ze stínů a čekají na kořist a kde nikdo si nemůže být jist nejen životem, ale dokonce ani svou duší.





Zkušení hraničáři ale říkají, že jádro lesa je naopak plné života a čarokrásných míst, že se tam světlo snoubí s tmou a vytváří tak mezi stromy gejzíry a vodopády a že tam rostou byliny a stromy, jaké žádný smrtelník nikdy nespapal. Čím hlouběji do nitra hvozdu se člověk dostane, tím větší ho čekají divy. Samotné Srdce hvozdu, tedy nejstarší část lesa, je prý už zcela pohádková krajina, kde rostou houby veliké jako člověk, stromy mají tváře a promlouvají k okoljdoucím a na mýtinách se ve slunečním světle volně pasou jednorozci a jiná bájná zvířata. Jen nemnoho lidí však ta místa skutečně vidělo. V lesích prý je mocné kouzlo, které každého svede z cesty, takže se vynoří zpátky na okraji hvozdu, který tvoří Srdce lesa, aniž by měl pocit, že někde uhnul z přímého směru. To kouzlo prý chrání Dračí Dóm – hlavní baštu druidů a sídlo Severního lesního kruhu. O podobě Dračího Dómu nekolují dokonce ani zkazky, neboť kromě druidů a několika málo vyvolených ta místa nikdo neviděl. Říká se však, že druidové tam dodnes ukrývají jednoho či několik draků a ti jim na oplátku dodávají vědění a sílu svého prastarého rodu. A jeho zdi jsou, jak jinak, tvořeny kmeny tisíciletých dubů.

Bílé vrchy

O Bílých vrších se často říká, že jsou bílé hned třikrát. Bílý je vápenec, kterým jsou tvořeny a který místy vystupuje na povrch v podobě skal, bílá je vlna ovcí, jejichž stáda pokrývají v létě úbočí kopců a úpatí hor a bílý je i sníh, který ovce v zimě nahradí, vytvoří závěje a znesnadňuje cestování. Je to divoká a dramatická krajina. Tvoří ji převážně holé oblé kopce pokryté vřesem a ošlehávané větrem od moře, jen místy zbrázděné vlídnější zelení mělkých údolí. Protože nepřítomnost stromů znesnadňuje orientaci, je časté, že cestovatel narazí v kopcích na vztyčené kameny a zaražené kůly vyznačující cestu. Tábořiště je obvykle připraveno u některého z mnoha malých jezer a jezírek, na které lze v Bílých vrších narazit. U nich také nejčastěji bývají malé kamenné vesničky o několika staveních, tvořené převážně pastouškami a

skromnými příbytky lamačů kamene z vápencových dolů. V tomto liduprázdném kraji se může postavám snadno stát, že jejich laskavý hostitel se náhle ukáže být vlkodlakem a nebo že jim přes noc zlomyslní skřítci ukradou nehlídané věci. Na družinku tu čekají opuštěné pomníky starých bohů vysoko na vřesovištích, krápníkové jeskyně strpaslíky, jež byli vyobcováni ze svého rodu za jakési strašlivé provinění a boje s jezerními příšerami ve studené vodě a na kluzkých kamenech. Komu by i to bylo málo, pro toho je zde několik míst, která slibují ještě větší dobrodružství.

Orlisko

Orlisko, nebo též Orlišťe, je jeden z mála zřícených hradů v Tarii. Leží na hřebeni nad osadou Podorlisko na tak zvané Trpasličí cestě. Ta spojuje Dalin s Qualou a kromě trpaslíků a zkušených horalů ji téměř nikdo nepoužívá, protože je lehké na ní zbloudit a zřítit se někde do strže nebo skončit v mokřině. Orlišťe leží v nejskalnatějším úseku této cesty. Stezka se tu šplhá do vysokého průsmyku, aby se s konečnou platností osvobodila z kopců a mohla poutníka dovést do malebného údolí řeky Loknen. Nad průsmykem pak ční k nebi trosky hradu, který jej kdysi střezil. Během povstání správců v roce 537 jej dal kníže Herbert dobýt, vypálit a strhnout, ačkoliv jeho pán mu zůstal věrný a vzpouru nepodporoval. Lidé o tom dnes říkají různé věci. Tvrdí se, že hradní pán byl upír či vlkodlak a kníže tak zbavil kraj krvelačné bestie. Říká se ale také, že na Orlisku se ukrývali nepřátelé knížecího rodu, kteří se nepřipojili ke správcům jen proto, že osnovali své vlastní spiknutí. Do třetice se pak povídá, že mladý kníže Herbert se zamiloval do sestry šlechtice, jemuž hrad patřil a když ten mu ji odmítl dát za milenku (neboť na manželku nebyla dost urozená), pomstil se mu, jak to dokáže jedině panovník. Jisté je pouze to, že hrad je dnes po požáru pustý a chátrá. Málokdo se odváží k němu přiblížit, neboť ho prý obývají zrůdy a skřeti a obchází tam duch bývalého pána, jenž zabije každého, kdo vkročí do jeho rozbořených zdí.





Vichřina

Nejvyšší hora Bílých vrchů je stranou všech cest a lidských sídel. Její vrchol je zasvěcen bohyni vnitrozemského povětří Roam, proto dostala název Vichřina. Uctívatelů Roam je v celé Tarii málo, takže jenom pár lidí zná cestu po hřebenech kopců mezi vřesovišti až k samotné Roamině hoře. Těch několik lidí ale tvrdí, že bohyně je na vrcholku Vichřiny takřka hmatatelně přítomna, a že nic se nevyrovná tomu pocitu, kdy člověk vystoupá až nahoru a tam se mu otevře pohled na panorama Bílých vrchů s lesklými zrcátky jezer probleskujícími mezi vřesem a s mořem na západě. Ti, kteří žijí v míru a souladu s přírodou (elfové, druidi) zde mohou nabrat sílu dokonce i tehdy, pokud Roam není jejich bohyní.

Čarodějčiny jeskyně

Na pravém břehu Bílé říčky, která tvoří hranice provincií Niedar a Centrální Taria, leží hobití městečko Bělovrchy. Přes řeku nevede na druhou stranu žádný most. Ze skal na protějším břehu zívá na poutníka otvor jeskyně, jímž se odedávna říká Čarodějčiny. V nich podle pověstí dodnes přebývá slepá čarodějnice, která nenávidí všechno lidské a kdokoliv tam zabloudí, skončí buďto jako kravské lejno nebo jako jehlice do vlasů, to podle čarodějčiny okamžité nálady. Často prý také dává obyvatelka jeskyně na vědomost, že se stále ještě neodebrala na onen svět, a to kupříkladu náhlým nočním ohňostrojem, srdceryvným kvílením nebo puchem strašlivějším než dračí prdy. Jeden zkušený rabiják už se ale dal slyšet, že s těmihle povídačkami vyrukují vždycky jenom hobiti. Kdo ví, jestli celou tu čarodějku nemají na svědomí oni a jestli jim nejde hlavně o to, udržet lidi co nejdál od jeskyně. Možná tam mají ukryté rodinné stříbro nebo městskou pokladnu. Kdo ví, třeba na tom něco bude.

Povodí Stinné

Stinná je řeka rozlévající se do široka a přesto z obou stran tísňená – nejdřív Velkým severním hvozdem, pak Bílými vrchy. Na naše

hrdiny tu čekají malé říční přístavy a pobřežní rybářské vesničky, v nichž mohou prožít drobná dobrodružství typu „zažeňte obludu, která nám plaší ryby“ nebo „najděte mého vrchního lovčího, včera beze stopy zmizel“. Řešení budou obvykle nasnadě („té obludě se říká štika a musíme ji chytit, ne zahnat“, „neztratila se vám kromě lovčího též rodová pokladna, pane hrabě?“). Postavy se tu ale mohou dostat i do vážnějších potíží. To když kupříkladu poruší svérázné zvyklosti některého z barbarských klanů, které si ve svých loveckých osadách na řece vládnou samy a samy vykonávají zákon nebo když při přechodu jednoho z mnoha přítoků Stinné odmítnou vhodit mýtné do kovové schrány a zpod mostu na ně vyběhne rozzuřený troll, který se vybíráním poplatků živí.

Černovody

Jak už název napovídá, řeka Stinná se jen na málo místech těší z plného slunečního světla. Nikde ale není její hladina tak tmavá a plná stínů jako tam, kde se k ní z obou stran tisknou kopce Bílých vrchů. Ani bělost vápencových skal nemůže nic změnit na tom, že tato část toku Stinné má špatnou pověst a dostalo se jí proto názvu Černovody. Nejen že se tu slunce téměř nedotkne vody, ale navíc jsou tu zrádné víry a peřeje a tam, kde se řeka uklidní, číhají zase vodní bestie na svůj okamžik, aby mohly nepozorného cestovatele stáhnout z paluby do hlubin. Před Černovodami, v Sejmu nebo v Quale, hledí proto každý kapitán najmout do svých služeb nějaké žoldáky či dobrodruhy, kteří by říční nestvůry zahnali zpátky pod hladinu, kam patří. Ostatně dobrodruzi se mohou hodit i jako ochrana před říčními piráty, kteří mají právě na tomto úseku řeky svůj ráj.

Tvrz Niedar

V otázce Niedaru panuje trochu zmatek. Kromě pevnosti postavené v roce 390 a později zesílené kamenickým uměním trpaslíků existuje ještě město Niedar, které bylo sice založeno později a o hodný kus níže po řece, ale zato stále





nabíralo na významu a od postavení knížecí loděnice v roce 450 již pevnost zcela zastínilo. Tvrz nicméně stojí dál a je to jeden nejlépe opevněných hradů v celém knížectví. Vypíná se na skalnatém ostrohu nad ohbím řeky, přičemž ostroh byl trpaslíky napříč překopán, takže jediný vstup do hradu vede dnes přes padací most skrz kamennou bránu se spouštěcí mříží. V tvrzi je silná vojenská posádka (asi čtyřicet mužů) a je hlavním zdrojem zásahů proti říčním pirátům a pobřežním lapkům. Svůj strategický význam (zamezení vpádu z moře) už ztratila, a tak tedy alespoň slouží jako opěrný bod k zabezpečení práva a pořádku na řece Stinné. U její paty, v zátocě tvořené ostrohem, leží malá rybářská osada, která pevnost zásobuje jídlem. Má tu také svou „kancelář“ (rozuměj dřevěnou budku) pevnostní písař. Ten přijímá jakékoliv zprávy o říčních lupičích, jejich úkrytech a podobně a ty nejpřesnější může odměnit několika stříbrnými mincemi.

Povodí Acharu

Mírně zvlněná rovina na pravém břehu řeky Achar je nejcivilizovanější oblastí Severní Tariie. Leží tu velká města Jezeří, Lawa-Nlar a Jewel, krajinu křížují kupecké stezky a knížecí výběrčí daní jsou tu častými hosty. Otevírá se tu prostor pro zápletky odehrávající se na šlechtických hradech s jejich podzemními chodbami a tajnými dveřmi, o nichž už dávno nikdo neví, na městských tržištích, kde se davem proplétají šikovní zlodějíčci a v kouzelnických věžích, jejichž páni se na severu ukrývají před důsledky svých nevydařených zaklínadel. Blízkost Blatných plání navíc představuje všudypřítomné nebezpečí, neboť těžko říct, co se z těchto páchnoucích černých bažin vynoří za obludu. Největší nebezpečí tu však představuje kníže, neboť dostanou-li se postavy při plnění svého úkolu do rozporu s jeho zájmy, je třeba počínat si nanejvýš obezřetně (a ani to někdy nestačí).

Jezero Achar

Achar je největší vodní plochou v Tarii. Jezero je opředené pověstmi. Ta nejznámější je o

tom, proč draci nikdy, ani v dobách své největší moci, nad jezero nelétali a žádný z nich v něm ani v jeho bezprostřední blízkosti nikdy nežil. Jeden příběh vypráví o čaroději, který mnohé draky ovládal, ale ti se mu nakonec vzepřeli a utopili ho v jezeře. Jiný zase o dračím bohu, jemuž prý byl Achar zasvěcen a jehož draci uctívali a zároveň se ho báli. Nejpravděpodobnější ale je, že rozlehlost vodní hladiny jim připomínala moře, nad něž také vzletli teprve tehdy, když je lidé z tarijského poloostrova zcela vytlačili.

Dnešní Achar je místo dýchající životem. Několik kupeckých cest se tu vzájemně kříží, na jeho březích čekají desítky rybářských vesniček a jeho hladinu křížují všemožná plavidla od vorů až po malé plachetnice. Zatímco jižní strana jezera je holá a kopcovitá (trochu to tu připomíná Bílé vrchy), severní břeh je rovinný a porostlý převážně smrkovým lesem. Na západě, kde jezero opouští řeka Achar, jsou rozsáhlé vodopády a za nimi se voda rozlévá volně do krajiny takže je někdy těžké určit, co je vlastně tok řeky a co jen pouhé mokřiny. U vodopádů byla kdysi postavena svatyně zasvěcená Natali a i když její zdi jsou už léty trochu zašlé, stále je to dojímavý pohled, když slunce vytvoří duhu z vodní tříště nad její jedinou věží se sochou draka požírajícího pannu. Celá svatyně je postavena pouze z různobarevných říčních valounků, které se ve vlhkém vzduchu, plném rozstříkující se vody, překrásně lesknou.

Natalin pramen

Dalším místem u Acharu spojeným s kultem Natali, dívky která se prý obětovala pro svou vesnici a vrhla se do spárů dračí bestie s váčkem jedu na prsou, je malý pramen poblíž toku řeky Rilnen. Nedlouho předtím, než řeka opustí hvozď a vnoří se do jezera, je na jejím pravém břehu úzká soutěska, kterou přitéká malý potůček. Při jejím ústí je malá svatyně obývaná několika starými mnichy, kteří stráží čarovný pramen, jenž je možné nalézt na konci skalnatého kaňonu. Přístup je však umožněn jen těm poutníkům, kteří odloží veškerý svůj pozemský majetek, šaty nevyjímaje, a jen v mnišské kutně se





k pramenu vydají pěšky. Ti pak mohou zakusit jeho údajnou léčivou sílu, která je známá na celém Severu.

Dračí skála

Sídlo a tvrz pánů z Jevelu znáš už z úvodní povídky. Říká se jí též Jevelská skála a nikdo neví, kdo ten obrovský blok kamene vyzdvihl do vzduchu a jak je možné, že tam drží. Povídá se, že je to práce draků, ale jiní tvrdí, že skála tam prý byla ještě dřív, než draci do Tarie přiletěli. Kdo ale může něco takového vědět? Jisté je jen to, že skála je dnes hlavním opěrným bodem moci pánů z Jevelu, kteří si od té doby, co na ní díky nepředstavitelnému úsilí vystavěli pevnost, připojili ke svému rodovému jménu též přídomek „ze Skály“. Tvrz je prakticky nedobytná, jedinou šancí je dlouhé obléhání. Všechno jídlo a voda (s výjimkou dešťové, která je zachycována důmyslným systémem okapů) se totiž na Dračí skálu musí dopravovat pomocí rumpálu a pak dál nahoru po točitých schodištích, která pro pány z Jevelu vykutali ve skále trpaslíci. Za těchto okolností je pochopitelné, že v hradě na vrcholu Skály bývá v dobách míru jen nejnútnejší posádka. Sám pán přebývá po většinu času dole ve městě.

O Dračí skále se nicméně vypráví nespočet pověstí. Nechybí ani ta, která říká, že draci tam uvnitř stále ještě žijí, a to s vědomím pánů z Jevelu.

Blatné pláně

Jedná se o bažiny vytvořené obrovským záhybem řeky Achar. Tam, kde se voda rozlévá do roviny, zůstala mnohá slepá ramena, která dala vzniknout nedohledným blatům. Je tu chladný vzduch a nad rašeliništními jezírky se často vznáší hustá mlha. Cesty jsou značeny zabodanými kůly, ale bezpečný je přechod pouze se zkušeným průvodcem. Kdysi tato místa obývali vodní draci, ti však byli dávno vyhubeni předky dnešního knížete. Jejich kostry dodnes leží porůznu na blatech. Někdy je to jen kus obrovského žebra, vyčnívající z bahna, jinde však leží několik obrovských koster na dohled od sebe. Často jsou

zle pošramocené, tu a tam ale takřka úplně, dokonce i s tolik ceněnými dračími zuby a drápy. V hrudních koších dávných monster si často budují své příbytky ti, kteří bažiny obývají dnes – podivní vodní tvorové, skřítci, bludičky, psanci, hledači dračích pokladů, strašidla a jiná havěť. Je to bohy zapomenutý kraj, vznáší se nad ním atmosféra zmaru, zániku a beznaděje. A někde uprostřed těchto plání leží jedno z nejpodivuhodnějších a nejdekadentnějších měst Tarie, zvané Ztracence. Říká se, že do něj vede jediná, kůly značená cesta, a žádná že pak nevede ven. Říká se, že v jeho ulicích se pojí bahno s mramorem, ubohost s přepychem a hrůza s údivem. A říká se též, že žádný kníže tam ještě nevybral jediný měďák jako daň. Blatné pláně sice oficiálně patří k Centrální Tarii, ale vzhledem k poměrům si je klidně můžeme zmínit už v tomto modulu, neboť, jak vidno, ve skutečnosti žádného vládce nemají.

Pobřeží a širé moře

Severozápadní pobřeží Tarie je skalnaté, plné zálivů, ostrůvků a fjordů a je bičováno větrem od Siearenského moře. Rychle a divoce se tu mění počasí, někdy ale také celé dny trvá než se zvedne mlha a přestane pršet. Siearenské moře je chladné a šedavé a teprve dál na západ v okolí Harvských ostrovů ho teplé proudy trochu prohřejí, takže už nepůsobí tak temně a ponuře. I tak ale zůstává tajemné a plné divů. Plavci vyprávějí zkazky o velikánských vorech ledových mořských obrů, jež je občas možné zahlédnout, jak se vynořují z mlhy, o mořských obludách a osamělých ostrovech obývaných démony a dušemi mrtvých. Moře vyzývá k dobrodružstvím plným bitek s piráty, příznaků dávno potopených lodí a mořských panen vynořujících se náhle z hlubin a vyhrožujících hněvem svého otce Bhara, nesplní-li družina jejich přání.

Harvské ostrovy

Souostroví na severozápad od tarijských břehů se nazývá Harvské ostrovy a je to jedno z nejstarších lidských sídel v celé oblasti. Kdysi bývalo soustroví centrem malého, ale bohatého





ostrovního království. Patřily k němu mnohé další skupiny ostrovů dál na západ od Tarie, mimo jiné i ty, odkud do Tarie přišli šamani Zaa-Fa Tanui. Království se však po vymření vládnoucího rodu rozpadlo.

Všude na Harvských ostrovech jsou stopy dávných časů – kamenné kruhy, prastará pohřebiště vymřelých národů, svatyně zmizelých bohů. Jen tráva a kámen tu upomínají na původní obyvatele z hluboké minulosti. Skály na pobřežích omílaných mořem získávají časem bizarní tvary a lidé je nazývají různými jmény (například Stařec nebo Dvojčata). Bohatství Harvských ostrovů pochází z námořní plavby a z obchodu s jantarem. Proslavené jsou též některé plody moře, například sledi či tuleni. Pozůstatkem dávné slávy je určitá nezávislost na tarijském trůnu – Harvští páni mohou obchodovat s kýmkoliv uznají za vhodné, stanovují si vlastní regule pro plavbu ve svých vnitřních vodách a mají určitý vliv na volbu knížecího místodržícího, jenž sídlí v jejich hlavním městě. Této nezávislosti rádi využívají všemožní pašeráci a obchodníci s černým zbožím.

Pokud chcete něco kradeného dostat potichu pryč z Tarie, stačí to dostat na Harvské ostrovy. Odtud už to pak jde snadno.

Nebelsburk

Tajemný hrad na pobřežní skále věčně nahlodávané větrem a zahalené v mlhách patří šlechtickému rodu Wartů. V zátoce dole pod skálou je malé přístaviště, jedno z mála na rozervaném západním pobřeží. Hrad vystavěl vládnoucí rod Carradů a původně měl sloužit jako obrana proti případnému návratu draků zpoza moře. Po letech, když žádný drak nepřilétal a nebezpečí bylo považováno za zažehnané, byl za věrnou službu povýšen do šlechtického stavu jeho kastelán a bylo mu uděleno rodové jméno Wart. Moc nebelsburského rodu nikdy nedosáhla větších rozměrů co do území, ale jeho příslušníci se svými družinami jsou obávanými válečníky a pravidelnými vítězi turnajů. Ten, kdo je má na své straně, má zajištěn respekt svých politických soupeřů.

