

Svet Athanoru

- I. Aktualizácia SM II.
- II. Setting
- III. Geografia Athanoru
- IV. Cirkev
- V. Národy a povolania
- VI. Tri hlavné cechy
- VII. Atalanta, ríša nad ktorou slnko nezapadá
- VIII. Ravensburg

Aktualizácia SM II.

Cisár

Sa rozhodol, že na realizáciu svojho projektu Turnaj troch kontinentov dozrie stoj čo stoj. Preto sa vybral z hlavného mesta do Ravensburgu, ale keďže ide s celým dvorom, s Légiou, a svojou kotérou milcov, pochod trvá neskutočne pomaly, bankety striedajú plesy a tie zas galavečery v dôležitých mestách, ktorých smotánka žije jeho príchodom (aj tu by mali byť reči, questy snažiť sa veci "upratať, atď.") Blíži sa k Diabolskému priesmiku. (for GM: Kde samozrejme zarve, časť legionárov prežije - dôležité pre ďalšie kroniky).

Impérium

Slávi ohromné úspechy, temer dobylo celý Akajan za rok (nižšie). Zdá sa že v Rhedanii sú akési nepokoje, ale to teraz zaujíma asi len lokálneho správcu provincie Wintoria Emblematica. Úder na prastarý prístav Faerun bol odrazený a Ríša prenikla taktikou spálenej zeme za pomoci klanu Malabar hlboko do hájemstva Lesa svetla. Čo sa presne dialo nie je podľa zmätených správ jasné, ale Ríšu začali od západu zaplavovať lode s elfskými otrokmi. Pokus o nábožensky motivované povstanie akéhosi Proroka v Stepiach tvrdo spacifikoval Viktor Železná päšť a jeho ťažká jazda. Cisár si stanovil podmienku, že vojská musia dobyť zvyšok, do doby jeho veľkého Turnaja troch kontinentov, kde chce mať triumf, aký nemal ešte žiaden cisár od vzniku Impéria a byť korunovaný Korunou zjednotenia vytvorenej z jediného kusu diamantu - Srdca diamantového draka - ak sa taký nájde mimo rozprávok.

Cirkev

Zdá sa, že práve prebieha tvrdý vieroučný spor, medzi Labiáncami a zvyšnými teologickými školami. Po poslednej patálii sa otvorilo mnoho otázok, ktoré neboli doteraz doktrinálne ošetrené, a zdá sa že čoskoro Labiánci podľahnú spojenej sile posledných dvoch škôl. Po útoku na Akajan a Ethelin boli objavené ďalšie skryté sekty a v plnom rozmere odhalené zrudnosti kultu Zlatého Hada a jeho obetíšť v Lese svetiel. Napriek tomu, že Svätá inkvizícia tvrde pracuje bok po boku víťazných cisárskych jednotiek na podrobených územiach, je zvláštne, že inkvizícia sa v tejto pohnutej dobe stiahla zo známych pôsobísk, preniesla svoje sídlo do akejsi neznámej a nedostupnej hory.

II. Setting

Dej LARPU sa odohráva v prostredí malého podhorského pevnostného mesta **Ravensburg**, postaveného v neprestupných lesoch **Starej marky** (administratívne centrum **Orantská pevnosť**), ktoré sú obostreté démonickou povestou. Mesto spravuje bonvivánsky **správca**, ktorý neodvádza cisárovi cisárovo, **Martin Sulz** a vo vojenských stránkach zas rozhoduje bývalý elitný vojak a legionár, **kastelán, Ištván Burgmayer**. V Ravensburgu sa všetko točí medzi krčmou v Dolnom meste a Citadelou v Hornom meste. Existujú tu zároveň tri súperiace cechy – mágov, “obchodníkov” a bojovníkov. Okrem sídiel cechov, kolorit mesta dopĺňa čajovňa,

bordel, vyhňa a laboratórium. Cisár sa z podivného rozmaru rozhodol práve tu usporiadať svoje veľkolepý turnaj a najatý dobrodruhovia tak majú pomôcť vytvoriť počiatočné podmienky pre príchod cisárskych inžinierov.

Samotný Ravensburg však nie je úplne izolovaný od sveta v ktorom je zasadený a predovšetkým impéria **Atalantskej ríše**. Je dôležitou výmennou stanicou blízko križovatky pri **Via imperia**, ktorá prepája tzv. “**Mladý svet**” a jeho provincie Atalantskej ríše rozkladajúcej sa na troch kontinentoch, z ktorých dva - **Akajan** a **Ethelin** si ešte podmaňuje. Ríša samotná je stavaná podľa rímskeho imperiálneho modelu, doplneného o dôležitý prvok náboženstva, typu kalifát. **Cisár** tak spája v rukách pozemskú a nebeskú moc, čím sa stáva najvyšším **zástupcom jediného boha – Heliodora na zemi**. Záujmy Heliodora sa nesú v zmysle **svätej vojny proti silám Temného**. Zvyšné náboženstvá boli zväčša vyhladené, tie ktoré prežili ostávajú skôr tolerované, než akceptované. Šľachta, ako mocenská zložka bola rozbitá vo vojne proti **Fénixovému rádu**. V tejto ríši môže urobiť schopný človek z ľudu rovnakú kariéru, ako šľachtic z prežívajúcich starých rodov. Veľkú **moc uchopili práve cechy** – či už jediný Bojovnícky, ale mnohé navyzajú súpieriace obchodnícke, či rôzne klany mágov zjednotené do Rady arcimágov Ascelinom eufemisticky prezývaným miernym, ako i mestské magistráty. Nikto sa však nemôže merať s mocou cisára, ktorí velí Armáde a tiež Légii, rovnako, ako i kladie úlohy Inkvizícii a poslednej mocenskej inštancii Justikárom.

Svet Athanoru v ktorom sa príbeh odohráva prichádza o mágiu a zázračno, no napriek tomu je mimoriadne dynamický a plný výziev. Jediná z inteligentných humanoidných rás mimo človeka, ktorá v ňom ostala, sú šedí elfovia, ktorí sú videní, ako otroci a rasa úpadková.

III. Geografia Athanoru

Poznámka: V tomto prehľade uvádzam len provincie (rsp. kráľovstvá, mestá, regióny) z ktorých môže pochádzať postava hráča. Obzvlášť, čo sa týka Mladého sveta, výber podliehal filtrácii.

Poznámka 2: Väčšina začínajúcich postáv si zvolí práve **Starú marku** za miesto pôvodu, keďže ide o najpravdepodobnejšiu možnosť. (typ: pripomína Bavorsko 13./14. storočia) Ostatné miesta potom samozrejme poznať vôbec nemusia.

Poznámka 3: Hráči si pripravlia kostým a doplnky podľa histórie postavy a typológie miesta pôvodu.

Svet Athanor

Atalantská Ríša

Príbeh sa odohráva v jednej z polozabudnutých provincií Ríše, Starej Marke. Ríša samotná však tvorí mimoriadne dôležitú a pomerne starobylú komponentu sveta Athanor, aspoň tak ako ho poznajú geografovia jeho cisárskej Milosti. Rozkladá sa na troch kontinentoch, známych ako **Mladý svet**, **Akajan** a **Ethelin**, z ktorých posledné dva si práve podmaňuje pomocou svojich centúrií. Ríša a jej cisár, ako Pomocník prorokov, stoja v službách Heliodora, Boha a Pána nad všetkým stvoreným v lútom boji proti Temnému, ktorý sa snaží pomstiť stvorenstvu za svoj pád.

Akajan

Alebo aj **Rozpálený kontinent**. Miesto, kde aj kamene trpia pod lúčami slnka. Ríša ho považuje za miesto plné odpadlíkov od Pravého Boha, ktorý ich takto trestá. Napriek tomu je sídlom mocného a nebojácneho **púštného kráľovstva Širdh** v strede a **kráľov korenia z ríše Adabar** v ohromných lesoch na juhu. Momentálne, po vyše štyroch desaťročiach kampane sú dobyté zatiaľ provincie na severe, hneď za Kalixtovou šíjou a to prístav **Portonova** a stepné provincie kmeňového zväzu **Haggaritidov**. V súčasnosti je pod obliehaním hlavné mesto **Darsalijského kráľovstva Wuptala**, na **Veľkej severenej**. (typ saharská Afrika/India)

Ethelin

Pravlasť elfského plemena. Dnes ho však obývajú už iba **šedí elfovia**, úpadková rasa so svojimi barbarskými kráľmi. Prenádherné vzdušné paláce starých miest zarastá zdivočelá nekontrolovaná vegetácia, ktorá spolu s vlhkom a vysokou teplotou robí zo vzhľadného Ethelinu jeden z najnebezpečnejších kontinentov. Zvieratá a hmyz nevídanej veľkosti, ako **iodpor kráľov Lesa** sťažuje už temer po jeden a pol storočia proces **zkultúrňovania krajiny**. Mnohí šedí elfovia boli vzatí do otroctva, avšak viacerým sa podarilo na základe svojej práce oslobodiť a vycestovať do Mladého sveta.

Do **Lesu svetiel** sa dá dostať skrze tri prístavné citadely – **Thodan**, **Kairos** a pradávny **Faerun**, a práve z nich pochádza i väčšina slobodných elfov v Ríši. (typ džungl hell/Lothlorien 100 rokov bez elfov)

Mladý svet

Je jedným z najstarších kontinentov, hostí už od nepamätí ľudskú rasu. Názov mu dali jeho prvý obyvatelia. Zjednotený po nespočetných vojnách Ríšou a hlavne po konečnej porážke Federácie. Jeho hlavné mesto je Metropola, ale čo sa týka ľudnatosti a veľkosti, súperia s ňou megalopole Malého mora (na juhu).

(typ: stredoveká Európa od Occidentu az k Orientu a od Severu až k stredomoriu)

Metropola

Od samých počiatkov, miesto zrodu Atalanty. Len jediný krát bola jej existencia skutočne ohrozená a to bolo počas vojny s dynastiou Vossianovcov, ktorí sa po zdrcujúcej bitke v Tauropolskom priesmyku rozhodli vpadnúť do Atalantskej nížiny a odvážili obliehať Metropolu. Vnútorne povstanie Temného bratstva Mesto zapálilo a spolu s vonkajším obliehaním, temer dovŕšilo jeho skazu. Cisár Julián Nábožný ho uvidel v svojej vízii odené v mramore, zlate a nachu, ktorú on započal a jeho nástupci v priebehu storočia dokončili. (typ: Konštantinopol/Rím v čase najväčšej slávy)

Stará marka (väčšina postáv si zvolí práve Starú marku za miesto pôvodu)

Jedna z prvých provincií pripojených k Ríši po katastrofálnom strete s **dynastiou Vossianovcov**. Odvtedy sa pevne začlenila do pevného jadra plne dominovaných provincií, čo zvýraznila i stavba **impresívnej citadely Orant**, ako i vo veľkorysom založení **Novodvorských trhov**. Je to významná križovatka ciest a jej mierne zvlnená východná časť, ktorá nie je pokrytá Arnsheimským lesom, je posiatá malými prosperujúcimi osadami, ako **Zelenoves**, **Lieskovec**, **Hrušov** či **Markvartice** a im podobné. Na jej západnej časti sa však nachádzajú rozsiahle územia pokryté lesom, a jediné bezpečné obydlie uprostred nich predstavuje práve pevnostné mesto Ravensburg. (typ: pripomína Bavorsko 13./14. storočia)

Mercija

Smerom na východ od Starej marky sa nachádzajú nekonečné **stepy Streda**, kde žijú len nomádi. Pod nimi sa ale smerom na juh k megalopoliam rozkladá Mercija, pôvodne starobylé a mocné kráľovstvo, člen rádu Zlatého fénixa, ktorý sa postavil

rozmachu Atalantskej ríše. Ide o **mocné pevnostné územie pozostávajúce viacerých provincií**, takmer každé mesto a mestečko je obohnané vysokou hradbou, tie najväčšie z nich majú význačné citadely. Zjednotené po **bitke u Granu** kráľom **Ethelredom Nebojácny** dlho vzdorovalo Atalantskému tlaku. Dnes tadiaľ vedie niekoľko **význačných obchodných ciest** do Metropole, resp. prakticky k megalopoliam Malého mora, ktoré sa začínajú rozvetvovať práve tu. Tie najrýchlejšie však vždy **vedú cez Ravensburg**, takže, hoc karavány ich nepreferujú, poslovovia a malé skupinky na ceste za čímkoľvek, ju vždy volia. Hlavné mesto je Albanum, druhé najväčšie Roden a tretie Gran, ktoré sú sídlami rovnomenných provincií.

Novograd

Za vyprahlými **stepami Stred** sa rozkladá **Novogradská provincia** bohatá na rudy, drevo a kožušiny a zlato. Vzhľadom k nízkej úrodnosti sa tu väčšina obyvateľstva zaoberá baníctvom a kovolejárstvom, ako i obchodom a námorníctvom. Jedna z **prvých demokratických republík**, si svojvoľne odhlasovala vstup do Atalantskej ríše. Severné **Búrne more** s mnohými ostrovmi predstavuje ozajstné bezpečie len pre novogradských lodivodov, ako i doménu **pirátov od Mrazivej zátoky**. Ďaleko najväčšie mesto predstavuje **Novograd** v ústi **Dragvanu** postavené na vode. Ostatné zoskupenia predstavujú malé mestečká s výnimkou **Vrynu**, horského baníckeho centra Vrynskej prefektúry. Ľudia odtiaľto sú vynikajúci obchodníci a skvelí priatelia, ako i smrteľní nepriatelia. (typ stredoveká Vých. Ukrajina) Ďalej na severovýchod sa rozkladajú **zátoky Lemúrie**.

Megalopoly

Patria medzi najľudnatejšie mestá kontinentu a pravdepodobne celého sveta Athanor. Sú sídlom tzv. **mestských provincií**, keďže osídlenie pri Malom mori je tak husté, že až na pár výnimiek nemá zmysel deliť na veľké provincie. Zaoberajú sa obzvlášť obchodom, ale v každom z nich nájdeme celú sieť špecialistov, nedostupných nikde inde na kontinente, snáď s výnimkou Metropole. Medzi najväčšiu a najvplyvnejšiu megalopolu patrí **Idarán**, mesto miliónov ľudí. Leží na veľkom ostrove rovnomenného veľtoku tečúceho z Novogradu, cez Veľkú step, Merciju až temer ku Kalixtovej šiji, kde sa nakoniec za ostrovom Idarán stáča a rozvetvuje do nezdravej ale husto obývanej delty provincie **Sapuparija** a vlieva sa do Malého mora. Od Mercije ide o významnú dopravnú tepnu. Cisárski geografi sa teoretický prú o tom či je toto mesto väčšie ako

Metropola, ale zväčša dospievajú ku kategorickému odmietnutiu zjavne heretickej myšlienky. Popravde nikto nespočítal počet obyvateľov nielen na ostrove ale i na jeho priľahlých riečnych brehoch. (typ: extrémne synkretistické miesto, kde sa viditeľne prelínajú všetky kultúry, niečo ako súčasný Londýn v stredoveku) **Adal** patrí medzi ďalšie význačné mesto, známe predovšetkým veľkou koncentráciou všetkých obchodníckych guíld, človek tu zoženie snáď všetko, na čo je možné na troch kontinentoch Athanoru pomyslieť. (typ: Florencia 14.) **Dekapolis** je ďalším z obrovitých miest, ktoré vzniklo z Aliancie desiatich miest. Často je označovaný za sídlo chudoby, nie je to však celkom pravda, rovnako sa prezýva celé mesto i Dvor rozkoše, kvôli najvyššej koncentrácii panien na svete. Je význačný tzv. dekapolskou fajansou. (typ: Istanbul, 16. st) **Marmareoús** patrí medzi mestá s vysokým počtom umelcov a svoje sídlo tu má aj päť klanov mágov. Patrí medzi jednou z najkultivovanejších miest Malého mora. (Thesaloniky za vrcholu gréckej kultúry).

Bradwa

Významné prístavné mesto a rovnomenná provincia na východe kontinentu **pri Svetovom Oceáne**, ktorá je oddelená od zvyšku (a hlavne Megalopol) horským pásmom. Zátoka a prislúchajúce pobrežie sú sídlom mnohých **skromných rybárskych obcí**. Medzi nimi je však Bradwa, miesto ktoré z malého prístavu sa stalo miestom expanzie impéria na Ethelin. Je to jeden z mála **veľkých imperiálnych Oceánskych prístavov**. Žije v ňom **mnoho slobodných elfov**, ktorý sa snažia hľadať šťastie v kontinentálnej Ríši a jediné miesto, z ktorého je povolené vyplávať, či priplávať z Ethelinu. Vzhľadom k horám a divokej krajine okolo Bradwy, je ďalšia **komunikácia do Ríše riešená plavbou k megalopoliam** Malého mora (zvlášť **Dekapol a Idarán**). Lodenica je pre zmenu **zásobovaná materiálmi z Novogradu**. Stará **nepoužívaná pozemná cesta do Mercije** zbudovaná za federácie je dnes obzvlášť nebezpečná. (typ: stredoveká Bretagne, 12./13. st)

Ostrovy pokoja

Sú ostrovy rôznej veľkosti rozosiate uprostred Malého mora, ktorým sa vyhýba mestské osídlenie. Prebývajú na nich blázni, malomyselní, ako i smrteľné chorý, či nákazliví ľudia, alebo tí politicky nevyhovujúci, ktorých magistráty periodicky vyhánajú z megalopolí. námorníci sa im z poverčivosti vyhýbajú širokým oblúkom. Po Athanore kolujú neveriteľné a hrôzostrašné príbehy, ktoré sa šíria medzi ľuďmi nemajúcimi radi Megalopole Malého mora. Jedno je isté, niet z nich návratu.

Rhedania

Kus **pred Kalixtovou šijou** sa Mladý svet rozširuje skrz temer neprechodné horské pásma až k východu, čím sa mu darí zovrieť Malé more do svojej moci. Za týmto horským pásmom sa však smerom na juh výrazne rozširuje a vytvára obdivhodný kraj. Tuhý odpor horských kmeňov a **najvyššie hory na svete** Ríši dlho znemožňoval preniknúť do Rhedanie. Po tajnej dohode, medzi kmeňovými vodcami a zástupcami Ríše sa však podarilo preniknúť **neprístupnými priesmykmi** až do jadra **Rhedanskej nížiny**, kde v sérii zdrvivých vojen Ríša postupne obsadila celú Rhedaniu až k **rozpálenej púšti hraničiacej s Oceánom**. Rhedania je fascinujúce miesto, ktoré prechádza od hôr a podhorí, cez **úrodné nížiny** a úzky pás stepí, k vyprahlej kamennej púšti. Hlavné mesto **Rhedan**, podobne ako jeho sesterské mestá v nížine, **Santonia** a **Meldi** sú význačné svojou atypickou kupolovitou kamennou architektúrou. (typ: Galia 1.st pr. Kr/Panónia 10.st, ale s pár význačnými kamennými mestami)

IV. Cirkev

Malá legenda

“Pred dávnymi časmi slnko vychádzalo a zapadalo nemenne. Svetu panoval Boh Otec spolu s jeho tromi synmi: najstarším Heliodorom, i dvojčikami Svetlovlasom a Čiernovlasom. Násilia nebolo a žili všetci v Harmónii a Radosti. Boh Otec, ako synom tak i ľuďom uložil jediné pravidlo – nikdy nesmú poznať druhého. Avšak, Čiernovlas sa v paláci svojho Otca nudil a čoraz častejšie vychádzal na dlhšie a dlhšie prechádzky do sveta ľudí. Zbožňoval tanec, tak ako jeho brat, ktorý však v ňom bol vždy o kúsok lepší. Vyrážal preto do rôznych kútov sveta, aby sa od ľudí učil novému a poznal všetky tance, čo ich jest. Jedného dňa pod vysokým vrcholom, zvaným aj Pilier Zeme prišiel do dediny Akra zvanej, kde uvidel ženu nádhernú, po ktorej okamžite zatúžil. Pohltla ich Vášeň i spoznal ju. A splodili spolu detí osem. Do dediny dorazil na výročnú veselicu i Svetlovlas, a keď videl, čo stalo sa, hovorí: Brat môj, čo si to len spravil? Prestúpil si Otca nášho prikázanie jediné! Čiernovlas zaraz dostal spolu s ženou a deťmi Strach i ten ich celých pohltil. Tak mu hovorí: Bratu, pochybil som, ale zajtra predstúpim aj s Tebou

pred Otca nášho. On je nadovšetko spravodlivý a láskavý. Buď však pre dnešnú noc hosťom mojím, žena i deti potrebujú si odpočinúť pred cestou dlhou. Svetlovlas, dobrého vždy srdca súhlasil a vstúpil cez prah. Keď sa zohol, aby si sadol k ohňu, Čiernovlas napriahol sa i zo zeme kameňom oddeleným krv jeho preliat.

Boh Otec vyriekol: Čo si Čiernovlas urobil môjmu milovanému synovi, bratovi tvôjmu? Nikde ho nevidím. Či snáď, skrýva sa? Čiernovlas mu odpovedá: Môj brat len spí. Boh Otec mu nato odpovedal rázne: Lužeš! Nespí, krv jeho vidím na rukách Tvojich, hoci si sa ich omyti snažil. Budiž plod červený krvi Jeho na rukách znamením Tvojím naveky! Zriekam sa ťa, sám si sa vydedil! I Slovom svojím, preklínam Ťa, nazývaný odnes budeš Temný, i mená iného nikto už Ti nevysloví! Radosť nepoznáš a smäd Tvoj bude večný! I zvrhol ho žežlom svojím do prachu Zeme. V srdci svojom však pocítil Žiaľ nekonečný za synom najmilovanejším, ktorý ho sily pozbavoval panovať. I odovzdal žezlo svôjmu najstaršiemu synovi Heliodorovi, prehlásiac ho Jediným i odišiel do Prázdna.

Temný zranenú pýchu pocítil. Preto zo slnečného zlata, ukradnutého prachu hviezd, časti svojej krvi a rady ženy zhotovil Nebeského býka, i Nekonečná noc opanovala zem a ľudia upadli do súženia. Funenie jeho zapalovalo lesy a dupot strhával hory. Mnoho nevinných počas tej doby zomrelo a zvyšní prosili o pomoc Boha Otca. Lenže toho nebolo. Avšak Heliodor vyšiel z paláca a postavil sa sám voči býkovi. Oštep ho zasiahol ale okamžite zhorel. Až keď Nástupca naň vyskočil, chytiac sa za rohy a mečom krk hrubý mu presekol, býk chrčiac jed padol a vykvrácal. Z jeho očí Heliodor slnko nové a mesiac stvoril, jeho rohy strieborné na prach roztlkol i z neho fúknutím k nebesiam stvoril nové hviezdy, aby človeku svietili aj v temnotách. Nakoniec, mäso rozdelil ľuďom a kosti si ponechal ako trofej. I vyšlo slnko a svitol nový deň a po ňom prišla noc, ale temná už nebola. Heliodor sa vydal odpočívať.

Vtedy Temný poslal svoje najrýchlejšie dieťa – Ašara, vlkolaka s bohatou čiernou srstou, aby prenasledoval Mesiac a pokúsil sa ho zjesť. Ostrozraký Mesiac ho však zahliadol i začal utekať. Ako ho Vlkolak prenasledoval, vždy z neho niečo ukusol ale kým to strávil spomalilo ho to. Nakoniec sa mu podarilo Mesiac zjesť celý, ale spánok ťažký ho prepadol, ako z tej najbohatšej koristi, akej sa ktorému kedy vlkovi dostalo. Vtedy, Mesiac postupne začal opúšťať jeho telo a znova rásť, dokým nebol znova celý a krásny, i vtedy Ašar sa prebudil a zistil, že úlovok mu z brucha utiekol. Tak sa stalo, že mesiac sa pohybuje po oblohe a ubúda až zmizne, ale vždy znova sa zrodí.

Spenená krv Nebeského však sčasti vsiakla, sčasti odtiekla a sčasti sa premenila na paru. Pamätaj dieťa, vždy keď sa zem trasie, more pení a prichádza búrka, je to krv Býka, diela Temného, ktorá ich hnetie búriť sa proti svojmu Pánovi, tak ako jeho dych sa v oheň neovladateľný pretvoril. Slnko však nikdy neprekryjú, iba zatienia a tak ako Heliodor je Tvojím Bohom, vždy ťa ochráni pred úkladmi Temného a detí jeho, démonov, ktoré pokladajú osídla všakovaké na človeka. Dokiaľ ale impérium stáť bude s mečom pozdvihnutým v šikoch Boha svojho a ničieť premnohé úklady Temného neprestane, báť sa niet čoho.

Ako ľudia dostali mäso býka, niektorí napriek zákazu Heliodora nepočkali a od hladu jedli mäso hneď surové, či nedopečené, a krv v mäse dovarená poriadne nebola. Zákernosť Temného, bezprehá zúrivosť a hnev lomcujúca býkom prešli do nich i odvtedy lačnia prelievať krv človeka a páchať zlo, aké si ani nevieš predstaviť, dieťa drahé. Stráň sa ich, tí ktorí porušia práva človeka budú potrestaní správcom, tí ktorí sa pokúsia porušiť prikázania Božie a slovo Prorokovo, budú strestaní následníkmi Prorokovými a tí, čo zaútočia proti Ríši zadupaní do zeme mocnosťou samotného cisára budú. I prvý z ich rodu, Prorokom z temnôt na Svetlo vyvedený, započal boj za nás všetkých. Mnoho bitiev sme vyhrali, ale vojna ešte iba začína. Zastaviť sa nesmieme, kým posledný z temných nepadne. Vtedy, ožije znovu Nebeský býk a všetky deti Temného, i Heliodor sám nás povedie do Poslednej bitky na Planinách Osudu.

Nie sú to však len neznabohovia za našimi hranicami. Maj sa dobre na pozore, nikdy samo nevieš, či to neboli práve Tvoji predkovia, ktorí z lačnosti požreli krv Nebeského býka! “

Čierny mních, 57 rokov pred **Zničením** (Knihy Svetla)

Imperiálny kult

Keby sa niekto rozhodol spísať **Dejiny náboženstiev Athanoru**, vydalo by to na mnoho objemných zväzkov. Bohužiaľ, posledný zaznamenaný pokus v tomto smere podnikol arcimág **Ján Kilián Edaile**, upálený za zločiny proti nebu Vrchným inkvizítorom aj s všetkými jeho knihami, ani nie tak kvôli spisu samotnému, ale kritické vyšetovanie odhalilo, že holduje v miere nemalej stepnému šamanizmu a obzvlášť elfským praktikám.

Imperiálny kult pozná **Heliodora**, Jediného Boha, Pána a Vykupiteľa, Všemocného, Vševidiaceho, Stáleprítomného a Nekonečného, Zvestovateľa Pravdy, Pravého Syna svojho Otca, Víťaza nad Temnotou, Premožiteľa Nebeského býka, Pokoriteľa drakov, Pána zeme, Otca slnka a Ochrancu ríše.

Ktokoľvek by sa proti nemu postavil, popiera **slová Proroka**.

Ríša bojuje vo **Veľkej vojne** proti Temnému, a je predvojom Jediného na zemi.

V **Knihe Svetla** bola ukrytá všetka pravda a výroky Prorokove. Avšak služobníci Temného, ju pri zmätku vojen s dynastiou Vossianovcov zničili vo všetkých kópiach. Dodnes prežili zo stratenej Knihy len mystické úryvky, známe ako **Päť právd**, ktoré spolu s **Malou legendou** (hovori o vzniku Sveta, spísaná Čiernym mníchom pred Zničením knihy Svetla) a **Knihou inštrukcií** (pomerne presne predpisuje a doporučuje správne vykonávanie rituálov), tvoria dodnes základ viery:

Boh:

” Heliodor je Boh Jediný, Pán a Vykupiteľ, Všemocný, Vševidiaci, Stáleprítomný, Nekonečný, Zvestovateľ Pravdy, Pravý Syn svojho Otca, Víťaz nad Temnotou, Premožiteľ Nebeského býka, Pokoriteľ drakov, Pán zeme, Otec slnka a Ochranca ríše. Za svoju spásu modliť sa a obetovať mu budeš ako sa patrí .“

Stvorenie:

“Pršal oheň a voda burácala. Ako vychádzalo slnko, noc strhla svoje čierne krídla. Divé vtáky jej moci leteli na sever a služobníci si zakryli zrak – i nevideli. V týchto dňoch deň nebol nádejou a nádej nebola dňom.”

Hriech:

“Hlava jeho z ramien padla, a lis krvavého vína čašu ambrou naplnil.”

Miera:

“Čaša nemá začiatok ani koniec, ale predsa vína z nej piť donekonečna nemôžeš.”

Proroctvo:

“Z rozpadlého kameňa po ceste dlhej pevnosť svoju zbuduješ i draky sa ju pokúsia zničiť. Ich oheň je jed a jed je ich oheň. Štít viery Ťa však ochráni. Odpočinku nájdeš až s krvou Posledného, lebo ty si prvý, medzi služobníkmi Pána.”

Výklad týchto slov je mimoriadne zložitý a dodnes sa služobníci Jediného sporia o ich význam. V zásade sú tri širšie smery prístupov k nim, nazývané aj tri Veľké školy. Prvý, pomerne rozšírený, sa nazýva **Škola Karimova**, alebo aj Pragmatická a berie ich doslovne, tvrdiac, že nemá zmysel sa zafažovať tým, čo nie je, ale tým čo je. Ako sa správame vo svete, je dôležité a treba tiež rešpektovať dochované pravidlá, ale inak sa netreba nijak obmedzovať. Ďalší smer, na vrchole obzvlášť za Juliána Nábožného zvaný preto aj **Cisárska škola**, tvrdí, že nevedomosť neospravedlňuje a že aj napriek útoku Temného bratstva, treba dodržiavať všetky, aj stratené pravidlá, inak človek ťažko hreší - za týmto účelom vyvinula špecifický systém výkladu, ktorý sa snaží kontextuálne objaviť a rešpektovať stratené pravidlá - preto sa nazývajú aj Rekonštruktivisti. Má najviac stúpencov a viacero podškôl. Trojicu Veľkých škôl uzatvára špekulatívny smer **Labiáncov**, pomenovaný podľa ich centra v Labii, provincia Mercija. Tento smer tvrdí, že tieto Päť výrokov prorokových sa nezachovalo náhodou, ale z vôle Jediného, ktorý by predsa inak nedovolil zničiť slovo Proroka na zemi. A to preto, že Prorok, ako každý bežný človek mýlil sa v ostatných výrokoch a len v týchto je obsiahnutá mystická Pravda. Až jej pochopenie je podľa nich kľúčom k osvieteniu, spásu, a dokonca znovuzrodeniu, ako bojovník svetla.

Pre **bežného vyznavača** však stačí účastiť, pokiaľ sa nachádzajú v blízkosti chrámu spoločnej **poludňajšej obety** a **večernej modlitby** (za svetlo). Ostatné povinnosti treba ponechať výkonu kňazov. Keď treba niečo navyše, tak kňaz to vždy povie. Pred všetkými dôležitými rozhodnutiami však veriaci zväčša vykonávajú **súkromnú obetu** buď v chráme (za, alebo bez prítomnosti kňaza), alebo priamo na mieste. Hlavným **znakom veriaceho** je, že sa zúčastňuje svätej vojny proti Temnému, ako vnútornej tak i vonkajšej.

Všetky ostatné náboženské viery nie sú tolerované a sú potláčané, ako prejav Temného, obzvlášť nechutné **elfské praktiky**. Hovorí sa, že na svojich rituáloch obetujú Bohu, jednému z potomkov Temného, unesené ľudské deti, ktoré potom požrú v spoločnej hostine po ktorej holdujú neviazanému sexu. Iné náboženské viery a obzvlášť praktiky sú potláčané s razanciou, ktorá sa líši. Škola Karimova totiž dospela k tomu, že pokiaľ vyznavači iných bohov slúžia aj Jedinému, nemusia byť nutne upálení, keďže k tomu neexistuje vlastne žiadny právny predpis Prorokov. Ide však o zložitú teologickú otázku. Celkovú výnimku z uvedeného tvorí **šamanizmus**, ktorý považovaný za úchylku, bol sprvu brutálne potláčaný, ale dnes je ponechávaný a čiastočne dokonca tolerovaný pretože časť Cisárskej školy pod vedením **Burja Chalitu** prišla k

presvedčení, že sa tam nachádzajú pravdy (obzvlášť ohľadom Nebeského jazdca) ktoré môžu bližšie osvetliť Päť výrokov Prorokových.

V. Národy a povolania

Kočovníci

“Keď zem bola ešte mladá a hviezdy plakali...”, stepný mýtus ako ho zaznamenal Eldred Učený

V Starej marke, pomerne nezvyčajný zjav. Stepné kmene pohltené impériom boli postupne prinútené k usadlému spôsobu života, ktorý vyhovoval cisárskej správe provincií nepomerne lepšie. Napriek tomu ešte stále, na východ od Orantu, v rozľahlých stepiach Styrmie, sa na koňoch preháňajú nepočetné kmene prastarých mien. Občas, zriedkavo, prichádzajú aj do Starej marky, pravdepodobne kvôli obchodu a železu. Ovládajú umenie luku, tajomstvá osudu a ich šamani poznajú dávno stratené príbehy. Správca i kastelán majú voči nim rezervovaný postoj. Nakoniec, videl niekto skrotiť stepného vlka?

Šedí elfovia

“Jedna šíp, jeden nepriateľ, vy bastardi!” Loras Sindariel, pri obliehaní pevnosti Boradiglion

S rastom impéria pribúdali doň aj rôzne Slobodné rasy. Dnes však stretnúť niekoho z nich je veľkou vzácnosťou. Zdá sa, že osud ich spútal s ich kráľovstvami. Bez nich sa roztratili v impériu a trpaslíci, či čierny, alebo lesný elfovia predstavujú dnes skôr postavy z rozprávok. Výnimkou sú šedý elfovia z kontinentu Ethelin, ktorý sa naučili mestskému životu a časť z nich slúži dokonca i v légii. Ničmenej, stále sú úzko spätý s lesmi a často slúžia, ako hraničiar. Ako ich názov napovedá, nejedná sa o nafúkaných lesných elfov, či čiernych elfov, ktorých predkovia pili krv démona. Boj a život na hrane im nie je cudzí, možno aj preto, že kráčajú z miesta na miesto a nemálo ľudí ich vníma ako podradnú rasu. Napriek ich drsnosti im ale ostalo čaro, vlastné len elfom.

Légia

“Sandál legionára nepozná únavu. Za cisára a za impérium prekračuje všetky hranice sveta.”

Prvou povinnosťou Légie je vernosť cisárovy. Druhou povinnosťou je ochrana Impéria. Vznikla po boji zo 100 preživších v Tauropolskom priesmyku, ktorí ochránili osobne cisára a impérium. Légia je miestom, kde sa stretávajú najlepší z najlepších. Odhaduje sa, že v nej v súčasnosti pôsobí len 7 000 vojakov. Zvykne sa vysielat' na problemat'cké miesta po jednotlivých centúriach. I. imperiálna centúria predstavuje stále najelitnejšiu jednotku impéria, v súčasnosti operuje niekde na Akajanskej Veľkej severnej proti Darsalijskému kráľovstvu. Napriek tomu aj jedna centúria, dokáže zásadne zvrátiť bojovú situáciu v prospech impéria. Naposledy légia bojovala v celku pred Ravensburgom a vydláždila svojimi mŕtvolami cestu k Dáriovmu víťazstvu. Správny legionár pohŕda zbabelcami a má právo popraviť každého dezertéra na mieste – bez súdu. Legionári si nikdy neberú servítku pred ústa...a ani nemusia, zodpovedajú sa jedine cisárovi a žiaden zákon sa ich netýka.

Inkvizícia

“Najvyšší je nekonečne spravodlivý.” Romanus I., vrchný imperiálny inkvizítor

Sformovaná za Juliána Zbožného predstavuje vrchol nebeskej spravodlivosti na zemi. Každý utlačovaný má právo sa podeliť o informácie o narušiteľoch kultu Najvyššieho a dostať požehnanie i spravodlivú odmenu. Kto by klamal... dostane ju taktiež. Každá informácia má pre Vrchného inkvizítora veľkú hodnotu. Imperiálnu inkvizíciu riadi Veľký inkvizítor a ako celok podlieha najvyššiemu rádu Slnka so sídlom v imperiálnom meste. Okrem tohto miesta, kde prebieha výcvik, inkvizítor nemá pevné inštitucionálne sídlo a pohybuje sa po krajine podľa potreby. Šepká sa...že okrem “oslobodzujúceho” ohňa môžu spôsobiť utrpenie vskutku večné...

Justikár

“I sadol si pred bránu a ľudia pred neho po jednom predstupovali. Spravodlivý v srdci zaplesali, u nespravodlivých nastal plač a škrípanie zubov v temnotách.” Kniha Sudcov

Svetskú pravodlivosť vykonávajú správcovia a kasteláni, podľa zvyku a svojej úvahy. Nebeskú spravodlivosť vykonáva inkvizícia. Existuje však ešte jeden druh spravodlivosti – a to imperiálna. Proti nej neexistuje odvolania a ani oddialenia. Slovo cisárovo predstavujú práve justikári. Tí, presúvajú sa z miesta na miesto, rozsudok nielen vynášajú, ale na mieste ho aj vlastnou rukou vykonajú. Zriadený v dobách Eldreda Mocného predstavuje Vysoký tribunál s 13 justikármi najvyššiu inštanciu v Impériu. Dokonca aj samotní legionári podliehajú ich rozsudku. Všetky inštitúcie sú povinné s nimi spolupracovať...i keď väčšinou ani jeden justikár o ich pomoc nestojí. A nielen to, majú i výnimočné právo decimovať centúrie samotnej Légie. XIX. centúria by o tom mohla rozprávať svoje, keby ostal niekto nažive...

Alchymisti

“Ešte jedna sublimácia a...” posledná veta Gregora Nádherného

V impériu sa hovorí, že po výbuchu u Kremnej hory sa alchymistická guilda už nikdy nespamätala. Zahynulo pri nej celé vedenie a všetci majstri, pri arcimajstrovej demonštrácii tvorby primordiálnej hmoty. Čo sa presne stalo a kde experiment zlyhal prípadne, či to nie je len legenda, už dnes po stáročiach nikto nevie povedať. Isté je, že odvtedy sa celému pohoriu hovorí Sklenené vrchy. Apatekári doteraz, kvôli príprave liečivých esencií, ovládajú základy alchýmie, ale inak sa celé poznanie vytratilo s postupujúcimi vekmi. Navyše, už ani staré a známe recepty sa nedarí zopakovať.

Kňazi

“Jeden je Boh a cisár najvyšší je jeho služobník.” Prorok

Mladá Atalanta pri svojom zrode vyznávala množstvo božstiev, zhrnutých pod označením Starý Panteón. Avšak vláda Juliána Zbožného priniesla zmenu. Julián v 5. veku obecného kalendára roku 920 pokľakol pred Prorokom menom Samiel, a s ním i celý národ. Tej noci, všetci bohovia a bezverci boli zničený. Tento deň sa rok čo rok pripomína sviatkom Dňa víťazstva, ktorým začína každý rok imperiálneho kalendára. Občas sa v Starej marke o ňom niekto hovorí aj, ako o Noci náreku, ale kto by už dnes veril babským povedačkám? Kňazi sa venujú predovšetkým liečeniu a pomáhaniu prostým ľuďom. Prorok im zakázal priúčať sa mágii...ale doby Juliána Nábožného sú už dávno preč.

Nevesty

“Pod’ bližšie...ak sa nebojíš dobrodružstva ...” Vilná Vilma Tristanovi Drakobijcovi

Alebo večné panny. Krehké, ale nebojácne devy, zaoberajúce sa najstarším remeslom na svete. Často sa organizujú do spoločenstiev a pod ochranou svojej gardy a vedením *Matky* vykonávajú, čo vykonávajú. Dobrodruh každého pohlavia potrebuje raz za čas si oddýchnuť a uľahčiť svojmu zlatu. V každom menšom meste je minimálne jeden Dvor rozkoše.

Bardi

Jedná sa o voľné spoločenstvo zväčša talentovaných jedincov, so strunovým nástrojom, prípadne harmonikou, spievajúc piesne o hrdinstve a múdrosti, ako i pochabosti minulých vekov. Tešia sa z posvätnej ochrany, nie je dovolené od nich vyberať dane, či zadržovať ich, pokiaľ neprekročili jeden z *Tradičných zákonov*. Často sa zdržiavajú v krčme, či Dvore rozkoše kde poslúchajú a rozprávajú príbehy. Občas sa vydajú aj na výpravu, za dobrodružstvom, ktoré rozpáli lýtka panien.

Assassini

“Kur...”, cisársky radca v deň inhumácie

Ak majú bratstvá a obchodné gildy nejakého spoločného nepriateľa, tak je to práva Krvilačná sekta boha Smrti. Už od dávnych čas uctievajú svojho boha krvavými obeťami. Čím význačnejšia osoba tým lepšia obeť. Každá obetina je navyše označená nejakým spôsobom tajomným symbolom. Zväčša ide o samotárskych kňazov boha smrti, ktorí majú mnoho podôb. Imperiálna spravodlivosť ich príliš od bežných (nájomných) vrahov neodlišuje. Sú to majstri svojho remesla a každá ich čepel’ má na svedomí minimálne tridsaťtri mŕtvych (tým sa stáva posvätenou a užívaniahodnou). Napriek tomu hovoria o službe bohu smrti, ako o službe Heliodorovi, a kategoricky popierajú spojenie s Temným bratstvom.

VI. Tri hlavné cechy

Nota Bene: Cechy (alebo inak v AJ guildy) sú zo strany organizátorov hry základné herné rámce postáv, skrze ktoré dostávajú podnety. Cechy a ich vzájomné interakcie predstavujú vitálny priestor pre rozvoj postavy. Nie je však jediný! Skupiny, respektíve družiny sú základné organizačné rámce zo strany hráčov, za ktoré organizátor neručí (tj. družiny síce neorganizujeme, ale podporujeme, herný setting predpokladá – mnohé úlohy sa ťazko dajú vyriešiť bez nich, každopádne hráči si ich musia neherne (pred hrou), alebo herne (počas hry skrze hernú interakciu postáv) organizovať a rozvíjať samotní).

Najvýznamnejšie tri cechy v malom meste Ravensburg sú Bojovnícka guilda, Cech mágov a Obchodná komora. Každá z postáv prirodzene na začiatku tiahne zväčša k cechu jej archetypu najbližšiemu, ale neobyčajnými nie sú ani výnimky. Každý cech vedie majster a jeho pomocník, pričom všetky postavy na hre ovládajú **spamäti ich titul a meno** (ak sú známe), keďže sa jedná o významné osobnosti mesta a cechový systém zavedený po stáročia v celej Ríši. Každá guilda, okrem denných poplatkov za členstvo a poplatkov za výuku špecifických schopností, vyberá aj tzv. **krvavý groš** (podiel cechu zo zisku jeho členov na splnených úlohách mimo cech). Na druhej strane poskytuje svojim členom variabilné **benefity**.

Bojovnícka guilda

“Každý hrad, hradisko, pevnosť má mať svoju bojovnícku guildu. Tá, sa zodpovedá Légii.” Dárius Hrozný po bitke v Tauropolskom priesmyku, 697. roku Pentheovej dynastie

Napriek tomu, že Pentheova dynastia skončila samotným Dáriom (respektíve slávnym smaragdovým nožíkom na pomaranč), mnohé jeho reformy v určitej podobe pretrvali. Jeho najväčším úspechom bolo zjednotenie šermiarskych majstrov do bojovníckych guild po celom území. Tie za poplatok asistovali kastelánom, mestským správcom, či imperiálnej légii s mobilizáciou a výcvikom bojových zložiek. Bojovnícka guilda je dnes preslávená po celom Athanore svojim vycizelovaným edukačným procesom. Jej súčasť sú veľmi dobre organizované a majú jasný systém velenia (i keď nie tak rigidný ako v armáde, či nebodaj v Légii). Našli sa aj súčasť guildy, ktoré sa pokúšali vzoprieť vplyvu **arciguildy**, ale vzhľadom na citlivosť celej otázky, boli zakaždým vyhladené do posledného učňa. Okrem výcviku je hlavným účelom tejto organizácie zamedziť svojvoľnému najímaniu a potulovaniu sa dobrodruhov, prípadne ho regulovať. Vzhľadom nato, že každý, kto môže používať meč, či brániť sa štítom, musí

mať nato **certifikát gildy bojovníkov** (vzťahuje sa aj na iné zbrane, ako napr. drtivé a trieštivé), sa jej to darí, a jej pokladnice nikdy nezývajú prázdnotou. Ďalšou povinnosťou bojovníckej gildy Impériu je poskytnúť odvod armáde, a vskutku výnimočných mužov Légii – teda ak sa takí nájdu (ženy do Légie nesmú). Legionári sú postavení mimo zákon a všetky ich dlhy, prečiny, či tresty sú zabudnuté.

Zbrojmajster cechu úzko spolupracuje so **správcom Ravensburgu v civilných otázkach** a za peniaze mu dodáva bezpečnostné zložky. **Kastelánovy** (správcovi Ravensburskej pevnosti) podlieha vo **vojenských otázkach imperiálneho významu**, inak podlieha svojmu vlastnému úsudku. Je tiež závislý na strategických rozhodnutiach cechového arcimajstra **Leopolda von Grünewald**. Ako pevnostný zbrojmajster, je mu veliteľom diecézny zbrojmajster v Novodvore a vrchným veliteľom arcidiecézny zbrojmajster v Orante. **Funkcia zbrojmajstra** sa po smrti rozhodujú stretnutím a demokratickým súbojom vedúcich jemu nižšie podriadených jednotiek (mesto-pevnosť-hrad > diecéza > arcidiecéza > metropola > arcigilda). Pravidlom taktiež je, že keď majster neudrží meč, odstupuje a stáva sa **mentorom**. Toto pravidlo sa však často neuplatňuje, pretože ak je majster starý, často si to neuvedomí a umiera v boji. **Zbrojmajstrov prvej inštancie** obsadzuje práve arcidiecézny predstavený, do toho momentu správu funkcie vykonáva guildmastrov **pobočník**. Ten vykonáva tiež funkciu pokladníka cechu a vyberá ako krvavý groš a všetky ostatné dávky, či pohľadávky.

Cech poskytuje na oplátku ochranu všetkým svojim členom. *Fyzický útok v meste* na jedného, je útok na všetkých.

Cech mágov

“Ktokoľvek sa vzoprie Moci Kolégia, zomrie.” Ascelin Mierny, po masakri u mysu Balabar

Narozdiel od gildy bojovníkov, má cech mágov oveľa dlhšiu, spletitejšiu ale hlavne krvavejšiu tradíciu (ak je to vôbec možné) plnú politických zvrátov, náhlých úmrtí a neočakávaných nehôd. Byť mágom nikdy nebolo jednoduché, a teraz, keď mágia slabne, je to čoraz zložitejšie. Napriek tomu je kvalifikovaného mága potreba a na to dohliada mágska guilda. Krvavo zjednotená Ascelinom zvaným eufemisticky Mierny,

známym krutosťou a túžbou po tečúcej krvi, participuje na imperiálnej politike, ale svojším spôsobom. Bola tu už stáročia pred ním. Väčšina guíld nie je delená diecézne (tj podľa provincií), ale **podľa klanov**. Tie čiastočne kopírujú pôvodné, staré kráľovstvá, ale každý nový majster sa môže rozhodnúť sám, kam sa začlení a kde mu je lepšie. Existuje trinásť klanov, z nich však do dnešnej doby ostalo desať, dva zanikli v behu dejín a jeden bol úplne zničený. **Predstavení klanov** tvoria **Kolégium**, ktoré rozhoduje o zásadných záležitostiach. Každý z nich má titul **arcimága**. *Predstavených* volia všetci členovia klanu, v hlasovaní, z ktorého vyjde len jeden navrhnutý živý a ten je obvykle titulovaný *arcimág*. Tým sa vytvára, ak prirátame dlhovekosť, neslabnúcu pamäť a históriu starých sporov bez konca, mimoriadne zložitá spleť vzťahov medzi jednotlivými guildami, ako i klanmi, a dynamická politická mapa. Niet preto divu, že čím je mág mocnejší tým neochotnejšie opúšťa svoju vežu.... stále však má k dispozícii adeptov.

Mág, ktorý nie je predstavený cechu (majster), alebo jeho pomocník (akolyta), sa nazýva adept. Byť členom cechu mágov, je ako vstúpiť do sveta tvrdej meritokracie. Čo je okrem výcviku adeptov hlavným cieľom guildy? Ukladanie a stráženie vzácnych informácií a poznatkov o kúzloch, artefaktoch a vzácnych bytostiach. Prísne si svoje bohatstvo strážia pred nečlenmi, ale sú ochotní ho prenajímať (tj. poskytnúť špecialistov). To však neznamená, že v dobe úbytku klientely a veľkých magických podnikov, nie sú schopní naučiť kúzlo, či dve, za poplatok alebo službičku. Povinnosti nemajú voči impériu, ale arcimajstrovi svojho klanu. Spadajú však do platnosti lokálnych zákonov.

1. Malabar (pavúk s ľudskou hlavou)
2. Kegma (páv)
3. Mercija (fénix)
4. Labros (warg)
5. Jadun (harpyja)
6. Epeiron (grif)
7. Pharos (bazilisk)
8. Tarnopol (zaniklý, jednorožec)
9. Iris (zaniklý, hviezda)
10. Shemesh (Akajan, 3x svatojanska muska)
12. Faerun (Ethelin, mesačný kameň)
13. Zničený klan

Majster spolupracuje so správcom Ravensburgu ako jeho radca. Kastelán musí za každé rady tvrdo platiť imperiálnym zlatom. Majster je nezávislý, ale pevne spútaný s politikou magického klanu, jeho *arcimajstra* a *Kolégia*. Majster sa stáva zriedka

dosadením, buď v svojom testamente menuje nástupcu, alebo ten prevezme úrad majstra sám. Nasleduje potom obrad výberu klanu, kde musí dbať aj na hlas adeptov, ale majster ma konečné slovo. Funkciu pokladníka gildy vykonáva jeho pobočník – *akolyta*, ktorý je aj jeho osobným strážcom. Mágovia si za svoju účasť účtujú na výpravach viac. Edukačným proces v gilde mágov je starou záležitosťou...ba možno už príliš starou.

Cech poskytuje prístup do svojej knihovne, denne jedlo (v hernom zmysle) a zastanie sa u správcu majstrom.

Obchodná komora

“Každý peniaz sa kotúľa. Ide len o to, ktorým smerom.” Armin Zlatoprstý

Alebo zlodeji. Každý dobrý obchodník je vlastne tak trochu aj zlodejom. Každý zlodej je však rozhodne veľmi dobrým obchodníkom. Navyše, každý dobrý zlodej má svoj obchod ako zástierku. Vždy a všade je však správnym základom je tovaroznalectvo a regulácia finančných tokov. Obchodné gildy v impériu predstavujú samostatnú kapitolu. Vzťahy medzi nimi sú zložité, a aj keď tu boli pokusy o zjednotenie, v tomto biznise ide každý tak trochu na vlastnú päsť. Zlatí chlapi, Jadeitové nože, Silní chlapi a Bratstvo zajačej packy patria k najznámejším “federáciám” obchodných gíld, ktoré sú do veľkej miery demokratickejšie, než cechy bojovníkov a mágov. Vo väčších mestách je do rôznej miery zastúpený každý klan, v Ravenssburgu kastelána znepokojuje predovšetkým Bratstvo zajačej packy, ktoré nedávno založilo voľnočasový Spolok priateľov a sympatizantov imperiálnej ochodnej komory, vskratke Spolok. Ktokoľvek potrebuje čokoľvek – tovar, službu alebo informáciu, vie, že stačí v miestnej krčme/bordeli zaplatiť príslušný preddavok spolu s pergamenom, bratstvo to zváži, a objednávateľa prípadne kontaktuje. Preddavok je nevratný. Guildu vedie majster – ***Tvár*** a dvaja, alebo traja pomocníci – ***Tiene***. Každá *Tvár* je už za života legendou, ktorá dostala od bratstva novú identitu a momentálne sa živí “počestným obchodom”.

Ktorýkoľvek člen bratstva je pristihnutý mestskou gardou pri čine, je predaný správcovy. Majster samotný podlieha veleniu ***Princa bratstva***, ktorý je demokraticky volený z rád majstrov daného bratstva. Vodcu miestneho cechu dosadzuje *Princ* väčšinou *tieňa* z iného mesta, prípadne po zásluže i z toho istého

miesta. Bratstvo ho následne vykúpi zo všetkých zločinov, ktoré by proti nemu imperiálna justícia mohla kedy vzniesť. Funkciu pokladníka vykonáva **zlatý tieň**. Guilda **nevyžaduje žiaden poplatok za členstvo**, len krvavý groš. Kto by ho zatajil, zaplatí vlastnou krvou. Za to poskytuje ochranu po práci, prípadne v prípade súdu a odsúdenia vdovský príspevok.

VII. Atalanta – Ríša nad ktorou slnko nezapadá

Pred pár storočiami stále ešte len priemerné kráľovstvo, do ktorého čela sa ale postavili novousadlíci – podivuhodný ľud vedený **Čiernym princom**. Vek ríše sa ráta od tejto udalosti, hoc až jeho syn sa prehlásil za cisára. O tom odkiaľ a ako prišli, nebudem sa rozpisovať príliš, iní boli svedkami priamimi podivuhodnej udalosti tej a lepšie vypovedať o tom dokázali. Najprv zaistil dlhé desaťročia mieru a prosperity, ale po smrti Čierneho princa, sa opovážil na trón dosadnúť jeho syn Dárius, a nechal sa titulovať cisárom. Jeho prídomok znie dnes Hrozný, hoc v nástupe na trón ho prezývali Krásny. Za premenu môže agresia Vossiana III. voči Atalantskému kráľovstvu. **Vossian III. Železné rameno** zdrtil pod Diablovou horou armády Atalanty a vydal sa obliehať Mesto. Dárius však zreformoval armádu, odvrátil hrozbu a vydal to, čo sa nakoniec ukázalo ako **sedem kráľovstiev Starého sveta**. Drahé dieťa, vedz, že toto meno nášmu kontinentu dali ľudia z **Trosečných ostrovov. Iswa a Miswa** nestáli osamotene ale oproti nim sa zo samotného dna oceánov týčila hora **Idrís**, strážiaca vstup do kráľovstva, ktorého meno bolo vymazané z povrchu zemskeho aj s tými čo ho niesli. Prežili len blázni a malé deti, možno preto tento mladý kontinent pomenovali Starý svet. To je však iný príbeh.

Maj zhovievavosť so starcom, ktorého strašia staré príbehy, viac ako mladé dámy. Každé z tých kráľovstiev bolo však väčšie a mocnejšie než Atalanta. Napriek tomu sa Dárius I. prehlásil za pána Starého sveta. Nebola to len armáda, posilnená po **udalostiach v Tauropolskom priesmyku a anexii Starej marky** r. 72 od založenia Ríše, ale predovšetkým guildy a ich podpora našej veci. Každá z nich videla svoj druh profitu v zjednotení a keby nebolo hrdinov z nich, ťažko by sa napriek sile nášho vojska dalo hovoriť o ríši. My bardi, vieme svoje. Nie každá, však bola za to. Kráľovstvá, najprv vo vzájomných stáročných sporoch si neuvedomili rodiace sa nebezpečenstvo. Neskôr – bolo už príliš neskoro.

Až na jedno. Najtvrdší odpor pre ambície Atalanty a jej cisárov predstavovala mohutná alianca kráľa **Astaria IV.** Pozdvihol purpurovú zástavu – možno kvôli výsmechu, možno to myslel vážne a založil rád zlatého fénixa. Ktokoľvek prežil vstupný tréning, bol už naveky oddaný myšlienkam purpurovej aliancie, ako sa jeho spojencom začalo hovoriť. Nebol nedostatok záujemcov, koniec koncov z porazených kráľovstiev bolo stále nažive mnoho schopných dôstojníkov. Tento počín bol tak úspešný, že to viedlo až k Aliančným vojnám. **Rád zlatého fénixa** pod tretím veľmajstrom **Henrychom z Golzu**, dokonca prenikol tauropolským priesmykom a obliehal Mesto. Veľkokráľ, bohužiaľ neviem ktorý Astariovského mena, hlavný veliteľ jednotiek purpurovej aliancie ich však nepodporil. V dlhodobom hľadisku to bola osudná chyba, keďže osud Ríše visel na špičke meča. K rozhodujúcej bitke nakoniec došlo u **Viridanu**, r. 129 od založenia Ríše, kedy kráľ **Astarius IX.** po nezhode v hlavnom veliteľskom stane odvolal Henrycha z Golzu a sám sa ujal velenia. Légia nakoniec teda nemala šancu nikdy si zmerať sily s Rádom. Veľkokráľ Astarius IX. ale nebol jeho praded Astarius IV. Mocný. Bol to masaker...

Aliancia bola na hlavu porazená a Ríša postupne zabrala všetko. Rád bol rozpustený. Vojenské víťazstvo spolu s únavou prostých obyvateľov bolo na strane Ríše. Prečo nakoniec nevymeniť tunajšieho kráľa z jednej z dekadentných dynastií, za cisára vzdialeného niekde v hlavnom meste? Dane sa platiť musia tak či tak, a živiť jedného cisára je ľahšie ako siedmich kráľov, či v prípade slobodných miest, dokonca celú mestskú deputáciu. Prechod cez **Trirogské hory** na juhu trval Ríši skoro storočie...ale až našla spoločnú reč aj s tvrdými horalmi, **Južné provincie** sa pridali dobrovoľne...a zato si mohli nechať svoje zriadenie.

Naproti tomu, dobývanie **Akajanu** a **Ethelinu**, drahé dieťa, je pomerne nedávnou záležitosťou. Sám som svojho času videl nekonečné púšte Vyprahlého kontinentu i zrúcaniny prastarých miest elfov. Práve tí mi ukradli môj zrak a ponechali len jazyk. Mnohí hovoria, že je to preradné plemeno. Ale to nie je nič oproti tomu, čo som zažil potom. Bol som ďalej než si ktokoľvek vie predstaviť a prežiť, lež čo ti o tých končinách vyprávať, keď slepý je vidiaci a vidiaci je slepý... Je už veľmi neskoro....

VIII. Ravensburg

Dej celého rozprávania sa odohráva v pevnostnom meste **Ravensburg** stratenom uprostred Arnsheimských lesov v provincii **Stará marka**. Tá je jedna z prvých dobytých mladou a agresívnou **Atalantskou ríšou**. Po dlhých a náročných bojoch s **dynastiou Vossianovcov** (obliehanie jej vlastného mesta) a **povstaním Temného bratstva** (strata **Knihy svetla**) Ravensburg zrovnali so zemou. Po tomto sa centrom Starej marky stal **Orant** – novozaložené mesto s bohatými **Novodvorskými trhmi** (predmestie) a pôsobivou citadelou. Avšak po nikdy nevysvetlenej **strate Západnej légie** v lesoch **Arnsheimu**, sa nakoniec Ríša rozhodla vybudovať na rovnakom mieste pevnosť pre bezpečnosť poslov ponáhľajúcich sa čo najskôr po tomto úseku **Imperiálnej cesty**.

Mestečko postupne vyrástlo z tábora kupcov pod pevnosťou okolo zájazdneho hostinca známeho aj ako **U havrana**. Dnes, bez ohľadu nato, že aj pomnohých desaťročiach je Ravensburg stále skôr diera ako mesto, a jeho pevnosť zase skôr rozpadajúci sa burg, než skutočná citadela, je to prvá, a nadlho posledná výmenná stanica na ceste od **Metropole z Tauropolského priesmyku** smerom na ďaleký východ, pri **Via imperia**, cez **Orant** za bohatým **Novogradom**, či na juh, k **megalopolisom Malého mora**, či cez **Kalixovu šiju** až na iný kontinet, do rozpáleného **Akajanu**.

Zdá sa, že v Metropole na Ravensburg zabudli pred mnohými desaťročiami. Nie náhodou si **bohatí Správcovia** z radnice robia temer čo chcú, zbierajú dane, ktoré nikam neodvedú, či nastavujú absurdné poplatky. Všetko, do momentu kým sa to netýka pevnosti a Arnsheimských lesov. **Kapitán pevnosti** je vo vojenských otázkach nadradený Správcovi mesta. Avšak obrovský správny obvod lesov rozprestierajúcich sa za horizonty, ide s tou zmenšujúcou sa hárkou vojakov pokryť čoraz ťažšie. (Ríša bojuje už desaťročia úplne iné vojny a na iných kontinentoch). V mestských otázkach má však stále plnú moc rozhodovať o udeľovaní trestu smrti – posledné zachované z tradičných privilégii kapitána imperiálneho pevnostného mesta. Správca a Kastelán zo súčasného stavu nie sú síce šťastní, ale vyrovnané spolunažívanie bez strkania nosu do skrine je vždy lepšie, akoby sa Ríša mala priamo zaoberať miestnym záležitosťami.

Kolorit mesta dotvára nedávno založená **magická veža** a **bordel**, ktorý po prechode, či pred prechodom Tauropolského priesmyku **blízko Diablovej hory**,

poskytne neraz posledné potešenie v živote pocestného. Prečo sa teda **cisár** rozhodol organizovať svoje hry práve tu, v tejto diere, je skutočne veľkou otázkou aj na jeho vlastnom dvore. Za týmto účelom bude treba pripraviť rozsiahle plochy Arnsheimských lesov pre **cisárskych inžinierov**. Plochy...kde ani kastelán so svojimi dôstojníkmi nevkróčili už niekoľko generácií. Avšak Správca, to dostal za úlohu priamo z cisárskeho mesta o pečatí ani poslovi nie je možné pochybovať. Povolal všetkých dobrodruhov zblízka i ďaleka. Vo vzduchu niečo visí... a nebude to ten obesenec pod oknom...

Hlavné mestské budovy

Horné mesto:

Citadela (vojenská štvrť, sídlo kastelána)

Vyhňa

Laboratórium

Dolné mesto (Námestie a Tábor):

U havrana (zájazdný hostinec)

Radnica (sídlo správcu)

Chrám

Stanica mestskej gardy (žalár)

Empórium

Veža mágov (novopostavená)

Predmestie:

Čajovňa

Dom rozkoše