

Třináct kamenů

Třináct kamenů není kniha o tom, jak vznikl svět. Je sbírkou pověstí, příběhů a legend z časů, kdy vznikla země Wenedian, z dob jejího pádu až do časů země Antaleon po Poslední válce.

Když se vrátily lodi z Majáku Olisten a bylo navždy potlačeno Zlo Kruhu, všichni tvorové země Antaleon oslavovali toto vítězství jako začátek nové doby. Moudří vědí, jakým řízením se v těchto dobách sešli Mardika z Rady čarodějů, temný elf Walerian z chrámu Norgatu na Xirinx a mox Adarkar ze země Ankrangu. Mardika se rozhodla najít Kvinu a doplnit příběhy, které se v ní přestaly objevovat po válce o věže Tarlandu. Příběhy v této knize jsou převzaty z Kviny, vyprávění, písní a zápisů kronikářů. Jsou dobře a pozorně prosety jemným sítem pravdy a lži. Proto jsou veskrze pravdivé. Když se v někom smísí Dobro a Zlo v tom správném poměru, dovede rozlišit Světlo od Tmy a Pravdu od Lži. Právě taková byla Mardika, dcera Temnoty a Světla, která se vydala pátrat po minulosti, aby kniha Kviny byla úplná.

Poslyšte tedy, o čem je kniha Třináct kamenů.

Za časů, které se nazývají "dávné", existoval Svět na dvou kontinentech. Jedním z nich byla Walorea, druhým Tawenir. Na zem Walorea umístili bohové národy sirnů, bardů a rankaranů, později, když se na Tawenir objevili trpaslíci, vyšli na zem elfové. Tawenir byla obývána barbarskými kmeny severanů, trpaslíky a prvními lidmi, kteří se objevili hned po trpaslících. Toto rozdělení nebylo náhodné. Bohové zřejmě měli zprvu v úmyslu nechat při sobě jen ty rasy, které se navzájem tolerovaly a byly svou povahou podobné. S plynoucím časem se průbojnější Tawenir stala pro národy na ní žijící malou a tu vypluly první lodě na volné moře, aby objevily Waloreu. Severané připluli na Waloreu ze severu a postupně dobili celou její severní část. Zastavili se až před pohořím Ankrang, za kterým se rozkládala říše Wenedian. Jedno jediné obrovské království sirnů, bardů a posléze i elfů. Za vlády krále Gloin Tirmara a jeho dcery Aidy se začíná čas knihy Kviny, kterou s sebou přinesl moudrý Heiland co by rádce krále a moudrý muž. Ve své moudrosti vybudovali bardi a sirnové ve své říši sedm lamp, které střežily klid a mír na této zemi. Byly to lampy Tissair, Norion, Avelist, Flandring, Glandring, Tawensgrott a Olisten. Na jejich stvoření se podílel mocný duch celé země, a proto byly tak mohutné a mocné. Nejjasnější z nich byla Tissair stojící uprostřed hlavního města říše, východ a západ svým jasem zalévaly Norion a Avelist, na jižních pláních pod Bardenskými horami stály pak strážní lampy Flandring a Glandring. Lampu Tawensgrott postavili mágové a vědoci na vrchol skalnatého štítu v horách Ankrangu a soustředili do ní všechno zlo, které na své zemi našli. Její jas byl chladný jako toto zlo. K ostraze šesti lamp byli určení gryfové a draci, lampu Tawensgrott střežili moxové - mutanti vzniklí hluboko v nitru věže mnoha magickými mutacemi. Právě moxové byli vytvořeni, aby střežili severní hranici a lampu před vpády barbarů a ostatních národů z Tawenir. Proto byli neuvěřitelně rychlí a ve svých horách nepřemožitelní. Poslední z lamp - sedmá, které se říkalo Maják Olisten, však nezářila. Stála na skalnatém ostrově na obzoru jižního moře a byla zahalena závojem mlhy. Podle pověstí se měla rozsvítit, když v dobách míru přichází temnota a v dobách temna vysvitne naděje. Po té, co dvanáct Heilandových učedníků pohltila temnota a Heiland byl zavražděn, zatímco třináctý učedník schoval do nitra země deset kouzelných předmětů, které Heiland vytvořil spolu s kovářem Stor Trixem, zhasly lampy a rozsvítily se Maják Olisten spolu se zelenými hraničními krystaly. Zradou knížete Ter Oxermona se vojska z Tawenir vylodila na severu Walorey a přešla po západním pobřeží do říše Wenedian. Ter Oxermon spolu s Bard Hornem, Tum Niargamem a Sails Ynem byla knížata, která spolu s Heilandem tvořila po boku krále a jeho rodiny základní pilíř říše. Třináctý učedník byl uvězněn do kamene, protože se nechtěl podvolit temnotě, a armády Ter Oxermona dobily hlavní město říše, kde padl Gloin Tirmar se svou dcerou Aidou i celou rodinou. Vše shořelo a rozpadlo se v prach pod škorňemi vojska, stejně jako květ štěstí v zahradách

Avelistu i strom s křišťálovými jablky Sirmarleen v zahradách Norionu. Vojevůdce Antar ustoupil až do soutěsky Walhar, kde hrdinně padl v přesile a proklel Ter Oxermona i všechny jeho přísluhovače. Moudří se proto sešli v chrámu dvanácti sluncí u paty věže Tissair, aby se domluvili, jak potlačit narůstající temnotu. Zradou však byl jejich sněm vyrazen a všichni zahynuli v troskách chrámu, když se do jeho zdi opřel démon vyvolaný kněžími Kruhu. Poslední, kdo stál Ter Oxermonovi v cestě k vítězství, byli černovlasí bardové skrytí ve svých horách, kde stála jejich bílá věž Tark Galliel. Vstup do hor strážil mohutný hrad stojící na konci soutěsky Walhar uzavřené příkrými skalami. Zde rokoval Ter Oxermon s Werianem a dalšími zástupci bardů o jejich kapitulaci. Když bylo jednání neúspěšné, rozhodl se Ter Oxermon, že unese Werianovu malou dcerku Yori. Při pokusu o únos byl však v souboji zabit knížetem Bard Hornem. Proto se za ranního svítání v čele jeho vojska objevila jeho sestra Artemis Maia Oxermon. Díky sebevražednému odhodlání bardů a pomoci rankaranů Marun Trixe byla armáda Ter Oxermona poražena. Soutěska Walhar byla zasypana, stejně jako přístup do hradu, a bardové se stáhli do nitra hor. Z této doby vzniklo mnoho pověstí o lásce knížete Bard Horna a Artemis Maii Oxermon. Pravdou je, že déšť, který se spustil, když Maia padla, neustal mnoho dní a její ani Bard Hornovo tělo nikdo nikdy nenašel. Tělo vojevůdce Antara, které se změnilo na trawlistovou sochu a bylo rozsekáno, se však ztratilo stejně jako šarlatový plášť Hykariam i ostatní předměty, které měl u sebe. Pak se Antarová kletba naplnila a Walorea se za velké bouře a deště meteorů roztrhla na tři části, které se od sebe rychle vzdalovaly. Tyto části se později jmenovaly Tain Green, Ariwedor a Tanaian. Tanaian vymizela z paměti lidí a Ariwedor tvořený skalami a pustinou Ankrangu se stal postupem času odloučenou zemí. Kvina však společně s posledními sirny přešla na jejich ostrov nazývaný dál Walorea a zaplňovala se příběhy ze země Tain Green. Na severu se odtrhl od původní Walorey ostrov Chest, na němž se usídlili původně kentauři a elfové, a zde rovněž padl jeden z temných učedníků, když nemohl pokořit silná srdce kentaurů stejně, jako nedosáhl na skalnatá sídla Orlů. Tain Green se v ten čas dělila na tři části. Severozápadní Seriwald, který oddělovalo od středu kontinentu pohoří Bardenských hor, v nichž kdesi dál stála nad svým lidem věž Tark Galliel, střední Zeměroh, některými nazývaný Landhorn, který hraničil s mohutnou řekou Arwenou, jenž tvořila západní hranici elfího hvozdu Celeronu nebo, jak říkali později lidé, Zemělist či Landleaf, východní strana hvozdu končila na úpatí Mlžných hor s trpasličími doly, za nimiž se rozkládal až k východnímu pobřeží Panteor, a na severovýchodě se za jasných dnů na obzoru moře objevoval skalnatý pás ostrova Xirinx zahaleného do podivné mlhy a nejistoty. To bylo nejtemnější místo té doby. Starý kalendář se používá jen na starých místech Světa. Od dobití hlavního města wenediánské říše se počítá kalendář Alizejský. Od nástupu Algamea I. na trůn první říše Panteoru se počítá kalendář Panteorský. Rok 0 podle Panteorského odpovídá roku 1124 Alizejskému. Alizejský kalendář se používal převážně v Zeměrohu, Celeronu a Seriwaldu. Panteorský v Panteoru a za Poslední války všude krom Celeronu a Doliny. Na starých místech se používal Alizejský a Meloran. Rok 0 Alizejského odpovídal asi roku 870 Meloranu. Po pádu temného mága v Norgatu prchli poslední volně žijící elfové do Celeronu a Xirinx se počala plnit temnými místy. Zhruba 1000 let trvalo, než pohasly úplně zelené krystaly a než k nim i k lampám zapomněli lidé cestu. S pádem Tirxis a Calenotu na ostrově Chest a s tím spojeným objevením temného učedníka se začalo objevovat staré zlo, které zřejmě nebylo poraženo. Roku 1037 byly opět nalezeny věže Tarlandu. A již rok po jejich objevení přes Zeměroh napadli severané i Celeron. Spojenými vojsky lidí, elfů a náhle se objevivších bardů byli však roku 1041 definitivně zatlačeni do Bardenských hor. V bitvě u věží Tarlandu. V této době se opět objevilo jméno Bard Horn. S vítězným návratem elfů do Celeronu vyrostly v hvozdu stavby Orgalon a Celidis. Během dalších 83 let vznikala první království a městské státy jako Gaiana, Bornet, Saion s králem Tingar Laikou a Panteor s nástupem krále Algamea I. roku 1124. Trpaslíci postavili šedé věže v Gardaru. V předtuše rozšíření územní moci a velkého bohatství vypravil král Algameas II. první výpravu na Xirinx, z níž se nikdo nevrátil. Teprve druhá výprava přinesla jakési poznání, když se vrátila jedna loď nemrtvých námořníků. Král Algameas II. byl zavražděn a znamení Kruhu se počíná objevovat mezi lidem Panteoru. Elfí král Nardill v předtuše čehosi zlého otevřel

průsmyk Nardem na jihu Zemělistu pro obchody mezi Panteorem a Zeměrohem a vyslal na Xirinx vlastní elfí výpravu pod vedením trpaslíka Darila Awaron. Součástí výpravy byl prý i kníže Skartarea. Zatímco se část elfí výpravy vrátila z Xirinx, napadli skřeti Dolinu a boje trvaly čtyři roky, než se spojeným armádám trpaslíků a pulčíků podařilo nájezdníky vyhnat do Bardenských hor. Rok 1229 byl v kronikách zaznamenán jako rok znamení, když byly doly a šedé věže obsazeny drakem Gargonem. Z Xirinx připlouvalo stále více lodí s nemrtvými a od východu i severozápadu mířily k pevnině lodě se zástavou Kruhu. Warenium počalo chystat válku proti ostatním zemím. Po Zeměrohu se pohybovalo tou dobou stále více bardů a z bažin království Arminoru vyšli dva jezdci. Bard Horn a Paladin, jejichž jména byla po dlouhá léta symbolem boje proti Kruhu. Roku 1234 se po návratu výpravy za krystalem Algameni opět rozsvítily zelené hraniční krystaly a začala válka o Tain Green. Werian nechal vybudovat na jihu země několik mohutných lodí a vyslal na kontinent Poutníky. Roku 1235 Warenium pod vedením krále Winheima vyhladilo Mermiall a dobilo mosty přes Arwenu, což byla hranice mezi Zemělistem a Zeměrohem. Roku 1236 se naplno rozhořela Poslední válka, kdy se pohnuly kontinenty stejně jako vojska Panteoru a Seriwaldu. Výprava na Arivedoor do země Ankrangu přivezla zprávu o záři majáku Olisten a při bitvě vzbouřených legionářů pod vedením rytíře Meridora na Tek Wanedor se objevil šarlatový plášť Hykariam. Po největší bitvě o hlavní město Hykaronu byly armády Warenia, Panteoru a Seriwaldu poraženy a Uljan Trix šílený smrtí Yori zničil Stornovým kladivem sídlo Kruhu Maern Dix. Po smrti elfí paní Aenn Vindleataeni nechal mág Grom de Maior propadnout větší část Panteoru hluboko pod povrch země a vzniklou průrvu zaplnil slanou vodou, o níž se říkalo, že jsou to jeho slzy. Stejně tak zmizelo z povrchu Světa město Warenium, kde byl stát rytíř Meridor. Čarodějka Adriana de Maior nechala město vyhořet do základů ohněm, který strávil i kámen. Taková byla její zloba. Paladin a Bard Horn konečně shromáždili lid na lodích a odpluli ještě téhož roku 1237 k Majáku Olisten. Válka skončila ve chvíli, kdy na jedné z věží Tarlandu probudil Talkor z Lesa sílu šarlatového pláště Hykariam. Aby nebyl zničen veškerý život odhodil pak plášť, který se ztratil stejně, jako se před časem objevil. Na sklonku roku 1238 došlo k vysušení zbytku moře mezi Ariwedoorem a Tain Green a ke konečnému spojení těchto dvou kontinentů. Od roku 1247 se datuje opětovný vznik království Saion, stejně jako písemné zmínky o zemi Ankrang a Celeronu na kontinentě zvaném Antaleon. Roku 1248 se objevují pověsti o nezaniklém království Arminoru, na okamžik se objevuje lampa Ranionu a Celeron připravuje další výpravy na Xirinx. Objevuje se ten, kdo nese to, co zbylo ze zašlé slávy, a připlouvají lodi z Majáku Olisten, aby konečně skoncovaly se zlem Kruhu. Rada čarodějů z města věží Nimius vyslala Mardiku podrobit hraběte Juliána de Saradoka a v jeho hradě došlo ke konečnému rozhodujícímu boji o účast Zla a Dobra v dalších dějinách Světa. Po druhé bitvě u Tek Wanedor celá zem mnoho dní oslavovala příchod lepších časů. Mardika se svými přáteli se vydala hledat Kvínu a doplnit do ní příběhy. Když byla Kvína vrácena na své místo, zanechala Mardika své přátele na povrchu Antaleonu a odešla do Maior, kde spojila ruce Světla a Temnoty.

Zde končí stručný úvod do historie Světa, který není u konce, neboť listy knihy Kvíny se stále zaplňují novými příběhy a legendami. Je vidno, že setkáním Světla a Temnoty v Maior nic nekončí. Možná něco začíná, možná pokračuje.