

Členové Osmnáctky

A.1 Armel Tirgont – Stín

Minulost tohoto lovce lidí je vzhledem k jeho povolání neobvyklá. Svě velmi krátké dětství strávil na ulici, kde se živil drobnými krádežemi. V šestnácti letech už měl pověst elitního zloděje, troulal si na větší úkoly a s nimi přišly i větší problémy. Několikrát ho chytili, většinou díky zradě některého kolegy. Ale vždy se mu podařilo během krátké doby utéct a zrádce navždy umlčet. Při posledním útěku už byl tak dobře hlídán, že musel zabít také několik vojáků. Aby se ochránil, začal pracovat pro jednu zločineckou organizaci, kde si kromě krádeží a vloupání vyzkoušel i práci nájemného vraha.

Zlom přišel ve dvacátém roce jeho života, kdy se dostal mezi žáky legendárního Zeghara. Tento starý muž strávil celý život jako žoldák, vrah, profesionální zápasník a tělesný strážce. Říkalo se o něm, že je neporazitelný a že během svého dlouhého života vytvořil ten neúčinnější bojový styl, co existuje. O jeho kvalitách svědčilo i to, že přes svůj divoký život se dožil téměř devadesáti let. Teprve pak se rozhodl předat své znalosti jiným. Vybral si asi dvacet mladých zabijáků z různých částí Dálav a na dva roky se ztratili v divočině. Při výcviku zahynula více než polovina mladých adeptů a také Zegharovi se splnilo jeho přání neumřít v posteli. Stín ztratil dva roky a získal tři věci: mocný artefakt, neobvyklé bojové dovednosti a nový pohled na svět. V těchto darebácích, jdoucích za svým cílem i přes mrtvoly, spatřil sám sebe, a to ho vyděsilo. Po návratu přerušil většinu kontaktů s podsvětím a nový život začal tím, že odstranil několik nájemných vrahů, které na něj poslali jeho bývalí chleboďárci. Další zločince už zabíjel pro peníze, stal se z něj lovec lidí.

Dnes se Stín snaží být spíše nevýrazný, zbytečně na sebe neupozorňovat. I jeho vzhled je naprosto průměrný. Muž střední postavy, na jeho obličej vás nic nezaujme. Vlasy má hnědé, dlouhé asi po ramena, z jeho šedomodrých očí nejde nic vyčíst. Oblečení často mění, ale jen zřídka vyčnívá bez svého opasku a dlouhého šedého pláště. Schopnosti tohoto člověka jsou někdy až za hranici chápání. Umí se skrývat ve stínech, jako by byl jejich součástí. Když se není kam schovat, použije převleku. V jeho opasku se skrývají tenoučké pilky, nožky i paklíče. Další má ukryté v tajných kapsách a ty nejtenčí má dokonce vpletené ve vlasech. S nimi se dostane z každých pout během pár minut, je schopen přepilovat železné mříže a proniknout přes magické ochrany. V boji beze zbraně nebo s dýkami plně využívá umění *zeghar*. Každý jeho úder je veden na citlivé místo protivníka, během jednoho nebo dvou zásahů jej vyřadí z boje. *Zeghar* se nedá použít v přátelském souboji, jeho účelem je soupeře okamžitě těžce zranit nebo zabít a Stín je v jeho používání mistr. Při boji mu pomáhají také různé exotické zbraně, jako dýky s ostřím na obou stranách drždla nebo malá dvouranná kuše. Za zmínku stojí i jeho arvedanský artefakt – přívěšek, který ho skrývá před telepatickým zrakem mágů a chrání před psychickými útoky.

Armel Tirgont, řečený Stín, je jedním ze zakládajících členů Osmnáctky. V současné době pracuje ve dvojici s Černým Mortusem a kryje mu záda. Situace, v níž na sebe Mortus bere většinu rizika, vyjednává, provokuje nebo vyhrožuje a Stín jej jistí z úkrytu nebo v převleku přímo mezi nepřáteli, jim oběma vyhovuje.

A.2 Jaroš

V mládí byl Jaroš obyčejný hraničář. Byl hodně samotářský, rád se toulal přírodou a nepřestával žasnout nad rozmanitostí života na Asterionu. Dokázal celé dny tiše ležet v trávě a pozorovat zvířata, která si jej ani nevšimla. Na svých cestách se dostal i na Pláň vlků, a ta mu učarovala. Zdejší život se tolik lišil od zatím poznané přírodní říše, že se jej Jaroš rozhodl podrobně prozkoumat. Už od začátku mu bylo jasné, že zdejší vlci nejsou obyčejná zvířata a brzo odhalil jejich skutečnou podstatu. Hraničáře nijak neděsila přítomnost vlkodlaků, naopak byl fascinován tím, jak se s nimi místní lidé naučili žít a tolerovat je. Jaroš je pozoroval ve dne a jako jediný se na vlčí pláň odvážil i v noci.

Jeho noční dobrodružství mezi divokými tvory se mu pochopitelně vymstila. Během úplňku ho napadla smečka vlků a zle ho potrhala. Hraničář je sice nakonec zahnal s pomocí bylin, ale jeho zranění byla vážná a bylo mu jasné, že se nakazil lykantropií. Podařilo se mu zastavit krvácení z nejhlubších ran a dostat se k obydlí alchymisty Merkima, největšího odborníka na vše, co s lykantropií souvisí. Merkim sice souhlasil, že hraničáře vyléčí, ale místo toho si na něm vyzkoušel své nejnovější preparáty. První z nich znásobil schopnosti

lykantropa a udělal z Jaroše stvoření mnohem silnější než obvyklí vlkodlaci. Druhý elixír měl alchymistovi zajistit kontrolu nad jeho výtvořem, ovšem nefungoval podle jeho představ. Jaroš po něm upadl na několik hodin do stavu blízkého smrti, pak se probral a posedlo ho vlkodlačí šílenství. Utrhl se z pout, prorazil mříže cely, zabil několik pokusných lykantropů a také samotného Merkima. Když se probral opět v lidské podobě, zjistil, že díky elixíru už sice není a nikdy nebude obyčejným člověkem, ale získal téměř absolutní kontrolu nad svou nemocí.

Jaroš většinou vypadá jako hodně vysoký a urostlý muž s černými vlasy předčasně prokvetlými šedinami a větrem ošlehanou tváří pokrytou hustým plnovousem. V této podobě bojuje jednoručním mečem a dýkou, ale většinou se před bojem promění. Na rozdíl od ostatních lidí i lykantropů se může kdykoli změnit na vlkodlaka. Změna probíhá postupně během asi jedné minuty, kdy se hraničářovo tělo pomalu mění na zvířecí, na končetinách i tváři mu raší stříbrná srst a jeho svaly narůstají. A Jaroš může proměnu v kterékoli fázi zastavit. V lidské podobě má smysly jen o něco bystřejší, ale stačí začít přeměnu, po chvíli ji zastavit, a hraničářův zrak, sluch a čich jsou mnohokrát zesílené. Pokud pokračuje, postupně se mění v neuvěřitelně silné a mrštné monstrum, napůl člověka a napůl vlka, konečným stádiem je podoba obrovského stříbrného vlka. Jeho schopnosti mají dvě nevýhody. Čím více se Jaroš blíží vlčí podobě, tím méně může ovládat své zvířecí pudy. Proto kompletní proměnu ve vlka dokončí jen v případě krajní nouze, poněvadž i když v této podobě není zranitelný obyčejnými zbraněmi a své schopnosti využívá naplno, nemá nad vlčím tělem žádnou kontrolu, řídí se jen zabíjáckými instinkty. Druhý háček je v tom, že při každém úplňku se Jaroš automaticky promění ve vlkodlaka nebezpečného všem živým bytostem v okolí.

Protože zvířata se bývalého hraničáře bojí, začal Jaroš trávit více času ve společnosti lidí, elfů, trpaslíků a hobitů. Naučil se ovládat své neobvyklé schopnosti a rozhodl se je využívat k potírání zločinnosti. Nyní je z něj vyhlášený lovec lidí a před několika lety se stal dokonce členem Osmnáctky.