

DRAČÍ ODKAZ

Stvoření z neštěstí, stvoření pro zkázu, pro bolest moci a moc bolesti, ničivou extázi...

Riam Bílý, úvod *Knihy o drakolidech*

Tento článek uzavírá cyklus o drakolidech, kterým vás provázíme již od roku 2002. Dosud žijící drakolidé již byli popsáni, zbývá ještě zmínit jejich čtyři padlé druhy, kteří neměli to štěstí (z pohledu většiny obyvatel Asterionu je nutné dodat „naštěstí“) dožít se současnosti.

A. MURTIS ŠEDÝ

Černá růže, květ temnoty a noci, vykvete ve vašem nitru a proroste na povrch. Spálí nepotřebné a svými trny rozdrásá neúčelné. Nechá nahlédnout do samého srdce smrti. Již nikdy nezůstanete stejnými, budete povzneseni, nebo zemřete...

Velmistr Černé růže svým žákům

Murtis byl zkažený již za svého arvedanského života. Věnoval se temné magii, vyvolávání myšlenkových bytostí, v transu se vydával na průzkumy Stínového světa, kde vyhledával temné duchy a lidem nepřátelské bytosti. Uzavíral s nimi spojení a dohody, ve kterých se platilo životy a zármutkem.

Když Kharovi vojáci plenili malé město Tartilian, kde Murtis žil, raději se sám vzdal a ještě jim radil, ve kterých domech žili bohatí lidé a do kterých studen či sklepů si schovávali svůj majetek před blížícími se nepřátelskými vojsky. Pro svou ochotu pomáhat skřetím dobyvatelům se brzy začlenil do jejich řad a díky cenným informacím, které získával ve Stínovém světě, začal postupovat stále na vyšší pozice. Zakrátko vedl skupinu mágů, se kterými zkoumal tajemné končiny Stínového světa a jeho obyvatele. Podařilo se mu odtud vyrvat mnohá tajemství, mimo jiné přinesl na Asterion Skřetí zlobu, stvořený artefakt, který mohl měnit podobu podle vůle svého majitele, a přetvářet se tak ve strašlivé zbraně.

Když se setkal s Kharem, okamžitě pochopil, že ho nedokáže nijak obelstít nebo podvést, jako tomu bylo u skřetích velitelů. Raději začal úslužně plnit každé jeho přání a rozkaz, a pokud to bylo možné, ještě vždy přidal navrch něco za sebe – nechal zabít více nepřátele, získal nějakou dodatečnou informaci. Domníval se, že se tak Kharovi zavděčí, ale ten na něj místo toho pohlížel s despektem jako na patolízala. Nebýt Murtisova umění ovládat myšlenkové bytosti a znalostí Stínového světa, nikdy by se nejspíš drakočlověkem nestal. Khar však potřeboval schopného velitele pro své služebníky ze Stínového světa, který by je dokázal zkrotit, a dračí přeměna v tomto ohledu Murtisovy dovednosti ještě znásobila. Stal se z něj ošklivý drak, barvy šedé a nevýrazné, jako byl jeho bezbarvý charakter. Jeho vrásčité tělo pokrývaly spousty zrohovatělých výstupků a kalné žluté oči stále nepřítomně hleděly do vzdálených končin mimo Asterion. Ani v lidské podobě nebyl Murtis žádný krasavec. Jeho mastné řídké vlasy visely neupraveně z protáhlé hlavy do všech stran, tváři dominovaly vpadlé skelnaté oči a čelo pokrývaly četné vrásky.

Když nemusel velet Kharovým vojskům, zabýval se studiem Stínového a Vnějšího světa, do kterého nyní již také dokázal proniknout. Při svých astrálních cestách narazil na Černou růži, zvláštní předmět, jev či snad pouhou myšlenku, o jejíž podstatě a původu dodnes téměř nikdo nic neví. Mezi učenci se spekuluje, že se jedná o kouzelný nápoj ze Stínového světa, který propůjčuje schopnost procházet mezi jednotlivými světy, jiní ji popisují jako černý květ, jehož majitel dosahuje nadpřirozených schopností, které jsou jinak vyhrazeny pouze myšlenkovým bytostem, a také se objevují názory, že se jedná o materializovanou podstatu smrti. Murtis podle Černé růže pojmenoval stejnojmenný řád svých služebníků a následovníků a pouze mezi jejich představiteli se z generace na generaci předává její tajemství.

Šedý drakočlověk se neustále strachoval, aby některý z jeho učňů nedosáhl obdobných schopností, jaké měl sám. Jakmile mu proto přišel někdo z jeho řádu příliš schopný, okamžitě ho vyslal na smrtící misi (nejlépe do Stínového světa) nebo jej pomocí nějakého zákeřného prostředku odstranil. Stejně jako on si brzy začali počínat i jeho služebníci, takže v Černé růži dodnes panuje velký konkurenční boj a nikdo si v něm nemůže být nikdy jist životem.

Murtis Šedý se sám velice obával smrti, zvláště poté, co poznal, jak to chodí ve Stínovém a Vnějším světě se zlými a zkaženými dušemi. Proto si ve Vnějším světě vybudoval úkryt, odkud by se po své smrti mohl vrátit zpět do Přírodní úrovně.

Smrt Murtise zastihla během boje s trpaslíky na Derhelmově vrchu.

Riamovi se podařilo s pomocí jeho přátel, nadaných schopností procházet do Stínového světa, narušit Murtisův úkryt, a tím znemožnit jeho návrat. Murtis tak zůstal pouze ve spojení s mistry svého řádu Černé růže, pro které byl stále autoritou. Mohl jim udílet příkazy a podávat cenné informace, ale jinak byl bezmocný. Současný velmistr Angušar Tarinaj zašel až tak daleko, že přestal Murtisovy rozkazy poslouchat a naopak jej začal využívat pro získávání vědění ve svůj osobní prospěch. Murtis zuří a touží po pomstě. Ví však, že opustí-li svůj úkryt, těžko uteče spravedlivému Lamiusovu soudu.

B. ORIST ZELENÝ

Když vstoupím do mrtvého lesa, zanese někdy chladný vánek k mým uším tichou a smutnou melodii. I nemrtví obyvatelé lesa tehdy zpozorní a začnou se chovat plaše. Pak se mezi stromy mihne stín a náhle mám pocit, jako by mne cosi bedlivě sledovalo. Tehdy Les dávno mrtvých raději rychle opustím. Poznala jsem mnohá jeho tajemství, číhá v něm však stále cosi nepoznaného. Mocného a nebezpečného...

Sariika, lovkyně nemrtvých

V dobách Města Sluncí byl Orist čarodějem na císařském dvoře. Nevynikal však pouze v magii, ale také ve válečném umění. Touha po velkých úspěších a po dobrodružství jej zavedla do čela arvedanských vojsk. Jako císařský generál vedl do válek se skřety tisíce Arvedanů a dosahoval značných úspěchů. Na Wenghorských blatech (ta ležela na jihu dnešního Umrlčího království, dnes se tato oblast nazývá Mlžný les), v jedné z největších bitev své doby, byl společně s částí svého oddílu odříznut a zahrán do hlubokých bažin. Zde se střetl se zdejšími domorodci z lidu Dronga, Kharovými spojenci. Jejich šamanům, vzývajícím mrtvé a temné duchy, se podařilo Orista zajmout a za tučnou odměnu jej prodali temnému vládci skřetů.

Khar z Orista vytvořil svého zeleného drakočlověka, impozantního draka, ze kterého vyzařovala aura moci a sebejistoty. Ti, kteří bojovali pod jeho křídly, se nebáli zemřít a připadali si silnější, než ve skutečnosti byli. Naopak Oristovi nepřátelé rázem ztráceli pevnou půdu pod nohama a přestávali věřit ve své schopnosti. Sám Orist byl velice sebejistý, přesvědčený o své neporazitelnosti. Často jednal na vlastní pěst, Kharovy rozkazy si vykládal po svém a stejně jako Zyl, i on se toužil vymanit z Démonova vlivu a sám se stát neomezeným vládcem. Díky své přehnané sebedůvěře často přeceňoval síly, což se mu stalo osudným v bitvě o Marellion...

Těsně před tažením na Gwydenské knížectví se Oristovi podařilo lstí získat elfí stvořený artefakt Dwanžin sen. Elfové z Červeného lesa nenáviděli Orista, jednoho z hlavních viníků jejich prokletí z Bitvy pěti mečů. Proto někteří z nich s nadšením uvítali zprávy, že se Orist ukrývá raněný kdesi na okraji Lesa padajících stínů, strážný jen malým počtem svých služebníků. Tehdejší elfí král Nganto Nganyo nedbal varování moudrých svého lidu, vzal s sebou pro zajištění úspěchu artefakt svého národa a v čele svých nejvěrnějších se vydal s Oristem zúčtovat.

Orist takto pomocí klamu vlákal elfího krále do léčky. Nežraněný a s elitním skřetím oddílem uvítal očekávané návštěvníky v plné síle. Když ve svých rukou vítězně sevřel Dwanžin sen, pronesl umírající král Nganto k Oristovi tato slova:

„Dračí čaroději, nikdy neopustíš živý stín lesa. Budeš bloudit ve stínech a sám se ve stín proměníš. Dokud můj lid opět nezíská to, co jsi mu ukradl!“

Orist se elfovi jen vysmál do očí a dorazil jej. Jeho osud však byl od tohoto okamžiku nedílně spjat s elfím stvořeným artefaktem.

Arvedanská knížectví padala jedno po druhém pod neustávajícími útoky Kharových vojsk a na řadu přišlo knížectví Gwydenské. Orist do něj vtrhl jako ničivá vichřice. Pálil a bořil, dokud jej nezastavil stržený most přes řeku Gwyden, který Arvedané zničili, aby zabránili

zelenému drakočlověku v dalším postupu. Za pomoci všech svých magických sil zastavil proud řeky a nechal své vojsko přejít po její hladině. Orist byl naprosto vyčerpaný, ale odmítl vyčkat a namísto toho nařídil přímý útok na Marellion.

Město padlo, avšak Orist také, v souboji s miraským knížetem Artenem, který přišel se svým vojskem Gwydenskému knížectví na pomoc. Unavený zelený drakočlověk zahubil v osobním souboji gwydenského knížete Gothwyna, Arten však již byl nad jeho síly. Ač i jeho Orist zabil, sám zaplatil životem. Ve chvíli, kdy se mu začal okolní les rozmazávat v šed', sevřel ve smrtelné křeči Dwanžin sen. Elfí artefakt se rozezpíval tklivou písni, která rezonovala celým lesem. Tehdy se probudili mrtví, aby stanuli proti těm, co zůstali naživu.

Orist povstal společně s mrtvými obránci Marellionu, jeho strašlivý dračí stín padl na okolní stromy. Nyní se však obrátil proti svým vojákům a začal je nemilosrdně hubit. Marellionský hvozd získal jméno Les dávno mrtvých a stal se nepřátelský vůči všemu živému.

Orist jím bloudí pod tíhou své kletby a nemůže spočinout v klidu. Někdy je možné zahlédnout jeho stín mezi stromy, většinou v lidské podobě. Musí-li však bojovat, nabývá stín dračí podoby. Nejviditelnější bývá během úplňku nebo když je jasné noční nebe poseto hvězdami. Tehdy je možné v Oristově stínové siluetě rozeznat i jeho jednotlivé rysy. Stále u sebe sřeží Dwanžin sen a někdy je ve větru tiše slyšet teskná píseň, podle které se jej mohou vnímaví jedinci pokusit najít. Tehdy, až se někomu podaří Oristovi vyrvat jeho poklad a navrátit jej lesním elfům z Červeného lesa, bude Orist konečně volný.

C. TURGUL HNĚDÝ

Bouře, světlo, divoká rozvodněná řeka a kolem ní překrásná kvetoucí zahrada, neuvěřitelná kompozice temnoty a jasu, to vše vás uvrhne do těch nejčernějších hlubin zatracení, aby se vzápětí rozjasnila obloha a nechala vám nahlédnout do těch nejsvětlejších končin duše...

Legenda o Probuzení

Turgul er Nardil byl od raného dětství velice umělecky nadaný. Brzy se stal slavným a uznávaným malířem a bardem. Jeho díla měla léčivou moc, kreslil nádherné obrazy, které uzdravovaly tělo i duši, stejně jako jeho písně a básně. Byl často hostem na císařském dvoře, ale stejně často navštěvoval také příbytky chudých a nemocných a všude, kam přišel, jako by rozkvetl vzduch jarním kvítím a do lidských duší vkráčela radost a mír. Měl také zvláštní dar předtuchy, míval vize věcí budoucích, které pak zobrazoval ve svém umění. Tak např. nakreslil krásný a přitom strašlivý obraz pádu císařského města, za který sklídl kritiku z vládnoucích kruhů.

Na císařském dvoře se stal mistrem meče a účastnil se různých klání pro obdiv dam. Zamilovala se do něho císařova dcera Kilintra, a to se mu stalo osudným. Její oficiální snoubenec, Lord Madfer er Skalrin, jej u císaře očernil, a Turgul se rázem stal u dvora nevítaným. Následovalo několik temných let, kdy se toulal v okrajových částech císařství a i jeho tvorba odrážela depresivní nálady a pocit křivdy vůči lidem. Vše ukončila oslava narozenin ženy velitele jedné pohraniční pevnosti, kde Turgul jako bard vystupoval. Pevnost přepadli a vypálili Kharovi skřeti, většinu obyvatel umučili a pobili, ale skřetímu knížeti se tehdy zachtělo dopřát svým statečným mužům trochu zábavy, a proto Turgula ušetřil. Ten pak vystupoval ve skřetích leženích, ale také mezi zajatci a otroky, kterým dodával svým uměním naději. Pověst o zvlášť nadaném bardovi se nakonec donesla i do Nočního hradu. Turgul začal vystupovat na Démonově dvoře a Khar si všiml, že jeho nová hračka v sobě ukrývá mnohem víc, než se na první pohled zdá. Proto když hledal kandidáty, na kterých by vyzkoušel proměnu v drakolidi, sáhl pro mnohé překvapivě po Turgulovi. Než Khar stvořil první drakolidi, skončilo mnoho nebožáků při pokusech s tvárností v lepším případě smrtí, jindy však tělesnou i psychickou mutací. Khar si proto pro své vrcholné výtvořiny vybíral zdánlivě nelogicky z řad svých zajatců či nepřátel. Byl si vědom, že v drakočlověka se promění pouze jedinec se skutečně pevnou vůlí přežít a psychickou odolností, a i to někdy nemusí stačit (jak se později ukázalo například u Drika).

Proměna Turgula byla poměrně jednoduchá, uzavřel se do sebe, nebránil své tělesné změně. Podařilo se mu však zachovat si zdravé jádro své osobnosti. Stal se zcela podřízeným Kharově vůli. Na rozdíl od Riama se nedokázal nikdy svému temnému pánu vzepřít, hluboko uvnitř však nesouhlasil s tím, co musel dělat, a zachoval si svou víru v Sedmáct bohů, hlavně v Múzu. Ve svém nitru stále věděl, kým je. Žil ve svých snech, inspiracích, touze tvořit krásná a dokonalá díla. Tento vnitřní rozpor vyjadřoval prostřednictvím umění. Skládal básně a písně, kreslil nádherné obrazy a také napsal několik knih, většinou pojednávajících o historii, architektuře či filozofii. Jeho knihy jsou dnes ozdobou nemnoha sbírek a jsou považovány za klenoty asterionské literatury. Mezi mágy, umělci a bardy se traduje, že Turgulova díla mají neskutečnou a netušenou moc.

Ten, kdo čte Turgulovy knihy, prohlíží si jeho obrazy či se zaposlouchá do dávných skladeb, které kdysi tento umělec složil, rázem se ocitá v jiném světě. Věci kolem něj mu mohou přijít jasnější a srozumitelnější, problémy, které jej dosud tížily, mu náhle přijdou jednoduché a snadno nalezne jejich řešení. Není to náhodou, hnědý drakočlověk vetkával do každé částičky svého umění podvědomě i vědomě mocná kouzla, která čtenář, posluchač či pozorovatel ani nepostřehne, a vzápětí jim podlehne.

Když vydal Khar rozkaz, Turgul stanul v čele jeho vojsk a vedl je díky velikému kouzlu své osobnosti od jednoho vítězství k druhému. Potom se však vždy uzavřel ve svém velitelském stanu nebo se vydal do ústraní na nějakou vyvýšeninu nad bojištěm, a začal ztvárňovat strašlivé a přitom úchvatné výjevy do svých obrazů. Někdy jenom také jen tak stál a ponořen do svých myšlenek tiše zpíval či hrál na loutnu nebo flétnu.

Turgulovi se neustále vracely výčitky svědomí z krutých činů, které v rámci válek on a jeho lidé napáchali. Ty jej provázely, ale díky přeměně se mu je dařilo odhánět jako nepříjemné sny odkudsi z podvědomí, které hned zase zmizí, když se jimi nikdo nezabývá. Někdy pak své vnitřní hrůzy ztvárnil ve svých dílech.

Jako drakočlověk tvořil díla strašlivé moci, vojáci si zpívali jeho bojové písně, je posilovaly a dodávaly jim nadpřirozené schopnosti. Hnědý drakočlověk dokázal namalovat obraz města, které dobýval, a skrz tento obraz bořil pomocí štětce jeho hradby, nechával vyschnout vodní příkopy, zetlít a zrezivět brány, shořet strážní věže.

Turgul proslul jako čestný vojevůdce, kterého uznávali i nepřátelé. Mnohdy nabídl za kapitulaci města jeho obyvatelům bezpečný odchod, poražení Arvedané se oproti jiným Kharovým vojevůdcům nebáli Turgulovi vzdát, věřili v jeho čest a slovo, které jim dal. Někteří pak dokonce vytvořili pod jeho velením speciální oddíly. Turgul byl také známý ochránce umění a památek. Když dobyl nějaké město, nechal svézt nejcennější památky do bezpečí, aby unikly drancování. Vznikly tak cenné sbírky, které dodnes čekají na své objevení ve starých ruinách, skřetích hradech či na nedostupných místech.

Po smrti Zurkhena se stal vrchním velitelem expanze na Lendor. Jeho velkým úspěchem bylo diplomatické jednání s Keledořany, které se mu podařilo „přesvědčit“ o tom, že pro ně bude lepší podřídit se Kharově okupaci.

Život hnědého drakočlověka vyhasl při Konečné bitvě, v souboji s trpasličím princem Hrotrekem a jeho oddílem. Riam podsunul Hrotrekovi informace, díky kterým se mu podařilo přichystat dokonalou léčku.

Ač byl Turgul nejohratnějším z drakolidů (i ve své dračí podobě byl drobný a mrštný), trpasličí princ mu způsobil svou Ohnivou sekýrou (artefaktem trpasličích králů z dob Starých trpaslíků) četná zranění a jeho dračí kůže barvy mahagonové hnědi zčernala spáleninou a zrudla krví.

Během cesty na Lendor měl Turgul častá vidění, ve kterých se mu zobrazovaly události ze vzdálených časů budoucnosti. Tato vidění vtělil do několika kouzelných obrazů, svou nejsilnější vizi v předvečer dne své smrti pak do malby známé jako Probuzení. Kdo se zahledí do tohoto obrazu, spojí se prý se samotnou Turgulovou duší a ta mu bude průvodcem.

Většina jeho děl je dnes ztracena a marně po nich pátrají sběratelé, mágové i mocní Asterionu. Ukrývají prý v sobě budoucnost světa a nejmocnější z nich údajně hovoří o osudu samotného

Khara Démona. Sám Khar se snaží Turgulovy obrazy získat, případně zničit. Obává se, že by mohly podkopat jeho autoritu, a možná i něco víc.

D. ZURKHEN ČERNÝ

A z těch nejhorších pekel Rawlionu se vyřítí jezdec na strašlivém vlku, vysoký muž ve zlaté zbroji, zářící jako samo slunce. Nebude však žehnat zemi životodárnými paprsky, bude spalovat a ničit, a jeho zákazonosný hlas zboří hradby všech pevností a měst...

Stará skřetí pověst o konci světa

Lord Zurkhen se narodil na Modrém měsíci, jeho matka byla Arvedanka ze starobylého rodu a otec vznešený elf. Jeho rodiče se do sebe zamilovali a oproti mnoha zábránám a předsudkům svého okolí se rozhodli spolu žít. Odešli do divočiny, aby nemuseli snášet nepřátelství panující mezi oběma národy. V divoké a kruté krajině se jim narodil chlapec, ve kterém se snoubily přednosti obou ras. Krajina na Modrém měsíci je však nebezpečná a krutá, a stala se tak Zurkhenově rodině osudnou. Napadly ji velké stříbrné pumy, zákeřní a krvelační inteligentní tvorové, proti kterým jsou asterionské šelmy bezbranná koťátka. Zurkhenovi rodiče zaplatili životem, když se snažili svými těly chránit své dítě. Poslední, co spatřili, byly velké modré siluety, vrhající se do víru krve, drápů a stříbrných chlupů.

Smečka modrých vlků, odvěkých nepřátel kočkovitých šelem, malého Zurkhena zachránila a nějaký čas o něj pečovala. Zurkhen si mezi nimi našel přítele, štěně jménem Bragha.

Během jednoho lovu vlci narazili na skupinu Arvedanů, vedených Kharem. Předali jim malého Zurkhena, aby vyrůstal mezi svými.

Zurkhen však neměl na růžích ustláno, stále měl problém s tím, jak jej někteří Arvedané či vznešení elfové přijímali. Pohlíželi na něho s nedůvěrou, báli se jej, protože v něm viděli cizince. Khar si nadaného mladíka oblíbil. Nedával Zurkhenovi najevo předpojatost, nadřazenost či opovržení. Zurkhen si jej zato oblíbil, učil se od něj a obdivoval jeho genialitu. Když vypukly boje Arvedanů se vznešenými elfy, stanul Zurkhen Kharovi po boku jako věrný pobočník a pomáhal evakuovat Arvedany na Asterion. Společně s nimi odešlo i několik vlčích smeček, vedených Zurkhenovým přítelem Braghou, které jim pomáhaly při ústupu z Modrého měsíce.

Na Asterionu zůstal věrný Kharovi a odešel spolu s ním po roztržce s arvedanským císařem. Stal se Kharovým nejvyšším generálem a připravoval s ním ofenzivu proti Císařství. Zurkhen už byl v té době vynikající stratég a také se stále více zdokonaloval v magických oborech, zvláště v rituální magii. Khar byl dobrým učitelem a Zurkhen nadaným a tvárným žákem. Proto při tvorbě prvního drakočlověka Khar neváhal, koho zvolí. Světlo světa tak spatřilo přišerné monstrum, největší a nejstrašlivější z drakolidí barvy černější než bezměsíční noc.

Zurkhen si zvolil za své sídlo arvedanské město Rawlion, ležící na úpatí Bílých hor. Ten proměnil v Město černé hrůzy, jak je také dodnes známo. Soustředil na svém dvoře temné arvedanské a skřetí mágy, zlé pohanské čarodějnice, černé alchymisty a okultisty, zkrátka výkvět tehdejšího magického světa, klonícího se na stranu zla. V Rawlionu docházelo k hromadným krvavým obětem, zajatci a otroci, kteří sem byli přivlečeni, byli podrobováni strašlivým rituálům, pokusům, neskutečnému psychickému i fyzickému utrpení. Zurkhen tak zdokonaloval svá kouzla, sesílal pomocí těchto rituálů strašlivé kletby na celé země, města nebo jedince. Na dálku zabíjel mocné vládcy i mágy, vstupoval do jejich myslí a sváděl s nimi pro ně nerovné a předem ztracené souboje.

V čele skřetích vojsk pak Zurkhen vybojoval ty nejdůležitější bitvy a velel všem Kharovým armádám, a to i v době, kdy byl Démon v Přírodní úrovni mrtvý.

Kromě jeho obávaného černokněžnického dvora, který v Rawlionu přetrvává dodnes, byla jeho chloubou Dračí letka. Sestavil ji ze zlých draků, kteří vznikli přirozenou tvárností. S touto mocnou zbraní dobyl mnohá města a obrátil celé armády v prach. Několik draků z této letky vyčkává v Kharových državách se vzpomínkou na staré dobré časy. Čekají, až je opět zavolá hromobití boje.

Zurkhen během svého života podnikl několik výprav do Dračích skal, kde se snažil vloudit mezi vznešené elfy. Chtěl si je podmanit, stát se jejich vládcem a získat jejich moc na svou stranu. Na oplátku jim nabízel zničení Ugrien, se kterou se navzájem nenáviděli. Elfové z Dračích skal jej odmítli, Zurkhenovi se však podařilo ukořistit několik menších artefaktů, které ještě posílily již tak velkou moc Khara a jeho služebníků.

Když velel skřetí expanzi na Lendor, vzal si s sebou Skřetí zlobu, stvořený artefakt přinesený Murtisem se Stínového světa a ztracený po Oristově smrti v Lese dávno mrtvých. Skřetům se ji podařilo znovu získat ze spárů marellionských nemrtvých. V Zurkhenových rukou byla strašnou zbraní, stala se mu však osudnou.

Riam pomohl hrdinovi Elramu Půlelfovi a jeho druhům vypátrat Zurkhenův lendorský úkryt. Elram se svými přáteli pronikl do sídla černého drakočlověka, kde se s ním utkali tváří v tvář. Riam Elramovi daroval pro tento souboj Měsíční zbroj, dar vznešených elfů, utkaný z paprsků Modrého měsíce. Díky ní se Elramovi podařilo Zurkhena na okamžik oslepit měsíčním svitem. Skřetí zloba se mu rozhořela v ruce a těžce jej popálila. Elram využil chvilky překvapení, a sebral ze země upuštěnou Skřetí zlobu, která již byla opět ledově chladná. Pomocí této zbraně pak se svými druhy způsobil Zurkhenovi četná těžká zranění. Černému drakočlověku se podařilo uniknout, nyní se ukrýval a prchal. Rány, které mu zasadila Skřetí zloba, byly stále hlubší a bolestivější. Do měsíce od souboje s hrdinným Elramem vydechl naposledy na opuštěném místě v Obřích horách...

E. DUHOVÍ DRAKOLIDÉ

Vrcholem Kharovy hry s tvárností mělo být stvoření draků barvy duhy, kteří by v sobě sloučili všechny klady dosud stvořených drakolidí. Khar dlouho nemohl najít vhodné oběti pro svůj záměr. Měla to být dvojčata, bratr a sestra, nadaná v mnoha směrech. Démon očekával jejich příchod. Dosud se však nezrodili nebo se mu je naštěstí nepodařilo najít. Jsou-li již na Asterionu, je třeba nalézt je dříve, než tak učiní Démon...

Riam Bílý, doslov *Knihy o drakolidech*