

A. ČLENOVÉ OSMNÁCTKY 2

A.1 Arxela

Tato zvláštní dívka, původním jménem Linthie Šťastná, se narodila v bohaté obchodnické rodině v Albireu. Už od dětství bylo patrné její zvláštní nadání. Při hrách s ostatními dětmi zvítězila pokaždé, kdy se jí zachtělo. Při schovávané ji nikdy nikdo nenašel, protože nechtěla být vidět, a tak vidět nebyla. Předběhla i ty nejrychlejší chlapece, protože je předběhnout chtěla, a kdyby se někdo pořádně díval, uviděl by, že běží kousek nad zemí. Doma se zase nikdy nenamáhala vstát a jít si pro nějakou věc, ale daná věc jí sama přiletěla do rukou. Rodičům malé Linthie bylo jasné, že jejich dcerka je to, čemu se říká zřídlo. Rozhodli se však vzepřít obvyklé praxi a neposlali malou na převýchovu k řádu estelinek. A tak budoucí kouzelnici nepotkal skličující osud jí podobných bytostí a část svého dětství nosila své příjmení oprávněně.

Nad neobvyklými schopnostmi magicky nadaného dítěte ale nešlo přivírat oči donekonečna, obzvláště když se občas projevila i jejich temnější stránka. Jako řada jiných zřídla ztrácela i Linthie nad svými silami kontrolu ve chvílích, kdy ji ovládly silné emoce. A to pak nejenže v jejím okolí poletovala vzduchem spousta věcí, ale lidé v její blízkosti se začali cítit podivně zesláblí, někteří dokonce omdlávali. O radu se její rodiče obrátili na instituci nejpovolanější, Univerzitu magie v Albireu. Tamější vedení se rozhodlo přijmout malou kouzelnici mezi studenty, ovšem tohoto kroku později někteří učitelé litovali. Linthii se totiž vůbec nezamlouvalo spoutávat své schopnosti takovými nesmysly jako učení se magie slov, črtání run do vzduchu a podobně. Proč dělat věci takhle složitě, když si je stačí jen představit a ony se udělají samy? Proto v hodinách často docházelo k hádkám mezi vyučujícími a vzpurnou studentkou a Linthie nakonec přestala většinu hodin navštěvovat. Někdy v té době se také provalilo, že mladá kouzelnice čerpá svou energii z živých tvorů. Tím se okamžitě stala vyvrhelem pro celé osazenstvo univerzity, protože podobní mágové jsou ostatními považováni za odpadlíky. Naštěstí se Linthii začal soukromně věnovat sám Alwarin Bílý, který věděl, že zřídlo tuto energii čerpá automaticky, aniž by si to uvědomovalo. Naučil svou žákyni základním principům, jak ovládat své schopnosti a pokusil se jí ukázat různé způsoby čerpání moci, ovšem tady neuspěl. Když se pokusil samovolné odsávání energie z okolních bytostí zablokovat, udělalo se Linthii po pár hodinách nevolno, později omdlela a kdyby Alwarin kouzlo nezrušil, zemřela by. Její tělo nemohlo bez této energie přežít. A tak se učitel vzdal pokusů odnaučit svou žákyni tento zlozvyk a místo výuky kouzel se jí snažil vysvětlit princip jejího čerpání moci, jeho nebezpečnost pro okolí a hlavní zásady při používání tohoto způsobu magie. Ve čtrnácti přijala nyní už mistryně magie jméno Arxela a opustila univerzitu, provázená opovržením téměř všech ostatních kouzelníků, ve kterém byla však až příliš cítit závist. Byla ráda, že nemusí nosit bývalé příjmení, protože šťastná se příliš necítí. Pokud si z univerzity něco odnesla, pak to je pocit odpovědnosti a také nebezpečnosti vůči okolí. Proto okamžitě odešla z domova za dobrodružstvím.

Pokusy kouzelnice Arxely přidat se ke skupinám dobrodruhů skončily vždy nezdarem, její moc ostatní oslabovala, a tak musela po čase odejít. Putovat po světě samotnou ji nebavilo, zkusila se tedy vrátit domů a své schopnosti uložit k ledu. A tam přišla na způsob, jak je dokonale využít, aniž by kohokoli ohrožovaly. Stalo se to při jedné z jejích nočních toulek po Albireu. Co jiného také mohla bohatě oblečená, krásná sedmnáctiletá dívka očekávat než to, že ji někdo přepadne? Rychlost, s jakou vyřídila bandu pěti rabiátů, ji samotnou překvapila. Až později si uvědomila, k čemu vlastně došlo. Nejenže se útočnický snažila magicky zneškodnit, ale potřebnou energii přitom čerpala z nich. Když nad tím Arxela později přemýšlela, její idealistické já se rozhodlo začít své schopnosti používat k tomu, aby bylo na světě bezpečněji. A jelikož od rozhodnutí k činu měla blízko už jako dítě, začala s tím hned následující den. Nejprve se snažila vojákům pomáhat chytat zločince a vydávat je spravedlnosti, ovšem když viděla míru korupce, provázanosti podsvětí a představitelů zákona, zahodila ideály a začala lovit darebáky na vlastní pěst. Postupem času se přizpůsobila, stala se stejně nemilosrdnou jako oni. Od té doby zažila mnoho bolesti, pádů a porážek, vždy ale byly vyváženy občasnými malými výhrami a pocitem, že dělá správnou věc. V době, kdy už začala být příliš známou na většině území Tary a kdy už se pronásledování ze strany pomstychtivých zločinců a úplatných strážců zákona stalo neúnosným, přišla nabídka od organizace lovců lidí zvané Osmnáctka. Arxela věděla, že se nestává příliš často, aby se v Osmnáctce uvolnilo místo, a bez váhání nabízené členství přijala. S tím kromě ochrany před podsvětím získala i věc, která pro ni byla mnohem důležitější. Přátelství lidí, kteří o ní věděli vše, a přesto se jí nijak nestranili. Lovci z Osmnáctky jsou elita a téměř každý z nich si dovede poradit s magickými útoky. Samovolné odsávání energie na ně neplatí, a když občas Arxela propadne vzteku a věci poletující kolem ní

začnou demolovat okolí, místo obvyklého zděšení to mezi otrými dobrodruhy vyvolá maximálně bouři smíchu. Pokud se tedy dá říct, že kouzelnice vstupem do organizace rozhodně netratila, lovci získali mnohem víc. Mistryně magie, jejíž schopnosti jsou stejně mocné jako nepochopitelné, od těch dob mnohokrát prokázala své kvality, a i to, že po odstranění desítek zločinců je dosud naživu, jenom dokazuje skutečnou sílu jejího talentu.

A.2 Kazarda

Legenda o trpasličí bojovnici praví, že když jí po narození chtěl otec zvednout do výše, Kazarda drobnou ručkou sevřela jeho sekeru a nechtěla ji pustit. Pověřiví trpasličí v tom ihned spatřili znamení příchodu mocného válečníka, a tak sotva se malá trpaslice naučila chodit, dostala vlastní sekeru a začala jí výuka. Brzy se ukázalo, že na pověřivosti malého národa možná něco bude. Všechny trpasličí děti se učí kromě jiného i bojovým dovednostem a je docela běžné, že některé trpaslice se vypracují mezi elitní bojovníky, zejména v Kazardině domovském Seliaku. Už ale tak běžné není, aby nějaká mladá trpaslice byla silnější, obratnější a odolnější než mnohem starší trpasličí válečníci. Kazarda za dobu několika let ovládla všechny druhy boje s velkou válečnou sekerou, dvěma menšími sekerkami a vrhacími zbraněmi, jež jí byli její učitelé schopni naučit. Jelikož dobře věděla, že u jejího lidu záleží více na stáří a postavení než na schopnostech daného učitele, začala vyhledávat ty nejzkušenější válečníky a učit se u nich. Tradiční řemesla a dovednosti jejího lidu jí nezajímaly, nesdílela názor ostatních, že správný trpaslík musí umět od všeho něco. Raději se chtěla věnovat jedné věci naplno.

Netrvalo to dlouho a Kazarda se dostala do sporu s výše postavenými trpaslíky, jimž se taková buřičská osobnost příliš nezamlouvala. Uvědomovali si však výjimečnost této mladé bojovnice a rozhodli se nenutit jí obvyklou volbu: buď se přizpůsobit, nebo odejít do vyhnanství. Přece jen ani tradicemi skrz naskrz prolezlí trpasličí nejsou tak hloupí, aby se zbavovali svých nejlepších. Situace se tedy vyřešila k oboustranné spokojenosti. Kazarda odejde ze Seliaku, ale nadále zůstane součástí klanu a bude se moci kdykoli vrátit, pokud to nebude příliš často a na příliš dlouhou dobu. Mladá bojovnice nadšeně souhlasila. Otevřel se jí tím celý svět nových možností. Spolu s družinou trpaslíků nasbíraných z různých částí Tary se toulala po kontinentě, zvláště jí přitahovaly dosud neprobádané oblasti. Velmi rychle si získala respekt svých společníků a brzy se o neohrožené trpaslici začalo mluvit i mezi lidmi. A pak se něco stalo. Událost, o níž legenda mlčí. Ví se jen, že kromě trpaslice zahynula celá družina, a i život Kazardy se úplně změnil. Lehkomyslná válečnice ze dne na den jakoby zestárla o desítky let, zahořkla, uzavřela se do sebe. Z lovkyně pokladů a artefaktů se stala lovkyně zabijáku.

Ve skutečnosti byla trpasličí družina napadena temným mágem Dixem a jeho společníky. Kazarda jich stihla polovinu pobít, než její tělo začal ovládat někdo jiný. Jako ve zlém snu pak sledovala, jak se obrací proti svým společníkům a využívá veškerého svého umění k tomu, aby ani jediný z jejich přátel nepřežil. Když se probírala, seděla přivázaná ke stromu a cítila se přišerně. Mnohokrát se setkala s magicky nadanými protivníky, ale ještě nikdy ji nikdo takhle neovládl, neponížil. Slíbila si, že pokud to přežije, udělá všechno proto, aby se podobná věc už neopakovala. A v momentě, kdy Dix a jeho přeživší kumpáni přemýšleli, co se zajatou trpaslicí udělat, se objevil Snílek. Hubený človíček s věčným úsměvem na tváři, rapírem u pasu a krásně vyřezávanou loutnou v rukou. S mnoha pozdravy si přisedl k ohni, jako by ani neviděl mrtvolu poházené kolem, a přidal se ke společné konverzaci. V momentě, kdy se zabíjáci vzpomínali a vrhli se na nově příchozího, Snílek uskočil a začal hrát na loutnu. Všichni se najednou zarazili, zaposlouchání do podmanivé melodie, jenom Dix zrudl námahou, jak se snažil prolomit magický vliv písně. To se mu po chvíli podařilo, ovšem než se zmohl na protiútok, měl hluboko v srdci zaražen hudebníkův rapír. Se zbytkem darebáků si Snílek poradil se stejnou lehkostí, jako kdyby se šťoural párátkem v zubech. Pak přetřel pouta trpasličí bojovnice, dal jí napít vína ze své čutory, posadil se s ní k ohni a dlouho si spolu vyprávěli.

Ráno druhého dne zmizel se stejnou bezstarostností, s jakou se objevil. Kazarda se od něj dozvěděla, že je lovcem lidí, že patří k Osmnáctce a že si přišel pro odměnu vypsanou na Dixe. Jestli si temný mág spletl trpaslíky s lovci nebo jestli je pobil bez důvodu, to nebylo jasné a ani podstatné. Trpaslice nemohla z hlavy vypudit vzpomínku, jak jednoduše může magie odrovnat sebelepšího válečníka. Začala tedy plnit svůj slib a veškeré své prostředky vložila do ochrany proti kouzlům. Pod rukama nejlepších trpasličích kovářů se začalo rodit brnění, díky němuž si dnes Kazardu nikdo nesplete. Černý kov byl kalen krví bytostí, jejichž těla magii odpuzují. Runoví mistři začali vyrývat do tvrdého povrchu ty nejdokonalejší runy chránící proti jednotlivým druhům magie a jejich práce dodnes není u konce. Vždy, jakmile trpasličí lovkyně nastřádá dostatečný obnos, nechá si do brnění vyrýt další runu.

Teprve skutky trpasličí bojovnice jako lovce lidí s jednoznačnou specializací na všechny druhy mágů ji učinily známou po celé Taře, ovšem zdaleka ne oblíbenou. V současné době je už dva roky členkou Osmnáctky a jejímu brnění chybí k dokonalé magické odolnosti už jen málo. Díky němu je snadné Kazardu poznat. Malá, podsaditá, neuvěřitelně svalnatá postava je skryta pod vrstvami černého kovu. Na kolenou, loktech a ramenech má ostré bodce, o něco kratší bodliny má i na hrudi a na zádech. Těmi si udržuje ostatní od těla nejen při boji. Součástí zbroje je také velký oválný štít, jež nosí většinou pověšen na zádech. Těžkou bitevní sekeru třímá v pravé ruce, k pasu má připevněny dvě lehčí sekery a malé vrhací sekerky visí v držácích na stehnech. Nejpodivnější z celé výzbroje je však přilba, ani ne tak pro svůj ostnatý hřeben, jako spíš pro neobvyklé hledí. Místo otvorů pro oči jsou v něm zasazeny dva modré krystaly a když je hledí spuštěno, vidí trpaslice veškeré změny v magickém poli. Různá maskovací kouzla včetně pravé neviditelnosti pouze přitáhnou pozornost této nesmiřitelné odpůrkyně magických triků a pokud je na hlavu daného čaroděje vypsána nějaká odměna, brzy přibude na topůrku sekery další zářez.

Legenda o trpasličí bojovnici ovšem ještě zdaleka není u konce. V blízké budoucnosti, kdy na povrch Asterionu přijdou Staří trpaslíci, již rozdělí své příbuzné na dva nesmiřitelné tábory a budou kolem sebe rozsévat zkázu a zmar, se Kazarda veřejně postaví proti těmto temným bytostem. Osmnáctka a všichni na ni napojení ji budou následovat, stejně jako spousta mladých trpaslíků, pro které je trpasličí válečnice tajným vzorem.