

A.1 Procitnutí Ugrien

Tento článek je určen především pro PJ. Přečte-li si ho hráč, může se připravit o zážitek ze hry, kterou pro něj jeho PJ možná připraví. Porad' se tedy napřed se svým PJ, jestli je vhodné, abys znal údaje níže uvedené.

...

V samém srdci jednoho z menších Barbarských ostrovů, na dně vyhaslého vulkánů, se nachází prostorná temná jeskyně, temná nejen svým vzhledem, ale i přítomností tvora, jemuž je domovem. Právě zde odpočívá jedna z nejmocnějších a nejnebezpečnějších bytostí celého Asterionu, dávná velekněžka vznešených elfů a první černý drak, strašlivá Ugrien. Bude to již téměř sto let, kdy si toto místo za své útočiště Věrolomná vybrala. Tehdy prchala z nerozhodného boje se svým bratrem, zraněna bolestivě na těle i na duchu. Utkali se spolu za ohlušující bouře nad Barbarskými ostrovy. Hromy zvěstovaly snad samý pád Asterionu, blesky ohnivě bičovaly potměšlé nebe a za mohutných eskapád a gejzírů žhavých jisker se odrážely o stěny sopečného pohoří.

Boj s Trigerogem byl náročnější a vysilující více než kdy dříve. Černá dračice se již několikrát v minulosti se svým bratrem utkala a vždy pro ni bitva skončila vítězně. Tentokrát se však jevilo vše zcela jinak. Boj byl dlouhý a zdánlivě nekonečný, pak Trigerogovi náhle cosi vyšlehlo z rukou. Oslňující jasně zelený prstenec, vzápětí ostrý záblesk a Ugrien pocítila neskutečnou bolest v hrudi. Zachvátila ji panika, poprvé zapochybovala. S vypětím posledních sil zahnal znaveného a zkrvaveného bratra na ústup. Poté si vyhlédla bezpečné místo, temné doupě, jehož temnotu převýšila snad jen černota její duše. Zde ulehla k dlouhému ozdravnému spánku, během něhož se jí zdají sny plné pomsty, nenávisti a trýzně nebohých obětí. Snad i nejotrlejšímu z otrlých by nad brutalitou a krutostí činů a skutků, které Ukruťná ve svých snech stále znovu a znovu prožívá, zůstal rozum stát.

Jednou za tři měsíce, v přesně stanovený den a hodinu, na Barbarské ostrovy zavítá skupina Ugrieniných nohsledů, vedených nekromantem Hwarištem. Tito návštěvníci, by patřili mezi největší spodinu a vyvrhele snad v jakékoliv existující společnosti. Na ostrově pokaždé zanechají dostatek zásob povážlivého původu a zpraví svou paní o dění v okolním světě. Poté se Hwarištova tlupa na další tři měsíce vrátí zpět do svého doupěte v Erinu.

Ugrien Strašlivá by měla odpočívát ještě dalších deset let, než se naprosto uzdraví a vzpomíná ze zranění, utrženého v boji s Trigerogem. Ani výbuchy vulkánů a mořské bouře nedokáží dračici vytrhnout zpoza temného snového závoje. Ale to se již brzy změní.

Barbarské ostrovy se otřásají v samotných základech, zmocňují se jich šiky mořských skřetů. Jejich přítomnost přiměje Ugrien jednou provždy přerušit její dlouhý odpočinek. Zástupy zlých tvorů, nesoucích si v chladných srdcích víru ve svou vládkyni a paní Sandol Kah, zanesou k nozdram černé dračice závan natolik koncentrovaného zla, že již nebude moci nadále nečinně vyčkávat ve své uzdravení. Od Barbarských ostrovů, až do hloubky Džungle padlých stromů, se ponese strašlivý zvuk, připomínající návrat toho, kdo se chystá opět zúčtovat se vším živým na Asterionu.

...

Daleko na jihu, stovky mil od Barbarských ostrovů, se připravuje vznešený elf Trigerog na rozhodující střetnutí se svou padlou sestrou. Přes všechna ta léta plná porážek, pochybení a ztrát se zdá, že konečně našel způsob, jak jednou provždy skoncovat s dračí stvůrou. Dnes si je již Trigerog naprosto jist, strastiplná cesta, kterou si zvolil, brzy najde svého naplnění. Ač jeho tělo a duši stravuje bezpočet palčivých ran, věnuje Trigerog všechnu svou sílu k zdokonalení a vylepšení smrtícího kouzla. Jakmile černá dračice procitne, elf už nebude moci déle čekat.

Dlouho Ugrien Krvavá rozsávala bolest a zmar po celém Asterionu. Nyní za své skutky konečně zaplatí.

Čas posledního souboje se nezadržitelně blíží...

A.1.1 Kronika

Některé události popsané v této Kronice mohou sloužit jako náměty na dobrodružství, pokud PJ zapojí do dění svou vlastní družinu. Mělo by jít spíše o pomocné úkoly, jen družiny na nejvyšších úrovních by měly být schopny se aktivně zapojit do boje proti Ugrien.

A.1.1.1 849

- Pod vedením kněží Sandol Kah začnou mořští skřeti osídlivat podmořské úpatí Barbarských ostrovů, kde hodlají po mnohaleté obnově těžbu garenu. Podmínky budou sice velice tvrdé, stále ale přijatelnější než na povrchu soustroví.
- Jedna z lodí s uprchlíky z Lendoru ztroskotá na Barbarských ostrovech. Družině dobrodruhů, která se na ní plavila, se podaří přežít a přinesou na Taru zprávy s náznaky o přítomnosti Ugrien na sousotroví.
- Trigerog využije služeb začínající družiny (aby unikla Hwarištově pozornosti), poskytne jí klíč k jednomu z průchodů v derteonské Síni teleportů a nechá si od ní přinést jeden ze ztracených arvedanských artefaktů, který potřebuje ke zdokonalení kouzla, jenž má Ugrien zahubit. Teleport vede do nejhlubších částí podzemního města, kam dosud vkročilo jen málo průzkumníků, a družina bude muset artefakt získat silou či důvtipem od jednoho z orčích kmenů, které se zde usídlily.
- Hwarišt najme skupinu dobrodruhů, aby pronikla do opuštěné pevnosti ve Zlatém lese. Ugrien doufá, že by se tam mohly skrývat informace, na jejichž základě by si mohla vytvořit ochranu proti Trigerogově moci. Nebude-li si družina počínat dostatečně opatrně, vystaví se rozhořčení obyčejných skřítků a pronásledování ze strany tajné organizace skřítčích čarodějů, kteří se ji pokusí o získané informace přinejmenším připravit.
- Delcante, vedoucí spiritistické frakce v Umrličím království, se dostane ze záhrobí důrazného varování, že smrt Ugrien může mít pro její říši fatální následky.

A.1.1.2 850

- M'biya na základě probíhajících událostí vyloží další část z proroctví pouštních elfů a usoudí, že do utkání mezi Trigerogem a Ugrien by jiní obyvatelé Asterionu neměli zasahovat. Zpraví proto nenápadně tajné služby Čtyř království a Orlí poutníky o Hwarištově nekromantské praxi. Hwarišt má ale plnou podporu Nekromantické hanzy a nebude tedy možné proti němu zasáhnout přímo. K napadení jeho tajného sídla v Duhovém pralese poblíž pobřeží bude proto vybrána družina dobrodruhů.
- Ugrien vystoupí ze svého úkrytu a rozletí se vyhledat svého bratra. Během svého letu několikrát přistane a vždy způsobí nedozírné škody. Vnitřní moře začnou křížovat dvě lodi duchů, domorodce u Ellionu potěší zničení plavenského hradu, dokud nezjistí, že v něm nyní žije něco mnohem horšího než bílí utlačovatelé a její stín nad Minkorem bude všeobecně považován za zlé znamení pro toto město.
- Několik vznešených elfů raději přesune svou pozornost do jiného času, aby nebyli svědky souboje, který se odehraje v nepřístupném místě Dračích skal. Jeho výsledek se nikdo nedozví, ale ani Ugrien ani Trigerog bojiště neopustí.

A.1.1.3 851

- Poprvé v historii Asterionu se na pomezí Tisíce jeskyní a Hořkých hor narodí přímo z lůna matky skřet.