

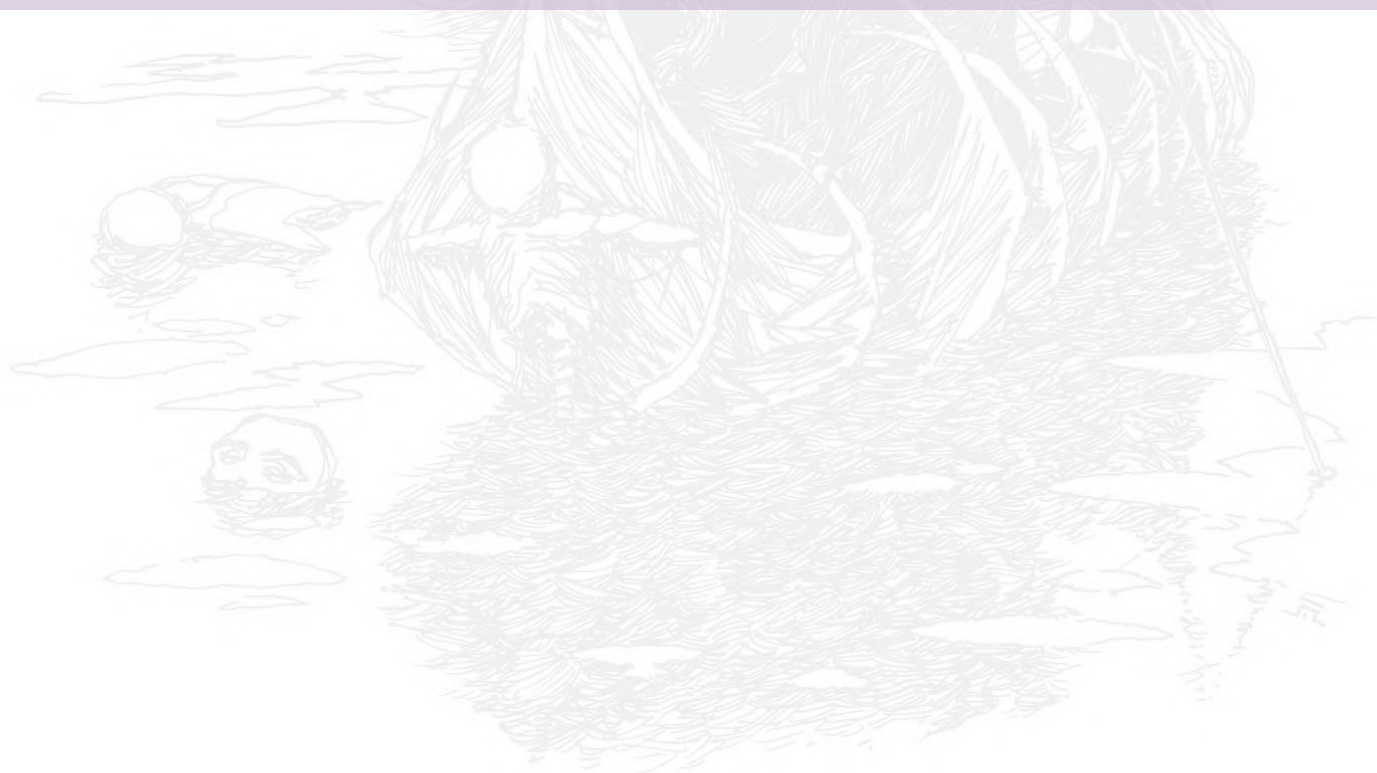


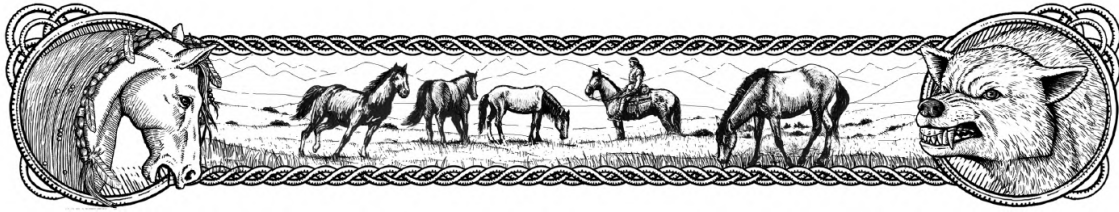
# Asterion

## Sedmý živel

Dodatky k modulu

verze 1.0b





---

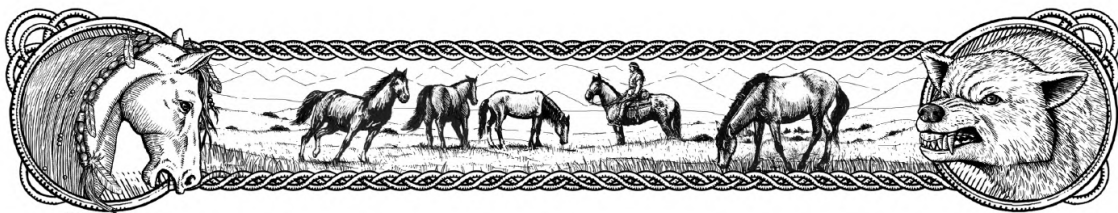
ASTERION – Sedmý živel – Dodatky  
MODUL VYDALO NAKLADATELSTVÍ MYTAGO  
SAZBA RADEK RICHTR  
[HTTP://ASTERIONRPG.CZ/](http://asterionrpg.cz/)

AUTOŘI: Radek Richtr, Miloslav Zaoral, Vojtěch Růžička, David Rozsívál, Lukáš Kubánek,  
Jakub Liška, Karel Makovský, Václav Pražák, Luděk Rájecký, Michal Vraštil

DÁLE SPOLUPRACOVALI: Adam Králík, Jaroslav Vrba

*Praha 2015*





Následující dokument obsahuje aplikace pravidel DrD II na jevy a situace, které mohou na Asterionu nastat. Tyto aplikace by měly sloužit především jako inspirace, jak lze použít pravidla DrD II ke hře na Asterionu. V aplikacích jsme se snažili držet v maximální možné míře pravidel, které stanovuje DrD II a operovat pouze se změnami a doplňky, které jsme považovali za nezbytné. I vám jako hráčům a Průvodcům doporučujeme komplikovat si hru pokud možno co nejmenším počtem nových pravidel, aby zůstala zachována přehlednost a tempo hraní. Důsledně doporučujeme také si uvědomit rozdíly mezi názvoslovím DrD II a Asterionu. Například druid je v řeči pravidel postava s dovednostmi v oblasti magie rostlin, vody a kamene, zatímco na Asterionu ovládá zejména magii rostlin a zvířat. Jinými slovy – ten, koho na Asterionu nazýváme druidem, bude v řeči pravidel spíše postavou s kombinací povolání druida a šamana. Je proto potřeba dokázat tuto dvojici terminologií rozlišit.

V této aplikaci budeme používat následující zkratky: AP = aplikace pravidel, NS = Nemrtví a světloňši, PP = Písky proroctví, VTB = Vzestup temných bohů, HZM = Z hlubin zelené a modré, ZP = Zlatá pavučina, OLD = Obloha z listů a drahokamů, FA = Falešná apokalypsa, ZZS = Za závojem stínů, RD = Rukověť dobrodruha, KZO = Krajiny za obzorem, SŽ Sedmý živel, DD= Dech draka, DrDII = pravidla Dračího douště II, HM = Hry mocných. Tvorba postavy Rasy Na Asterionu žijí všechny rasy popsané v pravidlech - lidé, elfové, trpaslíci, hobiti a krollové. Některé kultury se však na Asterionu nevyskytují - zejména hobití Horda. Kromě základních ras mohou hráči použít při tvorbě postavy i následující: hevreni, skřítci a orkové (jejich popis najdete v hlavním textu). Lidé K lidským kulturám uvedeným v pravidlech přidáváme na Asterionu další, s rychlou volbou zvláštní schopnosti. Další kultury (Obyvatelé Držav, Korullští otroci) naleznete u aplikací příslušných modulů. V Času Temna přidáváme kulturu Divoši, reprezentovanou především obyvateli Džungle padlých stromů.







## Obsah

I	Dodatky	
<b>1</b>	<b>Lokace</b> .....	<b>11</b>
1.1	Chřtán smrti	11
1.2	Žluté údolí, Údolí jedlí, Abiswigimae	11
1.3	Purpurová geoda	12
1.4	Qwer hrgtkwar gat (Hora mrazivého dechu)	13
<b>2</b>	<b>Cizí postavy</b> .....	<b>15</b>
2.1	Sumier z Erinu	15
2.2	Alim	16
2.3	Betridal	16
2.4	Katanga odpadlice	17
2.5	Sarathin	17
2.6	Tarxis	18
2.7	Ašarak	19
2.8	Vigor Jen	20

<b>3</b>	<b>Náměty na dobrodružství .....</b>	<b>21</b>
----------	--------------------------------------	-----------

## **II** Klíč bytostí astrálních

<b>4</b>	<b>Nemrtvé myšlenkové bytosti .....</b>	<b>25</b>
<b>4.1</b>	<b>Trhan</b>	<b>25</b>
<b>4.2</b>	<b>Zloděj duší</b>	<b>26</b>
<b>4.3</b>	<b>Požírač duší</b>	<b>27</b>
<b>4.4</b>	<b>Widmoj</b>	<b>28</b>
<b>4.5</b>	<b>Kostěj</b>	<b>29</b>
<b>4.6</b>	<b>Striga</b>	<b>29</b>

## **III** Kronika

<b>4.7</b>	<b>Staré království na jezeře Yrakan</b>	<b>33</b>
4.7.1	851 k. l. ....	33
4.7.2	852 k.l. ....	33
4.7.3	853 k.l. ....	33
4.7.4	854 k.l. ....	33
4.7.5	855 k.l. ....	34
4.7.6	856 k.l. ....	34
4.7.7	857 k.l. ....	34
4.7.8	858 k.l. ....	34
4.7.9	859 k.l. ....	35
4.7.10	860 k.l. – Rok kataklyzmatu .....	35
<b>4.8</b>	<b>Říše pána trosek</b>	<b>36</b>
4.8.1	860 k.l. ....	36
4.8.2	861 k.l. ....	39
4.8.3	862 k.l. ....	39
4.8.4	863 k.l. ....	40
4.8.5	864 k.l. ....	41
4.8.6	865 k.l. ....	42
<b>4.9</b>	<b>Nové království na Šakatánu a Svět</b>	<b>42</b>
4.9.1	845 k. l. ....	42
4.9.2	846 k.l. ....	43
4.9.3	847 – 852 k.l. ....	43
4.9.4	850 k.l. ....	43
4.9.5	850 – 853 k. l. ....	43
4.9.6	853 k.l. ....	43
4.9.7	854 k.l. ....	43

4.9.8	855 k.l.	44
4.9.9	856 k.l.	44
4.9.10	857 k.l.	45
4.9.11	858 k.l.	45
4.9.12	859 k.l.	45
4.9.13	860 k.l. – Rok kataklyzmatu	46
4.9.14	861 k.l.	46
4.9.15	862 k.l.	47
4.9.16	863 k.l.	47
4.9.17	864 k.l.	48
4.9.18	865 k.l.	49

<b>Index</b>	<b>50</b>
--------------	-----------





# Dodatky

<b>1</b>	<b>Lokace</b> .....	<b>11</b>
1.1	Chřtán smrti	
1.2	Žluté údolí, Údolí jedlí, Abiswigimae	
1.3	Purpurová geoda	
1.4	Qwer hrgtkwar gat (Hora mrazivého dechu)	
<b>2</b>	<b>Cizí postavy</b> .....	<b>15</b>
2.1	Sumier z Erinu	
2.2	Alim	
2.3	Betridal	
2.4	Katanga odpadlice	
2.5	Sarathin	
2.6	Taxis	
2.7	Ašarak	
2.8	Vigor Jen	
<b>3</b>	<b>Náměty na dobrodružství</b> .....	<b>21</b>





## 1. Lokace

### Chřtán smrti

Jedno z nejděsivějších míst na Asteironu se nachází na Bludných ostrovech v Úžinách Tary a nese jméno Chřtán smrti.

Sotva před pár lety se přitom jednalo o místo plné života. V roce 854 k. l. se zde odehrála velká námořní bitva mezi flotilami Sarindaru a Ostrovního království. Sarindarská eskadra, značně posílená nekromanty a nemrtvými, připravila lest s úmyslem zajmout samotného Žlutého drakočlověka. Avšak Sarindarci byli zrazeni a lest prohlédnuta. Následně se rozpoutala nelítostná řež, jejímž vrcholem byl magický souboj nekromantů s Kirbegem. Nikdo ze Sarindarců nepřežil. Nemrtví, kteří se vymkli kontrole, se vrhli proti sobě. Voda v zátocce zrudla krví, pláže pokryly stovky mrtvých těl námořníků, nekromantů a nemrtvých. To přitáhlo ze Světa stínů mocnou bytost – urguthu, zhmotnění smrtelného strachu. Její přítomnosti ožily oběti bitvy. Voda v celé zátocce je černá a bez života, páchne hnilobou, rostliny a živočichové uhynuli nebo se stali potravou zom-

bí. Nemrtví postupně obsadili celý ostrov, nejvíce se jich však nachází přímo v zátocce, kde plavou těsně pod hladinou a čekají na neopatrné návštěvníky.

Urgutha nemá určitou formu, je celým vodním živlem – mrtvou vodou. Je však schopna vzít na sebe jakoukoliv podobu mořského tvora, nejčastěji to bývá obří černá krakatice či kostlivý mořský had. Jejím domovem je nyní komplex jeskyní, nacházející se pod ostrovem. Jeskyně jsou navzájem propojeny tunely, z nichž některé jsou zatopené. Komplex byl dříve využíván jako tajný úkryt sarindarské flotily.

### Žluté údolí, Údolí jedlí, Abiswigimae

V Nedostupných horách se ukrývá nepřístupné údolí, které jako by tam ani nepatřilo. A to nejenom kvůli hlubokému lesu mohutných žlutých jedlí s kmenem o obvodu dvou až tří metrů. Ozývá se tu zpěv ptactva, v Nedostupných horách tak vzácného. Hustý a bohatý les, prorostlý sytě zelenou travou působí



až pohádkově, jako by se, bylo celé údolí přeneseno z dalekého Zlatého lesa. Nese se jím tajuplná atmosféra, světlo se mezi větvemi jedlí zvláště třpytí a vytváří skoro hmatatelné sluneční paprsky. A po setmění, jež zde v horách přichází brzy, se lesem nese houkání všudypřítomných sov.

Údolí je cílem mnoha otroků, kteří do něj utíkají z říše Slepých bohů. A kupodivu i moudří muži z řad korullů, nespokojeni s anarchií v říši, občas hledají toto prazvláštní útočiště. Jen nemnozí cestu skutečně najdou, ti pak žijí v údolí spjatí s přírodou jako poustevníci. Většinou jde o samotáře a stýkají se jen málo. Ale i mezi nimi kolují o tomto prazvláštním místě mnohé legendy – o duších lesa, o jeho původu, o sílách skrytých za sovím houkáním a zlatavými paprsky slunce. Někteří se pak z údolí vrací do své domoviny, potají šíří naději mezi otroky nebo se pokouší otevřít oči korullům a zastavit nekonečný koloběh války.

Ještě jedna podivnost se s údolím pojí – nikde v něm nelze nalézt hroby. Nikdo zde nikdy nenašel něčí mrtvolu – ty zřejmě beze stopy mizí v hlubokém lese. Podle toho co si mezi sebou povídají poustevníci, se ale občas, jednou za mnoho desítek let, někdo vrátí. A, byť zmizel před dlouhou dobou, vypadá jako by od jeho zmizení neuplynul jediný den. Takoví jsou obávaní – prý jejich ústy mluví sám les, podle některých jakási dobrá, podle jiných zas úplně jiná a zlá moc. Navrátilci se stávají přízraky údolí, bez oddechu jím prochází a pátrají po čemsi, co ostatním zůstává skryto. Někteří les opustí a prochází světem, jiní pak jako by odejít nemohli – ti kráčí osamoceni ve stínech, mimo dosah zlatavých slunečních paprsků, straší místní v příbězích po desítky, ba stovky let. Snad jsou jakousi cenou za útěk z předchozího života, za odříznutí se od okolního světa.

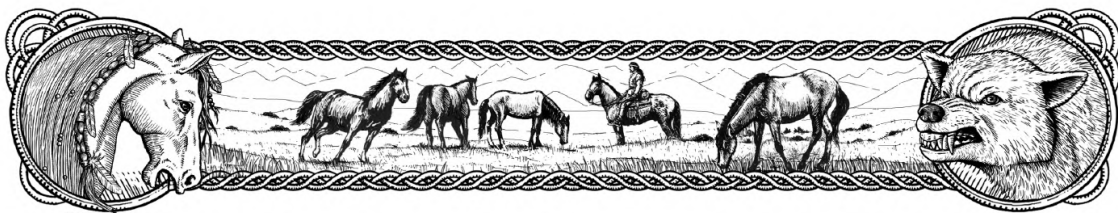
## Purpurová geoda

Ametystu podobný polodrahokamem, jehož purpurová barva mu dala jméno, byl zatím nalezen pouze v jediné lokalitě hluboko pod Novým Umrličím královstvím. Stranou od hlavních cest mezi uzly objevili nemrtví prospektoři nevelkou kapsu ve tvaru geody, jejíž stěny byly pokryty vrstvou purpurivých polodrahokamů. Jen díky náhodě byly objeveny její prazvláštní schopnosti – polodrahokamy měly být původně rozlámány na vazebné krystaly, pověřený akolyta však práci o den odložil. Když druhý den hledal svůj přívěšek pro štěstí, který ztratil, našel jej zapadlý v rozbité geodě. A pokrytý drobnou vrstvičkou fialových krystalků.

Samotná geoda je magická, dokáže povolna pokrývat sobě podobnými krystalky cokoli, co je v ní po dostatečnou dobu uloženo. Tento původně senzační objev – nekonečný zdroj vazebných krystalů – však brzy splaskl. Purpurit sice dokáže vázat velké množství magické moci, ale neskutečně rychle se rozpadá, často v řádu hodin, nanejvýš několika dní.

Purpurit přesto našel zajímavé využití. Jelikož oblíbenou taktikou v boji proti nekromantům je ničení vazebných krystalů, nekromanti hledali vhodnou rezervu. Našli ji právě v purpuritu. V několika strážnicích a mezi průzkumnými skupinami se purpurit používá jako záložní vazebný krystal. Jeho výdrž sice není vysoká – i zombie jsou schopny jej vyčerpat do hodiny – ale pro účely válečných případů to v případě nouze postačuje. Purpuritem se dá pokrýt jak výbava nekromantů, tak části těl nemrtvých. Použití na zbraně není vhodné, krystal při mechanickém namáhání rychle deflagruje.





## **Qwer hrgtkwar gat (Hora mrazivého dechu)**

Nachází se v Tisíci jeskyních, jen kousek severně od hranice korullské provincie Sůfida. Tyčí se nad okolní horské velikány do výšky čtyř tisíc metrů nad mořem. Těsně pod vrcholem se nachází ledová jeskyně. A právě ji si před pěti sty lety vybrali kněží slepého boha Toralla jako místo pro svatyni ukrytou před zraky vládců říše Slepých bohů. Nechali vybudovat dlouhé schodiště vytesané z kamene a ledu a jeskyně se stala i úkrytem pro mocný artefakt. Tím je Toralova maska, vyrobenou z lebky mocného Torralova velekněze. Prostá maska z bledé kosti svého nositele posiluje ve všech tělesných i duševních směrech, na každého však působí jinak a každému odhalí jinou schopnost. Poté, co zemřel její první majitel – vládce říše Slepých bohů – stala se kořistí mnoha vojenských vůdců, kteří o ni sváděli lité boje a využívali ji ve svůj prospěch. Nakonec byla ztracena v bažinách Slinos Mlači, odkud ji vytáhli Toralovi kněží a ukryli do svatyně v Hoře mrazivého dechu.

Dnes přesnou polohu Jeskyně mrazivého dechu téměř nikdo nezná. Schodiště vedoucí k ní je skryto pod nánosy ledu. Samotnou jeskyni pak stráží dvanáct děsivých přízraků – duchů mrtvých kněží. Během staletí se našel nespočet odvážlivců hledající masku, všichni do jednoho však podlehli nepřízni počasí či mocné magii přízraků.







## 2. Cizí postavy

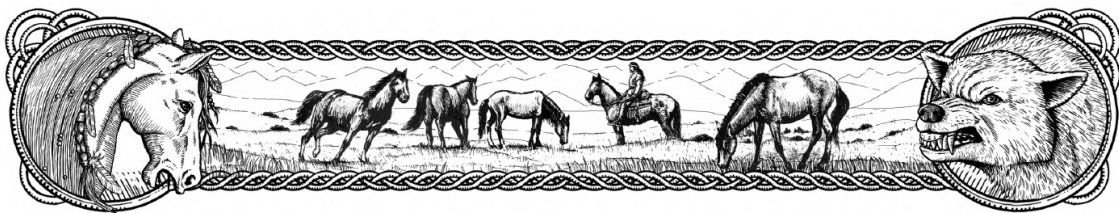
### Sumier z Erinu

V absolventovi erinské Námořní akademie, rváči se statným a vytrénovaným tělem, vzbuzujícím dojem nelítostného bijce, by jen málokdo hledal čarodějné nadání. Dlouhá léta se nechával najímat jako bojový čaroděj na lodě různých kapitánů a nevyhýbal se přitom ani fyzické námaze. Po mnoha letech dobrodružných plaveb se Sumier dostal až do Sarindaru, kde nastoupil na obří džunku Padoma kapitána Kajana Jena.

Sumier je pokládán za cholerika a téměř psychopata. Neštítí se ale práce a jeho lety získané zkušenosti mnohokrát pomohli Padomu, s více než třemi stovkami mužů, zachránit před Kirbegovými dračími loděmi i plavenskými korzáry. Sumier je navíc krutý a neústupný, schopný jít přes mrtvolu - což mu pomohlo velmi rychle získat post prvního důstojníka.

Sumier dennodenně terorizoval své podřízené, vyžadoval naprostou poslušnost. Na druhou stranu opovrhoval lidmi, kteří dle jeho mínění neměli páteř. Jeho velitelská nálada kolísala mezi zdánlivou dobromyslností a prudkými výbuchy hněvu.

Když byl Kajana Jen v potyčce s Plavěňany zabit a Padoma téměř potopena, chopil se Sumier kapitánského kormidla. Bez ohledu na zranění a vyčerpání podřízených, donutil posádku k opravám, které měly plavidlu vrátit bojeschopnost. Když se několik dnů po bitvě k Padomě přiblížila další plavenská loď, zakázal posádce vzdát se a s vypětím všech sil se mu podařilo vlastní magií plavenský anveren nenávratně poškodit. Plavěňané však potápějící se loď navedli přímo proti sarindarské džunce a vpadli na její palubu. Rozpoutal se boj muže proti muži. Díky odhodlání a Sumierově nesmlouvavému vedení nakonec Sarindarci zvítězili. Nakonec jim nezbylo, než loď zakotvit na pusté pláži – opravy jim zabraly několik aldenů, ale poté



je Padoma bezpečně dopravila až do Nového Sarindaru.

Na Sumjerovi se začaly projevovat příznaky přecenění vlastních sil a vyčerpání – jeho popraskaná, popelavá kůže nyní ostře kontrastuje s téměř bílými, na krátko stříženými vlasy. Stravující oheň v jeho očích plá stále jasněji a jistě by jej brzy strávil, kdyby neupoutal pozornost nově vzniklá frakce Umrlčího království – smrtonošů. Sumjer z Erinu, bojový čaroděj, kapitán s čtyřmi potopenými loděmi na kontě se stal akolytou smrtonošů. Pilně studuje techniky těchto temných čarodějů, jeho kůži již zdobí mnohé magické obrazce, svoji nohu vyměnil za nemrtvou a síly mu vrací zvrácené lektvary esencí. Již brzy se Sumjer vrátí jako velitel vlastní malé flotily, která bude rozsévat smrt a zmar po všech mořích Asterionu.

## Alim

Alim je hrdina. Jeho jméno však nezní v hostincích Čtyř království, ani o něm bardí neskládají oslavné písně. Alim je bojovníkem proti nekromantům, a býval strážcem hranic Umrlčího království, světloňosem. Tak, jako mnoho následovníků cesty světla, žil v Braghině, kde se učil od myšlenkových bytostí. Mezi nimi měl pověst spolehlivého člověka s klidnou povahou, málomluvného a smutného, ale věrného svým ideálům, a nadevše ctícího život.

Alim pochází z Qwergastu. Jako dítě ulice, zlodějíček a rváč, člen a posléze i vůdce gangu dlouho unikal dopadům svých skutků, ale nakonec byl chycen a odsouzen ke ztrátě svobody. Stal se otrokem a byl koupen. Musel se zúčastnit velké loupeživé výpravy proti nemrtvým, která však skončila neslavně. Šílenství Mlžného lesa, pařáty nemrtvých, a nakonec mrtvá voda Yrakanu výpravu dočista pozřely. Byli to právě světloňosi z řad myšlenkových bytostí, kdo zachránil tonoucího Alima a jeho dva poslední druhy. S tím, jak

se mu vykašláváná mrtvá voda drala z plic, opouštěla jeho duši i egoistická namyšlenost a nezodpovědnost rváče.

Zanedlouho po své záchraně se Alim s přáteli vydával na nebezpečné výpravy nikoliv za zlatem, ale aby zabránil nekromantům brát další lidské životy. Výcvik v Braghině mu pomohl nalézat slabá místa nemrtvých, předvídat jejich chování i pohyby. Učení se od světloňosů znásobilo jeho hbitost a rychlost. Obratně se oháněl dvěma dýkami, které ze světa sprovedily již nespočet nemrtvých. Celý Alimův život dlouho představovala Braghina, nic jiného pro něj nemělo význam. Snad jen občas mu na mysl vytanula touha spatřit bájně Oblačné město, o kterém občas vypráví některé valkyry a paladinové. Pro dobrodruhy mohl Alim být záchranou, pokud prchali před nemrtvými; varováním, pokud se snažili dostat do Umrlčího království; a nepřítelem, jestliže pomáhali nekromantům.

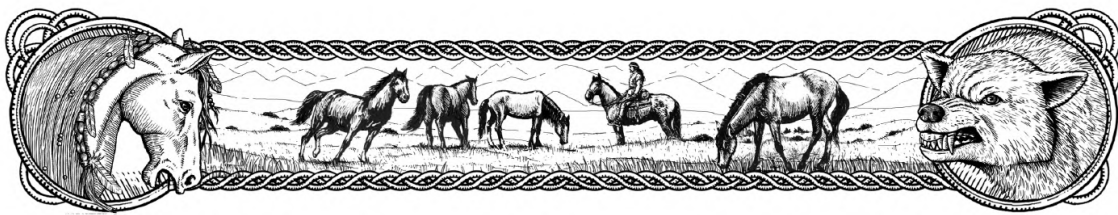
Alim byl mezi těmi světloňosi, kteří se zúčastnili boje na Yrakanu, viděl hrůzu Uhr's'jiindaara, Lethovo běsnění i šílenství, které postihlo jeho přátele – světloňose z řad myšlenkových bytostí. Jako zázrakem přežil boje i následné kataklyzma. Vydal se na sever a překročil Bílé hory. Ale málokdo by v bělovlasém starci s vytřeštěnými očima, v něhož jej hrůzný zážitek proměnil, hledal proslulého hrdinu. V Erinu prodal své dvě dýky, najal si rychlou loď, a ve snaze najít Oblačné město vyplul na západ. Naděje, že světloňosi, budou znát lék na jeho bolest, jej neopustila.

## Betridal

Někdy se mu také říká Zloděj těl. Jeho existence je opředená legendami a jen málokdo ví, že tato postava je skutečná a ne pouze báchorka pro strašení dětí. Po povrchu Asterionu kráčí už téměř devět století a viděl a zažil mnohé. Za svůj dlouhý život nespočetněkrát zemřel a vždy se vrátil. Je jednou z mála







bytostí, která plně chápe řád světa a tak si i uvědomuje, že do něj nepatří. To ale nepovažuje za důvod, aby odešel k Lamiusovu soudu. Snaží se odčinit skutky, které z něj udělaly to, čím je. Na konání dobra má ale svůj specifický pohled, a přestože jeho činy jsou zajisté ku prospěchu ostatním, není jisté, zda mohou pomoci i jemu. Betridal je temný duch, upír.

Popsat jeho vzhled je nemožné, neboť Betridal, na rozdíl od ostatních upírů, svá těla často střídá. Bere muže, ženy, lidi, elfy i bytosti z Podzemní říše. Jediné co jeho oběti spojuje, je zločinecká a násilnická minulost. Kdysi stál oběma nohama na straně Vieena a nekromantů. Postupem času se však od ní odpoutal a ve snaze odčinit své skutky se stal temným mstitelem, který bez skrupulí trestá zločince a násilníky. Každý jeho skutek je však spáchán způsobem, nad kterým vstávají vlasy hrůzou. Betridal je nelítostný, k okolí netečný a za svým cílem jde přes mrtvolu. Doslova a do písmene.

Stejně jako všichni upíři, i Betridal musí pít krev, a vzhledem ke své síle ve značném množství. Mnoho mocných upírů si proto drží suitu služebníků, či otroků, které nezabíjejí a krmí se na nich opakovaně po menších dávkách. Betridal zabíjí téměř vždy. Jeho obětí mi jsou však zločinci, obvykle členové bandy, z níž pochází i jeho nové tělo. Betridal je totiž dostatečně mocný, aby se za svoji obětí úspěšně vydával a pak postupně zlikvidoval celou zločinnou skupinu. Jeho postupy navíc zasévají strach a nedůvěru do srdcí dalších organizací, a často vedou k jejich rozpadu. Před několika lety byl kontaktován několika lovci lidí a přijat do jejich zvláštního cechu. Zlí jazykové tvrdí, že patří mezi jeho nejméně podivné členy.

### **Katanga odpadlice**

Elfí lučištníci z Červeného lesa vítr osudu a neštěstí v rodině zavály až na palubu sarin-

darské džunky, mezi vytipované adepty na nové učedníky nekromantů. Vitální a temperamentní elfka žijící ze dne na den však nebyla v Umrličím království vůbec šťastná. Skalnatá šed' ostrovů, davy bezduchých nemrtvých, otrěsné zážitky při praktických hodinách Katangu přesvědčily, že sem se opravdu dostat netoužila. Po třech neuvážených pokusech o sebevraždu se jí jako zázrakem podařilo za pomoci jednoho z vládců smrti utéci skrz Podzemní říši až daleko na sever.

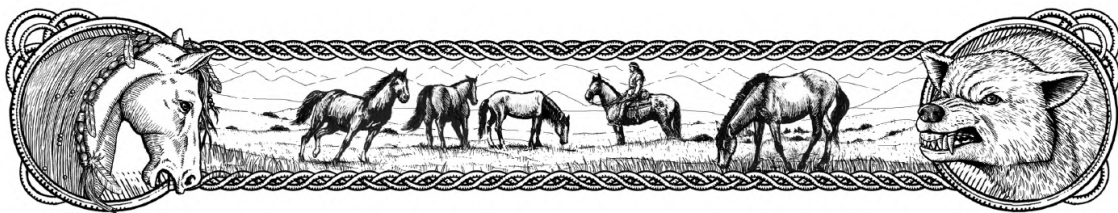
V Dálavách začala renegátka vyhledávat utajená sídla nekromantů. Lovila je jako zvěř, využívajíc přitom svých znalostí z pobytu na Sikrin-Rakle. Nikdo by v pohledné bardce nehledal žháře, jenž na troud spálil tolik utajovaných úkrytů Nekromantické hanzy. Jako hráčka na elfí harfu feiwangi prochází Dálavami křížem krážem. Mezi lidmi není přitažlivá žena s hřívou medových vlasů a lukem ramawi, neznámá.

S pádem starého Umrličího království nastaly Katanze těžké časy – esencialisté zatínají pařáty i do menších měst, Hanza si dává větší pozor a vytváří separované buňky. Ba co víc, civilizovanými krajinami začínají ještě častěji obcházet nekromantská komanda, dokonce i smrtonoši, jejichž nejčastějšími cíli jsou právě nekromanti renegáti. Nad pohlednou elfkou se tak začínají stahovat mračna.

### **Sarathin**

Mezi mistry nekromanty se asi nejmenší vážnosti těšil vůdce animatické frakce Sarathin. Jeho znalosti oživovacích rituálů, alchymie, chirurgie a dalších oborů pěstovaných nekromanty jsou sice nevidané, ale po psychické stránce se jednalo o poměrně jednoduchého a snadno ovladatelného člověka. Svým zvláštním způsobem býval vlastně dobromyslný, k nekromancii přistupoval stejně, jako kovář k výrobě meče. Bez emocí, předsudků, pragmaticky. Není proto divu, že toho Vieen vyu-





žil a ovládal jeho prostřednictvím frakci animatiků. Původně čtvrtý syn chudého rolníka se jen díky náhodnému setkání s potulným mnichem dostal do kláštera a odtud na univerzitu. Jako houba nasával vše, co jej učili a tehdy byl nejšťastnější. S absolvováním univerzity ale opět ztratil cíl. Nabídka dalšího studia a poznávání doplněné charismatickou výřečností agentů Nekrohanzy jej dostala až na Sikrin-Raklu. Zde nadšeně plnil všechny úkoly, jež mu představení frakce animatiků zadávali, spokojen s množstvím nového poznání, jehož se mu dostávalo. Jako čerstvý adept zaujal samotného Vieena – Sarathinův talent v kombinaci s prostou myslí z něj dělal ideální loutku. Netrvalo dlouho a vládce Umrličího království vydláždil mladému nekromantovi cestu k pozici mistra a posléze vůdce frakce animatiků, přičemž jej stále zahrnoval svými radami a doporučeními.

Sarathin býval vysokým, spíše mohutným člověkem s věčně rozčuchanými kudrnatými vlasy a těkavými očima, které nevydrží pozorovat jednu věc déle než pár sekund. Na tváři se mu zračila směs blaženosti a zaujetí a při řeči s jinými lidmi se choval roztržitě a často utíkal od tématu. Postupem času se ale změnil – kdysi mu oživlý nemrtvý utrl ruku a nová, příšitá, se postupem času přeměnila na odporný pařát. O mnoho let později, jak se situace v Umrličím království přiostrhovala, se téměř stal obětí atentátu – magické pastí, jež měla strávit jeho tělo. Po další operaci, průlomové ve svém oboru, mu mistr nekromant Gihwein nahradil ruku, rameno, část hrudníku a velkou část na uhel spálené pokožky nemrtvou tkání. Málo lidí se kdy dostalo se Sarathinem do styku. Téměř všechn čas trávil v některé z laboratoří na Fagu, Čirligasu, Gropiši, Skaii nebo Trunči, zabrán do výzkumu. Politika Umrličího království a vůbec život mimo něj ho vůbec nezajímala a někdy na jeho existenci i zapomněl úplně. Sarathin

měl vždy svůj vlastní svět, v němž přebýval po většinu svého života a ten malý zbytek, co zůstal Asterionu, pro něj nic neznamenal.

Sarathin našel svůj konec při kataklyzmatu – vedl první vlnu nekromantů, kteří zaútočili na probudivšího Uhr's'jiindara. K úžasu všech odolával, zatímco jeho druhové umírali a šílejší Leth posílal na smrt další a další akolyty i učně. Teleportoval se z místa na místo, zasazoval drakovi mocné rány, bez křiku či strachu bojoval tak, jako by šlo jen o další experiment. Nakonec však podlehl, rozsápán hrůznou tlamou. Síla, kterou mu poskytly ozvěny prvků v nemrtvých implantátech, s níž Sarathin tak dlouho odolával kostěnému drakovi, zaujala mnohé přeživší. Sarathin tak bývá označován jako první ze smrtonošů a důkaz, že existence samostatné frakce smrtonošů má své opodstatnění.

## Tarxis

Mezi nejproslulejší Dusnari patří plavenský čaroděj Tarxis, potomek dlouhé linie slavných a hrdinných předků. Tarxisův otec Tirix však pošpinil jméno svého rodu, když katakombou rodinného sídla proměnil v nekromantickou laboratoř plnou bezduchých nemrtvých. Tirix sice zahynul, když do katakomb vtrhli císařští vojáci, ale hanba přešla i na jeho potomky.

V Tarxisově rodě se dědily magické vlohy po celé generace, díky otcovu postavení se mu mohlo dostat těch nejlepších škol v Mořském císařství i v cizině. Jako jedné z mála osob mimo Čtyři království byl Tarxisovi umožněn vstup do Čarodějné akademie. Mnoho let strávil na cestách, plavil se na plavenských lodích, viděl nejrůznější kouty světa a měl tak nespočet příležitostí procvičovat své znalosti.

Když se na vrcholu své moci vracel do Plaveny, zastihla jej zpráva o otcově obcování s nekromancí. Mocného mága to zdrtilo, mnoho aldenů strávil sám, téměř bez





jídla, střídavě truchlící, zoufající si, případně pln hněvu. Nevzdal se však a začal pracovat na očistění jména svého rodu. Pátral po znalostech boje s nemrtvými. Tarxis spojil svou cestu s Dusanari a vnesl řád do jejich nesoudného spolku, přičemž svými poznatky zaplnil mnoho bílých míst ve znalostech jeho členů.

Tarxis do písmene vyplňuje představu prostých lidí o mocných kouzelnících – nosí dlouhý bílý hábit, pěstěný plnovous a dlouhé už zcela šedé vlasy. Jeho věrným společníkem je vyřezávaná hůl z monari, dar tarských domorodců z Divočiny, který kdysi zachránil od smečky přízračných vlků.

Oplývá až nadlidskou dávkou trpělivosti, která je mu významnou oporou jak při studiu, tak při stycích s okolním světem. Často spolupracuje s dobrodruhy, nezřídka se i sám vypravuje potírat nemrtvou hrozbu. Dobrodruzi na něj mohou narazit i na Taře a dozvědět se užitečné informace o pohybech nemrtvých a jejich slabinách.

## Ašarak

Umrlčí království má v Novém Sarindaru svého zástupce. Je jím takzvaný nekromantický protektor - mistr spiritista Ašarak, který zasedá v radě města a rovněž disponuje velkým vlivem i v Moartě. Jemu jsou víceméně podřízeni všichni nekromanti v Novém Sarindaru.

Ašarak se narodil před třiašedesáti lety v Rilondu do rodiny magiků, oba jeho rodiče vyučovali na Rilondské univerzitě. Magický talent v podobě vrozené telepatie se u něj projevil, sotva začal mluvit. Byl pro něj samozřejmostí a nebál se jím chlubit před vrstevníky, mezi kterými díky tomu vynikal. Již před nástupem na univerzitu magie také zvládal několik zaklínadel, která ho rodiče naučili. Nové vědomosti doslova hltal a velmi rychle si zvykl být vždy nejlepší v ročníku. Čekala by ho slibná kariéra, kdyby nepodlehli našeptávačům z Nekrohanzy. Zlákali ho

vidinou skutečné moci, po které tolik toužil.

V Umrlčím království naplno rozvinul svůj talent pro psychickou magii, a proto když volil, ke které frakci se přidat očekávali mnozí mistři, že zvolí vládce myslí. On se však stal spiritistou. Převládl hlad po informacích, který nemohla utišit žádná knihovna. V duších zemřelých viděl nekonečnou studnici vědění. Záhrobí se tak stalo jeho druhým domovem. Díky svým schopnostem strmě stoupal v hierarchii své frakce, až nakonec narazil na poslední a jedinou překážku ve svém životě – samotnou mistryni spiritistů Delcante. Ta v něm vycítila schopného soka. Každého jiného na jeho místě by se zbavila, avšak Ašarak byl schopným politikem a svými suggestivními projevy si dokázal získat spoustu hlasů při jednání v Moartě. Nicméně Delcante nehodlala opustit svoji pozici, a proto byl Ašarak odklizen do Sarindaru, kde se stal prodlouženou rukou nekromantů, projevem jejich vůle a zároveň vztyčeným prstem – nekromatským protektorem.

To ale Ašarakovi vůbec nevadilo. V novém prostředí se velice rychle zorientoval a stal se tak šedou eminencí sarindarské Rady, jejíž je členem a skrytým hybatelem sarindarské politiky. V sarindarské čtvrti Terasy si také nechal postavit reprezentativní palác, jehož větší část zabírala skvěle zásobená knihovna, do níž si nechával agenty z Nekrohanzy vozit vzácné magické svazky z celého světa. Jeho záliba ve Stínovém světě a rozpor s Delcante zapříčinil to, že začal sympatizovat s vládci myslí. Čche ming v něm našel velkého podporovatele myšlenky nové říše mrtvých.

Během války s Ostrovním královstvím se osobně zúčastnil několika potyček. Sarindaru přirostl k srdci a nehodlal se smířit s jeho pádem. Byl to rovněž on, kdo vybíral a prověřoval schopné kapitány sarindarských lodí odvázející potřebný materiál pro Nové Umrlčí království. Osobně pak vedl jednání s rodem Jenů, který shledal nejschopnějším pro spo-





lupráci při budování Nukalaku. Do něj pak přesídlil až v roce 858 k. l., kdy starý Sarindar padl. Čche ming Ašarakovu loajalitu odměnil vytvořením postu protektora Nového Sarindaru, jehož pravomoci oproti starému zřízení výrazně posílily. Mistr Ašarak chodí vždy pečlivě upravený. Díky dřívějším častým návštěvám Stínového a Vnějšího světa jsou na něm patrné známky Stínu smrti – úplně mu zbělaly vlasy. Ty nosí někdy volně spuštěné na ramena, jindy spletené do jednoho copu. Přísný výraz umocňují černé oči, jež bedlivě sledují okolí. Leckomu při pohledu do nich běhá mráz po zádech, jakoby mu viděly přímo do duše. Ašarak se obléká vždy elegantně, nejčastěji však do černého fraku, či koženého kabátce vyšitého stříbrem. Typické jsou pro něj černé kožené rukavice, které téměř nikdy neodkládá - ostatně svému majiteli umožňují snáze čerpat magickou energii a sesílat účinnější zaklínadla.

## Vigor Jen

Vigor Jen jako nejstarší zástupce rodu Jenů předsedá městské radě v Novém Sarindaru. Je potomkem původního sarindarského rodu Starého Jena. Když jeho otec zemřel během emigrace ze Sarindaru do Nového Sarindaru, převzal po něm úlohu „hlavy rodu“. Vigor v novém působišti odložil rodový přídomek „Starý“, čímž deklaroval oddělení od dalších větví rodu Jenů.

Vigor Jen se narodil roku 815 v Sarindaru. Již od útlého dětství byl připravován na roli vůdce rodu. Byl učen těmi nejlepšími mistry ekonomie, šermu, dějepisy a zeměpisu. V osmnácti letech pak nastoupil na Erinskou mořeplaveckou univerzitu kde studoval navigaci a konstrukce lodí. Místo studia se ale raději věnoval nočním radovánkám, alkoholovým večírkům a společnosti tu více, tu méně sličných dam. Přístavní krčmy se staly jeho druhým domovem. Jeden čas byl dokonce závislý na saviaku. Není divu, že svá studia

do úspěšného konce dovést nedokázal. Začal se paktovat s piráty, kteří se stali jeho novou rodinou.

Celé dva roky s Žebráky moří křižoval vody Vnitřního moře, až byl jednoho dne spolu se svou posádkou dopaden a uvržen do šatlavy v Rilundu. Jako ostatní piráty by jej čekala oprátka, ale rod Starého Jena zná mnohé nitky, za něž zatahal, aby nezdrábného syna vysvobodil. Po návratu do rodného Sarindaru spatřil nový smysl života ve službě rodu. Vstoupil do Sarindarské městské flotily, kde se z řadového vojáka postupem času vypracoval na kapitána a později dokonce na admirála. Z této pozice pak vedl válku s Ostrovním královstvím a osobně se zúčastnil mnohých námořních bitev. Když bylo jasné, že dny Sarindaru jsou sečteny, vypravil se spolu s mnohými krajany a členy rodiny do Nového Sarindaru. Během této plavby svedl poslední námořní bitvu s Kirbegem, která později vešla ve známost jako Bitva u Žraločího ostrova.

Vigorova mohutná postava zvící takřka dvou metrů z něj činí roditelého vůdce. Husté černé vlasy, nyní už pomalu prokvétající stříbrem, nechává volně rozpuštěné po ramena. V oblékání volí mezi námořníky oblíbený plavenský střih a ani na chvíli neodkládá svoji dlouhou šavli, která se mu neustále pohupuje u boku. Během války s Ostrovním královstvím přišel o celé levé předloktí. Za lintirovou protézu, která mu chybějící úd nahrazuje, vděčí jak jinak, než nekromantům, kteří si jej jako spojence docela cení. I když se v současnosti věnuje správě Nového Sarindaru, politice nikdy nepřišel na chuť a stále se nejlépe cítí na palubě lodi a často podniká výpravy do okolních krajů. Taková situace plně vyhovuje protektorovi Ašarakovi, který Vigorovy námořní eskapády otevřeně podporuje.

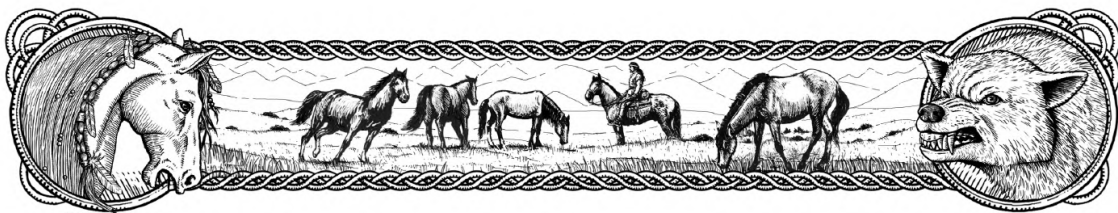
Je ženatý s Amalou z rodu Dieriů se kterou má dva syny. Vigana, kterému je třináct let a devítiletého Vigara. z knihy *Vládoucí elita Sarindaru od autora Dorana Chvástala*





### 3. Náměty na dobrodružství

- Peševarská vesnice Gžírsaj byla tento rok vybrána, aby darovala pohřbíváčům jednoho ze svých dospívajících chlapců. Jeden z kandidátů, Keševur, je šťastně zamilovaný do náčelníkovy dcery, jenže náčelník jejich lásce nepřeje. Volba Keševura jako adepta znamená skvělou příležitost, jak se jej zbavit. Keševur tuší, že volba padne na něj, a tak poprosí družinu, aby mu pomohla utéct i s jeho milovanou, nebo vymyslet, jak přimět náčelníka, aby zvolil jiného z chlapců. Zároveň s tím však Keševur nesmí veřejně vyjádřit odpor vůči Pohřbíváčům.
- Nekromantická hanza v Rilondu má potíže s renegátem, členové Strážců kostí jsou vzdáleni na cestách. Hanza se tedy rozhodne přes prostředníka kontaktovat dobrodruhy. Renegát krade těla ze zdejšího hřbitova. Vykopané hroby zahrabává nedbale, navíc si hrob dalšího kandidáta vždy poznačí. Lze jej tak snadno dopadnout.
- Družina se zrovna vyskytuje ve Stínovém světě. Fungování světa stínů je prapodivné, a tak se není čemu divit, že ač je družina od setkání nekromantů poměrně vzdálena, ozvěna rozhovoru je slyšet až k nim. Postavy se tak mimoděk doslechnou o tajných stezkách vedoucích až do Rilondského království, odkud s pomocí několika kolaborantů nekromanti získávají cenné komodity. Je na družině, jak s touto informací naloží. Pokusí se vydírat mocné nekromanty? Prozradí jejich tajemství? Nebo se pokusí uloupit cenné poklady pro sebe?
- Malá erinská pobočka Nekrohanzy, specializující se na extrakty rostlin pro výrobu jedů a protijedů si najme družinku k získání několika bylin z Džungle padlých stromů. Samotné byliny však při pouhém dotyku vylučují halucinogenní spory, což zástupce Hanzы zapomene zmínit.
- Kouzelník samouk nalezne pergamen s jakýmsi kouzlem. Ve víře v sebe sama se pokusí kouzlo seslat. Jedná se však o kouzlo nekromantické, jenž funguje



trochu jinak než klasická magie. Nezkoušenost při práci s mrtvými a neznalost nekromancie pak svede kouzlo k nesprávnému výsledku. Nejbližší kostra začne ožít a postupně začne nabírat i svaly a maso. Naopak sesilatel začne schnout a umírat. Všechna životní energie se začne přelévat pomocí kletby z kouzelníka do nemrtvého. Nepomůže-li družina nešťastníkovi včas, není jisté, co se stane.

- Jeden ze spiritistů-renegátů, ukrývající se v Athoru, zemřel při návštěvě Vnějšího světa. Našla ho služebná, která zavolala pomoc. Než se vzpamatovala Nekromantická hanza, zdejší lékař smrt klasifikoval jako infarkt. Spiritista pak byl podle učení Kněží Slunce spálen. Zbyl po něm pouze medailonek, ve kterém se ukrývá pramen jeho vlasů. Pomocí medailonku s jeho vlasy lze podstoupit rituál, pomocí kterého spiritisté z Hanzy mohou kontaktovat a mučit duši zemřelého, aby jim prozradil vše, co zjistil. Nekromanti proto najmou družinu, aby přívěšek přinesla. Záleží jen na schopnostech družiníků, jak se poperou s nalezením medailonku, který byl z hrobu odcizen, prodán a kupci ukraden.
- Jedna z karavan, zásobujících Nukalak se pohřešuje. Zmizela beze stopy v Podzemní říši. Nekromanti najmou družinu dobrodruhů, aby jim pomohla ztracenou karavanu najít. Kdo stojí za tímto incidentem? Jde o sabotáž světloňů? Pokusil se nějaký nekromant – renegát uzmout cenné suroviny pro sebe? Narůstá aktivita goblinů? A nebo jde o hloupou chybu mladého akolyty, který špatně naprogramoval nemrtvé, a ti někde se svými vozy sjeli ze skály?
- Přípraveni na epickou výpravu? Skutečně? Pak mistryně spiritistů Delcante hledá právě vás! Pro svůj rituál, jehož cí-

lem je lapení prastarých duší Arvedanů a získání jejich tajemství potřebuje několik extrémně vzácných surovin. První představuje přívěšek prvního Aurionova velekněze z dob před tisíci lety, který ukrývají Kněží slunce v danérském opatství Slunoljuby v Zářné krajině. Druhou ingrediencí je Řetěz duší, prastarý artefakt, který umožňuje uvěznit nehmotné bytosti. Řetězem je však v současnosti spoutána mocná spektra Jazatha ve strážní věži uprostřed Plání děsu. Nakonec musí postavy v Marelionu získat trochu prachu z kostí Artena er Fiarona. Nemrtví z Lesa dávno mrtvých a zejména pak Tucet proklatců však učiní cokoli, aby družině její úkol překazili. I když se hrdinům podaří všechny suroviny získat, nabízí otázka – podaří se rituál? Nebo bude mít strašlivé následky?





# Klíč bytostí astrálních

<b>4</b>	<b>Nemrtvé myšlenkové bytosti .....</b>	<b>25</b>
4.1	Trhan	
4.2	Zloděj duší	
4.3	Požírač duší	
4.4	Widmoj	
4.5	Kostěj	
4.6	Striga	







## 4. Nemrtvé myšlenkové bytosti

### Trhan

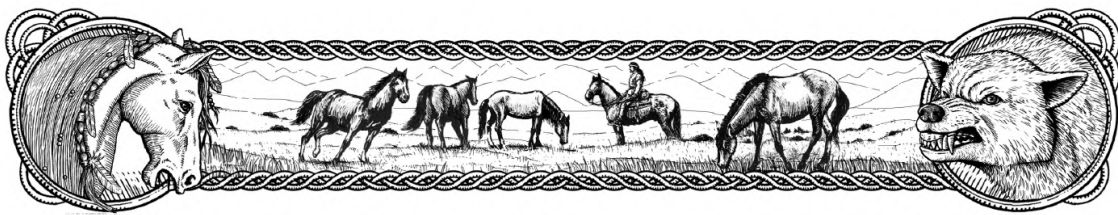
„... působení nestvůry této v úrovni přírodní obdoby nemá. Každá bestie nemrtvá špatná jest a z povrchu asterionského smetena by býti měla. Však nikterá hoře tak obrovské nezpůsobila, co trhanům podařilo se. Nelze ani spočítati, kolika obětí si nemoci zákeřné těmito stvůrami šířené vyžádaly. Proti netvořům světa Stínového jest brániti se lze, však s chorobou smrtelnou jen těžko do boje se pustiti. . .“

Všichni nemrtví jsou pověstní nenávisť k životu a používáním těch nejzákeřnějších metod. Ovšem působení bytosti, lidmi nazývané trhan nebo postaru velxit, už skutečně přesahuje všechny meze. Možná to bude znít neuvěřitelně, ale nemalá část epidemií moru, černých neštovic, úplavice a jiných zákeřných chorob je dílem těchto bestií. Trhan vypadá jako starý žebrák ve špinavém, roztrhaném a páchnoucím plášti, jehož původní barva už dávno vybledla. Oděvem pečlivě zakrývá svou postavu, ve stínu kapuce nelze zahlédnout sebemenší z rysů jeho obličeje. Ovšem

i pokud někdo jeho tělo zahlédne, nemusí v něm hned poznat nemrtvého, spíše si bude myslet, že jde o člověka postiženého leprou. Trhan se snaží vzbudit v lidech lítost, aby jej nevyhnali. Pomalu se belhá ulicemi a snaží se přijít do styku s co největším počtem osob. V noci se také může pokusit otrávit studny či zásoby potravin. Každý, kdo s ním přijde do styku, brzy onemocní jednou ze zákeřných chorob. Nemoci, které velxit přenáší, působí zoufalství, beznaděj a strach, které pak přivodí další nemrtvé ze stínového světa.

Žebráci se vyskytují zásadně jednotlivě, ve skupině by byli nápadní a zranitelní. K rozšiřování epidemií vyhledávají místa s co největší koncentrací smrtelníků. Jejich nejčastějším cílem jsou velká města na povrchu i v Podzemní říši, pevnosti s dostatečně početnou posádkou a vojenská ležení. Již několikrát se jim podařilo nechtěně rozhodnout válku ve prospěch té strany, která s nimi nepřišla do styku, většinou však zdecimují vojáky na obou stranách.

Díky svým psychickým schopnostem se dokážou nedostatečně odolným lidem důvěru



vnutit. Žebrák není nijak dobrým bojovníkem, i ti nejstatečnější muži však mohou mít oprávněný strach z nákazy. Pokud přece jen dojde k boji, je dobré se vyhnout se jejich parátům, neboť každý zásah způsobuje zákeřnou nemoc. Někdy se také trhanovi povede protivníka proklít. Vyšší forma žebračka ovládá i magii. Trhan si kolem sebe většinou vytvoří oblak temnoty, ve které on sám vidí jako ve dne, své protivníky však oslepí a dezorientuje. Nejlépe je vyřídít jej z dálky, stačí dobře mířený šíp a boj je u konce. Světlo na trhana moc nepůsobí, ale dostatečně ostré jej částečně oslepuje. Pokud máte dostatečně silnou mysl a nenecháte se zasáhnout, neměl by být soubor problémem.

### Zloděj duší

„...běda tomu, kdo klamů bytosti této pekelné neprohlédne. Neb velmi nebezpečným zloděj duší jest, an schopen síly protivníků svých dřívějších v boji používat i podobu jejich na sebe brátí. Pohledem pouhým není lze od člověka jej rozeznati, toliko pokud způsobem některým povaha těla jeho nehmotného odhalena jest, pak přetvářka jeho prohlédnuta jest i pravá tvář bestie ukáže se. Však činem takovým zloděj rozzuří se velmi a zle dopadne každý, kdo v dané chvíli poblíž vyskytovat se bude...“

Působení této nestvůry, zvané arvedansky namakianar, lze srovnávat s činností požírače duší, ale přestože mají některé vlastnosti společné, v ostatních se radikálně odlišují. Oba jsou stejně nebezpeční pro řád světa tím, že zadržují duše svých obětí a brání jim v cestě do astrální úrovně. Oba také využívají sílu, vědomosti a schopnosti těchto nešťastníků k dalším podlým činům. Tím ale jejich podobnost končí. Zloději duší jsou totiž nehmotní. Po příchodu do přírodní úrovně se nejvíce podobají přízraku. Jejich tělo má humanoidní tvar, dosahuje výšky průměrného člověka a má neostré, rozmlžené obrysy. Od přízraku

se liší hlavně mléčně bílou barvou.

Podoba zloděje duší se změní po zabití prvního myslícího tvora, na kterého si troufne. Duše toho tvora, uvězněná schopnostmi zloděje v jeho blízkosti, nemůže uniknout do Stínového ani Vnějšího světa a zloděj získá podobu i schopnosti své oběti. Neostré obrysy mizí, jeho nehmotné tělo získává jasný tvar, který je k nerozeznání od původního těla ukořistěné duše. Jen nemnozí jsou schopni rozeznat, že nejde o skutečného člověka a říká se, že podání rukou při pozdravu vzniklo v dobách, kdy byli zloději duší hojní a lidé se tak chtěli přesvědčit o opravdovosti toho, s kým se zdraví. Zloděj duší si své zbraně tvoří spolu s ošacením po vzoru původního majitele duše. Pokud se mu podaří zabít další oběť, může její schopnosti používat jen v případě, že na sebe vezme její podobu. Zkušenější zloději pak mohou během chvilky podle potřeby vystřídat i několik podob. Někdy se mění po pár sekundách, podle toho, zda se potřebuje bít s mečem, sekýrou, střílet z luku či kuše, nebo vrhat kouzla. Svými proměnami vnáší mezi protivníky zmatek.

Zloději duší se objevují samostatně i ve skupinách. V řídké obydlených krajích žijí samotářsky, aby těch málo osadníků stačilo pokrýt jejich spotřebu. Poblíž větších měst se mohou vyskytovat desítky zlodějí duší a tvářit se jako parta žoldáků nebo třeba hrát potulné akrobaty. Nejsou nijak vázání na určitá místa a mohou žít snad všude, kde se najde alespoň pár rozumných tvorů. Světlo jim nevaadí, ale pokud to není nutné, příliš se slunci nevystavují. Běžně cestují ve dne i v noci a jen přímým dotykem lze poznat, že se nejedná o skutečného člověka, ale o nemrtvého zloděje. Tento dotyk ale také může být tím posledním, co ve svém životě uděláte.

V boji se nesmíte nechat zmást jejich neustálými změnami podoby. Tyto proměny jsou pro ně naprosto přirozené a oni je nijak zvlášť nevnímají. Dobrý pozor je třeba si





dát na nehmotné zbraně zlodějů, které mohou způsobit kromě obyčejného poranění i otravu. Z nahromaděných duší čerpají sílu k pobytu v přírodní úrovni. Pokud nějakou duši vyčerpají úplně, dojde k jejímu uvolnění a ta se pak konečně může vydat na cestu. Když zloděj vyčerpá všechny své duše a nemá možnost získat nové, musí se vrátit zpět do Stínového světa. Pravděpodobnost, že se tak stane při boji, je však téměř nulová. Na zloděje neúčinkují obyčejné zbraně, ovšem svčena voda či olej na ně má smrtelné účinky. Pokud nemáte kouzelnou nebo výjimečně kvalitní zbroj, nehmotná bestie skrz ni lehce pronikne, proto je dobré bránit se i nějakým druhem magického pole. Nejdůležitější pro boj s ním je ale vysoká psychická odolnost. Pokud si pevností své vůle nejste jisti, raději se do boje se zlodějem duší ani nepouštějte.

## Požírač duší

„...požíračem býti zabit nejhorším druhem smrti dozajista jest. Nejen že bestie tělu život vezme a člověka připraví takto o zbytek času krátkého, jež mu pro život v úrovni přírodní vyměřen jest. Požírač však také duši jeho nesmrtelnou ku sobě připoutá, jíž poté nemožno do světa stínů odebrati se. Duše pak nestvůře sloužiti musí a pouhým nástrojem k páchání činů příšerných stane se...“

Myšlenkové bytosti do přírodní úrovně nepatří, to je jisté. Pro požírače duší (postaru arvedansky zvaného namakial) platí toto pravidlo dvojnásob. Této kreatuře nestačí zabít na setkání a šířit emoce strachu a nenávisti. Své schopnosti ještě zesiluje tím, že svým obětem pozře duši, jež pak nemůže odejít do astrálního světa a mrtvého nelze ani přivést zpět k životu. Požírači duší mají humano- idní tělo, obvykle něco přes jeden a tři čtvrtě metru vysoké, poměrně štíhlé a na první pohled slabé. Jejich kůže je nezdravě zelená, na prstech vyrůstají asi pětcentimetrové drápy. Hlava je větší než u člověka, s černými vlasy

a velkýma špičatýma ušima. Odpudivému obličejí dominují velké oči zářící jedovatě zeleným světlem, ústa zaplňují ostré, špičaté zuby. Tělesná slabost je jen zdánlivá, ve skutečnosti požírač disponuje neskutečnou silou, a je velmi obratný a rychlejší než většina lidí.

Po zabití první oběti získává sežráním její duše všechny její vědomosti a schopnosti. Například po smrti bojovníka bude požírač umět bojovat stejně dobře, jako to uměla jeho oběť. Zabitím kouzelníka získá schopnost ovládat magickou energii a sesílat kouzla. Čím déle se požírač duší vyskytuje v přírodní úrovni, tím větší jsou jeho schopnosti i moc, a o to těžší je soubor s ním. Potřebuje stále více zabíjet, aby měl dost energie potřebné k setrvávání zde. Po zabití této stvůry jsou všechny duše, které věznily ve svém těle, osvobozeny a mohou se vydat k Lamiusovu soudu.

Požírači duší jsou samotáři, na příslušníky vlastního druhu se dívají jako na konkurenty a nemají v lásce ani ostatní nemrtvé. Nezájmají se o zvířata, důležití jsou pro ně jen rozumní tvorové. Jelikož jsou poměrně nápadní, musí se skrývat, kvůli svým potřebám však žijí v blízkosti osídlených oblastí. Boj s mladým požíračem nepatří mezi nejobtížnější. Bestie je však rychlá, její zuby a drápy ostré a v sázce je vaše vlastní duše. Zraní ji i obyčejné zbraně a nemá žádnou zvláštní odolnost proti kouzlům. Starší požírači už chodí oblečení v brnění svých obětí, používají jejich zbraně a kouzlit umějí lépe než leckteří mistři. Největší nebezpečí představuje požíračova nepředvídatelnost – nikdy nevíte, co od něj čekat. Menší náznaky vám může poskytnout jeho oblečení a výzbroj, skutečný rozsah jeho schopností však vyjde najevo až v boji. Je dobré mít neustále na paměti, že bestie bojuje silou a schopnostmi několika lidí. Také rozumu má na rozdávání a nejednou se stalo, že vlákala protivníky do pastí, kde všichni našli smrt. Nesnadno radit, jak si vést v boji s požíračem. Pokud jej aspoň v





jednom směru převyšujete, vyplatí se vsadit na tuto výhodu. Je-li ale lepší on, nezbyvá než co nejrychleji vyklidit pole.

Poznámka: Není pravidlem, že požírač vždy vstřebává duši svého soka a čerpá z ní sílu a vědomosti. Neudrží v sobě víc než několik desítek duší. Někdy se také stane, že se duše dostane ven z jeho těla a požírač přijde o část svých schopností. I když je ale úplně nasycen, stále ještě potřebuje zabíjet, aby se mohl udržet v přírodní úrovni.

## Widmoj

„...jest pravou příčinou skutečnosti oně smutné, že lidé předků svých zemřelých, jež jako duchové objeviti se mohou, báti se počali. Však zatímco duchové pradávni toliko lítost a smutek v srdcích přátel svých bývalých vzbuditi mohou, stvůra tato nebezpečnou velice jest a toliko málokdo setkání s ní ve zdraví přestojí. . .“

Občas se těmto bytostem říká také falešní duchové, či arvedansky hintial. Do našeho světa se obvykle dostanou při násilné smrti zlého člověka, kterou provází silné emoce nenávisti a strachu. Widmoj na sebe přijme podobu ducha zemřelého a jeho prvním skutkem se většinou stane násilná smrt všech v okolí. Při tom nejvíce těží z toho, že si její lidé pletou s duchem zemřelého, který sice může někoho vystrašit, ale jinak ublížit neumí. To o widmojích rozhodně neplatí. Jejich existence je plně závislá na energii, kterou vysávají z obětí. S počtem zabitých narůstá jejich síla i schopnosti a opravdu silný widmoj může potrápiti i ty nejzkušenější lovce přízraků. Obyčejní lidé jsou bezbranní i proti nižším formám těchto bytostí.

Widmoj je nehmotný a může na sebe vzít libovolnou podobu. Jeho obrysy se zdají být rozostřené a skrz tělo lze vidět okolí, takže s živou bytostí si ho nikdo nesplete. Díky telepatickým schopnostem vyhledá v mysli příhodného člověka obraz někoho blízkého,

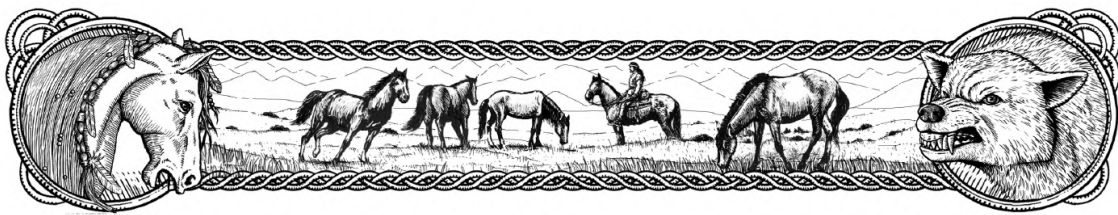
kdo nedávno zemřel, a právě jeho podobu přijme. Nešťastníkovi se pak zjevuje jako duch příbuzného či přítele a postupně z něj odsává život. Po smrti jednoho hostitele vyhledá dalšího. Disponuje nezanedbatelnou inteligencí, zvládá komunikovat s lidmi a dokáže vystupovat velice přesvědčivě.

Widmoj nerozlišuje mezi dobrem či zlem, zajímá ho jen energie živých. Objevují se pouze jednotlivci, na widmoje sdružené do skupiny dosud, je-li nám známo, nikdo nenarazil. Silnější widmojové se vyskytují obvykle v okolí větších měst, protože s rostoucí silou roste i potřeba většího přísunu potravy. Slabší jedinci této myšlenkové bytosti mohou být k nalezení i na venkově.

Vyhnutí widmoje zpět do Stínového světa není jednoduchou záležitostí. Nestvůra se může kdykoli stát neviditelnou, a v takovém případě pomůže pouze magie. Ještě nebezpečnější jí ale činí její schopnost nahlížet do myslí. Pak na sebe může i nejslabší z widmojů vzít podobu nejstrašnější noční můry, vyskytující se v představách protivníka. Sílu mocnějších widmojů umocňuje umění tvořit iluze a jejich prostřednictvím klamat a děsit protivníky v mnohem větším měřítku. Svou přítomností pak zasévají šílený strach do myslí všech v okolí.

Útočí dotekem, kterým upjívají životní energii. Zasažení postupně slábnou, jejich útoky ztrácí na nebezpečnosti, až přijdou o schopnost vládnout zbraní a podlomí se jim kolena. Vhodnou obranu proti widmojům tvoří nějaké kouzlo či artefakt zabraňující proniknutí do mysli. Obrovskou výhodou pak mají kouzelníci, kteří se nenechají zmást iluzemi či různými přeměnami. Běžné zbraně widmojům neublíží, ovšem zbraně stříbrné či potřené svěcenou vodou nebo olejem, spolu s většinou útočných kouzel, zvládají stvůru rychle sprovodit ze světa. Obecně platí pro boj s widmoji totéž co pro boj s přízraky a následky zasažení jejich nehmotnými pažemi





bezpečně vyléčí Li Konfuův elixír návratu.

## Kostěj

”...postavou člověku podoben, místo hlavy lebka umrlčí. Nebezpečný netvor to jest, anžto člověka pohledem uhrane a mečem hlavu mu srazí...” Kostějové připomínají vysokého, mohutně stavěného člověka. Jejich běžná výška je něco přes dva metry. Celý dojem ovšem kazí hlava, která se ze všeho nejvíce podobá lebce bez kousku kůže. Z mrtvolně bledeho obličej se nejdříve všimnete temných, propadlých očních důlků, v jejichž hlubinách září rudé oči. Oblečení obvykle bývají do černé kazajky a kalhot, na ramenou mají dlouhý černý plášť. Jelikož toto oblečení zakrývá celé jejich tělo a po smrti se rozplynou i s ním, nikdo ještě nezjistil, jak vypadají pod ním. Jsou to bytosti spíše zlé podstaty, setkání s nimi rozhodně nepatří k zážitkům, na které byste rádi vzpomínali. Ne vždy však zabijí každého, koho potkají. Přestože jsou poměrně inteligentní, vyjednávat se s nimi nedá, poněvadž si kladou nehořádné až nesplnitelné podmínky a nikdy ze svých požadavků nesleví. Ze všeho nejvíce milují boj, a pokud se do něj jednou pustí, neustoupí před žádnou přesilou. Kostějové pobývají většinou na pustých, liduprázdných místech. Zdržují se ve skupinkách o několika jedincích, jejich počet však nikdy nepřevyšuje deset bojovníků. Tato skupina mívá vždy nějaké doupe, od něhož se moc nevzdaluje. Nejčastěji jde o nějakou jeskyni, opuštěné stavení nebo zříceninu pevnosti či hradu. Pokud dojde k boji, používají zvláštní černý meč, který způsobuje paralýzu nebo prudkou otravu, u vyšších verzí každý zásah doplňuje majiteli ztracené životy. Po smrti se jejich meč rozplyne v oblaku černého kouře. Vyšší verze také používají černou magii a zmatení. V boji se nejvíce vyplatí kostěje odzbrojit. Velkou část svých schopností má díky svému meči a po jeho ztrátě už zabít kostěje není

takový problém. Poznámka: Velmi rozšířená je pověst o pokladech, které si tyto bojovníci shromažďují ve svých příbytcích. Ano, je to pravda. Sám jsem vedl výpravu proti skupině devíti těchto netvorů, kteří sídlili v horském průsmyku a zabíjeli každého, kdo se jen přiblížil. Nakonec se nám podařilo je pobít a po průzkumu jejich jeskyně jsme našli velké množství zlata, drahých kamenů a dokonce i několik mocnějších arvedanských artefaktů. Ale boj samotný byl jako noční můra. Několik členů naší skupiny prchlo jen při pohledu na protivníky, v boji padlo mnoho hrdinů a my, co jsme to přežili, dodnes nemáme chuť o tom vyprávět. Žádný poklad na světě nemůže vyvážit tak otřesný zážitek. Jen díky přítomnosti takových mužů jako je Mortus Černý nebo Tork Tirkilarin se nám podařilo zvítězit.

## Striga

„...na pohřebištích i v hrobkách starých sídliti může, však toliko pokud nablízku lidé vyskytují se. Celé dny i noci spánkem hlubokým dríme, když ale člověk smrtelný v blízkosti přílišné ke spánku si ustele, rána už se nedočká. V hodině duchů hrobka se otevře, stvoření příšerné na lov se vypraví, člověka nešťastného ve spánku přepadne a tělo jeho rozsápe. Také za nocí úplňkových hrobka otevírá se a lidé poblíž žijící dveře na petlice zavírají, by se před nestvůrou řádící za zdmi pevnými ukryli...” Striga je zvláštní nestvůra. V legendách vystupuje jako démonická, krvežíznivá a téměř nezranitelná bytost, lidé se rozklepou, jakmile slovo striga uslyší. A přitom jsou některé jiné bytosti mnohem obludnější, zuřivější a daleko nebezpečnější než ona. Zcela jistě to vyplývá z lidské nevědomosti a tajemnosti netvora vylézajícího z hrobky a toužícího po lidském mase. Stvůra s tak špatnou pověstí je vysoká něco přes půldruhého metru, její tělo trochu připomíná sud. Dlouhé ruce s jako břitva ostrými

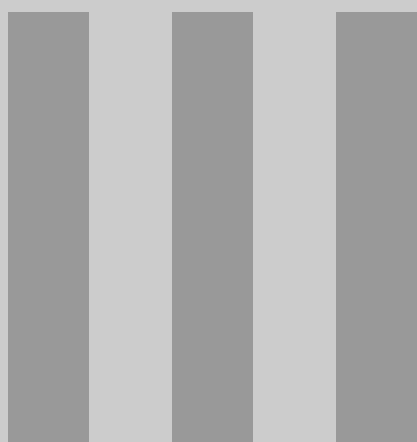




drápy jí visí skoro až k zemi. Na krátkém krku sedí nečekaně velká hlava s obrovskou tlamou plnou ostrých tesáků. Kolem hlavy má delší rozcuchané vlasy červené barvy, oči ve tmě září zlým rudým světlem. Tato stvůra se téměř vždy objeví v blízkosti hrobky, pohřebiště nebo i chrámu, kde se konají lidské oběti. Odtud vyžene všechno živé a usadí se v rakvi či sarkofágu. Většinu svého času zde prospí, na lov vyráží pouze za úplňku. Když ale zůstane někdo přes noc poblíž jejího obydlí, kolem půlnoci striga vyleze a zaútočí na něj. Nikdy nevychází na denní světlo, které pro ni sice není smrtelné, ale nemá ho ráda. Lovící striga se pohybuje naprosto nehlučně, a přestože působí neohrabaně, je neuvěřitelně mrštná, rychlá a na svou oběť se vrhá dlouhým skokem. Útočí hlavně pařáty a ostrými zuby. Je to nebezpečný protivník, ale dá se porazit. Přestože tato bytost není imunní vůči obyčejným zbraním, doporučuji použít zbraně stříbrné nebo kouzelné, které jí způsobují mnohem těžší zranění. Velkou slabinou strigy je to, že není chráněna před zásahem zbraní. Její kůže se dá totiž velmi lehce proseknout. V boji proto spoléhá na svou mrštnost a není snadné se do ní strefit. Pokud se jí ale nepovede ráně vyhnout, můžete jí s kvalitním mečem způsobit i smrtelné zranění. Poznámka: Striga je sice myšlenková bytost, ale může se na svět dostat i jako důsledek kletby. Prokletý člověk se pak může v tuto nestvůru proměnit. Proto není dobré strigu okamžitě zabít, lepší je pokusit se kletbu sejmout. Pokud se striga nestihne za úsvitu vrátit do své rakve, může (ale nemusí) se proměnit zpět v člověka. Není to ale jednoduché a nejjeden hrdina už zahynul při pokusu o odstranění této kletby. Když se do rakve nevrátí striga, která přišla přímo ze Stínového světa, nic se jí nestane.



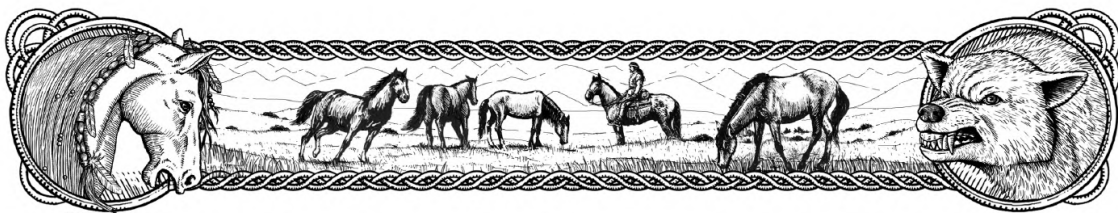
# Kronika



- 4.7 Staré království na jezeře Yrakan
- 4.8 Říše pána trosek
- 4.9 Nové království na Šakatánu a Svět







Ke kronice z hlavního textu vám přikládáme podrobnější verzi, který se některým údobím a osudům věnuje o poznání podrobněji.

## Staré království na jezeře Yrakan

### 851 k. l.

Na pozadí rostoucí vnitřní nejednotnosti a přírodních katastrof Vieven vytuší blížící se zánik Umrličího království a bude se jej snažit uspíšit. Vyšle proto družinu dobrodruhů na ostrov Urka probudit přízračného draka. Dobrodruzi proti všem předpokladům uspějí a prchnou do Braghiny, zatímco drak silně poškodí sídlo vládců myslí na Surle a krátce poté usmrtí mnoho noviců na ostrově Rakla. Vládcům myslí se však přese všechny ztráty podaří mocnou myšlenkovou bytost znovu zkrotit. V reakci na drakovo běsnění však opustí Umrličí království mnoho najatých řemeslníků i nekromantů-noviců. Vieven předloží důkazy, které usvědčují ze sabotáže říši Slepých bohů. Dříve nejednotná Moarta začne plánovat odvetné tažení. Vieven se však na jeho přípravě nebude podílet.

### 852 k.l.

Leth, mistr frakce zlodějů emocí, prochází stále se zrychlující proměnou ve skřeta. Ta bude završena na sklonku roku, při rituálu vyvolávání velkého množství ithranů, kteří mají sloužit převážně k ochraně sarindarských lodí. Leth se s Vievenovou podporou ponoří do studia světloňošů z řad myšlenkových bytostí a k jejich lovu zřídí oddíly nekromantů a nemrtvých.

### 853 k.l.

Sarindarci provedou úspěšný útok na plaven-  
ský konvoj vracějící se z Tary na Lendor. Všechny zajatce, včetně několika šlechticů a vyšších úředníků, předají zlodějům emocí. Na jejich velmistra Letha bude spáchán neú-

spěšný pokus o atentát. Útočníkovi se podaří osvobodit araka Zářící čepel, jednoho z uvězněných světloňošů. Než Zářící čepel zemře, zabije většinu svých trýznitelů a těžce zraní Letha. Ten bude z činu podezřívát některé členy vlastní frakce a vládce myslí. Jednotlivé frakce se rozhádají zevnitř i navzájem.

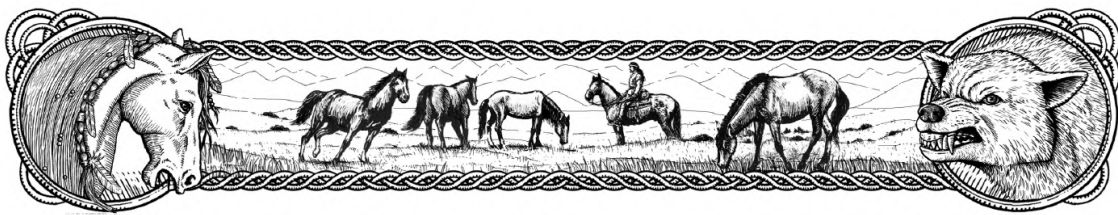
### 854 k.l.

Začátkem roku zahájí nekromanti odvetné tažení do říše Slepých bohů. Po počátečním rychlém postupu však narazí na tuhou odpor. Protivník jako by byl dobře informován o každém jejich kroku, nekromanti padají do léček, ze kterých se jen obtížně proboučejí. Na straně říše Slepých bohů jsou také válečníci z Braghiny. Několik velitelů armády Umrličího království zemře za záhadných okolností ve svých stanech daleko v týlu. Postup nemrtvých se záhy zastaví a na nové frontě probíhají jen lokální šarvátky.

Po několika vítězných letech utrpí Sarindar těžkou porážku od spojené flotily Ostrovního království a Plaveny, město bude z části zničeno. Zároveň na severní hranice Umrličího království zaútočí Kharova vojska vedená skřetím generálem Sabháš Hnarrem. Nekromanti ztratí několik pevnůstek a operních bodů. V reakci na to Moarta nařídí stažení své trestné výpravy z říše Slepých bohů. Při ústupu bude ztraceno mnoho vazebných krystalů a do Umrličího království se vrátí jen menší část vojska. Nebude proto možné významněji podpořit Sarindar nebo dobýt zpět území zabrané generálem Hnarrem. Situace na Horké linii se z pohledu Umrličího království stabilizuje poté, co se velení v pohraničí ujme Vievenem vyslaný animatik, trpaslík Hugar, který zastaví postup Hnarrových jednotek. Na protiútok však už nekromantům nezbudou síly.

Kvůli válečným neúspěchům se situace v Moartě vyhroťí a mezi nekromanty dojde i k otevřeným střetům. Šarvátky ukončí až Vieven





a jeho upíři, ne však na dlouho.

### 855 k.l.

Do Umrličího království již nebudou přicházet noví zájemci o studium nekromancie ani námezdní řemeslníci. Živých rezidentů pomalu ubývá. Počet nekromantů se odhaduje ani ne na šest set. Schopnost Sarindaru zásobovat nekromanty se značně snížil.

Mocnější nekromanti posílí svoji ochranu (živou i neživou), slabší se začnou sdružovat do skupin. Leth, mistr frakce zlodějů emocí (a nyní skřet) prosadí s Vievenovou pomocí rozšíření výprav, jež mají za cíl zajmout pro jeho pokusy co nejvíce světloňošů. S výpravami souhlasí i Moarta, která to považuje za odplatu vůči Braghině. Přes nemálo zmařených životů nekromantů a obětování jedné armády animovaných nemrtvých, se nakonec mise zdaří. Leth začne ve velkém experimentovat se zajatými světloňoši z řad myšlenkových bytostí.

Ze subotamského kláštera Daine bude uneseno několik mnichů sizlamů. Stopy únosců vedou dvěma směry, skrze Zelanské vrchy do Rilundu a na jih do Trhlinových plání.

### 856 k.l.

Neuplyne alden, ve kterém není zavražděn nebo „nešťastnou náhodou“ nezemře alespoň jeden nekromant. Smrt mezi nekromanty také způsobí přírodní živly při rozsáhlých záplavách, kdy bude zatopena většina ostrovů. Mistr frakce animatiků Sarathin bude těžce zraněn při výbuchu své laboratoře. Všem bude jasné, že se nejedná o náhodu, ale o úmyslnou sabotáž. Téměř mrtvého Sarathina si převezme do péče nekromant Gihwein, zvaný Nezabitelný.

### 857 k.l.

Poslední ze zajatých světloňošů, glarbin Šedý spár, bude Lethem nepřetržitě mučen po několik dní. Leth využije sizlamy, které pro něj

unesli agenti Nekromantické hanzy. Mistr vládců emocí s pomocí sizlamů extrahuje negativní esenci a uloží ji ve speciální nádobě. Po umučení několika nevinných dětí Šedý spár zešílí, dostane se z okovů a zardousí dva Lethovy pomocníky. Světloňoš, který prvně pocítil nenávisť, však okamžitě zemře a jeho duše zmizí ve Stínovém světě.

Výsledky experimentu budou na Vievenův příkaz důsledně utajeny. Všichni účastníci, kromě Letha, poslouží jako potrava upírům. Další výpravy na světloňoše se bez odhalení výsledků nedají v Moartě prosadit.

V důsledku toho, že Sarindar je po dalším Kirbegově útoku schopen zásobovat nekromanty jen asi pětinou obvyklého množství zboží, sníží Moarta již tak chudý příděl potravin na polovinu. Skrze svou Hanzu pak nekromanti budou skupovat potraviny na Taře a platit erinským lodím přemrštěné ceny za jejich převoz do Sarindaru. Cena trvanlivých potravin na světových trzích stoupne.

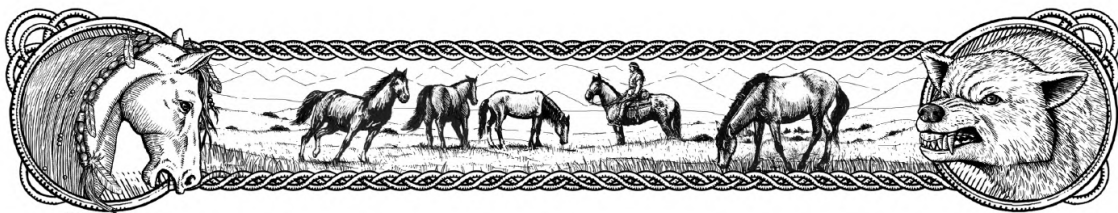
Mistr Sarathin se po sérii několika náročných operací vrací na scénu. Podstatné části jeho těla budou nahrazeny nemrtvou tkání a magickým kovem. K dalšímu pokusu o jeho likvidaci se již nikdo neodhodlá.

### 858 k.l.

Vieven informuje nekromantické mistry, že vyslal několik svých nejbližších služebníků pod vedením upíra Šagrata do oblasti jižních Medových hor, aby zde našli vhodné místo pro nové Umrličí království. Jedná se ale z jeho strany jen o zastírací tah, který má jednu skupinu nekromantů částečně uklidnit a u druhé vzbudit dojem, že Vieven neví o jejich aktivitách v Nedostupných horách.

Leth se stává stále nevyrovnanějším. Je na něj spácháno několik neúspěšných atentátů. Leth osobně vyslechne a umučí přeživší útočníky. Nespokojen nechá umučit i poslední zbylé zajatce. Jeho bestialita bude udivovat i otrlé nekromanty, přesto nad ním bude





Vieen drzet ochrannou upíří ruku. Znamky další přeměny začnou být zjevné snad všem, kromě Letha samotného.

Krom upírů a vládců myslí se všechny frakce rozštěpí na konzervativní příznivce Vieena a na opoziční podporovatele Čche minga.

### 859 k.l.

Na počátku roku jsou Úžiny Tary definitivně uzavřeny všem lodím mimo dračí a plavenskú. Sarindar je tak několik měsíců sužován námořní blokádou.

Skřetí generál Sabháš Hnarr se opět pokusí o větší ofenzívu na nekromantské pozice na Horké linii. Dobude osm pevnůstek, ovšem za cenu značných ztrát. V dalších útocích vůči Hugarovým pozicím proto nepokračuje.

Nemrtvá karavana vyslaná do Targentu se již nevrátí, stejně tak i Šagratova výprava zmizí beze stopy.

K dovršení všeho oblehne Kirbegova armáda Sarindar. Několika stovkám obyvatel města se podaří ještě před uzavřením obklíčení uprchnout přes Kyrkyj. Nekromanti je ubytují na Sodethu. Po dvouměsíčním obléhání bude na konci roku Sarindar dobyt a srovnán se zemí.

Buňky Nekrohanzy v Sintaru a Koru přestávají poslouchat stále řidší příkazy z Yrakanu. Moarta Rada mocných nad smrtí viz. Moarta se nedokáže dohodnout na krizovém postupu a žádná frakce není ochotna vyslat přes Stínový svět své členy, kteří by situaci napravili.

### 860 k.l. – Rok kataklyzmatu

Mezi nekromanty končí období tzv. Tiché války. Obě strany se připravují na otevřený střet. Celkový počet nekromantů v Umrčím království nepřesahuje čtyři sta duší. Čche ming se dočká zvláštní nabídky – upírka Coriven slíbí, že zabije Vieena. Vládcem myslí

kývne, své úhlavní nepřítelkyni však nevěří. Chce její akci využít jako zástěrku svého skutečného plánu – probuzení přízračného draka. Coriven spolu s několika vládci myslí napadne Pána Prokletých, přemůže jej, vysaje a uzme mu jeho eldebranskou hůl moci. Spolu s posledním přeživším vládcem myslí se jí podaří prchnout do Nového Umrčímho království.

Přízračný drak Uhr's'jiindar, osvobozený ze svého vězení, začne na Yrakanu rozševat smrt a zkázu. Zatímco netvor ničí sídlo vládců myslí na ostrově Surla, většina ostatních nekromantů se shromáždí na hřbitovním ostrově Gropiš. Záhy vypukne souboj mezi více než dvěma sty nekromanty na jedné a drakem a mnoha probuzenými nemrtvými na druhé straně. Vzduchem se ponese praskot magických výbojů a hrůzný nářek nekromantů. Jelikož nejlepší z řad vládců myslí uprchli, nekromantům se nepodaří draka uspat. Mistr Sarathin bude Uhr's'jiindarem odříznut od svých spolubojovníků a svede s ním nerovný souboj. Zemře až po mnoha těžkých zraněních. Mistru Lethovi se podaří přežít první vlnu Uhr's'jiindarova řádění. Avšak pohled na zrudné monstrum a jeho běsnění skřeta připraví o poslední zbytky přičetnosti. Leth vyburcuje přeživší nekromanty a pošle je na smrt. Zabije každého, kdo mu bude odporovat. Ačkoliv je po poledni, nebe nad Yrakanem zčerná.

Když už se bude zdát, že je vše ztraceno, zasáhnou do boje světloňosi z Braghiny. Spolu s posledními nekromanty zaútočí na již poraněného draka. Leth se na chvíli stáhne z boje. Drak bude mezitím údery světloňosů stále více oslabován. Leth udeří na největší oddíl smrtonosů s pomocí nádoby plné černé, světélkující kapaliny. Jedná se o negativní esenci získanou s využitím sizlamů při mučení zajatých světloňosů. Následkem kontaminace se světloňosi z řad myšlenkových bytostí v šíleném jekotu vrhnou jeden na dru-



hého i na své lidské kolegy. Zrůdnosti způsobené zlodějem emocí dosáhnou vrcholu. Leth se za opojného řevu změní na odporného, temně oranžového draka, pokrytého rudými skvrnami. Začne pobíjet poslední přeživší, když jej napadne Uhr's 'jiindar. Jejich souboj, ve kterém oba utrhá četná zranění, přeruší magická bouře.

Přízračný drak odletí do středu Slinos Mlači, Leth k Mernově dlani. Magií prosyčený Gropiš bude explozí rozerván na kusy, které se ponoří na bahnitě dno jezera. Magická bouře se přežene přes celé jezero, nestabilní ostrov Joard zanikne. Stejně tak Olog, na kterém se po staletí nahromadilo obrovské množství negativních emocí.

Trvale se zvedne teplota, následkem čehož začne tát ledovec Sarut a hladina vody stoupne. Ačkoliv několik nekromantů na ostrovech přežije, Umrlčí království jako takové zanikne.

Upíří na celém světě vycítí smrt Vieena Prokletého. Mnozí začnou pátrat po jeho vrahovi.

Buňky Nekrohanzy v Koru (pod vedením nekromantického adepta Svatopluka Tadase, na ohniď asu a sovích očích závislého spiritisty a vizionáře nové nekromantické éry) získávají pomocí drog další studenty i spolupracovníky. Počet obchodníků spojených s nekromanty se prudce zvyšuje, jejich moc začíná prorůstat i mezi vládnoucí gildy.

V Sintaru se po několika konfliktech ujme vlády nad buňkou hanzы skupina animatiků, z nichž část náleží k separatistům. To má za následek další spory.

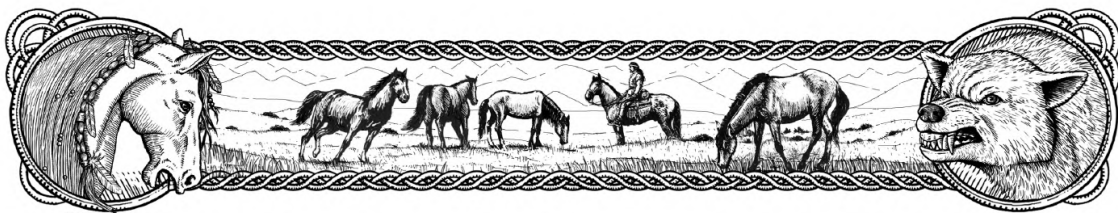
## Říše pána trosek

860 k.l.

Umrlčí království přestalo existovat. Nezůstal nikdo, kdo by jej obnovil. Mnoho mocných nekromantů je mrtvých. Čche ming a Coriven založili Nové umrlčí království v Nedostupných horách a vše nasvědčuje tomu,

že Vieen je skutečně mrtev. Na poničených ostrovech jezera Yrakan přežilo jen několik nekromantů. Každý z nich se snaží vytvořit z trosek vlastní říši a namísto spolupráce bojují mezi sebou. Vzestup přízračného draka vyplní vzniklé vakuum. Celé jezero Yrakan prostoupí esence smrti, jenž postupně zničí zbytky života v okolí. Drak začne svou mocí celou oblast postupně měnit tak, aby co nejvěrněji napodobovala údolí Bouřné mlhy. Tento ostrov ve Stínovém světě, z něhož drak pochází, představuje jednu z nejnebezpečnějších oblastí astrální úrovně. Ostrá skaliska střídají hladové bažiny, hustá mlha omezuje rozhled. Zvukem se stále nese mohutné burácení hromu, ale blesk se nikdy neukáže. V Údolí bouřné mlhy se snoubí strach a nenávisť. V minulosti o tento ostrov v nekonečném střetu soupeřil správce Údolí pohrom, esence čistého strachu s pánem Stolové hory představující epicentrum nenávisť. Změnu přinesl mocný Uhr's 'jiindar, který zde vytvořil své dominium. Po jeho odchodu, zaviněném zloději emocí, se o ostrov rozpoutala nová válka. Jeho obyvatelé se opět mohou cítit jako příslovečná kost, o niž se přetahují dva psi. Cílem nejvyššího z nemrtvých není návrat do domoviny, ale vytvoření stálého spojení mezi Yrakanem a údolím Bouřné mlhy. Svou novou říši se rozhodl vybudovat v Přírodní úrovni. Naštěstí vyjde ze střetů značně oslaben a jen pomalu bude sbírat síly. Za své sídlo si zvolí Vifor, jež mu domovskou sféru nejvíce připomíná. Svoji mocí oživí všechna těla, která se v oblasti nachází. Stovky zombií vyjdou se zamrzlých kobek ostrova Čirligas, tisíce kostlivců opustí Fag, i těla čerstvě zabitých nekromantů povstanou do neživota. Asterionem začne znít tichá melodie volající nemrtvé ze světa stínu ke svému pánovi a za Bílými horami bude růst armáda nemrtvých. Uhr's 'jiindar a jeho sluhové budou připravovat odplatu za Pláně děsu. Tentokrát však





budou moudřejší. Dlouho budou vyčkávat na svou příležitost a teprve poté se dají na pochod. Pohybovat se v oblasti bude ještě riskantnější než na Pláních děsu. Na rozdíl od Lendoru, zde totiž nemrtví své síly dobře zorganizují. Oživlá těla Uhr'sjiindarovi poslouží nejen jako ozbrojené paže, ale též jako smysly. Bude tak vědět o všem, co vidí a slyší kterýkoliv z nich. Yrakan se stane lákadlem pro různé vlivné organizace i mocné jednotlivce. Nekromantům nedají spát těla v pyramidě na Skai a zatopená skladiště vazebných krystalů na Globi. Khar se dozví o přítomnosti Turgulových maleb ve Vieenově paláci. Podle pověstí je v dílech hnědého drakočlověka zachycena Démonova budoucnost. Nebude váhat zaplatit jakoukoliv sumu, aby je získal. I Katedrála chaosu se stane cílem mnoha výprav. Jednou z nich povedou Kněží slunce, kteří se již dlouhou dobu snaží získat informace o Árium Tumap. Pozadu nezůstanou ani subotamové pátrající po ztraceném klášteře Halet, o kterém tuší, že se někde okolo Yrakanu nalézá. Jezerem bude bloudit i mnoho ztracených duší. Některé zcela šílené a velmi nebezpečné. Jiné si však uchovávají rozum a schopnost komunikace. Při souboji draků, nekromantů a světloňošů se uvolnilo obrovské množství energie. Magické bouře a exploze úplně zničily tři ostrovy na Yrakanu a většinu ostatních poškodily. Následné zemětřesení a záplavy napáchaly další škody a způsobily zánik společenství samarů v podzemí pod Umrlčím královstvím. Jen nemnoha z nich se podařilo prchnout nově otevřeným průchodem do Podzemní říše.

Nejmenší úhony doznalo pět západních ostrovů jezera Yrakan, přičemž Erije a Moroi se jakékoliv škody vyhnuly.

Trosky Dezmatu ovládla skupinka upírů vedená Marmarašem, která stráží Vieenův palác s jeho poklady i tajemstvími. Upíři kontrolovají množství nemrtvých a představují tak

vojenskou sílu, s níž je nutno počítat. Drží se však zpět a hájí jen území Norosu.

Marmaraš patří mezi Viennovy věrné již mnoho staletí. Na rozdíl od jiných mocných upírů, se nesnaží svou identitu skrývat, ba právě naopak. Vtělen do téměř dvoumetrového barbara naplňuje bezezbytku představu prost'áčeků o upířím vzezření. Zdobí jej mrtvolně bledá kůže, rozčuchané černé vlasy a velké tesáky vyčnívající zpod rtů. Právě Marmaraš byl zodpovědný za většinu „nehod“ a záhadných úmrtí, která postihla Viennovy oponenty.

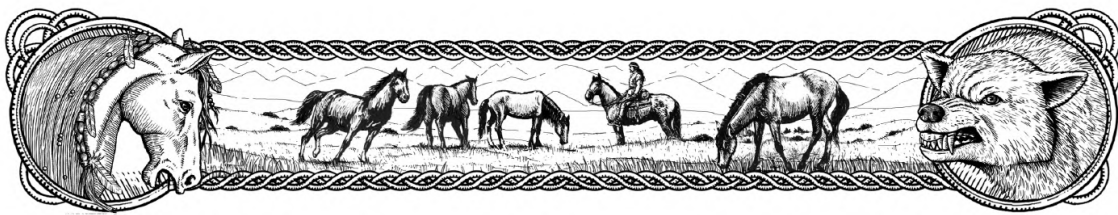
V troskách dávného Zurhkenova města na Trasnetu se usídlilo několik nemrtvých z Viforu, kteří v bitvě na Gropiši bojovali na straně přízračného draka. Několik dalších přežívá též na Viforu.

Ostrov Globi ovládl jeho dřívější správce nekromant Muagor, který se při kataklyzmatu v zoufalství rozhodl zachránit před smrtí proměnou v giaba, ač neměl k dispozici agiaron, ale pouze nižší vazebné krystaly. Zázrakem se mu rituál podařil, avšak jeho tělo vysává energii vazebných krystalů rychlým tempem a Muagor je musí často měnit. Zoufale se snaží využít několika nemrtvých služebníků a dvou rytířů zkázy, jež se mu podařilo ovládnout, aby sehnal další vazebné krystaly, neboť ví, že bez nich si už svoji existenci nebude moci dále prodlužovat.

Vězení Uhr'sjiindara na ostrově Urka, kde započala zkáza Umrlčího království, bylo rozmetáno mocí přízračného draka. Ostrov je pustý, pokrytý mléčnou mlhou a každý se mu raději vyhýbá.

Z trojice ostrovů, ležících na severovýchod od Urky, byl Gropiš úplně zničen, část jeho trosek, vymrštěných obrovskou silou, zasykala i okolní ostrovy. Vede se rozpoltil a jeho jižní část byla zaplavena stoupající hladinou jezera. Z dílen zůstaly jen trosky. Na sousedním ostrově Skai se pyramida vinou zemětřesení zborčila. Její křivé pozůstatky





dosahují asi poloviny výšky původní stavby. Spodní patra pyramidy jsou zaplavena vodou, několik málo nekromantů však zůstalo uvězněno ve vyšších patrech, kde je zahubil hlad. Mocí pyramidy však znovu povstali a jako nemrtví bloudí v jejich hlubinách.

Ve strašlivé bouři, poháněné množstvím negativních emocí, uvězněných v půdě ostrova, zanikl Olog. Zbylo po něm jen několik skalnatých výběžků. Vlna, jež se vzedmula, zpusťovala Dračime a Fag. Voda sice rychle opadla, ale oba ostrovy zůstaly zdevastované a opuštěné. Naopak Otary a Probě se zkáza vyhnula.

Ani Čirglas a Zeghe nebyly při kataklyzmatu poničeny. Na Čirglasu však, vlivem stoupající teploty, začínají tát některé dříve pevně zamrzlé kobky a laboratoře. Joard, nestabilní a magií proscený ostrov, zanikl v jediném záblesku, který na chvíli oslepil všechny přeživší. Místu kde se Joard nacházel, se dnes rozumní tvorové vyhýbají, někteří z dálky na jeho místě vidí tropický ostrov, jiní hustou mlhu nebo obří bránu, další mohutný vodní vír.

Při kataklyzmatu se na jezeře Yrakan vytvořilo mnoho magických anomálií a posunů magických polí. Nejvíce se to projevilo u zaniknuvších ostrovů a také na Trunči a Surle. Na Trunči zůstal s šílenými giaby jako dozor jen velmi starý nekromant Jermín z řad vládců mysli, ostatní odešli bojovat na Gropiš. Při explozi Gropiše byl Trunči zasažen magickými výboji, které způsobily propojení mysli a vědomí Jermína s vědomími všech giabů na ostrově. Vznikla tak jedna duše, značně náladová, která očima giabů i nekromanta vnímá a cítí vše co se děje v jejich okolí.

Sídlo vládců mysli na Surle se stalo prvním cílem přízračného draka, poté co setřásl své okovy. Uhr'sjiindar zničil část paláce během boje i po něm byla Surla vystavena magickým proudům, které způsobily, že se celý

ostrov propadl do Stínového světa. Jedině centrální věž sídla vládců mysli se udržela v Přírodní úrovni, zde se proto zabarikádovalo několik přeživších nekromantů, kteří nestihli uprchnout s Čche mingem. Jejich dokonalý svět se jim stal stejně dokonalým vězením.

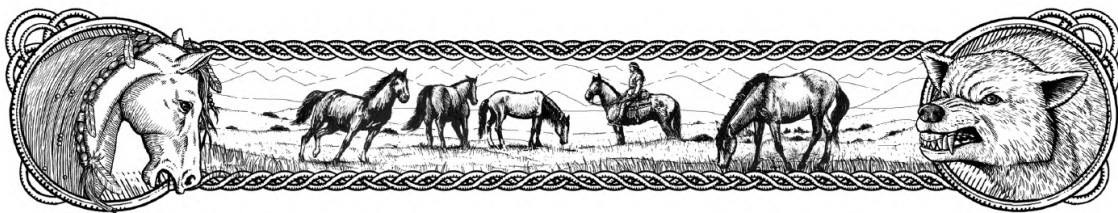
Dvojostrov Sikrin-Rakla poskytl útočiště většině přeživších nekromantů. Živly poničenou univerzitu na Sikrinu obsadil Halemius, jeden z nadějných žáků Čche minga. Jeho mistr mu uložil setrvat na Yrakanu a pátrat po ztracených artefaktech Umrlčího království. Halemius má k ruce dvě smečky orghisů, slídících po zapomenutých pokladech. Kromě nich mu slouží několik temných vlků a ovládl také část animovaných nemrtvých, kteří působili jako ochranka univerzity. Halemiosovi pomáhají také dva nekromanti-novicové.

Raklu ovládla asi dvacítko nekromantů, které spojuje nepřítelství vůči Čche mingovi a jeho Novému království. Vede je schopný animatik Nihar. Mají k dispozici početný oddíl animovaných nemrtvých a skrytou podporu Marmaraše. Hlavním Niharovým cílem je eliminace Halemiose a jeho skupiny. Polostrov Sodeth plně kontrolují přeživší Sarindarci, kteří neměli to štěstí, aby odpluli s některou lodí na Lendor či do dálav. Jejich velení se rázně ujal Bujant, který o sobě prohlašuje, že je levobočkem jednoho z předních představitelů rodu Starého Jena, proto nazývá svou skupinu „Jenovci“. Vede více než dvě stovky ozbrojenců a přibližně sto padesát žen a dětí. Bujant nechal postavit menší lodě a obsadil ostrov Zeghe, kde přijal tamější skupinku řemeslníků pod svou ochranu. Sarindarci jsou přísně neutrální, převládá za úplatu, případně protislužbu, přes jezero osoby i zboží.

V pevnosti Braghině zůstalo jen několik přeživších nejzarputilejších světloňošů, ostatní padli nebo odešli bojovat proti temným silám do jiných koutů světa.

Po kataklyzmatu se situace na Horké linii





stala nepřehlednou. Všichni upíři opustili své posty a rozprchli se. Po zaručených zprávách o Vieenově skonu a vzniku Nového Umrlčího království většina nekromantů dezertovala. Animatikovi Hugharovi se pomocí tvrdé disciplíny a fanatismu zbývajících nekromantů, odmítajících věřit ve Vieenovu smrt, podaří udržet šest pevnůstek a vytvoří tak tzv. Hugharovu linii.

Prchající a těžce raněný drak Leth se ukryje na místě, jehož nestálost dokonale ladí k povaze, jíž bývalý trpaslík proslul – v Merenově dlani, nedaleko od jedné z řek vroucí lávy. Z posledních sil přivolá několik bytostí hněvu a nechá se jimi strážit během dlouhého spánku, do něhož upadne.

Uhr's'jiindar, zraněný Lethem i výbuchem Joardu, se uchylí hluboko do Slinos Mlači. Ke svému pánovi se začínají stahovat bažinou bezcílně bloudící nemrtví. Po krátkém období meditací se i smrtka Sh'xinga vydává do Slinos Mlači a stává se spojenkyní přízračného draka.

Během krátké doby obsadí Jenovci ostrovy Zeghe, Čirglas, Fag, Dračime, Vede a Skai. Na některých z nich vybudují menší stálá kotviště. Jejich průzkumné oddíly pak budou v troskách pátrat po cenných pozůstatcích činnosti nekromantů. Hlavním opěrným bodem Sarindarců na Yrakanu se stane ostrov Zeghe.

Po několika aldenech příprav začnou pokusy Nihara a jeho nekromantů o dobytí univerzity na Sikrinu. Prozatím se jedná o ojedinělé výpady a šarvátky.

### 861 k.l.

Leth se probouzí, stále vyčerpaný a na pokraji sil. Hledá spojence, kteří by mu poskytli dostatek informací o stavu na Yrakanu. Nechává své bytosti hněvu pátrat v nejbližším okolí. Naráží však jen na Jenovce, kteří jeho služebníky nemilosrdně potírají. Fyzicky zmrzačenému drakovi se podaří kon-

taktovat malou skupinku hladovějících nekromantů na Probě, které se zatím Jenovci vyhýbají. Leth nechá dvě kvíllice, největší nemrtvou sílu, kterou nyní ovládá, přepadnout loďku a dopravit ji nekromantům. Ti se pak postupně přepraví za svým novým dračím pánem, který se prohlašuje za Vieenova vyvoleného nástupce. Další početnou skupinku animatických učedníků a noviců Leth objeví na severní hranici Sarutu. Někteří se k němu ze strachu přidají, ale několik v sobě najde dost odvahy na smělý útek.

Slinos Mlači se stává stále temnějším místem, přítomnost draka má však i pozitivní vliv – většina nemrtvých se stahuje za svým pánem a okraje bažiny se tak stávají bezpečnějšími. Toho si všímají především hlídky z říše Slepých bohů.

Poslední přeživší vládci myslí na Surle se uzavrou v nejvyšším patře věže, kde zahájí přípravy na magický rituál, jenž by je mohl osvobodit z jejich vězení.

Jenovci upevní pozice na ostrovech. Na Zeghe a Sodethu shromáždí ují nalezené cennosti.

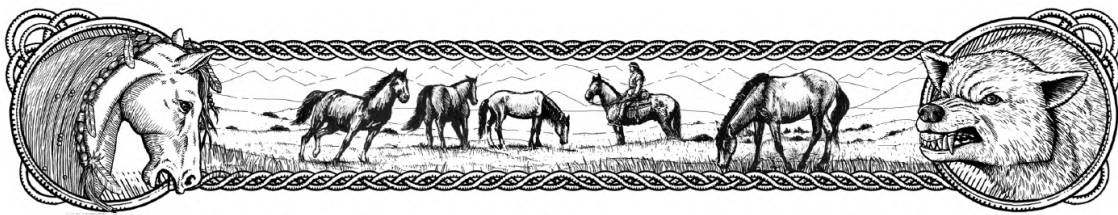
Po neúspěšném pokusu o obsazení Trunci, který přinese ztrátu celé skupiny mužů, Bujant prozatím rezignuje na další výboje. Nicméně Jenovcům se podaří navázat kontakt s Hugharovou linií, kam budou obráncům vozit skromné zásoby. Odměny za dávky poskytne Bujantovi Marmaraš.

V okolí univerzity budou probíhat tvrdé boje, nicméně ani po několika pokusech se Niharovi nepovede zdolat obranu vedenou Halemusem. Tomu se naopak úspěšně podaří odeslat oddíl nemrtvých spolu s několika cennými artefakty skrze Slinos Mlači svému pánu v Nukalaku.

### 862 k.l.

Volání přízračného draka zaslechnou irthanové, bloudící ve vodách Yrakanu, duchové z Umed Lemne a další slabší nemrtví. Ti nyní





slouží jako Uhr's'jiindarovy oči a uši. Jejich pán je tak informován o většině z toho, co se na ostrovech děje.

Přes Kyrkyj dorazí na Yrakan Cedrik. Kupuje od Jenovců malou loďku a sám se vydává prozkoumat Království trosek. Jeho prvním cílem jsou ruiny na Rakle a zejména Mlžný les.

Lethovi dezertéři se stávají cílem zmor. Ti, již zůstali věrni, postupně propadají podobnému šílenství, jež šíří pána. Ti nejvěrnější jsou vysláni přes Sarut na lov světloňů.

Začátkem roku vloží Nihar všechny své naděje do jediného náhlého útoku na univerzitu na Sikrinu. Část univerzitního komplexu bude dobytá, avšak v kritické chvíli se vyčerpá energie vazebného krystalu, na který je vázána většina Niharových nemrtvých. Obránci univerzity v čele s Halemusem přejdou do útoku a v nastalé řeži budou nekromanti věrní Vieenovi poraženi. Zachrání se jen Nihar, který prchne na Noros. I Halemusoova skupina utrpí těžké ztráty, přijde o téměř všechny animovné nemrtvé i smečku temných vlků.

Krátce poté Marmaraš vyšle Nihara spolu s částí svých nemrtvých na území říše Slepých bohů. Tam zničí několik vesnic. Mrtví posílí jeho družinu.

Vládcové myslí na Surle dokončí svůj rituál a odeberou se do Stínového světa.

Pustošení pohraničních oblastí Niharovou skupinou bude ukončeno po několika aldelech. Vojskům říše se podaří připravit past a Niharův oddíl se ocitne v obklíčení. Nihar bude zajat a mučen. Poté, co vyzradí všechny informace o dění na Yrakanu, bude rituálně obětován Kylle a Torallovi.

Skřetům se pomocí Isti podaří téměř bez boje obsadit dvojici Hugharových pevnůstek.

Muagor začne na ostrově Globi pocítovat nedostatek vazebných krystalů, bude se tak muset vzdát několika animovaných ne-

mrtvých a jeho síla nebude stačit ani na kontrolu rytířů zkázy, kteří se vzepřou a přidají se na stranu přízračného draka.

### 863 k.l.

Z hlubin Podzemí říše vychází přímo na Sodeth Gahard, zabiják nemrtvých. Nepříčetný lovec pátrá po přízračném drakovi, nevěda, jak blízko se mu přiblížil. Jenovci jej spíše ze strachu přepravují na Dragavei, kde ho zanechají osudu.

Uhr's'jiindarovo volání zaslechnou někteří Lethovi služebníci, kteří zavítali příliš blízko Slinos Mlači. Přízračný drak se tak dovídá o místě, kde žije jeho protivník a plánuje pomstu.

K Mernově dlani jsou vysláni sekáči, kteří mají přemoci stále ještě vyčerpaného Letha. Vůle mistra nekromanta je však silnější než přízračný drak čekal. Jednoho se sekáčů se Lethovi podaří ovládnout, druhý prchne, bude však přemožen zfanatizovanými učedníky, kteří nyní oranžového draka doslova uctívají.

Cedrikovo pátrání v Mlžném lese nepřináší výsledek. Z chování nemrtvých vycítí, že v Slinos Mlači sídlí mocný nemrtvý, ale tuší, že Lethova skrýš se nachází jinde. Putuje přes Sodeth a od Jenovců dostává tip na Umar Merna.

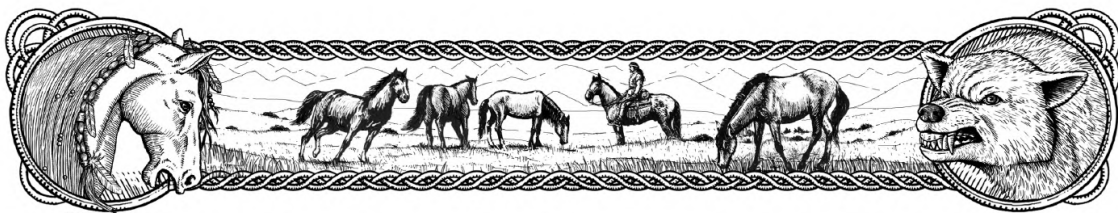
Gahard, jenž své pátrání přesune na Moroi, zachytává stejnou stopu jako Cedrik. Počíná si na člun Jenovců, s nasazením vlastního života se vrhne do temných vod Yrakanu a posádku loďky zajme a přinutí ji dopravit jej na místo, kde Lethovi nekromanti překládají zásoby.

Na počátku roku Bujant se svými lidmi obsadí ostrov Globi. S pomocí zajatého Muagora se mu podaří získat a odvézt na Sodeth část bohatství zaniklého Umrlého království.

Halemus ukončí prohledávání univerzity, poslední nalezené artefakty a dokumenty odešle přes karavanu vypravenou Bujantem do







Nukalaku. S karavanou odejde i většina neozbrojených Sarindarců a řemeslníků dříve pracujících pro nekromanty. Bujant zůstane u jezera spolu s přibližně stovkou svých ozbrojenců.

Na hranicích bývalého Umrličho království bude znát zvýšená aktivita, na jihozápadě proniknou zvědové říše Slepých bohů až k samotnému jezeru, na Sodethu budou spatřeni osamocení světloňosi a na severovýchodě se začnou rojit oddíly Kharových mužů. Kirbegovi vojáci vybudují nedaleko zničeného Sarindaru námořní základnu a skladiště. Hugarova linie přijde při útoku skřetů o další dvě pevnosti.

#### 864 k.l.

Na počátku roku vtrhne Gahard do Lethova doupěte. Leth využije šílenství v Gahardově mysli a namluví mu, že společně přemohou Uhr's'jiindara. Gahard se vydá přepadat karavany Jenovců, aby získal pro Letha suroviny potřebné k nekromantovu uzdravení.

Přízračný drak, který k sobě přivábil všechny nemrtvé ze Slinos Mlači a i duchy z Umed Lemne napne svou mysl k ostrovu Trasnet. Zdejší nemrtví se přes značný odpor nedokážou ubránit Uhr's'jiindarově mocné mysli.

Přes Sarut vyšle Uhr's'jiindar početnou skupinu nižších nemrtvých. Mají uštvat Letha a počtem zdolat jeho vůli. Záměr se téměř zdaří, zoufalý a zuřivý nekromant-drak však obětuje mnoho svých věrných, aby se ubránil.

Leth, fascinován pohledem na své trpící služebníky, v extázi z jejich utrpení otravuje Mernovu dlaň dalšími nemrtvými – sirnými střizhahami, vroucími bažinci a jinými.

Ve zpusťšeném údolí se setkají dva lovci nemrtvých – Gahard a Cedrik. Gahard, již zcela pohlcen šílenstvím, odmítne dovést Cedrika k Lethovi a napadne jej. Než stihne přispěchat Leth, jenž touží světloňose za-

jmout a mučit, Cedrik podlehne. Teprve paladinova smrt otevře Gahardovi oči. Lovce nemrtvých přísahá drakovi pomstu a pokusí se na něj zaútočit. Oslabený z předchozího boje i vlastního šílenství však není pro oranžového draka žádnou výzvou. Ghúl, stvořený z jeho těla se stává silnou zbraní vojsk mistra nekromanta.

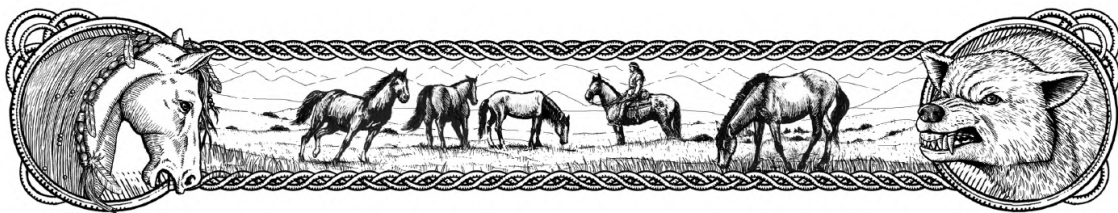
Zvýší se aktivita sopek v Umar Merna.

Čtvrtý alden nového roku bude zahájena invaze na území bývalého Umrličho království. Vojsko říše Slepých bohů, o tisíce a pěti stech mužích vedené korully, potáhne od jihozápadu na Noros. Zbytek dezmatských nemrtvých bude rozprášen ženoucí se hordou barbarů, toužících oplátit nekromantům staletí útrap. Velitel invazní armády Burgag se utáboří v ruinách Vieenova paláce. Upíři, ukrývající se ve spleťtém labyrintu Dezmatu, však pomocí zákeřných útoků ze stínů zahubí během tří nocí více než sto padesát vojáků. Burgag se svojí armádou Noros chvatně opustí. S pomocí Jenovců se vojáci říše přepraví na Sodeth, kde si zbudují své hlavní velitelství. Burgag nařídí vydrancovat pokladnice na Globi, v tamních pastech najde smrt mnoho jeho vojáků.

Jen několik dní po zahájení Burgagovy invaze proniknou skrz poušť Kyrkyj tři stovky Kirbegových námořníků s čluny a obsadí ostrov Fag. Ze severu pak přes Sarut dorazí generál Sabháš Hnarr asi s šesti sty muži. Hnarr nařídí Bujantovi, aby vyklidil všechny ostrovy vyjma Zeghe. Hlavním velitelstvím generála Hnarra se stane budova poničené univerzity na Sikrinu.

Halemus s pomocí Bujanta prchá z univerzity na Sodeth a odtamtud se vydává studovat rostoucí moc vycházející ze Slinos Mlači. Kataklyzma totiž přineslo takový chaos, že mnoho z přeživších neví, zda přízračný drak nebo Leth přežili zkázu. Nemrtví, mizící z Yrakanu neznámo kam, tak jsou pro Halemuse skutečnou záhadou.





Většina zbývajících nekromantů vedených trpaslíkem Hugharem padne v šarvátkách se skřety, několik přeživších pak uprchne k Lethovi. Hughar zůstane v poslední pevnosti sám se svými nemrtvými. Kharovi magové budou na obsazených ostrovech hledat vše cenné, co po nekromantech zůstalo a prozkoumávat magické anomálie jezera Yrakan. Asi největších úspěchů dosáhnou v pyramidě na Skai, kterou se jim, poté co vyhubí nemrtvé nekromanty, podaří podrobně prozkoumat. Na konci roku vyhledá Halemius velitele Jenovců Bujanta a varuje jej před hrozbou ze Slinos Mlači.

### 865 k.l.

Otrávená mlha valící se ze Slinos Mlači ohlásí návrat přízračného draka.

I přes neprostupný jedovatý opar se Bujantovi s jeho věrnými podaří prchnout od Yrakanu směrem na sever.

Uhr's'jiindar se vrátí zpět a vezme si, co jeho jest. Spolu se svými nemrtvými rozpráší korullské ležení na Sodethu. Burgag i jeho vojáci se v panické hrůze rozprchnou na všechny strany, velká část jimi nakradeného bohatství skončí v hlubinách Yrakanu. Část korullského vojska uprchne přes bažiny a část zachrání (včetně Burgaga samotného) Kirbegovi lidé. Z celé armády však přežije jen asi tři sta mužů.

Po zprávách od korullských uprchlíků zavěsí skřetí generál Sabháš Hnarr k okamžitému odchodu a jeho armáda zamíří s veškerou kořistí na sever. Kirbegovi námořníci i s korullskými uprchlíky ustoupí přes Kyrkyj k moři.

Skřeti budou mít ze začátku štěstí, jelikož přízračný drak nejdříve dokoná dílo zkázy a zničí zbylé věže vládců myslí na Surle a ustupující armádu nebude pronásledovat.

Jenomže prchající skřetí vojsko napadne z druhé strany Leth. Na ustupující skřety čekají údolí plná bažin, mlh a mezi nimi číha-

jící nekromanti. Oranžový drak sám přiletí na křídlech bouře a začne běsnit, vojáci zasažení jeho dechem budou vraždit vlastní druhy, mrtví vstanou a poslechnou příkazy nekromantů. Generálu Hnarrovi se však rychle podaří situaci zvrátit. Za cenu obětování většiny vlastních mágů bude Leth a jeho armáda nemrtvých odražena. Hnarrovi vojáci poté budou v Kharových državách šířit historky o šílených nekromantech, nemrtvých skřetích vojácích, ale i o vlkodlacích, temných rytířích a dracích. Leth se stáhne zpět mezi řeky lávy i s novými služebníky. Hnarr se raději rozhodne pro cestu oklikou a nařídí pochodovat na Braghinu. Tam se mezitím opevní Bujant s hrstkou přeživších Jenovců a několika světloňoši. Po neúspěšném vyjednávání bude následovat útok skřetího vojska. I přes několikanásobnou přesilu by pravděpodobně Hnarrovi muži neuspěli, nebýt zrady jednoho nebo několika Sarindarců, kteří pevnost zapálí a skřetům otevrou brány. Několika obráncům se podaří z hořícího města uprchnout, ostatní budou pobiti. Tělo Bujanta nebude nalezeno. Hnarr se po vyplenění Braghiny vrátí do Země nářků, kde bude za své zásluhy odměněn Démonem osobně.

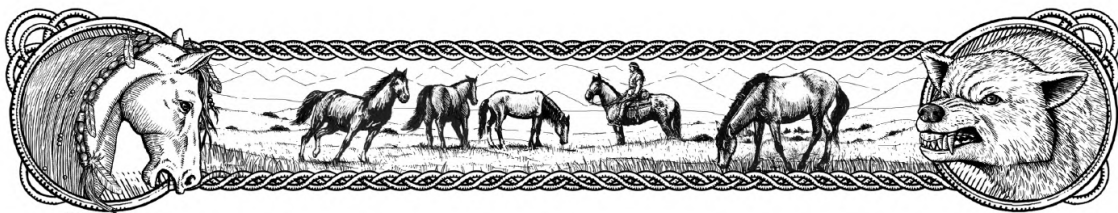
Uhr's'jiindar se ujme svého dědictví. V Umrlčím království nezbude nikdo, kdo by mohl o jeho moci pochybovat. Jen Leth, ukrytý v hlubině pod Mernovou dlaní, v sobě bude nadále živit naději na pomstu přízračnému drakovi.

## Nové království na Šakatánu a Svět

### 845 k. l.

Spiritista Moguj objevuje na svých cestách Podzemní říši stopy, jež jej nakonec dovedou až k Nekropoli. Poté, co podá hlášení svým kolegům, se mistryně Delcante rozhodne svěřit tento objev Čche mingovi.





### 846 k.l.

Námořní kapitán Jaroš, plavící se na lodi Štrapek ve službách Čche minga, objevuje při průzkumu pobřeží Nekonečných hor zátoku, v níž bude později vybudován Nový Sarindar. Krátce na to Jaroš umírá při tragické nehodě na palubě. Nekromanti a najatí žoldáci se vyloďují na břeh a pronikají do vnitrozemí. Dvě skupiny vedené zkušenými spiritisty udržují kontakt s Yrakanem a pravidelně tak zásobují Čche minga a Delcante informacemi.

### 847 – 852 k.l.

V průběhu let se Čche ming zdánlivě více a více stahuje do ústraní. Ve skutečnosti se stává hlavou opozice proti Vieenovi. V utajení se kolem něj tvoří separatistické hnutí, které do svých řad získává mnoho nekromantů. Nejdůležitější je pro něho verbování animatiků – klíčového prvku pro chod království. Během let Čche ming dvakrát navštíví Nekropoli a navazuje první kontakty s Pohřbivači. Delcante se spokojuje s druhým místem v hierarchii separatistů, a to za cenu příslibení realizace některých projektů, jež nynější Moarta neodsouhlasila.

Spiritisté intenzivně sbírají informace o Nekropoli i celé oblasti. Krom jiného zjišťují, že duše Pohřbivačů nejsou ve Vnějších světech k nalezení.

### 850 k.l.

Jedna z pátracích skupin nekromantů, pověřená získáním těl zemřelých poutníků ve Sfarogu, se ztrácí. Ve skutečnosti se ze Vzbouřených království přepravuje na dvou džunkách až do Jarošovy zátoky a začíná tam za využití trhavin a nemrtvých dělníků budovat přístaviště.

Čche ming kontaktuje Eleanor er Daerlan a nabízí jí vůdcovství frakce zlodějí emocí v jeho novém království, Eleanor přijímá, počítá však ve svých plánech jen s pečlivě prověřeným zlomkem ze současného počtu zlo-

dějí emocí.

### 850 – 853 k. l.

Do Jarošovy zátoky postupně připlouvá několik malých skupinek, tvořených především animatiky, aby podpořily výstavbu Nového Sarindaru. Nekromanti systematicky vyhlazují nejbližší národy Podzemní říše a zvyšují tak počty nemrtvých dělníků.

Zásobovacích konvojů na trase z Blankeytných hlubin do Nedostupných hor přibývá. Několikrát hrozí prozrazení celé operace. Spolu s výstavbou přístavu v Jarošově zátocy se buduje i opevnění zátoky – Strážná věž a Paroháč.

K národům, žijícím pod Nekropolí, v největším uzlu chodeb v Nedostupných horách se uchyluje několik kmenů, jež přecházejí před nekromanty. Následkem toho chladnou, dotleď pečlivě udržované, vztahy s Pohřbivači.

Mistr animatik Somol, zodpovědný za vojenskou tažení, je předvolán k nespokojenému Čche mingovi, exemplárně potrestán a následně navrácen do první linie jako ghúl. Velením vojenských akcí Čche ming překvapivě pověřuje zloděje emocí – Niamora. Pod jeho vedením vyhlazují nemrtví podzemní národy ve velkém – i početné zástupy dělníků jsou po dobu výpravy využity pro potřeby vojska. Z obklíčení málokdo ze živých unikne, za obět' padají celé kmeny, aby následně rozšířily řady Niamorových bojovníků.

### 853 k.l.

Čche mingovi separatisté zřizují základnu v útrokách ledovce Sarut. Poblíž nalézají staré budovy z doby Černé říše a pod nimi jeskynní komplex.

### 854 k.l.

Část nekromantů z poražené trestné výpravy do říše Slepých bohů, kteří jsou považováni za ztracené při ústupu, ve skutečnosti i s temnými vlky a animovanými nemrtvými zamíří





do Nedostupných hor. Jejich úkolem je ovládnout Šakatán a připravit zázemí pro budování Nového Umrlčího království.

Během bojů nekromantů a korullů je poprvé použita tzv. Pašerácká stezka.

Na Šakatánu dochází ke konfliktům s agresivními Čakenkery, ovládanými temným bohem Enkerem.

V Jarošově zátocce je dokončena stavba Strážné věže, Paroháče, jakož i rozmístění prvních, v moři skrytých, nemrtvých. Během dostavby Paroháče je prozkoumáno a pomalu osídleno Dorovo klubko, začíná budování Černého majáku.

#### 855 k.l.

Několik menších skupin, hledajících vhodné stezky pro budoucí spojení Nukalaku, Nekromantické univerzity a Jarošovy zátoky, se ztrácí. Výsledky duší odhalují, že za útoky stojí Divousové.

Po dostavení Černého majáku začínají do Nového Sarindaru proudit sarindarští exulanti. Je ustanoven sněm s předsedajícími Jenovci a nekromantským protektorem. Dojde ke schválení změny plánu stavby města.

Začátek budování Nekromantické univerzity na Hoře dvou zkoušek. Na stavbě se podílí velké počty čerstvě zabydlených Sarindarců stejně jako najatých řemeslníků. Souběžně, ovšem tentokrát s pomocí nemrtvých, začínají hrubé práce na Nukalaku – zejména tesání schodiště a hloubení katakomb.

Konec roku je plodný na nově příchozí – přes pevninu doráží karavana vedená Krolonisem (oficiálně ztracení Lethovi lovci světloňů).

Ztráty některých v podzemní putujících karavan pokračují. Začíná systematické budování hlídek, strážnic a opevnění.

Horští elfové se stahují z Šakatánu. Jen výjimečně se některý osamocený elf objeví v Nedostupných horách a pozoruje činnost nekromantů.

#### 856 k.l.

Rok nesoucí se ve znamení dlouhé Čche mingovy inspekce začíná útokem nekromantů na temného ducha Enkereho. Zatímco mnoho spiritistických kruhů zaútočí na Enkereho ve Stínovém světě a po velkém úsilí se jim podaří vylákat jej do Přírodní úrovně, vládci myslí vedení svým pánem si na něj počíhají a po dlouhém souboji jej nakonec zlomí a umístí do připraveného vězení. Enkere je spoután ve Stínovém světě a hlídán velkým počtem mrtvých spiritistů. Nečekaně silný odpor temného boha poznamená na duchu hned několik nekromantů.

Začátek stavby nukalacké Pagody a Chrámu myslí.

Loď kapitána Jazomila najíždí na mělčinu poblíž vesnice Louky. Spiritisté během snahy celou událost ututlat a přesvědčit místní o výhodách mlčenlivosti objevují bohatá naleziště drahokamů. S obyvateli Luk uzavírají oboustranně výhodnou dohodu – zajistí odbyt drahokamů a zároveň uchrání polohu nalezišť.

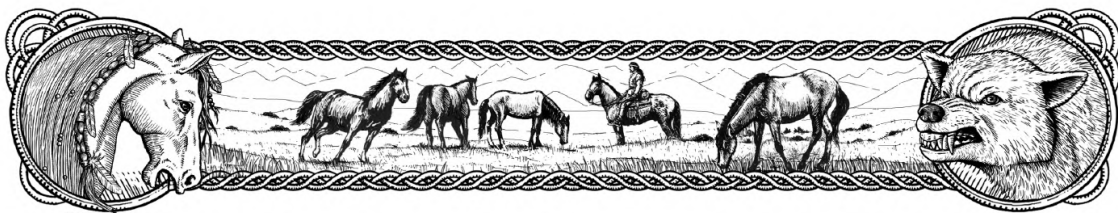
Čche ming potřetí navštěvuje Nekropoli, díky své moci a kouzlu osobnosti se snaží radu Pohřbíváčů přesvědčit, že předcházející konflikty nekromantů s podzemními národy byly jen nešťastným nedorozuměním. Nabízí Pohřbíváčům služby, zásoby a zejména výměnu informací. Ač není obecně přijat s nadšením, pravidelný styk nekromantů s Pohřbíváči je obnoven, stejně jako pozvolná výměna informací.

Do přírodní úrovně jsou přivolány dvě lodě duchů – Niaana a Zag'hha.

Dolní Nukalak se prudce rozrůstá – jak se dokončují práce v Novém Sarindaru, je mnoho nemrtvých dělníků převeleno sem, aby připravili prostory pro první velkou vlnu nekromantů. Čche ming dokončuje zaklínadlo na Schodišti šesti kruhů.

Pod Novým Sarindarem je objeven kmen toglótům podobných bytostí. Ti jsou po ně-





kolika bojích z zanimování nebo uvěznění, zatím v provizorních prostorách pod Černým majákem.

Na sklonku roku, před návratem na Yrakan se do Nedostupných hor dostavuje Eleanor a mistr zloděj emocí Vašarátsa. Spolu s Ni-amorem (v Umrlčím království je pokládán za mrtvého) vyvolávají skupinu naraků, střížah a poslední loď duchů – Sor’rnu, spolu s větším počtem orghisů.

### 857 k.l.

Gihwein kývne na nabídku stát se vůdcem frakce animatiků v Novém Umrlčím království a ukončí tak problematické hledání, jež stálo život již dva animatické mistry, kteří post odmítli. Gihwein se rychle seznamuje se stavem infrastruktury, zajímá se především o ledovcové katakomby a navrhuje jejich rozšíření na regulérní město.

Gihwein získává na svoji stranu tvůrce duší, malou, nepříliš známou, skupinku animatiků. Několik jich tajně vyráží do Nového Umrlčího království, kde se ujímají úkolu zefektivnit do té doby stagnující těžbu uhlí. Cestují na jedné z Lodí duchů se samotným Gihweinem, ten se po osobní prohlídce stejnou cestou vrací. Jeho nečekaně dlouhá zpětná plavba vzbudí několik podezření, Čche ming však prastarého mistra pokládá za spolehlivého.

Enkeremu se během svátku, kdy mu Čakenkerové pravidelně obětují, málem podaří utéct. Několik spiritistů je přemoženo a zabito, jeho uvěznění však trvá dál. V Přírodní úrovni vedou členové Nekromantské hanzы s Čakenkery, jejichž agresivita značně poklesla, jednání o míru.

Pohřbíváči svolí k častějším návštěvám nekromantů a odtajnění některých informací o skladování mrtvých spolu s jejich esencemi. To vše výměnou za množství surovin ze Šakatánu, které jinak Pohřbíváči kupují od peševarů.

### 858 k.l.

Dolní Nukalak získává svoji nynější podobu – pomalu přibývající nekromanti si sídlo uzpůsobují ke svému obrazu a zvyšují počet budov na povrchu. Často se jedná o provizorní stavby, jelikož práce postupují překotným tempem. Podzemí města je však kompletní. Stavba Horního města pokračuje o poznání pozvolněji.

Nový Sarindar se postupně začíná stabilizovat jako fungující město, zatím zhruba s tisícem obyvatel. Dle očekávání se objevuje nedostatek potravin a topiva, a hlad s mrazem si vyberou několik desítek životů. V reakci na to jsou založeny dvě zemědělské vesnice v údolích – Horní a Dolní Strouž. Začínají přípravy na vybudování spiritistického obrazce na východě Šakatánu. V průběhu prací je objeven Hruaa’ma’nga - korulský dolmen.

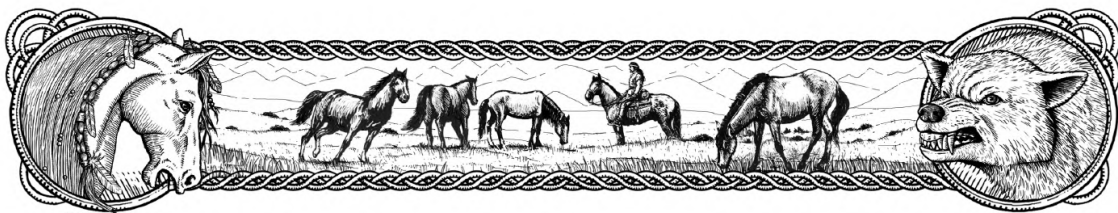
Konečně je dokončena stavba Pagody i Chrámu myslí. Enkere je přemístěn hluboko pod chrám, kde mu spiritisté a vládci myslí připravili vězení. Spiritisté během jeho střežení ztratili téměř deset členů. Tajné prostory uvnitř Nuj-Waj-Tien jsou obsazeny nemrtvými, o jejichž existenci ví jen Čche ming.

Sbližování s Pohřbíváči nepostupuje ani zdaleka tak rychle jak si nekromanti přejí. Je vysláno několik nepočtených skupin, které mají Nekropoli zkoumat bez vědomí Pohřbíváčů. Čche ming je však nabádá k nejvyšší opatrnosti – jejich objevení by mohlo nadobro zmrazit vzájemné vztahy.

### 859 k.l.

V Novém Sarindaru začínají práce na Horním městě, dokončuje se postupné čištění podzemních prostor kolem celé Jarošovy zátoky. Od nynějška není třeba, aby byli nekromanti a Sarindarci doprovázeni velkými počty nemrtvých, ti nyní fungují jako efektivní strážní jednotky hlídající přístupy do nekromanty ovládaného prostoru. Niamor a jeho muži, se přesunují do Nukalaku a pod Šaka-





tán.

Nepočtení zloději emocí provádějí první pokusy s Hruaa'ma'nga. Během pokusů jsou sledováni horským elfem Wafuem. Ten se jim nakonec nečekaně odhalí a žádá o přijetí mezi nekromanty. Přes počáteční nedůvěru je přijat, patronát nad ním přebírá Onizmír Plavý.

Do Jarošovy zátoky připlouvá poslední skupina džunek. Počet živých obyvatel Nového Sarindaru se zdvojnásobuje a téměř tak vyrovnává počty nemrtvých. Eskalují problémy s pokrytím požadavků na jídlo. Potraviny a materiál jsou kupovány na Lendoru a v Erinu, malá část se dováží z Trpasličího hvozdu. Půdy okolo Horní a Dolní Strouže nedosahují ani úrodnosti Sodethu. Rozrůstá se flotila rybářů, avšak okolní vody jsou, možná kvůli přítomnosti nemrtvých, kteří vodní život odpuzují, na úlovek chudé a bárky musí často vyplouvat daleko od pobřeží.

Krolonis se svoji družinou odcizuje v Nekropoli Dynthorovo tělo (viz dobrodružství Pláně z kostí).

### 860 k.l. – Rok kataklyzmatu

Do Nového Umrličího království přichází poslední vlna nekromantů. Vzniká frakce smrtonošů a esencialistů, černých alchymistů. V Novém Sarindaru je vyhlášen stav ohrožení – zavádí se přísný přidělový systém.

Reforma Moarty. Je oficiálně vyhlášena Nová nekromantská doktrína.

Zatímco nepočtený zbytek zlodějí emocí osidluje rozlehlý zámek na Šakatánu, smrtonoši se usídlují v Uzlu rudých řek, který Niamor před rokem vyčistil od početného kmene kdarů.

Mezi zloději emocí i smrtonoši vzniká prazvláštní kolegalita – už proto, že skoro polovina ze zbylých zlodějí emocí přestoupila do této nové frakce, včetně mistra Niamora. Obě frakce se mezi ostatními nekromanty netěší přílišné důvěře, zlodějům emocí je mnohými

dávána za vinu zkáza starého království a jednotka elitních zabijáků vedená upírkou nekromantům zas příliš připomíná Vieenovu krutou smečku.

Poslední frakcí bez vůdce zůstávají černí alchymisté. Několik měsíců trvá hledání vhodné osoby – mistr animatik Voraž, který měl post zastávat, zahynul na Yrakanu. Na návrh Eleanor er Daerlen je povolán Giran Nimuri, který po mnoha složitých jednáních získává titul mistra i hodnost vůdce frakce.

### 861 k.l.

Po dokončení první fáze stavby Kruhu spiritisté podniknou první pokus nalézt Vieena. Kruh sedmi spiritistů za podpory tuctu dalších nekromantů pátrá po Pánu upírů ve Vnějších světech. Výsledky hledání jsou překvapivé – spiritisté oznamují, že Vieen je, zdá se, skutečně mrtev, nalezen na jednom z nejnepravděpodobnějších míst – v zástupu duší u Lamiusova soudu. Tíha okamžiku, aura odcházejícího nesmrtelného i pronikavý pohled Vieenovy duše zbaví ty, kteří jej našli, přítomnosti. Díky této skutečnosti i problémům s Enkerem se tak počty spiritistů začínají povážlivě snižovat.

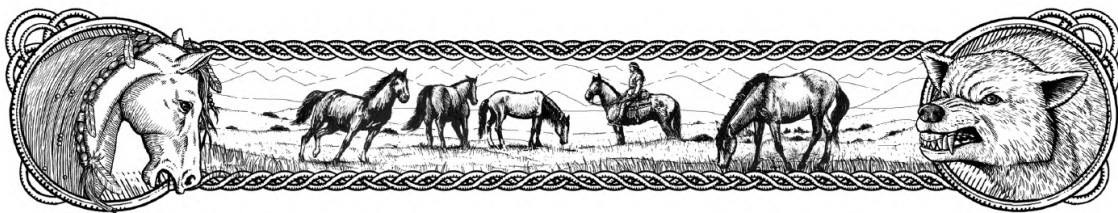
Oproti tomu zloději emocí, kterých je nyní sotva tucet, zaznamenávají úspěchy. Pokusy s korullským dolmenem začínají nést své ovoce – hobití adept Onizmír Plavý přivolává veletucet ptáků siu, kteří odlétají do Jarošovy zátoky. Čakenekerové, stejně jako několik kmenů Divousů i několik Pohřbívačů hejno letící v atypické formaci spatří a považují za důležité znamení nové doby.

Během roku se začíná pomalu vyučovat na průběžně dostavované Univerzitě.

Zloději emocí se usídlí v Pařátech. Gihwein zaujme obří mořskou želvu. Oficiálně je vyhlášeno Nové Umrličí království.

Mnoho nekromantů po kataklyzmatu na Yrakanu opouští řady Nekromantické hanzy. Někteří se chtějí postavit na vlastní nohy,





další se bojí, co s nimi bude bez ochrany a zdrojů Umrlčího království. Ostatní pokračují v zažité praxi.

Jednotlivé buňky Nekromantické hanzy v Rilundu spolu vedou skryté boje. Mnozí věří v návrat Vieena Prokletého, jiní se prohlašují za jeho právoplatné nástupce. Ruiny města začínají obcházet smečky přízračných vlků, ghúlové, dokonce sekáč. Obdobné, byť ne tak bouřlivé, boje se odehrávají ve většině měst po celém světě, ať už mezi jednotlivými buňkami, nebo dokonce mezi nekromanty uvnitř buněk samotných

Ramal Bošenovský, upír vystupující již mnoho let jako majitel hostince v Dunrileanu, v bezprecedentní touze po ukojení hladu během jedné noci pobije a vysaje téměř všechny své hosty a prchne z města. Vlna strachu a upírobijců následně připraví o život mnoho nevinných, zdánlivě podezřelých obchodníků, bezdomovců i poutníků.

### 862 k.l.

Nemrtvá želva, učedníky v žertu nazvaná Krutá Eli v narážce na mistru Eleanor, je Gihweinem dále testována a upravována. Vyrazí na dlouhé plavby na otevřený oceán. Dvě skupiny animatiků jsou pověřeny pátráním po dalších veleželvách.

Čche ming dokončuje instalaci artefaktu na vrcholu Chrámu myšlenek – Oka bouře.

Východně od Šakatánu je objevena průrva s houbami zabo.

Několik karavan putujících k Modrým polím se ztratí. Moarta zvyšuje počet hlídek. Úkolem zmapovat rozsáhlé oblasti na východ od Šakatánu Coriven pověřuje Niamora, tím se na několik měsíců zbaví svého ctižádostivého zástupce.

V Nekonečných horách se objevují kmeny goblinů, vytlačené na povrch konfliktem, zuřícím v Podzemní říši.

Do nejjižnějšího cípu Nedostupných hor vyslána malá výprava pod vedením mistra

vládce myslí Zulega. Naposledy ohlásí na konci roku a dále je považována za ztracenou.

Lovy na upíry, organizované Kněžími slunce v Zářné krajině, se stanou všeobecně rozšířenou „zábavou“.

Mnozí nekromanti, kteří odmítli věrnost novému království, nyní přísahají čistě ze strachu o svůj život – smrtonošská komanda jsou velmi úspěšná a jejich pověst se rychle šíří.

### 863 k.l.

Esencialistické pokusy v Modrých polích nejenže neuspěly, ale dokonce vedly k narušení zdejšího mikroklimatu – část průrvy se octne naprosto bez života.

Vztah nekromantů a Čakenkerů se stabilizuje. Enkereho šamani nyní svolně posílají nekromantům zemřelé a přijímají nekromanty za své spasitele. Mezi podzemními národy se nyní o nekromantech šíří dobré zvěsti. Díky pečlivé práci nukalackých agentů opačné hlasy velmi rychle umlkají.

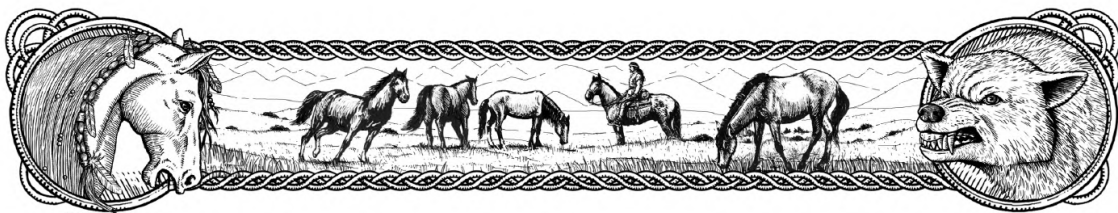
Karavana z Nového Sarindaru je pobita Divousy. Nekromanti pro svoji věc využijí Čakenkery. Jejich muži, ve spolupráci se smrtonoši rozpoutají genocidu. Divousů přežije méně než pětina z původního počtu. Z mrtvých Divousů jsou vytvořeny ghúlové a zombie.

Hluboko v Podzemní říši objeví nekromanti obrovskou kavernu ve tvaru obrácené pyramidy.

Pod Šakatánem se objeví dosud neznámé národy z Podzemní říše. Jeden z nich, amobolové, požádají nekromanty o pomoc. Vedením výpravy je pověřen Niamor.

Skupina plížících objeví v Novém Sarindaru buňku najatých záškodníků, která se chystala udeřit na město poškozením systému rozvodu oleje do lamp. Ani výslechy nevedou k odhalení zadavatele.

Na sklonku roku se pod uzlem Nekropole usadí několik skupin uprchlíků z hlubin Pod-



zemní říše. Nabídnutá pomoc nekromantů je odmítnuta, Pohřbívači se raději obrací na gohry.

Krutá Eli se vrací po několikaměsíční finální testovací výpravě. Mistr Gihwein přináší informace o dvou nových podvodních rasách a jednom zřídle umístěném zřejmě na mořském dně.

Jednotlivé kmeny goblinů v Nekonečných horách se sjednocují v zoufalé snaze zajistit vlastní přežití.

Mnoho gobliních šamanů mluví o návratu starých časů gobliního dominia. Je svolán velký sněm.

Ve všech dálavách přibývá útoků na obyvatele, mnozí je připisují na vrub upírům. Obchodníci s amulety, svatými ostatky a nedůvěryhodní kněží jen přizívají strach. Za roušku strachu z upírů se však pokoušejí ukrýt své činy i nelegální organizace.

Na Lendoru se daří odhalovat jednoho nekromanta za druhým, byť na každého upáleného připadá deset až dvacet nevinně zabitých. Stavby nekromantů na severním kontinentu nikdy nebyly tak nízké.

Tubar Zavir, trpasličí upír z Athoru, jeden z nejstarších v Dálavách, je téměř celý alden pronásledován skupinou mladších upírů v kobkách a stokách pod městem poté, co se otevřeně postavil za Coriven. Zmizí beze stopy.

Paprsek inkvizice Kněží slunce upoutává pozornost starších upírů. Hony na upíry jsou totiž až podezřele úspěšné.

## 864 k.l.

Zloději emocí dostavují své sídlo v Pařátech.

Smrtonošům ale i dalším nekromantům se takřka přímo před očima Pohřbívačů daří získávat stále větší množství koster z Nekropole. Kostnice se rychle plní, vše ale komplikuje nedostatek vazebných krystalů i animatiků samotných.

Moarta vysílá výpravu do Nekonečných

hor, s cílem získat v Údolí drahokamů dostatečnou zásobu vazebných krystalů.

Animatici objeví magické zřídlo v Podzemní říši, daleko za stávajícími hranicemi Umrlčího království. Průzkumná skupina se nevrátí. Výsledky mrtvých ukazují na koordinovaný útok sveřepých válečníků zakutých v rudé oceli.

Se získáním těl několika mumií nevídaných vlastností dochází k průlomům v tomto oboru. Na Šakatánu vzniká celé malé městečko kopírující sloh staveb z Nekropole.

Gihwein v Moartě prosadí a vysílá výpravu až na daleký sever - žádá si těla krollů, ledním medvědů a jiných vhodných bytostí na experimenty. Konstrukty fyzicky uzpůsobené na horská a severské podnebí mají nahradit některé myšlenkové bytosti hlídající hranice říše.

Niamor se po několikaměsíčním tažení vrací z Podzemní říše. Spolu s ním se výpravy účastnila téměř polovina smrtonošů a mnoho animatiků. Po dlouhých letech šlo o první rozsáhlou vojenskou akci bez podpory mocnějších myšlenkových bytostí. Tento způsob organizace armády se osvědčuje. Coriven a její příznivci berou úspěch výpravy za důkaz, že pro smrtonoše nejsou základní nekromantické znalosti nezbytné, a opouštějí jejich vyžadování. Čche ming se znepokojením sleduje narůstající počty smrtonošů, kteří neprošli výcvikem na Hoře dvou zkoušek (a unikli tamnímu vymývání mozků).

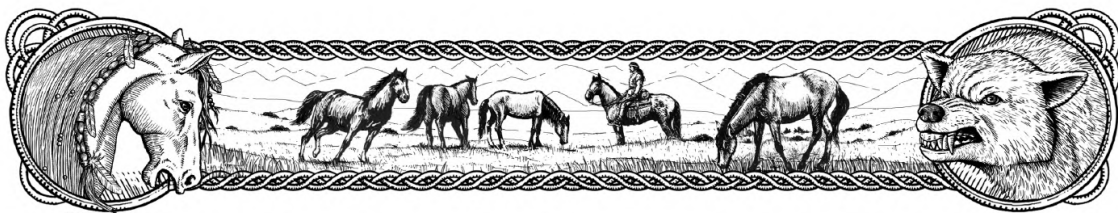
Niamor předstupuje před Moartu a žádá další výbojnou výpravu. Je odmítnut. Moarta čeká na návrat výpravy z Údolí drahokamů a hemžení v Podzemní říši tedy prozatím zůstává mimo pozornost nekromantů.

Někdo poblíž Miramu přepadne studenty albirejské Univerzity. Podezření padne na upíry, ale i Kharovy agenty. O náhlém zvýšení agresivity upírů se vedou časté debaty.

Skupina upírů vyhledá Širočinu, jednu z vesnic v Nové Okmirei. Je na ně uspořádán







velký hon, jehož se zúčastní i členové Osmnáctky vedení vlkodlakem Jarošem.

Na sklonku roku pdstupuje skupina nekromantů adeptské zkoušky. Jde především o animatiky, některé velmi nadané, kteří získali praxi na netypických tělech z nekropole. Dále menší skupinku esencialistů, z nichž téměř polovina jsu domorodí šamani přivedení Vašarátsou, a několik dalších členů ostatních frakcí. Gihwein, Eleanor a Coriven v tušení budoucích nebezpečí které se blíží z podzení říše v Moartě prosadí poslání většiny nových adeptů na mise mimo Šakatán.

### **865 k.l.**

Stamur Bělovín, Laie-Tien a Eberhold Dlouhý, poslední upíři ze smečky, jež napadla Širočinu, utíkají do Zelených bažin a vydávají se hluboko do měsíční krajiny. Pronásledovat se je odvažuje pouze Jaroš a elfí mágové Munwano a Numwato.

Niamor osobně vede výpravu na pomoc karavaně do Údolí drahokamů.

Pohřbívači se obracejí na nekromanty s informacemi o neklidu v podzemí. Celé kmeny a národy neúspěšně čelí disciplinovaným armádám, vytrvale postupujícím vzhůru. Ani spojená síla národů okolo Nekropole zatím nebyla s to nepřítele ohrozit a tak se Pohřbívači obracejí s prosíkem na nekromanty. Za pomoc nabízejí odhalení svých tajemství. Moarta souhlasí a chystá velkou výpravu.

Animatici objevují nové postupy oživení dvou podzemních ras – goblinů a amobolů.

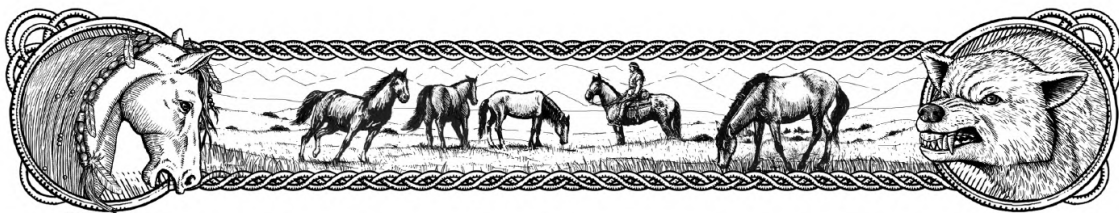






## Rejstřík

- Údolí jedlí, tajemné místo kdesi v Nedostupných horách, 11
- Čakenkerové, rasa žijící v Nedostupných horách, 46, 47
- Černý maják, stavba, 44
- Říše pána trosek, 36
- Šagrat, upír, 34
- Šedý spár, glarbin, světloňoš, 34
- Širočina, vesnice v nové Okmirey, 49
- Žluté údolí, viz. Abiswigimae, 11
- , 35
- Ašarak, člověk, nekromant spiritista, 19
- Abiswigimae, tajemné místo kdesi v Nedostupných horách, 11
- Alim, člověk, hrdina, 16
- Betridal, upír, člen Osmnáctky, 16
- Chřtán smrti, lokace v Úžinách Tary, 11
- Divousové, rasa žijící v Nedostupných horách, 44, 47
- Dusnari, čarodějná organizace, 18
- Eberhold Dlouhý, člověk, upír, 49
- Eleanor er Daerlan, člověk, Zloděj emocí, členka Moarty, 43
- Enkere, temný bůh, 44–46
- Falešný duch, nemrtvá myšlenková bytost, 28
- Gihwein řečený Nezabitelný, šlověk, nekromant, animatik, člen Moarty, 34, 45
- Giran Nimuri, esencialista, 46
- Gobliní dominium, zaniklá říše goblinu zasahující většinu Nekonečných hor, 48
- gohrové, rasa z podzemní říše, 48
- Hora mrazivého dechu, hora, 13
- Hruaa'ma'nga, stavba, korully dolmen, 46
- Hughar, trpaslík, nekromant animatik, 33, 35, 42
- Hugarova linie, obraný val, 39
- Jaroš, lovec lidí, vlkodlak, 49
- Jaroš, námořní kapitán, objevitel, 43
- Jarošova zátoka, 43
- Kajan Jen, člověk, obchodník, 15
- Katanga, elfka, nekromantka renegátka, 17
- Kirbeg Žlutý, žlutý drakočlověk, 34



- Kostěj, myšlenková bytost, 29  
krutá Eli, nemrtvá veleževa, 47
- Lai-Tien, skřítek, upír, 49  
Leth, trpaslík (skřet a později Oranžový drak), nekromant, zloděj emocí, člen Moarty, 33, 34, 39
- Minwato, elfí mág, 49  
Moarta, skupina vladnoucích nekromantů jendotlivých frakci (Nového) Umrličího království, 35  
Modrá pole, podzemní lokace s plantáži hub, 47
- Namakanar viz Zloděj duší, 26  
Nekropole, místo v Nedostupných horách, 42, 48  
Niaana, myšlenková bytost, loď duchů, 44  
Niamor, člověk, smrtonoš, 43  
Nuj-Waj-Tien, stavba, sídlo Moarty, 45  
Numwato, elfí mág, 49
- Oko bouře, Vladci myslí upravený stvořený artefakt, 47  
Onizmír Plavý, hobit, nekromant, zloděj emocí, 46
- Pašerácký stezka, 44  
Paprasek inkvizice, post v cirkni Kněžší slunce, 48  
Požírač duší, nemrtvá myšlenková bytost, 27  
Pohřbíváči, spolek žijící v Neropoli, 49  
provincie Sůfida, provincie v Říši slepých bohů, 13  
Purpurit, krystalická látka, 12  
Purpurová geoda, lokace v Podzemní říši, 12  
Pyramida naruby, lokace v Podzemní říši, 47
- Qwer hrgtkwar gat viz. Hora mrazivého dechu, 13  
Qwergast, hlavní město Říše slepých bohů, 16
- Ramal Bošenovský, člověk, upír, hostinský, 47
- Sabháš Hnarr, skřetí generál, 41  
Sabháš Hnarr, skřetí generál, 33
- Sarathin, člověk, nekromant animatik, člen Moarty, 17  
Somol, člověk, mistr animatik, 43  
Sor'rna, myšlenková bytost, loď duchů, 45  
Stamur Bělovín, člověk, upír, 49  
Striga, myšlenková bytost, 29  
Sumier z Erinu, člověk, smrtonoš, 15
- Targent, město v poušti Sfarog\*, 35  
Taxis, člověk, čaroděj (Dusnari), 18  
Tichá válka, období v Umrličím království, 35  
Trhan, nemrtvá myšlenková bytost, 25  
Tubar Zavir, trpaslík, upír, 48
- Uhr's'jiindar, přízračný drak, pán ostrova emocí nenávisť a strach ve Stínovém světě, 35
- Vigor Jen, člověk, hlava rodu v Sarindaru, 20
- Wafue, horský elf, nekromantský akolyta, 46  
Widmoj, viz falešný duch, 28
- Zářící čepel, arak, světloňoš, 33  
Zabo, jedlé houby, 47  
Zag'hha, myšlenková bytost, loď duchů, 44  
Zloděj duší, nemrtvá myšlenková bytost, 26  
Zuleg, trpaslík, nekromant, vládce myslí, 47

