



## 4. Nemrtvé myšlenkové bytosti

### Trhan

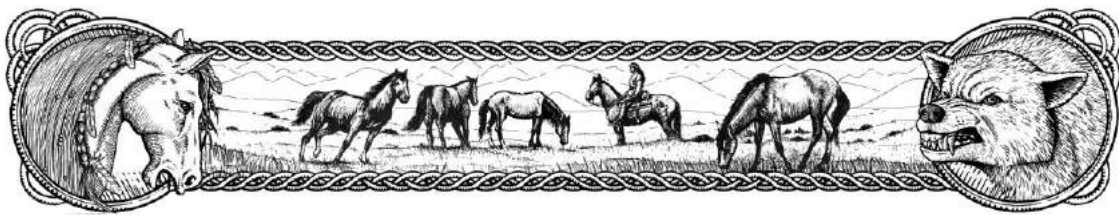
„... působení nestvůry této v úrovni přírodní obdoby nemá. Každá bestie nemrtvá špatná jest a z povrchu asterionského smetena by býti měla. Však nikterá hoře tak obrovské nezpůsobila, co trhanům podařilo se. Nelze ani spočítati, kolika obětí si nemoci zákeřné těmito stvůrami šířené vyžádaly. Proti netvořům 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 používati i podobu jejich na sebe bráti. 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 vyskytovatí 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 neostře, rozmlžené obrysy. Od přízraku

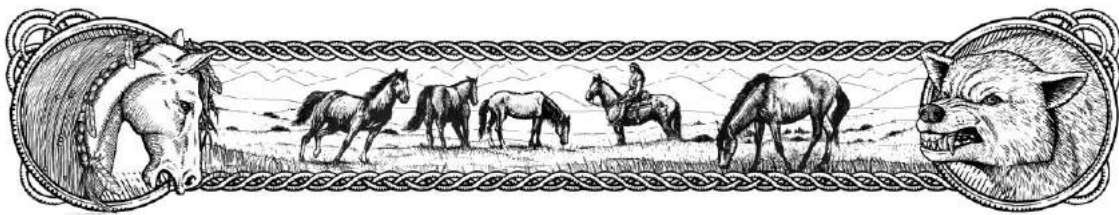
se liší hlavně mléčně bílou barvou.

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. Neostře 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 sloužití musí a pouhým nástrojem k páchání činů příšerných stane se...“

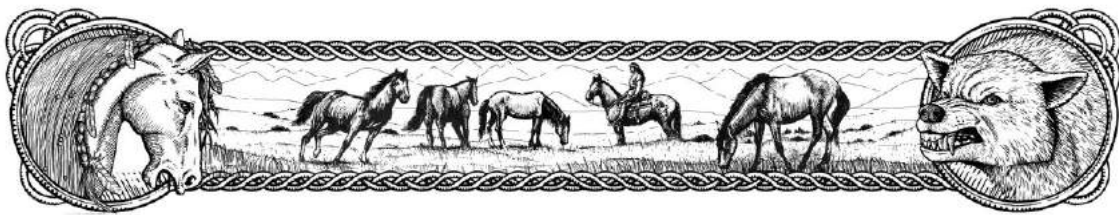
Myšlenkové bytosti do přírodní úrovně nepatří, to je jisté. Pro požírače duší (postaru arvedansky zvaného namakial) platí toto pravidlo dvojnásob. Této kreatuře nestačí zabít na setkání a šířit emoce strachu a nenávisti. Své schopnosti ještě zesiluje tím, že svým obětem pozře duši, jež pak nemůže odejít 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 věznila 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 vstřebá 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 jej lidé pletou s duchem zemřelého, který sice může někoho vystrašit, ale jinak ublížit nemůže. 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. Obvyční 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,

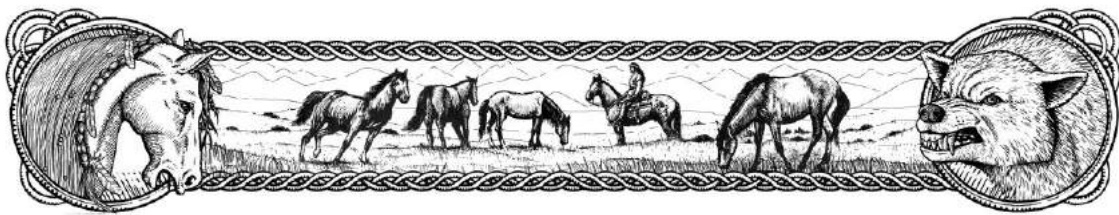
kdo nedávno zemřel, a právě jeho podobu přijme. Nešťastníkovi se pak zjevuje jako duch příbuzného či přítele a postupně z něj odsává život. Po smrti jednoho hostitele vyhledá dalšího. Disponuje nezanedbatelnou inteligencí, zvládá komunikovat s lidmi a dokáže vystupovat velice přesvědčivě.

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 ji 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

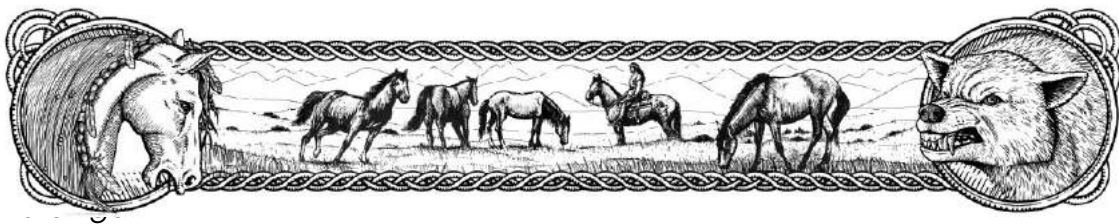
”...postavou člověku podoben, místo hlavy lebka umrlčí. Nebezpečný netvor to jest, anžto člověka pohledem uhrane a mečem hlavu mu srazí...” Kostějové připomínají vysokého, mohutně stavěného člověka. Jejich běžná výška je něco přes dva metry. Celý dojem ovšem kazí hlava, která se ze všeho nejvíce podobá 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 rami 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 nehorázné 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 tito 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 dříme, 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 noci 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 nejdříve 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.

