



## 2. Cizí postavy

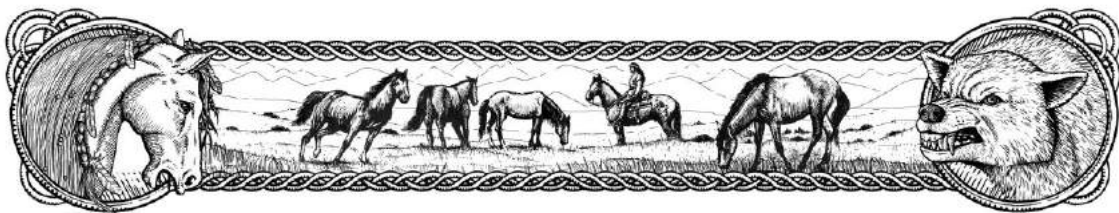
### Sumier z Erinu

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 mrtvoly - 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.

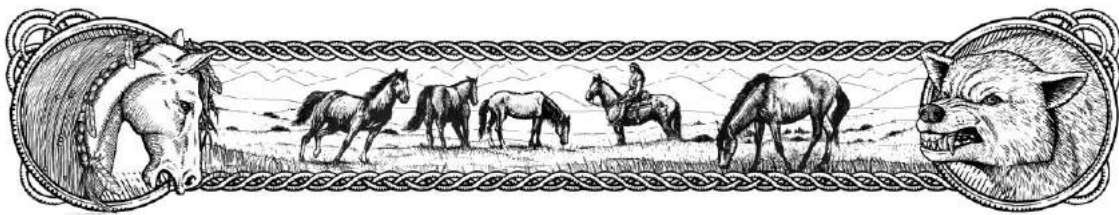
Zanedlouho po své záchraně se Alim s přáteli vydával na nebezpečné výpravy nikoliv za zlatem, ale aby zabránil nekromantům brát další lidské životy. Výcvik v Braghině mu pomohl nalézat slabá místa nemrtvých, předvídat jejich chování i pohyby. Učení se od světloňosů znásobilo jeho hbitost a rychlost. Obratně se oháněl dvěma dýkami, které ze světa sprovodily 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 valkýry 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 obětmi jsou však zločinci, obvykle členové bandy, z níž pochází i jeho nové tělo. Betridal je totiž dostatečně mocný, aby se za svoji oběť 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.

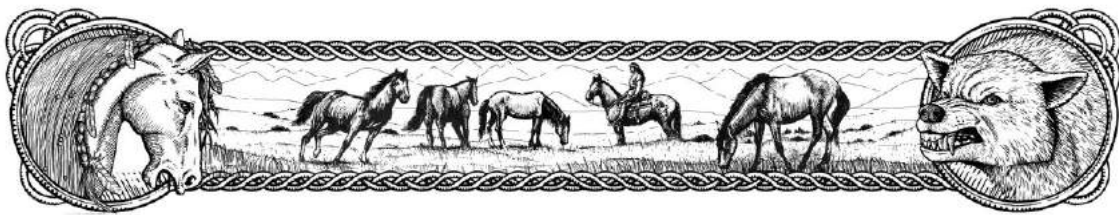
V Dálavách začala renegátka vyhledávat utajená sídla nekromantů. Lovila je jako zvěř, využívajíc přitom svých znalostí z pobytu na Sikrin-Rakle. Nikdo by v pohledné bardce nehledal žháře, jenž na troud spálil tolik utajovaných úkrytů Nekromantické hanzy. Jako hráčka na elfí harfu feiwangi prochází Dálavami křížem krážem. Mezi lidmi není příliš oblíbená 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 nevídané, 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 přiostrňovala, se téměř stal obětí atentátu – magické pasti, 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 šílející 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.

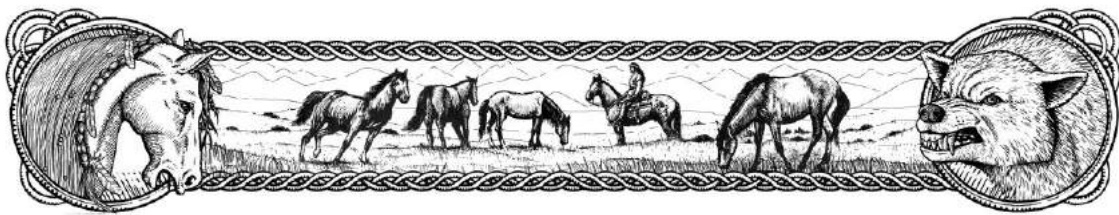
## Tarxis

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 Čarodějně 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

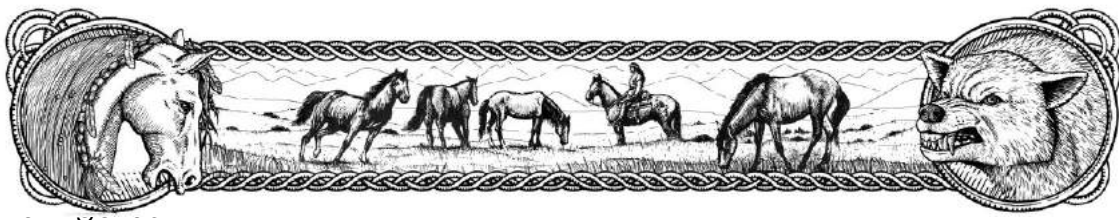
vidinou skutečné moci, po které tolik toužil.

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. Převládá 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 odvažující 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 sociálu. Nepřítel, že své studie do úspěš-

ného 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 Vládnuoucí elita Sarindaru od au-*