

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.

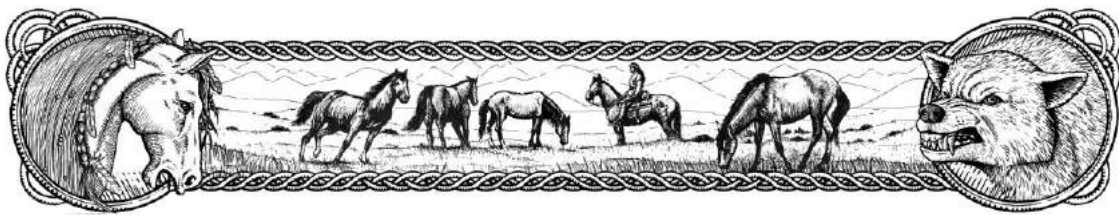
854 k.l.

Začátkem roku zahájí nekromanti odvetné tažení do říše Slepých bohů. Po počátečním rychlém postupu však narazí na tuhý odpor. Protivník jako by byl dobře informován o každém jejich kroku, nekromanti padají do léček, ze kterých se jen obtížně probouívají. 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 pohrančí 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 sníží.

Mocnější nekromanti posílí svoji ochranku (živou i neživou), slabší se začnou sdružovat do skupin. Leth, mistr frakce zlodějů emocí (a nyní skřet) prosadí s Vieenovou 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 nenávist, však okamžitě zemře a jeho duše zmizí ve Stínovém světě.

Výsledky experimentu budou na Vieenův 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.

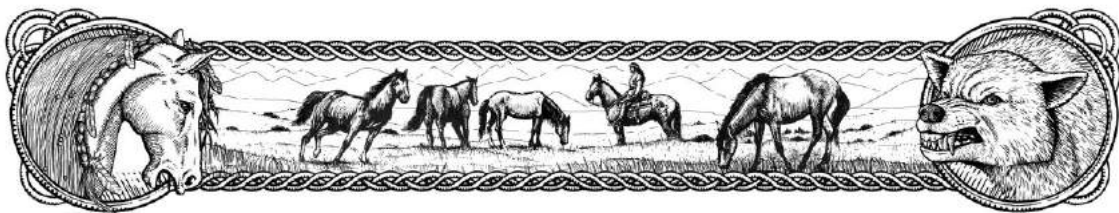
Mistr Sarathin se po sérii několika náročných operací vrací na scénu. Podstatné části jeho těla budou nahrazeny nemrtvou tkání a magickým kovem. K dalšímu pokusu o jeho likvidaci se již nikdo neodhodlá.

858 k.l.

Vieen 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 Vieen 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 Hugharovým 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.

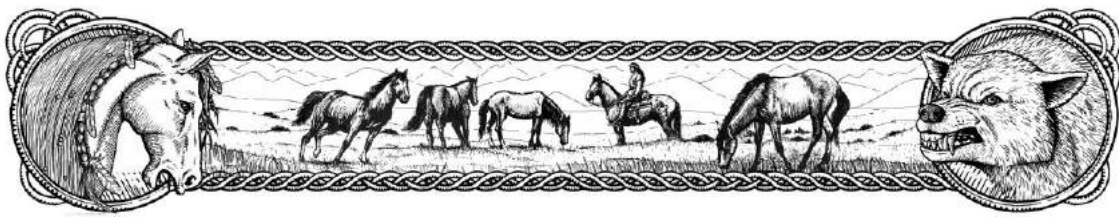
860 k.l. – Rok kataklyzmatu

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

Přízračný drak Uhr's'jiindar, osvobozený ze svého vězení, začne na Yrakanu rozsévát 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, přerušit 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 hanzy skupina animatiků, z nichž část náleží k separatistům. To má za následek další spory.

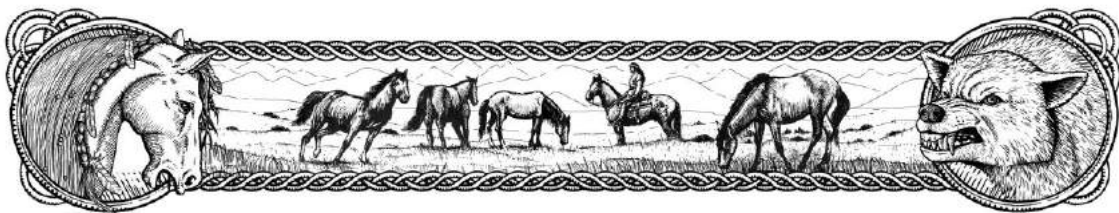
Říše pána trosek

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 nekončném 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. Svojí 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 Vievenově 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 Vievenův 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 Vievenovy 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 Vievenovy oponenty.

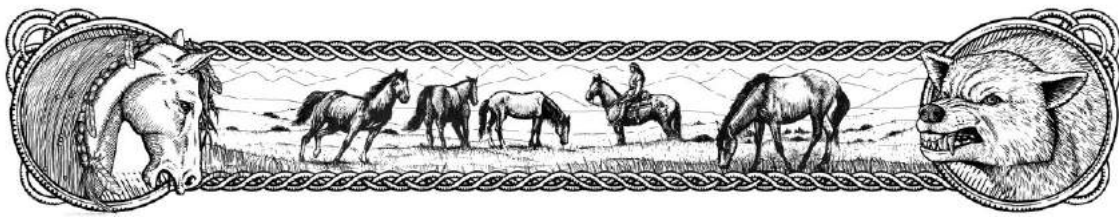
V troskách dávného Zurhkenova města na Trasnetu se usídlilo několik nemrtvých z Viforu, kteří v bitvě na Gropiši bojovali na straně přízračného draka. Několik dalších přežívá též na Viforu.

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 trosky, 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.

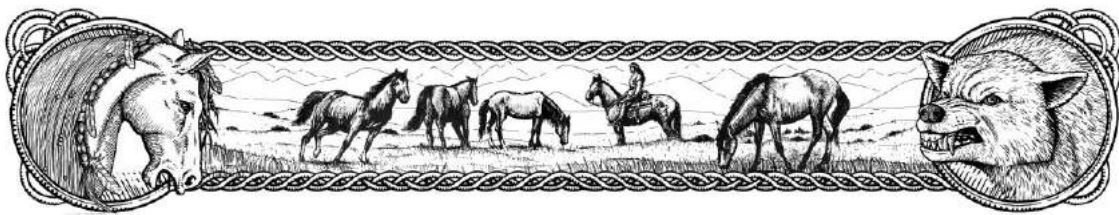
Dvojostrov Sikrin-Rakla poskytl útočiště většině přeživších nekromantů. Živly poničenou univerzitu na Sikrinu obsadil Halemius, jeden z nadějných žáků Čche minga. Jeho mistr mu uložil setrvat na Yrakanu a pátrat po ztracených artefaktech Umrlčího království. Halemius má k ruce dvě smečky orghisů, slídících 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 Ska. 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 Yakanu 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 Yakanu. 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 ujit nalezené cennosti.

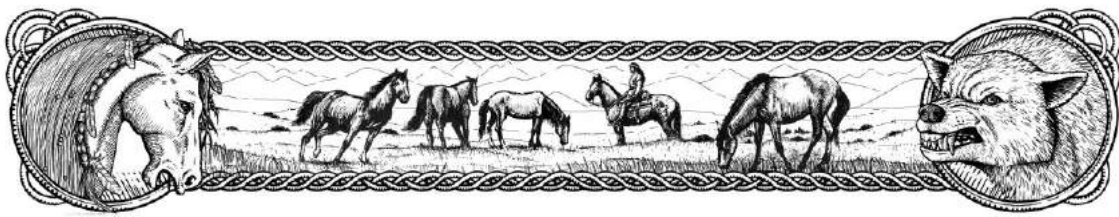
Po neúspěšném pokusu o obsazení Trunci, který přinese ztrátu celé skupiny mužů, Bujant prozatím rezignuje na další výboje. Nicméně Jenovcům se podaří navázat kontakt s Hugharovou linií, kam budou obráncům vozit skromné zásoby. Odměny za doávky poskytne Bujantovi Marmaraš.

V okolí univerzity budou probíhat tvrdé boje, nicméně ani po několika pokusech se Niharovi nepovede zdolat obranu vedenou Halemiusem. 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 Yakanu, 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 vzeprou 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.

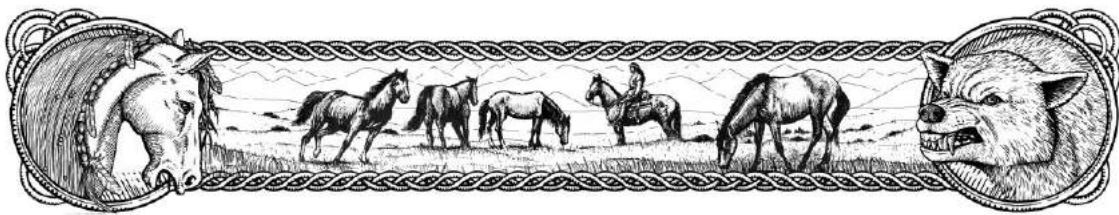
Cedrikovo pátrání v Mlžném lese nepřináší výsledek. Z chování nemrtvých vycítí, že v Slinos Mlači sídlí mocný nemrtvý, ale tuší, že Lethova skrýš se nachází jinde. Putuje přes Sodeth a od Jenovců dostává tip na Umar Merna.

Gahard, jenž své pátrání přesune na Moroi, zachytává stejnou stopu jako Cedrik. Počítá 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 Umlřického 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. Hugharova 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 střizahami, 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.

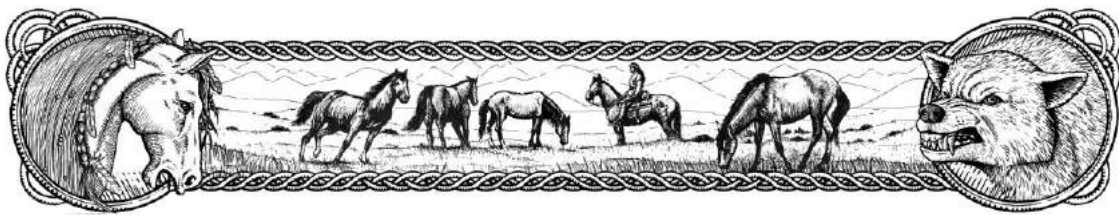
Zvýší se aktivita sopek v Umar Merna.

Čtvrtý alden nového roku bude zahájena invaze na území bývalého Umlřického království. Vojsko říše Slepých bohů, o tisíce a pětistech mužích vedené korully, potáhne od jihozápadu na Noros. Zbytek dezmatských nemrtvých bude rozprášen ženoucí se hordou barbarů, toužících oplácet 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 ří 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 mágové 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 rozpraší 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 vlkodlačích, 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.

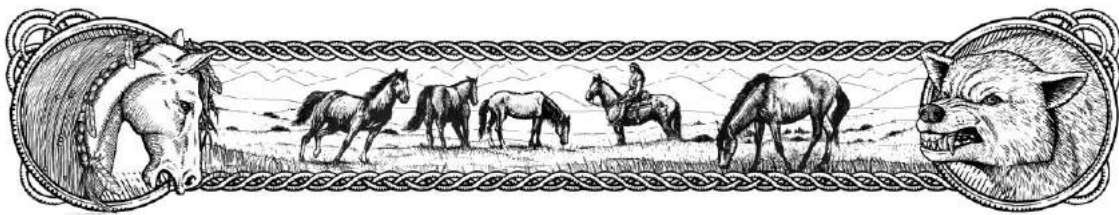
Uhr's'jiindar se ujme svého dědictví. V Umrlčím království nezbude nikdo, kdo by mohl o jeho moci pochybovat. Jen Leth, ukrytý v hlubině pod Mernovou dlaní, v sobě bude nadále živit naději na pomstu přízračnému drakovi.

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 Štrapec 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 Vileenovi. 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 Vnějším světě 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 ji vůdcovství frakce zlodějů emocí v jeho novém království, Eleanor přijímá, počítá však ve svých plánech jen s pečlivě prověřeným zlomkem ze současného počtu zlo-

dějů 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 Blan-kytných 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 prchají před nekromanty. Následkem toho chladnou, dotě' 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.

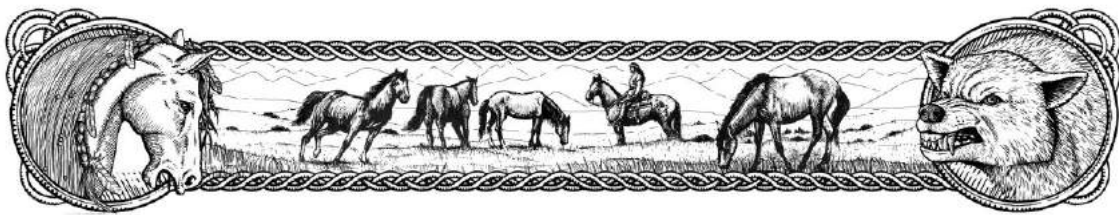
853 k.l.

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 zátocě 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 min-govy 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.

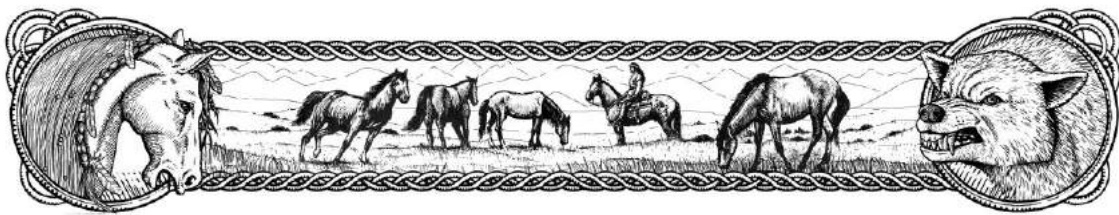
Čche ming potřetí navštěvuje Nekropoli, díky své moci a kouzlu osobnosti se snaží radu Pohřbíváčů přesvědčit, že předcházející konflikty nekromantů s podzemními národy byly jen nešťastným nedorozuměním. Nabízí Pohřbíváčům služby, zásoby a zejména výměnu informací. Ač není obecně přijat s nadšením, pravidelný 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 dostává Eleanor a mistr zloděj emocí Vašarátsa. Spolu s Niamorem (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.

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 přibývajícím 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 - korullský 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 strážení ztratili téměř deset členů. Tajné prostory uvnitř Nuj-Waj-Tien jsou obsazeny nemrtvými, o jejichž existenci ví jen Čche ming.

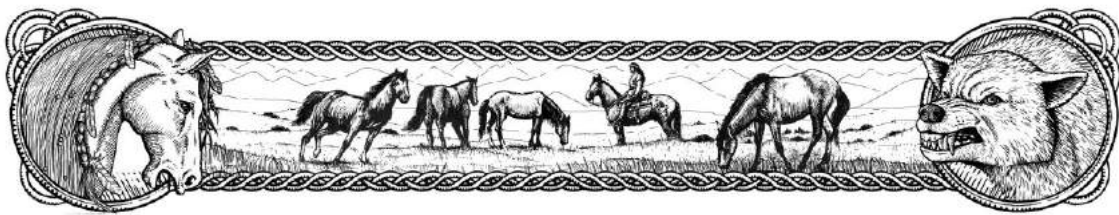
Sbližování s Pohřbíváči nepostupuje ani zdaleka tak rychle jak si nekromanti přejí. Je vysláno několik nepočtených skupin, které mají Nekropoli zkoumat bez vědomí Pohřbíváčů. Čche ming je však nabádá k nejvyšší opatrnosti – jejich objevení by mohlo nadobro zmrazit vzájemné vztahy.

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 Šakatán.

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. V Novém Sarindaru je vyhlášen stav ohrožení – zavádí se přísný přidělový systém.

Reforma Moarty. Je oficiálně vyhlášena Nová nekromantská doktrína.

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

Mezi zloději emocí i smrtonoši vzniká prazvláštní kolegalita – už proto, že skoro polovina ze zbylých zlodějů emocí přestoupila do této nové frakce, včetně mistra Niamora. Obě frakce se mezi ostatními nekromanty netěší přílišné důvěře, zlodějům emocí je mnohými dávana 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. Čakenerové, stejně jako několik kmenů Divousů i několik Pohrbívačů hejno letících v atypické formaci spatří a považují za důležité znamení nové doby.

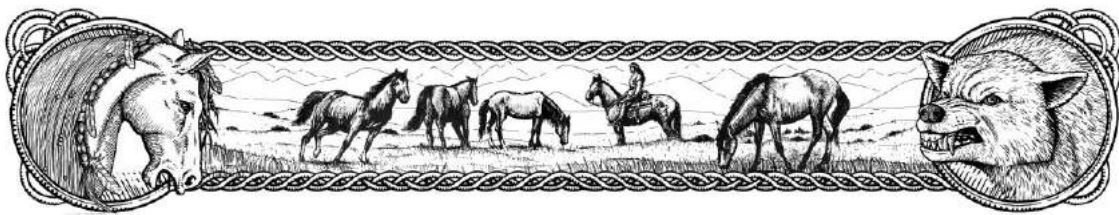
Během roku se začíná pomalu vyučovat na průběžně dostavované Univerzitě.

Zloději emocí se usídlí v Pařátech. Gi-hwein zanimuje 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 Umrličího království. Ostatní pokračují v zažité praxi.

Jednotlivé buňky Nekromantické hanzy v Rilondu 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 nejjihnějšího 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 Kněžními 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.

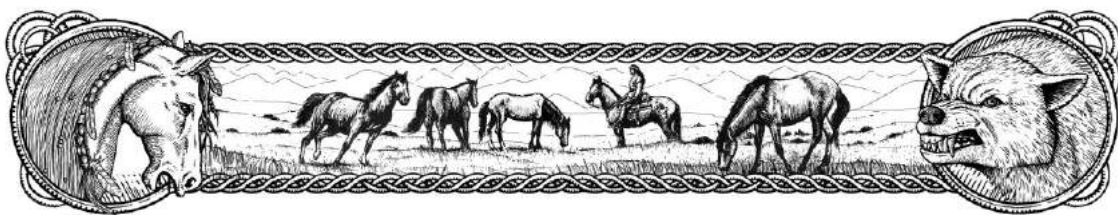
Pod Šakatánem se objeví dosud neznámé národy z Podzemní říše. Jeden z nich, amobolové, požádají nekromanty o pomoc. Vedním výpravy je pověřen Niamor.

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

Na sklonku roku se pod uzlem Nekropole usadí několik skupin uprchlíků z hlubin Podzemní říše. Nabídnutá pomoc nekromantů je odmítnuta, Pohřbívači se raději obrací na gohry.

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. Stav nekromantů na severním kontinentu nikdy nebyl tak nízký.

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 Pohřbivačů 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 měs-

tečko kopírující sloh staveb z Nekropole.

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 Moarta 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.

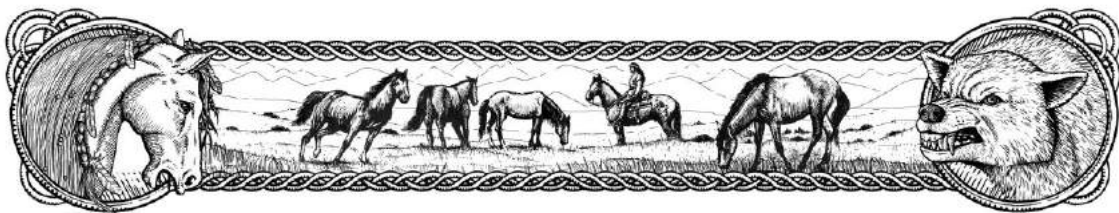
Skupina upírů vyhledá Širočinu, jednu z vesnic v Nové Okmirei. Je na ně uspořádán velký hon, jehož se zúčastní i členové Osmnáctky vedení vlkodlakem Jarošem.

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.

Pohřbivači 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 nepříteli ohrozit a tak se Po-



hřbívači 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.

