

'Dhaerowathila'

Drowomor - Zvláštní kněz Shevarashův

Přeložil a upravil: Dalcor

Na textu se podílel: otec Feadu Maedhrym Slepá spravedlnost

Audienční síň se otevřela. Obě křídla masivních dubových dveří s mohutným zaduněním narazila do stěn. Herolt i jeho ochránce obrátili ke dveřím zrak. Podivná dvojice vstoupila do jeho přítomnosti. Trpaslík s falešným vousem a pošetilý slepec? Ano dokázali mnoho ale pro něho budou snadnou kořistí. „Zabij je“ přikázal tiše svému strážci. Mohutný muž po jeho levici tasil obrovský obouruční meč. Trpaslík na nic nečekal. Rozběhl se vstříc nepříteli, meči ale především boji. Velikán se vyhnul trpaslíkově zuřivému útoku a sekl po něm. Baragryn byl ale tehdy na vrcholu sil. Obrovský meč ho zasáhl do zad. Elfa by ta rána přepůlila vedví. Člověka by zabila. Trpaslíka jen odhodila několik stop vpřed. Ochránce se s spokojeně usmál a vyčkával co bude dál. Baragryn se sebral. Zvedl se na všechny čtyři a pak vstal. V ruce třímal své válečné kladivo a na tváři měl vyzývavý úsměv. Mohutný válečník zařval válečný pokřik a vrhl se vpřed s obrovskou silou a zuřivostí. Baragryn vykryl zdvojeně jeho úder a hlavou kladiva meč srazil vlevo. Šíleně se smál když jeho noha prolomila koleno útočnicka na druhou stranu a srazila ho tak k zemi. Kladivo opsalo smrtící oblouk nad trpaslíkovou hlavou. Nikomu bych nepřál pohled na to co před chvílí bylo ochráncovou tváří. Trpaslík se nad chladnoucí mrtvolou jen šíleně smál.

Herolt vstal. Začal si cosi pro sebe mumlat. Zvedl dlaně do výše uší a vznesl se ze země. Jeho skrovné roucho mu vlálo kolem těla. Jeho oči byli zavřené a jeho rty soustředěně vypouštěla slova kouzla, které mu umožňovalo uniknout. Aaaaah! Ta bolest! Bolest v pravé dlani! Herolt dopadl na mramorovou podlahu sálu. Z krvácející pravé

ruky mu trčel černý šíp. Ohlédl se směrem odkud šíp pravděpodobně přiletěl. Ten elf? Ten elf se zavázanýma očima? Slepý lučištník? Nemožné! „Já jsem tvou spásou...“ mumlal tiše ten ubožák s černou páskou přes oči. Má kolem krku medailon. Svatý symbol. Je to kněz?! Ale koho? Kterého boha může uctívat slepý lučištník v rudém plášti? Feadu přišel k raněnému heroltovi. Chytil jej za roucho a přizvedl si jej k tváři. Přitiskl si ho zády k hrudi. Slepčův svatý symbol se mohl vypálit zrádci do ramene. Kněz sklonil hlavu aby měl ústa přesně u heroltova ucha. „Ty víš proč jsem přišel,že?“ šeptal slepec, jako kdyby byl městský místodržící u zpovědi. „Jsem tady proto co jsi udělal.“ Pokračoval zpovědník v šeptaném monologu. „Dal jsi uvěznit všechny věrné králi,“ jeho hlas se změnil s jemného do ostrého, „nás jsi poslal na smrt“ jeho stříbrné vlasy spadali zrádci do tváři. „kolik dalších by jsi dal popravit?“ jeho hlas byl jako čepel meče ponořující se hlouběji a hlouběji do těla toho, kdo zaprodal svou víru za moc. „Dal jsi uvěznit takové lidi jako je hrdina Gregor“ jeho hlas se podobal syčení zmije. „a dal jsi uvěznit muže jakým je Lord Soudce.“ Ted' už byl znát velmi zřetelně knězův hněv. Jeho hlas se náhle změnil. Jakoby se z vášně a touhy stal klid a chlad. „Přinesl jsem ti spásu, kterou si zasloužíš.“ Řekl absolutně klidným hlasem. V jeho ruce se zaleskla krátká čepel. „Tvou jedinou spásou je-“ prudký pohyb jeho pravé ruky by nikdo nedokázal zaznamenat. Horká rudá krev se vylila na ruce zpovědníka a stékala po zrádčově rouše na podlahu kde tvořila temně rudou louži v barvě Feaduova pláště. „- smrt.“ Dokončil Slepý kněz Shevarashův temně.

Požadavky

Vlastnosti SIL 11, OBR 11, MOU 9
 Rasa Elf, Půl Elf

Dovednosti Znalost náboženství (Seldarine) +5, Přežití +5, Znalost historie (Elfové) +3, Všímání +3, Hledání +3

Odbornosti: luk Zaměření na zbraň: Dlouhý luk

Zvláštní Božstvo: Shevarash
 Doména: Válka

ZÚB: +5

| Úroveň | ZÚB | Výdrž | Reflexy | Vůle |
|--------|-------|-------|---------|------|
| 1 | +0 | +2 | +0 | +2 |
| 2 | +1 | +3 | +0 | +3 |
| 3 | +2 | +3 | +1 | +3 |
| 4 | +3 | +4 | +1 | +4 |
| 5 | +3 | +4 | +1 | +4 |
| 6 | +4 | +5 | +2 | +5 |
| 7 | +5 | +5 | +2 | +5 |
| 8 | +6/+1 | +6 | +2 | +6 |
| 9 | +6/+1 | +6 | +3 | +6 |
| 10 | +7/+2 | +7 | +3 | +7 |

| LEVEL | | Úroveň sesílatele |
|-------|---|-------------------|
| 1 | Odbornost Boj na slepo a Zacházení se zbraněmi (Dhaerowathila), Úhlavní nepřítel – Drow | +1 |
| 2 | Imunita na pavoučí jedy, kouzlo Neviditelnost 1/den, Trvalý plamen 1/den | |
| 3 | Pavoučí šplh 1/den, Shevarashovo Vidění ve tmě 1/den | +1 |
| 4 | Sešle Změň sebe 1/den, Zfalšování 1/Den, Nejistitelné přesvědčení 1/Den | |
| 5 | Sešle Rozptyl Magii 1/den, Zatemnění 1/den | +1 |
| 6 | Shevarashovi zbraně +1 | |
| 7 | Let a Lehkost Pírka 1/Den | +1 |
| 8 | Odbornost Specializace na Dlouhý luk | |
| 9 | Sešle Volná akce 1/Den Snížení Magické odolnosti 1/Den | +1 |
| 10 | Shevarashovi zbraně +2, Zabíječ Drowů | +1 |



Schopnosti povolání:

Dhaerowathila nemůže odvracet nemrtvé. Dhaerowathila prochází náročným tréninkem s širokým mečem, pokud si tedy Dhaerowathila vybere Zaměření na zbraň – široký meč není limitován nutností dodatečného tréninku. Kněz Dhaerowathila, který si chce jako své další povolání vybrat hraničáře či bojovníka si nebude počítat penalizaci ke zkušenostem za rozdíl ve vícenásobném povolání. A to i když není toto povolání mezi typickými pro jeho rasu.

Tedy pokud Feadu bude Kněz 8, Dhaerowathila 2 a při dalším postupu na úroveň se rozhodne vzít si povolání Hraničář nebude penalizován za rozdíl ve zkušenostech.

Odbornost Boj na Slepě

Na první úrovni získává Dhaerowathila odbornost Boj na Slepě.

Shevarashovi zbraně (zvl)

Kněží Dhaerowathila stále cvičí s pěticí zbraní se kterými se Shevarash zjevuje a které používá v honu na pavoukomily. Na první úrovni získává Dhaerowathila odbornost Zacházení se zbraní (Dhaerowathila) ta obsahuje následující zbraně palice, prak, kopí, široký meč a všechny luky. S těmito zbraněmi získává Dhaerowathila na 6. úrovni bonus +1 k útoku a zranění, na 10. úrovni pak bonus +2 k útoku a zranění. Naopak díky tomu že se věnují výcviku s těmito zbraněmi, jsou Dhaerowathila neobratní při užívání všech ostatních zbraní. Ztrácejí tedy na 6. úrovni veškeré odbornosti spojené s ovládním zbraní jiných než jsou Shevarashovi kromě takových na které je zaměřený nebo na které se specializuje. Shevaritovi však nadále zůstává odbornost Zacházení se zbraněmi (rasa)

Dhaerowathila pořádají nájezdy do Temných říší většinou v pětičlenných bratrstvech, kde každý jeden bratr zastupuje jednu ze zbraní. Dhaerowathila si tedy navíc na 6. úrovni vybere Zaměření na zbraň z jeho výběru

zbraní na 10. úrovni se na tuto zbraň specializuje (získává odbornost Specializace na zbraň).

Feadu má Zacházení se zbraní (elf), Zacházení s jednoduchou zbraní, Zacházení s válečnou zbraní, Zacházení s exotickou zbraní (jedenapůlruční meč), Zaměření na zbraň (dýka) a Zacházení se zbraní (Dhaerowathila). Na 6. úrovni Dhaerowathila ztratí následující dovednosti: Zacházení s jednoduchou zbraní, Zacházení s válečnou zbraní, Zacházení s exotickou zbraní (jedenapůlruční meč), zůstane mu jen Zacházení se zbraní (elf, Dhaerowathila, dýka) a Zaměření na zbraň (dýka).

Specializace na Dlouhý luk

Na 8. úrovni získává drowomor Odbornost Specializace na zbraň (Dlouhý luk vč., skládaných luků a mocných skládaných luků) bez jakýchkoliv požadavků.

Úhlavní nepřítel (zvl) – Drow

Dhaerowathila znamená ve staré elfštině zabijec drowů a tak zvláštní kněží Shevarashe volí drowi jako své úhlavní nepřítel, stejně jako hraničáři.

Dhaerowathila má bonus +2 na ověřování Naslouchání, Odhalení úmyslu, Předstírání, Přežití a Všímání, když tyto dovednosti používá proti tvorům daného typu. Podobně pak při boji s nimi má bonus +2 k hodů na zranění zbraní.

Imunita vůči pavoučímu jedu (Nad)

Dhaerowathila musejí být obrnění proti jedům dětí Lloth, jako taková jsou imunní proti jedům všech pavouků a dále získávají bonus +4 ke všem hodům na Výdrž proti jedům.

Zabíječ drowů (nad)

Dhaerowathila může jednou za měsíc vyrobit Šíp zabíjení drowů. Kněz musí strávit celou noc a celý den v motlitbách a vigiliích, než bude moci pomoci speciálního rituálu a k jen k tomu určenému a posvěcenému náradí šíp vyrobit. Šíp je +3 a při zásahu drowa okamžitě zabíjí. Dhaerowathila jakéž může stvořit šíp určený svému arci nepříteli kterého při rituálu musí jmenovat. Pokud tímto šípem protivníka nezabije do roku a do dne šíp zmizí. Dhaerowathila pak nesmí již nikdy znovu šípy zabíjení tvořit a to do doby než

onoho nepřítele zabije jiným způsobem a nebo dojde k odpuštění. Takovýto speciální šíp má bonus +5 k zásahu.

Komponenty pro tvorbu Šípu zabíjení jsou: svatý symbol, adamantit či elfí stříbro, tělesné části dětí Lloth, drowů nebo drowouků a další nutné materiály. Nářadí na tvorbu šípu musí být vyrobeno knězem Shevarashovo církve, musí být měsíc vystaveno na Shevarashovo oltáři a měsíc na Corellonově oltáři než může být poprvé použito k tvorbě šípu zabíjení.

Kouzla:

Shevarashovo Vidění ve tmě

Slunce

Složky: V,P, M

Doba sesílání: 1 standartní akce

Dosah: tvor kterého jsi se dotkl

Efekt: Tímto kouzlem sesílatel dosáhne toho že vidí jako ve tmě do vzdálenosti 120 stop

Trvání: 2 hodiny + 1 hodina za každou úroveň sesílatele

Záchranné hody: Nejsou

Magická odolnost: Ne

Dhaerowathila vidí ve tmě do vzdálenosti 120 stop.

Toto vidění je pouze černobílé, ale jinak je jako normální zrak, takže Dhaerowathila se mohou pohodlně obejít i bez světla. Materiální složkou kouzla je kněžův svatý symbol.

Sniž Magickou odolnost

Boj

Dosah: 60 stop

Složky: V,P, M

Doba sesílání: 1 standartní akce

Dosah: tvor kterého jsi se dotkl

Efekt: Tímto kouzlem sesílatel dosáhne snížení magické odolnosti cíle

Trvání: 1 minuta za úroveň sesílatele

Záchranné hody: není

Magická odolnost: Ne

Sesláním tohoto kouzla dosáhne sesílatel dočasného snížení magické odolnosti u cíle na dobu jedné minuty za úroveň sesílatele. Záchranný hod není povolen. Dhaerowathila sníží magickou odolnost cíle o 5, u drowů je základ 11+1 za každou úroveň sesílatele. Kouzlo nemá žádný efekt na tvora který nemá magickou odolnost. Materiální složkou kouzla je kněžův svatý symbol.

Feadu Maedhrym; Elf Clr4/Rgr4/Dha4: CR 12; ECL 12; Size M; HD 12d8-12; hp 46; Init +3; Spd 20 ft (base 30 ft); AC 20, touch 16, FF 17; BAB +9/+4; Grapple +10; Atk: +13/+8 melee (1d4 + 1/crit 19-20, Ceremonial Dagger MW), +16/+11 melee (1d4 + 5/crit 19-20, Rabbitslayer), +13/+8 melee (1d8 + 4/crit 19-20, Longsword +3 (Drow Bane)), +14/+9 ranged (1d8 + 2/crit x3, Bow of Black Archer), +11/+6 melee (1d4 + 2, Dagger, punching +1); SQ Low-light Vision, +2 to saves vs enchantment, immune to sleep effects; AL CN; SV Fort +10, Ref +8, Will +11; Str 12, Dex 16, Con 8, Int 10, Wis 16, Cha 10.

Skills and Feats: Concentration +8, Heal +5, Hide +14, Survival +6, Jump +0, Knowledge (History) +4, Knowledge (Religion) +4, Listen +17, Move Silently +14, Tumble +2; Armor Proficiency (Heavy), Armor Proficiency (Light), Armor Proficiency (Medium), Blind-Fight, Endurance, Martial Weapon Proficiency, Quick Draw, Shield Proficiency, Simple Weapon Proficiency, Skill Focus, Still Spell, Track, Two-Weapon Defense, Two-Weapon Fighting, Weapon Finesse, Weapon Focus.

Special Abilities: Animal Companion, Aura, Bonus Languages, Bonus Languages, Combat Style, Domain Chaos, Domain War, Domains, Favored Enemy, Favored Enemy, Low-light Vision, Spider Venom Immunity, Spontaneous Casting, Turn or Rebuke Undead, Wild Empathy, Weapons of Shevarash

Dha Spells Known 1--Continual flame, Invisibility, 2--Shevarash's darkvision, Spider climb, 3--Alter self, Undetectable alignment.

Possessions: 19 gp, Silver holy symbol, Traveler's outfit, Backpack, Scale mail mw, 2 Potion of cure light wounds, Ceremonial dagger mw, Dagger +4, Ring of protection +3, Longsword +3 (drow bane), Punching +1 dagger.



Víra v Shevarashe

Neexistuje radost ze života, pouze radost ze zabíjení

Feadu



Shevarash zosobňuje nenávist elfů k drowům. Je elfím bohem většinou násilné pomsty a vojenských

trestných výprav. Je uctíván elfy a půl elfy kteří utrpěli ztrátu svých milovaných skrze násilný akt, zvláště pak takovými kteří jsou zapálení pomstít se drowům a těmi kteří přísahali zničit Pavoučí královnu a další zlé bohy temných elfů. Někteří Theologové tvrdí že Shevarash shromažďuje nenávist a hořkost kterou elfové cítí od dob Korunních válek a tak drží zlo Pavoučí královny aby se nerozlézalo do elfích domovů. Kněží Shevarashe prosí Nočního lovce o kouzla za soumraku, kdy se drowové plíží ze svých temných jam do Země pod sluncem.

Shevarashův kult není mezi Národem moc rozšířený, samozřejmě s výjimkou míst kde se objevili drowové. Ačkoliv jejich oddanost jejich cíli je mezi Národem ceněna, většina Tel'Quess nerozumí jejich absolutní nenávisti. Zdá se jim že jejich vše konzumující touha po pomstě zosobňována Shevarashovými mstiteli je více podobná válkám které proti sobě vedou N'Tel'Quess než elfímu způsobu. Proto často cítí lítost k těm kteří se lítost k těm kteří vstoupili do řad mstitelů. Někteří teologové dokonce tvrdí že nesmrtelné duše shevaritů nemohou dosáhnout Arvadoru, neb jsou zničeny drowím kouzly či čepelí. Jiným rasám na povrchu je Shevarashův kult neznámý. V Temných říších je tomu naopak. Teror který fanatičtí mstitelé přinášejí zlým rasám z hlubin je ceněn mezi těmi kteří se jich

mohou obávat a tak jsou shevarité vítáni mezi svirfnebliny, trpaslíky a myconidy.

Shevaritské kostely jsou postaveny v ústí jeskyní v blízkosti elfích sídlišť které vedou do Temných říší, často dobře opevněné, zásobené a schopné vydržet i dlouhé obléhání i s malou posádkou. Místa kde je Shevarash uctíván jsou často zdobená trofejemi od a z padlých drowů. Shevarité občas staví i malé svatyně v Temných říších, ty jsou jen rychle postavené na místech které sloužilo jako středisko operací bratrstev na tažení. Padlí shevarité jsou vyneseni na povrch k rituálnímu pohřbu, v případě absolutní nutnosti mohou být pochováni i v Temných říších v neoznačených hrobech a jeskynních aby nemohli být znesvěceny.

Novicové řádu jsou známi jako Posedlí, vysvěcení kněží jsou známi jako Šerý mstitelé. Tituly a motlitby jsou často spojeny jako litanie zabíjených. Zvláštní kněží mezi shevarity jsou dhaerowathila – zabíječi drowů.

Roku 4400 před údolním letopočtem během nejdlejší noci v roce zaútočila armáda duergarů a drowů z Temných říší a zničila jak trpasličí město Sarphil na jižním břehu Měsíčního moře ale zaútočila i na Elfí dvůr – posvátné sídliště elfů v samotném srdci pralesa Arcorar.

Zabíjení na Šerém dvoře si vzalo životy nespočet elfů a trpaslíků. Mezi padlími byla i rodina lučištníka Shevarashe, kdysi lovcem pro Elfí dvůr. Ve hněvivé motlitbě ke Corellonu Shevarash slíbil že bude pravou rukou Seldarine která zamete s drowi a tak pomstí svoji rodinu, smutkem zlomený válečník se zavázal že se nikdy nezasměje dokud Lloth nezemře spolu se svými služebníky. Po zbytek svého života se pak Shevarash stává nejsmrtelnějším nepřitelem drowů. Shevarash byl nakonec zabit někdy kolem roku 4070 PÚL hordou myrlochárů po zabítí nejvyšší kněžky Darhiir'eigg Aleanrahel a šestice jejích milců. Po jeho smrti a za asistence Fenmarel Mestarina prošel nanebevstoupením a byl povýšen mezi

Seldarine jako Shevarash Černý lučištník, Noční lovec a Ten co přináší šípy. Když pak Sy'Tel'Quessir osídlili Yuirský les jeho staří bohové se spojili se Seldarine a s aspekty různých sil elfského panteonu. Shevarash absorboval aspekt Elikarashae, nejmladšího z Yuirských bohů, neboť stejně jako on i Elikarashae nedávno prošel Nanebevstoupením.. Legendy o mladém válečníkovi se spojili s těmi o Shevarashovi, když se jim zjevuje přichází Shevarash s kopím Shama, které promlouvá k válečníkům čistého srdce a myslí, prak Ukava který nikdy nemine cíl a palicí Maelat, která může být užívána jen k ochraně Yuir. Shevarash nemá žádnou vlastní říši ve Vnějších sférách, ačkoliv často navštěvuje Fennimar a Arvador. Osamělého vlka považuje za svého nadřízeného, ale nemá s ním nic společného, se Seldarine nejvíce spolupracuje s Corellonem a Solonorem, ovšem nechápe proč se soustředí na obranu, místo aby přenesly válku do dřevních tunelů. Shevarash stále pronásleduje mocnosti temných elfů – Ghaunadaura, Vhaerauna a Lolth, klidně se za nimi odváží i do Propasti. Shevarash není ve válce s Eilistrae a jejími přívrženci, to ovšem ještě neznamená že je má v oblibě. Naopak. Shevarash je znám svojí nenávistí k drowům a jejich mocnostem a tak si našel několik spojenců – Callardurana Hladké ruce a Psilofyra kteří s ním sdílejí jeho vášně. Tak jak lidé začínají procházet vrchními Temnými říšemi střeťává se a spolupracuje Noční lovec také s lidskými bohy Shaundakul a Hoar. K obrovskému zklamání Seldarine nachází Shevarash potěšení v utišujícím obětí bohyně Shar. Shevarash je zamklý a plný násilí zahořklý a soustředěný jen na pomstu. Nikdy neukazuje žádné emoce kromě vzteku a potěšení z dalšího vítězství či triumfu. Černý lučištník nemá trpělivost s těmi kteří nesdílejí jeho touhy a cíle a rozhodně nesmýšlí o ukončení svého tažení jakýmkoliv mírem. Shevarash se často ukazuje tam kde se dá očekávat útok elfů a nebo když přídně pozdě pak pronásleduje drowi do jejich tunelů.

Svátky:

Zimní slunovrat je nejvýznamnějším svátkem Shevarashovi církve vzhledem k výročí Zabíjení na šerém dvoře. V tento svatý den jsou přijímáni noví bratři a sestry kdo chtějí vstoupit do Shevarashovi církve i ti, kdož chtějí vstoupit do bratrstev Drowomorů. Noví kněží uctívají svého boha o tím že přísahají že se nebudou smát ani se usmívat dokud Pavoučí královna a další temní bohové nebudou zabiti a jejich uctívači zničeni.



Důležitá místa

Klenba neuhasitelné pomsty leží pod obrovským černým dubem na okraji Elfího dvora v Cormanthorském hvozdu. Tato přirozená jeskyně je umístěna mezi kořeny prastarého stromu a byla místem posledního spočinku Shevarashovo těla před nanebevzetím. Když Shevarash povstal mezi Seldarine, celý strom zčernal, přestal růst a přestaly na něm růst nové listy, přesto strom žije. Shevarashovi pravověrní přeměnili v opevněnou pevnost chránící poslední vstup do Temných říší v nejbližší blízkosti Elfího dvora. Následovníci Černého lučištníka vykonávají před svou smrtí alespoň jednu pomstu do tohoto svatého místa.

Kněžské hábity

Ceremoniální oděv se skládá ze stříbrné kroužkové košile, krvavě rudého polopouště a stříbrné helmy s pevným polohledím které zakrývá vrchní část obličeje. Svatým symbolem je zlomený dřív šíp namočený do krve a posvěcený vysvěceným knězem Shevarashe. Když je přijímán nový člen bratrstva Dhaerowathilů je jeho helmice naplněna drowí krví, kterou část vypije a zbytek si i z helmicí narazí na hlavu. Pak složí přísahu věčné pomsty.

Shevarashovo zjevení

Když se Shevarash neukazuje jako Noční lovec zjevuje se jako jasný bílý plamen který obklopí stvoření kterému pomáhá, či nesenou zbraň. V této formě manifestace Černého lučištníka přidává zbrani či osobám efekty jako kouzla: Zbroj, Rychlost, Ochrana před normálními střelami a Štít a Železná stráž, menší (Ironguard, Lesser; Spell Compendium str. 126 – nositel je imunní vůči nemagickým kovům). Zbrani pak přidává navíc +1 k útoku a +2 k poškození proti Chitinům, drowoukům, drowům, myrlocharům a yochlolům. Svoji přízeň dává Shevarash najevo nalezením kamene do kterého je vyryt symbol roztržené pavoučí sítě nebo rozmačkaného pavouka. Opačné emoce pak dává najevo tím že se ve tmě zjeví rudé oči jako krvechtivého predátora.



Největším nepřítelem Seldarine je Lloth, ta která toužila pokrýt Arvandor a svrhnout Tvůrce. Největší nepřítel sličného lidu jsou drowové, podrasa sloužící Pavoučí královně která je kdysi dávno ovinula do svých sítí. Vykoupení a pomsta může být dosažena pouze skrze absolutní zničení drowů a temných mocností kterým slouží. Jen poté může být radost ze života obnovena. Lovte beze strachu!

Stáli jsme v chrámu Mistry a čekali co se bude dít. Byl jsem tam jen já, Arwin, Baragr yn a Burgman. Dva elfové a dva trpaslíci. A s námi tam bylo ještě pět Baelnornů. Stáli jsme tam zatímco oni vyvolávali svůj velký rituál, kvůli kterému zůstali na tomto světě. Je možné, že jsme to my? Jsme to my, kdo má povolání k životu dávno padlé hrdiny? Arwin Jestřábí píseň, hraničář ze vznešeného rodu měsíčních elfů? Hrdý trpaslík Baragr yn a Moradinův kněz Burgman? A pak tu ještě stojím já. Sevřel jsem svůj svatý symbol a poslal rychlou modlitbu k Shevarashovi.

Runy kolem baelnornů se začali pomalu rozsvěcet. Je za námi asi tak prvních několik vět jejich rituálu a zatím ani stopy po armádě démonů čekající venku. Burgman si přihnul ze svého věčně plného korbele a zadíval se na jeden ze tří otevřených vchodů do chrámu. „Snad mi to Mistra odpustí a snad se nějak s Moradinem domluvej“ řekl jakoby se chtěl omluvit všem, kteří se na to budou dívat. Zavřel oči a začal se modlit ve svém drsném rodném jazyce. Kameny chrámu se pohnuly. Ne nepohnuly, začaly se rozšiřovat a měnit tvar. Jakoby tam prostřední vchod nikdy nebyl.

Hlavní síň byla kruhová a průchody byly na protilehlých stranách. To je na obranu to nejhorší co může být. Věděl jsem to já, Arwin i Baragr yn. Trpaslíci stáli v jedněch dveřích a my v druhých.

„Arwineeeee!“ Tenhle výkřik nemohl vyjít z hrdla humanoidní bytosti. „Jdu si pro tebe, Arwine!“ byl to ten Yugoloth, kterého už jsme dnes viděli. A stál i se svou tisícíhlavou armádou nižších démonů za prahem Mistřina chrámu. Toho chrámu který budeme muset udržet ještě alespoň tři čtvrtě hodiny. Arwin i já jsme odložili pláště a tasili meče. Trpaslíci na druhé straně už byli připraveni také na svůj díl. Arwin se postavil doprostřed širokých dveří a zvolal: „Já čekám, stvůro!“

Náhle se všechno zlomilo. Celé širé okolí muselo vypadat jako černé moře s bílým ostrovem. Ale to už jsem nevnímal. Vnímal jsem jen součást tohoto světa. Ten průchod, Arwina, bojujícího mi po boku, démona před sebou a svůj meč. Můj meč. Můj krásný meč

s černou čepelí. Drowomor. Vůbec není zvláštní, že nás nazývají stejně. Snad se ještě napije krve dhaerow. Démoni přicházeli na dosah našich mečů a umírali. Zpočátku to šlo rychle. Jak já tak Arwin jsme zdatní bojovníci. Kryt střídal úder. Úder střídal kryt. Střídal jsem seky a body a Arwin se zuřivým výrazem zabíjel co měl v dosahu. Zaslechl jsem výkřik. Hluboký hrdelní výkřik. Risknu podívat se dozadu. To není možné! Baragr yn měl v sobě zaražené už druhé kopí. Jednou rukou zlomil ratiště a druhou rukou mrští obrovskou silou vrhací sekuru do davu démonů. Jeho hod si vybral svou krvavou daň na třech menších stvůrách.

„Feadu!!“ vykřikl Arwin mé jméno. Pozdě, stačil jsem se jen z pŮlky otočit než mě zasáhl démonův meč. Prosekl mi levý bok. Mohl jsem být mrtvý kdybych se neotočil ale na to teď není čas. můj meč mu oddělil to co bych u člověka či elfa nazval hlavou od těla. „Jsou uvnitř!“ To byl hlas druhého z vousatého národa. Hned jsem viděl co má na mysli. Strop chrámu byl rozežrán a na pavučině se snesla téměř do středu místnosti postava zahalená v černém plášti s kapucí. Hodil jsem pohledem po Arwinovi. Krvácel z mnoha drobných ran. „Držím, běž“ odpověděl na mou nevyřčenou otázku. A já běžel. Chytil jsem Drowomor obouručně a nastavil jej do bodu. Rozběhl jsem se k drowovi se jménem svého boha na rtech. Drow roztáhl plášť a začal se mi smát. Zadrnčela tětíva a já ucítil ostrou bolest ve svém pravém rameni. Cítil jsem jed. Ano, byl to ten jed, který okamžitě uspí svůj cíl. Ještě, že mě Shevarash proti drowům jedům chrání. Když hrot mého meče vyjel ze zad toho pavoukomila a on se svým posledním dechem uviděl můj svatý symbol, zlomený šíp nad slznou kapkou, pochopil. „Bud' proklet“ zašeptal jsem mu na cestu do pekla. Stropem ale už přicházeli další.

Tasil jsem dýku, kterou jsem vzápětí hodil vstříc jednomu z drowů. Projela mu hrdlem jako rozžhavený nůž máslem. Jedna šipka mi přetřela podkolení šlachy. Další dýka letěla tím směrem zatímco jsem padal na kolena. Odrazil jsem sek těžkého rapíru v rukách jednoho z drowů a v oplátku jsem

mu uťal pravici a pak hlavu. Měl jsem dobrý výhled na podlahu. Na mramorové podlaze ležel Burgman. V bezvědomí nebo mrtev? Není to jedno? Všichni tu zemřeme. Sebral jsem vedle sebe ležící kopí. Opřel jsem se o něj abych mohl aspoň ještě chvíli stát. Tenhle elf nezemře sám. Pomodlil jsem se k Shevarashovi aby mi dovolil ještě chvíli bojovat v jeho jméne. Další šipka mi měla proletět hlavou. Zasáhla by. Šipka se ale odrazila od štítu mé víry. Střelce však před mou třetí a předposlední dýkou žádný bůh neochránil. Asi toho nebyl hoden. Dovnitř už proudili i démoni.

Arwin dělal co mohl aby zabránil co největšímu přísunu démonů do chrámu. Ale bylo to málo. Baragryn zborcený krví svíral v jedné ruce kladivo a ve druhé svou poslední vrhací sekyru. Sekal nalevo napravo a vypadla jako trpasličí ztělesnění smrti. Baragryn nekryl rány které na jeho mířili. Buď je přijal nebo zasadil ránu rychleji. Byl jako vichřice krve a čepelí. Obrovskou sekyru jednoho z démonů už ale ustát nedokázal. Ta

rána ho srazila k zemi. Hodil svou další sekyru a ta zabila jeho posledního démona.

Blížily se ke mně trojzubce, pokřivené meče a sekyry démonů. Odrážel jsem je jak to šlo a ihned jsem rány vracel. Kopí mi pomohlo nejen jako podpora ale i jako zbraň. Cosi mi podrazilo mou ještě zdravou nohu a já dopadl na zem. „Prohráli jsme Shevarashi...“

Zavřel jsem oči a ucítil jemný vánek. Že by cesta do Arvandoru? Ale já selhal. Jemný prášek mi vnikl do nosu a já se začal dusit. Uvědomil jsem si, že jako mrtvý bych dýchat neměl. Otevřel jsem oči. A tam jsem ji viděl. Srinsee. Byla krásná jako žádná žena, žádného plemene kterou jsem kdy spatřil. Opírala se o úžasně zpracovaný meč a jednu ruku měla nataženou kupředu. A na její povel se všechno zlé rozpadlo na prach.

Dokázali jsme to Shevarashi...



Tato hra je postavena na mechanice d20 System™ vyvinuté pro hru DUNGEONS & DRAGONS™ vytvořenou Jonathan Tweetem, Monte Cookem, Skip Williamsem, Richard Bakerem, a Peter Adkinsonem. Použitý Campaign Setting je FORGOTTEN REALMS™ podle Ed Greenwoda. DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, D20 System Logo are registered trademarks owned by Wizards of the Coast Inc. D20 is a trademark of Wizards of the Coast Inc. The Wizards of the Coast official products contains no Open Game Content. The owner of this work is not associated with Wizards of the Coast; no challenge to the ownership of WotC's intellectual properties is intended by this work. This work may only be redistributed whole and unaltered.

Obrázky: Wizard of the Coast, Games Workshop, Karl Karpinski, Eric Lofgren. Master of Many World Logo by Sylvaen