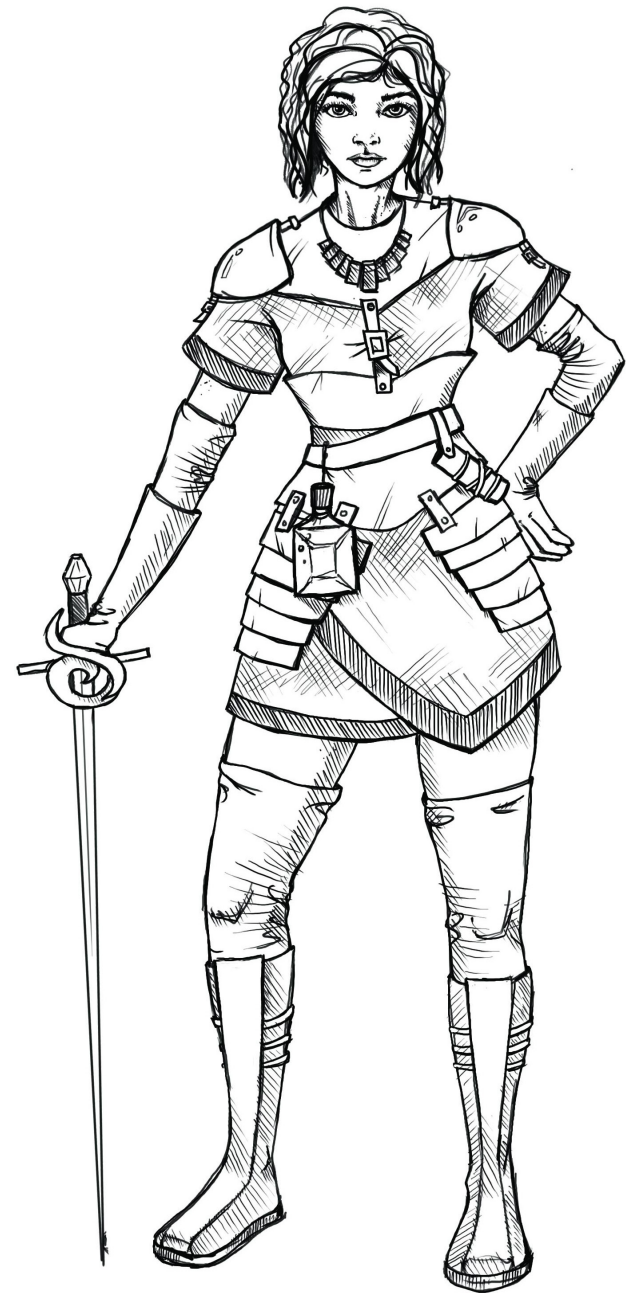




Saša Krakorecká, kněžka Paní vod

Mladá dáma z bobaté rodiny, výbušná a nestálá jako samotný vodní živel, co hledá své místo pod sluncem.

Vzhled

Saša je vysoká, štíhlá žena hledící na svět modrýma očima, jasnýma jako dvě studánky a při tom si pohrávající s černými vlnitými kadeřemi pečlivě stríženými na mikádo. Pochází z bohaté rodiny a nebojí se to dávat najevo. Oblečená chodí do šatů z kvalitních materiálů: temně modré šaty s černým lemováním, sahajícími sotva do půli stehén, které umně doplňuje koženou zbrojí, jež dává vyniknout útlému pasu, u něhož se houpe zdobený kord. Dlouhé nohy zakrývají holiny z černé kůže a punčochami nad kolena téže barvy. Ruce má zahaleny černými rukavicemi s rukávy nad lokty. Svůj vzhled Saša doplňuje výraznými náušnicemi a náhrdelníkem, obojí vykládané lazuritem.

Charakter, zvyky, způsob jednání

Na kněžku je Saša poměrně vznětlivě povahy a má prořizlý jazyk. Říká, co si myslí a ráda vyhledává nebezpečí. Ostatně dobře se ohání svým kordem. To z ní činí doslova magnet na problémy. Navíc má slabost pro červené víno, nejlépe Keledorské zlato (Taryšské medové). Několik lahví se bude snažit propašovat na loď. Rovněž ráda vyhledává společnost podobně smýšlejících svobodných lidí a dobrodruhů, protože nic pro ni není horší než samota a nuda.

Sašin příběh

Saša spatřila světlo světa roku 840 k.l. v Erinu. Narodila se do jedné z nejbohatších rodin ovládající toto město, Krakoreckým. Toto zázemí jí umožnilo mít vše, na co si vzpomněla, včetně vybraného vzdělání soukromými učiteli. Když jako tříletá vypadla z okna přímo do vodního kanálu a zázkakem přežila, nebylo pochyb o tom, že to bylo dílo boží. Tato událost určila směr jejího vzdělání. Rodinou byla poslána na studium do církve Paní vod. Později pak ještě vystudovala na Erinské mořeplavecké univerzitě mořskou faunu. Saša byla vždy výbušná a problémové dítě, jeden skandál střídala druhým, ale vždy si našla cestu

do chrámu, kde našla bezpečí a pochopení. Studium završila výpravou do Šeptajícího hvozdu a Zářící hlubiny. Později podnikla několik plaveb po Vnitřním moři. Mezidobí vyplňovala nočním životem v erinských podnicích. To završila útekem z vlastní rodinou domluvené, svatby. To byla poslední kapka pro otce, který vždy žehlil její problémy. Po tomto činu byla za trest poslána na palubu Mrtvého krakena.

Motivace, sny, plány

Na palubu Mrtvého krakena Sašu odklidil otec z veřejného života v Erinu, neb už měl plné zuby jejich skandálů. A jelikož je Saša členkou Dunriliny církve, zabil tak dvě mouchy jednou ranou. Kněžka bohyně vodního živlu je vždy vítaná na palubě každé lodi. Navíc otec Jošt Krakorec tak utuží obchodní vztahy s rodem Dieriů, kterému loď Mrtvý kraken patří. Pro Sašu nikdy nebyly motivací peníze, má vše na co si vzpomene. To, co jí motivuje, jsou zážitky, vzrušení z nového.

Vývoj postav

Saša se ráda napije, a proto pokud jí bude nabídnut alkohol, bude pro ni těžké jej odmítnout, i přesto, že je to na palubě zakázané. Klíčové pro ní bude setkání s jinými svátostmi - například jinými kněžími, či svatostánky nových bohů mimo oficiální Sedmnáctku. Těch byl Sarindar vždy plný a konflikt s ním může přivolat pozornost samotné bohyně.

Zoláštní vybavení

Lintirovský kord se záštitou vykládanou modrými perlami

Kožená zbroj ze siwrise Velmi kvalitní, zdobená, uživatel je chráněn proti tlaku vody.

Dvě stříbrné dýky Jedná se o vyvážené dýky z čistého stříbra.

Dražák - S kněžkou putuje její přítelíček, myšlenková bytost stvořená z radosti. Bytost ovládá magii vody, jako bytost tvořená vodou může měnit tvar a při fyzickém boji (když už musí, což dělá nerad) vystřeluje zmražené střely.

Q'ellu Yuraq, čaroděj z Říše slepých bohů

Korull z jihu, čaroděj krve, nejnižší z nejvyšších, vyhnanec a dezertér. Cizinec v cizím světě za Bílými borami, který se snaží získat zpět to, o co přišel.

Vzhled

Q'ellu je typický korull, tedy příslušník rasy, které království zkomoleně nazývají krolly. Drobné znaky (například neochlupené uši), jež je od sebe odlišují, většina ani nezaregistruje. Tedy krom inteligence, kterou Q'ellu oplývá v nemalé míře. Krom olbřímí výšky, jež zaujme i na dálku, mohou upoutat i jizvy, které pokrývají jeho tělo. Q'ellu, zvyklý na chladivé podnebí na jihu, chodí ve volné tóze, či do pasu nahý a jizvy po jeho magii jsou tak zřetelné. Většina je však považuje za trofeje z bitev, neb ve dvoumetrovém kolohnátovi s pletenci svalů by málo kdo čekal mága ovládajícího živly ohně a větru.

Charakter, zvyky, způsob jednání

Tak jako většina jeho rasy se i Q'ellu považuje za ideální a nadřazenou bytost. Silnější. Chytřejší. Nadřazený tón a arogantní poznámky však obvykle zanikají díky jazykové bariéře hrdelního mlaskání při mluvení obecnou řečí, kterou Q'uellu stále neovládá dokonale.

Q'ellův příběh

Q'ellu je korull, příslušník nadřazené kasty z Říše slepých bohů. Avšak i kasta korullů má své vrstvy - ty kteří rozkazují a ty kteří musejí poslouchat. A Q'ellu patří, přesněji patřil, k těm druhým. Bezvýznamný syn bezvýznamného otrokáře z provincie Kylrafata, nehostinného kraje za nekromanty otráveným Slinos mlači. Jakýsi latentní magický talent není u korullů neobvyklý, Q'ellu však prokázal značné nadání, jež jej nakonec chtě nechtě přivedlo až do armády. Jako nuceného odvedence. Dobyvačný výpad kolem Sfarogu však byl jeho výpravě osudný, když je napadl lid Sekity-kala. Q'ellu, jež v armádě neviděl naplnění svého talentu, během útoku štiřích lidí zmizel a po mnoha týdnech bloudění našel Targent. Cesta z Targentu jej stála medailón po otci, ale stála za to. Dostala jej do Sarindaru na vrcholu jeho slávy. V Sarindaru přišly krušné časy. Tři roky Q'ellu přežíval, jak to šlo. Nejdřív jako dělník, pak

jako osobní ochránce. Nemrtví, kteří výpady sužovali jeho lid, se zde normálně procházeli po ulici. A jediné cesty vedly zpět, nebo po moři. Q'ellu se po letech odhodlal k opuštění města, ale první pokus neskončil dobře. Hrůza z vody jej přemohla a hned několik námořníků bylo potřeba k tomu, aby jej přemohli a zklidnili. Podruhé se rozhodl to nepodcenit. U alchymisty si nechal vyrobit amulet, jež alespoň trochu tlumil jeho rodový strach z vody. Cena ale byla obrovská - jeho mocná magická hůl. Q'elluovi se však otevřel celý svět. Erin. Keledor. Džungle padlých stromů a Asari Kasim. Minkor. Pak ale přišla zkáza Sarindaru. Q'ellu pocítil, že kdosi použil moc hole. Rozhodl se pokusit se dostat zpět na jih a vypatrat, co se s jeho majetkem stalo.

Motivace, sny, plány

Q'ellu touží po větší moci a navrácení toho, co mu patří, především jeho hole z pokrouceného kmene vrby, zalévané krví jeho rodiny po devět generací. Jeho kroky povedou tam, kde bude jeho hůl. Navíc nevynechá žádnou příležitost v tom prokázat svoji nadřazenost. Q'ellu neodmítne se o své znalosti dělit. Být učitelem podřadných ras a magiků jej jistě bude naplňovat.

Zoláštní vybavení

Rituální dýka

„Cbalhwa allqu ruruq. Naqu sech!“

Dýka, kterou používá Q'ellu na rituální magii. Na dýce je vyryta runa, ducha vzduchu.

Zlatý meč Yaku Uyaq

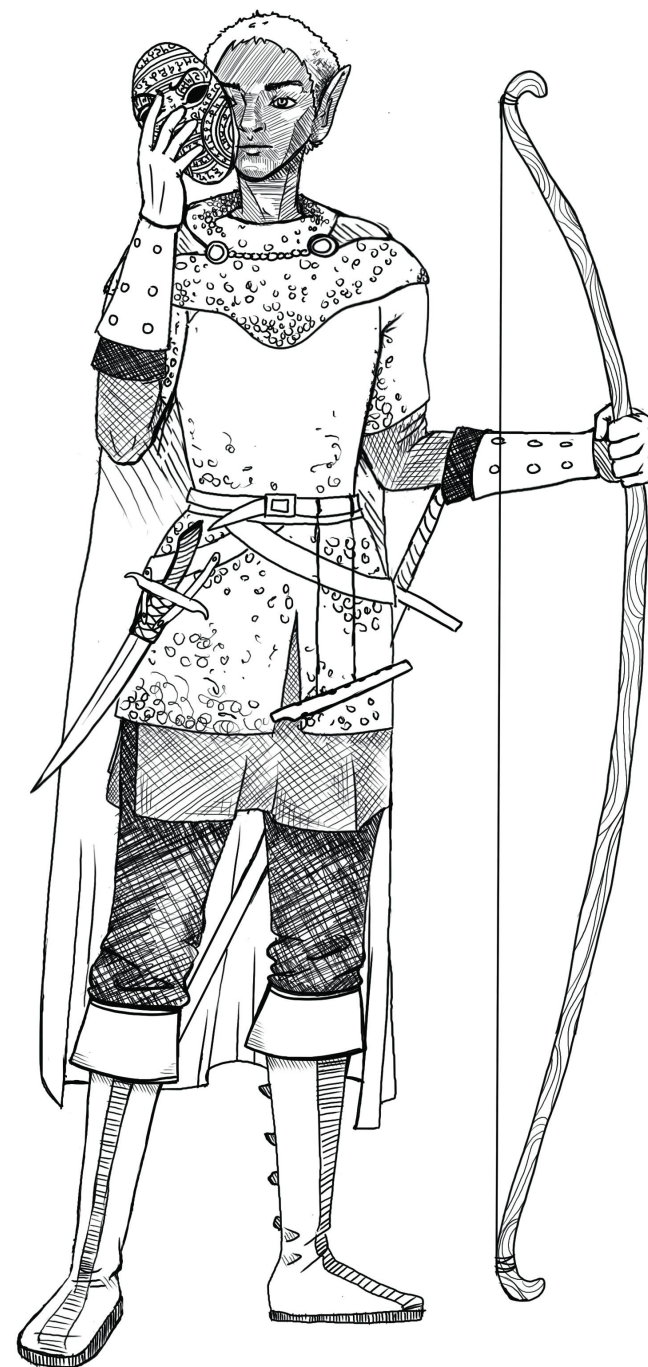
„Krev je život. Život je síla.“

Nehezky vypadající a hrubý široký meč vysávající sílu svého majitele. Poslední součást jeho dědictví a toho, co jej spojuje s jeho rodnou zemí.

Tlumící amulet

„Voda! Přilíš vody! Nevidím dno, jak bluboko je pode mnou?!“

Amulet v podobě zlaté medaile pokrytý runami vody, jež koupil na svoji fóbii. Tlumí rodový strach korullů z vody, na druhou stranu způsobuje vyšší únavu při kouzlení. Je to však jediná možnost, jak se vyhnout záchvatům a nemohoucnosti.



Far'wal'ngo, elfi chodec z Rychlých Dun

Naleznu ho, dříve nebo později, ale naleznu.

Vzhled

Farwal (jak se mu zkráceně říká) je mladý, šlachovitý pouštní elf. Odívá se prostě - černé kalhoty a košile. Kvalitní vysoké holinky doplňují kožené rukavice pobité cvočky. Celou postavu pak zakrývá prostým, nezdobeným hnědým pláštěm. Far'wal má typicky elfí jemné rysy. Obličejí vévodí oči bledě modré až téměř bílé barvy. Jeho přírný pohled tak ustojí jen málokdo. Na rozdíl od většiny jiných elfů si Far'wal stříhá své bílé vlasy na krátko. V boji, nebo když nechce být poznán, si nasazuje celo obličejovou masku. Vyzbrojen je mečem z lintiru, dýkou a dlouhým lukem.

Charakter, zvyky, způsob jednání

Farwal je nepřístupný, nerad komunikuje, a ostatních se straní. Působí nepříjemně, arogantně, často ignoruje otázku a sám při rozhovoru slepě tlačí na zisk potřebných informací. Tvrdostí a arogancí ale kryje vlastní nejistotu. Jednou z příčin tohoto rozporu je fakt, že Farwal trpí od narození úplnou barvoslepostí. Jeho svět je šedý a ponurý. Jedná rázně, bezhlavě až nemilosrdně. Jde mu o cíl, ne o cestu a použíté prostředky. Když zrovna nemá co dělat, s oblibou vytáhne meč a tiše jej olejuje, či brousí. Stále dokola.

Farwalův příběh

Far'wal se narodil v roce 842 k.l. v Rychlých Dunách, v Nuenga Nam'bata. Již od mládí se ostatních spíše stranil, a rád se toulal až za hranice rodné pouště. Ze členů rodiny nejlépe vycházel se svým dědem, pouštním druidem, který jej mnohému naučil, byť jej nepřivedl na cestu druidství. Far'wal od svého děda slyšel mnohá vyprávění z historie a nejvíce mu učarovaly příběhy Prorocství, které se vypravil hledat. Far'wal nejdříve křížem krážem prošel Západní Dálavu. Neúspěšně zde hledal Prorocství a přitom se snažil pomáhat slabším, chránit je před stvůrami a bandity. Již zde se však setkal s lidskou zlobou a věrolomností. Často když někomu pomohl, odměnou

mu nebylo jídlo či přístřeší, ale strach a slova o pouštním ďablovi. Farwal se zatvrdil. I tak se ale zúčastnil první fáze války o Rilond, kdy bojoval na straně lidí. A opět byl zrazen - jeho spolubojovníci z průzkumného oddílu jej nechali napospas přesile a prchli do města. Farwalovi se však podařilo z obklíčení probojovat a prchnout přes Zelanské vrchy. Opět se potuloval, někdy sám, někdy i jako člen družin, které velmi rychle, často jen po jednom dobrodružství beze slova opustil. Nejlépe se cítil v Abireu, kde také v univerzitní knihovně potkal skřítku Sili, jedinou osobu, jenž nepochází z Rychlých Dun a které plně důvěřuje.

Motivace, sny, plány

Farwal a Sili spolu prožili několik dobrodružství, to poslední pro rod Butrymů - a opět to byli lidé z vlastních řad, kteří elfa a skřítku zradili. Far'wal ale vystopoval a tvrdě skoncoval se zrádci. Dvojice se pak vydala do Erinu, kde doručila do sídla rodu Butrymů požadované cennosti a byla bohatě odměněna. Farwal i Sili se dále rozhodli vydat na jih, kde by mohli najít část ztraceného Prorocství.

Vývoj postav

Farwal je mladý, ale schopný. Zkušenosti kompenzuje plejádou magických předmětů. Předměty totiž narozdíl od lidí nezradí. Neustále pátrá po ztracených fragmentech Prorocství pouštních elfů a věří, že k tomu hledání jednou také přispěje svým dílem.

Zvláštní vybavení

Lintirový meč vysoce pevný a megický meč

Dlouhý luk z ebenového dřeva, mořeného v dhan-gze, klerý dostal Far'wal od svého děda, klerý jej zas dostal od svého děda.

Kroužková zbroj z Athorského stříbra

Pišfala mámení, klerou Far'wal našel v Kraji Divousů

Celoobličejová maska z athorského stříbra zdobená runami. Magická, drží sama a chrání jako přilba.

Si-li-nui, skřítko ze Zlatého lesa, alchymistka

Zapomnění osvobozuje.

Vzhled

Sili, jak se jí zkráceně říká, je se svojí výškou metr třicet jeden z nejvyšších příslušníků skřítkého národa. Při pohledu na její tvář a velké oči medové barvy však každý pozná, že se jedná o skřítku. Levý spánek až k oku a menší část levé líce jí hyzdí jizvy po popálení, které na veřejnosti skrývá pod černou kápí, podobně jako světlehnědé vlasy spletené do copu. Sili nosí lehké šněrovací látkové botky hnědé barvy s měkkou podrážkou, zelené plátěné kalhoty a šedou dámskou tuniku, přes kterou má oblečenu koženou zbroj. Přes vše přehazuje černý plášť zdobený stříbrnými runami. Ten lze v případě potřeby převrátit naruby, kdy je čistě zelený. Jediným šperkem Sili je přívěšek z athorského stříbra s vloženým kulovitým tyrkyssem, který symbolizuje Modrý měsíc.

Charakter, zvyky, způsob jednání

Sili je inteligentní, sečtělá a zvědavá skřítko, která žije přítomností. Od ostatních si drží odstup a je na skřítku nečekaně klidná. Při běžném rozhovoru nemá problém bavit se o čemkoliv, zejména o historii, astrologii a bylinkách. Na otázky na svoji minulost neodpovídá, a to ani dobrým známým. Při střetu se spoléhá na své schopnosti a na boj na blízko (ovládá techniku tanec kolibříka). Jelikož do dálky hůře vidí, vyhýbá se použití střelných zbraní. Sili si píše deník, aby již nic důležitého nezapomněla. Jejím drobným zlovykem je pak, že několikrát denně kompletně kontroluje své vybavení, zdali jí nic neschází. Sili nerada sedává blízko ohně a nikdy se nedívá do jeho plamenů a z většího ohně má panický strach.

Silin příběh

Si-li-nui se narodila v roce 845 k.l. ve Zlatém lese, na severovýchodě provincie Nan Dan u hranic s provincií Onča. Její rodiče žili dvojným životem: jako agenti čamy provincie Nan Dan páchali sabotáže a útoky v sousedních provinciích. Agenti však byli prozrazeni a jejich

dům skončil v plamenech, ve kterých zahynuli oba rodiče i Silin bratr ona byla popálena. Tehdy Sili prodělala první amnézii a zapomněla na vše, co předcházelo požáru. Nadějná alchymistka bez paměti se ze zajatky stala učednicí toho, jehož plameny strávily její paměť i rodinu. Šikovná skřítko získala důvěru svého mistra, spravovala jeho dům, jednala za něj, vyřizovala objednávky lektvarů a mastí, učila začínající žáky. Náhoda tomu chtěla, že jeden z balíčků, které pro svého mistra přebírala obsahoval přívěšek a korespondenci o agentech Nad Danu. Mimo jiné o jejich rodičích. Při čtení popisu události Sili protřpěla šok a vše se jí vybavilo. Vztek přemohl fobii. Oheň se ale rozhořel rychle. Sili vzala přívěšek matky a co stihla pobrat a v hrůze prchala z pekla, které rozpoutala. Touha po pomstě ale nevydržela dlouho. Šok odezněl a Sili vysíleně omdlela a opět si ji vzalo milosrdné zapomnění. Zůstaly jen útržky vzpomínek na rodiče a mistra. Její křehká mysl však vykonstruovala příběh pokazeného experimentu s ohněm a viny. Sili si nyní myslí že požar byla její chyba.

Motivace, sny, plány

Sili touží najít nějaký mocný artefakt, nebo vykonat hrdinský čin - aby získala zpět důvěru svého mistra. Na cestách se setkala s eflem Far'walem. Oba svým způsobem vyvrženci se spřátelili - a třeba to bude Far'walovo hledané Prorocství, které by se mohlo Siliinu mistrovi zalíbit.

Zvláštní vybavení

Hůl rudého mistra Elementární hůl pokovaná garenovými kapkami, kterou Sili vzala svému mistrovi.

Krátký meč a zahnutá dýka z athorského stříbra: Památka Sili na jednu starobylost ruinu v Zelanských vrších, kterou vytahuje v případě tužšího boje.

Amulet z mořského šneka koupila Sili od numona na tržišti v Erinu. Nositeli umožňuje dýchání pod vodou, ovšem jen 161 hodin za měsíc. Tyto však mohou být sdíleny s dalšími osobami. tehdy jeho síla ale prudce klesá (53h dva uživatelé, 17h tři, 6h čtyři, 2h pět, 40min šest)



Hazharr z Černého údolí

*Smrtelnosný bojovník ze Štitových hor, učedník kmenového šamana
na dlouhé cestě za božím posláním.*

Vzhled

Hazharr je vysoký, svalnatý bojovník s bujnou zrzavou kšticí. Původní oblek z medvědí kůže vyměnil ze koženou zbroj, pevnou, ale neomezující v pohybu. Medvědí kůži tak používá místo spacáku a zatím mu slouží dobře. V pohybu ho kupodivu neomezují ani zdánlivě těžké, huňaté rukavice a návleky na nohy z medvědí kůže.

Charakter, zvyky, způsob jednání

Dlouhý čas strávený v divočině a na cestách se podepsal na Hazharrově vystupování. Je málomluvný, spíše uzavřený do sebe. Nevyhledává společnost ostatních, jen když je to nutné. Je přímý a říká, co si myslí. Je zkrátka spíše mužem činů, než slov.

Hazharrův příběh

Nesmiřitelný lovec myšlenkových bytostí. Zaputilý poutník na cestě za vědomostmi s neuvěřitelnou silou vůle. To vše je Hazharr, barbar ze Štitových hor, příslušník medvědího lidu. Když viděl, jakou hrůzu zvládne způsobit jediný kostěj, opustil domovinu a jal se pátrat po slabinách těchto bytostí. Původně byl učedník toho, co jeho lid nazýval šamanem strůjce požehnání silných rukou, ostré mušky a zaháněče strachu. Uctívače Ghórra, mocného medvědího strážce. Na západě pak Hazharr poznal nové přátele a dozvěděl o lovcích přízraků a subotamech. Do Daine ale už došli jen dva - Hazharr a Vilem, oficiálně kupec Sarindarsko-tarské hanzy na cestách, neoficiálně lupič a zloděj. V klášteře se rozešli - Vilem vyrazil zpět do hořícího rodného města. Subotamové sice rozeznali v barbarovi obrovské odhodlání i sílu myslí a otevřeli mu studnici vědomostí, ale Hazharr stále cítil, že to není to pravé. Po dlouhém rozhovoru s Visitárem Iskalonem tak Hazharr Daine opustil. Bohatší o vědomosti, meč sart darovaný mu visitárem a mapu do Přízračína, pevnosti Lovců přízraků. Do svého cíle však nedorazil. Vzkaz od Vilema, sarindar-

ského lupiče, jenž Hazharrovi zachránil život, jej dostihl dřív. Hazharr musel do Erinu splnit slib.

Motivace, sny, plány

Hazharr touží po všem, co by mu umožnilo lépe přemoci myšlenkové bytosti. Jakoukoli knihu, či svitek se toho týkající bude chtít vlastnit. Stejně tak nevynechá jedinou příležitost vyptat se zkušenějších bojovníků i magiků. Najednou tajemný Vilem, jej formou vzkazu požádal, aby se místo něj - on sám je mezi Kirbegovci nechvalně znám - plavil na lodi Mrtvý kraken do Manžár Nu, a aby po cestě co nejvíce vyzvěděl stav Kirbegových sil. Ba co více - někde po cestě na něj má čekat kontakt s informacemi. Hazharr nemá moc rád faleš, špionáže, skrývání se, a vůbec vše co s tím souvisí, ale dluh je dluh a ten se splatit musí.

Vývoj postav

Hazharr se plavbou vrací velmi blízko své rodné vlasti, zemi kromlechů a medvěďů. Ani to mu ale nezabrání pátrat po kontaktu jež na něj má čekat. V Sarindaru, dávném městě plném nemrtvých pak bude jistě dostatek materiálu ke studiu, zapomenutých znalostí nekromantů a třeba i informace i nemrtvých bytostech - koneckonců i kostěj patří k nemrtvým...

Zvláštní vybavení

Sart od Visitára

„Možná mezi nás nepatříš, ale máš našeho ducha“

Velmi kvalitní meč se stříbrným leptáním.

Medvědí ilapy

„Jako medvěd žiješ. Jako medvěd bojuješ“

Rukavice z ilap medvěďů, k použití v boji (stříbro)

Medvědí běhy

„Jako medvěd žiješ. Jako medvěd běháš“

Nohavice z medvědí srsti jsou rituálně vyřáběné.

Vypomáhají v cestování a chrání jako zbroj.

Karro

„Čím bloupejší sedlák, tím větší Karro“

Sušené hlízy Karra si bere medvědí lid na dlouhé cesty. Tuhé, hořké, ale vyživné. Hazharr má pýřlík, který vystačí na alden. Bude-li nejhůř.

Aart Koen, pirát z Erinu

*Bývalý pirát, komediant, bobém a abstinující narkoman prcbající před stíny z minulosti.
K vašim službám!*

Vzhled

Aart je atletické postavy, vysoký metr sedmdesát. Aby ne, vždyť je to trénovaný provazochodec. Velice dbá o svůj vzhled. Tvář udržuje zásadně bezvousou a husté, havraní vlasy, pečlivě strižené na mikádo nosí volně rozpuštěné. Téměř dokonalý vzhled lamače ženských srdcí kazí páska zakrývající pravé oko (a jizvu u kořene nosu). Každé jeho ucho zdobí náušnice v podobě zlatých kroužků a na levé straně krku si všímáte drobného tetování v podobě žraloka. Oblečení volí Aart praktické, avšak elegantní podtržené vhodnými šperky či doplňky. Na palubě lodi to budou kalhoty s širokými nohavicemi opatřené opaskem s několika dýkami a kožená vesta oblečená na holé tělo.

Charakter, zvyky, způsob jednání

Aart se vždy snaží rychle zapadnout do nového kolektivu a být středem pozornosti. Rád vtipkuje, což podtrhuje jeho věčný škodolibý úsměv. Ale to je jen maska. Když je Aart sám, trápí se výčitkami svědomí za činy, které spáchal jako pirát, které se snažil zahnat v hromadách saviaku, ke kterému si vypěstoval závislost. Jinak ale nepije alkohol, snaží se být vždy ve střehu, nikomu nevěřit a vždy mít otevřené zadní vrátka. Uctívá boha Sarapise, ke kterému se ve vhodných situacích (hazard, když jde o štěstí) modlí.

Aartův příběh

Aart je sirotek ze Sarindaru, vyrůstal na ulici, kde se živil, jak se dalo. V šesti letech se ho ujal Sarapisův kněz, když se ho Aart pokusil okrást. Aart skončil jako krupier. Po letech nudy následovala jedna falešná hra a útěk na džunku Děravý měsíc patřící pirátskému bratrstvu Postrach Úžin. Nicméně Aartovým snem bylo dostat se do Erinu. To se mu splnilo až v jeho osmnácti. Tři dlouhé roky předtím byl pirátem, než se mu podařilo zase utéct. Během té doby byl často nucen dělat věci, které by nikdo tak mladý dělat neměl.

V Erinu začal nový život. Stal se pouličním umělcem - provazochodem. V té době potkal tanečnici Jarušu a spolu potom vystupovali. Aart vrhal nože na desku, ke které ona byla připevněná. Takto spolu prožili několik zamilovaných let, kdy žili bujarým nočním životem, až se o slovo přihlásila minulost. Aarta v Erinu poznal pirát z Postrachu Úžin. V souboji sice vyhrál Aart, ale zemřela Jaruša, když se ho snažila bránit a on přišel o oko. Raněný Aart se několik dní ukrýval po špiňavých putykách, než se dostal k nekromantovi z Nekromantické hanzy, který ho vyléčil. Chybějící oko nahradil implantátem. Má však zelenou barvu, na rozdíl od původního hnědého, proto jej zakrývá páskou. Operace, kterou podstoupil před aldenem, stála Aarta veškeré jmění. Nyní je bez peněz. Touží jen po jediném, dostat se z Erinu mimo dosah bratrstva. Přes známého si sehnal práci na lodi Mrtvý kraken a v tuto chvíli začíná dobrodružství...

Motivace, sny, plány

Aart je na útěku před vrahem, kterého si našla Maryla Šílená z pirátského bratrstva Postrach Úžin. Chce se prostě dostat za každou cenu z Erinu a začít nový život, opět.

Vývoj postav

Aart se bude během plavby snažit zbavit závislosti na saviaku. Za posledních sedm dní užil jednu dávku, naposledy včera.

Zvláštní vybavení

Magické tetování žraloka na krku umožňující dýchání pod vodou, prodlužuje ale negativní působení drog.

Vrhací dýky (5x) jestliže jsou vrženy a nezasáhnou cíl, samy vrací k majiteli.

Oko vidění implantát umožňující normální vidění a vidění ve tmě.

Označené karty

Saviak Bílý prášek z drčených lebečních kostí hada suhawí se šnupe, prudce zvedá agresi a fyzické atributy uživatele.