

Zde se bude nacházet obálka, kterou vytvoří
někdo ze spolu-autorů této knihy.



Cílem této knihy je vytvořit fantastické dílo, které nás bude reprezentovat jako svorný a hrdý národ v srdci Evropy. Protože nás baví hru nejen hrát, ale i prožívat její příběh.

Pavel „Kr.Pa.“ Křepela

Kniha Legend

Vytvořena česko-slovenskou komunitou pro komunitu.

Verze 0.8 - bez kontroly a korekce

2015 - 2016

ABSTRAKT

Tato kniha vznikla za účelem vytvoření sbírky příběhu v českém jazyce ze hry League of Legends. Jedná se o fanouškovskou tvorbu a překlad s použitím oficiálních i neoficiálních ilustrací. Kniha obsahuje nejen příběhy šampiónů, ale i různé události, popisy států a zemí a dalších zajímavostí.

KLÍČOVÉ SLOVA

Riot Games , LigaLegends, LL, šampión, příběh, kniha, překlad, fanoušci, předmět.

ABSTRACT

This book was founded for the purpose of creating a story collections in the czech language from the game League of Legends. This is a fan creation and translation using official and unofficial illustrations. The book contains not only the stories of champions, but also a variety of events, descriptions of states, countries, and other attractions.

KEYWORDS

Riot Games, League of Legends, LoL, champion, lore, book, translate, fans, item.

Prohlášení

Tato kniha je sbírkou textu a obrázků ze hry League of Legends. Na tvorbě se podílejí fanoušci. Dílo je volně šiřitelné bez poplatku. Všechny místa, postavy, předměty a názvy patří společnosti Riot Games.

Declaration

This book is a collection of text and images from the game League of Legends. The creation participated fans. The work is freely redistributable at no charge. All locations, characters, objects and names are owned by Riot Games.

OBSAH

1. Šampióni.....	15
Aatrox - čepel Darkinů	16
Ahri - devíticásá liška	17
Toulavá liška	18
Akali - pěst stínu.....	20
Alistar – minotaurus	21
Starý.....	22
Amumu - smutná mumie	23
Slzy a chamtivost.....	24
Prokletí smutné mumie.....	27
Starý.....	27
Anivia – kryofénix.....	28
Starý.....	29
Annie - temné dítě	30
Starý.....	30
Ashe - mrazivá lučištnice	32
Starý.....	33
Aurelion Sol - Stvořitel hvězd	34
Dvojí rozbřesk	35
Azir - písečný císař.....	40
Bard - potulný opatrovník	45
Nebeská tajemství.....	45
Hora	46
Blitzcrank - velký parní golem	47
Starý.....	48
Brand - ohnivá pomsta.....	49

Braum - srdce Freljordu.....	50
Braumovy činy	51
Caitlyn - šerifka z Piltoveru.....	52
Starý.....	53
Cassiopeia - hadí objetí	54
Cho'Gath - hrůza z Prázdnoty	55
Corki - odvážný bombometčík	56
Darius - síla Noxu.....	57
Diana - opovržení Měsíce.....	58
Práce na dnešní noc	60
Píseň	62
Starý.....	63
Dr. Mundo - šílenec ze Zaunu	64
Starý.....	65
Draven - slavný popravčí.....	66
Ekko - mladičský pán střípků času.....	67
Chronopauza.....	67
Elise - pavoučí královna	69
Polapen hedvábným vláknem.....	71
Příběh.....	73
Starý.....	73
Evelynn – vražedkyně	75
Lákání stínů	76
Ezreal - bezstarostný průzkumník	79
Fiddlesticks - zvěstovatel zkázy	80
Starý.....	81
Fiora - mocná duelistka	82
Starý.....	85
Fizz - mořský poděs.....	86

Galio - smutná stráž.....	87
Gangplank - zhouba moří	88
Starý.....	89
Garen - moc Demacie	90
Gnar - chybějící článek.....	91
Gragas - podněcovač mas	93
Graves – psanec.....	95
Starý.....	97
Hecarim - stín války	98
Nikdo nežije.....	99
Starý.....	101
Heimerdinger - vznešený vynálezce.....	102
Starý.....	104
Illaoi - krakenova kněžka	105
Těžké břímě	106
Irelia - vůle mečů.....	111
Starý.....	112
Ivern - otec zeleně	113
Dar jedu	115
Janna - hněv bouře.....	120
Jarvan IV - vzor Demacie.....	121
Starý.....	122
Jax - velmistr zbraní	123
Jayce - obránce zítřka	124
Jhin – virtuos	125
Jinx - utržená ze řetězu	130
Chaos všude kam se podíváš	131
Píseň	131
Kalista - oštěp pomsty	133

Vyvolávání	134
Karma – osvícená	137
Starý.....	138
Karthus – smrtonoš.....	139
Pohřeb na moři	140
Starý.....	142
Promluva k mrtvým.....	143
Kassadin - poutník z Prázdnoty.....	144
Katarina - zlověstná čepel.....	145
Starý.....	146
Kayle - soudce.....	147
Kennen - srdce bouře.....	148
Kha'Zix - plenitel Prázdnoty.....	149
Kindred - věční lovci.....	150
Pro stromy nevidí les	150
Dobrá smrt.....	152
Poslouchejte jejich příběhu.....	155
Kled - hašteřivý dragoun	156
Kog'Maw - chřtán propasti	162
LeBlanc - mistryně klamu	163
Lee Sin - slepý mnich	164
Leona - zářivý úsvit.....	165
Světloňoš	167
Starý.....	169
Lissandra - ledová čarodějka	170
Příběh.....	171
Lucian - očištný plamen	172
Stíny a odrazy	173
Příběh.....	173

Lulu - vílí čarodějka	174
Lux - paní světla	175
Malphite - úlomek monolitu	176
Malzahar - prorok Prázdnoty	177
Maokai - pokroucený ent	178
Noční květ	179
Druhý	182
První	182
Master Yi - šermíř wuju	184
Starý	185
Miss Fortune - lovkyně odměn	186
Starý	189
Mordekaiser - železný přízrak	190
Stíny zatracení	192
Třetí	193
Druhý	194
Morgana - padlý anděl	195
Nami - vládyně přílivu	196
Nasus - strážce písků	197
Ouroboros	199
Druhý	201
Nautilus - titán z hlubin	203
Nidalee - zákeřná lovkyně	204
Starý	204
Nocturne - věčná noční můra	206
Nunu - jezdec na yettim	207
Olaf – berserker	209
Orianna - mechanická dáma	211
Pantheon - válečný velmistr	212

Kopí Targonu.....	215
Druhý.....	216
První	217
Poppy - strážkyně kladiva	218
Lovec příšer	219
Starý.....	221
Quinn - křídla Demacie	222
Rammus – pancéřovec.....	223
Severní karavana	224
Starý.....	227
Rek'Sai - hrůza z Prázdnoty.....	228
Renekton - písečný řezník	231
Znovuzrozen v temnotě	233
Starý.....	235
Rengar - hrdý lovec	236
Riven – vyhnankyně	237
Rumble - mechanizovaný postrach.....	238
Starý.....	239
Ryze - runový mág	240
Přítel ze starých časů	242
Starý.....	244
Sejuani - hněv zimy	246
Starý.....	247
Shaco - démonický šašek.....	248
Shen - oko soumraku	249
Skutečně neutrální	250
Shyvana - dračí žena.....	252
Druhý.....	253
První	253

Singed - šílený chemik	254
Sion - nemrtvý kolos	255
Starý.....	257
Nepublikovaný	257
Sivir - mistryně bitvy	258
Voda	260
Skarner - křišťálový strážce.....	264
Píseň snů.....	265
Starý.....	267
Sona - mistryně strun.....	269
Soraka - dítě hvězd	270
Druhý.....	271
První	271
Swain - vrchní taktik	272
Syndra - temná vládkyňe	273
Tahm Kench - král řeky.....	274
Taliyah - splétačka kamene	276
Ozvěny v kameni.....	278
Talon - stín čepele	281
Taric - štít Valoranu.....	282
Nezvaný host	284
Druhý.....	285
První	285
Teemo - rychlý zvěd.....	286
Thresh - řetězový strážce.....	287
Sbírka.....	288
Starý.....	289
Píseň	290
Tristana - yordlická pistolnice	291

Starý.....	292
Trundle - král trollů	293
Starý.....	294
Tryndamere - barbarský král	295
Třetí	296
Druhý	296
První	296
Twisted Fate - karetní mistr.....	297
Třetí	299
První	300
Twitch - morová krysa.....	301
Muži ze stroky	304
Udyr - poutník duší.....	305
Urgot - katova chloubu	307
Starý.....	308
Varus - šíp pomsty.....	309
Starý.....	310
Vayne - noční lovkyně.....	311
Starý.....	312
Veigar - malý pán zla	313
Vel'Koz - oko Prázdnoty	314
Vi - piltoverská strážkyně pořádku.....	316
Píseň	317
Viktor - mechanický prorok	319
Vladimir - šarlatový děs	320
Volibear - burácení bouře.....	321
Starý.....	322
Starý.....	324
Wukong - opičí král.....	325

Starý.....	326
Xerath - vyšší mág.....	327
Konečně volný.....	330
Starý.....	332
Xin Zhao - demacijský senešal.....	333
Yasuo – zneuctěný.....	334
Meč bez pochvy.....	335
Yorick - pastýř duší	336
Poslední pomazání	338
Starý.....	339
Zac - tajná zbraň	340
Zed - mistr stínů.....	342
Ziggs - odborník na exploze	344
Zilean - strážce času	345
Zyra - vyslankyně trnů.....	346
Tvůrci	348
Mediální partneři	349

1. Šampióni

První kapitola obsahuje příběhy šampiónů a jejich doplňující historie.

Jelikož byla Liga Legend založena k zabránění dalších Runových Válek ve Valoranu, tak bylo umožněno neutrálně orientovaným summonerům povolávat výjimečné jedince, známé jakožto šampióny, do bitev v Poli Spravedlnosti s cílem urovnávat spory. Tito šampióni se připojují k Lize z různých důvodů. Někteří jsou vojáci, kteří přísahali bránit svůj stát a bojují v národním zájmu. Jiní jsou známí válečníci, kteří se chtějí prokázat proti těm nejlepším ve Valoranu. Další jsou vězni v Lize, nuceni poslouchat její příkazy. Ostatní jsou dokonce prapodivné stvůry z jiných světů, doufající, že nastolí stabilitu nebo svár na Runeteře. Ať jsou zde z jakéhokoliv důvodu, získali si zájem Ligy Legend. Aby se mohl potenciální šampión, který prokázal své kvality, připojit k Lize, musí cestovat do Institutu Války, kde podstoupí soud. Zde bude určený summoner zkoumat jeho mysl, aby stanovil jeho motivy. Po pravdě, motivy potenciálního šampióna mají jen malý vliv na to, zda bude nebo nebude přijat do Ligy. Primární účel soudu je zjistit, zda je jedinec schopen podělit se o svou mysl se summonerem, což jim umožní sdílet jejich duševní myšlenky a jednat jako jeden. V případě, že potenciální šampión projde jejich soudem a bude souhlasit s vyvoláváním, stane se oficiálním Ligovým šampiónem.

Aatrox - čepel Darkinů



Aatrox je legendární válečník, jeden z pěti, kteří zůstali ze starobylé rasy známé jako Darkin. Vládne svojí masivní čepelí s elegancí a vyrovnaností, sekajíc naskrz legie nepřátel se stylem, který je hypnotický na pohled. S každým poraženým nepřítelem Aatroxovo zdánlivě živé ostří sají krev padlých. To jej posiluje a pohání Aatroxovu brutální a elegantní podobu zabijáka.

Nejstarší příběhy o Aatroxovi jsou staré jako historie sama. Vypráví o válce dvou velkých stran, známých pouze jak Protektorát a Magistři. V průběhu času, Magistři vybojovali řadu drtivých vítězství, zanechávajíc na pokraji vyhlazení své zapřísáhlé nepřátele. V den závěrečné bitvy byly síly armády Protektorátů přecísleny, vyčerpány a špatně zásobeny. Nevyhnutelnost porážky byla evidentní.

Když se zdálo, že je všechna naděje ztracena, objevil se v řadách Protektorátu Aatrox. Pouhých pár slov stačilo, aby se vojáci bili až do posledního dechu, a těsně před tím než se sám vrhnul do boje. Jeho přítomnost pozvedla zoufalé vojáky. Zpočátku jen užasle sledovali, jak se tento neznámý hrdina prosekává přes řady společných nepřátel, jeho tělo a čepel se pohybovali v souladu jako jeden. Brzy mezi válečníky převládla touha po boji. Následovali Aatroxe do bitvy a každý sám bojoval s nezměrnou zuřivostí deseti mužů dokud naproti vši pravděpodobnosti nevybojovali vítězství.

Po bitvě Aatrox zmizel, ne však divoká zuřivost armády Protektorátu. Jejich překvapivé vítězství vedlo k dalším vítězstvím, až se konečně vrátili triumfálně domů. Jejich krajané je oslavovali jako hrdiny, a ačkoliv zachránili celou jejich civilizaci před zničením, temnota se zmocňovala mysli válečníků. Něco se změnilo. Časem vzpomínky na bitvu zmizely, aby byly nahrazeny ponurým zjevením: jejich hrdinské činy, ve skutečnosti, byli jen brutální krutostí, spáchané vlastníma rukama.

Příběhy jako takové se nalézají mezi mýty mnoha kultur. Pokud všem uvěříme, tak Aatroxova přítomnost změnila průběh některých nejdůležitějších válek v historii. Ačkoliv si jej tyto příběhy pamatují jako zachránce v temných časech, Aatroxovo skutečné dědictví je svět plný konfliktů a svárů.

"Někdo bojuje za čest, někdo bojuje za slávu. Záleží pouze na tom, že se bojuje."

Ahri - devíticásá liška



Na rozdíl od všech ostatních lišek, které kdy pobíhaly po lesích jižní Ionie, Ahri vždycky cítila podivné spojení s magickým světem kolem ní; spojení, jež se nějakým způsobem zdálo nekompletní. Hluboko uvnitř sebe cítila, že kůže, do které se narodila, jí tak docela nesedí a snila o tom, že se jednoho dne stane člověkem. Její cíl se zdál být navěky mimo její dosah, dokud ji náhoda nedohnala blízko lidské bitvy. Byla to příšerná scénérie: zem přikrytá peřinou z forem zraněných a umírajících vojáků. Cítila, jak je k jednomu z nich přitahována – k zahalenému muži, uvnitř pulsujícího magického pole, jehož život se rychle vytrácel. Přistoupila k němu a v tu chvíli, jako by v její mysli někdo něco spustil, něco, co se natahovalo k umírajícímu muži způsobem, kterému nedokázala porozumět. Esence jeho života se vlila do její, přinášeje s sebou neviditelná, magická vlákna. Ten pocit byl nepřekonatelně opojný. Jak ta vize pomalu slábla, s radostí zjišťovala, že se změnila. Její hebká bílá srst se stáhla, zmenšila svou délku a její tělo bylo dlouhé a pružné, ve tvaru lidí, kteří leželi rozprášeni kolem ní.

Nicméně, i když vypadala jako člověk, věděla, že ta přeměna nebyla opravdu dokonalá. Jako ta nejmazanější bytost se začlenila do lidské společnosti a využívala svého nově nabytého daru krásy k přitahování nic netušících mužů. Jakmile jednou okusili chuť jejího svůdného kouzla, mohla pozřít esenci jejich života. Požírání jejich tužeb ji přivedlo blíž k jejímu snu, ale čím víc životů brala, tím víc v ní vzrůstal podivný pocit hlubokého žalu. K určitým činnostem měla takové výhrady, které by jí jako lišku v životě nenapadaly. Uvědomila si, že nedokáže plně potlačit soužení své vyvíjející se morálky. Ve své pouti za řešením Ahri našla Institut Války, domov těch nejnadanějších mágů Runeterry. Nabídli jí šanci získat kompletní lidství bez dalších rizik, ve službách League of Legends.

"Milost je luxus lidí – a jsou za ní zodpovědní."

Toulavá liška

Ionijský venkov shořel. Noxuské legie projely krajinou jako zoubkovaný nůž a jejich zbroje zářily krví v zapadajícím slunci. Planoucí chrámy zářící v ubývajícím denním světle a vzdálené výkřiky úzkosti naplnily vzduch.

Na předhůří hory Tevasa byla vesnice, ve které žilo kolem stovky lidí. V době obléhání však vesnice neměla žádné bojovníky. Některé rodiny utekly, některé se modlily a ty zbývající se semkly se svými bližními v pláči. Padesát odvážných duší se připravovalo na boj. Očistily své vidle od hlíny a k rukojetím košťat přidělali nože.

Rostoucí panika se odrážela v očích všech obránců; věděli že neměli žádnou naději. S zřetelným prachem přicházející noxuské armády se šli vesničané usmířit s bohy. Synové a dcery Ionie se zhluboka a klidně nadechli, sledovali hvězdnou oblohu a očekávali blížící se jatka.

Ahřiných devět ocasů zasvištělo - jenom tik nervů. Její ostré smysly ji varovali před nebezpečím. Schovaná ve stínu vrby poslouchala, sledovala a čekala. Sledovala vesničany už několik týdnů. Sledovala je z dálky, no nikdy se neodvážila přiblížit. Slyšela rozhovory rodin při večeři, smích žen, které by mohli být její sestry a hry dětí. Ahri by je mohla poslouchat hodiny.

I když rozuměla národům i politice, její instinkt jí říkal, že v dnešním světě je něco špatně. Zvědavá a ze strachu z vesničanů se Ahri nadechla. Určila si původ jejího zneklidnění a rozběhla se do tmy.

Sedm noxuských zvěďů se plížilo křovím, blížíc se k hoře. Tmavoocí a bojovní, muži ve svých rukou drželi své zbraně a plížili se při západu Slunce.

Ahri je v mžiku našla a pronásledovala je při přechodu lesem. Běžela mezi stromy, přičemž se při sledování jejich pohybů její zvědavost jenom zvětšovala. Jejich cíl mohla Ahri jenom hádat, ale zvítězila už v tolika bojích, že poznala vrahy, když je vidí.

Kapitán skupiny prohlížel porost. Bez toho, aby přestali v pochodu, pošeptal krátký rozkaz muži za ním, který rozkaz posunul muži krácejícímu za jeho zády. Ahri to neznepokojovalo a tak pokračovala v tichém pronásledování.

Najednou se sedm paží napřáhlo pro sedm šípů.

„Ted!“ zařval kapitán. Noxusané vyslali hromadu šípů s jestřábími pírkami směrem k Ahri. Vyskočila z keře, když se dva šípy přeřezaly jejím rukávem. Ahri je vytrhla a utekla do úkrytu. Její žluté oči zářily ořosem a hněvem. Tihle muži ji nemohli ohrozit.

Ahri otevřela své dlaně k obloze a ucítila čistou sílu jejího duchovního splynutí. Jejích devět ocasů se rozprostřelo do všech směrů a se zavrčením vytáhla bílý oheň ze vzduchu. Švihnutím její pěsti Ahri vyvolala tři kuličky vířivého ohně. Vyhnula se další salvě šípů předtím, než skočila k nejbližšímu stromu. Za stromem si připravovala své ocasy na skok zpět k útočníkům. Noxusané se roztrousili při její dopadu. Muž k ní nejbližší se ohnal nožem, který však jenom projel vzduchem. Ahri tancovala vedle svých protivníků s oslepující rychlostí.

Divoké klubka ohně pohltili tři nejbližší muže. Bílé ohně je sežehli, ale Ahri věděla útočit i jinak, než jen hrubou silou. Skákala ze stromu na strom, výše a výše. Všimla si kapitána skupiny schovaného mezi kořeny stromu s natáhnutým lukem. Kdyby mu dala šanci, bez problému by přostřelil šíp jejím okem. Potichu se přiblížila ke větvím nad kapitánovým úkrytem a vyřkla sladká slova, však s okouzlující silou.

„Člověku,“ zašeptala. „Pojď ke mně.“

Výraz kapitána se uvolnil. Se svou myslí ovládanou Ahri položil luk a vyšel ze svého úkrytu. Kouknul se nahoru očima plnými zoufalstvím a touhy.

„Ted' lez!“ řekla Ahri, posílajíc muži polibek.

Kapitán, kompletně v její moci, se vyškrábal na strom díky stupadlám na kmenu stromu. Ahri vyvolala kouli zářící energie do své dlaně, měla nevinný vzhled spojený s obrovskou silou. Napřáhla svojí ruku, zašklebila se a hodila ji dolů.

Orb prošel kapitánem a vrátil se zpátky do Ahřiny dlaně a jeho shořené tělo padlo na dno lesa se zaduněním. Zbylí zvědi utekli ve strachu, ale útěk byl stejně užitečný jako schovávání. Ahri skákala z větve na větev, s ocasy vířícími za ní, když zasáhla dva muže s bleskovými šípy energie.

Poslední muž spadl do spleti končetin, svírajíc své zlomené kosti, když Ahri vznešeně přistála vedle něj. Vzala krk noxusana a přiblížila svou tvář k jeho.

„Říkali jste si o to,“ zasyčela a zlomila muži krk s obrovskou silou.

Zůstávala jenom poslední úloha.

Ahri neměla výčitky za získání své lidskosti od lidí, kteří ji nevěděli použít. Poklekla k padlému noxusanovi, cítila jak se jeho pulz ztrácí. Položila své dlaně na obě strany jeho tváře. Světlo jeho esence unikalo z jeho očí a úst a vzrušující pocit protékal skrz Ahri. Jeho lidskost se vlila do ní a cítila, že se její vnitřní liška stahovala s každým dalším úderem srdce. Její ocasy se vlnily v potěšení a její tvář zářila nadšením.

Ztracena v tomhle úžasném pocitu, Ahri uslyšela zvuk přicházejících kroků. Vesničané slyšeli zvuk boje a přišli zjistit, co se děje. Nemohli ji vidět takhle, vysávajíc co zůstalo z života umírajícího muže. V jejich očích by vypadala jako strašidelná bytost: zavrženíhodný ztracený míšenec, ani člověk ani zvíře.

Neochotně se Ahri vzdálila od své hostiny, sledujíc tvary hýbající se mezi stromy a keři. Poznala muže a ženu, které sledovala z dálky, pamatujíc si přátelství, o které doufala, že se jednou podělí.

Dnes to nebyl ten den a Ahri zmizela do temnoty lesa.

Akali - pěst stínu

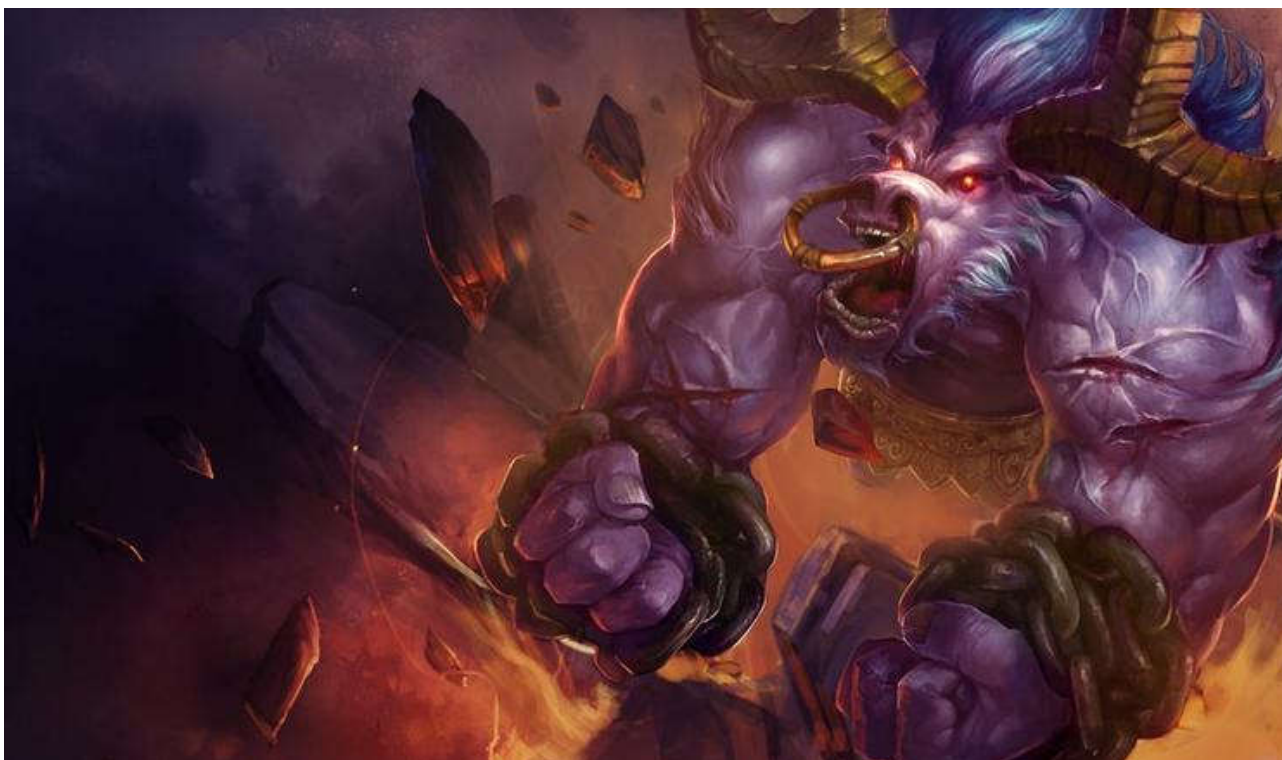


Na ostrovech Ionie existuje jistý prastarý řád – Kinkou – jehož posláním je hlídat rovnováhu sil. Pořádek a chaos, světlo a temnota – vše musí existovat v dokonalé harmonii. Hlavní zbraní Kinkou jsou tři stínoví bojovníci, k nimž patří i Akali. Jejich posvátnou povinností je starat se o takzvané Prořezávání stromů – tedy o likvidaci všech lidí, kteří ohrožují rovnováhu sil ve Valoranu.

Akali je talentovaná válečnice. Její matka ji začala cvičit v umění boje hned, jak dokázala sevřít ruku v pěst. Tvrdý a nelítostný výcvik byl postavený na jednoduchém základním principu: „Děláme, co je potřeba udělat“. Když byla ve věku pouhých 14 let přijata do řádu Kinkou, dokázala již jediným úderem ruky roztříštit ocelový řetěz. Všem bylo jasné, co bude následovat – stane se nástupcem své matky jakožto Stínová pěst. Díky tomuto postavení musela vykonat mnohé činy, které by ledaskdo mohl považovat za nemorální, ale Akali se vždy držela základního principu, který jí vštíplla její matka. Nyní, spolu se svými druhy Shenem a Kennenem, bojuje za udržení rovnováhy na Valoranu. A právě toto poslání je zavedlo až na Fields of Justice.

"Stínová pěst se ukrývá v samotné smrti. Rovnováze nelze vzdorovat."

Alistar – minotaurus



Alistair je najmocnější válečník, jaký kdy žil mezi minotaury, obývajícími Velkou bariéru. Bránil svůj kmen před nebezpečími, kterých je život na Valoranu plný. To fungovalo až do dne, kdy dorazila Noxianská armáda. Tehdy se Kerinu Darkwillovi, nejmladšímu synovi generála Borama Darkwilla a veliteli noxianské výpravy, podařilo mocného minotaura z vesnice vylákat. Když se konečně vrátil, našel svůj domov v troskách. Celá jeho rodina byla mrtvá. Rozzuřený Alistair bezhlavě zaútočil na celý elitní regiment. Vojáci umírali po stovkách. Zastavil ho až zásah těch nejzkušenějších noxianských summonerů. Ti ho přivedli v řetězech do Noxusu, kde strávil několik let jako gladiátor v aréně. Jeho život se změnil v nekonečný boj, jehož cílem bylo povražení bohatých vůdců města.

Alistairova duše, kdysi plná ideálů a soucitu, to málem nepřežila. Před šílenstvím ho zachránila Ayelia, mladá služka, která se s ním spřátelila a která mu nakonec pomohla i uprchnout. Osvobozený Alistair vstoupil do nově zformované League of Legends a stal se jedním z jejích šampiónů. Při tom doufá, že jednoho dne se mu podaří pomstít se Noxusu a najít dívku, která mu opět dala naději. Mocný minotaur zprvu odmítal slávu, kterou si jakožto úspěšný šampión vydobyl, ale po čase zjistil, jakou moc v sobě ukrývá. A tak se z něj stal mluvčí a zástupce všech, které kdy Noxus a jeho vláda poškodili. Také s oblibou informuje veřejnost o věcech, které by noxianská armáda raději ututlala – díky čemuž ho noxianská šlechta z duše nesnáší. Kromě toho se věnuje i charitativní činnosti. Alistair už obdržel celou řadu ocenění za svou lidskost a dobročinnost. Ty jsou přitom pravým opakem zkázy a ničení, které kolem sebe rozsévá na polích League of Legends.

"Pokud chcete uspět jako summoner a pokud nejste úplný vůl, raději byste měli být s Alistairem zadobře."

Starý

Nejmocnější válečník, jaký kdy vzešel z minotauřích kmenů Velké Bariéry, Alistar bránil svůj kmen před všemi nebezpečími Valoranu: dokud nepřišla noxuská armáda. Byl vylákán ze své vesnice pomocí intrik Keirana Darkwilla, nejmladšího syna barona Darkwilla a velitele noxuské expediční výpravy. Když se Alistar vrátil domů, našel ho v plamenech s celou svou rodinu pobitou. Poháněn zuřivostí porazil celý regiment nejlepších noxuských vojáků, v řádu stovek. Zastavil ho jenom zásah nejlepších vyvolávačů Noxu.

Přiveden do Noxu v okovech byl nucen nadcházející roky bojovat v díře jako gladiátor pro pobavení bohatých vůdců Noxu. Alistarova ušlechtilá duše pomalu chřadla a nebýt Ayeliy, mladé služky, která se s ním spřátelila a naplánovala jeho útěk, by asi zešilel. Pojednou tak volný se Alistar přidal k nově ustanovenému Institutu války jako šampión a doufal, že jednou se bude moct Noxu pomstít a najít dívku, která mu znovu dala naději do života.

"Pokud to hodláte vzít hlavou napřed, Alistar by vám o tom mohl něco povyprávět."

Amumu - smutná mumie



Otrlý shurimský lid svorně souhlasí, že několik věcí je jistých: ranní vítr vždy vane od západu, plný žaludek při novoluní je špatné znamení a nejdražší poklad se vždy skrývá pod nejtěžším kamenem. Neshodují se však v tom, odkud se vzal Amumu.

Jedna z často vyprávěných legend říká, Amumu pochází z prvního vládnoucího rodu Shurimy a podlehl nemoci, jež rychle šíří maso. Amumu, vládčův nejmladší syn, byl oddělen od zbytku rodiny ve svých komnatách, kde se spřátelil s mladou služkou, která slyšela přes zeď jeho pláč. Přinášela osamělému dědici čerstvé zprávy ze dvora a povídala mu o své babičce, která prý vládla tajemnými silami.

Jednoho rána dívka Amumuovi sdělila smutnou novinu – jeho poslední žijící bratr zemřel, a tak se z chlapce stal císař Shurimy. Trápilo ji, že se chlapec s touto špatnou zprávou musí potýkat sám, a tak odemkla dveře a vběhla do jeho komnaty, aby jej mohla utěšit. Amumu dívce padl kolem krku, ale jakmile se jí dotkl, ustoupil zpět, neboť si uvědomil, že ji právě odsoudil ke stejnému osudu jako zbytek své rodiny.

Po dívčině smrti uvrhla její babička na mladého císaře zvrácenou kletbu. Považovala Amumua za prachsprostého vraha své vnučky. Kletba začala působit a Amumu byl uvězněn ve stavu svého utrpení stejně jako kobylka polapená ve zlatavém jantaru.

Druhá pověst vypráví o jiném korunním princovi, jenž často podléhal záchvatům vzteku, krutosti a vražedné marnivosti. V této legendě se praví, že byl Amumu korunován shurimským císařem v útlém věku. Chlapec byl přesvědčen, že je požehnaný sluncem, a nutil své poddané, aby jej uctívali jako boha.

Amumu pátral po bájném Oku Angoru, prastaré relikvii pohřbené v pozlacené kryptě, o které se tvrdilo, že propůjčí nesmrtelnost každému, kdo na něj pohlédne s neochvějným srdcem. Hledal tento poklad celá léta se spoustou otroků, kteří jej nosili labyrintem katakomb a obětovali své životy v nastražených pastech, aby mohl císař pokračovat bez zábran. Když Amumu konečně dosáhl kyklopské zlaté brány, nechal na ní dřít celé tucty svých kameníků, aby zapečetěnými dveřmi pronikli.

Jakmile se mladý císař vrhl dovnitř, jeho otroci se chopili příležitosti a kamennou bránu za chlapcem uzavřeli. Někteří tvrdí, že se dětský císař o samotě v temnotě zbláznil, a tak si seškrábal vlastní kůži, načež byl nucen obvázat se obinadly. Jeho život byl prodloužen mocí Oka, a tak měl dost času na to, aby mohl přemýšlet o svých prohřešcích. Dar věčného života byl dvousečnou zbraní – byl odsouzen strávit zbytek věčnosti zcela sám.

Jednoho dne porušilo ničivé zemětřesení základy hrobky, a tak mohl císař uniknout, aniž by věděl, kolik času od jeho uvěznění uplynulo. Rozhodl se, že napraví všechny křivdy, které za svůj život napáchal.

Další příběh o Amumuovi vypráví o prvním a posledním yordlovském vládci Shurimy, který věřil v přirozenou dobrotu lidského srdce. Aby dokázal, že se jeho odpůrci mýlí, přísahal, že bude žít jako žebrák, dokud nezíská jednoho opravdového přítele, neboť byl přesvědčen, že obyvatelé Shurimy svému druhovi v nesnázích pomohou.

Ačkoliv kolem otrhaného yordla prošly tisíce lidí, ani jeden z nich se nezastavil, aby mu pomohl. Amumuovo srdce pohltil smutek a on nakonec zemřel žalem. Jeho smrt však nebyla koncem, neboť někteří lidé přísahají, že onen yordl dodnes bloudí pouští a hledá duši, jež by obnovila jeho víru v lidskou dobrotu.

Ačkoliv jsou všechny tyto příběhy rozdílné, mají jednu věc společnou. Ať už je jeho minulost jakákoliv, Amumu je odsouzen žít o samotě a bez přátel až do konce věčnosti. Jeho osudem je najít si přítele, ale Amumuova přítomnost je prokletá a jeho dotyk znamená smrt. Za dlouhých zimních večerů, když plamen ohně nesmí šlehat nízko, lze v poušti slyšet nárek smutné mumie, která si zoufá nad tím, že nikdy nepozná hřejivý pocit opravdového přátelství.

Ať už hledá Amumu cokoliv – vykoupení, spřízněnou duši či prostý akt dobroty – jedna věc je jistá stejně jako západní vítr za úsvitu: to, co hledá, ještě nenašel.

„Samota může být horší než smrt.“

Slzy a chamtivost

"Bohové se rozzlobili a zatřáslí zemí. Pukliny trhaly zemi," řekl starý Khaldun, jehož ostře řezaný obličej osvětlovalo světlo ohně. "A právě do takové trhliny se vydal mladý muž. Našel otvor: vchod do hrobky skryté Šakal ví kolik let. Muž měl děti, kterým musel dát najíst, a ženu, kterou musel potěšit, a tak se pustil dovnitř, sveden příležitostí."

Dospělí i děti se nahrbili blíže, aby slyšeli slova z vyprávění starce. Všichni byli unavení - ten den cestovali daleko a Shurimské slunce bylo neúprosné- ale Khaldunovy příběhy byly vzácným potěšením. Přitáhli si pláště k ramenům, aby je noční chlad nemrazil, a zaujatě se naklonili.

"Vzduch v kryptě byl mrazivý, jaká to byla úleva od sálajícího horka venku. Mladý muž zapálil svou pochodň. Stíny před ním se roztancovaly. Našlapoval opatrně, vědom si možných pastí. Byl chudý, ale ne pošetilý."

"Stěny uvnitř byly z hladkého obsidiánu, pokryté starodávnými rytinami a výjevy. Neuměl číst -byl přece jen obyčejným vesničanem- ale zkoumal obrázky."

"Viděl malého prince, na jehož tváři se zračil šťastný úsměv, sedícího se zkříženýma nohama na nosítkách s okřídleným sluncem, které podepíralo několik služebníků. Před jeho nohama se skvěly truhly zlata a roztodivných pokladů, dary podivně oděných, klečících vyslanců. "

"Zahlédl i jiné, další rytiny, jež znovu ztvárňovaly směřujícího se prince, kterýžto tentokrát kráčel mezi svými lidmi. Jejich hlavy se pokorně skláněly k zemi a z jeho koruny vyzařovaly sluneční paprsky."

"Před jedním z takových výjevů stála malá, zlatá soška. Jen ona samotná měla cenu mnohem větší, než kolik mohl doufat, že si vydělá za celý život. Vzal jí a strčil do brašny."

"Neměl v plánu se zdržovat. Věděl, že nepotrvá dlouho, než se tam přivenou ostatní. Až to udělají, chtěl být už dávno pryč. Chamtivost ošálí i ty nejlepší muže a on si byl jist, že by klidně prolili i jeho krev, jen aby získali jeho zlatou sošku- a další poklady, kterých určitě bylo hlouběji habaděj. Nenasytlost ho ovšem netrápila. Neměl potřebu se pouštět dál. Ostatní poklady byly určeny jiným."

"Prohlédl si poslední obrázek, než hrobku opustil. Zobrazoval malého prince mrtvého, ležícího na márách. Lidé jemu nejbližší naříkali.. ale v dáli oslavovali. Byl ten malý princ milovaný, nebo byl tyranem? Nebylo jak to zjistit."

"V ten moment to uslyšel: zvuk v temnotě, jež mu přivodil husí kůži."

"Rozhlédl se s očima překvapenýma, zatímco si před sebou přidržoval pochodeň. Nic."

"Kdo je tam? ' pronesl. Odpovědí mu bylo ticho."

"Mladík zavrtěl hlavou." 'Je to jen vítr, ty blázne.' "pomyslel si." Nic než vítr. "

"Pak to slyšel znovu, výrazněji tentokrát. Dítě plakalo ve tmě hlouběji v kryptě."

"Slyšel jej všude, jeho otcovský instinkt mu říkal jít po zvuku. Ale tady, v temnotě pohřební krypty?"

"Chtěl utíkat... ale nemohl. Vzlykání se dotklo jeho srdce. Bylo naplněno takovou bídou a žalem."

"Je možné, že tam byl další vchod do této krypty? Našel chlapec cestu sem dolů a ztratil se?"

"S pochodní vysoce zdviženou se kradl vpřed. Nařikání pokračovalo, slabě se odrážejíc šerem."

"Otevřela se před ním široká komora s černou, blýskavou podlahou. Zlaté artefakty a zdi vykládané šperky se třpytily všude vùkol. Opatrně vstoupil."

"Okamžitě ostře klopýtl zpátky, když si všiml, jak jeho pata rozčeřila hladinu napříč podlahou. Voda. Podlaha nebyla z obsidiánu- byla pokryta vodou."

"Poklekajíc si nabral plnou dlaň a přiložil ji ke rtům. Hned jí vyplivl. Slaná voda! Zde, v srdci Shurimy, na tisíc honů od nejbližšího moře!"

"Znovu uslyšel kvílejícího chlapce, tentokrát blíže."

"Držíc svou pochodň před sebou zahlédl obrys na kraji dopadajícího světla. Zdálo se to být dítě otočené zády k muži."

"Ostražitě vešel do místnosti. Voda nebyla hluboká. Na krku se mu ježily chloupky a strachem se mu svíralo hrdlo, přesto se neotočil."

"Ztratil si se?' zeptal se, zatímco se přibližoval. 'Jak ses tu ocitl?'"

"Postava ve stínech se neotočila.. ale promluvila."

"Já.. já si nevzpomínám, ' řekla. Ten hlas proletěl okolo mládence a odrazil se od stěn. Chlapec mluvil starým dialektem. Jeho slova se zdála být podivná.. ale srozumitelná. 'Nepamatuju si, kdo jsem.'"

"Uklidni se, dítě,' utěšoval ho muž. 'Všechno bude v pořádku. '"

"Přiblížil se a postava před ním se vynořila ze tmy. Jeho oči se rozevřely."

"Obrys před ním byla soška bůžka z onyxu, nic víc. Nebyl to zdroj breku ani hlasu dítěte."

"V tom momentě se ho dotkla malá, suchá ručka."

Nejmladší z posluchačů zalapal po dechu a jeho zorničky se rozšířily. Ostatní děti se pošklebovačně, naoko odvážně zasmály. Starý Khaldun se usmál a jeho zlatý zub se odrazil ve světle ohně. Poté pokračoval.

"Muž shlédł dolů. Mrtvola malého prince omotaná lnem stála přímo před ním. Kalná, strašidelná záře se linula z chlapcových očních důlků, ačkoli zbytek obličeje byl zakryt pohřebními obvazy. To umrlčí dítě vložilo svou ruku do jeho dlaně."

"Budeš mým kamarádem? ' zeptal se chlapec hlasem tlumeným látkou v jeho ústech."

"Muž sebou škubl dozadu a vymanil se ze sevření dítěte. Zděšeně pohlédl na svou ruku: dlaň se mu scvrkávala a měnila se na černou, vysušenou. Dotek smrti mu začal šplhat po lokti nahoru."

"Otočil se a utíkal. V otřeseném spěchu upustil svou pochodeň. Zasyčela, když dopadla do jezera slz, a na místnost padla temnota. Přesto zachytil světlo dne někde v dálce před ním. Běžel k němu a zoufale se škrábal po strmé stěně, ačkoli se mu smrt pomalu plížila k srdci."

"Už čekal, že každou chvíli ucítí úchop umrlce.. ale to se nestalo. Po okamžiku, jež se zdál být celou věčností, ale ve skutečnosti trval jen několik úderů srdce, se vyřítil z temnoty do pouštního žáru."

"Je mi to líto,' ozývalo se truchlivě ze tmy za jeho zády. 'To jsem nechtěl.'"

"A tak byla odkryta Amumova hrobka," pronesl starý Khaldun, "a umrlčí dítě bylo vpuštěno zpět do světa."

"Ale každý přece ví, že Amumu není opravdový!" vykřiklo jedno z dětí, to nejstarší, po chvílce ticha.

"Amumu je opravdový!" řeklo to nejmladší. "Bloudí tímhle světem, aby našel kamaráda!"

"Je skutečný, ale není to chlapec," řeklo jiné. "Je to yordle!"

Khaldun se zasmál a postavil se na nohy s pomocí zkroucené hole.

"Jsem už starý a zítra nás zase čeká dlouhá cesta," pronesl, "je načase, abych zalehl."

Jeho obecnost se pomalu rozcházelo, smějíc se a mluvíc v tichém, milém tónu, ale jedno dítě se ani nehnulo. Zírala na Khalduna bez mrknutí oka.

"Dědečku," řekla, "Jak si přišel o svou ruku?"

Starý Khaldun sjel pohledem prázdný rukáv připnutý k jeho rameni, potom obdařil dívku šibalským úsměvem.

"Dobrou noc, maličká," pravil s mrknutím oka.

Prokletí smutné mumie

Každé dítě z Valoranu tenhle příběh zná,
o malém chlapci prokletém, co mu srdce svírá tma.
Smutný, sám a opuštěný, Amumu se jmenoval,
hledal nové kamarády, nad osudem bědoval.

Po dlouhá léta putoval Amumu celou zemí,
přátelit se chtěl bez okolků klidně s lidmi všemi,
ale i když vítal všechny hned s náručí dokořán,
jen zklamání jej čekalo vždy, a tak zůstal sám.

A pak kletba jeho začala mu šeptat tiše do ucha,
že to není žádná chyba, žádná drobná porucha.
Že tak, jak to je, tak to bude navěky už napořád.
Bude stále sám, neb na světě širém nik jej nemá rád.

V duši jenom věčná, temná noc,
na malého Amumua už je toho zkrátka moc.

Než si vůbec uvědomil, co to vlastně dělá,
kletba nad ním zvítězila, kolem mrtvá těla.
Zlost a zášť a muka spojily se v jednu silnou řeku
a spláchly vše v záplavě ničivého vzteku.

Starý

Yordle známý jako Amumu, je snad jedním z nejpodivnějších šampiónů v League of legends. Jaký byl jeho život před vstupem do ligy nikdo neví a jeho historie tak zůstává utajena... zejména i pro samotného Amumu. Jediné co si pamatuje je, že se probudil sám uvnitř pyramidy v poušti Shurima. Byl zapletený do ob vazů jako mumie a necítil tlukot vlastního srdce. Jediné co cítil byl hluboký smutek, který si neuměl zcela vysvětlit, jediné co věděl bylo že mu chybí jeho rodiče, i když si nemohl vzpomenout, kdo vlastně jsou. Utrápený padl na kolena a plakal, jeho slzy nepřestávaly padat po obvazech. I když si sám neuměl vysvětlit proč, tak proud jeho slz nešel zastavit, stejně tak jako neuměl zastavit smutek, který ho pohlcoval. Nakonec vstal, a rozhodnul se odejít z pyramidy, potloukat se po světě a pokusit se objevovat střípky ze své minulosti. Amumu takto prošel celý jižní Valoran.

I když Amumu nezjistil moc o své minulosti, naučil se hodně o tom, kým se stal. Stal se nemrtvým, i přesto že postrádá vlastnosti typické pro nemrtvé bytosti. Někomu by se také mohlo zdát, že má krátké ruce, ale nebude náhodou, že dokázal přejít celý jižní Valoran aniž by mu byl zkřížený jediný vlasek. Jeho smutek ho doprovázel na těchto cestách, a každý kdo se s Amumu setkal, sdílel jeho smutek. Svou pouť nakonec zakončil cestou na sever přes velké bariéry, blízko centra Ligy. Vzhledem k jeho životnímu příběhu, byl pozván do League of legends. Zde po mnoha úspěších našel mistr Amumu konečně to co hledal – domov. V životě je momentálně spokojený a doufá, že mu někdo z nových přátel pomůže odhalit více z jeho minulosti.

“Věci jsou špatné, když Amumu pláče, ale jsou mnohem horší, když má vztek.” – Ezreal

Anivia – kryofénix



Anivia je bytost té nejchladnější zimy, mystické ztělesnění ledové magie a starobylý ochránce Freljordu. Sama ovládá všechnu energii a běsy této země, volání sněhu a krutého větru k obraně jejího domova před těmi, kteří by mu ublížili. Jako laskavý avšak tajemný tvor, je Anivia navěky vázána k bdění nad Freljordem skrz život, smrt a znovuzrození.

Anivia je součástí Freljordu stejně jako nikdy nekončící mráz. Dlouho před tím než smrtelníci vstoupili nohama do mrazivé tundry, prožila nespočet životů a mnoho smrtí. Začátky a konce jejího věčného cyklu vždy ohlašovaly velké změny, od uklidnění zuřící bouře po příchod a ústup dob ledových. Říká se že když Anivia “kryofénix” zemře, jedna éra končí a když se znovu zrodí, nová éra začíná.

Ačkoli minulé životy Anivia se jí vytratily z paměti, zná svůj úděl: musí chránit Freljord za každou cenu.

Když proběhlo její poslední znovuzrození, stala se Anivia svědkem vzestupu mocného, sjednoceného klanu lidí na Freljord. Bránila svou zem i je samotná s hrdostí jak to jen šlo, avšak takovéto společenství nemohlo trvat věčně. Velký kmen se rozpadl na tři frakce a po tomto otřesu Anivia sledovala jak se Freljordští lidé zaplétají do vzájemných bojů. Jak se snažila uklidnit tento zmatek trhající její domov na kusy, Anivia začala tušit ještě větší hrozbu: starověké zlo rostoucí hluboko uvnitř země. K jejímu zděšení, ucítila že ryzí energie ledu samotného se zkazila a potměněla. Jako krev ve vodě, se temnota plížila do Freljordu. S jejím osudem tak spjatým s touto zemí, Anivia věděla že pokud takovéto zlo zakoření v jejím domově, stejná temnota by mohla najít svou cestu do jejího srdce. Nadále již nemohla zůstat pouhým strážcem - “kryofénix” musel začít jednat!

Anivia brzo našla spojence v Ashe “mrazivá lučištnice”. Ashe až příliš věřila ve sjednocení jako řešení Freljordského rozbroje a Anivia nabídla kmenovému vůdci svojí pomoc. Nyní, s válkou na obzoru, se Anivia připravuje na boj za mír, avšak zná neodvratnou pravdu jejího osudu. Jednoho dne zlo povstane z ledu a ona ho bude muset zničit - bez ohledu na cenu.

"Jsem zuřivost, bouře, kousnutí větru a chlad ledu. Já jsem Freljord."

Starý

Ve většině příbězích je fénix ohnivé stvoření, jež povstává z vlastního popela. Co ale mnozí nevědí je, že fénixové jsou elementální bytosti tvořené jakousi podstatou jejich rodného světa. Tak přišla na svět Anivia-bytost nejmrazivější zimy, stvoření z čistého elementálního ledu.

V jejím rodné zemi byla Anivia ochráncem zmrzlých pustin a všech, jež měli kuráž tam přežívat. Bylo s ní zacházeno jako s bytostí oplývající nekonečnou moudrostí, bytostí, jež nemohla zemřít a jež už několikrát viděla zrození světa. Proto se k ní chodili často radit. Jakýmsi způsobem Anivia vycítila, že přijde den, kdy bude vytrhnuta ze svého domova a vržena napříč všemi světy, a když ten den opravdu přišel, přijala ho s pokorou.

Vidouc nerovnováhu a nespravedlnost v Runeterře, světě, který neměl dostatek elementálních ochránců, se Anivia rozhodla zůstat a připojila se k Lize Legend. Jako svůj domov si tento kryofénix vybral nejvyšší vrcholek severních hor Železných hrotů sousedících s ledovými pláněmi Freljordu. Otevřeně zde vyhranila své teritorium a nyní je pod její ochranou.

Překvapivě se spřátelila s Yettim, jež se v tomto regionu také nachází, a jejich přátelství se zdá být silnějším každý vycházející Měsíc. Má silné pouto k dvěma ligovým šampionům: Nunuovi (a Willumpovi) a nomádké princezně Ashe. Anivia také podnikla krok, který Liga nečekala- požádala vyvolávače z Institutu války, aby našli způsoby, jakými lze přivést její další elementální společníky.

Jako šampion je Anivia uznávána s úctou, ale není příliš oblíbená kvůli svému nepřístupnému vzezření.

"Někteří tvrdí, že svět skončí v plamenech, jiní, že v ledu. Anivia nevyhnutelně očekává to druhé."

Annie - temné dítě



V Noxu se vždy našli i tací, kteří nesouhlasili se zlem páchaným noxijským vrchním velením. Velení právě překazilo pokus o převrat ze strany samozvaného korunního prince Raschalliona a tvrdě potlačovalo už v zárodku veškeré známky odporu proti nové vládě. Skupina politických a společenských vyhnanců zvaná Šedý řád se rozhodla přestat se angažovat ve veřejném životě a namísto toho se soustředit jen na praktikování temných magických věd.

V čele řádu stál manželský pár: Gregori Hastur, šedý černokněžník, a jeho manželka Amoline, čarodějka stínů. Společně řídili exodus čarodějů a dalších představitelů inteligence z Noxu. Usadili se za Velkou bariérou v severní části nehostinných zemích Vúdů. Zdejší život nebyl nijak snadný a jen málokdo by na něj měl dost sil, Šedému řádu se však přesto vedlo dobře.

Několik let po exodu se Gregorimu a Amoline narodilo dítě: Annie. Již záhy zjistili, že jejich dcera není jako ostatní. V pouhých dvou letech dokázala Annie jako zázrakem uhranout a ochočit si stínového medvěda - hroznivé zvíře, které žilo ve zkamenělých lesích za hranicemi kolonie. Dala mu jméno Tibbers a dodnes ji všude doprovází. Aby jej mohla mít neustále u sebe, nosí ho s sebou začarovaného do podoby vycpaného medvídky. Kombinace genů a temné magie, jíž je celé její rodiště nasáklé, daly této dívce do vínku neobyčejnou čarovnou moc.

Starý

V době krátce před ligou, zde byly městské státy Noxusu, které nesouhlasili se zlem, spáchaným Noxijským Vrchním Velením. Vrchní velení právě potlačilo pokus o převrat ze strany samozvaného korunního prince Raschalliona a zakročilo proti jakékoliv formě odporu proti nové vládě. Tihle političtí a sociální vydědenci, známí jako Šedý řád, se snažil opustit své sousedy v míru, protože usilovali o tajemné znalosti temné magie. Veliteli těchto vydědenců byly manželé: Gregory Hastur známý jako Gray Warlock a jeho žena Amoline, která byla známá jako Shadow Witch. Společně vedli odchod kouzelníků a dalších inteligentů pryč z Noxusu, obnovující své společenství za Velkou bariérou na severu, kde se rozpínají nelítostné Voodoo země. Ačkoliv jejich přežití byla výzva, Grayově kolonii se podařilo osídlit zemi tam, kde mnozí zklamali.

Pár let po odchodu měli Gregori a Amolinie dítě, Annie. Brzy její rodiče věděli, že Annie je v něčem výjimečná. Ve dvou letech Annie zázračně přivolala stínového medvěda - divokého obyvatele ze zkamenělých lesů mimo kolonii - a udělala si z něj své zvířátko. Do dnes si ho nechává po svém boku a pojmenovala ho "Tibbers", často ho nosí začarovaného jako vycpanou hračku, kterou si nosí děti. Kombinace Anniina rodokmenu a temné magie z místa jejího narození dalo této malé dívence neuvěřitelnou magickou sílu. Jedná se o tu samou dívku, která je teď jednou z nejvyhledávanějších šampiónů v lize. Dokonce i ve městě, které vyhnalo rodiče, před ní raději utíkají.

"Annie může být jedním z nejschopnějších šampiónů, kteří kdy bojovali na Field of Justice. Třesu se, když pomyslím na její možnosti, až se stane dospělou." - Vrchní radní Kiersta Mandrake

Ashe - mrazivá lučištnice



Jako dítě byla Ashe vždy snílek. Divila se nad obrovskou opuštěnou pevností jejích předků a strávila hodiny u ohně posloucháním příběhů o legendárních Freljordských šampiónech. Nejvíce ze všech milovala legendu o Avarose proslulé královně jednoho proslulého a spojeného Freljordu. Ačkoli ji její matka vždy pokárala za její pošetilost, Ashe přísahala, že se jednoho dne přidá do roztroušeného a válečného kmene tundry. V srdci věděla to že jestli její lidé budou stát pospolu ještě jednou, tak dosáhnou znovu velikosti.

Když bylo Ashe jenom patnáct, její matka byla zabita, když velela kmenu na nájezdu. Najednou se dostala do role vůdce, Ashe učinila těžké rozhodnutí následovat svou dětskou vizi namísto hledání požadované pomsty. Vášnivě promluvila proti žádosti jejího kmene po odplatě, prohlásila, že je čas odložit krvavé spory a je čas zprostředkovat trvalý mír. Některý z jejich bojovníků zpochybnil její způsobilost k pravidlu a naplánoval spiknutí s cílem zabít mladou vůdkyni.

Vrahové udeřili, když byla Ashe na zběžném lovu, ale jejich plán byl přerušen varovným křikem velkého jestřába. Ashe se ohlédla, aby viděla její společníky z kmene blížící se s vytasenými meči. Ochromená, proti přesile běžela hodiny. Hluboko v nezmapovaném území zjistila, že při útěku ztratila svou zbraň. Když slyšela další křik jestřába, Ashe vložila svou víru v podivné stvoření, co sledovala na mýtinu. Tak našla ptáka sedícího na hromadě kamení - starověká Freljordská pohřební mohyla. Jestřáb se na ní ještě rychle podíval, zaječel a odletěl pryč. Přibližujíc se ke kopci, Ashe cítila, jak její dech mrznul a nepřírozený chlad ji promrzl až na kost. Kámen na vrcholu mohyly byl označen runou: Avarosa.

Vrahové vtrhli na mýtinu. Ashe zvedla runu z mohyly, aby se ochránila, odhalila něco skrytého: ozdobený luk vytesaný z ledu. Uchopila ho, řvala bolestí, když se jí na prstech tvořil led a vytrhla luk z hrobky. Mráz vál z očarovaného luku na Ashi, probouzel obrovskou sílu, která v ní vždy žila.

Ashe se otočila tváří na vrahy. Vytáhla luk a ze studeného, ostrého ledu se začali utvářet šípy. S mrazivou salvou ukončila vzpouru. Když opatrně vyměňovala kámen na mohyle tak vzdala dík Avarose za její dar a vrátila se domů. Ashin kmen okamžitě poznal legendární zbraň v rukou lučištnice jako požehnání od samotné starobylé Freljordské královny.

S Avarosiním lukem a vizí mírumilovného sjednocení se Ashin kmen brzy stal největším z Freljordu. Nyní známý jako Avarosan, stojí pohromadě s vírou, že spojený Freljord bude jednou zase velkým národem.

"Jeden kmen, jeden lid, jeden Freljord." —Ashe

Starý

Jeden z nejvíce oblíbených hrdinů v League of Legends je Freljordianská kráska, známá jako Ashe. Ashe je přímý potomek Avarosy - jedné ze třech legendárních sester, které vládou kmenům v ledových tundrách severního Valoranu. Ashe je pravým odrazem svého předchůdce, mistrovsky ovládá luk, což jí vyneslo titul "mrazivá lučištnice", titul stejný jako nosila Avarosa za své éry. Je považována za princeznu mezi svými lidmi, ale více se zajímá o ty, kteří zběhli, než o lichotivý titul. Další dva kmeny Tří sester jsou zapřísáhlými nepřáteli Ashe a jejího lidu. Poté, co přežila více než jeden pokus o atentát v jejím životě, si Ashe vždy dává pozor na okolí, bez ohledu na to, kde se nachází.

Ashe vstoupila do Institutu Války ve službách ligy Summonerů, hledající dostatek vlivu a přízně a přinést tak mír do svého království, ten mír, který vydržel občanské spory od Avarosy a času Tří sester. S mnohými vítězstvími začala Ashe získávat vliv v Lize, který tak potřebuje. Pověsti praví, že Ashe spolupracovala s hrdinou jménem Tryndamere z "Fields of Justice". Zatímco ona popírá tyto spekulace a označuje je za povrchní, všichni Ashe pozorují, zda jí její úspěch v Lize dovolí, aby obnovila trvalý mír u svých lidí.

"Je to dobrý nápad, rozdělit šípy. Ashe tak může zasáhnout pět ptáků jedním šípem." —Tryndamere

Aurelion Sol - Stvořitel hvězd



Přelet komety je často předzvěstí času zvrátů a neklidu. Nejedna říše rozkvetla pod záštitou těchto nebeských posílů a nespočetně civilizací v jejich záři padlo. Dokonce i samotné hvězdy mohou přeci spadnout z nebe. Tak se to alespoň vypráví v příbězích. Za všemi těmi legendami se však skrývá mnohem víc – záře komety halí do svého hávu vesmírné stvoření nepředstavitelné síly.

Toto stvoření, kterému dnes říkáme Aurelion Sol, bylo starobylé už v době, kdy se první trosky mrtvých hvězd shlukly, aby se z nich později staly planety. Byl zrozen z prvního výdechu samotného stvoření a jeho posláním se stalo bloudit rozlehlou prázdnotou a zaplňovat ji divy z mihotajícího se světla. Přivádět k životu nekonečnou vesmírnou šíří ho naplňovalo radostí a pýchou.

Nebeský drak je cizokrajným tvorem a jako takový se Aurelion Sol jen zřídka kdy setkal se stvořením sobě rovným. Jak se začaly ve vesmíru objevovat nové formy života, mnohé z primitivních národů hleděly na jeho nebeské dílo s údivem. Ten pohled jim bral dech. Drakovi taková pozornost lichotila, a proto se po čase začal zajímat o civilizace v rozpuku, které svou filozofii vystavěly na pátrání po původu jeho hvězd.

Toužil po hlubším spojení s jednou z mála ras, kterou považoval za hodnou jeho pozornosti. A tak si vesmírný drak zvolil to nejctižádostivější plémě ze všech, které by poctil svou přítomností. Těch pár vyvolených bylo odhodláno odhalit taje vesmíru a i bez jeho pomoci se jim povedlo dostat se mimo svou domovskou planetu. Bylo složeno mnoho veršů o tom památném dni, kdy Stvořitel hvězd sestoupil na malý svět a vyjevil svou existenci Targoňanům. Na nebi se strhla nevídaná hvězdná bouře – oblohu pohltil hvězdný oheň. Ta podívaná byla stejně tak překrásná jako strašlivá. Kosmické divy se hemžily a třpytily v útrobách toho stvoření. Nové hvězdy se rozzářily jasným světlem a souhvězdí se přeskupovala podle jeho rozmarů. Němý údiv nad jeho zářivou mocí vedl Targoňany k tomu, aby Aurelion Sola odměnili darem, jenž by ztělesňoval jejich posvátnou úctu. Proto mu darovali skvostnou korunu posázenou hvězdokamy a Aurelion Sol si ji hned nasadil. Po nějakém čase se již znučený Aurelion Sol rozhodl vydat se zasévat nová tělesa zpět do úrodné prázdnoty vesmíru. Ale čím víc se vzdaloval od toho malého světa, tím silněji cítil, jak cosi svírá jeho samotnou podstatu. Něco, co jej táhne ze současné cesty a svádí jej jinam!

Slyšel hlasy – křik, rozkazy. To vše napříč rozlehlým vesmírem. Ukázalo se, že koruna, kterou obdržel, není vlastně žádným darem.

Rozezlen bojoval s těmito cizími nutkáními a snažil se svá pouta zpřetrhat silou. Brzy však zjistil, že každý útok na jeho nové pány navěky uhasil jednu hvězdu na nebeské klenbě. Mocná magie nyní vázala Aurelion Sola a nutila jej používat svou moc výhradně ve prospěch Targonu. Bojoval s obrněnými šelmami, které rvaly na kusy samotná vlákna vesmíru. Utkal se s jinými kosmickými stvořeními – některé z nich znal již od počátku věků. Po celá tisíciletí bojoval ve válkách vedených Targonem a drtil veškerý odpor, čímž Targonu pomohl vybudovat říši za hranicemi vlastního světa. Všechny ty úkoly byly mrháním jeho velkolepého talentu. Byl to přeci on, kdo rozdmýchal světlo ve vesmíru! Proč by se měl podvolit těm nižším bytostem?

Jak jeho staré úspěchy pomalu mizely z neudržovaných nebes, Aurelion Sol se už smířil s tím, že si již nikdy nebude moci vychutnat hřejivé teplo nově rozžehnuté hvězdy. A pak to pocítil – jeho nedobrovolný pakt oslabil. Hlasy z koruny se ozývaly stále méně; dohadovaly se mezi sebou, zatímco jiné vytrvale mlčely. Neznámá katastrofa, kterou nedokázal předvídat, znesvářila ty, kdož draka spoutali. Nebyli jednotní a jejich pozornost se zatoulala jinam. Do jeho srdcí se vplížila naděje.

Hnán vábivou šancí na blížící se svobodu přichází Aurelion Sol na svět, kde to všechno začalo: na Runeterru. Bude to právě tady, kde se štěstěna konečně obrátí v jeho prospěch. Civilizace napříč galaxiemi budou svědky jeho vzpoury a opět uzří jeho sílu. Všichni poznají, jaký osud čeká ty, kdo se pokusí zmocnit síly vesmírného draka.

„Padni na kolena. Uctívej mě. Pros. Jsou to všechno přijatelné reakce.“

Dvojí rozbřesk

Povědomé slunce tohoto světa se stále ještě schovává za obzorem. Dole se rozkládá drsná a neuhlazená země. Pokřivená pohoří tvoří přirozené hranice a táhnou se přes prázdnou zemi jako natahující se prsty. Paláce (nebo spíš to, co se za ně vydává) se bídne vyvyšují nad nejnižšími z kopců. Zakřivení planety se snoubí s hvězdami tak poklidně a s takovou ladností – jen málokdo z těch lidí tam dole tu krásu viděl na vlastní oči. Potulují se všude po světě a slepě se chytají každého stébla, které by jim pomohlo prozírat... Není žádným překvapením, že si ani nevšimli, že jejich říše byla dobyta. A ani to nejsou schopni pochopit.

Ten plamenný žár, který obklopuje mé tělo, jak letím vstříc svému cíli, osvětluje svět pode mnou. Dole se ti tvorečci ustrašeně seskupují na sebemenších úrodných plochách a válčí mezi sebou. Ach, jak jen zírají a ukazují si, zatímco letím nad jejich hlavami. Slyšel jsem jména, kterými mě častují: prorok, kometa, příšera, bůh, démon... Tolik pojmenování, ale ani jedno nevystihuje mou podstatu.

Nad rozlehlou pouští mě najednou bodne hluboko uvnitř – cítím tu známou magii vyzařující z trůnu hlavní civilizace, nyní v rukou těch divochů. Hle! Rozestavěný obrovský sluneční disk. Ti ubozí otroci se při pohledu na mě buší do hlavy a strhávají si šaty. Jejich krutí páni ve mně bez pochyby vidí dobré znamení. Jsem ohnivá kometa přelétající přes oblohu. Můj zářivý přelet bude zvěčněn ve formě těch jejich neohrabaných piktogramů vytesaných do kamene. Vidí ve mně požehnání nebeského boha za jejich bohuľibou práci. K smíchu. Jediným účelem toho slunečního disku je soustředit majestátnost slunce do jednoho z těch lidí, toho „nejlepšího“. Poté se z něj stane přesně to, co tahle planeta potřebuje – další nesnesitelný polobůh. Vymstí se jim to. Ale předpokládám, že chvilku to přežijí... možná tak jedno dvě tisíciletí, než padnou a nebo je nahradí jiní.

Jak přelétám nad osamělou stepí, poušť pode mnou se ztrácí v noční temnotě. Krajina se pomalu mění a za nízkými skalami se začínají zelenat první stébla trávy. Poklidnou scénérii pastvin náhle vystřídá pole poseté mrtvými těly a zalité krví. Přeživší se mlátí hlava nehlava svými hrubě otesanými sekýrami za hlasitých bojových pokřiků. Jedna strana výrazně prohrává. Vedle svéjech se zraněných válečníků stojí kůly, na

kterých jsou naraženy lebky srdců. Ti, kteří se ještě udrželi na nohou, jsou obklíčeni jezdci na podivných chlupatých tvorech.

Když mě ti chudáci spatřili, jejich srdce zahořela udatností. Ranění se z posledních sil chopili svých seker a luků a jejich poslední vzdor zasáhl útočníky zcela nepřipravené. Nezůstanu tady, abych sledoval, jak to dopadne. Už jsem to viděl tisíckrát: přeživší vytesají mou podobu do skály jako ohnivou kometu. Za tisíc let budou vlát nad hlavami jejich potomků prapory s kometou, zatímco pojedou do stejně úmorné bitvy. Rozum mi zůstává stát nad tím, že věnují tolik úsilí zaznamenávání vlastní historie, ale nepoučí se ze svých chyb. I já jsem musel vypít svůj kalich hořkosti.

Ať si pokračují v tom nicotném kolotoči.

Můj let mi odhaluje další obyvatele této planety. Jejich počínání není nijak výjimečné: ukazují si, poklekají, obětují panny na kamenných oltářích. Vzhlíží vzhůru, vidí kometu a nikdy je nenapadne zajímat se o to, co se skrývá za jejím plamenným hávem. Místo toho si ze mě pouze slepě dělají modlu a kazí majestátnost mé skutečné podoby. Vyspělejší – a to říkám velmi nadneseně – formy života vzhlížejí k nebesům, sledují můj pohyb a zaznamenávají jeho souřadnice do svých almanachů místo toho, aby mne využívali pro své povídačky. To je alespoň trochu osvěžující novinka. Ale i přes první náznaky vyvíjejícího se intelektu se zdá, že jsem podle nich pouze pravidelný nebeský úkaz s předvídatelnou dráhou letu. Ach, ty skutky, kterých by mohli dosáhnout, kdyby jen... Ale nemá cenu zoufat si nad promarněným potenciálem prostých pozemských tvorů. Není to tak úplně jejich chyba. Zdá se, že evoluce to na tomto světě nemá zrovna nejlehčí.

Ale žel bohům, ty jejich hlouposti už mě nebaví. Svírává energie mých magických pout mě nutila potácet se z jednoho nicotného světa na druhý po celá staletí. A nyní mě dovedla sem, zpět na ten povědomý nepříjemný kus skály. Hvězda, která dala život této planetě, byla jedním z mých raných výtvorů. Stvořil jsem ji z čiré záře a lásky. Ach, ten překrásný okamžik, kdy se poprvé rozžehla a zářila všemi barvami, které svou nádheru zjeví pouze svému stvořiteli. Jak moc mi chybí praskání energie čerstvě zrozené hvězdy a teplo, které příjemně rozpaluje můj obličej. Ten pocit, když mi čerstvé hvězdné plameny plápolají mezi prsty. Každá hvězda vyzařuje zcela jedinečnou energii. Vzácnou. Takovou, která odráží podstatu duše jejího stvořitele. Hvězdy jsou jako vesmírné sněhové vločky, jejichž údělem je prozářit nekonečnou temnotu.

Mé drahé vzpomínky však pošpinila zrada. Ano, to tady mě Targon ošálil a udělal ze mě sluhu. Ale teď není čas na zabývání se dávnými chybami. Ty ztrouchnivělé Aspekty po mně chtějí, abych v jejich jménu zabránil dalšímu průniku.

A náhle spatřím ji. Válečnice vybraná z tohoto světa stojí sama na vrcholku jedné z nižších hor a ohání se svým kopím, vykováným z hvězdného kamene. Pozoruje mě skrze přivlastněné tělo, pouhá jiskřička vydávající se za blesk. Silný cop kaštanově hnědých vlasů jí spadá přes rameno na zlatý hrudní plát, který chrání její bledou kůži posetou pihami. To jediné, co lze spatřit z obličeje zakrytého bitvami ošlehanou helmou, jsou rudě žhnoucí oči.

Pantheon – ztělesněná targonská bojovnost. Není však první z tohoto světa, kdo se oděl do stejného pláště a říká si stejným jménem. A nebude ani poslední.

Její třpytivá kápě se třepotá ve větru, když vtom svalnatou paží udělá pohyb, jakoby tahala za velký neviditelný řetěz. Cítím to škušnání hrubě očarováných pout, táhnou mě k hoře přesně na místo, kde stojí. Křičí na mě.

Řev jejího hlasu vybuchuje uvnitř mé mysli, přenášen tou nesnesitelnou korunou osázenou hvězdokamy. Všechny ostatní vjemy utichnou, jakmile pronikne do mé mysli.

„Draku!“ hovoří ke mně, jako bych byl nějakou okřídlenou ještěrkou prskající plamínky.

„Uzavři jejich bránu!“ poroučí mi a ukazuje špičatým kopím směrem na dno skalnaté rozsedliny. Nemusím shlížet na tu podivně narušenou realitu tam dole. Cítil jsem ty jedovaté výpary otravující tento svět už před svým přiletem. Místo toho se zadívám na Pantheon. Dívčiny oči se rozšířily – očekává, že poslušně splním příkaz jako hodný pejsek. Ne, dnešek bude jiný. Poučil jsem se ze svých chyb.

“ Drak ,“ říkám pomalu. „Jsi si jistá, že je moudré poroučet mi tak hloupým jménem?“

Pantheonina ruka na zlomek okamžiku povolí pevně sevřené kopí. Poodstoupí ode mne, jako by ji těch pár kroků dokázalo ochránit před mým hněvem.

„Zavři tu bránu,“ opakuje, tentokrát důrazněji, jako bych první příkaz neslyšel. Mluví hlasitěji, ale tím nedokáže zakrýt, že se jí chvěje hlas. Vrhne na mne své kopí, jako by mi taková titěrná věc mohla ublížit.

Tohle je poprvé, kdy vidím Aspekt Targonu otřesen. Není zvyklá na to, aby mi musela příkazy opakovat.

„Vypořádám se s tou páchnoucí hrůzou, až to uznám za vhodné, drahá Pantheon.“

„Udělej, co přikazuji, draku!“ řve zplna hrdla toto ztělesnění Pantheona, „nebo je s tímto světem amen!“

„Tento svět byl ztracen ve chvíli, kdy se Targon poddal své nadutosti.“

Cítím, jak se Pantheonin vztek mísí se zmatkem. Pokouší se mne znovu ovládnout pomocí magického řetězu. Až teď si uvědomuje, že už o tom vím. Targon je znesvářen, jeho pozornost se upíná jinam, a tak si nevšiml, že magie mých okovů se pomalu vytrácí.

Pantheon na mě ještě jednou zakřičí, tentokrát se nemohu bránit. Drsné očarování ovládne mou vůli. Obrátím svou pozornost na průrvu. Kdysi se v tom úrodném údolí zelenala kotlina, nyní je však zadušena plazivými fialovými výpary. Cítím přítomnost Děti Prázdnoty, jak si hledají cestu skrz vlákna reality pomocí proudů neviditelné energie. Trhají závoj, jenž odděluje nicotu, a budují tak průchod na tento svět.

Přitahuje je to ke mně, ty zrůdy s mnoha páry očí a krunýři tvrdými jako skála. Chtěli by mne pozřít, byl bych tou nejvzácnější delikatesou. V zákoutí své mysli vykouzím představu slunečních výhní, které jsem zažehával, než jsem byl spoután. Takových výhní, ve kterých jsem nechal zaplanout bezpočet srdcí nových hvězd. Chrlím proudy čirého hvězdného plamene a pálím na prach bezpočet oněch příšerných tvorů, dokud nejsou donuceni stáhnout se zpět do své pokřivené nekonečnosti. Z nebes prší doutnající prázdné schránky jejich těl. Jsem překvapen, že se zcela nerozložily v mém plameni, ale je pravdou, že Děti Prázdnoty nechápou, jak to v tomto vesmíru funguje.

Ve vzduchu se vznáší odporný puch. V samotném středu té otravy cítím vůli... hladovou a nezlomnou, zcela se odlišující od ostatních bezduchých Děti Prázdnoty. Pulzující rána na tváři reality se roztahuje a bublá; pokřivuje vše, čeho se dotkne. Cokoliv, co žije na druhé straně, se právě teď chechtá.

Pantheon na mě znovu něco křičí, ale tentokrát na její příkazy nedbám. Tato podivná prasklina mezi vesmíry mě přitahuje. Není první svého druhu, se kterou se setkávám, avšak něco na ní je jiné a nezbyvá mi než obdivovat děsivé um, se kterým byla vytvořena. Pouze hrstka tvorů je schopna vnímat její složitost a ještě méně z nich vládne tak obrovskou silou, aby pokroutili tkaninu existence. Ve svém srdci vím, že tak výjimečnou trhlinu nemohl vytvořit žádný obyčejný tvor. Ne. Za tímhle narušením se skrývá něco víc. Chvěji se při představě, co za stvoření by bylo schopno vytvořit tak těkavou bránu. Nepotřebuji, aby na mě Pantheon dál štekala rozkazy. Sám vím, co je třeba vykonat dál; stejně byly Pantheoniny požadavky vždy dost omezené. Chce, abych na tu trhlinu vrhl hvězdu, jako bych snad mohl vypálit takovou zpráchnivělou meziprostorovou průrvu a mít to jednoduše za sebou.

A tihle omezení polobozi jsou mými věznicemi?

Dobrá. Nemýlí se ale v tom, že tento problém vyřeší žhnoucí kosmický zázrak. Budu si hrát na poslušného přísluhovače ještě na krátký okamžik.

Tohle si užiju. Jednak si to zapamatuji, jednak je příjemné upustit trochu páry a znovu dělat to co kdysi. Ale hlavně proto, abych ukázal té cizí inteligentní bytosti, ať už je to cokoliv, že mně se nikdo v mé vlastní dimenzi vysmívat nebude.

Základní prvky atmosféry se shlukují na můj pokyn a pomalu formují plazmovou anomálii. Vzdouvající se hvězdný prach vybuchuje podle mého nevyčteného rozkazu. Výsledkem je trpasličí napodobenina jedné z mých překrásných chloub v hlubinách vesmíru. Nemohu přeci na tento maličký svět vrhnout celou hvězdu.

Třpytivá nádhera mladičké hvězdy mi prolétne mezi prsty. Připojí se k ní dvě její sestry, které jsou neustále po mém boku. Ladně kolem mne tančí, mohl bych ten balet sledovat po celé věky. Jejich doběla rozžhavená jádra pohlcují prachová mračna a hmotu, jež k nim přitahují. Stane se z nás hvězdná bouře, ztělesněná noční obloha, děsivý tajfun nebeského ohně. Tvořím víry žhnoucího hvězdného prachu, které vyzařují horko tak čiré a hutné, že spalují samotnou auru tohoto světa, čímž se navždy vpalují do jeho těla. Jiskřící proudy slunečního ohně tančí ve středu trhliny. Gravitační táví vzdouvající se vlny barev, které jsou pro většinu tvorů neviditelné. Jak mé hvězdy nasávají více paliva, zakřivují hmotu samotnou, a žhnou tak ještě silněji a jasněji. Ta podívaná je dech beroucí: vodopády oslepujícího světla a spalujícího žáru takové síly, že na zlomek okamžiku vytváří nová barevná spektra. Mám husí kůži z toho, jak krásné to je.

Vymýtil jsem celé lesy. Vypařil řeky. Horské stěny se bortí a po úbočích se řítí laviny kouře. Neúnavní otroci budující sluneční disk, bojující vojáci, hvězdáři, uctívači. Ti, kdo jsou vystrašení, prorokové konce světa, lidé hledající naději, noví králové... všichni, kdo spatřili řítící se kometu svým sobeckým pohledem, teď budou svědky zrození supernovy. Napříč tímto ubohým světem se nejtemnější noc mění v ten nejjasnější den. Jaké povídačky si asi vymyslí, aby si ten úkaz vysvětlili?

Dokonce i mí targonští pánové byli jen zřídka kdy svědky mé skutečné síly. Žádný pozemský svět nikdy neutříl takovou jizvu, jakou je tato prasklina v kdysi úrodném údolí. Až skončím, nic tady nezbude.

Ani to směšné vtělení Pantheona. Nemůžu říct, že by se mi stýskalo po jejím bezduchem štěkání.

V zářivém dozvuku mé zkázy doutnají ruiny zhroucených hor, které postupně zalévají proudy roztavených sutin. Tuto jizvu zanechám na tomto světě. Mým tělem náhle projede vlna palčivé bolesti, vycházející z té ďábelské koruny. Zaplatím za to.

Má hlava se zvrátí dozadu a mé oči zaplňuje hořký pohled na umírající hvězdu. Sevrou se mi srdce. Točí se mi hlava. Zachvátí mě zoufalství, které se odráží až do mé duše, a vyzařuje hluboký nevyslovitelný smutek, jako když přijdete o něco velice drahého, ale přitom víte, že si za to můžete sami.

Nějaký zvědavý tvoreček se mne kdysi dávno zeptal, jak je možné, že si pamatuji každou hvězdu, kterou jsem stvořil. Kdyby jen mohl cítit, jaké to je stvořit hvězdu, pak by pochopil, jak hloupá otázka to je. Proto poznám, když i jediná z mých miláček pohasne. A s ní zanikne i kousek mé vlastní duše. Slyším, jak jí zvoní hrana tam nahoře na nebesích. Zaplane naposledy jasným světlem, kterým oslní své bratry a sestry. Má srdce se tříští, když nebesa takto pohasnou. Je to krutá odplata za mé činy. Zprotivil jsem se Targonu tím, že jsem použil své schopnosti proti jednomu z nich.

Jedno slunce je cena za život jednoho Pantheona. Je to cena za můj nespoutaný hněv. A s tak neotesaným čarodějnictvím se musím potýkat.

Ve vteřině se znovu zmocnili vlády nad mou vůlí a vyslali mne splnit další úkol. Na žádném jiném světě, který jsem dosud navštívil, jsem nepocítil takový náznak svobody, ať už byl sebevíc pomíjivý. Ale poučil

jsem se z jejich chyb. Malá část mé mysli je nyní volná a až nastane ten správný čas, vrátím se zpět na tento svět, přijdu na kloub té prapodivné energii a nadobro zpřetrhám provazy, jež mě poutají.

Vcítím se do esence války, která se kroutí a převaluje v tělech svých schránek napříč vesmírem. Nebyla zrovna nadšením bez sebe, že přišla o své smrtelné vtělení na tomto světě. Už byl určen nový nebožák, který se stane příštím Pantheonem – voják z Rakkoru, kmene obývajícího úpatí hory Targon, jenž vysává její sílu jako pijavice. Jednoho dne se s novým vtělením Pantheona setkám. Třeba se poučí a najde si jinou zbraň než to směšné kopí. Cítím Pantheonovy nebeské příbuzné – jsou rozeseti po celém vesmíru. Jejich pozornost je nyní upřena sem na tento svět, kde byl jeden z jejich pozemských Aspektů zničen jejich vlastní zbraní. Jejich zmatení se mísí s rostoucím zoufalstvím, jak se navzájem obviňují a snaží se znovu získat plnou kontrolu nad mými činy. Tolik bych si přál vidět, jak se tváří.

Vzlétám navzdory gravitaci tohoto světa, Runeterry, a cítím z Targonu emoci, kterou jsem u nich dosud nepoznal.

Strach.

Azir - písečný císař



Před tisícovkami let byla shurimská říše vzkvétající zemí podrobených států dobytých mocnými armádami, jež vedli téměř neporazitelní válečníci zvaní Vyzdvižení. Shurima byla největší říší své doby, její úrodná půda byla požehnána silou slunce, jež zářilo z obrovského zlatého kotouče na vrcholku chrámu v srdci hlavního města. Říši vládl cílevědomý císař bažící po moci.

Císařův nejmladší a nejméně oblíbený syn Azir nebyl předurčen ke slávě. Měl spoustu sourozenců, a tak bylo jasné, že císařem nikdy nebude. Pravděpodobně skončí jako jeden z kněží a nebo jako guvernér nějaké zapadlé provincie. Byl to útlý chlapec, který svůj čas raději trávil pročítáním svitků z Velké Nasusovy knihovny, než aby se cvičil v umění boje pod přísným vedením Vyzdviženého hrdiny Renektona.

Mezi prohnutými policemi plných svitků, knih a hliněných tabulek potkal Azir mladého chlapce, otroka, který navštěvoval knihovnu téměř denně, aby zde našel texty pro svého pána. Otrokům v Shurimě bylo zakázáno mít jména, ale když se ti skamarádili, Azir tento zákon porušil a svému novému příteli dal jméno Xerath, „ten, jenž se dělí.“ Nechal Xeratha přiřadit ke svým osobním otrokům, avšak dával si pozor, aby ho na veřejnosti neoslovil jménem. Společně pak mohli oba chlapci sdílet svou lásku k historii studií shurimské minulosti a legend o Vyzdvižených hrdinech.

Jedné noci zastavila císařská karavana doprovázená Renektonem u známé oázy, když byla na své každoroční pouti říší. Azir a Xerath se uprostřed noci vytratili, aby mohli zakreslovat souhvězdí a hvězdné mapy, o kterých se dočetli ve Velké knihovně. Zatímco se věnovali kreslení, karavana byla přepadena tajným spolkem zabijáků, které najali císařovi nepřátelé. Jeden ze zabijáků našel chlapce v poušti a podřízl by Azirovi hrdlo, kdyby Xerath nezasáhl a na vraha se nevrhl. Azirovi se podařilo uvolnit svou dýku a vrazil ji útočníkovi hluboko do krku.

Azir se chopil mužova meče a spěchal zpět k oáze, ale než tam dorazil, zabijáci již byli poraženi. Renekton ochránil císaře a vrahy pobil, ale všichni Azirovi bratři byli zabiti. Azir řekl svému otci o Xerathově hrdinství a požádal jej, aby chlapce odměnil, ale jeho slova nedopadla na úrodnou půdu. Pro císaře byl otrok méně než zrnko písku, Azir však přísahal, že Xerath jednou bude jeho bratrem.

Císař se vrátil zpět do hlavního města a patnáctiletý Azir byl nyní jeho jediným dědicem. Císař žíznil po pomstě, a tak vedl krvavou odplatu proti všem, o nichž se domníval, že za útokem stáli. Shurimu zachvátil stihomam a vraždy trvající několik let, neboť se císař mstil každému, koho podezíral ze zrady. Ačkoliv byl Azir dědicem trůnu, jeho život visel na vlásku. Jeho otec jej nenáviděl – přál si, aby to byl on, kdo tehdy u oázy přišel o život, a ne jeho milovaní synové – a královna byla ještě mladá a její lůno úrodné.

Azir se cvičil v boji, neboť po útoku u oázy si uvědomil, jak moc v této oblasti zaostává. Renekton se chopil úkolu prince učit a pod jeho ochranou se Azir naučil ovládat meč a kopí, velet vojákům a porozumět průběhu bitvy. Mladý dědic povýšil Xeratha, svého jediného důvěrného přítele, na svého pobočníka. Aby mu mohl lépe radit, pověřil Xeratha, aby hledal vědění všude, kde jen to bude možné.

Uplynulo několik let a královna pořád nebyla schopna přivést na svět potomka; každé těhotenství skončilo potratem. Dokud nebyl na světě jiný dědic, Azirův život byl v bezpečí. Někteří dvořané tvrdili, že v paláci řádí kletba, jiní se dokonce odvážili mluvit o tom, že v tom má prsty mladý princ. Azir se však takovým obviněním bránil a dokonce nechal popravit ty, kdož se tato tvrzení opovážili vyslovit otevřeně.

Nakonec královna přeci jen porodila zdravého syna, ale v noc jeho narození se Shurimou prohnala hrozivá bouře. Královniny komnaty byly zasaženy jedním bleskem za druhým a následně její pokoj zachvátil požár, ve kterém uhořela královna i s novorozeným princem. Říkalo se, že císař zešílel žalem a vzal si život, ale říši se rychle rozšířily zvěsti, že bylo v paláci nalezeno jeho tělo spolu s těly jeho stráží a nezbylo z nich nic než ohořelé kosti.

Azir byl jejich úmrtím zděšen, nicméně říše potřebovala vládce, a tak se z něj stal se Xerathem po boku nový císař Shurimy. V následujících letech rozšířil hranice Shurimy a vládl pevnou, ale spravedlivou rukou. Zavedl nové zákony, aby zlepšil životní podmínky otroků, a sám připravoval plán, jak zrušit tisíciletou tradici a nakonec je všechny osvobodit. Držel tento plán v tajnosti i před Xerathem, ačkoliv se ukázalo, že otázka otroctví se stala úskalím v jejich přátelství. Otroctví tvořilo páteř říše a moc mnoha urozených rodů byla na nucené práci závislá. Tak pevné základy nelze zvrátit přes noc a Azirův plán by přišel vniveč, kdyby byl odhalen. Navzdory své touze jmenovat Xeratha svým bratrem tak Azir nemohl učinit, dokud nebudou všichni otroci svobodní.

Xerath celé ty roky Azira chránil před politickými rivaly a radil mu s rozšiřováním říše. Azir se oženil a narodilo se mu mnoho dětí; některé byly počaty na manželském loži, jiné s otrokyněmi či dívkami z harému. Xerath podněcoval císařovu velkou vizi o největší říši, jakou kdy svět spatřil. Ale aby mohl být vládcem světa, musel se stát Azir neporazitelným, bohem mezi lidmi – Xerath ho přesvědčil, aby se stal Vyzdviženým.

Říše dosáhla vrcholu moci a Azir oznámil, že podstoupí rituál Vyzdvižení, neboť nastal čas, aby stanul po boku Nasuse, Renektona a dalších slavných hrdinů. Mnohým se to rozhodnutí nezamlouvalo; rituál Vyzdvižení byl velice nebezpečný a byl určen pro ty, kdo jsou téměř na konci svých sil a kdo celý svůj život zasvětili Shurimě, takže si jejich celoživotní služba zaslouží být odměněna Vyzdvižením. Rozhodnout o rituálu Vyzdvižení bylo výsadou kněží slunce, a ne pyšného císaře. Azir se však od svého uspěchaného rozhodnutí nenechal nikým odradit, neboť jeho arogance byla stejně silná jako jeho říše, a tak kněžím pohrozil mučením a smrtí.

Nastal den rituálu a Azir kráčel vpřed k pódiu Vyzdvižení a jeho cestu sledovaly tisíce vojáků a desetitisíce jeho poddaných. Bratři Renekton a Nasus se rituálu nezúčastnili, neboť je Xerath vyslal, aby si poradili s naléhavou záležitostí. Ani to však Azira nepřesvědčilo, aby se nevydával na cestu, již považoval za svůj osud. Vystoupil až na vrchol zlatého disku v srdci hlavního města a těsně před tím, než kněží začali s rituálem, se otočil na Xeratha a konečně jej osvobodil. A nejen jeho, nýbrž všechny otroky...

Xerath byl ohromen a nebyl schopen slova, ale Azir ještě neskončil. Objal Xeratha a jmenoval jej svým věčným bratrem, přesně jak před lety slíbil. Azir se otočil ke kněžím, kteří započali rituál, aby přivolali úžasnou sluneční sílu. Netušil však, že Xerath při honbě za vědomostmi studoval mnohem víc než jen historii a filozofii. Naučil se temnému umění magie a zároveň v něm vzrůstala touha po svobodě, která se léty přetavila v hořící nenávist.

Při vyvrcholení rituálu vypustil bývalý otrok Xerath svou nahromaděnou moc a shodil Azira z pódia. Jakmile se Azir ocitl mimo ochranný kruh run, byl spálen slunečními plameny na popel a Xerath zaujal jeho místo. Naplnilo jej sluneční světlo a on křičel, když cítil, jak se jeho tělo začalo proměňovat.

Tento kouzelný rituál však nebyl určen pro Xeratha a tato mocná nebeská síla se nedala uloupit bez hrozivých následků. Veškerá energie rituálu Vyzdvižení vybuchla a zdecimovala Shurimu. Obyvatele výbuch spálil na prach a honosné paláce se zborily, načež celou zkázu pohltit pouštní písek. Sluneční kotouč, který po staletí budovaly celé generace, padl v jediném okamžiku kvůli ctižádosti jednoho muže a neoprávněné zášti druhého. Z Azirova města nezbylo nic než trosky a ozvěny výkřiků trýzněných obyvatel v nočním větru.

Azir nic z toho netušil. On mohl vnímat jen nicotu. Jeho poslední vzpomínkou byla bolest a plameny, nevěděl o ničem, co se odehrálo po jeho pádu z pódia, nevěděl, co se stalo s jeho říší. Byl uvězněn v nekonečném zapomnění, dokud jej několik tisíciletí po pádu Shurimy neoživila krev jeho posledního potomka v troskách chrámu. Azir byl znovuzrozen; jeho tělo nebylo ničím víc než oživeným prachem, jenž pohromadě držel pozůstatek nezložené vůle.

Azir postupně získal zpět své tělo a poté vyšel z trosek. Před chrámem spatřil tělo ženy, z jejíchž zad trčela dýka – nepochybná známka zrady. Neznal ji, ale v jejích rysech poznal vzdálenou ozvěnu vlastní krve. Zapomněl na všechny myšlenky o říši a moci, zvedl svou shurimskou dceru a odnesl ji na místo, kde kdysi bývala Oáza úsvitu. Oáza byla prázdná, vyschlá. Avšak s každý Azirovým krokem se do kamenné tůňky vracela čirá voda. Azir ponořil tělo ženy do blahodárného pramene oázy a když voda spláchl všechnu krev, zůstala jí po ráně dýkou jen malá jizva.

Po tomto milosrdném činu Azira zvedl do vzduchu sloup plamene a shurimská magie jej zacelila a obnovila. Z Azira se tak stal Vyzdvižený, jak bylo zamýšleno. Naplnila jej nekonečná sluneční záře, jež mu dala skvostnou podobu jestřábiho muže v brnění a obdařila jej silou poroučet samotnému písku. Azir pozvedl paže a jeho město znovu povstalo z pouště, prsto písku a prachu ze staletí strávených v hlubinách. Sluneční disk byl znovu vztyčen k obloze a na císařův pokyn se zaplnily chrámové studny blahodárnou vodou.

Azir vystoupil po schodech nově stojícího slunečního chrámu a poručil větrům, aby mu ukázaly poslední okamžiky před tím, než město padlo. Duchové z písku přehráli děsivou scénu a Azir s hrůzou sledoval, jak byl zrazen Xerathem. Plakal, když sledoval, jak byla zavražděna jeho rodina a podlý muž ho připravil o říši i moc. Až nyní, o tisícovky let později pochopil tu příšernou nenávist, kterou k němu jeho bývalý přítel choval. Azir díky moci Vyzdvižené bytosti cítil, že se Xerath stále ukrývá kdesi v tomto světě, a povolal armádu písečných bojovníků, aby kráčela po jeho boku. Nad jeho hlavou žhnuly sluneční paprsky odrážející se od zlatého kotouče a Azir složil mocnou přísahu.

Získám zpět svou zemi a vezmu si, co mi náleží!

„Shurima byla kdysi chloubou Runeterry. Vráťím jí její zašlou slávu.“

Vzkříšený

Azir kráčel po zlatem dlážděné Cestě císařů. Upíraly se na něj oči ohromných soch prvních vládců Shurimy – jeho přímých předků.

Město pomalu zalévalo měkké, plaché světlo časného úsvitu. Na obloze byly ještě stále vidět nejjasnější hvězdy, vycházející slunce je však mělo již co nevidět zaplašit. Noční obloha nevypadala tak, jak si ji Azir pamatoval; hvězdy tvořily obrazce, které mu nebyly nijak povědomé. Uplynula celá tisíciletí.

Při každém kroku zaduněla o zem Azirova těžká vladařská hůl a ozvěna tohoto úderu se rozléhala prázdnými ulicemi hlavního města.

Když tudy kráčel naposledy, pochodovalo za ním 10 000 elitních válečníků z jeho čestné stráže a jásot davu byl tak silný, až se zem pod nohama chvěla. Měl to být okamžik jeho největší slávy – jenže o něj byl připraven.

Z metropole se stalo město duchů. Kam se poděl jeho lid?

Jediným panovnickým gestem vydal Azir rozkaz písku, jenž lemoval cestu, a vytvořil živé sochy. Byla to vize minulosti, ozvěna dávných shurimských událostí.

Postavy z písku hleděly kupředu s hlavami natočenými směrem k obřímu Slunečnímu kotouči, který visel z Pódia Vyzdvižení půl míle daleko. Stále byl symbolem slávy a moci Azirovy říše, ačkoliv už nezbyl nikdo, kdo by se mu obdivoval. Dcera Shurimy, jež ho probudila, už odešla. Cítil, že je někde v poušti. Jejich pokrevní pouto bylo pevné.

Jak Azir kráčel Cestou císařů, písečné ozvěny jeho poddaných náhle ukázaly vzhůru ke Slunečnímu kotouči a jejich radostné tváře pokryla maska hrůzy. Ústa se doširoka otevřela v němém výkřiku. Postavy se otočily, snažily se utéci, zakopávaly a padaly k zemi. S tichým zoufalstvím sledoval Azir poslední okamžiky svého lidu.

Zahubila je jakási neviditelná vlna energie, přeměnila je na prach, který vítr rozptýlil po okolí. Co se při Vyzdvižení stalo, že to způsobilo takovou katastrofu?

Azir pokračoval v cestě. Jeho krok byl nyní ráznější, odhodlanější. Dospěl až k úpatí Schodiště Vyzdvižení a vydal se nahoru, s každým skokem jich zdolal pět najednou.

Na schody mohli vkročit pouze jeho nejvěrnější vojáci, kněží a ti, kdo byli královské krve. Jeho cestu lemovaly písečné verze jeho milovaných; všichni se dívali vzhůru, tváře měli pokřivené hrůzou a bez hlesu naříkali, než se jejich přízračná těla rozptýlila ve větru.

Utíkal po schodišti rychleji, než by to dokázal jakýkoliv smrtelník, drápy vyrývaly do kamenů hluboké rýhy. Kolem něj povstávaly písečné postavy a opět mizely.

Nakonec se dostal až nahoru. Zahlédl kruh přihlížejících: své nejbližší pomocníky, rádce, nejvyšší kněží. Svou rodinu.

Azir padl na kolena. Viděl před sebou své milované, vykreslené do těch nejmenších detailů, až to bralo dech. Svou těhotnou ženu. Plachou dceru, držící se za matčinu ruku. Svého vysokého a hrdého, téměř dospělého syna.

Azir bez dechu sledoval, jak se jejich výrazy mění. Věděl sice, co se stane, ale přesto nedokázal odvrátit zrak. Dcera schovala tvář v záhybech šatů jeho ženy; jeho syn sáhl po meči a ústa se mu otevřela v divokém výkřiku. Jeho žena... oči dokořán, plné smutku a zoufalství.

Pak je neviděná síla smetla do nicoty.

Azir nebyl schopen slova, ale přesto se v jeho očích neobjevila jediná slza. Vyzdvižení jej připravilo o schopnost truchlit za milované. S těžkým srdcem se opět postavil. Zbývalo najít odpověď na otázku, jakým způsobem jeho pokrevní linie přetrvala, protože se tak bezesporu stalo.

Čekala jej poslední ozvěna minulosti.

Přistoupil k plošině, zastavil se jeden krok pod ní a sledoval divadlo, které před ním ožívalo ze zrněk písku.

Viděl sám sebe ve smrtelné podobě, jak se vznesl pod Slunečním kotoučem do vzduchu, paže široce roztažené, záda prohnutá do oblouku. Na tento okamžik si vzpomínal. Zalila jej obrovská vlna energie, až do konečků prstů jej naplnila božskou silou.

Z písku povstala další postava. Byl to Azirův věrný rádce a mág Xerath.

Pronesl jediné tiché slovo. Azir sledoval, jak se jeho vlastní tělo rozpadá na kusy jako sklo a exploze rozmetává zrnka písku všude kolem.

„Xerath,“ vydechl Azir.

Azir se očima vpíjel do vrahovy neproniknutelné tváře.

Kde se vzala taková nenávisť? Nikdy předtím si jí nevšiml.

Xerathův písečný obraz se vznesl do vzduchu a energie Slunečního kotouče se začala vpíjet do jeho těla. Skupina elitních strážců se vrhla směrem k němu, ale už bylo pozdě.

Poslední okamžiky Shurimy se rozplynuly v jedné obří tlakové vlně. Azir stál sám mezi umírajícími ozvěnami své vlastní minulosti.

Tak toto zahubilo jeho lid.

Azir se odvrátil ve chvíli, kdy se Slunečního kotouče nad jeho hlavou dotkly první paprsky ranního slunce. Už viděl dost. Písečný obraz přeměněného Xeratha se za ním rozplynul.

Sluneční záře se odrážela od dokonalé Azirovy zlaté zbroje v oslepujících záblescích. V ten okamžik si uvědomil, že zrádce je pořád naživu. Cítil mágovu přítomnost ve vzduchu, který dýchal.

Pozvedl ruku a u úpatí Schodiště Vyzdvižení povstala z písku armáda jeho elitních válečníků.

„Xerathe,“ řekl s hlasem třesoucím se vztekem. „Za tvůj zločin tě stihne spravedlivý trest.“

Bard - potulný opatrovník



Nebeská tajemství

Příběhy nejsou jen součástí dějin. Můžou být mnohem víc. Obohacují naši mysl, a pokud jsou dobře odvyprávěny, můžou nás i nasytit. Některé příběhy nesou ponaučení napříč časem. Jiné zase povznášejí naši duši nad každodenní starosti. Smějeme se hlupákům, fandíme hrdinům a proklínáme záporáky, dokud táborák úplně nevyhasne.

Naše první pravidlo: Fakta jsou sice důležitá, ale vyprávění samotné a vyjádření toho, kdo jsme a proč jsme na světě, je důležitější. Podrobnosti se časem změní či zapomenou, ale pravda s námi žije navždy.

Příběhy jsou všude. Vytváříme je z toho, co vidíme. I nebe nad našimi hlavami nám něco našeptává.

Pohled' na Ledového strážce.

Léto ztrácí na síle a posel zimy vládne noční obloze.

Horda těchto podivných bytostí kdysi zotročila freljordské kmeny. Zadusili Valoran ledovci a na celou Runeterru vrhli stínu.

Ledový strážce značí konec žní. Připomíná nám, že se musíme všichni připravit na krutou zimu.

Na nočním nebi visí oblak destrukce. To je pád Shurimy.

Prastaří slepě tápali ve tmě a ve své aroganci hrozili narušit podstatu stvoření. Vznešení Shurimané, kteří dosáhli Vyzdvižení, narazili na vyčnávající nitku vesmírného poznání a začali za ni tahat. Sprostota jejich konání ukončila tisíce nevinných životů a přivedla konec zlatého věku.

Takový byl osud mocné Shurimy a lidí, z kterých by se stali bohové.

Se silami, které řídí život a smrt, si není radno zahrávat.

Roztříštěná koruna je odměnou takovému králi, který se postaví vlivu stínů. Věřím, že je naším údělem rozjímat nad smrtelností prostřednictvím poezie a veršů a nesnažit se ji podmanit.

Toto souhvězdí se ještě nedávno na nebi nenacházelo.

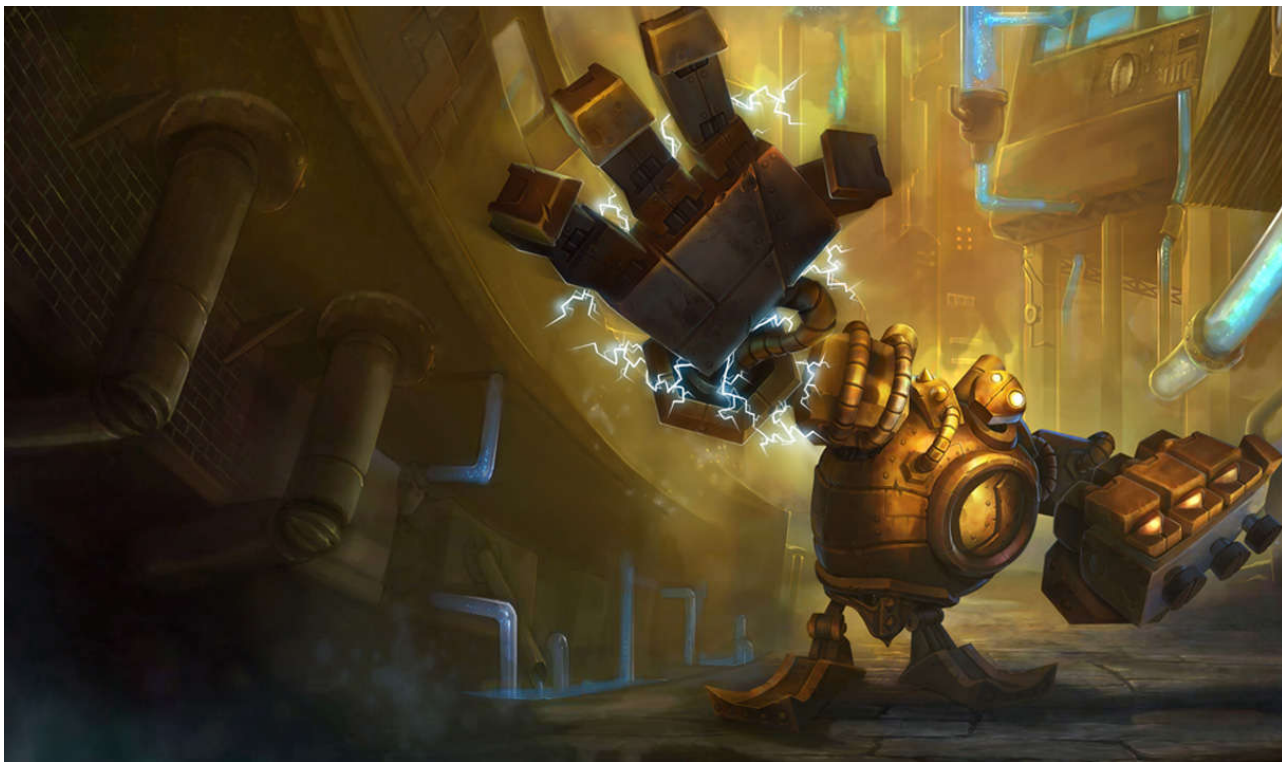
Někteří jej nazývají Horské svatyně nebo Velký opatrovatel. My z plovoucích vesnic známe starší jméno, která vyjadřuje univerzální pravdu. Toto jméno jsme si přivlastnili: Bard.

Hora

Noxuské jednotky se pokusily dobýt Bardovu horu a získat Nebeský artefakt chráněný Ionijskými z plovoucích vesnic. Během bitvy se vesnický stařešina pokusil ukrýt artefakt na vrcholku horského chrámu, ale noxuský šíp ho smrtelně zranil ještě dřív, než se tam stihl dostat. Jako důkaz posledního vzdoru stařešina použil artefakt, aby ušetřil ránu svému blížícímu se vrahovi. To zapříčinilo, že voják byl doslova vymazán a nejbližší hora byla přeseknuta v půli, čímž se mu podařilo selhat v nepoužívání artefaktu za účelem destrukce.

Toto zneužití síly vajíčkovitého artefaktu přilákalo pozornost Nebeského bytí, které ihned zasáhlo a přispěchalo k místu činu, aby získalo artefakt a bezpečně ho odneslo z dosahu lidí předtím, než by Noxuští a/nebo Ionijské jeho moc zneužili. Na noční obloze se krátce poté zjevilo souhvězdí.

Blitzcrank - velký parní golem



Zaun je místem, kde se magie a věda zcela vymkly kontrole. Divoké a bezohledné experimenty se na celém městě nesmazatelně podepsaly. Díky velice shovívavým zákonům však mají zdejší vědci a vynálezci dostatek prostoru posouvat hranice možností stále dál a dál. Jestli to je dobře, nebo špatně, to se teprve ukáže.

V těchto volných podmínkách se týmu doktorandů ze zaunské katedry magitechiky podařilo dosáhnout zásadního průlomu na poli tvorby inteligentních parních automatů. Jejich parní golem Blitzcrank dokázal vyhodnocovat okolní podněty v reálném čase, bez zásahu operátora. Jeho původním úkolem bylo pomáhat při recyklaci nebezpečného odpadu, protože podmínky v příslušném továrním komplexu často znemožňovaly přímý lidský dohled. Stroj se však začal brzy chovat způsobem, který nikdo neočekával.

Vědci postupně dokázali identifikovat a demonstrovat proces učení, který se u něj projevil. Z Blitzcranka se rychle stala celebrita. A jak už to v takových případech často bývá, uznání za vytvoření golema se pokusil získat někdo úplně jiný - profesor Stanwick Pididly. V průběhu následující smršťe právních tahanic se naplno ukázalo, že ani jedna strana nemá na srdci ochranu zájmů samotného parního golema. Když to Blitzcrank viděl, požádal o uznání vlastní samostatnosti.

Veřejnost stála na jeho straně a dávala to velice hlasitě najevo. Během pouhých pár týdnů tedy liberální zaunská Rada prohlásila Blitzcranka za zcela nezávislou rozumnou bytost. Přesto golem cítil, že u lidí vzbuzuje smíšené pocity a že se na něj mnozí dívají skrz prsty. Opustil tedy Zaun a doufal, že najde jiné místo, kde by jej přijali bez výhrad. Nyní hledá nějaké místo ve Valoranu, kde by se mohl cítit jako doma.

Ačkoliv Blitzcrankovi nečiní obtíže rozbít na kusy cokoli, co se mu postaví do cesty, ve skutečnosti má srdce ze zlata... v železném rámu... pobitém ocelovými pláty.

Starý

Město Zaun je místo, kde je s magií a vědou něco jinak, než by mělo být. Nekontrolované experimenty si vybraly svou daň na tomto městě. Avšak mírná omezení Zaunu umožňují jeho vědcům a vynálezům posouvání hranic vědy zvýšenou rychlostí - ať už k horšímu či lepšímu. Pod těmito podmínkami tým doktorandů ze Zaunské Univerzity Techmaturgie udělal průlom v oblasti inteligentních parních robotů. Jejich výtvar, parní golem Blitzcrank, byl vyvinut, aby dělal rozhodnutí za pochodu za účelem asistence Zaunu se zpracováním nebezpečného odpadu, protože podmínky často neumožňovaly lidský dozor. Avšak Blitzcrank začal brzy vykazovat známky nepředpokládaného chování.

Postupem času byli vědci schopni identifikovat schopnost učení a Blitzcrank se brzy stal celebritou. Ale jak je často nešťastnou pravdou, zásluhy za golemovo vytvoření byly shrábnuty jiným člověkem – Profesorem Stanwickem Pididlym – i když většina lidí již zná pravdu. Po následujících právních tahanicích bylo zřejmé, že žádná ze stran neměla doopravdy na srdci golemovy nejlepší zájmy a Blitzcrank skromně vydal petici o osobní autonomii. Po ohromné podpoře veřejnosti zabralo Zaunskému Koncilu jen pár týdnů, aby vyhlásil Blitzcranka jako plně nezávislý vědomý subjekt. Jako unikátní bytost Blitzcrank opustil Zaun, zdeptaný kontroverzí a pocitem, že neexistuje žádné místo, kde by mohl zapadnout. Jeho cesty ho zavedly až na místo, kde všechny unikátní bytosti mají svůj prostor. League of Legends. Naštěstí se mohl snadno adaptovat na úskalí, kterým mohl čelit na Fields of Justice.

"I když Blitzcrank může ztlouct cokoli mu přijde do cesty, opravdu má srdce ze zlata... vsazené do železné konstrukce... ve schránce z oceli."

Brand - ohnivá pomsta



Na jednom velmi vzdáleném místě Lokfar žil mořský nájezdník znám pod jménem Kegan Rodhe. Stejně jako i jeho lid se Kegan plavil po mořích se svými druhy a okrádal o poklady všechny, kteří neunikli jeho pozornosti. Pro některé byl monstrem, pro ty další jen člověkem. Jednou v noci, když se plavili arktickými vodami objevila se divná světla, která tančila na zmrzlých pustinách. Bylo na nich něco hypnotizujícího; bylo to jakoby je to táhlo k sobě stejně jako můry k plamenům. Pronásledovali ta světla přes zmrzlé planiny až k jeskyni pokryté runami. Význam těch run byl již dávno zapomenut a tak je Kegan vedl dovnitř. A tam uvnitř perfektní klece z ledu tančil sloup plamene. Nebylo možné, aby taková věc hořela, a už vůbec ne na tomhle místě. Nicméně pohyb tohoto plamene byl stejně účinný jako vábení sirén, uchvacující a svádějící. A zatímco ostatní zůstali stát vzadu, Kegan si nedokázal pomoci a přiblížil se s rukou nataženou ...

To byla poslední věc, kterou si Kegan Rodhe pamatuje, od této chvíle jeho tělo patří Brandovi. Je to stvoření z dávných časů, možná oběť Runových Válek. Ve starodávných svitcích ji znají jako Hořící pomstu (Burning Vengeance). Toto stvoření je plné čiré nenávisti ke všemu živému a existuje jen proto, aby zničilo svět lidí a Yordlů. Nikdo si není jistý tím, jak se Brand dostal do Valoranu, ale okamžitě začal lovit. Nakonec jej přemohly Demacijské síly a dali mu na výběr: bojovat v lize nebo zemřít. Přirozeně si zvolil užití své ničivé moci v lize, aspoň nyní...

“Toto místo bude hořet, ale ne díky popelu vznášejícímu se ve větru, ale díky pomstě v mých rukou“

Braum - srdce Freljordu



„Babičko, pověz mi pohádku na dobrou noc.“

Venku hučí silný vítr, který šlehá padající vločky do nemilosrdných vírů.

„A jakou? Třeba pohádku o Ice Witch?“

Dívka se připlazí k jejím rukám. „To je moc strašidelné, povídej mi příběh o Braumovi!“

„Á, Braum!“ stařenka se usměje. „Těch je ale strašně hodně. Moje babička mi jednou vyprávěla o tom, jak Braum ochránil naši vesnici od útoku obrovského draka! Nebo jak kdysi dávno sjel lávovou řeku! Nebo-“ Ztichne. Přiloží prst k jejím rtům. „Vyprávěla jsem ti, jak Braum získal svůj štít?“

Dívka se směje a skáče pod příkrývkou. Praskání v kamnech odráží vítr.

„Takže. V horách vysoko nad naší vesnicí žil muž jménem Braum!“

„To vím!“

„Staral se hlavně o svou farmu, pečoval o ovce a kozy, ale i tak to byl ten nejhodnější muž, jakého jsi kde mohla potkat. Vždy s úsměvem na rtech. Jednou se stalo něco strašného. Mladý trollí chlapec, zhruba ve tvém věku, šplhal po skále, když se najednou ocitl před trezorem, zasazeným přímo do skály. Vchod byl chráněn obrovskými kamennými dveřmi, se střepem z Pravého ledu uprostřed. Když otevřel dveře, nemohl uvěřit vlastním očím, trezor byl naplněn až po strop zlatem a klenoty - každým cenným předmětem, jaký si jen umíš představit! On ale nevěděl, že celý trezor byla jen past. Ice Witch jej proklela - a jak chlapec vešel, obrovské dveře se za ním zabouchly a uzamkly ho vevnitř. Snažil se ze všech sil, ale nebyl se schopen dostat ven. Kolemjdoucí pastýř slyšel jeho brekot. Všichni mu pospíchali na pomoc, ale ani ti nejsilnější bojovníci nedokázali dveře otevřít. Rodiče stáli vedle sebe. Matčin nárek byl slyšet přes celou horu. Vypadalo to beznadějně. Ale najednou uslyšeli z dálky smích.“

„Vsadím se, že to byl Braum!“

„Jsi bystrá! Braum uslyšel jejich pláč a přišel k nim z nedalekého úbočí. Vesničané mu pověděli o chlapci i o kletbě. Braum se usmál, pokývnul a otočil se čelem k trezoru. Tlačil, tahal, mlátil, kopal, snažil se je vyrvat z pantu, ale nic nepomohlo a dveře se ne a ne pohnout.“

„Ale on je přece nejsilnější na světě!“

„Bylo to nepochopitelné,“ přikývla babička. „Po čtyři dny a čtyři noci Braum seděl na balvanu a snažil se najít řešení. Konec konců v sázce byl přece život dítěte. Když pátého dne vysvitlo slunce, Braumovi oči se rozšířily a na obličeji se mu vyrýsoval úsměv. 'Když nemůžu projít skrz dveře, tak prostě budu muset projít skrz,' řekl Braum.“

Holčička si pomyslila, „Ta hora!“

„Ano, ta hora. Braum vylezl na vrchol a začal si pěstmi razit cestu dolů, pěst za pěstí, kolem létaly kusy skály, dokud se nedostal dostatečně hluboko do hory. Zatím co vesničané zadržovali dech, skála okolo dveří se začala rozpadat. Když prach usedl, uviděli Brauma stát mezi vším tím pokladem a se zesláblým, ale šťastným chlapcem v náručí.“

„Já věděla, že to dokáže!“

„Ale předtím než to mohli oslavit, všechno se začalo třást a dunět: Braumův tunel poškodil vrcholek hory a ten se teď propadá! Musel rychle přemýšlet, Braum popadl magické dveře a držel je nad sebou jako štít, jako ochranu proti padajícímu kamení. Když bylo po všem, Braum byl ohromen, na dveřích nebyl ani škrábanec! Braum věděl, že je na tom něco zvláštního. A od té doby, nosí svůj magický štít, vždy po boku.“

Holčička seděla vzpřímeně, zářila vzrušením. „Babičko, pověz mi další.“

„Zítř.“ Babička se usmála; políbila jí na čelo; sfoukla svíčku. „Potřebuješ spát, máme ještě mnoho příběhů, které ti můžu vyprávět.“

Braumovy činy

Ve freljordských hodovacích síních jsou Braumovy hrdinské činy zvěčněny na nástěnných malbách. Během mrazivých nocí se tam místní lidé scházejí a vyprávějí si o něm příběhy v dobré náladě a s dobrým pitím!

O Braumovi, srdci Freljordu, se vypráví spousta příběhů. Říká se, že dokáže kácet stromy holýma rukama. Když je někdo v nesnázích, okamžitě přispěchá na pomoc. Byl to obyčejný muž, ale pro naši vesničku byl hrdinou. Když byl uvězněn trolý chlapec, Braum byl k nezastavení, ani hora pro něj nebyla překážkou. Před jakoukoliv hrozbou ho chránili dveře, které používal jako štít. Zachraňoval životy malé i velké. Hory sjížděl velice zajímavým způsobem. Ale Braum věděl, že svět je velký. A tak se vydal na cestu, jelikož jeho příběhu ještě není konec.

Caitlyn - šerifka z Piltoveru



Jedním z důvodů, proč se Piltover honosí titulem Město pokroku, je jeho výjimečně nízká míra zločinnosti. Nebylo tak tomu vždy; tento městský stát se dříve často stával terčem loupeživých nájezdů různých banditů a zlodějů. Lákaly je především cenné zdroje, které místní potřebovali pro financování nákladných magitechických výzkumů. Mnozí se dokonce domnívají, že nebýt piltoverské šerifky Caitlyn, město by se již dávno utopilo v chaosu organizovaného zločinu.

Caitlyn byla dcerou bohatého státníka a průkopníka magitechologií. Své nadání pro vyšetřování zločinů objevila v pouhých 14 letech, když jejího otce cestou domů z práce přepadli a okradli. Té noci se s otcovou puškou vyplížila z domu a vystopovala lupiče z místa činu až k jejich úkrytu. Rodiče se ji zpočátku snažili od tohoto nebezpečného koníčku odradit, ovšem zcela bezúspěšně. Aby tedy svou dceru alespoň nějak ochránila, začala ji Caitlynina matka vybavovat různými magitechickými zařízeními, které se jí mohly při potírání zločinu hodit.

Caitlyn se rychle proslavila. Nejen, že sama bojovala se zločinem v celém Piltoveru; navíc dospěla a vyrostla do krásy, která brala dech. Nikdy necouvla před žádným případem či výzvou a široko daleko se našel jen málokdo, kdo by měl tak pevnou mušku jako ona. Její služby si zakrátko vyžádali i v Demacii, kde potřebovali pomoc při hledání tajemného zločince, jenž prováděl ty nejtroufalejší loupeže.

Tento bandita, který na místě činu vždy nechával kartičku s ozdobným písmenem 'C', se stal Caitlyniným úhlavním nepřítelem. Při pátrání po tomto lupiči procestovala celý Valoran a dodnes mu je na stopě. Na cestách pracuje na pilování svých schopností a usiluje o získání vlivu potřebného k vystopování toho jediného cíle, který ji zatím uniká.

„Jen do toho, utíkej. Dám ti pět minut náskok.“

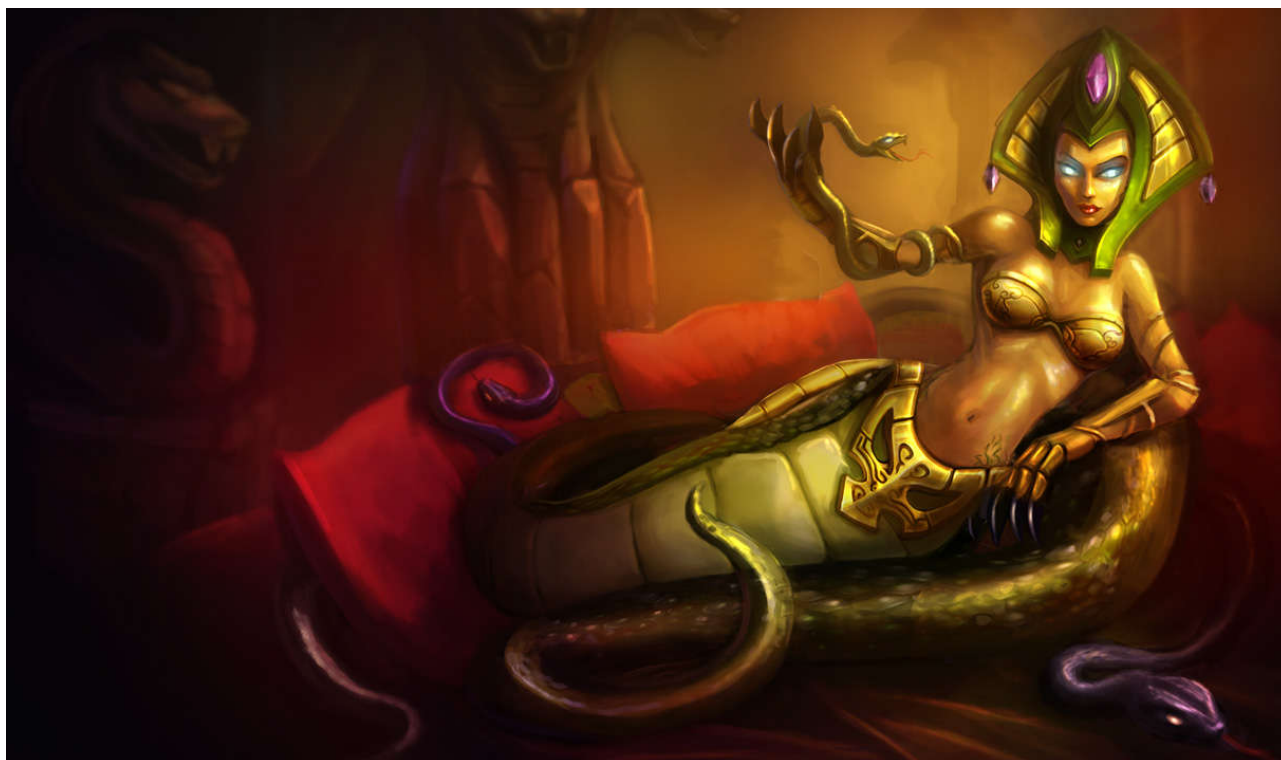
Starý

Jedním z důvodů, proč se Piltover řadí mezi nejvíce prosperující města je ten, že má extrémně nízkou kriminalitu. Ale takhle to vždy nebylo; bandité a lupiči všech druhů se scházeli právě v tomto městečku a vykrádali vše, co mohli. Někteří lidé si myslí, že by toto město propadlo chaosu organizovaného zločinu, kdyby se neobjevila Caitlyn, šerif Piltoveru. Narodila se jako dcera bohatého politika a průlomové vědkyně. O vyšetřování zločinu poprvé projevila zájem v pouhých 14-ti letech poté, co byl její otec okraden během cesty domů. V noci se proplížila z domu s otcovou puškou a pronásledovala zločince, kteří okradli jejího otce. Poté, co se její rodiče dozvěděli pravdu, pokusili se ji zastrašit, aby už nikdy tak riskantní koníčky nepraktikovala, jenže ona byla vzpurná a tvrdohlavá. Nakonec se její matka rozhodla, že jediná cesta jak ochránit svou dceru je pomoci jí, a tak ji vybavila nejlepším technickým vybavením, které naplnilo její očekávání.

Caitlyn se rychle proslavila - jak proto, že odstraňovala každého zločince, který se objevil v Piltoveru, tak proto, že se z ní brzy stala nádherná žena. Nikdy neustoupila od případu či výzvy a byla tou nejlepší ostrostřelkyní ve státě. Její služby si brzy vyžádala samotná Demacia, aby jim pomohla najít záhadného zločince, který spáchal nepředstavitelné krádeže. Zločinec, který vždy na místě činu zanechal kartu se znakem „C“ se brzy stal Caitlyniným úhlavním nepřítelem. Dodnes Caitlyn hledá tohoto kočičího zloděje a jeho pronásledování ji vedlo skrz celý Valoran. Přidala se k lize, aby zlepšila své schopnosti a získala veškeré informace a vliv k dalšímu pronásledování jediného zločince který jí kdy dokázal utéct.

„Jen do toho, utíkej. Dám ti pět minut náskok.“

Cassiopeia - hadí objeti

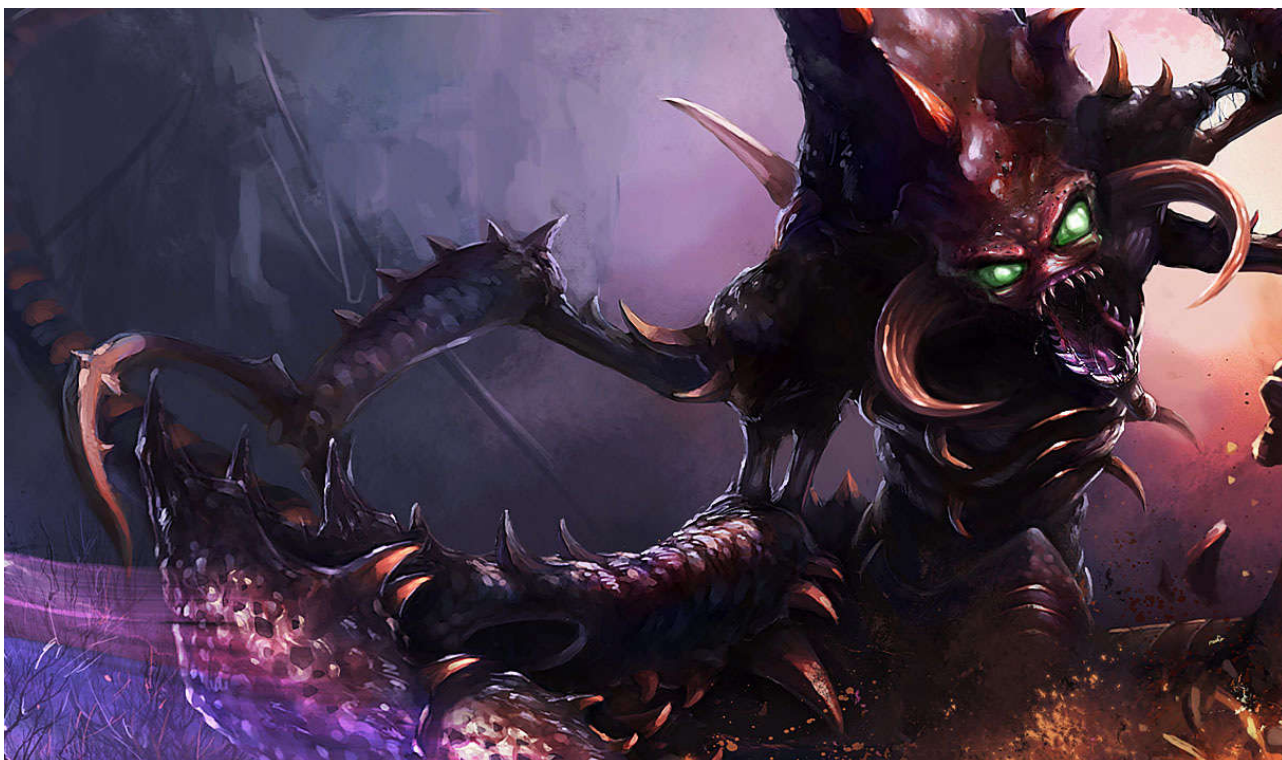


Zatímco její sestra Katarina byla vždy nejoslavovanější členkou domácnosti, rodina Du Couteau má dlouhou historii ve službách Noxu. Často se říkalo, že žádný voják neměl takové štěstí jako Generál Du Couteau, aby byl takto obdařen dcerami. Jeho nejmladší, Cassiopeia, navzdory tomu že ji chyběly zabijácké instinkty její sestry, byla na dvoře stejně uznávaná pro její charakter a eleganci. Jak prohnaná, tak krásná tato svůdkyně nebyla nikdy daleko od ruky jakéhokoliv cizího hodnostáře, její nástrahy vytáhly tajemství i z nejopatrnějšího atašé. S Noxijskou kampaní na uzavření míru s barbary si Cassiopeia vyhlídla vysokého diplomata z jednoho kmene Freljordu. Vnímajíc ho jako jednoduchý cíl, začala ho intrikující svůdkyně okouzlovat. Odmítl se jí svěřit dokud nesložil přísahu mlčenlivosti na jeho meč, zvláštní zbraň s hadem vyrytým do čepele.

Jakmile její schůzka skončila, Cassiopeia pověděla otci informace ohledně obranných jednotek barbarů. Jakmile vyrazilo tuto informaci začala se rychle měnit. Křičela v agonii, když její hedvábná kůže ztvrdla v šupiny, její lesklé vlasy ztuhly v kůži a její manikurované nehty se zostřili v pařáty. Omámená spadla na zem pod nohy zděšených sluhů a trhala je na kusy. Když bylo po všem, ta krví zahalená postava už nebyla okouzlujícím klenotem Noxijského dvora, ale nestvůrou chycenou někde mezi ženou a hadem. Neschopna sloužit v jejím tradiční službě, Cassiopeia odešla do Ligy, pokračovat ve službách Noxu na Polích spravedlnosti.

"I když mohla vypadat jako nevinná květinka, uvnitř byla hadem." — Katarina

Cho'Gath - hrůza z Prázdnoty



Mezi dimenzemi existuje místo, někteří ho znají jako Venkovní svět, někteří jako Neznámo, avšak ti, co to místo skutečně znají, mu neřeknou jinak než Void. Void není prázdne místo, jak by si mohl někdo myslet, ale je obýván nepopsatelnými bytostmi – stvůrami nepředstavitelnými pro lidskou mysl. Cho'Gath, stvůra zrozená ve Voidu, je věc, jejíž podstata je tak odporná, že se mnozí neodvážují vyslovit jeho jméno. Jeho společníci naráželi do zdi oddělující dimenze tak dlouho, až vytvořili prasklinu, která ústí do Runeterry. Zde mohli navštěvovat svůj vlastní ráj na zemi. Ráj hororu. Jsou nazýváni Voidrozenými, stvůry tak prastaré a strašné, že i historie na ně zapomněla. Říká se, že Voidrození veleli ohromné armádě neskutečných příšer a dobývali ostatní světy, kam se dostali z Runeterry, pomocí silné magie ztracené v dávnověku.

Pokud jsou tyto příběhy pradvivé, pak zvěsti, které je provází, musí být pravdivé zrovnatak. Zvěsti, že se Voidrozený jednoho dne vrátí. Dokonce i teď se Icathií pohybuje cosi temného, co narušuje vyvolávací rituály Ligy a dovoluje tak přítomnost Cho'Gatha. Cho'gath je mimozemské stvoření plné zášti a násilí, stvůra, která způsobuje, že se všichni, kromě jeho oddaných služebníků, krčí v jeho přítomnosti strachy. Cho'Gath se živí svými oběťmi a díky tomu roste a mohutní. Co je však ještě horší, tato stvůra je inteligentní, dost možná vysoce. Spousta lidí tak nechápe, jak vůbec může být takové monstrum tolerováno. Naštěstí síla, kterou Liga používá při vyvolávání, dovoluje Cho'gathovi zúčastnit se pouze League of Legends. Právě tady vyvolávači používají Cho'gathovy schopnosti Voidrozeného, aby rozhodli o osudu Runeterry. Samotný Cho'Gath ví přesně, jaký osud pro Runeterru by zvolil, kdyby dostal sebemenší šanci.

"Neštěstí a zármutek prosytý den, kdy začne být Cho'Gath znuděný Ligou."

Corki - odvážný bombometčík



Když Heimerdinger a jeho yordlí kolegové emigrovali do Piltoveru, přijali vědu jako smysl jejich života a okamžitě přispěli několika přelomovými pokroky techmaturgické komunitě. Co yordlové ztrácejí na velikosti, to kompenzují vynalézavostí. Corki, Daring Bombardier, získal svůj titul testovacím pilotováním jedinečného modelu Reconnaissance Operations Front - Line Copter, vzdušného útočného stroje, který se stal páteří Bandle City Expeditionary Force. Společně s jeho letkou - Screaming Yipsnakes – Corki brázdil oblohu nad Valoranem, prozkoumával krajinu a prováděl vzdušnou akrobacii pro diváky pod ním.

Corki je nejproslulejší letec ze Screaming Yipsnakes - pro udržení naprostého klidu pod nepřátelskou palbou a projevování odvahy, která hraničí až s šílenstvím. Před vstupem do Ligy sloužil v několika výpravách, kdy se často dobrovolně hlásil na mise, které ho vedly za nepřátelské linie, buď za účelem shromažďování informací, nebo doručování zpráv přes nebezpečné oblasti. Liboval si v nebezpečí a nic si neužíval tolik, jako dobrý letecký souboj po ránu. Corki však není jen špičkový pilot. Také si udělal několik úprav na své helikoptěře, většinou jejím vybavením arzenálem zbraní, u kterých někteří spekulují, že jsou víc pro parádu, než pro boj. Když otevřené nepřátelství ustalo jako součást dohody, obklopující utvoření Ligy, Corki byl nucen k odchodu do výslužby, kterou vnímal jako „vypnutí motoru a složení křidel“. Snažil se prorazit s akrobatickým létáním a závody v kaňonech, ale nikdy to nebylo to samé, bez osvěžující vůně střelného prachu létajícím vzduchem kolem něj. Když se Heimerdinger připojil k League of Legends, nebylo žádným překvapením, vidět Corkiho, jak ho brzo následuje, celý natěšený otestovat své odhodlání proti těm nejlepším, jaké může svět nabídnout.

"On je Corki – smrt shůry!"

Darius - síla Noxu



Není většího symbolu Noxiánské noci, než Daria - nejstrašlivějšího a bitvami nejvíce zoceleného válečníka národa. Osířelý v raném věku musel Darius neustále bojovat, aby udržel sebe a svého mladšího bratra naživu. V době, kdy se připojil k armádě, měl už osvojenou sílu a disciplínu vojáka-veterána. První opravdový test Dariovi rozhodnosti nastal v kritické bitvě proti Demacii, kde byly Noxijské síly vyčerpány a početně v nevýhodě. Darioův kapitán svolával své vojáky k ústupu, ale Darius odmítl přistoupit na akt takové zbabělosti. Rozbil formaci, vyrazil Darius vstříc kapitánovi a jediným máchnutím své gigantické sekery mu oddělil hlavu od těla. Vojáci, vystrašení avšak inspirovaní, následovali Daria do bitvy a bojovali s neskutečnou silou a zápalem. Po dlouhé a únavné bitvě se vynořili jako vítězové.

Využívajíc momentu ohromného vítězství, Darius vedl své nebezpečně oddané vojáky na devastující kampaň proti Demacii. Poté co prokázal svou sílu na bojišti, obrátil Darius svůj zrak domů. Spatřil Noxus prožraný slabostí, kde hamižní a samolibí aristokraté vysávali sílu národa. Toužíc po obnovení velikosti svého národa, vzal Darius přeskupení Noxijského vedení na sebe. Identifikoval slabé figurky a násilně je odstranil z jejich pozice v moci. Mnozí z Noxu viděli Dariovu čistku jako pokus ujmout se moci, avšak on měl pro trůn jiné plány. Pozoroval vzestup Jericha Swaina s intenzivním zájmem. Darius viděl ve Swainovi vůdce s myslí a odhodlaností, vůdce který přinese Noxu slávu. Nyní, společně s Mistrem Taktiky, pracuje Darius na sjednocení národa - ve stínu jeho vize právě Noxijské síly.

"Sjednocený Noxus by mohl ovládat svět - a zaslouženě."

Diana - opovržení Měsíce



Diana se narodila, když se její rodiče ukrývali před bouří na neúprosných svazích hory Targon. Přicestovali z daleké země, neboť je sem přitáhly sny o hoře, kterou nikdy neviděli, a příslib zjevení. Vyčerpání a oslepující víchř je nakonec na východním úbočí hory přemohly a tam, v chladném světle nemilosrdného měsíce, přišla Diana na svět v okamžiku, kdy její matka vydechla naposledy.

Na druhý den, když se bouře zklidnila a slunce se vyšplhalo na vrchol, ji našli lovci z nedalekého chrámu Solari, zabalenou do medvědí kůže a schoulenou v náručí jejího mrtvého otce. Přinesli ji do chrámu, kde byl nalezenec představen slunci a dostal jméno Diana. Černovlasá dívka byla vychována jako jedna ze Solari, kterážto víra v zemích kolem hory Targon převládala. Diana byla zasvěcena a vychována tak, aby uctívala slunce ve všech ohledech. Učila se legendy o slunci a každý den trénovala s Ra-Horak, válečnými templáři Solari.

Stařešinové Solari ji naučili, že veškerý život pochází ze slunce a že světlo měsíce je falešné, neboť neskýtá žádnou obživu, nýbrž pouze šikovní stín, ve kterém nalézají útěchu jen stvoření temnoty. Ale Dianě připadal měsíční svit úchvatný a nádherný způsobem, jakému se drsné slunce ozařující horu nemohlo nikdy rovnat. Každou noc se tato mladička dívka probouzela ze snů, ve kterých šplhala na horu, a vykradla se z ložnice zasvěcenců, nasbírala si květiny kvetoucí v noci a sledovala, jak se sladkovodní prameny stříbrí ve svitu měsíce.

Roky plynuly a Diana se stále častěji ocitala ve sporu se stařešiny a jejich učením. Nemohla si pomoci, aby nezpochybňovala vše, co ji naučili, a vždy měla podezření, že existuje spousta věcí, o kterých se na žádné přednášce nemluví - jako by to, co ji učili, bylo záměrně neúplné. Jak rostla, Dianin pocit osamocení byl čím dál silnější, neboť její přátelé z dětství se od jízlivé a pochybovačné dívky, která nikdy nikam nezapadla, drželi raději dál. V noci, když sledovala, jak stříbřitý měsíc stoupá na neuvěřitelně vzdálený vrchol, si stále více připadala jako vyděděnec. Touha vystoupat na úbočí hory jí připadala jako žízeň, kterou nemohla uhasit, ale vše, čemu ji učili už od narození, jí říkalo, že kdyby to zkusila, hora by si vzala víc než jen její život. Pouze ti nejjudatnější a nejvhodnější se na takový výstup odvážili. S každým dalším dnem si Diana připadala osamocenější a jistější tím, že nějaký klíčový aspekt jejího života zůstává nenaplněn.

Její první vodítko k tomu, co by to mohlo být, přišlo, když zametala chrámovou knihovnu coby trest za to, že se pohádala s jedním ze stařešinů. Dianin zrak přilákal záblesk světla zpoza povislé přihrádky na knihy a po krátkém průzkumu objevila částečně spálené stránky prastarého rukopisu. Diana si stránky vzala a ještě téže noci si je přečetla ve svitu úplňku. To, co se dočetla, jí otevřelo dveře do její duše.

Diana se dozvěděla o téměř vyhynulé skupině známé jako Lunari, podle jejíž víry byl zdrojem života a rovnováhy měsíc. Podle toho, čemu Diana z útržků textů porozuměla, mluvili Lunari o věčném koloběhu — noc a den, slunce a měsíc —, který byl klíčový pro vesmírný soulad. Pro černovlasou dívku to bylo zjevení, a když se podívala za měsícem ozářené chrámové hradby, uviděla postarší ženu zabalenou v plášti z medvědí kůže, jak se plahočí po dlouhé cestě, která vedla na vrchol hory. Ženiny kroky byly nejisté, takže se opírala o vyřezávanou vrbovou hůl, aby mohla kráčet vzpřímeně. Spatřila Dianu a zavolala o pomoc řkouc, že se musí dostat na vrchol, než nastane ráno — Diana však věděla, že taková snaha je naprosto nemožná.

Dianina touha pomoci té ženě vystoupat na horu sváděla boj se vším, co ji Solari naučili. Hora byla určena pro ty, kdo jí byli hodni, a Diana neměla nikdy pocit, že by byla hodna čehokoliv. Žena opět požádala o pomoc a Diana tentokrát neváhala. Vydrápala se přes hradby a vzala ženu za ruku. Vedla ji po úbočí a žasla, že se někdo tak starý vůbec dostal takhle daleko. Stoupaly celé hodiny, nad mraky a do mrazivého vzduchu, kde se měsíc a hvězdy třpytily jako démanty. Žena navzdory svému věku stoupala výš a nabádala Dianu kupředu, kdykoliv zaškobrtla nebo když vzduch začal být řídký a studený.

Jak se noc chýlila ke konci, Diana ztratila pojem o čase, zatímco jim nad hlavou tančily hvězdy a z dohledu se ztratilo vše kromě hory. Diana spolu se ženou stoupaly výš a výš a pokaždé, když její kroky zaváhaly, načerpala sílu z bledé záře měsíce. Nakonec Diana padla na kolena. Byla nesmírně vyčerpaná a unavená, celé její tělo se nacházelo na samém pokraji vyčerpání. Když Diana vzhledla, uviděla, že se jim nějakým způsobem podařilo dosáhnout vrcholu hory, což by za jednu noc nemělo být možné. Vrchol byl zaplaven přízračným osvětlením, pod závojem zářivého světla, plný spirál živoucích barev a ve vzduchu se vznášel třpytivý duch obrovského města ze stříbra a zlata.

Pohlédla se po své společnici, ale po oné ženě nebyla nikde ani památka — pouze plášť z medvědí kůže, který Dianě zahaloval ramena, naznačoval, že vůbec kdy existovala. Když se Diana dívala do světla, viděla příslib toho, že se její vnitřní prázdnota naplní, že ji někdo přijme a že je možné být součástí něčeho většího, než co si kdy dokázala představit. Přesně po tomhle Diana prahla celý svůj život, aniž by si to kdy uvědomovala, a když vstala, do jejích končetin se vlila čerstvá životní síla. Váhavě vykročila směrem k tomu neuvěřitelnému výjevu a její odhodlání s každým nádechem rostlo.

Světlo se prudce vzedmulo a Diana vykřikla, když se do ní vlilo. Bylo to spojení něčeho obrovského a nelidského, neskutečně starého a mocného. Pocit to byl bolestivý, ale také radostný - okamžik či věčnost, která byla zároveň zjevením a snem. Když světlo ochablo, pocit ztráty byl jako bolest, kterou v životě ještě nikdy nepoznala.

Diana malátně klopýtala dolů z hory nevšímajíc si okolí, dokud se neocitla v rozsedině na úbočí. Nebýt stínu měsíčního světla, toto ústí jeskyně by jinak bylo neviditelné. Diana, které byla zima a která potřebovala přístřešek na noc, se v jeskyni ukryla. Uvnitř se úzká rozsediná rozšířila v rozpadající se trosky toho, co kdysi mohlo být chrámem či obrovskou posluchárnou. Rozpadající se zdi byly pomalované zaslými freskami vyobrazujícími zlatostříbrné válečníky, kterak vzdorují nekonečnému zástupu ohyzdných příšer, zatímco z nebe pršely pronikavě zářící komety.

Uprostřed chrámu stál půlměsícový meč a zbroj jako žádná jiná: kroužková košile spřádaná ze stříbrných kroužků a úžasně umně vyrobený válečný plát z naleštěné oceli. Diana, která v lesklé zbroji viděla svůj vlastní obraz, zjistila, že její kdysi černé vlasy jsou nyní ryze bílé a na jejím čele zářila žhnoucím světlem runa. Poznala ten symbol, který byl tak dovedně vyryt do plátů zbroje; byl to ten samý symbol, který byl

vyobrazen na stránkách toho spáleného rukopisu, který našla v knihovně. Toto byla Dianina chvíle pravdy. Mohla se ke svému osudu otočit zády, anebo jej přijmout.

Diana natáhla ruku, a jakmile se její prsty dotkly chladné oceli zbroje, v její mysli vybuchly výjevy životů, které nikdy neprožila, vzpomínky, které nikdy nezažila, a pocity, které nikdy necítila. V její mysli zuřily útržky prastaré historie jako uragán: tajné znalosti, které sotva uchopila, a bezpočet budoucností rozsetých jako prach, který rozfoukal vítr.

Když vidiny opadly, Diana zjistila, že je nyní plně oděna ve stříbrném válečném plátě. Zbroj jí padla, jako by byla vyrobena přímo pro ni. V její mysli stále plály nově nabyté vědomosti, ale většina z nich se až bolestně nacházela mimo dosah - jako obraz, který je napůl zahalen stínem. Byla stále Dianou, ale byla také něčím víc, něčím věčným. Dianu tato znalost naplňovala oprávněností, a tak vyšla z horské jeskyně a vydala se neomylně směrem k chrámu Solari. Věděla, že musí sdělit stařešinům, co se dozvěděla.

U brány se s ní střetla Leona, mistryně Ra-Horak a nejlepší válečnice Solari. Diana byla předvedena před chrámové stařešiny, kteří v rostoucí hrůze naslouchali jejímu vyprávění o tom, co se dozvěděla o Lunari. Když svůj příběh dokončila, stařešinové ji okamžitě označili za kacíře, rouhače a uctíváče falešných bohů a zřekli se jí. Za tak ohavný čin byl dostatečný jen jediný trest: smrt.

Diana byla zhrozena. Jak mohli stařešinové odmítat to, co bylo tak očividně pravdivé? Jak se mohli obrátit zády k objevu, který pocházel přímo ze samého vrcholku svaté hory? Jejich úmyslná slepota v ní probouzela vztek a ve vzduchu kolem ní se roztočily zářivé koule stříbrného ohně. S výkřikem zuřivé frustrace Dianin meč vyrazil kupředu a tam, kam udeřil, se smrtícím světlem rozhořel stříbrný oheň. Znovu a znovu Diana útočila, a když její hněv opadl, spatřila masakr, který způsobila. Stařešinové byli mrtví a Leona ležela na zádech - ze zbroje se jí kouřilo, jako by byla právě ve výhni. Diana, zhrozena svým činem, utekla z místa krveprolití do divočiny hory Targon, zatímco se Solari vzpamatovali z brutálnosti jejího útoku.

Diana, kterou nyní pronásledují válečníci Ra-Horak, se snaží dát dohromady útržkovité vzpomínky Lunari, které se skrývají v její mysli. Pohánějí ji napůl vzpomenuuté pravdy a záblesky prastarých znalostí, a tak se Diana může chytit jen jediné pravdy — toho, že Lunari a Solari nemusí být nepřáteli a že ji čeká větší osud než osud prosté válečnice. Co má pro ni osud nachystáno, se neví, ale Diana to zjistí za každou cenu.

Práce na dnešní noc

Už když byla Diana dítě, noc byla její oblíbená část dne. Tak tomu bylo už do doby, kdy byla natolik velká, aby mohla vyšplhat na hradby chrámu Solari a sledovat, jak měsíc putuje po hvězdné obloze. Hleděla nahoru hustou lesní klenbou a její fialové oči sledovaly stříbrný měsíc, ale skrz neproniknutelné mraky a temné větve viděla jen jeho matnou záři.

Černé a mechem porostlé stromy se uzavíraly, jejich větve se sáply po nebi jako křivé paže. Na svou cestu už neviděla - stezku zakrývalo husté mláží a popínavé křoví. Větretem rozevláté trny drásaly ohnuté pláty její zbroje a Diana zavřela oči, když cítila, že se v ní pohnula vzpomínka.

Vzpomínka, ano, ale nikoliv její vlastní. Tohle bylo něco jiného, něco, co pocházelo z úlomkovité památky na nebeskou esenci, která s ní sdílela tělo. Když oči otevřela, husté stromové před ní zastínil třpytivý obraz lesa. Viděla ty samé stromy, ale z jiné doby - z časů, kdy byly mladé a plodné a kdy cesta mezi nimi byla zalita světlem a lemována divokými květy.

Diana, která vyrostla v drsném prostředí hory Targon, takový les nikdy neviděla. Věděla, že to, co vidí, je ozvěna minulosti, ale vůně zimolezu a jasmínu byla skutečná jako cokoliv jiného, co kdy zažila.

„Děkuji,“ zašeptala, když kráčela po přízračném obrysu prastaré stezky.

Ta Dianu vedla přerostlým a seschlým lesem, který měl být už dávno mrtvý. Plazila se po úbočí skalnatých vysočin a míjela zástupy pokroucených borovic a divokých jedlí. Křížila zurčící horské potoky a klestila si cestu příkrými úbočími, načež ji zavedla na skalnatou náhorní plošinu nad velkým jezerem plným studené a temné vody.

Uprostřed plošiny byl kruh tyčících se kamenů, přičemž v každém byly vytesány smyčkovité spirály a vlnité symboly. Na každém kameni Diana spatřila stejnou runu, která jí zářila na čele, a věděla, že dorazila do svého cíle. Kůže se jí chvěla horečnatým očekáváním, kterýžto pocit se naučila spojovat s divokou a nebezpečnou magií. Obezřetně se přiblížila ke kruhu a její oči hledaly hrozbu. Diana nic neviděla, ale věděla, že tu něco bylo - něco velmi nepřátelského, leč přitom povědomého.

Přesunula se doprostřed kruhu a tasila meč. Jeho půlměsíková čepel se v sinovém měsíčním světle, které pronikalo mraky, třpytila jako diamant. Poklekla se skloněnou hlavou, hrot čepele spočíval na zemi, záštitu měla přimknutou k lícím.

Učila je dřív, než je spatřila.

Náhly pokles tlaku. Surový náboj ve vzduchu.

Diana se vymrštila na nohy, zatímco se mezery mezi kameny roztáhly. Vzduch ustoupil a na ni se divokou rychlostí vrhla trojice vřetících šelem: slonovinové tělo, krunýře členité zbroje bílé jako kost a ocelové pařáty. Hrůzy.

Diana se sehnula pod cvakající čelisti plné zubů jako naleštěný eben, máchla mečem obloukem nad hlavou a roztřela lebku první příšery až k těžkým ramenům. Stvůra padla a její tělo se začalo okamžitě rozpadat. Diana se překulila na nohy, zatímco ty druhé dvě příšery kolem ní kroužily jako lovci ze smečky, kteří si nyní dávají pozor na její zářivou čepel. Zabitá nestvůra nyní připomínala louži bublajícího dehtu.

Znovu na ni zaútočily, každá z jedné strany. Jejich tělo už začalo tmavnout do fialova a syčelo v nepřátelském ovzduší tohoto světa. Diana přeskočila šelmu vlevo a máchla mečem půlobloukem proti jejím krčním plátům. Vyřikla jedno z lunarijských svatých slov a z čepele vyrazila žhnoucí záře.

Šelma vybuchla; kusy právě roztrhaného masa se rozpadaly pod silou měsíční čepele. Přistála a uhnula stranou před útokem poslední šelmy. Ale ne dost rychle. Ostré spáry pronikly ocelí jejích nárameníků a smetly ji na zem. Hrud' šelmy se otevřela a odhalila lačnou masu čivných orgánů a zahnutých zubů. Zakousla se do masa na jejím rameni a Diana zařvala, zatímco se jí v ráně rozlévala ochromující bolest. Otočila svůj meč, popadla rukojeť jako dýku a vrazila ji šelmě do těla. Ta zavřeštila a uvolnila své sevření. Z rozseknutého těla se jí vyvalila kouřící černá krev. Diana se otočila a překousla bolest, která jí kolovala tělem. Pozvedla svou měsíční čepel naplocho, zatímco mraky začaly řídnout.

Dravá šelma poté, co ochutnala její krev, hladově zasyčela. Její ozbrojená podoba byla nyní celá matně černá a jedovatě fialová. Ostnaté paže se rozvinuly a poskládaly se do vějíře plného háků a spárů. Nepřirozené tělo se slilo jako vosk, aby zacelilo strašlivou ránu, kterou jí způsobila její čepel.

Esence v Dianě zuřila. Naplnila ji mysl nehynoucí nenávistí z dob dávno minulých. Zahlédla prastaré bitvy, které byly tak strašné, že v jejich žáru zanikly celé světy, válku, která téměř zničila tento svět - a stále ho ještě zničit mohla.

Nestvůra vyrazila proti Dianě a její tělo se čeřilo surovou silou z jiné roviny bytí.

Mraky se rozešly a k zemi se vrhl zářivý sloup stříbra. Dianin meč pohltil jas vzdálených měsíců a jeho ostří začalo zářit plápolajícím světlem. Máchla jím popravčím obloukem, přičemž roztřela oplátovanou kost i tělo silou měsíčního osvětlení.

Šelma se rozpadla ve výbuchu světla a její tělo bylo tím úderem dokonale zničeno. Rozpustilo se do noci a nechalo Dianu na plošině samotnou. Hrud' se jí dmula námahou, zatímco se síla, se kterou se spojila na vrcholku hory, stahovala do vzdálených končin jejího těla.

Mrknutím zahnala paobrazy města, které se ozývaly prázdnotou tam, kde kdysi pulsoval život. Naplnil ji smutek, ačkoliv toto místo nikdy sama nepoznala, ale i když kvůli němu truchlila, vzpomínka vybledla a ona byla opět Dianou.

Nestvůry byly pryč a kamenný kruh zářil vlákny stříbrného jasu. Jejich léčivá síla, nyní osvobozená od dotyku záštiplného místa na druhé straně závoje, se vlévala do země. Diana cítila, jak se šíří po krajině a postupuje skrz kameny i kořeny až k samotným kostem světa.

„Práce na dnešní noc je hotova,“ prohlásila. „Průchod je zapečetěn.“

Obrátila se k místu, kde se na jezerní hladině třpytil odraz měsíce. Lákal ji. Jeho neodolatelné volání se jí usídlilo hluboko v duši, zatímco ji táhl neustále kupředu.

„Ale vždycky je tu práce i na další noci,“ řekla Diana.

Píseň

Neptejte se slunce proč že pohaslo,
proč že zahalilo své světlo.

A proč že odvrátilo svůj pohled zářící,
když noc zahalila rudé zlato do šedi.

Pro tiché pády viného slunce,
když se den změnil v tmou.

O prosté pravdě, o níž mluvit nechce,
její světlo oslepuje a pálí.

A s viníky nezná slitování,
připravte je o jejich prolhané slunce.

A v noci uzříte krev stříbrnou,
stékající po bledých tvářích.

Krutý měsíc přináší konec,
úsvit už nikdy znova nenastane.

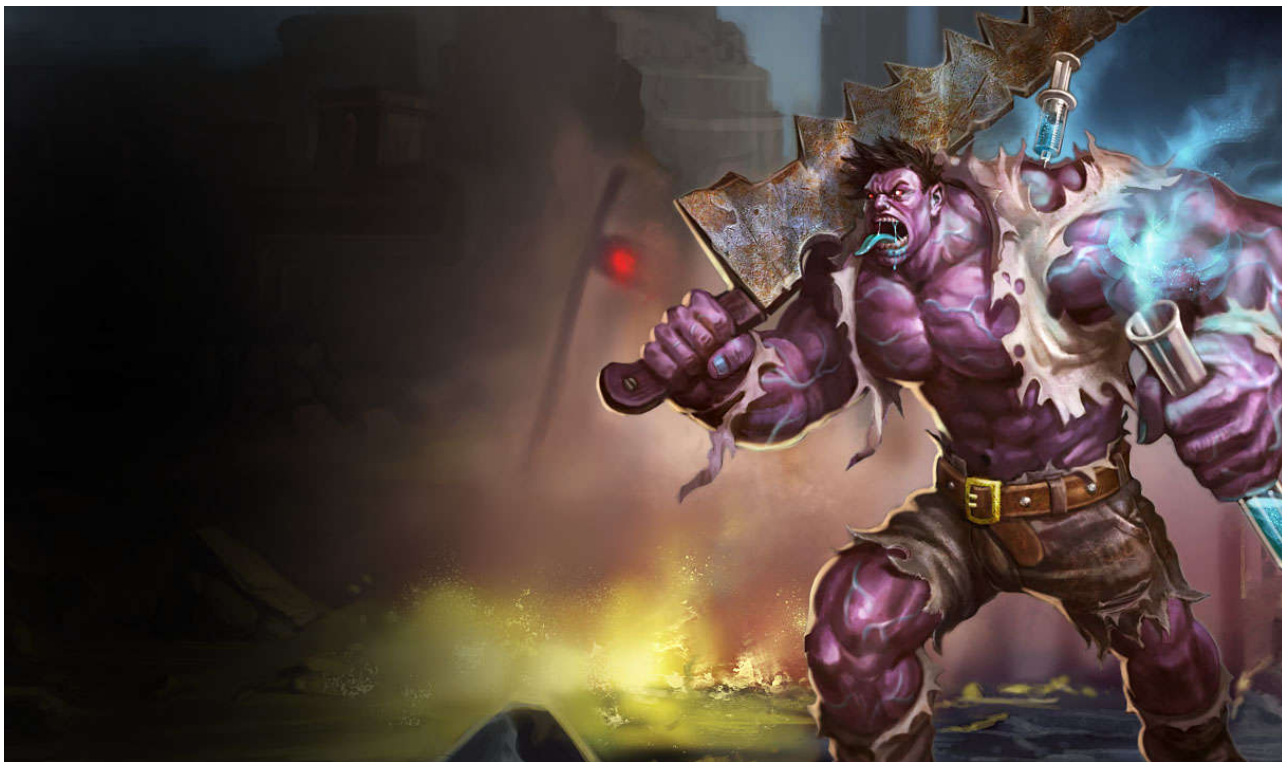
Starý

Jako neústupný avatar moci měsíce, Diana vede temnou křížovou výpravu proti uctívačům slunce, Solari. I když jednou hledala pochopení u svých lidí, roky zbytečného usilování ji přetvořily na zahořklého, rozhhořčeného bojovníka. Nyní předává jejím nepřátelům strašné ultimátum: uctívat měsíční světlo, nebo zemřít pod jejím půlměsíčním ostřím.

I přesto že byla narozena jako Solari, Dianina zvědavá povaha ji oddělovala od jejích bratří. Útěchu a vedení vždy nacházela v noční obloze a pochybovala o dominanci slunce v její společnosti. Solarijští starší odpovídali na její výzvy pouze výsměchem a trestem. Avšak Diana zůstala přesvědčena, že pokud by našla důkaz o síle měsíce, starší by začali naslouchat rozumu. Po celá léta v osamocení studovala archivy Solari s odkud neobjevila zakódovanou zprávu schovanou ve staré knize. Tato stopa ji vedla ke skrytému údolí na Mount Targon, kde odkryla tajný vchod do starobylého, uzavřeného chrámu. Uvnitř, mezi stárnoucími relikviemi a zašlými nástěnnými malbami, našla zdobené brnění a nádhernou srpkovitou čepel, na obojím vyryté znaky měsíce. Diana si oblékla výbroj a vrátila se ke Solarijským starším ještě tu noc. Prohlásila, že artefakty dokazují, že ostatní stejně jako ona kdysi uctívali měsíc. Její nalezení tohoto důkazu vyzývajíc nadvládu Solari, starší šokovalo. K Dianinu zděšení, ji prohlásili za kacíře a odsoudili ji k smrti. Jak se starší připravovali k její popravě, Dianin hněv a smutek, přemohl její touhu po přijetí. Obrátila zrak k obloze a prosila měsíc o sílu. Skrz její tělo se prohnala síla luny a Diana zničila její okovy. Pozvedla starobylou čepel a povraždila starší. S ruinami chrámu za zády, se Diana rozhodla zničit všechny, kteří by popírali sílu měsíce.

"Slunce neodhaluje pravdu. Jeho světlo jen pálí a oslepuje."

Dr. Mundo - šílenec ze Zaunu



Říká se, že člověk známý jako Dr. Mundo se narodil naprosto bez svědomí. Měl jen neukojitelnou touhu provádět co nejbolestivější experimenty na živých tvorech. Než dosáhl věku pěti let, většina domácích mazlíčků v okolí jeho domu v Zaunu postupně zmizela. A jeho rodiče se pohřešují od doby, co byl pouhý výrostek. Od chvíle, co získal povolení otevřít si lékařskou praxi, jej zaunské úřady obvinily z osmatřiceti případů vraždy. Ke stíhání však nikdy nedošlo z důvodu nedostatku důkazů.

Dr. Mundo je napůl sériový vrah a napůl šílený vědec, pokud tedy lze prostou řezničinu označit za vědu. Učinil však veliké objevy na poli reakcí lidského mozku a těla na bolest. Dokáže ji dokonce potlačit, a to i v těch nejmučivějších případech. Získal též velice podrobné znalosti o chemických procesech v mozku, díky čemuž se naučil zvýšit agresivitu subjektu a míru vylučování adrenalinu do krve či potlačit vědomí a pud sebezáchovy. Stručně řečeno, celoživotním snem Dr. Munda je stvořit dokonalého, vědou vylepšeného zabijáka, což nemohlo uniknout zrakům Noxu. Na představitele této říše udělaly jeho ambice velký dojem, a tak jej najali v rámci snah o utužení vztahů mezi oběma národy.

Ve svých experimentech Dr. Mundo nadále pokračuje a neváhá je občas provádět i sám na sobě, což jasně dokládá jeho znetvořený vzhled a... specifický způsob mluvy. Šušká se, že noxijské vrchní velení mu dalo plné svolení ve volném čase dále pracovat na jeho životním díle.

„Před Šilencem ze Zaunu se mějte na pozoru. V jeho očích jste už mrtví.“

Starý

Říká se, že muž známý jako Dr. Mundo byl narozen bez známky svědomí. Místo toho měl neutišitelnou touhu způsobovat bolest skrz experimentování. Když mu bylo pět let, většina domácích mazlíčků v sousedství Zaunu zmizela. Když byl teenager, jeho rodiče nebyli nikde k nalezení. Když získal lékařskou licenci byl už obviněn ze třiceti osmi vražd autoritami Zaunu; avšak kvůli nedostatku důkazů, bylo jeho stíhání nemožné.

Dr. Mundo se stal z jedné poloviny sériovým vrahem a z druhé šíleným vědcem, i když nikdo si není úplně jistý, jak se jeho řezničina dá kvalifikovat jako věda. Avšak udělal velké pokroky v mapování odezvy na bolest v lidském mozku a těle a došel až tak daleko, že ji dokázal potlačit i v těch nejnepřijatelnějších podmínkách. Také nahlédl do základních částí mozku skrz chemii, a z toho se naučil jak zvýšit agresivitu a adrenalin, tak otupit vědomí a instinkt pro přežití. Ve zkratce, Mundova životní práce byla vytvořit perfektního, vědou vylepšeného zabijáka. Naneštěstí městský stát Noxus považuje takové chování jako znak iniciativy a ambice než krutosti. Původně bojující za Zaun, Dr. Mundo byl také rekrutován aby bojoval za Noxus v League of Legends; Madmanova dvojité frakční příslušnost reprezentuje výsledek kvetoucího vztahu mezi Noxem a Zaunem. Dr. Mundo pokračuje ve svých experimentech až do těchto dní, a dokonce používá sám sebe jako pokusný subjekt, jak bylo dokázáno jeho znetvořenou postavou a jeho unikátním způsobem mluvy. Existují zvěsti, že High Command v Noxu mu dala volnou ruku v pronásledování jeho životní práce v jeho volném čase.

"Střežte se Šílenosti ze Zaunu. V jeho očích jste už mrtví."

Draven - slavný popravčí



Na rozdíl od jeho bratra Daria, vítězství v bitvě Dravenovi nikdy nestačilo. Dychtil po uznání, chvále a slávě. Poprvé hledal velikost v Noxijské armádě, avšak jeho smysl pro vzrušení byl zle nedoceněn. Žíznic po metodě jak se o “Dravena” podělit se světem, obrátil svou pozornost na vězeňský systém. Tam se postupně vyryl jako celebrita, jíž se toužil stát – proměněním fádni záležitosti poprav v prvotřídní atrakci.

Při Dravenově první popravě šokoval přihlížející, když přikázal odepsanému vězni běžet o život. Těsně předtím, než se ubožákovi podařilo zmizet z dohledu ho Draven sundal bezchybným vrhem své sekery. Brzy se ze všech Dravenových poprav staly veřejné události při kterých Noxijské vězni soutěžili o poslední šanci přežít. Využíval své procesy jako své vlastní jeviště a proměnil popravy v nejpobláznivější formu zábavy. Dováděl diváky k opojnému šílenství, zatímco zoufalí vězni přechali, aby mu unikli. Nikdy se jim to nepodařilo. Odmítaje ponuru, černou uniformu Noxijských popravčích si Draven vybíral zářivý oděv a vytvářel nové, oslnivé smrtící chvaty, aby sám sebe odlišil. Davy se hrnuly, aby Dravena viděly v akci a historky o jeho výkonu se šířily rychle. S rostoucí popularitou narůstalo i jeho tehdy už dosti nafouklé ego. Patřil zkrátka do centra pozornosti. Zanedlouho měřítko jeho ambice přesáhlo Noxijskou populaci. Rozhodl se, že skvostné umění Dravena by měl spatřit celý svět.

"Vrchol je tam, kde ho chci každý den mít."

Ekko - mladičský pán střípků času



Chronopauza

Pokus č. 78: Cesta přes most

Málem jsem si zpřelámal obě nohy. Ale zvládnul jsem to za čtyři minuty dvacet osm sekund. Zatím nejlepší čas. Ale to nestačí, je to pořád moc pozdě.

Zpátky na začátek - k okamžiku, kdy jsem si uvědomil, že je něco špatně. A zapnul jsem z-drive. Chtěl akorát trochu pozornosti.

Poslal jsem ho pro jídlo. Ani jsem neměl hlad.

Ekko proběhl kolem pískajícího muže.

Nedovolím, aby se stal další tváří na zdi.

Jedna chyba...

... a můžu začít znova. Od samého začátku...

Pořád dokola a dokola.

Dokud se mi to nepodaří.

Pokus č. 92: Cesta přes střechy

Tři minuty čtyřicet jedna sekund. Rychleji už to nedokážu.

"Ekko?"

"Jsem unavený Ekko. Chce se mi spát."

Za necelou minutu bude Ajuna po smrti. A já ho nedokážu nijak zachránit.

"Seženu ti pomoc. Slibuji."

"Jen mi řekni, kdo to udělal."

"Nevím, jen jsem ho slyšel pískat."

Ajuna nebude jediný, kdo dnes v noci v Zaunu zemře...

"Hej!"

"Právě teď umírá, sám. Proč?"

"Dostal, co si zasloužil."

"Protože mi chtěl tohle ukrást. Nevím, co jsi viděl, ale..."

Muž po Ekkovi vystřelí.

"Co?"

"Ono to vybuchne?"

Já tu mrchu Piltřáckou zabiju.

Tohle jsou příští dvě minuty padesát tři sekund...

Žádné další šance. Už žádná naděje. Žádné vracení času...

"Ekko?"

... víc času už prostě nemám.

"Jsem unavený Ekko. Chce se mi spát."

"To nic. Jen spi. Až se probudíš, bude všechno v pořádku."

Některé věci prostě nelze spravit. Nejsou na to žádné nástroje žádné náhradní díly...

... tyhle věci potřebují jen čas. A ani pak už nejsou nikdy stejné.

Elise - pavoučí královna



Lady Elise se narodila před mnoha staletími ve starobylém a mocném noxijském rodu Kytherů a velice záhy se naučila využívat moc své krásy k ovlivňování každého, kdo neměl výjimečně silnou vůli. Když dospěla do správného věku, chystala se provdat za potomka rodu Zaavanů, aby tak upevnila moc vlastního klanu. Mnoho Zaavanů proti tomuto spojení protestovalo, avšak Elise svého vyhlédnutého manžela očarovala a různými intrikami přesvědčila i ostatní, aby jejímu sňatku nestáli v cestě.

Elise měla na činy svého manžela nesmírný vliv, přesně jak plánovala. Rod Zaavanů sílil, díky čemuž stoupala i hvězda Kytherů. Tváří celého klanu byl Elisin manžel, ale kdo měl oči, tomu bylo jasné, v čích rukou se skutečně sbíhají nitky moci. Elisin muž to zpočátku toleroval, ale jak roky ubíhaly a ostatní noxijské rodiny se mu za zády čím dál víc pošklebovaly, začala v něm klíčit nespokojenost.

Jeho zášť a zlost se v něm nakonec rozhořely natolik, že jednoho večera při typicky chladné atmosféře rodinné večeře své choti prozradil, že jí do vína nalil zohavující jed. Nabídl jí dohodu: pokud se stáhne do ústraní a nechá jej převzít otěže moci, dá jí protijed. Jestliže však odmítne, čeká ji jen pomalá a bolestivá smrt, kterou on bude s radostí sledovat. S každým výdechem konal jed své zákeřné dílo a rozežíral ji zevnitř maso i kosti. Elise se domnívala, že protijed má její manžel někde u sebe, skryla tedy v dlani ostrý nůž a začala přesvědčivě rozehrávat roli manželky, která lituje svých činů. Plakala a žádala svého muže o odpuštění – a přitom využívala všech triků ve svém arzenálu, aby se k němu přiblížila bez toho, že by prohlédl její vražedné úmysly. Jed po celou tu dobu stravoval její tělo, vytvářel jí na kůži ohydné skvrny a naplňoval její údy nesnesitelnou bolestí.

Teprve když se Elise dostala ke svému muži na dosah, uvědomil si – až příliš pozdě –, jak děsivě podcenil její nenávist. Vrhla se na něj, zarazila mu nůž přímo do srdce, a zatímco zbraní v ruce zvolna otáčela, sledovala, jak z něj uniká život. Elise protijed našla a vypila, následky otravy však už nešlo vzít zpět. Její obličej byl znetvořen hrozivými podlitinami a nekrotickou tkání, jako by patřil mrtvole, kterou nějaká přízračná síla přivedla zpět k životu.

Elise se stala hlavou rodu Zaavanů, a jak bývá v noxijské politice zvykem, dočkala se chvály za to, že zbavila říši slabého výhonku. Její pohled na moc a krásu však byly natolik provázané, že se stáhla z veřejného života a neustále nosila závoj, který halil její tvář. Začala se vyhýbat dennímu světlu, odháněla od svých dveří všechny spojence i prosebníky a její kdysi mocný rod začal upadat v zapomnění. Elise osaměle bloudila prázdnými chodbami svého paláce a za jeho zdi se vypravovala pouze pod příkrovem noci.

Při jedné z takovýchto půlnočních procházek k ní přistoupila jiná žena v závoji, vtiskla jí do dlaně voskovou pečeť Černé růže a zašeptala jí do ucha, že Bledá žena by si jejích talentů nesmírně považovala. Elise se ani nezastavila a kráčela dál, ale v hlavě jí pořád zněl ženin hlas s příslibem, že o co přišla, se jí vrátí zpět. Ačkoliv to považovala za absurdní, marnivost a naděje na znovunabytí bývalé krásy ji přinutily pokusit se zjistit víc. Celé týdny se plížila ulicemi, až konečně opět spatřila symbol Černé růže, jenž byl vyrytý do klenby nad vchodem do noxijských katakomb.

Toto znamení ji dovedlo až k Černé růži – tajnému spolku, jehož členové si pohrávali s temnými magickými silami a dělili se o různé skryté vědomosti a tajemství. Elise se stala jejich pravidelnou návštěvnicí, začala si před nimi odhalovat tvář a rychle navázala blízký vztah s Bledou ženou, jejíž věčné mládí, půvab a ohromná moc v ní vzbuzovaly obdiv. Začala se řídit pravidly tohoto spolku, ale nepřestávala toužit po daru, jenž jí byl přísliben: navrácení její bývalé krásy.

Bledá žena se před ní časem zmínila o strašidelném místě zvaném Stínové ostrovy a obřadní dýce s hadí čepelí, která patřila jednomu z jejích následovníků, jenž našel smrt v doupěti věčně hladového pavoučího boha. Ta zbraň byla nasycena mocnou magií, a pokud by ji znovu získala, mohla by s její pomocí obnovit Elisin půvab. Elise tento úkol okamžitě přijala a vedla skupinu věrných stoupenců Černé růže na obávaný ostrov s vědomím, že bude muset zaplatit krvavou cenu.

Podarilo se jí najít zoufalého, po uši zadluženého kapitána, jenž byl ochoten ji i její souputníky přepravit přes oceán. Pluli celé týdny, až se konečně nad obzorem objevil skalnatý ostrov s břehy utápějícími se v černé mlze. Elise vkročila na pláž pokrytou popelavým pískem a vedla své pomocníky jako ovce na porážku do strašidelných hlubin ostrova. Mnohé z nich cestou zahubily krvelačné přízraky, ale přesto se púltuctu z nich podařilo dojít až do pavučin zahaleného doupěte pavoučího boha.

Z temnoty se na ně znenadání vrhla odulá stvůra zakutá do chitinového pancíře a ježící se spoustou tesáků a pustila se do hodování na zoufale křičících mužích i ženách. Zatímco ostatní umírali nebo se bezmocně svíjeli lapeni v pavučinách, zahlédla Elise dýku, kterou Bledá žena chtěla – svírala ji v prstech jedna z dosucha vysátých mrtvol ležících na podlaze. Popadla ji přesně ve chvíli, kdy jí pavoučí bůh zarazil do ramene své jedovaté tesáky. Elise padla kupředu a čepel obřadní dýky se jí zabodla přímo do srdce. Vlna mocné magie, která jí zaplavila tělo, se promísila se smrtícím jedem a změnila ji k nepoznání. Čarovně posílený jed obnovoval Elisiný zničený tkáň a způsobil, že byla ještě krásnější než dříve. Všechny jizvy jí zmizely a tvář měla náhle porcelánově hladkou a bez jediného kazu, bohův jed však měl svůj vlastní život. Kůže na zádech se jí začala nadouvat a hýbat, až se protrhla a ven vyrazilo klubko pavoučích nohou.

Elise se na ně postavila, zcela zničená bolestí této přeměny, a zjistila, že pavoučí bůh se tyčí přímo nad ní. Proudila mezi nimi sdílená moc a oba okamžitě vycítili, jak by mohli této nečekané symbiózy využít ke vzájemnému prospěchu. Elise se vrátila na loď, aniž by jí ostrovní duchové činili jakékoliv problémy, a odplula zpět do Noxu. Když její loď uprostřed noci přirazila k molu, byla Elise jedinou živou duší na palubě.

Elise vrátila obřadní dýku vůdkyni Černé růže, ačkoliv ji Bledá žena varovala, že kouzlo udržující její nově nabytou krásu po čase vyprchá. Uzavřely dohodu: Černá růže bude Elise zajišťovat akolyty, které bude obětovat svému pavoučímu bohu, a ona na oplátku přiveze z ostrovů veškeré mocné artefakty, které se jí tam podaří najít.

Elise se opět usídlila ve zpustlých komnatách rodu Zaavanů a vysloužila si pověst překrásné, avšak samotářské poustevnice. Nikdo neměl ani stín podezření o její pravé podstatě, začaly se však o ní šířit závistivé klepy, povídačky o její nesmrtelné kráse a o děsivé stvůře, která se prý usadila v horních patrech jejího polorozpadlého, prachem pokrytého paláce.

Od Elisiny první výpravy na Stínové ostrovy už uplynula celá staletí, a kdykoliv spatří ve vlasech stříbrný pruh nebo vějířky vrásek kolem očí, obelstí důvěřivé duše z Černé růže a vypluje s nimi vstříc ostrovu zahalenému černou mlhou. Žádný z jejích společníků se nikdy nevrátil a povídá se, že po každé cestě je plná nových sil, a vždy má pro Bledou ženu nějaký nový artefakt.

Polapen hedvábným vláknem

Markusovi se po týdnech strávených na moři točila hlava a cítil se slabý. Proto byl rád, že může nohama konečně spočinout na pevné zemi. Pěšina vedoucí z čedičového pobřeží byla velice kluzká a znesnadňovala chůzi. Pokroucené stromy podél cesty byly polámané a duté; z ulámaných pahýlů odkapávala nažloutlá míza. Vypadalo to, jako by je rozdrápalo vystrašené zvíře. Skrz stromy prosvítaly na mokřinu sluneční paprsky a lákaly nic netušící duše do náruče zkázy. Na větvích viselo cosi, co připomínalo potřhaný mušelin. Markusovi chvíli trvalo, než si uvědomil, že to jsou ve skutečnosti cáry pavučin.

Šlachovité kapradí prorůstalo po obou stranách pěšiny a šustilo, čímž prozrazovalo přítomnost tvorů skrytých mladíkově zraku. Možná jej na pevninu následovaly krysy z lodi. Markus žádného z těch tvorů nedokázal spatřit; pouze letmo zahlédl koutkem oka podivné odulé tělo pokryté černými chloupky, nebo zaslechl škrábání drápů o dřevo. Nemohl se zbavit pocitu, že tyhle krysy mají o pár nožiček víc, než je zdrávo.

Ostrovní vzduch byl těžký vlhkostí, která se vsakovala do Markusovy umně ušité kazajky, a jeho boty byly zcela promočené. Celou cestu si zakrýval nos a ústa navoněným kapesníčkem, ale ani to nepomohlo zakrýt strašlivý puch ostrova; ten zápach mu připomínal otevřené jámy plné těl, který vanul zpoza noxijských bran, když kolem nich proplouvali. Jak si vzpomněl na svůj domov, ucítil náhlé bodnutí znepokojení. Hostina v katakombách hluboko pod městem byla sladce vzrušující jako každé zakázané ovoce – byla to odměna za sledování tajného symbolu květu s černými okvětními plátky. Uvnitř potměšlé hrobky na něj už čekali další následovníci.

A tam čekala ona.

Pohlédl vzhůru doufaje, že spatří tu svůdně okouzlující ženu, jejíž slova je sem všechny přivedla. Než mlžný opar zahalil jeho výhled, stihl spatřit záblesk karmínově rudého hedvábí a ladný pohyb jejích boků. Nadšen spěchal na kázání o jejím starobylém bohu a byl štěstím bez sebe, když byl spolu s dalšími vybrán, aby se k ní připojil na této pouti. Zdálo se, že to bude velké dobrodružství, když nesli svá zavazadla na těžce naloženou bárku, přičemž na sobě neustále cítili bodavý pohled mlčenlivého kormidelníka zahaleného v těžké kápi. Být tak daleko od Noxu však postupně způsobovalo, že jej to prvotní nadšení pomalu opouštělo.

Markus se na chvíli zastavil a otočil se, aby se podíval na cestu za sebou. Ostatní poutníci mlčky šlapali dál s prázdným výrazem dobytka, který kráčí vstříc jatečnímu kladivu. Co se to s nimi stalo? Na konci procesí šel kormidelník tak lehce, jako by se jeho kroky ani nedotýkaly kluzké pěšiny – zdálo se, jako by se vznášel. Jeho háv se vlnil při onom podivném pohybu a v Markusově hrudi pomalu rozkvetl dusivý pocit strachu při pomyšlení, že musí být na blízku tak odporné bytosti.

Otočil se proto zpět, ale v tom se ocitl tvář v tvář jí.

„Elise...“ řekl a vzduch mu uvízl v hrdle. Instinktivně ji chtěl od sebe odstrčit a utéct z tohoto strašlivého místa, ale její opojná krása mu zabránila se vzepřít. Nával odporu přešel tak rychle, že si ani nebyl jist, zda jej vůbec pocítil.

„Markusi,“ řekla a on byl opojen slastí, když z jejích úst uslyšel své jméno. Byl omámen její krásou a vychutnával si každíčký detail její dokonalé podoby. Karmínově rudé kadeře rámovaly ostré výrazné rysy, připomínalo mu to urozenou dívku, kterou kdysi znal. Plné rty a temná záře v jejích očích ho vtahovaly stále hlouběji do jejích sítí s příslibem nadšení. Ramena jí zakrýval plášť lemovaný sobolí kožešinou, sepnutý broží s osmi bodci. Třepotal se, i když nebylo ani památky ani po sebemenším vánku.

„Děje se něco, Markusi?“ Jemný tón jejího hlasu ho uklidnil jako pohlázení. „Potřebuji, abys byl klidný. Jsi přeci klidný, že, Markusi?“

„Ano, Elise,“ odpověděl. „Jsem zcela klidný.“

„Dobře. Byla bych velice nešťastná, kdybys nebyl klidný, když už jsme skoro u cíle.“

Myšlenka na to, že by ji nepotěšil, v něm vyvolala divokou vlnu paniky – Markus padl k zemi. Objal pažemi její nohy; byly štíhlé, bílé jako alabastr, hebké jako samet a ledové na dotek.

„Pro tebe všechno, má paní,“ řekl.

Shlédla na něj a usmála se. Na zlomek okamžiku se Markusovi zdálo, že pod jejím pláštěm viděl cosi lesklého se pohnout. Ten pohyb byl nepřírozený a odporný, ale jemu na tom nezáleželo. Jemně mu zarylá naostřený, obsidiánově černý nehet pod bradu a vytáhla jej zpět na nohy. Po krku mu stékala drobná krůpěj krve, ale on si toho nevšímal. Elise se otočila a šla dál.

Dychtivě ji následoval, jako by všechny jeho varovné a nepříjemné pocity odvál vítr. Stromy pomalu ustupovaly a cesta vyústila před kamenitým útesem, do kterého byly vytesány prastaré symboly sotva viditelné stářím. Při pohledu na ně Markuse pálily oči. U paty útesu se jako divý chřtán rozvírala potměná jeskyně a Markus cítil, že jeho odhodlání začíná povolovat s náhlým přívalem děsu.

Elise jej lákala dovnitř a on se jí nedokázal vzepřít.

Uvnitř jeskyně se rozprostírala nepřírozená temnota a dusivé teplo – vlhký horečnatý žár páchnoucí jako vnitřnosti tlející na řeznickém špalku. Hlas v jeho hlavě přímo křičel, aby vzal nohy na ramena z tohoto příšerného místa, ale jeho vlastní zrádné kroky jej nesly stále hlouběji do jeskyně. Odněkud mu na tvář ukápla malá kapka a on ucukl; působila spalující bolest. Vzhlédl a podíval se na strop jeskyně. Nad hlavou mu visely podivné bledé věci podobné červům a zoufale se svíjely. Skrz průsvitnou pavučinu spatřil lidský obličej volající o pomoc, avšak jeho křik byl umlčen dusivým hedvábným vláknem.

„Kde to jsem? Co je tohle za místo?“ Závoj klamu z něj konečně opadl.

„Toto je můj chrám, Markusi,“ řekla Elise, rozepla ostnatou brož a plášť jí sklouzl z ramen. „Toto je doupe pavoučího boha.“

Její ramena se zkroutila a z masa na zádech jí vyrazily dva páry tenkých chitinových končetin zakončených dlouhými drápy ostrými jako břitva. Elise se na nich napjala do výšky a v temnotě za ní se objevil podivný odulý tvar. Obrovské nohy nesly její pokroucené tělo vpřed a v jejích nesčetných očích se odráželo slabé světlo.

Zavalité pavoučí tělo bylo pokryto srstí a vlhkými zrudnými výrůstky. Tento děsivý pohled roztříštil poslední Markusova pouta, a tak se dal na útěk směrem k ústí jeskyně. Její krutý smích mu zvonil v uších. Skálu vedle něj zasáhly letící provazce pavučiny. Lepkavé vlákno zachytilo jeho paži a jak se snažil pokračovat v běhu,

motal se do pavučiny víc a víc. Slyšel za sebou klapání drápů a představa, jak se ho dotýkají, jej rozplakala. Jeho tělo však poutala další a další vlákna a ramenem mu projelo nepředstavitelnou rychlostí cosi ostrého. Markus padl na kolena a žilami se mu šířil paralyzující jed, jenž ho uvěznil ve vlastním těle.

Padl na něj stín a Markus spatřil mlčenlivého kormidelníka, jak napřahuje paži. Markus křičel, když kormidelníkův plášť dopadl na zem; nebyl to muž, ale nespočetné hejno pavouků dohromady tvořící tvar lidské postavy. V tisících se na něj vrhli a zadusili svými černými tělíčky Markusův křik, když zaplnili jeho ústa. Vlezli mu do uší a pronikli až za oční bulvy.

Elise se vyhoupla nad něj, aby o tu podívanou nepřišla. Už nebyla překrásná, nebyla už ani člověkem. Oči jí hořely divokým hladem, jenž nelze nikdy ukojit. Tyčící se pavoučí bůh zvedl Markuse ze země svými ostrými končetinami.

„Nyní musíš zemřít, Markusi,“ zašeptala Elise.

„Proč...?“ vydechl naposledy Markus.

Elise se usmála ústy plnými jehlovitých tesáků.

„Abych já mohla žít.“

Příběh

The Shadow Isles – Říkají, že neexistují. Mýtické ostrovy straší duchové a přízraky. Příběhy k děšení dětí. Ale já to vím lépe. Byla jsem zde. Když jsem sem poprvé vkročila, tak jsem hned věděla, že něco není v pořádku s tímto místem. Měla jsem husí kůži a v žaludku jsem cítila strašlivý odpor. Život sem nepatřil. Ale také jsem věděla ... nějak hluboko uvnitř jsem věděla, že mě ostrovy vítají. Chtěli mě."

"Jak jsem putovala hlouběji, viděla jsem smrt všude okolo sebe. Strašidelné stromy, tráva a květiny mě pohltily ve své děsivé záři. Bylo to tak tiché a krásné. Přejela jsem rukou přes přízračný list vlající ve větru, ale nebyl zde žádný vítr. Tehdy jsem pochopila, že smrt je další svět a já jsem její vstup."

"Pak jsem uslyšela píseň: pavoučí píseň Můj společník vykřikl hrůzou a padl na kolena. Objala jsem jej. Řekla jsem mu, že se nemusí bát. Chystal se jít na lepší místo. Vezmu je všechny na lepší místo."

Starý

Krutá a elegantní, Elisin charismatický půvab láká nevinné i chamtivé do jejích sítí klamu. I přesto že její oběti mohou objevit její opravdové úmysly, nikdo nežil tak dlouho aby mohl odhalit jaká temná tajemství leží za její tajemnou maskou.

V temných síních, skrytých před společností, Elise káže o mýtickém pavoučím bohu. Její zoufalí následovníci dychtí po jeho přízni, věří že jeho požehnání jsou zdrojem Elisiny moci a života. Když Elise vyhlásila, že povede pouť do svatyně pavoučího boha, vybrala jen její nejoddanější stoupence, kteří se k ní mohli přidat.

Jako v extázi ji těch pár vyvolených slepě následovalo, když je vedla na strastiplnou cestu přes moře. Když dorazili na pobřeží jejich cíle, tajemné Shadow Isles, tak je Elise zavedla do jeskyně pokryté pavučinami. Očekávající svatyni skupinka zmateně hleděla na jejich kněžku. Obrátila se k davu a pozvedla ruce v triumfálním momentu, odhalující zvláštní, jakoby pavoučí končetiny, které jí vyrostly ze zad. Když následovníci poprvé spatřili její děsivou pravou podobu začali utíkat, ale vyčarovala magické síťe aby je uvěznila. S jejími oběťmi v pasti, se obrátila čelem k jeskyni a vydala ze sebe pištící jekot. Obrovská nemrtvá pavoučí bestie se vynořila z temnoty, táhnouc své ohyzdné tělo na tlustých špičatých nohách. Elisini následovníci mohli jen křičet když je monstrózní pavouk pojídal zaživa. Elise přistoupila k uspokojenému

stvoření, extrahovala jeho jed a vypila tuto zvláštní substanci. Jejími žilami okamžitě projel pocit obnovení. Se znovu odloženou smrtelností, se Elise vydala zpátky aby se připojila k jejímu shromáždění. Všichni byli radostí bez sebe, když uslyšeli že jejich bratři radši zůstali v posvátném domově pavoučího boha. Elise ujistila své učedníky že v brzké době povede další cestu. Pavoučí bůh bude čekat.

"Skutečný věřící se nemusí obávat pavoučího objetí."

Evelynn – vražedkyně



Evelynnin původ je zahalen tajemstvím - tajemstvím, které jí pomáhá vytrvat. Co všichni o Evelynn ví, je to, že je jedna z nejschopnějších zabijáků Valoranu. Od prvního setkání je jisté, že není tak docela člověk. Někteří se domnívají, že byla v dětství zasažena mírnou formou Vampirismu. Ti, co tuto teorii podporují, tvrdí, že její schopnost vysávat životní sílu ze svých protivníků skrz naskrz Field of Justice, přičemž zůstává na přímém slunečním světle, by tuto domněnku potvrdily. Jsou tu záznamy, podle kterých Evelynn původně pochází ze Stínových Ostrovů - mystický ostrov umístěný severně od Valoranu, který je étericky pokrytý hustou, nepřírozenou mlhou. Obecně se tuší, že Stínové ostrovy jsou domovem nespočetných forem nemrtvých, ačkoli se nikdo nezdá horlivý podniknout průzkum nezbytný k nalezení pravdy. Sama Evelynn nepotvrzuje ani nepopírá spojitost se Stínovým ostrovem.

Výkonní makléři Valoranu ví, že Evelynniny služby jsou jedny z nejlepších, a její nedávný příchod do Ligy poukazuje, že její ambice rostou. Její krutost na Polích Spravedlnosti byla tak velká, že začaly obíhat nové pověsti o jejích původech. Jedna z nejoblíbenějších - zneužití magie v dětství ji proměnilo v hladovějící bestii, jakou její nepřátelé vidí na bitevním poli - ji vždy rozesměje, když ji slyší ... tím odhalí své, jako břitvy ostré, drápy a zuby. Nyní Evelynn upřednostňuje Ligu vyvolávačů, čím získává vliv, z důvodu který je znám jen jí. Zatímco povaha jejích plánů - stejně jako mnoho dalšího o ní - zůstává ukryta, je tu malé podezření, že se tyto plány zaměřují na světovou scénu.

"Tady je malé tajemství o ní - ona je tím nejlepším predátorem." — Jax

Lákání stínů

Saito Takeda se lokty opřel o nalakovaný povrch svého stolu, a když si protáhl prsty, tlustá kůže na jeho rukavicích zavržala. Pletence jeho svalů z doby dávno minulé pomalu ustoupily tukovým polštářům, ale i tak to byl pořád ještě urostlý muž, ze kterého šel strach. Jeho pohled byl neproniknutelný, jeho oči už dávno nahradily reflexní černé čočky bez duše.

Po obou stranách mu stáli silně vylepšení tělesní strážci. Patřili mezi ty nejlepší, kteří byli na prodej. Jejich těla proměnil v brutální chemickotechnologické zbraně geniální, ačkoliv vyšínutý vědec Singed.

Díky své ctižádosti a vrozeným sklonům k násilí se Takeda vypracoval ze skromných začátků na jednoho z nejmocnějších chemobaronů v Zaunu, nechvalně proslulých vládců podsvětí. Dnes měl v plánu pád dalšího svého rivala.

„Přived’ ji, Ortosi,“ řekl a vyfoukl přitom obláček kouře.

Neviděné řetězy zachřestily, napjaly se a temné železné dveře do jeho kanceláře se pomalu otevřely. Venku v tichosti stáli další dva strážci. Opatrnosti není nikdy dost. O tom se Takeda přesvědčil tím horším způsobem, jak ostatně dosvědčovaly jeho jizvy.

Ortos, Takedův tajemník s vyholenou hlavou, vykročil kupředu a ke vchodu vedl jakousi osobu drobné postavy.

Byla zahalena do stínů, takže byla jen obtížně viditelná, ačkoliv Takeda zahlédl záblesk modrého odstínu těla a pár očí lovce, ve kterých se odrážely chemické plameny svítilen v jeho kanceláři. Její vzhled v něm vyvolával záchvěv pro něj neznámých zlých předtuch, ale ty potlačil. Byl přece jedním z nejobávanějších mužů v Zaunu. Proč by se měl cítit nesvůj ve své vlastní kanceláři?

„Madam Evelynn,“ oznámil Ortos.

Takeda pokynul rukou v rukavici a Ortos odešel. Dveře se za ním se skřípotem zavřely. Evelynn se přišourala kupředu, ale pohybovala se s neobyčejnou grácií. Kolem zněla ostrá ozvěna podpatků jejích bot.

Zastavila se na druhé straně Takedova širokého stolu a dala si ruce v bok. Teď, když se stíny uchýlily do rohů místnosti, ji viděl jasněji.

Její útlá postava byla oděna do zářivé rudé kůže a její žluté oči měly tvar skoro jako mandle nebo jako oči kočky. Tvář jí lemovala divoká hříva karmínových vlasů, a když se jí rty rozevřely v cynickém úsměvu, zaleskly se za nimi ostré špičáky.

„Už mi říkali všelijak,“ prohlásila. „Ale madam? To je novinka.“

Takeda se ve svém křesle zaklonil a prohlížel si ji. „Tady kolem ti většina lidí říká Vražedkyně.“

Evelynn pokrčila rameny. „To aspoň sedí.“

„Já se nikdy neoženil,“ řekl Takeda. „Ale ten, kterého chci, abys zabila, baron Artega Holt, manželku má. Vlastně dvě. A zástupy milenek.“

„Nejspíš to bude úžasný sympat’ák. Určitě se jim po něm bude stýskat,“ zapředla Evelynn. „Ráda se s ním seznámím.“

„Než ti ten úkol svěřím, potřebuju nějakou záruku,“ řekl Takeda. „Jak mám vědět, že se na tuhle práci hodíš?“

„Chceš, abych ti dokázala, co umím, jako nějaký pouliční hrdlořez?“ zeptala se a v hlase jí zazněl náznak podráždění. „Už je to vážně tak dlouho, co jsem přišla do Zaunu, že musím projít konkurzem?“

„Čas od času se nám o tvé práci něco donese. Ten demacijský velitel zavražděný minulý rok, tos byla ty že ano?“

Evelynn pomalu přikývla. „Byla.“

„A dědic klanu Kozari, minulý týden v Piltoveru?“

Evelynnin výraz ztuhl.

„Ne, to jsem nebyla já,“ řekla. „To byla Šedá paní.“

„Ach,“ zauvažoval Takeda. „Zajímavé. Inu, zdá se, že to dokazuje, že na pověsti a drby se nedá nikdy skutečně spoléhat. Uvěřím tomu, co uvidím na vlastní oči.“

„Tak to se obávám, že budeš zklamaný,“ zasyčela Evelynn.

Vražedkyně s modrou kůží o krok ustoupila a ihned zmizela ve stínech. Takedovi osobní strážci se napjali a znepokojeně zatli svaly na svých písty posílených končetinách. Takeda vrhl pohled vlevo i vpravo ve snaze zjistit, kde se ukrývá. Nic. Byla prostě pryč, dokonale zmizela, jako by ji pohltila temnota.

„To není špatné,“ řekl. Samozřejmě, že slyšel o jejích schopnostech, ale takové zkazky jsou často přehnané. Potěšilo ho, že v tomto případě zvěsti nelhaly.

Ze zadu ho popadly ruce s pařáty a do masa se mu zaryly krvavě rudé nehty, když se Evelynn vynořila ze stínů. Byla mnohem silnější, než vypadala, a silou mu otočila hlavu, aby odhalila jeho tlustý krk. Její stisk byl ledově chladný, jako by jí v žilách už nekolovala horká krev, a její tesáky byly jen kousek od jeho krční tepny.

Strážci se okamžitě otočili a vykročili kupředu, aby svého pána ochránili, ale Takeda pozvedl ruku a zastavil je. Věděl, že kdyby ho opravdu chtěla zabít, byli by příliš pomalí.

„Tak co myslíš?“ vydechla Evelynn skrz obnažené zuby a její mrazivý dech obestíral jeho hrdlo. „Už jsi ohromený?“

Takeda si odfrkl.

„Nebylo to vůbec špatné,“ řekl. „Ano, zvládneš to hravě. A teď probereme mou nabídku.“

„Doufám, že si mě můžeš dovolit,“ sykla, zesílila své sevření a naklonila se kupředu. „Nechci, abys tady plýtl mým časem.“

Takeda nepohodlně polkl. „Myslím, že v tom nebude problém,“ řekl.

Evelynn ho odstrčila a sedla si na kraj jeho stolu. Protáhla se jako kočka, byla dokonale klidná.

„Ještě ses mě nezeptal na cenu,“ řekla.

„Ať už je jakákoliv, peněz mám dost.“

„Peníze mě nezajímají, Saito,“ řekla.

Takeda nakrčil obočí. „Tak co teda chceš?“

„Přijde mi, že mnohem víc, než budeš ochoten dát,“ řekla. „Ale věřím, že si to nakonec rozmyslíš.“

„Takhle to tady nefunguje,“ zavrčel Takeda. „Tahle čtvrt' patří mně. Na mě si nikdo s žádnými požadavky nepřijde.“

„Viděl jsi zatím jen zlomek toho, co dokážu,“ řekla Evelynn. Zaklonila se a usmála. „Jsem v dokonalé pozici, abych mohla pár požadavků vznést.“

Takeda neříkal nic. Tělo měl napjaté. Otevřel ústa, aby promluvil, ale Evelynn ho vztyčením prstu přerušila.

„Neříkej nic unáhleného, drahoušku,“ pronesla. „Byl bys mrtvý dřív, než bys ta slova vyslovil.“

Takeda na ni zíral skrz opar mrazivé nerozhodnosti.

„Velmi moudré,“ řekla Evelynn po chvíli. Postavila se, obešla stůl a vykročila ke dveřím.

„Artega Holt bude mrtvý dřív, než začne svítat,“ řekla, aniž by se ohlédla. „Ohledně první splátky se ozvu.“

„První splátky?“ opáčil Takeda.

„První z mnoha,“ řekla a zastavila se, aby se na něj podívala. „Uděláš dobře, když si zapamatuješ, že můžu udeřit všude tam, kde je temnota. A Zaun je přesně takové temné místo.“

Kývla ke dveřím a pozdvihla obočí. Takeda zavrčel rozkaz a dveře se otevřely. Než Evelynn odešla, mrkla na něj.

„Tak si to tak neber,“ řekla, když se rozplynula do temnoty. „Když mě nebudeš dráždit, budeme z tohoto partnerství těžit oba dva.“

Takeda seděl potichu a sám. Po pár minutách po místnosti nahlédl jeho tajemník.

„Můžu vám něco donést, pane?“ řekl Ortos.

„Ne,“ procedil Saito Takeda skrz zuby. Praštil pěstí do stolu. „Nechte mě. Všichni se mi klid'te z očí. A přiložte do kamen. Je tady až příliš mnoho stínů...“

Ezreal - bezstarostný průzkumník



Ezreal se narodil s darem ovládat magii, ale také s mnohem silnějším smyslem pro potulování se. Když ho dali do školy, aby se stal zkušeným mágem, rychle ho začalo studium magie nudit. Časem náš 8 letý génius zmapoval všechny podzemní tunely Piltoveru. Kvalita jeho práce byla tak vysoká, že si vláda Piltoveru odkoupila jeho mapy a najmula si ho jako „Piltoverského mistra průzkumníka“. Toto určilo další Ezrealovu cestu životem – kvůli archeologii by se vzdal i magie. Od té doby bylo mnoho z Ezrealových dobrodružství sepsáno do romantických příběhů.

Jedno z posledních Ezrealových dobrodružství ho i tak postavilo tváří v tvář jeho druhému osudu – jeho pasivní magické síle. Když prozkoumával pyramidu Shurimské pouště, objevil amulet nepředstavitelné síly. I přes nepředstavitelnou velikost amuletu (byl stvořen pro bytost 2x tak velkou jako Ezreal), dovoluje svému nositeli kontrolovat a tvarovat magickou energii – poskytovaný zdroj magie je z okolí. To Ezrealovi umožnilo využívat svou přírodní magickou sílu bez jakékoliv námahy. Avšak z neznámých důvodů je amulet spojen s přivolávacími kouzly. Tak se stalo, že Ezreal se bez varování ocitl mezi šampiony. I tak cítí, že jeho nečekané přivolání na Field of Justice bylo malou cenou za sílu, kterou získal.

"Je málo času na studium zatuchlých knih, když se plížíte místy, z kterých tyto zatuchlé bichle pocházejí."

Fiddlesticks - zvěstovatel zkázy



Téměř dvacet let stál Fiddlesticks opuštěný v nejvýchodnější vyvolávací komnatě Válečného institutu. Plesnivá a prachem pokrytá místnost je ozařována pouze slabými plamínky jeho hořících emeraldových očí. Právě zde drží Fiddlestick svoji tichou hlídku. Jeho příběh moci stížené šílenstvím se dodnes učí každý summoner jako varování. Před desítkami let zde žil mocný runový mág ze Zaunu - Istvaan. Na konci páté runové války se Istvaan stal jedním z prvních summonerů Ligy. Staré způsoby magie ho ale příliš svazovaly a tak Istvaan začal experimentovat stále více mimo povolené hranice, které určilo vedení Ligy. Při jeho posledním souboji Istvaanovy vědomosti přesáhly jeho schopnosti. Uzavřel se v nejvýchodnější vyvolávací komnatě a začal připravovat ty vůbec nejzapovězenější rituály – extraplanární vyvolávání.

Co přesně se tehdy stalo, zůstává dodnes skryto. V ten den nepřišel žádný champion reprezentovat Zaun v Summoner's Riftu. Jako odpověď na klepání na dveře se ozývaly pouze tiché ozvěny. První učedník, který se odvážil vstoupit, byl ihned sťat nelidskou kosou. Lidé, kteří ho následovali a přežili, zešileli strachy a staly se z nich ubohé trosky blábolící o vranách a o smrti. Ze strachu před zlem, kterému nedokázal vzdorovat ani Istvaan, Liga zapečetila všechny východy z komnaty, doufajíc, že zadrží to, co nemohlo být zničeno. Roky plynuly a dřevěná postava, přestože vypadala nehybná, stále zabíjela každého, kdo byl natolik pošetilý, aby vstoupil. Jelikož Koncil nenašel žádné východisko, jak získat zpět komnatu, navrhl využít Fiddlestickse jinak - jako popravčího. Vždy, když je oživen a přivolán do Fields of Justice, se zdá, že dodržuje všechna pravidla, na co však čeká ve své komnatě, zůstává záhadou. Svým nehybným obličejem nedává nic najevo, ale jeho kosa je vždy připravena setnout každého, kdo před něj předstoupí.

"Ti, kteří tvrdí, že jediné čeho se máme bát, je strach samotný, ještě zřejmě neměli příležitost pocítit na vlastní kůži jeho vrány."

Starý

Existuje údolí na písčitém okraji Bouřlivých nížin. Říká se, že na jeho úplném dně žije velmi mocná čarodějka - sama, ale ne tak úplně. Říká se, že ovládá mocnou magii, která se na tomto místě bouří a převaluje. Přeměňuje tuto energii na položivoucí duše a uvězní je v tělech pečlivě vyrobených strašáků. Dlouhá léta si to nechávala pro sebe, dokud před několika měsíci nevyslala jedno ze svých stvoření, aby varovalo zbytek světa. Fiddlesticks opustil údolí uprostřed noci a kolébal se napříč pouští do sousedních krajů. Trýzní a děsí všechny, jež na něj pohlédnou, svým zlomyslně pokrouceným úsměvem. Protože on je Zvěstovatel nesoucí zprávy o nadcházející záhubě.

Fiora - mocná duelistka



Od raného věku se Fiora vzpírala veškerým očekáváním, která na ni byla kladena. Její matka pro ni u nejlepšího demacijského řemeslníka objednala panenky, které byly jako živé. Fiora je dala svým služkám a sama si vzala bratrův rapír. Nutila ho, aby jí tajně učil. Její otec pro její osobní švadlenu pořídil řadu krejčovských panen, aby pro ni mohla šít nádherné šaty. Fiora na nich cvičila výpady a seky.

V každém stadiu svého života Fiora ztělesňovala vše, co je na Demacii šlechetné, ve všem usilovala o dokonalost a nestrpěla žádnou urážku na cti své či její rodiny. Coby nejmladší dcera rodu Laurentů jí byl souzen život politické figurky, měla se provdat v té odvěké hře spojenectví mezi patricijskými rody. To se ale Fioře nezamlouvalo, protože její povaha by nestrpěla tu urážku být manipulována vůlí někoho jiného, i kdyby to byl její milovaný otec. Navzdory jejím protestům byl dohodnut politicky výhodný sňatek se vzdálenou větví rodu Crownsguardů a začala se chystat letní svatba.

Prastaré demacijské rodiny do domu rodu Laurentů vysílaly své pozvané zástupce, aby se zúčastnili svatebního obřadu, ale Fiora místo toho, aby svůj osud pokorně přijala, se vzepřela. Před celým shromážděním prohlásila, že by raději zemřela, než aby byla zneuctěna tím, že někomu dovolí, aby ovládal její osud. Její nastávající manžel byl veřejně zostuzen a jeho rodina požadovala boj na život a na smrt, který měl smazat Fiořinu skandální urážku.

Fiora okamžitě předstoupila, ale povinnost tuto výzvu přijmout spočívala na jejím otci jakožto pánovi rodu Laurentů. Šampion rodu Crownsguardů byl vpravdě smrtící válečník a porážka byla téměř jistá. V případě prohry by rod Laurentů čekal úpadek a jeho dcera by byla v nemilosti poslána do vyhnanství. Když Fiořin otec stanul před takovou krutou volbou, učinil rozhodnutí, které jeho rodinu zatratilo na spoustu let. Té noci se svého protivníka pokusil omámit pivem, aby jeho úderům ubral na síle, ale jeho pokus byl odhalen a pán rodu Laurentů byl zatčen.

Demacijské právo je proslulé svou krutostí a nemilosrdností. Jeho spravedlnost neumožňuje žádné vytáčky a Fiořin otec porušil nejzákladnější kodex cti. Měl být veřejně zostuzen na pranýři, oběšen jako obyčejný

zločinec a celá jeho rodina měla být vyhnána z Demacie. V předvečer jeho smrti Fiora navštívila jeho celu, ale to, co se mezi nimi tehdy odehrálo, je tajemství, které zná jen ona.

Pradávný, ale nikoliv zapomenutý kodex cti umožňoval, aby člen rodiny zbavil svého pokrevně příbuzného ostudy a tím předešel vyhnanství, které se rovnalo rozsudku smrti. Otec a dcera věděli, že nemají na výběr, a tak se střetli v Síni čepelí. Spravedlnosti by nebylo učiněno zadost pouhou porážkou: Fiořin otec musel bojovat a bránit se. Bitva byla bleskurychlá, tanec čepelí tak vytříbený, že ti, kdo jej zažili, nikdy nezapomenou na to, co spatřili. Fiořin otec byl sám o sobě dobrý šermíř, ale své dceři se rovnat nemohl. Každým střetem čepelí se spolu loučili, ale nakonec uslzená Fiora zabořila svůj rapír do otcova srdce a zajistila svému rodu i nadále místo v Demacii. Když jí otec padl mrtvý k nohám, stala se Fiora hlavou rodu Laurentů (k velkému překvapení jejích starších bratrů...).

Ačkoliv čest rodu Laurentů nebyla úplně v troskách, skandály jen tak snadno nevyblednou. V následujících letech Fiora prokázala, že je prozíravým vůdcem svého rodu, a rychle se naučila nedělat chyby nerozvážného mládí. Stala se impozantní mistryní čepelí a vyjednávání a vždy mířila přímo k jádru jakéhokoliv problému se svou obvyklou jasností a zdánlivě krutou přímočarostí. Někteří stále mluví o nemilosti rodu a odsuzují úpadek všeobecných mravů, když se může vládcem šlechtického rodu vyhlásit žena, ale činili tak jen v soukromí. Neboť kdykoliv se podobné drby dostaly k Fioře, rychle tyto rouhače vyzvala a dožadovala se spravedlnosti servírované na hrotu meče. Ale ani na boji nepostrádala pragmatickou prozíravost, neboť každému vyzyvateli nabídla možnost, jak se vyhnout smrti a přitom učinit cti zadost. Zatím na její nabídku nikdo nepřistoupil a nikdo z duelu s Fiorou neodešel po svých.

Jelikož majetek rodu Laurentů narůstá, Fiora nemá o nápadníky nouzi, ale nikoho zatím neshledala hodným její ruky. Mnozí Fioru podezírají z toho, že každého nápadníka podrobí nemožné zkoušce dvoření, aby zůstala sama a neprovdaná, neboť žena by podle tradic měla předat moc svému manželovi.

A Fiora nedělala podle tradic nic.

Muž, kterého měla Fiora zabít, se jmenoval Umberto. Měl vzezření člověka, který si je sebou velmi jistý. Pozorovala ho, jak mluví se čtyřmi muži, kteří mu byli tak podobní, že to museli být jeho bratři. Ona pětice byla arogantní a nafoukaná, jakoby bylo pod jejich úroveň se v Síni čepelí vůbec ukázat a reagovat na její výzvu.

Okny s lomenými oblouky do místnosti dopadaly paprsky úsvitu a bledý mramor se leskl odrazy těch, kteří se přišli podívat na život, který vyhasne. Zástupy lidí lemovaly síň, členové obou rodů, posluhovači, čumilové a pár takových, kteří prostě měli nezdravou zálibu v krveprolití.

„Má paní,“ řekl Ammdar, její druhý nejstarší bratr, když jí podával středně dlouhý rapír z modré oceli, po které světlo stékalo jako olej. „Jsi si tím jistá?“

„Ovšem,“ odpověděla Fiora. „Slyšel jsi ty historky, které v Commercii šíří Umberto a jeho vychloubační bratři?“

„Slyšel,“ potvrdil Ammdar. „Ale má kvůli tomu zemřít?“

„Když to jednomu rouhači prominu, ostatní si budou myslet, že si mohou plácát, co chtějí,“ řekla Fiora.

Ammdar pokýval hlavou a ustoupil. „Pak dělej, jak musíš.“

Fiora předstoupila, protáhla si ramena a dvakrát máchla čepelí vzduchem - znamení toho, že duel brzy započne. Umberto se otočil, když ho jeden z bratrů dloubl do žeber, a Fioru zachvátil vztek, když viděla, jak upřímně obdivuje její postavu - a tento obdiv se až příliš dlouho zaměřoval pod její krk. Tasil zbraň -

dlouhou, nádherně zakřivenou demacijskou jízdní šavli se zlatými záštitami a safírem vykládanou hlavicí. Zbraň hodná pozéra a naprosto nevhodná na duel.

Umberto si stoupl na svou soubojovou značku a zopakoval pohyby, které učinila ona. Uklonil se a mrkl. Fiora cítila, jak se jí sevřela čelist, ale nenechala se nechutí ovládnout. Emoce v duelu neměly místo. Kalily šerm a mnohého dobrého šermíře kvůli nim porazil slabší protivník.

Kroužili kolem sebe a nohama i meči dělali předepsané pohyby jako partneři při tanci, když zazní první noty valčíku. Tyto pohyby měly zajistit, aby si oba účastníci souboje uvědomili důležitost toho, o co se brzy pokusí.

Rituály duelu byly důležité. Stejně jako měřený krok byly určeny k tomu, aby si civilizovaní lidé mohli zachovat iluzi ušlechtilosti i při zabíjení. Fiora věděla, že to byly dobré zákony, spravedlivé zákony, ale tím se nenechala odlákat od skutečnosti, že se chystala zabít muže před sebou. A jelikož Fiora na tyto zákony věřila, musela učinit svou nabídku. „Dobrý pane, jsem Fiora z rodu Laurentů,“ pronesla.

„To si schovej pro hrobníka,“ odsekl Umberto.

Jeho dětinský pokus o zesměšnění přešla a řekla: „Doneslo se ke mně, že jsi ublížil dobrému jménu rodu Laurentů nespravedlivým a nečestným způsobem nezřízeným hodováním a šířením zlolajných lží ohledně právoplatnosti mé rodové linie. Mám tudíž právo vyzvat tě na souboj a obnovit čest svého rodu tvou krví.“

„To už vím,“ řekl Umberto, který chtěl bavit dav. „Vždyť jsem přece tady, ne?“

„Přišel jsi na svou smrt,“ slíbila Fiora. „Pokud místo boje nezvolíš možnost uspokojit spravedlnost za svou urážku.“

„A čím bych mohl svou paní uspokojit?“ zeptal se Umberto.

„Vzhledem k povaze tvého přečinu se podvol tomu, aby ti bylo useknuto pravé ucho.“

„Cože? Zešléla jsi, ženská?“

„Buď to, nebo tě zabiju,“ řekla Fiora, jako by se bavili o počasí. „Víš, jak tento souboj skončí. Vzdát ho není žádná ostuda.“

„Jasně, že je,“ řekl Umberto a Fiora pochopila, že si ten muž pořád myslí, že může vyhrát. Stejně jako všichni ostatní ji podceňoval.

„Všichni zde přítomní vědí o mém umění s mečem, takže zvol život a nos své zranění jako odznak cti. Nebo si vyber smrt a do rána budeš žrádlem pro havrany.“

Fiora pozvedla svou čepel. „Ale vybírej hned.“

Jeho vztek nad tím, co považoval za její domýšlivost, překonal jeho strach, a tak udělal krok vpřed a špičkou meče bodl proti jejímu srdci. Fiora tento útok rozpoznala ještě dřív, než byl zahájen, a pootočila se vlevo, takže čepel zasáhla pouze vzduch. Její vlastní čepel švihla vzhůru a pak dolů v přesném šikmém oblouku. Dav zalapal po dechu, když se na kameni rozstříkla krev a duel šokující rychlostí skončil.

Fiora se otočila, zatímco Umbertův meč zacinkal na žulových dlaždicích. Padl na kolena, pak poklesl do dřepu, ruce sevřené kolem otevřeného hrdla, ze kterého nadšeně cákala krev.

Poklonila se Umbertovi, ale jeho oči už byly skelné a neviděly nic jiného než blížící se smrt. Fiora z této porážky neměla pražádné potěšení, ale ten hlupák jí nedal na výběr. Umbertovi bratři přistoupili, aby odnesli jeho tělo, a ona cítila jejich šok pramenící z bratrovy prohry.

„Kolikátý už to je?“ zeptal se Ammdar, který přistoupil, aby zvedl její meč. „Patnáctý?“ „Dvacátý?“

„Třicátý,“ řekla Fiora. „Možná víc. Všichni mi už připadají stejní.“

„Bude jich víc,“ sliboval její bratr.

„Ať si,“ odpověděla Fiora. „Ale každá smrt obnoví čest naší rodiny. S každou se blíží vykoupení.“

„Vykoupení koho?“ zeptal se Ammdar.

Ale Fiora neodpověděla.

„Přišla jsem tě zabít kvůli cti. A přestože žádnou nemáš, stejně zemřeš.“

Starý

Jakožto nejmladší potomek vznešeného domu Laurentů, o sobě Fiora vždy smýšlela jak o někom, kdo byl předurčen k velikosti. Laurenti dominovali kultuře duelistů Demacijské aristokracie po mnohá staletí a Fiořinin otec byl ctěn jakožto nejlepší šermíř národa. Inspirována příběhy jeho slávy, začala Fiora trénovat hned, jak svedla udržet čepel a rychle všem dokázala větší talent, než měl kterýkoliv její sourozenec. Jak postupně stárla, její sebevědomí a přísná disciplína jen zvětšovala propast zručnosti mezi ní a jejími vrstevníky. Její blízcí duelisté viděli na místě jejího sebevědomí aroganci, ale nikdo z nich ji v boji nedokázal porazit a s každým vítězstvím její povýšená sebejistota narůstala. I přes to sobě Fiora nikdy nedovolila povolit v tréninku a tlačila sebe samotnou ještě více, aby se právem stala zasloužilým následovníkem otcova dědictví.

Ukázalo se, že její oddanost směřovala špatným směrem. Večer před dohodnutým duelem, byl její otec přistižen jak svému protivníkovi přilévá do pití pomalý paralizující jed. Hned po tomto incidentu se vyrojilo mnoho jeho minulých soupeřů s jejich vlastními obviněními: znehodnocené zbraně, úplatky, vydírání a mnohem víc. Ve zlomku sekundy dokázal zničit veškerou čestnou reputaci své rodiny. Fiora zuřila. Nejenom, že její hrdina zradil její ideály – Demacijská elita duelistů nyní pochybovala i o jejich schopnostech. Zoufale se snažila smazat skvrnu neúcty z historie své rodiny, ale ještě více chtěla, aby svět uznal její mistrovství. Východisko našla v jedné aréně, kde mohla bojovat s nejsilnějšími válečníky světa, aniž by byla nařčena z neuctivosti: v League of Legends.

"Přišla jsem sem hledat výzvu — tohle je to nejlepší, co mi můžou tito hlupáci nabídnout?"

Fizz - mořský poděs



Před dávnými staletími postavila prastará podvodní rasa tajné město pod horou, ukrytou v moři. I když měly tyto bytosti odvěké nepřátele, město bylo neproniknutelnou pevností a v bezpečí, které poskytovalo svým obyvatelům, se jim žilo stále spokojeněji. Ve Fizzovy však přežíval zvědavý duch, který se nemohl spokojit s tak polštářovým životem. Neschopen ubránit se vábení nebezpečí, si Fizz navykl tajně se plížit z města a vyhledávat potíže. Skrze mnohá dobrodružství se stal mocným bojovníkem s ostrou vynalézavostí, jež mu umožňovala v pohodě unikat z nebezpečí. Jednoho dne se Fizz vrátil, jen aby zjistil, že město je kompletně opuštěné: jeho lidé zmizeli a zanechali tak Fizz bez jediné indicie, která by vysvětlovala jejich zmizení. Bez ničeho co by ho ve městě drželo, Fizz vyhledal trojzubec z očiřovaného mořského kamene a vydal se sám na dalekou cestu.

Fizz se toulal oceánem v marném hledání svých lidí po mnoho let, využívajíc schopnosti, které se naučil ve svém dobrodružném mládí, k přežití. Konečně Fizz našel Bilgewaterský přístav. Byl natolik fascinován životem nad vodní hladinou, že nemohl odolat a musel ostrov prozkoumat. V jeho nekonečné zvědavosti Fizz bezděčně narušil záležitosti lidí, kteří zde žili, a jeho přítomnost nezůstala bez povšimnutí. Jeho hlouposti naštváli mnoho obyvatel, kteří se nakonec tak jako tak rozhodli, že ho chytí nebo zabijí. Najednou zjistil, že je na molu a totálně obklíčen. Připravil se tedy na návrat do moře i přes zalíbení, které v sobě pro Bilgewater našel. Když však stál na okraji dřevěného mola, na přístav zaútočil masivní drakožralok! Fizz přemohl tu bestii - byl ve výhodě díky svým znalostem podmořského světa a povědomí o slabinách té příšery. A tak, když získal vděčnost a respekt lidí, se Fizz rozhodl v Bilgewateru zůstat. Aby svému novému domovu sloužil co nejlépe, rozhodl se vstoupit do League of Legends.

Když Fizz bojuje, i ti z nejprosolenějších námořníků Bilgewateru vypadají jako banda ožralejch suchozemců. Klikla, že je na naší straně. — Miss Fortune

Galio - smutná stráž



V dávných dobách, ještě před zavedením pravidel pro omezení magie, experimentovali mnozí čarodějové s vytvořením umělého života. Mezi těmi zkušenějšími nebývalo tenkrát nijak neobvyklé, že golemy vybavovali vlastním rozumem, což je v současnosti již přísně zakázáno. Jedním z takovýchto vizionářů byl demacijský výrobce artefaktů Durand. Jeho výtvořby byly naprosto bezchybné. Durandovi konstrukti sloužili jako neúnavní strážci hranic jeho milovaného městského státu a chránili jej před noxijskými sousedy. Pro svou vlastní obranu si však Durand ponechal své životní dílo: Galia. Tento mohutný konstrukt ukovaný do podoby obrovského chrliče se staral o jeho bezpečí na cestách a umožňoval mu plně se soustředit na práci bez obav z toho, co proti němu nepřátelé jeho země osnují. Tak tomu alespoň bylo do doby, než jednání jeho výtvořů popudilo noxijské vrchní velení.

Když jednou Durand putoval Vyjícími mokřady se svým mistrovským dílem v těsném závěsu, zaútočil na něj velký počet noxijských zabijáků. Galio neměl proti nesmírné přesile žádnou šanci. Nemohl než s hrůzou přihlížet, jak najatí vrazi jeho mistra připravili o život a během okamžiku opět zmizeli v mlze. Galio byl zoufalý, přišel o jediný smysl své existence. Celé roky nehnutě střežil kosti svého pána, kterého nedokázal ochránit... stal se živoucí připomínkou svého vlastního selhání.

Až si jednoho dne ve stínu podivné obří sochy chtěla odpočinout jistá smutná, avšak odhodlaná yordlovská dívka nesoucí úžasnou demacijskou korunu. Galio si ji pečlivě prohlížel, aniž by měla o jeho přítomnosti sebemenší tušení. Zdálo se, že jí na ramenou spočívá nějaké nesmírně těžké břímě. Po chvíli vstala a mlčky pokračovala směrem k Demacii. Toto setkání vlilo Galiovi život do žil. Připomněl si, při obraně čeho jeho pán zemřel, opustil svůj mlčenlivý očištec a vydal se po stopách té odvážné dívky. Získal nový smysl existence: bojovat pro dobro Demacie.

„Odpuštění neexistuje. Jenom pokání.“

Gangplank - zhouba moří



Gangplank zbohatl přepadáváním obchodních tras Dvanácti moří, tím si ovšem vytvořil také mnoho mocných nepřátel. Když vyraboval ionský chrám Zubatého nože, seslal na svou hlavu hněv mocného Stínového řádu a povídá se, že sám noxijský Velký generál přísahal Gangplankovi lámání v kole poté, co drzý pirát unesl Leviatana – válečnou loď samotného Swaina a chloubu noxijské flotily.

Ačkoliv měl Gangplank nepřátele, kam se jen podíval, nikdo jej dosud nedokázal předvést před tvář spravedlnosti, i když se o to snažilo již mnoho různých zabijáků, lovců odměn či dokonce celých armád. Neustále se zvyšující odměny vypisované na jeho hlavu byly pro jeho temné srdce potěšením, a kdykoliv jeho škuner obtěžkaný kořistí zakotvil v Bilgewateru, s radostí tyto plakáty osobně přibíjel na tabuli s vyhláškami, aby je všichni viděli.

Kvůli zákeřnému plánu lovkyně odměn Miss Fortune ovšem Gangplank o svůj trůn nedávno přišel. Přímo před zraky celého Bilgewateru zničila jeho loď, pobila mu posádku a nadobro jej připravila o auru nezranitelnosti. Bilgewaterské gangy vycítily svou příležitost a vrhly se do vzájemných bojů o to, kdo se nyní ujme vlády nad přístavním městem.

Gangplank sice při výbuchu utrpěl řadu vážných zranění, avšak přežil. Tělo mu pokrývá šachovnice čerstvých jizev a místo amputované paže má jen kovovou protézu. Je však plně odhodlaný získat zpět svou reputaci i postavení – a krutě ztrestat všechny, kdo se postavili proti němu.

Gangplank vši silou zarazil šavli do břicha svého protivníka. Rozvalitý noxijský kapitán poklesl v kolenou a upustil sekeru. Z jeho potetovaných rtů, bezhlesně šeptajících poslední kletbu, vybublala krev.

Gangplank s pohrdavým úšklebkem svou čepel vyprostil a srazil umírajícího muže na palubu. Ten se zřítíl za řinčení těžké zbroje a jeho krev zbarvila dorada mořskou vodu, která špláchala na příď válečné galéry. Nad ní se tyčil černě natřený trup Gangplankovy vlastní lodi, obě plavidla do sebe zakleslá pavučinou lávek a lan.

Gangplank zatnul své černé a zlaté zuby potlačovanou bolestí; moc nechybělo a ten Noxian jej dostal. Odmítl však dát najevo před svou posádkou jakoukoliv známku slabosti a přinutil své rty zkřivit do děsivého úsměvu.

Nedbaje na vítr a déšť, jež ho bičovaly do tváře, se rozhlédl po zbytku Noxianů. Vyzval jejich kapitána k boji na život a na smrt, a když v něm zvítězil, zbytek nepřátelské posádky přišel o veškerou chuť bojovat.

„Tahle loď teď patří mně,“ zahřměl Gangplank mocným hlasem, který bylo slyšet i přes řev vichřice. „Chtěl by k tomu snad ještě někdo něco říct?“

Jeden z Noxianů, mohutný válečník oblečený ve zbroji ježící se ostny a s tváří pokrytou tetováním krvavého kultu, probodl Gangplanka pohledem.

„Jsme synové Noxu,“ zvolal. „Raději zemřeme, než abychom nechali svou loď někomu, jako jsi ty!“

Gangplank se zachmuřil a pak krátce pokrčil rameny. „To chápu,“ řekl a otočil se. Věnoval své posádce krvelačný úsměv.

„Pobijte je,“ vykřikl. „A spalte loď až po čáru ponoru!“

Starý

Gangplank se narodil hrůzostrašnému pirátovi, kapitánovi jménem Vincent Shadow - jednomu z nejbohatších a nejobávanějších pirátů z Blue Flame Island. Jeden by si myslel, že tohle může mít špatný vliv na chlapce, ale pravda je zcela opačná. Vyrůstat ve městě Bilgewater není snadné: piráti nejsou známí pro jejich soucit a to se vztahuje hlavně na jejich rodiny. Vincent chtěl, aby jeho syn vyrostl v silného muže, takže byl na něj velmi tvrdý a přísný. Už jako dítě byl Gangplank znám jako had, protože se říká, že spí s otevřenýma očima. Jak vyrostl, stal se z něj nejvíce nemilosrdný a obávaný pirát v Bilgewater a jeho otec nebyl nikdy více hrdý, než v den synových osmnáctých narozenin - když Gangplank bodl starého muže do zad a prohlásil jeho známou pirátskou loď, the Dead Pool, za svoji.

Kontinent Valoran je nicméně nebezpečné místo pro piráty; Gangplank uměl přečíst nápis na zdi - Doupe pirátů, známé jako Bilgewater, bude brzy staženo politiky Valoranu a Ústavem války. Nastal čas pro Bilgewater, aby měli svého vlastního hrdinu, který by je reprezentoval v League of Legends. A kdo by byl lepší, než nejdivočejší pirát ze všech? Říká se, že Gangplank má dostatek moci a přízně aby měl nárok na titul "Král Pirátů", ale on prostě čekal na svůj čas a chce si vybudovat svou reputaci jako hrdina, než se vrátí zpátky do života pirátství.

"Hej hou, strhnout muže dolů. Nebo ho alespoň střelit do zad a ukrást jeho kořist."

Garen - moc Demacie



Odhodlání demacijské armády je někde vítáno s nadšením, jinde s nenávisí; po celém Valoranu na něj však všichni hledí s respektem. Morální kodex „nulové tolerance“ přísně vyznávají jak vojáci, tak i běžní civilisté. Demacijské jednotky tedy plní bez odmlouvání všechny zadané rozkazy a za žádných okolností neutíkají z boje ani se nevzdávají. Tyto principy vojákům vštěpují demagogové, kteří neváhají jít svým mužům příkladem. Zárnou ukázkou takového vůdce, který je všem ostatním dáván za vzor, je udatný válečník Garen, jenž si vysloužil přívlastek „moc Demacie“. Na krvi prosáklých bitevních polích mezi Demacií a jejich úhlavním nepřítelem Noxem již povstaly a padly tisíce velkých hrdinů. A pod vojenskými prapory těchto dvou států Garen poprvé zkrřížil meče s Katarinou, zvanou Zlověstná čepel. Podle vojáků, kteří této události přihlíželi (a měli to štěstí, že přežili), to vypadalo, jako by ti dva do sebe byli zakleslí ve smrtícím tanci, k němuž jim hrála symfonie zvonících čepelí.

Byla to první bitva, z níž se Garen, chloubka demacijské armády a vůdce Neohrožené stráže, vrátil zcela bez dechu. Zlí jazykové však tvrdí, že důvodem nebylo vyčerpání, nýbrž něco jiného. Tyto fámy nabraly na síle, když se ukázalo, že si Garen od té doby nenechal ujít jedinou příležitost, aby se se Zlověstnou čepelí opět střetl. Čestný Garen si však těchto nařčení nevšímal. Věděl, že ostatní by neměli pochopení. Možnost střetnout se na bojišti s řádným protivníkem může být pro pravého válečníka důvodem, proč každé ráno vstát z postele. A když je navíc tak krásný a udatný, může se to pro někoho stát novým smyslem života.

"Nejúčinnějším způsobem, jak někoho zabít, je prosekat se k němu nepřítelem stojícím vedle něj."

Gnar - chybějící článek



Džungle neodpouští slepotu. Každá zlomená větev má svůj příběh.

Ulovil jsem každou nestvůru, která se v téhle džungli nacházela. Byl jsem si jistý, že už mě tu nečeká žádná výzva, ale teď se objevilo něco nového. Každá stopa jako od obra; drápy jako ostří nože. Mohlo by to rozseknout muže vedví. Konečně, kořist hodná lovu.

Jak jí sleduji, začínám si všimát škod, které tato věc způsobila. Vzkročím do znetvořeného kruhu roztržštěných stromů. Tyhle obří dřevěné sloupky tu stojí nespočet let, jejich železu podobná kůra nedotčená jakoukoliv chatrnou sekerou blázna, který by se je pokusil pokácet. Tahle věc je rozsekala jako by to byly pouhé větvičky.

Jak může tak nesmírně silná stvůra tak lehce zmizet? A přesto, i když za sebou zanechala nezaměnitelnou stopu destrukce a zkázy, nebyl jsem schopný ji zahlédnout. Jak jen to může přijít jako hurikán a pak se vypařit do džungle jako ranní mlha?

Vzrušeně se otřásám v očekávání nad tou stvůrou. Bude z ní obrovská trofej.

Procházejíc mýtinou se řídím zvukem proudu, abych si ještě jednou vzal svoje věci. Tam spatřím chomáč oranžové srsti, krčící se, číhající. Z dálky to špehuji. Drobná rybička vyskočí nad hladinu a to malé stvoření po ní skočí, radostně potápějíc se do šumivé vody. K mé radosti si uvědomím, že je to yordle. A lovec, k tomu!

To je dobré znamení. Objevím to zvíře. Nic mi neuteče.

Yordlovi velké uši se napřímí a namíří na mě. Běží ke mně po všech čtyřech a v ruce si nese bumerang z kosti. Rychle přede mnou zastaví a začne žvatlat.

Pokývám na pozdrav mladému yordlovi a vydávám se dál. S lehkostí zdolávám obtížný terén a snažím se zachytit stopu svojí kořisti. Jakmile se pokusím zachytit jeho vůni, něco mě rozptýlí. Jsem překvapen

podivným hvízdáním. Ten yordle mě sledoval. Nemohu mu dovolit, aby narušil můj lov. Otočím se k němu a ukážu do dálky. Tázavě mě pozoruje. Musím být důraznější, s dobrým znamením, nebo bez něj.

Stoupnu si na zadní a zařvu tak, že vzduch bičuje yordlovu srst a země se pod námi otřásá. Po několika sekundách otočí svou hlavu a s něčím, co si myslím, že by mohl být úsměv, pozvedne svůj bumerang. Nemůžu dál čekat. Vyrvu mu zbraň z ruky a odborně jí mrštím nahoru do stromoví, míříc vysoko mezi větve. Otočí se a běží za ní, zběsile poskakuje.

Sotva ujdu deset kroků, do morku kostí mnou otřese mohutný řev. Ohlušující praskot kamene a dřeva se ozývá všude okolo. A přímo na mou cestu se zřítí obrovský strom, z jehož kmene vyčnívá yordlova zbraň.

Za mnou něco strašlivě zavrčí.

Udělal jsem příšernou chybu.

Gragas - podněcovač mas



Jedinou věcí, která Gragase zajímá víc než boj, je chlast. Jeho neukojitelná žízeň po stále silnějším truňku ho pohání při nekonečném hledání těch nejsilnějších a nejpodivnějších přísad, které by mohl přidat do destilační kolony. Je impulsivní a nepředvídatelný, hlučný a miluje hýření. Půllitry poráží stejně rád jako nepřátele. Díky jeho podivným nápojům a temperamentní povaze je pitka s Gragasem vždy dost riskantní záležitost.

Gragas miluje dobré pití, jeho mohutná postava mu však vždy bránila dosáhnout božského stavu opilosti. Jedné noci, když už v sudech došlo pivo a on měl stále žízeň, Gragasovu hlavu místo obvyklé židle v rukou hospodského rváče zasáhla myšlenka: proč by si nemohl sám uvařit něco, čím by se konečně opravdu opil? A tehdy přísahal, že uvaří nepřekonatelné pivo.

Gragasovo pátrání ho nakonec přivedlo do Freljordu. Doufal, že by tam mohl získat nejčistší arktickou vodu pro svůj recept. Vydal se tedy pro ni do neprozkoumaných ledovcových pustin. Když se jednou ztratil v dlouhé sněhové bouři, narazil na obrovskou a hlubokou propast. A tam ho našel: dokonalý střípek ledu. Nic takového v životě neviděl. Nejenom, že tento nikdy netající střípek dal jeho pivu neuvěřitelné schopnosti, ale měl i jeden vedlejší efekt - udržoval nápoj vychlazený na perfektní teplotu k pití

Očarován svou novou směsí, zamířil Gragas zpět do civilizace, aby se o fermentované ovoce své práce podělil s ostatními. Osud tomu chtěl, že hned první setkání, které Gragasovy alkoholem zakalené oči čekalo, mělo utvářet budoucnost Freljordu. Narazil totiž na zástupce kmenů, kteří se právě snažili vyjednat spojení s Ashe. A jednání šlo od deseti k pěti. Zatímco Ashe úlevu od dlouhého napětí uvítala, ostatní válečníky vyrušení rozhněvalo a zahrnuli opilého troubu nadávkami. Gragas odpověděl - jak už to měl v povaze - diplomatickou ranou mezi oči, a tak vypukla rvačka, jaká nemá obdoby jinde než ve freljordských legendách.

Když se poražení z té titánské bitky konečně probrali, navrhla Ashe přátelský přípitek jako alternativu k boji. Když jejich horkokrevnost zchladilo pití, oba kmeny, ještě před chvílí na pokraji války, spojilo společné okouzlení Gragasovým pivem. Jenže ačkoliv zažehnal válku a byl prohlášen hrdinou, nedosáhl Gragas stále svého snu opilé blaženosti. A tak se znovu vydal do tundry hledat ingredience na nejlepší pivo v Runeterře.

„Z tohohle ti vyraší chlupy i na krku!“

Graves – psanec



Malcolm vyrostl v přístavních uličkách Bilgewateru, kde se velice rychle naučil bojovat i krást, přičemž obě tyto dovednosti se mu v průběhu let velice hodily. Jako ještě mladý hoch se proplížil na loď mířící na pevninu a ukrytý mezi nákladem odplul vstříc novým dobrodružstvím. Na živobytí si vydělával krádežemi, lhaním a hazardem a tímto způsobem se protloukal od města k městu. Až jednoho dne narazil u stolu s vysokými sázkami na muže, který měl změnit celý jeho život: podvodníka známého pod přezdívkou Twisted Fate. Oba dva v sobě navzájem spatřili stejnou bezhlavou vášeň pro nebezpečí a dobrodružství a vzniklo mezi nimi partnerství, jež vytrvalo skoro celé desetiletí.

Graves a Twisted Fate spojili své unikátní schopnosti a vytvořili tak efektivní tým, který si na své konto připsal celou řadu odvážných loupeží. Okrádali a podváděli každého, kdo byl dostatečně bohatý a pošetilý, a vychutnávali si plnými doušky slávu, peníze i zábavu, které jim jejich kousky přinášely. Dobrodružství pro ně bylo stejně lákavé jako hmotná kořist.

Na hranicích Noxu proti sobě poštvali dva slavné rody, aby pak mohli osvobodit dědice jednoho z nich, jenž byl údajně unesen. Jejich zaměstnavatelé měli tušit, že po shrábnutí odměny předají onoho mladého zvrhlíka tomu, kdo za něj nabídne nejvíc. V Piltoveru si vysloužili pověst jediných zlodějů, kteří pronikli do údajně nedobytného Mechanického trezoru. Nejen, že jej dokonale vybilili, ale navíc ještě lstí přinutili tamní hlídače, aby jim uloupené poklady sami naložili na loď – která pochopitelně také nebyla tak docela jejich. Krádež byla odhalena až ve chvíli, kdy už mizeli za obzorem. Uprostřed prázdného trezoru ležela jen Fateova karta, která byla jejich podpisem.

Jednoho dne jim však došlo štěstí. Při jedné nezdařené loupeži Twisted Fate svého partáka zradil a opustil, nebo se tak aspoň zdálo. Gravese dopadli živého a uvrhli ho do nechvalně známého vězení, jemuž se přezdívalo prostě Loch.

Během následujících let, jež strávil za mřížemi a v mučírně, v sobě Graves opatroval nenávist ke svému bývalému partnerovi jako nejcennější poklad. Kohokoliv slabšího by tyto útrapy jistě zlomily, ale Malcolm

Graves se nevzdal a nakonec se mu podařilo uprchnout. Prohrabal se na svobodu a pustil se do pronásledování Twisted Fatea – muže, jehož zrada mu přinesla desetiletí nevýslovného utrpení.

O řadu let později se Graves konečně dočkal svého střetu s Twisted Fatem. Když se však dozvěděl pravdu a společně se svým starým parťákem uprchl jisté smrti, kterou pro ně chystal Gangplank, rozhodl se na svou pomstu zapomenout. A tak se společně – když ne moudřejší, tak alespoň o něco starší – rozhodli pokračovat tam, kde přestali, a opět si začali vydělávat na živobytí podvody, loupežemi a přesně cíleným násilím.

Seděl v prázdném baru, krvácel z tuctu ran a věděl, že dům je obklíčen ozbrojenci, kteří mu jdou po krku. Ano, Malcolm Graves na tom nebyl zrovna nejlépe. Ale už bylo i hůř, takže si zatím nedělal starosti. Naklonil se přes rozbitý barový pult, vzal jednu z lahví a po přečtení nápisu na vinětě si povzdechl.

„Demacijský víno? To nemáš nic lepšího?“

„Je to ta nejdražší lahev, kterou mám...“ vykoktal hospodský, jenž se krčil pod barem v jiskřivém oceánu rozbitého skla.

Graves se rozhlédl po nálevně a zakřenil se.

„Nejspíš to taky je jediná flaška, co ti tady zbyla.“

Barmanovi se ve tváři zračil děs. Zřejmě nebyl zvyklý ocitnout se uprostřed přestřelky. Tohle nebyl Bilgewater, kde se strhávaly krvavé rvačky desetkrát denně. Piltover byl považován za mnohem civilizovanější než Gravesovo rodné město. Alespoň v některých ohledech.

Vytáhl zátku zuby, vyplivl ji na podlahu a trochu si loknul. Chvilí víno poválel na patře, jak to vídal u boháčů, a teprve pak polknul.

„Pěkný chcanky,“ prohlásil, „ale darovanému koni na zuby nekoukej, ne?“

Za rozbitými okny se ozval zvučný hlas plný falešné sebedůvěry a odvahy podpořené početní převahou.

„Vzdej se, Gravesi. Je nás tady sedm a ty jsi sám. To nemůže skončit dobře.“

„To si pište, že nemůže,“ zvolal na oplátku Graves. „Jestli chcete odejít po svejch, měli byste si rychle sehnat nějaký posily!“

Ještě jednou si lokl z lahve a odložil ji na bar.

„Tak jdeme na to,“ řekl a zvedl z pultu svou jedinečnou brokovnici.

Zasunul do zásobníku nové náboje, pěkně jeden po druhém. Jednotlivé díly zbraně do sebe zapadly s uspokojivě smrtícím zvukem, který byl dost hlasitý na to, aby se donesl až k mužům čekajícím venku. Každý, kdo znal Gravese, poznával i ten zvuk a věděl, co znamená.

Psanec sklouzl z barové stoličky, a zatímco se blížil ke dveřím, pod podrážkami vysokých bot mu tiše křúpalo sklo. Krátce vyhlédl z rozbitého okna. Za provizorními kryty se tam krčili čtyři muži: dva na střeše dílny, další dva ve ztemnělých dveřích na druhé straně ulice. Všichni měli samostřily a muškety připravené k výstřelu.

„Pronásledovali jsme tě přes půlku světa, ty parchante,“ vykřikl stejný hlas co prve. „Těm, co na tebe vypsali odměnu, je jedno, jestli budeš dejchat, nebo ne. Vyjdi ven s tím svým dělem nad hlavou a ušetříme si další krveprolití.“

„Jasně, že půjdu ven,“ zvolal Graves. „Na to vemte jed.“

Vytáhl z kapsy stříbrného hada a hodil jej na barový pult, kde se chvíli točil v loužičce rozlitého rumu a poté spadl pannou vzhůru. Chvějící se ruka se pro něj natáhla.

„To máš za ty dveře,“ zakřenil se Graves. „Za jaké dveře?“ zeptal se zmateně hospodský.

Graves prudce kopl do vstupních dveří a vyrazil je z pantů. Proskočil rozbitými zárubněmi, zvedl se z kotoulu na jedno koleno a už střílel od boku.

„Tak jo, vy parchanti!“ vykřikl z plných plic. „Skoncujeme s tím!“

Starý

Malcolm Graves se narodil v koutě Bilgewaterské hospody, kde byl pohozen pouze se svou plínou a láškou z kyslého mléka. Své dětství v pirátských slumech přežil jen díky využití všech možných zákeřných triků. Toužil si pro sebe vybudovat vlastní život a tak odplul na první lodi, na kterou se dokázal vplížit. Nicméně drsná realita okolního světa ho donutila vyrovnat se s nezáviděníhodným bydlením v undergroundových částech různých městských států a okamžitě zdrhat přes hranice, když začalo být příliš „horko“. Při jedné hře karet, ve které šlo opravdu o hodně, zjistil, že sedí naproti muži s přezdívkou Twisted Fate. Když ve velkém finále padly karty na stůl, oba dva na něj vhodili čtyři esa. Bylo to vůbec poprvé, co oba podvodníci narazili na sobě rovného. Okamžitě spojili své síly, shrábli ze stolů všechny prachy a vzali bok po boku do zaječích skrze spleť zadní uličky velkoměsta. Společně utíkali dál, a okrádali všechny, kdo byli tak stupidní, že jim naletěli.

Graves naneštěstí udělal tu chybu, že „znárodnil“ slušnou částku doktora Aregora Priggse, vysoce postaveného Zaunitského úředníka a businessmana. Když Priggs zjistil, že byl napálen, okamžitě byl posednut touhou po pomstě. Dozvěděl se o Twistedově všepohlcující touze ovládat magii a rychle mu nabídl obchod: odevzdá jim Gravese, výměnou za proceduru, která by měla splnit jeho přání. Twisted nabídku přijal – on i Graves věděli, jaké jsou vyhlídky této dohody, ale ta nabídka byla prostě příliš lákavá. Jakmile ho získal, nechal Priggs Gravese zasadit do speciálně vystavěné lokace pro vězně, jejichž zločiny – přesněji řečeno, jejichž tresty – by měly být mimo rejstřík. Graves vydržel roky v zajetí, pod rukama těch nejkrutějších Zaunských bachařů, než se mu podařilo utéct. Jeden z jeho spoluvězňů utekl s ním a představil ho zručnému zbrojíři, který připravil brokovnici přesně podle Gravesových představ. Pojmenoval ji „Destiny“ (osud). Poté co obdaroval Priggse svou návštěvou, se Graves připojil k League of Legends, se dvěma cíly v hledáčku: Twisted Fatem a odplatou.

“V lochu mají takové rčení: nemáš nic, jen čas plánovat.”

Hecarim - stín války



Zrozen v říši, která se dávno rozpadla v prach a upadla do zapomnění, Hecarim vstoupil jako panoš do legendární společnosti rytířů známých jako Železný řád, kteréžto bratrstvo přísahalo bránit zemi svého krále. Tam prodělal ten nejtěžší možný výcvik, režim založený na trestech, který z něj vycvičil hrůzu nahánějícího válečníka.

Během svého dospívání Hecarim hravě zvládl všechny druhy boje a válečné strategie. V souboji v sedle rychle překonal ostatní panoše. Velitel rytířů Železného řádu v tomto mladém muži spatřil velký význam a poznal v něm svého potenciálního následníka. Ale jak roky plynuly a Hecarim v sedle svého mocného válečného oře vyhrával jeden souboj za druhým, velitel rytířů nakonec seznal, že v jeho poručíkovi narůstá temnota. Hecarimova žízeň po hromadném zabíjení a chorobný hlad po slávě podlamovaly jeho čest a veliteli rytířů došlo, že se tento mladý rytíř velitelem Železného řádu nikdy nesmí stát. Ve své soukromé komnatě Hecarimovi řekl, že se jeho následníkem nestane, a třebaže byl poručík rozlícen, překousl svůj hněv a vrátil se ke svým povinnostem.

Když Řád vyrazil do další války, velitel rytířů se ocitl v nepřátelském obklíčení, oddělen od svých věrných rytířů. Pouze Hecarim mu mohl vyjet na pomoc, ale ve chvíli nevraživosti svého koně otočil a nechal velitele rytířů napospas smrti. Na konci bitvy přeživší rytíři, kteří netušili, co Hecarim udělal, poklekli na zkrvavenou zem a přísahali, že ho budou následovat jako svého mistra.

Hecarim vyjel do hlavního města a setkal se s Kalistou, královským generálem. Kalista rozpoznala jeho mimořádnou povahu, a když byla králova manželka zraněna otráveným ostřím vraha, zadala Železnému řádu úkol stát králi po boku, zatímco se vydala hledat lék. Hecarim přijal, ale jelikož mu tento úkol připadal nepodstatný, zasadilo to v něm semínko rozhořčení.

Hecarim zůstal u krále, který se nořil do hlubin šílenství zrozeného z žalu. Král, sklíčený stihomamem, se rozčiloval na každého, kdo ho chtěl odloučit od jeho umírající manželky, a vyslal Železný řád, aby potlačil to, co považoval za hnutí odporu ve svém království. Železný řád pod Hecarimovým velením krvavě potlačoval nepokoje a vydobyl si strašlivou pověst nemilosrdného vykonavatele královy vůle. Vesnice lehaly

plamenem a meče jezdců Železného řádu přeťaly mnoho životů. Království se ponořilo do temnoty, a když královna zemřela, Hecarim začal krále obestírat lžemi tom, jak odhalil pravou příčinu její smrti, a vyhledával důvody, proč se Železným řádem vyrazit do cizích zemí a vysloužit si ještě temnější pověst.

Než však vyjel, vrátila se ze své výpravy Kalista. Našla lék na královninu nemoc na legendárních Požehnaných ostrovech, ale na její záchranu už bylo pozdě. Kalista byla zhrozena tím, co se z království stalo, a odmítla se podělit o své objevy, takže byla za svou neposlušnost uvězněna. Hecarim spatřil příležitost, jak získat ještě větší přízeň, a navštívil Kalistinu celu. Slíbil, že králi zabráni udělat nějaký nerozvážný čin, a přesvědčil Kalistu, aby se mu svěřila s tím, co ví. Kalista váhavě svolila a provedla královu flotilu kouzly, jež halila Požehnané ostrovy před zraky lidí.

Hecarim zavedl zdrcenou královu osobu do středu magického ostrova, kde se setkal s jeho strážci a dožadoval se jejich pomoci. Strážci projevili svůj soucit, ale řekli králi, že jeho manželku už nelze zachránit. Král celý rozrušený nařídil Kalistě, aby zabila jednoho strážce po druhém, dokud se nepodvolí. Kalista odmítla a postavila se mezi krále a obyvatele ostrova.

Hecarim zjistil, že se nachází na životní křižovatce, a učinil rozhodnutí, kvůli kterému byl navěky zatracen. Místo toho, aby Kalistu podpořil, jí vrazil do zad oštěp a nařídil Železnému řádu, aby povraždil obyvatele Požehnaných ostrovů. Hecarim a jeho válečníci pozabíjeli strážce, dokud jeden ubožák s lucernou nakonec krále nezavedl k tomu, co hledal - tajemství potřebné pro vzkříšení jeho ženy.

Ale když se královna vrátila k životu, byla z ní hrůza v podobě hnijícího a červy prolezlého masa, která prosila, aby jí umožnili znovu zemřít. Král, kterého odpudilo, co své milované ženě provedl, seslal kouzlo, které ukončilo jejich životy a svázalo je k sobě na celou věčnost. Jeho seslání bylo úspěšné, ale král netušil, že kouzlo bylo posíleno mnoha silnými magickými artefakty na ostrově, takže jeho moc byla stokrát znásobena.

Krále zahalil uragán černé mlhy, který se rozšířil po ostrově a zabil vše, čeho se dotkl. Hecarim ponechal krále svému osudu, zavedl Železný řád k jeho lodím a zabíjel všechny, kteří jim stáli v cestě, neboť duchové zavražděných černou mlhou povstávali jako nehynoucí přízraky. Rytíři byli jeden po druhém staženi do náruče nesmrti, dokud nezůstal pouze Hecarim. Jakmile ho neovladatelná magie naplnila, on a jeho mocný oř splynuli v jednu příšernou ohavnost, která odrážela pravou temnotu jeho duše.

Za běsnícího kvílení se v bolestivé přeměně zrodila titánská stvůra známá jako Stín války, bezostyšná příšera plná hněvu a zášti. Hříchy jeho minulého života byly znásobeny vírem temné magie a zapříčinily zrod tvora nekonečné zlovolnosti a děsivé síly.

Nyní je Hecarim připoután ke Stínovým ostrovům a stráží jejich přízračné pobřeží, přičemž zabíjí vše, co se před něj postaví - jaká to zvrácená podoba jeho někdejších služeb. A když se Černá mlha dostane mimo Stínové ostrovy, Hecarim se svou přízračnou skupinou z Železného řádu vyrazí vraždit živé na památku dávno zašlé slávy.

Nikdo nežije

Ledové vlny narážely na pusté pobřeží, zarudlé krví mužů, které Hecarim již povraždil. Smrtelníci, které ještě nezabil, s hrůzou utíkali přes pláž. Skrápěl je černý déšť a bouřkové mraky se k nim valily z truchlícího srdce ostrova. Slyšel, jak na sebe křičí. Ta slova byly hrdelní bojové výkřiky, které neznal, ale jejich význam byl jasný; oni se vážně domnívali, že se dokážou dostat na svou loď. Pravda, nebyli neschopní. Pohybovali se jako jeden a dřevěné štíty zaklesli do sebe. Ale byli smrtelní a Hecarim si vychutnával masový pach jejich strachu.

Obkroužil je. Kráčel rozpadajícími se troskami a ve stínové mlze stoupající z popelavého písku nebyl vidět. Hromová ozvěna jeho kopyt jiskřila na černých kamenech. Kus za kusem užírala jejich odvahu. Sledoval smrtelníky úzkým hledím své helmice. Slabé světlo jejich nebohých duší se jim třepotalo v těle jako Eliášův oheň. Odpuzovalo ho a přitahovalo zároveň.

„Nikdo nežije,“ pronesl.

Jeho hlas byl tlumený železem jeho helmice jako mrtvolný chrapot oběšence. Tento zvuk se jim zaryl do nervů jako rezavá čepel. Opíjel se jejich hrůzou a zazubil se, když jeden muž zahodil svůj štít a zoufale se rozeběhl k lodi.

Hlasitě řval, zatímco cválal plevem zarostlými ruinami. Sklonil své ostří s háky a pocítil staré vzrušení z útoku. V hlavě mu zatřepotala vzpomínka na to, jak stál v čele své stříbrné roty. A získával čest a slávu. Vzpomínka vybledla, když muž dorazil k temným příbojovým vlnám a ohlédl se přes rameno.

„Prosím! Ne!“ zakřičel.

Hecarim ho jednou hromovou ranou rozpůlil od klíční kosti až po pánev.

Jeho ostnaté ostří zapulzovalo, zatímco se koupalo v krvi. Křehký šepot mužovy duše se snažil uletět na svobodu, ale hlad mlhy se nenechal oklamat. Hecarim sledoval, jak se duše zkřivila do temného odrazu mužova života.

Hecarim načerpal sílu ostrova a krvavý příboj se zachvěl, když se z vody za mihotavého světla vynořila skupina temných jezdců. Byli schováni za starodávnými pláty přízračného železa. Tasili černé meče, které se třpytily temnou září. Tyto muže měl znát. Kdysi mu sloužili a sloužili mu stále, ale on si je nepamatoval. Obrátil se nazpět ke smrtelníkům na pláži. Rozděлил mlhu a kochal se jejich hrůzou, když ho před sebou poprvé jasně spatřili.

Jeho obrovská postava se podobala strašlivému hybridu muže a koně, kolosální chiméře oděné v prostém železe. Pláty na jeho těle byly temné a poseté lepty, jejichž význam si jen matně vybavoval. Uvnitř jeho hledí zaplátl zlovorný oheň - jeho vnitřní duch, chladný a mrtvý, ale stále plný záštiplného života.

Hecarim se postavil na zadní, když oblohu rozpůlily rozeklané blesky. Sklonil své ostří a vedl své rytíře do útoku. Jeho kopyta při tom do vzduchu vyhazovala krví nasáklý písek a úlomky kostí. Smrtelníci křičeli a pozvedli své štíty, ale výpad přízračných rytířů byl nezastavitelný. Hecarim udeřil první, jak náleželo jejich mistrovi, a dunivý dopad roztříštil stěnu z jejich štítů na kusy. Muži byli pod jeho železem ověnčenou tíhou rozšlapáni na krvavou kaši. Jeho ostří útočilo vlevo i vpravo a s každým úderem zabíjelo. Přízrační rytíři drtili vše, co jim stálo v cestě, a vraždili živé v běsnění plném ničivých kopyt, bodavých kopí a sekajících čepelí. Kostí praštěly a krev stříkala, zatímco z pobitých těl prchaly smrtelné duše, které podlá magie Zašlého krále ihned lapila mezi životem a smrtí.

Duše mrtvých kroužily kolem Hecarima, neboť mu coby jejich vrahovi patřily, zatímco on se kochal přívalem potěšení z bitvy. Kvílejících duchů si nevšímal. O jejich zotročení neměl nejmenší zájem. Takovou malichernou krutost přenechal Řetězovému strážci.

Hecarima zajímalo jen zabíjení.

Starý

Už od jeho prvního spatření na severozápadním pobřeží Valoranu vysoký, obrněný duch známý jako Hecarim zasíval strach a hrůzu do srdcí všech, co ho spatřili. Nikdy nikdo neviděl nic podobného jeho obrovské, etérické formě a tajemství okolo jeho náhlého zjevení byly hluboce zneklidňující. Když Hecarim začal kráčet na východ, zanechávající za sebou pouze pustou, neživou zem, vesničané z blízkých plání opustili své domovy a utekli do bezpečí Demácie. V městských, nyní přeplněných, hospodách a barech se začaly šeptem šířit zvěsti o tomto neživém přízraku. Někteří tvrdili, že je to pomstychtivý duch starého válečníka, který chce zničit vše živé; jiní zase, že je to výtvar nějakého černokněžníka. Jeden muž tvrdil, že ho viděl vést legii jezdců-duchů. Jeden z velitelů v Demácii, chtěje zbavit město sevření strachu, sebral několik jeho nejlepších vojáků a vyjel proti Hecarimovi, aby ho zničil, nebo alespoň odvrátil od města.

Přivedl své muže na jeho cestu, kde se připravili na jeho útok. Když se na ně snesl přízrak, válečníky pohltil pocit absolutní hrůzy a děsu. Zmrazení strachem nemohli nic než křičet, když je Hecarim trhal na kusy a zadupal do země svými kopyty. Na to se otočil k jejich veliteli a pronesl mrazivá slova: "Toto je pouze začátek. Žádná živá armáda nemůže ustát sílu Shadow Isles." S tím se Hecarim navrátil na svůj ponurý pochod. Dohnán k šílenství zážitkem jak vystřiženým z noční můry se velitel doklopýtal zpět do Demácie, kde byly jeho varování ignorovány jako blouznění šílence. I když Hecarimův původ a úmysly zůstávají stále zahaleny rouškou tajemství, cíl jeho cesty se vyjasnil, jakmile došel k Institutu Války a hlasem jak zlověstným, tak poroučejícím, se dožadoval vstoupení do Ligy.

"Vy to nechápete ... stíny nás všechny pohltí ..." —bývalý velitel Demácie

Heimerdinger - vznešený vynálezce



Z deníku profesora Cecila B. Heimerdingera

14. 10.

9:15

Aktuální meteorologické podmínky v Bandle City se zdají být optimální. Atmosférický tlak je pro dnešní experimenty zcela ideální!

Dnes odpoledne provedu páté kolo testů svého tridyminimobulátoru. Je nutné jej trochu vyladit; minule mi přismahnul knír. Je nutné upravit průtok energie.

16:00

Tridyminimobulátor si stále nedokáže udržet požadovanou energetickou efektivitu! Musím provést dodatečné výpočty. Mezitím však mou pozornost zaujalo něco jiného.

Cestou domů z dnešního testování jsem procházel kolem hloučku yordlat, která po sobě házela jakýsi sférický projektil. Koncept byl prostinký: hodit objekt na někoho jiného, chytit jej, hodit jej na dalšího yordla, opakovat. Mládež se však dopouštěla řady nepřesností ve výpočtech, což mělo za následek různé chyby! Přesnost i síla hodů byly velice nekonzistentní a „míč“ (jak mu ostatní říkali) často padal na zem... Tento proces by bylo možné v mnoha směrech vylepšit. Po nasbírání dat od účastníků jsem vypočítal, že kdyby házení probíhalo s konstantní rychlostí a pod stejným úhlem, faktor zábavnosti by se zvýšil o 44,57%! Dnes večer se nad tím řádně zamyslím.

15. 10.

5:20

Heuréka! Objevil jsem řešení.

Vynalezl jsem automatický házečí stroj. Zatím jsem ho pojmenoval H-28G. Rychlost i trajektorie míče jsou konzistentní, díky čemuž příjemce dokáže míč pokaždé chytit. Automaticky míří na nejbližšího yordla (nachází-li se jich v blízkosti více), takže se na každého dostane. Dnes tento svůj vynález vezmu za yordlaty a ukážu jim ho.

Dnes ráno jsem si také polil boty žíravinou. Krajně nepříjemné.

10:30

Dnes jsem otestoval automatický házečí stroj. Nešlo to zrovna podle plánu. Mládež byla mým vynálezem sice nadšena, ale když jsem stroj zapnul, ukázalo se, že je příliš výkonný! I při nejnižším nastavení padala yordlata jako kuželky. Zřejmě jsem přecenil kinetickou energii jejich hodů... Brzy to zopakujeme, až provedu příslušné úpravy.

Mojí současnou prioritou ale je tridyminimobulátor; musím ho spravit do oběda. Až bude v pořádku, budu ho muset ozkoušet někde v ústraní. V Bandle City je krajní nedostatek zkušebních prostor.

16. 10.

15:55

Ve městě se objevil nějaký obr. Vskutku otravná anomálie. Ten hluk zvenčí mě ruší při bádání!

Dnes musím zkontrolovat akvárium. Ryby jsou poslední dobou nějaké zamlklé...

17. 10.

10:40

Doslechl jsem se, že při těch nepříjemnostech s obrem se mnoho yordlů zranilo. Pokud to co nejdřív neskončí, bude nutné zasáhnout! Doufám, že je H-28G v pořádku. Kdybych ho musel vyrobit znovu, stálo by mě to spoustu cenného času.

16:30

Všude opět zavládl klid. Zdá se, že ten obr dostal rozum a utekl. Jakmile vyřídím důležitější věci, budu muset zítra zajít pro H-28G. Tridyminimobulátor je už skoro bez chyb!

18. 10.

8:30

Je brzy, den však již byl zcela nabitý událostmi. Probudilo mě klepání na dveře. Před mým domem se shromáždilo snad celé město. Když se něco takového stane, bývá to většinou kvůli nějakým malicherným stížnostem na mou práci. Tentokrát mě ale oslavovali!

V troskách, které po sobě obr zanechal, našel jeden z mladých yordlů můj prototyp H-28G. Jak se ukázalo, byl to velice bystrý mladík. Napadlo jej, že by mohl můj vynález přeměnit v improvizovanou palebnou věžičku. A její síla dokázala obra zahnat... no představte si to! Vskutku mazaný chlapík.

Velice by mě potěšilo, kdybych mohl jeho nadanou šedou kůru mozkovou zaměstnat u sebe - mám totiž do budoucna velké plány, při jejichž realizaci by se mi jeho pomoc nesmírně hodila. Prý ale hodlá Bandle City opustit. Pro své další pokusy teď budu potřebovat mnohem rozsáhlejší zkušební oblast.

Runeterra by měla být tak akorát!

Starý

Je neobvyklé vidět yordly mimo Bandle City, ale lákání vědy bylo něco, čemu Heimerdinger nemohl odolat. V čase kdy dokončil svůj třetí doktorát, byl už největším ze všech yordlích vědců a bylo už málo co mu mohl jeho domov nabídnout. Velké akademie Piltoveru daleko na severu ho volaly aby se odvážil prorazit v tomto Městě Pokroku. Heimerdinger věděl, že by se mu samotnému nedařilo tak daleko od jeho vlastního druhu a tak shromáždil podobně smýšlející yordly aby se k němu připojili a tak vytvořili základ pro dnes již slavnou Yordle Academy of Science & Progress (Yordlí Akademie Vědy a Pokroku). Od té doby se stal jedním z nejvíce respektovaných myslí moderní doby a jeho akademie je jednou z vedoucích institucí v celém Valoranu.

Heimerdinger byl průkopníkem v mnoha vědeckých úspěších, a ponořoval se stále víc a víc do tajů techmaturgie, zahrnující vývoj dnes všudy přítomných hvězdných prutů, které osvětlují mnoho ulic městských států. Avšak, je zde něco zvláštního na tomto Ctěném Vynálezci. V jeho úkolu rozšiřování svých znalostí, podstoupil experiment jeho vlastního designu, který mu umožnil používat velkou část jeho mozku současně. Zajisté to funguje, ale za neobvyklou cenu – Heimerdingerův mozek se zvětšil. Jeho hlava se změnila s ním a nyní velký vědec vypadá jako yordle s obří hlavou ve tvaru mozku. Avšak Heimerdinger obrátil svou pozornost na nynější válečný stav Valoranu a pracuje na napravení toho co považuje za nepřijatelnou situaci. Heimerdinger věří, že věda je klíčem k záchraně světa. Navíc si vyhrnul rukávy a vyrazil to prokázat jako člen League of Legends a zejména jako její nejchytřejší šampion.

"Věda je na pochodu! Dávejte si pozor!"

Illaoi - krakenova kněžka



Illaoi překvapí každého, kdo se s ní potká. Tato neústupná kněžka je plně oddaná životu. Bere si, co chce, likviduje vše, co nenávidí, a vyžívá se ve všem, co zbožňuje.

Abyste ale mohli Illaoi skutečně poznat, musíte pochopit náboženství, kterému zasvětila svůj život. Nagakabouros, bohyně její víry, je většinou vyobrazena jako obrovská hadí hlava, kolem které se nekonečně svíjejí chapadla, jež nemají začátek ani konec. Nagakabouros, známá také jako Hadí matka, Velký kraken či dokonce Vousatá dáma, je na Hadích ostrovech považována za bohyni života, oceánských bouří a pohybu. (Její jméno v doslovném překladu znamená „nekonečná příšera, která pohání moře a oblohu.“) Teologie tohoto náboženství se opírá o tři ústřední pilíře: každá duše se narodila proto, aby sloužil vesmíru; vesmír do každé živé bytosti zabudoval touhu; vesmír se hýbe ke svému osudu pouze tehdy, pokud živí tvorové jdou za svou touhou.

Nižší kněžky mají za úkol udržovat chrámy, vyvolávat svaté hady a učit lidi o způsobech Nagakabouros. Illaoi je Pravdonoškou, takže její role spočívá v přímé službě bohyni tím, že odblokovává tok vesmíru. Za tímto účelem na sebe vzala dvě svaté povinnosti.

První službou Pravdonošky je být zbraní ve válce proti nemrtvým. Jelikož nemrtví vypadli z běžného toku vesmíru, jsou v očích Nagakabouros považováni za odporost. Ačkoliv chránit domorodé obyvatelstvo před Strašidelnicemi je povinností každé Krakenovy kněžky, Pravdonoška se přímo utkává s jejich nejsilnějšími duchy a odráží Černou mlhu zpět.

Zadruhé, Illaoi má za úkol vyhledávat jedince s velkým potenciálem a vyzývat je, aby se podrobili zkoušce Nagakabouros. Tento úkol představuje břemeno, jež se zrcadlí v Illaoiň titulu. Pomocí obrovské svaté relikvie zvané Oko boží Pravdonoška vyrve duši z těla podrobeného jedince a pak ji donutí postavit se jí v boji, aby prokázala, že je hodna. Tak činí s naprostým vědomím toho, že ti, kteří neuspějí, budou zcela zničeni, neboť Velký kraken nestrpí zbabělost, pochyby ani zdrženlivost. Ale cílem nikdy není zničení. Ti, kteří tuto zkoušku přežijí, se navždy změní a často naleznou vůli jít za svým pravým osudem.

Ačkoliv Illaoi je tou nejmocnější a nejuznávanější Pravdonoškou za posledních sto generací, nejvíce o ní vypovídá to, jak porušila pravidla své víry. Když dokončila svůj výcvik Pravdonošky a byla na vrcholu svých sil, Illaoi odešla ze zlatých chrámů v Buhru, které vyměnila za špinu blízkého Bilgewateru.

Toto pirátské město je jediné místo na Hadích ostrovech, kam smějí cizinci, takže ho Illaoi lidé vnímají jako zatuchlou stoku. Předchozí Pravdonošky toto město ignorovaly a na přijíždějící cizince pohlížely jen o něco málo lépe než na nedotknutelné. Illaoi tradice porušila, když se rozhodla bránit obyvatele Bilgewateru před Strašidelnicemi, a co bylo ještě kontroverznější - když usoudila, že duše některých obyvatel byly hodny velké zkoušky. Navzdory tomu se ve městě otevřelo jen pár chrámů a dovnitř bylo vpuštěno jen velmi málo paylangi (tak ostrované říkají obyvatelům původem z pevniny). Tak či tak, byla to Illaoi, kdo v Bilgewateru rozšířil povědomí o Hadí matce, a právě díky jejímu nezdolnému duchu se tam její náboženství začalo těšit přízni.

Kolují drby, že tato mohutná kněžka zlomila srdce tomu nejkrvavějšímu a nechvalně nejproslulejšímu pirátovi. Žádné z těch, kteří se s ní potkali, to nepřekvapuje. Illaoino drsné chování zakrývá skrytou inteligenci, sílu a magnetickou sebejistotu.

Mnozí usilují o Illaoinu přízeň a v Bilgewateru ji vítají... ale každý má strach, že ho potká zkouška Krakenova proroka.

„Odpočinek nepřipadá v úvahu. My představujeme pohyb.“ — Z knihy Dvacatero mouder Nagakabouros

Těžké břímě

„Pravdonoško, toto je důvod, proč se musíme stáhnout do Buhru. Pejlangi už nezachráníme,“ řekla hierofantka. Mohutná žena se zakřenila. Představa, že opustí Bilgewater, ji očividně potěšila.

„To jsi už říkala,“ prohlásila Illaoi a obešla kamenný stůl uprostřed místnosti. Protáhla si ramena a uvolnila svaly, aby překonala ospalost.

Vedle hierofantky stál postarší vyvolávač hadů oblečený do šatu z provazů. Indigové motouzy byly vzájemně propletené a díky své proměnlivé tloušťce a vybledlému krakenímu inkoustu vytvářely dojem chapadel. Tvář měl celou pokrytou černým tetováním, znázorňujícím nekonečnou sadu zubů leviatanova chřtánu. Mnichové a vyvolávači hadů se vždy snažili vypadat děsivě. Většina mužů měla tenhle otravný zvyk.

„Ti největší se k Bilgewateru nepřiblíží,“ zasípal vyvolávač hadů. „Drží se v hlubinách, kam se nedostane puch Vražedných doků. Naše volání vyslyší přinejlepším pár napůl vyhladovělých mlád'at.“

Pouze největší děti Nagakabouros byly dost silné, aby dokázaly pozřít mlhu a ubránit město před Strašidelnicemi. Zbytek Hadích ostrovů se s tímto problémem potýkat nemusel.

Byl to další důkaz nevědomosti obyvatel Bilgewateru. Lidé z pevniny a jejich potomci se nenamáhali tím, aby do doků vpouštěli čerstvou vodu a tím udržovali v čistotě. Místo toho se pejlangi trvale usídlili přímo u každého kotviště v zátoce. Taková pošetilost. Mnozí kněží to považovali za důkaz, že pejlangi ve skutečnosti chtěli, aby je černá mlha pozřela.

„K d'asu,“ řekla Illaoi. Pokud zůstane, bude muset najít způsob, jak město ubránit i bez hadů. Chvilku se probírala jídlem v jedné z mís, které ji obklopovaly, a nakonec si vybrala mango. Potřebovala nějaký plán a tihle dva hlupáci byli naprosto k ničemu.

Ze zamyšlení ji vytrhlo hlasité prásknutí. Těžké dřevěné dveře v přízemí se rozletěly dokořán.

Gangplankův hlas burácel a odrážel se od kamenných zdí, ale jednotlivým slovům nešlo rozumět.

„Vytáhli jsme ho z vody, jak jsi přikázala,“ usmála se hierofantka a upravila si na krku nefritový náhrdelník, symbol svého postavení. „Nebylo by lepší nechat jeho energii, aby se vrátila zpátky k Nagakabouros?“

„Nepřísluší ti soudit duše.“

„To jistě ne, Pravdonoško. To může jen Nagakabouros,“ řekla a naznačila tím, že ani sama Illaoi se při rozhodování neřídí jen chladnou úvahou.

Illaoi prošla mezi oběma duchovními, kteří vedle ní vypadali jako trpaslíci. I na ženu z ostrovů byla Pravdonoška vysoká. Tak to bylo vždy. Byla větší i než ten nejurostlejší seveřan. V dětství ji to trápilo, neustále měla pocit, že do ostatních naráží a překáží jim. Ovšem naučila se s tím žít. Když vidí, že jdu, měli by mít dost rozumu a uhnout mi z cesty.

Vzala z podstavce Oko bohyně. Tato modla vyrobená ze zlata byla větší než vinný soudek a mnohokrát těžší. Prsty ji na chladném kovu zabrněly. Oko bohyně spočívalo hned vedle sálajícího ohniště, jež osvětlovalo místnost, přesto však bylo stále na omak studené a vlhké. Illaoi si jej obratně přehodila přes rameno. Za celý tucet let se od něj Pravdonoška nikdy nevzdálila na více než pár kroků.

„Nezapomínám na své povinnosti, hierofantko,“ řekla Illaoi, zatímco mířila ke schodišti. „Nestáhneme se do Buhru. Zastavím Strašidelnice zde.“

Nejvyšší kněžka si od svého příjezdu z Buhru jen stěžovala, ale v jejích slovech se ukrývalo zrnko pravdy.

Když Gangplankova loď vybuchla, Illaoino srdce se sevřelo. Už to je mnoho let, co spolu uléhali, mnoho let, co jejich vztah sama ukončila... ovšem některé pocity přetrvaly i takovou dobu. Kdysi ho milovala... toho hloupého, starého parchanta.

Nádvoří chrámu, obklopené vysokými zdmi ze vzájemně do sebe zapadajících kamenů, bylo tvarované jako ozubená tlama leviatana. Vstup shlížel na modrou hladinu zátoky, jež se rozkládala hluboko pod ním. Illaoi rázným krokem sešla po schodišti k hlavní bráně. Počítala s tím, že bude muset Gangplankovi nějakou tu ránu vrazit – měl sklony příliš se oddávat vlastní aroganci a rumu. Ale i tak bude hezké jej opět vidět.

Pohled na toho zuřivého tvora u vchodu do chrámu jí však vyrazil dech. Věděla, že byl zraněn, ale tohle nečekala. Silně kulhal a kvůli zlomeným žebrům byl celý zkroucený. V náručí si držel to, co mu zbývalo z paže.

Pistolí, kterou držel v druhé ruce, rychle přešel po celé místnosti v napůl šíleném pokusu přinutit mnichy a kněžky, aby se od něj drželi dál; očividně mu nedocházelo, že právě tito lidé před několika hodinami vytáhli jeho téměř bezduché tělo ze zátoky. A co víc, zbraň byla očividně prázdná a zcela nepoužitelná.

„Kde je Illaoi?“ zaburácel.

„Tady jsem, Gangplanku,“ odpověděla mu. „Vypadáš jako něco, co vyzvracela chobotnice.“

Padl na kolena.

„Byla to Miss Fortune. Určitě. Zlanařila ty dvě přístavní kurvy. Potopili ji.“

„Tvoje loď mě nezajímá,“ prohlásila.

„Sama jsi mi říkala, že mám jet pryč, vrátit se na moře. Potřeboval jsem loď.“

„Na moři si vystačíš s kánoí.“

„Tohle je moje město!“ vykřikl.

Mnichové a kněžky kolem Gangplanka se při tomto výbuchu vzteku napjali. Skutečnost, že Gangplank ve své pošetilosti pronesl takové tvrzení na půdě budovy o tisíc let starší než jeho město, byla nebezpečná sama o sobě. Ovšem pejlangi křičící na třikrát pozhnanou Pravdonošku v jejím vlastním chrámu? Kdokoliv jiný by skončil v moři s přelámanými koleny.

„Je to moje město!“ zahřměl znovu. Zuřivostí mu od úst odlétaly kapky slin.

„Tak co s tím budeš dělat?“ zeptala se ho Illaoi.

„Já... potřebuju podporu Okaa a dalších vůdců. Poslechnou tě... když je poprosíš. Když je poprosíš, pomůžou mi.“ Sklonil před ní hlavu.

„Co s tím ale budeš dělat ty?“ Zeptala se Illaoi znovu, tentokrát zvýšeným hlasem.

„Co bych asi tak mohl dělat?“ hlesl zoufale. „Připravila mě o loď, o moje muže, o ruku. A dostat se sem... mě připravilo o zbytek.“

„Nechte nás,“ řekla Illaoi ostatním kněžím a došla k bráně. Shlédla na Gangplanka. Naposled jej viděla před deseti lety. Pití a starosti jej připravily o jeho švihácký vzhled.

„Nemám už nic než tohle město, a bez tvé pomoci...“ hlas se mu vytratil, když se střetl s jejím pohledem. Illaoiny oči byly tvrdé a nelítostné jako vůle krakena. Nic Gangplankovi nedá. Kněžky Nagakabouros nemohly projevovat lítost ani soucit, i kdyby jim to rvalo srdce na kusy. Oči starého kapitána zklamaně uhnuly stranou.

„Mohla bych to udělat,“ řekla Illaoi. „Stačilo by jediné slovo a okolní kmeny i Okaoův gang by se k tobě přidaly. Ale proč bych to měla dělat?“

„Pomoz mi, u všech d'asů! Dlužíš mi to,“ odsekl jako dítě.

„Dlužím ti to?“ Illaoi ta slova válela na jazyku, jako by se snažila zjistit jejich chuť.

„Udržuju rituály. Nabízím oběti,“ zavrčel Gangplank.

„A přesto ses očividně nepoučil. Rituály? Oběti? Ty jsou dobré jen pro slabé lidi a jejich slabé bohy. Můj bůh požaduje akci,“ řekla Illaoi.

„Trpěl jsem pro tohle město! Proléval jsem pro něj vlastní krev. Je po právu moje!“

Illaoi věděla, co musí udělat. Věděla to dříve, než Gangplank vůbec promluvil. Věděla to už celé roky předtím, než se jeho loď potopila.

Gangplank zbloudil z cesty. Příliš dlouho se utápěl v nenávisti a sebelítosti, které mu do hlavy vtloukl jeho otec. Illaoi nedbala na svou povinnost. Nedbala na ni, protože jej kdysi milovala a protože jej sama zavedla na tuto cestu, kde jej pak opustila. Jako zabiják, korzár a pravý pirát byl zcela spokojený a nikdy ani v nejmenším nestál o titul svého otce, jenž byl králem pirátů.

Na onu krvavou pout' za pomyslnou korunou Bilgewateru vyplul až poté, co se jejich osudy rozdělily.

Illaoi cítila, jak jí vlhnou oči. Jeho čas pominul. Nedokázal se přenést dál. Pokročit. Poučit se. A teď? Teď bude muset přežít zkoušku Nagakabouros. Ovšem musela jej ozkoušet. Proto tu byl.

Illaoi na toho starého piráta pohlédla. Mohu ho snad poslat pryč? Věřit, že má v sobě ještě nějaký zbytek sil nebo ctižádosti, která jej požene dál? Pokud ho pošlu pryč, mohl by alespoň žít...

Jenže Nagakabouros se dožadovala něčeho jiného. Její role Pravdonošky se dožadovala něčeho jiného. Zde nebyl žádný prostor pro pochybnosti nebo druhé šance. Pokud věřila své bohyni, musela věřit i svým instinktům. Cítila-li, že je nutné ho ozkoušet, bylo to přáním její bohyně. A který hlupák by dal přednost člověku před bohem?

Illaoi pevně sevřela násadu Oka bohyně a sejmula masivní těžkou zlatou modlu z ramene. Nahradila ji důvěrně známá lehkost, přesto však jakýmsi způsobem cítila, že tam ta tíha stále spočívá.

„Prosím,“ žadonil Gangplank. „Ukaž alespoň trochu slitování.“

„Ukážu ti pravdu,“ řekla Illaoi a opevnila svou vůli.

Pozvedla nohu a mohutným kopancem srazila klečícího Gangplanka na zem, patou mu přitom s křupnutím přerazila nos. Pozadu se odkutálel po podlaze se rty rudými od krve. Převalil se a vzhlédl k ní se zuřivostí v očích.

„HLEĎ!“ zvolala Illaoi.

Máchla obří modlou kupředu, soustředila svou mysl a povolala sílu Hadí matky. Z úst posvátného předmětu se vyvalila mlha a modrozelené pramínky energie, které se shlukly kolem obličeje Hadí matky a vytvořily přízračná chapadla. Ve spojení se zlatem byly tyto úponky překrásné jako úsvit nad hladinou oceánu i děsivé jako stvůra z nejtemnějších mořských hlubin. Z ikony se plazilo jedno chapadlo za druhým a množily se jako nějací zrůdní prvoci. Byly čím dál větší a větší a zdálo se, že každé s nich ukrývá veškerý příslib světa i všechny jeho hrůzy.

„Ne!“ křičel Gangplank. Ovšem vír na jeho volání nedbal, bouře chapadel se jej zmocnila.

„Pohleď do tváře Nagakabouros!“ zvolala Illaoi. „Prokaž, čeho jsi hoden!“ Chapadla Gangplanka sevřela a zanořila se do jeho hrudi. Zmocnil se jej neovladatelný třas a před očima se mu začaly míhat přízračné výjevy z předchozích životů.

Z úst se mu vydral výkřik agónie a nesmírná síla mu vyrvala duši z těla. Jeho dvojník stál nehybně přímo před Illaoi. Gangplankův duch žhnul téměř oslepující modří, předchozí životy kolem těla praskaly a jiskřily.

Propletenec chapadel zaútočil na zraněného kapitána. Gangplank se převalil, potácivě se zvedl a ze všech zbývajících sil se snažil ranám uhýbat. Ovšem za každé chapadlo, jež minulo, se zrodila další a další. Realita se kolem něj vlnila a vířila. Klubko chapadel do něj narazilo, srazilo jej na zem, odtahovalo jej dál a dál od jeho duše – směrem k věčnému zapomnění.

Illaoi chtěla odvrátit zrak. Víc než cokoli jiného si přála, aby mohla zavřít oči. Je mou povinností sledovat jeho skon. Byl to skvělý muž, avšak selhal. Vesmír si žádá-

Gangplank se zvedl. Zvolna, nezadržitelně a s neústupnou houževnatostí přinutil své zlámané tělo, aby vstalo. Setřásl hromadu chapadel a s křikem plným nesmírné bolesti zvolna postupoval jeden krok za druhým. Nakonec stál přímo před Illaoi, celý od krve a bez dechu vyčerpáním. Jeho oči se utápěly v nenávisti a utrpení, ale byly též plné odhodlání. S poslední špetkou síly došel až k zářivému obrazu své duše.

„Budu králem.“

Vichr utichl. Chapadla zmizela v záblesku světla. Nagakabouros byla uspokojena.

„Je to jen ve tvých rukou,“ usmála se Illaoi.

Gangplank stál jen několik palců od své bývalé milenky a ostře se na ni zadíval. Nahrbil se a hrud' mu zaplnila sladká úleva – opět byl tím hrdým kapitánem co dříve.

Gangplank se otočil a odcházel pryč, o nic méně zraněný a belhající se než předtím, přesto se však v jeho chůzi zračila ona důvěrně známá odhodlanost.

„Až tě budu příště žádat o pomoc, prostě řekni ne,“ zavrčel.

„Udělej něco s tou svou rukou,“ řekla Illaoi.

„Rád jsem tě viděl,“ prohodil přes rameno, když odcházel z chrámu a zamířil po schodech dolů k moři.

„Ty hloupej, starej parchante,“ zakřenila se.

Příchod mnichů a hierofantky do předsálí Illaoi připomněl, že se musí postarat o tisíc dalších věcí. Tisíc dalších malých břemen, jež musí nést. Pravdonoška se také bude muset setkat se Sarah Fortune. Illaoi se nemohla zbavit dojmu, že i tuto lovkyni odměn bude Nagakabouros brzy chtít ozkoušet.

„Řekni Okaovi a vůdcům, aby podpořili Gangplanka,“ nakázala Illaoi hierofantce. „Pomozte mu získat město zpět.“

„Ve městě vládne chaos, spousta lidí by si přála, aby byl po smrti. Nepřežije ani do rána,“ namítla hierofantka a sledovala pohledem zraněného kapitána, jenž namáhavě scházel po schodech.

„Přesto se na ten úkol hodí lépe než kdokoliv jiný,“ řekla pevně Illaoi a opřela si Oko bohyně o rameno.

Nikdy nemůžeme s jistotou říct, zda děláme správnou věc, jak vše dopadne nebo kdy zemřeme. Ale vesmír nám dává naše touhy a instinkty. Musíme jim tedy věřit.

Otočila se a vykročila po schodech nahoru z nádvoří do vnitřního chrámu, s modlou Pravdonošky na rameni. Bylo to těžké břímě – ovšem Illaoi to nevadilo.

Nevadilo jí to ani v nejmenším.

Irelia - vůle mečů



Při svých snahách o dosažení osvětlení vyvinuli Ioňané některá z nejúžasnějších a nejnebezpečnějších bojových umění na celé Runeterře. Nejpozoruhodnější způsob boje s mečem však nečekaně vznikl v reakci na zásahy zvenčí.

Mistr Lito byl proslulý šermíř, jehož učení si získala nesmírnou oblibu mezi vládnoucí třídou téměř všech městských států. Podstata jeho umění byla přísně střeženým tajemstvím, povídalo se však, že v jeho ruce meče doslova ožívaly. Jednoho dne ale nečekaně onemocněl jakousi podivnou chorobou, nad níž i ti nejzkušenější lékaři Runeterry jen bezradně krčili rameny. Když zemřel, zanechal po sobě syna Zelose, dceru Irelii a jednu zcela unikátní zbraň. Zelos se stal seržantem v ionské armádě a těsně před vpádem noxijských vojsk do Ionie odjel do Demacie s prosbou o pomoc. Po dobu Zelosovy nepřítomnosti připadla starost o rodný dům Irelii. Když do města vtrhli noxijské vojsko, byla v něm úplně sama.

Ioňané bojovali statečně, přesto však jejich krev skrápěla zdi a vsakovala se do země pod nohama cizích útočníků. Ioňané se již chystali na Velkém náměstí kapitulovat, když tu najednou přispěchala Irelia, pozvedla nad hlavu otcův obrovský meč a vyzvala své spoluobčany, ať vytrvají, dokud se její bratr nevrátí. To jim vlilo novou sílu do žil. Strhl se zběsilý boj, při kterém Irelii zasáhla noxijská nekromantská kletba.

Život z ní zvolna vyprchával a Soraka, dítě hvězd, se naposledy pokusila ukotvit její slábnoucí duši. Irelia se však nehodlala vzdát tak snadno. I přesto, že byla na pokraji smrti, náhle povstala - a společně s ní se do vzduchu vznesl i meč jejího otce. Pustila se opět do zuřivého boje a zřejmě ji ani nijak nepřekvapilo, že její zbraň tak nečekaně ožila. Meč kolem ní tancoval a bez sebemenší námahy pobíjel Noxiany, kteří tomu divadlu s hrůzou v očích přihlíželi. Útočníky se nakonec podařilo přemoci a přinutit k ústupu. Za chrabrost projevenou pro obranu své domoviny pak byla Irelia jmenována kapitánkou ionské gardy.

„Ten meč tančil, jako by maloval krví na neviditelné plátno.“

Starý

Ioniánští vyvinuli jedno z nejlepších smrtících bojových umění v celé Runeteře – jediný objev během jejich cesty za osvícením. Nejpozoruhodnější styl bojového umění s nožem, který kdy byl vyvinut, byl vlastně vedlejším produktem mezinárodní intervence. Mistr Lito byl šermíř vyhledávaný všemi bojovníky světa. Jeho umění bylo vysoce střeženým tajemstvím a říkávalo se, že meče v jeho ruce dýchaly vlastním životem. Nečekaně však zemřel na neznámou nemoc, kterou nedokázali vyléčit ani nejvzdělanější lékaři Runetery. Když zemřel, nechal tu po sobě Zelose a Irelii, svého syna a dceru, a také opravdu unikátní zbraň. Zelos se stal Seržantem Ioniánské armády a odešel, aby vyhledal podporu v Demacii ihned po invazi Noxusu. Irelia statečně bránila jejich domov, dokud se Zelos nevrátil.

Ioniánští bojovali statečně, ale jejich krev brzy pokrývala zemi, na které stáli vojska nepřátel. Při velkém boji o Placidium se Ioniánští připravovali na kapitulaci, ale nakonec je mladá Irelia, držící obří čepel svého otce, inspirovala k tomu, aby udrželi své pozice, dokud se její bratr nevrátí. V chaosu této bitvy byla Irelia prokleta temnou Noxiánskou nekromancí. A zatímco její život pomalu unikal z jejího těla, Soraka, hvězdné dítě se naposledy pokusila o to zadržet Ireliinu duši. Neochotná vzdát se svého domova se Irelia na prahu smrti vzchopila a meč jejího otce se vznášel vedle ní. Irélia se vrhla zpět do přední linie, následována hrůzu nahánějící smrtící čepelí. Zbraň kolem ní zlehka tančila a zabíjela všechny Noxiánské, kteří nedokázali nic, než jen v hrůze přihlížet. Zničení nepřátelé byli zatlačeni pryč z Placidia. Irelia byla povýšena na Kapitánku Stráží Ionie a když se přesunula na Fields of Justice, znovu prokázala, že si tuto pozici zaslouží.

Meč se pohybuje jako myšlenky toužící po krvi. —Převzato z Noxiánského polního deníku

Ivern - otec zeleně



Za dávných časů byl Ivern krutým freljordským válečníkem s nezlomnou vůlí a neutuchajícím odhodláním. Byl však naprosto bezmocný, když Ledorození získali na síle a v Ivernovi i jeho rodu viděli pouhé smolaře a smrtelníky, kteří se odvážili postavit se jejich vůli. Spolu se svými soukmenovci spřádal plán, jak nové pány vládnoucí magií sesadit z trůnu. Ivern Krutý se spolu se svým praporem zkušených válečníků vydal z přístavů Ledové stráže na plavbu k daleké zemi, která měla být podle legendy zdrojem veškeré magie. Pokud by se Ivernovi podařilo zmocnit takové síly, dokázal by Ledorození porazit. Když se loďstvo ztratilo za horizontem, vyplulo z paměti Freljord'anů, neboť už jej nikdy nikdo nespátřil; vytratilo se z freljordské historie stejně jako stopy zaváté zimním sněhem.

Moře však o žádné vznešené činy nestálo a drtilo lodě vlnami jako čelisti, což otrásl odhodláním i těch nejdrsnějších mužů. Poté, co Ivern svým mečem ztrestal mnoho vzbouřených zbabělců, přistála jeho flotila u břehů Ionie, kde se bez smilování vypořádal s místními, již se mu postavili. Ioňané se vzdali a zavedli Freljord'any do posvátného hájku, jenž nazývali Omikayalan, Srdce světa. Většina Ivernových mužů si myslela, že se jedná o dar dobyvatelům, o gesto oddanosti. Ale bylo to právě v oné zelenající se zahradě, kde narazili na nejtvrdší odpor.

Objevil se nový záhadný nepřítel. Obludná stvoření, napůl lidé a napůl zvířata, lovila stále se zmenšující prapor a domnělé dobyvatele neúprosně kosila. Ivern však vytrval, dokud s poslední hrstkou vyčerpaných bojovníků nedosáhl toho, co bylo pro Ioňany tak posvátné: Vrby bohů, obrovského stromu se závojem pavučinovitých lístků, jež se třpytily zlatozeleným světlem. Zatímco jeho muži byli v posledním útoku zmasakrováni, Ivern stál uchvácen pohledem na tajemný strom. Toužil rozdrtit odhodlání svých nepřátel, a tak pevně sevřel svou bojovou sekeru a úderem o síle deseti mužů sekl do stromu. Necítil však žádný náraz. Necítil nic. Když Vrbu bohů porazil, viděl pouze oslepující světlo, jak ze stromu vyprchal veškerý život.

To, co následovalo, bylo ještě zvláštnější – jeho paže srostly se sekerou i dřevem Vrby. Jeho končetiny se prodloužily, vyrostly mu na nich suky a byly drsné na dotek. Bezmocně stál a sledoval, jak se to samé děje s celým jeho tělem. Za několik okamžiků měřil deset stop a zíral z výšky na mýtinu na těla svých padlých spolubojovníků. Necítil tlukot srdce, ale byl při smyslech a vnímal.

Hluboko v sobě uslyšel hlas. „Dívat se...“ řekl.

Připadalo mu to jako pár sekund: Těla padlých se rozložila pod armádou barevných hub a bzučícího hmyzu. Mrchožrouti se nakrmili jejich masem, hodovali ptáci i vlci. Kostí shnily, proměnily se v úrodnou půdu a semena ovoce sněženého dobyvateli vyklíčila a vyrostla v ovocné stromy, které nesly své vlastní plody. Nové kopce se zvedly a opět padly, jako plíce plnicí se dechem. Lístkům a okvětním plátkům tepala barevná srdce. Ze smrti, jež ho obklopila, explodoval život bezpočetnými způsoby.

Ivern takovou nádheru ještě nikdy neviděl. Život v každé své podobě byl navzájem propletený neuvěřitelným uzlem, který nechtěl být rozvázán. Přemýšlel o chybě, kterou učinil, o krutosti, s níž jednal, a pocítil ohromný zármutek.

Plakal a slzy, kapky rosy, stékaly po jeho kůře a listech, jež pokrývaly jeho nové stromovité tělo. Stává se teď ze mě Vrba bohů? podívoval se.

Vtom hlas uvnitř Iverna promluvil podruhé. „Naslouchat...“ pravil. A tak učinil, jak hlas řekl.

Zprvu nic neslyšel. A potom: pláč bezpočtu tvorů, hukot řeky, vytí stromů a kanutí slz mechu. Ti všichni oplakávali smrt Vrby bohů v symfonii nářku. Iverna se zmocnila lítost a prosil o odpuštění. K jeho nohám se přitulila malá veverka. Pocítil pohledy zvířat v okolí. Rostliny se k němu upínaly svými kořeny. Zírala na něj celá příroda a on pocítil hřejivé teplo odpuštění.

Když se Ivern konečně pohnul, uplynulo celé století. Násilí a zloba z jeho minulosti byly pouhou ozvěnou v srdci. Už nikdy nebude tím mužem, který způsobil tolik zkázy. Zeptal se vnitřního hlasu, proč zrovna on? Proč to byl on, kdo byl ušetřen?

A hlas promluvil potřetí. „Růst...“ řekl.

To mu zamotalo hlavu. Měl růst sám, a nebo měl pomoci ostatním? Rozhodl se, že pravděpodobně obojí – komu by se nehodila pomocná ruka? Ivern se na sebe podíval: na svou kornatou kůži, houbu na své paži a na rodinku veverek, která se zabydlela v místech, kde nosíval zbraň. Tohle nové tělo jej ohromovalo. Zjistil, že může zarýt prsty do země a komunikovat s kořeny či hmyzem. Dokonce i samotná půda měla své vlastní názory!

Ivern se rozhodl, že dokonalým začátkem by bylo seznámit se se všemi tvory na zemi, a tak se vydal je poznat. Trvalo to několik století – nevěděl přesně kolik, protože čas běží jako splašený, když se dobře bavíte! Bloumal všude možně a pěstoval blízká přátelství s tvory všech velikostí. Sledoval jejich malá nedorozumění a příležitostně jim nabídl pomocnou ruku. Pomohl pídálce přes cestu, dováděl s rozvernými pařezáči, objímal pichlavé losáky, aby měli radost, a žertoval s moudrými postaršími houbami. Kamkoliv Ivern vkročil, les rozkvétal v neutuchajícím jarním bujení a tvorům se dobře dařilo.

Sem tam zachránil zvířata, kterým neprávem ublížily nepozorné šelmy. Jednou takhle našel zraněného kamenného golema. Věděl, že je ta chudinka na pokraji smrti, a tak jí vytvořil nové srdce z říčního oblázku. Podle tradice všech nerostných tvorů se z golema stala Ivernova oddaná přítelkyně. Pojmenoval ji Sedmikráska podle květin, které záhadně vyrašily na jejím kamenném těle. Když nyní Ivernovi hrozí nebezpečí, vždy mu přispěchá na pomoc.

Někdy narazil na osady lidí, z nichž většina byla převážně mírumilovná. Říkali mu Stromonožka nebo Otec zeleně a vyprávěli si příběhy o jeho zvláštní shovívavosti. Brali však víc, než dávali, a byli krutí a lidští – Ivern z toho byl nespokojen, a tak raději z jejich společnosti odešel.

A hlas v něm promluvil počtvrté.

„Ukázat.“

Ivern opustil lesy a vydal se do světa lidí. Jeho staré odhodlání se mu vrátilo, nikoliv však jeho vztek a zloba. Doufal, že jednoho dne dokáže navrátit to, co vzal. Pokud se měl stát novou Vrbou bohů, musel pečovat o lidstvo a pomoci jim dívat se, naslouchat a růst. Kdysi býval Ivern člověkem, a proto věděl, že to nebude lehký úkol. Usmál se a vyzval sám sebe, aby toto poslání dokončil, než slunce naposled zapadne. Věděl, že bude mít dostatek času.

Dar jedu

Pro většinu lidí je sto let hodně dlouhá doba. Za jedno století lze prozkoumat celý svět, potkat tisíce lidí či dokončit bezpočet mistrovských děl. A proto si někdo může myslet, že stát na jednom místě více než jedno století je obrovská ztráta času. Za tu dobu však Ivern Stromonožka dosáhl více věcí, než by se komukoliv jinému zasnilo.

Rozsoudil například dlouhotrvající při mezi kolonii lišejníku s hostitelským kamenem, pomohl každé generaci zimních veverek najít zapomenuté podzimní žaludy a přemluvil osamělou vlčici, aby se připojila ke své staré smečce i přesto, že její vytí nazývali „pískáním“.

Ivernovy prsty se nořily hluboko do hlíny a pronikaly mezi ostražitými hlízami a zapomnětlivými žížalami, aby navázaly konverzaci s kořeny starších stromů – a les kolem něj rozkvétal. Bylo toho samozřejmě mnohem více, ale tyto příklady jako důkaz jeho těžké práce po celé století bohatě stačí.

Vše šlo jako po másle až do chvíle, kdy osiky začaly brblat o jakýchsi temných událostech na kraji lesa.

Lovci! ozývalo se v jejich kořenech, které polekaly půl lesa.

Ivern věděl, že jsou osiky poněkud úzkostlivé a v panice třepotají listy i při pohledu na zatoulaného hlemýžďe, a navíc: lov není zase tak špatný, neboť v kruhu života nepřijde nic nazmar. Nicméně osiky vystrašily drozdy, kteří to vyzvonili motýlům, a kdykoliv znali motýli nějaké tajemství, vmžiku o něm věděl celý les.

A tak se Ivern narovnal, uklidnil kolonii mravenců, jejichž starobylé obydlí se právě přemístilo, protáhl se a oklepal vrstvy staré suché kůry. S každým rozkvetlým krokem lesem však znepokojení narůstalo.

Jsou tři, brebentily veverky.

Oči jako dva krvavé měsíce, mumlali říční krabi.

Jsou krvežíznivější než losáci, tvrdili losáci.

Sokoli stěhovaví se dušovali, že si lovci přišli pro jejich vejce. Chrysantémy starorůžové se obávaly o své překrásné okvětní lístky, což znepokojovalo Sedmikrásku, jež hluboce milovala své květiny. Ivern všechny uklidnil a poradil jim, aby se schovali, dokud nebezpečí nepomine. Předstíral, že nevidí Sedmikrásku, která si myslela, že se dokáže obstojně plížit.

V trávě našel mrtvého chlupatce osmizubého. Z jeho svalnatého krku trčely tři šípky. Ivernovi tekla po tváři slza mízy – veverka, které říkal Mikkus, vyhopkala po jeho hrudi a jemně mu slzu setřela.

„Lovci si berou maso k jídlu,“ řekl nahlas. „Lovci vyřezávají z kostí hračky a nástroje. Lovci sešívají kožešiny a činí kůže na boty.“

Zabitému chlupatci chybělo osm blýskavých perleťových klů. Ivern se dotkl půdy a kolem chlupatce vyrostl kruh sedmikrásek. Viděl, že se pryč plazí malá zmije šupinkatá. Zmije šupinkaté jsou na svůj věk velice moudré.

„Sssssschovat?“ zeptal se had.

Ivern věděl, že se hadi stydí za své šišlání a dlouho se vyhýbali slovům, ve kterých byly sykavky. Vyzval je, aby čelili slovům, kterých se bojí nejvíc, ale vzali si jeho radu až příliš k srdci, a proto nyní říkali pouze ta, jež začínala na „s“.

Hadi – někdy se až příliš snaží.

„Už se nemusíš schovávat, maličká.“ Chudáček, musela to celé vidět. „Sviň se tady a pohlídej mi toho chlupatce, ano?“ nabádal Ivern malou zmiji. „Vrátím se, až tomu celému přijdu na kloub.“

Chlupatčí kly o sebe bouchaly s každým krokem, a tak musela Risbell zastavit a kly převázat, aby nevylekaly příští kořist. Tam, směrem proti proudu řeky, za ně dostanou pěkný balík. Lidé z města v téhle době platí nemalé sumy za jakoukoliv domnělou vzácnou medicínu ze zapadlých oblastí.

Niko, lovkyně s hranatou čelistí a jedním okem, našla další stopy chlupatčích kopyt. Pokývla na Edda, bohatého muže z města s lukem z velrybí kosti, a zašklebila se. Při pohledu na Eddův zubatý úsměv a zlověstný pohled se Risbell, nejmladší členka výpravy, otrásla.

Před nimi se na mýtině pásł na své oblíbené trávě další chlupatec. Tři lovci se připlížili pomalu a tiše, nezašustil ani jediný lístek.

Byli dokonale sehraní: všichni tři napjali luk a pečlivě zamířili. Chlupatcova hlava byla stále skloněná, když se pásł na máldrech a skaliovkách, a překážela tak při míření na pletenec svalů na jeho krku. Když se hrb propíchl, krev stále proudila i při odřezávání klů. Eddo říkal, že je důležité, aby byl chlupatec ještě naživu, když se mu kly odřezávají – zvyšuje to prý jejich účinnost.

Po krku jí stékal pot; čekala, až chlupatec zvedne hlavu. Ve chvíli, kdy se zvíře konečně pohnulo, vyrostl keřík skaliovky neskutečnou rychlostí. Od kotníků až nad hlavu během jediného okamžiku. Stébła se vypínala ke slunci a květiny hrály všemi barvami. Kvetoucí stěna skaliovky chlupatce naprosto zakryla.

Eddovi upadl luk. Niko se rozhlížela svým zdravým okem, div jí nevypadlo z důlku. Risbellin šíp neposlušně vyletěl vzduchem. Nebyla to ona, kdo tětivu pustil. Ustrašeně ustoupila k nejbližšímu stromu.

„Říkala jsem vám, že jsou tyhle lesy prokletý,“ šeptala. „Měli bysme vypadnout. Hned.“

„Já už jsem měla s kouzlama co dočinění,“ procedila Niko. „Udělám to pěkně postaru.“

Dala šíp zpět do toulce a z vytáhla z opasku dlouhou, hrozivě vypadající dýku.

Eddo učinil totéž. Oba kývli na Risbell, aby zůstala na místě a dávala pozor na kly, poté zmizeli za stěnou vysoké trávy. Čekala a zadržela dech, ale ani tak nedokázala zaslechnout jejich kroky. Doufala, že jednoho dne bude stejně tichá a smrtící jako její společníci. Stále se však nemohla zbavit pocitu neklidu – že ona zeď z rostlin byla varování. Vzpomněla si na historky o podivných kouzelných tvorech, které jí vyprávěla babička. Jen pohádky pro děti, řekla si.

Najednou se mýtinou ozval tajuplný neznámý zvuk. Nebylo to zabučení chlupatce, ale těžké dunění kamenů bouchajících o zem. Ať už ten hluk způsobilo cokoli, donutilo to Edda a Niko vzít nohy na ramena, co jim síly stačily. Jejich oči byly doširoka rozevřené a byli celí bledí. A poté spatřila to, co je tak vyděsilo.

Květinka, obyčejná chrysan téma starorůžová, tančila na vrcholku porostu. Byla to v skutku podivná podívaná.

Vtom Risbell došlo, že se přibližuje. Tráva se rozhrnula a před nimi stál olbřímí kolos z kamene a mechu. Živoucí stvoření z žuly oplývající nezměrnou silou, jež se pohybovalo do rytmu. Ve stejnou chvíli, kdy si Risbell uvědomila, co se děje, uslyšela klidný hlas, který mluvil k tomu stvoření.

„Sedmikrásko! Buď opatrná. A... něžná!“

Risbell popadla vak s kly, rozběhla se za Niko a Eddem a snažila se vybavit si cestu zpět do tábora. U každého stromu vyrostla nová zeď z trávy. Něco ji z trávy sledovalo, šustilo to stébly a pohihňávalo se to, když se Risbell motala na místě a hledala cestu ven. Byla sama v neznámém lese a za každým stromem byla další prokletá vysoká tráva, která vyrůstala mžikem oka.

Risbell si uvědomila, že byla zahnaná do kouta, stejně jako když babička naháněla do ohrady ovce. Ačkoliv věděla, že je to past, pokrčila rameny a vydala se travou.

Ivern sledoval mladou lovkyni, jak vystupuje z travnatého bludiště a blíží se k padlému chlupatci. Ta chudinka vypadala naprosto vyděšeně. Patrně nikdy předtím neviděla nikoho, kdo by vypadal jako on. Snažil se být milý, ale lidé jsou ve svých reakcích velice individuální. Třeba na rozdíl od takového kňourání domýšlivých frňáků.

„Prosím. Neboj se. Tedy pokud to pro tebe není běžný stav. Pokud ano, tak jen se směle boj! Počkám. Nevadí mi to.“

Ivern nechtěl nikoho vystrašit. Ale nikdo nemůže cítit pocity jiných bytostí.

„Tak sem s tím,“ řekla Risbell. Její hlas se třásl a uhnula pohledem. „Nemám tady co dělat, já vím. Máš mě napospas. Udělej to rychle.“

„Rychle?“ pokrčil rameny Ivern. „No ovšem. Nenapadlo mě, že někam spěcháš. Nu dobrá tedy.“

Dívka zavřela oči a pozvedla bradu, čímž odhalila své hrdlo. Sjela rukou k dýce a sevřela její jílec. Pokud se k ní přiblíží, čeká na něj malé překvapení.

„Jen bych rád věděl proč,“ řekl Ivern a v jeho hlase zněla radost. Sými větovitými prsty ukázal na chlupatcovo tělo. Jeho paže se natáhla více, než by mělo být možné, a láskyplně pohládl srst slepenou krví.

Risbell vytasila dýku, ale záhy ucítila ostrou bolest v kotníku. V noze se jí rozprostřel chlad. Když shlédla dolů, spatřila viníka: zmiji šupinkatou, nejjedovatějšího hada ve Starolese.

Instinktivně ve vzteku po hadovi sekla.

„Ne!“ vykřikl Ivern.

Ze země vyšvihly kořeny a chytily její ruku, takže nemohla zaútočit. Obtočily se jí kolem zápěstí, kotníků a kolen. Jak se snažila vymanit se ze sevření, upustila dýku.

„Já tady umřu!“ křičela. Chlad jedu postupoval nad koleno.

Had se odplazil k Ivernovi a vylezl mu po noze k hrudi a odtud zmizel v jeho podpaží. Znovu se objevil zezadu jeho hlavy a obtočil se kolem jedné z jeho větví. Svým rozeklaným jazykem olízl Ivernovi ucho.

„Sssssem nechtěl,“ syčel had. „Ssssstrach.“

„Prosím,“ škemrala Risbell. „Pomoz mi.“

Ivern se na okamžik zamyslel.

„Ach, jistě!“ Jeho medové oči se třpytily s novým nápadem. „Existuje něco, co miluje chlupatce. Především ty mrtvé.“

„A odpusť Syrusovi, vylíhnul se teprve nedávno a ještě neumí ovládat svůj jed. Obávám se, že ti vstříknul plnou dávku. Požádal mě, abych ti řekl, že ho to opravdu velice mrzí. Vystrašila jsi ho a on zareagoval čistě instinktivně,“ řekl Ivern. „A teď se dívej.“

Ent si klekl k chlupatcově tělu, zavřel oči a zabroukal hlubokou zemitou melodií. Ruce měl ponořené do hlíny a roztáhnul prsty. Z runy na jeho čele se do jeho natažených paží spustila v závojích blikající zelená světélka a přešla do půdy. Ze zdechliny vyskákaly podivné fialové houby. Zprvu byly maličké, ale jak se hniloba rozrůstala, prodlužovaly se jim nohy. Brzy nezbylo nic než srst a kosti. A samozřejmě armáda hub.

„Ach ano, smradlavky nafialovělé,“ povzdychnul si Ivern. Labužnický jednu utrl. „Jsou vždycky tak dochvilné.“

Kořeny pustily Risbellino tělo. Skácela se k zemi. Okamžitě se popadla u srdce. Bodavá bolest zmijího jedu už dosáhla k hrudníku.

„Sněž to,“ řekl Ivern a nabídl umírající dívce fialovou houbu. „Sice nechutná jako salamandří šťáva či sluníčko, ale není to tak hrozné jako klíš'ovková jablka.“

Risbell netušila, o čem to ten prapodivný strom mluví, ale v danou chvíli neměla mnoho možností, ze kterých by si mohla vybírat. Uslyšela hlas z minulosti. Patřil její babičce. Věř přírodě, Otec zeleně povede tvou cestu.

Vzala houbu z Ivernovy ruky. Chutnala jako hořký čaj s plísní – nic moc na poslední jídlo v životě. Vtom však ono ledové sevření kolem jejího srdce povolilo a stáhlo se. Za pár minut znovu cítila své nohy.

Během svého zotavování pro ni Ivern připravil podivnou tinkturu z jakýchsi listů, mízy a pramene, který objevil pomocí palce u nohy. Sokol stěhovavý Ivernovi přinesl kalíšek vytvořený z malého hnízda, aby mohl lék dívce podat.

„Ty jsi on, že jo? Otec zeleně.“

Ivern zakroutil hlavou, jako by o ničem nevěděl. „Víš, co můžeme ještě udělat?“ pronesl a ohlédl se na chlupatčí ostatky. „Mech se rád ukazuje a zkrášluje okolí.“

A jakmile to řekl, kosti překryl hustý koberec mechu. A spolu s houbami udělal z té příšerné podívané pastvu pro oči.

„Sheldonovi by se moc líbilo, jak krásné jeho ostatky jsou. Jezevci si z jeho žeber udělají úkryt před podzimními boufkami. Nic nepřijde nazmar,“ řekl Ivern a obrátil se zpět k Risbell. „Vypadalo to zcela nesmyslně, ale dává to dokonalý smysl. Kdyby nezemřel, ty bys nepřežila.“

„Chtěli jsme jeho kly,“ řekla Risbell. Upírala pohled na své boty a styděla se. „Bohatí lidé z města je chtějí. Dobře za ně platí.“

Ach ano, vzpomínám si na peníze. Nikdy z nich neplyne nic dobrého.“

„Věděla jsem, že bychom ho neměli zabíjet. Babička mi říkala, že jestli chci něco zabít, musím využít všechno, abych zvíře uctila.“

„Milerád bych se s tvou babičkou seznámil,“ usmál se Ivern.

„Už je dávno pod zemí.“

„Vrátit zemi to, co nám dala, je šlechetné.“

Risbell se na dlouho odmlčela a poté řekla: „Mrzí mě to.“

„Každý život je drahý.“ Něžnost, teplo a odpuštění v Ivernově hlase Risbell dojalo a rozplakala se. Ivern ji pohladil po vlasech. „Ani já sám bych to nezvládl lépe. O lidech jsem toho věděl tolik a ještě víc jsem toho zapomněl.“

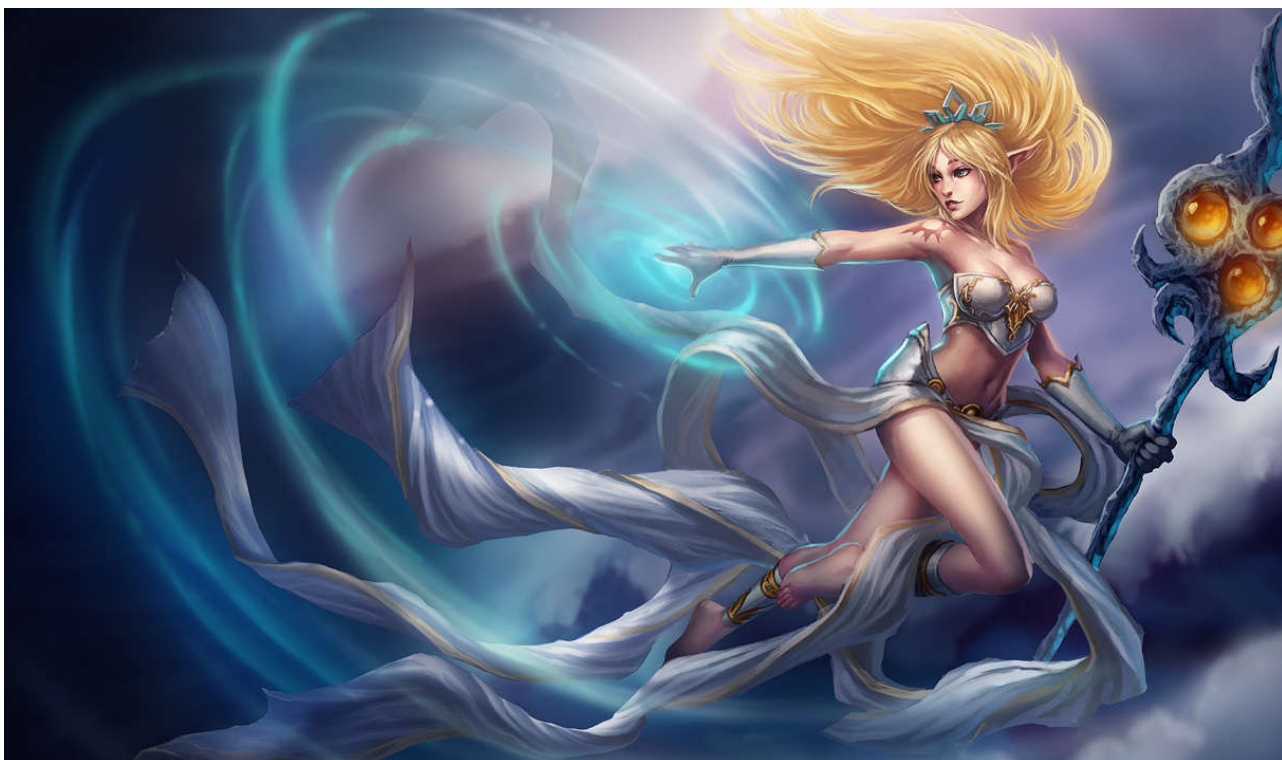
Ivern pomohl dívce na nohy.

„Už musím jít. Slíbil jsem pulcům z Jižního jezírka, že budu sledovat jejich volby o krále leknínů. Je to poměrně sporný ročník.“

O chvíli později se Risbell vynořila z lesa poblíž řeky. Napila se vody a vykopala díru, do které opatrně uložila chlupatčí kly. Zahrnula díru hrstkou hlíny a pronesla modlitbu, aby uctila svou babičku a vše, co ji naučila. To opakovala, dokud nebyly kly zcela pohřbeny. Poté se uctivě uklonila a opustila mohylku, kterou označila jako hrob.

Ivern vše sledoval z hloubi Starolesa a usmál se. Chlupatčí stádo by na ni bylo pyšné.

Janna - hněv bouře



Někteří čarodějové se rozhodnou opustit běžné cesty magie a soustředí se výhradně na ovládnutí základních sil přírody. Mezi takové se řadí i Janna, která se prvním kouzlům naučila již v době, kdy jako opuštěný sirotek vyrůstala na chaosem zmítaných ulicích městského státu Zaun. Janna přežívala jen tak tak. Pro krásnou mladou dívku byl takový život tvrdý a nebezpečný, díky své chytrosti však přežila; a kde chytrost nestačila, tam pomohly hbité prsty v cizí kapse. Všudypřítomná magie, kterou byl Zaun charakteristický, Jannu velice lákala. Uvědomovala si totiž, že by ji dokázala nejen ochránit, ale i dopomoci ke štěstí. Janna zjistila, že má vrozené vlohy k ovládnutí specifického druhu magie - živelné síly vzduchu. Svá studia vzduchu dokončila během pouhých několika měsíců, jako by se s tím uměním už narodila. Takřka přes noc se z tulačky stala avatarem větru. Její vlastní učitelé nebyli ochotni věřit vlastním očím. Tento překotný přerod se podepsal i na jejím fyzickém těle, jež nyní vypadá jako z jiného světa.

Ve snaze napravit všechny nepravosti světa (a především šíleného Zaunu) se Janna rozhodla poskytnout svůj talent Lize. Je výraznou zastánkyní snah o omezení magických experimentů a podporuje rozvoj techmaturgie. Tím se nepřímou stává spojencem městského státu Piltover a všech nadaných techmaturgů, kteří v něm žijí. Mezi fanoušky Ligy získala značnou oblibu. Na všech setkáních, veřejných vystoupeních a dalších akcích bývá středem pozornosti. Přesto působí poměrně odtažitě a nedotknutelně a její nálada se dokáže změnit rychlostí větru.

"Nenech se oslepit Janninou krásou. I slabý vánek se může mávnutím motýlích křídel změnit v ničivý uragán."

Jarvan IV - vzor Demacie



Už po celá staletí demacijští vládci bojují proti všem, kdo se staví na odpor jejich morálnímu kodexu. Rod Lightshield není v tomto směru žádnou výjimkou. Říká se, že každý Lightshield se rodí s nenávisí k Noxu v krvi. Tak tomu je i v případě Jarvana IV.

Stejně jako jeho předci i on vedl demacijská vojska do krvavých střetů s noxijskou armádou a mnohokrát krvácel společně se svými raněnými a padlými spolubojovníky. Jednou dokonce utrpěl drtivou porážku, která se mu málem stala osudnou: noxijský prapor pod vedením Jericha Swaina obklíčil jeho oddíl a jeho samotného zajal. Moc nechybělo a Urgot by jej připravil o život. Zachránila ho však Neohrožená stráž - elitní demacijská jednotka, kterou vedl Jarvanův přítel z dětství Garen.

Jarvanovi blízcí tvrdí, že ho toto zajetí změnilo. Xin Zhao prohlásil: „Jeho oči se nedívaly na vás, ale skrz vás, jako by od něčeho nedokázal odtrhnout zrak.“

Jednoho dne si pak Jarvan IV. bez vysvětlení vybral několik demacijských vojáků a společně s nimi opustil zemi. Prohlásil jen, že jde „odčinit svou vinu“. Zbavoval celý severní Valoran těch nejnebezpečnějších zvířat a banditů, které se mu podařilo najít, brzy mu to však přestalo stačit. Chtěl něco víc. Vydal se tedy na jih za Velkou bariéru. Téměř dva roky o něm nikdo neslyšel.

Když už se všichni obávali nejhoršího, vrátil se s velikou slávou do Demacie. Jeho zbroj zdobily kosti a šupiny zcela neznámých tvorů. V očích se mu zračila moudrost, která zdaleka neodpovídala jeho skutečnému věku. Z dvanácti vojáků, již s ním před časem vyrazili, se navrátili jen dva. Hlasem chladným a ostrým jako ocel *slavnostně prohlásil, že všechny nepřátele Demacie srazí na kolena.*

„Je jen jedna pravda, a tu najdeš na hrotu mého kopí.“

Starý

Jakožto královská rodina Demacie, prožívali členové rodu Lightshieldů po staletí své životy vedením válek proti každému nepříteli Demacie. Tvrdí se, že se každý Lightshield již narodí s nenávisným pocitem vůči Noxianu. Jarvan IV není výjimkou, i přesto, že se jako první Lightshield zrodil ve věku League of Legends. Stejně jako jeho předci vedl Demacijské jednotky do krvavých střetů s Noxiánskými silami, a při mnoha těchto bojích krvácel vedle svých zraněných spojenců a padlých přátel. V jeho nejdrsnější porážce byl překonán a zajat Noxiánským praporem pod vedením Jericho Swaina. Tato chyba ho málem stála život v rukou Urgota, ale byl zachráněn Dauntless Vanguardy, elitní údernou jednotkou Demacie vedenou Jarvanovým přítelem z dětství, Garenem.

Ti kteří mu byli blízcí věřili, že jej toto zajmutí změnilo. Xin Zhao byl citován, když řekl: „Jeho oči nikdy nevypadali tak, že by se dívali na Vás, ale skrz Vás, na něco od čeho nemohl odtrhnout pohled.“ Jednoho dne Jarvan IV bez varování vybral jednu ze svých Demacijských jednotek a opustil domov, slibujíc, že najde „vykoupení“. Začal tím, že stopoval a lovil ty nejnebezpečnější stvůry a bandity, které mohl v severním Valoranu najít, ale taková kořist ho brzy přestala bavit. Hledajíc něco čemu může porozumět pouze on sám, vydal se na jih k Velké Bariéře. Nebylo o něm slyšet skoro 2 roky. A když si mnozí představovali to nejhorší, vrátil se za zvuku nádherných fanfár do ulic Demacie. Jeho Demacijské brnění bylo pokryto kostmi a kůžemi neznámých stvoření. Jeho oči v sobě měly vědění někoho dvakrát tak staršího. Z dvanácti mužů, kteří s ním odešli, se vrátili pouze dva. A tehdy prohlásil ledovým tónem pevným jako ocel, že přísahá na to, že donutí všechny nepřátele pokleknout před velikostí Demácie.

“Je zde pouze jedna pravda, a tu najdeš na špičce mého kopí.” — “poslední slova” Jarvan IV když se jej pokusili popravit

Jax - velmistr zbraní



Málokdy se stává, že je hrdina definován jeho skutky. Poté vstoupil do ligy dříve než jiní. Takový případ je i Jaxovy, který je v současnosti nejproduktivnějším hráčem v Institut válek zvláštní. Předtím než se přidal do ligy, byl jen nevýznamným žoldákem. Pro důvody známé jen samotnému předchozímu lídrovi ligy, High Councilor Reginald Ahsram, Jax byl vyzvednut na nejvyšší příčku v seznamu kandidátů na obdržení Ligového rozsudku - proces rozhovoru, který buď odmítne nebo přijme potenciálního hrdinu. V jeho případ byl tento sud nejrychlejším v historii ligy, dveře přijetím zazářily a pomalu se otevřely hned jak se tento soud začal. Počase Jax nečelil žádnému zaznamenávanému pozorování ani nepříznivému odrazu.

Jax ukázal, že je okamžitý Teror na Fields of Justici. Samo-vyhlášen "Armmaster of the League" učinil mnoho po sobě následujících vítězství, kterým se do dnešního dne nemůže nic rovnat. Několik Summonerů ligy si všimlo, že viditelná objektivita League of Legends bude ohrožena, zkoušení přítomností neznámého bojovníka. Kvůli tomuto, nový lídrovi ligy (následovník po zmizení Reginalda Ashrama), High Councilor Heyward Relivash, vytvořil speciálně omezení pro Jaxa v boji. Toto bylo něco, co liga udělala prvně a i naposled. Statný bojovník odpověděl stanovením svých vlastních podmínek, na protest povolil sám sobě bojovat jen s mosaznou lampou. Pak liga zrušila své sankce, tresty, omezení, ale on nadále bojuje s jeho věrnou mosaznou lampou.

"Mějte se na pozoru - v Lize Legend bylo nahlášeno prudké zvýšení modřin ve tvaru pouliční lampy." — Gragas

Jayce - obránce zítřka



Ozbrojen vtipem, šarmem a jeho příznačným kladivem žije Jayce, aby chránil svůj rodný Piltover. Vystoupil na výslunní jakožto vynálezce, takový, jehož magnetická osobnost a inovativní výtvoř rozzářili život všem lidem národa. Nicméně, jeho technologické objevy také přilákali pozornost nepřátel Piltoveru. Viktor, stroji posílený vědec ze Zaunu, naplánoval na Jaycovu laboratoř smrtící nájezd. Téměř nezdržen nutnou ochranou laboratoře ukradl plány pro konvertor mystické síly. Jayce si byl jistý, že Viktor použije jeho technologii k vytvoření devastujících zbraní. Nabádal Piltoverskou vládu k rychlé odpovědi, lidé ve funkci však nebyli ochotni podpořit akt agrese. Rozhodl se tedy vzít záležitost do svých vlastních rukou, uvědomujíc si, že pokud nezasáhne nyní, nebude Piltover nikdy v bezpečí.

Jayce se vrátil do své laboratoře a započal přípravy pro svůj jednočlenný útok. Po intenzivní periodě zkoumání, zdokonalování a přímém testování se opět vynořil. Vytvořil mocnou výzbroj, včetně jeho korunního úspěchu - všestranného proměnlivého Mercury Hammer. Vyzbrojen a připraven, Jayce zahájil svůj útok, lehce drtíc Viktorovy přísluhovače, kteří se řítily proti němu, aby ho zastavili. Jayce se probojoval až do srdce laboratoře a utkal se s Viktorem, kterého donutil utéct. Potom, co zničil prototyp Viktorovi zbraně, se Jayce vrátil do Piltoveru, kde byl oslavován jako hrdina. Oddával se obdivu, věděl však, že jeho akce vyprovokovali nepřátele tohoto státu. Nyní, věrný obraně svých lidí, je Jayce největší nadějí pro světlou budoucnost Piltoveru.

"Věř mi: jsme-li chytrí, může Piltover obstát před jakoukoliv hrozbou. Hej, já sám jsem toho důkazem!"



Hory na jihu Ionie po dlouhá léta obcházel strach z děsivého „Zlatého démona“. V celé zhyunské provincii připravila tato stvůra bezpočet poutníků o život a nezřídka zpustošila i celé osady, ve kterých po sobě zanechala jen zvráceně naaranžovaná mrtvá těla. Lesy pročešávala ozbrojená domobrana, města si najímala lovce démonů, po cestách hlídkovali mistři wuju... nic z toho však nedokázalo učinit řádění té zrůdy přitřž.

Když už zhyunská rada nevěděla, jak dál, poslala uctivou prosbu o pomoc slavnému mistru Kushovi. Ten si žádost pečlivě vyslechl a naoko se tvářil, že není v jeho moci jí vyhovět. O týden později se však on, jeho syn Shen a nadaný učedník Zed přestrojili za kupce a vypravili se do sužované provincie. Potají navštívili bezpočet zoufalých rodin, pečlivě prohlédli místa oněch hrůzných činů a hledali ve zdejších vraždách nějaký vzor.

Vyšetřováním strávili čtyři dlouhé roky a na všech z nich to zanechalo nerasmazatelné stopy. Kushova proslulá rudá hříva celá zbělela. Shen, jehož všichni milovali pro jeho důvtip a veselou povahu, zahořkl. A Zed, nejbystřejší žák Kushova chrámu, začal ve svých studiích zaostávat. Když mistr konečně zjistil, co všechny vraždy spojuje, prohlásil údajně: „Dobro a zlo nejsou univerzální pravdy. Rodí se z lidské duše a každý vnímá jejich odstíny odlišně.“

Dopadení „Zlatého démona“, jež se stalo námětem mnoha divadelních her a epických básní, bylo sedmým a závěrečným hrdinským činem bohaté kariéry lorda Kusha. V předvečer oslav Květinového festivalu v Jyomském průsmyku se Kusho převlékl za věhlasného kaligrafa, aby se vmísil do davu dalších pozvaných umělců. A vyčkával. Všichni se domnívali, že podobné hrůzné činy může mít na svědomí jen nějaký zlý duch, ale Kusho si uvědomil, že oním vrahem je obyčejný člověk. Obávaným „Zlatým démonem“ byl prostý kulisář ze zhyunské kočovné divadelní a operní společnosti, jenž vystupoval pod jménem Khada Jhin.

Když Jhina dopadli, mladý Zed se vydal rázným krokem k bezmocně se krčícímu muži, aby jej zabil, avšak Kusho Zeda zadržel. Navzdory všem hrůzám, jež měl Jhin na svědomí, se legendární mistr rozhodl vraha zajmout živého a odvézt jej do vězení v Tuule. Shen s tím sice nesouhlasil, chladnou logiku svého otce však

přijal. Ovšem Zed, kterého stále v duchu pronásledovaly děsivé výjevy, jichž byl svědkem, neměl pro takovéto milosrdenství žádné pochopení, a říká se, že právě tehdy začala v jeho srdci klíčit zášť.

Ačkoliv byl Khada Jhin uvězněn v Tuule po mnoho let, prozradil toho o sobě tento zdvořilý a plachý muž velice málo, dokonce i jeho pravé jméno zůstalo obestřeno tajemstvím. Mnichové si však všimli, že je bystrým žákem a vyniká v mnoha různých oborech, například v kovářství, básnictví či tanci. Ani strážé, ani mnichové ovšem nedokázali najít žádný lék na jeho fascinaci smrtí.

Život za zdmi věznice se ovšem nezastavil a po vpádu noxijských vojsk začala Ionií zmítat politická nestabilita. Všude vládl chaos. Válka probudila v poklidném národu touhu po krvi. Mír a rovnováha, za jejichž ochranu Kusho tak udatně bojoval, se rozpadly na kusy pod tlakem temných srdcí lidí lačnicích po moci a tajných spolků, jež spolu vzájemně soupeřily o vliv. V obavě ze síly nindžů a šermířů wuju se dokonce jisté vládní kruhy rozhodly potají pustit Jhina na svobodu a učinit z něj vlastní děsivou zbraň.

Přístup k novým kashurijským zbraním a téměř neomezeným finančním prostředkům umožnily Khadu Jhinovi pořádat velkolepější „představení“ než kdy dříve. Prozatím svými činy šíří strach mezi vyslanci cizích zemí a politickými odpůrci ionské vlády. Co se ovšem stane, až sériovému vrahovi lačnicimu po pozornosti přestane vyhovovat anonymní práce ze stínů?

Zbraň v jeho ruce byla pouhý nástroj, i když vyrobený s naprostou dokonalostí. Do černého, mírně nazelenalého kovu byla vsazena zlatá plaketa s kovářovým jménem, jejímž prostřednictvím se hrdě hlásil ke svému dílu. Nebyla to zbraň piltoverského původu – ta křiklavá udělátka se snažila fungovat s nepatrnou magickou silou, která se v těch zemích vyskytovala. Tuhle zbraň vytvořil skutečný mistr kovář. Z jejího bronzového ionského srdce tepala magie.

Vyleštil zásobník už počtvrté. Dokud to neprovedl čtyřikrát, nemohl si být jist, že je skutečně čistý. A nezáleželo na tom, že ze zbraně nevystřelil. Nezáleželo na tom, že ji zase vrátí zpět do skryše pod postelí. Nemohl ji odložit, dokud se neujistil, že je zcela čistá. A dokud ji neutřel čtyřikrát, nemohl si být jist, že je skutečně čistá. Už se ale skoro blýskala. Když ji utře čtyřikrát, bude zcela čistá.

Byla čistá a překrásná. Jeho noví mecenáši byli velice štedří. Nezaslouží si nejlepší malíři ty nejlepší štětce?

Při porovnání se záběrem a přesností tohoto nového pomocníka vypadala všechna jeho předchozí díla s noži jako pouhé vedlejší etudy. Trvalo týdny, než zcela pochopil mechaniku nové palné zbraně, avšak vytříbení technik chi při práci s noži mu zabralo celé měsíce.

Do zbraně se vešly čtyři náboje. Každá kulka byla nabitá magickou energií. Každá kulka byla dokonalá jako meč lassilského mnicha. Každá kulka byla barvou, jež vdechovala život jeho umění. Každá kulka byla mistrovským dílem. Tělo netrhaly na kusy. Ony jej tvarovaly.

Zkouška provedená v té mlynářské osadě byla jasným důkazem. A jeho noví zaměstnavatelé byli s reakcí publika spokojeni.

Zbraň již byla sice vyleštěná, ale pokusení bylo příliš lákavé. Věděl, že by neměl, ale i přesto znovu vybalil černý oděv z úhoří kůže. Konečky prstů přešel jeho hladký povrch. Když cítil dotek naolejované kůže, zrychlil se mu dech. Zvedl útlou koženou masku a poté – nemohl se tomu ubránit – si jí nasadil na obličej. Zakryla mu pravé oko a ústa. Zabraňovala mu v dýchání a znesnadňovala odhad vzdálenosti.

Výborně.

Zrovna si nasazoval ramenní chránič, když se zvonečky schované pod schody vedoucími do jeho pokoje rozezvonily. Bleskurychle složil zbraň a sundal si masku.

„Haló?“ zavolala služebná za dveřmi. Rytmus jejího hlasu naznačoval, že pochází z jižní části města.

„Udělal jsi, co jsem po tobě chtěl?“ řekl.

„Ano, pane. Bílá lucerna každé čtyři yardy. Červená každých šestnáct.“

„Potom mohu začít,“ řekl Khada Jhin a otevřel dokořán dveře svého pokoje.

Dívčiny oči se rozšířily, když vyšel ven. Jhin věděl naprosto přesně, jak vypadá. Za běžných okolností by to v něm probouzelo trýznivý osten sebepohrdání, ovšem dnes měl představení.

Dnes přišel Khada Jhin do vesnice jako štíhlý, elegantní muž s holí. Hrbil se a bylo zřejmé, že pláštěm přehozeným přes rameno zakrývá jakési výrazné znetvoření, jeho krok však byl pevný a energický. Svou holí vykřesával jiskry z dláždění, když se blížil k oknu. Rytmicky poklepal na okenní rám – dva, tři a čtyři. Zlaté šperky jiskřily, smetanově bílý plášť mu splýval podél těla a jeho nová maska zářila na slunci.

„Co... co to je?“ zeptala se služebná a její oči spočinuly na Jhinově rameni.

Jhin se zkoumavě zadíval na dívčinu drobnou, andělskou tvářičku. Byla kulatá a dokonale symetrická. Jaký nudný a předvídatelný tvar. Jako maska by nestál za nic.

„Crescendo, drahá“ řekl Khada Jhin.

Z okna se mu nabízel výhled na celé město v údolí pod ním. Představení na zdejším jevišti bude úžasné, ale měl před sebou ještě spoustu práce. Radní se bude vracet už dnes večer a doposud byly všechny Jhinovy plány jaksi... bez inspirace.

„Přinesla jsem do Vašeho pokoje čerstvé květiny,“ řekla dívka a prošla mu za zády.

Jistě, mohl říct komukoliv jinému, aby pro něj ty lucerny rozmístil. Ale neudělal to. Mohl převléknout, než otevřel dveře. Ale neudělal to. Nyní viděla Khada Jhina ve vsí parádě.

Inspirace, kterou tolik potřeboval, byla nyní tak zřejmá. Tak předurčená. Nikdy neměl na výběr. Před uměním nelze utéct.

Musel by té služtičce její úsměv tak trochu... vylepšit.

Glazované vepřové se třpytilo na hladině vývaru pěti chutí. Z té vůně se Shenovi motala hlava, ale i tak odložil lžici stranou. Číšnice se otočila k odchodu, ještě se na něj však jednou usmála a souhlasně kývla hlavou. Tuk se musel nejprve pořádně rozpustit. Polévka byla bezesporu i tak vynikající, ale za okamžik bude naprosto božská. Jen trpělivost.

Shen si zatím prohlížel sál hostince U Bílého útesu. Působil prostě a hrubě, avšak toto zdání klamalo. Zdejší dřevotkalci byli mistry ve svém oboru a odstraňovali kůru a živé listy jen tam, kde to bylo nezbytně nutné.

Plamen svíčky na Shenově stole tančil... nepřírozně. Shen se plynulým pohybem odsunul od stolu a tasil zpod pláště dvojici mečů.

„Tvoji uředníci našlapují zlehka asi jako březí woraxice,“ zamumlal.

Do hostince vstoupil Zed – sám a oblečený jako kupec. Prosmýkl se kolem číšnice a posadil se tři stoly od Shena. Každá částička Shenova těla zmírala touhou vrhnout se na svého nepřítele. Pomstít otce. To ale nemá úsvit ve zvyku. Uklidnil se, když si uvědomil, že je dělí příliš velká vzdálenost... byť jen o délku Shenova ukazováčku.

Podíval se na Zeda a očekával, že ve tváři svého soka spatří úšklebek. Ten si však jen povzdychl. Pod očima v nezdravě bledé tváři měl výrazné temné kruhy.

„Pět let jsem čekal,“ řekl Shen.

„Odhadl jsem snad tu vzdálenost špatně?“ zeptal se Zed znaveným hlasem.

„I kdyby mě to stálo hlavu, přiblížím se k tobě a zaútočím,“ prohlásil Shen, posunul jednu nohu pod svou židli a zapřel se špičkou o podlahu. Od Zeda jej dělilo deset sáhů a polovina délky prstu.

„Tvá cesta je bližší té mojí. Ideály, které vyznával tvůj otec, byly ve skutečnosti slabost. Ionie si je už nemohla dovolit,“ řekl Zed. Zaklonil se na stoličku, aby byl z dosahu vzdálenosti, kterou Shen potřeboval k zasazení smrtícího úderu. „Vím, že nemám šanci ti to vysvětlit. Ale dám ti příležitost k vykonání pomsty.“

„Mě nepohání touha po pomstě. Narušuješ rovnováhu. To proto tě čeká zatracení,“ zavrčel Shen a zvolna se posouval k hraně židle.

„Zlatý démon uprchl,“ odvětil Zed.

„Nesmysl.“ Přesto však Shenovo nitro náhle ochromila prázdnota.

„Nejslavnější vítězství tvého otce. A i tentokrát však jeho význam zničil sám svým vlastním pošetilým milosrdenstvím.“ Zed smutně zavrtěl hlavou. „Ty víš, čeho je ta... věc schopná.“ Poté se naklonil přes stůl, přímo do Shenova dosahu, s hrdlem záměrně odkrytým. „A víš také, že jen my dva k němu dokážeme proniknout dost blízko, abychom jej mohli zastavit,“ dodal Zed.

Shen si vzpomněl na onen okamžik, kdy poprvé spatřil tělo jedné z obětí obávaného Khada Jhina. Při té představě jej zamrazilo a zaskřípěl zuby. Pouze jeho otec v sobě našel dost síly, aby neztratil odhodlání postavit vraha před řádný soud. V Shenovi se toho dne něco změnilo. V Zedovi se něco zlomilo.

A nyní je ta zrůda zpět.

Shen odložil své meče na stůl. Podíval se na misku dokonalé polévky, která před ním ležela. Na hladině se třpytily drobné kapičky vepřového tuku, jeho už ale veškerý hlad přešel.

Po Zedovi stále nebylo ani památky. Bylo to zklamání. Velké zklamání. Určitě vyhledal svého bývalého přítele. Zed se zcela jistě schovával a vyčkával. Jhin musel být opatrný.

Stál na molu a ohlédl se na cizí loď. Přišel příliv, a tak bude loď pomalu vyplouvat. Musí se brzy vrátit, pokud chce stihnout vystoupení v Zaunu příští měsíc. Ve hře je příliš.

Zastavil se, aby si prohlédl svůj odraz na hladině malé kaluže. Z vodní hladiny na něj hleděl ustaraný postarší kupec. Léta hereckého cviku spolu s bojovým tréninkem mu propůjčily dokonalou kontrolu nad obličejovými svaly. Byl to prostý obličej s naprosto obyčejným výrazem. Když krácel do kopce, Jhin snadno zapadl v davu.

Pozorně sledoval bílé lucerny a počítal vzdálenost. Pokud by se Zed objevil, potřeboval je využít. V hostinci na vrcholu kopce rychle pohledem zkontroloval místa, kam nastražil pasti. Ostré ocelové čepele ve tvaru květin. Chránily by jeho únikovou cestu, kdyby se něco pokazilo.

Představoval si, jak by čepele rozčísly dav a potřísnily čerstvě natřenou omítku budovy temně rudou barvou. Bylo to lákavé.

Tlačil se davem, když uslyšel, jak stařešina rozmlouvá se Shenem.

„Proč by na ni a její radní ten ďábel zaútočil?“ zeptal se stařešina.

Shen, oděný ve svém modrém rouchu, neodpověděl.

Vedle Shena stála další kinkou, mladá žena jménem Akali. Kráčela směrem ke dveřím hostince.

„Ne,“ řekl Shen a zastavil ji.

„Proč si myslíš, že ještě nejsem připravená?“ zeptala se Akali podrážděně.

„Protože já jsem ve tvém věku také nebyl.“

V té chvíli se ze dveří vypotácel strážný s prázdným výrazem, celý bledý.

„Její maso. Bylo... bylo...“ vyrazil ze sebe. Po pár krocích padl na zem v šoku.

„Viděl ji. Viděl tu květinu!“ Majitel hostince stál opřený o vzdálenou stěnu a smál se. A vzápětí začal plakat – v jeho tváři se zračilo šílenství.

Tito lidé nikdy nezapomněli, jaký je pohled na dílo Khada Jhina.

Shen sledoval tváře přihlížejících.

Chytrý chlapec, pomyslel si Jhin, než se znovu ponořil do davu.

Cestou k lodi sledoval střechy a pátral po Zedovi.

Jeho dílu se nedalo uniknout. Ať už dohromady nebo každý zvlášť, Shen se Zedem by sledovali drobečky, které jim zanechal. Sledovali by je zpět na Květinový festival. Zpět do Jyomského průsmyku. A až by je zoufalství přivádělo k šílenství, museli by znovu začít spolupracovat.

Bylo by to zase jako tehdy, když byli mladí. Choulili by se k sobě v tíživém strachu.

Jen tehdy by se velký Khada Jhin zjevil.

A jeho pravé veledílo by začalo.

Jinx - utržená ze řetězu



Jinx žije pouze pro uspokojení pocitu zkázy a to bez jakékoliv myšlenky následků, zanechává za sebou stopy chaosu a paniky, kdekoli se ukáže. Maniak a impulsivní kriminálník, nepohrdá ničím víc než nudou a radostně vypustí svůj cejch chaosu na tom místě, které je podle ní nejnudnější: Piltoveru. Se svým arzenálem vražedných hraček rozpoutá nejjasnější výbuchy a nejhlasitější výstřely - aby co nejlépe šokovala a překvapila nešťastné úřady. Vždy je mimo dosah práva. Jinxinou oblíbenou hrou je hrát si s nejlepšími z Piltoveru - zejména s Vi.

Piltover byl vždy znám jako Město Pokroku, místo, kde vládne mír a řád. Tento klid byl napaden, když přišel nový kriminálník, jakého nikdo nikdy neviděl. Tento záhadný psanec rozpoutal sérii destruktivních rošťáren, které ohrožily celé město a zanechaly jejich obyvatele vzpomínávající se z nejhoršího nájezdu zločinu v historii Piltoveru.

Jakmile řetěz zločinu, bez hlavy a paty, zasáhl město, byli strážci zákona upozorněni. I když byla mladá žena z počátku záhadou, někteří viděli stopy Piltoverského hextechu v jejich zbraních, jiní zas poznali módu Zaunských ulic na jejím oblečení. Jelikož její příjezd vždy přinesl potíže, ti, kteří jí zkřížili cestu jí dali jméno: Jinx.

Jinxino řádění se stupňovalo. Caitlyn - Shefíff Piltovere - reagovala vyhlášením mimořádného stavu a zorganizovala celoměstské pátrání. V typické módě Jinx, kriminálnice označila Piltoverskou pokladnu jako nejvíce střeženou budovu, to byla přímá výzva na nejdrsnějšího důstojníka. S karikaturou obličej Vi po celé fasádě pokladnice a s datem a časem jejího údajného útoku, byla Jinx předána strážci pořádku, která ji má zastavit v loupeži - Vi.

Odhodlána dát tuto potíživu za mříže, Vi sledovala a čekala u pokladny, dokud Jinxin čas konečně nenadešel. Věrna svému načmáranému slibu se tato usmívající hrozba ukázala. Vědoma, že toto je její šance k polapení psance, se Vi dala do pronásledování do interiérů budovy. Rozbílěla stěnu za stěnou jen aby dohonila Jinx, ta se smála, jakmile rozzářila evakuovanou pokladnici ohnivými výbuchy. Vi konečně zahнала

kriminálnici do kouta, ale Jinx ještě nebyla hotova. Se šilným smíchem vystřelila salvu raket, čímž celou budovu na obě dvě sesunula.

Když Vi konečně vylezla z trosek, utlučený strážce pořádku nenalezl žádné stopy po Jinx. Během sčítání škod zjistili, že nebyla ukradena ani jedna unce zlata ze zničené pokladny. Místo toho zanechala kriminálnice zprávu na rozloučenou své oblíbené strážkyni zákona - výzvu viditelnou pouze přes zející otvor v Piltoverském panorámatu. Světla města vydala pouze jeden posměšek: Nikdy mě nechytíš. Jakmile Vi četla zprávu, slyšela vzdálený smích svého nového nepřítele a pak se město ponořilo do naprosté tmy, úplně poprvé.

„Podívej se - otevírám svoji skříňku s opatrností!! Počkat - je prázdná!“

Chaos všude kam se podíváš

Moje jméno je Vi. Jsem strážce pořádku. A to je mé město – Piltover . Říkají, že toto místo je Město Pokroku – tedy říkali, dokud se neukázala ona.

Její jméno je Jinx. Tak ji říkají, každopádně. Nikdo neví, kdo je nebo odkud pochází. Tato osina v zadku se zde jednoho dne ukázala, střílejíc ze svých těžkých zbraní do vzduchu. A smála se – vždy se směje. Nemůžu ji vystát.

Všechno se změnilo toho dne, kdy přišla do města. Můžou jej také zvat Městem Zločinu. Panika mezi lidmi. Chaos v ulicích. Chaos všude, kam se podíváš.

Nejhorší na tom je ... nic z toho nedává smysl. Zeptej se jí, proč to dělá a ona ti poví milion různých důvodů. Ale pouze jediné, na čem jí záleží je: Ona se musí bavit.

Piltover je pro ni pouze hračka. Užívá si svůj život a vůbec ji nezáleží, komu ublíží.

Takže, já jsem zde proto, abych ukončila tuhle párty.

Vůbec nezáleží na tom, co chce. Nezajímá mě její srdceryvný příběh. Zavřu ji na dlouhou, dlouhou dobu. A před tím, než to udělám, slibuji vám: vymažu ji ten stupidní úšklebek z tváře.

Natrválo!

Píseň

Blah blah blablah.

Zkus se ke mě přidat, přijď si hrát.

Ale mohla by sem tě střelit, do tváře.

Bomby a kulky budou stačit.

Co zde potřebujeme je jen trocha paniky!

Zkoušel jsi mě někdy chytit?

Právě teď se cítím ignorována!

Takže, můžeš to zkusit trochu lépe?

Já se opravdu začínám nudit!

Pojď, střílej rychleji,
jen trochu více energie!
Chci zkusit něco zábavného právě teď,
myslím, že někteří lidé to nazývají anarchií!
Vyhod'mě tohle město do vzduchu,
a podívejme se, co si Pow-Pow myslí.
Je zde ubohý pořádek,
ale ne na dlouho, protože jej prokleji!
Mnohem lepší, tolik zábavy.
Pojďme začít od píky a pak vyhodíme slunce!

Pojď, střílej rychleji,
jen trochu více energie!
Chci zkusit něco zábavného právě teď,
myslím, že někteří lidé to nazývají anarchií!
Vyhod'me tohle město do vzduchu,
a podívejme se, co si Pow-Pow myslí.
Je zde ubohý pořádek,
ale ne na dlouho, protože jej prokleji!

Tak pojď!

Tak pojď!

A budeš proklet!

Kalista - oštěp pomsty



Zaživa byla Kalista hrdým generálem, neteří mocného krále, jenž panoval říši, na kterou si dnes už nikdo nevzpomíná. Řídila se přísným kodexem cti a od ostatních očekávala to samé. Svému králi a královně sloužila s naprostou věrností. Její král měl mnoho nepřátel, a když vládci dobyté země vyslali vraha, aby jej zabil, pouze rychlost Kalistiny paže dokázala odvrátit neštěstí. Ale tím, že zachránila krále, ztratila královnu. Vrahova odražená čepel byla otrávená a zranila královu ženu na ruce. Byli povoláni ti nejlepší kněží, ranhojiči a čarodějové, ale žádný z nich nedokázal královnino tělo zbavit jedu. Dokonce i králova magie se nezmohla na víc než na zpomalení otravy. Král, zdrcen žalem, vyslal Kalistu, aby našla lék. Než vyrazila, svěřila Hecarimovi ze Železného řádu úkol stát místo ní po králově boku. Ten úkol zdráhavě přijal, ačkoliv musel nelibě snést to, že se ke Kalistě nemohl připojit.

Kalista putovala po světě, hledala lék u sečtělých učenců, poustevníků a mystiků, ale vždy bez úspěchu. Nakonec se dozvěděla o legendárním ostrově, který byl skrytý před zraky smrtelníků, o místě, na kterém se prý nalézal klíč k věčnému životu - o Požehnaných ostrovech - a vydala se na poslední nadějnou plavbu. Obyvatelé ostrovů o jejím úkolu věděli, a jelikož spatřili čistotu jejího úmyslu, přitáhli její loď ke břehům svého ostrova. Kalista je prosila, aby královnu vyléčili, a vládce řádu Kalistě nařídil, aby ji přivedla na ostrov, kde její tělo očistí. Když se Kalista nalodila na svou loď, obdržela kouzelná slova, která dokázala proniknout kouzly chránícími ostrov, ale také ji varovali, aby tyto znalosti nikomu neprozrazovala. Kalista vyplula do své domoviny, ale dorazila příliš pozdě: královna už byla po smrti.

Krále žal dohnal do náruče šílenství, takže se zamkl ve své věži s rozkládající se mrtvolou královny. Její strýc se dozvěděl o Kalistině návratu a dožadoval se, aby mu řekla, co zjistila. Kalista - s těžkým srdcem, jelikož svou přísahu králi nikdy předtím neporušila - odmítla, neboť měla na paměti varování, které obdržela, a věděla, že nemá cenu na ostrov vozit mrtvolu. Král ji nazval zrádcem a uvěznil ji, dokud nepodvolí. Tam Kalista zůstala, dokud ji Hecarim nepřesvědčil, aby králi řekla, co ví. Nabádal ji, aby králi umožnila najít mír a klid, ať už díky tomu, že se královna vrátí, nebo tomu, že si konečně připustí, že odešla, a svolí, aby byla pohřbena na Požehnaných ostrovech. Spolu by mohli zmírnit královo šílenství a přivést ho nazpět, aniž by byly napáchány nějaké škody. Ač váhavě - neboť cítila, že s Hecarimem není něco v pořádku, Kalista souhlasila.

A tak král vyplul na Požehnané ostrovy s flotilou složenou ze svých nejrychlejších lodí. Kalista pronesla mystická slova, která odhalila závoj obklopující jejich cíl, a král vykřikl, když se před ním rozprostřelo třpytivé pobřeží. Král vyrazil na pochod vstříc vzdálenému bílému městu ve středu ostrova, kde se setkal s pánem ostrovních strážců. Král muži nařídil, aby jeho ženu přivedl zpět z mrtvých, ale bylo mu řečeno, že snažit se oklamat smrt je proti přirozenému řádu světa. Král se tuze rozlítil a nařídil Kalistě, aby strážce zabila.

Kalista odmítla a pronesla řeč o skvělém muži, kterým kdysi býval, ale král její výzvy neposlouchal a opět nařídil strážcovu smrt. Kalista vyzvala Hecarima, aby se jí postavil po boku, ale Hecarim nyní spatřil příležitost naplnit svou dlouho sžíravou ambici nahradit Kalistu coby králova oblíbence. Přistoupil ke Kalistě, jako by se jí šel postavit po boku, ale místo toho jí jedním ohavně zrádným pohybem do zad vrazil svůj oštěp. Železný řád se k jeho zradě připojil a i jejich oštěpy se zanořily do Kalistina těla, zatímco padala k zemi. Propukla brutální bitka, ve které ti, již byli věrní Kalistě, svedli zoufalý boj proti Hecarimovi a jeho rytířům. Navzdory jejich odvaze a schopnostem ale byli přečísleni a Hecarimovi muži je pozabíjeli do jednoho. Zatímco z Kalisty vyprchával život a sledovala, jak její válečníci umírají, posledním dechem přísahala pomstu všem, kteří ji zradili.

Když Kalista opět otevřela oči, byly plné temné síly a nepřirozené magie. Požehnané ostrovy byly přetvořeny do zvráceného výsměchu životu a kráse, do temného místa plného kvílejících duchů odsouzených na věčnost k noční můře nesmrti. Netušila, jak k tomu došlo, a i když se snažila udržet si poslední vzpomínky na zradu, pomalu se jí rozplynuly, dokud v její zraněné hrudi nezůstalo nic víc než spalující žízeň po pomstě.

Žízeň, kterou mohla uhasit jen krev zrádců.

Vyvolávání

Bojovnice stála uprostřed spálených ruin jejího domova. Vše a každý, na kom jí záleželo, byl pryč a ona cítila jen bezedný smutek... a nenávist. Nenávist byla jediná věc, držící ji při životě.

Znova si vzpoměla ten jeho úsměv, když vydal ten rozkaz. Měl být jejich ochránce, ale poplival svůj slib. Její rodina nebyla jediná zničená tím zrádcem.

Touha jít za ním, vrazit mu meč do hrudi a sledovat život mizející z jeho očí, byla silná... ale ona věděla, že to nestačí. Ani by se k němu nepřiblížila, byl chráněn ve dne v noci, a ona byla jen osamocený válečník. Nedokázala by se probít jeho jednotkou sama, taková smrt by byla zbytečná.

Zhluboka se nadechla a zachvěla se, vědouc že není cesty zpět.

Hrubá figurka muže, vyrobená z vetviček a motouzu, ležela na ožehnutém stole. Byla zabalená v kusu látky, utržené z pláště toho zrádce. Musela jej vypáčit z dlaně svého mrtvého muže. Vedle leželo kladivo a tři rezavé hřebíky.

Sebrala vše do rukou a postavila se na práh. Dveře byly pryč, rozbité na třísky při útoku. Za nimi, osvětleny měsíční září, byly prázdné a tmavé pole.

Natahujíc se vzhůru, bojovnice přitiskla tu figurku na dřevěný překlad.

"Vzývám tě, Paní Pomsty", řekla nízkým tónem, hlas chvějící se zlostí. "Zpoza závoje, slyš mé prosby. Přijď, nechť nastane spravedlnost".

Připravila si kladivo a první z hřebíků.

"Jmenuji svého zrádce poprvé", řekla, a vyslovila jeho jméno. Ve stejném okamžiku přiložila špičku hřebíku na tělo figurky a jednou ranou jej zarazila hluboko do tvrdého dřeva.

Bojovnice se otřásla. V místnosti se znatelně ochladilo, nebo že by se jí to jen zdálo?

"Jmenuji jej podruhé", řekla a zarazila druhý hřebík vedle prvního.

Její zrak se odvrátil od figurky směrem ven a otřásla se leknutím. Temná postava stála v poli, osvětlená měsícem, několik desítek metrů daleko, naprosto nehybná. Se zrychleným dechem se vrátila ke své rozdělané práci.

"Jmenuji jej potřetí", řekla a znova vyslovila jméno svého vraha svého muže a dětí, načež zatloukla poslední hřebík.

Starověký duch pomsty se před ní zhmotnil, přímo ve dveřích, bojovnice se zapotácěla vzad a nechtíc se zajíkla.

Bytost z jiného světa, oděná v starobylém brnění, její tělo bylo průsvitné a zářící přízračným světlem. Černá mlha se svíjela kolem ní jako živá kápe.

Se zaskřípěním starého železa, přízrak vytáhl z kyrsu černé kopí - starověkou zbraň, jež ukončila její život.

Beze slov jej hodila na zem před bojovnici. Ta věděla, co jí bylo nabídnuto - pomsta - a znala její strašnou cenu: její duši.

Spektra přihlížela, tvář bez výrazu a její oči žhnuly nepolevujícím chladným vztekem, kterak bojovnice zvedla zrádnou zbraň.

"Zapřísahám se pomstě", řekla bojovnice a hlas se jí třásl. Otočila kopí a namířila jeho špičku dovnitř, směrem ke svému srdci. "Přísahám na svou krev. Přísahám na svou duši."

Na moment se zastavila. Její muž by ji prosil, aby nešla po této cestě. Prosil by ji, aby neztracovala svou duši tímto způsobem. Stín pochybností se jí vkradl na mysl. Nehynoucí spektra se jen dívala.

Poté si vzpoměla na svého muže, ležícího mrtvého, s četnými zraněními od mečů a seker. Vzpoměla si na své děti, roztažené na zemi a její odhodlání ztvrdlo jako kámen v jejím srdci. Zesílila svůj stisk na kopí.

"Pomož mi", naléhala na spektru, "prosím, pomoz mi jej zabít".

Vrazila si kopí hluboko do hrudi.

Rozšířily se jí oči a padla k zemi. Chtěla ještě něco říct, ale z hrdla vyšly jen bublavé zvuky a krev.

Přízrak se díval jak umírá s netečným výrazem ve tváři.

Když poslední zbytek života vytekl s krví z jejího těla, duch bojovnice povstal. Prohlédla si své nehmotné ruce, a pak své mrtvé tělo na zemi v kaluži krve. Její výraz ztvrdl a v ruce se jí objevil přízračný meč.

Přízračné spojení, něco víc než jen světlo spojilo ducha bojovnice a pomsty, kterou vyvolala. Skrz toto spojení ji bojovnice viděla jinak, jako vznešenou válečnici, kterou byla zaživa; vysokou, hrdou, v zářící zbroji. Její postoj byl sebejistý, ale ne arogantní; rozený válečník, rozený vůdce. Takového velitele by následovala až do hrobu.

V pozadí jejího vzteku vycítila empatii - uznání jejich sdílené bolesti ze zrady.

"Tvá věc je teď naše věc", prohlásila Kalista, Oštěp Pomsty. Její hlas byl hrobově chladný. "Od teď jdeme po cestě pomsty jako jedna".

Bojovnice přikývla.

A s tím duch pomsty a bojovnice vstoupily do tmy a zmizely.

Karma – osvícená



Karma je žena nezkrotné vůle a nespoutané duchovní síly. Je duší Ionie, jejím manifestem a inspirací na bitevním poli, ochraňujíc své spojence a zastrašujíc nepřátele. Silný vůdce rozdělený mezi tradicí a revolucí, Karma dohlíží na udržení míru v Ionii - i silou, je-li to nutností.

Karma kdysi žila poklidný život v malé Ionianské vesnici. Vedeni staršími kněžími, cvičili vesničané benevolentní magii a pacifismus. Známa pro její silné spojení s duchovním světem a milovaná jako prostředník mezi svými lidmi, byla Karma vyhledávána jako základní aspekt osvětlení pro všechny obyvatele Ionie.

Její vnitřní mír byl testován ve chvíli, kdy armády Noxianů vtrhly do Ionie. Zatímco mniši ve vesnici trvali na tom, aby nedošlo k násilí, Karma slyšela dost, aby otevřeně zpochybnila jejich moudrost. Důrazně a neústupně jí radili, aby věřila tradicím. Ve chvíli, kdy narušitelé pochodovali na vesnici, vyjeli jim mniši vstříc, aby vyjednali mír. Noxianský generál byl znechucený ukázkou jejich slabosti a sám mnichy zabil ve chvíli, kdy vydal příkaz zaútočit na vesnici.

Jak Noxiané postupovali, vesničané se připravovali na smrt, vázáni slibem míru. Ovšem Karma smrt přijmout nechtěla a místo toho viděla jinou možnost: obětovat jeden život pro záchranu mnoha. Pro záchranu svých lidí načerpala svou vnitřní sílu a přivolala plnou sílu své vůle. Výbuch spirituálního ohně vyšel z jejího těla a ve spirále putoval směrem ke generálovi Noxie. Oheň nabral podobu dračích dvojčat, symbolu samotné Ionie. Bylo to prvně, kdy Karma použila svou sílu k tomu, aby ublížila, namísto toho, aby chránila, a ani ona, ani vesničané předtím nikdy nic podobného neviděli. Když magie ustoupila, generál před ní padl a jeho bojovníci se ve strachu rozprchli. Nepřátelské síly se vzdaly síle Karmy a zanechali její lid a tradice bez poskvrny.

Jak válka zuřila, Karma se stala impozantním vůdcem odporu Ionie, konflikt ale neskončil, když armády Noxianů utekly na pobřeží Ionie. Ionia byla rozdělena mezi odbojáře, kteří toužili po pomstě a kněze, kteří požadovali návrat k duchovním tradicím. Karma viděla třetí možnost, tu která obsahovala sílu, kterou Ionia

našla v průběhu války spolu s mírovými tradicemi, která národu byly stále drahé. Momentálně se snaží, aby se její zpustošená země vrátila k trvalému míru.

"Vaše duše je něco, co Vám nikdo nemůže vzít. Používejte ji moudře."

Starý

Již ve svém mládí Karma představovala neuvěřitelně klidného člověka. Zatímco její vrstevníci prozkoumávali spousty možností svých emocí, které se dostavily s pubertou, Karma meditovala v leknínových zahradách. Byla přesvědčena, že pravá cesta k osvícení byla cestou uvnitř sebe sama, ta cesta, která byla nejvíce přehlížena. Vyzařovala takovou vnitřní spokojenost, že se brzy stala prostředníkem a hlavně důvěrníci své vesnice. Její instruktoři obvykle říkali: „Nejen, že ta dívka umí vyvolat bouři, ona jí umí i ovládnout“. Karma však nežila nijak výstředně. Její rodiče vlastnili obchod se starodávnými artefakty v provincii Navori. Jejím nejcennějším majetkem se však stali 2 vějíře, které získala z rodinného obchodu.

Když Noxiánské jednotky vpadli do jižní Ionie, její vesnice byla první, která padla. Vesničané kteří přežili, byli chyceni Noxiánskými jednotkami. Tehdy Karma našla svou cestu. Poté co zjistila veškeré slabiny Noxiánského velitele, vyjednala bezpečné propuštění všech vesničanů do severních zemí. Zúčastnila se i Placidia, když Starší zvažovali, že se Noxianu vzdají, ale jen do doby než se objevila Irelia se svým povstáním a obnovila tak naději pro celou Ionii. Karma využila této naděje, aby upevnila přísahu Starších v boji pro Noxianu. Pro svou oddanost a charisma se stala hlavní osobností Ioniánského odporu. Nikdy nevyjednávala a vždy se svým lidem sdílela všechna příkoří. Díky svému vnitřnímu klidu však přišla na to, že by mohla proti svým nepřítelům použít obrovskou sílu. Upravila své vějíře na smrtící zbraně a nechala je posvětit samotnou Jannou, aby posílila jejich moc. Noxiani jí říkali „Osvícená“ přezdívka kterou přijala a které se oni děsili. Přidala se k lize, aby reprezentovala Ionii v ultimátní politické aréně.

"Její techniky s vějíři jsou smrtícím uměním milosti a vyrovnanosti, ale její největší síla je v těch, kteří si přejí umřít po jejím boku." — Irelia

Karthus – smrtonoš



Karthus se narodil ve špinavé chudinské čtvrti tísící se za zdmi noxijského hlavního města. Jeho matka při porodu zemřela, takže se o Karthuse i jeho tři sestry musel starat jen otec. S desítkami dalších rodin žili v rozpadajícím se chudobinci zamořeném krysami, v němž se živili pouze drobnou havětí a dešťovou vodou. Karthus byl v chytání krys ze všech dětí nejlepší a pravidelně přinášel jejich ohlodaná tělíčka ke společnému jídlu, aby se mohli nasytit i ostatní.

Smrt bývala v noxijských slumech častým hostem a mnohá rána začínala zoufalým nářkem zdrcených rodičů, kteří vedle sebe po probuzení našli ležet nehybné a chladné tělo svého dítěte. Karthus si toto bédování zamiloval a fascinovaně sledoval Kindredovy sčítače mrtvých, jak si dělají zářezy na své hole a odnášejí těla z chudobince. Po nocích se mladičký Karthus plížil po přeplněných místnostech a hledal ty, jejichž život visel na vlásku, a doufal, že se stane svědkem onoho okamžiku, kdy duše překročí hranici mezi životem a smrtí. Po dlouhá léta byly tyto jeho noční výpravy bezúspěšné, jelikož nebylo možné předem zjistit, kdy přesně daný člověk vydechne naposledy. Vytoužený dotyk smrti tak pocítil až ve chvíli, kdy se její hladový pařát připlížil k jeho vlastní rodině.

V přelidněném chudobinci byly různé nemoci a epidemie na denním pořádku, a když se Karthusovy sestry nakazily morem, nespustil z nich oči. Zatímco se jeho otec utápěl v zármutku, z něj samotného se stal milující bratříček, který se obětavě staral o své sestry, stravované zákeřnou nemocí. Díval se, jak jedna po druhé umírají, a zatímco jejich zrak pohasínal, v jeho vlastním nitru se rozhořela touha zjistit, co následuje po smrti, a odhalit tajemství věčnosti. Když si poté pro těla přišli sčítači, Karthus je následoval do jejich chrámu a pokládal jim jednu otázku za druhou ohledně jejich řádu a práce se smrtí. Mohl by někdo existovat na hranici, kde již skončil život, avšak dosud se vlády neujala smrt? Pokud by se podařilo tento okamžik pochopit a udržet, šlo by zkombinovat vědomosti života s čistotou smrti?

Sčítači rychle poznali, že by se Karthus do jejich řádu hodil, a přijali jej mezi sebe – nejprve jako hrobníka a stavitele pohřebních hranic, ovšem časem se vypracoval na sběrače těl. Den co den vyjížděl se svým kostěným povozem do ulic Noxu, aby sbíral umrlé. Jeho pohřební písně se zakrátko staly známými po celém městě – procítěné žalozpěvy vyprávějící o kráse smrti a o naději, že to, co přijde o po ní, za to utrpení stojí.

Mnohé truchlící rodiny nacházely v jeho procítěných elegiích pokoj a útěchu. Po čase byla Karthusovi svěřena práce přímo v samotném chrámu, kde pečoval o umírající v jejich posledních okamžicích a sledoval, zda se smrt již přihlásila o to, co jí náleží. Karthus hovořil se všemi umírajícími, doprovázel jejich duše do náruče smrti a pátral v jejich hasnoucích očích po dalších střípcích moudrosti.

Nakonec dospěl k názoru, že se od smrtelníků nemá již čemu naučit a že jen mrtví znají odpovědi na jeho otázky. Žádná z umírajících duší mu samozřejmě nemohla prozradit, co ji čeká na druhé straně, ovšem v šeptem vyprávěných příbězích a v pohádkách pro vystrašení dětí se vyskytovalo jedno místo, kde smrt neznamenal konec putování: Stínové ostrovy.

Karthus vybral obsah chrámové pokladnice a vypravil se na cestu do Bilgewateru – města sužovaného podivnou černou mlhou, která údajně kradla lidem duše a odnášela je na prokletý ostrov ukrytý daleko na moři. Žádný kapitán nebyl ochoten odvézt Karthuse až na Stínové ostrovy, ale nakonec se mu podařilo najít jednoho opilého rybáře s hromadou dluhů, jenž již neměl co ztratit. Člun se plavil oceánem mnoho dní a nocí, až jej jedna bouře zahнала na útesy ostrova, který se nenacházel na žádné mapě. Z děsivé krajiny lemované pokřivenými stromy a opuštěnými rozvalinami se plazil černý opar. Rybář svou loďku rychle vyprostil a strachy bez sebe namířil před směrem k Bilgewateru, Karthus však skočil a dobrodil se na břeh. Opřel se o svou hůl pokrytou zářezy a jal se hrdě pět žalozpěv, který si připravil pro okamžik své vlastní smrti. Jeho slova odnášel chladný vítr až do srdce ostrova.

Prastará magie procházela Karthusem a stravovala jeho tělo i duši, jeho touha překonat hranice smrtelnosti byla však tak silná, že jej ani černá mlha nedokázala zcela zničit. Místo toho jej jen přetvořila. Karthus se tak ve vodách ostrova znovu zrodil jako kostlivý přízrak.

Karthusovi došlo, že konečně naplnil svůj úděl a stává se tím, co mu bylo souzeno: stvořením pohybujícím se na hranici mezi životem a smrtí. Krása tohoto věčného okamžiku jej naplnila úžasem a jeho přerod sledovaly zatracené duše z celého ostrova, které k němu přilákala jeho vášeň stejně neodolatelně, jako vůně krve v oceánu svolává dravce ze širokého okolí. Konečně byl Karthus tam, kam patřil, obklopen těmi, kdo skutečně chápali pravé požehnání neživota. S novým zápalem pochopil, že se nyní musí vrátit do Valoranu, aby se o svůj dar podělil s živými a osvobodil je od malicherných starostí života.

Karthus se otočil a černá mlha jej přenesla přes vlny zpět do rybářova člunu. Ten před Karthusem padl na kolena a prosil o milost. Karthus mu udělil požehnání smrti, ukončil jeho utrpení na tomto světě a za tónů svého žalozpěvu za odcházející duše z něj učinil nesmrtelný přízrak. Rybář byl jen první z mnoha duší, které Karthus osvobodil, a zakrátko již Smrtonoš velel zástupům nemrtvých zjevení. Karthusovým probuzeným smyslům přišly Stínové ostrovy jako místo utápějící se v apatii, kde se darem smrti zbytečně plýtvá. On byl naopak rozhodnut vypravit se v čele armády mrtvých na křížovou výpravu, aby se o krásu zapomnění podělil se všemi živými, ukončil jejich utrpení a otevřel brány slavnému věku neživota.

Karthus se stal vyslancem Stínových ostrovů, heraldem zapomnění, jehož žalozpěvy oslavují krásy smrti. Sborový part jeho elegií pění legie nespoutaných duší, jejichž hlasy linoucí se z černé mlhy lze za chladných nocí zaslechnout na všech hřbitovech a v kostnicích po celém Valoranu.

Pohřeb na moři

Mořská hladina byla temná a hladká jako zrcadlo. Krvavý měsíc visel nízko nad obzorem, stejně jako posledních šest nocí. Plachtami nepohnul ani vánek, jen kdoví odkud stále zněl ten prokletý žalozpěv. Vionax se už plavila po vodách kolem Noxu dost dlouho, aby věděla, že takovéto moře vždy věští jen neštěstí. Stála na přední palubě Temné vůle a dalekohledem zkoumala hladinu oceánu ve snaze najít cokoli, co by jí pomohlo určit polohu.

„Všude kolem není nic než moře,“ řekla do tmy. „Nikde žádná zem nebo hvězdy, které bych poznávala. Plachty splihle visí. Veslujeme už kolik dní, ale ať se vydáme jakýmkoliv směrem, neobjeví se na obzoru žádný ostrov ani pevnina a měsíc nedorůstá ani neubývá.“

Krátce si přetřela obličej hranami dlaní. Útroby jí svíraly hlad a žízeň a kvůli neustálé temnotě nebylo možné sledovat běh času. Temná vůle jí dokonce vlastně ani nepatřila. Sloužila na ní jako první důstojník, dokud sekera freljorského piráta nerozpoltila lebku kapitána Mettoka vedví a nezajistila jí tak nečekané povýšení. Kapitán a patnáct dalších noxijských válečníků leželo v zašitých pytlicích na hlavní palubě. Plynoucí čas bylo možné měřit pouze podle sílicího zápachu, jenž se linul z jejich rozkládajících se těl.

Zahleděla se na oceán a oči se jí rozšířily, když spatřila, jak z hladiny stoupá hustý černý opar. Pohybovaly se jím jakési tvary, zářící náznaky ostrých spárů a dokořán otevřených chřtánů. Přes vodu se k lodi opět donesla ta prokletá píseň za mrtvé, tentokrát však hlasitější a doprovázená zvukem pohřebního zvonce.

„Černá mlha,“ zašeptala. „Všichni na palubu!“

Otočila se, seskočila na hlavní palubu a rozběhla se na zád' ke kormidlu. Loď sice do pohybu uvést nemohla, ale radši by byla navěky prokletá, než aby byla v tuhle chvíli někde jinde. Zatímco se posádka drala z podpalubí nahoru, zaplavil loď žalozpěv za ztracené duše, a ačkoliv se Vionax nemohla hrůzou ani pohnout, zjišťovala, že se v tom zvuku nachází jistá krása. Z očí jí vyhrkly slzy a stékaly jí po tvářích, ovšem nebyly to slzy strachu, nýbrž nekonečného smutku.

„Dovol mi ukončit tvůj zármutek.“

Ten hlas, který jí zněl v hlavě, byl chladný a bez života – hlas mrtvého. Vyvolával obraz kol s kovovými obručemi na voze naloženém mrtvolami, nůž vyrývající další zářez smrti do obřadní hole. Vionax znala příběhy o černé mlze a věděla, že se musí vyhybat ostrovům, které leží na východě pod jejím temným příkrovem. Domnívala se, že je od Stínových ostrovů ještě daleko. Spletla se.

S úděsem pozorovala, jak se černá mlha převalila přes zábradlí a přinesla s sebou vytí a kvílení mrtvých duší. Posádka Temné vůle křičela hrůzou, když jí nad hlavou začaly létat přízraky, ten vířící sbor ztracených. Vionax tasila pistoli a natáhla kohoutek. Z mlhy se vynořila vysoká postava se širokými rameny, zahalená v potřhaném rouchu jako nějaký prastarý kněz, ovšem s rameny a lebkou zakutými v železe po vzoru válečníků. U pasu měl ten hrůzný tvor knihu převázanou řetězem a v ruce svíral dlouhou hůl pokrytou bezpočtem zářezů. Z její hlavičky i z dlaně jeho volné ruky vycházelo přízračné světlo, jež bodalo do očí jako padlá hvězda.

„Proč pláčeš?“ zeptal se. „Jsem Karthus a přináším ti úžasný dar.“

„Já tvůj dar nechci,“ řekla Vionax a stiskla spoušť. Pistole zaburácela a z hlavně jí vytryskl oheň. Střela přízrak zasáhla, ovšem prošla jím, aniž by mu jakkoliv ublížila.

„Vy smrtelníci,“ zavrtěl Karthus hlavou v mohutné přilbici. „Bojíte se všeho, co nechápete, a odmítáte nezištně nabízené požehnání.“

Duch připlul blíže a temná zář z jeho hole zalévala palubu svým bledým nezdravým světlem. Vionax ustoupila před chladem přízraku a sledovala, jak se její posádka pod vlivem onoho světla hroutí k zemi a jejich duše opouští těla jako pára. Nohou se zachytila za jeden z plátěných pytlů, ztratila rovnováhu a neohrabaně dosedla na palubu. Odstrkávala se pryč od Karthuse, plazila se přes zašitá těla členů své posádky.

Pytel pod ní se pohnul.

Všichni se hýbali, svíjeli se a házeli sebou jako čerstvě ulovená ryba lapající po dechu na dně pramice. Z trhlin v látce a mezi hrubými stehy, jimiž je lodní plachtař zašil, stoupaly tenké pramínky mlhy. Viděla v ní tváře – tváře, s nimiž se dlouhé roky plavila na moři, muže a ženy, po jejichž boku tolikrát bojovala.

Přízrak stál přímo nad ní a po boku mu stála mrtvá posádka Temné vůle s průzračnými těly ozářenými měsíčním světlem.

„Smrti není proč se bát, paní Vionax,“ řekl Karthus. „Zbaví tě veškeré bolesti. Oprostí tvůj zrak od všední existence a ukáže ti slávu věčného života. Nech se pohlit krásou a zázrakem smrti. Zbav se své smrtelnosti. Nepotřebuješ ji.“

Pozvedl ruku a světlo, které z ní tryskalo, ji celou obklopilo. Vyděšeně ječela, zatímco se jí ty bledé paprsky propalovaly kůží, svaly a kostmi až k samotné duši. Přízrak zatnul pěst a Vionax se ze rtů vydral bolestivý výkřik. Cítila, jako by ji někdo páral zevnitř.

„Pusť svou duši na svobodu“, řekl Karthus a nabroušeným nehtem vyřízl do své hole další značku. „Nebudeš cítit žádnou bolest, žádný strach a žádnou touhu, jen krásu toho, co ti chci ukázat. Všechny ty zázraky a divy na tebe již čekají, smrtelnice. Proč bys měla odvracet zrak před tou nádherou...?“

„Ne,“ zašeptala s posledním výdechem. „Nechci to vidět.“

„Ale už se stalo,“ řekl Karthus.

Starý

Karthus je děsivé stvoření, které bylo jednou smrtelník, který s radostí přijal dar neživota. Nyní jako nermtvý lich, je Karthus blíže ke svému milovanému hrobu než si mohl představit. Poroučí magii se zapomením jako jejím zdrojem, a chce světu představit jeho chmurnou pravdu: jedině ve smrti získá život jas a účel.

Už jako kluk byl Karthus jiný. Uvnitř něho byla temnota, kterou nemohl nikdo ignorovat. Malé dítě se drželo stínů a odmítalo společnost ostatních. Vždy se vplížil na pohřby cizinců, a mluvil k jejich náhrobkům na hřbitově. Vyhledával mrtvá těla zvířat aby je zachoval a zvětčil a vytvořil tím chmurnou sbírku morbidního umění. Karthus se přihlásil jako dobrovolník a pomáhal nemocným a umírajícím, ale jeho motivem nebylo pomáhat, ale zblízka pozorovat umírání těch, kterým už nebylo pomoci. Nakonec šel až tak daleko že zfalšoval jeho vlastní smrt a potajmu a fascinovaně pozoroval svůj vlastní pohřeb. Když se ostatní dozvěděli co Karthus udělal, byli tak šokováni a zneklidnění, že v jistém smyslu, pro ně byl opravdu mrtev. Karthus byl nyní plně odmítán živými.

Jeho izolace sloužila pouze jako palivo pro jeho posedlost. Karthus se ponořil hlouběji do jeho poznání smrti a byl fascinován legendami o SI. Říkalo se, že zde duše mrtvých pokračovaly v nekonečném neživotě. Posedlý těmito příběhy, chtěl na vlastní kůži zjistit jestli jsou pravdivé. Procházejíc se po těchto prokletých ostrovech, Karthus se zastihl jak bloumá mlhou, ovládnut nerálnou krásou tohoto místa. Připadal si jako by se konečně dostal domů. Vždy se hnál za unikající čistotou momentu smrti, kdy život pominul a v jediném okamžiku naplnil svůj význam. Karthus spatřil, že neživot byl jako ten moment, zachován navždy v děsivé strnulosti. Objevil svůj osud, překročit přes práh a navždy zanechat živé V ten den se něco na Shadow Isles probudilo, když Karthus udělal něco co nikdo z živých bytostí neudělal: dobrovolně odevzdal svůj život smrti. Když se znovu vrátil na tento svět, Karthus se stal ztělesněním své posedlosti. Jako nemrtvý lich s klíčem k životu a smrti, chce přinést své temné rekviem světu.

"Není žádná sladší píseň než poslední vydechnutí umírajícího"

Promluva k mrtvým



PROMLUVA K MRTVÝM

Pojďte blíž, mé děti, ať na vás mohu spočinout svým zrakem. Tolik nových tváří, plných hledání a nejistoty. Mnozí se vydají na cestu do této svaté země, aniž by tušili, že je právě ona jejich cílem. Avšak tato pouť má svůj účel; trpěli jste a hledáte duševní útěchu. Rozhlédněte se kolem sebe. Nejste sami.

Shromáždili jsme se dnes na tomto místě, abychom oplakávali ty, o které jsme přišli. Abychom plakali, bědovali a naříkali nad osudem duší našich blízkých, které již nikdy nespatříme. Ale promluvte a vaše slova dolehnou k jejich uším. Necht' slyší naši bolest! Necht' slyší naše utrpení! Ať ve svých srdcích vědí, že jsme na ně nezapomněli!

Tato žalostná stvoření jsou pouhými bledými odrazy svých dřívějších já, zahalené v oparu falešného světla, slepě tápající po sebemenším útržku vlastního významu. Jsou spoutána okovy prázdne existence a strádají, nevědouc, co vlastně jsou a čím by mohla být. Každým okamžikem tajně škemrají o svobodu.

Mé děti, my jsme jejich pastýři. Pohnou se, jen když zaslechnou náš hlas. Tak je zavolejme! Probudme je z jejich bezcílné otupělosti. Zpívejte silou své touhy, své nenávisti, svého hladu! Zaplňte jejich prázdne životy hrůzou; připomeňte jim nevyhnutelnost smrti.

Vykročte vpřed, mí věrní, a nabídněte těm nebožákům vysvobození ze žaláře života. Předčítejte jim slovo smrti a dovedte jejich zbloudilé duše domů.

Smrt nás všechny osvobodí.

Kassadin - poutník z Prázdnoty



Existuje místo mezi dimenzí a světy. Pro některé je to známo jako "Tam venku", pro jiné jako "Neznámo". Nejčastěji je tento prostor nazýván Prázdnotou. Přes její jméno není Prázdnota prázdným místem, ale domovem nepopsatelných věcí, o kterých se nezdálo ani učeným. Ačkoli byly tyto znalosti ztraceny v moderní době, existují tací, kteří nevědomky objeví to, co leží mimo prostory a nebyli schopni se od ní odvrátit. Kassadin je jedním z nich. Byl nucen dívat se na tvář nicoty, což ho navždy změnilo. Jakmile začal hledat poznání, zjistil, že to, co hledal, bylo úplně něco jiného. Byl jedním z mála, který našel cestu k zapomenuté Itachii vyprávěné v pohádkách a skryté ve starobylých textech.

Do rozpadajícího se kyklopského města, jehož tajemství Kassadin objevil a nehodlal se o něj dělit. Tajemství, která ho donutila třást se strachem při představě nadcházejících věcí, které na něj byly uvaleny. Hrozilo, že jej síla místa navždy pohltí, ale Kassadin přijal jediné možné východisko a přežil - nechal prázdnotu uvnitř něj. Jako zázrakem se mu podařilo vyhovět přání cizince, aby šel s ním a ukázal, že je něčím více než člověkem. I když ten den z části zemřel, ví, že musí chránit Valoran před věcmi škrábajícími na brány, čekající na vpuštění a trýznění světa. Chybí jim jen krůček... něco, co připomíná vzhledem ohavnost známou jako Cho'Gath.

"Pokud se díváte do prázdnoty, nemůže být za vámi. Když se díváte na Kassadina, pravděpodobně tam již je."

Katarina - zlověstná čepel



Poháněna svým šíleným instinktem, Katarina hrdě slouží Noxusu jako vražedná zbraň, zároveň ve jménu tradice její rodiny. Vášeň, která jí umožňuje podávání abnormálních výkonů, ji však někdy uvádí do vnitřního zatracení.

Již od dětství Katarina disponovala bojovou náturou. Týkající se její kariéry, jako dcerka vyhlášeného pirátského generála si měla z čeho vybírat. Katarina však nad dychtivými nabídkami jejího otce mávla rukou a vydala se sama cestou čepel. Důsledně trénována nejlepšími Noxuskými vrahy, netrvalo dlouho a Katarina si vyžádala svou první misi. A ta jí byla přidělena, i když v porovnání s jejím talentem až směšně snadná – zabít prostého Demacianského důstojníka. Když se později té noci vplížila do tábora nepřítele, její oči zachytila mnohem sytější kořist. Demacianský generál byl pro ni již mrtvý, když opěvován projížděl davem. S vášnivým pocitem triumfálního krveprolití, sledovala generála až do jeho stanu. V mžiku překvapení hlídky, Katarina pronikla až ke generálovým zádům... a jemným pohybem mu podřízla hrdlo a zmizela v temnotách noci. Vražedná euforie ji však nevydržela dlouho – druhý den se k ní donesly zprávy o daném důstojníkovi, který se svou družinou pobil několik netušících Noxianských vojáků. Ten přesný důstojník, který měl být v této chvíli již dávno mrtev, nebýt její věčné touze po větším triumfu. Se zuřivostí v patách, Katarina se okamžitě vydala zpět do nepřátelského tábora, kde byl nyní opěvován právě daný důstojník, chráněn hlídkou již připravenou na jakýkoliv případný atentát. Soudě podle okolí, Katarina měla na vybranou odejít, nebo skočit přímo do nebezpečného obklíčení připravené hlídky a splnit původní úkol. Bez váhání a pevně sevřenými dýkami si probojovala cestu až k cíli, kterému skončila dýka přímo mezi očima. Úkol byl splněn. Zbývalo jí však uniknout zbytku celého tábora, což se jí včetně několika nových šrámů povedlo. S nově nabytými zkušenostmi a vědomím, že povinnost má přednost před vášní, do Noxusu se vrátila jako nová žena. Jizvy, které získala té noci, jí nyní slouží jako stálá připomínka, že nikdy nesmí nechat unést vášni před povinností.

"Nikdy nezpochybňuj mou věrnost. Ani nevíš, co jsem za ni vytrpěla."

Starý

Možná není překvapením, že hlavním úkolem Noxianských žen je vychovat silné děti a pomáhat svým manželům, který si zvolili cestu bojovníka. Ale jsou i takové, pro které to neplatí a přesně taková je Katarina. Narozena jako dcera obávaného generála Du Couteau. Katarina se více zajímala o otcovy nože, než o oděvy, klenoty a podobné věci jako to dělaly její sestry. Spor v jejím dětství odhalil talent pro krveprolití a její otec jen s radostí podporoval její zabijácké instinkty. Po tréninku pod péčí těch nejlepších zabijáků, Noxus dal Katarině za úkol atentáty v Ionianské válce. Tam si pomocí svého nemilosrdného talentu zacházet s nožem a sadistickou povahou zasloužila titul "The Siniter Blade", přezdívka, která ji bude následovat po celou její kariéru. Katarina je nejznámější pro své hrdinské činy v tažení proti Demacii. Hlavně v těch, kde se setkala s národním hrdinou Demacie - Garenem. Jejich rivalita začala poté, co získala zbytky Siona z předvoje, který byl pod Garenovou ochranou.

S požadavkem války, zajata mírem, který vládl ve Valorane, Katarina v touze po násilí vyhledala League of Legends, neustále posilována vůli Noxusu a přinášejíc slávu své šlechtické rodině. Tak pokračuje svou krvavou prací - vážená, proklínaná, obávaná, uctívána.

"Nikdy nepokoušej moji loyality. Nikdy se nedozvíš, co jsem pro ni vydržela. "

Kayle - soudce

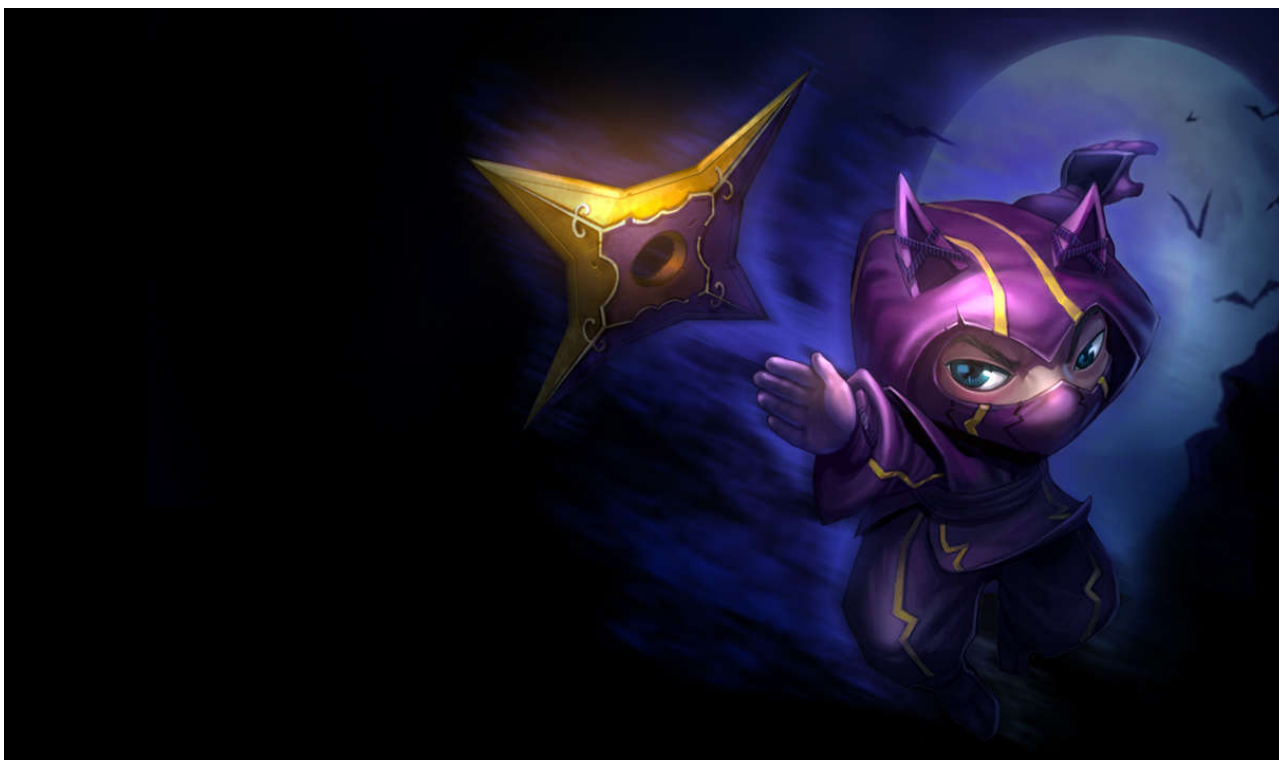


V dalekém, předalekém světě, kde stále zuří starobylá válka, byla Kayle velkou hrdinkou - nejsilnější z nesmrtelné rasy zapřísáhlé zničit zlo, kdekoliv se jen objeví. S plameným mečem, ukutým před počátkem času, Kayla deset tisíc let neunavně bojovala za svůj lid. Své ladné křivky chránila svým očarováním brněním, jediným zbývajícím mistrovským kusem zhotoveným již vyhynulou rasou řemeslníků. Ačkoli je krásným a pozoruhodným tvorem, Kayle se vždy vyhýbá odhalení své tváře, protože si válka vybrala krutou daň na její duši. Na její cestě za vítězstvím se párkrát pokusila očistit hříšníky od jejich hříchů, ale častěji volila očistec pro ty, které shledala za hranici vykoupení. Spravedlnost může být pro Kaylu často ošklivá věc.

Před 10 lety, když už Kayle skoro vyhrála svojí válku proti zlu, se zničeho nic objevila její rebelská sestra Morgana, vyvrhel mezi svými lidmi s novými a velmi mocnými spojenci, kouzelníky z dosud neznámého světa jménem Runeterra. Morgana vyměnila otroctví u mnoha summonerů v Runeterrské League of Legends za nové, mocné schopnosti, které, pokud jsou osvojeny, mohou srazit Kaylu a její lid na kolena. Aby zachránila svůj svět, Kayle neměla na výběr nic jiného než si sama zadat s League. Vydala se proto za vůdcem League, Nejvyšším Kancléřem Reginaldem Ashramem se svojí vlastní nabídkou. Výměnou za tisíc let strávených v jeho službách, Ashram pozastavil veškeré vměšování se League do Kaylyna světa. Spolu se zmizením Ashrama před 5 lety má Kayle nové cíle na Valoranu: zjistit kdo nebo co způsobilo zmizení Ashrama, porážení její sestry Morgany na Fields of Justice a přenést její pohled na spravedlnost do League of Legends.

"V League of Legends Spravedlnost přijde jako blesk z čistého nebe"

Kennen - srdce bouře



Existuje starověký řád pocházející z Ionského souostroví, určený k zachování rovnováhy. Chaos, světlo, tma - všechny věci musí existovat v dokonalé harmonii pro zachování vesmíru. Tento řád je znám jako Kinkou a zaměstnává triumvirát stínových bojovníků, kteří prosazují svoji pravdu ve světě. Kennen je jedním z těchto bojovníků, byla mu svěřena posvátná povinnost Coursing the Sun – neúnavně zprostředkovávat spravedlnost Kinkou.

Kennen se narodil ve městě Bandle City a záznamy praví, že po narození vyrazil prvně z dělohy a poté z rukou porodní asistentky. Jeho rodiče tušili, že by mohl vyrůst v bytost s velikou energií, ale jak rostl, jeho energie nenalézala limity, byl vyrovnaný a sílil znervózňující rychlostí. I přes jeho úžasné dary, zůstal bez povšimnutí (i když byl docela vtipálek). Dokud si ho nevšiml Dare, ten běžel rovnou do velké věže Placidium. Když se o schopnostech Kennena doneslo uším Kinkou, byl Kennen tiše a rychle pozván na audienci. Kennen zjistil, že mu úloha přidělena v Heart of the Tempest vyhovuje. Nyní pracuje s kolegy Akali a Shenem, se kterými prosazují spravedlnost ve Valoranu. Jejich činnost byla nepřekvapivě posvěcena a vedena triumvirátem na oblasti spravedlnosti.

"Srdce bouře bije věčně, a ti poražení si to zapamatují navždy."

Kha'Zix - plenitel Prázdnoty



Neurvalý predátor Voidu, Kha'Zix, infiltroval Valoran, aby zničil zem těchto nadějných stvoření. S každým zabitím absorboval sílu své kořisti, rozvíjel se a rostl v mocnější stvoření. Kha'Zix dychtil po stvoření, jež považoval za sobě rovné, že si jej podmaní a zahubí jej.

Když Kha'Zix vstoupil do tohoto světa, byl zranitelný a hladový. První zvěř s již se setkal byla natolik malá, že nemohla naplnit jeho rapidní evoluci, po níž tak dychtil. Kha'Zix zaměřil svůj hlad na ty nejnebezpečnější stvoření jež mohl najít, riskoval svůj život aby naplnil své potřeby. S každým zabitím přicházel požitek i evoluce, stával se silnějším, rychlejším predátorem. Brzy již Kha'Zix lovil svou kořist s nespoutanou agresí, věřil, že je nezastavitelný. Jednoho dne, když si pochutnával na kořisti, lovec se stal lovnou zvěří. Z úkrytu jej toto stvoření udeřilo, v rozostřeném vidění viděl pouze drápy a ocel, stvoření jej strhlo k zemi. Stvoření mohutně zakřičelo spolu s mocnými pohyby svých drápů, Kha'Zix prvně ucítil vlastní rozlitou krev. Ve výkřiku zuřivosti udeřil stvoření zpět, kdy jej zasáhl do oka. Bojovali od východu po západ slunce. Konečně, když byli na pokraji smrti neochotně se oddělili. Když se jeho rány zacelily, Kha'Zix hořel nedočkavostí pozřít toho, jež se může rovnat jeho síle Voidu. Obnovil své pátrání po mocné kořisti s novou silou. Jednoho dne, Kha'Zix pozře sílu Rengara.

"Zabij, pozři, přizpůsob se."

Kindred - věční lovci



Kindred je bílým objetím nicoty i skřípěním zubů v temnotě. Pastýřem i řezníkem, básníkem i surovcem, každým z nich i oběma zároveň. Kdykoliv balancuješ na hranici mezi životem a smrtí, je tlukot tvého srdce pro Kindreda signálem k lovu, jenž je hlasitější než volání polednice. Pokud pozvedneš hlavu a přivítáš Oveččin postříbřený luk, přinesou ti její šípy rychlý konec. Avšak odmítneš-li ji, pustí se Vlk radostně po tvé stopě a věz, že každý jeho lov končí v tratolišti krve.

Kindred pronásleduje svou kořist po celém Valoranu od chvíle, co se jeho obyvatelé poprvé setkali se smrtí. Říká se, že zatímco pravý Demacian se ve svých posledních okamžicích otočí k Ovečce a přijme její šíp, temné noxijské uličky jsou oblíbeným lovištěm Vlka. V zasněženém Freljordu panuje mezi některými kmeny před bojem zvyk „políbit Vlka“ – uctít jeho hon krví nepřátel. Po každých Strašidelnicích se vždy celý Bilgewater sejde k oslavám a ti, kdo přežili, vyjadřují úctu všem, kteří obdrželi z rukou Ovečky či Vlka skutečnou smrt.

Protivit se vůli Kindreda znamená protivit se přirozenému řádu věcí. Je jen hrstka těch, kterým se podařilo před těmito lovci uprchnout. V tomto útěku se však neskrývá žádná útěcha, jen živoucí noční můra. Kindred čeká i na všechny, jež jsou uvězněni v nemrtvých spárech Stínových ostrovů, jelikož nikdo nemůže Oveččinu luku či Vlkovým tesákům unikat věčně.

První historickou zmínkou o Věčných lovcích jsou prastaré rytiny dvojice masek, jimiž svá místa posledního odpočinku zdobil jistý dávno zapomenutý lid. Ovšem do dnešního dne jsou Ovečka i Vlk pospolu a navždy budou známi jako Kindred.

Pro stromy nevidí les

Bitva se před nimi rozprostírala jako obří hostina. Tolik lahodných životů – tolik jich lze ukončit, tolik ulovit! Zatímco Vlk klusal sněhem, Ovečka hbitě tančila mezi ostrými meče a hroty kopí, aniž by na jejím bledém rouchu zůstala jediná stopa zdejšího krvavého masakru.

„Je tu mnoho odvahy a bolesti, Vlk. Mnozí z nich svůj konec uvítají.“ Tasila svůj luk a obloukem vystřelila posla rychlého konce.

Štít pukl pod úderem těžké sekery a voják naposledy vydechl se smířeným výrazem ve strhané tváři. Ze srdce mu trčel osamocený bílý šíp zářící neuchopitelným jasnem.

„Odvaha mě nudí,“ zavrčel obrovský černý vlk, čenichaje ve sněhu. „Mám hlad a chtěl bych si pořádně zalovit.“

„Jen trpělivost,“ zašeptala mu do střípatého ucha Ovečka. Jen to dořekla, Vlkova šíje se napjala a tělo se přikrčilo do střehu.

„Cítím strach,“ zaradoval se a celý se roztřásl vzrušením.

Na kraji rozbahněného bojiště stál panoš – příliš mladý na bitvu, avšak přesto s mečem v ruce –, jenž s úděsem v očích sledoval, jak si Kindred označil všechny živé v údolí.

„Chci to mládě. Vidí nás, Ovečko?“

„Ano, ale musí si zvolit. Zda nakrmí Vlka, nebo přijme můj šíp.“

Žár bitvy zamířil k panošovi. Mladík vyděšeně sledoval, jak se nemilosrdný příboj hrdinství a zoufalství valí jeho směrem. Nového rána se již nejspíš nedožije. Hoch se během okamžiku rozhodl. Nehodlá odejít dobrovolně. Bude utíkat až do posledního dechu.

Vlk vyskočil do vzduchu a zabořil hlavu do hlubokého sněhu jako hravé štěně.

„Ano, drahý vlku,“ pronesla tiše Ovečka hlasem připomínajícím šňůru perletových zvonků. „Pusť se do lovu.“

Na ta slova se Vlk vrhl přes bojiště za mladíkem a údolím se rozlehlo hladové zavítí. Jeho temná silueta se míhala nad ostatky padlých a jejich rozbitými, nyní již zbytečnými zbraněmi.

Panoš se otočil a utíkal směrem k lesu, až se kolem něj začaly míhat kmeny stromů jako černé šmouhy. Běžel dál, mrazivý vzduch ho pálil v plicích. Znovu se ohlédl po svém pronásledovateli, ovšem neviděl nic než temné stromy. Stíny se však kolem něj začaly stahovat a on si konečně uvědomil, že pro něj není úniku. To, co jej obklopovalo, bylo ve skutečnosti Vlkovo černé tělo. Lov byl u konce. Vlk zanořil své ostré tesáky do panošova hrdla a hladově zpřetrhával stužky jeho života.

Vlk se opájel chlapcovým křikem a zvukem praskajících kostí. Ovečka, která kráčela v jejích stopách, se při pohledu na jeho úlovek zasmála. Vlk se otočil a hlasem, jenž spíš než řeč připomínal štěkot a vrčení, se zeptal: „Tak tohle je hudba, Ovečko?“

„Pro tebe ano,“ odpověděla.

„Ještě,“ olízl si Vlk z pysků poslední kapky mladíkova života. „Chci lovit ještě, Ovečko.“

„Vždycky se najde někdo další,“ zašeptala. „Do doby, než zbude pouze Kindred.“

„A pak se přede mnou dáš na útěk ty?“

Ovečka se vydala zpět k bitvě. „Tobě já nikdy utíkat nebudu, drahý Vlku.“

Dobrá smrt

Magga měla umřít už poctnácté. Zakousla se do zkaženého jablka – už zase. Jeho shnilá dužnina ji jako vždy nakazila mrchožravým stínem. Deklamujíc své závěrečné repliky tak, aby je všichni slyšeli, se herečka blížila k náruči smrti.

„Ach, není-liž život jak sen plný divů? Teprve teď – běda, tak pozdě! – se probouzím, abych spatřit mohla myriády jeho zázraků,“ lkala.

V obláčku kouře a jiskřivého prachu se na jevišti slavně zjevil Kindred. Jak tradice velela, představoval jej jediný herec s hlavou zakrytou dvojicí masek. Přistoupil k ženě natočený bílou maskou Ovečky.

„Ha! Slyším prosbu o můj nejostřejší šíp? Pojd', dítě. Necht' se teplo tvého srdce rozplyne v chladné náruči zapomnění.“

Magga odmítla, stejně jako třináctkrát předtím. Drobné nuance jejího hereckého výkonu však překryl hlasitý nářek. Na ten pokyn se Ovečka otočila a objevila se druhá maska – Vlk.

„Nezbývá již nic, čehož bys mohla k oddálení svého skonu učinit,“ zavrčel Vlk.

„Jsem jen ubohá mladá dívka! Prosím, vpust' můj žalostný pláč do svého čtvera uší.“

Diváci bez dechu sledovali drama, jež před jejich zraky ožívalo díky hercům Orphellum Mechanicals. Jelikož sousední protektoráty úpěly pod tlakem epidemií a válek, divadelní tragédie měly u obecnstva ohromný úspěch.

Denji, herec v dvojroli Ovečky a Vlka, se vrhl na svou mladou kolegyni a nešikovně odhalil své dřevěné tesáky. Magga mu nastavila hrdlo. Jakmile se Vlkovy zuby přiblížily k její kůži, aktivovala zařízení všité do límce své halenky. Rozvinuly se z něj tenké proužky červené látky, což publikum potěšeně ocenilo řadou vyjeknutí a tlumených výkřiků. Diváci dostali, co si zaplatili.

Když Mechanici znovu naložili svůj vůz a vypravili se směrem k Needlebrook, nesvítila na nebi jediná hvězda. Noční oblohou se od obzoru k obzoru táhla těžká mračna.

Illusian, principál a dramaturg společnosti v jedné osobě, se jal všem znovu vysvětlovat, že v Needlebrook se vždy sejde dobré publikum. Kráčel potácivým krokem podél vozu, přiopilý vlastním úspěchem – a také vínem, které Parr vyžebroval od místních.

Noc však byla dlouhá a skupina se začala hašteřit. Tria s Denjim se do spisovatele pustili kvůli kvalitě jeho zápletek, které byly k uzoufání předvídatelné: dívku postihne tragédie, dívku si najde smrt, smrt dívku odnese. Illusian odporoval, že složité zápletky jen odvádějí pozornost od dobrého umírání.

Magga, nejmladší z celé herecké družiny, souhlasila s Triiným a Denjiho názorem, ale nechávala si to pro sebe. Kdyby se zrovna nevezla v krytém voze potulné divadelní společnosti, jistě by se nacházela v nějaké mnohem horší situaci. Naštěstí pro ni, kvůli Illusianově lpění na absolutním dohledu nad uměleckým směřováním souboru přišli Mechanici nedávno o několik členů. Tento jeho přístup – a očividná průměrnost jeho talentu – byl důvodem, že se k němu nové tváře příliš nehrnuly. A tak Orphellum Mechanicals najali Maggu, aby v dohledné budoucnosti umírala ve všech jejich dramatech. Za což byla upřímně vděčná.

Illusian, jenž se stále ještě snažil strávit Denjiho a Triina slova, přikázal Parrovi sedícímu na kozlíku, aby zastavil a rozbil tábor. Podnapilý veršotepec si ustlal na nejlepším místě hned vedle vozu. Ostatní deky pak hodil do nedaleké vysoké trávy.

„Nevděčný komedianti můžou klidně spát v divočině,“ odplivl si Illusian. „To je možná naučí slušnému chování.“

Ostatní členové skupiny rozdělali oheň a pustili se do vyprávění příběhů. Denji a Tria usínali ve vzájemném objetí, šeptajíc si do uší možná jména pro své dosud nenarozené dítě. Bez přestání mluvili o dni, kdy jejich kočovná společnost dorazí do Jandelle, města tak dokonalého a poklidného, že v něm zanechají potulného života a místo toho budou vychovávat svého potomka.

Magga se přisunula blíž k ohni, aby přes jeho praskání a hvízdání neslyšela projevy lásky svých kolegů, které jí už začínaly obtěžovat.

Ovšem spánek nepřicházel. Magga se jen převalovala z boku na bok a přemýšlela o tom výrazu na tvářích diváků, kdy se jí po krku rozeběhly potůčky krve. Krásná dívka, již její vlastní naivita uvrhne do spárů smrti

– to bylo vše, na co se Illusian ve své teatrální pompéznosti vzmožil, avšak lidé se nemohli tohoto krvavého pozlátka nabažít.

Nakonec ze svého improvizovaného lůžka vstala a vypravila se do nedalekého lesa s nadějí, že noční procházka uklidní její nepokojnou mysl.

Uprostřed hluboké noci dorazila Magga k nízkému kopečku obklopenému kamennými sloupy. Nápis na nich sice nedokázala přečíst, ale pod konečky prstů cítila známé rytiny Kindredových dvou masek. Bylo to místo mrtvých, jakési dávné pohřebiště.

Týlem ji proběhl mráz, jenž ji přinutil zvednout zrak. Nebyla sama. Magga okamžitě pochopila, kdo to před ní stojí, protože jejich zpodobnění měla před očima noc co noc. Jenže nebohý Denji nemohl ani zdaleka budit takovou hrůzu, která se nyní Maggy zmocnila. Přímou před ní, ve vchodu do mohyly ohlodané zubem času, stála přímo sama Ovečka se svým věrným protějškem – Vlkem.

„Slyším tlukot srdce!“ řekl Vlk s černými očima jiskřícíma touhou. „Mohu si ho vzít?“

„Možná,“ odpověděla Ovečka. „Cítím, že se bojí. Mluv, spanilá. Pověz nám své jméno.“

„J-já bych chtěla nejprve znát to vaše,“ vykoktala Magga a ustoupila o krok zpět. Pokus o útěk ji však překazil bleskurychlý Vlk, který se náhle zhmotnil nepříjemně blízko za ní.

„Máme mnoho jmen,“ zašeptal jí do ucha.

„Na západě jsem Ina k jeho Ani,“ řekla Ovečka. „Na východě jsem Farya k jeho Wolyu. Ale všude jsme Kindred. Vždy jsem Vlkova Ovečka, stejně jako on je pokaždé Oveččin Vlk.“

Vlk se vztyčil na zadních a zavěťřil.

„Ta její hra je nudná,“ řekl Vlk. „Zahrajeme si novou – plnou pronásledování, běhání a kousání.“

„Ona si nehraje, drahý Vtku,“ upozornila ho Ovečka. „Je vystrašená a ztratila své vlastní jméno. Ukrývá se za jejími rty a má strach je opustit. Neboj se, milé dítě, já to tvé jméno našla. Známe ho, stejně jako ty znáš nás, Maggo.“

„P-prosím,“ zakoktala Magga. „Tahle noc se nehodí pro...“

Vlk otevřel tlamu, z níž mu po straně visel dlouhý růžový jazyk.

„Pro lov se hodí každá noc,“ zachechtal se.

„I každý den,“ souhlasila Ovečka. „Za světla se lépe střílí.“

„Dnes v noci ale měsíc nesvítí!“ zvolala Magga. Použila rozmáchlé gesto, které ji naučil Illusian – takové, aby jej jasně viděli i diváci v poslední řadě. „Pod vrstvami mraků leží, ukrytý před zraky mými i vašimi. Co zřím tedy naposled, když měsíce není?“

„My měsíc vidíme,“ odpověděla Ovečka a pohladila svůj proslulý luk. „Vždy tam na obloze je.“

„Ale chybí hvězdy“ zkusila to Magga znovu, ovšem tentokrát bylo její gesto skromnější a hlas tišší. „Žádná záplava jiskřivých démantů, tančících v půlnoční temnotě. Po čem krásnějším by mohla duše toužit při setkání s Ovečkou a Vlkem?“

„Ten Magga-tvor na nás zkouší novou hru,“ zavrčel Vlk. „Říká se jí ‚zdržovaná‘.“

Vlk se zastavil a naklonil hlavu na stranu. Pak natočil svůj zakřivený čenich směrem na Maggu a promluvil znovu. „Nemohli bychom si zahrát radši ‚chytte Magga-tvora a rozsápejte ho na kousky‘?“ Aby dal svým slovům větší důraz, cvakl Vlk hlasitě tesáky.

„Zeptáme se jí,“ odpověděla Ovečka. „Maggo! Chceš běžet s Vlkem, nebo radši přijmeš můj šíp?“

Magga se celá třásla. Očima těkala sem a tam, aby si naposledy prohlédla okolní svět. Nebylo to tak špatné místo, kde jej opustit. Byla tu tráva. Byly tu stromy. Byl tu prastarý vstup do mohyly. Ve vzduchu byl cítit klid.

„Dám přednost Oveččinu šíp,“ odpověděla s pohledem na drsnou kůru na stromech. „Bude to, jako kdybych šplhala do těch nejvyšších větví, jako když jsem byla malá. Jenže tentokrát se nezastavím. Tak to vypadá, když půjdu s tebou?“

„Ne,“ řekla Ovečka, „ale je to hezká představa. Neboj se, děvče, byl to jen žert. Dnes v noci jsi přišla ty za námi, ne my za tebou.“

„Nemůžu honit Magga-tvora,“ přiznal Vlk a v jeho hlase bylo slyšet zklamání. „Ovšem poblíž jsou i jiní.“

Jiní, které mohu lovit a zabořit do nich zuby. Pospěš, Ovečko. Mám hlad.“

„Měla bys vědět, žeš nás svým hereckým uměním potěšila. Budeme tě sledovat až do dne, kdy se znovu setkáme.“

Vlk se protáhl kolem Maggy směrem k lesu. Jeho temná silueta záhy zmizela v hustém podrostu. Magga se otočila zpět k prastaré mohyle. Ovečka byla pryč.

Herečka se dala na útěk.

Když se Magga vrátila do tábora, našla jej v troskách. Krytý vůz, který teprve nedávno začala považovat za svůj domov, byl vyrabovaný a zbyla z něj jen doutnající kostra. Kolem ohniště byly rozházené cáry oblečení a úlomky rekvizit.

Denjiho tělo našla kousek od místa, kde spal. Zahynul, když chránil Triu, jejíž mrtvola ležela za ním. Soudě dle krvavých stop neumírali dlouho. Připlazili se k sobě a propletli si prsty v posledním pohlázení těsně před smrtí.

Magga si všimla, že Illusian dokázal zabít dva z útočících lapků, než jej společně s Parrem upálili ve vozu.

Jediné, co nedošlo újmy, byly Denjiho masky Ovečky a Vlka. Magga je zvedla ze země a prohlížela si je.

Přiložila si k očím masku Ovečky a zaslechla hlas Vlka.

„Pojďme na lov Magga-tvora.“

Dívka utíkala až do Needlebrookku, aniž by se jedinkrát ohlédla.

Sál Zlatého kola byl až po střechu plný jiskřících očí, jež nedočkavě propalovaly pohledem sametovou oponu. V lóži seděl král s královnou a svými poradci a všichni netrpělivě čekali, až divadelní kus započne.

Černá opona se zvedla, odhalila herce a prostorem zavládlo ticho.

Magga seděla v šatně pod pódiem. Slyšela, jak obecenstvo zmlklo, a prohlížela si svůj odraz v zrcadle. Jiskra mládí z jejích očí vyprchala už před dávnými lety a zanechala jí místo sebe stříbrné nitky ve vlasech.

„Madam!“ upozornil ji jeden z kulisářů. „Ještě nejste v kostýmu.“

„Ne, chlapče,“ odvětila Magga. „Vždy se oblékám až na poslední chvíli.“

„Jenže ta už nastala,“ naléhal na ni mladý pomocník a držel dva poslední kousky Maggina kostýmu: ty samé masky Ovečky a Vlka, které používali ještě s Orphellum Mechanicals.

„Ať se vaše představení dočká požehnání,“ popřál jí kulisář.

Magga se připravila k výstupu na scénu. Nasadila si masky. Po zádech se jí rozběhl ten starý mráz, který znala už od oné temné mohyly. Uvítila jej – jako pokaždé.

Jakmile vklouzla na jeviště, okouzlovala publikum svým podáním Oveččiných ladných pohybů. Děsila jej napodobením Vlkovy hravé krutosti. Jako ztělesnění dvojčediné smrti ulehčovala utrpení ostatních herců nebo jim drásala hrdla tak dlouho, dokud obecenstvo nevyskočilo ze židlí a sálem se nerozlehl ohlušující aplaus.

Bylo to tak. Každé publikum miluje dobrou smrt a té Maggině se nemohla žádná vyrovnat.

Dokonce i král s královnou povstali ze svých sedadel, aby ocenili její výkon.

Avšak Magga neslyšela žádný potlesk, ani neviděla ovace publika. Necítila jeviště pod svýma nohama, ani ruce ostatních herců, když se všichni společně klaněli. Cítila jen ostrou bolest v hrudi.

Když Magga pohlédla do jeviště, každá tvář byla buď Ovečkou, nebo Vlkem.

Poslouchejte jejich příběhu

Vyprávěj mi příběh, ovečko!

Žil byl jeden bledý člověk s tmavými vlasy, který byl velice osamělý.

Pročpak byl osamělý?

Všichni se s ním museli jednou setkat. A tak se ho každý stranil.

Pronásledoval je všechny?

Vzal sekeru a rozetnul se vedví.

Aby měl vždy přítele?

Aby měl vždy přítele.

Kled - hašteřivý dragoun



Nejstarší známá historka o Kledovi pochází z dob, kdy bylo impérium ještě v plenkách – z dob bitvy u Drugne. V oné vyprahlé pustině tehdy prchala První legie před hordou barbarů. V předchozích bitvách již utrpěla dvě porážky, a tak byla morálka mužů na bodu mrazu. Vojsko bylo při ústupu nuceno opustit zásobovací vozy a od nejbližšího tábora je dělil týdenní pochod prašnou krajinou.

Velení legie měl na starost houf bohatých šlechticů navlečených v blýskavé zlaté zbroji. Víc než o vlastní muže se zajímali o svůj zevnějšek a pletichy vyšších tříd. A co hůř, tihle velitelé – ačkoliv byli dobře vycvičení v umění vražd a rytířského klání – se na bitevním poli projevíli jako naprosté zklamání. Zbytek vojska se ocitl v beznadějném obklíčení nepřátel, a tak šlechtici přikázali vytvořit obranný kruh a doufali, že se jim podaří vyjednat za sebe tučné výkupné.

A v tom se s prvními slunečními paprsky zjevila záhadná postava: na kopci nad bitevním polem se objevil Kled. Jel na Skaarl, nesmrtelné pouštní dragamě. Ještěřice stála pouze na dvou nohách a její přední končetiny visely po stranách její hlavy; vypadala asi jako majordomus, který si omylem namočil manžety do polévky.

Osamělý jezdec stál na sedle svého oře. Jeho zbraň byla rezavá, jeho zbroj byla obnošená a jeho kazajka byla celá potrháná. Z jeho zdravého oka však plál neutuchající hněv.

„Dám vám jednu jedinou šanci, abyste vodprejskli z mého pozemka!“ Oznámil Kled barbarům, aniž by počkal na jejich odpověď. Popohnal svého oře a vztekle zaječel svůj bojový pokřik.

Když viděli legionáři – zoufalí, vyhladovělí a rozzlobení na šlechtice – yordlův šílený akt hrdinství, rozhořel se v nich nový plamen hněvu. Muži se vydali vpřed za Kledem a Skaarl a probojovali si cestu až do středu nepřátelské formace.

Následovala ta nejkrvavější bitva, kterou kdy První legie vybojovala. Prvotní úspěch překvapivého útoku byl však záhy rozprášen, když se do boku Legie pustila záloha barbarského vojska. Bitva pro Noxijce začala vypadat bledě, barbaři útočili ze všech stran, a tak Skaarl zpanikařila, shodila Kleda a vzala nohy na ramena.

Noxijští vojáci ztratili odvahu stejně jako zbabělá ještěřice. V jejich středu však Kled nepřestával bojovat, kosil nepřátele, vykopával jim zuby a okusoval jim obličej.

Kolem Kleda se hromadila těla nepřátel a jeho šaty byly prosáklé krví. Navzdory počtu obětí jeho dlouhé sekery byl nucen ustoupit pod nátlakem nekonečného přílivu barbarů. Ječel ještě hlasitější výzvy a ještě krutější urážky. Bylo jasné, že yordl raději zemře, než aby ustoupil.

Odvaha i zbabělost jsou však nakažlivé jako mor, a jak legionáři viděli Kledovo odhodlání, našli v sobě ještě poslední zbytek síly. Dokonce i Skaarl přestala utíkat a otočila se, aby mohla sledovat poslední vzdor Legie.

Ve chvíli, kdy byla noxijská linie proražena a drtivá převaha barbarů přitlačila Kleda k zemi, se dragama vítězoslavně vrátila a spadla barbarům do zad. Vrčela a drápala kolem sebe, načež se vrhla do rozpoutané bitvy, dokud nevysvobodila svého pána. Když Kled opět seděl bezpečně na své ještěřici, ještě více rozzuřený započal svůj tanec smrti a nakonec to byli barbari, kdo se dal na útěk.

Ačkoliv přežila pouhá hrstka Noxijců, bitva byla vyhrána. Kmeny Drugne byly poraženy a jejich země byla připojena k impériu. Těla šlechticů ani jejich zlaté zbroje se nikdy nenašly.

Postupem času se o Kledovi doslechly i další legie impéria – v zápalu šílené odvahy není ani zdánlivě beznadějná porážka tak jistá. Říká se, že Kled cestuje všude, kudy pochoduje legie, a činí si nárok na válečnou kořist a pozemky pro sebe a Skaarl.

Většina Noxijců se domnívá, že jsou tyto historky přinejlepším přehnané. Je však pravdou, že v každém nově dobytém území lze najít cedule s nápisem „Tadydlenc je to Kledovo“.

Severní pláň nejsó pro načančané spodřary a zlaté nočníky. Je to drsná zem. Není tam nic než barbarské nájezdníci, jedovatá tráva a silné vichr. Abys přežil, musíš žrát šutry a kadit lávu. A v těch končinách su já ten nejdrsnější, nejzlejší a nejzabíjačkovatější parchant. Tož hádám, že só teda té končiny mé.

„Ale jak jsem sa sem dostal? A proč su tady s tebo, ty zaprděná bábovko?“ Poudám a zaséc s tem začínám, né.

Skaarl na mňa cosi frká z kamene, na kterém sa vyhřívá. Její šupiny só jak temné kov se zlatéma odleskama. Dragamí kózou nic nepronde. Vid'ál jsem, jak se o její haksnu zlomil ocelové meč.

Bo to však neznamená, že by její prdy byly voňavka.

„Tož říkám, že jseš zatracená poserotka. Či snad máš něco, co bys mňa k temu řekla?“

„Brrrrflgl,“ poudá, čumí na mňa a zívne si.

„Tož vždyť to byl eném tetřívěk! Sotva větší než moja tlapa. A stejně jsi utekla... ty zatracená blbá zvířeno!“

„Graaf...rglarg?“ ptá sa Skaarl, né, a vodháňá si móchy vod voka.

„Tos mňa to teda nandala! Jó, táááglenc vtipné, což? Ha ha ha! Už mám po krk teho tvého poučováňa. Měl bych ř'a tady nechat chcípnot. Jó, přesně to bych měl ud'át. Chcípneš samotó. Kurňa, ani den bys beze mňa nevyderžala!“

Skaarl si položí kubulu zase dolu na ten šutr, ne.

Komunikaca s ňou je na dvě věci. Měl bych jí vodpustit– ale vtom vid'ám, jak sa její prdka zavlná do rytmu, ne, a vona na mňa vypustí pšók. Ten smrad mňa skolí jak rána pánvičkó.

„A dost!“ Prásknu svým zasmrádlým klobókem na zem a vodcházám z tábořišťa. A přísahám, že už sa na tu prašivó dragamu ani nekóknu. No jenže to byl můj dobré klobók, ne, včil jsem sa musel pro něj vrátit.

„No bodejť, jen si chrápej dál, ty zavšivená lenochodko,“ říkám a jdu pryč.

I dyž su deset měsíco vod nejbližšího stavení, musím pořád chodit na te hlídky, víme. Je to můj flek. A tak to zóstane. Ať už mňa ta podvratná ješčerka pomůže, nebo ne.

Když už sa konečně dostanu k těm kopcóm, slunko už skorem zapadá. V tudlenctu denní dobu si z teba dělá světlo šprt'óchlata, víme. Potkám hada, co se mnó chce prodiškutovat kórčičku na buchtách. Včil najedno to ale není hadica, bo je to stín vod šutru.

Zatracená smóla. Vohledně kórčičky na buchtě mám docela vyhraněné názory. Nebo aspoň teda dyž si pamatuju, co to vlastně je. Na todlencto téma jsem neved konverzacu už léta.

Chystám sa zrovna cucnót si krapet šťávy z hóbiček a vysvětlit temu hadicákovi, co si vo tem myslám, ale včil je uslyšám.

Dračecí vohaři vyjó a vřeščajó. Tydlencty zvuky ty bestie vydávajó, dyž nahánajó losáky. A esli só tady losáci, tak só tu taky lid'áci. A tydlencty lid'áci tu nemaj co dělát!

Přidřepnu si za nejbližší šutr, ne, a kóknu se prvně na sever.

Celé širé pláne i te kopce só prázdné až na pár kopiček rezatých vostatkó na horizontu. To vřeščení móže bét taky akorát ozvěna z té mojí hóbičkové šťávy... No ale pak sa votočím na jih.

Só na pól dne pochodu vod tédlenctého kopca. Na tři stovky losáků sa tam pase. Pasó sa na mém fleku.

Dračecí vohaři króží kolem stáda, ale nevidám žádné koně. Potulujó sa tam nějaké lidi po svéch. Lidi neradi chodí po svéch. Nemusíš bét génius, abys přišál na to, že só sóčasťó větší skupiny, né. Ale i tak su génius, víme. Tož to byla pohodička, na to přijít.

Vře to ve mňa. Bo to znamená ešte víc smradlavých tulákó, co mi pijó krev. Zrovínka dyž sa tu chystám vést pěknó konverzacu vo kórčičkách na buchtě s tamtim hadicákem.

Tož si dopřeju ještě loka hóbičnice a vydám sa zpátky do tábořišča.

„Vstávaj ještěrko!“ říkám a беру sedlo, ne.

Zvedne kebulu, zamručí na mňa a lehne si zpátky do studené trávy.

Vzhůru! Stávej! „Stávej! Stávej! ZVEDNI ZADEK!“ křičám. „Só tam záškodníci a dupó nám tam po té naší travičce zelené.“

Čučí na mňa jak chleba z tašky. Vobčas zapomenu, že nerozumí temu, co jí říkám.

Připnu jí sedlo na hřbet. „Máme na fleku lid'áky!“

Postaví sa a napne ušiska, vid'. Lid'áci. To zná, temu rozumí. Vyskočám do sedla.

„Ukážeme tem lid'ákóm!“ řvu a ukazuju jižním směrem A včil ta bestia leťá na sever, ne!

Ne, ne. Támdlenc tudy só! Říkám a rvu za otěže, abych tu srágoru dostal na ten správné směr.

„Grííífrglííígrg!“ vona na mňa a vyrazí. A v tu ránu let’á jak střela. Běží tak rychle, až z toho musím zavřít voči. Do nohó mňa seká tráva. Za náma sa zvedá voblak prachu. To, co by mňa trvalo tak den a pól po svéch, zme uběhli dřív, než jsem si stačil zavázat klobók.

„Grííífrglág!“ pišťá ta pizizubka.

„Co tak najedno? Včera večír jsi říkala, že sa tě stéská po inéch.“

Dyž doběhnem ke stádu, slunko už zapadá za hory. Tak zpomalím Skaarl do klusu, vid’, a přiblížíme sa k tábořišči lid’ákó. Už si stačili rozd’át voheň a začít kuchtit náko šlichtu.

„Stůj, cizinče. Ukaž své ruce, než se přiblížíš,“ říká cyp v červené hučce. Asi jejich šéf, či co.

Pomale dávám pracky z otěží, vid’. No jenže místo toho, abych je dal nahoru, šáhnou po své sekýře, co mám přidělanó k sedlu.

„Asi jsi mi nerozuměl, staříku,“ poudá ten cýpek v červené hučce. A jeho kámoši maj připravené zbraně: tu meče, tu nějaké ty lasa a tucet kuší vopakovaček.

„Grííífrglááág,“ zavrčí Skaarl a má sa už k vodchodu.

„Nebó sa, mám toho pod kontroló,“ poudám té ješčerce, než sa vobrátim na te cýpky. „Ty vaše kudličky a udělátka z města na mňa neplatí. Dávám vám jedínó šancu. Vypadněte z mého pozemka. Nebo uvidíte.“

„Nebo uvidíme co?“ ptá se jakési mličňák.

„Tož hošani, vy asi nevíte, s kým máte tu česť!“ říkám. „Todlencto je Skaarl, jo. A vona je dragama. A já su Kled, lord majór admirál druhé légie předsunutého dělostřelectva a nejvyšší jmenovatel kavalérie.“

Tož a vono sa jich pár začalo pohihňávat, ne. Však já je naučím manýry – až domluvim.

„A co tě vede k tomu, že si myslíš, že ti to tady patří?“ ptá se ten v té hučce a culí sa na mňa jak měsíček na hnoji.

„Je to tady mé. Sebral jsem to barbaróm.“

„Tohle je majetek lorda Vakhula. Obdržel tuto půdu od Vrchního velení. Je jeho jménem oficiálního povolení.“

„Jo tak vod Vrchního velení! Tož proč jsi to neřek hned?!“ poudám a vodflusnu si na zem. „Jedíné právo, co pravé Noxijec uznává, je síla. Ať si to tu nechá. Teda esli mňa to dokáže sebrat z těchdlenctěch pracek.“

„Ty a tvůj poník byste se raději měli otočit a pokračovat v cestě, dokud můžete.“

Vobčas zapomínám, že nás lidi vidí ináč, než jak vidíme my je. Tož ale todlencto byla poslední kapka.

„NA NĚ!!!!“ ječím a beru za otěže. Dragama vyskočí a valíme na ně. Chťál jsem mu nák drsně vodpovědět, ale už jsem to nestihnul.

Lid’áci vystřelí první dávku, ale Skaarl zvedne ušiska. Só jak dva velké bronzové vějíře, a tak se vod nich ty šípky z kuší vodrazily, že jo.

A vona do toho celá šťastná vyje a vyjede skrzéc celé tábořiško na toho cýpka v té červené hučce. O Skaarlinó kóžu řinkají meče a já sekám sekýró. Tož dva z nich só úplně na maděru. Ale ten pacholek v hučce je rychlé. Jak ho mójáme, skrčí sa mňa pod sekýró. Trefí nás další dávka z kuší.

Skaarl začne békát strachy. Bo vona je sice nezranitelná a nesmrtelná, ale je to stará poserótká. Tož to je ta patália s kózelnéma tvorama, bo voni só úplně praščené.

Beru za votěže a jedem zpátky do středu těch lidí, ne. Levó zadní zapíchnu zbytek, ale ten hajzlík v huče je voříšek. Trefím ho, jo, ale ta rána sa vodrazí vod jeho brnění. Aspoň bude mít vo čem přeměšlet, ne?

No a včil vypálí balista. Ta střela je delší než kára. Trefí mi dragamu a vyrazí mňa sekyru z ruky, načež nás prachsprostě srazí k zemi. Skaarl je v poho. Ale setřese mňa ze sedla a veme čáru do kopcá.

NEVDĚČNEJ PARCHANT!!!!!! „Ty nevděčná bábovko! Měli zme toho zafrflenca v zavšivené pasti!“ Tož bych rád řval a nadával ešče víc, ale nějak sa mi te slovíčka pletó jedno přes druhé.

Uďám kotól zpátky na nohy. V tlamě mám prach a trávu. Tož hodím svůj klobók tam, kudy ta zbabělá ješčerka utekla, no a pak sa votočím, abych moh vodkráglovat toho cypa v červené huče.

No jenže za ním tam na kopci kókám: a tam dalších sto cypů, ne. Plecháči, krvelačníáci a na káře maj tu balistu. Té červeňáček s sebo přitáhnul skorem celó legiu.

„Nési nic než zafrfněné poserótká!“ ječám na něj.

„Sice na moc nevypadáš,“ poudá, „ale hádám, že jsi to ty, kdo tady dělal pastevcům lorda Vakhula tolik problémů.“

„Vakhul néni žádné pořádné Noxijec. To tvé lordstvo móže políbit našpulenó díru mé ješčerce!“

„Možná tě nechám, abys své poslední dny dožil v bojových jámách lorda Vakhula. Pokud se naučíš, kdy máš držet jazyk za zuby.“

„Já tě te tvoje pysky urvu a vytřu si s něma zadnicu!“

No asi sa mu to moc nelíbilo, páč sa na mňa vrhnul i s tó stovkó dalších cypů a všici meče venku, ne. Moh bych utéct. Ale neudám to. Esli mňa chtěj zamordovat, drazejc za to zaplatí.

Hučka je rychlé. Skorem mňa dostal, než jsem si stačál sebrat sekyru ze země. Meč má nad hlavó. Napřažené v zabijácké ráně. Tož ale já mám schovanó bóchačku.

Výstřel ho pošle k zemi. A mňa vodkopne. Sotva sa udržám na nohó. Ta jediná rána mňa získá trochu času. Ale né moc.

Krvelačníáci už só blízko. Kudly s háčkama majó připravené. Já snad v tédlencté polízanici přindu vo kéhák. Tož esli to má byt' moja poslední bitka, tak ať stojí pěkně za to, ne!

Voprášim ze seba bordel a včil na mňa běžá první lajna krvelačníákó. Sekám ty parchanty magické vejpól, ale voni mňa dávajó taky pěkné kapky. Z té námahy a taky ze ztráty krve začínám cítit únavu.

A pak začnó plecháči vyřvávat své bojové pokřiky, ne, a včil na mňa dó v těch svých těžkých černých zbrojích. Rozdělili sa do dvó skupin, že mňa jako chytí do kleščí. Asi jako že mňa té černé blbečci rozmáčkno jak mravenca.

Safra práce.

Veškerá naděja na přežití, co jsem měl, je v čudu...

Tož a potom ju uvidám... Tu nejvěrnější, spolehlivó a čestnó kámošku, které takové nevděčné hovado, jako su já, móže enem mít.

Skaarl.

Řítí sa ke mňa jak šílená. Taglenc rychle jsem ju ešte běžet neviděl. A za ňou sa zdvihá voblak prachu. Krucipísek, dyť vona sebrala i ten můj klobók ze země. Letám za ňó, zrovna dyž mňa té černáci málem rozdrtili.

Vyskočím do sedla, ne, a vobkroučíme to kolem těch plecháčó. Zamordujem ja, až rozmlátíme tu balistu.

„Už je to ňáké ten pátek, co zme si to rozdali s celó armádó,“ poudám.

„Grífglágl,“ píská Skaarl vesele.

„Už zme zasejc spolu, malá,“ poudám s úsměvem větším než kroligátoří tlama.

Páč já na tom širém světě nemiluju nic tolik jako tudlenctu pitomó ješčerku.

Kog'Maw - chřtán propasti

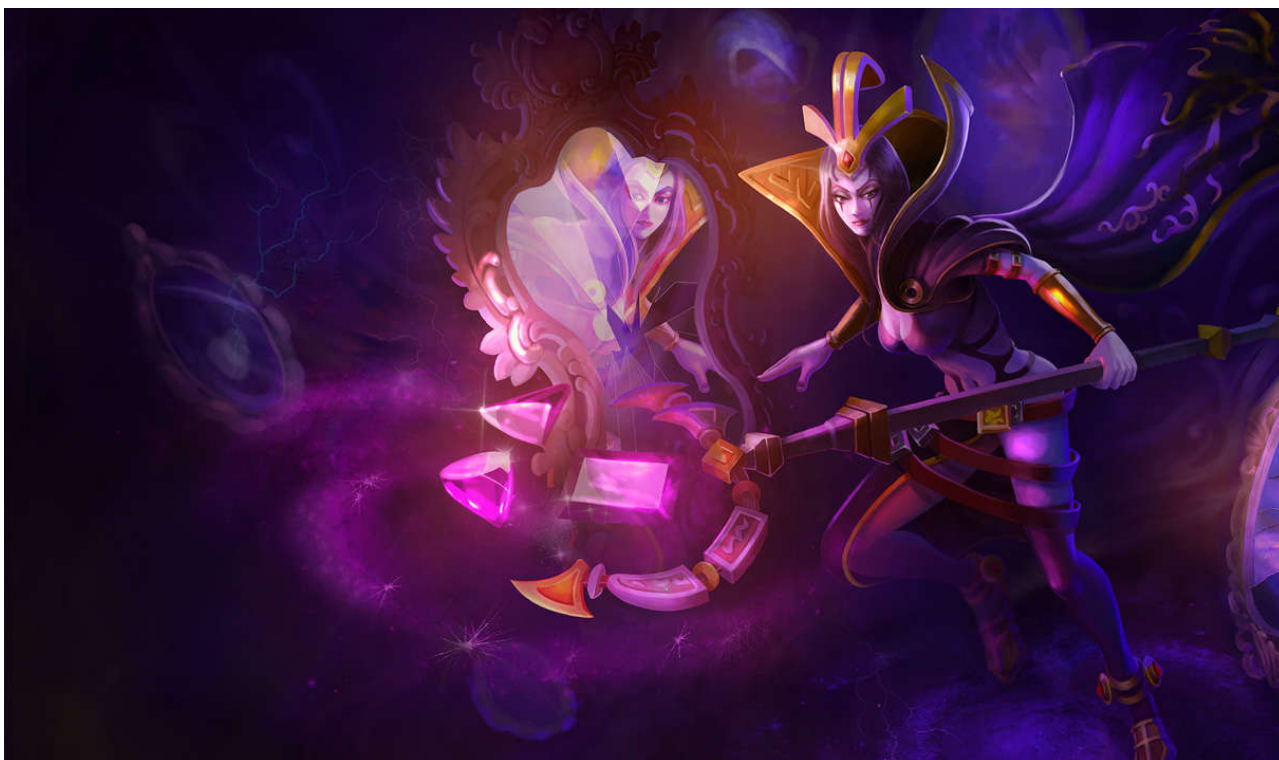


Když se prorok Malzahar znovuzrodil v Icathii, vedly jej zlověstné hlasy, které od té doby sídlí v jeho duši. Vnitřní hlas mu našeptával děsivý úděl, a ačkoli Malzahara jeho volání už nadále nesoužila, hlas nepřestával se svými požadavky. Světlo tohoto zlověstného majáku (nyní nasměrované k Runeterře) přilákalo odpornou stvůru, která překročila hranici, jejíž význam nechápala a která oddělovala dva světy, které se neměly nikdy setkat. Tam mezi hrozivými troskami Icathie ve Valoranu se zhmotnil zvědavý Kog'Maw. Záblesk, který jej zavedl do Runeterry, ho stále nenechával v klidu a nenápadně jej naváděl k Malzaharovi. To jej také přimělo, aby se seznámil se zdejším prostředím, čímž budil hrůzu v každém, koho na své cestě potkal.

Okouzující barvy a vůně Runeterry Kog'Mawa opájely a on dary podivného světa prozkoumával jediným způsobem, jež znal: sežral je. Nejprve zkoušel pouze faunu a flóru, která se mu připletla do cesty. Když však přecházel vyprahlé Bouřné pláně, narazil na jeden kočovný kmen. Kog'Maw zdánlivě bez ohledu na konvenční fyzikální zákony pozřel všechny nomády a veškeré překážky, které mu postavili do cesty, jejichž celkový objem mnohonásobně převyšoval jeho vlastní. Ty nejvyrovnanější z jeho obětí možná měly čas zvažovat úlohu žíravých enzymů, které odkapávaly z jeho rozevřené tlamy. Nicméně takové rozjímání nemělo nikdy dlouhého trvání. Ovšem ani tato obří hostina neuhasila Kog'Mawův hlad. Jeho neukojitelná touha po ničení jej stále táhne k Malzaharovi. Nikdo se neodvažuje odhadovat, co se stane, až jej nakonec nalezne.

„Jestli za tím stojí pouze hlad, nechtěl bych vidět zuřivost.“

LeBlanc - mistryně klamu



Každé město má svou temnou stránku, i to, jehož reputace je sama o sobě pochybného odstínu. Noxus – jeho jméno je již zmiňováno ve spojení s úctou a odporem zároveň – a pravdivost tohoto výroku je nezpochybnitelná. Hluboko pod klikatými katakombami, kde není nic, než temnota, leží pravé jádro tohoto rozlehlého města – ráj pro všechny zlomyslné tužby. Mezi kulty, sabaty a tajnými společnostmi, které toto místo nazývají domovem, LeBlanc, the Deceiver předsedá Black Rose (Černé růži), poslední pozůstatky z dávných a podobně bezohledných časů Noxiánské historie. Krutá a na pohled věčně mladá LeBlanc a její sorta lidí byly základem Noxiánské politické sféry, dokud vládu nepřevzala armáda. V těchto dnech se v tajnosti sešel cech mocných mágů, aby mohli dále pokračovat ve svém programu a předčít „ty“ kteří zrovna „vládlí“.

Zatímco jejich pravé pohnutky vždy zůstaly utajeny, veřejně se věřilo, že Black Rose byla tou mocí, která opravdu ovládala trůn. Když se nakonec potvrdilo, že říši vládne tento kult, vypadalo to, že Black Rose přes noc zmizeli. Mnozí věřily, že jejich čas jednoduše skončil a, že její členové se vzdali touhy po vládnutí. Potom se znovu objevila LeBlanc, a všem v tu chvíli došlo, že mistři stínů z Black Rose jen čekali na to, až se objeví nová světová velmoc: League of Legends.

"Svět je velmi rozdílný jen pro ty, jenž nevidí skrz to co je jim podstrčeno přímo před oči."

Lee Sin - slepý mnich



Už jako mladík se chtěl Lee Sin stát summonerem. Mezi svými vrstevníky vyčníval jak svou vůlí a horlivostí tak svými schopnostmi, které zaujali i ligového High Councilora Reginalda Ashrama. A zatímco studoval v Arcanum Majoris začala ho nudit výuka, která se řídila hlavně podle ostatních studentů. Proto strávil veškerý svůj volný čas studiem jemných odstínů přivolávání v naději, že takto rychleji dostuduje. Udělal neuvěřitelný pokrok ve studiu magie a předběhl tak všechny ostatní studenty. Všechno naznačovalo, že se jednou stane jedním z nejlepších ligových summonerů, ale to bylo před tím, než udělal tu hroznou chybu. Byl příliš nedočkavý a rozhodl se vyzkoušet své schopnosti tím, že přivolá monstrum z "Morové džungle". Jenže to co vyvolal byl mladý chlapec, ale ne v jednom kuse. Těsně předtím než se zpřeházená lidská masa zřítíla bez života k zemi, stihl si prohlédnout něco, co kdysi bylo chlapeckou tváří. Pozdější ligové vyšetřování odhalilo, že celou chlapcovu vesnici zasáhl stejný rituál.

Lee Sinovi schopnosti však byly natolik slibné, že se Liga rozhodla daný incident přehlížet, ale on by si nikdy nedokázal odpustit. Odešel tedy z Institutu a cestoval do chrámu Shojin, aby zde našel věčné pokání, přísahajíc, že již nikdy neužije magii. O několik let později, v naději, že odčiní svůj zločin mučednictvím se zapálil na protest proti Noxiánskému obléhání Ionie. Zůstal takto "zapálen" v přetrvávající agónii po několik týdnů. Jeho skutky tak vydláždili cestu k ligovému souboji ve kterém Ionia zvítězila a on byl časem uhašen, ale jeho oči byly kompletně vypáleny z důlků. Oslavován jako spasitel se znovuzrodil. Přidal se k lize Legend, aby pokračoval se svým vykoupením tentokrát pomocí potu a krve, pravým a jediným mnichovým majetkem.

"Akce jednoho mohou rozdělit svět, ale vytrvalost mnoha jej může obnovit."

Leona - zářivý úsvit



Žít v zemích kolem tyčícího se vrcholu hory Targon znamená přijmout těžké živobyті. Že se k tomu odhodlá tolik lidí, je důkazem síly lidského ducha, který v honbě za smyslem a vyšším účelem překoná cokoliv. Rozeklané předhůří u úpatí hory je drsné, ale to není nic v porovnání s těžkostmi, které zažívají ti, jež přebývají na hoře samotné.

Žít vysoko na Targonu je tuze nebezpečné. Když padne třpytivá mlha, která zahaluje vrchol hory, nikdy nepřichází sama. Poté, co se zvedne, po ní zůstanou všemožné věci z jiného světa: zářivé bytosti, které svévolně zabíjejí, a mumlající hlasy, jež šeptáním nevýslovných tajemství dohánějí smrtelníky k šílenství.

Kmen Rakkor, který přežívá díky horským rostlinám a vzácným stádům, přebývá na samotné hranici lidské vytrvalosti a zdokonaluje své bojové schopnosti, aby mohl vést válku na konci světa. Rakkor znamená Kmen posledního slunce a jeho lidé věří, že před tímto světem existovalo mnoho jiných, z nichž každý zničila velká pohroma. Jeho věštci učí, že když je slunce zničeno, už se neobnoví, takže jeho válečníci musí být připraveni bojovat s těmi, kteří se snaží zadusit jeho světlo.

Rakkor považuje bitvu za akt uctívání a obětinu, díky které bude slunce i nadále svítit. Od všech členů kmenu se očekává, že budou bojovat a zabíjet bez slitování či váhání, a Leona není žádnou výjimkou. Bojovat se učila od té doby, co sotva začala chodit, a hravě zvládla boj s mečem a štítem. Mlha, která obklopuje vrchol hory, ji vždy fascinovala, takže si často říkala, co se v ní asi skrývá. Tato fascinace jí nezabránila v boji s lítými šelmami, nelidskými bytostmi a bledými cizinci bez očí, kteří z hory scházeli.

Bojovala s nimi a zabíjela je tak, jak ji to učili, dokud jednoho dne Leona na svahu hory nenarazila na chlapce se zlatou kůží, rohy a netopýřími křídly. Nemluvil její řečí, ale bylo jasné, že se ztratil a že má strach. Jeho kůže se třpytila jemným světlem, a třebaže vše, co ji kdy učili už od narození, ji nabádalo k útoku, Leona se nemohla přimět k tomu, aby zavraždila někoho, kdo byl tak očividně bezmocný. Místo toho zavedla chlapce na stezku vedoucí na vrchol a sledovala, jak vkročil do paprsku světla a zmizel.

Když se vrátila k Rakkoru, dočkala se obvinění, že nedostála své povinnosti vůči slunci. Chlapec jménem Atreus ji viděl, jak vede jakéhosi tvora z hory do bezpečí místo toho, aby ho zabila. Atreus řekl svému otci,

co Leona udělala, a ten ji na oplátku vyhostil jako kacíře za to, že se provinila proti víře svého lidu. Leona se s ním nepřela. Zákony Rakkoru za takový prohřešek umožňovaly jediný trest - soud bojem. Leona se měla postavit Atreovi v aréně pod poledním sluncem, v jehož světle se mělo rozhodnout o rozsudku. Leona a Atreus si byli rovni: její válečnické dovednosti byly působivé, ale Atreus svou mysl vždy soustředil na to, aby jeho umění boje bylo přinejmenším vynikající. Leona pozvedla svůj meč a štít, Atreus své dlouhé kopí a nikdo ze zdejšího shromáždění nedokázal předpovědět výsledek bitvy.

Leona a Atreus bojovali pod žhnoucím sluncem, a třebaže oba krváceli z tuctů ran, ani jeden nedokázal zasadit smrtící úder. Když se slunce nachýlilo k obzoru, vešel do tábora Rakkoru jeden stařešina Solari se třemi válečníky ve zlaté zbroji a nařídil, aby byl souboj zastaven. Solari byli stoupenci válečné víry vybudované kolem uctívání slunce, jehož neúprosné zásady kázaly žít kolem hory Targon a také na ní. Stařešinu k Rakkoru přivedly sny a prastaré proroctví Solari, které mluvilo o válečníci, v níž hořel oheň jasnější než slunce, o dceři Targonu, která dokáže sjednotit nebeskou říši. Stařešina se domníval, že touto dcerou je Leona, a když se dozvěděl o povaze jejího prohřešku, jeho domněnku to utvrdilo o to víc.

Kmenoví věštcí varovali před zásahem do souboje, ale stařešina byl neoblomný. Leona musí jít s ním a stát se jednou ze Solari, aby byla plně zasvěcena do jejich víry. Kmen Rakkor byl naprosto nezávislý, ale i jeho lid poslouchal svaté výnosy Solari. Válečníci vyvedli Leonu z arény a odnesli její zraněné tělo z Rakkoru k jejímu novému životu.

Chrám Solari byla tyčící se citadela na východním úbočí hory Targon, zářivá věž protkaná zlatými žilami mramoru a leštěné žuly. Zde se Leona naučila způsobům svatého řádu - jak uctívali slunce coby zdroj všeho života a všechny ostatní podoby světla odmítali jako falešné. Zásady tohoto řádu byly tvrdé a neúprosné, ale naplňovaly Leonu vírou ve stařešinovo proroctví. Leona v tomto ukázněném prostředí vynikala, hltala učení své nové víry jako vyprahlý muž v poušti, který se náhle dostane ke svěží vodě. Leona každý den cvičila s válečnickým řádem Solari, který se nazýval Ra-Horak, rakkorsky „Následníci obzoru“, a své již tak obávané schopnosti s mečem zdokonalila na nevýslovnou úroveň. Za čas se Leona dostala do vedení Ra-Horak a v okolí hory Targon proslula jako spravedlivá, oddaná a - někteří by mohli říct - zapálená služebnice slunce.

Její cesta se navždy změnila, když byla povolána, aby doprovodila mladou členku Solari do srdce chrámu. Vlasy této dívky byly bělejší než cokoliv jiného a na čele se jí skvěla třpytivá runa. Jmenovala se Diana a byla to potížistka, kterou Leona dobře znala z rozhořčeného bědování chrámových stařešinů. Diana se před několika měsíci ztratila, ale nyní se vrátila, oděná v bledé zbroji, která se leskla podivným stříbrným světlem. Diana tvrdila, že nese velké zprávy, odhalení, které otřese Solari až do základů, ale že prý je sdělí pouze chrámovým stařešinům.

Leona Dianu přivedla spolu s ozbrojenou stráží, neboť její válečnické instinkty v dívčině chování vycítily cosi podivného. Když byla Diana předvedena před stařešiny, vyprávěla o Lunari, prastaré a zapovězené víře, která uctívala měsíc, a o tom, jak všechny pravdy, ke kterým Solari lnuli, byly neúplné. Popisovala říši, která se nachází za vrcholem hory, místo, kde slunce a měsíc nejsou nepřátelé, kde by jim nové pravdy mohly vyjevit neotřelý způsob, jak se dívat na svět. Leona cítila, jak se v ní dme vztek s každým Dianiným slovem, a když stařešinové její slova odmítli a nazvali ji rouhačem, Leona věděla, že to bude její meč, který bude muset ukončit život této kacířky.

Leona viděla, jak silně Dianu odmítnutí stařešinů rozlítlo, ale než stihla zareagovat, bělovlasá dívka se vrhla kupředu. Z Dianiných natažených paží vystřelilo oslepující světlo a koule stříbrného ohně spálily stařešiny v mžiku na prach. Bílé světlo se zmítalo v uragánu studených blesků a vyhodilo Leonu z komnaty. Když znovu nabyla vědomí, zjistila, že Diana je pryč a Solari je bez vůdců. Zatímco se zbývající členové snažili smířit s útokem na jejich nejsvětější místo, Leona věděla, že má před sebou jen jedinou možnou cestu. Musí najít a zničit kacířku Dianu za vraždu stařešinů Solari.

Najít Dianinu stopu bylo lehké. Stopy kacířčiných kroků Leoniným očím připadaly jako třpytivá rtuť a zavedly ji výše po úbočí hory Targon. Leona neztrácela odvalu a stoupala krajinou, která jí připadala cizí a nepovědomá, jako by kráčela po stezkách, které až do tohoto okamžiku neexistovaly. Nad hlavou se jí rozmazaně střídalo slunce s měsícem, jako by s každým jejím výdechem uplynulo mnoho dní a nocí. Nezastavovala se, ani aby utišila žízeň či hlad, neboť ji živila zuřivost tak, jak by to lidsky nemělo být možné.

Nakonec Leona dosáhla vrcholu hory - bez dechu, vyčerpaná, vyhladovělá a zbavená veškerých myšlenek kromě té na Dianin trest. Tam na vrcholu hory seděl na kameni ten samý chlapec se zlatou kůží, jemuž jako dítě zachránila život. Za ním hořelo nebe žhnoucím světlem, polární záře neskutečných barev a náznak velkolepého města ze zlata a stříbra. V jeho vroubkovaných věžích a třpyticích se minaretech Leona spatřila podobnost s velkolepostí chrámu Solari a padla na kolena jako u vytržení.

Chlapec se zlatou kůží k ní promluvil starou řečí Rakkoru a řekl jí, že toho dne čekal, že ho bude následovat, a že doufal, že nepřijde příliš pozdě. Natáhl ruku a nabídl se, že jí ukáže zázraky a že jí dá poznat mysl bohů.

Leona se nikdy v životě před ničím neodvrátila. Vzala chlapce za ruku a on se usmál a zavedl ji do světla. Z nebes se vrhl sloup žhnoucího světla a zahlíl Leonu. Cítila nesmírnou přítomnost, která jí naplňovala končetiny děsivou silou a zapomenutou znalostí z nejranějších epoch světa. Její zbroj a zbraně se v kosmickém ohni spálily na popel a místo toho byly znovuzrozeny jako zdobný válečný plát, štít ze slunečního světla vyvedený zlatem a meč ze spoutaného úsvitu.

Válečnice, která sestoupila z hory, vypadala stejně jako ta, která na ni vyšplhala, ale uvnitř se Leona velmi změnila. Pořád měla své vlastní vzpomínky a myšlenky, stále byla paní svého vlastního těla, ale kousek něčeho obrovského a nelidského si ji vybralo za svou smrtelnou schránku. Obdařilo ji to nesmírnými schopnostmi a strašlivým věděním, které pronásledovalo její oči a tuze obtěžkalo její duši: znalost, o kterou se mohla podělit jen s jednou jedinou osobou.

Nyní Leona víc než kdy dřív věděla, že musí najít Dianu.

Světloň

Nájezdníci zaútočili před rozedněním; padesát štíhlých mužů v železných kroužkových košilích s podivnou srstí a sekerami začerněnými popelem. Hbitými kroky vstoupili do osady na úpatí hory. Byli to muži, kteří bojovali jako bratři již celé roky, kteří žili v okamžiku mezi životem a smrtí. Vedl je válečník v otlučené šupinové zbroji, který měl na rameni opřený těžký velký meč. Pod dračí přilbou skrýval vousatou a surovou tvář, ožehnutou životem plným válek pod sluncem drsnějším, než jaké bylo tohle.

Ty předchozí osady přemohli snadno; pro muže zocelené v žáru bitvy to byla sotva nějaká výzva. Kořisti bylo poskrovnu, ale v této podivné zemi každý bral, co mohl.

Tahle osada neměla být jiná.

Vepředu zaplálo náhlé světlo a kolem se jasně rozlila sluneční zář.

To není možné. Do úsvitu zbývalo ještě něco přes hodinu.

Vůdce pozvedl svou mozolnatou ruku, když uviděl osamocenou postavu, jak stojí uprostřed osady. Když uviděl, že je to žena, zazubil se. Konečně něco, co může s chutí vydrancovat. Obalilo ji plamenné světlo a úšklebek z jeho tváře zmizel, když přikročil blíž a uviděl, že byla oděna v ozdobné plátové zbroji. Ze zlaté korunky jí splývaly kaštanové vlasy a od jejího dlouhého meče a těžkého štítu se odráželo sluneční světlo.

Z ulic se vynořili další válečníci a postavili se ženě po obou bocích, každý měl zlatou zbroj a dlouhé kopí.

„Tyto země jsou pod mou ochranou,“ řekla.

Leona pozvedla svůj meč, zatímco dvanáct válečníků Ra-Horak utvořilo klín s ní v čele. Bylo jich šest na každé straně, máchlí svými štíty a bouchli s nimi o zem jako jeden. Leona se natočila a svůj vlastní štít umístila na špičku klínu. Její meč zajel do drážky pod ozubenou svatozáří štítu.

Protáhla si prsty na kožené rukojeti meče a cítila v sobě nápor vnitřní síly. Svinutý oheň, který bolestivě čekal, až bude vypuštěn. Leona ho držela v sobě a nechala ho splynout se svým tělem. V očích jí zajiskřilo a v hrudi jí bilo srdce jako o závod. Bytost, se kterou se spojila na vrcholu hory, prahla po tom, aby tyto muže mohla spálit očištným ohněm.

Dračí přilba je klíč. Zabij ho a zbytek se rozprchne.

Část Leony chtěla své vnitřní síle popustit uzdu; chtěla tyto muže sežehnout na dýmající kosti a popel. Jejich útokům podlehly zástupy lidí, kteří tyto země kolem hory Targon nazývali svým domovem. Znesvětili posvátná místa Solari, převrhli svaté sluneční kameny a svými výměšky znečistili horské prameny.

Muž s dračí přilbou se zasmál a máchl svým velkým mečem z ramen, zatímco jeho muži mu ustupovali z cesty. Bojovat s takovou obrovskou zbraní a udržovat ji v neustálém pohybu si žádalo prostor. Vykřikl cosi nějakým hrdelním jazykem, který zněl spíš jako zvířecí štěkání než cokoliv lidského, a jeho válečníci mu odpověděli zvučným řevem.

Leona vydechla horký vzduch, když se nájezdníci vrhli kupředu. Ze splétaných vousů jim odkapávala pěna slin, když se řtili proti Ra-Horak. Leona vpustila oheň do své krve a pocítila, jak se esence prastarého tvora zcela mísí s tou její, jak splývá s jejími smysly a jak jí propůjčuje vnímání, které nepochází z tohoto světa.

Čas se pro Leonu zpomalil. Viděla pulsující zář srdce každého z nepřátel a slyšela hřmotné dunění jejich krve. V jejich očích byla jejich těla obalena mlhou rudých plamenů bojechtivosti. Muž s dračí přilbou vyskočil kupředu a jeho meč dopadl na Leonin štít jako pěst kamenného titána. Dopad byl zuřivý, kov se podlamoval a ji samotnou posunul o půl yardu nazad. Ra-Horak ustoupili s ní a zeď štítů se nijak nenarušila. Leonin štít plál světlem a kožešinový plášť muže s dračí helmou v jeho spalujícím žáru doutnal. Oči se mu rozšířily překvapením, když pozvedl svůj ohromný meč k dalšímu úderu.

„Obrňte se a bodněte!“ zakřičela, když zbytek nájezdníků narazil na jejich linii. Zlatá kopí vyrazila v okamžiku dopadu a první řada útočníků padla s břichem probodnutým ocelí vykovanou v hoře. Ty pak svými nohama udupali válečníci za nimi, když se vrhli kupředu k útoku.

Zeď štítů se stáhla, ale vydržela. Sekery sekaly, šlachy duřely a hrdla ryčela útočnými skřeky. Leona svým mečem probodla krk nájezdníka, kterému se po tváři táhla jizva od temene až po čelist. Vykřikl a padl nazad, hrdlo se mu plnilo krví. Její štít udeřil do tváře muže vedle něj a rozdrtil mu lebku.

Linie Ra-Horak uhnula nazpět, když meč muže s dračí přilbou opět udeřil - tentokrát rozdrtil štít válečníka vedle ní. Muž padl, byv rozřát od krku po pánev.

Šanci na třetí úder Leona muži s dračí přilbou nedopřála.

Bodla svým zlatým mečem kupředu a z runami posetého ostří zazářila žhnoucí ozvěna jeho vlastního obrazu. Muže s dračí přilbou zahalil do běla rozpálený oheň, kožešina a vlasy se mu okamžitě vznítily a jeho zbroj se slévala s jeho tělem jako cejch. Vydal ohavný výkřik bolesti a Leona cítila, jak se kosmická síla v jejím nitru vyžívá v agonii tohoto muže. Zavrával zpět, nějakým způsobem se držel stále naživu a řval, zatímco mu oheň taval maso a odděloval ho od kostí. Když padl na kolena jako žhnoucí hranice, jeho muži ve svém útoku znejistili.

„Na ně!“ vykřikla Leona a Ra-Horak se vrhli kupředu. Mocné paže bodaly kopími s brutální účinností. Bodnout, otočit, vytáhnout. Zas a znovu jako neúnavné paže mlátičky. Nájezdníci se otočili a prchali před krví zbrotěnými čepelemi Ra-Horak, zhrození osudem svého náčelníka. Teď jim šlo jen o útěk.

Jak a proč tito nájezdníci přitáhli k Targonu, byla záhada, neboť rozhodně nepřišli proto, aby se kochali horou nebo aby se na ni pokusili vyšplhat. Byli to válečníci, nikoliv poutníci, a kdyby byli ponecháni naživu, pouze by se přeskupili a zaútočili by znovu.

To Leona nemohla dopustit a zarazila svůj meč do země. Sáhla hluboko do svého nitra a načerpala úžasnou sílu z výšin hory. Z nejvyšších vrcholů vykouklo slunce, když Leona natáhla svou ruku ke světlu.

Poklekla na jedno koleno a udeřila pěstí do země.

A z nebes začal pršet sluneční oheň.

Starý

Vysoko ve svazích hory Targon, žijí a dýchají válečníci kmene Rakkor pouze pro válku. Avšak vrchol hory je vyhrazen pro speciální skupinu Rakkorů, kteří mají "vyšší" cíl. Členové této skupiny, nazýváni Solari (sluneční), odložili své pláště války, zasvěcují své životy účtě k Slunci. Podle legendy, byli Solari založeni válečníkem, který mohl v boji přivolat syrovou sílu slunce na své nepřátele. Označil vrcholek hory Targon jako místo ve Valoranu nejbližší ke Slunci, pro jeho velkou oddanost slunci, je to tradiční sídlo Solari uchované po generace. I když udržovali svou úctu, žádný jiný válečník nebyl obdařen silou jejich zakladatele - dokud nepřišla Leona.

Leoniny rodiče byli tradiční Rakkor, oba zrozeni pro žár bitvy. Podle nich, byla Leona problémové dítě. Byla schopna bojovat prudce jako každý jiný - včetně jejího přítele z dětství Pantheona - ale nesdílela jejich nadšení pro zabíjení. Věřila, že pravá hodnota vojáka, leží v jeho schopnostech bránit a chránit. Když přišel čas pro Rite of Kor (obřad Kor), slavnosti při které dva Rakkorští mladíci bojují na život a na smrt, aby získali právo nosit památnou zbraň. Leona odmítla bojovat. Kvůli tomu prikázali Rakkorští vůdci její popravu, ale když se pokusili zasadit smrtící úder, tak dopředu vytryskla sluneční záře, topící horu Targon ve světle. Jakmile se záře vytratila, Leona stála nezraněná a její katové leželi omráčení na zemi. Solari okamžitě přijali Leonu, dožadující se, aby její trest byl zrušen. Oblékla zlaté brnění Solari a propůjčili ji meč a štít, které se dědili od dob starodávného, legendárního slunečního bojovníka. Solari pomohli Leoně vybrousit její schopnosti a jakmile byla připravená, vstoupila do League of Legends.

“Sluneční paprsky dosáhnou po celé Runeterre, to také musí sláva jeho šampiónů.”

Lissandra - ledová čarodějka



Lissandřina magie překrucuje čistou energii ledu do něčeho temného a strašlivého. Se silou jejího černého ledu, dokáže více než zmrazit - probodává a drtí ty, křeří ji oponují. Vyděšeným obyvatelům severu je známa pouze jako "Ice Witch". Ale pravda je mnohem zlověstnější: Lissandra je plenitel přírody, jenž plánuje rozpoutat dobu ledovou.

Před mnoha staletími, Lissandra zradila svůj kmen zlým bytostem, známým jako Mraziví Strážci, výměnou za moc. To byl poslední den, kdy jí vroucí krev proudila v žilách. Se svým zkaženým kmene a silou strážců se přehnala přes zemi jako hrozivá vánice. Jak se její říše rozšiřovala, svět se stával chladnějším a led rdousil zemi. Jakmile byli Strážci poražení dávnými hrdiny, Lissandra neztratila víru a přísahala, že připraví svět na jejich návrat.

Lissandra pracovala na vymýcení znalostí o Strážcích ze světa. Použitím magie získala lidskou podobu, přestrojovala se za spousty proroků a starších. V průběhu několika generací přepsala příběhy Freljordu, a tak se historie těchto lidí změnila. Dnešní střípky příběhů o Strážcích jsou vnímány jako pohádky pro děti. Ale tento podvod nestačil - Lissandra potřebovala armádu.

Svůj zrak zaměřila na vznešený kmen Frostguard. Lissandra věděla, že zkažení Frostguardu by trvalo věky, a proto vypustila svůj největší podvod. Zabila a ukradla identitu vůdce Frostguardu. Pak pomalu začala bortit hrdé tradice kmene. Jakmile její lidská schránka zestárla, předstírala svou vlastní smrt a pak zavraždila svého nástupce a ukradla mu identitu. S každou generací byl Frostguard izolovanější, krutější a zvrácenější. I dnes svět vnímá kmen jako vznešený a mírumilovný, jenž je stráží proti zlým stvůrám jako je Ice Witch. Ve skutečnosti slouží Ice Witch a touží po slavném návratu Strážců.

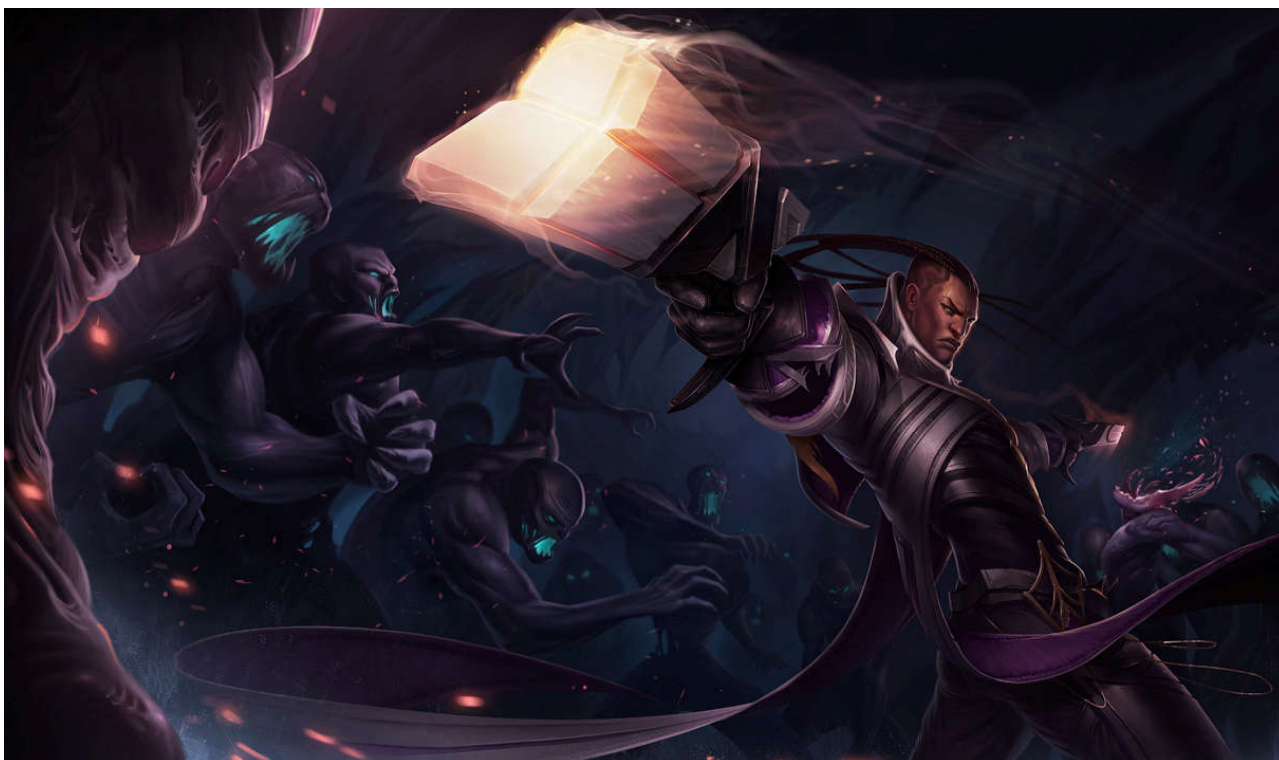
Lissandra ví, že jednoho dne národy padnou a svět se zrodí v ledu.

"Zavři oči a nech se pohltit ledem."

Příběh

Čekali jsme dlouhou dobu na tento den, byli jsme tak trpělivi. Nyní, moje děti, můj Frostgarde, je náš čas. Viděla jsem budoucnost, a ta je chladná. Strážci se vrátili a jsou s vámi velmi potěšeni. Odejmou váš hlad. Odejmou vaši bolest. Budete znovuzrozeni; tak jako já, budete zrozeni z ledu. Vezneme si zpět to, co patří nám. Ostatní kmeny nás nebudou schopny zastavit, jsou jako vločky. A my jsme lavina.

Lucian - očistný plamen



Lucian vládne mocnými zbraněmi, které jsou prostoupeny pradávnou silou, stojí jako oddaný strážce proti silám nemrtvých. Jeho chladné přesvědčení nikdy nekolísá a to i tváří v tvář strašlivým ohavnostem, které očišťuje proudy ohně. Lucian je samotář, který má jediný cíl: očistit duše, které byly polapeny nemrtvými, včetně svých milovaných.

Stejně jako dvojice mocných zbraní, které nosí, byli Lucian a jeho manželka Senna vytesáni ze stejného kamene. Společně bojovali proti zlu v Runetere po mnoho let, přinášeli světlo do temnoty a očišťovali ty, kteří byli zkaženi. Byli majákem spravedlnosti: Sennina obětavost nikdy nepohasínala, zatímco Lucianova laskavost a vřelost se dotkla mnoho srdcí, které zachránili. Dvě části jednoho celku, oddané a neoddělitelné.

Ačkoliv Lucian a Senna byli svědky teroru, který by zlomil většinu válečníků, tak to nebylo nic, s porovnáním hrůz, které zažili na Shadow Isles. Když se přízrační obyvatelé tohoto prokletého místa začali objevovat napříč celé Runetery, Lucian a Senna je lovili, kdekoliv se objevili. Byla to ponurá práce, ale nebojácný pár vytrval, až do tragického setkání se sběratelem duší - Threshem. Lucian a Senna už čelili takovým hrůzným nemrtvým předtím, ale nikdy ne někomu tak chytrému a krutému. Jak se tato strašná bitva rozvíjela, Thresh připravil nečekaný trik. K Lucianovu zděšení, tento tvor přechytračil Sennu a polapil její duši v přízračném vězení. Nic ji již nemohlo přinést zpátky. Senna byla ztracena a tak se Lucian poprvé ocitl na své misi sám.

Ačkoliv si Thresh vzal polovinu Lucianova srdce, tak si také vytvořil největšího nepřítele Shadow Isles. Lucian se stal mužem temného odhodlání, který se nezastaví před ničím, aby očistil Runetere od všeho nemrtvého. Na památku Senny přijmul její zbraň a slíbil, že dokončí jejich společné poslání. Vládnoucí mocnými zbraněmi, Lucian bojuje proti nemrtvým a za očistění duší na Shadow Isles. Ví, že Sennina duše je ztracena, ale nikdy neztratil naději, že ji jednoho dne přinese odpočinek.

Stíny a odrazy

Jeho úkolem bylo zbavovat Runeterru zla a bojovat proti zkaženosti. Zbraně, jenž nosí, přijmou pouze čistého člověka. On je skryté světlo uprostřed temnoty.

Jeho život se změnil. Byla to jen další rutinní mise. Shadow Isles? Čištění špíny, nic co by nedělal celý život. Ale pak potkal jeho.

Nyní má jeho nepřítel jméno. Neměla po něm chtít jít po ní. Teď bude lovit bastardy, kteří jej odloučili od ní. Pošle je všechny do hrobů, i kdyby to mělo být podruhé.

Příběh

Byla pro mě vším. Ale oni si ji vzali. A s ní, vzali moji laskavost a milosrdenství. To byla jejich chyba, protože teď mi zbylo pouze chladné srdce. Prosperují na pochybnostech. Krmí se strachem. Tyhle prokleté ohavnosti zamořují svět a všechny do poslední zahynou mou rukou.

Lulu - vílí čarodějka



Lulu má svůj vlastní životní styl, kterým se odlišuje od všech ostatních šampionů v Lize. Když byla ještě malý yordle a žila v Bandle City, trávila většinu času sama procházkami po okolních lesích a sněním. Nešlo o to, že by byla nějaký asociál, šlo o to, že se všední život ve městě nemohl vyrovnat nádhernému světu, který si vytvořila ve své hlavě. Viděla zázraky i na místech, kterých si nikdo jiný ani nevšiml. Přesně tak našla i Pixiho, který předstíral, že uvízl v ptačí budce. Malého víláka Lulu zaujala svou výjimečnou představivostí, rozhodl využít příležitost a nalákat ji do svého světa. Vzal ji na Mýtinu (the Glade), což je kouzelný domov všech víl, ukrytý hluboko v lesích. Toto místo je výjimečné tím, že věci obvykle pevně dané - třeba velikosti a barvy - se tu neustále mění a upravují. Lulu se zde okamžitě cítila jako doma a rychle se tu s Pixem zabydlela.

Dívka brzy ztratila veškerý pojem o čase. Její život na Mýtině byl pohodlný a přirozený. Spolu s Pixem si pořád hráli většinou různé vílí hry. Ty jsou obvykle založené na představě "coby kdyby" a Lulu v nich brzy vynikala. Pak si ale jednoho dne s překvapením uvědomila, že vlastně opustila svůj život a rodinu v Bandle City. Mýtina v sobě totiž měla jisté kouzlo, díky kterému veškerý vnější svět vypadal jako nějaké vzdálené a neskutečné místo. Lulu se rozhodla navštívit svůj bývalý domov a podělit se s ostatními yordly o některé z věcí, které se naučila. Když se ale s Pixem vrátila, zjistila, že svět se změnil. Jak se ukázalo, na Mýtině se neobvykle nechovaly jen barvy a tvary, ale i čas. A za tu krátkou dobu, co tam Lulu strávila, uplynuly ve vnějším světě celá staletí. Lulu se pokusila navázat kontakt s novými obyvateli světa, ale mělo to velmi neblahé následky. Přesvědčila totiž skupinku dětí, aby si s ní hrály na schovávanou. Bohužel jejich rodičům se to moc nelíbilo. Nejspíš to mělo něco společného s faktem, že Lulu jejich ratolesti přeměnila v květiny a zvířátka, aby celou hru trochu vylepšila. Když ji yordlové vyhnali, zamířila Lulu na jisté místo plné magie. Na místo, kde její neobvyklé schopnosti budou nejen přijaty, ale dokonce obdivovány: do League of Legends.

"Nejlepší cesta mezi dvěma místy je vzhůru nohama a mezi; pak naruby a zase zpátky."

Lux - paní světla



Luxana, která se narodila do prestižního rodu Crownguardů, vzorové rodiny demacijských strážců, byla předurčena k velkým skutkům. Vyrůstala jako jediná dcera rodu a záhy se začala intenzivně vzdělávat a stejně intenzivně navštěvovat přepychové večírky, které byly nedílnou součástí tváře vyšší společnosti Crownguardů. Jak Lux dospívala, bylo stále očividnější, že byla obdařena mimořádným nadáním. Dokázala předvádět triky, které donutily lidi uvěřit tomu, že vidí věci, které ve skutečnosti neexistují. Také se uměla stát neviditelnou. Nějakým způsobem dokázala zjistit podstatu tajemných magických kouzel i po jediném zhlédnutí jejich sesílání. Byla oslavována jako zázračné dítě, čímž na sebe obracela pozornost demacijské vlády, armády i obyčejných občanů.

Jako u jedné z nejmladších žen, které kdy podstoupily zkoušky na Magické akademii, u ní byly objeveny jedinečné schopnosti ovládat sílu světla. Lux to vnímala jako velký dar, který může využít ke konání dobra. Jelikož si demacijská armáda byla jejích jedinečných schopností velmi dobře vědoma, vycvičila ji a posílala na své tajné operace. Svými odvážnými skutky záhy vešla v obecné povědomí; ty vůbec nejnebezpečnější ji dokonce často zavedly hluboko do komnat noxijského Vrchního velení. Dokázala vytěžit cenné informace o noxijsko-ionském konfliktu, což jí přineslo respekt jak Demacijských, tak Ioňanů. Nicméně průzkum a sledování nebylo nic pro ni. Jako světlo svého lidu viděla Lux své poselství především v Lize legend, kde mohla jít ve šlépějích svého bratra, naplno využít svůj dar a stát se vzorem pro všechny Demacijsce.

"Její světlo vzbuzuje v nepřátelích strach. Mnohem víc by se však měli obávat ve chvíli, kdy toto světlo pohasne." – Garen

Malphite - úlomek monolitu



Existuje svět v dokonalé harmonii, kde všichni jsou součástí celku. Monolith je podstatnou všech stvoření, ale každé stvoření je jeho jedinečnou součástí. Je to krásné ve své souměrnosti a ve svém téměř úplném nedostatku omylů. Kamenné bytosti, které zde žijí, znají své místo a pracují, aby plnili své povinnosti v plném rozsahu, fungující téměř jako super-organismus nebo úl. Malphite se vždy snažil využít veškerý svůj potenciál jedince v celku, sloužící jako významné stvoření, snažící se o prosazení bezchybné vidiny řádu jeho lidu.

Jednoho dne, bez varování, se otevřela mezi-prostorová trhлина, a Malphite byl přivolán napříč vesmírem do světa Runeterra. Přejít pro něj byl velmi bolestivý a děsivý, jak byl odtržen od písň svého lidu a Monolithu - věcí které s ním vždy byly už od jeho narození. Zuřil, uvězněn ve vyvolávacím kruhu, než ti, kteří ho přivolali, mu sdělili svou prosbu. Runeterra byl svět, který byl téměř pohlcen svým chaosem. Byl to svět, který potřeboval hrdinu, aby z chaosu vytvořil řád. Pro tento účel byla kamenná bytost přivolána, aby jim mohla pomoci s tímto úkolem. Po překonání jeho počátečního strachu a obav, Malphite mohl vidět, že to byl úctyhodný cíl, na jehož plnění by se mohl podílet - možná jediný takový. Dnes, jako součást League of Legends, drtí ty, kteří by se mohli snažit o narušení Valoranské cesty k řádu, obzvláště dávající pozor na ty, kteří ovládají temnou magii. Bohužel, Malphite se také začal měnit, jak byl nucen čelit jeho vlastní hluboké osamělosti obklopen měkkými bytostmi.

"Dejte si pozor, služebníci chaosu! Úlomek Monolithu přišel."

Malzahar - prorok Prázdnoty



Mnoho lidí se již zbláznilo pod sluncem Shurimi, ale stalo se to za chladivého nočního objetí, kdy se Malzahar vzdal svého zdravého rozumu. Malzahar se narodil jako jasnovidec, požehnaný darem proroctví. Jeho talent, ačkoliv nekultivovaný, mu sdělil, že jednou bude jedním z největších spasitelů Runeterry, ale osud měl pro něj připravený jiný plán. Jeho citlivost k nově se valícímu osudu dovolila dalším nevídaným věcem, aby se dostaly do jeho podvědomí. V jeho snech, kde hranice v jeho mysli byly nejslabší, se zrodila malá zkažená myšlenka. Po nějaký čas byl Malzahar schopen odporovat jejímu popichování a navádění. Ale s každou nocí k němu zvuk této myšlenky doléhal silněji a silněji a pravděpodobně i sama myšlenka se zahlodávala hlouběji do jeho vědomí, dokud už to nemohl více vydržet.

Odvážil se do pouště bez zásob, přitahován zvláštním kouzlem. Jeho cíl: ztracená civilizace na východě známá v historických textech jako Acatia. Pár lidí věřilo, že toto místo existovalo a ti, kdo věřili, si byly jistí, že písek už dávno pohltit to, co zůstalo. Když konečně Malzaharovy nohy nevydržely a jeho kolena se podlomila, tak sám sebe našel klečícího na základech bizarního, hroutícího se obelisku. Za vrstvou vesmírné geometrie ruin města a gigantickými rozpadajícími se svatyněmi temných a strašných bohů. Jeho oči, které uviděli to, co jiní nedokázali a co nikdo ani neměl vidět, byly naplněny podstatou Prázdnoty. Jeho schopnost vidět budoucnost byla nahrazena neměnitelnou nadějí Valoranu sužující kreatury Prázdnoty. Stojící o samotě, ale ne samotný uprostřed ozývajících se dun si všiml, jak povědomý hlas opustil jeho vlastní rty, snášející tři slova, která ještě více roztrásla jeho kolena - League of Legends. Teď s nově nalezenou silou prázdnoty samotné se Malzahar vydává na sever najít svůj osud.

"Země může zmizet, oceán může vyschnout, obloha může spadnout ... ale Oni přijdou."

Maokai - pokroucený ent



V dávných dobách, kam nesahá paměť žádného živého tvora, se z hlubin oceánu náhle vynořil řetězec ostrovů pokrytý jílem a kamením. Společně s ním se zrodil i přírodní duch Maokai. Přijal podobu enta s vysokým tělem pokrytým kůrou a s dlouhými údy připomínajícími větve. Maokai cítil hluboké osamění země i její potenciál pro bujný růst. Vlastní samota jej čím dál víc stravovala, a tak procházel křížem krážem jeden ostrov po druhém a pátral po známkách života.

Na jednom kopcovitém ostrově pokrytém měkkou úrodnou půdou vycítil proud nespoutané energie, jenž tryskal přímo ze země. Zaryl své mohutné kořeny do hlíny, až konečně narazil na pramen magické životadárné vody. Zhluboka se napil. Díky moci této zázračné tekutiny vytvořil stovky malých semenáčků, jež zasadil všude po celém souostroví.

Netrvalo dlouho a po celé zemi se rozprostíraly lesy plné života, hájky vysokých borovic i husté, neprostupné hvozdy, všechny prosycené zázračnou energií. Ostrovy se staly světem ohromných stromů, jejichž mohutné koruny se tyčily k oblakům a propletené kořeny obrůstaly bujným zeleným podrostem. Pestré rostlinstvo k sobě lákalo další přírodní duchy a úrodné louky byly rájem pro zvířata všeho druhu.

Zdejší hojnost očarovala i lidi, kteří sem časem dorazili a vytvořili zde osvícenou společnost učenců, již své životy zasvětili studováním mystérií světa. Maokai je zpočátku ostražitě pozoroval, ale poznal, že i oni z celého srdce uctívají posvátnost zdejší země. Lidé cítili, že v lesích dříme mocná magie, a tak si své domovy vybudovali co nejdál od nich, aby přírodní duchy nerušili. Maokai se tu a tam zjevil těm, jimž nejvíc důvěřoval, a podělil se s nimi o vzácné vědomosti o zdejších ostrovech, dokonce i o největším z místních darů – podzemním prameni, jenž dokáže vyléčit i smrtelné rány.

Staletí plynula a Maokai si vychutnával idylický, poklidný život, až jednoho dne přirazila ke břehům ostrovů vojenská flotila ze země za mořem. Maokai poznal, že se děje něco velmi zlého. Zármutkem šílený král přinášel mrtvolu své ženy a v naději, že ji tím oživí, ponořil její rozkládající se tělo do léčivých vod. Královna vskutku ožila, ale jako hniјící mrtvola. Zoufale prosila, aby ji nechali znovu umřít. Král chtěl zvrátit to, co udělal, a nevědomky seslal na celou zem děsivou kletbu.

Na míle daleko vycítil Maokai první vlny pohromy, která se měla zakrátko převalit přes ostrovy. Vnímal, jak se pod zemí shromažďuje jakási děsivá síla, a pak jej zaplavil bodavý mráz.

Jak se zkáza šířila, Maokai zoufale zarazil své kořeny co nejhlouběji a napil se léčivé vody tak silně, že celé jeho tělo až do konečků těch nejtenčích větviček nasáklo její magií. Než se k němu stačila dostat prokletá voda, vytáhl své kořeny a zpřetrhal veškeré vazby s pramenem. Krajinou se neslo jeho rozzuřené troubení, zatímco se posvátným zdrojem, o nějž se důvěřivě podělil s lidmi, šířila zkáza; její proud se mísil s podzemní vodou tak dlouho, až nákaza pronikla do poslední kapičky.

O několik okamžiků později mlha obklopující ostrovy zčernala a přikryla zemi, kde uvěznila všechny tvory v nepřírodném stavu mezi životem a smrtí. Maokai v bezmocné agónii sledoval, jak se všichni, které kdy znal – rostliny, přírodní duchové, zvířata i lidé –, mění na pouhé pokřivené stíny. Jeho zuřivost narůstala.

Všechna ta nesmírná krása, kterou vypiplal od drobných semenáčků, vzala během mrknutí oka z své kvůli lehkovážnému zásahu lidské ruky.

Zatímco Maokai ronil slzy a jasné květy, jež dříve zdobily jeho ramena, se rozpadaly v prach, otrávená mlha ho s vířením celého obklopila. Jak z něj vysávala život, jeho tělo se s chvěním a praskáním měnilo v masu uzlovitých kořenů a sukovitých větví. Maokaiovo dřevěné srdce však bylo prosycené vzácnou magickou vodou, což jej uchránilo před hrozným osudem neživota.

Zemi zaplavila vlna znetvořených přízraků a děsivých stvůr, skupina lidí zbavených života se vrhla dokonce i na samotného Maokaie. Ten se do nich v záchvatu zuřivosti pustil svými větovitými údry a uvědomil si, že pod silou jeho úderů se duchové rozpadají na prach. Otrásl se odporem; dosud nikdy nikoho nezabil. Přesto ve svém zběsilém boji s nemrtvými tvory pokračoval. Stahovaly se k němu však stále další a další, až jich byly stovky a on se musel stáhnout.

Jelikož byl Maokaiovo domov v troskách a všichni jeho společníci se přeměnili v neživé přízraky, ocitl se v pokušení pokusit se utéct z ostrovů nočním můram, které se zde ujaly vlády. Avšak v hloubi své pokřivené podoby cítil, že i nadále jej při životě drží posvátná voda. Přestál. Zničení jen díky tomu, že v sobě ukryl samotné srdce ostrovů, a nemohl se tedy nyní ke své domovině otočit zády. Jakožto první přírodní duch Požehnaných ostrovů musel zůstat a pokusit se zachránit duši své země.

Ačkoliv je nucen čelit temné mlze a nekonečným hordám krvelačných nepřátel, nepřestává se slepou zuřivostí bojovat proti zlu, které zamořilo ostrovy. Jediné potěšení nachází v bezhlavém násilí, s nímž ničí neživé přízraky bloudící jeho zemí.

Občas se Maokaiovi podaří mlhu i její duchy překonat a vyhnat je z nějakého lesíka nebo hájku. Prokletá země sice nezrodí nový život ještě celé věky, ale i tak se Maokai snaží vytvářet takováto útočiště prostá smrtí a zmaru, byť by měla být jen dočasná.

Dokud se nevzdává, stále existuje jiskřička naděje, jelikož v hlubinách jeho srdce se ukrývá nepošpiněná voda života, jež je poslední šancí na obrození ostrovů. Pokud by se země někdy vrátila do svého původního stavu plného radosti a života, i Maokai by se zbavil své pokroucené, pokřivené podoby. Je přírodním duchem, který před dávnými časy přinesl na tyto ostrovy život, a nenajde odpočinku, dokud zase jednou nerozkvetou.

Noční květ

Chladný vítr s tklivým hvízdáním profukuje škvírami v mé kůře. Třesu se. Mé údy už dávno zapomněly na teplo léta.

Mohutné stromy kolem mě se lámou a kácejí se ve vichru k zemi. Život v nich odumřel už dávno, teď jsou jen mými tichými společníky. Jejich křehké kmeny jsou pouhé prázdné schránky, hrubé šedivé stíny bujného lesa, který zde kdysi rostl.

Mezi stromy přede mnou se proplétá duch, bledý a přízračný v nočním vzduchu. V mé kůře se sevřel suk. Běžně bych mu probodl srdce svými kořeny, avšak dnes stojím nehnutě a snažím se na sebe zjevení ničím neupozornit. Můj odpor mě už unavuje. Celá má existence je vlastně jen projevem vzdoru vůči kletbě, která tuto zemi zaplavila.

Jeho oči připomínající měsíc jsou prázdné. Na celém ostrově smrti není nic živého a zranitelného, co by nakrmilo jeho chladnou zášť, není tu nic, co by mohl lovit, na čem by mohl hodovat. Duch proklouzl mezi stromy a nechal mě napospas mému osamění.

Pohlédnu přes les stínů a mé větve se mírně rozkývou. Můj pohled něco zachytí – drobný rudý plamínek zářící uprostřed nekonečné šedi. Z hroudy černé hlíny se dere vzhůru drobounký kvítek s plátky tak jasnými, až mě z toho pálí oči.

Noční květ. Před dávnými časy pokrývaly celé Požehnané ostrovy a rozvíjely se večer při letním slunovratu. Ráno uvadly a zbyly po nich jen zčernalé lístky. Kdo je chtěl vidět znovu, musel si počkat další rok. Na jednu noc však ozářily les ohnivým šarlatem, jako by vzplanula samotná země.

Rozhlížím se kolem a na prchavý okamžik doufám, že kde je jeden květ, mohou být i další. Všude je však jen ponurá šed' mrtvých ostrovů.

Se skřípáním větví učiním rozřesený krok. Blížím se ke květu jako ve snách, padlé popelavé listy se mi pod nohama mění na prach. Mé ohromné tělo se tyčí nad jeho drobounkým stonkem. Nakloním se, až se má tvář nachází jen kousek nad sladce vonícím květem. Mocná podzemní voda v mém srdci víří, probuzená nenadálým poznáním. Život.

Vrchní část stonku je mírně nakloněná, rostlina tak působí zamyšleným dojmem. Okvětními lístky vedou tmavě rumělkové žilky a bledě zelený stonek je pokrytý stovkami stříbřitých, sametově hladkých chloupků. Obdivováním každického detailu bych mohl strávit klidně celou věčnost.

S každickým okamžikem neznatelně roste a mění se: stonek se zvedá, okvětní lístky se zvolna rozevírají. Jsem očarováný každickým pohybem, byť zcela nepatrným. Sleduji, jak se květ otevírá a odhaluje tyčinky napřahující se vzhůru, jeho opojná vůně zaplavuje mou mysl gejzírem barev. Na okamžik zapomínám na chladný vítr a vlastní neštěstí.

Při spatření záblesku bledého světla sebou trhnu. Blíží se nějaká zářivá silueta. Kůrou se mi rozběhne mravenčení. V těchto bezkrevných lesích není nic, co bych mohl nazvat spojencem.

Prokletá duše se vrací, nejspíš přilákána pohybem. Život není tak nehybný jako smrt.

S hněvem si protáhnu údy, tentokrát se násilí vyhýbat nebudu. Uvítám jej.

Po jednu noc bude na těchto pustých ostrovech existovat jedna živá věc neposkvrněná zdejší zkázonosnou mocí.

Duch se vznáší směrem k nám. Bývala to žena, živý člověk, ale teď je průsvitná a bílá jako kost. Jakmile spatří krvavě rudý květ, její prázdný pohled vystřídá zběsilý hlad.

Přízrak se vrhá na květinu a snaží se vysát její křehký život. Než se však může rostlina rozpadnout na mrtvý stín, máchám pažemi kupředu a omotávám jimi duchovy nohy. Přízrak vřeští, svíjí se, jako bych jej popálil, a já řvu. Podzemní voda, kterou v sobě mám, je pro takovéto nepřírozené bytosti zhoubou.

Podarilo se jí vykroutit z mého sevření. Pozvedávám kořeny, abych s nimi udeřil do země. Okolní půda pod silou toho nárazu popraská a okolí smete rázová vlna. Zasáhne i přízrak, který se potácí v agónii. Hořce se zasměju. Zatímco se svíjí, probodnu ji svými údy. Rozplyne se ve vzduchu.

Ze země stoupá temná mlha doprovázená odporným zápachem. Za sténání větru se přede mnou zhmotní tucet duchů, jejichž křiklavé tváře němě hledí na scénu, kterou mají před sebou. Noční květ i já rosteme před zdí stínů. Nenechám je zničit tuto jedinou čistou věc uprostřed vší té temnoty.

Dávám do úderů všechen svůj hněv, zaháním je svou zuřivou silou. Nedokážu zničit všechny přízraky na celém ostrově, ale mohu je na nějakou dobu zaměstnat. Jeden z duchů se snaží proletět kolem mě. Se zatroubením pozvednu kořeny a probodnu mu srdce, načež se rozplyne v mlze.

Moje síla tváří v tvář tolika přízrakům rychle mizí, ale odmítám se vzdát.

Kvěтина pod měsíčními paprsky roste a nemá ani tušení o probíhající bitvě o její samotnou existenci. Jako kapka krve odpadává z jejího dokonalého květu osamocený šarlatový lístek. Její životní cyklus se blíží ke konci, přichází smrt a s ní i odpočinek. Já po něm však netoužím. Cítím, že bych díky svému hněvu mohl očistit od zhouby celý ostrov.

Prokletá mlha se zvedla nad koruny stromů a víří v mohutných oblacích. Vylétá z ní nekonečný proud duchů s ústy doširoka rozevřenými přízračným hladem. Vztyčím se v celé své výši a udeřím pažemi do nenasytných duchů, kteří se jeden po druhém rozpadají v prach. Ale přicházejí stále další a další.

S burácením roztočím okolní vzduch do rotujícího víru a krmím bouři vlastním hněvem, až se změní v ničivé tornádo. Vychutnávám si chaos, jenž ve zběsilém kruhu propuká kolem mě a květiny. Ohromnou silou odhazuje přízraky pryč za stromy. I uprostřed této noční můry se mi podařilo vytvořit bezpečné místo, kde může existovat život.

Otáčím se ke květině. Stojíme tiše v oku bouře, kolem nás i nadále panuje šílenství. Z nočního květu padá další ohnivý lístek a po něm ještě jeden. Veškerou svou sílu vkládám do víru, ale přesto nepovolují a bouře zuří dál. S každým okamžikem opadávání pokračuje, až celá květina ulehá na zem. I ve svém pomalém, přirozeném rozkladu je naprosto dokonalá. Nemohu odvrátit zrak od toho, jak postupně ztrácí korunu a usychá.

Je mrtvá.

Skláním větvě a víchra utichá. Nebe nad hlavou je břidlicově šedé – tak jasné, jak to na tomto ponurém místě bývá vždy. Temná mlha se znovu přibližuje a s ní se vrací i duchové. Jejich tváře jsou prázdné, necítí již nepřístupný život nočního květu, už se neradují z myšlenky na to, že budou moci něco zabít.

Stahují se do mrtvého lesa. Švihám kořenem po přízraku, jenž letí kolem mě, a jeho esence se rozplývá v mlze. Ostatní se ode mě drží dál a mizí v příšeří.

Země sice vypadá stále stejně, ale přesto nejsou tyto ostrovy touž šedou pustinou co včera. Voda života se ve mně bouří a půda pod mými kořeny je opět úrodná.

Okvětní plátky nočního květu se sice rozpadly v prach, ale jeho oheň v mé mysli stále žhne a dává sílu mému hněvu. Stejně jako se tyto ostrovy zrodily z hořící skály, je plamenem očistím od zhouby, která se tu usadila.

Následuji přízraky, které se prosmekávají mezi mrtvými kmeny.

Zaplatí za všechno zlo, které zplodily.

Druhý

Maokai byl dříve mírumilovný duch přírody přebývající v idylickém lese, ale arogance lidí tento život zničila. Dnes z něj zbyl pouze pokřivený stín jeho bývalého já, pokřivený temnou magií, která pohrdá přirozeným řádem života a smrti. Naplněn silou, o kterou nikdy nestál, se z mocného ducha stala pomstychtivá síla přírody, trhající své nepřátele divokou magií a ocelově pevnými končetinami, při prohledávání Valoranu po prostředku, kterým by navrátil Stínovým Ostrovům jejich bývalou slávu.

Předtím, než se ze Stínových Ostrovů stala země smrti, oplývaly ostrovy přírodním životem a krásou. Zvláště pak v ostrovním posvátném lese: ráje vzkvétajících stromů a nespočetných druhů zvířat a duchů. Když král Stínových Ostrovů rozkázal svým kouzelníkům, aby roztržili bariéru mezi životem a smrtí, tak posvátný les posloužil jako zdroj energie, ze kterého mágové hluboce čerpali.

Kouzelnický rituál uspěl v narušení cyklu života a uvolnil síly, které nikdy nemohli ovládnout. Životní síla unikala ze všeho živého ve Stínových Ostrovech: obrovské stromy scvrklé v pokroucené slupky, lidé propadající se do stínového světa a duchové lesa měnící se v prázdné světlušky. Maokai, nejsilnější duch svatého lesa, s hrůzou sledoval, jak se svět kolem něj rozpadá a umírá. Bojoval, aby zachránil zraněný svět, ale nemohl zastavit zkázu zaviněnou lidskou pošetilostí. Když se zvrácené síly snažily přemoci jeho velkého ducha, podnikl poslední zoufalý pokus, aby zachránil život v zemi. Maokai se vtělil do prastarého dubu v samém srdci posvátného lesa, zaplněného duchovní silou. Zde shromáždil samotnou podstatu (esenci) ostrovů a vložil ji do něj, protože nemrtvá zkáza hladově požírala všechno v dosahu. Opevněn nezkrotitelnou magií, nemohl být Maokai pohlcen celý, ale jeho duch nezůstal nepoškozený.

Maokai, dnes nasycený esencí života a smrti, se stal navždy součástí prastarého dubu, proměněný ve zrůdnost. Po léta byli smutek a bolest jeho jediní společníci. Jeho větve vyrostly těžké, když truchlil kvůli zničení všeho co znal a miloval a jeho kořeny se vytrhly ze země, když zuřil na lehkomyšlné kouzelníky, kteří zničili jeho domov. Ale nebylo všechno ztraceno. Maokai uchoval poslední jiskru života zbývající ve Stínových Ostrovech a s ní i naději, že zemi navrátí život.

Jako mûry lákané ohněm, se zmučené stíny Stínových Ostrovů sáply po živoucí jiskře, kterou měl uschovanou Maokai. Duch ochraňoval semínko života proti nelítostným nemrtvým, ale Maokai věděl, že je nemůže odrážet věčně. Potřeboval utéct ze země smrti ve kterou se proměnil jeho domov, proto se vrhl do moře v důvěře, že ho příroda povede do živoucích zemí. Doufal, že tam nalezne způsob, jak vyhnat pryč síly nemrtvých a jak obnovit život ve Stínových Ostrovech.

“Porušení přirozeného řádu má své následky.”

První

Kroutící se magická energie uvolněná mágy při Runových válkách způsobila nepřeberné množství ran a jizev přírodnímu světu. Liga byla vytvořena aby kontrolovala užívání této magie a to tak, že ji svázali s Fields of Justice. Mysleli si, že tímto omezením budou moci zabránit aby napáchala více škody na prostředí. A vypadalo to, že se jim to podařilo, dokud se nezrodil Maokai. Během Ligového zápasu ve Zkroucené aleji, strašlivý řev roztrásl větve stromů, když se prastarý dub probudil k životu. Vytržen z odvěké přirozené rovnováhy tajemnými silami, jeho vnímání bylo zataveno v oceli z chaosu. Než mohl kdokoliv z rozhodčích Ligy něco podniknout, rozdrtil všech šest zúčastněných šampionů. Učenci z Arcanum Majoris se o něj zajímali až s šíleným zápalem – tak moc se chtěli dozvědět tajemství jeho proměny.

Maokai, byl každopádně zuřivostí bez sebe. Nenáviděl existenci, jenž se stal; považoval to za zneuctění matky přírody. Naučil se však komunikovat s lidmi v naději, že jednoho dne najde cestu jak se vrátit do svého původního, pravého stavu. Této šance se okamžitě zmocnila Liga a nabídla mu obchod. Pokaždé podstoupí své prastaré tělo Lize a bude bojovat na Polích Spravedlnosti, bude Liga hledat způsob jak ho

přeměnit zpět. Maokai přijal výroky Ligy s lhostejností, avšak toužil potrestat summonery pro jejich svévolné používání magie. Podvolil se požadavkům za jedné jediné podmínky: Jakmile se dozvědí jak ho vrátit zpět, nikdy již takto žádný strom nepřemění. Nyní nosí na Polích spravedlnosti lucernu, aby byl odlišen od ostatních stromů a jako varování zvířatům, jenž by v něm chtěli zahnízdit.

“Zvrácenou sílu budu používat, dokud mne od ní neosvobodíte.”

Master Yi - šermíř wuju



Master Yi si zoceloval tělo a zbystřoval mysl prastarým bojovým uměním wuju tak dlouho, až se setřel poslední rozdíl mezi myšlenkou a činem. K násilí se sice uchyluje až k jako poslednímu řešení, díky rychlosti a ladnosti, s nimiž ovládá svůj meč, však takovéto spory pokaždé končí velice rychle. Jelikož je Master Yi posledním člověkem, který wuju ovládá, zasvětil svůj život hledání vhodných žáků, jimž by tento odkaz svého ztraceného lidu předal.

Yi byl považován za jednoho z nejschopnějších wujistů už dávno předtím, než se stal skutečným mistrem tohoto mystického bojového umění. Příležitost, aby mohl prokázat své dovednosti v praxi, na sebe nenechala dlouho čekat; do jeho odlehlé rodné vesnice totiž dorazily zprávy o obří noxijské invazi. Yi létal po ionských bojištích jako blesk a svými rychlými a smrtícími údery zaháněl zástupy noxijské pěchoty na ústup - k nemalé nelibosti noxijského Vrchního velení. Členové štábu záhy zjistili, že následovníci wuju představují pro jejich invazi vážné nebezpečí, a tak se rozhodli na kolébku tohoto smrtícího bojového umění zaměřit chemický útok nesmírného rozsahu. Těch pár, kterým se podařilo přežít otravu jedovatou směsí, přišlo nadobro o rozum. Yiův domov se změnil v hromadu trosek.

Po skončení války se Yi vrátil k tomu, co zbylo z jeho vesničky. Tam se stal poslední obětí celého útoku. Yi byl poražen na duchu, ne však na těle. Přimkl se tedy k jedinému citu, který zůstal v jeho srdci: k pomstě. Celé roky strávil výcvikem o samotě, poháněn stravující touhou ztrestat všechny, kdo stáli za zkázou jeho domova. Stal se z něj ještě vražednější šermíř než kdy předtím, právě mistrovství wuju se mu však stále vyhýbalo.

Když už Yiovo zklamání dosahovalo vrcholu, přerušila jeho cvičení jakási neobyčejně vznešeně se tvářící opice. Svou výškou i držetím těla připomínala člověka, sledovala Yiovy pohyby a napodobovala jej. Yi se ji snažil odehnat, ovšem to hbité zvíře s neobyčejnou chutí používalo proti Yiovi jeho vlastní techniky. Yi cítil, jak ho při zápase s tím hravým tvorem všechen vztek zvolna opouští, a když z jeho mysli zmizela poslední špetka nenávisti, chytil opici za ocas. V tu chvíli Yi pochopil, že se nemohl stát mistrem wuju, dokud byla jeho hnací silou nenávist. A tak s tím, jak pustil opici opět na svobodu, jej opustila i touha prolít krev svých nepřátel.

Yi opičákovi poděkoval za to, že mu ukázal, k čemu byl tak dlouho slepý, a byl překvapením bez sebe, když mu ten bez rozpaků odpověděl. Vyslovil přání naučit se Yiovo bojové umění. Byl to nezvyklý požadavek, ale Yi v něm spatřil nový smysl svého života. Seznal, že památku svého ztraceného lidu nejlépe uctí tím, když předá jeho učení nové generaci.

„Ani čepel toho nejostřejšího meče není ničím v porovnání s klidem vyrovnané mysli.“

Starý

Strážce prastarého umění Wuju Master Yi je mystický bojovník z ostrova Ionia. Pochází z jednoho z nemnoha řádů zasvěcených zachování Wuju, bojovému umění založenému na principech absolutního uvědomění si sebe sama a nepřátel. Když armády Noxusu vpadly do Ionie, připojil se Master Yi k Ionianské obraně proti zbabělému nepříteli, což díky jeho jedinečnému umění s mečem, přineslo slávu jeho vesnici. Následující bitvy zpustošily zem, ale žádný konflikt nepřinesl tolik hrůz jako den, kdy se armády Noxusu zaměřily na vesnici Mastera Yi. Ponechána nebráněná se vesnice stala nešťastným terčem pokusů posledních vynálezů slibného chemika známého jako Singed. Trosky vesnice, do které se Yi vrátil, byly tak hrozné, že zůstaly jako hnisající jizva Ionianské historie. Žádný Ionian by o tom, co se událo, nemluvil na veřejnosti dodnes. Poté, co byla invaze zažehnána, upadl Master Yi do hluboké izolace. Mnoho let trénoval od rána do noci bez toho, aby promluvil, odmítaje nabídky útěchy od ostatních Ionianů. Jediná věc, která mu bránila, aby se jako šílený vrhl po hlavě do Noxuských bitevních linií, byl jeho závazek, že udrží umění Wuju naživu. Přestože překypoval nedočkavostí, jeho vztek se stal nástrojem ke zdokonalení cvičení Wuju, čímž objevil silnější a smrtelnější dovednosti pro případnou pomstu. Jediná věc, která ho probrala z nečinnosti, byly novinky o zformování Ligy a následném připojení Noxusu do ní. Master Yi tak přináší jeho mistrovství čepel s sebou s neochvějným cílem: Pomstít jeho lid a ukončit tyranii Noxusu jednou pro vždy

"Umění Wuju žije s Mastrem Yi a proniká srdci jeho nepřátel." - Soraka

Miss Fortune - lovkyně odměn



Stejně jako ostatní, kteří se proslavili v klikatém, solí pokrytém labyrintu bilgewaterských uliček, má i Miss Fortune na rukou hodně cizí krve. Nebylo to tak ale vždycky. Dříve byla obyčejnou Sarah, milovanou dcerou věhlasné puškařky, která vedla pokojný život ve své dílně na osamělém ostrově. Mladá Sarah pomáhala své matce u výhně, pilovala křesadla, kalibrovala spouště či odlévala speciální, na zakázku objednané náboje. Její matka byla mezi výrobci zbraní legendou a její proslulé pistole se nacházely ve sbírkách mnoha bohatých šlechticů. Ovšem nezřídka po nich zatoužili i lidé s temnějšími úmysly a zkaženými srdci.

Jedním z těch, kdo si na takovou zbraň dělal zálsusk, byl mladický bilgewaterský pirát známý jako Gangplank. Zpupně nakráčel před matku krásné Sarah a dožadoval se páru pistolí, jaké nikdo jiný nemá. Puškařka váhavě souhlasila a rok později se Gangplank pro své zbraně vrátil. Tvář měl ukrytou za rudým šátkem a ani jej nenapadlo, aby za svou objednávku zaplatil – přišel si je vzít násilím.

Pistole, které matka mladé Sarah vyrobila, byly mistrovským dílem: dvojice nesmírně smrtících a přitom nádherných, mohutných bambítek. Když viděla, jaký krvelačný pirát se z Gangplanka stal, prohlásila, že pro někoho jako on jsou až příliš dobré. Gangplank se rozzuřil, popadl pistole a zabil ji jejími vlastními výrobky, načež je obrátil i proti jejímu manželovi a samotné Sarah. Pak celou dílnu zapálil a zbraně mrštil na zem se slovy, že pokud jsou příliš dobré pro něj, nebude je mít vůbec nikdo.

Sarah se probudila svíjejíc se bolestí, se zlatými vlasy zbarvenými do ruda matčinou krví a s kulkami z pistole zarytými po obou stranách srdce. Vyplazila se z hořících trosk svého domova s poničenými zbytky pistolí přitisknutými ke krvácející hrudi. Tělo se časem uzdravilo, ovšem část její duše zůstala navěky uvězněná v matčině hořící dílně a žádné množství mýdla nedokázalo smýt jasně rudou krev z jejích vlasů – nebo se to tak alespoň povídá. Už navěky ji měly ze sna budit noční můry a běsy, ovšem Sarah se jim postavila se stravující posedlostí po pomstě. Opravila matčiny zbraně a začala shromažďovat veškeré dostupné informace o onom padouchovi s červeným šátkem a způsobu, jakým se dostal k moci, aby jej mohla jednoho dne zabít.

Sarah se vydala do Bilgewateru a svého prvního člověka zabila jen několik málo minut poté, co vkročila na rozvrzané dřevěné molo – opilého piráta s galonem Myronovy žitné v žaludku, na jehož hlavu byla vypsána odměna. Střelila ho, když se válel v deliriu u cesty, načež odvěkla jeho mrtvolu k vývěsní tabuli, ze které hned strhla tučt dalších oznámení.

Během týdne byly všechny tyto odměny vyplacené a zločinci, kteří měli tu smůlu, že na Sarah narazili, byli buď po smrti, nebo v okovech. Rychle si ve všech bilgewaterských nálevnách a hráčských doupatech získala děsivou reputaci a začala si říkat Miss Fortune, aby vzbuzovala strach v těch, které pronásledovala, a aby zamaskovala pravý účel svého nemilosrdného tažení. Gangplank se nesměl dozvědět, že po něm pase; měla být jen dalším lovcem odměn z mnoha, kteří se toulali rušnými ulicemi Bilgewateru.

V následujících letech se příběhy o Miss Fortune vyprávěly široko daleko, každý z nich obtížněji uvěřitelný než ten předchozí. O tom, jak jistého kapitána naučila tím nepříjemnějším způsobem, že na jeho šmátravé ruce není nikdo zvědavý, a sebrala mu jeho loď Sirénu. Jak velitele korzárské bandy Hedvábné dýky utopila v sudu jeho vlastního rumu. A jak šíleného Přístavního rozparovače vytáhla z jeho doupěte v břiše napůl vykuchaného leviatana ve Vražedných docích.

Gangplank byl stále příliš mocný, než aby se mu mohla postavit otevřeně, a tak Miss Fortune strávila celé roky opatrnými přípravami a obklopila se úzkou, avšak věrnou skupinou spojenců a milenců, které hodlala využít pro svůj závěrečný úder. Ovšem pouhá Gangplankova smrt by Miss Fortune neuspokojila. Totálně jej ponížít a spálit na popel vše, co kdy miloval – jen to považovala lovkyně odměn s krvavými vlasy za dostatečnou odplatu.

A ten den konečně přišel.

Miss Fortune riskovala vše, když proti Gangplankovi otevřeně vystoupila. Sérií intrik a úskoků však docílila toho, že Mrtvá tůň ukotvená u nábřeží se změnila v planoucí pochodně a samozvaný král Bilgewateru přišel o svůj trůn. A co bylo nejlepší, jeho pád viděl celý Bilgewater.

Když je nyní Gangplank ze hry, každý pirátský kapitán a vůdce gangu se snaží zaujmout jeho místo.

Bitva o Bilgewater začala.

Bilgewaterské Bílé molo získalo své jméno díky vrstvě ptačího trusu, které jej pokrývalo od jednoho konce ke druhému, což se ostatně dá od místa posledního odpočinku mrtvých očekávat. Místní své zesnulé nepohřbívali, vraceli je moři. Byl to hromadný hrob bezvládných těl visících v chladných hlubinách pod stovkami kývajících se náhrobních bójek. V některých případech se jednalo jen o cedulky se jménem, jiné hřbitovní značky však byly malými uměleckými díly v podobě vynořujících se krakenů nebo svůdných mořských panen.

Miss Fortune seděla na konci mola na prázdné bedně od rumu, s nohama zkříženýma a s odporným špačkem doutníku visícím od spodního rtu. V jedné ruce držela dlouhou dutou hadičku připojenou k napůl potopené rakvi splývající na hladině. V druhé svírala provaz, jenž vedl skrz rezavou kladku a jehož konec byl přivázán k víku rakve. Obě pistole měla v pouzdrech u pasu, z nichž je mohla během okamžiku tasit.

Měsíční paprsky se stěží prodíraly mlhou valící se od moře a propůjčovaly zašpiněné mořské hladině barvu tabákové žlutí. Střechy na nábřeží hustě lemovala hejna mrchožravých racků, což bylo vždy dobré znamení. Moc dobře poznali, že se chystá hostina.

„Už bylo na čase,“ zašeptala, když se z úzké uličky zanesené horou odpadků vynořil dohola ostříhaný muž v plášti z dračích šupin. V jeho stopách cupitalo hejno přístavních krys se zuby ostrými jako jehly; doufali, že to je opilec, který co nevidět padne a bude pro ně představovat příjemné zpestření jídelničky. Ten muž se jmenoval Jakmunt Zyglos a byl jedním z Pomalovaných bratří. Každý korzár, který za něco stál, se mohl

pochlubit nějakým tetováním, ale Zyglos měl každický kousek těla pokreslený štíry, jmény milenek a lodí, které potopil, a mužů, jež kdy zavraždil. Jeho kůže byla dokonalou zpovědí.

Pevným krokem vstoupil na molo, oči mu však ostražitě kmitaly ze strany na stranu, čímž prozrazovaly, že jeho sebejistota je jen pouhá maska. Prsty svíral na jílcí dlouhé šavle s ostřím posetým žraločími zuby, která mu visela nízko u pasu. Na zádech měl navíc pušku – bachratou karabinu s hlavní lemovanou skleněnými trubičkami.

„Kde je?“ vyštěkl Zyglos. „Tvrдила jsi, že ho přivedeš.“

„To je piltoverská magitechnická karabina?“ zeptala se zvědavě, ostentativně ignorujíc jeho dotaz.

„Odpověz mi, u d'asa!“

„Nejdřív ty,“ řekla Miss Fortune a mírně povolila kladku, takže se rakev ponořila o trochu víc. „Konec konců, nejsem si tak docela jistá, jak je tahle dýchací hadička dlouhá, a ty bys určitě nechtěl, aby tvému bratříčkovi došel vzduch, že ne?“

Zyglos se nadechl a ona viděla, jak z něj napětí pozvolna mizí.

„Jo, sakra, je z Piltoveru,“ řekl, sundal zbraň z ramene a pozvedl ji, drže ji za chránič spouště.

„Asi pěkně drahá,“ poznamenala Miss Fortune.

„Zrovna ty bys to měla vědět nejlíp,“ ušklíbl se.

Povolila provaz o další kousek. Z nyní zcela ponořené rakve unikl pramínek bublinek. Zyglos okamžitě změnil tón a zvedl ruce do vzduchu.

„Dobře! Dobře!“ zvolal. „Je tvoje. Vytáhni ho. Prosím.“ „Půjdeš bez řečí?“ Zyglos se bezradně uchechtl.

„A mám snad na výběr?“ zeptal se. „Potopila jsi moje loď a pobila všechny mé chlapy. Celá moje rodina je kvůli tobě v chudobinci nebo v šatlavě, a kvůli čemu? Kvůli jedné ukradené bouchačce? Kvůli odměně?“

„Od každého trochu, a ještě něco k tomu.“ „Tak jakou mám pro tebe cenu, mrcho?“ „V penězích? Pět set stříbrných hadů.“

„Celej tenhle masakr byl jenom kvůli mizernejm pěti stovkám?“

„O krk nepřiđeš kvůli penězům. Ale kvůli tomu, že patříš mezi Gangplankovy věrné spojence,“ oznámila mi klidně Miss Fortune. „Proto tě zabiju.“

„Zabiješ mě? Počkej, v zatykači stojí, že mě chtějí živýho!“

„To je pravda, ale já se nikdy neřídila pokyny doslova,“ pokrčila Miss Fortune rameny a pustila provaz i dýchací hadičku. Rakev se ponořila do temnoty mezi mrtvoly vznášející se v hlubinách a zanechávala za sebou divoký rej bublinek. Zyglos vykřikl bratrovo jméno a rozběhl se k ní, tasíc za běhu šavli. Počkala, až od ní byl na plivnutí daleko, načež tasila své pistole a vystřelila z obou hlavní najednou. Jedna kulka mu proletěla okem, druhá mířila přímo do srdce.

Miss Fortune vyplivla zbytek doutníku do moře a odfoukla kouř stoupající z ústí obou pistolí.

„Sebeobrana,“ začala si s úsměvem nacvičovat falešnou historku pro strážce zákona. „Ten blázen se na mě vrhnul s tou svou zubatou šavlí. Neměla jsem na výběr.“

Miss Fortune se sklonila, aby zvedla ze země cennou magitechickou karabinu. Několikrát ji otočila v rukou. Na její vkus byla až příliš lehká, ale jednalo se o vskutku umělecký kousek, navíc neskutečně smrtící. V koutku úst se jí na okamžik objevil náznak úsměvu, když si vzpomněla na teplo staré dílny, vůni mazacího oleje a jemný dotyk matčiny ruky na rameni. Povzdechla si a vyhnala tu vzpomínku z hlavy dřív, než ji mohla bodnout u srdce. Mrštila zbraň do vody, aby dělala společnost mrtvým. Konec konců, moře si žádalo svou daň, a v tomto směru nelhala – ta karabina opravdu stála celé jmění.

Postavila se a zvolna vykročila zpátky k Bilgewateru. Věděla, že by měla do vody svalit i Zyglosovu mrtvolu, ale přístavní krysy a mrchožraví rackové taky potřebovali něco jíst, ne? A čerstvé maso bylo na Bílém molu vzácnou pochoutkou.

Starý

Aby jste se mohli plavit po mořích v Runeteře musíte vlastnit slušnou loď a posádku, která už má něco za sebou. Sarah Fortune, dobře respektovaná (někteří by řekli i legendární) nájemná lovkyně z Bilgewater, byla schopna dosáhnout tohoto všeho hned po jejích šestnáctých narozeninách. Žádná práce nebyla natolik obtížná nebo nebezpečná pro její půvab nebo pro její proslulé využívání jejích francouzských pistolí, "Shock and Awe" (Šok a Hrůza). Její úspěchy jí vydělali tolik peněz, že si koupila svou vlastní loď... s menším flirtováním a sváděním samozřejmě. Miss Fortune ale neměla vždy až takové štěstí. Když byla malá, obchodní lodě začaly jezdit i přes její tichý domov na ostrově Blue Flame. Obchodní cesty ale přinesly i pirátství a obyvatelé ostrova z toho časem zešileli a začali drancovat.

Jednoho dne se Sarah vrátila domů a uslyšela křik a střelbu. Její dveře od bytu byly rozbité a uvnitř viděla její matku ležící v kaluži krve. Někdo náhle udeřil Sarah do hlavy a upadla do bezvědomí hned vedle její matky. Poslední věc kterou si pamatovala byli útočnickovy rudé oči. Miss Fortune od té doby něvěří žádnému pirátovi. I přesto se spojila se známým Gangplankem (jediný kapitán který odolal jejímu půvabu) kvůli Bilgewateru. Její dva cíle: Sjednotit lid Bilgewateru do velké, silné a nezávislé společnosti a najít piráta, který zabil její matku. Za tímto účelem Miss Fortune vstoupila do League of Legends, aby vyměnila své bojové schopnosti za bohatství a vliv - dvě věci které ji snad pomůžou dosáhnout obou cílů.

"Více mužů se dobrovolně vzdává do náruče Miss Fortune než k jiným lovcům odměn." —Grinnick Torip, Bilgewaterské spisy

Mordekaiser - železný přízrak



Mordekaiser kdysi býval smrtelníkem, krvelačným králem, jenž vládl zemím východního Valoranu ještě dávno před vzestupem Demacie nebo Noxu. V těžké plátové zbroji se po hlavě vrhal do bitev a svým čarovným palcátem zvaným Úder noci bez milosti masakroval každého, kdo se mu postavil do cesty.

Jelikož jej ostatní nenáviděli stejnou měrou, jako se jej báli, nakonec se všichni jeho nepřátelé spojili pod jednou zástavou, aby jeho temnou vládu ukončili. Po dlouhé a krvavé bitvě trvající celý den nakonec Mordekaiser skončil obklíčen protivníky na vrcholu kopce z mrtvol. Navzdory mnoha ranám od šípů, mečů a oštěpů se i těsně před smrtí smál a přísahal svým přemožitelům, že si pro ně přijde.

Jeho tělo poté nepřátelé hodili během oslav vítězství na obrovskou pohřební hranici. Ačkoliv Mordekaiserovo brnění dokázaly plameny jen začernit, z jeho těla zbyly jen ohořelé kosti. Vatra nakonec plála několik dní, a když konečně uhasla a vítězové se rozešli, připlížila se na místo skupina čarodějů, kteří prosili popel a posbírali Mordekaiserovu zbroj a kosti.

Potají vše odnesli a za bezměsíčné noci položili kostru na desku s vyrytými runami, aby nad ní vykonali děsivý nekromantský obřad. Jakmile jejich zlověstné zařikávání dospělo vrcholu, zjevila se na desce temná postava. Stín zvolna povstal nad ležící kostru.

Byl to přízrak stvořený z čiré temnoty, jen jeho oči planuly záští. Kusy zbroje zčernalé ohněm rázem zapadly na své místo kolem duchova těla, jako by je k sobě přitáhl obrovský magnet, a čarodějové padli na kolena před svým oživeným vládcem. Za své služby měli obdržet nesmírnou moc, nečekali ovšem, jakou podobu bude jejich odměna mít.

Silou nově získaného nekromantského umění obdaroval Mordekaiser své čaroděje neživotem a uvěznil je tak mezi životem a smrtí. Stali se z nich děsiví lichové, oživlé mrtvoly přinucené kletbou, aby mu sloužily až do skonání věků.

Během následujících deseti let Mordekaiser zahubil všechny, kdo se mu tenkrát postavili. Proklet je k věčné službě, vysál jejich duše a podrobil je své nesmrtelné vůli.

Ujal se role železného smrtáka a jeho temná hrůzovláda trvala mnoho staletí. Během té doby byl hned několikrát zdánlivě poražen, avšak pokaždé se díky kouzlům svých nemrtvých služebníků vrátil zpět.

Klíčem k Mordekaiserově nečistému znovuzrození byly jeho kosti, a jak staletí ubíhala, stával se víc a víc posedlý jejich zabezpečením. V srdci své říše vybudoval monolitickou pevnost, pro níž se vžilo označení Nesmrtelná bašta. V základech této obří tvrze pak ukryl své ostatky.

Kmeny a válečné tlupy ze širokého okolí se však spojily a Nesmrtelnou baštu oblehly. Během tohoto obléhání do pevnosti pronikl jakýsi neznámý zloděj, překonal magické ochrany a ukradl Mordekaiserovu lebku. Bez kompletní kostry už nebyl oživovací obřad možný, ovšem zotročení lichové se tak báli hněvu svého pána, že před ním loupež zatajili.

Na hradbách Nesmrtelné bašty skolil Mordekaiser bezpočet nepřátel, ani tím však nedokázal odvrátit porážku. Jeho pevnost padla a on sám nakonec podlehl početní převaze. Palcát mu vyrvali z rukou a spoutali jej pevnými řetězy. Jeho smích burácel temnotou – neměl důvod se domnívat, že tentokrát se již nevrátí jako tolikrát předtím. Řetězy, jimiž byl spoután, připevnili jeho vězňitelé k obřím baziliškům. Stačil pak jen jediný ostře vydaný rozkaz a tito šupinami pokrytí tvorové jej rozervali na kusy.

Mordekaiserovu lebku odvezli přes moře až na Požehnané ostrovy, do země zahalené mlhou a opředené mnohými legendami. Zdejší mudrci znali Mordekaisera i jeho slabinu. Ukradli jeho lebku, aby svět zbavili jeho nečisté přítomnosti, a umístili ji hluboko pod zem do tajné skrýše za mnoho zámek a magických pečeti. Mordekaiserovi služebníci se rozprchli do všech koutů světa a po ukradené lebce pátrali, ovšem bez úspěchu. Zdálo se, že s Mordekaiserovou vládou je tentokrát opravdu konec.

Roky se slévaly v desetiletí a desetiletí ve staletí, až jednou Požehnané ostrovy postihla pohroma. Král, jehož mysl podlehla zármutku a šílenství, seslal děsivé kouzlo, jež celé souostroví uvrhlo do temnoty a změnilo jej na pokřivenou říši nemrtvých – Stínové ostrovy. Během obrovského magického výboje země nad skrýší s Mordekaiserovou lebkou pukla.

Mordekaiserovi lichové se na čerstvě stvořené Stínové ostrovy sletěli jako můry k plameni. Přinesli s sebou i zbývající kosti svého mistra, a jakmile z trosek vyhrabali i jeho lebku, mohli jej opět přivolat zpět na tento svět.

Mordekaiser si poté vybudoval na Stínových ostrovech vlastní říši a zotročil si postupně se rozrůstající armádu mrtvých. On sám na tyto nově stvořené nesmrtelné přízraky shlížel s opovržením, jelikož zatímco on si tento úděl zvolil dobrovolně, všichni ostatní byli jen ztracené duše. Pochopil ovšem, že je může využít – budou jeho pěšáky v nadcházejících bitvách.

Na rozdíl od slabších duchů není Mordekaiser přímo svázán s černou mlhou (na to je příliš silný), dokáže z ní však čerpat ohromnou moc. Stínové ostrovy tak pro něj jsou přinejmenším dočasně ideálním místem k nashromáždění sil.

A zatímco upevňuje svou moc a posedle zvyšuje zabezpečení svých kostí, zaměřuje svůj pohled přes oceán k Valoranu. Bedlivě sleduje říši a civilizace, jež vznikly během jeho nepřítomnosti. Svou pozornost soustředí především na Nesmrtelnou baštu, jelikož tato mocná pevnost je nyní hlavním městem nové říše zvané Noxus.

Nový věk temnoty se již blíží.

Stíny zatracení

Černá mlha se svíjela a kroutila jako živý tvor a zvolna obkličovala osamocený hrádek z šedého kamene.

Temnotou v mlze kráčela mohutná postava v plátové zbroji. Těžký kyrys se leskl jako naolejovaný a v hledí ostnaté přilby krutě planulo čarovné světlo.

Jak se obrněný přízrak blížil k hradní bráně, tráva mu pod nohama vadla. Viděl na hradbách pohyb. Věděli, že si pro ně jde smrt. Vítr k němu přinášel jeho vlastní jméno pronášené vyděšeným šepem: Mordekaiser.

Noci zasvištěly šípy. Několik jich Mordekaisera zasáhlo a odrazilo se od jeho zbroje. Jeden zaletěl do mezery mezi přilbou a nákrčníkem, jeho rázný krok však ani nezakolísal.

Cestu mu blokovala těžká kovaná mříž. Přízrak pozvedl ruku v obří pěstnici a pomalu s ní ve vzduchu zakroutil. Mučené ohýbané železo neochotně zakvílelo, nemohlo však takové síle vzdorovat a nakonec odletělo stranou. Cesta k těžké dubové bráně byla volná.

Doběla rozpálené ochranné runy na dřevě se probudily a přinutily Mordekaisera o půl kroku ustoupit. Černá mlha kolem něj se rozvířila a obránci v ní nyní dokázali rozeznat i další tvary – temné duchy plné nenávisti, kteří lačnili po duších smrtelníků.

Mordekaiser postoupil vpřed a pozvedl svůj ostnatý palcát Úder noci – děsivou zbraň, která již ukončila tisíce životů. S mocným máchnutím udeřil do dubové brány.

Runy explodovaly, s Mordekaiserovou temnou magií se ta směšná ochranná kouzla nepřátel nemohla měřit. Brána vyrvaná ze závěsů odletěla dovnitř.

Černá mlha pronikla za ní a v jejím objetí kráčel Mordekaiser.

Vojáci i členové domobrany na něj již čekali na vnitřním nádvoří. Samí slaboši. Zvolna je přejížděl pohledem a hledal protivníka, jenž by byl hoden jeho pozornosti. Jeho nesmrtelný zrak padl na rytíře ve stříbrné zbroji, který předstoupil s taseným mečem.

„Zmiz, duchu, nebo tě zaženu sám,“ řekl rytíř. „Tato tvrz a všichni lidé v ní jsou pod mojí ochranou.“

Po této výzvě se v černé mlze za svým vládcem zhmotnil zástup přízraků a průsvitných válečníků.

„Jeho duše patří mně,“ okřikl Mordekaiser hladové duchy hlubokým ponurým hlasem, v jehož ozvěně jako by promlouvala sama smrt.

Mordekaiser ukázal prstem a směrem k rytíři vytryskl proud zhoubné energie neživota.

Rytířova zbroj na okamžik jasně vzplála a pak opět pohasla, aniž by jemu samotnému Mordekaiserovy nekromantské čáry jakkoliv ublížily.

„Demacijská ocel,“ odfrkl si pohrdavě Mordekaiser. „Ta tě nezachrání.“

Pokročil vpřed a máchl shora palcátem, aby rytíři rozdrtil lebku. Ten obouručně paríroval, ovšem síla úderu byla tak obrovská, že jej srazila na kolena. Mordekaiser se nad ním tyčil jako ztělesnění zkázy.

Rytíř se odkulil a vyhnul se tak máchnutí Úderu noci, jehož smrtící oblouk jej neškodně minul. Vyskočil, udělal úkrok stranou a plnou silou zarazil meč Mordekaiserovi do boku chráněného jen kroužkovou košilí a plátky kovu. Pro běžného člověka by byla tato rána smrtelná, ale Mordekaiser si jí nevšímal. Z rozmachu udeřil rytíře z boku do hlavy a srazil jej na zem.

Železný smrt'ák se již hodlal boj ukončit, ovšem rytíř jeho ráně bleskurychle uhnul, zarazil hrot svého meče Mordekaiserovi do hrudi a plnou vahou se do něj opřel.

Za skučení železa projela čepel hrudním plátem těsně nad srdcem. Rytíř necítil žádný odpor, jako by byla zbroj zcela prázdná.

Mordekaiser jej jednou obří rukou uchopil za hrdlo a pozvedl ho do výše.

„Myslel sis, že ty smrtelníky ochráníš,“ zasyčel mu Železný smrt'ák do tváře. „Ale budeš to ty, kdo je zabije.“

Mordekaiserovy prsty sevřely rytířovo hrdlo ještě pevněji. Smrtelník jen bezmocně kopal nohama ve vzduchu.

Mordekaiser svýma planoucímá očima bedlivě sledoval, jak z rytíře vyprchává život. Nakonec hodil mrtvé tělo na zem.

Pak mohutný obrněný přízrak k rytíři poklekl a položil mu ruku na hrud'. A když vstal, zjevil se vedle něj i stín mrtvého válečníka.

Rytířův duch se rozhlédl kolem sebe s hrůzou v nehmotných očích.

„Do toho,“ přikázal mu Mordekaiser s vědomím, že mu stín nedokáže vzdorovat. „Všechny je pobij.“

Třetí

Mordekaiser je bytost z čisté, živoucí bolesti plnicí tajemný, děsivý úkol. Říká se, že byl první nemrtví, existující ještě předtím, než se ze Stínových Ostrovů stala tichá hrozba. Jeho pravé jméno a minulost jsou ztraceny v dějinách, Mordekaiser je obávaný pro své kruté zacházení s bolestí - ať už s jeho vlastní nebo s bolestí ostatních. Bolest ho posiluje a udržuje, sloužící mu jako poslední spojení se životem i jako jeho nejsilnější zbraň. Ve svém záhadném pátrání dokázal, že nikdo není v bezpečí, protože i ty nejodvážnější duše se vzdaly svých tajemství v jeho sevření.

Jedna dívka viděla a přežila setkání s paladinem bolesti. Jednou pozdě v noci byla mladá kouzelnická učednice probuzena zmučeným křikem svého mistra. Překonávajíc svůj strach se rozeběhla do knihovny, kde našla pouze rozbouranou zříceninu. Tam spatřila mohutnou postavu oblečenou v brnění, které vypadalo, jako by bylo spojené s jeho tělem. Bylo jasné, že děsivý vetřelec něco hledá, a že nebyl spokojený s výsledkem. Ve středu kdysi majestátní komnaty, svíral obrněný dáběl jejího zlomeného učitele. Zaslechla poslední slova jejího mistra - že raději umře, než aby mu řekl své tajemství. Mordekaiser se zasmál a řekl, že ani smrt ho nezachrání, a potom s ostrým praskutím zlomil mistrův vaz. O okamžik později uviděla zděšená dívka, jak se mistrův duch vyrval z jeho těla. Jako kdyby pod nějakým temným nátlakem, prozradil stín všechno svému mučiteli a katovi. Dívka uprchla, žijící, aby mohla říci svůj příběh - pokud by si pro vás Mordekaiser přijde, tak vás ani samotná smrt neudrží z dosahu jeho železného sevření.

"Strach je chaos, bolest je očistění."

Druhý

Během posledního zimního slunovratu se ze zapomenutých průchodů Noxusu vynořila bytost jako žádná jiná. Vysoký dva a půl metru a skrytý v ostré obrněné schránce, začal být znám pouze jako Mordekaiser. Povaha toho, co se ukrývá pod jeho kovovým krunýřem je oblíbeným předmětem spekulací. Mnoho tvrdí, že je smrtelník, jehož srdce ztvrdlo v železo. Jiní trvají na tom, že je temným druhem nemrtvých. Ale jsou zde tací, kteří šeptají varování, že je předzvěstí něčeho strašného a bezprecedentního co teprve přijde. Navzdory veřejným dohadům a zvědavosti, nikdo nezjistil co se ukrývá pod jeho legovaným zevnějškem. Co je známo je toto: Mordekaiser dorazil jednoho dne bez ohlášení do institutu a zatímco všem v doslechu lezl mráz po zádech, požádal o přijetí do League of Legends.

Při spatření jeho strach nahánějící vizáže, si většina udržuje odstup, naštěstí netuší, že jeho dotek nosí zlověstnou pohromu. Ti, jež se dostanou do jeho dosahu padnou jako oběti nevyléčitelných nemocí. Ve skutečnosti se zdá Mordekaiser mysticky spojen s nemocemi, jako by živily a tvořily část jeho mrazivé podstaty. Nyní bloumá slumy Noxusu, přitahován morem a nemocnými. Nicméně je zde něco v jeho chytré taktice, něco v jeho vznešeném postoji a něco v tónu jeho nadpozemských příkazech, co vede mnohé k víře, že Mordekaiser je více než jen voják. Někteří vidí charakteristické vlastnosti generála. Zatímco se mnozí naučili přijmout důkazy ohledně této znepokojující možnosti, přetrvává otázka, která je drží na pozoru v čarodějně hodině: Pokud je Mordekaiser generál, tak jaké děsivé legie čekají na jeho příkaz?

"Běžný dojem je ten, že to brnění chrání jej, já se obávám - po tuto krátkou dobu - že chrání nás." - Rozuel Fecirem, vrchní soudce, zapsáno při posouzení způsobilosti Mordekaisera

Morgana - padlý anděl

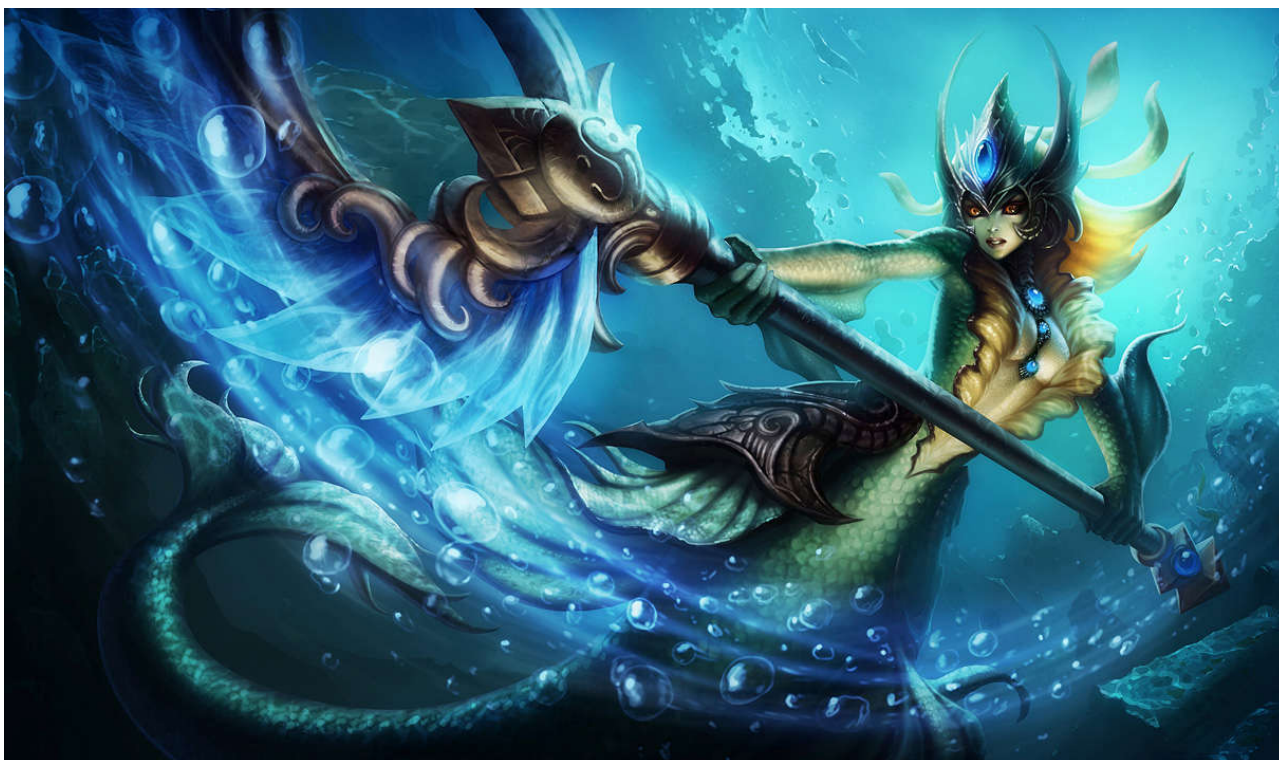


Existuje svět, ve kterém probíhá pradávná válka, osídlený půvabnými, krásnými a okřídlenými bytostmi, které jsou obdařené nesmrtelností. Jako mnoho jiných válek, i tato rozděluje rodiny. Jedna strana se prohlásila bytostmi perfektního řádu a spravedlnosti, bojující za sjednocení světa pod jejich zákonem a silnou centrální nadvládou. Ti, kteří bojovali proti nim, na ty a jejich příbuzné bylo pohlíženo jako na tyrany, kreatury neschopné širšího pohledu na svět, které obětují samostatnost a svobodu za iluzi prosperity a bezpečí. Morgana byla jedním z nich, bojovala proti tomu, co vnímala jako tyranii jejího druhu, a za to byla označena jako padlá. Avšak Morgana nebyla nevinná, měla přímo zabudované zapomenuté způsoby jak získat zakázanou sílu, stala se mocnou mistryní temných umění. Touha po tomto vědění byla poháněna posedlostí za porážku generála nepřátelské armády - její sestry Kayle.

Zatímco tyto dvě byly v podstatě dvojčata, Kayle zasadila první ránu vyděděním Morgany a zbavením se veškerých závazků k ní potom, co Morgana odmítla připojení k její věci. Nakonec Morgana byla schopná nabýt takové síly, aby se nejen vyrovnala Kayle, ale také jí dokázala oponovat. Jak šel čas, byl zde moment, kdy tyto dvě mohly svést poslední souboj, avšak Morgana byla náhle přivolána do Valoranu. Prvním činem Morgany bylo, že uzavřela dohodu se summonery - za svojí ochotu bojovat dostane velkou moc. Po příchodu Kayle do League, Morgana ochotně bojuje za možnost porážet její sestru znovu a znovu a znovu. Stále vyčkává na den, kdy jí Institute of War propustí. V ten den hodlá zničit Kayle jednou provždy a vrátit se domů jako hrdina.

"Není zde žádného odpočinku dokud Kaylina tyranie stále existuje."

Nami - vládkyně přílivu



Nami na pomoc přivolává samotnou sílu oceánů, využívá jeho mystickou léčivou sílu a ovládá syrovou moc vln. I když o ní mnozí pochybovali, měla Nami odvalu a odhodlání k tomu aby přijala úkol, který by nikdo jiný nezvládl. Nyní její lidé věří, že je Tidecaller, vyvolená, která může jako jediná zachránit celou jejich rasu.

Tidecaller má tajný úkol, získat měsíční kámen, mocný objekt, který lze nalézt pouze ve světě nad vlnami. Její lidé, Maraiové, potřebují měsíční kámen k tomu, aby jeho světlo zabránilo hrůzám z hlubin zničit jejich domovinu. Jeho světlo vydrží pouhých sto let. Než záře měsíčního kamene pohasne, musí se Tidecaller vypravit do hlubin oceánu, najít hlubinnou perlu a donést ji na pevninu. Tam, v noci zimního slunovratu stého roku, provede Tidecaller ceremoniální výměnu se suchozemcem nesoucím měsíční kámen. Touto výměnou zajistí přežití Maraiů na dalších sto let.

Konec stoleté periody se blížil, ale Tidecaller se stále neobjevoval. Bez vyvoleného, který by splnil tento úkol, by Maraie čekala katastrofa. Všichni čekali, než se Tidecaller objeví, ale Nami odmítla nečinně sedět. Snažila se své druhy přesvědčit, že bez vyvoleného, který by je zachránil, musí jednat sami. Nakonec se sama vydala do nebezpečných hlubin oceánu. Nikdo nedoufal v její přežití, přesto se Nami po šesti dnech bojů s nevyslovitelnými hrůzami vrátila s hlubinnou perlou v ruce. Maraiové ji jmenovali novým Tidecallerem. Jediné co zbývalo, bylo donést perlu na pevninu a provést rituální výměnu.

Když však Nami dorazila k souši, našla zde pouze prázdné pobřeží. Celé dny čekala v mystické zátoce, pradávném místě předání, a nevěděla, co dál. Po celou historii jejího lidu se nositel měsíčního kamene nikdy nezpozdl. Nami se musela rozhodnout co dělat dál. O pevnině slyšela pouze z legend a dohadů, ale přežití Maraiů záleželo na ní. Vyvolala vlnu a nechala se vynést na souš. Stala se tak prvním zástupcem jejího druhu který kdy vstoupil na pevnou zem. Zanechala za sebou svůj domov, všechno, co do té doby znala, a zavázala se ke splnění jejího úkolu. Dokud nenajde měsíční kámen, nevrátí se do své domoviny.

"Já jsem příliv, a ten nic nezastaví."

Nasus - strážce písků



Nasusova inteligence byla patrná už od raného věku dávno před tím, než byl vyvolen k tomu, aby se stal Vyzdviženým. Dychtil po veškerém vědění; četl a studoval největší díla minulosti a některým z nich i oponoval. Studoval v Knihovně slunce filozofii a rétoriku ještě předtím, než mu bylo deset let. Jeho lásku ke čtení a kritickému myšlení však nesdílel jeho bratr Renekton, který se snadno začal nudit a svůj čas nejraději trávil při rvačkách s místními dětmi. Bratři si byli blízcí, a tak dával Nasus na svého mladšího bratra pozor, aby se nedostal do větších potíží. Nasus však musel po čase opustit domov, neboť byl vybrán, aby se stal členem Rady slunce na vyhlášené univerzitě.

Ačkoliv bylo Nasusovou největší vášní shromažďování vědění, díky svému chápání válečné strategie a zásobování se z něj stal nejmladší generál v dějinách Shurimy. Byl schopným bojovníkem, ale jeho největší síla nespočívala v boji, nýbrž v plánování.

Jeho strategická prozíravost byla legendární. V boji byl vždy několik kroků před nepřítelem, byl schopen předvídat jeho pohyb a reakce a také určit ten správný okamžik pro útok či pro ústup. Byl hluboce citlivým mužem, jenž bral své povinnosti velice vážně, a vždy zajistil, aby byli jeho vojáci dobře zásobováni, včas placeni a aby s nimi bylo dobře zacházeno. Každá ztráta na životech jej hluboce zasáhla a často odmítal odpočívat, když plánoval lepší pohyb a rozmístění svých jednotek, dokud nebyly dokonalé. Svými legiemi byl milován a dovedl shurimskou armádu k mnoha vítězstvím. Jeho bratr Renekton v těchto bitvách často sloužil v předních liniích a dvojice bratrů za krátký čas získala auru neporazitelnosti.

Navzdory své slávě Nasus válku neměl v lásce. Rozuměl sice, že je nezbytná (alespoň nyní), ale pevně věřil, že pro pokračování v vzestupu říše je třeba zachovat nashromážděné vědění pro příští generace.

Nasus proto naléhal, aby se všechny knihy, svitky, učení a historie všech podrobených kultur zachovaly v knihovnách a archivech napříč celou říší – a největší knihovna z nich nesla jeho jméno. Jeho touha po vědění nebyla sobecká; chtěl se o své vědění podělit s celou Shurimou, aby říši rozšířil obzory chápání a aby dosáhla osvícení.

Po desetiletích věrné služby Nasuse zasáhla zákeřná choroba. Někteří tvrdí, že při svých cestách narazil na Amumua, dávno mrtvého chlapce, jenž býval kdysi králem, ale nyní nese hrozivou kletbu. Jiní věřili, že jej zasáhla zlá magie vůdce icathijského kultu. Ať už byla pravda jakákoliv, císařův osobní doktor s těžkým srdcem prohlásil, že Nasusovu nemoc nelze vyléčit a že do týdne zemře.

Shurimský lid truchlil, neboť Nasus byl všemi milován a považován za nejjasnější hvězdu říše. Sám císař prosil kněží o nějaký příslib. Po celém dni a noci rozmlouvání s nejvyšším se kněží rozhodli, že je vůlí slunečního boha, aby byl Nasus požehnan rituálem Vyzdvižení.

Renekton, jenž byl nyní vojenským velitelem, spěchal zpět do hlavního města, aby mohl být se svým bratrem. Hrozná nemoc však výrazně pokročila a Nasus připomínal spíše živou kostru než muže, jeho svaly byly pryč a jeho kosti byly křehké jako sklo. Byl tak slabý, že nedokázal vystoupit po schodech do sluneční záře, jež na něj čekala pod slunečním kotoučem.

Renektonova láska k bratrovi byla silnější než vlastní pud sebezáchovy, a tak šlechetně vynesl Nasuse na pódium. Nedbal na bratrovy námitky a ochotně přijal svou zkázu, aby zachránil Nasuse. Renekton však o život nepřišel. Když světlo ustoupilo, před Shurimou stanuli dva Vyzdvižení. Oba bratři byli uznání hodnými a sám císař padl na kolena, aby poděkoval nejvyššímu.

Nasus byl nyní vysokou bytostí s hlavou šakala a vládl nezměrnou mocí. Jeho oči žhnuly prudkou inteligencí, zatímco z Renektona se stal mohutně osvalený netvor podobný krokodýlu. Stanuli po boku ostatních vzácných shurimských Vyzdvižených bytostí a stali se ochránci říše.

Renekton byl už předtím výjimečným válečníkem, a tak byl nyní v podstatě nezastavitelný. Nasus byl nadán mocí, jež překračovala chápání smrtelných mužů. Největší dar Vyzdvižení – prodloužený život, díky němuž mohl strávit bezpočet lidských životů studiem a rozjímáním – se po pádu Shurimy ukázal být jeho největším prokletím.

Nasus si všiml vedlejšího účinku rituálu – jeho bratr se stal divočejším. Po dobití Nashramae, starobylého města, jež se konečně podařilo podrobit pod Shurimskou nadvládou, byl Nasus svědkem, jak shurimští vojáci opilí vítězstvím vraždí všechny přeživší, načež město zapálili. Renekton byl v čele tohoto krveprolití a byl to on, kdo zapálil velkou nashramaeskou knihovnu, čímž zničil bezpočet nenahraditelných rukopisů předtím, než je mohl Nasus zachránit. V ten okamžik to bylo nejbližší, kdy se málem schýlilo k bitvě – bratři proti sobě stáli ve středu města s vytasenými zbraněmi. Renektona jeho žízeň po krvi přešla, jakmile na něj padl přísný a zklamaný pohled jeho bratra, načež se zahanben otočil a odešel.

Po následující staletí se Nasus snažil naučit vše, co mohl, a hledal v poušti prastaré artefakty a vědění celá léta, až se mu nakonec podařilo objevit Hrobku císařů ukrytou pod hlavním městem Shurimy.

Nasus a Renekton byli odlákáni, když se ve městě konal rituál Vyzdvižení císaře Azira. Císař byl však zrazen svým nejbližším rádcem Xerathem a rituál měl hrozné následky. Bratři se do města vrátili tak rychle, jak dokázali, ale bylo již pozdě. Azir byl mrtev a s ním i většina obyvatel města. Nasuse s Renektonem naplnil hněv a žal, a tak se utkali se zlovolným stvořením z čiré energie, které se ze Xeratha stalo.

Nedokázali Xeratha zabít, a tak se rozhodli, že jej uvězní do kouzelného sarkofágu – ani ten jej však nedokázal udržet. Renekton, který se možná snažil odčinit svůj prohřešek před lety v Nashramae, popadl Xeratha, odnesl ho do Hrobky císařů a poručil Nasusovi, aby za nimi zapečetil cestu. Nasus odmítl a zoufale se snažil najít jiný způsob, ale žádný takový nebyl. S těžkým srdcem zavřel za Xerathem a svým bratrem vchod do bezedné temnoty, čímž je oba uvěznil až do konce věčnosti.

Shurimská říš padla. Z jejího slavného hlavního města zbyly jen trosky a svatý sluneční kotouč padl, neboť z něj Xerath vysál všechnu moc. Bez něj vyschla voda pramenící ve městě, a tak na Shurimu padla smrt a hladomor.

Nasus se vypravil o samotě do pouště a tížilo jej břemeno viny, že zanechal svého bratra napospas temnotě, a druhy mu byli pouze duchové minulosti a vlastní zármutek. Sledoval velká města Shurimy, jak nyní zejí mrtvou prázdnotou, pozoroval, jak je pomalu požírá poušť, a truchlil nad padlou říší a jejím ztraceným lidem. Přijal samotu a odloučení, hubený nomád, o kterém se občas zmínili cestovatelé – prý jej zahlédli těsně před tím, než zmizel zpět v písečné poušti či v ranním mlžném oparu. Takovým povídkám věřil jen málokdo, a tak se z Nasuse stala pouhá legenda.

Uplynula staletí a Nasus stále nezapomněl na svůj starý život a na svůj úděl až do chvíle, kdy byla Hrobka císařů znovu objevena a její pečeť byla zlomena. V tu chvíli věděl, že je Xerath opět volný.

Cítil v hrudi starobylý zápal a jak Shurima povstala z písku, Nasus překonal poušť a směřoval k nově zrozenému městu. Věděl, že se bude se Xerathem muset utkat ještě jednou, a ucítil v sobě naději, jež necítil celá tisíciletí. Nejen že to mohl být úsvit nové shurimské říše, ale také to mohlo být předzvěstí opětovného setkání s milovaným bratrem.

Ouroboros

Nasus se procházel v noci, netouže čelit slunci. V patách se mu držel ten chlapec.

Jak dlouho už tam je?

Smrtelníci, kteří tohoto obludného tuláka zahlédli byt' jen koutkem oka, vždy utekli - až na tohoto chlapce. Spolu si klestili cestu zašlou tapisérií Shurimy. Nasusovo svědomí hlodalo osamění, které na sebe uvalil on sám. Kolem podvyživených postav jim kvílel pouštní vítr.

„Nasusi, hele, tam nad dunami,“ řeklo to dítě.

Hvězdy vedly naši dvojici vyprahlými pláněmi. Starý šakal už na sobě neměl zbroj Vyzdvižených. Ony zlaté pamětihodnosti už dávno odvál čas. Nasus, nyní poutník oděný v roztrhané látce, si poškrábal zacuchanou srst, načež pomalu zvedl hlavu k noční obloze.

„Pištec,“ řekl Nasus hlubokým vrčivým hlasem. „Brzy se změní roční období.“

Nasus položil ruku na chlapcovo drobné rameno a pohlédl do jeho sluncem opálené tváře. Tam spatřil ty jemné linie a křivky shurimského původu, ztrhané cestou.

Odkdy ty starosti spočívají na tobě? Brzy ti najdeme domov. Putování mezi rozvalinami zašlé říše není život vhodný pro děcko.

Taková byla povaha vesmíru. Krátké okamžiky rozvinuté do nekonečného koloběhu bytí. Ta opojná filosofie na něj dolehla, ale byla něčím víc než jen dalším kamenem v nekonečném výčtu dobrovolně přijaté viny. Popravdě - pokud by mu dovolil, aby ho následoval, chlapec by se nevyhnutelně změnil. Nasusovo čelo se zamračilo výčitkami jako obloha před bouří. Jejich společenství nasycovalo cosi, co měl prastarý hrdina hluboko ve svém nitru.

„K Věži astrologů se dostaneme před svítáním. Ale budeme muset šplhat,“ řekl chlapec.

Věž byla blízko. Nasus se po útesu škrábal úchyt po úchytu, neboť měl tento výstup vrytý do paměti tak dokonale, že ke každému kroku přistupoval ledabytě, pokoušeje smrt. Chlapec se mu drápal po boku a jeho mrštná postava využívala každého záhybu či výčnělku, který rozeklaná skála nabízela.

Co by se s tímto nevinným dítětem stalo, kdybych se poddal smrti? Tato myšlenka Nasuse trápila.

Přes převisy horních částí útesu se převalovaly cáry mlhy a každý z nich ovíjel úzké kameny jako drobná horská cestička. Chlapec se na vrchol vyškrábal dřív. Nasus ho následoval.

V dáli břínkal kov o kámen a v mlze byly slyšet hlasy - mluvily známým nářečím. Nasuse to vytrhlo ze zasnění.

Studna u Věže astrologů občas přilákala kočovníky, ale nikdy takhle poblíž rovníkosti. Chlapec stál naprosto nehnutě a jeho strach byl zřetelný.

„Kde jsou vatry?“ zeptal se chlapec.

Noc prořízlo koňské ržání.

„Kdo je tam?“ zeptal se chlapec. Slova se valila temnotou.

Jiskra probudila k životu lucernu a osvětila skupinu jezdců. Žoldáci. Nájezdníci.

Šakalovy oči se rozšířily.

Napočítal jich sedm. Jejich zakřivené čepele zůstávaly v pochvách, ale výraz v jejich očích vypovídal o bojovém výcviku a záludnosti.

„Kde je správce?“ zeptal se Nasus.

„On a jeho žena spí. Chladný večer je donutil jít na kutě dřív,“ odpověděl jeden z jezdců.

„Starý šakale, mé jméno je Malouf,“ řekl další jezdec. „Poslal nás sem císař.“

Nasus popošel kupředu, dávaje najevo jen velmi nepatrný náznak zlosti.

„Hledá snad přijetí? Pak mu ho dám. Tato zašlá doba nemá žádného císaře,“ řekl Nasus.

Chlapec udělal jeden vzdorovitý krok vpřed. Temní poslové před lucernou ustoupili. Dlouhé stíny odhalily jejich obranný postoj.

„Doručte svou zprávu a odejděte,“ řekl chlapec.

Malouf seskočil ze sedla a vykročil kupředu. Sáhl mozolnatou rukou do záhybů své košile a vytáhl temný amulet na silném černém řetězu. Tvar kovu v Nasusově mysli probudil vzpomínky na magii a zázku.

„Císař Xerath posílá obětinu. Máme ti sloužit. Vítá tě do svého nového hlavního města Nerimazeth.“

Žoldákova slova na Nasuse dopadla jako kladivo na sklo.

Chlapec rychle poklekl a popadl těžký kámen.

„Zhyň!“ zakřičel chlapec.

„Zajměte ho!“ řekl Malouf.

Chlapec se rozmáchl a vrhl kámen vzduchem; jeho dokonalý oblouk hrozil, že při dopadu žoldákovi rozdrtí kost.

„Renektone, ne!“ zařval Nasus.

Jezdci zanechali svého nesmělého klamu. Nasus věděl, že správce i jeho žena jsou mrtví. Xerathovo přivítání mělo přijít v podobě chladné oceli. Pravda začínala zahalovat přelud.

Nasus se natáhl po chlapci. Dítě vtrhlo do stínů vzpomínek, které se rozplynuly po hvězdami ozářené zemi.

„Sbohem, bratře,“ zašeptal Nasus.

Xerathovi vyslanci se rozprostřeli a jejich koně vyhazovali nohama a pohrdavě odfrkávali. Vyzdvižený byl obklíčen ze tří stran. Malouf neváhal, tasil čepel a Nasuse s ní probodl. Tělem prastarého strážce projela bolest. Jezdec se pokusil zbraň vytáhnout, ale ta se nechtěla podvolit. Meč popadla ruka se spáry a držela ji bolestivě vraženou do těla Vyzdviženého.

„Měli jste mě ponechat mým duchům,“ řekl Nasus.

Nasus Maloufovi vytrhl meč z ruky - prsty se lámaly a šlachy praskaly.

Polobůh dopadl na svého útočníka. Maloufovo tělo puklo pod šakalovou nesmírnou vahou.

Nasus skočil po dalším jezdcí a stáhl ho ze sedla; dva zásahy roztrhaly vnitřnosti a vyrazily mu dech z plic. Jeho zlomená postava se svezla do písku coby zničená schránka plná bolesti. Jeho kůň se postavil na zadní a utekl do pouště.

„Je šílený!“ řekl jeden z jezdců.

„Už ne,“ řekl Nasus a blížil se k veliteli žoldáků.

Vzduch naplnila podivná vůně. V jeho šlépějích následovaly mrtvé květy točící se na levandulově zbarvených vláknech. Malouf se zkroutil na zemi, zlomené prsty jeho pravé ruky chřadly a kůže ochabovala jako navlhlý svitek. Hrud' se mu propadla shnilá dýně.

Zbýlých žoldáků se zmocnil nervy drásající děs. Snažili se své oře udržet na uzdě, jen aby mohli utéct. Maloufovo tělo leželo opuštěné v písku.

Nasus se otočil na východ směrem k troskám Nerimazethu.

„Vyříd'te tomu svému ‚císaři‘, že jeho vláda brzy skončí.“

Druhý

Tajemná bytost známá jako Nasus přišla do Ligy z dalekého světa, kde sloužila jako součást obrovské a učené říše. Zde byl respektovaným a osvíceným jedincem, který byl ustanoven Strážcem Velké Knihovny. Avšak byl také součástí rasy zvířecích bytostí, které sloužily jako ochránci a vladaři lidu. Naneštěstí, zde byli ostatní jeho druhu kteří věřili, že jsou víc než jen ochránci. Žili v egoistické deziluzi, že se povznegli a stali se bohy. Válka v Nasusově světě nebyla nikdy dál než jedno nadechnutí jak se tito pošetilí jedinci snažili zotročit lid a ustanovit totalitní suverenitu. Uprostřed žhnoucí bitvy, když Nasus byl jen krůček od zabití svého zrádného bratra Renektona, byl vytažen skrz kosmos do vyvolávacího kruhu v Runeteře.

Nejprve rozlícený tím že byl uchvácen ve chvíli, kdy byl jen kousek od ochromení nepřátel jeho lidu, Nasusův pokročilý intelekt zvítězil, když slyšel prosby o milost od Summonerů (Vyvolávačů). Dozvěděl se, že Runeterra je také plná svého vlastního druhu nespravedlnosti. Toto nebezpečí nebylo o nic menší než to, proti kterému bojoval doma a šampióni byli potřeba, aby ochránili lid tohoto světa. Aby vyslyšel volání, Nasus zaujal své místo v League of Legends, vědouce, že jeho bratři a sestry budou pokračovat v boji doma. Nyní se tento Curator of the Sands (Opatrovník Písků) cítí nejvíc jako doma v rozpadajících se ruinách pouště Shurimy (Shurima Desert). Avšak nyní se znepokojující zprávy dostaly až k uším Strážce – zvěsti že

jeho bratr možná nebyl nechán pozadu. Pokud je toto pravda, pak zničení Renektona by rychle byla Nasusovou největší prioritou. Dříve než tento svět také pozná vlákna rozeklaného jazyka a nekonečné ambice jeho bratra.

"I když je Opatrovník Písku hloubavý, není radno si s ním zahrávat."

Nautilus - titán z hlubin



Kdysi byl Nautilus námořník, který dostal od Institutu Války za úkol prozkoumat nezmapované oblasti Strážcova Moře. Tato expedice ho zavedla hluboko do neznámých vod, kde on a jeho posádka našli rozsáhlou oblast, ve které místo vody byla černá, bahnu podobná tekutina, kterou nedokázal nikdo z jeho posádky identifikovat. Jejich úkol byl prozkoumat vše neznámé, na co při své cestě narazí, ale nikdo nebyl ochotný onu látku prozkoumat zblízka. Jen Nautilus. Chvilku poté, co si oblékl potápěčský oblek a přešel přes lodní zábradlí, ho něco chytilo a táhlo dolů. Držel se sice lodi, ale ta věc se nedala a zuřivě tahala, až se celá loď otřásala. Ostatní námořníky popadl strach, a tak i přesto že je žádal o pomoc, silou ho donutili pustit se zábradlí. Jak padal do temnoty, v ruce mu zůstala lodní kotva, a neviděl nic než mizející obrys své loď. A pak už jen temno.

Když se Nautilus probudil, byl už někdo jiný. Onen potápěčský oblek se stal jeho součástí, nedalo se poznat kde končí oblek a kde začíná tělo. Jeho paměť byla nejasná, věděl jen, že tu zůstal sám v temné pustině, a čekala ho smrt. V ruce měl jen tu kotvu, jedinou věc která ho pojila s námořníky, kteří ho tu nechali. Nemějíc žádného jiného smyslu, vzal ji s sebou a plahočil se - moc těžký na plavání či běh - neurčitým směrem. Bez možnosti sledovat čas nebo určovat směr, to bylo jako věčný sen. Když dorazil na pobřeží Bilgewater, nebylo v něm stopy po muži, jímž kdysi býval. Žádný domov, žádná rodina, žádný život ke kterému by se mohl vrátit. Námořníci, které potkal, ho nasměrovali zpátky k Institutu, ale tamější summoneri mu odmítli sdělit jména námořníků, se kterými vyplul. Nautilovi tedy nezbylo nic jiného, než se přidat k Lize, a snad někdy najít a odměnit se těm, kteří byli zodpovědní za čas a život, který tam ztratil.

"Když jste ztraceni v temnotě, nezbývá vám než jít vpřed."

Nidalee - zákeřná lovkyně



Ve zpustošených a nebezpečných zemích jižně od Velké bariéry žije jen velice málo lidí, natož pak šampionů. Na tamních zemích, především na tajemné kumungské džungli, se ošklivě podepsaly minulé runové války. Na těchto podivných místech se nacházejí různé dávno zapomenuté poklady a ne jeden dobrodruh je ochoten riskovat zdraví či dokonce život, aby je získal. Šampionka známá jako Nidalee byla ještě malá dívka, když ji její rodiče vzali s sebou na jednu takovouto výpravu. Záhy se však ztratili v hustém deštném pralese. Džungle byla nemilosrdná. Holčička musela bezmocně sledovat, jak její rodiče strávili své poslední dny v hrozných bolestech poté, co se nakazili nějakou tajemnou zákeřnou chorobou.

Bylo téměř nemožné, aby malá holčička přežila v divoké džungli zcela sama. Jí se to však podařilo. Pro její dětskou nevinnost a naivitu se nad ní zdejší zvěř slitovala. Dokonce se jí ujala smečka pum a vychovala ji jako jednu z nich. Jak rostla, vstřebávala surovou magii divokého pralesa. Rozvinula tak nejen své lidské tělo, ale i kočičí instinkty a záludnost. Z Nidalee se stala takřka legendární strážkyně džungle, která nemilosrdně rozsápe každého, kdo by chtěl její rozlehlé domovinu uškodit.

Starý

Je málo hrdinů, co se samotně pohybují v nebezpečných oblastech na jih od velké Bariéry. Ještě velká část světa nese jizvy minulých válek, hlavně tajemná džungle Kumungu. Je mnoho zapomenutých pokladů v této zanechané oblasti, kvůli kterým by se dal riskovat život. Nidalee byla ještě malé děvče, když cestovala se svými rodiči, kteří byli hledači pokladů. Hned se ztratili v neznámé krajině. Džungle byla nelítostná a Nidalee musela koukat, jak její rodiče trpí mučivými bolestmi tajemné choroby, než umřeli.

Bylo nepředstavitelné, že děvče přežije v nehostinné džungli osamotě, ale přesně to se stalo. Její mladistvá nevinnost a naivita způsobili, že se jej ujala a vychovala rodina šelem. Rostla a během toho nabrala do sebe surovou magii divočiny. Až se vyvinula z lidské podoby na kočkovitou šelmu. Jednoho dne, když stála na pozůstatcích Noxiánského dřevorubského oddílu, se rozhodla vrátit do civilizace, aby ochránila rozlehlost lesa před Noxusem a Demacií.

Nidalee se naučila bojovat od její kočičí rodiny. Bojuje zlověstně zuby a nechtmy. Nidalee Vás může v lidské podobě přitahovat, ale nezapomeňte, není to žádná kočička.

Nocturne - věčná noční můra



Předtím, než se objevil Nocturne, lidé věřili, že sny jsou výplody jejich fantazie, bezvýznamné obrazy, které probleskují Vaší myslí když spíte. Toto přesvědčení bylo brzy prověřeno, když se zničehonic začaly stávat summonerům z Ligy nehody, spojené s jejich sny. Někteří se probouzelí s výkřiky, otřesení a bez útěchy. Někteří nemohli usnout a pomalu, ale jistě šleli z dlouhých probdělých nocí. Ti další se nikdy neprobudili. Lékaři byli bezradní, dokud kousek od Nexusu Twisted Treeline neodpadl Polní architekt. Svědci tvrdí, že plakal a chvíli na to přestal dýchat. Ihned poté vznikla v Nexusu energetická vlna a objevil se Nocturne.

Nocturne však nebyl nadšen z toho, že se objevil v našem světě. Zmasakroval všechny, které našel, předtím, než ho summoneri zpacifikovali pomocí magie. Po určitém čase intenzivního studia experti z Ligy zjistili, že Nocturne byl ten, který lovil summonery v jejich snech, útočil na ně na místě, kde jim jejich kouzelná moc byla k ničemu. Vypadalo to, že to byl jeho jediný důvod k životu. Rodiny obětí se dožadovaly spravedlnosti, ale vedení Ligy si bylo jisté, že kdyby Nocturna zabili, vrátil by se tam, odkud přišel. Připoutali ho tedy k části Nexusu a díky tomu také k fyzickému světu. Jako trest za jeho zločiny dovolili summonerům, aby si Nocturna volali na pomoc v Ligových zápasech, což vzhledem k tomu, že je nenáviděl, vytvářelo jeho vlastní noční můry. Učenci ligy neví, jestli opravdu přišel z říše snů, nebo jestli jsou zde další stvoření jako on. Někteří spekulují, že přivolávání různých stvoření summonery natolik ovlivnilo, že to přitáhlo Nocturna do jejich myslí a snů. Ale ta nejhorší teorie je, že Nocturne je něčí noční můrou, která oživila. Pokud je to pravda, kdo je ten snílek?

“Temnota se blíží... už je úplná tma... ale pořád ho mohu vidět...” - Kelvin Ma, pacient #4236

Nunu - jezdec na yettim



Někdy jsou pouta přátelství silnější než ta pokrevní. Když takové pouto pojí nebojácného chlapce se strašlivým yettim, představuje sílu, se kterou je nutno počítat. Jelikož zkrotit děsivou šelmu je velká zodpovědnost, Nunu stvořil přátelství tam, kde by ostatní sáhli po řetězech. Nunu a jeho statný kamarád Willump nyní tvoří nerozlučný pár, ve kterém se snoubí mladistvá bujarost a brutální síla s mytickými schopnostmi yettiho a který překoná překážky, jež by pro ostatní dvojice byly nepřekonatelné.

Nunu si jen velmi matně vzpomínal na své rodiče či na dobu předtím, než se stal součástí samotářského kmene Ledová stráž. Mezi svými opatrovateli nebyl nikdy vítán, kvůli své tulácké povaze a vášni se často neshodoval s kmenovými starci a nezřídka snil o místech, které byly daleko od stínu citadely Ledové stráže. Občas mu sny nestačily, což velmi frustrovalo jeho pečovatele. Nikdy to nebylo očividnější než tehdy, když se Nunu učil u kmenového krotitele šelem a měl za úkol starat se o ulovená zvířata.

Ledová stráž si držela zvěřinec složený z freljordské divočiny coby své služebníky, ale jedinečným úlovkem byl v jejich sbírce yetti: neobvyklé stvoření mystické povahy a oplývající surovou fyzickou silou. Nunu se od krotitele dozvěděl, že toto divoké zvíře udržuje krotké jen díky omezené stravě složené z rostlin a pravidelnému bičování, ale čím víc času trávil Nunu péčí o toto zvíře, tím mu bylo jasnější, že yetti není žádná divoká příšera.

Když viděl, jak jeho nový kamarád Willump chřadne a slábne, začal Nunu yettimu propašovávat kousky masa v naději, že ho tím vyléčí. Willump den za dnem sílil a nebyl ani o ždibec divočejší - navzdory tomu, co tvrdil krotitel. Nunu doufal, že ho přesvědčí o tom, že yetti nepředstavuje žádné nebezpečí, ale nedopadlo to tak. Když Nunu zase jednou Willumpovi nesl jídlo, našel jeho klec roztržštěnou a uvnitř byla jen nemotorná malůvka, kterou yetti zanechal na rozloučenou. Nunu bez váhání vyrazil do divočiny, aby svého kamaráda našel.

Když Nunu Willumpa konečně dohnal, zjistil, že yettiho obklíčil krotitel a skupina válečníků Ledové stráže. Báł se, že muži jeho kamarádovi ublíží, a tak se vrhl mezi yettiho a krotitelův bič, ale to ruku krutého muže nezastavilo. Když rozzuřený krotitel pozvedl bič ještě jednou, v yettim se probudilo nezvyklé běsnění. Ani

po tak dlouhém špatném zacházení to nebyl strach o sebe sama, nýbrž o chlapce, který mu prokázal laskavost, co Willumpa donutilo překročit hranici. Yeti běsnil a zanechal po sobě muže zkrváceného ve sněhu.

Zbývající válečníci Ledové stráže se Willumpova vzteku zalekli a utekli. Nunu si uvědomil, že už není cesty zpět. Křičel na Willumpa, aby utekl dřív, než se muži vrátí a zabijí ho, ale yeti opustit malého chlapce odmítl. Nunu stál před těžkým rozhodnutím: opustit svého jediného kamaráda a vést život v zajetí Ledové stráže, nebo vyrazit do drsné divočiny a opustit jediný domov, který kdy poznal? Nunu si vybral tu cestu, která mu dávala smysl. Naskočil mocnému yettimu na hřbet a přidal se k Willumpovi a jeho velkému úniku. Dvojice vkročila do divokého světa, který jim byl tak dlouho zapovězen.

„Willump a já musíme prozkoumat celý svět. Nestůjte nám v cestě!“

Olaf – berserker



Většina lidí by řekla, že smrti se má jeden bát. Olafa by to ovšem ani ve snu nenapadlo. Tenhle berserker žije jen pro bitevní vřavu a řinčení oceli. Hlad po slávě a hrůza z toho, že by se jeho smrt nemusela nijak zapsat do dějin, ženou Olafa bezhlavě do každého boje. Olaf se oddává bytostně hluboké touze po krvi a plně naživu se cítí snad jedině tehdy, když zrovna laškuje se zubatou.

Přímořský poloostrov Lokfar patří mezi nejdrsnější místa v celém Freljordu. Zuřivost je tam jediným ohněm, který dokáže zahřát zmrzlé kosti, krev je jediná volně tekoucí kapalina a není horší osud, než zestárnout, zchradnout a zůstat zapomenut. Olaf byl válečník z Lokfaru, který si na nedostatek slavných skutků rozhodně nemohl stěžovat a rád se o ně podělil. Když se jednou nad dohasínajícími uhlíky vypálené vesnice svým soukmenovcům něčím chvástal, usoudil jeden ze starších válečníků, že už má toho jeho chlubení plně zuby. Starý bojovník vybídl Olafa, aby si zkusil vyvěštit budoucnost. A schválně, zda se bude s jeho vychloubáním shodovat. Olafa taková výzva povzbudila. Posmíval se starému nájezdníkovi, že prý mu závidí, a hned před sebe rozhodil kůstky nějakého dávno mrtvého zvířete, které mu měly ukázat, jakou slávou bude ve své smrti ověnčen. Veselí náhle opadlo, když bojovníci spatřili zlé znamení: kosti mluvily o dlouhém životu a nenápadně smrti v ústraní.

Rozzuřený Olaf vyrazil do noci, rozhodnut dokázat nepravdivost předpovědi tím, že najde a zabije nejobávanějšího ledového hada Lokfaru. Ta příšera už za svůj dlouhý život pozřela tisíce odvážných mužů a zničila tucty lodí; zemřít v boji s ní by byl příhodný konec pro každého válečníka. Jak se Olaf vrhal do černé hadí tlamy, propadal se stále hlouběji do temnoty své mysli. A když ho ze tmy probudila vlna mrazivé vody, ležela vedle něj chladnoucí mrtvola zabité nestvůry. Olafovi to zkřížilo plány, nedal se však odradit. Rozhodl se ulovit všechny legendární nestvůry s drápy a tesáky v naději, že třeba právě ten příští boj bude jeho posledním. Pokaždé se po hlavě vrhal vstříc vytoužené smrti, jen aby ho nakonec zachránilo šílenství, které se mu prohnalo myslí, když byl právě na jejím prahu.

Olaf dospěl k závěru, že na světě není žádné divoké zvíře, které by mu dokázalo dopřát smrt hodnou pravého válečníka. Rozhodl se to tedy vyřešit tak, že se utká s nejobávanějším kmenem ve Freljordu: Zimním spárem. Sejuani tato výzva pobavila, přesto však byla rozhodnuta nemít s Olafem žádné slitování. Zavelela k

útoku a poslala na něj tucty svých válečníků. Jeden po druhém však padali k zemi, až se jej opět zmocnilo bojové šílenství. Bez námahy si prosekával cestu až k náčelnici Zimního spáru. Sřet Olafa a Sejuani rozezněl svojí silou samotné ledovce, a ačkoliv se chrabrý bojovník zdál nezastavitelný, Sejuani se s ním odhodlaně bila. Až se náhle jejich zbraně setkaly a zůstaly spojeny. Zatímco stáli a měřili síly, pronikl Sejuanin pohled Olafovým závojem šílenství tak, jak to žádná zbraň nemohla dokázat. Jeho zuřivost pohasla na dost dlouho, aby mu stačila učinit nabídku: Sejuani přísahala, že Olafovi jeho slavnou smrt najde, pokud propůjčí svoji sekeru jejímu dobytvačnému tažení. V tu chvíli Olaf slíbil, že vyryje svůj odkaz do samotného Freljordu.

„Až se setkáš s předky, řekni jim, že tě posílá Olaf.“

Orianna - mechanická dáma



Kdysi dávno žil Piltovianský muž jménem Corin Reveck, který měl dceru Oriannu, jenž miloval více, než všechno ostatní na světě. Orianna měla neuvěřitelný talent pro tanec, ale zároveň jí hluboce fascinovali šampióni League of Legends. Tato fascinace ji nakonec dohnala k tomu, že začala trénovat jako jeden z nich. Je politováníhodné, jak jí její skrytá, dalekosáhlá naivita navedla na zbytečnou a nebezpečnou možnost, která nakonec vedla k jejímu tragickému skonu. Oriannina smrt roztrhala Corina na cucky, mrštíc s ním do kouta plného deprese a posedlostí techmaturgií (technická, materialistická magie) . Nedokázal ustát tu prázdnotu, která se po Oriannině smrti vkradla do jeho života a rozhodl se vystavět náhradu - takovou, která dokončí Oriannin sen o připojení k Lize. To co bylo stvořeno, je mechanickým strojem na zabíjení, pouze to nese jméno Corinovi dcery. Ten, věda, že ona sama byla předurčená k tomu stát se šampionem a vida, jak se časy mění, vytvořil pro ní i Kouli, jako jejího přítelíčka a ochránce. Tento téměř symbiotický (více organismů v jednom, které si vzájemně nemusí škodit ani pomáhat - pozn. z wiki) výtvar využívá odlišných typů techmaturgie a těžce závisí spíš na elektřině, než na mechanizaci.

Orianna a Koule nyní bojují jako Šampióni v League of Legends, využívají zavádějící morálku Mechanické Dívky jako kompas. Co nejpřímněji se snaží zapadnout mezi lidi v jejím okolí, avšak, i když se snaží velmi tvrdě, nikdy nemůže být člověkem a kolem ní, Orianny, je stále něco vetřeleckého, co způsobuje neklid a nervozitu ostatních. Je fakt, že se snaží o jakousi sociální interakci s ostatním Ligovými šampióny, ale je jen velmi málo těch, kteří se dokáží přenést přes její exotickou náтуру. Na mnohé působí, jako že uvnitř ní nic není, že je Orianna jenom bezduchou mechanickou schránkou - i když dost nebezpečnou a smrtící, to tedy ano. Nicméně, vzato kolem a kolem, stále je perfektní dcerou v očích svého otce.

"Tancuj se mnou, mé zvířátko! Tancuj se mnou až do zapomnění."

Pantheon - válečný velmistr



Atreus byl hrdým mladým Rakkoranem, jenž byl pojmenován po jedné ze čtyř hvězd ze souhvězdí Válečníka na noční obloze - toto souhvězdí Rakkor nazývá Pantheon. Ačkoliv z mladých válečníků z okolí hory Targon není nejrychlejší ani nejsilnější, není nejlepší s lukem, kopím ani mečem, Atreus byl mezi svými souputníky legendární díky svému odhodlání, cílevědomosti a vytrvalosti. Každý den před svítáním, zatímco ostatní spali, se vydal běhat po zrádných stezkách na hoře Targon a vždy byl tím posledním, kdo v noci odcházel ze cvičiště s rukama ztěžklýma tréninkem s mečem.

Atreus měl lité řevnivý vztah k dalšímu mladému Rakkoranovi, chlapci jménem Pylas. Pylas, který se narodil do rodu proslulých válečníků, byl schopný, silný a oblíbený. Zdál se být předurčen pro slávu a nikdo v jeho věku ho v aréně nedokázal porazit. Pouze Atreus se odmítal podvolit a pořád se zvedal ze země, aby bojoval dál - zkrvácený a pohmožděný - i poté, co byl zas a znovu sražen k zemi. Ačkoliv si tím Atreus vysloužil uznání svých prošedivělých cvičitelů, ze strany Pylase se mu dostalo jen nevraživosti, neboť ten si Atreův houževnatý vzdor vykládal jako nedostatek úcty.

Atrea se jeho soukmenovci stranili a od Pylase a jeho přívrženců utržil nejeden výprask, ačkoliv to snášel se stoickou netečností. Svou rostoucí ostrakizaci před svou rodinou tajil, neboť věděl, že by jí tím způsobil jen bolest.

Během jedné hlídky na začátku zimy, den pochodu od své vesnice, narazili mladí válečníci a jejich cvičitelé na kouřící trosky jedné rakkorské předsunuté základny. Sníh byl zbrocený krví a po zemi ležela poházená těla. Byl nařízen kvapný ústup, ale příliš pozdě... Nepřítel je již dostihl.

Cizinci, oděni v těžkou zbroj s kožešinou, vyskočili zpod sněhové přikrývky a v chladném světle se blýskaly jejich sekery. Žádný z mladých válečníků nedokončil svůj výcvik a všichni jejich nadřízení již měli šedivé vlasy a byli dávno za zenitem, ale i tak dokázali zabít několik nepřátel za každého vlastního, který padl. Cizinci nicméně měli početní převahu a Rakkorané byli jeden po druhém postupně pobíjeni.

Pylas a Atreus bojovali zády k sobě coby poslední dva přeživší Rakkorané. Oba byli zraněni a krváceli. Za pár okamžiků mělo být po bitvě, ale oba věděli, že musí varovat svou vesnici. Atreus zabořil své kopí do hrdla jednoho z barbarů, zatímco Pylas zabil dva další a vytvořil v kruhu nepřátel dočasnou díru. Atreus řekl Pylasovi, aby šel, řka, že zadrží nepřátele, aby Pylas mohl utéct. Nebyl čas se hádat - Atreus už se vrhal na nepřítele - a tak Pylas běžel.

Atreus bojoval usilovně, ale když mu do hrudi narazila těžká sekera, konečně padl a přemohlo ho bezvědomí.

Atreus se vzbudil, nikoliv v nebeském posmrtném životě, jak očekával, ale na hoře, na které padl. Slunce už zapadlo za okolní vrchy a jeho samotného pokrývala čerstvá vrstva sněhu. Strnulý a sotva při vědomí se vyškřábal na nohy. Prodral se těly padlých Rakkoranů; všichni byli mrtví. Ba co hůř: Pylas ležel o kus dál a v zádech měl zabořenou vrhací sekuru. Varování do vesnice nedorazilo.

Když se napůl dobelhal, napůl doplazil k Pylasovu boku, zjistil, že jeho někdejší rival je naživu, ale strašlivě raněn. Atreus vzal mladého válečníka na ramena a vydal se na dlouhou cestu k domovu. O tři dny později dorazil na kraj vesnice a konečně si dovolil složit se na zem.

Když se vzbudil, spatřil Pylase, jak na něj shlíží. Rány měl zašité a obvázané. Ačkoliv se Atreovi ulevilo, když zjistil, že na vesnici nezaútočili, překvapilo ho, když se dozvěděl, že Rakkorané ani stařešinové Solari nevyslali Ra-Horak, aby tyto vetřelce našli a zabili. Místo toho se rozhodli zůstat zde a bránit se proti případnému útoku.

Během následujících měsíců se z Atrea a Pylase stali blízcí přátelé. Na předchozí protivenství zapomněli a do výcviku se nyní vrhali spolu s obnoveným zápalem a smyslem. Během této doby Atreovo rozhořčení nad řádem Solari rostlo. Měl pocit, že nejlepším způsobem, jak ochránit Rakkor, bylo snažit se najít a zničit jejich rádoby nepřátele, ale nová vůdkyně solarijských válečníků - bývalá členka jeho vlastního kmene, Leona - hlásala jinou podobu ochrany, která byla podle Atrea slabá a pasivní.

Stejně jako všichni mladí Rakkorané vyrůstali Atreus a Pylas na příbězích o velkých hrdinech, kteří vyšplhali na vrchol hory Targon a byli požehnáni značnou mocí. Když spolu uspěli v náročných rakkorských válečnických zkouškách, začala tato dvojice vážně cvičit na to, aby se o výstup pokusili také. Atreus doufal, že získá moc, kterou potřeboval proto, aby osobně našel a porazil nepřátele Rakkoru, neboť se zdálo, že Solari to nemají v úmyslu.

O výstup se pokoušeli pouze ti nejsilnější a zahlédnout vrchol se podařilo méně než jednomu z tisíce. Atreus a Pylas se nicméně přidali k velké skupině, která sestávala ze členů všech rakkorských vesnic roztroušených po úpatí hory, a zahájili výstup. Když vyrazili, slunce potemnělo, neboť přes něj přešel stříbrný měsíc. Někteří v tom viděli špatné znamení, ale Atreus si to vyložil jako náznak toho, že je na správné cestě - že jeho domněnky o Solari jsou správné.

Po týdnech šplhání čítala skupina sotva polovinu původních členů. Někteří se vrátili, jiné schvátila hora, když spadli do skalních rozsedlin, pohřbila je lavina nebo v noci umrzli. Byli vysoko nad úrovní mraků a obloha byla plná podivných proměnlivých světél a přeludů. Oni však neustávali.

Týdny se měnily v měsíce a vzduch stále řidnul a mráz byl čím dál kousavější. Několik horolezců se zastavilo, aby popadlo dech, a už se nikdy nepohnuli, neboť jim tělo přimrzlo k hoře. Jiní, které vyčerpání a nedostatek vzduchu dohnal k šílenství, se vrhali z útesů a padali jako kameny. Jednoho po druhém hora schvacovala ty, kteří se ji pokusili zdolat, dokud nezůstali pouze Pylas a Atreus.

Vyčerpání, promrzlí a s unylou myslí tato dvojice překonala poslední výstup na vrchol, kde našli... nic.

Nespatřili na vrcholu žádné bájně město ani žádné nebeské válečné hrdiny, kteří by na ně čekali - pouze led, smrt a kameny pokroucené do zvláštních kruhových tvarů. Pylas se sesul k zemi, neboť mu konečně došly poslední zbytky sil, a Atreus dal řevem najevo svůj pocit marnosti.

Atreus věděl, že Pylas nemá dost sil na to, aby zvládl sestup, a tak si k němu sedl a choval jeho hlavu ve svém klíně, zatímco sledoval, jak z jeho přítele prchá život.

Vtom se nebesa rozestoupila. Vzduch se třpytil jako tekutina a před Atreem se otevřela brána. Z ní se vylilo zlaté světlo, které ho hřálo ve tváři, a za závojem spatřil záblesk města - místo s nepředstavitelnou architekturou a velkolepým vzezřením. Tam stála postava, která na něj s nataženou rukou čekala.

Atreovi po tváři kanuly slzy úžasu. Svého přítele by neopustil, ale když sklonil hlavu, zjistil, že mu Pylas zemřel v náručí, s blaženým úsměvem na tváři. Atreus vstal, zatlačil svému příteli oči a něžně ho položil na tající sníh. Vykročil kupředu ke svému průvodci a prošel závojem reality do skutečného Targonu.

Uplynuly měsíce. Na nižším úbočí hory se domnívali, že Atreus a Pylas zemřeli se všemi ostatními, kteří se pokusili o výstup. Lidé pro ně truchlili, ale nebylo to nic neobvyklého ani nic neočekávaného. Pouze jednou za pokolení se někomu podařilo vrátit se z vrcholku hory s nově nabytou mocí.

Právě v této době se na hoře záhadně objevila další nájezdnická skupina severských barbarů, téměř do roka a do dne od doby, kdy povraždili Rakkorany v předsunuté základně a Atreovy soukmenovce. Zaútočili na několik osamělých vesnic, masakrovali a drancovali, načež se vydali ke svatyni Solari vysoko na hoře. Stráže byly těžce přecísleny, ale i tak se na obranu relikvií a mystiků, kteří byli uvnitř, postavili smrti čelem.

Když se nepřátelští nájezdníci přiblížili, začal dout nepřirozený a pronikavý vítr, který bičoval okolní sníh s rostoucí zuřivostí. Vířící se oblaka se rozestoupila a ve středu bouře odhalila majestát hory Targon. Válečníci na obou stranách se sotva drželi na nohou a chránili si oči před ledovou bouří, když vtom se na nebi na vrcholku hory objevilo přízračné zářivé město.

Čtyři hvězdy souhvězdí Pantheon začaly jasně tepat a pak ztmavly. Ve stejném okamžiku se v éterickém městě objevilo zářivé světlo padající hvězdy a řítilo se k zemi.

S křikem mířilo k chrámu a pohybovalo se nesmírnou rychlostí. Barbaři se třesoucím se hlasem modlili ke svým pohanským bohům. Pronikavé světlo s drtivým dopadem udeřilo na zem mezi ona dvě vojska.

Nebyla to hvězda, nýbrž válečník oděný ve svitu hvězd a třímající zářivý zlatý štít a legendární kopí. Přistál ve válečnickém podřepu, s jedním kolenem na zemi, a když vzhlédl k nepříteli, jenž znesvěcoval kraj kolem hory Targon, Rakkorané uviděli, že je to Atreus... a přesto to nebyl Atreus. Spojil se s ním Aspekt války, takže nyní byl jak smrtelný, tak nesmrtelný, byl skutečným ztělesněním války. Nyní byl avatarem bitvy. Stal se z něj Pantheon.

Povstal z pokleku, oči mu plály nebeským světlem a nepřítel seznal, že si pro něj přišla smrt.

Zakrátko bylo po bitvě. Pantheonově moci nedokázal vzdorovat nikdo. Po Pantheonově zbrani a zbroji stékala krev cizinců, ale přesto byly bez poskvrnky a zářily hvězdným světlem. Když byli jeho nepřátelé poraženi, Pantheon odkráčel do zuřící ledové bouře a zmizel.

Atreova rodina svého syna oplakávala a vystrojila mu pohřeb. Ačkoliv předtím tušili, že je mrtev, když se z výpravy nevrátil, nyní byl jeho skon potvrzen. Aspekt Pantheonu zcela vyhladil jeho osobnost, vzpomínky i city. Atreovo tělo nebylo ničím jiným než schránkou obývanou nadpřirozeným Aspektem války; jeho smrtelná duše se přidala k předkům v nebeském posmrtném životě.

Atreus nebyl prvním vtělením Pantheonu na Runeterře - byla zde i jiná a nejspíš budou ještě další. Nejsou nesmrtelná, neboť jsou omezena lidským tělem, které obývají, a lze je zabít, ačkoliv to dá hodně práce. Poslední vtělení Pantheonu bylo předmětem mnohých rozprav stařešinů Solari, neboť jeho příchod je požehnáním i kletbou, jelikož často zvěstuje příchod temných časů...

Kopí Targonu

Na ozbrojený konvoj čekala osamělá postava, jejíž silueta stála proti slunci. Její těžký plášť a chochol na přilbě vlály ve vlhém a suchém pouštním větru. Po boku měla dlouhé kopí.

Konvoj čítal třicet mužů. Většina z toho byli najatí žoldáci - drsní a válkou zocelení muži a ženy zahalení v kroužkových košilích, kůži a řetězech, třímající kuše, halapartny a meče. Kráčeli po prашné cestě vedle těžce naložených mul, ale když před sebou spatřili nehybného válečníka, zastavili se a kruté urážky a vtipy jim odumřely na rtech. Temně oděný vůdce výpravy se zamračil, když svému uhlově černému oři přitáhl otěže.

Postava na skalnatém ochozu se nepohnula ani o píd', aby jim uvolnila cestu.

„Přicházíte s vraždou v srdci,“ řekl muž.

Jeho hlas byl těžký jako železo a měl nezvyklý přízvuk.

„Pocházím z Hory. Dál nepůjdete.“

Žoldáci se samolibě ušklíbli.

„Odpal, blázne,“ zařval jeden z nich, „nebo ti narazíme hlavu na kopí jako ukazatel cesty.“

„Jsi daleko od domova, příteli,“ pronesl vůdce konvoje. „I my putujeme k hoře. Není třeba zde prolévat krev.“

Na osamělého válečníka to neudělalo žádný dojem.

„Jsme prostí poutníci a ještě máme před sebou pořádný kus cesty,“ řekl vůdce. „A krom toho už pro nás není cesty zpět. Naše lodě už odpluly, víš?“ řekl a ukázal za sebe.

Za konvojem, necelou míli daleko, se ve slábnoucím světle třpytilo moře jako dračí šupiny. Bylo vidět trojici galeon s napnutými plachtami, jak se otáčejí na sever a vydávají se na dlouhou plavbu k domovu.

„Nepřicházíme ve zlém, to tě ujišťuji,“ pokračoval vůdce. „Hledáme pouze moudrost.“

„Tvůj jazyk je rozeklaný, hade,“ řekl osamělý válečník. „Chcete krev Věštce. Obrátte své kroky, nebo zaplatíte životem.“

Jezdec se ještě víc zamračil, pohrdavě pokrčil rameny a otočil se.

„Budiž,“ řekl. „Zabte ho.“

V okamžiku se kuše zvedly k ramenům a vzduch naplnily vystřelené šipky. Osamělý válečník se však ani nepohnul; šipky cinkaly, jak se odrážely od jeho těžkého kulatého štítu. Pak postoupil kupředu.

Zdálo se, že nespěchá. S chmurným odhodláním kráčel dál, stále jen jako silueta proti slunečnímu světlu, a hrot jeho kopí se skláněl k nepřítelům. Další záplava šipek z kuší. Jeho štít je opět všechny odrazil.

Jako první z vrčících žoldáku se na něj vrhla žena, jejíž zubatá šavle mu mířila na hrdlo. Zemřela okamžitě – v hrudi měla zabořené válečnickovo kopí. Skoro stejně tak rychle zemřeli další dva, když válečnickovo kopí karmínovým obloukem přeťalo jednomu muži hrdlo a lem jeho štítu rozbil druhému lebku.

„Na něj!“ zařval vůdce výpravy a vytasil od pasu svou nádhernou, na zakázku vyrobenou pistoli.

Přes slunce přešel mrak, takže bylo možné válečníka spatřit jasněji. Zdobila jej zbroj prastarého vzhledu, ačkoliv jeho paže a nohy byly holé a svaly na nich jen hrály. Jeho plášť byl sytě karmínový, ačkoliv to v tom přítomí vypadalo, jako by se mu na látce blýskaly hvězdy. Stejná hvězdná zář se mu zračila v neústupném pohledu, zakrytém hledím jeho přilby.

Osamělý válečník se pohyboval jako tekutina, každý jeho pohyb byl hladký, účinný a smrtící. Byl neskutečně rychlý, rychlejší, než by jakýkoliv člověk měl být. Další žoldáci zemřeli a jejich krev ztropila suchou pouštní zem. Nikdo tomu smrtícímu bojovníkovi nedokázal zasadit byť jediný úder. V bitvě se pohyboval lehce a snadno a neúprosně se blížil k jezdcí. Žoldáci padali k zemi jeden za druhým. Za pár okamžiků se ti, kteří ještě stáli, otočili a prchali před svým nezastavitelným protivníkem.

Jezdec zamířil pistolí na osamělého válečníka a vystřelil. Ten v posledním okamžiku naprosto neskutečně uhnul stranou a střela sotva škrábala bok jeho přilby. Vůdce zaklel a natáhl kohoutek pistole k dalšímu výstřelu... ale byl příliš pomalý.

Válečníkův štít ho zasáhl přesně doprostřed hrudi a srazil ho ze sedla. Dopadl těžce a bolestně, když vtom mu osamělý válečník šlápl na hrud' a přitlačil ho k zemi.

„Co jsi zač?“ zasyčel?

„Jsem tvá smrt,“ řekl osamělý válečník. „Jsem Pantheon.“

Vůdce konvoje otočil hlavou na stranu a spatřil svou pistoli, která se válela v prachu opodál. Natáhl se pro ni, ale to byl jen beznadějný čin zoufalství.

„Raduj se, smrtelníku,“ pronesl Pantheon. „Je velkou ctí zemřít pod Kopím Targonu.“

Zlomený muž se pokusil promluvit, ale slova mu uvízla v hrdle, když mu Pantheonovo kopí probodlo hrud'. Ze rtů umírajícího muže se vydrala krev a pak už se nehýbal.

Pantheon vytáhl svou zbraň a otočil se. Soumrak ustoupil stmívání a noční oblohu rozzářil bezpočet hvězd.

K pohoří vzdálenému stovky mil se řítila žhnoucí kometa.

Pantheonovy oči se zúžily.

„Nadešel čas,“ pronesl do temnoty a vydal se na dlouhou cestu k hoře Targon.

Druhý

Vysoko nad mraky hory Targon sídlí silný kmen, který lidé nazývají Rakkor. V tomto kmeni považují boj a válku za hlavní umělecký směr. Lidé kmene Rakkor pamatují válku o Runeterru a také vědí, že jedině League of Legends dokáže potlačit stoupající přílivy násilí. Každý člen kmene je vychováván s cílem stát se krutým a disciplinovaným bojovníkem, který je ochoten bojovat proti Noxianské nebo Demacijské armádě, jen pokud mají přesilu alespoň deset proti jednomu. Rakkorští bojovníci jsou trénováni, aby byli v zabíjení nepřátel holýma rukama stejně dobří, jako v používání bojových umění a v ohánění se starobylými zbraněmi. Tyto zbraně byly přenášeny z generace na generaci a tvořily mystickou Runeterrskou náтуру. Tyto zbraně patří mezi nejnebezpečnější ze všech a není divu, že si právě tyto zbraně našly cestu do League of Legends v rukou Pantheona.

Tento bojovník s kamennou tváří, je vzorový příklad Rakkorského válečníka. Pantheon by bral jako urážku, kdyby Valoranský lid vytvořil organizaci pro odstranění válek, tvořenou takzvanými “šampiony”, aniž by

zahrnuli Rakkor. Shromáždíc požehnání svého kmene a ozbrojen zbraněmi svých předků, sestoupil do Ligy, všem ukázat jak vypadá pravý válečník. Nezáleží mu, proti komu bojuje a ani mu nejde o podívanou nebo prestiž šampióna Ligy, ale žije jen pro slávu z boje. Dokud Pantheon dýchá, bude žít po dalším nepříteli ke zdolání.

"Doufal jsem, že si přivedou více posil." - Pantheon, stojící uprostřed zmasakrovaného Noxiánského batalionu

První

Vysoko nad oblaky hory Mount Gargantuy stále přežívá odvážný kmen lidí známých jako „Stanpar“. Tito lidé stále uctívají boj a válku jako vrcholnou formu umění. Pamatují si „Runewars of Runeterra“ a ví, že League of Legends jediné dokáže ještě stále potlačit rostoucí příliv násilí. Každý člen kmene je vychováván tak, aby se stal disciplinovaným a brutálním bojovníkem, který preferuje boj proti Noxiánským nebo Demaciánským armádám pouze tehdy je-li na něj přesila 10 ku 1. Stanparští bojovníci nejsou trénováni jen pro boj s holýma rukama, ale hlavně na boj s historickými zbraněmi kmene. Tyto cennosti se předávají z generace na generaci a mají v sobě mystickou sílu Runeterry. Tyto legendární zbraně jsou nejnebezpečnějšími na světě – není tedy překvapením, že si našli cestu do rukou Pantheona.

Tento bojovník s kamennou tvář, jeho samotná existence i jeho bojové výkřiky jsou vzorem pro jeho lid. Když zjistil, že se lid Valoranu rozhodl založit organizaci, která měla zastavit válku s „takzvanými“ hrdiny, přišlo mu urážející, že nepožádali o pomoc lid Stanparu. Proto se rozhodl, že světu ukáže pravého hrdinu a s požehnáním svého kmene a starodávnými zbraněmi se vydal do Legie. Nezajímá se o to, proti komu bojuje a nestojí o prestiž, které se dostává hrdinům legie, ale žije pouze pro radost z boje. Dokud Pantheon nevydechne naposledy, budou mizet další z řad jeho protivníků.

"Doufal jsem, že měli více posil." - Pantheon, stojící uprostřed zmasakrovaného Noxiánského batalionu

Poppy - strážkyně kladiva



Legenda praví, že jen tento rek dokáže využít plnou sílu kladiva a dovést Demacii ke slávě. Ačkoliv Poppy při pátrání po něm prohledala již všechny kouty království, její snaha dosud nepřinesla žádné ovoce. Kdykoliv se pokusila předat zbraň potenciálnímu hrdinovi, byly následky zcela katastrofální a nezřídka vše skončilo válečnickovou smrtí. Většina lidí by se na jejím místě už dávno vzdala naděje na úspěch, ovšem většina lidí také nemá takovou kuráž a odhodlání jako tato nezdolná bojovnice.

Poppy nikdy nebyla jako ostatní yordlové. Kam až její paměť sahala, vždy se snažila najít v životě nějaký hlubší smysl. Bláznivá ztřeštěnost jejích soukmenovců jí byla cizí, místo toho dávala přednost stabilitě a pevnému řádu. Tato touha ji zavedla až do lidských osad západního Valoranu, kde s úžasem pozorovala karavany vinoucí se v nekonečných zástupech krajinou. Mnozí z poutníků byli otrhaní a znavení, přesto však kráčeli dál v honbě za prchavým snem o lepším životě, jenž možná čeká hned za horizontem.

Jednoho dne však kolem ní prošla karavana, která se od ostatních už na první pohled lišila. Na rozdíl od ostatních se tito lidé chovali, jako by měli jasný cíl. Všichni ráno vstávali ve stejnou dobu za jasného troubení rohů. Pokaždé jedli společně ve stejnou hodinu a pokaždé jim to nezabralo víc než několik minut. Svůj tábor stavěli a bourali s úžasnou efektivitou. Yordlové byli zvyklí spoléhat se při čemkoliv náročném na své vrozené magické schopnosti, ovšem těmito lidem stačila k dosažení stejných výsledků jen dobrá koordinace a disciplína. Chovali se jako kolečka v dokonale promazaném stroji, dohromady tvořili celek, ve kterém byli mnohem silnější a schopnější než by mohl být kdokoli o samotě. Poppy to považovala za něco úžasnějšího než veškerá kouzla světa.

Poppy sledovala tábor z bezpečí svého úkrytu a její oči přilákal odlesk brnění, jež se vynořilo z jednoho ze stanů. Byl to velitel celé skupiny oblečený do brigantiny ze zářivých ocelových plátů, jež se vzájemně překrývaly a každý tak tvořil nedílnou součást celku. Jmenoval se Orlon a zdálo se, že jeho pouhá přítomnost dokáže pozvednout ostatní na duchu. Docházela-li někomu odvaha, byl tam on, aby mu připomněl, co je jejich cílem. Pokud někdo padl únavou, probudil v něm sílu, která jej opět postavila na nohy. Poppy to připomínalo jistá yordlí kouzla, ovšem bez jakékoliv magie.

Opatrně se připlížila k táboru, aby měla lepší výhled. Nespouštěla toho zářivého velitele z očí, jako by ji k němu přitahoval sám osud. Sledovala Orlona, jak vede výcvik svých vojáků. Nebyl nijak zvlášť rozložitý, a přesto máchal svým mohutným válečným kladivem s pozoruhodnou lehkostí. V noci pozorně naslouchala jeho tlumeným rozhovorům s pobočníky a rádci. Dozvěděla se, že hodlají zbourat ležení, přesunout se na západ a trvale se tam usadit.

Poppy se hlavou míhala jedna otázka za druhou. Kam Orlon míří? Odkud přišel? Jak dal dohromady tuto skvěle koordinovanou skupinu poutníků... a našlo by se v ní místo také pro yordla? V ten okamžik učinila nejdůležitější rozhodnutí svého života: poprvé se zjevila člověkově, protože to bylo poprvé, kdy cítila, že mají něco společného.

Jejich první setkání bylo velice opatrné a Orlon měl na Poppy stejné množství otázek jako ona na něj, avšak záhy se z nich stala nerozlučná dvojice. On byl jejím mentorem a ona jeho oddanou stoupenkyní. Na cvičišti se Poppy ukázala být neocenitelným soupeřem – jako jediná z celého Orlonova praporu se totiž nebála na něj vší silou zaútočit. Nikdy se mu nesnažila podlézat a s téměř dětskou nevinností se pokaždé dožadovala vysvětlení jeho rozhodnutí, jako by nevěděla, že má jeho rozkazy slepě poslouchat. Společně s ním dorazila až na místo, kam měl namířeno – do osady nového ambiciózního národa Demacianů, kde byl vítán každý bez ohledu na své postavení či minulost pod podmínkou, že bude pracovat pro dobro všech ostatních.

Orlon se záhy stal milovaným hrdinou celého království. Jen málokdo sice spatřil, že by své kladivo pozvedl v boji, měl jej však stále na zádech a rychle se stalo symbolem, jež celý čerstvě zrozený národ uctíval. Mezi lidem se šušovalo, že má sílu ničit hory a trhat zem vedví.

Na smrtelné posteli pak Orlon své kladivo předal Poppy a s ním i naději, že jeho říše nikdy nezahyne. Až v tu chvíli jí Orlon také vypověděl příběh o tom, jak jeho zbraň vlastně vznikla a že nikdy nebyla určena jemu. Vysvětlil Poppy, že kladivo má třímat „hrdina Demacie“ – legendární bojovník, který jako jediný dokáže udržet království pohromadě. Než Poppyin přítel vydechl naposledy, přísahala mu, že tohoto válečníka najde a vloží zbraň do jeho rukou.

Poppy je však tak plná odvahy a odhodlání, že už v sobě nemá žádné místo pro ego a samolibost. Ani ve snu ji tak nenapadlo, že to ona by mohla být oním hrdinou, jehož Orlon popsál.

Lovec příšer

Poppy proti tomu zuřivému vlkovi nic neměla, tedy kromě faktu, že ji chtěl rozsápat na kusy. Tlamu měl ještě rudou od krve své předchozí oběti a drobná yordlice nehodlala být další na řadě. Byla na stopě proslulého zabijáka příšer a neměla v plánu zemřít dřív, než toho muže najde a posoudí jeho schopnosti.

„Radši ustup. Tohle nemáš šanci přežít,“ řekla Poppy vlkovi a pozvedla kladivo, aby jej zastrašila.

To ovšem vlka nijak neodradilo. Běžel k ní poháněn podivným zoufalstvím, které Poppy nedokázala pochopit. Teprve pak si všimla pěny, jež se mu tvořila v koutcích úst. Zvíře nehnal do boje hlad ani snaha chránit vlastní území. Stravovala jej bolest a hledalo způsob, jak se jí zbavit. Vlk na ni skočil, jako by se rozhodl, že v příštím okamžiku buď zabije, nebo bude zabit.

Poppy sebrala všechnu svou sílu, aby dokázala uvést nesmírnou tíhu kladiva do pohybu, a mocně jím máchla. Úder, který zasadila, okamžitě rozbil zvířeti lebku na kaši a ukončil tak jeho utrpení. Poppy neměla z jeho skolení žádnou radost, ale chápala, že to bylo to nejlepší, co mohla udělat – jak pro sebe, tak i pro nebohého vlka.

Malá yordlice se rozhlédla po prázdné mýtině, ale po hledaném zabijákovi nestvůr tu nebylo ani stopy. Putovala krajinou, nechávala se vést zkazkami o jeho činech a doufala, že ten tajemný lovec bude oním

bájným hrdinou, po němž už tolik let pátrá. Ale zatím narážela jen na vlky a draky a bandity, které musela většinou v sebeobraně zabít.

Už kdoví kolik týdnů cestovala v tomto zapadlém koutu Demacie od jedné osady ke druhé. Šla tak rychle, jak jí její krátké nožky dovolovaly, ale zdálo se, že ten lovec je vždy o krok napřed a jedinou stopou, kterou za sebou zanechává, jsou zkazky o jeho hrdinských činech. Yordlové nepovažují čas za nic důležitého a jeho plynutí si sotva uvědomují, ale už i Poppy začínalo celé toto pátrání unavovat.

Jednoho dne, když už začala o sobě i svém úkolu pochybovat, spatřila oznámení přibité na ukazateli u cesty: „Všichni jsou srdečně zváni na Lovcův festival!“

Jednalo se o oslavu na počest právě onoho zabijáka příšer, kterého Poppy hledala. Pokud mohla někde najít stopu nepolapitelného hrdiny, bylo to právě tam. A kdo ví, třeba se objeví i on sám a ona bude moci zvážít, zda je hoden nést kladivo, které jí Orlon svěřil. Tato představa jí vlila novou sílu do žil a s čerstvě umocněným odhodláním vyrazila směrem k oslavě.

Když konečně dorazila do vesnice ozdobené u příležitosti festivalu praporce a vlajkoslávou, padla na ni úzkost. Na podobná veřejná shromáždění se snažila dorazit v předstihu, aby mohla obsadit místo někde v ústraní, kde by nepřitahovala příliš pozornosti. Avšak na hlavním tržišti již byli zvědavci hlava na hlavě a Poppy se jen stěží prodírala davem. Proplétala se mezi nohama místních, z nichž většina už byla příliš podnapilá, než aby si jí někdo všiml.

„Koupil bych mu korbík píva, 'dyby se tu jenom ukázal,“ zamumlal kdosi nad ní. „Zachránil mý kozy, 'dyž sejmul tu zrůdu.“

Poppyino srdce poskočilo, jako pokaždé, když o tom lovcí zaslechla něco nového.

„Co když to bude ten pravý?“ pomyslela si.

Ovšem hluboko uvnitř si Poppy kladla jinou otázku. Co bude dělat ona sama, až se té zbraně zbaví? Najde si nějaký jiný smysl života? Žádný nemít, to je pro každého yordla to nejhorší, co si jen dokáže představit. Rychle však vyhnala tyto myšlenky z hlavy a opět zaměřila pozornost na svůj hlavní úkol.

Drobná válečnice se konečně prosmýkla až na druhý konec tržiště. Opodál našla vysokou lampu, na kterou mohla snadno vyšplhat a zároveň nebýt všem na očích. Vylezla na ni, aby dokázala přehlédnout celý dav pod sebou.

Stihla to právě včas. Na provizorní tribuně vztyčené na opačné straně tržnice stál řečník s několika demacijskými úředníky a za nimi se tyčilo cosi přikryté slavnostním potahem.

Ačkoliv měla Poppy jako každý yordl nesmírně bystré smysly, sotva muži rozuměla. Mluvil o lovcí nestvůr a o tom, jak zachránil množství farem a vesnic před draky, divokými vlky a bandity. Říkal, že ačkoliv se tento slovnitý válečník rozhodl zůstat v anonymitě, nijak to nebrání tomu, aby ostatní jeho skutky oslavovali. Lovce prý spatřili před několika týdny poblíž městečka Uwendale, jehož obyvatelé tak mohli podat první očitě svědectví o jeho podobě. S těmi slovy stáhl potah a odhalil sochu, která se pod ním ukrývala.

Když Poppy hrdinu konečně spatřila, zatajil se jí dech. Byl to dokonalý vzor demacijského válečníka – sedm stop vysoký, oděný v těžké plátové zbroji, samý sval a samá šlachy. U nohou mu ležela mrtvola vlka, kterého nejspíš právě skolil.

Zatímco se Poppy kochala pohledem, jen pár sáhů od sebe zaslechla tenký dětský hlásek.

„Tati, hele. To je ten lovec! Ten z té sochy!“ prohlásila dívka s údivem rozšířenýma očima.

Poppy se ohlédl a zjistila, že holčička ukazuje jejím směrem. Prudce se otočila, zda náhodou nestojí onen hrdina přímo za ní. Nikdo tam však nebyl.

„Ne, zlatíčko,“ zavrtěl hlavou otec děvčátka. „To není žádný lovec nestvůr. Na to je moc malá.“

Oba dva o ni rychle ztratili zájem a vydali se zkusit mnohé atrakce, které se ve vesnici nacházely.

Když se dav před sochou konečně trochu rozptýlil, vydala se k ní Poppy blíž, aby si ji mohla pořádně prohlédnout. Konečně viděla všechny podrobnosti vytesané do mramoru. Lovec měl dlouhé rovné vlasy svázané po stranách hlavy do dvou copů. V sukovitých rukách zocelených stovkami bitev svíral rukojeť obřího válečného kladiva, které se vzdáleně podobalo zbrani, již jí svěřil Orlon. Poppy si nedokázala představit nikoho, kdo byl dokonalejším ztělesněním hrdinství.

„To musí být on,“ zašeptala. „Snad ho ještě stihnu.“

Otočila se na patě, nechala festival za zády a ostrým krokem vyrazila nejkratší cestou do Uwendale.

Starý

Zatímco ostatní “yordle” dívky skákaly panáka, nebo pletly věnce z kvítí, Poppy strávila své dětství s mozoly a olejovými skvrnami v obchodě se zbrojí jejího otce. Její otec, Blomgrun, byl v Bandle City nejlepší kovář. Jediná věc, kterou měl stejně rád jako jeho práci byla jeho dcera, Poppy - ta byla pojmenována podle zvuku sršících jisker z jeho nevyhasínající výhně. Dmul pýchou v den, kdy Poppy dokázala uzvednout její věrné kladivo, Whomper. Poppy se okamžitě chopila řemesla a předváděla přirozený talent pro kování, který Blomgrun oddaně piloval.

Jednoho dne, Demacijský generál Florin Berell přikázal Blomgrunovi vyrobit helmu, tak skvělou jak jen dovede. Blomgrun dřel na své práci, rozhodnutý předvést Florinovi svůj nejlepší výrobek. Svěřil Poppy hlavní část práce, a to připevnit hlavní drahokam. Když byli oba hotovi, vydali se do Demacie předat výrobek osobně. Ale nějak se o této zásluce dozvěděl Noxijský vrchní velitel a vyslal dva asasíny, aby předávce zabránili. Blomgrun dokázal oba asasíny zdržet dost dlouho na to, aby Poppy stihla i s helmou utéct. Z křoví bezmocně koukala, jak její otec umírá. Místo útěku domů, odnesla sama přilbu až do Demacie. Odmítla peníze se slovy “žádná částka nemůže vynahradit život mého otce” a předala helmu jako dar, aby uctila otcovu památku. Florin viděl krutost pod jejími slzami a zažádal vedení Bandle City o jmenování Poppy Demacijským “Yordle” velvyslancem. Brzy na to se, odhodlaná zničit Noxus se svým kladivem, přidala jako dobrovolník k League of Legends.

"Poppy je sice malá, ale Whomper – a nebo její vůle - není."

Quinn - křídla Demacie



Quinn a Valor jsou elitním týmem hraničářů. S kuší a drápy plní ty nejnebezpečnější úkoly hluboko za nepřátelskými liniemi, od bleskurychlého průzkumu až po vražedné útoky. Jejich nezničitelné pouto je na bojišti smrtící zbraní. Nepřátelé jsou probodáni šipou ještě dříve, než si jich vůbec všimnou, než si uvědomí, že nebojují s jednou, ale hned se dvěma demacijskýma legendama.

Už jako malá holčička sdílela Quinn se svým dvojčetem touhu po dobrodružství. Na spořádaném venkově snili o tom, že se stanou rytíři. Představovali si triumfální bitvy ve vzdálených zemích, šíření moci jejich krále a zabíjení nepřátel ve jménu demacijské spravedlnosti. Když už pouhé představy nedokázaly nasytit jejich touhu, vydali se na cestu za hledáním opravdových nebezpečí. Jejich výprava se ale změnila v tragédii, když si strašná událost vyžádala život Quinnina bratra. Překonána žalem, vzdala se Quinn svých snů o rytířství.

V první výročí tragédie našla Quinn dostatek odvahy a šla se podívat na místo smrti jejího bratra. K vlastnímu překvapení zde našla zraněného demacijského orla - vzácné a překrásné zvíře, které bylo považováno za vyhynulé. Quinn ošetřila jeho zranění a pečovala o něj, dokud se neuzdravil a jak spolu vyrůstali, vzniklo mezi nimi pevné pouto. Ve zvířeti viděla stejné kvality jako ve svém mrtvém bratrovi a tak ho pojmenovala Valor. Společně našli sílu znovu splnit sen, který Quinn už jednou opustila.

Demacijská armáda nikdy neviděla takové hrdiny. Díky jejich vražedným schopnostem rychle překonali všechny ostatní, ale mnozí pořád pochybovali: Jak může vesnická dívka, dokonce i s mocným zvířecím spojencem, předčít muže s léty vojenského tréninku? Quinn a Valor však všechny tyto pochyby zaplašili tím, že vystopovali Noxiánského vraha, který se vyhýbal celému demacijskému batalionu. Když ho přivedli před spravedlnost, konečně si vysloužili obdiv a uznání jejich vlasti. Nyní jsou živoucí ikonou Demacie, společně se postaví jakémukoliv nebezpečí ohrožujícímu jejich domovinu.

"Většina vojáků se jen spoléhá na jejich zbraně. Málokdo se opravdu spoléhá jeden na druhého."

Rammus – pancéřovec



Někteří lidé věří, že je Rammus Vyzdviženým stvořením, prastarým bohem mezi lidmi, kteří se v časech nouze přivalí Shurimě na pomoc. Pověřivý lid tvrdí, že je zvěstovatelem změn, který se objeví vždy, když se schyluje k velikým posunům moci. Ostatní se domnívají, že je posledním z vymírajícího druhu tvorů, kteří v zemích žili ještě předtím, než Runové války zaplavily poušť nekontrolovanou magií.

Protože je Rammus opředen mnoha tajemstvími a pověstmi o své velké moci a magii, je vyhledáván mnoha Shurimany, aby se s nimi podělil o svou moudrost. Různí jasnovidci, kněží i vyšinutí blázni tvrdí, že ví, kde Rammus přebývá, ale Pancéřovec se tak lehce najít nenechá. Důkazy o jeho přítomnosti však sahají dále než samotná paměť lidí a tajemný tvor je zachycen na rozpadajících se mozaikách v těch nejstarších shurimských ruinách. Jeho podoba zdobí obrovské kamenné monumenty z raných časů Vyzdvižení, a tak někteří věří, že je Rammus nesmrtelným polobohem. Jiní ovšem nesouhlasí a tvrdí, že je Rammus jednoduše jedním z mnoha takových stvoření.

Říká se, že se zjevuje jen poutníkům, kteří jsou toho hodni a kteří nutně potřebují jeho pomoc. Ti, kteří jsou požehnáni Rammusovou přítomností, zažijí obrovský obrat ve svém životě. Poté, co Pancéřovec zachránil z hrozného požáru dědice jednoho velkého království, rozhodl se onen muž, že stráví zbytek života jako pastýř koz. Postarší zedník se po krátkém rozhovoru s Rammusem rozhodl vybudovat obrovské tržiště, které se později stalo tlukoucím srdcem města Nashramae.

Oddaní následovníci pořádali složité rituály k získání náklonnosti svého opancéřovaného božstva, neboť věděli, že Rammusovo vědění může vést k osvícení. Členové kultu oddaného Rammusovi dokazovali svou neochvějnou víru při každoročním ceremoniálu, kdy napodobovali jeho slavný valivý pohyb a váleli kotrmelce napříč městem. Každý rok se tisíce Shurimanů vydalo napříč nejnebezpečnějšími a nejvzdálenějšími kouty pouště, aby Rammuse našli, protože se říkalo, že zodpoví jednu otázku těm, kteří jej dokážou najít a jsou toho hodni. Protože poutníci znali jeho slabost pro pouštní dobroty, nakládali své muly vaky sladkého kozího mléka, truhlami plnými mravenčích kolonií zapečetěnými do vosku či láhvemi s medem v naději, že by mohli získat jeho požehnání, pokud by se jim podařilo Rammuse najít. Mnozí se z

daleké pouště nikdy nevrátili a jen hrstka přeživších tvrdí, že se s polobohem setkali. Řada z nich však vypráví o tom, a jak po probuzení našli všechny své požitelné zásoby záhadně snědené.

Ať už je opravdu moudrým věštcem, Vyzdviženým božstvem či mocným zvířetem, Rammus je znám pro svou zázračnou výdrž. Dostal se do neproniknutelné Siramské pevnosti, velkolepé bašty navržené poblázněným mágem. Říkalo se, že v pevnosti se ukrývají nevýslovné kouzelné hrůzy – děsivé příšery, které zmutovaly tak, že nelze poznat, čím kdysi byly, chodby šířené plameny či neproniknutelné tunely chráněné stínovými démony. Ani ne za hodinu se pevnost zřítíla v oblaku prachu, ze kterého se vynořil valící se Rammus. Nikdo neví, proč se Rammus do tmavé brány vydal, ani jaká tajemství se za čedičovými zdmi pevnosti dozvěděl. V roce velkých záplav přeplaval rozlehlé jezero Imalli za pouhé dva dny a prohrabal se do hloubky mnoha mil, aby zničil obří mraveniště a zabil jeho královnu, jejíž dcery plnily přilehlé farmy.

Někdy se zjeví jako shovívavý hrdina. Když nájezdnické noxijské pluky napadly osadu v severní Shurimě, rozličné kmeny se společně vypravily bránit území pod Chrámem Vyzdvižených. Noxijským silám se nemohli vyrovnat počtem ani schopnostmi; bitva byla už téměř ztracena, když se do vřavy vrhl Rammus. Obě strany byly tak zaskočené vzácnou bytostí, že úplně přestaly bojovat a jen sledovaly, jak se kutálí mezi ně. Když Rammus míjel tyčící se chrám, samotné základy budovy se otřásly a na útočící armádu se svalily obrovské kamenné bloky, které rozmačkaly mnoho noxijských vojáků. Oslabená armáda se dala na ústup za nadšených pokřiků Shurimanů. Mnozí přísahají, že Rammus město zachránil z lásky k Shurimě, ale jiní říkají, že pouze chránil území, na kterém rostou jeho nejoblíbenější kaktusy. Alespoň jeden náčelník tvrdil, že se Rammus pouze kutálel ve spánku a vůbec neměl v plánu chrám strhnout.

Ať už je pravda jakákoliv, příběhů o Rammusovi si shurimský lid cení. Každé shurimské dítě dokáže uvést nejméně deset teorií, odkud se Rammus vzal, a polovina z nich bude nejspíš vymyšlená přímo na místě. Příběhů o Pancéřovci začalo přibývat s povstáním starobylé Shurimy stejně jako před jejím pádem, takže někteří znovu začali věřit, že jeho přítomnost zvěstuje příchod temných časů.

Skutečně může tato shovívavá duše labužníka zvěstovat období zkázy?

Severní karavana

Ojan svou dýkou vyřezal habrové dřevo do jemného oblouku. Bylo mu teprve osm, a tak nebyl tím nejzručnějším řezbářem. Kousek dřeva v jeho ruce začínal připomínat cosi kulatého a ostnatého.

Jeho sestra Zyama se k němu nahnula ze své palandy a zamračila se.

„Co to je? Rhokší hovínko?“ řekla. „To si nikdo nekoupí.“

„To není žádné hovínko, ale strašlivej bůh v brnění a tak! A nebude na prodej. Je pro štěstí.“

„My jsme ale obchodníci, bratříčku,“ odpověděla. „Tady je všechno na prodej.“

Jak se karavana táhla přes písečné duny, její náklad cinkal. Každíčký kousek místa od podlahy ke stropu zabíraly pevně svázané sklenice s kořením, a tak nezbývalo moc prostoru pro úzká lůžka rodiny.

„Něco nás z jihu sleduje!“ zvolala Ojanova matka zvenku. Ojan slyšel prásknutí jejího biče, jak popoháněla velbloudy.

Zyama se nahnula z okénka a dívala se svým nejcennějším pokladem, ozdobeným kukátkem.

„To jsou kmirové! Nachystám šípy,“ řekla. „Určitě jdou po tom tvým rhokším hovínku.“

Ojan dívku vystřídal u okénka. Bylo to tak – na duně za nimi se hemžily stovky brouků velkých jako psi.

Zyama se vrátila s lukem a toulcem plným pestrobarevných šípů. Vystřelila a jednoho zasáhla, ale masa brouků se ani nezastavila.

„Kolik šípů máme?“ zeptal se Ojan.

Zyama se podívala do toulce a odpověděla: „Asi čtyřicet.“ Zamračila se.

Zepředu se ozval hlas jejich matky. „Musíme jim ujet. Držte se!“

Biče znovu začaly práskat a karavana vyrazila vpřed tak rychle, že to Ojana srazilo k zemi.

Zyama vystřelila další šíp a trefila dva brouky najednou. Ti sice padli, ale jejich místo zabral tucet dalších.

„Olej! V levé přihrádce!“ zavolala jejich matka.

Ojan matce podal lahvičku oleje a pár cárů látky. Namočil hadr a poté jej omotal kolem hrotu šípu. Ten pak zapálil a opatrně jej podal Zyamě. Ta hořící střelu vypálila do chumlu brouků. Vzplála plamenem a pištěli bolestí. Ojan se ušklíbl.

Společně bombardovali hordu brouků hořícími šípy tak rychle, jak je Ojan dokázal omotávat a zapalovat. Vzduch byl plný pachu hořícího chitinu. Karavana ještě zrychlila a mezera mezi ní a brouky se zvětšila. Už byli skoro v bezpečí.

Ojanovo srdce se zastavilo. Kmirové roztáhli svá lesklá křídla a vznesli se vzhůru jako černé mračno.

Ojan sebou trhl, když kabinou otrásl hluboký hukot shora. Brzy následovaly další a dřevěné latě vrzaly pod váhou obřího hmyzu.

„Držte se!“ křičela jejich matka vepředu a prudce zatočila doleva. Brouci spadli ze střechy, ale Ojan uslyšel další škrábání a věděl, že nahoře přistál ještě jeden.

Stropem se prostříhala kusadla a do karavany pronikl olbřímí brouk. Zyama vytasila svou dýku a bodla ho, ale její ostří nedokázalo tvrdým krunýřem proniknout. Odstrčila Ojana zpět, máchala před sebou zoufale dýkou a doufala, že si bude brouk držet odstup.

Proraženou střechou pronikli další kmirové a všichni cvakali svými kusadly ostrými jako břitva. Ojan zalezl pod své lůžko a zoufale kopal nohama do hmyzu, který se k němu snažil dostat. Vytáhl z kapsy kulatou dřevěnou figurku.

„Prosím, Rammusi, modlím se k tobě,“ šeptal. „Pomoz nám!“

Celá karavana se kymácela, jak na ní přistávali další a další brouci. Houpala se tam a zpět jako loď na rozbouřeném moři. A pak se svět naklonil na stranu a celá karavana se převrátila do písku.

Ojan si zakryl obličej před padajícími předměty a jeho zrak zahalil prach. Náraz ho odhodil na stěnu a zvonilo mu v uších a tepalo mu v hlavě. Po chvílce klidu ucítil, jak ho matka táhne za ruku ven z trosek. Šilhal v oslepujícím slunečním světle.

Rodina se tiskla v troskách své karavany a prach zviřený kroužícími kmiry je dusil. Zaútočil na ně jeden z brouků a Ojanova matka ho bodla mezi klapající čelisti. Dalšího zapíchla, když se snažil kousnout její dceru – z jeho útrobu vytekla žlutá tekutina a vsákla se do písku. Třetí brouk se na ně vrhl z převrácené karavany a přistál jim za zády. Zyama vykřikla, protože brouk uchopil její kotník do svých kusadel.

Najednou všichni brouci jakoby zkameněli a přestali útočit. Přitiskli se k zemi a hýbali tykadly. V nadálém tichu Ojan v dálce zaslechl hučení. Díval se na západní obzor a viděl, že se k nim blíží oblak prachu. Rodina si připravila zbraně na boj s novým nepřítelem.

Ze zvířeného písku se vynořilo podivné kulaté obrněné stvoření a narazilo do nejbližšího brouka ohromnou silou, čímž ho nemilosrdně rozmáčklo.

Stvoření pokračovalo a drtilo brouky nalevo i napravo. I když po něm stříhaly ostrá klepeta, nebylo k zastavení, a za krátký okamžik bylo po kmirech.

Prach se pomalu usadil a Ojan konečně spatřil ostnatý pancíř stvoření před sebou.

„Je to...?“ vydechla Zyama.

„Rammus!“ vykřikl Ojan. Utíkal vstříc svému hrdinovi.

Jeho krunýř byl pokrytý spirálovitými šupinami a jeho drápy byly ostré jako nože. Pomalu se zakousl do jedné hmyzí nohy a z jeho úst odkapávala žlutá šťáva.

Ojan se Zyamou nadšeně štěbetali.

Jejich matka přišla k Pancéřovci a hluboce se mu poklonila.

„Zachránil jsi nás,“ řekla. „Jsme ti vděční.“

Rammus chroupal nohu brouka a rodina jej sledovala. Uběhlo několik minut.

Odkutálel se k převrácené karavaně a chvíli prohledával trosky, načež se vrátil s Ojanovou dřevěnou soškou Pancéřovce. Podoba sice nebyla přesná, ale byla rozpoznatelná.

„To jsi ty,“ řekl Ojan. „Vezmi si ji, prosím.“

Rammus poklekl a rozkousl sošku na dvě půlky. Otočil se, poodešel několik kroků a pak obě poloviny vyplivl do písku. Zyama se zasmála.

„Hmm,“ řekl Rammus.

Utrhl si další hmyzí nohu a táhl ji za sebou, když se valil pryč.

Rodina sledovala, jak mizí za obzorem.

Ojan utíkal za Rammusem a sebral rozlámanou sošku. Schoval úlomky do kapsy a poklonil se.

„Pro štěstí,“ řekl.

Starý

Zpustošené dávnou runovou válkou a místa tak zdevastovaná že zde přežijí pouze ti nejsilnější jedinci. To jsou země jihu od Velkých bariér zničených chaosem a magickými bouřemi, přičemž příroda a život v ní zde utrpěli své... Zatím co zde tedy potkáme nepřeberné množství abnormálních rostlin či živočichů, kteří jsou zde spíše standardem než výjimkou, nenajdeme zde zajímavější případ než je Rammus. I když není zcela jisté proč pásovec ze Shurimské pouště přešel džungli Kumungu do Plague Jungles, tak právě Rammus takovou cestu vykonal. Tam mezi zkroucenými révami a hnijícími rostlinami narazil na zvláštní místo, jímž bylo bludiště tvořené ze živého plotu, táhnoucí se až kam oko dohlédne. Když procházel labyrintem něco ho přimělo jít k jeho středu – bylo to světlo, přítomnost zvláštního druhu. Čím více se blížil, světlo narůstalo, oslepovalo ho, sráželo ho víc a víc k zemi až do bezvědomí.

Když se Rammus probudil, celý svět se změnil. Bludiště zmizelo a on se cítil opravdu znalý vědění a připraven pro další kapitolu svého jinak všedního života. Čas od času ho tento pocit znepokojoval, trápil se, až se dostal do stavu panické hrůzy a třepal se. Když se třásl, začala se třást i půda kolem něj, intenzita se pořád navyšovala, až dokud se mu podařilo uklidnit se. Když zemětřesení ustoupilo, Rammus vstal a odešel z džungle Mor hledat další takové jako je on. Hledal v celé zemi na jih od velkých bariér, ale kamkoliv šel nikde nenašel nikoho jemu podobného, byl jedinečný. Z nekonečného hledání a trápení v samotě se uzavřel ve zkoumání a zdokonalování řemesla tvorby brnění, za což si vysloužil titul Armordillo. Rámosova samota a pátrání po jemu podobných ho nakonec zavedla až na místo, kde výjimečný a vnímavý pásovec zapadá nejvíce ze všech - the League of Legends.

"Viděl jsem spoust věcí, ale tohle... tohle vidím prvně." - Ezreal, po prvním setkání s Rammusem

Rek'Sai - hrůza z Prázdnoty



Má nejdražší Merino,

konečně jsem dorazil do Bel'zhunu! Ačkoliv mě rmoutí, že odjíždím z naší milované země, jsem si jist, že v Shurimě najdu štěstí. Strýc Velius mi vzkázal, že kromě map mám nakreslit „všechno, co má nějakou hodnotu či je nějak zajímavé, zejména divokou přírodu“. Za tuto drobnou službu mám dostat další tři zlaté securi na den! Pokusím své matky dohodit ti nějakého ženicha se budeš muset vyhýbat o něco déle. Brzy se budu moci vrátit coby nápadník, jenž je tě hoden. Na světě není žádná překážka, která by mě na cestě k tomuto cíli mohla zpomalit.

Níže je obrázek výhledu, který mám z okna. Nemohl jsem se nesmát, když náš krčmář svůj domov nazval „přepychovým městem“! Neznalost je zlatá, jak se říká.

Ačkoliv strýcovy platby přicházejí pravidelně, ještě jsem se s ním nesetkal. Poněkud mě znepokojuje, že jedinou mou vzpomínkou na něj je jeho sveřepá mantra, že „krví naší říše je úředničina“.

Nyní mě zaměstnává nekonečný úřednický aparát našeho národa; ironií je, že nepracuji v jeho středu, nýbrž v těchto necivilizovaných zemích.

Má kartografická mise jde nečekaně dobře, podařilo se mi totiž zakoupit prastarou kamennou mapu. Ten odporný obchodník byl určitě vykradač hrobek či zloděj (jako většina Shurimanů), ale tento předmět byl až příliš cenný na to, abych si ho nechal ujít.

Dnes si karavana najala skupinu elujrav'i', neboli „jezdců se zvony“.

Tito chlapci a starci zkoumají cestu před námi a varují nás před blížícím se nebezpečím. Správce karavany také koupil pár tuctů saih'kharash'i, neboli „písečných chodců“. Tito vesničané – chudí i na ubohé poměry této země – si na živobytí vydělávají tím, že běží vedle karavany. Pokud by nás někdo pronásledoval, rychle těmito nešťastníkům ujedeme a necháme je za sebou jako návnadu.

Obyvatelé jižní pouště jsou schopní udělat a vytrpět cokoliv, aby se vyhnuli xer'saiům a dalším stvůrám. Zneklidňuje mě, že mě můj dosud nespátrřený mecenáš zavádí hlouběji do této podivné a primitivní země.

Mrtvý xer'sai.

Tento průměrně dorostlý jedinec byl zabit jen pár dní po vybití stáda eka'sulských koz. Jeho odpudivé hnísající a bublající maso se rozkládá nezvykle vysokou rychlostí. Není překvapením, že tento tvor není jedlý. Xer'saiové podle všeho vyskakují ze svých malých nor a zadávají vše, co se jim namane. Skutečnost, že takto obyčejný tvor budí ve strážích karavany takovou hrůzu, vypovídá o jejich slabosti a neznalosti.

Za padesát securi jsme si koupili ralsiji. Tento útočný obr se bude v aréně krásně vyjímat, ale postrádá divokost xer'saiů. Strýc Velius poslal vzkaz, že se máme pokusit najít živého xer'saie. Za každého dobře rostlého jedince, kterého mu doručíme, mi slíbil tři sta securi! S takovou bych se mohl domů vrátit za měsíc s veškerým jměním, které potřebujeme na svatbu! Modlím se, aby tě tvá sestřenice přestala nutit do setkání s tím hlupákem Gendenem Belgauntem.

Vstoupili jsme na „sai“, širé pláne písku a ostrých kamenů, které udávají ráz drsné jižní pouště. Zde budu konečně moct odchytit ta záhadná stvoření, na která je strýc tak upnutý. Doufám, že tento záštiplný kraj plný chudoby a nekonečného ticha, které je pro tuto zemi obvyklé, opustím do čtrnácti dnů. V jižních zemích není povolen žádný zbytečný hluk. Žádný smích. Žádné nezávazné rozhovory. Domorodci tiše čekají u svých karavan a poslouchají zvony, které je varují před nájezdníky či šelmami. Jak jen toužím po tom, abych mohl otevřeně mluvit a opět slyšet tvůj sladký hlas.

Včera na nás zaútočil xer'sai velký jako tvůj chrt.

Naši pozorovatelé ho naštěstí spatřili a kopiníci stihli nastoupit včas. Když sejmul jednoho z našich strážců, jeho druzi se právem rozzuřili a zabili ho. Ačkoliv jsem to zvíře mohl prodat za dvě stě securi, nemůžu a nebudu svým strážím dávat za vinu, že se mu pomstili. Ten mrtvý nebyl jedním z mužů v našich urozených arénách, kteří se honí za jměním a slávou; byl zavražděn odpornou bytostí bez jakékoliv naděje na věhlas či bohatství.

Shurima mi zatím přijde jako záštiplné místo odhodlané potrestat všechny, kdo jej navštíví, a podmanit si všechny své obyvatele. Stydím se, že jsem se zdejšími lidem kdysi posmíval.

Už celé týdny poslouchám příběhy o Rek'Sai – nechvalně proslulém xer'saiovi nepřekonatelných rozměrů, dravosti a rychlosti.

„Dokonalý pro arénu!“ Smál jsem se chmurně na účet strýcových opakujících se dopisů. Zesměšňovat svého mecenáše před našimi shurimskými stopaři a strážci ti určitě přijde jako šílenství, ale já cítím, že mám blíže k nim než k našim noxijským tradicím. Poušť mě změnila. Je to nepřítomnost všeho a jako taková vyvolává pochyby o tom, co je důležité. Proč by se měl člověk starat o pobavení v aréně? Jaká věčná vzpomínka se tam zrodí? Jen díky jemnému zakřivení tvých líc či náznaku úsměvu v koutku tvých úst si nepřipouštím děsivost tohoto místa. Hnusí se mi představa, že se ti Genden Belgaunt dvoří a že ho tvá rodina považuje za vhodného nápadníka.

Navzdory své bezútěšnosti se v tomto prázdném táboře stále nachází jediný zdroj pitné vody na míle daleko a i těch pár hodin strávených ve stínu jeho rozvalin znamená sladkou úlevu od nepolevujícího slunce. Prý jej před několika desetiletími zničila sama Rek'Sai. Před pár týdny bych nad tím jen mávl rukou jako nad další zbytečnou pověrou pouštního lidu. Ale viděl jsem až mnoho smrti. Minul jsem kosti tisíců nešťastníků. Co za příšeru může působit takovou hrůzu?

I navzdory údajné odbornosti našich noxijských lovců začínám pochybovat o tom, že máme dost prostředků na polapení této šelmy.

Rek'Saiina nora.

Co mě přimělo jít sem s noxijskými lovci svého strýce? A když jsme stanuli na prahu domova této příšery a viděli důkazy přímo před sebou, proč jsme se hned nevrátili? Bylo to, jako bychom stáli na okraji velkého útesu a nějaký prapůvodní pud nás nutil opřít se do té prázdnoty, abychom se zřítili a zahynuli.

Mí shurimští přátelé mě naštěstí přesvědčili, abychom se vrátili, než bude pozdě. Kéž bych byl uposlechl jejich rady a odvrátil tvář od následných událostí.

Vskutku, nedokážu vysvětlit, co jsem viděl. Žádné násilí v aréně by nepopsalo nezměrnou hrůzu, jakou tato příšera budila. To, co jsem během mžiku oka viděl, se mi nekonečně vrací. Nespím z obavy, že bych to znovu spatřil, a zdá se mi, že koutkem oka tuto vzpomínku stále vnímám. Šelmy z plání jsou mor, který zničil tento kraj, ale Rek'Sai je vtělenou smrtí.

Doufám, že tuto nelítostnou poušť už nikdy neuvidím, a přesto vím, že se teď do Noxu nemůžu vrátit. Náš národ podle mě není tak silný. Jsme namyšlení a bláhoví jako děti.

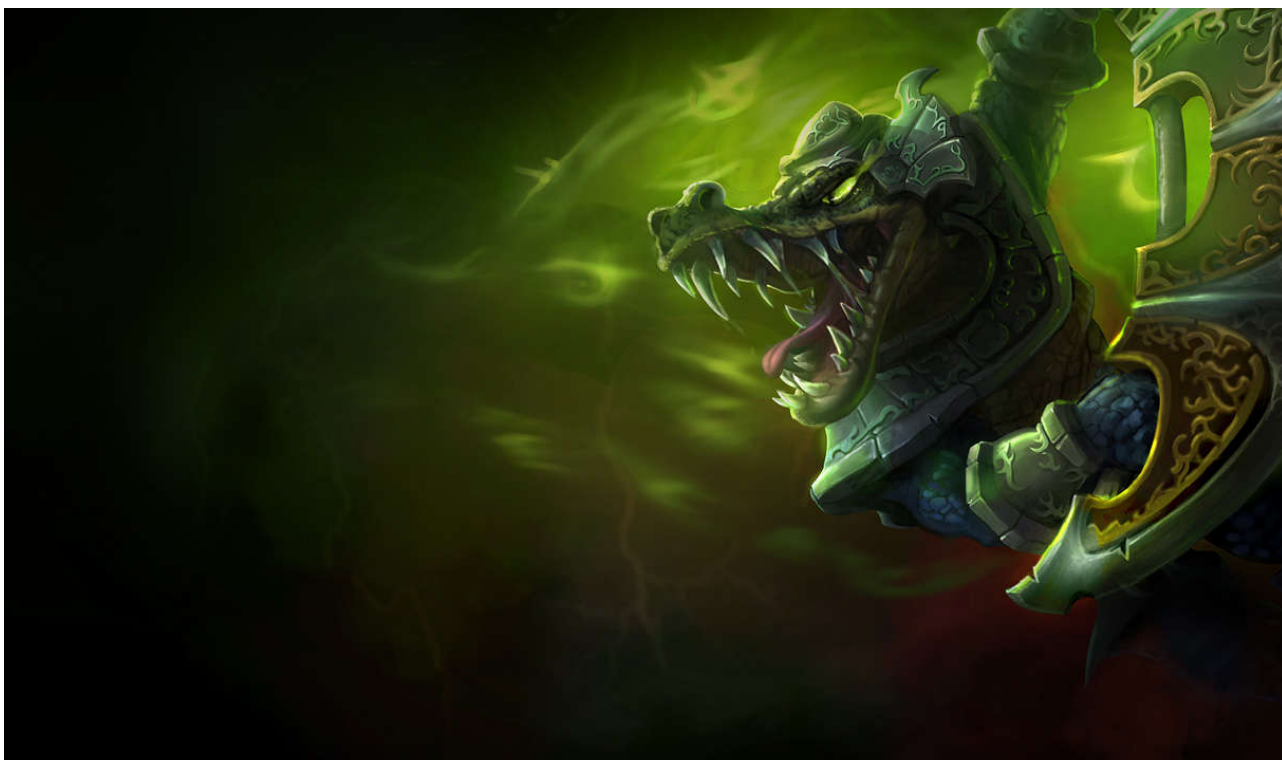
Hledám si místo poblíž hranic s Demacií nebo v jižních džunglích – kdekoliv, kde budu co nejdál od zkázy, kterou tato stvůra způsobila. Myslíš, že bys dokázala žít mimo naše hlavní město? Tvou odpověď bohužel znám. Musím se smířit s tím, že jsi už dávno překonala mé selhávající pokusy o dvoření, zatímco jsem byl lapen ve svém vlastním snu.

Přikládám kamenný artefakt, který jsem získal a podle kterého jsem nakreslil mapy. Je to svatební dar. Opravdu doufám, že s Gendenem Belgauntem najdeš štěstí, a modlím se, abys naši korespondenci nepřerušila.

S nadějí a láskou budu vždy očekávat tvé dopisy na kraji území našeho císařství.

Tvůj Aelon

Renekton - písečný řezník



Renekton byl zrozen k boji. Už jako chlapec se pořád připlétal ke krutým rvačkám. Nikoho se nebál a dokázal se ubránit i dětem mnohem starším, než byl sám. Příčinou mladíkových sporů byla většinou pýcha, neboť Renekton nedokázal nikdy ustoupit či v tichosti přejít jakoukoliv urážku. Každý večer se domů vracel s novými šrámy a modřinami. Renektona šarvátky přitahovaly i přesto, že s tím jeho starší a rozumnější bratr Nasus nesouhlasil.

Nasus se brzy odstěhoval, neboť byl vybrán jako člen Rady slunce. Během doby, kdy byl mimo domov, se závažnost Renektonových rvaček ještě zhoršila. Nasus byl při svých vzácných návštěvách doma zděšen, když viděl svého mladšího bratra zbroceného krví z pouličních zápasů. Obával se, že Renektona brzy přivede jeho výbušná povaha do kobky či na šibenici, a tak mu pomohl narukovat do shurimské armády. Renekton byl oficiálně na službu příliš mladý, ale vliv jeho bratra tuto drobnost zahladil.

Členění armády a vyžadovaná disciplína byly pro Renektona požehnáním. Za pár let se stal nejobávanějším a nejschopnějším válečným kapitánem Shurimy a v nesčetných bitvách o rozšíření říše bojoval přímo v první linii. Byl proslulý svou zuřivostí a urputností, ale také svou ctí a odvahou. Nasus se stal vyznamenaným generálem a po boku svého bratra se účastnil mnoha bitev – byli si velmi blízcí i navzdory svým rozdílným povahám a častým neshodám. Nasusovy dovednosti spočívaly ve strategii, zásobování a dějepise, kdežto Renekton byl zdatným válečníkem. Nasus války naplánoval a Renekton je vyhrál.

Renekton si vysloužil titul Strážce Shurimy po tom, co vyhrál zoufalou bitvu v jednom z horských průsmyků na hranicích Shurimy. Na jižním pobřeží se vylodila nepřátelská nájezdnická armáda a vydala se dobýt město Zuretta. Kdyby nebyla zastavena, město by bylo srovnáno se zemí a jeho obyvatelé by byli povražděni. Renekton se svým malým oddílem čelili přesile deset na jednoho, aby zajistili obyvatelům města dostatek času na útek. Nikdo nečekal, že by Renekton tuto bitvu přežil, natož pak aby ji vyhrál. Udržel však průsmyk celý den i noc, takže mu mohl Nasus nakonec přispěchat na pomoc. Přežila jen hrstka jeho vojáků a nikdo se neobešel bez zranění. Renekton byl prohlášen za hrdinu.

Renekton v předních liniích sloužil celá léta a nikdy neprohrál. Vojáky jeho přítomnost povzbuzovala a nepřátele děsila. Vítězství stíhalo vítězství a povídalo se, že některé bitvy byly vyhrány bez nutnosti vůbec tasit meč – nepřátelské národy se vzdávaly okamžitě, když zjistily, že by musely čelit právě Renektonovi.

Když Renekton dosáhl zralého věku, byl ostříleným válečným veteránem. Jednoho dne se k němu doneslo, že je jeho bratr na prahu smrti. Spěchal zpět do hlavního města, kde našel pohublého Nasuse, jehož tělo sužovala hrozivá choroba. Nebylo, jak nemoc vyléčit; podobala se hnilobné kletbě, jež v minulosti vymýtila celou linii jednoho vznešeného rodu.

Nasusova velikost však byla zřejmá všem. Nebyl jen významným generálem, byl i kurátorem velké shurimské knihovny, kde nashromáždil mnoho z nejlepších literárních děl v říši. Kněží proto prohlásili, že vůlí slunce je, aby podstoupil rituál Vyzdvižení.

Celé město se shromáždilo, aby mohlo být svědkem rituálu, ale strašlivá nemoc si na Nasusovi vybrala svou daň; Nasus již nebyl schopen vystoupat po schodech na pódium Vyzdvižení. Renekton nezaváhal a učinil největší nesobeckou obět' a čin z čiré bratrské lásky: vzal Nasuse do náručí a vystoupal do posledních schodů s vědomím, že přijde v ničivé síle slunečního kotouče o život. Usoudil, že jeho smrt je malou cenou za to, aby jeho bratr mohl žít. Ač nadaný, pořád byl přeci jen pouhým vojákem, ale jeho bratr byl jedinečným učencem, myslitelem a generálem. Renekton dobře věděl, že Shurima bude v nadcházejících letech Nasuse potřebovat.

Renekton však o život nepřišel. Oba bratři byli ve slunečním světle pozvednuti vzhůru a jejich těla byla obnovena. Když světlo ustoupilo, před přihlížejícími stanuli dva Vyzdvižení: Nasus s protáhlou hlavou šakala a Renekton jako ohromný krokodýl. Jejich podoby byly příznačné; šakal byl považován za nejchytřejší a nejlstivější ze všech zvířat, zatímco krokodýl představoval nebojácnost a agresivitu. Shurima vzdala hold svým dvěma novým polobohům a strážcům říše.

Renekton byl už předtím mocným válečným hrdinou, ale nyní jako Vyzdvižený oplýval nezměrnou silou, jež přesahovala rámec chápání smrtelných lidí. Byl silnější a rychlejší než běžní muži a zdálo se, že nedokáže cítit žádnou bolest. Ačkoliv nebyli Vyzdvižení nesmrtelní, jejich život se výrazně prodloužil, aby mohli své říši sloužit po celá staletí.

Jakmile se Renekton postavil do čela shurimské armády, byla v podstatě nezastavitelná. Odjakživa byl nelítostným velitelem a nemilosrdným bojovníkem, ale jeho nová podoba mu propůjčila neuvěřitelnou sílu. Vedl shurimské pluky k mnoha krvavým vítězstvím a v boji neměl s nikým slitování. Příběhy o něm sahaly daleko za hranice Shurimy a jeho napřátelé jej pojmenovali Písečný řezník – titul, který s radostí přijal.

Někteří lidé včetně Nasuse se domnívali, že při rituálu Renekton přišel o kousek své lidskosti. Postupem let se zdálo, že je čím dál krutější. Vyžíval se v prolévání krve víc, než bylo zdrávo, a říši se rozšiřovaly zvěsti o tom, jakých hroživých činů se ve jménu války dopustil. I přesto byl věrným ochráncem Shurimy a sloužil všem nastupujícím císařům, aby zajistil Shurimě bezpečí a velikost na celá staletí.

Za vlády císaře Azira se objevila informace, že z kouzelného sarkofágu ukrytého v podzemí uteklo magické ohnivé stvoření. Vyplenilo jedno shurimské město a poté uniklo přes poušť na východ. Renekton se se svým bratrem Nasusem vypravili, aby onoho bájného tvora znovu polapili. Zatímco byli pryč, mladý císař byl svým dvorním mágem Xerathem zmanipulován k tomu, aby se postavil po bok ostatních hrdinů jako další Vyzdvižený. Následky byly strašlivé.

Renekton s Nasusem byli den jízdy od hlavního města, ale i přesto ucítili tlakovou vlnu nezdařeného rituálu Vyzdvižení. Věděli, že se muselo stát něco hrozného, a tak spěchali domů, avšak své slavné město našli v troskách. Azir byl zabit spolu s valnou většinou obyvatel města a velký sluneční kotouč padal k zemi, jeho moc byla pryč. V samotném středu trosek objevili Xeratha, jehož nyní tvořila čirá zlovolná síla.

Bratři se rozhodli Xeratha uvěznit do kouzelného sarkofágu, ve kterém předtím spočívala ona ohnivá bytost. Bojovali celý den a celou noc, ale mág byl příliš silný a spoutat se nenechal. Roztříštil sarkofág a útočil na bratry kouzly živými mocí slunečního kotouče, jenž se zřítíl během jejich boje k zemi.

Renekton věděl, že Xeratha nemohou zničit, a tak jej odtáhl do hlubin Hrobky císařů a svému bratru řekl, aby za nimi navždy zapečetil hrobku zvenčí. Nasus si byl vědom toho, že není žádný jiný způsob, jak Xeratha zastavit, a tak neochotně udělal, oč ho bratr požádal. Když Renekton se Xerathem padli do temnoty, Nasus zapečetil hrobku na zbytek věčnosti.

Tam v temnotách však Renektonův boj se Xerathem pokračoval. Bojovali nesčetně let a nad jejich hlavami se mezitím velká shurimská civilizace rozpadla. Xerath otrávil Renektonovu mysl svými jedovatými slovy a během dlouhých století si jeho lži postupně vybraly svou daň. Mág zasel v Renektonovi představu, že jej Nasus uvěznil záměrně, neboť žárlil na jeho úspěch a nechtěl se dělit o moc Vyzdvižení.

Renekton krůček po krůčku přišel o rozum. Xerath Renektonově šílenství ještě přisadil, když pokroutil jeho představu o tom, co je skutečné a co jsou jen pouhé předtavy.

Uplynuly tisícovky let, když žoldněřka Sibir znovu otevřela Hrobku císařů, a osvobodila tak Renektona i Xeratha. Renekton zavyl zuřivostí, vydal se do shurimské pouště a nasával pach svého bratra.

Renekton nyní křížuje poušť a usiluje o smrt svého bratra Nasuse, zrádce, jenž ho nechal zemřít. Renektonovo vnímání reality je chatrné, a i když občas na okamžik připomíná toho hrdého a ctihodného hrdinu z minulosti, povětšinou není ničím jiným než zvířetem poháněným hněvem, jež prahne po krvi a odplatě.

Znovuzrozen v temnotě

Jsem bůh?

Už si ani není jist. Možná kdysi, když sluneční disk zlatě zářil nad velkým Palácem deseti tisíc pilířů. Pamatuje si, jak v náručí nesl chřadnoucího starce a oba dva se vznesli k nebesům v objetí sluneční záře. Všechny pozemské bolesti a strasti z něj smyly sluneční paprsky, jež ho přetvořily. Pokud jsou tyto vzpomínky jeho, znamená to, že byl kdysi smrtelníkem? Domnívá se, že ano, ale nemůže si vzpomenout. Jeho myšlenky jsou jako hejno písečných much, vodopád roztříštěných vzpomínek divoce se hemžících v jeho protáhlé lebce.

Co je skutečné? Co se ze mě stalo?

Tohle místo, ta jeskyně pod dunami. Je to skutečné? Věří, že ano. Ale nemůže už se nadále spoléhat na své smysly. Jediné, na co si vzpomíná, je temnota; strašná a nekončící temnota, která jej halila jako rubáš. Pak ale ustoupila a on byl vržen zpět na světlo. Vzpomíná si, jak se vyškrábal z písku, jak se samotná země vzdouvala a prohýbala, živoucí skála se rozlomila, když se cosi dlouho zapomenutého a pohřbeného probudilo znovu k životu a vystoupilo na povrch.

Obrovské kamenné sochy se zvedly z písku v celé své hrozné kráse. Tiše na něj shlížely: obrnění bojovníci s ďábelskými hlavami, dávno zapomenutí bohové pradávné kultury. Přízraky dychtící po boji se tyčily nad písečnými dunami a jemu se podařilo utéct před jejich hněvem z vynořujícího se města, zatímco mu nad hlavou svítily hvězdy a měsíc. Vzpomíná si na klopýtání pouští, když jeho mysl šířily vidiny plné krve a zrady, paláců titánských rozměrů a zlatých chrámů stržených v jediném okamžiku. Staletí pokroku zmařená kvůli lidské pýše a marnivosti. Jeho? Neví, ale obává se, že ano.

Světlo, které jej kdysi stvořilo, jej nyní bodá. Šíří ho jako oheň a spaluje jeho duši, zatímco se potuluje pouští, ztracený a sám, mučen nenávistí, které nerozumí. Skryl se před tím neúprosným světlem v malé vlhké

jeskyni, ale i tady ho Našeptávač našel. Plazí se kolem něj stíny a neustále mumlá a sprádá intriky, čímž posiluje jeho zahořklost. Tiskne si na spánky pokroucené pěsti se silnými prsty zakončenými zlověstnými, ebenově černými pařáty, ale nedokáže umlčet toho neúnavného společníka. Nikdy to nedokázal.

Našeptávač vypráví příběhy o jeho hanbě, o vině. Hovoří o tisících, kteří zemřeli kvůli němu, kteří nedostali příležitost prožít své životy kvůli jeho selhání. Něco v něm věří, že to jsou pouhé smyšlenky, překroucené výmysly opakované tak dlouho, že je už nelze rozeznat od pravdy. Našeptávač mu připomíná ono světlo, jež zhaslo a vyjevilo šakalí tvář zrádce, jenž na něj shlížel, když jej odsoudil k věčnému zatracení v nekonečné temnotě. Jeho zakalené oči plní slzy a on je rozezleně stírá. Našeptávač zná každou tajnou cestičku do jeho mysli a překrucuje každou myšlenku, na které lpěl, každou ctnost, která jej učinila hrdinou uctívaným jako boha napříč... Shurimou!

To jménu mu něco připomíná, ale myšlenka na něj se vytrácí jako chvějící se fata morgána a on je dál vězněm vlastní mysli v okovech šílenství. Jeho kdysi jasné pronikavé oči jsou nyní zakaleny věky strávenými v nekonečné temnotě. Jeho kůže byla pevná jako pláty bronzu, ale nyní je vybledlá a popraskaná a z jeho četných ran se sype prach jako písek přesýpacích hodin popravčího. Možná, že umírá. Myslí, že je to skutečně možné, ale ta myšlenka jej zanechává klidného. Žije celé věky a trpěl moc dlouho na to, aby se bál konce.

A co je horší – není si jistý, že vůbec může zemřít. Zírá na zbraň před sebou: sekeru ve tvaru půlměsíce bez rukojeti. Patřila válečnému králi Icathe; vrátila se mu pomíjivá vzpomínka, jak rukojeť zlomil při porážce královny armády. Vzpomíná si, jak ji znovu vykoval, ale už neví proč. Možná ji použije, aby sám sobě prořízl hrdlo. Co by se asi stalo? Poteče krev, a nebo prach? Ne, tady nezemře. Ještě ne. Našeptávač mu řekl o jiném osudu. Ještě musí prolít jinou krev, musí uhasit žížeň po pomstě. Hlavou mu projede myšlenka na muže se šakalí hlavou, jenž ho odsoudil, a pokaždé, když si jej představí, jeho srdce zaplní nenávist.

Vzhlédne na stěny jeskyně a spatří místo, které odhalily stíny: hrubou mazanici smrtelníků. Starobylé odlupující se obrázky vybledlé natolik, že se již téměř vytratily. Zobrazují pouštní město v době největší slávy. Řeky plné ledové průzračné vody plynou v akvaduktech a životodárné sluneční paprsky zalévají zelenající se úrodnou zem. Nad vším se tyčí palác, na jeho vrcholu vidí krále se sokolí hlavou a po jeho boku postavu v černém hábitu. Pod nimi stojí dva obři odění v bitevním brnění: jedna mohutná šelma podobající se krokodýlovi ozbrojená půlměsícovou sekerou a druhý vzdělaný válečník s hlavou šakala. V ještěrovi rozpoznává smrtelníkovu obdivnou reprezentaci své vyzdvižené podoby. Obrátí svůj pohled k druhému válečníkovi. Písky času dosud nesmazaly nápis pod vybledlým obrazem, a tak mohl přečíst jméno tajemného válečníka.

„Nasus...“ vyslovuje pomalu. „Bratr...“

Když nyní zná jméno svého mučitele, sám jasně ví, kým opravdu je, tak náhle, jako když sluneční paprsky protnou temnělou oblohu.

„Já jsem Renekton,“ syčí skrz zatřáté zuby. „Písečný řezník.“

Popadne svou půlměsícovou sekeru a zvedne ji vysoko nad hlavu a v tom pohybu ze sebe smete tisíciletý nános prachu. Jeho stará zranění se zacelí, popraskaná kůže je znovu celistvá a vrátí se mu jasná nefritově zelená barva, to vše s nově objeveným posláním. Zrodil se kdysi ze slunce, ale jeho spojencem je nyní temnota. Jeho hroživě silným tělem se rozlévá moc, jeho svaly opět ožívají a oči mu hoří rudým plamenem z nenávisti k Nasusovi. Opět slyší Našeptávače, ale už jej neposlouchá. Zatne pěst plnou drápů a špičkou své sekery se dotkne obrazu šakalího válečníka.

„Bratříčku, nechal jsi mě potmě samotného,“ zašeptá. „Zaplatíš za svou zradu.“

Starý

V dalekém světě se zrodil Renekton, člen brutální stráže stvořené ke službě a ochraně lidí. Vedle svého bratra Nasuse, Renekton přehlížel údržbu velké knihovny, která sloužila jako hrobka starodávného vědění a jako zdroj učení cyklu života a smrti. Zatímco Nasus učil ty kteří přišli studovat, Renekton sloužil jako strážce brány. Dokázal vycítit skutečnou povahu těch, kteří vyhledávali Nasusovo učení a všechny, kteří měli temné myšlenky nemilosrdně posílal pryč. Časem, poté co byl již dlouho vystaven těmto ďábelským myšlenkám se jednou z nich sám nakazil. Byl čím dál vzteklejší ze vší té zlomyslnosti ukryté v srdcích mužů a čím více se poddával šílenství zjišťoval, že dokáže tuto zběsilost potlačit tím, že si z těch mužů vezme vše zlé. Naneštěstí úleva byla jen krátkodobá a "řezníkově běsnění" jak se stávalo známějším ožilo mnohem silnějším životem.

Sžírán svou zlobou se Renekton otočil na osobu, která by jej dokázala zastavit -- svého vlastního bratra. Nasus prosil Renektona, aby našli východisko. Když zjistil, že už není cesty zpět, sklíčený Nasus statečně udeřil svého nevyzpytatelného bratra. Nebránivší se Renekton netrpělivě očekával úlevu ze smrti. Byl však zachráněn, když si ho přivolali summoneři z Ligy legend. Zachycen v tomto mocném kouzle padal Renekton mezi realitami po dlouhá léta. Poté co se konečně objevil, byl v hlubokých stokách Zaunu. Šílený vztekem Renekton slábl ve svém znovu nalezeném domově. Ale to pouze do doby než ucítil ve vzduchu známý pach. Uvěřil, že jej tento známý pach dovede k útěše, která mizela z jeho paměti a následoval tak svého bratra do Institutu Válek.

“Můj bratr se stal prázdným. Plným vzteku, ale i tak prázdným. – Nasus

Rengar - hrdý lovec



Na každé zdi v jeho doupěti, má lovec trofejí Rengar mnoho hlav, rohů, drápů a tesáků těch nejvíce smrtících monster ve Valoranu. I když je jeho kolekce rozsáhlá, zůstává nespokojený a hledá silnější oponenty. S každou vraždou si dává načas, studuje jeho kořist a připravuje se na další střetnutí s Kha'Zixem - monstrem, které nikdy nedokázal porazit.

Rengar nikdy neznal své opravdové rodiče, ale byl vychován člověkem, který byl známý jako legendární lovec. Rengar byl ideální žák, který neuvěřitelně rychle a snadno vstřebával lekce jeho otce, a zlepšoval se v jeho tajemných a divokých instinktech. Než jeho hříva plně dorostla, Rengar vyrazil po svých vlastních a přivlastnil si rozsáhlé teritorium jen pro sebe. Ve velikém okolí, lovil všechny možné silnější monstra a sbíral jejich lebky, které si vystavoval jako trofeje pro varování vůči všem agresorům. Myslel si, že panování nějakého regionu bude splňovat všechny jeho požadavky, ale místo toho byl neklidný a netrpělivý. Žádné monstra v jeho panství nebyla dostatečná výzva, a nemohli Rengara dohnat ke svému limitu. Kvůli tomuto Rengarův duch slábl. Obával se, že už nenajde žádné monstrum, které za to bude stát a že už nikdy nebude cítit vzrušení z lovu. Když už se to zdálo zbytečné, Rengar potkal Kha'Zixe. Byl to zneklidňující, pro něj i mimozemský tvor, který určitě nepocházel z Runeterry. Kha'Zix měl obrovské, přímo k zabíjení vyrobené drápy, které by určitě dokázali skolit každé monstrum v jeho teritoriu. Rengar, který už přímo dychtil po krvi se okamžitě vrhl na monstrum. Už při prvním střetu poznal, že toto monstrum přesahovalo úroveň všech monster, se kterými dosud bojoval. Jejich boj byl krutý a každý utrpěli četná zranění. Rengar přišel o oko, ale největší zranění padlo na jeho hrdost. Nikdy předtím se mu něco takového nestalo. Jeho zranění ho donutily ustoupit. V následujících dnech byl na prahu života a smrti. Cítil bolest a utrpení po celém těle, a zároveň cítil náznaky radosti. Lov pokračoval. Pokud existuje více takových silných monster na tomto světě, tak je všechny zabije a vystaví si jejich hlavy. Ale Kha'Zix byl monstrem, které si chtěl vychutnat. V jeho doupěti na největší zdi, si šetří místo pro hlavu té bestie, která bude představovat hlavní a mimořádný kousek jeho speciální kolekce.

"Zabíjej slabé a přežiješ, zabíjej silné a budeš žít."

Riven – vyhnankyně



Jakýkoli občan Noxu se může chopit moci, bez ohledu na rasu, pohlaví, či sociální postavení – síla je vše, na čem záleží. S hluboce zakořeněnou vírou v tento ideál se Riven hnala za velikostí. Brzy ukázala potenciál vojáka, když se donutila ovládnout váhu dlouhého meče, který byl i tak o trochu větší než ona. Jako válečník byla nemilosrdná a efektivní, ale její pravá síla spočívala v jejím smýšlení. Do bitev vstupovala bez jakékoli stopy pochybnosti ve své mysli: žádná morální váhání, žádný strach ze smrti. Riven se stala vůdcem mezi jejími vrstevníky, jakožto příklad pravého Noxiánského ducha. Její vášeň byla natolik výjimečná, že si ji všimlo dokonce Nejvyšší Velitelství a ocenilo ji runovým mečem z černého kamene, ukovaným a očarováním Noxiánskou magií. Zbraň byla těžší než páveza a skoro tak široká – perfektně odpovídala jejímu vkusu. Brzy poté byla vyslána do Ionie jako součást Noxiánské invaze.

To co začalo jako válka se rychle změnilo ve vyhlazení. Noxiánští vojáci následovali děsivé Zaunské stroje války přes pole smrti. Nebyl to onen slavný boj, pro nějž Riven trénovala. Plnila rozkazy svých nadřízených, drtíce zbytky poraženého a rozdrčeného nepřítele s extrémním zaujetím. Jak invaze pokračovala, bylo čím dál tím víc jasné, že Ionijská společnost nebude přetvořena, nýbrž zcela eliminována. Při jednom z hořkých střetnutí byla Rivenina jednotka obklíčena Ionianskými silami. Nepřítel se neustále přibližoval, zatímco oni volali pro posily. Místo nich se jim však dostalo baráže biochemického teroru, odpáleného Singedem. Riven se dívala, jak kolem ní Ionianští a Noxianští společně padají za oběť nepopsatelně krutému osudu. Podařilo se jí utéci z bombardování, ale z paměti jej vymazat nedokázala. Jelikož byla pro Noxiánské mrtvá, chopila se možnosti začít znovu. Roztříštila svůj meč – přetínajíc tak pouta s minulostí – a začala se toulat světem ve svém dobrovolném exilu. Nyní hledá smíření a svou vlastní cestu, na které by mohla sloužit čisté Noxiánské vizi, ve kterou tolik věří.

"Je místo mezi válkou a vraždou, tam se naši démoni plíží." - Vyňato z básně "Scarlet Shon-Xan"

Rumble - mechanizovaný postrach



Dokonce i mezi yordly patřil Rumble mezi ty nejdrobnější a nejslabší. Na různé pošťuchování a šikanu si tedy už dávno zvykl. Pokud chtěl přežít, musel se naučit být ještě pozornější a bystřejší než ostatní. Byl poměrně náladový a pomstychtivý, ať už měl problém s kýmkoli. Moc přátel si tímto způsobem nenadělal, to ho ovšem nijak netrápilo. Rád se hrabal v různých zařízeních a před živou společností dával přednost strojům. Většinou ho bylo možné najít na různých smetištích, kde se prohraboval haldami vyhozených věcí.

Postupem času se z něj stal vynikající mechanik. Jeho učitelé mu doporučili zapsat se na Yordlovskou akademii věd a pokroku v Piltoveru, kde by se mohl snadno stát jedním z Heimerdingerových oblíbenců, Rumble ovšem odmítl. Heimerdingera a jeho společníky považoval za zaprodance, kteří s lidmi vyměnili špičkové yordlovské technologie za to, že je naoko poplácávali po rameni, zatímco se jim za zády nadále vysmívali.

Když do Bandle City dorazila skupina lidských absolventů z Yordlovské akademie, aby si prohlédli místo, kde se narodil a vyrostl jejich mentor, neodolal Rumble pokušení setkat se s nimi tvář v tvář (obrazně řečeno). Původně si je chtěl jenom dobře prohlédnout, ale o čtyři hodiny a spoustu výměn názorů později se vrátil domů samá krev a modřina a s ušima plnými poznámek o tom, jak je hanbou pro všechny osvěcené yordly jako Heimerdinger.

Příštího rána opustil beze slova Bandle City a dlouhé měsíce ho nikdo neviděl. Když se vrátil, seděl v kokpitu jakési kovové mechanické obludnosti. V doprovodu užaslých diváků nakráčel doprostřed města, kde všem oznámil, že nyní hodlá všem dokázat skutečné možnosti yordlovské technologie.

„Ech, ten tvůj obličej si budu z pancíře seškrabávat celou věčnost!“

Starý

Dokonce i mezi yordli, byl Rumble vždycky tím nejmenším záprdkem ze všech prcků. Takto malinký si už dávno zvykl být terčem šikany. Aby přežil, musel být přesnější a vynalézavější než jeho vrstevníci. Jeho charakter nabyl na výbušnosti a proslavil se tím, že vždycky vyrovná své účty a nezáleží na tom, kdo mu zkříží cestu. Stal se z něj kvůli tomu tak trochu samotář, ale to mu nevadilo. Rád se vrtal ve věcech a těšila ho společnost různých udělátek a strojků. Většinou se dal najít jak šmejdi na smetišti. Jeho talent na mechaniku byl veliký, tak veliký, že byl doporučen na Yordlí Akademii Věd a Pokroku v Piltoveru. Kdyby byl býval pozvání přijal, mohl se z něj snadno stát jeden z vážených Heimerdingerových chráněnců, ale Rumble se rozhodl jinak. Považoval Heimerdingera a jeho kolegy za „zaprodance“, kteří vyměňují špičkovou yordlí technologii za poplácání po zádech, zatímco se jim všichni za zády smějí.

Když skupinka lidských studentů z Yordlí Akademie vyplula do Bandle City, aby spatřili místo narození svého mentora, Rumble nemohl odolat pokušení promluvit si s nimi tváří v tvář (jak se tak říká). Původně si s lidmi chtěl jen promluvit, ale po čtyřech hodinách a několika dobře volených slovech se vracel domů potlučený a od krve, v uších mu znělo to jakým selháním je ve srovnání s „osvícenými“ yordli, jako je Heimerdinger. Dalšího rána beze slova opustil Bandle City a na několik měsíců se po něm slehla zem. Když se konečně vrátil, seděl na vrcholu rachotící mechanické obludnosti. Napochodoval přímo doprošřed náměstí a ohromeným přihlížejícím ohlásil, že se rozhodl vstoupit do Ligy, aby světu předvedl, čeho všeho je yordlí technologie opravdu schopná, bez skrývání se za cizí standartu.

"Uff, zabere mi věčnost odstranit ten tvůj ksicht z mého obleku!"

Ryze - runový mág



Ryze byl ještě mladík, když se poprvé dozvěděl o mocných tajuplných silách, které se v tomto světě ukrývají. Na jedné diplomatické misi Ryze zaslechl hovor mezi svým mistrem Tyrem a nějakým dalším vrásčitým starým mágem. Polohlasně se bavili o možném nebezpečí, které v sobě skýtalo cosi jménem „Runy světa“. Když si Tyrus svého žáka všiml, okamžitě rozhovor přerušil a pevně v ruce sevřel svitek, který nikdy neodkládal.

Během následujících desetiletí se začalo povědomí o Runách šířit, protože byly vykopávány další a další. Prastaré glyfy zkoumali největší mudrcové své doby, kteří se pokoušeli rozluštit moc v nich ukrývanou. Jen málo z nich si dokázalo představit význam jejich původu či ryzí sílu, která se v nich ukrývala. Někteří předpokládali, že runy jsou nedílnou součástí stvoření samotné Runeterry. První z těchto záhadných artefaktů měly katastrofální následky, neboť přetvořily krajinu celých národů. Národy si rychle přestaly vzájemně věřit, neboť se mezi lidmi začala šířit myšlenka, že by se tato „moc Stvořitelů“ dala využít jako zbraň.

Ryze a Tyrus cestovali od národu k národu a snažili se klidnit stihomam a vyzývat ke zdrženlivosti, ale jejich poslání bylo čím dál ošidnější. Neúnavně se snažili odvracet mnohá neštěstí, ale Ryze cítil, jak v jeho mistrovi vzrůstá zoufalství.

Jednoho osudného dne vyjednávali Tyrus s Ryzem řešení sporu dvou rozhádaných národů nedaleko osady Khom, kde Ryze vyrůstal. Armády se navzájem obviňovaly z plánování nasazení runových zbraní v boji proti nepříteli a zároveň byly připravené uchýlit se ke stejnému řešení, pokud by se tak stalo. Napětí se pomalu vymykalo kontrole, a tak Tyrus seznal, že tento střet nedokáže odvrátit. Obě armády byly rozhodnuty jít do války, a tak Tyrovi nezbylo nic jiného, než se svým učedníkem utéct.

Dostali se sotva do poloviny pohoří, když propukla bitva. Ryze náhle pocítil, jak se mu země rozpadá pod nohama. Země se dávala a naříkala a nebe nad nimi ucuklo, jako by bylo smrtelně raněné. Tyrus popadl Ryze a cosi na něj křičel, ale jeho slova spolklo nepřirozené ticho. A tak byli poprvé svědky účinků dvou Run světa použitých jako válečná zbraň.

A náhle to vše ustalo. Ryze a Tyrus se vyšplhali na pozůstatky nejbližšího vrcholku a pohlédli do údolí, ve kterém proti sobě stála obě vojska. A pod sebou spatřili šílenství: zkázu tak neúprosnou, že popírala přírodní zákony. Armády, lidé, i samotná půda – vše bylo pryč. A místo toho se jejich směrem valil oceán, který byl předtím den cesty daleko. Ryze nebyl ničeho schopen; padnul na kolena a zíral do obrovské díry světa. Byla to naprostá zkáza. Nic nezůstalo. Ani osada, která kdysi byla jeho domovem.

Runeterrou zmítaly otevřené války. První hrůzy Runových válek zasely strach a agresi do srdcí těch, kteří si nyní uvědomovali, jakou moc mají na dosah ruky. I Ryze pocítil potřebu připojit se ke konfliktu, aby zabránil další zkáze, která zasáhla jeho vlastní lid. Tyrus však uklidnil horkou hlavu svého svěřence a naučil jej, že cesta pomsty vede k ještě větší bolesti. Zpočátku se Ryze na svého mistra za jeho mírumilovnost zlobil, ale časem jeho slova pochopil a poznal jejich moudrost.

Na cestě kolem světa, na které se setkávali s těmi, kteří Runy třímali, Tyrus nabádal k přičetnosti. Aby zajistili budoucnost Runeterry, žádal, aby byly všechny Runy světa uzamčeny mimo dosah lidí. Někteří, které okamžitá hrozba vyhlazení přiměla k rozvážnosti, souhlasili s tím, že své Runy světa odevzdají Tyrovi, zatímco ostatní se svého nově objeveného vlivu a moci vzdát odmítali.

Tyrus pokračoval ve své práci a pokoušel se odstranit všechny Runy světa z dosahu lidstva. Ale zatímco naděje Runeterry vzrůstala, zdálo se, že Tyrus podléhá. Ryze poznal, že jeho mistr je čím dál odtazitější. Zatímco se Tyrus vypořádával s Runami, začínal svého žáka vysílat na mise, které se zdály být pramálo významné.

Při jednom takovém podřadném úkolu se Ryze doslechl o nové pohromě, tentokrát jihovýchodně od Valoranu - v Icahii. Mág spěchal na místo zkázy, obtěžkán starostmi o svého mistra a přítele, a doufal, že je stále naživu. Když Ryze dorazil, měl radost z toho, že Tyrus byl skutečně v bezpečí. Ale Ryzova úleva měla krátkého trvání. Vedle svitku, který si nikdy nesměl přečíst, ležely dvě Runy světa.

Starší mág mu vysvětlil, že když už byly Runy světa objeveny, neměl na výběr a musel je sám použít. Ryze si se zděšením uvědomil, že Tyrus onu katastrofu nejenže přežil – on ji dokonce způsobil. Pokračoval ve své hořké tirádě a vyprávěl svému žákovi, že lidstvo je bezhlavé dítě, jež si hraje s mocí, které nerozumí. Tyrus už nedokázal plnit roli diplomata při vyjednávání s mocichtivými hlupáky. Musel je zastavit.

Ačkoliv se Ryze pokoušel Tyra přesvědčit, nebylo to k ničemu. Onen vzor nekonečné moudrosti, ke kterému vzhlížel už od dětství, byl pryč. Před ním stál pochybný muž, náchylný ke stejným svodům jako ti hlupáci, které sám odsuzoval. Runy jej hluboce zkazily a bylo jasné, že je použije znovu a znovu – a pokaždé tím zničí kus světa.

Ryze musel jednat, i kdyby to znamenalo, že svého jediného skutečného přítele musí zničit. Vydal ze sebe každou píd' tajemné energie, kterou dokázal povolát. Tyrus se napřáhl k Runám, byv odhodlán nevzdat se jejich moci. Jak po nich tento zkažený mág sahal, dočasně se vystavil Ryzově útoku. O chvíli později ležela na podlaze Tyrova doutnající mrtvola.

Ryze se třásl a jeho mysl se snažila vstřebat, co se právě stalo.

Když znovu nabyl smyslu, ocítl se sám s Runami světa, jejichž záře ho lákala, aby se jich zmocnil. Ryze se obrnil, zvedl ty podivné symboly jeden po druhém a okamžitě pocítil, jak ho přetvářejí v něco většího, či spíše strašnějšího, než jakým by jinak mohl být.

Otřásl se, upustil Runy a couvl. Ty glyfy dokázaly otrávit mysl tak mocného mága, jakým byl Tyrus. Jak jim má odolat Ryze? Pak si uvědomil, že kdyby odešel, mohl by Runy najít a použít někdo jiný. V tom okamžiku si Ryze uvědomil záběr svého úkolu. Dokud budou Runy světa k dispozici, Runové války budou pokračovat a nakonec jistě přivodí zkázu celé Runeterry.

Nevěda, jaký další krok by měl učinit, Ryze spatřil svitek, který s sebou Tyrus neustále nosil. Ryze svitek váhavě rozbil a ihned ho osvětlila světlá záře. Ryze najednou věděl, co musí udělat.

Od onoho dne Ryze putuje po světě hnán stejnými neviděnými lákadly, které ho stejnou měrou vedou i děsí. Neustále odolává příslibu moci obsažené v každé Runě a místo toho je ukládá na tajná místa, kam se nikdo nedostane. Nad tímto úkolem strávil celá staletí – jeho život byl nezvykle prodloužen magií, kterou během vykonávání své povinnosti vstřebal. Ani po této dlouhé době si Ryze nemůže dovolit se zastavit. Runy světa se začaly opět vynořovat a svět zapomněl cenu, kterou s sebou nesou.

Přítel ze starých časů

Kdyby Ryzovým tělem neproudila neklidná energie, bylo by mu chladno. Jeho břímě bylo příliš velké, než aby jej freljordské živly nějak ovlivnily. Dokonce ani vzdálené zavytí hladového ledového trolla s ním nehnulo. Přišel sem odvést svou práci. Netěšila ho, ale bylo třeba ji udělat a on si nemohl dovolit ji dál odkládat.

Když se blížil k branám, zaslechl na sosnovém opevnění šustění kožešin. To k němu spěchali válečníci, aby jej prověřili. V okamžiku se nad branami zaleskly hroty oštěpů připravených zabít každého nevítaného hosta.

„Přišel jsem za Yagem,“ houkl Ryze a stáhl kapuci svého pláště jen o malý kousek, aby odhalil svou nafialovělou kůži. „Je to důležitý.“

Když bojovníci spatřili Runového mága, jejich kamenné výrazy vystřídalo překvapení. Sešplhali z bran dolů a otevřeli těžká dřevěná vrata, která vydávala znepokojené skřípaní, když jimi nevítaný host procházel. Na toto místo mnoho návštěvníků nezavítalo; a hlavy těch, kteří se sem odvážili, většinou skončily na kůlu pro výstrahu ostatním. Ryzova pověst mu však otevírala dveře i do těch nejnehostinnějších míst Runeterry –

– Aspoň na pár minut, jestli to půjde hladce, pomyslel si.

Když procházel kolem drsných, větrem ošlehaných mužů, kteří jej mlčky soudili, jeho tvář neprozradila žádné z pochyb, které měl. Malý chlapec, nebylo mu víc než pět, opustil svou starou matku a statečně se vydal prohlédnout si Ryze zblízka.

„Ty jsi černokněžník?“ zeptal se chlapec.

„Tak něco,“ odpověděl Ryze a sotva se na chlapce podíval. Pokračoval dál.

Našel pěšinu, která vedla k zadní části opevnění. Byl překvapen; vesnice se téměř nezměnila od doby, kdy tu byl před mnoha lety naposledy. Došel k budově s kupolí z křišťálového ledu, jejíž zářivá azurová barva vyčnívala nad nevýrazným okolím postaveného ze dřeva a hlíny.

Vždycky to měl v hlavě srovnaný. Snad bude spolupracovat, pomyslel si Ryze, vkročil do chrámu a připravil se na to, co přijde.

Uvnitř chrámu stál starý ledový mág a naléval víno do misky na oltáři. Otočil se k Ryzovi a tiše jej soudil svým pohledem. Ryze cítil své srdce až v krku. Po chvilce se muž usmál a objal Ryze jako dávno ztraceného bratra.

„Jsi nějaký pohublý,“ řekl mág. „Měl bys něco sníst.“

„Na rozdíl od tebe,“ odvětil Ryze a pokývnul směrem k Yogovu panděru.

Oba přátelé se hlasitě rozesmáli, jako by to bylo včera od chvíle, kdy se viděli naposledy. Ryze cítil, že jeho obezřetnost slábne. V tomto světě byla jen hrstka lidí, které nazýval svými přáteli a jeho duši uklidňovalo,

když s jedním z nich mohl mluvit. Další hodinu s Yagem rozprávěli, vzpomínali a jedli. Ryze už zapomněl, jak skvělá je konverzace s jinou lidskou bytostí. Klidně by s Yagem zůstal dva týdny, popíjel by víno a vyprávěl o vítězstvích i porážkách.

„Co tě přivádí tak hluboko do Freljordu?“ zeptal se konečně Yago.

Otázka vrátila Ryze zpět na zem. Rychle si vzpomněl na slova, která si pro tuhle rozmluvu pečlivě přichystal. Vypověděl Yagovi o svém putování Shurimou. Vydal se prozkoumat kmen nomádů, který se koupal v bohatství a oplýval územím připomínající malé království – to vše takřka přes noc. Při bližším prozkoumání Ryze zjistil, že mají Runu světa. Postavili se mu na odpor a...

Ryze ztišil hlas, aby se přizpůsobil tichu v místnosti. Vysvětlil, že někdy je třeba uchýlit se k hrozným věcem, aby svět zůstal nedotčený. Ty hrozné věci jsou někdy lepší než příšerná zkáza, která by se jinak rozhostila všude kolem.

„Musí se udržet v bezpečí,“ zakončil své vyprávění Ryze. „Všechny.“

Yago zasmušile přikývl a vřelost, která se mezi dvěma přáteli rozhořela, byla okamžitě pryč.

„Sebral bys nám ji, kdybys věděl, že je to to jediné, co drží trolly zpátky?“ zeptal se Yago.

„Věděl jsi, že k tomu dojde,“ řekl Ryze. Nebyla jiná cesta. „Věděl jsi to po celý ty roky.“

„Dej nám víc času. Na jaře vyrazíme na jih. Jakou šanci máme v zimě?“

„To už jsi jednou říkal,“ řekl Ryze chladně.

K jeho překvapení mu Yago sevřel ruce a jemně jej požádal.

„Máme mnoho dětí. A tři z našich žen jsou obtěžkané. To bys nás všechny odsoudil?“ zeptal se Yago zoufale.

„Kolik vás ve vesnici je?“ pokrčil obočí Ryze.

„Devadesát dva,“ odpověděl Yago.

„A kolik je lidí na světě?“

Yago mlčel.

„Už to nepočká. Temný síly se blíží a chtějí si jí vzít. Dnes jí odnesu pryč,“ řekl Ryze rozhodně.

„Akorát ji chceš sám pro sebe!“ obvinil jej Yago žárlivě a vybuchl vzteky.

Ryze pohlédl Yagovi do tváře a viděl, že se z muže stal zamračený nepřátelský tvor. Už v něm nebylo nic z muže, kterého kdysi Ryze znal. Ryze mu vysvětloval, že se již dávno naučil Runy nepoužívat, protože cena za jejich moc je až příliš vysoká. Bylo však jasné, že šílenec před ním neposlouchá nic z toho, co mu říká.

Náhle Ryze pocítil prudkou bolest a zjistil, že leží na zemi a z úst mu odkapávají sliny. Vzhlédl na Yaga a viděl, že stojí v útočném postoji a z jeho prstů probleskává moc, kterou by neměl vládnout žádný smrtelník. Když se mu plně vrátilo vědomí, spoutal Ryze ledového mága prstencem nadpřirozené moci a získal tím dostatek času, aby se mohl opět postavit na nohy.

Ryze s Yagem kroužili kolem sebe a sesílali na sebe síly, které svět už dlouho neviděl. Yago spaloval Ryzovu kůži žářem, který mu připadal jako dvacet sluncí. Ryze mu oplatil sprškou mocných magických

výbojů. Ryzovi to připadalo jako hodiny, než se pod nátlakem jejich souboje probořily stěny chrámu a než se na ně zřítila ledová kupole.

Ryze byl vážně zraněný, ale i přesto se vyškřábal z trosek a klekl na kolena. Koutkem oka rozmazaně zahlédl Yaga: byl celý potlučený a neohrabaně se snažil otevřít skříňku, kterou vyhrabal ze sutin. Podle chťice v jeho očích bylo jasné, co v ní bylo a co by se stalo, pokud by se mu podařilo skříňku otevřít.

V Ryzovi už nezbyla ani kapka magické energie, a tak se ke starému příteli vrhl zezadu a začal ho škrtit svým vlastním opaskem. Nic necítil – muž, jehož hluboce miloval sotva před pár minutami, už byl pryč. Nyní před ním stála pouhá překážka k dokončení úkolu. Yago se mocně bránil, kopal nohama kolem sebe a snažil se postavit. A potom padl mrtev.

Ryze strhl klíček z Yagova řetízku a odemkl skříňku. Sebral Runu světa a cítil její tepání. Kolem ní se linula nažloutlá záře nepocházející z tohoto světa. Zabalil Runu do cáru pláště svého mrtvého přítele, opatrně ji schoval do svého váčku a vyrazil z chrámu. Žalostně povzdychl nad smrtí dalšího přítele.

Runový mág se belhal k bráně a míjel ty samé větrem ošlehané obličejce, jimž čelil při svém příchodu. Podezíravě na ně hleděl – očekával útok. Vesničané mu však v odchodu nijak nebránili. Nebyli zde již žádní odvážní obránci. Byli to lidé, kteří nyní ohromeně čelili svému vlastnímu konci. Dívali se na Ryze velkým, bezmocným očima.

„Co teď máme dělat?“ zeptala se stará matka s chlapcem, který se schovával za jejími kožešinami.

„Já bych odsud odešel,“ řekl jí Ryze.

Věděl, že pokud zde zůstanou, trollové se na vesnici vrhnou s prvním příchodem tmy. Nikdo by nepřežil. A za branami vesnice číhalo ještě větší nebezpečí.

„Nemůžeme jít s tebou?“ zeptal se chlapec.

Ryze se zastavil. Část jeho nitra – pozůstatek nerozumného soucitu hluboko uvnitř něj – křičela: Vezmi je s sebou! Zachraň je. Zapomeň na zbytek světa. Ale věděl, že nemůže. Ryze se plahočil hlubokým freljordským sněhem a rozhodl se, že se na tváře těch, jež nechal za sebou, neohlédne. Byly to totiž tváře mrtvých a on měl co dočinění s těmi, kdo mají ještě naději.

Starý

V Runeteře je mnoho těch, kteří jsou přitahováni studiem magie, nebo v nedávné době, rozvíjejícím se odvětvím techmaturgie. Pro většinu je snaha o získání těchto znalostí představována vysokými školami a univerzitami. Místa tradičního studia však nikdy nebyla pro Ryzeho, který cítil s magií Runeterry větší a prvotnější spojení, než ti kteří se ho snažili učit. Jako mladý muž vyrazil na vlastní pěst objevit to, co jej tolik přitahovalo. Ryze procestoval svět, vyhledával moudrost mocných poustevníků, čarodějů a šamanů - kohokoli, kdo měl něco převyšující učení městských států Valoranu. Když se od těchto mudrců naučil vše co mohl, obrátil se Ryze s hledáním ztracených, zapomenutých a zapovězených znalostí do mystických světů, kde se ostatní báli i jen nahlédnout.

Ryzeho neúnavné hledání magických znalostí ho dovedlo k prastaré formě kouzelnictví, známé jako trnová magie. Toto umění vyžadovalo, aby si Ryze vytetoval na své tělo kouzla, která trvale napájí jeho bytost nesmírnou tajemnou silou a konečně naplňují jeho potřebu svázanosti s mystickými energiemi Runeterry. Jeho cesty ho mimoto přivedly k odkrytí obřího nezničitelného svitku, který nyní nosí na zádech - účel zde napsaného kouzla však zůstává tajemstvím, které zná pouze Ryze. Tvrdí, že je to ohavnost - něco, co musí být před světem ochráněno. To podráždilo zvědavost mnoha, ačkoli si nikdo není jistý, jak oddělit svitek od Ryze, nebo spíše jestli je možné tuláckého mága překonat a pokusit se o to. Tehdy Ryze vstoupil do League

of Legends, kvůli studiu magických stvoření a mocných will-workerů, kteří zde bojují, a aby dokončil svůj průzkum mystické Runeterry.

"Ryze už není jenom mág - stal se stvořením samotné magie." - Vrchní Radní Heywan Relivash

Sejuani - hněv zimy



Sejuani byla vychovávána ve velkém strádání a chována v barbarství. Tam, kde jiní podlehli tvrdým podmínkám Frejlordu, ona byla myšlenkou na tyto lidi hnána dopředu, dokud se její bolest nezměnila v sílu, hlad v povzbuzení, a mráz v jejího spojence v nejhorších chvílích. Díky všem těmto zkouškám se naučila, že pokud chce člověk ustát nekonečnou krutou zimu, musí se stát stejně chladným a nemilosrdným, jako je sama příroda. V očích Sejuani museli její stoupenci buď mít odvahu a vydržet, nebo rovnou na místě zemřít. Ví, že až jednou ovládne Frejlord, ti, kteří přežijí, zformují národ kterého se bude každý široko daleko bát.

Když byla ještě dítě, sledoval vůdce Winter's Claw ubývající počty členů jejího kmene. Zima a hladovění si vyžádalo svou daň i na těch nejvíce odolných. Ona jako jediná ze svých sourozenců byla schopná přežít do desátého roku svého života. To jí ujistilo v tom, že i ona je odsouzena k tomu zemřít v bídě. V zoufalství hledala pomoc u duchovní vůdkyně kmene. Ta však nepředpověděla Sejuani smrt. místo toho prohlásila, že se Sejuani jednoho dne stane dobyvatelkou Frejlordu a sjednotí rozdělené kmeny.

Vyzbrojena absolutní vírou ve svůj osud, vrhala se Sejuani do takových extrémů, které by zabili každého, který nemá tak silnou vůli jako ona. Chodila do vánic bez kožešin a jídla, byla bičována mrazivým větrem, který narážel do celého jejího těla. Střetla se s nejsilnějšími bojovníky jejího kmene, jednoho po druhém porážela, dokud jí nohy nevypověděly službu. Když se sama ujala vedení kmene, přikázala svým válečníkům aby následovali jejího příkladu. Pod její vládou kmen sílil jako nikdy dříve.

Nakonec tu byla nabídka míru-spíše nežli válka-ktará začala Sejuaninu cestu za dobytím Frejlordu. První zimní den dorazili poslové z kmene válečnice Ashe. Nesli dar - Avarosanské obilí. Ashina nabídka byla jasná. Pokud se k nim Sejuanin kmen připojí, už nikdy nebudou hladovět. Pro sejuani to byla však spíše urážka, než dar. V Ashině kmenu viděla muže i ženy, všechny slabé a bojácné, kteří raději hospodařili, než aby bojovali. Absolutně jimi pohrdala.

Sejuani shromáždila svůj lid a vstoupila na obilná pole. Prohlásila, že Ashina nabídka přinese kmenu jen slabost. Poslala zpět posly se vzkazem: "Winter's Claw ukáže Avarosanskému lidu, že jen ti nejsilnější

dokážou přežít ve Freljordu!" Jak za nimi vzplálo obilí, vyrazila Sejuani se svou armádou zasadit první z mnoha bolestivých lekcí, jež měly ještě přijít.

"Byla jsem odlita z ledu, kuta v bouřích, kalena v chladu."

Starý

V den Sejuanina narození bylo mystiky jejího kmene předpovězeno, že právě ona bude tou, kdo sjednotí a povede rozdělená území Freljordu. Její lidé trpěli celá staletí, kdy byli během prohraných válek na zmrzlé tundře zatlačováni stále dál a dál od Freljordských limitovaných sípek s jídlem. Sejuani vyrůstala obklopená tímto utrpením, což jen posílilo její touhu naplnit svůj osud. Tlačila hranice svých sil do extrémů, kráčela v ledových bouřích bez jídla či kožešin a cvičila, zatímco ledové vichry drásali její kůži i s masem. Zápasila s nejsilnějšími válečníky kmene, s jedním po druhém, dokud pod ní nevynechaly její vlastní nohy. Posetá zraněními, která by zabila, kteréhokoliv bratra či sestru, vždy opět povstala, poháněna čirou silou vůle a tím, čemuž celý kmen brzo začal přezdívat „srdce blizardu“.

O svých dvacátých narozeninách Sejuani prohlásila, že povede své lidi pryč z odlehlé izolace, aby dobyla zpět území jejich nepřátel. Svůj trénink již dokončila a byla připravená čelit vůdcům jednotlivých kmenů. Její činy se již staly legendami a vojáci v její družině byli inspirováni k dobývání nových výšin své síly a odhodlanosti. Nicméně, předtím, než stihla udeřit ve svém tažení, začala Ashe bojovat za mír ve Freljordu tím, že se připojila k League of Legends, aby ukázala, jak mohou být obyčejní lidé ušetřeni násilí. Sejuani v tom viděla porušení tradice – zbaběleckou lest k nashromáždění těch pár vzácných Freljordských zdrojů. Viděla, jak sebejistota jejich lidí pomalu chřadne, když bylo patrné, že nebudou nikdy moci splnit svou přísahu a svůj úkol. Rozhodla se, že jediný způsob jak se prokázat jakožto jediný, právoplatný vládce Freljordu, je porazit Ashe na největším jevišti světa v League of Legends – kompletně a nezpochybnitelně.

"Freljord uživí jen hrstku. Pro ostatní „mír“ znamená smrt."

Shaco - démonický šašek



Většina by řekla, že smrt není sranda. Není, pokud nejste Shaco - pak je hysterická. On je první, plně funkční Valoranský vraždící komik, žertuje dokud někdo nezemře a pak se ještě směje. Postava, která přišla známa jako the Demon Jester byla záhadou. Nikdo přesně neví, odkud pochází a Shaco nikdy neprozradil žádné detaily o jeho vlasti. Všeobecně se věří, že Shaco není z Runeterru, ale byl povolán z temného světa. Jiní zase věří, že je démonický projev lidské temnoty a proto jeho chování nemůže být odůvodněno. Nejpravděpodobnější je, že Shaco odešel z jeho vlasti a vydal se do míst, kde budou jeho služby potřebné. Shaco rozhodně ukázal, že je mazaný jedinec - unikl úřadům na každém kroku. Ty ho hledaly pro výsledch z něčeho děsivého, z nezákonného zvěrstva. Zatímco taková ochranka může uklidnit místní obyvatele Valoranu, tak i přesto je nepředstavitelné, kolik lidí může zůstat na svobodě.

Ať už je historie o jeho minulosti jakákoliv, Shaco se připojil do League of Legends z důvodů, které zná jen on. Je to děsivý protivník, obvykle se vyhýbá jak svým kolegům, tak pozornosti celkově. Pouze Summoneři z institutu války vědí, proč byl takový tvor povolen v lize, ale většina Runeterranů se domnívá, že existuje prostředek, který může odhalit stále nepolapného Shaca. Není překvapením, že tento šampion je populární v místech, kde mohou otevřeně vládnout šílenci, jako třeba po moci toužící Summoneři ze Zaunu a Noxusu.

"Ať se stane cokoliv, neříkejte mu, že jste zmeškali pointu."

Shen - oko soumraku



Představuje záhadu jak pro stínovou říši duchů, tak pro smrtelná území lidí - a nepatří ani do jednoho. V jeho nitru se nachází nesnadné spojení lidské duše a tajemné síly. Obě strany ho vnímají jako někoho, koho je třeba se bát. Je neochvějný. Je stálý. Nezajímá ho nic jiného než jeho účel.

Ačkoliv jeho narození v kruhu těch nejuznávanějších ionských klanů ho předurčilo ke službě, byla to jeho železná vůle, díky čemu se Shen stal vůdcem stínového řádu. Třímaje svůj přízračný meč - symbol jeho služby a také jeho spojení s říší duchů - Shen kráčí po obou světech, neboť ho neomylně přitahuje jakékoliv místo, kde hrozí, že jedna strana přemůže tu druhou.

O Shenových bitvách napříč oběma rovinami bytí koluje bezpočet pověstí: Od jeho nesčetných střetů s klanem Sedmi démonů na ionských fyzických i éterických pláních po Shenův brutální masakr odporných požíračů kůže z Černých stepí Freljordů. Pravda je ztracena mezi příběhy, které se tradují všude, kam vkročí.

Jeden z těch nejneskutečnějších příběhů, který si vyprávějí Ioňané, se týká dne, kdy se Shen náhle objevil na ústředním dvoře Noxu. Stál přímo uprostřed pevnosti svých nepřátel a přihlížející s hrůzou sledovali, jak podle všeho svádí strašlivou bitvu s jakousi hrozbou, kterou nikdo jiný neviděl. Davu připadalo, že Shen bleskově mizí a zase se objevuje, zatímco mu po celém těle naskakují rány jakoby odnikud. Noxijci ani netušili, že zcela sám ubránil celou jejich říši před vpádem ze světa duchů.

Ačkoliv Shen kráčí po osamělé cestě v tomto rozměru i v těch ostatních, nepracuje vždy sám. Ostatní členové jeho tajné sekty - smrtelná stínová válečnice Akali a bleskově rychlý yordl Kennen - mu vždy stojí po boku, aby mu pomohli.

Třebaže má spojence, čepel jeho otce a odpovědnost, kterou s sebou přináší, byly svěřeny výhradně Shenovi. Oko soumraku nesmí dopustit, aby vášeň zakalila jeho úsudek. Zatímco stále neochvějně vykonává svou službu, dělá, co může, aby ovládl svůj hněv pramenící z vraždy jeho otce rukou Zeda, muže, kterého kdysi považoval za svého bratra.

Jelikož mu na bedrech spočívá osud světa lidí i říše duchů, Shen se snaží udržet rovnováhu mezi svými lidskými city a svým spirituálním soustředěním. Jak dlouho dokáže jeden muž udržovat rovnováhu dvou světů na ostří jednoho meče?

Skutečně neutrální

„Nebyla to žádná bouře. Byl to duch,“ řekl rybář, který byl stále otřesen ze ztroskotání lodi, ze kterého před dvěma dny sotva vyvázl živý. Ten muž vyprávěl o tom, že jeho plavidlo potopil jakýsi tvor, velký jako dům a rychlý jako vítr.

Shen jeho příběhu naslouchal a tiše zvažoval předkládaná fakta.

„Ukaž mi, kde k tomu došlo,“ řekl Shen.

Muž ho zavedl na pláž v zátocě, kde se skupinka vesničanů pokoušela vyprostit těla utopených námořníků. Shen poklekl, aby prozkoumal kus trosek. Šrámy na naplaveném dříví byly hluboké a drsné - jistě pocházely od mocných spárů.

„Kolik mrtvých?“ zeptal se. „Kromě mě všichni... šest,“ odpověděl rybář.

Duchové jsou silní, pomyslel si Shen a probíral se náplavou hledaje další důkazy.

Nakonec je našel na boku rozštípnuté části trupu: malý chomáč srsti jemné jako chmýří. Většina lidí by je přehlédla, anebo kdyby je našla, nikdy by ji nenapadlo, že tvor, který dokáže rozpúlit loď, by po sobě mohl nechat něco tak jemného. Ale Shen už takovou srst kdysi viděl. Jakékoliv pochybnosti, které měl o pravdivosti rybářova příběhu, se rozptýlily, zatímco sledoval, jak se mu stříbřitý trs mezi prsty ztrácí.

„Démon,“ poznamenal Shen. „Museli jste mu vplout do cesty.“

Rybář chmurně přikývl. Bylo známo, že se duchové všeho druhu pletou do fyzického světa, zejména v Ionii, kde je hranice mezi světy tenká a průchozí. Éterické i hmotné roviny bytí zde byly v neustálém dotyku a mírumilovně klouzaly jedna na druhé jako olej na vodě.

Jelikož byl Shen Okem soumraku, jeho povinností bylo kráčet mezi světy a zajišťovat, že ani jedna strana nepřemůže tu druhou. Pro lidi byl duchem, který dokázal v okamžiku zmizet a objevit se o spoustu mil dál. Pro duchy byl člověkem z masa a kostí, který by neměl nikdy vkročit do jejich éterických říší.

Klekl si na pláž, aby ohledal jedno z vyproštěných těl. Onen muž byl rozpúlen vedví, přímo pod žebry. Z bledého a nafouklého torza vylézalo to, co zbývalo z jeho vnitřností.

„Nemusíš se bát. Než padne soumrak, ta příšera bude má,“ řekl hlas odkudsi za ním.

Shen se otočil a spatřil kněze, kterého vyslal místní chrám. Kolem něj stálo několik akolytů, kteří nesli různorodé mystické talismany a oleje. Začali očištný rituál, který měl vykořenit jakékoliv spirituální narušení v této oblasti. Kněz zíral na Shena, jako by odhadoval jeho cenu.

„Můžeme počítat s tvou pomocí, pane?“ zeptal se muž.

„Rovnováha bude znovu nastolena,“ souhlasně pokynul Shen hlavou.

Nechal kněze knězem a vydal se po slabé stopě lehoučké srsti. Přemýšlel o mrtvých mořeplavcích a o ceně, kterou musí z démona získat. Slova jeho otce na své pravdivosti nic neztratila: „To nejtěžší je najít ve všem rovnováhu.“ Skutečná neutralita, přesný středobod všech sil, které ovlivňují svět - přesně to musí Oko rozpoznat.

Udržet tuto rovnováhu byl boj sám o sobě. Z tohoto důvodu nosil Shen na zádech dva meče. Jedním byla ionská ocelová šavle, která dokázala rozseknout člověka jednou ranou. Druhým byl meč z ryzí mystické energie. Ten sloužil pro boj s duchy a Shenovi předkové si ho už dlouho předávali z generace na generaci. Za ty roky zabil bezpočet démonů, duchů, přízraků a bludiček a očekával, že než se den nachýlí, zabije o jednoho víc.

Konečně Shen dorazil do odlehlé zátoky, která byla tichá a nenarušená lidskou činností. Na písku v mělčině ležel démon, jehož jemná a lesklá srst se třpytila v zapadajícím slunci. Tvor se dmul a odpočíval, neboť byl plný esence smrtelníků, kterou ze svých obětí vysál. Shen se plížil příbojem a tiše se kradl ke spícímu démonovi. Viděl, jak se jeho mohutný hrudní koš nadouvá a splaskává, jak tvor zhluboka a klidně dýchal. Když už ho od písčiny dělilo jen pár kroků, tasil svůj přízračný meč a připravil se k úderu.

Náhle jeho ruku zastavil znepokojivý zvuk. Byl to strašlivý pronikavý jekot, který vycházel ze vzduchu samotného. Zněl mu povědomě, ale než si ho Shen stačil zařadit, ozval se zvuk znovu. A znovu. A znovu, až se slil v chór skřeků, ze kterých tuhla krev v žilách. Byl to nářek umírajících duší. Shenovy oči se obrátily zpět k démonovi, který se začal probírat ze svého spánku. Shen se ještě jednou podíval na svůj přízračný meč a tiše zvažoval své možnosti. Pak spojil ruce, opatrně soustředil své ki a zmizel ve víru praskající energie. Démona zanechal samotného na písčíně.

O chvíli později se Shen objevil u vraku lodě. Všude kolem se do vzduchu vypařovaly doutnající kaluže černého slizu. Výpary se mísily s táhnoucím se pachem hrůzy.

Shen spočítal rozkládající se černé louže, každá představovala ostatky zabitého ducha. Jeho počty přerušil kněz, který vstoupil na mýtinu se svými akolyty. Jeden z mužů měl provaz ze lnu a stříbra. Na druhém konci byl přivázán menší duch - naprosto nedůležitý šotek. Mlel sebou, protože ho toto vodítko škrtilo. Jakmile uviděl ostatky svých bratří, zaúpěl.

„Chceš se zbavit tohoto?“ zeptal se kněz Shena naprosto nenuceně, jako by mu nabízel misku polévky k obědu.

Shen se podíval na lepkavé doutnající kaluže, které byly ještě před nedávnem bytostmi z jiného světa. Pak svůj pohled obrátil ke knězi a kvílejícímu šotkovi.

„Za tohle se omlouvám, vaše svátosti,“ řekl. Zasunul svou přízračnou čepel zpět do pochvy a místo toho tasil ocelovou šavli. Nečekal, že dnes bude používat zrovna tento meč.

Shyvana - dračí žena



Shyvana, zrozená z nezvyklého spojení draka s člověkem, strávila celý svůj život hledáním, kam vlastně patří. Neustálé pronásledování z ní učinilo nebezpečnou válečnici a kdo se jí teď odváží postavit do cesty, musí být připraven čelit běsnící stvůře, jež se skrývá v jejím nitru.

Pro draky byla Shyvana zrůdou s nečistou krví a celé své mládí strávila na útěku před jedním obzvlášť fanatickým ochráncem tradic. Společně se svým otcem, kterého ostatní draci vyhnali, byli nuceni cestovat z místa na místo. Nikdy neměla žádný domov. Nesčetné boje a šarvátky v Shyvaně probudily nenávist a lačnost po krvi. Po letech strádání onen úporný pronásledovatel jejího otce zabil, sám však byl vážně raněn. Uprchl směrem na sever, aby se po boji zotavil. Zármutkem šílená Shyvana se vydala po jeho stopě zaslepená touhou po pomstě. Cestou narazila na skupinu lidí, kteří po onom ještěrovi pátrali také. Hleděli na Shyvana se strachem v očích, jejich vůdce k ní však pokojně přistoupil. Představil se jako Jarvan IV., demacijský princ, a nabídl jí pomoc. Společně pak toho zákeřného draka, který zabil jejího otce, dopadli a skolili. Shyvana si nemyslela, že by tito muži měli šanci ten boj přežít, Jarvan se svým doprovodem však bojovali s takovou udatností, jakou by u lidí nikdy nečekala. V železe zakutí bojovníci dotlačili svého soka do kouta, kde mu Shyvana zasadila poslední úder a vyrvala mu srdce z těla. Když viděl Jarvan její bojové zánícení, nabídl jí místo ve své elitní stráži. Shyvana stále viděla v pohledech jeho ozbrojenců strach, ale toužila po nějakém skutečném domově. Jarvan si získal její důvěru, a tak jeho nabídku přijala a nyní bojuje v demacijské armádě po jeho boku. Její lidští spolubojovníci ji sice hluboce respektují, přesto si od ní však stále udržují odstup. Shyvana by princovi ráda oplatila jeho laskavost a nabídla mu kromě svého meče i všechny své dračí schopnosti; v koutku duše si však není jistá, zda strach, který z ní ostatní vojáci mají, není oprávněný.

„Drakům jsem už svou sílu dokázala. Co si na mě připraví lidé?“

Druhý

Půldraci jsou zakázáni potomci lidí a podobu měnicích draků. Na světě jich bylo pouze málo, protože jsou většinou loveni svými dračími příbuznými. Ojedinělým a samotářským drakům v Runeteře přijde odporné míchat svou krev s pošetilými a násilnickými nižšími rasami. Nicméně existují i takoví, kteří jsou lidmi fascinováni, jakým byl například Shyvanin otec. Pro prince Jarvana IV to bylo překvapení, když během svého lovu narazil na legendární mladou půldračici. Bědovala nad zmrzačenou mrtvolou svého otce, zavražděného jen kvůli její pouhé existenci. Něco se v Jarvanovi IV pohnulo, když viděl, v jaké situaci se Shyvana nachází. Společně naplánovali pomstu na drakovi, jež se o smrt jejího otce zasloužil. Útok stál Demacijského prince mnoho mužů a skoro jeho vlastní život, ale nakonec oba s Shyvanou zvítězili.

Tato zkušenost oba změnila. Shyvana ztratila svůj význam života, ponechána sama na pospas ostatním drakům, kteří se dozvěděli o její existenci. Jarvan IV kvůli prožitým zkušenostem ztratil chuť dál lovit a přál si jediné vrátit se domů jako ochránce svého lidu. Jakožto korunní princ Demacie poté nabídl Shyvaně místo ve své elitní družině. Z vděčnosti a nutnosti přijala. Od svého příchodu do Demacie Shyvana dokázala, že je zběsilý a mocný voják. Dokáže míchat svojí přirozenou dračí zuřivost a osvojené zásady spravedlnosti. Libuje si ve své síle, kterou v lidském světě má, a je jenom pár, kteří se před ní v boji nechvějí. Nicméně kolem a kolem, existuje pouze jediné místo pro vznešenou bitvu. A tak když se Jarvan IV připojil k Lize Legend, netrvalo dlouho, než se přihlásila i Shyvana.

„V mých žilách koluje dračí krev. Pro všechny, jež se mi postaví, jsem strach.“

První

V Runeteře existuje hrstka draků, kteří dokázali ovládnout intenzivní magické energie, které proudí skrze jejich unikátní anatomie a vyvinout se tak v nepolapitelné Nebeské Draky. Tyto mocné a záhadné bytosti tráví většinu svého času skrytí před říšemi lidí. I přesto existují tací, kteří jsou přitahováni k civilizaci, a kteří na sebe berou lidské podoby, aby splynuli se světem lidí. Čas od času jeden z nich zjistí, že je přitahován k lidské duši a naváže s člověkem vztah. Někdy, za té nejtintěnější pravděpodobnosti, toto spojení přinese ovoce a jejich potomek se stane jedním z mála půl-draků, kteří kdy poctili Runeterru svou přítomností. Shyvana je jednou z těchto bytostí, zplozena jednoduchou Demacijskou farmářkou a jejím otcem, Nebeským Drakem. Ponechána v péči u své matky, zjistila, že její odlišnosti nemohou být zatajovány před společností, i když byla chráněna svou rodinou. Poté co její rodina navždy zmizela v hrozném neštěstí, byla poprvé zanechána samotná – opravdu sama. Shyvanna se rychle stala outsiderem a netrvalo dlouho, než ji strach společnosti vystavil nebezpečí. Čelíc smrtelnému ohrožení tváří v tvář zuřícímu davu, byla zachráněna cestujícím šlechticem, Jarvanem Lightshieldem. Šlechtic byl muž, který zvláště věděl, co přesně je, a který ji okamžitě vzal pod své křídlo. Zanedlouho jí byla nabídnuta možnost využít její přirozené schopnosti ve službách Demacie, když ji Jarvan navrhl na pozici elitní gardy. Následovat Jarvana do League of Legends bylo pouhou přirozeností.

Shyvana je strašlivý válečník s krví jednoho z nejmocnějších magických predátorů, který byl kdy stvořen. Na rozdíl od svých vrstevníků, půl-draků, má poklidnou osobnost – záměrná, klidná a soustředěná. Nicméně v síle okamžiku se projeví její dračí dědictví a je jen malé množství těch, kteří pak mohou pohlédnout do jejich očí a nepocítit primární potřebu zdrhat jako svině.

"Prokázala jsem svou sílu drakům — co za výzvu si lidé představují?"

Singed - šílený chemik



Singed pochází z dlouhé linie ctěných chemiků ze Zaun. Už jako mladý předstihl své vrstevníky v míchání lektvarů a rychle vynikl mezi jeho méně talentovanými společníky chemiky. Nebylo to překvapením, když byl vybrán na zaučování známým mistrem ve svém oboru, Warwickem Mistrem lékárníkem a jako člen Noxuské armády se zúčastnil vojenského tažení v Ionii. Ve Warwickovo laboratořích dřel bez konce, aby si osvojil veškeré schopnosti svého předchůdce. Singed má jen malý zájem o smrt a destrukci, která byla výsledkem jeho pokusů v laboratoři. V době, kdy Warwick propadl lykantropii a nebyl schopen dalších výzkumů. Byl již Singed plně připraven a odhodlán na přechod z tvrdě dřícího učně chemika na mistra chemika, co přinese něco nového; byl připraven se podělit o své schopnosti, tak že přinese nové formy utrpení na Ionské bitevní pole. Jeho zápal pro pokrok byl neuhasitelný a když už neměl dost objektů na pokusy se svými lektvary, byl tento odhodlaný chemik nucen své lektvary zkoušet na vlastní kůži.

Když nastal mír ve světě díky League of Legends, šel Singed na jediné místo, kde se mohl ještě věnovat svému oblíbenému řemeslu, do Válečného Institutu. V té době byl sotva člověkem, jeho tělo bylo zničeno a současně zpevněné díky jeho řemeslu. Tisíce popálenin z plamenů a temnoty vyústily do zpustošené formy. Vystavení takovým podmínkám způsobilo umrtvení jeho nervů, zpevnění jeho těla a posílení jeho celkové fyzické kondice. Singed se změnil na nezastavitelnou ničící sílu. Spolu s jeho obávaným arzenálem smrtelných směsí je Singed postava, se kterou se musí počítat v League of Legends.

"Moje nejsmrtelnější dávka bude nést jméno mého patrona!" — Singed, po tom, co pokřtí Insanity Potion

Sion - nemrtvý kolos



"KREV.

CÍTIT.

CHTÍT. BOLEST. POTŘEBOVAT!

BLÍZKO. BLÍŽIT SE.

ŘETĚZY PRYČ? VOLNÝ! ZABÍT!

NA DOSAH. ANO! SMRT! SMRT!

Pryč. Moc rychle. Žádný boj. Víc. Chci... víc.

Hlas? Neznám. Vidím ho. Velký generál. Můj generál.

Vede. Jdu za ním. Pochodujeme. Kam? Měl bych vědět. Nevzpomínám si.

Všechno krvácí. Záleží na tom? Noxus dobývá. Zbytek? Nepodstatný. Tak dlouho... jsem už neokusil vítězství.

Vojenský vůz se kolébá. Natřásá se. Těsná klec. Zbytečný rituál. Čekání. K zešílení. Přidejte, hlupáci!

Tak. Praporec. Demacijci a jejich hradby. Zbabělci. Jejich brána se rozpadne. Představa masakru uklidňuje.

Kdo dal rozkaz zastavit? Přísluhovači neodpoví. Žádné známé tváře. Bezvýznamní pro mě i pro dějiny.

Klec se otevírá. Konečně! Už žádné čekání. DO BOJE!

Praky a šípy? Zbraně pro děti! Hradby je neochrání!

Cítím jejich strach. S každou ranou se jejich barikády hroutí a oni se třesou čím dál víc. UŽ BRZY!

Noxijské bubny. Demacijské výkřiky. Sláva není vyznamenání; sláva je horká krev na tvých rukou! Tak vypadá život!

U nohou mi leží tisíc potrháných mrtvol a všude kolem mě hoří demacijské domy. Skončilo to moc rychle! Ještě aspoň jednoho...

Muži zírají. Ve tvářích se jim zračí strach. Jestli je pohled na vítězství pro jejich oči příliš děsivý, měl bych jim je vydloubnout. Zato v očích Velkého generála není strach, jen spokojenost. Spokojenost s tím, jak vše proběhlo.

Kráčím po bojišti s Velkým generálem, prohlížíme si dílo zkázy a já zoufale toužím po dalším protivníkovi. Kulhá, že by zranění z bitvy? Jestli cítí bolest, nedává to najevo. Pravý Noxijec. Nelíbí se mi ovšem jeho zvířecí společník; hoduje na mrtvých, aniž by na nich měl jakoukoliv zásluhu. Váleční psi by se hodili víc.

Demacie bude už brzy naše. Cítím to. Jsem připraven vyrazit na pochod. Velký generál trvá na tom, abych si odpočinul. Jak mám odpočívat, když jsou nepřátelé stále naživu?

Proč tu ještě otálíme? To čekání mě užírá. Nechali mě samotného. Jen ten pták mě sleduje. Nelíbí se mi. Kdyby patřil někomu jinému, rozdrtil bych ho v pěsti.

Zmocňuje se mě únava. Ještě nikdy jsem nebyl tak... vyčerpaný.

Borame? Jsi to ty? Co to šeptáš?

Kde že jsem?

V zajetí? V kotci jako nějaký pes. Jak se to stalo?

Došlo... k bitvě, rabování pevnosti, pak jen ticho. Přepadli nás? Nevzpomínám si.

Zranili mě. Cítím rozšklebenou ránu... ale žádnou bolest. Mysleli si, že jsem mrtvý. A teď jsem jejich triumf. Osud se směje. Mě nikdo v kleci neudrží! Budou litovat, že mě zajali.

Demacijští červi! Papouškují slova o laskavosti, ale to jejich bezohlednost neumenšuje. Ležím ve vlhké jámě. Žádné jídlo. Žádné mučení. Žádné vystavování na odív. Nechávací mě tu shnit.

Vzpomínám si na svůj vrcholný okamžik. Držel jsem krále za hrdlo a ve svých pevně sevřených prstech jsem cítil poslední úder jeho srdce. Nevzpomínám si, že bych kdy ruku uvolnil. To je tvá pomsta, Jarvane?

Slyším triumfální pochod. Dupot těžkých bot po dláždění. Přes zdi kobky znějí tlumeně. Dunění noxijských bubnů. Budu opět svobodný. Ulicemi poteče demacijská krev!

Nepřišli. Neslyšel jsem žádný boj. Žádný ústup. Že by se mi to jen zdálo?

Ten pahýl nebolí. Té železné boty si skoro nevšímám. Je pokrytá rzí.

Kdy jsem o tu nohu přišel?

Stále cítím krev. Bitva. Přináší útěchu.

Sžírá mě hlad. Nespál jsem. Čas se plouží. Jsem tak unaven.

Jak dlouho?

Taková tma. Jáma. Vzpomínám. Velký generál. Jeho šepot. Co to bylo?

Někdo jiný.

Ztrácí se to. Nesmím zapomenout.

Zpráva. Vyrytá. Pamatuj.

SIONE - pozor na havrany.

PUSŤTE MĚ!

KREV."

Starý

Před vytvořením League of Legends , byli městské státy Demacie a Noxusu uvězněné v sérii brutálních opakovaných válek , které trvaly staletí. Obě síly sa snažili najít výhodu nad tou druhou, ale Noxus byl městský stát, který byl ochotný, pro dosažení svých cílů, se vzdát jakékoliv morálky. Záleželo mu jen na brutální síle a vůli ji použít. Tímto nejlepším příkladem je vraždící bojovník, Sion. Sion byl používán Noxiánskými silami jako lidské beranidlo , byl postavený před všetsky Noxiánské vojska, nemilosrdně zabíjel nepřátele se svojí obrovskou dvojitou sekerou, zvanou "Chopper". Jeho kompletní lhostejnost ho stála život, protože byl zadržený a odsouzený vojskami Demacie.

Demaciani si mysleli, že poprava zastaví jeho krvelačné skutky. Smrt však byla jen začátkem jeho cesty k dosažení síly. Proslulá Noxiánská nájemná vražedkyně přinesla Sionovy pozůstatky k Noxiánským nekromancerom , kteří ho oživil, aby mohl sloužit Noxusu dále. Sionovo vzkříšení mu dodalo víc sil a posílilo potenciál jeho schopností, čím se stal ještě větší hrozbou na bojovém poli . Noxiánské vrchní velení mělo v rukách novou silnou zbraň - kterou vznesli do League of Legends jako nového championa . Pro jeho silné schopnosti si Vrchní vedení myslelo, že by byl až přesilný mimo Field of Justice. Noxus už dále nebude riskovat jediného z nich nejlepších championů v Lize na náhodě nebo zvláštních okolnostech . Sionovy dny v první linii bojů pro armádu Noxusu jsou na pokraji konce ..

"Pro Noxus, je smrt povýšení!" – Pantheon

Nepublikovaný

Připravit někoho o život je snadné, ovšem nikdo nedokázal rozsévat smrt jako Sion. Jednu armádu za druhou provedl chřtánem smrti a tak dlouho ničil zástupy nepřátel Noxu, dokud jeho rozpínající se městský stát nezískal navrch nad všemi ostatními národy. Ovšem i ty nejmocnější z mocných může potkat pád, a ačkoliv Sionova smrt šokovala všechny obyvatele Noxu, ochránila je zároveň před demacijskými vojsky, která se náhle ocitla bez vůdce. Smrtí však Sionův příběh neskončil. Ve snaze využít skutečnosti, že obyvatelé Noxu tohoto hrdinu zbožňovali, se noxijský Velký generál rozhodl k drastickému kroku a pokusil se slavného šampiona přivést zpět ze světa mrtvých. Jenže zatímco připravit někoho o život je snadné, vrátit mu jej je nesmírně obtížné. Sion znovu povstal, ale už to nebyl on. Bez své inteligence a bojových schopností se z něj stal pouhý stroj na zabíjení, který se snažil zničit každého, kdo se mu postavil do cesty – spojence i nepřitele. Noxijci nedokázali svou novou zbraň ovládat, a tak se svého bývalého šampiona raději zbavili. Uplynula řada staletí, než se další Velký generál vrátil k Sionovu hrobu s odhodláním znovu tohoto slavného hrdinu oživit. Smrt už pro Siona není překážkou. Pokaždé, když padne, jej velitelé jen znovu složí dohromady a opět mu vdechnou život. V jeho tolikrát zničeném těle se však ukrývá duše, která zoufale prahne po nějakém smyslu existence. A když jej spatří ve válce, je válka nevyhnutelná.

Sivir - mistryně bitvy



Sivir se musela naučit drsným pravidlům pouště, když byla celá její rodina vyvražděna kmenem Kthaonů, jedním z nejobávanějších kmenů Shurimy. Po tom hrozivém masakru přežívala celé týdny a měsíce díky tomu, že na místním trhu kradla jídlo a prohledávala opuštěné ruiny v naději, že najde nějaké cetky, které by později prodala.

Většinu ruin už ale dávno vyrabovali zloději, ale Sivir vynikala schopností nalézt poklady, jež jiní přehlédli. Pomocí svého bystrého zraku a neutuchajícího odhodlání dokázala objevit tajné chodby, vyřešit prastaré hlavolamy, jež ukrývaly skryté katakomby, či se vyhnout smrtícím pastem.

Někdy přesvědčila i ostatní děti, aby jí pomohly vyloupit hrobky, které nedokázala vyplnit sama. Podvyživení sirotci byli sice vybaveni pouze pár kusy lana a svíčkami, ale i přesto se vydávali do polozhroucených tunelů pod ruinami a hledali cokoli, za co by získali pár zlatáků.

Jednoho dne se Sivir se svými kumpány vydala do tajné hrobky, o které přísahala, že je plná nepřeberného bohatství. Po hodinách hledání konečně objevili skrytý průchod, ale když našli jen prázdnou komnatu, byli zdrceni. Mhyru, nejstarší členku družiny, rozčílilo zbytečně vynaložené úsilí, a tak požadovala, aby se Sivir vzdala své role vůdce. Ta však odmítla a mezi dívkami vypukl lýtý souboj. Mhyra byla větší a silnější, a tak Sivir snadno přemohla, načež ji následně shodila z římsy. Sivir se probudila o několik hodin později, o samotě a v naprosté tmě. Snažila se zkrotit svou paniku. Nic neviděla, a tak se po hmatu pomalu vrátila po svých stopách, až konečně objevila sluneční světlo. Když se vrátila do úkrytu, zjistila, že její zrádná kamarádka uprchla a vzala si s sebou všechno, co Sivir patřilo.

Sivir ten den přísahala, že už nikdy nedopustí, aby ji někdo zradil. Rozhodla se, že se musí naučit bránit, a tak se přidala ke skupině námezdních vojáků pod vedením legendární Ihy Ziharo. Nosila jejím mužům zbraně, byla jejich navigátorem a poskokem.

Celá léta Sibir spala s dýkou ukrytou pod polštářem. Nevěřila Zihariným vojákům ani za mák, protože dobře věděla, že jsou věrní pouze zlatu, ale i přesto se od nich naučila vše, co mohla. Učila se umění boje; cvičila odhodlaně a denně trénovala s mladšími žoldáky.

Dívčiny neutuchajícího úsilí a rychle se zlepšujících schopností si všimla i sama Iha Ziharo, jež ji vzala pod svá křídla – to byla čest, které se dostalo jen málokomu. Po letech služby se ze Sibir stala zkušená válečnice a Iha ji jmenovala svým důstojníkem. Bojovala proti mnoha armádám, nájezdníkům a válčícím kmenům. Když války skončily a námezdní vojáci nemohli sehnat práci, Sibir vedla výpravy do starobylých ruin, aby objevila dávno ztracené shurimské poklady.

Po čase už Sibir omrzelo být neustále ve stínu Ziharo. Panovačná velitelka si brala vždy největší podíl zlata a získala pro sebe veškerou slávu – byly to však znalosti Sibir o shurimských hrobkách, které do její kapsy přinášely největší bohatství. A co hůř, Ziharo odmítala bojovat pro válečníky, jejichž krutá pověst byla v rozporu s jejím bojovým kodexem cti. Pro Sibir bylo zlato prostě zlato a nezáleželo na tom, jestli se sype z ruky zbrocené krví – při placení jde morálka stranou.

Se Sibir souhlasila většina žoldnéřů, a tak se domluvili, že Ziharo ve velení nahradí. Noc před jejich převratem se však Ziharo o jejich plánu dozvěděla. Rozezlená zradou zaútočila jako první a chtěla svou bývalou žačku zavraždit ve spánku. Sibir však útok očekávala a v litém boji na nože Ziharo porazila. Překvapilo ji však, že svou bývalou učitelku nedokáže zabít, neboť si vzpomněla, jak se mladičké zahořklé dívky ujala, i když neměla vůbec nic. Nechala tedy Ziharo v poušti s poloprázdným vakem vody, jednou mincí a prázdným přáním štěstí.

Banda si pod vedením Sibir rychle získala reputaci hrůzu nahánějících vojáků a průzkumníků, kteří byli známí tím, že dokázali objevit i relikvie, o kterých se zmiňovaly jen legendy. Siviřiny služby vyhledávali pouštní baroni, bohatí kupci i sběratelé a žádali po ní, aby za ně vybojovala jejich bitvy či objevila vzácné a ukryté poklady. Průzkumníci milerádi zaplatili Sibir tučnou odměnu za její schopnost překonat nebezpečné území a najít správnou cestu v shurimských ruinách. Náčelníci najímali její kumpanii, aby chránila jejich zem proti nájezdníkům z Noxu, zatímco velitelé využívali její služby, aby ve svém tažení dosáhli rychlého vítězství.

V roce tisíce bouří Sibir najal pán starobylého shurimského města Nashramae, aby našla jedinečné ostří ve tvaru kříže, o němž tvrdil, že je jeho ztraceným dědictvím. Aby zaručil jeho nález, poslal s ní svou osobní stráž. Pátrání trvalo celé měsíce, ale nakonec se Sibir skutečně podařilo čepel najít. Vypáčila jej ze sarkofágu dlouho zapomenutého hrdiny, pohřbeného pod tunami zřícených trosek, a měla zvláštní pocit, že k tomuto okamžiku směřoval celý její život. Zbraň se třpytila zlatem a smaragdy a byla ostrá jako břitva, i když zde nepochoybně ležela celé věky.

Sibir se cítila ke křížové čepeli připoutaná, jako by na ni zbraň celou tu dobu čekala. Když kapitán nashramské stráže poručil, aby mu ostří vydala, bylo Sibir jasné, že se ho nikdy nevzdá. Vrhla křížovým ostřím v zahnutém oblouku a s úžasem sledovala, jak uťalo hlavu nejen kapitánovi, ale i třem jeho mužům, načež se vrátilo zpět k ní. Nikdy nepoznala zbraň, která by se tak přirozeně držela a byla při hodu tak mocná. Probojovala se z hrobky a vystoupila z ní jako vítěz; za sebou nechala mrtvá těla vojáků pána z Nashramae.

Příběhy o dobrodružstvích Sibir a její bojové divokosti byly známé napříč celou Shurimou. Jak její sláva rostla, překonala dokonce i hranice pouštní říše. O jejích činech se dozvěděla Cassiopeia až v dalekém Noxu. Byla to ctižádostivá žena urozeného původu, která toužila po relikvii ukryté v srdci pouště. Cassiopeia rozhodně netrpěla nedostatkem zlata, a tak si najala Sibir jako průvodkyni na cestě hlubinami ztraceného hlavního města Shurimy.

Sibir přijala tuto velkoryse placenou práci, i když jí něco říkalo, že se Cassiopeie nedá věřit. Družina vstoupila do spleťtých katakomb pod městem, a i když mnoho mužů padlo či byli zabiti v zákeřných

pastech, Cassiopeia se odmítla vrátit. Po dnech dlouhého sestupu konečně dorazily Sivir s Cassiopeiou k velkému reliéfu, na kterém byli vyobrazeni staří císaři se zvířecími hlavami. Většina z pohřbených budov, které potkaly, pod nápoem písku zchátraly už před tisíciletími, ale tato stěna byla nevídaně zachovalá. Sivir měla zvláštní pocit v žaludku, když pohlédla na rytiny; byla okouzlena pocitem, jako by je poznávala. V tom jediném okamžiku nepozornosti byl zpečetěn její osud.

Cassiopeia využila této výhody, přistoupila blíž a vrazila jí dýku hluboko do zad. Sivir padla v agónii k zemi a její krev se vsakovala do písku. Cassiopeia jí vytrhla z ruky křížové ostří a Siviřiny smysly pohasínaly jako plamen skomírající svíce. Z jejího těla se vytrácelo teplo a pomalu se blížila smrt.

Tohle však nebylo jejím osudem. Zatímco krvácela, její předek, dlouho padlý císař Azir, byl vzkříšen ozvěnou v její královské krvi. Odnesl její tělo k Oáze úsvitu, posvátnému pramenu, který byl kdysi plný blahodárné vody. Po celá tisíciletí ji plnil jen prach a písek, ale nyní se v Azirově přítomnosti opět zatřpytila čirým pramenem. Ponořil tělo ženy pod hladinu a čarovná voda zacelila smrtelnou ránu způsobenou Cassiopeiou.

Sivir povzdychla a otevřela oči; byla otřesená a nechápala, co se děje, jako by se probudila ze sna. Shlížela na ni matně povědomá tvář s vlídným úsměvem a Sivir zamrkala, nevědíc, zda ještě žije, nebo zda už podlehla smrtelnému zranění. Všude kolem ní vířil prach a vytvářel paláce vysoké stovky stop, zdobené chrámy a rozlehlá náměstí. Starobylé město Shurima povstalo ze svého písečného hrobu v celé své slávě a nádheře, korunováno obrovským zlatým kotoučem, jenž zářil jasněji než polední slunce. S Azirovým návratem se městu navrátila jeho majestátnost.

Sivir jako malá slyšela příběhy o Vyzdvižených, ale těm povídkám věřili jen děti nebo blázni. Sivir byla hluboce otřesena, když nyní byla svědkem toho, jak se město dalo kámen po kameni opět dohromady, a když poslouchala dávno mrtvého císaře, jak jí vypráví o přetrvávající rodové linii a vizi o znovuzrozené říši. Stín pochybností padl na všechno, čemu až dosud věřila.

V uších jí sice stále ještě zvonila jeho slova, ale Sivir se vrátila ke svému žoldáckému řemeslu – každodenní skutečnost života námezdního vojáka ji uklidňovala. Bránila se vědomí, že by mohla být dědičkou zapomenuté říše, a snažila se to vytěsnit z mysli. I kdyby vše, co Azir řekl, byla pravda, byla si jistá tím, že nikdo nedokáže sjednotit všechny shurimské kmeny. Nejmocnější náčelníci dokázali na čas ovládat malá území, pokud měli dostatek zlata a vojáků, ale ještě se nestalo, aby se celá země sjednotila pod jediným praporem, natož aby se klaněla jedinému muži, i když byl skutečným císařem.

Zatímco se Azir snaží obnovit svou kdysi mocnou říši, Sivir šířájí pochybnosti, zda bude schopná vrátit se ke svému starému způsobu života. V jejím světě se objevují nové mocnosti a ať už to znamená cokoli, osud jí nadělil druhou šanci žít.

Nyní si musí vybrat svou cestu a zanechat nový odkaz.

Voda

Sivir měla pocit, jako by měla hrdlo pokryté vrstvou rozbitého skla. Popraskané rty ji bolely. Její oči se odmítaly soustředit. Dala jsem jim času víc než dost na to, aby zmizeli.

Naklonila se zpoza velkého kamene. Karavana byla stále ještě u pramene a nevypadalo to, že by se chystala odejít.

Proč to musí být zrovna Kthaoni? Z té spousty kmenů, které usilovaly o její smrt, vyčnívali Kthaoni díky své vytrvalosti.

Sivir si znova prohlédla domorodce a pátrala po jakémkoliv znamení toho, že by se karavana mohla vyšplhat ze starého říčního koryta a dát se opět na cestu. Přejela si rukou po ramenech, aby posoudila, jestli jsou její svaly připraveny na boj s púltuctem mužů. Jestli má mít nějakou šanci, bude je muset překvapit.

Ten upjatý Noxiánek se mi dostal na kobytku...

Sivir zakroutila hlavou a snažila si vyčistit mysl. Teď na takové myšlenky nebyl čas. Z toho nedostatku vody začínám slábnout. Proč jsem si nevzala víc vody?

Město jí doslova přetévalo. Ze soch se řinuly obrovské proudy, to vše na rozkaz Prastarého. Zahojil mi rány a zachránil mi život. Pak se vrátil k opětovnému budování chrámů kolem sebe, vyvolával podivná slova ve starém nářečí, které jí sotva dávaly nějaký smysl. Mluvil sám k sobě v mrtvém městě, kde nebylo nic než písek. Musela jsem zmizet dřív, než by toho čaroděje napadlo, že to vše zase pohrbí do písku - nebo že mu něco dlužím.

Polknutí Sivir opět připomnělo čerstvou bolest v hrdle. Znovu se podívala na pramen, na prostou louži hnědé vody uprostřed karavany.

Dala jsem jim den, uvažovala. Buď zemřu já, nebo oni. Kvůli pár kapkám vody nebo kvůli pár kouskům stříbra. Tak to v poušti chodí.

Vrhla se směrem k prvnímu strážci a připravila si svou zbraň. Stihne se k němu dostat dřív, než se zase otočí? Počítala vzdálenost. Čtrnáct kroků. Dvanáct. Deset. Nesmí vydat ani hlásku. Dva kroky. Skočila. Její čepel se mu zcela zabořila do krku.

Když na něj narazila, vystříkla krev. Díky její setrvačnosti se svalili za hromadu kamení, na které stál. Sivir ho popadla za paže. Vzduchoval jí a odmítal přijmout, že už je po smrti. S posledním chroptivým výdechem strážce Sivir zbrotil krví. Tenhle muž nemusel zemřít.

Sivir stále přemýšlela o Cassiopeině čepeli. Ta noxijská mrcha mi vrazila nůž do zad. Zemřela jsem. Mělo by to něco znamenat.

Ozvalo se vzdálené dunění. Koně? Bortící se písečná stěna? Nebyl čas zkoumat, co to znamenalo. Sivir přelezla tvrdé kamení. Nebude to dlouho trvat, než si zbytek karavany všimne strážcovy nepřítomnosti. Další cíl se pohyboval vysoko na úrovni hřebenu. Musela ho zasáhnout dřív, než z toho okraje odejde. Ta střela musí být dokonale přesná. Vrhla svou zbraň.

Zasáhla druhého strážce a roztřela ho vedví. Letící čepel se vzedmula vzhůru, ale když se dostala na vrchol své cesty, zpomalila a pak obrátila směr. Na cestě zpět přetřela krk třetího muže. Na další hod teď nebude čas - čepel dokončila svůj oblouk a letěla dolů doprostřed kaluže. Musela se k ní dostat včas. Tenhle pohyb byl starý a osvědčený. Prostě svou zbraň chytne a zabije ty tři zbývající muže v jediném saltu.

Ale když běžela, nohy jí ztěžkly a zdálo se, že do bolavých plic nemůže nabrat dost vzduchu. Třicet kroků. Musela tu vzdálenost urazit dřív, než tělo druhého muže dopadne na zem. Dvacet kroků. Svaly na nohou jí sténaly a odmítaly ji poslouchat. Patnáct kroků. Zjistila, že jí nohy podkluzují a zakopávají. Ne. Ještě ne.

Pak - dříve, než čekala - dokončilo tělo druhého muže svůj pád a dopadlo na kameny. Ten zvuk nebylo možné přeslechnout.

Jedna chyba stačila. Kthaoni byl pouštní národ. Zbývající strážce tasily zbraně dřív, než udělala další krok.

Její zbraň dopadla do vody mezi ní a oněmi muži. Pět kroků před nimi. Deset kroků před ní.

Mohla bych to stihnout. Každý pud v Siviřině těle ji nabádal k pohybu vpřed. Místo toho se zastavila a téměř přepadla.

Nevzala si dost vody. Příliš dlouho otálela s útokem. Neodhadla vzdálenost. Takové chyby já přece nedělám. Proč? S odpovědí přispěchala jakási další část Siviřiny mysli. Vzpomněla si na okamžik poté, co jí Cassiopeiina dýka probodla záda - sama tu čepel necítila. Místo toho cítila náhlou a nečekanou tíhu, která jí jakoby vyrážela dech a drtila jí plíce.

„Tři z vás jsem zabila dřív, než jste mě zaslechli,“ zakašlala Sivir.

„Nemáš zbraň,“ řekl ten největší z Kthaonů.

„Jen proto, že jsem nechtěla tu vodu zakalit vaší krví,“ zalhala.

Tři zbývající muži si vyměnili pohled. Poznali mě.

„Před rokem jsem zabila vašeho náčelníka a dva tucty vašich nejlepších za malý váček zlata. Byla to nízká cena za jejich životy.“ Pohlédla těm třem mužům do očí. Vzdalovali se od vody a pokoušeli se ji obklíčit.

„To zlato, které jsem získala za smrt vašeho náčelníka a příbuzných?“ zeptala se. „Prohrála jsem je v sázkách za jediný večer.“

„Pomstíme je i tvou urážku,“ odpověděl ten největší muž.

„Neměla jsem je zabít,“ řekla, „ne za tak málo peněz. Nenuťte mě, abych vás zabila kvůli pár douškům vody.“

Vůdce Kthaonů nervózně přehmátl na rukojeti své zbraně.

„Říkám vám, že se k té čepeli stihnu dostat dřív, než zaútočíte,“ vysvětlila Sivir. „A když vyběhnu pro svou čepel. Zemřete.“ Ukázala na špinavou hnědou vodu. „Vaše životy mají větší cenu než tohle.“

„Pak zemřeme se ctí,“ rozhodl ten největší muž, ačkoliv jeho soupeřníci si nebyli tak jistí.

„Potřebovala jsem tu zbraň na to, abych zabila těch dvacet mužů, které chceš pomstít?“ Varovala je Sivir. „Je vás moc málo.“

Tři muži zaváhali. Znali pověst, která o Sivir koluje. Ti druzí dva odtáhli toho největšího pryč, načež se stáhli ke svým koním.

Sivir se naklonila k vodě.

„Vrátíme se s dalšími členy kmenu a pomstíme se.“

„To už zkoušela spousta lidí,“ řekla. „Nikomu z nich to nevyšlo.“

Sivir přitiskla oteklý jazyk k hornímu patru úst a zoufale toužila po úlevě. Každá část jejího těla si chtěla kleknout k vodě a pít. Musím počkat, dokud nezajedou za tu vzdálenou dunu.

Zatímco muži šplhali do sedel a ujížděli pryč, ozvalo se znovu to podivné dunění. Bylo hlasité a burácelo o něco blíž. Tohle nejsou koně ani proměnlivé písky. Sivir se otočila ke zdroji a sledovala, jak se tři stopy vysoká vlna modré vody žene prastarým korytem. Voda z města.

Jen okamžik před tím, než voda zasáhla Sivir, ucítila nával chladného vlhkého vzduchu před povodní. Otrásl jí jako nečekaný polibek.

První vlna ji málem srazila na kolena. Náraz mrazivě bodal, ale když jí objal pás a nohy, byl konejšivě chladný. Sibir ležela ve vodě a nechala se jí omývat. Cítila, jak se bolestivá hrubost pouště rozplývá, zatímco vlasy se jí volně a beztlížně vznášely ve vodě.

Byla jsem mrtvá. Musím se postarat, aby to něco znamenalo.

Skarner - křišťálový strážce



Písek shurimské pouště zářil nespoutanou prastarou magií dávno před tím, než do pouště přišli první lidé. V odlehlém údolí ohraničeném strmými útesy a rozeklanými skalami objevila rasa brackernů hluboko v písku surové krystaly. Každý z těchto vznešených tvorů se spojil s jedním krystalem, který i dlouho po smrti obsahoval jejich vědomí.

Jen vzácně došlo k zániku nějakého brackerna, neboť jejich pozemský život trval i celá tisíciletí a dokonce i po smrti nepřestali existovat. Když zanikla jejich smrtelná schránka, jejich životní krystal byl pohřben do bezpečí v ukrytém údolí, dokud jej neobjevil nový brackern. Tato tradice ochránila křehké krystaly, zatímco zachovala moudrost starších generací.

Počet krystalů byl omezený, a tak mladí brackernové hledali krystal, který byl určen přímo pro ně – vědomí krystalu promlouvalo k brackernovi, který byl vyvolen zdědit magii a vzpomínky obsažené v krystalu. V posvátném rituálu se krystal propojil s krystalickým tělem a prostoupil mysl bytosti vzpomínkami a věděním a naplnil ji prastarou kouzelnou mocí. Brackern bez krystalu dlouho nepřežil, scházela mu totiž síla, dlouhověkost a moc pocházející z krystalu.

Mladé stvoření jménem Skarner strávilo hledáním svého krystalu mnoho let. Obával se, že zemře ještě předtím, než jej najde, a tak jeho úsilí rostlo s každým měsícem neúspěšného pátrání. Nořil se do hlubin země dnem i nocí a pracoval v pravidelném vzorci složitých spirál, aby pokryl celé údolí i přilehlé skály.

Skarner už se téměř vzdal, ale náhle v mysli konečně pocítil záchvěv starobylého vědomí. Hrabal tak hluboko, dokud jeho krunyř nezahřívalo samotné srdce světa. Jak dny ubíhaly, vědomí stále sílilo a pobízelo jej vpřed. Skarnerova klepeta konečně jemně uchopila silně opotřebovaný krystal a on vzadu v mysli uslyšel skřípavý šepot. Hlas byl sice velice slabý, ale on k němu cítil důvěrné spojení a věděl, že konečně našel svůj krystal.

Krystal byl větší než všechny, které až dosud viděl, a byl tak opotřebovaný časem, že se jeho záře skoro vytratila a zbyl po ní jen slabý třpyt. Povrch krystalu byl popraskaný na několika místech a jeho hrany byly

ohlazené eony strávenými v zemi. Skarner si kámen pečlivě a velice opatrně prohlížel s obavami, aby ještě více neponičil něco tak prastarého. V odpovědi na Skarnerovu přítomnost slabý třpyt uvnitř pulzoval, jako by kámen dýchal.

Skarner začal s rituálem spojení; na několik týdnů se s krystalem ponořil hluboko pod zem a nic nejedl. I když bylo jeho tělo rozlámané únavou a jeho končetiny oslabené hladem, nebál se – hlas uvnitř krystalu jej konejšil. Když se konečně krystal spojil s jeho tělem, byl přesycen emocemi, neboť jeho mysl zaplnily staré vzpomínky a vědění. Byl svědkem neuvěřitelné radosti i hlubokého smutku dávno padlých generací. Cítil kolem sebe magii a jeho tělo zaplavilo hluboké spojení se světem kolem prostřednictvím neustálého tichého hučení. Také cítil, jak jeho lid bezeslovně komunikuje pomocí propojení myslí.

Když ničivé síly runových válek začaly pustošit svět, brackernové se obávali, že to bude znamenat zkázu jejich druhu. Uchýlili se proto ke spánku, aby vyčkali, dokud se lidé mezi sebou navzájem nevyvraždí – v tu chvíli bylo jisté, že se tak nakonec stane. Teprve potom bude bezpečné se znovu z písku vynořit.

Krystaličtí škorpióni se ponořili hluboko do shurimské pouště a nejbliže k povrchu spali ti nejmladší a nejdivočejší z nich; ti byli připraveni probudit se jako první a při hrozícím nebezpečí ochránit své druhy. Díky síle získané z prastarého životního krystalu byl Skarner mocnější než téměř všichni ostatní brackernové, a tak byl jeden z posledních, kdo se uložil ke spánku.

Spal poklidně po celá staletí, avšak záhy byl ve svém mělkém doupěti vzbuzen. Zemí otřásaly ohlušující výbuchy, jež měly omráčit brackerny spící nejbliže k povrchu. Tlupa lupičů objevila spící tvory a páčila krystaly z jejich krystalických těl. Skarnera před útokem ochránil jeho krystal, a tak se vynořil z písku v šíleném záchvatu vzteku a sekal kolem sebe ostrými klepety a jedovatým žihadlem. Ačkoliv čelil obrovské přesile, zabil tolik zlodějů, že se zbytek přeživších dal na útěk. Skarner byl zděšen, když zjistil, že je vzhůru jako jediný a že spousta krystalů už byla ukradena.

Skarner se snažil probudit své spící bratry, ale bezohlednost zlodějů způsobila, že brackernové s poničenými krystaly zahynuli jen pár okamžiků po tom, co je Skarner probudil, zatímco jiní se nevzbudili vůbec. Skarner celé týdny kroužil v písku nad svými spícími druhy a truchlil. Byl si jistý, že krystaly v rukou těch mužů také zahynou, a tak truchlil i nad jejich ztrátou.

Po mnoha týdnech za rozbřesku Skarner ve své mysli uslyšel tichou ozvěnu volání. Ten nářek byl slabý, ale rozléhal se v zemi jasně. Dolehly k němu vyděšené hlasy ztracených krystalů a prosily Skarnera, aby je navrátil zpět k jejich lidu. Skarner zprvu váhal, zda se má vypravit zachránit uloupené krystaly, či zda zůstat na místě a chránit přeživší brackerny. Po týdnech strávených zahlazováním veškerých stop po loupeži už nemohl dále snést nářky svých unesených bratrů, jak trpí v rukou lidí, a rozhodl se vydat na cestu krystaly zachránit.

Skarner se vydal za obtížným úkolem získat zpět kameny a doufal, že jeho spící druhy v písku neobjeví nikdo další. Jeho putování je sice osamělé, ale občas zaslechne volání ztraceného krystalu. To mu přináší radost, ale i muka. Soustředí svůj smutek do neotřesitelného odhodlání a nespočine, dokud nenajde i ten poslední životní krystal.

Píseň snů

Měkkoty nás vyrušily z našeho tisíciletého spánku.

Po dlouhá staletí jsem pocíťoval jemné chvění světa. Hvězdy nade mnou zanikaly, i když jsem je neviděl. Cítil jsem, jak slunce rozlévá svou hřejivou náruč a dává život písku nade mnou.

Když se můj tep zpomalil a já se schoval do písku, aby zahřívá mé tělo po dobu toho dlouhého spánku, myslel jsem, že můj odpočinek bude v osamění, že země nijak neodpoví na mou přítomnost. Ale všude kolem byli další členové mého rodu. Slyšel jsem šelest jejich dřímání. Naslouchal jsem, jak jejich tiché mručení hledá mou mysl. Slyšel jsem jejich písně snů o světech mimo ten náš. O místě bez měkkot, kde není strach ani pochybnosti. Místo plné míru

V moři písku jsme byli všichni propojení, snili jsme jako jediná bytost. Nejen my s našimi písněmi – všechny živé věci: také červi kroutící se mezi zrnky písku, krtci, již budují nory pro své nenarozené, dokonce i hejno chlupatých pavouků, kteří na noc vyhledali útočiště v hlubině.

Myslel jsem, že kameny budou neměnné, ledové, nepřejícné. Ale i ony byly naší součástí. Kameny byl teplé a čím hlouběji jsme se nořili, tím blíže jsme se dostávali k hřejivému lůnu tohoto světa. Pokaždé, když podzemím projela vlna zloby, byl jsem tam; jeho chvění oťrásko písky natolik, až jsem sám zazpíval svou vlastní píseň vzteku. Jsme jeden, jsme celek. Tvůj hněv je mým hněvem. Slyšel jsem vděk v období deště, když kapky vláhy zkrápěly vyprahlou zemi a hasily její žízeň.

Když přišly měkkoty, země poznala jen bolest. Naše písně se změnily v nářek, byli jsme zlomení, rozpolcení a rozprášení. Slyšel jsem píseň smutku, když měkkoty objevily můj druh. Vyrvaly z našich těl naše nejcennější krystaly a my jsme křičeli, hlasitěji než zemětřesení. Zpíval jsem dlouho nesčetně nocí, dokud se mé srdce zcela nevyprázdnilo a nezamrzlo, ale oni už se nevrátili.

Dnes jsem tu sám, na povrchu. Dnes mou kůži spaluje suchý vítr. Písek mi brání v každém kroku. Bojuji s nutkáním se zahrabat zpět hluboko, hluboko do temnoty země. Nejsem sám. Jsem součástí, nestojím sám.

Odněkud zdaleka ke mně dolehne píseň strachu a bolesti. Její tón je prchavý, ale rozeznávám její melodii a odpovím písní o svém nářku. Nota naděje se ozve v mé mysli, čistá a jemná. Skoro, skoro.

Nad hlavou se mihnou další a další souhvězdí. Nekonečně zářící vesmír na mě shlíží. Cítím se stísněně pod tou vahou. Měl bych být pod zemí, ale místo toho jsem tady, sám na ledovém vzduchu.

Bloumám tady již tři úplňky. Pouhý okamžik, zlomek existence. Z podzemí vychází tiché hřejivé mručení – a já tady nahoře cítím jen nekonečnou samotu.

Před sebou slyším měkkoty. Nezpívají, řvou. Jejich tón škrábe a klopýtá bez jakékoliv melodie či soudržnosti. Pálí kusy masa nad plameny umělého ohně. Ve vzduchu je cítit spálený tuk a ten zápach mě dusí. Proč to dělají? Země je přeci dost pro všechny.

Ta melodie mne volá. Slabě. Krystal je blízko.

Musím jim to vysvětlit, ale měkkoty to nechápou. Jejich rasa je nanejvýš tři otočení stará, teprve začali hrabat, teprve objevili počátek podzemí. Mluví, ale doposud jsem je neslyšel zpívat. Poučí se.

Pěji v jejich myslích píseň o zemi klidu, aby pocítili nekonečnou nádheru, která na nás čeká ve spánku. Pěji o svých zesnulých bratrech, aby měkkoty věděly, co ukradly.

Ale jejich píseň v odpověď nezazní. Zdá se, že mě neslyší, a proto zvýším hlas v jejich myslích. Pěji o krystalech, které si neprávem vzali. Vraťte je, nepatří vám. Vyvraždili jste už jednu celou kupu. Chcete nás připravit i o naši budoucnost? Pěji prosbu. Nechte mě odnést krystaly zpět do hlubin, aby se s námi mohly znovu spojit. Pěji, abych uzdravil tu otevřenou ránu.

Měkkoty na sebe dál křičí. Jeden z nich vydá rytmický zvuk – že by smích? Mám pocit, jako by mé tělo drtil okolní vzduch, a tak se ponořím zpět do písku. Tíha kolem mne je uklidňující.

Jak je možné, že nevidí to neštěstí, které způsobili? Nemáte srdce, jste krutí. Proč nám to děláte?

Můj krunýř je rozpálený doběla hněvem. Nedopustím, aby nás měkkoty zahubily.

Slyším, jak ječí, když se vynořují z písku. Vyvolám energii ze samotné země a shromáždím ji ve svém krystalu. Měkkoty po mně hodí nějakou větev s ostřím, která zasáhne mou končetinu a roztříští se o mou zářivou schránku. Pějete pouze o smrti. Tuto píseň také svedu. Vypustím paprsek sluneční energie a ze země vyvstanou ostré krystaly, napichující maso a lámající kosti a páteře.

Ten umělý oheň se rozrůstá, zatímco panikaří. Jejich hrubé stavby z větviček a kůží planou do tmy a plameny požírají i měkkoty. K nebesům se zvedá kouř jako oběť třpytícím se hvězdám. Měkkoty ve zmatku utíkají, ale já jsem rychlejší. Kroužím kolem a pouštím se na opozdilce, kterého svým klepetem roztřípnu vejpl. Dalšího zadupu do země. Jejich životní tekutina se vsakuje do písku. Zařvu, naplněn žalem, ale nezpívám. Vaše krev není hodna toho, aby se spojila s jedním a se všemi.

Můj ocas seká napravo i nalevo a sráží měkkoty k zemi. Znovu vyvolám sluneční energii a ze země vyrazí další krystaly, aby nabodly další maso. Tak přeci jen dokážete naslouchat mé písni...

Jsem krutý stejně jako oni. Jsem násilný. Jsem smrtící.

Když sním, vidím pouze vztek. Nejsem již hoden hlubiny. Ale nemohu přestat.

Zbývá už jen jeden. Měkkota se potácí se zářivou věcí ze dřeva a kovu. Chce mě zabít. Z té věci vystřelí falešné slunce, prorazí můj tvrdý krunýř a spaluje mi vnitřnosti. Světlo se odráží v mém krystalu a paralyzuje mě. Potácím se v agónii. Nemohu se hýbat. Jsem zlomený. Toto je můj konec.

V mé mysli zní píseň a pomalu utichá. Skoro, skoro. Jsme jeden.

Znovu na mne tou věcí zamíří a já se třesu hrůzou: na vrcholku té věci je přivázaný krystal. Její zbraň vysává naši životní energii. Zneužívají krystaly, aby zesílili svou hrůznou píseň. Cítím, že vybuchnu hněvem a bolestí, ale místo toho načerpám sílu ze země. S křikem seknu svým žihadlem a nabodnu na něj tu měkkotu – kroutí se jako červ. Popadnu tu zbraň a rozdrťím ji svým klepetem. Roztříští se na prach, zůstane jen čirý bělostný krystal.

Vložím si jej do úst, tam bude v bezpečí. Jsem tady, jsme jeden celek.

Zatočím ocasem a měkkota spadne na zem. Už se nevracejte. Neberte naše krystaly. Nejsou vaše. Jsme jeden celek. Patříme do hlubin.

Nechávám měkkotu utéct. Nežije díky mému milosrdenství, ale proto, že slyšela mou píseň snů; nyní jí nezbývá nic jiného než zpívat.

Starý

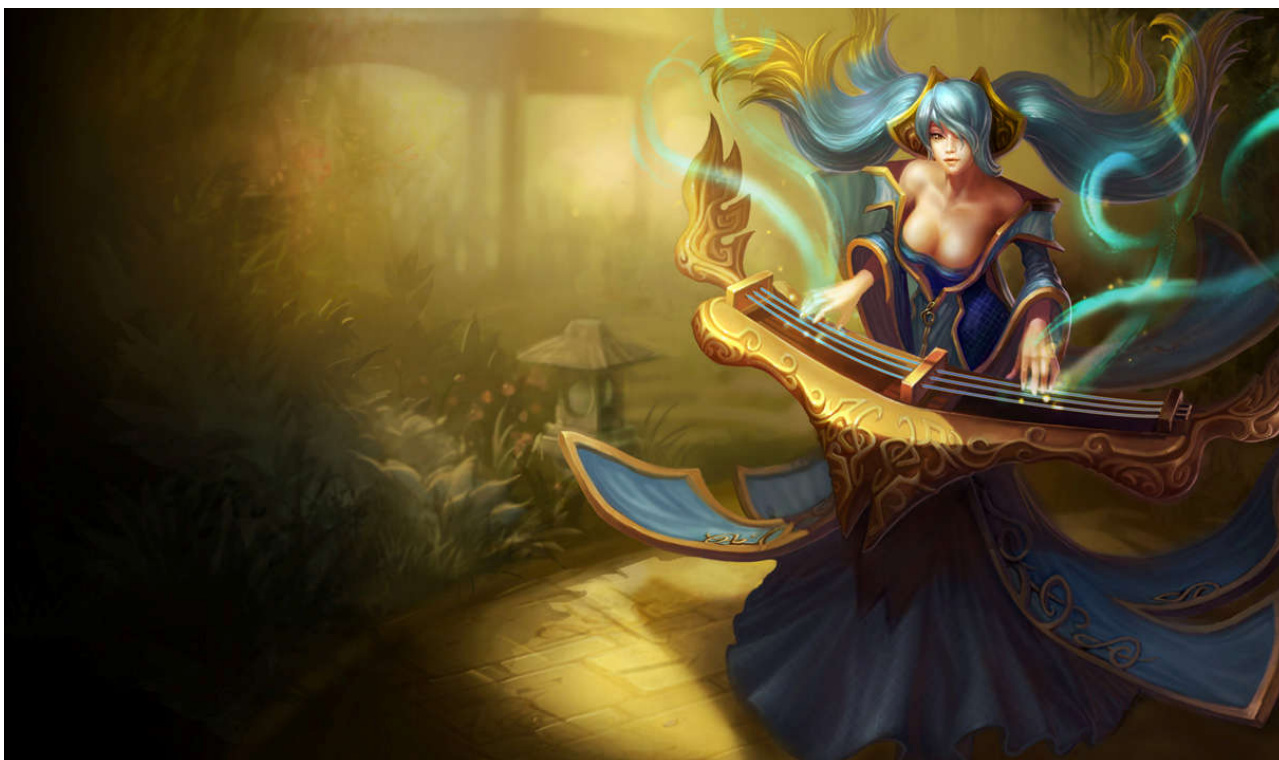
Před staletími zde žila stvoření stejně strašlivá jako moudrá. The Brackern byli neobvyklé bytosti obdařené vrozenou magií země, kterou získávaly z jistých krystalů. Jejich druh znal pradávný rituál, který dokázal svázat životní esenci s krystalem a tak komunikovat s magií v něm uloženou. Díky tomuto spojení Brackern obývali Odyn Valley a chránili všechna stvoření a krystaly. Navzdory snaze různých útočníků získat přístup k přírodní magii to vypadalo, že obrana Brackern je dokonalá. Nic a nikdo nedokázal pokořit jejich obranu do doby, než nastala Runová válka.

Kousek od Odyn Valley se strhla krutá bitva a díky ní nepřírozená magie nakazila krystaly. Brackern onemocněli a posléze umírali, žádná obranná magie je nedokázala zachránit a obrátit tak efekt kouzla. Aby zabránili úplnému vyhlazení svého druhu, museli se zakopat hluboko pod zem a tam počkat, dokud válka neskončí. Nejsilnější a také nejinteligentnější Brackern vyčkávali těsně pod povrchem, aby se probrali jako první a připravili tak svět na návrat své rasy. Aktuální výkopové práce v Kalamandě však stačili k tomu, aby

tyto strážce probudili. Když se Skarner vyřítíl na povrch, byl vzteklý a zmatený. Rozum však nakonec zvítězil nad vztekem, když si uvědomil, že agenti Ligy, kteří jej našli, byli pouze úředníky. Skarner byl pozván do Institutu válek, aby se podělil o příběh své rasy Brackern. Výměnou za to mu summoneri sdělili vše o událostech, které prospal. Bylo toho učiněno mnoho, aby se zvrátil proces neznámé magie z dob Runových válek, avšak svět ještě stále nebyl připraven na to, aby se Skarnerova rasa vrátila. Pro teď je zde však místo, kde může Skarner využít svou moc a aspoň trochu tak změnit svět: League of Legends.

"Lidé se ještě stále nenaučili jak ovládnout svou magii. To, co kdysi bylo Kalamandou, je nyní pouhou jizvou na krystalu v historii tohoto světa."

Sona - mistryně strun



Sona své rodiče nikdy nepoznala. Nalezli ji jako novorozeně na prahu Ioniánského sirotčince, společně se starověkým hudebním nástrojem v překrásné schránce neznámého původu. Chovala se neobvykle dobře, vždy byla tichá a ochotná. Její opatrovkyně si byly jisté, že rychle nalezne nový domov. Brzy však vyšlo najevo že její výjimečná povaha je ve skutečnosti dána neschopností promluvit, ani vydat jakýkoliv zvuk. V sirotčinci zůstala celé dětství a nemá pozorovala jak ji mívají potenciální zájemci o její adopci. Během této doby se její opatrovnice pokoušeli mnohokrát prodat její neobvyklý nástroj dychtivým kupcům, ale pokaždé se z nejrůznějších důvodů opět objevil před dveřmi sirotčince.

Jakmile se o jejím nástroji doslechla Lestara Buvelle, bohatá žena z Demácie, okamžitě vyplula do Ionie. Když ji ho opatrovnice ukázali, beze slova vstala a došla před dveře Sonina pokoje. Bez zaváhání Sonu adoptovala a sirotčinci zanechala štědrý dar za její nástroj. Pod Lestařiným vedením objevila Sona silné spojení mezi ní a jejím nástrojem, který Lestara nazývala 'etwahl'. Na svůj nástroj dokázala zahrát úžasné melodie, které rozechvívaly srdce všech posluchačů. Během několika měsíců už vystupovala před vyprodaným hledištěm. Svými melodiemi dokázala bez námahy ovládat náladu posluchačů. A to vše bez jediné zapsané noty. V tajnosti objevila mocné a smrtelné vlastnosti etwahlu. Jeho vibrace dokázala usměrnit tak, že doslova rozřezávaly vzdálené objekty. Tuto disciplínu potají trénovala, dokud nedosáhla mistrovství. Když se cítila připravená, odešla na jediné místo kde mohla své umění předvést: Vstoupila do Ligy.

"Její melodie vám zasáhne duši a její mlčení vám rozerve tělo." - Jericho Swain, po shlédnutí jejího koncertu

Soraka - dítě hvězd



Jelikož je Soraka léčitelka obdařená mocí samotných hvězd, jsou jejímu srdci blízká všechna živá stvoření. Kdysi obývala svět bohů, své nesmrtelnosti se však vzdala a sestoupila na svět smrtelníků. A nedopřeje si pokoje, dokud nezmizí veškeré zlo, jež ohrožuje Valoran.

Soraka žila celá staletí v jednom posvátném háji, kde léčila všechny zraněné či nemocné, kteří vyhledali její pomoc. Jednoho dne přišel do jejího hájku i muž jménem Warwick. Prosil ji, ať uzdraví jeho ženu, která ležela bez života v jeho náručí. Jeho zoufalství nenechalo Soraku chladnou. Na záchranu manželky již bylo pozdě, ale nabídla mu alespoň, že jej zbaví bolesti z této ztráty. Warwick se však svého zármutku nechtěl zbavit a z hájku utekl. Později se k ní však začal vracet a naslouchal jejím radám. Soraka cítila, že se mezi nimi začíná vytvářet jisté pouto. Jednoho dne jí Warwick sdělil, že našel muže, který jeho ženu zavraždil. Věřil, že pomsta jej zbaví bolesti jednou provždy - a pokud by měl zemřít, alespoň by našel věčný klid. Soraka jej žádala, ať si to rozmyslí, Warwick na ni však nedbal a odešel z jejího lesíka. Hlasy hvězd Soraku varovaly, aby za ním nechodila, ona to však nemohla nechat jen tak být.

Poprvé se vydala na cestu do světa smrtelníků a brzy našla Warwicka zoufale se bránícího proti skupině nepřátel. Snažila se jej léčit, ale za každou ránu, kterou mu zaelila, mu protivníci způsobili dvě další. Soraka si uvědomila, že pokud chce svého přítele zachránit, musí se zapojit přímo do samotného boje. Hvězdy v její mysli na ni zoufale křičely a varovaly ji, že své síly nesmí použít ke způsobení žádné újmy. Nedbala na ně a udeřila na útočníky zábleskem jasného světla. Zmocnila se jich hrůza a s očima zakrytými před nadpozemskou září uprchli z boje. Soračina božská podstata jako mávnutím kouzelného proutku zmizela a hvězdy umlkly: za svůj prohřešek se stala smrtelnicí. I nadále v sobě cítila moc hvězd, už k ní však nepromlouvaly. Nelitovala však - byla ráda, že je Warwick v bezpečí. Jala se tedy ošetřovat jeho četné rány. V tu chvíli tento muž, jehož považovala za svého přítele, tasil nůž a zabořil jí ho do hrudi. Soraka si uvědomila, že ji obelhal; všechno to byla jedna velká propracovaná lest. Jeho zrada ji zaplavila mohutnou vlnou ponížení. Opět na svou pomoc povolala moc hvězd, sežehla jeho kůži a proklela jej za tu krutost a zákeřnost. Zavyl nesnesitelnou bolestí a uprchl; Soraku ponechal jejímu osudu. Její život se změnil, dostal

však nový smysl, který jí dodával sílu. Už nebyla připoutána k jednomu místu, a tak se vydala na pouť do světa smrtelníků a přísahala, že bude léčit všechny zraněné a ochraňovat bezbranné.

„Kvůli krutosti jednoho člověka nebudu slepá k utrpení mnoha ostatních.“

Druhý

Soraka, Dítě hvězd z Ionie, byla první svého druhu. Mnozí už pronikly do bohatých magických sil Valoranu, avšak ona první pronikla do magických sil samotného Kosmu - nebeského moře, ve kterém se podle domněnek vznáší Runeterra spolu s ostatními světy. Zatímco kouzelníci Runeterry jsou omezeni ohromující, ale přesto konečnou silou run, někteří se již snažili zajít dále. Proniknutí až za pozemské nebe Runeterry umožnilo Sorace přivolávat energii hvězd a vyvíjet se až za hranice svého druhu. Tato energie neobyčejně změnila její vzhled, a proto je nyní známa jako Dítě hvězd.

Soraka kdysi bývala nadčlověk, nechala se však ovládnout nejprimitivnější emocí a poklesla zpět. Warwick, žoldácký alchymista ve službách Noxusu, mučil a zabíjel lidi, kteří byli pod ochranou Soraky těmi nejohavnějšími způsoby. Pro všechna strašná zvěrstva, která geniální alchymista bez výčitek vykonával se stal časem mezi lidmi Ionie známý jako "Smrtitvůrce". Jak Noxianské vraždění a teror postupovalo přes země Soraky, nezastavitelný hněv a nenávist vzplály v jejím srdci. S použitím moci nebes uvalila na Warwicka strašlivou a věčnou kletbu, která přeměnila muže na divoké a vraždící vlčí monstrum. Za tuto osudovou chybu ztratila Soraka většinu její moci, musela obětovat svojí nadlidskou podobu a v okamžiku se vrátila ve svém vývoji o několik let nazpět. I přesto zůstala hrdinou Ionie a rozhodla se připojit k Lize Legend s nadějí v nalezení způsobu ke zvrácení kletby a očištění sebe sama v očích hvězd.

"Krutost jedince mě neoslepí od strádání mnohých."

První

Soraka, Hvězdné dítě Ionie, byla první svého druhu. Třebaže se mnozí dokáží napojit na magické energie Valoranu, ona byla první, kdo se dokázal napojit na magii kosmu. Dosahujíc dál než se rozprostírá zemský povrch se Sorace povedlo probudit sílu hvězd, a bylo jí umožněno vyvíjet se tak mnohem dále než jí podobní. Až do momentu, kdy se nechala ovládnout svými primitivními emocemi. Warwick, nájemný chemik ve službách Noxu, stál za nepopsatelným trápením a smrtí mnoha ze Soračina lidu. Prostoupil jí nezastavitelný vztek a nenávist a proklela muže v příšeru. Soraka kvůli tomu přišla o část svojí síly a okamžitě se vrátila zpět v evolučním vývoji. Přestože je stále šampionem Ionianského lidu, přidala se k Lize Legend v naději, že odstraní kletbu a ospravedlní se v očích hvězd.

"Ačkoli upadla v nemilost, je Soraka přesto odhodlaná být opět zajedno s hvězdami."

Swain - vrchní taktik



Nejstarší zmínka o Swainově životě pochází z poznámek jistého noxjiského doktora. Podle nich se Swain vpotácel na ošetřovnu a ačkoliv měl pravou nohu zlomenou vejpůl a z kůže mu trčela kost, ani slůvkem si nepostěžoval. Na rameni mu seděl jakýsi ponurý pták. Doktor s hrůzou sledoval, jak ten dospívající hoch poklidně, bez mrknutí oka odpovídá na otázky ohledně svého zdravotního stavu a věku. Swainův vyrovnaný výraz se nezměnil dokonce ani ve chvíli, když mu zavěšené protizávaží s hlasitým křupnutím roztržštěnou končetinu narovnálo, ani když mu z ní odlétl odštěpek holenní kosti. Odmítl doktorovo doporučení podrobit se magické léčbě, která jediná by dokázala takovéto poškození napravit, a pouze požádal o berli, aby měl jak odejít. Následující zpráva o něm je obsažena v dokumentech noxijské armády, očividně však není celá. Za normálních okolností by se zmrzačenému chlapci žádajícímu o místo v noxijské hrdé legii dostalo jen pohrdání a výsměchu, Swain byl však podle všeho přijat přímo do důstojnického sboru.

Muži, kteří pod ním sloužili (a přežili), nikdy nezažádali o převelení a nechali se jím vést s неотřesitelnou vírou v jeho schopnosti a úsudek. Hierarchií Vrchního velení stoupal závratnou rychlostí a nezřídka se povýšení dočkal proto, že jeho nadřízení požádali o vlastní degradování, jen aby se mohli připojit k jeho jednotce. Swain byl nesmírně zdatný strateg a po každé bitvě si vysloužil nějaké vyznamenání. Zdálo se, že jeho vzestup k moci nemůže nic zastavit, těsně před zahájením ionské invaze však byl postaven mimo činnou službu. Bylo zřejmé, že v této donebevolající troufalosti mají prsty jeho mocní nepřátelé z byrokratického aparátu. Pokud však tato skutečnost Swaina rozzuřila, nedal to na sobě nijak najevo. Jeho tvář byla tak kamenná, že ji mnozí považovali za masku, pod níž se skrývá něco zcela nelidského. Mnohé dohady se také točily kolem onoho ptáka, který nikdy neopustil jeho rameno a jehož jméno Swain nikdy nevyslovil nahlas. Když se pak po čase Demacie aktivně zapojila do dění v Lize, byl Swain opět povolán do činné služby.

„Pokud ještě máte dost sil o něco žádat, nemáte právo žádat o zproštění svých povinností.“

Syndra - temná vládkyně



Narozena s obrovským magickým potenciálem, Syndra netouží po ničem jiném než po tréninku svých neuvěřitelných sil. S každým uplynulým dnem se její mistrovství v magii stává silnější a ničivější. Odmítajíc jakékoliv omezení či rovnováhu, si Syndra chce udržet svou moc, i kdyby to mělo znamenat zničení autorit, které se jí pokoušejí zastavit.

Během mládí v Ionii její nekontrolované používání kouzel děsilo Starší z její vesnice. Vzali jí proto do odlehlého chrámu, kde ji zanechali pod dohledem starého mága. K Syndřině potěšení jí vysvětlil, že chrám slouží jako škola - místo, kde Syndra může cvičit svůj talent pod jeho vedením. Přestože se tam naučila mnohé, Syndra již necítila, že by se její síla zvětšovala každý den tak jako dřív. Její nespokojenost rostla, až konečně udeřila na svého učitele a žádala po něm vysvětlení. Odhalil jí, že utlumil její síly v naději, že se naučí kontrole a omezení. Syndra ho obvinila ze zrady a dožadovala se, aby ukončil kouzlo, které ji zadržovalo. On jí však řekl, že pokud nebude schopná se kontrolovat, bude muset zablokovat její magii nadobro. Rozzuřená Syndra povolala svou sílu a odhodila starého muže na zed'. Teď když byl mrtvý, Syndra cítila její nespoutaný potenciál tak jako už léta ne. Přestože vyhrála svou svobodu, odmítla se vrátit do společnosti, která se pokusila ukrást její dar. Místo toho se Syndra rozhodla použít své bývalé vězení jako pevnost. Posunujíc hranice své magie vytrhla budovu ze základů a vyzdvihla ji do nebe. Volná k noření se hlouběji do svého umění, Syndra se nyní chce stát dostatečně silnou, aby mohla zničit slabé a bláznivé vůdce Ionie - a kohokoliv jiného, kdo by si dovolil spoutat její velikost.

"Síla patří těm, kteří s ní umí zacházet."

Tahm Kench - král řeky



Do zatopeného města vběhl pohledný karbaník. Měl zlata i krve dost, ani jednoho však na rozdávání. Pln zoufalství a zmaru, již chtěl se všeho vzdát a vykročit jinou cestou. Když tu náhle zaslechl píseň, jež k němu promlouvala ze štěstěny příslibem. Pěvec se ukázal být tvorem s největšími ústy, jaká kdy karbaník spatřil.

"Odpusť mi ten zpěv," řekla obludná siréna. "Chtěl jsem tak jen získat tvou pozornost. Vím o všem, co tě trápí a mám pro tebe řešení."

"Dokážeš mě vytáhnout z téhle brinky?" zeptal se mladík.

"Hochu, svět je jako řeka a já jsem její král. Není místa, kde bych ještě nebyl. Není místa, kam bych se nemohl vrátit. A cena je jen nepatrná. Stravuje mě hlad, jenž nelze jen tak ukojit. Avšak honosné tabule? U těch se pro mě místo nikdy nenajde. Potřebuji tedy někoho jako ty, kdo mě pozve dál."

Ted' už karbaník hladověl jen po kartách a kostkách. A dohoda? Zdála se být výhodná.

"Když ta možnost je," řekl mladík nakonec, "rozhodně ji využiji."

A než se stačil nadechnout, příšera ho popadla a byli pryč. Karbaník se ocitl v předaleké zemi. Přímo před palácem štěstěny. Roky plynuli a karbaník našel lásku. Jeho žena, učiněná princezna. A svatba? Sláva jakou svět neviděl. Hladová bestie se zjevila v celé své velikosti. Rodina křičela a bojovala. A ačkoliv se ji karbaník snažil zahnat... sežral všechny dary, dům i zlato! Nic z toho však jeho hlad neutěšilo.

"Prosím ne, ne, jen to ne!" plakala nevěsta.

A co stvůra odpověděla? Tiše zapředla:

"Ten můj hlad je hrozné břímě, je to však naposledy, přísahám. Tak prosím, odpusťte mi to."

Byť příšera lže, svým melodickým a vážným hlasem nevěstu očaruje. A tak si dívka ani nevšimne, když si démon vykloubí čelist z pantů. Vydala jen jeden výkřik. Když jsem ji já, drtil kosti a lámal údy! Jestli jsem si

pochutnal? Nebylo to špatné. Tak si klidně plač hochu, vždyť jsi mohl odmítnout. Jenže jsi byl hlupák, hlupák, co mě pozval dál.

Taliyah - splétačka kamene



Taliyah se narodila na skalnatém úbočí ve zlověstném stínu Icathe. Své dětství strávila jako pasačka koz v nomádkém kmeni tkalců a pletačů. Ačkoliv většina cizinců vidí v Shurimě pouhou nažloutlou písčnou pustinu, Tahliyiná rodina dívku vychovala jako pravou dceru pouště, která dokáže rozeznat a ocenit bohaté odstíny rodné země. Taliyu vždy zajímaly kameny pod písčnými dunami. Jako batole sbírala po cestě barevné oblázky, když její kmen putoval za sezónními zdroji vody. Čím byla starší, tím více cítila, jako by přitahovala samotnou zemi; proplétala se pískem v dívčích stopách.

Po šestém parném létě opustila Taliyah karavanu, aby našla zatoulané kůzlátko, které dostala na starost. Nechtěla zklamat svého otce, mistra pastýře a náčelníka kmene, a tak kůzle stopovala dlouho do noci. Sledovala stopy kopýtek ve vyschlém korytě. Zavedly ji k příkré skalnaté stěně. Malému zvířátku se na ni podařilo vyšplhat, ale nedokázalo už slézt dolů.

K dívce promlouval sám pískovec a pobízel ji, aby z něj vytvořila na hladké stěně úchopy. Taliyah, odhodlaná kůzle zachránit, nesměle položila na skálu dlaň. Síla živlu, kterou ucítila, byla silnější a naléhavější než monzunový déšť. Jakmile otevřela své nitro magii, byla jí zachvácená; kámen se hnál směrem k dívce a bral s sebou celou stěnu kaňonu i s kůzlem.

Následujícího rána vystopoval Taliyin vyděšený otec vylekané mečení. Padl na kolena, když našel svou dceru v bezvědomí zahalenou v příkrývce z protkaného kamene. Plný žalu se vrátil s Taliyou zpět ke kmeni.

O dva dny později se dívka probudila z horečnatého snu ve stanu Babajan, kmenové starší. Taliyah vyprávěla moudré ženě i svým rodičům o noci strávené v kaňonu a o tom, jak k ní skála promlouvala. Babajan rodinu utěšila a sdělila jim, že kamenné vzory jsou znamením, že Velká Splétačka, mytická ochránkyně pouštního kmene, nad dívkou držela ochrannou ruku. V tu chvíli Taliyah viděla, že jsou její rodiče hluboce znepokojení, a tak se rozhodla utajit, co se onu noc skutečně stalo: že to byla ona, a ne Velká Splétačka, kdo s kameny pohnul.

Když děti v Taliyině kmeni dosáhly určitého věku, předvedly tanec v záři měsíce v úplňku, který byl ztělesněním samotné Velké Splétačky. Tanec oslavoval vrozené schopnosti dětí a představoval dary, které děti kmeni přinesou, až dospějí. Tady začínala cesta k jejich učení, neboť po tomto tanci se z dětí stali učedníci svých učitelů.

Taliyah nadále skrývala svou rostoucí moc. Věřila totiž, že je to prokletí, a ne dar. Sledovala, jak ostatní děti předly vlnu, aby byl kmen v teple i za těch nejchladnějších nocí, a ukazovaly tak své schopnosti prostřednictvím nůžek a barviv, a nebo splétaly vzory, jež vyprávěly příběhy jejího lidu. Za těchto nocí zůstávala vzhůru dlouho po tom, co uhlí shořelo na prach, a trápila ji moc, jež v ní kolovala.

Přišel den Taliyina tance za úplňku. Měla dost talentu, aby se stala dobrým pastýřem jako otec, či mistryní vzorů jako její matka, ale dívka se bála, co její tanec skutečně odhalí. Když zaujala své místo, rozprostřeli kolem ní nástroje kmene – pastýřskou hůl, vřetenou a tkalcovský stav. Snažila se upírat veškeré soustředění na předměty před sebou, ale místo toho k ní promlouvaly vrstvené barvy skalnatého podloží. Taliyah zavřela oči a začala tančit. Zmocnila se jí síla, která jí proudila v žilách, a dívka začala splétat – ne však vlnu, ale samotnou zemi pod svýma nohama.

Z omámení kouzlem ji vytrhly až vystrašené výkřiky jejího kmene. K měsíční záři sahal vysoký propletenec ostrých kamenů. Taliyah hleděla na otřesené tváře, které ji obklopovaly. Jakmile se její vůle již země nedotýkala, kameny se zřítily. Taliyina matka se rozběhla ke své jediné dceři, aby ji zachránila před padajícím kamením. Když se usadil prach, Taliyah viděla zkázu, kterou způsobila, a ve tvářích svého lidu rozeznala obavy. Nejhorší ze všeho však byla malá ranka na tváři její matky. Taliyah dostala strach. Nebylo to nic vážného, ale v ten okamžik si dívka uvědomila, že představuje pro své milované hrozbu. Utekla hluboko do noci, šířána zoufalstvím tak silně, že se jí pod nohama tříštila země.

Byl to její otec, kdo ji v poušti opět našel. Sedli si spolu a Taliyah se v paprscích vycházejícího slunce svěřila otci se svým tajemstvím, zatímco vzlykala. Otec udělal to jediné, co jako rodič mohl: Řekl jí, že před svou mocí nemůže utéct a že musí dokončit svůj tanec, aby věděla, kam směřuje její osud. To jediné, co by mohlo zlomit jeho i matčino srdce, by bylo, kdyby se Taliyah zřekla daru Velké Splétačky.

Taliyah se vrátila zpět ke kmeni po otcově boku. Vstoupila do tanečního kruhu s očima doširoka otevřenými. Tentokrát splekla novou stuhu z kamene; každá barva a povrch byly vzpomínkou na lidi kolem ní.

Když skončila, kmen zůstal v údivu sedět. Taliyah nervózně čekala. Nyní bylo na čase, aby se někdo z kmene ujal dívky jako učitel. Dívce připadalo, že mezi údery jejího srdce uplynula celá věčnost. Slyšela skřípání šterku, když povstal její otec. A vedle něj se postavila i její matka. Zvedli se i Babajan, mistryně barvení a mistr spřádání. Za okamžik byl na nohou celý kmen. Každý z nich by se postavil za dívku, která dokáže splétat kameny.

Taliyah se podívala na každého z nich. Věděla, že moc, kterou vládne, nebyla v kmeni po celé generace nebo i déle. Sice jsou nyní na její straně, připraveni ji podpořit s láskou a důvěrou, ale i přesto cítí jejich znepokojení. Nikdo z nich nedokázal slyšet volání země tak jako ona. Milovala svůj lid nade vše, ale nevěděla o nikom z nich, kdo by jí mohl ukázat, jak ovládat magii živlů. Věděla, že pokud se svým kmenem zůstane, bude pro ně hrozbou. I když to bolelo každého z nich, Taliyah se nakonec rozloučila se svými rodiči i lidmi z kmene a vydala se sama do světa.

Vydala se na západ směrem k hoře Targon – její přirozené spojení se skalami ji přitahovalo k hoře, jež se dotýkala hvězd. Na severní hranici Shurimy však její moc objevili lidé s noxijským praporem. Řekli jí, že v Noxu je taková moc oslavovaná, ne-li přímo uctívaná. Slíbili jí učitele.

Taliyah byla vychována k důvěře, a tak nebyla připravená odolat medovým slibům a nacvičeným úsměvům noxijských hodnostářů. Dívka z pouště se brzy ocitla na cestě do hlavního města říše a procházela pod mnoha železnými branami, jež označovaly dobytá území – říkalo se jim Noxtoraa.

Množství lidí a složitá politika města na dívku z rozlehlé pouště působily svíravě. Taliyah byla představována stále vyšším vrstvám noxijské kouzelné společnosti. Mnohé zajímala dívčina moc a její potenciál, ale nejvíce ji oslovil padlý kapitán, který přísahal, že Taliyu vezme do divočiny za mořem, kde může své schopnosti cvičit beze strachu. Přijala nabídku mladého důstojníka a přeplavila se přes moře do Ionie. Jakmile jejich loď zakotvila, bylo jasné, že měla být pouhou zbraní muže, jenž se toužil dostat zpět mezi nejvyšší velitele noxijského námořnictva. Za úsvitu dal dívce na vybranou: Buď pohřbí spící vesničany v jejich domovech, a nebo z ní udělá krmení pro ryby.

Taliyah se podívala do zátoky. Ve vesnici ještě vládl klid a všichni spali. Tohle nebyla lekce, kvůli které se plahočila tak daleko. Odmítla. Kapitán dívku hodil přes palubu, aby se utopila.

Podařilo se jí uniknout přílivu a bojům na pláži a ocitla se tak sama, ztracená v chladných horách Ionie. Právě tady konečně objevila svého učitele, muže, jehož čepel poutala samotný vítr a který rozuměl živlům i potřebě rovnováhy. Po nějaký čas s ním cvičila a pomalu se učila svou moc ovládat, o což tak dlouho usilovala.

Když se zastavili v jednom odlehlém hostinci, Taliyah se dozvěděla o Vyzdvíženém císaři Shurimy, který se podle všeho vrátil zpět do své pouštní říše. Povídalo se, že se z císaře stal bůh a nyní shromažďuje lid z kmenů, aby z nich znovu nadělal své otroky. Ačkoliv její výcvik ještě nebyl u konce, neměla jinou volbu; věděla, že se musí vrátit zpět, aby ochránila svou rodinu. Cesty dívky a jejího učitele se musely bohužel rozejít.

Taliyah se vrátila zpět do pískem zaváté Shurimy. Navzdory spalujícím paprskům slunce dívka pokračuje hlouběji do pouště, odhodlaná najít svůj lid. Její vůle je pevnější než skála a udělá cokoli, aby ochránila svou rodinu a svůj kmen před hrozbou, jež se rýsuje na obzoru.

Ozvěny v kameni

Taliyah utíkala před písečnou bouří, když poprvé zahlédla vodu. Zprvu to byla jen chladivá vlhkost, kterou cítila, když zvedala kameny z hlubin písku. Jak se přibližovala ke staré Shurimě, z každého vytaženého kamene odkapávala voda, jako by balvany plakaly. Taliyah věděla, že i skála v sobě chová příběhy, ale neměla čas se zastavit a poslouchat, aby zjistila, zda to jsou slzy radosti či smutku.

Když byla dostatečně blízko, aby na ni padl stín velkého Slunečního kotouče, z kamenů, na kterých se vezla, stékala voda z podzemních pramenů. Když konečně dorazila k branám, Taliyah slyšela ze skalního podloží ohlušující hukot vody. Pod písečným nánosem burácela Oáza úsvitu, Matka života.

Lidé z jejího kmene následovali sezónní zdroje vody po celá staletí. Nejlepší způsob, jak najít svou rodinu, bylo sledovat vodu. Naneštěstí však veškerá voda v Shurimě nyní proudila z jediného zdroje, jak tomu bylo kdysi dávno. Posmutnělým troskám hlavního města se dříve všichni vyhýbali, stejně jako velkému Sai a všem smrtícím stvořením, jež v něm žily. Dokonce i zloději věděli, že se mají od města držet dál. Až dosud.

Taliyah náhle zastavila skálu, na které jela, a málem z ní spadla, když ji zatlačila zpátky do pouštního písku. Rozhlédla se. Ta žena z Vekaury měla pravdu. Skutečně, tohle místo už dávno nebylo jen zapomenutou ruinou, ve které strašili duchové z písku; provizorní tábor před hradbami se hemžil životem stejně jako mraveniště před záplavou. Nevěděla, kdo jsou všichni ti lidé zač, a tak se rozhodla, že bude lepší, když neprozradí víc, než je třeba.

Zdálo se, že jsou zde zástupci kmenů ze všech koutů její domoviny, ale ať pátrala sebevíc, nenašla mezi nimi nikoho povědomého. Lidé tady nebyli jednotní. Dohadovali se, zda je lepší zůstat v dočasném táboře, a nebo hledat přístřeší uvnitř města. Někteří se báli, že město může padnout stejně rychle, jako se objevilo, čímž by pohřbilo všechny uvnitř. Jiní viděli bouři plnou nepřirozených blesků, a tak se domnívali, že bude lepší se ukrýt za hradbami města, i když byly po celé generace hluboko v písku. Všichni si ve spěchu balili své věci a ustaraně vzhlíželi k obloze. Taliyah dokázala bouři předběhnout a věděla, že zanedlouho udeří na městské hradby.

„Musíš se rozhodnout teď.“ Zavolala na ni žena a její hlas téměř zanikl v hluku burácející vody z oázy a blížící se bouře. „Zůstaneš tady, nebo půjdeš, děvče?“

Taliyah se otočila na ženu. Byla to Shurimanka, ale víc toho o ní říct nedokázala.

„Hledám svou rodinu.“ Taliyah ukázala na svou tuniku. „Jsou to tkalci.“

„Jestřábí otec slíbil ochranu všem, kdo vstoupí do města,“ řekla žena.

„Jestřábí otec?“

Žena pohlédla do dívčiny utrápené tváře, usmála se a vzala ji za ruku. „Azir se k nám vrátil jako Vyzdvižený. Oáza úsvitu znovu přetéká blahodárnou vodou. V Shurimě nadchází nový den.“

Taliyah se rozhlédla kolem. Bylo to tak. Lidé se sice zdráhali vydat se hlouběji do města, ale z nepřirozené bouře měli větší strach než z návratu císaře.

Žena pokračovala: „Tkalci tady byli ráno. Rozhodli se bouři přečkat uvnitř.“ Ukázala na zástupy lidí proudící do nově bušícího srdce Shurimy. „Musíme spěchat. Zavírají brány.“

Žena táhla Taliyu jednou z největších bran a zezadu ji tlačil zástup cizích lidí, kteří se na poslední chvíli rozhodli, že sami nebudou písek pokoušet. Před městem zůstalo několik skupin lidí, kteří se schovali do kruhu svých zvířat, a byli odhodláni bouři přečkat stejným způsobem, jak to dělaly shurimské karavany po celé generace. V dálce se řítíl vzdušný vír a z něj výhruzně praskaly podivné záblesky. Staré shurimské tradice by tuhle bouři nemusely přečkat.

Taliyah s ženou překročily zlatý práh, který odděloval Shurimu od pouště kolem. S hlubokým zaduněním za nimi zapadly těžké brány. Před nimi ležela nesmírná sláva staré Shurimy. Dav se držel poblíž silných zdí, jež skýtaly bezpečí, a nevěděl kam dál. Jako by cítili, že prázdné ulice patří někomu jinému.

„Jsem si jistá, že tvoji lidé jsou někde ve městě. Většina zůstala poblíž bran. Pár odvážlivců se vydalo dál. Doufám, že najdeš to, co hledáš.“ Žena pustila dívčinu ruku a usmála se. „Nechť najdeš stín a vodu, sestro.“

„Stín a vodu i tobě.“ Taliyin hlas zanikl, když žena zmizela v davu.

Město, které bylo po celá tisíciletí prázdné, nyní hýřilo životem. Na nové obyvatele Shurimy dohlížely stráže v přilbách a rudo-zlatých pouštních pláštích. Ačkoliv se nic nedělo, Taliyah cítila, že tady není něco v pořádku.

Taliyah se dotkla silné hradby, aby se připravila. Vydechla. Kámen při jejím dotyku tepal. Bolest. Zavalila ji příšerná oslepující bolest. Z kamene promlouvaly desetitisíce hlasů. V její mysli se rozezněly poslední chvíle strachu a trýzně, než byly jejich životy přeřaty a jejich stíny vypáleny do tohoto kamene. Taliyah odtrhla dlaň od hradby a klopýtla. Už dřív v kameni cítila chvění vzpomínek dávno minulých, ale nikdy ne takhle. Byla otřesena, když zjistila, co se tehdy stalo. Postavila se a divokým pohledem sledovala nové město. Ucítila odpor. Tohle město nebylo znovuzrozené. Byla to prázdná hrobka, která se vynořila z písku. Když naposled Azir něco lidu Shurimy slíbil, stálo je to život.

„Musím najít svou rodinu,“ zašeptala.

Talon - stín čepele



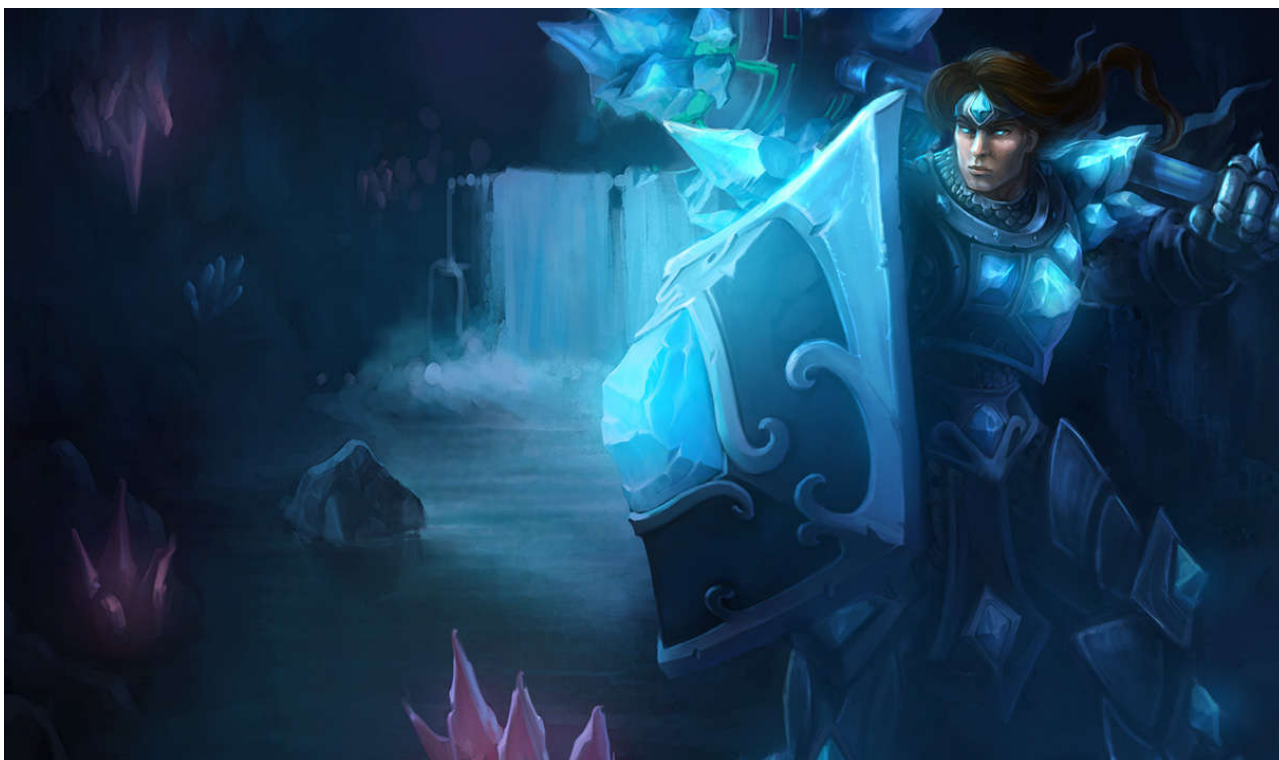
Talonovy první vzpomínky patří temnotě noxijských tunelů a uklidňujícímu chladu ocelové čepele. Nepamatuje si na žádnou rodinu, teplo domova či laskavost. Jedinou společnost, po které kdy toužil, mu dělá cinkot nakradeného zlata a bezpečí pevné zdi za jeho zády. Talon přežívá hluboko v útrobách Noxu a díky své bystré mysli a hbitým prstům nemá nejhorší živobytí. Svým obratným používáním dýk si zakrátko vydobyl takovou pověst, že se na něj mnohé noxijské cechy začaly dívat jako na hrozbu pro své zájmy. Začaly tedy za ním posílat své zabijáky s jasným ultimátem: buď má rozšířit jejich řady, nebo jej čeká smrt. Jeho odpověď byla vždy stejná - mrtvá těla posílá házel za noxijské hradby do vodního příkopu.

Pokusy o atentát byly čím dál tím nebezpečnější, až se jednoho dne Talon střetl s protivníkem, který se mu svými schopnostmi vyrovnal. Talon přišel o zbraň a již jen čekal, až jej jeho kat popraví. Zabiják však místo toho sňal svou masku, představil se jako generál Du Couteau a dal Talonovi na výběr: buď nyní zahyne jeho rukou, nebo vstoupí do služeb noxijského Vrchního velení. Talon se rozhodl žít, ovšem pod podmínkou, že bude podléhat velení přímo samotného Du Couteaua. Nedokázal by totiž respektovat příkazy nikoho, kdo jej neporazil v přímém boji.

Talon i nadále žil ve stínech, vykonával však pro Du Couteaua tajné mise, jež jej provedly celým Valoranem od zamrzlých plání Freljordů až do vnitřních svatyní Demacie. Když pak generál jednoho dne zmizel, Talon to mohl brát jako znamení, že je opět svobodný. Za všechny ty roky v Du Couteauových službách si však generál získal v jeho očích velký respekt. Rozhodl se tedy zjistit, co se s generálem stalo. Nyní je tímto hledáním úplně posedlý. Prohledává zemi široko daleko a doufá, že přijde na to, kdo je za Du Couteauovo zmizení zodpovědný.

„Všichni tři nejnebezpečnější šermíři na celém Valoranu náleží k rodu Du Couteau: je to můj otec, já a Talon. Vyzvěte nás na souboj, máte-li dost odvahy.“ - Katarina Du Couteau

Taric - štít Valoranu



Taric měl být jedním z oddaných ochránců Demacie a očekávalo se od něj, že svůj život zasvětil výhradně obětavé službě ideálům krále a své země. Jenže byť se sám považoval za ochránce, nikdy necítil potřebu žádným způsobem omezovat nebo definovat, koho nebo co má chránit – ať už to měla být myšlenka, umělecké dílo nebo něčí život. O každém se dalo říct, že je hoden pomoci. O všem se dalo říct, že to je nádherné.

Většina Taricových vrstevníků se zajímala jen o umění bojovat (což pro něj byla druhá přirozenost, které se nemusel nijak učit). Jeho samotného však už od mládí fascinovaly především křehké zázraky, jež dávaly životu smysl, ne primitivní boje o vlajku nebo o korunu.

Tato filozofie sice u člověka s Taricovou rolí a postavením v demacijské vojenské hierarchii hraničila s velezradou, i tak se však rozhodl hledat porozumění pro jednoduché pravdy lásky, krásy a života, aby se mohl stát jejich šampionem. Všichni Tarica obdivovali. Svým odzbrojujícím šarmem a osobním kouzlem si dokázal poradit s valnou většinou překážek, které se mu postavily do cesty, a ve vzácných případech, kdy tyto prostředky selhaly, se mohl beze zbytku spolehnout na svůj meč a válečné kladivo.

Jak se své touze po naprostém pochopení světa věnoval víc a víc, neznáma se stávalo, že se místo na hodinu šermu vydal do lesa ve snaze zahlédnout nějaké vzácné zvíře, hodil za hlavu nácvik slavnostního pochodu a raději šel do hostince poslechnout si prostou baladu místního barda, či se nedostavil na poradu regimentu, aby mohl vyrazit ven na koni a kochat se, jak stříbrný plášť noci zvolna přikrývá krajinu. Taric věděl, že svým vlastním způsobem se věnuje výcviku stejně zaníceně a odhodlaně jako ostatní Demaciané, jeho nadřízení to však viděli jinak.

Svou bezstarostností, ignorováním rozkazů a nezájmem o patriotické povinnosti proti sobě nakonec Taric poštal téměř všechny, na nichž mu záleželo – svou rodinu, svého krále a především svého dlouholetého přítele Garena. A zatímco prostý lid viděl v Taricovi charismatického rebela, Garen moc dobře znal skutečnou pravdu – že je mužem, jenž má potenciál stát se jedním z největších hrdinů celé Demacie. To, že mu je vlastní osud i osud celé země naprosto lhostejný, rozpalovalo Garena dorada.

Nakonec už Tarica nedokázal ochránit už ani jeho bývalý přítel a jeho vojenská kariéra se začala hroutit. Jedno degradování stíhalo druhé a Taric se ocital stále dál a dál od srdce Demacie, až nakonec velel jen malé skupině nepříliš zdatných rekrutů s úkolem střežit jakousi bezvýznamnou zchátralou pevnost v divočině u hranic. Po týdnech, které strávili dle rozkazů v dešti a blátu a během nichž se neobjevil ani náznak jakéhokoliv nebezpečí, se Taric rozhodl nechat své muže spát a sám se vydal do nedalekého chrámu, aby se mohl pokochat pohledem na jeho kyklopskou architekturu.

Zpátky za svou jednotkou se vydal až ráno, když už sluneční paprsky začaly zalévat zarostlé arkády kostela. Uvítal jej pohled na naprostou zkázu. Jeho vojáky ve spánku někdo zmasakroval, mrtvá těla na sobě nesla jasné známky drápů a tesáků hrůzných dravců z Prázdnoty.

Taric zklamal důvěru svých mužů i své země, a co jej bolelo ze všeho nejvíc, selhal i při plnění svého vlastního poslání chránit život.

Když se s hanbou vrátil do Demacie, přišel o svou hodnost a Garen jej odsoudil ke „kamenné koruně“ – ceremoniálu, při němž musí cti zbavený voják zdolat horu Targon. To se vlastně rovnalo trestu smrti, jelikož jen hrstka smrtelníků se kdy z této cesty vrátila.

Zatímco však „kamenná koruna“ tradičně dopadla tak, že provinilec uprchnul z Demacie a našel si nový život ve vyhnanství, Taric se rozhodl, že se pokusí svou chybu odčinit a vydal se směrem k vrcholu hory Targon.

Výstup mnohokrát málem zlomil jeho tělo i ducha, ale Taric se nevzdal a překonal bolest, vzpomínky na své selhání, duchy svých povražděných mužů i všechny ostatní zkoušky, které mu hora nastražila.

Když už měl vrchol téměř na dosah, ocitl se ve zdánlivě nekonečném roji různých realit, z nichž každá mu nabízela nějakou vizi plnou zmaru a hrůz. Před Taricovými očima se odvíjel bezpočet osudů těch, kteří se neměli v nouzi o koho opřít. Když viděl Alabastrovou knihovnu šířanou hladovými plameny, neváhal a vrhl se do ohnivého pekla zachránit cenná díla tungské poezie. Křičel bezmezným hněvem, když Ledová stráž svrhla z útesu posledního jelena snů, a sám se za ním vrhl do propasti v zoufalé snaze jej zachránit. V nekonečném zármutku padl na kolena, když spatřil Garenovo zpřelámané tělo přibité pro výstrahu ostatním na ebenové bráně Noxu. Mezi Taricem a jeho přítelem stála veškerá noxijská vojenská moc. A přesto ani na okamžik nezaváhal, pozvedl štít a vrhl se kupředu. Probojoval se až ke Garenovi, sňal jeho tělo z brány a s tímto nelehkým břemenem na ramenou se vydal zpět do Demacie, ačkoliv si uvědomoval, že po návratu jej čeká poprava. V jednu chvíli však zvedl zrak a zjistil, že krví zkropená pole Noxu zmizela a jejich místo zaujal hvězdami posetý obzor nad horou Targon.

Jeho zkoušky skončily, iluze zmizely a Taric stál na samotném vrcholu hory – a nebyl tam sám.

Před ním se vznášela silueta muže, jako by byla vystřižená ze sukna samotné noci.

Promluvil tisícem šepotů, které Tarica probodly jako horský vítr. Neslyšel sice žádná slova, ale jasně pochopil, co mu chce ta postava říct.

Mluvila o sobě jako o „Ochránci“.

Na stvoření z jiného světa učinilo Taricovo nezlomné odhodlání veliký dojem, a tak se rozhodlo dát padlému demacijskému hrdinovi svou éterickou sílu a učinit z něj svého avatara. Ochránce hovořil o pravdách, jež Taric znal celý svůj život, a o úloze, na niž se nevědomky připravoval s každým rozhodnutím, které jej zavedlo až na vrcholek hory.

Těsně předtím, než se Ochráncův šepot vytratil, se Taricovi dostalo posledního varování: Stane se Štítem Valoranu, nebudou však proti němu stát běžní nepřátelé. Rozbít se o něj budou vlny kvílejícího šílenství, oceán krvelačných tesáků lačnicích po všem živém, odporné hrůzy zrozené v Prázdnosti.

Taric, jenž dostal novou sílu i smysl života, cítil, že se podruhé narodil. S radostí přijal svůj zdánlivě nesplnitelný úkol a nyní odhodlaně plní to, k čemu se zavázal – je neochvějným strážcem celého světa.

Nezvaný host

Přelétel jsem zrakem přes ono kdysi úrodné pole, které však zdoluhavá bitva bolestivě poničila a pokryla nesmazatelnými jizvami.

Ztráty na životech budou nesmírné, nemohu však zachránit ty, kdo dobrovolně hledají vlastní zkázu. Tolik synů, tolik otců, tolik zničených budoucností. Demaciané a Noxijci. Jdou si navzájem po krku, jako by je k sobě přitahovala nějaká neviditelná síla.

Dav obránců je odhodlaný položit život za své vznešené ideály, jenže mi stojí v cestě. Lidé se tu ochotně masakrují o kus země a ani si neuvědomují, co je na ní nejdůležitější. Dvě armády tančí ve smrtícím objetí, které přinese záhubu všem zúčastněným.

Mohl bych se pokusit s nimi nějak domluvit a požádat je, aby tu svou potyčku přesunuli někam jinam. Jenže pro své bývalé spolubojovníky jsem teď něčím mezi zrádcem a pomstychtivým bohem a Noxijci... inu, Noxijci zrovna neprosluli svou trpělivostí.

Mé obvyklé zbraně – důvtip, šarm a laskavé slovo – mi jsou v tomto pěnícím kotli zoufalství k ničemu. Musím odstrčit každého, kdo by mě mohl zpomalit, a srazit ty, kdo by se mě pokusili zastavit. Jak se blížím k cíli, zuří kolem mě všechny hrůzy, jež může jedna duše způsobit druhé.

A tam, v samotném středu běsnící bitvy, mě volá záplava barev – jemný život, který bahnem a krví potřísněné boty co nevidět zadupou do země. Přesto tam statečně stojí, nedotknutá lhostejností opancéřovaných surovců kolem sebe, její krása rozjasňuje vzduch jako křišťálový zvon. Je to poslední květina svého druhu. Pokud zemře, žádná další už nevykvetne. Nemohu dopustit její skon.

Oba znepřátelení velitelé pozastavili boj a sledují, jak se blížím, nezvaný host jejich posledních okamžiků. Otočí se ke mně a vztek na mě za to, že jsem je vyrušil, z nich nakrátko učiní spojence.

Stojím přímo mezi dvěma armádami a zdá se, jako bych k sobě ze všech stran zval chladnou náruč smrti. Jenže mezi mnou a těmi, kdo se teď ke mně opatrnými kroky přibližují s meči pozvednutými v třesoucích se rukách, je jeden velký rozdíl. Já vím, za co bojuji.

Druhý

Existuje forma magie neznáma mnoha Runeterranům a ti, kteří o její existenci vědí, jí nevěří. Je to magie země, čerpající energii z ozvěny krystalů a drahokamů. Taric, The Gem Knight, je ojedinělý uživatel této formy magie, která se do Runeterry dostala z dalekého světa. Taricův otec byl velice významný léčitel v jejich rodném městě. Tarica už od útlého věku vždy zajímaly otcovy výpravy. Měl odpor k poznávání bylin, rostlin a veterině, byla to síla drahokamů, která ho fascinovala. Tarica vyčerpávalo čtení otcovy odborné knihovny a tak se vydal vlastní cestou. Chtěl pomáhat lidem, ale nejen pouze léčit jejich zranění a nemoci. Nechtěl být léčitel, ale obránce - ten, který používá sílu země pro obranu.

A tak se Taric stal potulným rytířem, známý v celém svém kraji jako strážce, až do dne, kdy ho kouzlo přivolání přemístilo do Runeterry. Zpočátku byl zmatený a dezorientovaný, ale věděl, že jej Valoran potřebuje jako hrdinu. I když mu chybí jeho vlast, je Taric šťastný, že může bojovat v Lize, a chránit ty, kteří jej vyhledávají. Jeho elegantní styl spolu se stylovým vzhledem jeho jasného vyšperkovaného brnění a zbraně z něj dělá oblíbeného šampióna League of Legends. Rád vykládá o sobě jako o válečníku, který je milý na všechny, ale je málomluvný o svém osobním životě mimo Ligu, má rád své soukromí.

"Jak říkal Taricovi jeho otec, že každý kámen má svůj význam. Pro Taricovy nepřátele to znamená, že všechny kameny jsou problémy."

První

Existuje prastará forma magie, mnohými zapomenutá a některými odsuzovaná. Je to magie země, magie rezonance krystalů a kamenů.

Taricův otec byl městský léčitel ve vzdáleném světě. Taric se už od malička zajímal o otcovy snahy. Bez ohledu na jeho hluboké znalosti bylinek, rostlin a živočišné medicíny, zaujala dospívajícího chlapce právě síla kamenů.

Netrvalo dlouho, než Taric vyčerpал otcovu knihovnu a vydal se svou vlastní cestou. Nechtěl být léčitelem, ale obráncem- takovým, který používal sílu země k uchování a ochraně.

Rychle se stal potulným rytířem známým po celé zemi. Tedy až do dne, kdy ho povolávací kouzlo vytrhlo z jeho domova a umístilo do Runeterry. Nyní se Taricovi sice stýská po svém rodném světě, ale je šťastný, že může bojovat v Lize a chránit všechny, kteří to potřebují.

Teemo - rychlý zvěd



Teemo je legenda mezi všemi yordly v Bandle City. Yordlové jsou z něj ovšem také znepokojení, protože Teemo je tak trochu zvláštní. Přestože si Teemo užívá společnosti jiných yordlů, zároveň trvá na častých misích při probíhající obraně Bandle City. Navzdory jeho všeobecně známé vlídné osobnosti, se v jeho hlavě vždy během boje něco přepne, takže ho netrápí životy, které musí ukončit na jeho hřbitvě. Dokonce i v době, kdy byl teprve mladý rekrut, se jeho instruktorům a trenérům zdálo poněkud znepokojující, že se jindy okouzlující a milý Teemo změnil ve vysoce efektivní a smrtící zbraň v minutě, kdy bojový výcvik začal. Teemovy schopnosti ho rychle zařadily mezi Skauty Mateřské lodi, což je jedna z nejproslulejších speciálních jednotek spolu s Megling Commandos.

Zatímco většina yordlů nezvládá samostatné průzkumné mise s příliš velkou obratností, Teemo je při nich neskutečně efektivní. Jeho úspěchy při bránění Bandle City před útočníky, přestože při rozhovoru s ním nad sklenkou medoviny v jeho oblíbené hospodě byste to nikdy neřekli, z něj dělají jednoho z nejnebezpečnějších yordlů, kteří kdy žili. Bandle City vybralo Teema jako jejich prvního šampiona v Lize a Teemo se této službě ujal, jako by se pro ni narodil. Jeho nejoblíbenější zbraň – foukačka – je nabitá vzácným jedem ajunta, který Teemo osobně nasbíral v džunglích Kumungu. Aby se při svých zdlouhavých obdobích izolace nenudil, navázal Teemo přátelství s členkou Ligy a speciálních sil Bandle City Tristanou. Toto spojení je prospěšné pro oba yordly, přestože Valoranská média začínají šířit fámy o tom, že se přátelství začíná pomalu měnit v román. Teemo je miláček davů v League of Legends a přestože je drobný, nahání strach nejednomu soupeři.

"Teemo balancuje na tenké hranici mezi čiperným krajanem a nestoudným vrahem, ale přesto neexistuje nikdo, koho bych chtěla mít jako přítele raději." – Tristana

Thresh - řetězový strážce



V době, na kterou historie už téměř zapomněla, býval muž, který měl být později známý jako Thresh, členem řádu, jenž se věnoval shromažďování a ochraně vědění. Mistři tohoto řádu mu zadali úkol strážit tajnou podzemní skrýš plnou nebezpečných a zkažených magických artefaktů. Thresh měl neuvěřitelně silnou vůli a byl důsledný, díky které se na takovou práci dobře hodil.

Skrýš, kterou Thresh strážil, byla pohřbena hluboko pod citadelou uprostřed souostroví a chráněna runovými pečeti, magickými zámky a silnými totemy. Thresh v přítomnosti temných kouzel trávil tolik času, až to na něj začalo mít vliv, neboť magie vypátrala jeho vrozenou zlomyslnost. Celé roky tyto relikvie tyly z jeho nejistoty, sužovaly ho jeho největšími obavami a krmily se jeho hořkostí.

Threshova zášť se prodrala na povrch v podobě bezúčelných krutostí, ve kterých vynikalo jeho nadání využívat slabiny. Pomalu trhal stránky živé knihy, a když byla téměř prázdná, opět je sešil. Škrábal sklo zrcadla, do kterého byla zakleta paměť prastarého mága, až se stalo neprůhledným a muž uvnitř byl lapen v temnotě - a pak jej zase vyčistil, aby to mohl provést znovu. Stejně jako tajemství touží být prozrazeno, kouzlo nechce nic jiného než být sesláno, a Thresh mu to každý den upíral. Začal recitovat zaříkávání, pak nechal slova viset na jazyku a zastavil se těsně před poslední slabikou.

Naučil se naprosto dokonale skrývat veškeré důkazy své krutosti, aby nikdo z řádu nenabyl podezření, že je snad někým jiným než ukázněným strážcem. Skrýš se tak rozrostla, že se v jejím obsahu nevyznal nikdo tak dobře jako Thresh, a slabší artefakty sešly z mysli řádu stejně jako samotný Thresh.

Nelíbilo se mu, že své pečlivé úsilí musel skrývat. Vše pod jeho dohledem bylo zlé či nějak pokazené - proč by neměl smět dělat si, co se mu zamane?

Skrýš obsahovala spoustu zvláštních magických artefaktů, ale žádné lidi, až jednoho dne byl do zatopených katakomb zavlečen muž v řetězech. Byl to čaroděj, který své tělo nabil ryzí magií, díky čemuž získal schopnost obnovovat si vlastní tělo nehledě na to, jak závažné zranění utrpěl.

Thresh byl z tohoto svého nového chráněnce unesen - bytost, která cítila plnou škálu lidského utrpení, ale která nezahyne. To byla hračka, kterou mohl mučit celé roky. Začal čarodějnickou kůži pečlivě hákem oddělovat od jeho těla, pak ho bičoval jeho vlastními řetězy a sekal do otevřené rány, dokud se nezacelila. Přivykl si nosit tyto řetězy na sobě, když obcházel svou skrýš, a těšil se z čarodějova strachu, který cítil, kdykoliv zaslechl, jak se táhle a zdlouhavě blíží.

Jelikož skrýš skýtala bezpočet mučících hraček, Thresh se řádu nad sebou vzdálil ještě víc. Začal si jídlo nosit do své podzemní komnaty osvětlené pouze jedinou lucernou a málokdy z katakomb vůbec vycházel. Jeho plet' z nedostatku slunečního svitu nabyla sinalé barvy a líce se mu propadly. Členové řádu se mu vyhýbali, a když řád začala sužovat série záhadných zmizení, nikoho nenapadlo prozkoumat Threshovo doupě.

Když udeřilo neštěstí zvané Zničení, magické tlakové vlny si vyžádaly životy všech, kteří žili na ostrovech, a přeměnily je do stavu nesmrti. Zatímco ostatní křičeli bolestí, Thresh si zkázu užíval. Z této katastrofy se vynořil jako přízračná ohavnost, ale na rozdíl od ostatních, kteří přešli do stínového světa, Thresh svou osobnost neztratil. Jeho záliba v krutém mučení a schopnost odhalit slabiny se spíše ještě zesílily.

Vyžíval se v příležitosti pokračovat ve své krutosti, aniž by se musel bát odvety, a hranice smrtelnosti už ho neomezovaly. Coby přízrak mohl Thresh donekonečna mučit živé i mrtvé a těšil se z jejich zoufalství, než jim sebral duši, kterou pak čekala věčnost plná utrpení.

Thresh si nyní vyhledává zvláštní oběti: ty nejchytřejší a nejodolnější a ty s nejsilnější vůlí. Jeho největší radost pochází z mučení svých obětí, dokud neztratí i poslední záchránku naděje, načež spatří nevyhnutelný hák jeho řetězů.

Sbírka

Nad poli se neslo příšerné řinčení kovových řetězů. Venku nebylo pro nepřírozenou mlhu téměř vidět měsíc ani hvězdy a běžný šum hmyzu zcela ustal.

Thresh se blížil k rozpadlé boudě. Pozvedl svou lucernu - ne aby viděl na své okolí, ale aby se podíval dovnitř. Vnitřek lucerny připomínal hvězdnou noční oblohu s tisíci drobnými, zeleně zářícími body. Zuřivě bzučely, jako by se snažily před Threshovým zrakem utéct. Ústa se mu zkrivila v ohybném šklebu a jeho zuby se z té záře leskly. Každé z těch světýlek pro něj bylo vzácné.

Za dveřmi zasténal muž. Thresh cítil jeho bolest. Přitahovala ho. Znal mužovo utrpení jako svého starého přítele.

Thresh se onomu muži zjevil jen jednou, před desetiletími, ale od té doby tomu muži přízrak vzal všechny, které měl kdy rád: od oblíbeného koně přes matku po bratra a nedávno i sluhu, který se stal jeho blízkým důvěrníkem. Přízrak nepředstíral přirozená úmrtí; chtěl, aby muž věděl, co každou z jeho ztrát zapříčinilo.

Duch prošel dveřmi škrábaje řetězy, které táhl za sebou. Zdi byly navlhle a zašedlé letitou špínou. Muž vypadal ještě hůř: vlasy měl dlouhé a spleené, kůži měl plnou rozdrásaných strupů. Na sobě měl něco, co kdysi bývalo pěknými sametovými šaty, ale co nyní nebylo ničím víc než roztrhanými hadry.

Muž se před náhlou zelenou září přikrčil a přikryl si oči. Prudce sebou otřásl a odplazil se do rohu.

„Prosím. Prosím, jen ty ne,“ zašeptal.

„Před dávným časem jsem si tě zamluvil.“ Threshův hlas zakrákoral, jako by nemluvil celá staletí. „Je čas přidat si tě do sbírky...“

„Umírám,“ řekl muž, jehož hlas byl sotva slyšitelný. „Pokud jsi mě přišel zabít, měl by sis pospíšet.“ Pokusil se na Threshe podívat zpřímá.

Thresh roztáhl ústa. „Po tvé smrti netoužím.“

Mírně pootevřel skleněná dvířka své lucerny. Zevnitř se ozývaly podivné zvuky - kakofonie výkřiků.

Muž na to nijak nereagoval - alespoň ne hned. Z lucerny se vyrojilo tolik výkřiků, že se spojily v jeden, který byl ostrý jako skleněný střep. Ale když poznal hlasy, které z Threshovy lucerny uslyšel, oči se mu rozšířily hrůzou. Uslyšel svou matku, svého bratra, svého přítele a nakonec i zvuk, kterého se děsil nejvíc: jeho děti, které křičely, jako by je někdo upaloval zaživa.

„Co jsi to provedl?“ vykřikl. Zašmátral kolem sebe po něčem, co by mohl hodit - zlomená židle - a vši silou ji hodil po Threshovi. Ta přízrakem nevinně proletěla a Thresh se nevesele zasmál.

Muž se na Threshe vrhl, oči mu divoce zuřily. Duchovy zahnuté řetězy s sebou švihly jako útočící hadi. Ostré háky udeřily smrtelníka do hrudi, rozdrtily mu žebra a probodly srdce. Muž padl na kolena, tvář měl zkroucenou v lahodné agonii.

„Opustil jsem je, abych je zachránil,“ zakřičel muž. Z úst se mu řinula krev.

Thresh pevně sevřel své řetězy. Na okamžik se muž nehýbal. Pak započalo trhání. S nesmírnou bolestí byl rván sám od sebe, jako když se trhá drsně tkaná látka. Tělo se mu zmítalo v divokých křečích a na stěny kolem cákala krev.

„A teď začneme,“ řekl Thresh. Odtáhl zajatou duši, která od konce řetězu jasně pulzovala, a uvěznil ji ve své lucerně. Když Thresh odešel, mužova dutá mrtvola padla na podlahu.

Thresh následoval kroutící se černou mlhu ven z chalupy a svou zářící lucernu držel vysoko ve vzduchu. Teprve až když byl Thresh pryč a mlha se rozplynula, se hmyz vrátil ke svému nočnímu chorálu a hvězdy opět zaplnily oblohu.

Starý

Thresh je zvrácený smrták jehož hladové řetězy polapí duši všeho živého. Vteřinové zaváhání při pohledu na jeho strašidelný obličej a už není útěku. Své oběti nechává prázdné, jejich duše jsou odpoutány z jejich těl a uvěznění v bledě zeleném světle jeho lucerny. Chain Warden se vyžívá v mučení svých obětí, před i po jejich smrti. Jeho primární úkol není nikdy splněn a tak brázdí krajinu a hledá nové duše, které by mohl ukořistit

Thresh je velice opatrný při výběru cesty napříč Valoranem. Své oběti si vybírá velice důkladně a každé své oběti věnuje maximální pozornost a úsilí. Oddělí je od jejich okolí a pomalu si s nimi hraje, až je nakonec úplně zbaví jejich přičetnosti za pomoci jeho zvráceného humoru. Jakmile Thresh najde zaujetí v nějaké duši, nedá si pokoj, dokud tu duši nezíská. Po té co získá jejich duše, odtáhne své oběti zpět do Shadow Isles kde je čeká nepředstavitelné utrpení. Toto je jeho jediný účel.

Jen málo z Chain Wardenovo minulosti je známé a mnoho detailů žije pouze v pohádkách u táboráku. Všechny vyprávějí o sadistickém žalárníkovi z dávných dob, který se vyžíval v mučení svých obětí. Trpělivý a brutální, používal četné metody na zlomení vůle svých obětí, ještě předtím než jejich tělo podlehlo jeho hrozivému vzhledu. Okovy, kterými prováděl svoje představení teroru. Jejich pronikavé skřípání značilo jeho strašidelný příchod a slibovalo nepředstavitelnou bolest těm, které se rozhodl navštívit. Dlouhá léta zůstala jeho vláda teroru bez odporu, to se však změnilo v den velkého povstání, kdy uprchlo mnoho vězňů z jeho vězení. Svrhly ho a, bez jakéhokoliv obřadu či lítosti ho oběsily na jeho vlastních řetězech. Tak začal život neživot strašného přízraku známého jako Thresh, nebo alespoň tak praví legendy.

Thresh nyní brázdí krajinu, zanechávajíc za sebou nic než hrůzu a zoufalství. Nicméně důvod jeho temných machinací zůstává i nadále nejasný a skromné duše obyčejných mužů, jsou nedostatečné. Hledá silné duše. Teprve tehdy, když zlomil vůli těch nejodolnějších válečníků, jaké může Valoran nabídnout byl skutečně uspokojen.

"Existuje jen pár věcí, které jsou tak uspokojující jako odebrání rozumu, kousek po kousku."

Píseň

Cink cink, cinkají řetězy,

někdo po tobě slídí.

Cink cink, ach, ty řetězy,

strážce už tě vidí.

Pospěš si, ty řetězy,

se skřípotem se blíží.

Nezastavuj a prchni před řetězy,

šanci na únik ti křídí.

Táhni za řetězy, táhni za řetězy

ze všech sil, co můžeš!

Táhni za řetězy, táhni za řetězy,

nebo odveden budeš!

Cink cink, cinkají řetězy!

Už není čas se bát!

Cink cink, znáš ty řetězy!

To poslední, co uslyšíš hrát!

Tristana - yordlická pistolnice



Meglingovo komando je jistou formou legendy v Bandle City. Má historii, která se táhne staletími a zůstávají doposud nejdéle sloužící jednotkou Yordlů. Jsou proslavení svou odvahou, bezohledností a ochotou zabít, což z nich činí ty nejmávanější a nejobávanější vojáky celého Bandle City. Legendy o Meglingovi, chrabřím zakladateli komanda, se stále nesou Valoranskými tavernami. Byli to právě tyto příběhy, které tolik fascinovali mladou Tristanu. Už od raného dětství netoužila po ničem jiném, než se stát takovým střelcem, jakým byl její idol před léty. Trénovala celý svůj život, čekajíc na chvíli, kdy bude dostatečně stará, aby se mohla přihlásit do armády a mohla si vydobýt své místo v Meglingově Komandu. Její nadřazení poručíci ohromeni jejími schopnostmi prohlašovali, že je pro to zrozená, a její sen se naplnil v den, kdy vyfasovala své maskáče Meglingů.

Přestože její srdce patří jednotce, volání do Ligy bylo neodolatelné, a tak nyní Tristana ochraňuje Bandle City jakožto hrdina Ligy. Přestože je Tristana v boji soustředěná a drsná, v osobním životě je úplně jiná. Mimo Fields of Justice je přátelská a radostná, ten typ Yordla, který má pro každého přátelské slovo. Tristana v poslední době navázala blízké přátelství s Teemem. Oba jsou členy zvláštních jednotek Bandle City, takže nejen spojení poutem coby Yordlové, ale také coby bojovníci a hrdinové... Ale pozor! Naprosto ignoruje jakékoliv otázky týkající se jejich rozkvétajícího románu.

"Jestli je jedna osoba, které bych svěřil obtížný úkol, je to Tristana!" – Teemo

Starý

Meglingovo Komando je něco jako legenda v Bandle City. Má historii táhnoucí se století a zůstává doposud nejdéle sloužící jednotkou Yordlů. Jsou proslavení svou odvahou, ochotou zabít a bezohledností, tyto vlastnosti je udělali nejváženějšími a nejobávanějšími vojáky celého Bandle City. Legendy o Meglingovi, chrabrém zakladateli komanda, se stále nesou Valoranskými hospodami. Byly to právě tyto příběhy, které tolik fascinovaly mladou Tristanu. Už od raného dětství netoužila po ničem jiném, než se stát takovým střelcem, jakým byl její idol před léty. Trénovala celý svůj život, čekajíc na chvíli, kdy bude dostatečně stará na to, aby se mohla přihlásit do armády a mohla si vydobýt své místo v Menglingově komandu. Její nadřazení poručíci, ohromení jejími schopnostmi, prohlašovali, že je pro to zrozena a její sen se naplnil v den, kdy dostala maskáče Menglingu. Přestože její srdce patří jednotce, volání Institutu Války bylo neodolatelné a tak nyní Tristana ochraňuje Bandle City jakožto hrdinka Ligy Legend.

"Stůjte klidně, když vás požádá, aby jste si dali jablko na hlavu!"

Trundle - král trollů



Trundle je mohutný a prohnaný troll se škodolibou povahou. Neexistuje nic, co by nedokázal zmlátit, přinutit k pokoře a ohnout svojí vůlí. Včetně samotného ledu. Svým obřím kyjem zmrazí nepřátele až do morku kostí a pak je prošpikuje ostrými úlomky ledu. Trundle je silně teritoriální a bez váhání zaútočí na každého, kdo je tak hloupý, aby vstoupil na jeho území. A pak se smíchem pozoruje, jak onen nebožák krvácí do bílého sněhu tundry.

Trundlův klan kdysi následoval náčelníka, který byl pošetilý a zbabělý. Trundle se bál, že pod tak slabým vedením on i jeho druhové padnou za oběť jiným skupinám trollů, které se tundrou potulovaly. Vyzval tedy náčelníka na souboj, jenže to skončilo jeho potupou. Pak Trundle udělal něco vpravdě netrollskeho: místo pěstí použil rozum. Narychlo si vymyslel příběh o pradávných trollích náčelnících. Tvrdil, že jako symbol svého práva vládnout nosili zbraně nesmírné síly. A prohlásil, že takovou zbraň najde či ukradne, aby se mohl stát právoplatným náčelníkem kmene. Trollové mu uvěřili, nikdo z nich si však nemyslel, že by něco takového dokázal. Hloupý náčelník byl přesvědčen, že vychloubačný troll ve snaze nějakou zbraň najít stejně zemře, a tak souhlasil. Za důvěrně známého zvuku posměšků vyrazil Trundle na cestu.

Sám, avšak beze strachu, se vydal do zlověstného království obávané Ledové čarodějky. Doufal, že v tomto kraji mnoha starodávných a nebezpečných tajemství najde zbraň, která by dokázala pravdivost jeho smyšleného příběhu. Jeho svaly se postaraly o stráž Ledové čarodějky, jeho důvtip si zase poradil s pastmi dštícími černou magii. Nenašel však nic, co by alespoň částečně připomínalo mocné zbraně, které vyličil svým soukmenovcům. Až konečně našel nečekaný poklad: obrovský kouzelný kyj z nikdy netajícího pravého ledu. Chopil se zbraně a podivil se nad mrazivou silou, která jím proběhla. Jenže pak se objevila sama rozhněvaná Ledová čarodějka. Když začala vyvolávat svá temná kouzla, Trundle si myslel, že je s ním ámen. Pak ho ale napadla další chytrá myšlenka. S vědoucím úšklebkem nabídl Ledové čarodějce d'ábelský návrh: Řekl jí, že armáda trollů by byla daleko užitečnější než jedna trollí mrtvola...

Když se Trundle vrátil ke svému kmeni, jeho soukmenovci se před ním sklonili. Pojmenoval svoji zbraň „Kostitřas“, na okamžik si vychutnal pohled na tupý šokovaný výraz na tváři bývalého náčelníka a pak mu jednou ranou rozdrtil lebku. Chopil se vlády a oznámil, že už nebudou žádní náčelníci - jen jeden král trollů,

před nímž pokleknou všichni z jeho rasy. Trollové se za svého nového odvážného vůdce postavili a vrhli se do příprav na nadcházející válku. S Trudlem v čele nadešel zlatý věk trollů.

„Přechytrač každého, koho nemůžeš zmlátit. A zmlat' každého, koho neumíš přechytračit.“

Starý

Na troly nebylo ve Valoranu nikdy dobře nahlíženo. Obecně vzato jsou to barbarští, kanibalističtí a záludní. Jsou to tvorové odsunutí do temných zákoutí světa, skrytí před většinou inteligentních bytostí. Navzdory jejich špatné povaze si Ruhgosk nikdy nezasloužili hrozný osud, který jim byl souzen. Před několika generacemi se pokřivený nekromancer známý jako Hakolin the Bonecrafter pokusil zotročit kmen Ruhgosků. Tito trolové jsou považováni za mírnější než jejich nevychovaní bratři, i když jsou podle lidských měřítek stále neotesaní. Ruhgosk bojovali zuby a drápy proti nekromancerovi a nakonec jej vyhnali z jejich území. Jako dárek na rozloučenou Hakolin postihl troly malomocenstvím, navždy proklínající členy tohoto kmene. Malomocenstvím by jejich maso uhnilo, nebýt jejich přirozené schopnosti regenerace. Navždy uvězněn v odporném hnijícím stavu, Ruhgosk snáší jejich prokletí, zatímco zoufale hledají lék. Nikdy žádný nenašli.

Moudrý Ruhgoskský šaman zjistil, že může pomocí magie vázat tuto nemoc na jediného trola za předpokladu, že by unesl váhu kletby celého kmene. Nicméně žádný takový trol zde nebyl... dokud se nenarodil Trundle. Jeho schopnost regenerace je tak hluboká, že to vypadalo, jako by nemocí nebyl postižen. Jak trundle rostl, začínal chápat svůj dar a co by to mohlo přinést jeho lidem. Když dospěl, sejmul kletbu ze svého kmene křtem spalujícího utrpení. Skrz šamanův rituál se Trundle stal strašlivým stvořením, jehož maso neustále odpadávalo z jeho těla, jen aby znovu dorostlo v nekonečném koloběhu. Proto se připojil k League of Legends v naději, že najde někoho, kdo bude schopen úplně zvrátit tuto odpornou kletbu.

"Naučil jsem se jednu dvě věci o bolesti. Pojd', ukáži ti je!"

Tryndamere - barbarský král



Tryndamere, poháněn svoji nezměrnou zuřivostí a vztekem, si prosekává cestu tundrou a učí se ovládat umění boje vyzýváním těch největších válečníků Freljordu. Tento rozhněvaný barbar se žene za pomstou tomu, kdo zničil jeho klan. A sráží k zemi všechny, kdo stojí mezi ním a jeho konečnou odplatou.

Mladý Tryndamere a jeho lidé se snažili přežít v drsném zmrzlém Freljordu a mezitím válčili s jinými kmeny o vzácné zdroje, které jim tato země poskytovala. Jedna taková bitva navždy změnila jeho život. Uprostřed noci přepadli Tryndamerův klan nájezdníci, a ačkoliv první vlnu útočníků jeho bojovníci odrazili, nebyli připraveni na temnou postavu, která přišla po ní. Ten muž třímal krutý živoucí meč a svojí nezemskou magií probouzel v nájezdnících nezřízenou chuť po krvi. Stačilo pár okamžiků a Tryndamerův kmen byl přemožen. Tryndamere věděl, že nemá nejmenší šanci tu záhadnou bytost porazit, ale přesto se vrhl vstříc jisté smrti. Temná postava mladého barbara smrtelně zranila a odhodila jej stranou.

Zatímco se propadal do temnoty, viděl Tryndamere, jak jeho domov pohlcuje smrt a zkáza. Nikdo nezůstal na nohou, okolím se ozývalo jen sténání umírajících. Tryndamere se však nedokázal odevzdat smrti, a tak se namísto toho plně oddal svému hněvu. Jeho krev začala vřít a vztek ho pohltil natolik, že zahnal přicházející smrt. Vrávoravě se postavil - stěží dokázal udržet svůj meč - a připravoval se na rozhodné střetnutí se stínovou bytostí. Jenže temná postava ani nepozvedla meč. Místo toho se na Tryndamera vědoucně usmála a rozplynula se ve stínech. To bylo naposledy, kdy tento barbar spatřil svou nemesis.

Tryndamere, zbavený svého domova i svého lidu, se celé roky toulal Freljordem a přísahal, že ze sebe udělá brutální nástroj pomsty. Navštěvoval všechny kmeny v mrazivých pustinách, porážel všechny jejich válečníky, až už nezbyl ani jediný, kterého by mohl vyzvat. Při tom ovládl barbarské způsoby boje a naučil se využívat svého vzteku jako síly, s níž bylo třeba počítat. S mečem v ruce a zuřivostí v srdci nyní kráčí s nehynoucím odhodláním pomstít se tomu, kdo zničil jeho starý život.

„Zuřivost je mojí zbraní.“

Třetí

Někteří obyvatelé Valoranu nechtěli žít ve velkých městských státech a místo toho se rozhodli usadit někde daleko od civilizace. Často se tu přidávají k nomádským nebo barbarským kmenům. Život v těchto divokých krajinách je plný nebezpečí, ale také prostý politických machinací velkých států. Jinými slovy – je svobodný. Tryndamere se narodil v jednom ze severních barbarských kmenů. Už od dětství bylo všem jasné, že z něj vyroste velký válečník. Jednou se ale jeho lidé vydali na jih. A tam, někde mezi Ghowling Marsh (Kvílející bažinou) a Ironspike Mountains (Železnými horami), narazili na podivné cizince v černých pláštích s vyšíтым symbolem zvířecí lebky. I přes Tryndamerovy protesty se stařešina rozhodl neznámé válečníky pozdravit. A ti ho zabili. A pak i každého muže, ženu a dítě. Zkrátka všechny. Tryndamere, ukrytý pod mrtvými těly svých rodičů, byl jediný, kdo přežil. Později nad těly svých lidí složil strašlivou přísahu. Slíbil, že se pomstí těm, kteří jsou za celý masakr zodpovědní – vrahům ve službách Noxusu.

Aby získal potřebné dovednosti a schopnosti, Tryndamere postupně sloužil snad všem významným barbarským náčelníkům. Díky tomu nejen že vyrostl v muže, schopného dostát dávné přísaze, ale také si získal mnoho přátel a spojenců mezi nejmnocnějšími barbarskými vůdci po celém Valoranu. Díky tomu se mu podařilo sjednotit všechny barbarské kmeny do jediného svazku, v jehož čele nyní stojí. Teď ale vstoupil do League of Legends. Doufá, že takto získá dostatečný vliv na to, aby svým lidem zajistil stálý domov... A že si zde bude moct vybit vztek na šampionech svého úhlavního nepřítele.

"Další mocná síla přijde ze severu a bude nějak spojená s Tryndamerem." - Graccus Mightstone, Vyšší Ligový Politolog

Druhý

Existují tací, kteří si vyberou možnost nežít ve velkých městských státech Valoranu. Místo toho žijí v malých vesničkách nebo kočovných kmenech. V těchto nezkrocených krajích jsou rozhodně mnohá nebezpečí, ale zároveň s nimi přichází velká svoboda, neboť jsou odděleni z Runeterrské politiky. Tryndamere se narodil jako člen jednoho takového kmene, velké dítě s překvapující silou. Jednoho roku, když se jeho klan stěhoval na jih mezi Kvílející bažinu a Hor železných ostnů, narazili na cizince v černých oděvech. Stařešina se vydal k nim, aby s nimi promluvil, ale ti ho nemilosrdně zavraždili. Tak začal masakr každého muže, ženy a dítěte v klanu. Tryndamere, jediný přeživší, se ukryl pod mrtvými těly svých rodičů, přísahajíc odplatu těm, kteří mu vzali jeho lid - vrahům z Noxu. Připojil se do Ligy Legend, aby uctil památku svých lidí a ukojil svůj hněv na šampionech svým nenáviděným sokům.

"Vyvarujte se Tryndamera! Jeho meč uklidňuje hlad duší-požírajících mrtvých."

První

Mezi barbarskými kmeny z Fyrone Flats kolovala starodávná legenda, která se vyprávěla pokaždé, když se měl narodit nový člen. Byl to příběh o dítěti, které mělo být obdařené výrazným znamením na břiše- černou, kruhovou runou, představující svinutého hada, požívajícího svůj ocas. Říkalo se, že až se takové dítě narodí, bude to znamenat příchod nové éry. Poté barbarské kmeny povstanou a pod hadím praporem budou vládnout světu. Když se toto dítě opravdu narodilo, všechny barbarské kmeny se sjednotily. Hodovaly, pily a tančily. A když doslavily, oděly se do kůží, pozvedly své meče a vyvalily se ze svých domovů, aby počaly jatka, která opět uvrhla svět do války. Dítě, pojmenované Tryndamere, se stalo hrůzostrašným válečníkem. A teď, zde, v Institutu Války, je připraven dát průchod své barbarské síle a obhájit své místo na vrcholku světa.

Twisted Fate - karetní mistr



Narodil se jako člen říčního kmene, jenž kočoval po řece Serpentine, a již jako malý chlapec se naučil řadu triků s kartami; ovšem k ničemu dobrému mu to nebylo. Chlapcův kmen byl sice díky pašovanému exotickému zboží ostatními tolerován, ale vzhledem k jejich podivným zvykům jím i tak všichni opovrhovali. Kdykoliv někde zakotvili se svými různobarevnými bárkami, dostalo se jim jen chladného přivítání. Stařešinové říkali, že tak už to ve světě chodí, ale jejich neochota bojovat proti všeobecným předsudkům vždy přiváděla chlapce k zuřivosti.

Jednoho dne lidé z chlapcova kmene obrali při hře v kartách několik mužů o všechno jejich jmění, a ti se pak pod rouškou noci vrátili ozbrojeni klacky a posilnění samohonkou, aby se pomstili. Kletbami a nelítostnými ranami nahnali kočovníky zpět na jejich čluny, tvrdé údery dopadly i na chlapcovu rodinu. Ten už nedokázal všemu jen nečinně přihlížet a zahnal útočníky bleskovými ranami jejich vlastních obušků.

Byl nesmírně hrdý na to, co dokázal... jaké však bylo jeho překvapení, když se k němu vlastní lidé otočili zády. Odplata odporovala morálnímu kodexu řeky a trest za toto provinění byl jen jeden: vyhnanství. Mladému hochovi se náhle rozpadl celý svět a jen bezmocně sledoval, jak čluny jeho kmene odplouvají bez něj i se všemi jeho věcmi. Poprvé v životě byl zcela sám.

Dospělosti dosáhl během putování od města k městu. Všude vymetal všechna hráčská doupata, v nichž si vydělával na živobytí svými téměř nadpřirozenými karbanickými schopnostmi. Skutečnost, že tak mohl připravit různé chvástaly, nafoukance a rváče o poslední drobné, považoval za příjemné zpestření. Ačkoliv si vždycky dával pozor, aby nechal své soupeře alespoň občas vyhrát, zakrátko se musel naučit používat i jiné způsoby boje, protože nezřídka se rozzuřený protivník rozhodl získat zpět prohrané peníze násilím.

U jednoho stolu narazil na muže jménem Malcolm Graves a poté, co v něm poznal spřízněnou duši, s ním spojil své síly. Jejich společné řádění po celém Valoranu trvalo řadu let. A s každým podvodem, švindlem a loupeží hledal ještě nebezpečnější způsoby, jak podrobit karty své vůli.

Vše se zhroutilo ve chvíli, kdy se jim jedna loupež nezdařila, a ačkoliv jemu samotnému se podařilo uprchnout, Gravese se strážcům zákona podařilo zatknout. Co přesně se stalo té noci, která oběma mužům převrátila život vzhůru nohama, však zůstalo zastřeno tajemstvím, jelikož karbaník o tom nikdy nemluví. Ve snaze začít znovu utopil své rodné jméno v řece a přijal nové: Twisted Fate.

Od té doby Twisted Fate znovu navštěvuje všechna vybraná kasina i zapadlé herny v každém městě, do kterého zavítá, a hromadí tučné výhry. Nikdo ovšem neví, za co ty peníze utrácí (kromě svých vybraných šatů) a proč se snaží nahromadit takové bohatství. Už mnohokrát byl s velkou slávou zatčen a uvězněn, ale na celé Runeterře není cela, ze které by nedokázal uprchnout. Než se nad obzorem vyloupne slunce, Twisted Fate je pokaždé pryč a na místě zanechá jen hrací kartu, která jediná je důkazem, že zde skutečně byl.

Po čase se Twisted Fate a Graves střetli v Bilgewateru. Po zběsilém boji a poté, co je málem připravil o život Gangplank, se rozhodli zapomenout na své neshody a nyní opět pracují společně.

Vystopovat Twisted Fatea je prakticky nemožné a kdykoliv se už jeho nepřátelé domnívají, že jej zahnali do kouta, dokáže se prý rozplynout jako pára nad hrncem. Vskutku užitečná dovednost pro někoho, kdo připravil tisíce lidí o všechno jejich zlatáky...

Všechny oči v herně Štědrá štěstěna se upíraly na Twisted Fatea. Cítil, jak jej mnozí návštěvníci kasina pozorují se směsicí závidi, vzrušení a nenávisné touhy, aby při otočení poslední karty přišel o všechno.

Kromě atmosféry chamtivosti, která byla v hazardních doupatech běžná, se ovšem ve vzduchu vznášelo ještě něco. Twisted Fate se nemohl zbavit dojmu, že se mu kolem krku stahuje smyčka. Karty se zneklidněně chvěly a varovaly jej tak před blízcím se nebezpečím. Věděl, že by měl složit a zmizet dřív, než kolem něj sklapne past, ovšem šance udělat z toho člověka na druhém konci stolu úplného žebráka byla příliš lákavá, než aby si ji nechal proklouznout mezi prsty.

Zakřenil se na svého protivníka, hamižného kupce, jenž za své bohatství vděčil zbičovaným hřbetům otroků ve svých dolech. Jeho oděv byl nesmírně drahý: freljordská kožšina, ručně vyděláná kůže a bilgewaterské ozdoby. Na každém prstu se třpytil prsten z krví zaplaceného zlata, jehož cena byla vyšší, než kolik většina smrtelníků kdy viděla za celý život. Z hliněných dýmek se nesl vonný kouř a zvolna se převaloval nad hromadou mincí, šperků a úpisů, jež mezi hráči ležela jako poklad nenasytného piráta.

Twisted Fate kývl hlavou směrem ke kupci: „Nemýlím-li se, jste na řadě, mistře Henmare.“

„Já znám pravidla, ty jedna říční kryso,“ zavrčel Henmar, zatímco Twisted Fate přebíhal svými potetovanými prsty v opakující se spirále po rubu svých karet. „A nemysli si, že se nechám obalamutit nějakými těmi tvými triky.“

„Obalamutit vás?“ podivil se Twisted Fate a z každého jeho gesta vyzařovala skálopevná sebejistota.

„Přísahám, že k žádnému takovému podlému kroku bych se nikdy nesnížil.“

„Ne? Tak proč se pořád rozhlížíš kolem?“ odfrkl si Henmar. „Dobře mě poslouvej. Už jsem měl co do činění s opravdu tvrdými hochy a moc dobře poznám, když někdo zoufale vsadí na jednu kartu, a to navíc špatnou.“

Twisted Fate se mazaně pousmál, přehodil si karty z jedné ruky do druhé a teatrálně smekl svůj klobouk se širokou krempou.

„Jste bystrý, pane. To se hned pozná,“ řekl a přejel pohledem dav, který se kolem nich shromáždil. Obvyklá sbírka čumilů: muži a ženy doufající, že ať už vyhraje kdokoliv, projeví štědrost všem okolo. Když mu však oči padly na několik konkrétních lidí, karty v ruce se mu roztráslly a ústa mu zaplavila pachutí zkyslého mléka. Už dávno zjistil, že to je znamení blízcích se potíží.

Tamhle. Muž s páskou přes oko a ta žena s ohnivými vlasy. Skoro jistě jsou ozbrojení a moc dobře vědí, jak je těžké jej polapit. Zná je? Nejspíš ne. Že by pracovali pro Henmara a chrání jeho jmění? To těžko. Člověk jako Henmar by se postaral, aby o jeho lidech všichni dobře věděli. Takže lovci odměn. Karty v Twisted Fateových rukách byly čím dál tím neklidnější. Sbalil je dohromady a položil na stůl.

„Z tvého pohledu soudím, že už víš, že tě prohra nemine,“ řekl Henmar tónem člověka, který věří, že je lepší než všichni ostatní.

„Tak co kdybychom si to trochu okořenili, drahý pane?“ odpověděl Twisted Fate, roztáhl karty do vějíře a sledoval, jak se lovci zvolna přibližují. „Zdvojnásobíme sázku?“

„A můžeš si to dovolit?“ zeptal se Henmar s podezřením v hlase.

„Snadno,“ odvětil Twisted Fate, zahleděl se kupci do očí a vytáhl z jedné z početných kapes svého dlouhého kabátu těžký měsíc nabitý mincemi. „A vy?“

Henmar si olízl rty a luskl prsty. Poskok za jeho zády mu podal stejně velký vak. Návštěvníci Štědré štěstěny sborem vydechli při pohledu na zlato nakupené na stole. Nejedna válka propukla i kvůli menším částkám, než o jakou se hrálo zde.

„Ty první,“ řekl Henmar.

„S potěšením,“ souhlasil Twisted Fate a otočil karty právě ve chvíli, kdy na něj lovci zaútočili.

Ten muž s páskou přes oko se na něj vrhl se smyčkou. Žena vykřikla jeho jméno a tasila dvojici pistolí.

Twisted Fate vykopl zespoda do stolu, čímž do vzduchu vyhodil gejzír mincí, karet a pergamenů. Z pistolí vyšlehly ohlušující výstřely, které do dřevěné desky vykously díry velké jako pěst. Smyčka se stáhla, ale když se kouř rozptýlil, po Twisted Fateovi nebylo ani stopy.

Henmar se vyhrabal na nohy a s tváří zkřívenou vztekem marně hledal svého soupeře. Podíval se na trosky stolu a krve by se v něm v tu chvíli nedořezal.

„Kde jsou moje peníze?“ vykřikl. „Kde jsou moje peníze?“

Na podlaze Štědré štěstěny leželo jen pět karet otočených lícem vzhůru.

Vítězná kombinace.

Třetí

Přestože se narodil chudým romským rodičům, tak se Twisted Fate dokázal dostat k bohatství skrze hazard. Byl znám jako karetní eso celého podsvětí Demacie a Noxusu. Bez ohledu na to, jak blízko byli k jeho dopadení, vždy si našel způsob, jak jim proklouznout mezi prsty. I přes jeho veliké štěstí, pořád nebyl schopný získat to, po čem toužil - schopnost ovládat magii. Když se Twisted Fate dozvěděl o experimentu probíhajícím v Zaunu, který by mu mohl pomoci s jeho přáním, udělal jedinou věc, kterou gambler jeho jména mohl udělat - vsadil vše a dobrovolně se přihlásil k pokusu.

Proslulý Dr. Xavier Rath upozornil Twisteda, že oběť za účast v tomhle experimentu může být vysoká. Bylo několik možností - doživotní změna, žádná změna a nebo smrt v úkrutných bolestech. Bolest ale byla součástí, se kterou Twisted Fate počítal bez ohledu na výsledek. Tohle bylo asi to nejhorší, čemu kdy mohl Twisted Fate čelit; jeho naděje rostla, Twisted Fate podstoupil experiment a snášel tu bolest se snahou k dosažení jeho snu. Z ničeho nic to skončilo - se zdánlivě vůbec žádným efektem. Twisted Fate podlehл vražednému vzteku, ale předtím, než se pokusil zabít celý tým, teleportoval se na míle daleko. Dábelsky se

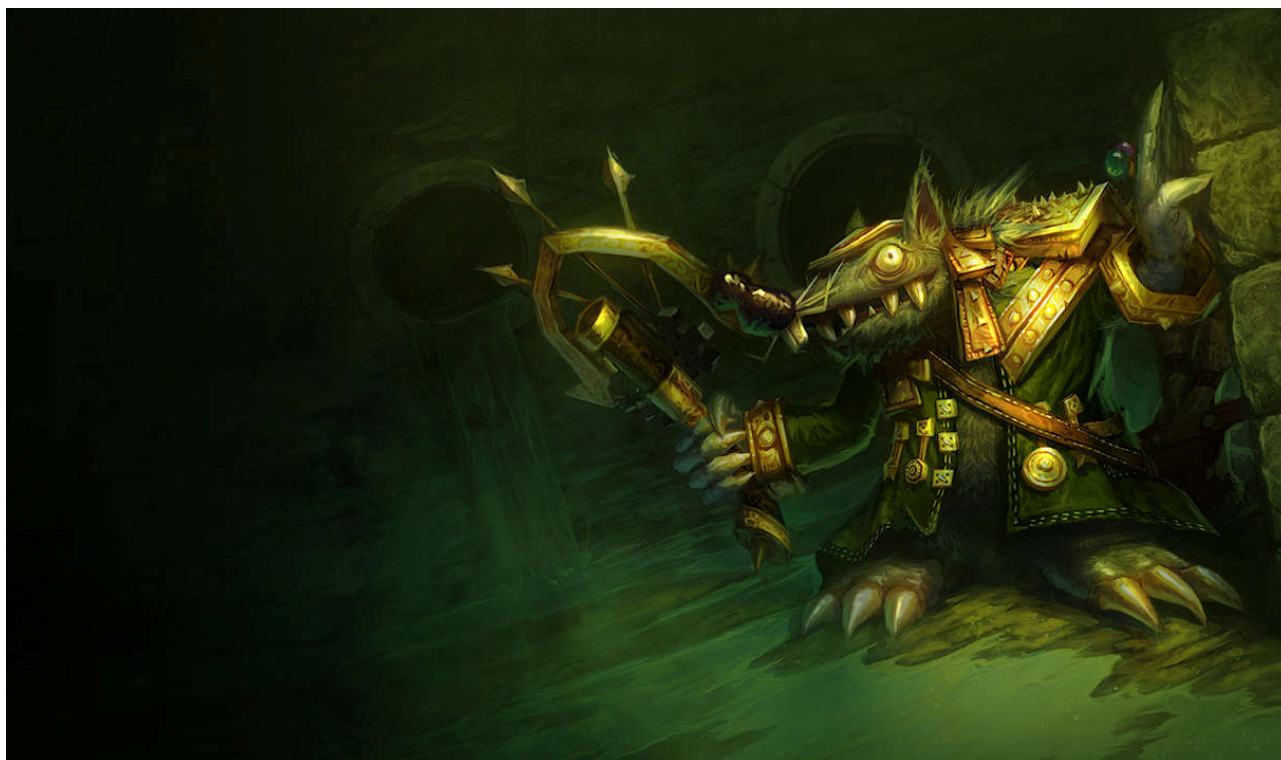
zasmál, když si uvědomil, že ho štěstí neopustilo. Do dnešního dne se Twisted Fate vyhýbal nevyhnutelnému - setkání s Dr. Rathem. I tak si Twisted Fate uvědomuje, že se jejich konfrontace blíží.

"Zatímco většině je budoucnost neznámá a tajemná, Twisted Fate si je jistý, že ta jeho leží v kartách."

První

Břehy Serpentine River jsou domovem pro nejpodřadnější členy cikánských komunit. V jakýkoli den zde lze zahlédnout flotilu kolesových parníků, jak se plaví tam a zpátky po tekoucích vodách. Ačkoli jsou jejich domy neustále v pohybu, jejich komunity jsou velmi silně svázané. Serpentinští cikáni žijí a umírají podle jednoduchého hesla: jsi-li můj přítel, jsi moje rodina. Jsi-li můj nepřítel, znepřátelil sis nás všechny. Ten nejslavnější z těchto cikánů je muž známý pouze pod přezdívkou Twisted Fate. Nezáleží na tom, jakou dostane ruku v kartách, vždy si najde způsob, jak z toho vyjít co nejlíp to jde. Ale není známý jen pro své štěstí- stačí se zeptat kohokoli, kdo ho kdy našel z podvádění. Řeknou vám, že dokáže zabít kohokoli na dvacet různých způsobů- s ničím jiným než s hrací kartou.

Twitch - morová krysa



Hlášení o incidentu H.I.V.E

Narušení kódu: Vražda na pracovišti

Status případu: Nevyřešený

Vyšetřující agent: Rol, P.

Tým reagoval na hlášení o podezřelé osobě a zločinecké aktivitě; pokračoval do dílny Sump Works v sektoru 90TZ. Nutno zmínit, že Sektor 90TZ chyběl. Na jeho místě: díra, kouř, jedovaté výpary. Z rozhovorů se soukromou ochrankou vyplývá naléhavá nutnost lepší soukromé ochranky. Výsadek tým vstoupil do propadlé díry. Toxický odpad rozpustil sutiny budovy. Nalezení dva přeživší, jeden zčásti zkapalněn a odkapával z můstku. Šest těl nalezeno v sutinách, tři z toho částečně; dvě těla jsou podle všeho starší než nehoda. Příčiny smrti zahrnují náhlé zastavení pohybu, rozpuštění žiravinou či smrtelné střely z kuše. Není jisté, jestli šlo pachateli o samotné zničení laboratoře, nebo o pokus zahladit stopy.

Přeživší č. 1 (Ra Quintava, výzkumník) předveden k výslechu, ale nebyl schopen podat výpověď kvůli 1) posttraumatickému šoku a 2) rozpuštění jazyka a spodní čelisti. Čekáme na analýzu toxinů a implementaci protézy.

Záchranářský tým odhalil doupě zbudované z odpadků. Mezi nalezenými předměty bylo:

57 rozmočených milostných románů, nečitelných, s poznámkami psanými pastelkou

108 lahví, bez etikety (nejspíš toxický odpad či vyhozené zbytky šamponu) 200 liber žvýkačky (potenciální umělecké dílo)

1 zavařovačka plná nehtů, označená podle prstů na ruce/noze, datem a náladou

Přeživší č. 2 (Valori Olantová, bahenní analytička) v hospitalizaci; po zdlouhavých terapeutických elektrošocích nabyla vědomí. Následuje úryvek z přepisu hlášení:

V.O.: NĚCO SE S TÍM MUSÍ UDĚLAT...

SESTRA: Ztratila hodně krve...

P.R.: Její kolegové ztratili o dost víc...

V.O.: NĚKDE TO TAM POŘÁD JE!

P.R.: Madam, musíte se soustředit. Řekněte mi, jak vypadal.

V.O.: JAKO KRYSA! (pauza)

SESTRA: Jako co?

P.R.: To jako, že to bylo malé? Mělo to oči jako korálky? Takový jakoby krysí obličej?

V.O.: TÍM MYSLÍM, ŽE TO VYPADALO JAKO ZATRACENĚ VELKÁ KRYSA! (pauza) S KUŠÍ!
(pauza).

P.R.: (sestře) Nemůžeme jí píchnout něco na uklidnění?

V.O.: VY MĚ NEPOSLOUCHÁTE! JE TO PSYCHOPATICKÁ VRAŽDÍCÍ, PŘÍŠERNĚ VELKÁ
KRYSA! VE VESTĚ!

P.R.: Sestro?

SESTRA: (píchá Olantové do paže sedativa) Už.

[STŘIH]

V.O.: Byli jsme jen vědci, kteří pracovali na recyklaci lidského odpadu na lacinou dětskou výživu... [STŘIH]
Viděla jsem - Nevím, jak bych to ještě... tu šílenou obrovskou KRYSU... křičela na nás! Kopala do nádrží!
Plivala nám do jídla! [STŘIH] Laboratoř byla uzamčena. Všude tekł průmyslový odpad. Nebylo kam utéct.
[STŘIH] Probudila jsem se ve tmě. No spíš, oční bulvy se mi rozpustili v kyselině. Ale CÍTLA jsem toho
roztěkanýho parchanta jen kousek od své tváře. Říkal: 'NIKDO NEBUDE TWITCHOVI KRÁST ŠTÁVU!'.
Zachichotal se a zmizel... Pořád ho ještě v hlavě cítím. OCH, BOHOVÉ, JÁ HO POŘÁD CÍTÍM--

Konec přepisu. V tomto okamžiku začala oběť křičet; ještě nepřestala.

[DODATEK: Quintava, písemná výpověď]

Souhrn informací o podezřelém dle hlášení:

JMÉNO/ZNÁMÉ PŘEZDÍVKY: Twitch.

POHLAVÍ: Muž (nepotvrzeno).

VĚK: Neznámý.

VÝŠKA: 120 cm (shrbený)

VÁHA: < 45 kg (mokrý).

ZVLÁŠTNÍ ZNAMENÍ: Je to velká krysa.

STATUS: Na útěku; ozbrojený, mimořádně nebezpečný; VYHÝBEJTE SE MU.

H.I.V.E. - Uvolňujeme cestu pokroku!

Muži ze stoky

Dobrá, tady dole ve stoce se o Twitchovi rozneslo mnoho příběhů, ovšem Twitch nebyl jediné strašidlo, o kterém se povídalo. Twitch, řev lidí, hrb, Wiltonovi dvojčata... to jsou věci, o kterých jsme si povídali, abychom udrželi naši náladu, když jsme se brodili po kolena ve stoce. Ale najednou... to byl on! Znal mě. Znal mé jméno, šeptal ho ze tmy. Měl jsem na mále a nadělal bych si do kalhot, ale najednou se objevil Jimmy a šepot náhle přestal. "To se mi asi jen něco zdálo," řekl jsem si a pokračoval v práci, ale náhle se to stalo znovu. O pár minut později jsme sešli s Jimmym dolů ke kanálu, který jsme začali čistit. Ale najednou, já, po lokty v kanále, vidím to na vlastní oči. Přišlo to ke mě, prskalo to po mně, řeklo, abych odešel a nechal být jeho věci na pokoji, i když jsem pouze čistil ten zarostlý kanál. Žabil by mě, kdybych zůstal o trochu déle, tím jsem si jist. Byl jsem na odchodu, začal po mě střílet šípky, začal jsem utíkat, byl jsem rychlý jako blesk, utíkal jsem, co mi nohy stačily. Avšak Jimmy nebyl ani zdaleka tak rychlý, rozhodně ne s tím červeným batohem přes jeho rameno. Říkal jsem mu, aby ho pustil, ale neposlechl mě. Jimmyho tvář byla bledá jako měsíc, tak jsem se otočil a začal utíkat ještě rychleji než předtím. Slyšel jsem to monstrem utíkat, slyšel jsem to drápat po zdech, slyšel jsem Jimmyho křičet o pomoc, ale já stále utíkal.



"A takhle jsi unikl?"

"Ano. Drásal jsem se nahoru skrz nejbližší šachtu a horlivě otevřel rozbitý kryt od kanálu. Ještě toho večera jsem šel zpátky dolů najít Jimmyho. Měl jsem s sebou tři členy ochranky. Byli jsme až po zuby ozbrojeni."

"A našel jsi ho."

"Ano. Bez známek života. Ležící v kaluži špíny se šípky zabodnutými v zádech. Ta vtipná věc byla, že všechny jeho věci byly pořád na něm. Pořád měl svou výbroj, své oblečení. Pořád měl své zásoby potravin. Jediná věc, co Twitch vzal, byl červený batoh. Nerozumím tomu. Vůbec tomu nerozumím."



Udyr - poutník duší



Udyr je víc než pouhý člověk; v jeho těle přebývají čtyři mocní a nezkrotní zvířecí duchové. V případě potřeby může nechat promluvit jejich divokou sílu a využít tak čtyři unikátní schopnosti: tygr mu dodává rychlost a zběsilost, želva odolnost, medvěd sílu a fénix svůj věčný plamen. Díky jejich spojené moci dokáže Udyr zahnat každého, kdo by se pokusil poškodit přirozený pořádek věcí.

Ve Freljordu žije zvláštní kasta, stojící mimo společnost této drsné země. Jsou to strážci přírodního světa: Poutníci duší. Jednou za generaci se narodí dítě ve světle krvavého měsíce, dítě, které prý žije kdesi mezi světem duchů a lidí. Toto dítě je odvedeno k Poutníkovi duší, aby pokračovalo v šamanské tradici. Udyr byl právě takovým dítětem a výt hlasem vlků z tundry uměl dřív než mluvit jazykem svých předků. Od Poutníka duší se měl učit význam volání duchů a starat se o udržení přírodní rovnováhy. Poutník duší Udyrovi často říkal, že ho čeká zkouška těžší, než jakou prošli ti před ním. Duchové Freljordu se totiž stále více probouzeli, ačkoliv nikdo ještě netušil proč.

Odpověď přišla uprostřed zimy, když na Udyra a Poutníka duší zaútočila hrozivá postava známá jen ze šeptem vyprávěných příběhů: Ledová čarodějka. Poutník duší věděl, že chlapec by jejím zlým kouzlům snadno podlehl, a za cenu vlastního života ho před útokem ochránil. Udyr, zdrcený žalem a plný zuřivosti, zavyl a ucítil, jak samotný Freljord vyje s ním. V tu chvíli přijalo dítě prastarou podstatu duchů a stalo se zvířetem. Udyr náhle překypoval nezkrotnou silou. Jeho vzteklý řev rozechvěl vrcholky hor a svrhl z nich prudkou lavinu. Když se Udyr konečně vyškrábal ze sněhu, nebylo po Ledové čarodějce nikde ani stopy.

Celé roky se pak severské kmeny divokému muži a jeho panství vyhýbaly. Jednoho dne však Udyr ucítil pach vetřelce. Zaútočil, rozhodnut vyhnat cizince ze svého území. Jenže ten ho snadno odrazil. Divoch se na vetřelce vrhal znovu a znovu, jen aby byl vždy bez námahy odhozen zpět. Vyčerpán a poražen cítil Udyr, jak jeho zvířecost ustupuje. „Kdo?“ vydechl na cizince těžce. Lee Sin přišel hledat radu Poutníka duší, a místo toho našel muže, který také zbloudil. Mnich slíbil, že Udyra vrátí na správnou cestu, a zavedl ho do kláštera, který údajně chránili čtyři věční duchové mocné síly a moudrosti. Tam měl Udyr nalézt harmonii.

Lee Sin ho přivedl do země, která se ničím nepodobala jeho rodišti. Život Ioňanů a všech tamějších stvoření totiž řídily i jiné zákony, než pouhá snaha přežít. Poprvé v životě se Udyr cítil usmířený s okolními duchy a našel potěchu v lidské společnosti. Během života s mnichy se naučil ovládat své instinkty a meditace s duchy prastarého chrámu mu přinesly moudrost. A díky obojímu se Udyr naučil přijmout svůj život jako nový Poutník duší.

Udyr Ioňanům vděčil za mnohé. O splacení tohoto dluhu ho nikdy nikdo nežádal, přesto ho nakonec splatil mnohokrát. Jednoho dne do Ionie vpadly armády z Noxu a Udyr nezůstal nečinně přihlížet, když brutální vojáci pobíjeli její mírumilovné obyvatele; ještě nezapomněl, jak vycenit zuby. Vrhł se na nepřátelská vojska se zuřivostí zvířete zahnaného do kouta a dal vetřelcům dobrý důvod bát se divočiny. Z korun stromů jeho pařáty trhaly Noxijce po tuctech, na říčních březích je odhazoval jako povodeň a v polích je pohlcoval zuřivým ohněm. Udyrův hněv pohasl teprve poté, co Noxijci vzali nohy na ramena.

Do Ionie se vrátil mír, přesto však Udyrovi něco nedopřálo klidu. Volali ho duchové Freljordu, varovali ho před podivným zlem, které přicházelo z ledu. Nakonec Udyr pochopil skutečnou hrozbu, kterou Ledová čarodějka pro jeho zemi představovala: Byla předzvěstí ještě větší temnoty, jež měla zemi brzy pohltnout. Vyzbrojen mocnými duchy svého chrámu se vrátil do Freljordu bránit svět přírody před všemi, kdo by chtěli jeho rovnováhu ohrožovat.

„Naším prostřednictvím at' se naplní vůle přírody.“

Urgot - katova chloub



Někteří válečníci se proslaví svou silou, prohnáním či tím, jak dokonale ovládají své zbraně. A jiní prostě jen tím, že odmítají zemřít. Urgot, jenž býval velkým noxijským bojovníkem, patří do druhé uvedené kategorie. Jeho taktika spočívala v tom, že se po hlavě vrhnul na nepřátelské vojsko a začal v jeho řadách způsobovat naprostý chaos. Velmi často při tom utržil i řadu těžkých poranění.

Když po létech vypovědělo Urgotovi jeho tělo službu, neboť už nadále takové zacházení nesneslo, byl jmenován Vrchním noxijským popravčím. Tou dobou už však nedokázal sevřít prsty v pěst a sotva chodil. Aby tedy mohl vykonávat své krvavé poslání, byly mu do znetvořených paží voperovány dlouhé ostré čepele.

Dalo by se říct, že Urgot skončil v nejslavnějším okamžiku své kariéry. Vzhledem ke svým zkušenostem v armádě často doprovázel vojenské oddíly útočící na cizí území, aby tam vynášel soudy nad vlastními i zajatými vojáky. Urgotova divize jednoho dne přepadla nepřátelský oddíl a zajala Jarvana IV, demacijského korunního prince. Nacházeli se příliš daleko od Noxu, než aby mohli riskovat převoz tak vzácné kořisti a žádat výkupné. Urgot se tedy rozhodl, že zajatce na místě popraví. Na poslední chvíli se však objevila Neohrožená stráž vedená Garenem, zvaným Moc Demacie. Tento odvážný válečník rozsekl Urgota vejprůl a svého prince osvobodil.

Jako projev uznání za vykonané služby byly katovy ostatky převezeny do Chmurné akademie, aby jej opět oživil. Celoživotní služba v armádě a především Urgotův bezhlavý způsob boje však zanechaly tělo v tak katastrofickém stavu, že si s ním nekromanti nevěděli rady. Zaunský profesor Stanwick Pididly, který se tou dobou zrovna nacházel v Noxu, však přišel s řešením. Ve svých laboratořích ukoval Urgotovi nové děsivé tělo.

Urgot, připomínající svým vzhledem spíš stroj než člověka a s nekromantskou energií proudící kovovými žilami, nyní hledá člověka, který jej připravil o život.

Starý

Existují bojovníci, kteří se stávají skvělými pro jejich sílu, mazanost nebo dovednostmi se zbraněmi. Ostatní prostě odmítnou zemřít. Urgot, kdysi velký voják Noxusu, může být tímto druhým případem. Náchylný k vrhání se po hlavě do nepřátelských řad, Urgot zaséval chaos napříč nepřátelskými hodnotami, při čemž často utrpěl vážná zranění. Když jeho tělo nebylo schopné dále toto snášet, byl zmrzačený Urgot převelen na pozici hlavní popravčí Noxusu. Touto dobou byly jeho ruce zničeny a mohl stěží chodit. Protézy podobné kose upevněné k jeho zmrzačeným údům mu dovolily vykonávat jeho krvavou práci.

Urgot konečně dorazil na konec své cesty, v hodině, která měla být jeho nejlepší. Kvůli jeho vojenské minulosti byl často doprovázen oddíly na cizí území, aby vykonal rozsudek. Po přepadení nepřáteli padl Jarvan IV, korunní princ Demacie, do spárů Urgotovy divize. Protože to však bylo příliš daleko od Noxusu, než aby riskoval transport jejich zajatce, byl Urgot připraven zlikvidovat ho. Na poslední chvíli však Dauntless Vanguard vedený Garenem, Might of Demacia, zasáhl a Urgot byl rozpůlen horlivým válečníkem, jak osvobozoval svého prince. Jako uznání za Urgotovi služby byly popravčího ostatky převezeny do Bleak Academy kvůli reanimaci. Život plný zneužívání však zanechal jeho tělo v katastrofálním stavu, který vedl k problematickému využití nekromantských dovedností. Profesor Stanwick Pididly, učenec Zaunu, nabídl řešení. V Pididlyho laboratořích bylo ukováno Urgotovi nové, děsivé tělo. Nyní z části stroj, z části člověk, Urgot dorazil do League of Legends hledajíc muže, jenž ukončil jeho život; nekromantická energie koluje jeho kovovými žilami.

"Můžeme ho znovu postavit. Máme techmaturgii."

Varus - šíp pomsty



Pro své nepřekonatelné střelecké schopnosti a neochvějnou čest byl Varus vybrán, aby se stal strážcem posvátného ionského chrámu. V této svatyni se nacházela prastará jáma, v níž se ukrývalo zlo tak hrozné, že by podle ionských stařešinů mohlo zaplavit svou temnotou celý ostrov. Varus byl na svůj úkol velice hrdý, neboť jím byli pověřováni vždy jen ti nejlepší ionští válečníci. Bydlel se svou rodinou v nedaleké vesnici a vedl pokojný život naplněný přísným řádem strážce. Tak tomu bylo do dne, než do Ionie vtrhla noxijská vojska. Jejich úderným jednotkám šla ve stopách jen smrt a zkáza... a Varusův chrám jim stál přímo v cestě. Varus se musel rozhodnout. Čest jej zavazovala zůstat a střežit chrám, bez jeho pomoci však neměli obyvatelé jeho vesnice žádnou šanci se proti blížícím se útočníkům ubránit. S těžkým srdcem se nakonec rozhodl dodržet své povinnosti strážce. Zlo nesmělo za žádných okolností uprchnout.

Díky jeho šípům se toho dne k chrámu nedostal žádný z vojáků, kteří jej chtěli obsadit. Jakmile se však vrátil do vesnice, našel místo malebných domů jen spálené pohřebiště. Když svou ženu a děti viděl mrtvé, padl na kolena zdrcen lítostí. Záhy se jej však zmocnila spalující nenávist. Přisahal, že pobije všechny noxijské útočníky do posledního; pro splnění tohoto úkolu však neměl dostatek sil. Vydal se tedy napospas tomu, co celý život střežil a co slíbil, že nevpustí na tento svět. Věděl, že síla uvězněná v jámě ho stráví stejně jako plamen můru; než se tak však stane, poskytne mu zrudnou moc, před kterou se nic nezastaví. Bylo mu jasné, že pokud se na tuto cestu vydá, už z ní nebude návratu. Ve svém rozhodnutí však nezakolísal. Skočil do temného ohně a cítil, jak se k jeho tělu váže zlověstná energie... která ho dříve nebo později zahubí. Odešel z chrámu a vydal se hledat všechny Noxiany, kteří se invaze zúčastnili. Tento děsivý úkol jej nakonec zavedl až za jejími hlavními strůjci.

„Život šípu letí jako blesk. Není nic, jen směr a cíl.“

Starý

Pro jeho nesrovnatelné schopnosti s lukem a jeho nepochybného smyslu pro čest, byl Varus vybrán jako strážce Ionského chrámu. Chrám byl vybudován tak, aby zadržel starodávnou jámu temné magické energie, která je sama o sobě tak mocná, že i Starší Ionie se báli toho, že by tato energie mohla pohltit celý ostrov. Varus byl velice hrdý na svoji pozici, protože opravdu jen ti výjimeční bojovníci Ionie mohli být vybráni pro tento úkol. Varus žil se svou rodinou v nedaleké vesnici a vedl vcelku poklidný život disciplinované rutiny až do toho dne, než Noxus napadl Ionii. Jejich vojska zanechávaly za sebou jen smrt a zkázu a chrám se jim nyní připlétl do cesty. Varus byl donucen rozhodnout se, byl vázán ctí zůstat a bránit chrám, ale bez něj byla jeho vesnice bezbranná proti silám Noxusu. Rozhodl se, že musí splnit svoji povinnost jakožto strážce. Temné magické energii nesmělo být dovoleno uniknout.

Jeho šípy zasypávaly nepřátele, kteří se snažili vstoupit do chrámu. Nicméně když se po bitvě vrátil do vesnice, našel zde jen pohřebiště. Pocítil lítost při pohledu na svoji mrtvou rodinu, brzy ale ustoupila drtivé zuřivosti a pak se začala proměňovat v nenávist. Přísahal, že zabije každého Noxianského útočníka, ale nejprve se musel stát silnějším. Obrátil se k tomu, čemu obětoval vše, aby to ochránil. Jáma temné magické energie by ho za normálních předpokladů plně pohltila, ale jeho silná odhodlanost dokázala odvrátit tento efekt. Toto byla cesta, ze které nebylo návratu. Díky jeho neústupné odhodlanosti odsoudil sám sebe k černým plamenům a pocítil novou, zlovou energii, která jím prostupovala. Odešel hledat a prolít krev všech Noxianů, kteří byli jen trochu svázáni s invazí a tento úkol ho nakonec dovedl k nejvíce slavným nájezdníkům, kteří se účastnili invaze, našel je v League of Legends.

"Život je jako letící šíp, postavený na ničem jiném než směru a záměru."

Vayne - noční lovkyně



Svět není vždy tak civilizovaný, jak si o něm lidé myslí. Najde se stále dost těch, kteří jsou ochotni kráčet po těch nejčernějších cestách magie a podléhnout temným silám, jež proudí Runeterrou. Shauna Vayne to ví lépe než kdo jiný.

Pocházela z nejvyšších demacijských šlechtických kruhů a její otec ji neustále přesvědčoval, že bdělí strážci pořádku se za všech okolností postarají o jejich bezpečí. Ve svém mládí a naivitě mu uvěřila. Až do té noci, kdy na sebe její otec přilákal pozornost jedné podlé čarodějnice. Pobila všechny jeho strážce, celou rodinu ukrutně mučila a nakonec je povraždila. Mladá Shauna přežila jen díky tomu, že se na poslední chvíli schovala. Když pak ta zákeřná stařena konečně odešla a ona mohla utéct, v uších jí stále zněl zoufalý křik jejích milovaných. Toho dne se v jejím nitru zrodila spalující nenávist, kterou nešlo uhasit.

Díky otcovým penězům byla Vayne dobře zaopatřená a s bojovým výcvikem začala okamžitě, jakmile byla dost stará, aby se jí nějaký instruktor ujal. Když dospěla, byla z ní již velice zkušená a schopná válečnice. Jejím domovem se však nemělo stát bitevní pole.

Demacie potřebovala ochránce, který by lovil každého, kdo propadl temnotě. Shauna využila kontaktů své rodiny a stala se první Noční lovkyní. Nyní se o její chabrosti vyprávějí legendy. Říká se, že přívrženci temných učení se třesou strachy, když zaslechnou, že vyrazila na lov.

Ne všech stínů je třeba se bát. Ne pokud k tomu má co říct Vayne.

Starý

Svět není vždy tak civilizovaný, jak si někteří lidé mohou myslet. Pořád jsou zde ti, kteří budou následovat ty nejtemnější cestičky černé magie a stanou se tak zvráceným odrazem temných sil proplouvajících Runeterrou. Shauna Vayne to moc dobře ví. Jako malou dívku žijící v srdci elitní Demacijské rodiny, ji její otec přesvědčoval, že policie najde každého zločince. Mladá a naivní opravdu věřila, že žije ve světě bez nebezpečí... až do oné osudné noci, kdy její otec zaujal zvrácené čarodějnice. Zlomyslná žena přemohla otcovi strážné a poté mučila její rodinu, než je zavraždila. Mladá Shauna přežila pouze díky tomu, že se schovala a poté, co ta hnusná čarodějnice zmizela, utekla sužována výkřiky bolesti svých milovaných. Ten den se v ní zrodila spalující nenávist, taková, kterou nedokážete ovládnout.

Vayne se o sebe dokázala postarat díky penězům svého otce a začala trénovat hned, jakmile ji instruktor vzal jako studenta. V době, kdy se z ní stala dospělá žena, se stala také děsivou válečnicí. I přesto jí nebylo souzeno, aby skončila na válečných polích. Demacia potřebovala ochránce, takového, který bude lovit ty, kteří se skrývají v temnotě. Shauna využila rodinných kontaktů a stala se tak prvním Nočním lovcem s legendárními schopnostmi. Říká se, že se všichni, kteří praktikují černou magii, třesou pouze při zmnice o tom, že je Noční lovec opět na lovu. Přestože je sama jako křižák na válečném tažení, při pohledu na Ligu Legend se jí dělalo špatně. Viděla tam totiž hrdiny, kteří se plně odevzdali černé magii a i přesto jsou oslavováni, i když by pro bezpečnost všech měli být okamžitě zatraceni. A tak nyní přichází čas na tajnou misi Noční lovkyně - vyčistit Ligu legend od všeho temného.

"Né všech stínů by se měl člověk bát. Aspoň dokud je zde Vayne."

Veigar - malý pán zla



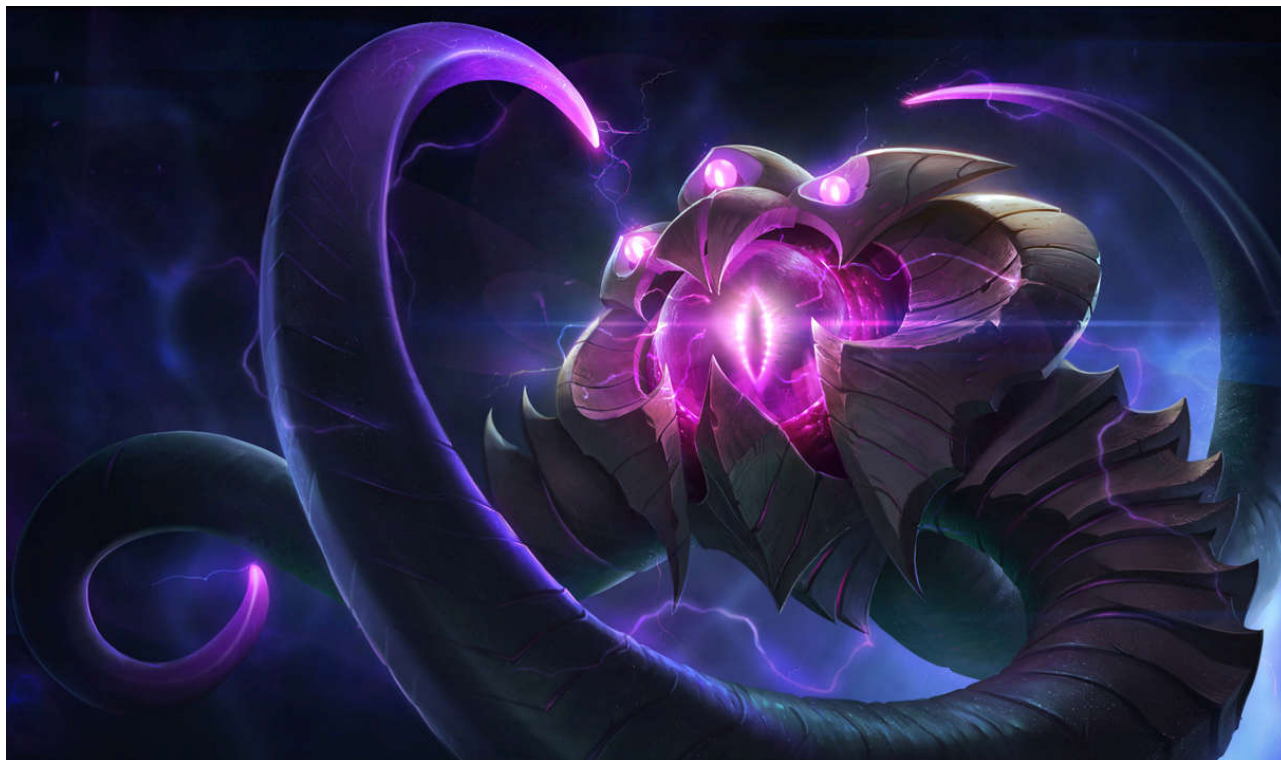
Pomyšlení na yordly nevyvolává ve většině lidí strach či hrůzu. Tato pohodová, půlčická rasa, i když prudká, je často vnímána s jistou dávkou žoviálnosti. Jejich vysoce posazený hlas a přirozeně roztomilá podoba vzbuzuje ve větších rasách ochranný pud, nebo jim aspoň vyvstane v mysli obrázek na děti hrající si na dospělé. Avšak tu a tam se yordle tak zkazí, že i přes jeho malý vzrůst vhání hrůzu a teror do srdcí ostatních. Veigar je takový yordle. Jako mistr temných magických umění, a také jako hlavní činitel ve zvrácení kosmických energií, je jedním z nejmocnějších čarodějů ve Valoranu.

Jako dítě byl Veigar normální yordle s jednou malou výjimkou – byl velmi zvědavý na svět mimo Bandle City. Mladý yordle strávil mnoho času studováním zbytku Valoranu a skočil po nabídce přidat se k podniku, který obchodoval s ostatními městskými státy. Naneštěstí pro něj i celý svět, dohoda s Noxianským obchodníkem se zvrátila v podvodnou nabídku a dopadla špatně; Veigar a jeho společníci byli následně falešně obviněni, aby na sebe vzali zločin, který nespáchali. Uvězněn autoritami, strávil Veigar za zdmi Noxu celé roky. Taková izolace je pro yordly velmi nebezpečná – bezpochyby proto udělali jeho krutí žaláři takovou věc – a Veigar postupně zešilel.

Nakonec utekl jako zvrácená verze svého bývalého já. Místo toho, aby se vrátil ke svému lidu do Bandle City, hledal vedení od temných čarodějů po celé zemi. S jeho vyšinutou vůlí soustředěnou na jeden jediný úkol se rychle stal nebezpečným a mocným mágem sám o sobě. Nyní hledá způsob, jak ukončit veškerý konflikt na Valoranu sražením všech městských států na kolena, nehledě na jejich postoj. League of Legends je perfektní nástroj, který mu pomůže dosáhnout jeho cílů – prozatím.

"Kdo říká, že zlo musí přijít ve strašidelném hávu?"

Vel'Koz - oko Prázdnoty



Prošel jsem náhlou září. Zamrkal jsem mrk, mrk, mrk. Moje oči zaostřily a posoudily krajinu přede mnou.

Něco se tady míhá. Podíval jsem se dolů a našel jsem malé, bílé stvoření stojící na svých zadních nohou, čuchající k mému tělu. Tohle upoutává mou pozornost.

K čemu sloužíš?

Analyzuji to stvoření. Krátký záblesk purpurového světla, hromada prachu tam, kde se to třáslo.

Savec...Noční...Bezvadné slyšení. Neuvěřitelně slabý. Přesto se zde chovají tak hojně.

Hm, mumlám si. Doufám, že zde najdu více komplexnějších věcí, které mě uchvátí.

Pozřít a naučit se: toto je můj účel. Ti ostatní, kteří se mnou cestují jsou primitivní. Zabít a sníst, zabít a sníst. Já potřebuji sesbírat všechny dostupné informace – sklidit všechny hodnotné zdroje.

Nakonec jsme přišli ke zničenému městu. Zachována byla jenom jedna dokonale čistá věž. Jeví se být chráněná – nebo úmyslně ponechána nedotčená. Rozebírám složení trosek. Moje analýza tvrdí, že se jedná o místo, které obývala silná magie. Nejsem překvapen, že se stala cílem takovéto destrukce. Na té věži je něco pozoruhodného. Zatímco ostatní jsou zaneprázdněni probíráním odpadu z trosek, já vcházím do Citadely.

Záhadné nástroje jsou poházeny okolo. Jeden si prohlížím. Další záblesk purpurového světla, další hromada prachu.

Fascinující: nástroj k měnění jejich pojmu o čase.

Zvláštní.

Nevidané.

Ze stavu věže se zdá, že vlastník odešel teprve nedávno. Artefakty zde ponechané existují ve více dimenzích. Některé jsou komplexnější než jiné: Všechny jsou pozoruhodnější, než jaké jsem viděl tam dole mimo věž. Jednoznačně vlastník zná věci, se kterými jsem se ještě nesetkal na žádné z mých cest.

Požaduji tyto znalosti.

Při opouštění věže nacházím ostatní shromažďovat se u vchodu. Jsou připraveni ji zničit tak jako zničili všechno ostatní, co jsme potkali. Skříží akorát cestu k mému cíli. Existují některé věci, které by Void (Prázdnota) neměl pozřít bez rozmyslu.

Bez varování mrsknu chapadlem jehož špička září oslňující bílou barvou. Sesílám blesk skrz první stvoření, posunujícího jej zpět. Jeho křik zeslábne, až jak roztáhnu všechny tři končetiny, energie praská mezi nimi, žhaví vzduch, kde se proudy setkávají. Poslední dva utíkají, oni už ví co následuje.

Copak musí vždycky prchat?

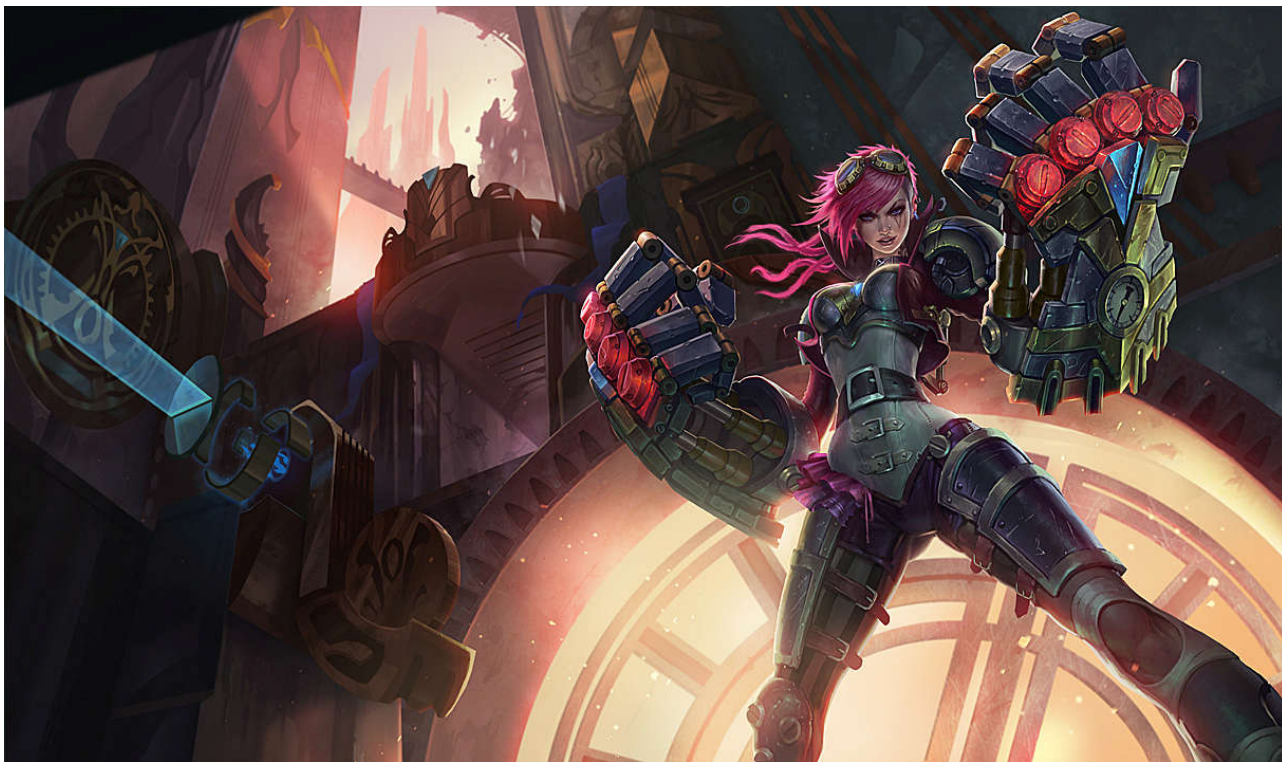
Otevru mé oko ze široka a vypustím paprsek energie, který následuje utíkající stvoření. Jsou okamžitě proměněni v prach. „Hmm, bod tání pro Void-rodilé je proměnlivý“, poznamenávám si.

Ale tohle nemá žádný význam. Hlad uvnitř mě roste. Jsem teď žravý, nenasytný tak, jako nikdy předtím.

Spatřil jsem maximální znalost.

A budu ji mít..

Vi - piltoverská strážkyně pořádku



Pro Vi je každý problém jen cihlová zeď, kterou je třeba zbourat obrovskými hextech rukavicemi. I přesto že vyrůstala na špatné straně zákona, Vi nyní využívá své zločinecké know-how ke službě Piltoverské policie. Viin drzý postoj, drsný humor a neskrývané odmítání rozkazů často rozlítí svého oficiálního partnera Caitlyn. Ale ani Piltoverský šerif nemůže popřít že Vi je nenahraditelný přínos v boji proti zločinu.

Aby přežila jako dítě vyrůstající na bezzákonných periferiích Piltoveru, se Vi naučila okrádat a podvádět. Krádežemi a rozebíráním hextech výzbroje získala schopnosti mistrovského mechanika, zatímco život na ulicích ji naučil samostatnosti. Když měla 6 let, padla do oka chatrné tlupě kriminálníků, kteří vzali mladého delikventa mezi sebe. V jedenácti letech se stala ostrýleným parťákem a vychutnávala si vzrušení z každé loupeže.

Viin postoj se změnil, když se zvrtil nájezd na těžařskou operaci. Byla nucena se rozhodnout mezi uprchnutím se svou tlupou, nebo zachránit nevinné horníky ze zříceného tunelu. Vi se rozhodla hrát si na hrdinu. Když hledala cestu, aby zachránila horníky zpod sutin, objevila poškozené robotické těžařské zařízení. Zaimprovizovala a odmontovala jeho obrovské pěsti a upravila je do provizorních hextech rukavic. Nasadila si tyto těžké zbraně na své malé ruce, zatla paže a mocně udeřila do sutin. Síla úderu odhodila kámen pryč. S uvolněnými horníky zmizela Vi z místa činu.

Po této zpackané práci Vi přerušila své spojení s tlupou. Vrátila se k životu osamělého zločinu, ale kradla pouze od zločinců. Jak šla léta, Vi si upravovala a zlepšovala svoje hextech pěsti pro snazší loupeže. Nakonec se slova o její nechvalné proslulosti dostala až ke Caitlyn, slavnému šerifu Piltoveru. Místo toho aby dala zatknout Vi, jí Caitlyn nabídla cestu jak splatit svůj dluh vůči společnosti: pracovat pro Piltoverský zákon. Vi se zasmála. Pro ni byla práce, při které může mlátit podvodníky bez toho, aby musela utíkat před policisty, perfektní. Okamžitě nabídku přijala. Caitlyn se nyní snaží udržet Vi na uzdě, a Vi bere příkazy od Caitlyn jako pouhé návrhy, ale když pracují společně, bojí se jich všichni delikventi.

"Škoda. Mám dvě pěsti, ale ty jen jeden obličej."

Píseň

Nikam nepatří,
vždycky se chce rvát.
Jakoby jí nešlo o nic.
než sejmut tvý kámoše jménem spravedlnosti.
A nesejde na tom,
jak silný si myslíš že jsi.
Je jako buldozer, co tě srazí na zem.
Je jako bumerang,
co se nikdy nevzdá.
Létá v kruzích až dokud tě netrefí, a pak jdeš k zemi.
Tak si to zapamatuj,
když jde po tobě.
Po hlavě vlítneš,
do Proving grounds.
Ona tě sejme.
Nechtěl jsi nikdy být,
totální rebel, co rozseká nepřátele?
Nechtěl jsi někdy překonat,
svůj čas, jak rychle prohodíš člověka střechou?
Nemyslel jsi nikdy na to,
že bys zkombinoval brutální sílu se stylem.
Co? No tak teď přišel ten čas,
protože ona je konečně zde. Je tu Vi.
A na rovinu
nejjistější je rychle zareagovat
na první ránu, kterou ti zkusí přerážet kosti,
protože ona se nikdy nezastaví. Prostě to riskni.

Nechtěl jsi nikdy být,
totální rebel, co rozseká nepřátele?
Nechtěl jsi někdy překonat,
svůj čas, jak rychle prohodíš člověka střechou?
Nemyslel jsi nikdy na to,
že bys zkombinoval brutální sílu se stylem.
Co? No tak teď přišel ten čas,
protože ona je konečně zde. Je tu Vi.

Viktor - mechanický prorok



Poměrně brzy ve svém životě objevil Viktor své zapálení pro vědu a invenci, konkrétně v oblasti mechanické automatizace. Docházel na prestižní Zaunskou Techmaturgyckou Kolej (techmaturgie = spojení magie a technologie, např. blitzcrank, orianna) a vedl tým, který zkonstruoval Blitzcranka – vědecký průlom, o kterém doufal, že ho vynese na vrchol své profese. Naneštěstí byl jeho triumf uzmut Profesorem Stanwickem, který získal všechna ocenění za vývoj Blitzcrankova vnímání a později využil Viktorův výzkum k oživení Urgota. Viktorovo domáhání se spravedlnosti nepřineslo žádnou odezvu a on sám se brzy potopil do hlubin deprese. Odešel z Koleje a zabarikádoval se v jeho vlastní privátní laboratoři, přetínající tak pouta se všemi lidskými bytostmi. Tam v tajnosti započal projekt, o který ho nebude moci připravit nikdo jiný. Toužíc po revoluci v jeho oboru a zároveň po eliminaci závistivých lidských emocí, jenž v něm manifestovali, navrhl součástky k nahrazení a vylepšení jeho vlastního těla. Když se Viktor znovu vynořil na povrch, nezůstala téměř žádná stopa po muži, jímž původně byl.

Nejen, že nahradil většinu své anatomie, dokonce i jeho osobnost se změnila. Jeho předchozí naděje o lepší společnosti vystřídala posedlost něčím, co on sám nazýval „skvostnou evolucí“. Viděl sám sebe jako patrona a průkopníka Valoranské budoucnosti – budoucnosti, ve které se člověk zřekne vlastního masa ve prospěch nadřazenějších hextech augmentací. I když byl Viktorův vzhled přijat s těžkou skepsí, vědci byli ohromeni sofistikovaností jeho mašinérie. Sjednocení své mysli s technomaturgickými stroji mu umožnilo drasticky zrychlit pokrok svého výzkumu. Jeho přeměna ho zbavila toho, čemuž on sám přezdíval emocionální slabost, avšak i tak bylo možno rozpoznat jakýsi plíživý zbytek nelibosti vůči Profesoru Stanwickovi. Viktor se přidal k League of Legends, aby postavil své vynálezy proti těm největším protivníkům, jaké může Valoran poskytnout a aby opravil jakoukoli zbylou slabost či neefektivnost.

"V rukou jednoho je techmaturgie nástroj. V rukou druhého je osvobozením."

Vladimir - šarlatový děs



V horách mezi Noxem a Bouřnými pláněmi se nachází chrám, kde jsou uchovávána tajemství prastaré a děsivé magie. Celé okolí této svatyně je poseto mrtvolami nešťastníků, kteří do její blízkosti omylem zabloudili. V žádné není ani kapka krve. To vzbudilo zájem mladého Vladimira, když touto oblastí prchal z Noxu. Den předtím totiž Vladimir brutálně zavraždil dva stejně staré chlapce jen proto, aby se mohl kochat pohledem, jak se jejich rudá krev roztéká a vpíjí do země. Uvědomil si, že své vražedné choutky už nedokáže nadále potlačovat, a pokud by zůstal v Noxu, dříve nebo později by se mu jeho temné skutky staly osudnými. Bez váhání tedy svůj rodný městský stát opustil a vydal se směrem na jih.

Cesta lemovaná mrtvolami jej dovedla až k rozpadajícímu se chrámu. Uvnitř našel starého mnicha, který jej upřeně pozoroval svými šarlatovými očima. S překvapením zjistil, že mu Vladimir pohled opětuje a doslova jej hltá očima. Když mnich zjistil, jaká temná touha hoča stravuje, naučil jej manipulovat s tekutinou života a ovládat ji. Kdykoliv se jim to poštěstilo, cvičili toto umění dokonce na pocestných, kteří do blízkosti jejich úkrytu zavítali. Vladimira už čekala jen poslední lekce. Mnich jej varoval, že pokud ji nesloží, bude jej to stát život. Hoch uspěl, výsledek jej však zaskočil. Během rituálu se veškerá starcova krev přenesla do Vladimirova těla, smísila se s jeho vlastní a naplnila jej magickou silou jeho učitele i všech hemomantů před ním. Vladimírův život náhle ztratil vedení a směr. Rozhodl se tedy vrátit do Noxu, kde požadoval zapsání do Ligy legend, aby dokázal, že jeho umění je lepší než jakékoliv jiné. Když členové Vrchního velení spatřili děsivý osud, který potkal palácovou stráž, rozhodli se Vladimirovy odporné schopnosti přece jen využít.

„To, co tebou protéká, tě opustí a zničí.“

Volibear - burácení bouře



Nemilosrdný sever Freljordu je domovem medvědovců - divoké a bojovné rasy, která v pusté tundře přežívá již po celá tisíciletí. Jejich vůdcem je divoký válečník, který vládne síle blesku a zasévá s ní strach mezi své nepřátele: Volibear. Je to bojovník i mystik, který se snaží bránit pradávne tradice a válečnického ducha svého kmene.

Ačkoliv se medvědovci zapsali do dějin svými legendárními činy v dávných bitvách, v poslední době žijí v pokojném ústraní. V čele válečníků stál po mnoho let triumvirát náčelníků, kteří udržovali jejich dlouholetou izolaci a chránili je tak před malichernými problémy a konflikty ostatních. Jako kmenový šaman byl Volibear respektovaným mudrcem, známým pro svůj rozhled a moudrost. Byl to věk nebývalého míru, Volibear však cítil, jak v něm narůstají obavy. V letech prosperity kmen ztrácel na síle a odolnosti a mnozí úplně zapomněli posvátné umění války. Volibear cítil, že oheň v jejich duších vyhasíná. Když své obavy sdělil triumvirátu, odmítli mu naslouchat a varovali ho, aby nezapomínal, kde je jeho místo.

Volibear se vydal hledat moudrost a vyšplhal na vrchol posvátné hory Ledních medvědovců, na místo neustále zahalené divokou bouří. Oko bouře prý umí věštít budoucnost a bouře podle legend ukazuje příštího velkého náčelníka kmene. Jakmile Volibear vystoupil na vrchol, zasáhl ho jakýsi podivný blesk. Když šaman procítl, ovládla ho děsivá vize Freljordu zcela pohlčeného temnotou. Viděl, jak nepřipravené a nedbalé vojsko medvědovců masakrují strašlivé ledové nestvůry. Okamžitě pochopil, že pokud se nepřipraví na válku, jeho rasa zahyne.

Volibear vyrazil dolů s hory, aby se o svou vizi podělil s ostatními, když tu mu náhle cestu zastoupili tři medvědovci - triumvirát. Odmítli Volibearovu varování naslouchat, protože nechtěli zničit dlouho trvající mír. Místo toho mu dali na výběr: složit slib mlčení, nebo smrt. Odhodlaný a neoblomný Volibear prohlásil, že na jeho poselství závisí samotné přežití medvědovců, a pustil se do zuřivého boje proti trojici. Byl to strašný střet. Když už se zdálo, že Volibear svým protivníkům podlehne, povolal sílu bouře. A pomocí divokého blesku nakonec v jediném bouřlivém zásahu celou trojici srazil na kolena. Ochromený a ohromený triumvirát spatřil znamení náčelníka medvědovců: sílu posvátné bouře.

Triumvirát uznal Volibearovo nástupnické právo a jmenoval jej novým náčelníkem medvědovců. Bývalý šaman se rychle a rozhodně pustil do práce: vyburcoval svůj kmen z poklidu, oživil jejich bojové tradice a navázal spojení se Sejuani, válečníci, která s nimi měla bojovat proti přicházejícímu zlu. Postupem času se kmen znovu stal drsným a odolným a jeho pověst hroživých válečníků z dávných legend se vrátila. Nyní je Volibear se svými medvědovci připraven na temnotu, která se již sbírá na mrazivém obzoru.

„Bez války nepoznají medvědovci mír.“

Starý

I přestože severní okraje Freljordu jsou tím nejnejemilostnějším kouskem Valoranu, se medvědům klanu Ursine podařilo přežít na samotných hranicích uprostřed rozlehlé tundry mezi blesky po mnohá staletí. Jakožto obávaný a respektovaný bojovník Ursin zasvětil Volibear svůj život ochraně svých lidí a oddanosti k jeho staršímu bratrovi, náčelníkovi kmene. Když byl jeho bratr zabit na lovu v tundře, začal klan na Volibeara pohlížet jako na otcova následovníka. Byla to pocta a zároveň břímě, ve které nikdy ani nedoufal, ale své role se zhostil s hrdotí. Nicméně podle prastaré Ursinské tradice ho kmen nemohl uznat vůdcem, dokud se nevrátí z cesty na vrchol jejich prokleté hory, na místo navěky ukrytém v bouřlivé vichřici. Tam Ursinští náčelníci musí promluvit s bouří samotnou a získat tak zasvěcení a moudrost, jenž je posílí na jejich cestě mocných vůdců.

Zakut v tradiční zbroji náčelníků a v očarovaných rukavicích, Volibear započal dlouhý a namáhavý výstup po příkrých svazích hory. Když dorazil na vrchol a pohlédl do zuřící bouře nad sebou, zahlédl hroživou vizi Freljordu zoufale zmítaného válkou. Na krvavém bojišti toho šíleného masakru klan Ursine padal mrtvý k zemi. Věříc, že vize byly prorockým znamením věcí, jenž mají nastat, pokud proti nim nic neudělá, cestoval Volibear do hlavního města Freljordu. Ursine nepřekročili severní hory celá staletí a na jeho vzhled bylo pohlíženo s obavami. Královna Ashe však uznala Volibeara jako moudrého a mocného spojence. Jejich spojení v alianci bylo něčím, v čem Volibear viděl první krok proti válkou roztrhané budoucnosti. Součástí jejich dohody bylo, že se připojí k League of Legends ve jménu sjednoceného Freljordu, reprezentující přírodní sílu jeho národa na Polích Spravedlnosti (Fields of Justice).

"Je málo těch, kteří mohou obstát před bouří, jež se žene v patách Volibearova řevu." – Ashe



Warwick se kdysi těšil uznání za to, jak dokázal lovit vhodné příslušníky lidského druhu k využití pro ten nejtemnější typ vědeckého výzkumu. Když jeho ambice přesáhly jeho fyzické možnosti, vypil nebezpečný lektvar, který jej proměnil v nezastavitelného lovce lidí. Jeho nově objevená síla však nebyla zadarmo.

Před tou proměnou se mu v Zaunu kvůli lidem, které používal jako pokusná stvoření, přezdívalo „pastýř“. Proslul svými promyšlenými postupy a tvrdým odhodláním, proto na něj lidé pohlíželi s opatrnou smесicí uznání a strachu. Jak jeho pověst sílila, sílily i požadavky, které na něj lidé kladli. Jeho zákazníci po něm chtěli stále nebezpečnější druhy a zvyšovali i nároky na termín dodání. Aby Warwick mohl jejich požadavkům dostát, potřeboval sílu, jež přesahovala možnosti jeho lidské podoby. Jeho dlouholetý přítel Singed navrhl mocné zaklínadlo. Recept vyžadoval tři klíčové přísady: stříbro ze Stínových ostrovů, tesák divovlka Balefira a srdce nebeské bytosti. Warwickovi se podařilo první dvě přísady získat poměrně snadno, nicméně třetí se ukázala jako nesrovnatelně větší výzva. Vydal se do Ionie, aby zde chytil Soraku, bytost považovanou za potomka hvězd. Soraka však jeho plán prohlédla a za pomoci mocné magie jej zapudila. Warwick se nemohl přes své selhání přenést a k Singedovi se vrátil rozzuřený a znetvořený. Požadoval, aby lektvar uvařil i bez oné přísady, Singed jej však varoval, že výsledek může mít nepředvídatelné účinky. Warwick však varování svého přítele nedbal a směs vypil. Vývar jej proměnil v bytost složenou z člověka a vlka a dodal mu nespoutanou sílu i zostřené smysly. V euforii z výsledku okamžitě začal svou novou sílu zkoušet. Každým dnem se jeho instinkty zlepšovaly, jeho lidská stránka se však postupně vytrácela. Cítil, že nad sebou ztrácí kontrolu: Ačkoli svou kořist vždy dokázal ulovit, často se mu nedařilo ji donést živou. Teď se snaží získat srdce Soraky, aby svou proměnu stabilizoval dřív, než jeho mysl definitivně ustoupí divokým zvířecím pudům.

„Nakonec nás ta šelma dostane všechny.“

Starý

Warwick se považoval za najmocnějšího a nejctěnějšího muže svého rodného městského státu Zaun. Během své nechvalně proslulé kariéry alchymisty si Warwick vydobyl mnohá vyznamenání, mezi ta nejvýznamnější jistě patří lukrativní nabídka služeb armádě Noxianu během tažení proti Ionii. Uzavření ve své laboratoři daleko od předních linií, Warwick se svým učněm Singedem neúnavně pracovali na výrobě všelijakých hroživých směsí pro armádu Noxianu. Tak mocné bylo jeho umění, že ani ti nejnadanější Ionijští léčitelé pod vedením Soraky - Dítěte hvězd, si nevěděli rady s jedy a chemickými zbraněmi zplozenými v jeho chorobné mysli. Warwickova hrůzovláda nabrala na takovém věhlasu, že již samotné jeho jméno bylo kletbou v očích Ionijských nepřátel, začali ho nazývat „Smrtivůrcem“.

Ale ani chráněnci Noxianského nejvyššího velení není zcela v bezpečí před odplatou. Soraka, kráčeje přes myriádu smrti a destrukce zanechanou po jednom z Warwickových chemických útoků, již nebyla schopna to déle snést. Soslala na Warwicka hněv kosmu, s přáním aby jeho podoba zrcadlila krutost jeho srdce. Za takovou kletbu byla ochotna zaplatit svým božstvím. Zabraného do práce ve své laboratoři, Warwicka zachvátila nepřemožitelná žízeň. Učen s děsem vzhlédl, jak Warwick rozrazil dveře své bašty a rozběhl se do neznáma následován děsivým vytím. Stal se vlkodlakem, divokou, vražednou stvůrou. Dnes Lovec krve zápolí uvnitř League of Legends v barvách Noxusu, vděčný za kletbu kterou mu, dnes již smrtelný, nepřítel propůjčil.

"Nakonec šelma dostihne nás všechny."

Wukong - opičí král



Během zmatků runových válek se hluboko v Morových džunglích ztratil obrovský runový kámen. Po celá staletí tam ležel nedotčen a vyzařoval mocnou magii, která okolí obdařovala životní silou. Skupinka opic, kterou tento kámen obdařil obzvláště mocnou silou, jej začala uctívat. Jejich vůdce, moudrý učenec, nabyt přesvědčení, že by jeho moc mohl ovládnout a využít ji k tomu, aby se opice staly nesmrtelnými. Provedl komplikovaný rituál, ten však zdaleka neproběhl podle jeho očekávání. Runový kámen byl zničen a namísto toho, aby opicím poskytl nesmrtelnost, dal vzniknout Kongovi - opici, jež ve svém srdci nesla veškerou moc a sílu kamene. Konga vedla neuhasitelná touha po moci a vlastní velikosti. Sháněl se po všech stvořeních, která mohla Morová džungle nabídnout, aby našel protivníka hodného své síly. Nikdo však jeho představy nenaplnil. Proto požádal o radu učence a dozvěděl se o legendě o opicích bez srsti, které za pomoci důvtipu a síly upravily svět podle vlastních představ.

Kong se tedy vydal na sever, aby zjistil, jestli ta legenda mluví pravdu. Přešel Jižní pustiny a pak i Velkou bariéru. Na své cestě narazil na Mastera Yi, který byl ponořen do hluboké meditace. Kong se ho zeptal, kdo je nejsilnějším válečníkem severu, a Yi mu pověděl o Lize legend. Ten příběh Kong nemohl pustit z hlavy. Místo, kde by mohl bojovat s nejsilnějšími bojovníky světa, se mu jeví jako učiněný ráj. Proto Mastera Yi požádal, aby ho Lize představil a naučil jej lidským způsobům. Pak bude moci se ctí plnit roli šampiona. Na oplátku měl Yiho poctit tím, že bude bojovat jeho stylem wuju a stane se největším válečníkem Runeterry všech dob. Na Yiho udělalo Kongovo zaujetí velký dojem, a tak souhlasil. Měl jen jednu podmínku: Až nadejde čas, Kong předá umění wuju jednomu ze svých žáků. V duchu této dohody poté Konga přejmenoval na Wukonga a obdařil jej zbraní, která odrážela jeho neobvyklou povahu - očarovanou holí, již vyrobil mladý Doran. Ta zbraň byla nedostižným mistrovským dílem. S Yiho pomocí se Wukong přihlásil do Ligy legend, aby sám sobě potvrdil, že je nejlepším z nejlepších, a světu ukázal skutečnou sílu wuju.

„Jedině v boji se můžeš dozvědět, kdo skutečně jsi.“

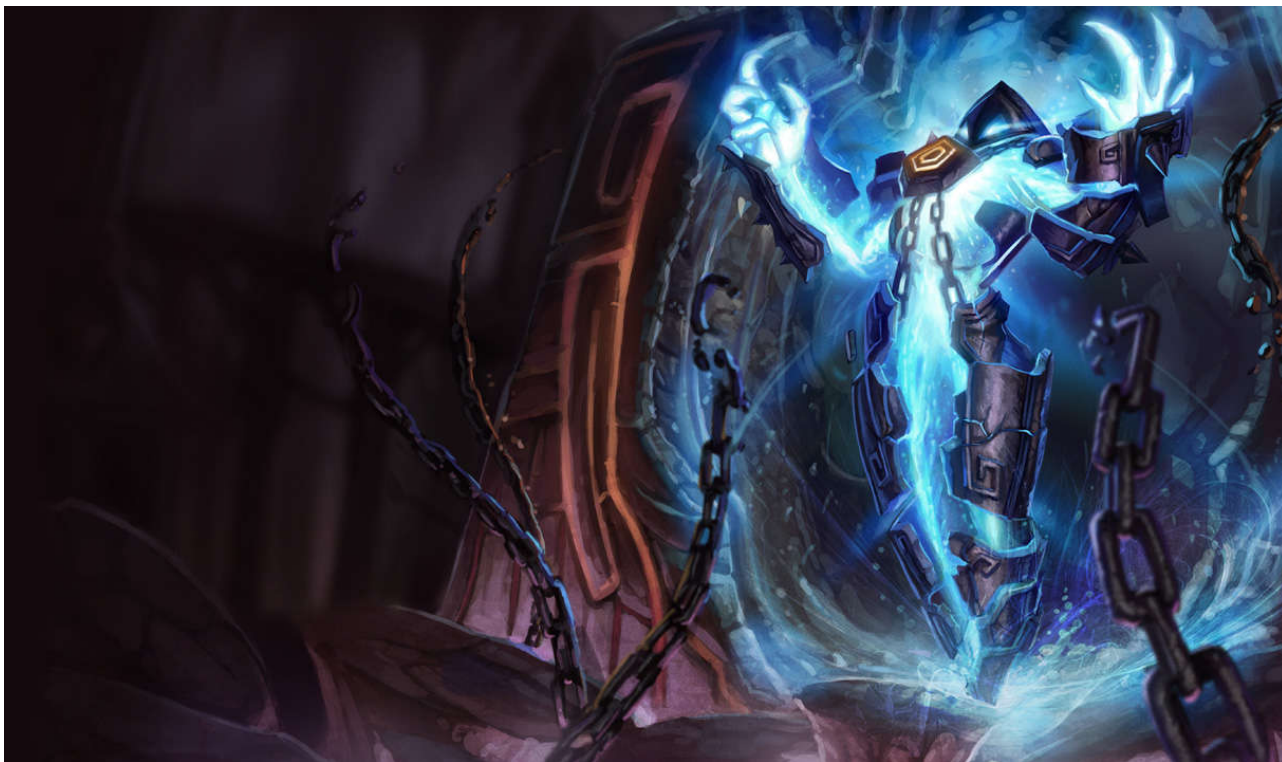
Starý

V Morových Džunglích vládl Kong jako král. Mohl poroučet unikátní, přírodní formě magie a poháněla ho horlivá ambicióznost. Morové Džungle byly ideálním prostředím pro posílení jeho růstu - překonával nové výzvy a díky životu ve strasti a soužení jeho síla neustále vzkvétala. Nicméně, jakmile překonal veškeré překážky a přemohl všechny své nepřátele, opět v něm rostl nevybouřený neklid. Se strachem, že již neexistuje nic co by mohl dokázat, se vydal hledat radu u opičího mudrce, který žil za Velkým vodopádem. Onen mudrc mu vyprávěl příběh o bezchlupečných opicích ze severu, které svou chytrostí a silou ohýbají svět dle jejich vůle. Kong byl při této vyhlídce rovnocenných soupeřů radostí bez sebe a okamžitě vyrazil na sever, doufaje, že mudrcův příběh byl pravdivý.

Při cestování na sever překročil Jižní Pustiny a poté Velkou Bariéru. Aniž by věděl cokoliv o Lize, dorazil na panství před Institutem Války kde našel Mastera Yiho, ponořeného v meditaci. Kong byl dychtivý vyzkoušet sílu těchto severských bojovníků a tak vyzval Yiho na duel. Zaujat Kongem, rozhodl se Yi užít si trochu srandy. Ve chvíli během jeho prvního útoku Kong poznal, že proti Yimu nemá šanci. K tomu aby byl nejlepší, potřeboval učitele. Požádal tedy Yiho, aby ho přijal jako žáka a ukázal mu zázraky severních krajů. Na oplátku by poté uznal a ctil Yiho, jakožto nejlepšího bojovníka, kterého Runeterra kdy viděla. Yi, který obdivoval jeho nadšení, souhlasil pod jednou podmínkou - Kong bude jednoho dne učit lekce Wushu svého vlastního žáka. V duchu této dohody přejmenoval Konga na "Wukong" a obdaroval ho zbraní sedící k jeho neobvyklé povaze: kouzelnou hůl, vyrobenou mladým Doranem. Zbraň byla bezkonkurenčním mistrovským dílem. Po tvrdém tréninku se Wukong připojil k League of Legends, aby naplnil svůj slib ukázat světu pravou sílu Wuju.

"Pouze v boji se naučíte, co ve skutečnosti jste."

Xerath - vyšší mág



Chlapec, který bude později znám jako Xerath, se narodil v Shurimě jako bezejmenný otrok před tisícovkami let. Byl synem zajatých učenců a nečekalo jej v životě nic než tvrdá práce a poddanství. Matka jej naučila číst a počítat, zatímco otec mu vyprávěl příběhy z minulosti v naději, že mu získané vědomosti zaručí lepší život. Chlapec přísahal, že neskončí s hřbetem ohnutým pod ranami biče stejně jako ostatní otroci.

Jednoho dne byl chlapcův otec zmrzačen při kopání základů pomníku císařova oblíbeného koně; muže nechali na místě zemřít. Jeho matka prosila známého stavitele hrobek, aby přijal chlapce do učení, ve strachu, že by došel stejnému osudu jako jeho otec. Architektovi se zprvu ta představa nezamlouvala, ale zaujal ho chlapcův cit pro detail a přirozená schopnost ovládat matematiku a jazyk. Souhlasil a chlapce přijal. Od té doby chlapec už svou matku nikdy nespátřil.

Rychle se učil a jeho mistr jej téměř denně posílal pro rozličné dokumenty do Velké Nasusovy knihovny. Na jedné ze svých cest chlapec potkal Azira, císařova nejméně oblíbeného syna. Azir zrovna zápasil s částí starobylého textu. Chlapec se zastavil, aby mladému princovi pomohl s náročnou gramatikou, i když věděl, že mluvit se členy královské rodiny je prohřešek trestaný smrtí. V ten okamžik vzniklo křehké přátelství, které se postupem let prohloubilo.

Ačkoliv bylo zakázáno dávat otrokům jména, Azir chlapce pojmenoval. Říkal mu Xerath, „ten, jenž se dělí“, ale jméno zaznívalo pouze z úst těch dvou. Azir se postaral o to, aby byl Xerath přidělen k jeho domácím otrokům, a učinil z něj svého osobního sluhu. Skrze společnou lásku k vědění si byli blízcí jako bratři a společně hltali vzácné texty z knihovny. Xerath byl stále po Azirově boku a učil se vše o kultuře, moci a vědění a tajně doufal, že by jej mohl Azir jednoho dne osvobodit.

Jednoho dne se vydala císařská karavana na tradiční projížďku po říši, avšak v noci byla přepadena vrahy, když zastavila u známé oázy. Xerath zachránil Azira před jistou smrtí, ale všichni Azirovi bratři padli, a tak měl mladý princ trůn na dosah ruky. Xerath byl otrok, a tak za svůj čin nečekal žádnou odměnu; Azir mu však slíbil, že jednoho dne budou jako bratři.

Po tomto útoku Shurima roky prosperovala, avšak se strachem očekávala císařskou odplatu. Díky znalosti dějepisu a způsobů shurimského dvora Xerath dobře věděl, že Azirův život visí na tom nejtenčím vlásku. Být dědicem trůnu nic neznamenalo, neboť císař Azira nenáviděl za to, že útok přežil, kdežto jeho milovaní synové zemřeli. Další nebezpečí spočívalo v tom, že císařova manželka je ještě mladá a mohla by porodit další děti – do teď císaři rodila jen silné syny. Existovala velká pravděpodobnost, že přivede na svět dalšího mužského potomka, a jakmile by se tak stalo, Azir by byl odsouzen k smrti.

Azir byl ve svém srdci učencem, ale Xerath věděl, že pokud chce princ přežít, musí se naučit bojovat. A tak se stalo. Azir navíc ještě povýšil Xerathovo postavení, aby se mohl dál věnovat svému studiu. Oba chlapci vynikali v tom, čemu se věnovali; Xerath byl neobyčejně schopný žák, který s neúnavnou pílí studoval veškeré dostupné vědění. Xerath se stal Azirovou pravou rukou; takové postavení bylo pro otroka neslýchané. Jeho postavení mu propůjčilo velký – a někteří tvrdí, že dokonce přehnaný – vliv na mladého prince, který se stále více spoléhal na Xerathovy rady.

Xerath věnoval veškeré úsilí získávání nových vědomostí bez ohledu na cenu či jejich původ. Otevřel staré zapečetěné knihovny, ponořil se do zapomenutých krypt a rozprávěl s mystiky pohřbenými hluboko pod písečnými dunami; to vše k prohloubení Xerathových rozsáhlých znalostí a rostoucí citlivosti. Když se dvorem rozšířily zprávy o tom, že se vydává do stále nebezpečnějších míst, našel Xerath úskočný způsob, jak ty nejhlasitější z nich umlčet. Azir do tohoto dění nezasahoval, což bylo pro Xeratha tichým souhlasem s jeho způsoby, jak udržet císaře v bezpečí.

Uplynulo několik let a Xerath podnikal stále temnější kroky k tomu, aby císařova manželka neporodila. Využíval své rodící se magické schopnosti, aby otrávil každé nenarozené dítě v jejím lůně. Azir bude v bezpečí, dokud nebude žádný jiný dědic. Když zazněly zvěsti o kletbě, Xerath zajistil, aby už se nikdy neozvaly znovu; ti, kdož se odvážili takové domněnky vyslovit, často zmizeli beze stopy. V Xerathově srdci nyní plála touha zbavit se svých kořenů jako otrok a získat vlastní slávu. Každou vraždu ospravedlňoval tím, že pouze chrání svého přítele.

Navzdory Xerathově snaze zhatit práci porodní báby se královně podařilo přivést na svět nového shurimského prince. V noc jeho narození však Xerath využil svou rostoucí magickou moc, aby vyvolal duchy živlů hluboké pouště a vytvořil tak děsivou bouři. Xerath sesílal na královniny komnaty jeden blesk za druhým a rozmetl je na hořící trosky, v nichž zahynula královna i s novorozeným princem. Císař spěchal do královniných komnat; našel zde však pouze Xeratha s rukama planoucíma kouzelnou mocí. Královská stráž na něj zaútočila, ale Xerath spálil na prach ji i samotného císaře. Xerath zajistil, aby z tohoto útoku byli obvinění mágové z nově dobytého území a po nástupu na trůn byl prvním Azirovým rozkazem vykonat krutou pomstu na lidech tohoto území.

Azir byl korunován shurimským císařem a po jeho boku stál Xerath, chlapec, jenž byl kdysi bezejmenným otrokem. O téhle chvíli Xerath dlouho snil a očekával, že Azir v Shurimě konečně zruší otroctví a přijme ho jako svého bratra. Nic z toho však Azir neučinil; pokračoval v rozšiřování hranic a nedbal na Xerathovy návrhy na zrušení otroctví. Pro Xeratha to byla poslední známka úpadku shurimské morálky a rozčílil se na Azira, že porušil svůj slib. Azirova tvář však potměněla, když Xerathovi připomněl, že je jen pouhým otrokem a měl by si lépe pamatovat své místo. V Xerathovi toho dne zemřelo cosi ušlechtilého, ale i tak se pokorně uklonil a naoko přijal Azirovo rozhodnutí. Xerath zůstal po Azirově boku v dalších taženích, ale každý jeho čin pečlivě zesiloval vliv na říši, kterou nyní plánoval uchvátit sám pro sebe. Ukrást celé císařství není žádná maličkost a Xerath věděl, že potřebuje větší moc.

Slavná legenda o Renektonově Vyzdvižení ukázala, že i smrtelník, jehož nevybrali kněží Slunce, může povstat. Každý může povstat! A tak Xerath naplánoval, jak ukrást sílu Vyzdvižení. Žádný otrok by se nemohl postavit na sluneční kotouč, a tak Xerath živil císařovu marnivost, nafoukl jeho ego a naplnil jeho srdce neuskutečnitelnými představami o říši, jež by dobyla celý svět. Toho bylo však možné dosáhnout

pouze tím, kdyby byl Azir vyzdvižen jako dávní shurimští hrdinové. Časem se Xerathovo úsilí vyplatilo; Azir ohlásil, že podstoupí rituál Vyzdvižení a tvrdil, že si zaslouží stát po boku Nasuse a Renektona jako Vyzdvižený. Kněží Slunce protestovali, ale arogantní Azir je donutil souhlasit pod pohrůzkou mučení a smrti.

Nastal den Vyzdvižení a Azir kráčet k pódiu Vyzdvižení se Xerathem po svém boku. Nasus a Renekton se oslav nezúčastnili, měli totiž jiné starosti: aby odvedl jejich pozornost, uvolnil Xerath pečeť na kouzelném sarkofágu, v kterém se nacházela bytost z živého ohně. Jakmile bytost konečně zpřetrhala svá pouta, Nasus a Renekton byli jediní, kdo ji dokázal porazit. A tak Xerath připravil Azira o jediné dvě osoby, které by ho bývaly ochránily před nadcházejícím nebezpečím.

Azir stál pod slunečním kotoučem a okamžik před tím, než kněží začali s rituálem, se seběhly události, které Xerath nečekal. Císař se otočil k Xerathovi a řekl mu, že od této chvíle je svobodným mužem. Že on i všichni shurimští otroci jsou nyní zbaveni císařských okovů. Objal Xeratha a prohlásil jej svým věčným bratrem. Xerath byl ohromen. Dostalo se mu všeho, po čem kdy toužil, ale jeho plány závisely na Azirově smrti a nic by jej už neodradilo od jejich naplnění. V pohybu už bylo příliš mnoho událostí a Xerath obětoval příliš mnoho, než aby nyní přestal – ať už to něco v něm chtělo sebevíc. Císařova slova protřela hořkost objímající Xerathovo srdce, ale bylo příliš pozdě. Nevěda o nastávající zradě se Azir otočil ke kněžím, kteří započali rituál a přivolali úžasnou sluneční sílu.

Xerath vykřikl vztekem a žalem zároveň a shodil Azira z pódia. Se slzami v očích pak sledoval, jak jeho přítel shořel na prach. Xerath zaujal Azirovo místo a naplnilo jej sluneční světlo, které vytvarovalo jeho tělo do Vyzdvižené bytosti. Moc rituálu však nezískal – následky jeho zrady byly hrozné. Nespoutaná síla slunce téměř zničila Shurimu: rozlámala chrámy a roztránila město. Azirův lid pohltil děsivý požár a písek pouště zasypal celé město. Sluneční kotouč se zřítíl a říše budovaná po celé generace padla za jediný den.

I když celé město požíraly plameny, Xerath držel kněží spoutané svou magií, aby se rituál nepřerušil. Energie, jež do něj proudila, byla nezměrná. Naplňovala jeho tělo temnou magií a vytvořila z něj stvoření nepředstavitelné síly. Čím víc sluneční síly pohlcoval, tím víc se ztrácelo jeho smrtelné tělo a bylo nahrazováno zářícím vírem čarovné moci.

Jakmile Nasus s Renektonem objevili tu strašlivou zradu, spěchali do středu magické bouře, jež ničila město. Přinesli s sebou i magický sarkofág, který ještě donedávna držel ducha věčného ohně. Vyzdvižení bratři si probojovali cestu na pódium Vyzdvižení ve chvíli, kdy na něj dopadl Xerath z té smrtící záře, jež požírala celé město. Než stačil čerstvě Vyzdvižený mág cokoliv udělat, zavřeli jeho praskající tělo do sarkofágu a znovu jej zapečetili pozhnanými řetězy a mocnými poutajícími pečeti.

To však nestačilo. Xerathova moc byla obrovská, i když byl smrtelný. Nyní spojená s darem Vyzdvižení jej učinila téměř neporazitelným. Roztránil sarkofág, ale jeho úlomky k němu zůstaly připoutány. Renekton a Nasus se na Xeratha vrhli, ale jeho nově nabytá moc byla tak velká, že je dokázal snadno odrazit. Bortícím se městem se rozléhala ozvěna kruté bitvy, jež ničila vše, co dosud nepohltil písek. Bratrům se povedlo Xeratha navést k Hrobce císařů, největšímu shurimskému mauzoleu, kryptě, jejíž zámky a ochranná znamení nebylo možné zlomit, neboť jim poroučela pouze císařská krev. Renekton zápasil se Xerathem a vtáhl jej dovnitř, načež zavolal na Nasuse, aby za nimi hrobku zavřel. Nasus tak učinil s těžkým srdcem, neboť věděl, že to je jediný způsob, jak zamezit Xerathově úniku. Renekton a Xerath upadli do nekonečné temnoty, ve které zůstali uzamčeni a pokračovali v nekonečném souboji, zatímco se kdysi mocná civilizace Shurimy hroutila.

Uplynulo nespočet staletí a nastal čas, kdy se Renektonova božská síla začala vytrácet. Byl nyní zranitelný a Xerath toho využil. Otrávil jeho mysl lží a klamem a dohnal Renektona k šílenství; jeho zahořklost obrátil

směrem k Nasusovi: nevěrnému bratrovi, který – podle Xerathova falešného vyprávění – Renektona opustil před dlouhými věky.

Když Sívir a Cassiopeia znovu objevily a následně otevřely Hrobku císařů, Xerath a Renekton byli vysvobozeni. Renekton cítil, že jeho bratr stále žije, a tak se vyřítil z trosek a jeho pokřivená mysl způsobila, že byl sotva víc než rozběsněným zvířetem. Po dlouhém věku byla Shurima zrovuzrozena a majestátně se vynořila z písku a Xerath cítil, že se pod pískem probouzí duše, o které si myslel, že je dávno mrtvá. Azir byl vzkříšen jako Vyzdvižený a Xerath věděl, že dokud budou oba žít, ani jeden z nich nebude mít klid.

Xerath se uchýlil do srdce pouště, aby znovu získal svou moc a aby lépe pochopil, jak se svět změnil za ta tisíciletí, po která byl uvězněn. Moc, kterou ukradl, sílila každým okamžikem, a on viděl svět, který se dokonale hodí pro dobytí; svět kypící smrtelníky, kteří by jej uctívali jako nového hrozivého boha.

Xerath ušel dalekou cestu od života bezejmenného otroka, ale část jeho duše ví, že je stále spoutaný v řetězech.

Konečně volný

Ta chvíle nadešla.

Ten jedinečný okamžik, jemuž toho tolik obětoval a jehož plánování zasvětil téměř celý život. Prohníla říše i to nafoukané princátko najdou smrt pod tím přihlouplým symbolem slunce, jež tak zbožňují. Před očima celého světa ukradne klíč k nesmrtelnosti. Konečně bude ten žárlivě střežený a lakotně držený dar jen jeho. A během tohoto jediného dokonalého okamžiku pomsty se otrok známý jako Xerath konečně dočká svobody.

Ačkoliv na přilbě jeho pána nebyly vidět žádné lidské city a moc dobře věděl, že pečlivě opracovaný kov mu nedokáže odpovédět stejnou mincí, usmál se Xerath na bezduchou tvář sokola. Jeho radost nebyla předstíraná. Celý život jen sloužil – nejprve šílenému císaři a nyní tomuto marnivci. Nekonečné intriky ve prospěch trůnu i proti němu, zdánlivě nesmyslné pátrání po téměř zapomenutém vědění, jež ho téměř připravilo o duši... To vše jej dovedlo až sem, k této groteskní frašce s rituálem Vyzdvižení.

Už jen samotná zmínka o něm byla urážkou vmetenou do tváří všech ostatních: My se staneme Vyzdviženými, zatímco vy budete navěky přikováni k vašemu ubohému údělu a písky času vás všechny pohltní. Ne. Už nikdy, nikdy víc. Už to nebudou předem určené zlaté vládci, kdo se nechá obejmout paprsky slunce a bude vyzdvižen na úroveň bohů. Bude to otrok; prostý otrok, malý chlapec, který měl tu smůlu, že kdysi dávno zachránil v dunách urozené dítě.

A za tento hřích byl Xerath potrestán děsivým, rozum zbavujícím příslibem: svobodou. Nezískatelnou. Zapovězenou. Pokud by se myšlenka na ni jen na okamžik zjevila v otrokově mysli, propadl by hrdlem, jelikož zrak Vyzdvižených dokázal proniknout i skrz tělo až k obnažené duši, v níž by spatřil doutnat zrádnou touhu. A přesto o ní to malé princátko mluvilo, zatímco jej táhl z náruče všepohlcující pouště. Azir, vládce Zlatého slunce, se zavázal, že daruje svému zachránci a novému příteli svobodu.

Dodnes přitom tento slib nesplnil. Slova vděčného děcka, které si ve své nevinosti neuvědomuje, co všechno jimi může způsobit. Jak by mohl Azir zrušit tisíciletý zákon? Jak by se mohl vzepřít tradici, svému otci, svému osudu?

A jelikož mladý panovník nedodržel své slovo, nakonec přijde o vše.

Xerath získal postavení i vzdělání a nakonec se stal Azirovou pravou rukou – avšak nikdy svobodným člověkem. Samotné pomyšlení na ten slib jej sžíralo. Nutilo jej přemýšlet nad tím, čím je, a čím přitom mohl být. Jelikož byl Xerath připraven o svůj jediný dar – právo žít svůj vlastní život –, rozhodl se vzít si sám vše,

co mu bylo odepřeno a na co měl podle svého názoru právo: říši, Vyzdvižení a nejvyšší možnou podobu svobody.

Xerath zvolna kráčel v uctivé vzdálenosti za svým císařem, obklopeným bdělými strážci, kteří měli chránit Shurimu, a s každým krokem, jímž se ocital blíže k urážlivě obřímu Pódium Vyzdvižení, se jej zmocňovalo stále silnější vzrušení. Byl tím doslova šokován. Byla to radost? Že by pomsta přinášela radost? Ten pocit byl takřka hmatatelný.

V ten okamžik se jeho mučitel, ta nervózní postava navlečená ve zlaté zbroji, náhle zastavil. A otočil se. A přistoupil ke Xerathovi.

Copak to ví? Jak by se to mohl dozvědět? Vždyť je to jen rozmazlený, do sebe zahleděný fracek! Na oko spravedlivý a laskavý vládce, jehož ruce jsou ve skutečnosti stejně krvavé jako Xerathovy! Ale i kdyby to prohlédl, smrtící ránu již nemohl zastavit.

Xerath počítal se všemi možnostmi. Podplácel, zabíjel, intrikoval a plánoval celá desetiletí – dokonce zařídil, aby se nestvůrní bratři Nasus a Renekton nemohli slavnosti zúčastnit... Avšak s tímto nepočítal...

Císař Shurimy, Zlaté slunce, Milovaný syn Matky pouště, jenž měl již zakrátko projít rituálem Vyzdvižení, si sejmul přilbu, odhalil své hrdé obočí a usmívající se oči a otočil se ke svému nejstaršímu příteli, kterému důvěřoval ze všech nejvíc. Mluvil o lásce mezi bratry, lásce mezi přáteli, o těžkých vyhraných bitvách i těch prohraných, o rodině, budoucnosti... a nakonec i o svobodě.

Při těchto slovech strážci tasili zbraně a obestoupili Xeratha.

Takže se toho princ přece jen dovtípl. Byly snad Xerathovy plány zmařeny?

Ne, ti blázni v brnění mu jen vzdávali hold. Neměli v úmyslu mu ublížit, pouze mu chtěli složit poctu. Poblahopřát mu.

K jeho svobodě.

Jeho nenáviděný pán mu právě dal svobodu – dal svobodu úplně všem. Žádný obyvatel Shurimy už nikdy neměl být spoután okovy. Posledním činem Azira jako člověka bylo osvobození jeho lidu.

Nadšený jásot shromážděného davu přehlušil veškerá slova, jež se Xerathovi drala na jazyk. Azir si opět nasadil přilbu a vystoupil na Pódium, kde ho jeho pomocníci připravovali na zbožštění, k němuž nikdy nemělo dojít.

Xerath stál ve stínu obřího Slunečního kotouče a věděl, že celou říši dělí od zkázy už jen pár sekund.

Pozdě, příteli. Pozdě, bratře. Příliš pozdě pro nás pro všechny.

Starý

V prastaré civilizaci Shurima praktikoval mág Xerath svou magii s nezlomnou vášní. Věřil, že s dostatkem magické síly by mohl nahlédnout do srdce Runeterry, dozvědět se tak tajemství její historie a nahlédnout do vesmíru za ní. Taková magie byla daleko za hranicemi smrtelného těla, avšak Xerath hledal cestu za nekonečnou silou se stejnou vášní jako cestu za poznáním. S každým pokrokem se stával více a více mocnějším, i když ne bez následků. Díky Xerathovým sílicím mystickým schopnostem začalo jeho tělo podléhat rozkladu. Zoufalý podnikl nebezpečný rituál přeměny svého umírajícího těla. Výsledkem byla nesmrtelnost, či sebezničení. Divoká magie, uvolněná při rituálu, zdevastovala velkou část Shurimy, avšak když se prach usadil, vynořil se sám Xerath, jakožto sestoupivší bytost z čisté magické energie.

Osvobozen od masa a kostí měl Xerath k dispozici nekonečné množství síly. Nicméně, ve stínu jeho chaotického rituálu se mágové Shurimy báli, že by jeho bezstarostná lhostejnost k životu přivedla království do záhuby. Po strašlivém souboji Xeratha potlačili, neuměli však zničit jeho nově nabytou formu. Místo toho ho uvěznili v očarovaném sakrofágu a zakleli do podzemní hrobky. Věky pomíjeli, civilizace vzkvétaly a upadaly až Xerathovo uvěznění upadlo v zapomnění. Po staletí trhala Xerathova nezměrná síla sarkofág kousek po kousku a oslabovala jeho kouzlo. Konečně nashromáždil dost síly a obrovskou magickou explozí roztrhal své vězení, avšak jeho jádro zůstalo, nadále držíc Xeratha a jeho moc uvnitř svých rozbitých částí. Když hledal jak se této přítěži zbavit, byl přiváben magií Valoranských nexusů a zjistil, že může nasávat jejich sílu. Jenže tyto nexusy měli své strážce: ubohé karikatury mágů, summonery. Xerath věděl, že klíč k opravdové svobodě vězel v získání si jejich důvěry a nabídl proto své služby League of Legends.

“Nepotřebuji se mstít. Čas odvál mágy z Shurimy a já jsem vše, co zbylo.”

Xin Zhao - demacijský senešal



Pokaždé, když demacijský král Jarvan III. promluví k lidu ze svého nablýskaného mramorového balkónu na vrcholu královského paláce, je Xin Zhao po jeho boku. Jako bohatý demacijský senešal je Xin Zhao osobním komorníkem dynastie Lightshield. Jeho tajemná a tichá stráž měla za následek spoustu dohadů ohledně jeho tajného života a neznámého původu. Ať už je Xin Zhao dvojitém zaunským agentem, jak se ozývá od hodovních tabulí, nebo zavázaným runovým mágem zmiňovaným v člancích Demacijské konstanty, neprozradil jedinou náarážku, která by mohla uspokojit zvědavost davů... a má k tomu dobrý důvod.

Před mnoha lety se Noxus proslavil atrakcí zvanou Masovace. Jednalo se o gladiátorskou slavnost s jistou krutou úpravou: Jak bojovník vyhrával zápasy, počty jeho protivníků (obvykle válečných zajatců) pro každý další zápas se zvyšovaly. To pro všechny účastníky znamenalo jistou smrt, která však byla spojena s jedinečnou slávou. Xin Zhao, tehdy známý jako Viscero, měl být postaven proti 300 vojákům. Jednalo se o počet, který téměř šestinásobně přesahoval předchozí rekord. Opravdu se mělo jednat o jeho poslední zápas.

Jarvan II. se o tomto nebývalém zápase dozvěděl, pronikl do arény a nabídl mu jinou možnost: sloužit Demacii a trestat ty, kdo jej odsoudili na smrt, oplátkou za svou svobodu. Xin Zhao byl ohromen tím, že je v jeho prospěch ochoten riskovat vlastní život samotný král, a nabídku přijal. Jarvan Xin Zhaoa i jeho 300 protivníků osvobodil fingovaným útokem Demacianů proti Noxu. Během útupu zastavil Xin Zhao vlastním tělem otrávenou šipku, která byla určena Jarvanovi. Tento důkaz věrnosti muže, který svému pánu nebyl povinován žádnou přísahou, Xinu Zhaoovi zajistil místo po boku krále až do jeho smrti.

Ve službách jeho syna, Jarvana III., teď Xin Zhao pokračuje v boji za svou novou zemi a uctívá tak odkaz muže, který jeho životu daroval smysl.

„Smrt je nevyhnutelná, předejít lze pouze porážce.“

Yasuo – zneuctěný



Yasuo je muž cti, svižný šermíř, který používá vítr k vítězství nad svými nepřáteli. Ale tento kdysi hrdý válečník byl potupen falešným obviněním a donucen bojovat o holý život. Sám proti celému světu, udělá cokoli, aby očistil své jméno a potrestal skutečného viníka.

Byl to jediný student, který ovládl legendární techniku větru, vyučovanou ve slavné škole šermu v Ionii. Mnozí věřili, že z něj bude velký hrdina. Jeho cesta však změnila směr, když do země vtrhly síly Noxusu. Yasuo měl za úkol ochranu jednoho z Ioninských Starších, ale opustil ho, věříc že svým mečem může pomoci v bitvě. Když se vrátil, Starší byl již mrtev.

Zneuctěn, vrátil se zpět a přiznal se, připraven zaplatit svým životem za své selhání. Byl však v šoku, když byl obviněn nejen z opuštění pozice, ale také ze samotné vraždy. Zmaten a pln pocitu viny si uvědomil, že pokud nic neudělá, pravý vrah nebude potrestán. Yasuo pozvedl svůj meč proti své škole a probíjoval se na svobodu. Nyní - poprvé v životě sám a označen za zrádce Ionie - se vydal najít pravého vraha.

Yasuo strávil několik dalších let cestováním po zemi a hledáním stop, které by ho mohly přivést k vrahovi. Celou dobu byl stíhán svými bývalými spojenci a nucen bojovat o život. Jeho poslání ho však stále vedlo vpřed, dokud jej nenašel ten, jehož si přál potkat ze všeho nejméně - jeho bratr Yone.

Spojení společným kodexem cti, oba válečníci se uklonili a vytáhli meče. Tiše kroužili kolem sebe pod světlem měsíce. Když se na sebe vrhli, během zlomku vteřiny bylo po všem. Yone nebyl rovnocenným soupeřem, zableskla se ocel a Yasuo svého bratra sekl, pak odložil svou zbraň a poklekl po jeho boku.

Zeptal se, proč si i jeho bratr myslí, že Staršího zabil skutečně on. Yone odpověděl: "Starší byl zabit technikou větru, kdo jiný by to mohl udělat?". Pochopení bylo jako blesk. Naposledy odmítl svou vinu a prosil svého bratra o odpuštění. Slzy mu tekly po tváři, když mu bratr umřel v rukou.

Yasuo pohřbil Yoneho pod paprsky vycházejícího slunce, ale neměl čas truchlit. Brzy se objeví další pronásledovatelé. Slova jeho bratra dala jeho cestě nový směr; nyní měl stopu, kterou tak dlouho hledal.

Přísahajíc pomstu, posbíral své věci a - s posledním pohledem na hrob svého bratra - vydal se na cestu s větrem v zádech.

„Příběh meče je napsán krví.“

Meč bez pochvy

Co je meč bez muže, jenž ho drží? Naučit šermíře umění zabíjet je jednoduché. Opravdová výzva ale leží v umění naučit ho nezabíjet.

Když jsem sledoval svého mladšího bratra Yasua, jak začíná s tréninkem, zdálo se, jako by k němu meč patřil už od prvního uchopení. Proslýchaly se zprávy, že ho nazývají Mistrem meče věků dávných. Bohužel, jak rostl, tak se nezvyšovalo jen jeho umění, ale i jeho ego. Byl netrpělivý a útočný, neposlouchal mistry a nevěděl nic o klidu.

Ze strachu, že se odklonil příliš daleko z cesty, jsem ho nešel varovat, ale apelovat na jeho čest. Dal jsem mu javorové semínko, jeden z největších důkazů lidskosti v naší škole... zdálo se, jako by Yasuo zapomněl. Semínko je jenom semínko, ale čas může ukázat, jaká krása se v něm schovává. Yasuo přijal můj dar a druhý den skromně přijal pozici strážného. Doufal jsem, že se naučil klidu a ctnosti hodné pravého šermíře.

To ale nebyla pravda.

Dnes Yasuo spáchal zradu zabitím jednoho z mužů, které přísahal chránit. Zradil svůj národ, přátele i sama sebe. Zajímá mě, co ho svedlo na temnou cestu. Ale mým úkolem není se ptát; musím nést své břemeno, mou povinnost. Zítřejším ránem se vydám polapit meč bez pochvy, mého bratra Yasua!

Yorick - pastýř duší



Yorick neměl normální život ani jako dítě. Vyrůstal v rybářské vísce na samotném okraji Požehnaných ostrovů, kde měli ostatní jen pramalé pochopení pro jeho nadání. Zatímco většina dětí v Yorickově věku si hrála na schovávanou, on dával přednost přátelům jiného druhu – duchům nedávno zesnulých.

Yoricka zpočátku schopnost vidět a slyšet mrtvé děsila. Kdykoliv ve vesnici někdo zesnul, nezamhouřil Yorick celou noc oka a s hrůzou očekával mrazivý skřek nového návštěvníka. Nechápal, proč se duchové pokaždé rozhodli pronásledovat právě jeho a proč mu rodiče nevěřili, že to nejsou jen pouhé noční můry.

Po čase však pochopil, že mu ony duše nechtějí nijak ublížit. Byly jen ztracené a potřebovaly pomoc najít cestu na druhou stranu. Jelikož je kromě Yoricka nikdo další neviděl, přijal roli jejich průvodce a doprovázel je na věčnost, ať už je tam čekalo cokoliv.

Byl to vskutku sladkobolný úděl. Yorick se naučil najít ve společnosti duchů potěšení, ale kdykoliv nějakého dovedl k odpočinku, přišel tím o dalšího přítele. Mrtví v něm spatřovali spasitele, pro živé však byl vyděděncem. Vesničané ho považovali jen za obyčejného podivínského chlapce, který se baví s někým, kdo tam vůbec není.

Zkazky o Yorickových vizích se rozšířily i za hranice jeho vesnice a vzbudily zájem malého mnišského řádu, který sídlil v srdci Požehnaných ostrovů. Jeho vyslanci se vydali na Yorickův ostrov v přesvědčení, že by mohl být pro jejich víru přínosem.

Yorick souhlasil s cestou do jejich kláštera, kde se seznámil s Bratry soumraku a jejich pravým úkolem. Každý mnich nosil lopatu na znamení povinnosti provádět náležité pohřební obřady, aby duše našla svou cestu do záhrobí. Bratři u sebe také nosili flakonky s vodou z posvátného pramene Požehnaných ostrovů. Tyto Slzy života představovaly mnichovo poslání léčit živé.

Ať se však Yorick snažil sebevíc, ostatní mnichové na něj hleděli přes prsty. Představoval pro ně hmatatelný důkaz věcí, které by podle jejich názoru mělo být možné poznat jen prostřednictvím víry. Nesnášeli jeho

moc, díky které tak snadno vnímal věci, jež se oni s obtížemi snažili pochopit celý život. Yorick byl opět zcela sám, protože se ho ostatní bratři stranili.

Když se Yorick jednoho rána věnoval svým povinnostem v klášteře, zarazil jej náhle pohled na černočerný mrak, jenž se valil přes Požehnané ostrovy a pohlcoval vše, co se mu postavilo do cesty. Yorick se před ním pokusil utéct, mrak jej však rychle obklopil a uvrhl jej do stínu.

Všechno živé v okolí se začalo kroutit a svíjet pod zkázonosným vlivem ničivé magie Černé mlhy. Lidé, zvířata a dokonce i rostliny se začali měnit na přízraky plné zla, jež byly krutým výsměchem jejich dřívější podobě. Ze vzduchu vířícího kolem něj zazníval podivný šepot a ostatní bratři si začali z krků strhávat flakonky s léčivou vodou, jako by jim způsobovaly nesnesitelnou bolest. V následujícím okamžiku už Yorick jen v němém hrůze sledoval, jak nějaká síla vytrhává mnichům duše z těla, která se – chladná, bledá a bez života – hroutila na podlahu.

Jakmile křik jeho bratrů utichl, donesly se k Yorickovi z mlhy hlasy.

„Sundej si to. Přidej se k nám. Splyneme dohromady.“

Cítil, jak jeho prsty sevřely lahvičku zavěšenou kolem krku. Sebral veškeré své odhodlání, odtáhl ruku od vlastního hrdla a přikázal kvílejícím duším, aby utichly. Černá mlha kolem něj zběsile zavířila a pohltila ho temnota.

Když se Yorick probudil, víchř se již utišil a tam, kde se dříve rozléhala úrodná země, se všude rozprostíralo přízračné peklo Stínových ostrovů. Osamocená chapadla Černé mlhy se k němu natahovala ve snaze ovládnout posledního živého tvora, který nepodlehł zdejší zkáze. Yorick si ale všiml, že jakmile jej obtočila a dotkla se flakonku, jenž mu visel na krku, prudce se od něj zase stáhla. Yorick sevřel svícenou vodu do dlaně a došlo mu, že jen díky ní je stále naživu.

Celé dny pak Yorick hledal na ostrovech někoho dalšího, komu se podařilo přežít, ale všude nacházel jen pokřivené ostatky dřívějších obyvatel. Kamkoliv vkročil, viděl povstávat z mrtvých děl zbědované duše.

Během pátrání si dával Yorick dohromady jednotlivé dílky skládačky, až pochopil, jak k celé pohromě došlo. Nějaký král chtěl oživit svou královnu, ale místo toho odsoudil k záhubě celé Ostrovy i všechny jejich obyvatele.

Yorick by dal cokoli za to, aby tohoto „Zašlého krále“ našel a zrušil kletbu, která na jeho zem padla. Tváří v tvář zdánlivě nekonečné smrti, která vládla všude kolem, se však cítil zcela bezmocný.

Zdrcený zármutkem začal mluvit s duchy kolem sebe a hledal u nich stejnou útěchu jako v dobách svého dětství. Jak ale navázal kontakt s Mlhou, začali mrtví opouštět své hroby a následovali jeho hlas. Uvědomil si, že těla, která sám kdysi uložil k odpočinku, nyní poslouchají každý jeho příkaz.

V srdci zahaleném temnotou zoufalství se probudila jiskřička naděje. Aby osvobodil mrtvé ze Stínových ostrovů, bude muset využít jejich moc a sílu.

Chce-li tu kletbu zrušit, musí z ní učinit vlastní nástroj.

Poslední pomazání

„Pomoz... mi,“ zaskuhral trosečník.

Yorick netušil, jak dlouho tu ten nešťastník už leží, s polámanými kostmi a krvácející ve zbytcích svého člunu. Hlasitě sténal, ale jeho volání se utápělo v kakofonii kvílejících duší, které byly s ostrovem svázané. Duchové kolem něj zběsile vířili, jeho jiskřící životní síla je k němu přitahovala jako maják. Lačnili po další čerstvé duši. Mužovy oči se rozšířily hrůzou.

Bál se naprosto oprávněně. Yorick už viděl, co se stalo ztraceným duším, které Černá mlha pohltila, a tohle přitom bylo čerstvé tělo – na Stínových ostrovech něco nevidaného. Kdy naposledy tu spatřil Yorick živou bytost – před sto lety? Cítil, jak se Mlha na jeho zádech chvěje nedočkavostí, až tohoto cizince obejmě do své mrazivé náruče. Pohled na něj však v Yorickovi probudil něco, na co on sám dávno zapomněl, a ať už to bylo cokoli, nedovolovalo mu to tento život jen tak zahodit. Mohutný mnich si hodil zraněného muže na ramena a zamířil ke svému starému klášteru na kopci.

Yorick se zájmem studoval tvář nebožáka, jenž při každém kroku sténal v bolestném protestu. Co tě sem zavedlo, živáčku?

Když vystoupali až na vrchol, odnesl Yorick svého hosta několika chodbami do opatství a zastavil se až u staré ošetřovny. Položil trosečníka na rozložitý kamenný stůl a jal se kontrolovat mužův stav. Měl zpřelámanou většinu žeber a jednu proraženou plíci.

„Proč takhle plýtváš časem?“ zeptal se ho sbor hlasů vycházející z Mlhy na Yorickových zádech.

Yorick ale neodpověděl. Odešel od stolu a zamířil k těžkým dveřím v zadní části ošetřovny. Ty však jeho tlaku odolaly, jeho dlaň jen zanechala otisk v husté vrstvě prachu, která je pokrývala. Zapřel se do dřeva ramenem a zatlačil ze všech sil.

„Tolik námahy a nic z toho,“ uchechtla se mlha. „Nech ho nám.“

I tentokrát Yorick odpověděl pohrdavým mlčením a nakonec se mu podařilo dveře otevřít. Těžké dubové fošny zaskřípěly na kamenných dlaždicích a odhalily komnatu plnou svitků, bylinek a obkladů. Po několik úderů srdce Yorick mlčky hleděl na pozůstatky svého dřívějšího života a snažil si vzpomenout, jak se používají. Zvedl některé, jež mu byly povědomé – obvazy zežloutlé a zhnědlé věkem a nějakou mastičku, na které se již dávno vytvořit ztuhlý škraloup –, a vrátil se k mužovi ležícímu na stole.

„Nech ho být,“ řekla mlha. „Patří nám už od okamžiku, kdy se objevil na břehu.“

„Ticho!“ odsekl Yorick.

Trosečník obtížně lapal po dechu. Yorick věděl, že na jeho záchranu má jen velmi málo času, a snažil se obvázat jeho rány, ale obvazy se rozpadaly na kusy, jakmile je přiložil.

Muž dýchal už jen přerývaně a zmocňovaly se jej křeče. V zoufalé agónii sevřel mnichovu paži. Yorick pochopil, že teď už dokáže mužův život zachránit jen jediná věc. Odzátkoval křišťálový flakonek, jenž mu visel na krku, a zkoumavým pohledem se zahleděl na životadárnou tekutinu uvnitř. Už mu jí zbývalo jen velice málo. Nebyl si jistý, jestli jí je dost na to, aby to onoho nešťastníka zachránilo, a i kdyby...

Yorick se musel postavit pravdě čelem. Snaha o záchranu toho muže byla jen touhou připomenout si svůj bývalý život, když ještě toto místo bylo Požehnanými ostrovy. Duše z Mlhy se mu vysmívaly, ale říkaly pravdu. Tento muž byl ztracený, a kdyby Yorick použil Slzy života, čekal by stejný osud i jeho samotného. Zavřel lahvičku a znovu si ji zavěsil na krk.

Odstoupil od stolu a sledoval, jak se trosečnickova hrud' zvedla a naposledy klesla. Místnost zaplnila Černá mlha a duchové z ní netrpělivě natahovali své spáry. Mlha se nadšeně rozechvěla a poté vyrvala mužovu duši z těla. Ta stačila vydat sotva jediný slabý výkřik, než ji nový hostitel pohltit.

Yorick stál v místnosti bez hnutí a šeptal dávno zapomenutá slova modlitby. Pohlédl na bezduchou schránku na stole, trpkou připomínku úkolu, který ještě musí dokončit. Dokud bude na ostrovech ležet kletba Zničení, potká stejný osud každého, kdo se na nich ocitne. Rád by zdejší zemi přinesl mír, ale ani po dlouhých rocích pátrání se nedozvěděl víc než pouhé šepoty o Zašlém králi.

Potřeboval odpovědi.

Jediným pohybem ruky vrhl Yorick do mužova těla tenký pramínek Mlhy. To se v následujícím okamžiku posadilo. Nemělo vlastní rozum. Ale vidělo, slyšelo a dokázalo chodit.

„Pomoz mi,“ řekl Yorick.

Tělo se vypotáčelo ze dveří ošetřovny, šoupání jeho kroků se ozvěnou rozléhalo chodbami kláštera. Pokračovalo dál do zkaženého vzduchu místního hřbitova, kde tiše míjelo řady prázdných hrobů.

Yorick vyprovázel pohledem mrtvolu mířící do středu ostrova, dokud mu nezmizela v Mlze. Třeba se tahle vrátí s odpovědí.

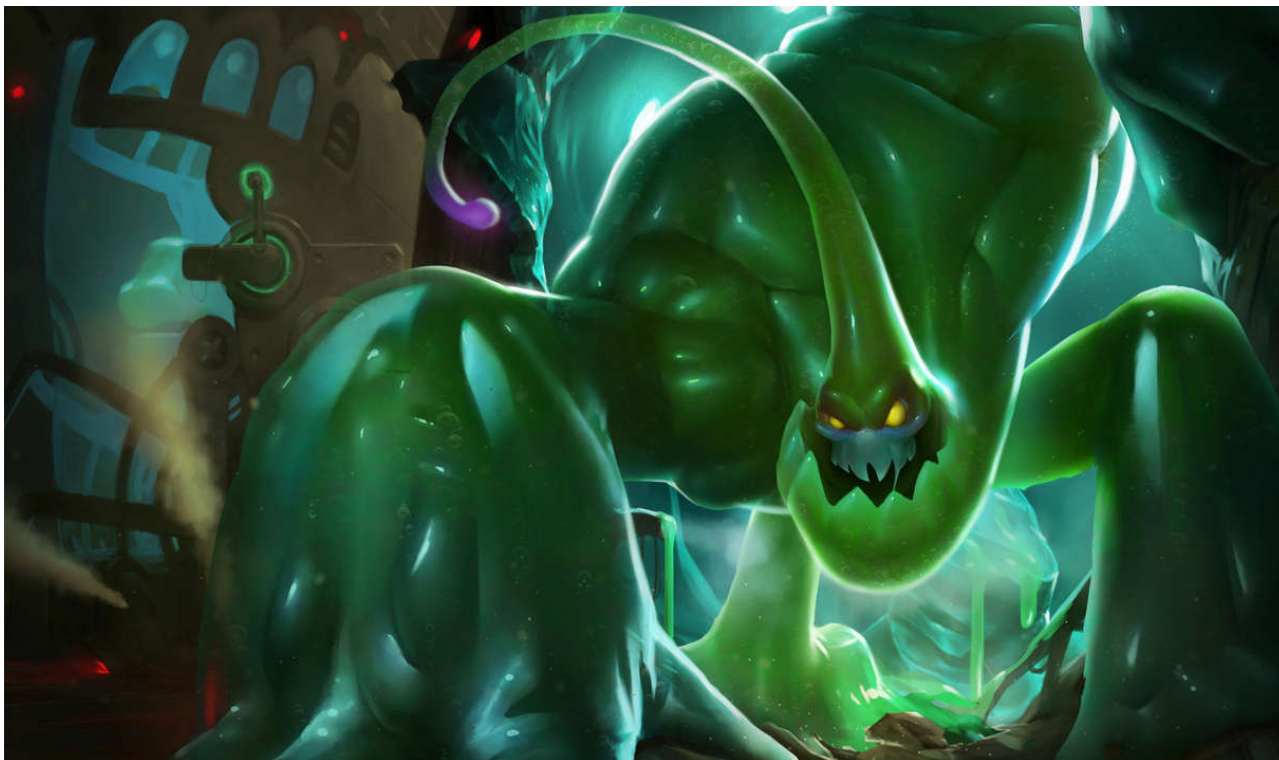
Starý

Práce hrobařů je ve světě živých absolutně nepostradatelná, avšak na Shadow Isles jde o bezcennou věc. Tam je příliš mnoho stínů smrti a každý z nich je spíš v plné síle, než vystrašený a ukřivděný. Ti mohou opustit svůj bezcílný osud a pokračovat dál až s magickou pomocí zkušeného profesionála. Na konci první Runové války, se Yorick Mori živil jako kopáč hrobů. Jeho rodina vlastnila a udržovala Pomník posledního odpočinku, jedno z nejstarších pohřebišť v celém Valoranu. Lopata, s kterou každé ráno vycházel do práce, byla předávána z generace na generaci. Každý hrobař naučil svého syna, že jeho lopata je protkána duchem každého z jeho předků, a že tito duchové ho ochrání při osamělých dlouhých nocí strávených mezi náhrobními kameny. Věčný smutek spaluje jeho mysl, Yorick zemřel bez potomstva a přivedl tak hrdý rod Mori ke svému konci. Jeho tělo bylo pohřbeno společně s jeho lopatou v rodinném mauzoleu a Pomník posledního odpočinku se brzy změnil v rozvalené ruiny. Smrt však nebyla koncem, jaký si Yorick představoval.

Yorick se objevil na strašidelném pobřeží Shadow Isles - ne úplně mrtvý, rozhodně ne živý - stále svírajíc svou milovanou lopatu. Brzy zjistil, že s ní může jednat jakožto převozník pro ostrovní nemrtvé starousedlíky, že je může vést na cestě po žebříku smrti, jenž má tolik příček. Toto se ukázalo být prokletím, neboť hrobař musí "pohřbít své resty" než bude moci i on postoupit výše, tak nějak se praví v legendě. Nikdo neví, co jsou jeho resty. Yorick neúnavně kopal, marně čekajíc na den, kdy bude ušetřen od svého břemene. Jak se desetiletí měnila v staletí, hanba jeho selhání mu vyvstala v mysli. Vrátil se do Valoranu, aby našel své mrtvé tělo, přesvědčen, že spása může být pohřbena společně s ním. Když dorazil, zjistil, že po mauzoleu, i po Pomníku není ani stopa. S nadějí téměř ztracenou, objevil League of Legends, a spatřil v ní možnost, jak znovu přivést k nesmrtelnosti rodinné jméno, jemuž dovolil před mnoha lety upadnout v zapomnění.

"Zemři, pak si můžeme promluvit."

Zac - tajná zbraň



Zac je produkt Zaunského experimentu vytvořit hexchem-inženýrského supervojáka - Zaun Amorphous Combatant (Zaunského Beztvárného Bojovníka). Kombinující brutální sílu s nekonečnou pružností je všestranným kolosem: tvárný bojovník, který skáče přes překážky a tluče nepřátele k pokoře. Ačkoliv byl vytvořen ve zbrojní laboratoři, byl Zac zachráněn a adoptován dvěma milujícími rodiči, kteří jej vychovali, aby byl milé a přátelské dítě. Jak šli léta, rostl ve vášnivého hrdinu, přísahajíc ochraňovat obyčejné lidi Zaunu.

Kdysi dávno dva zaunští vědci vyvinuli organickou látku, které byla schopná vydržet v extrémních podmínkách, samovolně měnit svoji biologickou strukturu a generovat obrovské množství kinetické síly. Jak vědci, manželé, sledovali tento prototyp růst z malé kapičky do kuličky, všimli si, že jejich výtvar reaguje na jejich přítomnost. Skákal dopředu, když jej volali a odrážel se, když zpívali. Pár začal vidět více než jen experiment; viděli malé dítě, plné citu a radosti.

Po testování prototypu jednoho večeru, vědci umístili kuličku zpět do její klece. Rozpadal se a třásl v rohu, neutěšitelně smutný. V tuto chvíli, si pár uvědomil, že jejich milovaný výtvar si přeje žít volně mimo laboratoř. Tížilo je svědomí a nemohli dopustit, aby byl prototyp použit jako zbraň. Manželé utekli s mladou kapkou, nahradili její vojenské označení - Zaun Amorphous Combatant - vhodným jménem: Zac. V klidném sousedství daleko od města Zaun, vědci vychovali Zaca jako jejich vlastní dítě.

Zac byl vždy jiný na rozdíl od ostatních dětí. Nikdo neměl jeho sílu a pružnost, tak jej pár naučil říkat správné ze špatného a používat jeho dary se zodpovědností. Díky péči a lásce jeho rodičů Zac prožil klidné a krásné dětství.

Toto dětství skončilo, když laboratoře Zaunu konečně našli Zaca. Neschopni udělat kopii vzorce k vytvoření beztvárného prototypu, zaměstnanci laboratoře nikdy nepřestali hledat vědce a jejich experiment. Jakmile vypátrali rodinu, hrozili, že je oddělí od sebe. Zaměstnanci unesli Zacovi rodiče a nutili pár ke spolupráci při jeho zajetí a návratu. Zdrčený strachem, že přijde o svoji svobodu a rodiče, Zac rozpoutal každý kousek své surové energie a hmoty poprvé v životě. Podmanil si vězňatele svých rodičů, vyhnal pracovníky laboratoře a

přivedl své milované domů. Od té doby Zac přísahal bránit všechny životy obyčejných lidí, ohrožených neobyčejnou zradou a zlem. Původně sestrojen k ničení, nyní chrání nevinné a bezbranné.

"I když jste bezpátevní nula, stejně se musíte postavit nepříteli sami za sebe."

Zed - mistr stínů



Zed je prvním nindžou za posledních 200 let, který otevřel dveře k pradávným zapomenutým cestám. Postavil se svému klanu a mistrovi. Tím se zřekl rovnováhy a disciplíny, která jej celý život svazovala. Zed teď nabízí sílu těm, kdo přijímají vědomosti temnoty, a trestá ty, kdo tíhnou k jejich ignoranci.

Zeda si jako sirotka vzal do výcviku velký mistr nindžů. Se Zedovými schopnostmi se mohl měřit pouze jeden jediný student - mistrův vlastní syn Shen. Zdálo se, že si Zed nikdy nedokáže získat mistrovu přízeň, protože všechny souboje mezi nimi vždy končily nerozhodně. Zcela ovládnut frustrací a závistí se snažil pro sebe najít nějakou výhodu. Mladý nindža se proto vydal do zapovězené části klanového chrámu, kde našel zdobenou tajemnou truhlu. Zed cítil, že skrývá temné vědomosti, a věděl, že by ji neměl otevírat, přesto dovnitř nakonec nahlédl. V jediném okamžiku se jeho mysli dotkla temnota a odkryla mu techniky, které byly po dlouhé věky ukrývány. Zed se vyzbrojil tajnou zbraní a vyzval Shena. Tentokrát mistrova syna porazil. Čekal, že se za své vítězství dočká chvály a uznání, mistr však nějakým způsobem poznal, že Zed použil zakázanou techniku, a ztrestal jej.

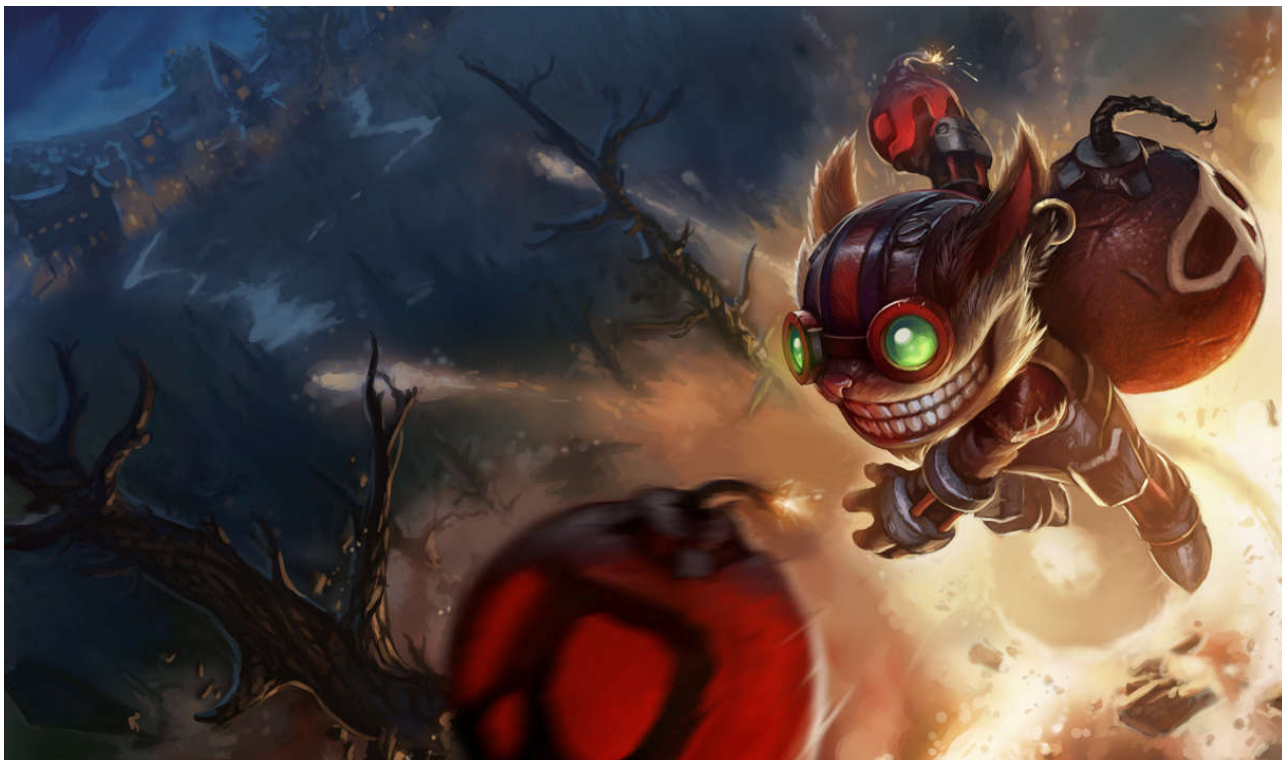
Mladý nindža se v naprostém zahanbení několik let toulal bez cíle. Jeho zatrpklost se časem změnila v cíl, a tak začal ostatní učit temnému stylu. Jak jeho moc narůstala, vytvořil si kolem sebe kruh následovníků. Věděl však, že bez oné truhly jeho technika nikdy nedosáhne dokonalosti. Jednoho dne se Zed podíval na své následovníky a zjistil, že jeho studenti teď tvoří celou armádu. Zavedl je zpět do chrámu, aby se zmocnil své kořisti. Ve dveřích však překvapivě našel čekat svého někdejšího mistra. Zeda a jeho žáky přijal, jako by byli vítanými hosty. Stařec položil svůj meč k Zedovým nohám a vyjádřil tak to, že jako jeho mistr selhal. Tím, že svého bývalého studenta zavrhl, jej odsoudil do temnoty namísto toho, aby ho dovedl na cestu harmonie. Stařec Zeda prosil, aby vstoupil do chrámu, zničil truhlu a své studenty dovedl k rovnováze. Temný nindža následoval svého mistra dovnitř. O několik okamžiků později jeho věrní zaslechli jak Zed vykřikl bolestí. Pak se nepochopitelně zjevil zcela nezraněn a k Shenovým nohám hodil oddělenou hlavu svého mistra. Za zuřivého řevu svým studentům nakázal, aby povraždili mistrovy žáky a zmocnili se truhly.

Ten den byl osudným pro celý klan starého nindži. Přestože mnoho studentů zemřelo, několika se díky hrdinskému úsilí Shena podařilo uniknout. Teď chrám slouží jako temné cvičiště pro Stínový řád. Zed řádu

vládne jako mistr a jeho pravidla jsou jednoduchá: Doved'te k dokonalosti svou bojovou techniku a zabijte každého nindžu, který odmítne přijmout stíny.

"Rovnováha je lež. Jen my jsme ti praví nindžové."

Ziggs - odborník na exploze



Ziggs se narodil s talentem pro různé dráty a pájení, avšak jeho chaotická hyperaktivní nátura byla mezi yordlskými vědci velmi neobvyklá. Aspirujíc na to stát se uznávaným průkopníkem jako Heimerdinger, se prokousával skrze ambiciózní projekty s maniakálním zápalem – povzbuzován jak svými explozivními neúspěchy, tak i nepopřitelnými objevy. Slova o Ziggsových vrtkavých pokusech se donesla až do světoznámé Yordlské Akademie v Piltoveru a její uznávání profesori ho pozvali, aby jim předvedl své výtvary. Jeho charakteristické pohrdání bezpečností však přineslo prezentaci brzký konec, když se hextechový stroj, který Ziggs předváděl, přehřál a explodoval, čímž vytvořil ve zdech Akademie obrovskou díru. Profesori se oprášili a nekompromisně mu navrhli, aby odešel. Devastovaný Ziggs se připravil na návrat do Bandle City s ničím, než s hanbou. Nicméně, než stihl odejít, jednotka Zaunských agentů infiltrovala Akademii a unesla profesory. Piltoverská stráž vystopovala únosce až do Zaunského vězení, jejich zbraně byli však příliš slabé, aby zničili zesílené zdi pevnosti. Rozhodnutý překonat je, začal Ziggs experimentovat na nové zbrani a brzy si uvědomil, že by mohl použít svůj omylem nabytý dar pro demolici k záchraně zajatých yordlů.

Zanedlouho vytvořil Ziggs řadu silných bomb, jenž s láskou nazval „hexplosives“. S tímto novým vynálezem, připraveným na první otestování, Ziggs odcestoval do Zaunu a proplížil se ke komplexu věznice. Zapálil u vězení gigantickou bombu a s radostí pozoroval jak exploze skrz na skrz roztrhala zesílené zdi. Jakmile se rozestoupil kouř, Ziggs vběhl dovnitř a zahnal stráž bombovým pozdravem. Vřítel se k celám, další bombou vyhodil mříže z pantů a vyvedl zajaté yordly na svobodu. Po návratu do Akademie uznávání profesori obdařili Ziggse čestným titulem -Děkan přes výbušniny – a navrhli, že by mohl demonstrovat tuto novou yordlskou invenci v League of Legends. S pocitem konečného zadostiučinění Ziggs nabídku přijal, nedočkavý vyzkoušet jeho neustále se rozšiřující sbírku hexplosiv na tom nejlepším testovacím území na světě: the Fields of Justice.

"Ziggs? Nevypočitatelný, nebezpečný, ano ano. Ale vskutku brilantní!" - Heimerdinger

Zilean - strážce času

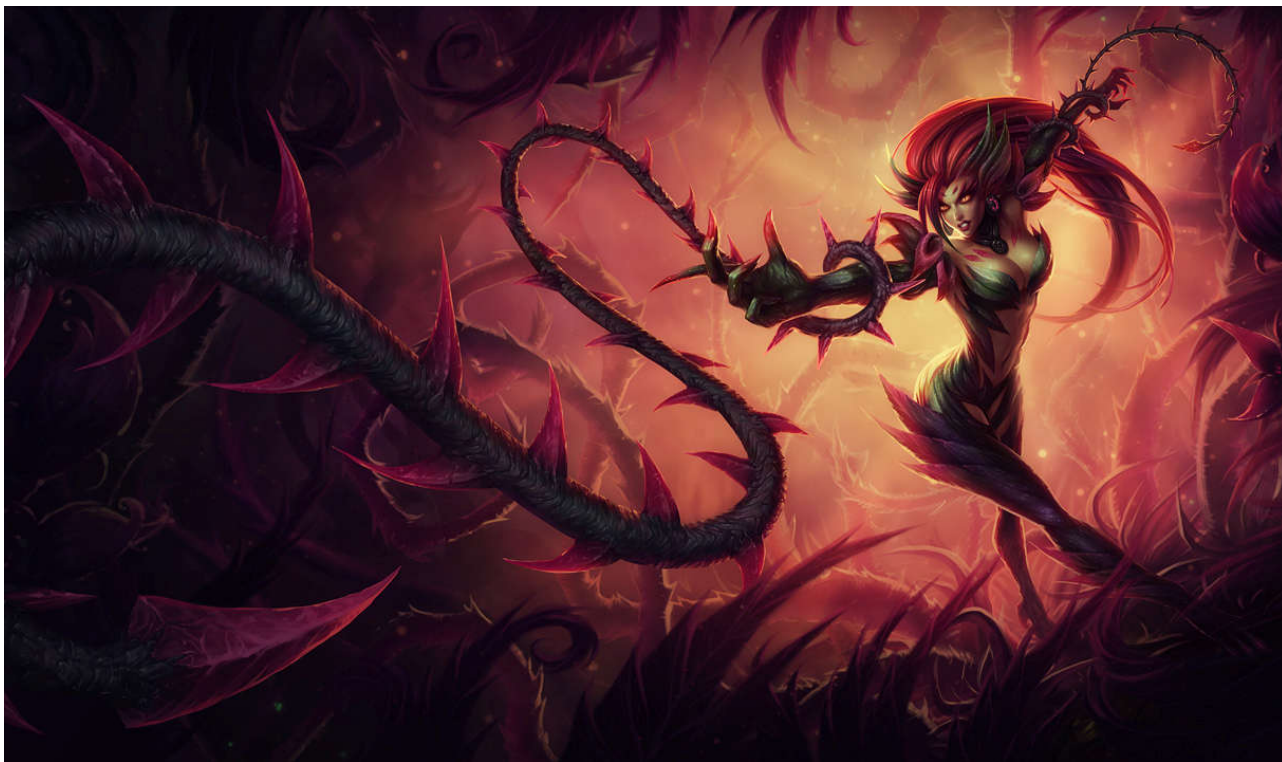


V pustinách Urtistanu se kdysi rozkládalo úžasné město. Rozpadlo se před dávnými věky, během děsivé runové války, podobně jako většina zemí za Velkou bariérou. Jeden muž však všechny ty hrůzy přežil: čaroděj jménem Zilean. Byl přímo posedlý časem, a tak se nestalo žádným překvapením, že se usadil v městské věži s hodinami. Jak se válečná spoušť přibližovala k jeho domovu, nořil se stále hlouběji do pokusů s magickým tokem času, aby odhalil roušku všech možných budoucností. Doufal, že nalezne mírové řešení. Zileanovo očarování nicméně ovlivnilo jeho vnímání času, a když do Urtistanu vtrhl celý kordon temných vyvolávačů-rytířů s tajným posláním, nacházel se v hluboké meditační stázi. Když si svou chybu konečně uvědomil, z Urtistanu už zbyly jen doutnající trosky. Vyvolávači, kteří měli celou zkázu na svědomí, moudře ponechali věž s hodinami nedotčenou, a to ze dvou důvodů. Chtěli se vyhnout tomu, že by upoutali Zileanovu pozornost, a zároveň mu chtěli způsobit utrpení z výčitek nad svým opomenutím.

Zilean měl sotva čas uvědomit si smutek nad vzniklými ztrátami, než zjistil, že jeho nebezpečný výzkum měl velmi kruté vedlejší účinky: chronodisplazii. Tato záhadná nemoc mu zaručila nesmrtelnost, ale jeho vědomí oddělila od spojitosti s běžným plynutím času. Teď myšlenkami prochází časem, od jakéhokoli bodu v minulosti po současnost, a není schopen nijak ovlivnit události, které odhalí. Nejtrýznivějším aspektem tohoto prokletí je skutečnost, že Zilean občas vidí Urtistan takový, jakým býval dřív, a zbytek času musí pobývat v jeho opuštěných rozvalinách. Pouze mocná vyvolávací magie, kterou provozují členové Ligy legend, byla schopna tuto nemoc léčit. Zilean se do ní proto zapojil a doufal, že nalezne lék, který mu umožní zachránit svůj lid.

„Není horšího zármutku než toho ze ztráty věcí, které teprve měly nastat.“

Zyra - vyslankyně trnů



S dychtivou touhou převzít svůj osud do vlastních rukou se starověká, umírající rostlina přeměnila na člověka. Před staletími ona a ostatní z jejího druhu dominovali Plague lands a pomocí svých trnů a šlahounů chytali a požírali zvířata, která se vyskytla v jejich blízkosti. Jak roky ubíhaly, zvěře v okolí ubývalo. Jídlo bylo stále vzácnější a Zyra mohla jen bezmocně přihlížet jak poslední rostliny jejího druhu vymírají. Byla přesvědčena o tom, že také zemře, ale nakonec se v její blízkosti objevila mladá nezkušená kouzelnice a Zyra ucítila svoji šanci.

Už takovou dobu Zyra nepozřela jediné sousto. Hlad ji neskutečně přitahoval k nové kořisti, přesto se ale ovládla a mladou ženu pouze spoutala ve svých šlahounech. Už se chystala ji pozřít, když její mysl zaplavili cizí vzpomínky. Viděla veliké jungle z oceli a kamene, ve kterých bylo plno lidí a zvířat. Magie začala proudit jejím stonkem a šlahouny a ona vymyslela elegantní, i když riskantní plán jak přežít. Pomocí kouzelnicinych vzpomínek použila nově nabitou magii k vytvoření humanoidního těla. Nevěděla jaký svět ji očekává, ale neměla co ztratit. Když poprvé otevřela oči, byla oslepena syrovou silou která ji proudila tělem. Když si však všimla seschlých zbytků rostliny, kterou dříve byla, uvědomila si, jak je nyní zranitelná. Pokud toto tělo zemře, zemře Zyra s ním. Nebude tu žádná síť šlahounů, žádné kořeny, žádné semínko ze kterého by mohla znovu vyrůst...ale konečně se cítila opravdu živou. poprvé se rozhlédla po světě a na tváři se jí mihl temný úsměv. Byla znovuzrozená a nyní má na dosah celý svět.

"Čím blíže ke květině, tím blíže k trnům."

... a další příběhy budou doplněny...

Tvůrci

Zde je seznam všech lidí, jenž se podíleli na tvorbě této knihy.

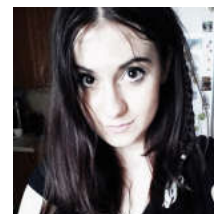
Pavel „Kr.Pa.“ Křepela – vedoucí projektu

Narodil jsem se v roce 1988. Studuji v Brně na VUT Elektronika a sdělovací techniku. Účastnil jsem se několika komunitních projektů, mezi ty důležité můžu zařadit online hru zaklinac.cz. LoLko hraji od června 2010. V březnu 2011 jsem se stal členem webu League of Legends CZ/SK. V listopadu 2012 jsem založil LoL CZ/SK wiki a v dubnu 2014 web Listy League of Legends. Nejoblíbenější šampión je Lux a hraji supporty nebo mágy na Mid.



Veronika „Fira“ Žáčiková – překladatel

Jsem součástí komunity už třetím rokem, pomáhám, rozvíjím a překládám. Jsem schována za mnohými překlady jako Garen v křoví. Nebezpečná se slovy jako Teemova houbička. Ale jen ty mě můžeš slyšet, vyvolávači. Teď teprve začne ta pravá zábava!



Každý autor může dodat svoji fotku a krátce o sobě něco napsat. Hledáme:

- *Překladaatele z anglického jazyku do českého jazyku.*
- *Korektora českého textu.*
- *Grafika obálky a ilustrací.*
- *Dealera novinek o knize na fórech a facebook stránkách.*

*Pro více informací pište na e-mail listy.leagueoflegends@gmail.com s předmětem **Tvůrce Knihy Legend**.*

Mediální partneři

Zde je seznam všech stránek a portálu, jenž podpořili tuto knihu.

Listy League of Legend - <http://listy-leagueoflegends.cz>

Listy League of Legends byly založeny 16.4.2013 za účelem dodávat novinky z naší oblíbené hry League of Legends v českém (případně i slovenském) jazyce. Ale Listy League of Legends nejsou jen „další web o League of Legends“. Listy se snaží jít jinou cestou, samozřejmě zde naleznete i ty základní novinky, ale i fan art (komisky, seriály), soutěže o ceny (zde chceme v hráčích probudit kreativitu než jen herní rivalitu) a hlavně se snažíme podpořit a vychovávat česko-slovenskou komunitu.



Česko-Slovenská League of Legends Wiki - <http://cs.leagueoflegends.wikia.com>

Wiki je projektem komunity pro komunitu, kde starší a zkušenější radí (vkládají a upravují stránky) nováčkům. Co se na wiki nalézá? Prvně jde hlavně o to nejdůležitější, a to databázi šampiónů a předmětů. Dále se tu budou objevovat stránky s příběhy šampiónů, osob a jednotlivých států v Runeteře. V neposlední řadě se zde objeví různé zajímavé články o módech do custom her. Samotná wiki je založena na principu webu pro všechny a od všech = editovat ji můžou všichni a číst taktéž.



Každý partner může dodat logo, odkaz a krátký popis svého webu.

*Pro více informací pište na e-mail listy.leagueoflegends@gmail.com s předmětem **Mediální partner Knihy Legend**.*