

Než byl zapuzen Spáč, vydal rozkaz, který nešlo neuposlechnout – spojte se. Přeživší skřeti zmizeli hluboko do lesů, kam se o něco později uchýlili i nekromanti, kterým ve městě hrozilo odhalení. Lízali jsme si rány, nabírali jsme síly. Bývalý tábor banditů byl přestavěn na Pevnost Zatracení, kde byli vítáni všichni Beliarovi stoupenci. Skřeti si na takhle blízkou spolupráci s nekromanty museli nějaký ten měsíc zvykat, ale nakonec jsme díky společné lásce k Beliarovi zvládli nepozabíjet se navzájem. Samotný Kalom, arcimág beliarova učení, se v Pevnosti objevil jen jednou. Z přítomných nekromantů si vybral pár nejschopnějších jedinců pro operace ve městě, zbytek připadl na hlídání skřetímu veletí.

Půl roku od zapuzení Spáče k nám dorazil Xardas, kterého nám prý poslal samotný Beliar na pomoc. Poradil nám, kde jsou dva zakopané poklady, díky kterým Beliar bude moci přijímat oběti. Několik odvážlivců se vydalo poklady najít. Zbytek skřetů příchod Xardase nabudil, pozvedali své líné zadky a rozhodli se ukázat lidem v okolí Khorinisu, že jsme stále při síle a že se mají na co těšit. Díky tomuto řádění jsme získali několik prvních obětí, většina z nich byla mrtvá, které nejsou tak cenné, ale povedlo se do Pevnosti přitáhnout i pár živých duší, které přítomní nekromanti obětovali na oltáři.

Při řádění jsme se také od jednoho chudáka dozvěděli, že mágové Ohně mají v plánu odpoledne otevřít důl v chňapavčím údolí, který byl zapečetěn. V plné polní jsme se tam vydali, na cestě nám ale překáželi drakobijci a bohužel jsme utrpěli menší ztráty na životech. Jak se však ukázalo, informace byla mylná a v uvedený čas k dolu nikdo nepřicházel. Jeden by myslel, že pod pohružkou smrti budou všichni mluvit pravdu.

Chňapavčí údolí našťestí není daleko od zadní brány do města, rozhodli jsme se tedy zaútočit na město, když už jsme se všichni táhli takovou dálku. K naší smůle zadní brána byla zamčená. Chvilí jsme si přes ní povídali se strážema, ale ti tušili nějakou levotu a bránu nám neotevřeli.

Na cestě zpět do Pevnosti se nám zjevil Xardas s informací, že ohniví mágové mezitím důl otevřeli a získali ohnivý kámen. Vydali jsme se tedy pomlátit ty děvky, ukradli ohnivý kámen a Beliaru potěšili hromadnou obětí, protože ohnivý mág, člověk, co věří v Innose má přirozeně větší cenu, než sedlák bez víry.

Ubikace mágů našťestí nejsou daleko od civilizace, okradli jsme tedy ohnivé mrtvolky, Bratrstvu podupali úrodu (což Beliaru velmi potěšilo) a rozhodli se zaskočit na návštěvu do města přední branou. Městské hlídky na naše řádění u mágů a bratrstva bohužel upozornili, na mostě na nás čekala hromada stráží, kterých bylo dvakrát víc, než nás. Statečně jsme odolávali a kdyby nás zezadu nepřekvapili žoldáci, mohli jsme se probít až do města.

Několika šťastlivcům se podařilo dostat z bitevní vřavy. Při cestě do Pevnosti nás dostihl Xardas, s radostí přijal ohnivý kámen ukořistěný od ohnivců a nekromantům dal nějakou jinej šutr, který bylo nutné umístit do města. Další úkoly pro nás neměl, tak jsme se po chvilce zotavení rozdělili na skupinky a vydali se pročesávat les a blízké i vzdálenější okolí města kvůli obětem.

V podvečer se nám potvrdilo, že naši informátoři stojí za starou belu. Vodní mágové měli jít do bývalého skřetího tábora hledat ukryté ohnisko. Skupinka nejlepších skřetů se tam vypravila, avšak nikdo nepřišel a ohnisko se nám nepodařilo najít.

Když se zjevil Xardas, nenalezeným ohniskem byl trochu zklamán, ale protože je to jeden z největších mágů, nakonec si poradil i bez něj. Sdělil nám, že alchymista z bratrstva má u sebe k dispozici speciální tinkturu, kterou bratrstvo očisťuje les. Pokud se nám jí podaří získat, můžeme jí využít opačným způsobem a les opět znečistit.

Bratrstvo jsme úspěšně vybili, ale alchymista se spoustou lidí nebyl přítomen. Uchýlili jsme se do lesa počkat, než se vrátí. Netrvalo to dlouho. Jeden z nekromantů se nabídl a část z nich odlákal do lesa, kde údajně spatřil divnou rostlinu. Alchymista naštěstí zůstal na farmě, omráčili jsme ho a po probuzení nám tinkturu pod pohrůžkou mučení a smrti vydal. Podle příkazů Xardase jsme díky ní okamžitě začali pracovat na znečištění lesa.

Xardas nám také sdělil, že ohniví a vodní mágové chystají rituál. Neřekl nám, o co přesně jde, jen, že nemáme rituál překazit, důležité je to místo skropit lidskou krví. Dali jsme dohromady menší plán, zaútočili jsme ve dvou vlnách a krve jsme prolili opravdu hodně.

Před půlnocí se do Pevnosti dostavili nějací človičkové, kteří si přišli pro Beliarovy vlajky. Kalom, hlavní nekromant, nám už během dne poslal info o tom, že je v noci hodlá vyměnit. Všechny skřety mrzelo, že se nemůžeme pohybovat po hradě, zděšení lidí při pohledu na černé vlajky chtělo hodně z nás vidět.

V noci jsme kuli plány a nakonec jsme přišli s jedním, který se nám osvědčil už před půl rokem. Ráno jsme nakazili město Nemocí a hodlali jsme zaútočit. Plán nám trochu překazili drakobijci, cesta k zadní bráně do města vede okolo jejich tábora - když jsme procházeli kolem nich, dělali, že tam nejsou, ale nakonec nám vpadli do zad. Museli jsme utéct podél města a útok jsme vedli hlavní branou. Přes první nádvoří jsme se ale neprobojovali, bylo nás moc málo. Stráže byli líní dorážet polomrtvé, zatímco oslavovali vyhraný střet, podařilo se nám odplazit zpátky do našeho tábora, kde jsme se díky úžasnému Beliarovi vyléčili. Městská stráž nejspíš myslela, že nám to bude trvat déle, protože zakrátko přišli náš tábor vypletit. Statečně jsme díky našim mágům odolávali, bohužel se jim podařilo vyrazit bránu, pomlátili nás a zničili Beliarův oltář.

Xardasovi se naše skřetí společnost očividně líbila, opět se nám zjevil a dal nám tip – piráti vyráží do starých ruin, kde mají být ukryty velké cennosti. Sehnali jsme nekromanta zloděje, který operoval na hradě, protože jako jediný z nás uměl otevírat zámky a vyrazili jsme. Piráti bohužel dorazili spolu s drakobijci, jejichž zbroj byla imunní na magii a střet jsme s velkými ztrátami prohráli.

Drakobijci využili situace, věděli, že jsme po vyčerpávajícím střetu oslabení a vypravili se pobít Pevnost Zatracení. Nepovedlo se jim to – i polomrtvej skřet je silnej skřet. Krátce po jejich odchodu a zklamání z neúspěchu si na nás troufli žoldáci s vodními mágy. Očekávali jsme je, Xardas nám dal vědět, že s sebou mají rudné zbraně a že aspoň jednu potřebujeme. Boj byl dlouhý, kouzlo sem, šíp tam, dokonce si na nás přinesli žebřík. Prorazili bránu a zakrátko bylo po všem. Šamanka čekala na zhmotnění pomocí soulstonu, chtěla všechny mrtvé zvednout kouzlem na oživení díky obětem, které dostal Beliar, ale protože jsme zvládli jednu rudnou sekeru ukrást a skrýt, nebylo potřeba plýtvat oběťmi.

Při sobotním rituálu se zhmotnilo dračí vejce. Xardas nás informoval o tom, že večer se chystá další rituál, tentokrát na jeho probuzení. Nekromanti, kteří operovali v hradu a nechodili se skřetí grupou, během dne umísťovali do různých částí hradu teleportační kameny, které jsme získali od Xardase za jeho splněná přání. Nekromanti a naši přívrženci se

rovněž snažili získat klíč od zadní brány, což se nakonec podařilo, ale pozdě – pět minut před chystaným začátkem útoku by bylo sebevražedné měnit připravené plány.

Spoustou masa jsme uplatili různé bestie, které s námi šly do bitvy. Rozdělili jsme se na tři skupiny, skřetí alchymista, nejschopnější nekromant a pár dalších se mělo teleportovat do stok; bestie jsme portálem poslali k vězení a zbytek v čele se skřetím náčelníkem vedl útok hlavní branou. Xardasovy rozkazy byly celkem jasné – nechat je dokončit rituál a probuzené dračí vejce ukrást pro sebe.

I přestože jsme měli bombu, spoustu životů díky kouzelným amuletům, spoustu berserků a oživení díky obětem pro Beliara, přesila nepřátel byla značná. Jeden z nekromantů sice přežil proměněný ve žravou štěnici, dokonce věděl, že vejce bylo odneseno do věže vodních mágů, ale nežil už nikdo dostatečně silný na to, aby mu prosekal cestu ven, nebylo by s vejcem jak utéct.

Dračí vejce se nám získat nepodařilo, ale to nevadí. My se vrátíme. Silnější, než kdy předtím.