

Hillsbrad

- [Obecné](#)
- [Tarrenův Mlýn](#)
- [Mrmlgmshore](#)
- [Hershelova farma](#)
- [Dalaranský kráter](#)
- [Dun Garok](#)

Obecné

- **Kmen gnollů nad Freeportem** – I u nich se objevuje zvýšená touha po lidském mase. Jsou mimořádně teritoriální a agresivní.
- **Kmen koboldů v dolech u kráteru** – Jsou o něco agresivnější než běžní koboldi. Vedeni zmutovaným jedincem známým jako Zoubek. Zoubek je mimořádně velký kobold, posílený mocí kráteru, který požírá své menší druhy a vládne jim železnou rukou. Bují v něm chorobná touha po lidském mase.

Tarrenův Mlýn

Rod Šarmantů, nižší šlechtický rod původem z Gilneasu, vládne osadě pod záštitou Východokrálovské obchodní společnosti (VKOS).

Hlavou rodu je baron Damien Šarmanto, schopný, avšak mimořádně ctižádostivý muž.

Právě jeho nadání a ambice začaly brzy budit nelibost vedení VKOS ve Freeportu, které se jím cítilo ohroženo. Místo podpory se jej proto snažili postupně odsunout do pozadí. Zlehčovali jeho úspěchy, ponižovali jej a vykreslovali ho jako neschopného v očích ostatních.

Nakonec byl Damien svěřen Jonathanovi Reedovi, jenž jej vyslal do trosek zapomenutého Tarrenova Mlýna s úkolem obnovit osadu a zřídit zde pilu. Šlo o úkol, u něhož se ani nepředpokládalo, že by mohl být úspěšně dokončen.

K překvapení všech však Damien uspěl. Osadu nejen obnovil, ale pilu proměnil v prosperující podnik, který si brzy vydobyl významné postavení v regionu.

Tento úspěch tak namísto jeho pádu přinesl rodu Šarmantů rostoucí vliv i postupně sílící nezávislost na VKOS, což vedení společnosti neslo velmi nelibě. Začalo mu proto systematicky házet klacky pod nohy, kdekoliv to bylo možné. Damien si to rychle uvědomil, začal nahlížet na VKOS a Freeport se záští v očích a začal se mstít.

Situace se dále vyhrotila po potopení lodi VKOS, která převážela střelný prach určený pro cech Dělobuch. Ten se obrátil na murloky z Mrmlgmshore, aby zásilku z vraku vyzvedli. Když ji poté členové cechu převáželi zpět do Freeportu, byli u Tarrenova Mlýna přepadeni Damienovými muži a o náklad přišli.

Damien se následně pokusil této situace využít a vstoupil do jednání s bohatým freeportským obchodníkem, donem Juanem LaRussem, pro nějž byla zásilka původně určena. Nabídl mu střelný prach výměnou za sňatek jeho syna s LaRussovou dcerou. Don na dohodu přistoupil, a když jej později Dělobuch informoval o zdržení dodávky, oznámil jim, že již má jiného dodavatele.

Dělobuch se proto obrátil na Vodomor, aby zajistil, že obchod mezi LaRussem a jeho novým dodavatelem selže. Vodomor souhlasil, avšak informaci o tom, kdo novým dodavatelem je, si nechal pro sebe. Sabotáž se podařila a k uzavření sňatku nakonec nedošlo.

Navzdory těmto komplikacím si rod Šarmantů nadále upevňuje své postavení. Obchoduje s Alterakem, odkud mimo jiné dováží alkohol, který následně prodává ve Freeportu.

Důležité postavy

- **Sebastian Šarmanto** - Damienův syn, rozmazlený, hloupý, zvyklý, že tatínek vše zařídí
- **Roderic Vale** - stařešina a obecně uznávaný obyvatel osady
- **Ron Ostrý** - Předák pily. Mohutný chlap s mozolnatýma rukama. Mluví hrubě, stručně a často sprostě. Nesnáší lenost a výmluvy. Věří jen tomu, co vidí na vlastní oči.

Mrmlgmshore

Koalice murloků a gnolů v ruinách Southshoru patří mezi první skupiny, které opustily oblast kráteru a uprchly před válkou. Jednalo se o nejslabší kmeny regionu, a právě nutnost přežití je přiměla ke spolupráci.

Vliv kráteru se u nich postupně zastavil, avšak zachovali si zvýšenou inteligenci, jež je odlišuje od ostatních kráterem neovlivněných příslušníků jejich druhů.

Zpočátku se lidem vyhýbali a bezcílně se potulovali oblastí Hillsbradu. Jejich osud se změnil až s příchodem Kataklyzmy, kdy Deathwing na začátku roku 28 po T. p. (po Temném portálu) zničil Southshore a rozvodněná Darrowmerská řeka zatopila jeho ruiny.

Tím vzniklo prostředí, které těmto tvorům dokonale vyhovovalo, a tak v zatopených troskách města nakonec našli své útočiště.

Postupem času je začala fascinovat lidská civilizace. Sbírali a zkoumali předměty z ruin, snažili se pochopit a napodobovat lidské chování, až jejich snahy nakonec vyústily v založení vlastní hospody.

Zásoby získávají především z moře. Prodávají vše, co vyplaví vlny nebo co naleznou ve vracích potopených lodí. Nezřídka tak narazí i na velmi cenný alkohol či jiné vzácné poklady.

Lidé brzy zjistili, že tito zvláštní murloci a gnolové nejsou otevřeně agresivní a že s nimi lze obchodovat a jednat, a tak se jejich podnik stal nečekaným místem setkávání.

Dnes funguje spolupráce uvnitř koalice na poměrně jasném principu. Gnolové se starají o provoz hospody, zatímco murloci obstarávají zásoby z moře a okolí.

Jedni z prvních, kteří s murloky a gnoly navázali přátelské vztahy, byl cech Dělobuch, jenž jim jako projev dobré vůle věnoval automat, který se stal oblíbenou atrakcí v jejich hospodě.

Přestože jejich řeč zůstává lámaná a se zvláštním přízvukem, dokážou vést relativně srozumitelnou a inteligentní konverzaci.

Hershelova farma

Zrádce se na farmě skutečně nachází.

Tommy Hershel, je jedním z mužů barona Ravenholdta. Vrátil se domů, aby pomohl své rodině po vpádu Stromgardu do Hillsbradu.

Ještě před příchodem stromgardské posádky na farmu sloužil jako spojka mezi místními a Ravenholdtem. Nyní však musí svou identitu pečlivě skrývat.

Dalaranský kráter

Dalaran byl v roce 27 po T. p. (po Temném portálu) magicky zvednut ze země, čímž na jeho místě vznikl obrovský kráter.

V jeho středu se nachází místo mimořádné moci, kde se sbíhají magické tepny (ley lines). Mocné proudy arkánové energie, jež protékají světem jako krevní cévy.

Jakmile byl Dalaran vyzdvižen a stvořil se kráter, tyto tepny se obnažily a jejich síla začala nekontrolovatelně vyvěrat na povrch.

Prastarý bůh N'Zoth, stále uvězněný ve svém titánském vězení, tuto trhlinu vycítil a nakazil ji Stínem.

Vyvěrající arkánová energie začala na povrchu tuhnout v podivné krystaly, nositele obrovské, avšak zvrácené moci.

Tato N'Zothem pokřivená energie postupně začala ovlivňovat okolní krajinu i její obyvatele.

Prvními, kdo byli mocí kráteru změněni, byli primitivní humanoidi – murloci, gnolové a koboldi. Tato síla dramaticky urychlila jejich vývoj a propukl mezi nimi boj o kontrolu nad kráterem.

Vítězně z něj vyšel kmen gnolů, který se v kráteru poté trvale usadil, zatímco ostatní kmeny byly vyhnány pryč.

- **Kmen gnolů v kráteru** – Zcela zvrácení jedinci, kteří podlehli nejhlubšímu vlivu krystalů. Projevují výrazné sklony ke kanibalismu a chorobnou touhu po lidském mase.
- **Kmen gnolů nad Freeportem** – I u nich se objevuje zvýšená touha po lidském mase. Jsou mimořádně teritoriální a agresivní.
- **Kmen koboldů v dolech u kráteru** – Jsou o něco agresivnější než běžní koboldi. Vedeni zmutovaným jedincem známým jako Zoubek. Zoubek je mimořádně velký kobold, posílený mocí kráteru, který požírá své menší druhy a vládne jim železnou rukou. Bují v něm chorobná touha po lidském mase.
- **Kmen koboldů ve Freeportu** – Přizpůsobivá skupina, která se částečně naučila životu mezi ostatními rasami.
- **Koalice kmene murloků a gnolů v Mrmlgmshore** – Jedna z prvních skupin, které opustily oblast kráteru. Usadili se v zatopených ruinách Southshoru. Jsou fascinováni lidskou civilizací, zkoumají ji a snaží se ji napodobovat.

Efekt kráteru

Přiblížení ke kráteru provází stále sílící nepříjemné pocity. Běžné jsou bolesti hlavy, mrazení v zádech, krvácení z nosu i celková nevolnost.

Nad kráterem se vznáší arkanická supercela. Dlouhotrvající, nebezpečná bouře prosáklá pokřivenou energií krystalů, která halí kráter i jeho okolí do zvláštní fialové mlhy. Právě podle její hustoty lze určit, kde je koruptivní vliv kráteru nejsilnější.

Jen vzácně se stává, že silné větry tuto mlhu roztrhají a roznesou do širšího okolí, čímž její vliv zasáhne i vzdálenější oblasti, byť v oslabené podobě.

Pro ty, kteří se dostanou do jejího dosahu, představuje tato mlha vážné nebezpečí. Vyvolává silné halucinace. Zjevují se v nich obrazy minulosti, dávná traumata i události, které působí natolik skutečně, že nutí oběti pochybovat o samotné realitě. S rostoucí intenzitou přicházejí i prudké migrény a další fyzické projevy.

Tyto vize však nejsou náhodné. Mají jediný účel. Lákat nic netušící oběti hlouběji do kráteru.

Čím blíže se dostanou k jeho středu, tím silnější a neodolatelnější se toto nutkání stává, až člověk přestane klást odpor a zcela podlehne jeho vlivu.

Za tímto působením stojí N'Zoth, který se snaží své oběti přilákat do epicentra kráteru, kde je jeho moc nejsilnější. Tam pak může jejich mysl ovládnout a podrobit své vůli.

Nenechte se však mýlit. Mlha je pouze viditelným projevem moci krystalů. V podzemí, kde se nevyskytuje, je jejich působení ještě nebezpečnější, neboť nelze ani vizuálně určit, kde jejich vliv dosahuje největší intenzity.

Život v kráteru

Veškerý život v okolí kráteru byl jeho mocí pokřiven.

Nakažená fauna se stáhla do mlhy, kde bezcílně bloudí pod plnou nadvládou prastarého boha. Při životě ji udržuje samotná energie kráteru, na níž se stala zcela závislou, a nyní jen vyčkává na jeho rozkazy.

Před odletem Dalaranu zanechali mágové v kráteru své strážce. Manové hady (mana wyrm) a mohutného arkanického golema (arcane golem), jejichž úkolem bylo střežit magické tepny, dokud se jejich páni jednou nevrátí.

Postupem času však i oni podlehli vlivu kráteru a byli skrze jeho moc zkorumpováni N'Zothem.

Z původních manových hadů se vyvinuli pokřivení arkaničtí hadi (arcane wyrm), jejichž těla i mysl byla zdeformována zvrácenou magií.

Podobný osud potkal i arkanického golema známého jako Strážce. Jeho původní protokol byl pokřiven a nahrazen zvrácenou verzí. Nyní slouží jako nástroj N'Zotha a každého vetřelce, včetně

mágů Dalaranu, vnímá jako monstra Pohromy. Narušitele, které je nutno bez váhání eliminovat.

Určité bytosti reagují na moc kráteru silněji než ostatní.

Někteří pavouci procházejí urychlenou proměnou a postupně se mění v krystaly posílené formy nerubiánů, kteří zalezli pod zem, kde si v rozsáhlých dalaranských katakombách, jež zde po odletu města zůstaly pohřbené, založili své království.

Stromy ožívají a mění se v pokřivené enty.

V neposlední řadě v okolí kráteru sídlí šílený kanibalistický kmen gnolů, jehož černokněžníci uctívají kráter jako boha skrze krvavé rituály a oběti.

Světlo je bytostem ovlivněným kráterem nepříjemné. Jakožto tvorům poznamenaným Stínem jim přirozeně škodí a oslabuje je.

Kameny kráteru

Krystaly mají schopnost posilovat bytosti vystavené jejich vlivu po delší dobu. Zvyšují jejich inteligenci, fyzickou sílu, výdrž i obratnost a celkově zesilují jejich tělesnou schránku.

Tento vliv se mimo jiné projevuje i neobyčejnou vitalitou a dlouhověkostí. Dokud má nositel krystal u sebe, nemůže zemřít stářím.

V neposlední řadě krystaly výrazně urychlují a zesilují regeneraci. Celé chybějící končetiny i části těla mohou znovu dorůst, avšak právě zde se často začínají projevovat první negativní účinky.

Nově dorůstající části těla bývají často znetvořené a podléhají mutacím. Připomínají chapadla nebo jsou jinak podivně a nepřirozeně pokřivené.

S postupující korupcí se mění i mysl. Pokročilejší fáze jsou charakteristické rostoucí touhou po mase, jež postupně přerůstá v chorobnou posedlost a chuť na lidské maso. V konečné fázi již postižené jedince nedokáže uspokojit nic jiného.

V průběhu času jedinec pomalu mutuje. Finální fází je děsivá metamorfóza, při které je původní identita a osobnost hostitele zcela vymazána a stane se pouhou loutkou prastarého boha.

Vliv krystalů je mimořádně návykový a čím déle je jedinec vystaven jejich působení, tím obtížnější je se od nich odpoutat. Abstinenční následky bývají v takovém případě extrémní.

Většina jedinců tuto zátěž neustojí. Uchýlí se k sebevraždě, propadne šílenství, nebo se nakonec k užívání krystalů opět vrátí.

Kult kráteru

Jak Východokrálovská obchodní společnost (VKOS) zkoumala a těžila krystaly v kráteru, jeho vliv se začal postupně zhoršovat.

S přibývajícím časem se začali ztrácet kopáči. Někteří byli nalezeni rozsápaní divokou faunou, jiní mizeli beze stopy a už je nikdo nikdy nespatriil.

Mezi zmizelými byl i muž, který se později stal vůdcem kultu uctívajícího kráter.

N'Zoth si jej vyvolil, zlomil jeho mysl a podrobil si jeho vůli, avšak ponechal mu dostatek svobodného uvažování, aby skrze něj mohl šířit svou korupci i mimo kráter. Tento jedinec následně založil kult uctívající kráter jako božstvo, aniž by tušil, že za ním ve skutečnosti stojí prastarý bůh.

Díky tomu má neomezený přístup ke kamenům kráteru, které rozdává svým stoupencům jako odměnu za jejich služby. Jakmile se osvědčí, obdrží krystal a postupně jsou pohlceni jeho vlivem, až dočista zfanatizují.

Nové členy kultu láká příslibem síly, dlouhověkosti a lepšího života, stejně jako božstva, kterému na jeho následovnících skutečně záleží a jehož moc se projevuje zcela zjevně.

Členové kultu působí napříč celým Freeportem. Kontakty mají na různých místech. Například květinářku a hostinského, kteří slouží jako prostředníci. Hlavní skryš kultu se pak nachází v nevěstinci, kde se tajně scházejí a shromažďují své síly.

Učení kultu staví na myšlence rovnosti před kráterem. Hlásají, že všichni jsou si před jeho mocí rovni, že kráter své následovníky miluje a že je třeba povstat proti řádu a těm, kteří je utlačují a chtěli by jim bránit spatřit světlo kráteru. Zvláštní důraz kladou na boj proti VKOS, bohatým a mocným, které vykreslují jako vykořisťovatele žijící v přepychu, zatímco obyčejní lidé trpí.

Útok kultu na Freeport byl zaměřen na zraněné vojáky VKOS v lazaretu a boháče sídlící na kopci. Útok na stáje měl sloužit pouze jako odvedení pozornosti.

Tento útok však nebyl plánovaný. Provedla jej skupina přehnaně horlivých členů kultu, kteří jednali bez vědomí vůdce, pobláznění jeho učením. Věřili, že prolitím krve nepřátel kráteru si získají jeho přízeň.

Vůdce kultu jejich jednání ostře odsoudil, neboť tím na sebe zbytečně upozornili. Velký krystal v jejich skryši v nevěstinci jim následně na čas přestal poskytovat své „požehnání“, což vůdce vyložil jako hněv jejich boha. Přestože tento trest ve skutečnosti záměrně vyvolal sám.

Pokáral je za unáhlenost a zdůraznil, že čas skutečného povstání teprve přijde.

Nabádal je k pokání a trpělivosti, neboť kráter je milosrdný a těm, kdo skutečně litují svých chyb, dokáže odpustit a jeho požehnání se k nim opět navrátí.

Skrze svého vůdce jsou členové přesvědčeni, že VKOS se jim snaží zabránit ve spojení s kráterem a poznání jeho pravdy.

Dun Garok

Po Třetí válce oblehlo horu alteracké vojsko ve snaze pevnost dobýt. Když však alteračtí velitelé viděli, že by dobytí dobře opevněné trpasličí bašty stálo až příliš mnoho životů, rozhodli se pro jiný postup. Trpaslíky ponechali uvnitř hory a před pevností rozmístili posádku, jejíž úkolem bylo zabránit obráncům opustit Dun Garok a poskytnout pomoc Stromgardu.

Tato situace trvala až do příchodu Kataklyzmy. Když Deathwing zničil alteracké hlavní město a zabil krále Alidena, alteračtí vojáci opustili své pozice a stáhli se zpět do hor.

Trpaslíci se radovali, že jejich utrpení konečně skončilo a že v Dun Garoku opět zavládne klid. Brzy však zjistili, že skutečné nebezpečí teprve přichází. Hora se začala probouzet. Země se otřásala, puklinami proudilo žhavé magma a teplota neustále stoupala.

Obránci se ze všech sil snažili zachránit svůj domov a udržet pevnost pohromadě. Brzy však vyšlo najevo, že se v nitru hory probudilo něco mnohem horšího než samotné živly.

Jako první začali běsnit ohniví elementálové. Krátce nato se v hlubinách probudil i ohromný fénix Al'Ethela, bytost, o níž si trpaslíci po generace mysleli, že je pouhou legendou a bájným strážcem hory. Kataklyzma však ukázala, že Al'Ethela je skutečná a její moc dalece přesahuje vše, co si kdo dokázal představit.

S probouzející se horou začaly do jejích hlubin proudit i další bytosti. Z podzemních tunelů se vyrojili trogové a další tvorové přivyklí životu v žáru a vulkanickém prostředí.

Když trpaslíci pochopili, že situace je neudržitelná, část z nich se rozhodla uprchnout. Jiní však odmítli svůj domov opustit a rozhodli se bojovat až do hořkého konce. Bylo to rozhodnutí hrdinské, leč marné. Všichni, kdo zůstali, nakonec padli. Přípomínkou jejich hrdinství jsou dnes již jen ohořelé kosti, které dláždí síně Dun Garoku.

Po pádu posledních obránců ovládly horu živly a její noví obyvatelé. Al'Ethela se následně rozhodla zajistit, aby její říši již nikdo nenarušoval. Svým ohnivým dechem roztavila horninu a přetavila ji v téměř neproniknutelnou bariéru, která zapečetila vstup do hory.

Stromgardané i Východokrálovská obchodní společnost (VKOS) se později několikrát pokusili proniknout dovnitř. Všechny jejich výpravy však skončily neúspěchem. Některé zničily nestvůry obývajcí okolí hory, jiné podlehly nesnesitelnému žáru, jenž tam dnes panuje.

Po Kataklyzmě dorazil k Dun Garoku také lord Zergus se svými stoupenci a pokusil se horu získat pro sebe. Než však dokázal prorazit Al'Ethelinu bariéru a proniknout do nitra hory, byl poražen skupinou hrdinů z Freeportu.

O Dun Garoku dodnes koluje mnoho zvěstí o nesmírném bohatství a pokladech, jež po sobě v hlubinách hory zanechali její padlí obránci.

Obyvatelé hory

Fénix Al'Ethela - Nepřeje si nic jiného než klid. Ostatní obyvatele hory toleruje, dokud nenaruší její území, a zároveň je využívá jako další vrstvu obrany proti vetřelcům. K ochraně vstupu stvořila mocného služebníka jménem **Baroq**.

Baroq - Lávový golem stvořený fénixem, jehož jediným úkolem je držet bránu zavřenou.

Rodina Hallů - Tito ogři byli během alterackého obléhání zajati trpaslíky a uvězněni v podzemí. Jako jediným se jim podařilo přežít pád Dun Garoku a snaží se nalézt cestu ven.

Trogové - v současnosti zdaleka nejpočetnější obyvatelé hory

Pavouci - loví především trogy

Lávoví červi - číhají v lávových jezírkách a vrhnou se na vše, co se hýbe