KSIĘGA NEKROPOLII

PAJĘCZY KULT

OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Nekromanci początkowo byli sektą, odłamem Czarodziei, lecz stali się potężnym narodem. Wyznają Ashę w jej aspekcie „Śmierci". Ich interpretacja najmroczniejszego aspektu Bogini jest wręcz fanatyczna, skupiająca się wyłącznie na śmierci i egzaltująca stan nieżycia („nieumarłości"), do którego aspirują wszyscy Nekromanci. Studiują Magię Śmierci, aby móc trwać wiecznie. Uczą się rozkazywania duszom zmarłych (duchom) lub ożywiania martwych z grobu (szkielety, zombie).

Znani jako: Nekromanci, Nieumarli, Władcy Śmierci
Powiązane barwy: czerń, biel i fluorescencyjna (toksyczna) zieleń
Kraj / Królestwo: Heresh, Dolina Pyłu
Stolica: Al-Bétyl, Mroczny Klejnot, później: Nar-Ankar, Igła Lamentów

HISTORIA

Jak w przypadku wielu rzeczy dotyczących magii, Nekromancja wywodzi się z dziedzictwa Sar-Elama, wielkiego czarodzieja, który stał się Siódmym Smokiem. Jego najbardziej utalentowanym uczniem był Sar-Shazzar, który sam również zasłynął w historii. Sar-Shazzar także miał utalentowanego ucznia i był nim Belketh.

W czasach, gdy świat był jeszcze młody i tętniący życiem, a magia polegała głównie na działaniu, budowaniu i eksperymentowaniu, Belketh był myślicielem i filozofem.

Z ANNAŁÓW UMARŁYCH

Zawsze byliśmy obok, zawsze byliśmy inni. Ci, którzy kurczowo trzymają się świata żywych nigdy nas nie zrozumieją – istot, które widziały drugą stronę. Choć nasze powłoki są oczyszczone z cielesnych pożądań i potrzeb, nie utraciliśmy naszego pragnienia zdobywania mądrości, wiedzy i instrukcji. Właśnie takie pragnienie poznania całości dzieła stworzenia Ashy doprowadziło Belketha do oświecenia i poznania prawdziwej postaci Ashy – bogini o trzech twarzach, która trzyma nas wszystkich w swych wielu dłoniach. To ta pasja sprawia, że my, dzieci Belketha, bez ustanku poszukujemy jego zaginionych artefaktów i reliktów, jak i tych należących niegdyś do jego mistrza, Sar-Shazzara, a nawet tych, które niegdyś dzierżył mistrz Sar-Shazzara, Sar-Elam we własnej osobie, Siódmy Smok.

Był zafascynowany zasadami śmierci i przekazami o niej. Czy wszyscy musimy umrzeć? Czy wszyscy umieramy? Gdzie wędruje dusza? Co dokładnie kończy się wraz ze śmiercią, a co się zaczyna? Belketh coraz rzadziej korzystał z nauk swego mistrza, a coraz częściej zwracał się w stronę swoich własnych przemyśleń i dociekań. Kluczowym dla niego momentem było odkrycie starożytnego manuskryptu będącego częścią dzieł Sar-Elama znanych kolektywnie jako Objawienia Siódmego Smoka. Ten konkretny rozdział szczegółowo opisywał wyznawanie Ashy poprzez jej najmniej zrozumiały i najbardziej przerażający aspekt.

Belketh natychmiast zyskał przekonanie, że to oblicze Ashy jest wszechogarniające, obejmujące i tłumaczące wszystko oraz że to oblicze może go poprowadzić ścieżką ku mocy nieśmiertelnej duszy. Belketh nazwał tę nową filozofię „Nekromancją" i bardzo szybko zyskała ona popularność wśród innych Czarodziei w Siedmiu Miastach. W mieście Belketha, Al-Betyl, rozpoczęto nekromanckie eksperymenty, a niedługo później pierwsi nieumarli służący (duchy i ożywione zwłoki) powstali z grobów. Natychmiast rozkazano im stłumić rewoltę Orków i Zwierzoludzi.

Od tej chwili Nekromanci stopniowo rośli w siłę i zwiększali swe wpływy. Do czasu. Władcy Siedmiu Miast, obawiając się ich stale rosnącej potęgi i liczebności, rozpoczęli prześladowania Nekromantów na masową skalę. Miały one różne formy - od konfiskaty

majątku, poprzez wygnania, a na spektakularnych publicznych egzekucjach kończąc. To doprowadziło do długiej i straszliwej wojny domowej, którą Nekromanci przegrali. Zmuszeni do osiedlenia się w dolinach Heresh, ogłosili swą niepodległość, obrali miasto Nar-Heresh jako swoją bazę operacyjną i zaczęli planować zemstę.

W 813 RSS Nekromanci z zaskoczenia zaatakowali miasta Czarodziei, które wówczas były zjednoczone pod postacią nowej federacji znanej jako Srebrna Liga. Chmary nieumarłych armii przelały się przez granice Heresh, niszcząc wszystko na swojej drodze. Konflikt rozgorzał na dziesięć lat, a wielkie fale destruktywnej magii używanej po obu stronach sprawiły, że większość ziem przestała być zdatna do zamieszkania. Niegdyś żyzne gleby doliny Heresh teraz zostały „zeszklone", stając się jałowymi pustkowiami pełnymi jedynie kości i płaczu. Czarodzieje znów byli górą. Nekromanci ponieśli sromotną klęskę. Ich armie zostały rozproszone, a ich królestwo rozbite. Ten konflikt został zapamiętany jako Wojna Złamanego Kostura.

Ocaleli Nekromanci zaczęli się ukrywać. Przez długie dwa stulecia odzyskiwali siły. W 973 RSS ponownie stali się potężnym narodem pod wodzą Władcy Śmierci Arantira. Arantir koncentrował wszystkie swe wysiłki i zasoby na jednym tylko celu – by nie dopuścić do nadejścia Mrocznego Mesjasza. Ostatecznie jednak zawiódł i został pokonany przez Wybrańca Chaosu...

POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

W latach 751-770 Nekromanci byli prześladowani i znaleźli schronienie w Nar-Heresh, najbardziej wysuniętym na wschód mieście federacji Czarodziei. Podczas Wojny Złamanego Kostura (813-822 RSS) Czarodzieje przeprowadzili zmasowany atak na Heresh, wskutek którego większość niegdyś żyznych ziem tej doliny przestała być zdatna do zamieszkania. Przez piaski przesiąkała wroga magia i unicestwiała każdego głupca, który był na tyle niemądry, by się tam udać. Ocaleli Nekromanci uciekli do podziemi, gdzie zatracili się w budowaniu labiryntów, pieczar i krypt.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Większość Nekromantów to niskiej rangi obywatele, żołnierze, nowicjusze w świątyniach i akolici. Są oni nadzorowani przez kapłanów Pajęczej Królowej oraz przez „Rycerzy Śmierci", którzy prowadzą armie Hereshu do bitwy. Ci właśnie wyżsi rangą Nekromanci otrzymują eliksir przedłużający życie, który mają obowiązek mieszać ze swoim jedzeniem. Ten „lek" powstaje poprzez „wydojenie" Namtaru, świętych pająków Bogini, z ich jadu. Nekromanci, którzy go przyjmują zamieniają się stopniowo w Asakkusy, znane inaczej jako „Lisze". Zaś „Władcy Śmierci", czyli najwyżsi rangą Nekromanci i Rycerze Śmierci, mogą dostąpić zaszczytu bycia objętymi przez samą Pajęczą Boginię i umrzeć, by odrodzić się na nowo jako Akhkharusy, czyli „Wampiry". Przechodzą przez straszliwie bolesny rytuał, lecz zyskują po nim odmłodzone ciało, oczyszczone ze wszelkich defektów. „Technicznie" zyskują nieśmiertelność, a nawet zaczynają młodnieć zamiast się starzeć. Najstarsze Wampiry zasiadające we władającej radzie Hereshu wydają się mieć tylko nieco ponad dwadzieścia lat, wyglądając zawsze pięknie i niezmiennie.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

(Opiszemy tu tylko „ludzkich" Nekromantów, choć – podobnie jak Czarodzieje – mogą mieć jakiekolwiek inne pochodzenie i być na przykład Elfami czy Krasnoludami).

Heresh jest jałową pustynią, spiekaną upalnym słońcem. To jeszcze jeden powód, dla którego Nekromanci wolą spędzać większość swojego czasu w chłodnej ciemności swych krypt i bibliotek. W efekcie ich skóra nie jest ciemna, jak u ich sąsiadów, Czarodziei, lecz bardzo blada, wręcz półprzezroczysta. Nekromancką modą rządzą jednolitość i skromność. Wszyscy noszą proste szaty (ciemnozielone, czarne lub białe – zależnie od swej kasty i rangi) i golą włosy (zarówno z głowy, jak i z twarzy i reszty ciała). Jedynymi dozwolonymi ozdobami są symbole Pajęczej Bogini (we wszelkich formach i motywach, wliczając w to tatuaże, kolczyki i znamiona). Większość Nekromantów jest cały czas „śmiertelna" i wygląda relatywnie zwyczajnie za wyjątkiem ich bladej skóry i ogolonych ciał.

Gdy zostaną wybrani do dowodzenia narodem i przemiany w Lisze, stopniowo wchłaniają jad Namtaru, który wysusza ich ciała i uwalnia ich od wszelkich cielesnych pożądań. Jednakże wciąż się starzeją i w końcu wyglądają niczym chodzące mumie… Jad barwi także ich oczy w całości na zielono.

Wampirzy Lordowie są ucieleśnieniem piękna. Ich skóra jest nienaturalnie biała, przypominająca powierzchnię alabastrowego posągu, a ich oczy świecą zimnym, zielonym blaskiem. Wielu z nich z powrotem zapuszcza włosy, by podkreślić swój unikalny status.

ZDOLNOŚCI RASOWE

Asakkusy („Lisze") zyskują niewiele zdolności – jeśli nie liczyć wydłużonego życia oraz niewrażliwości na choroby i rozkład. Jednakże Akhkharusy („Wampiry") są niezwykle potężnymi istotami.

Nie muszą już jeść, pić, spać ani oddychać. Wszystkie ich organy są „skamieniałe", a w ich żyłach płynie nie krew, lecz uświęcony jad pająka. Jednakże regularnie muszą pić ludzką krew, żeby rozcieńczać ten jad – inaczej w końcu mógłby rozpuścić ciało Wampira od środka. Wampiry nie odczuwają bólu, strachu ani jakichkolwiek emocji. Zyskują bardzo wyczulone zmysły oraz nadludzką siłę i szybkość. W ich pojmowaniu stali się ucieleśnieniem Ładu i doskonałości…

Uwaga: Wampiry z Ashanu widzą swoje odbicie w lustrze, nie są paraliżowane przez drewniany kołek w sercu, nie pali ich woda święcona ani światło słoneczne, nie obawiają się czosnku ani srebrnych broni i nie potrafią przemieniać się w nietoperza. Są jednak wrażliwe na ogień oraz na magię światła (która rani je, jak i wszystkie inne nieumarłe stworzenia, zamiast je leczyć).

DYPLOMACJA

ZEWNĘTRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: brak
Historyczni wrogowie: Akademia (Nekromanci byli obywatelami Siedmiu Miast, lecz byli prześladowani, a następnie wygnani i ścigani), Przystań (nekromanckie kulty w Świętym Imperium zostały „oczyszczone" przez Kościół Światła), Sylvan (uważają, że Nieumarli nie są częścią Harmonii), Inferno (z powodu sprzeczności teologicznej).

AKADEMIA

Niegdyś przebywaliśmy pośród nich i dzieliliśmy z nimi nasze prawdy. Ich ograniczone umysły owładnął strach i wygnali nas. Niech i tak będzie – z własnej woli wybrali nie dołączać do nas, choć prędzej czy później każdy z nich przybędzie do naszego królestwa.

LOCH

Poszukują świeckich sekretów świata, ograniczając się do swoich jaskiń i mroków. Brak im wizji, by zrozumieć wiedzę, którą posiadamy.

FORTECA

Zostaw ich w spokoju, a oni zostawią ciebie w spokoju. Ich oddanie jest wzruszające, lecz ich oczy nie widzą.

SYLVAN

Jesteśmy ich zimą, a zima zawsze nadchodzi.

PRZYSTAŃ

Przewodzą im Anioły. Niewątpliwie dla własnych korzyści. Pójdziemy tam, gdzie ich armie i zabierzemy umarłych, których zostawią za sobą.

INFERNO

Poszukujemy spokoju w śmierci, nie ruiny w spustoszeniu. Ich filozofią jest Chaos, impulsywność i konflikt. Naszą jest Ład, wyciszenie i pokój. Na każdym kroku będziemy się im przeciwstawiać.

TWIERDZA

Zmuszeni do życia, a jednak kurczowo się go trzymają. Takie przywiązanie do oddychania jest niezdrowe.

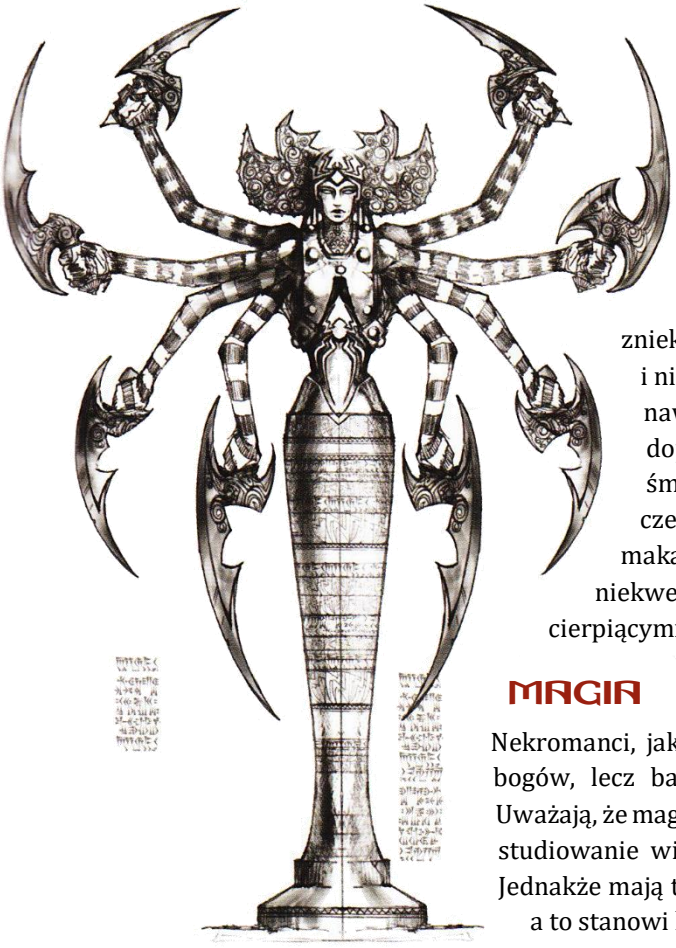
SANKTUARIUM

Mogą sobie wielbić wodę jako wieczną i nieśmiertelną, lecz wszystko, co jest w niej, pewnego dnia będzie musiało pokłonić się przed naszymi prawdami.

WEWNĘTRZNE WAŚNIE

Oprócz nieczęstych walk między rywalizującymi Władcami Śmierci, Nekromanci są trwale zjednoczeni, wypełniając wolę swej jedynej bogini, Ashy.

KULTURA



GŁÓWNA FILOZOFIA

Makabryczna fascynacja śmiercią i fanatyczne oddanie Ashy. „Obejmij Pustkę. Oświecenia można doznać tylko, gdy pozbędziesz się potrzeb ciała. Czas jest naszym sojusznikiem, bo zaprawdę wszystko, co żyje, musi kiedyś umrzeć…”

RELIGIA

Nekromanci wielbią Ashę, Pierwotną Smoczycę Ładu, w zniekształconej wersji jej aspektu „Śmierci”. Odrzucają Chaos i nieporządek, więc odrzucają także emocje, apetyt, a ostatecznie nawet samo życie. Ich niepowstrzymane dążenie do Ładu i spokoju doprowadziło ich do prób kontrolowania samego czasu, aby śmierć stała się początkiem takiej egzystencji, na którą będą chcieli czekać. Tylko najbardziej godni dostąpią zaszczytu tego makabrycznego nieżycia, zaś inni w najlepszym przypadku staną się niekwestionującymi niczego sługami, a w najgorszym – wiecznie cierpiącymi pionkami.

MAGIA

Nekromanci, jak wszyscy uczniowie Sar-Elama, nie postrzegają Smoków jako bogów, lecz bardziej jako „Byty Oświecone” i potężne symbole duchowe. Uważają, że magia jest w nich samych i musi zostać rozwinięta poprzez dokładne studiowanie wiedzy tajemnej (głównie nauk Sar-Elama) i ścisłą dyscyplinę. Jednakże mają też ogromny szacunek do Ashy, który przybiera formę religijną, a to stanowi kolejny punkt sporu z ich (dawnymi) kolegami, Czarodziejami.

NIEZNOŚNA LEKKOŚĆ NIEŻYCIA

Życie Nekromantów jest wręcz ekstremalnie ascetyczne. Na zmysłowe przyjemności patrzy się tu krzywo, jak i na jakiekolwiek świętowanie lub zabawę. Obywatele mówią do siebie cicho, szeptem. Nikt się nigdzie nie spieszy, a na ulicach niewiele się zmienia w ciągu dnia i nocy. Ci, którzy mają jakieś zadania, wykonują je po cichu, a potem wracają do domu, do najczęściej bezdzietnych zgromadzeń zwanych z braku lepszego słowa „rodzinami". Swe urodziny obchodzą w odosobnieniu i z żalem. Na prokreację patrzy się tu z niechęcią, jako na coś odciągającego od ważnej pracy.

Nekromanci fascynują się Magią Pierwotną, która daje im kontrolę nad czasem, przestrzenią i duchem. Zaś spośród żywiołów preferują Ciemność i Ziemię, które pozwalają na tworzenie interesujących połączeń wraz z ich nieumarłymi sługami. By porozumiewać się z duchami zmarłych opracowali własną odmianę Magii Ciemności zwaną Nekromancją.

ARCHITEKTURA

Oprócz pojedynczej iglicy w Nar-Ankar zwanej także Igłą Lamentów, będącej przypomnieniem ich czasów w Siedmiu Miastach, kiedy to wieże wypełniały krajobraz, nekromancka architektura jest przerażająco jednolita. Całkowite oddanie się Nekromantów Ładowi jest odzwierciedlone również w ich obsesji na punkcie symetrii oraz równych i kanciastych kształtów. Piramidy i obeliski to ich podstawowe budynki. Są nieozdobione za wyjątkiem zawsze obecnych symboli Pajęczej Bogini. Ulubionym materiałem budulcowym Nekromantów jest spękany, czarny kamień, jaki można znaleźć na równinach Hereshu. W efekcie wydaje się, że całe miasta pochłaniają światło dzienne.

SYMBOL

PAJĄK ŚMIERCI

W swych pierwszych wykładach Belketh często określał Ashę jako pajęczycę, tkającą sieć życia, i zadającą śmierć swymi jadowitymi szczękami, gdy skończył się czyjś czas. Nekromanci przyjęli pająka jako symbol śmierci, będącej odpowiedzią na wszystko i redukcją istnienia do najczystszej i najbardziej niezmiennej formy.

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Nekromanci, podobnie jak Czarodzieje, rzadko są widywani na liniach frontu. Najczęściej zajmują pozycję na tyłach – albo jako kadra dowódcza, albo jako oddziały wspomagające. Jednakże ich nieumarłe armie to fale zalewające wroga niezliczonymi chodzącymi trupami – zawsze posłusznymi, niewrażliwymi na strach i ból. Ci pomniejsi Nieumarli są najczęściej wolni i nieostrożni, lecz jest ich tyle, że mogą zatopić wrogów. Zaś oddziały martwych przeciwników są „ożywiane", by zastąpić własnych poległych.

Nekromanci do bitwy zabierają również Duchy, które atakują szybko i precyzyjnie. Pod wieloma względami Duchy są tym dla Władców Śmierci, czym Dżinny dla Czarodziei. Nekromanci najczęściej będą atakować godzinami, wiedząc bardzo dobrze, że czas stoi po ich stronie. Wszak ich oddziały nigdy się nie męczą.

KULTOWY BOHATER NEKROPOLII

RYCERZ ŚMIERCI

Rycerz Śmierci głosi zalety nieżycia i gorliwie nawraca zarówno chętnych, jak i martwych. Ci, którzy stają przeciwko woli Pajęczej Królowej w postaci krucjaty mającej na celu zachowanie równowagi między Życiem a Śmiercią muszą albo zwyciężyć, albo dołączyć do zgromadzenia. Wielu Rycerzy Śmierci dostaje obsesji na punkcie swojej roli i zaczyna wierzyć, że muszą zabijać wszystko aż do chwili, kiedy Asha przyśle kogoś zdolnego do ich powstrzymania. Asha wykorzystuje wszystko.

KULTOWE STWORZENIA NEKROPOLII

GHUL

Ghule to udręczone dusze zmarłych związane magią w nieżywych ciałach i przepełnione nienawiścią do żyjących. Potężni Nekromanci potrafią je kontrolować, lecz bez nich są dzikie i niszczycielskie. Przemiana w Ghula to najcięższa kara w królestwie Heresh. Jest sposobem na trwałe wyjęcie duszy z cyklu śmierci i przemian. Ghule żywią się trupami i często przenoszą choroby przez swoją krew i ślinę.

DUCH

Po śmierci dusze dzieci Smoczych Bóstw wzlatują na księżyc, gdzie czekają na reinkarnację pod przewodnictwem Ashy.

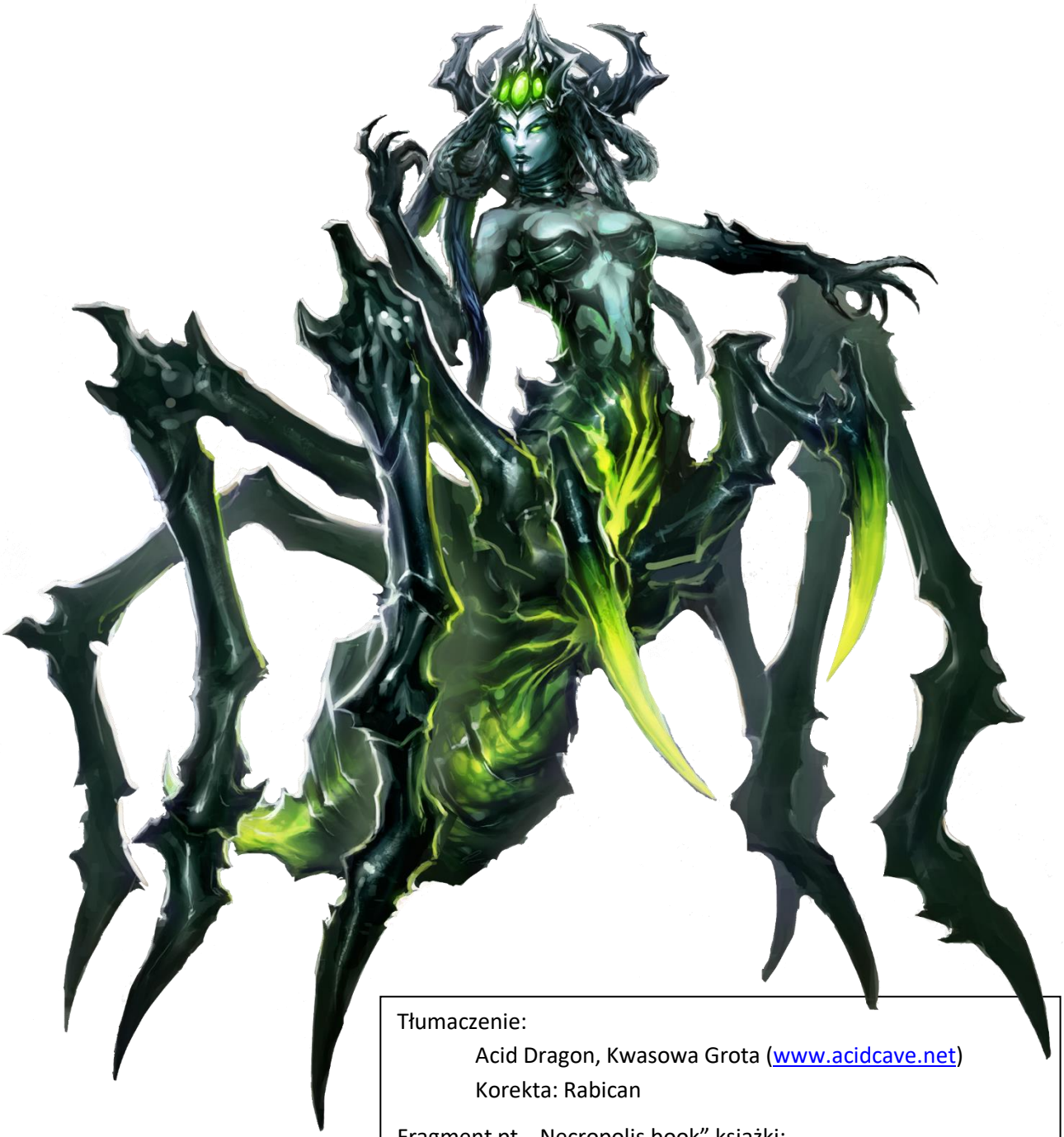
Jednakże traumatyczne doznania mogą spowodować powstanie Ducha, czyli duszy związanej ze światem materialnym przez silną, negatywną emocję. Nekromanci, przeprowadzając pewien specyficzny rytuał, potrafią sprawić, by Duchy stały się lojalnymi sługami i były pod ich absolutną kontrolą.

NAMTARU

Namtaru, czyli Prządki Przeznaczenia są emanacjami Matki Namtaru, która jest awatarem Pajęczej Bogini i prawdziwie boskim odzwierciedleniem aspektu Śmierci Ashy. Mogą przybierać zarówno postać hybrydy kobiety i pająka, jak i humanoidalnej kobiety z dwiema nogami i sześcioma ramionami.

Namtaru są wielbione przez Nekromantów, którzy używają ich jadu do przemian w Lisze i Wampiry. Często są też obecne przy zakładaniu nowych Nekropolii, niczym królowe roju, by umocnić fundamenty i dbać o rozwój nowego miasta.

Regularnie doradzają swoim wiernym poprzez szepty, rymy, a nawet sny. Dzięki ich ochronie Nieumarli mogą przeczesywać dany obszar w poszukiwaniu zaginionych dusz, które następnie wcielają do swych oddziałów.



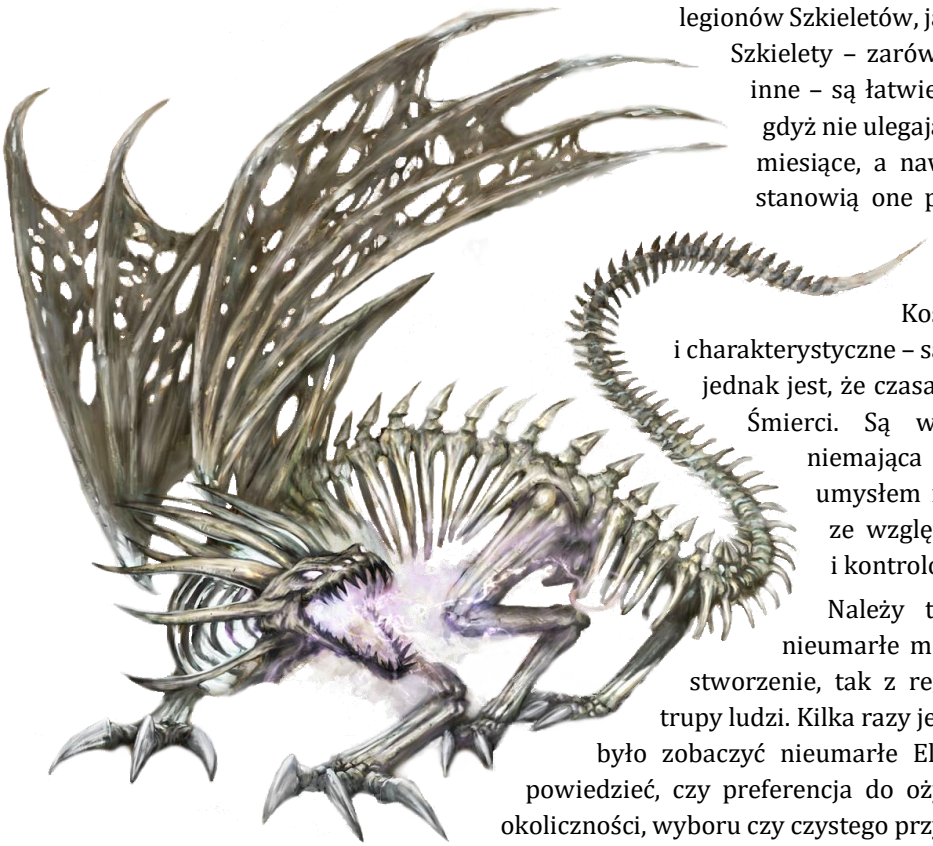
Tłumaczenie:
Acid Dragon, Kwasowa Grota (www.acidcave.net)
Korekta: Rabican

Fragment pt. „Necropolis book” książki:
„The World of Might & Magic – The Ashan Compendium”
Ubisoft Entertainment, Ospray Publishing, 2012

POSŁOWIE

LEGIONY NIEUMARŁYCH

Choć Kompendium jako kultowe stworzenia Nekropolii wymienia Ghule i Namtaru, to rzeczą oczywistą dla wielu jest, że żadna Nekropolia nie obejdzie się bez legionów Szkieletów, jak i bez potężnych Kościanych Smoków. Szkielety – zarówno ludzkie, smocze, jak i jakiekolwiek inne – są łatwiejsze do pozyskania niż ciała zmarłych, gdyż nie ulegają rozkładowi, więc można je ożywić dni, miesiące, a nawet lata po śmierci. Zapewne dlatego stanowią one podstawę każdej nieumarłej armii i są najczęstszym efektem działania Nekromancji.



Kościane Smoki – choć niezwykle potężne i charakterystyczne – są wtórną realizacją tej idei. Ciekawostką jednak jest, że czasami mogą się pojawić bez udziału Magii Śmierci. Są wtedy niczym ożywiona skamielina, niemająca duszy, kierowana tylko prymitywnym umysłem i instynktem przetrwania. Nekromanci ze względną łatwością mogą wtedy opanować i kontrolować takiego smoka za pomocą magii.

Należy też wspomnieć, że choć technicznie nieumarłe może być niemal każde uprzednio żywe stworzenie, tak z reguły Nieumarli przedstawiani są jako trupy ludzi. Kilka razy jednak się zdarzyło, że na Ashanie można było zobaczyć nieumarłe Elfy, Minotaury czy Cyklopów. Trudno powiedzieć, czy preferencja do ożywiania ludzkich trupów jest dziełem okoliczności, wyboru czy czystego przypadku.

SANDRO

Jednym z najbardziej znanych bohaterów Nekropolii jest Sandro. Jednakże nie do końca słusznie. Sandro był renegatem, założycielem Zakonu Pustki i prawdopodobnie lepiej byłoby nazywać go wyłącznie Mówcą Zaświatów.

Przyszedł na świat jako Alejandro dela Segadora w księstwie Byka. Jego rodzina była przekonana, że zostanie kapłanem światła, lecz Alejandro miał inne plany. Gdy dorósł, opuścił Imperium i udał się do Siedmiu Miast. Tam spotkał Belketha, z którym początkowo bardzo dobrze się rozumiał i poszukiwał filozoficznych odpowiedzi na pytania takie jak: czy istnieje coś poza życiem i śmiercią? Poza Ashanem? Poza Smoczymi Bóstwami? Sandro (moment zmiany imienia nie jest dokładnie znany) był z Belkethem, gdy ten odkrył manuskrypt Sar-Elama. Razem z nim został Nekromantą, lecz – inaczej niż dla Belketha – Nekromancja była dla niego tylko filozofią i krokiem naprzód do zdobycia większej wiedzy, nie zaś „prawdą" tłumaczącą wszystko.

Mniej więcej wtedy zaczął eksperymentować z inną siłą, starszą niż Ład i Chaos – Pustką. To właśnie jej, a nie wchłanianiu jadu Namtaru, „zawdzięcza" swą postać nieśmiertelnego lisza. Gdy Belketh gromadził wokół siebie coraz więcej zwolenników i tworzył się jego Pajęczy Kult, Sandro początkowo myślał, że może się on mu do czegoś przydać. Inni Nekromanci jednak wkrótce odkryli, że nie jest prawdziwie wierzącym i wygnali go ze swych szeregów. Odtąd Sandro poświęcił się w całości poszukiwaniu potęgi Pustki, sprzeciwiając się wszelkim Smoczym Bóstwom, z Ashą włącznie.

Jako Mówca Zaświatów założył Zakon Pustki i wielokrotnie w historii Ashanu próbował wykorzystać jej moc do swoich celów. Próbował m.in. wymazać wspomnienia Matki Namtaru, wykorzystać potężny artefakt znany jako Tron Odnowy do zwiększenia swej potęgi i zniszczyć samego Elratha. Ostatecznie po wielu wiekach knowań został unicestwiony przez czarodzieja Cyrusa w magicznym pojedynku… podobno.

HISTORIA BELKETHA

Kompendium nie wspomina w ogóle, a inne źródła bardzo rzadko, że Belketh w rzeczywistości był Aniołem. Jego skrzydła miały co prawda czarny kolor (zapewne wskutek działania nekromantycznej magii), ale nie ma mowy o wątpliwości.

Belketh walczył w Pradawnych Wojnach i choć był odważnym wojownikiem, to był też jednym z pierwszych Aniołów, którzy potępili wojnę z Bezimiennymi jako nieświętą. Został wygnany za „nielojalne myślenie" i znalazł azyl w Siedmiu Miastach, gdzie studiował m.in. Magię Ciemności. Nie wiemy dokładnie, jak został uczniem Sar-Shazzara, ale wiemy, że zaczął poszukiwać drogi do oświecenia, jakiego doznał Sar-Elam. Studiowanie Magii Ciemności miało pomóc Belkethowi zrozumieć, w jaki sposób Siódmy Smok przeżył podróż przez Pustkę. Zamiast tego odkrył Nekromancję.

Pozostał jednak myślicielem i filozofem, zaś nigdy nie widział się w roli religijnego kapłana. Dlatego zrezygnował z przywództwa nad Nekromantami, gdy jego nauki zostały zamienione na religijny kult Matki Namtaru. Odtąd obierał własną drogę, realizując własne cele. Czasami jednak powracał do swych dzieci, gdy te stały w obliczu wielkiego zagrożenia, by im pomóc i poprowadzić raz jeszcze. Było tak m.in. po spustoszeniu Hereshu, podczas Wojny Złamanego Kostura, gdy Nekromanci znaleźli się w bardzo złej pozycji.

Ostatecznie został pokonany i zginął z ręki Czarodzieja Maahira dwa lata po tym właśnie powrocie, w 822 RSS, w bitwie, która zakończyła Wojnę Złamanego Kostura. To wydarzenie było bardzo dotkliwe dla Nekromantów – nie tylko ponieśli sromotną klęskę, lecz stracili też swego założyciela i przywódcę.

Belketh przeszedł daleką drogę – od wojownika Elratha, poprzez Czarodzieja i filozofa, do Nekromanty i przywódcy narodu. Jego dwaj uczniowie, Sandro i Vein też odegrali ważne role w dziejach Ashanu, acz po różnych stronach.

Acid Dragon