

## Šaman, Ner'Zhud: Prapůvod Krále Lichů

Kmeny Orků připoutané po tisíce let vznešenou šamanskou kulturou ke světu Draenor neměly ani tušení o nějaké korupci nebo duchovním úpadku. Zlověstní špehové Plamenné Legie však usilovali o to, aby si z nich vytvořili chamtivou, neporazitelnou armádu. Vychytralý démon Kil'jaeden, druhý nejvyšší vůdce Legie, objevil v divokých bojovnicích značný potenciál pro vraždění a krveprolévání – a začal rozkládat jejich pokojnou společnost zevnitř.

Kil'jaeden se zjevil nejváženějšímu vůdci Orků, stařešinovi a šamanovi Ner'zhulovi, a vyjevil mu, že by mohl Orkům poskytnout značnou sílu a udělat z nich nezpochybnitelné pány celého světa. Starému šamanovi nabídl dokonce netušené mystické vědění, pokud bude souhlasit s tím, že sebe i svůj lid podrobí vůli Legie. Charakterem vypočítavý a mocichtivý Ner'zhul Kil'jaedenovu nabídku přijal a uzavřel s demony Krvavý pakt. Tím Ner'zhul Orkům zpečetil jejich osud a uvrhl na ně kletbu, díky níž se stali nemyslícími otroky Plamenné Legie.

Jak běžel čas, Kil'jaeden poznal, že Ner'zhulovi chybí vůle i bezostyšná smělost řídit se přesně jeho plánem vytvořit z Orků krvežíznivou Hordu. Ner'zhul zjistil, že smlouva s Kil'jaedem by pro Orky znamenala zánik jejich rasy, a tak démonovi odmítl další pomoc. Kil'jaeden, rozhněvaný Ner'zhulovým vzdorem, přísahal, že se mu pomstí a navzdory jeho vůli Orky zkazí. Kil'jaeden našel nového, dychtivého žáka, který by vedl Orky na cestu k zapomnění – byl jím Ner'zhulův vlastní, ohavný chránělec Gul'dan.

Gul'danovi se s Kil'jaedenovou pomocí podařilo dosáhnout úspěchu tam, kde jeho učitel selhal. Zlý, mocichtivý Ork opustil prastaré šamanské praktiky, nahradil je studiem černokněžnické magie démonů a navíc sjednotil kmeny Orků do nestálé Hordy, jakou si Kil'jaeden představoval. Bezmocný Ner'zhul nedokázal svého někdejšího žáka zastavit, a tak jen sledoval, jak Gul'danovo mistrovství mění Orky na nemyslící nástroje ničení.

Celá léta Ner'zhul tiše přemítal o rudém světě Draenor. Sledoval, jak jeho lid vede první invazi do Azerothu. Slyšel příběhy o Druhé válce Orků proti Lordaeronské Alianci. Bez zájmu přihlížel zradě a zkaženosti, která nahlodávala jeho lid zevnitř. Přestože Hordu vedl k jejímu temnému osudu Gul'dan, Ner'zhul dobře věděl, že je to on sám, kdo k tomu dal počáteční impuls.

Krátce po skončení Druhé války dorazily k Orkům, kteří zůstali v Draenoru, zprávy o porážce Hordy. Ner'zhul pochopil, že se Hordě nepodařilo Azeroth dobýt, a obával se strašlivých skutků, které proti Orkům podnikne Kil'jaeden a Legie. Ner'zhul, aby unikl bezprostřední Kil'jaedenově zlobě, otevřel několik tajemných Portálů, které vedly do nových, nedotčených světů. Starý šaman shromáždil zbytky Orčích kmenů ve snaze provést je jedním z Portálů a vydat se na cestu za novým osudem.

Ještě dříve než však mohl Ner'zhul svůj plán uskutečnit, byl nucen vypořádat se s expedičním sborem Aliance, který byl vyslán do Draenoru, aby navždy zničil hrozbu Orků. Kmeny věrné Ner'zhulovi zadržely alianční síly, zatímco starý šaman otevřel hlavní magický Portál. Ner'zhul ke své hrůze zjistil, že nesmírná energie portálu začala trhat samotnou podstatu Draenoru. Když alianční vojska zatačovala Orky stále dál a dál do nitra proklatého světa, začal se Draenor rozpadat. Ner'zhul pochopil, že se bojující kmeny nedokáží dostat k Portálům včas, proto je sobecky jen s hrstkou vybraných stoupenců opustil. Tato prokletá skupina Orků prošla vybraným portálem právě v okamžiku, kdy byl Draenor při apokalyptickém výbuchu zničen. Starý šaman se přitom radoval, jaké měl štěstí, když unikl smrti...

Ironií osudu bylo, že měl přežít jen proto, aby litoval své bláhovosti.

### Zrození Krále Lichů

Právě když Ner'zhul se svými stoupenci vstupoval do Spletitého podsvětí – nehmotné sféry, která spojuje všechny světy rozptýlené po zániku Velké temnoty – přepadl je Kil'jaeden a jeho démonští nohsledi. Kil'jaeden, který přísahal, že se Ner'zhulovi za jeho pohrdavý vzdor pomstí, nelítostně starého šamana mučil a kousek po kousku trhal jeho tělo. Šamanovu duši však nechal naživu a nedotčenou – Ner'zhul si tak mohl bolestně uvědomovat strašlivé týrání svého těla. Přestože Ner'zhul démona prosil, aby jeho duši pustil a daroval mu smrt, démon nekompromisně připomínal, že Krvavý pakt, který před dávnými věky uzavřeli, je stále v platnosti – a že on má pro svého pěšáka znovu jistý úkol.

Neúspěch Orků při dobývání Azerothu tak, jak Legie zamýšlela, přinutil Kil'jaedena, aby vytvořil novou armádu, která by rozesela chaos a zkázu po všech královstvích Aliance. Tato nová armáda si nemohla dovolit padnout za oběť stejným rozbrojům a vnitřním sporům, které postihly Hordu. Měla být při plnění svého úkolu houževnatá, nelítostná a jednotná. Nyní si Kil'jaeden nemohl dovolit selhat.

Ner'zhul byl stále mučen a jeho duše se bezmocně zmítala v temnotách. Kil'jaeden mu však dal poslední příležitost, aby mohl posloužit Legii, jinak ho čeká věčné souzení. Ner'zhul opakoval svou chybu a lehkomyšlně s novou dohodou souhlasil. Ner'zhulova duše se ocitla ve kvádru, zvláště připraveného z ledu tvrdého jako diamant, který pocházel z nejvzdálenějších konců Spletitého podsvětí. Ner'zhul, uzavřený ve zmrzlé schránce, pocítil, jak se jeho vědomí deseti tisíci násobně rozšířilo. Obdařena démonickými silami zla, stala se z Ner'zhula neuvěřitelně mocná přízračná bytost. A tehdy Orkové poznali, že Ner'zhul je nenávratně ztracen, a že se zrodil Král Lichů.

Ner'zhulovi věrní mrtví rytíři a černokněžníci byli démonickou energií také přetvořeni. Podlí kouzelníci byli roztrháni a znovu sestaveni jako kostliví lichové. Démoni si tak zajistili, že jim Ner'zhulovi stoupenci budou bezvýhradně sloužit i po smrti.

Když nastal ten správný čas, Kil'jaeden Ner'zhulovi trpělivě vysvětlil misi, kvůli které z něj udělal Krále Lichů: Ner'zhul měl rozšířit nákazu smrti a děsu po celém Azerothu, která by znamenala naprostý zánik lidské civilizace. Ti, kdo by té strašlivé nákaze podlehli, měli opět vstát a žít jako nemrtví... a jejich duše by byly navždy podřízeny Ner'zhulově žezlu. Kil'jaeden Ner'zhulovi slíbil, že pokud splní svůj úkol a smete lidstvo z povrchu světa, sejme z něj prokletí a věnuje mu nové, zdravé tělo.

Přestože Ner'zhul souhlasil a zdánlivě horlivě se do svého úkolu pustil, zůstal Kil'jaeden nedůvěřivý ve spolehlivost svého pěšáka. Tím, že Krále Lichů zbavil těla a jeho duši uvěznil v krystalovém obalu, získal Kil'jaeden krátkodobou záruku Ner'zhulova dobrého chování, zároveň si však uvědomoval, že je nezbytné Krále Lichů neustále bedlivě sledovat. Z toho důvodu Kil'jaeden povolal své elitní démonické strážce, upírské Nathrezimy, aby nad Ner'zhulem dohlíželi a zajistili splnění jeho strašlivého úkolu. Nejmocnější a nejlstivější z Nathrezimů, Tichondrius, pro svůj úkol hořel nadšením. Okouzlovala ho tvrdost pohromy a neomezená schopnost Krále Lichů vyhladit lidstvo.

## Ledový Trůn

Kil'jaeden vrátil Ner'zhulovo ledové pouzdro zpátky do světa Azeroth. Tvrzený krystal prolétl noční oblohou, dopadl na pustý, arktický kontinent Northrend, zavrtal se do hlubiny a zanechal po sobě jen stín na ledovcové koruně. Zmrzlý krystal, zdeformovaný a zjizvený prudkým sestupem, se objevil proto, aby vytvořil trůn a na něj mohla usednout mstivá Ner'zhulova duše.

Ner'zhul z vězení mrazivého trůnu začal rozšiřovat své nesmírné vědomí a dotýkat se jím myslí původních obyvatel Northrendu. Překvapivě snadno si tak podrobil duše mnoha domácích bytostí, jako byli ledoví trollové a divocí wendigové – a jejich prokleté bratry dostal do svého rostoucího stínu. Zjistil, že jeho psychická síla téměř nemá hranic, a tak jí využil k vytvoření malé armády, která přebývala ve spleťtém bludišti Ledové Koruny. Jak Král Lichů pod neustálým dozorem Nathrezimů zdokonaloval svoji rostoucí sílu, objevil na okraji rozlehlého Dragonblightu vzdálenou lidskou osadu. Ner'zhul se proto rozhodl vyzkoušet svoji moc a na nic netušící obyvatele seslal strašlivou nákazu.

Ner'zhulova nemrtvá nákaza pocházející z hlubin mrazivého trůnu vyšla na povrch arktické pustiny. Řídil ji pouze svou myslí a vedl přímo k lidské vesnici. Do tří dnů byly duše všech lidí v osadě mrtvé. Po takto překvapivě krátké době začali mrtví vesničané vstávat jako zombifikované mrtvolky. Ner'zhul dokázal vnímat duši každého takového jednotlivce, jako by byla jeho vlastní. Nelibozvučný orchestr v Ner'zhulově mysli ještě víc posílil jeho moc – jakoby se duše staly tolik potřebnou potravou. Poznal, že řídit činnost a pohyb zombií je dětsky snadné a že je dokáže dostat kamkoliv si zamane.

V dalších měsících Ner'zhul pokračoval v pokusech s nemrtvou nákazou a postupně si podrobil všechny lidské obyvatele Northrendu. Jak se jeho armáda nemrtvých každým dnem rozrůstala, poznal, že se přiblížil čas skutečné zkoušky.

## Válka s pavouky

Za deset dlouhých let si Ner'zhul v Northrendu vybudoval mohutnou základnu. Nad Ledovou Korunou byla vztyčena ohromná citadela, o kterou se staraly stále početnější legie Nemrtvých. Zatímco Král Lichů rozšiřoval svůj vliv na povrchu, postavila se proti jeho síle osamocená, tajemná říše. Prastaré podzemní království Azjol-Nerub, které založila rasa hrozivých humanoidních pavouků, vyslalo své elitní válečníky, aby Ledovou Korunu napadli

a skoncovali s šíleným pokusem Krále Lichů o nadvládu. Ner'zhul se marně pokoušel zničit odporné Nerubiany nákazou nebo si je podrobit telepatii, proti všemu byli imunní.

Páni nerubijských pavouků veleli ohromnému vojsku a disponovali podzemní sítí, která se proplétala pod téměř polovinou území Northrendu. Jejich taktika boje proti pevnostem Krále Lichů udeřit a opět se stáhnout mařila Ner'zhulovu snahu natrvalo se jich zbavit. Nakonec Ner'zhul vyhlazovací válku proti Nerubianům vyhrál. S pomocí rozlícených Nathrezimů a jejich nesčetných Nemrtvých válečníků Král Lichů vtrhl do Azjol-Nerub a nerubijské podzemní chrámy strhl na hlavy pavoučích pánů.

Přestože byli Nerubiané proti nákaze imunní, Ner'zhulova rostoucí nekromantická moc mu umožnila vzkřísit těla pavoučích válečníků a podrobit je své vůli. Jako pomník jejich houževnatosti a nebojácnosti si Ner'zhul osvojil charakteristický nerubijský styl architektury, ve kterém později budoval vlastní pevnosti a stavby. Když už lichovu království nestálo nic v cestě, začal se připravovat na splnění skutečného úkolu, který v tomto světě měl. Svou nezměrnou myslí dosáhl až k lidským územím, aby vyvolal každou temnou duši, která by mu chtěla naslouchat...

### **Kel'Thuzad a Kult prokletých**

Po celém světě se našlo mnoho významných jednotlivců, kteří zaslechli duchovní volání Krále Lichů. K nejvýznamnějším z nich patřil arcimág Kel'Thuzad z národa kouzelníků žijícího v Dalaranu. Kel'Thuzad patřící k nejstarším členům Kirin Tor – rady vládců Dalaranu – byl celá léta považován za podivína kvůli svému neutuchajícímu zájmu o zakázané umění nekromancie. Prahnuł po poznání všech tajemných záhad a magie světa a byl znechucen vším, co viděl v zastaralých a suchopárných příručkách svých vrstevníků. Když se doslechl o mocných čarách v Northrendu, napjal arcimág veškerou svoji mysl, aby se dokázal s tímto záhadným hlasem spojit. Byl přesvědčen, že Kirin Tor je příliš přecitlivělá na to, než aby se chopila moci a vedení skrývajícího se v temných uměních, proto se rozhodl, že se naučí vše, co bude moci, od impozantního Krále Lichů.

Kel'Thuzad opustil své výnosné a prestižní politické posty v Kirin Tor a navždy opustil Dalaran. Neustále povzbuzován hlasem Krále Lichů ve své mysli prodal všechn svůj nesmírný majetek a peníze uložil. Mnoho mil putoval sám po souši i po moři, až nakonec dorazil k mrazivému pobřeží Northrendu. Měl v úmyslu dostat se k Ledové Koruně a Královi Lichů nabídnout své služby. Cestou však arcimág spatřil zpustošené, válkou zdevastované zbytky království Azjol-Nerub. Tehdy Kel'Thuzad poprvé poznal záběr a dravost Ner'zhulovy moci. Začal chápat, že spojenectví se záhadným Králem Lichů by bylo nejen moudré, ale možná i velmi plodné.

Po dlouhých měsících na cestách nevlídnými arktickými pustinami se Kel'Thuzad nakonec dostal k temné ledovcové Koruně. Směle přistoupil k Ner'zhulově temné citadele a velice ho překvapilo, když ho tiché, nemrtvé strážce nechaly projít, jako by už byl očekáván. Kel'Thuzad sestupoval do hloubi chladné země, až se dostal na dno ledovce. Tam, v nekonečných jeskyních z ledu a stínu, poklekl před mrazivým trůnem a nabídl svoji duši temnému pánu smrti.

Král Lichů byl svým novým stoupencem potěšen. Kel'Thuzadovi přislíbil nesmrtelnost a značnou moc výměnou za jeho věrnost a poslušnost. Kel'Thuzad prahnoucí po temném vědění a moci přijal první úkol – vrátit se do světa lidí a založit nové náboženství, které by jako svého boha uctívalo Krále Lichů.

Ner'zhul, aby přispěl ke zdaru arcimágovy mise, nechal Kel'Thuzadovo lidství nedotčené. Letitý, ale stále charismatický kouzelník získal schopnost přesvědčovat a vytvářet iluze, kterými by si mezi utiskovaným lidem Lordaeronu získal důvěru. Jakmile k sobě přitáhl jejich zájem, chtěl jim nabídnout novou vizi jakési společnosti – a nové vůdčí osobnosti, kterou by nazývali svým králem...

Kel'Thuzad se vrátil do Lordaeronu v přestrojení a v průběhu tří let využíval své jmění a rozumové schopnosti, aby shromáždil tajný spolek stejně smýšlejících mužů a žen. Spolek, který nazval Kult prokletých, sliboval svým akolytům sociální rovnost a věčný život v Azerothu výměnou za jejich službu a poslušnost Ner'zhulovi. Jak plynuly měsíce, našel Kel'Thuzad pro svůj nový kult mezi unavenými a přepracovanými lordaeronskými dělníky mnoho dychtivých dobrovolníků. Kel'Thuzadův cíl zvrátit víru obyvatel ve Svaté Světlo a přinutit je uvěřit v temný Ner'zhulův stín tak byl splněn překvapivě snadno. Jak rostl počet přívrženců kultu a zároveň i jeho vliv, musel Kel'Thuzad každou chvíli zajišťovat utajení jeho činnosti před čelními představiteli Lordaeronu.

## Utváření Pohromy

Když Král Lichů viděl Kel'Thuzadovy úspěchy v Lordaeronu, zahájil závěrečné přípravy svého útoku proti lidské civilizaci. energii nákazy vložil do několika přenositelných artefaktů, kterým se říkalo nákazové kotle, a přikázal Kel'Thuzadovi přepravit tyto kotle do Lordaeronu, kde měly být ukryty do různých, kultem ovládaných vesnic. Kotle chráněné věrnými členy kultu pak měly sloužit jako generátory nákazy a způsobovat prosakování nákazy do obdělávané půdy a měst severního Lordaeronu.

Plán Krále Lichů fungoval znamenitě. Mnoho vesnic v severním Lordaeronu bylo téměř okamžitě zamořeno. Lidé, kteří přišli do styku s nákazou, stejně jako v Northrendu zemřeli a vstali z mrtvých jako ochotní otroci Krále Lichů. Členové kultu pod Kel'Thuzadovým vedením dychtili zemřít a být znovu oživeni ve službách temného pána. Radovali se z vidiny nesmrtelnosti, které mohli jako Nemrtví dosáhnout. Jak se nákaza šířila, objevovaly se na severních územích další a další zombie. Kel'Thuzad přemítal o rostoucí armádě Krále Lichů a nazval ji Pohroma – za nedlouho se měla vydat k branám Lordaeronu... a stát se pohromou celého lidstva.

## Právoplatný dědic ...

Ačkoliv Nathrezimští páni děsu byli spokojeni s tím, že Ner'zhulova skutečná mise konečně začala, sám Král Lichů zůstával pohroužen v myšlenkách ve svém těsném, stinném vězení mrazivého trůnu. Navzdory své ohromné psychické síle a naprosté nadvládě nad nemrtvými toužil osvobodit se ze svého ledového žaláře. Věděl, že Kil'jaeden z něj kletbu nikdy nesejme, protože jeho moc je příliš velká, a tušil také, že ho démoni zničí hned poté, co splní svůj úkol.

Přesto však měl stále ještě jednu šanci dostat se na svobodu – jedinou nadějí, jak uniknout z hrozné kletby. Kdyby se mu podařilo najít vhodného hostitele – nějakého nešťastného hlupáka, který by byl rozpolcený mezi temnotou a světlem – mohl by využít jeho tělo a nadobro uniknout z vězení mrazivého trůnu. A proto Král Lichů vyslal ještě jednou své nezměrné vědomí, aby našlo nejvhodnějšího hostitele...

## **Pohroma Lordaeronu**

Jak se řady Nemrtvých po celém Lordaeronu rozšiřovaly, převzal velení nad obranou země jediný syn krále Terenase, princ Arthas. Podařilo se mu zabít Kel'Thuzada, ale přesto armáda Nemrtvých rostla s každým vojákem, který padl při obraně svého domova. Arthas, který byl již znechucený zdánlivě nezadržitelným nepřítelem, přešel k mnohem extrémnějšímu stylu boje, aby jej porazil. I jeho vlastní přátelé se ho nakonec snažili varovat, že takto ztratí i poslední zbytky své lidskosti... avšak marně.

Arthasův strach zapříčinil jeho vlastní pád. Odhodlaně následoval zdroje Pohromy až do jejího rodiště - dalekého Northrendu. Přál si ukončit navždy hrozbu, která ničila jeho zemi. Namísto toho se mladý princ stal sámobětí strašlivé síly Krále Lichů. Věřil že pomůže svému lidu, pozdvihl Arthas prokletý runový meč, Mrazivý Smutek. Přestože mu meč předal velkou část své obrovské síly, zároveň mu ukradl jeho lidskou duši a přeměnil ho na největšího z Rytířů Smrti Krále Lichů. Když byl Arthas silami meče zbaven přičetnosti, postavil se do čela armády Pohromy, která začala drancovat jeho rodné království. Jeho vlastní otec, král Terenas, zemřel jeho prokletým mečem a celý Lordaeron byl rozdrčen vládou Arthasovy železné pěsti.

## **Občanská válka v Zamořených krajích**

Král Lichů, Ner'Zhuľ, si velmi dobře uvědomoval, že se jeho dny krátí. Byl přesvědčen, že démon Kil'Jaeden již vyslal své agenty k Ledovému Trůnu, aby zničili jeho ledovou schránku a zabili ho. Kouzlo, které na Ledovou Korunu seslal Illidan pomocí Sargerasova Oka roztrhalo Ner'Zhulovo útočiště a každým dnem ho oslabovalo. Král Lichů byl ze své bezvýchodné situace zoufalý. Nemohl sám uprchnout, proto přivolal svého největšího smrtelného služebníka, Rytíře Smrti - Arthase.

Ačkoliv byly i Arthasovy síly pomalu odčerpávány slábnutím Krále Lichů, účastnil se mladý Rytíř Smrti občanské války v Lordaeronu. Polovina Nemrtvých sil, vedená Temnou Lady Sylvanas Windrunner, se snažila nastolit převrat, kterým by získala vládu nad říší Nesmrti. Arthas, kterého volal hlas jeho pána do Northrendu, byl nucen opustit Pohromu a zanechal ji v rukou jednoho ze svých velitelů, Kel'Thuzada. Sám se vydal na sever za Ner'Zhulem, přestože dobře věděl, že konflikt se přiosťruje.

Nakonec se Sylvanas a jejímu rebelskému hnutí (známému jako Forsaken) podařilo získat zničené hlavní město Lordaeronu. V podzemí města začali budovat své sídlo, které nazvali Undercity. Sylvanas a její Nemrtví si slíbili, že porazí Arthasovu Pohromu a vyženou Kel'Thuzada a jeho přísluhovače ze své země.

Když se Arthas konečně dostal do Northrendu, byl již hodně zesláblý, stále byl ale pevně odhodlaný zachránit svého mistra. V ledovém kontinentu na něj ale čekalo nepříjemné překvapení - Nagové a Krvaví Elfové, kteří bojovali po Illidanově boku. Rytíř Smrti bojoval bok po boku se svými Nerubianskými spojenci proti Illidanovým snahám, zničit Krále Lichů.