

# KRÁSKA A ZVÍŘE

## JAN „GWAIHIR“ LÁNÍK

### Obsah

- Úvod
- Pozadí příběhu
- Děj
  - Athor
    - Setkání s obchodníkem
  - Výkupné
    - Stará zřícenina
    - Skryš lupičů
    -
  - Křelovice
    - Pátrání ve vesnici
    - U Žanety Senohrábkové
    - Večeře u Osmunda
    - Kráska a Zvíře
    - Boj s upírem
    -
  - Upírova vila
    - Nadzemní patro
    - Podzemní patro
  - Hlavní postavy
    - Rodina Senohrábkova
    - Osmund Beravel
- Dodatky
  - Statistky drd0
  - Statistky drd+
  - Magická koule
  - Ithran
  - Mapy

### Úvod

Dobrodružství je určeno pro postavy na nižších i středně pokročilých úrovních. Odehrává se ve světě Asterion, v oblasti popsané v modulech Dálavy a Čas temna. Neměl by být problém převést ho do jiných geografických reálií, ať už na Asterionu nebo v úplně jiném světě. Jistý problém může způsobit netradiční pojetí Asterionských upírů, ale zkušenější Pán jeskyně si jistě poradí. V případě nutnosti je možné nahradit ho řekněme temným mágem nebo nekromantem.

Celý text dobrodružství je určen pouze pro PJ, nesetkáte se zde s *texty určenými k přečtení hráčům*, protože si myslím, že takové vsuvky jen narušují atmosféru a kontinuitu hry. Dále také neuvádím konkrétní hodnoty pokladů a odměn, každý PJ má, co se týče odměňování postav jiné zvyklosti a zlaták (nebo jiná mince) mívá ve světech různých PJ různou hodnotu.

V průběhu dobrodružství se může theurg pokusit získat informace v astrálu. Byť to nepovažuji za nejšťastnější ani nejzábavnější způsob získávání informací, pravidla to umožňují a hráče therga by omezování jeho schopností jistě nepotěšilo. Informace o lupičích atd. tedy tímto způsobem možné získat je. Na druhou stranu všechny informace, které se jakkoli týkají Osmunda Beravela jsou v astrálu blokovány.

### Pozadí příběhu

Alena Sojková je hezká, devatenáctiletá tmavovláška menší postavy. Před čtyřmi lety ji otec poslal do Albirea studovat artistickou fakultu<sup>1</sup>. Je to tedy také dívka velmi chytrá a sečtělá. Po získání titulu magistry svobodných umění měla v plánu pokračovat ve studiu na Univerzitě magie. Její otec jí však její plány zhatil. V Athoru jí domluvil výhodný sňatek se synem zdejšího vůdce církve Kněží slunce, která je v Athoru velice vlivná a Sojkovi by to získalo lepší postavení a mnoho

nových obchodních kontaktů. Děvče se samozřejmě bránilo, na univerzitě navyklo svobodě a rozhodně se nehodlalo vdát za nějakého náboženského fanatika, kterého v životě nevidělo. Když jí ale otec zarazil finanční podporu, byla nucena podlehnout alespoň na oko. Do Athoru se sice s jedním z otcových obchodních vozů vydala, ale vdávat se rozhodně nehodlala. Doufala, že otece nějak přemluví, anebo, kdyby nebylo zbylí, měla v plánu přivlastnit si něco z otcova tajného trezoru a zmizet.

Těžko říct, jak by to dopadlo, Alena ( respektive Alean, jak se nechává oslovovat svými přáteli) totiž do Athoru nikdy nedorazila. Dorazil jenom vozka s žádostí o výkupné. Vůz totiž přepadli bratři Senohrábkovi. Strážného zastřelili z křoví, Alenu s Vozkou chytili a dali se do prohlédávání vozu. Když zjistili, že vůz převáží jenom Aleniny věci, tak sebrali pár dražších šatů, šperky, Alenu a odtáhli to všechno do své skrýše v lese. Vozku poslali za otcem s podrobnostmi, kde má dojít k předání výkupného. To má proběhnout ve zřícenině asi pět mil od Křelovic. Aby se zajistil pro všechny případy, rozhodl se Sojka najmout na předání družinu.

Bratři založili svůj plán na znalosti pevnosti. Sojkovi poslové měli přijít na nádvoří a tam by jim bratři ukázali svázanou Alenu z okna věže, jejíž vchod z nádvoří je ovšem zasypán. Měsíc s penězi by vytáhli na provaze do okna a pak by na oplátku spustili zase Alenu. Nakonec se plánovali vytrátit z hradu pomocí staré tajné chodby, která ústí několik set metrů od pevnosti.

Únosci se k Aleně moc ohleduplně nechovali. Většinu času byla svázaná, moc jídla nedostala a všichni tři bratři ji několikrát znásilnili. Asi půl dne před dohodnutým předáním peněz ji odvedli tajnou chodbou do věže, kde ji Pucejř s Rajtamem znovu znásilňovali, zatímco Arek byl na hlídce. Bylo ráno a únoscům ani nepřišlo podivné, že se kolem paty věže sbíhá mlha. To si Osmund vyrazil do lesa a se svým upířím sluchem zaslechl Aleniny výkřiky i z velké dálky. Vpadl tedy do věže, Rajtama srazil do bezvědomí, Alenu omámil kouzlem a Pucejře na místě vysál dosucha. S Rajtamem přes rameno odvedl zmámenou Alenu ke svému krytému vozu a odvezl je do svého tajného sklepení.

Osmund si ale nevšiml Areka, který se vracel z obhlídky zrovna, když upír zaútočil na jeho bratry. Ten se sice poprvé v děsu schoval, když ale zjistil, že upír jeho druhého bratra unesl, tak se mu podařilo nabrat odvalu a z povzdálí sledoval Osmunda až k vozu. Poté, co ten odjel se Arek vrátil do své skrýše a přemýšlí, jak se obludě pomstít a zachránit bratra.

O několik hodin později přicházejí do zříceniny postavy.

## **Athor**

Na začátku dobrodružství se družina nachází ve městě Athor. Postavy jsou kontaktovány Sojkovým agentem, který pro něj dobrodruhy aktivně hledá. K setkání dojde nejpravděpodobněji v hospodě, ale postavy mohou být osloveny i na ulici. Další možností je, že postavy v Athoru už nějakého kupce znají. V tom případě klidně zaměň jména a nechej postavy o pomoc požádat právě tohoto kupce. Od agenta se postavy dozví, že Athorskému kupci Oliveru Sojkovi byla unesena dcera a nabízí vysokou odměnu ( podle zvyklostí PJ ) za její nalezení. Sojka je však poměrně zámožný, takže by to měla být skutečně motivující odměna. Agent postavy také požádá, aby o věci s nikým nemluvily, protože dívka je jistě v akutním ohrožení života a aby se co nejrychleji dostavily do obchodníkovy vily, kde se dozví podrobnosti.

## **Setkání s obchodníkem**

Sojka postavy přijme ve své honosné vile a seznámí je s podrobnostmi únosu. Důvod Aleniny cesty se bude snažit zamlčet, pokud budou postavy naléhat, tak maximálně řekne, že dcera ukončila studia v Albireu a vracela se domů. Sojka je ochoten zaplatit vysoké výkupné ( ale jen tak vysoké, aby s ním postavy nevzaly roha... ), ale bojí se, že únosci už možná jeho dceru zabili nebo mají v plánu jen sebrat výkupné a pak se Aleny zbavit jako nepohodlného svědka. Postavy proto požádá, aby se zprvu pokusily získat Alenu výměnou za výkupné, ale aby byly připraveny na každou eventualitu. Prioritou je samozřejmě záchrana děvčete, pokud přinesou i hlavy únosců, bude jen rád ( neopomene zdůraznit, že umí velkoryse projevovat spokojenost). Ovšem, pokud by byla Alena už po smrti, tak se bez hlav jejích vrahů ani nemají vracet. Nakonec nezapomene postavy upozornit, že má mnoho vysoko postavených známých a pokud by snad i s výkupným zmizely, tak si ho rozhodně moc dlouho užívat nebudou.

Dobrodruzi si ještě mohou promluvit s vozkou, který Alenu vezl. Ten jim rád sdělí zevrubný popis jednotlivých lupičů. Taky se od něj mohou dozvědět, že slečna byla po cestě nějaká zamlklá. Jinak už od něj nic důležitého nezjistí.

## **Výkupné**

## **Stará zřícenina**

Neuvádím přesný čas, kdy má dojít k předání rukojmí, ale mělo by to být odpoledne, či k večeru ( koneckonců přesné měření času není na Asterionu zrovna rozšířené). Co se týče dne předání, tak ho určí tak, aby to družina tak akorát stihla. Pokud by dobrodruzi dorazili na místo řekněme o den dřív a počkali si tam na únosce, tak by vůbec nedošlo ke konfrontaci bratrů Senohrábkových s upírem.

Pevnost na jednom z vršků v Elfech kopcích a je obklopena lesem. Pochází pravděpodobně z post-arvedanských<sup>2</sup> dob. Pravděpodobně si ji postavil nějaký pohanský<sup>3</sup> vůdce nebo skřetí kapitán. Jediné co ještě stojí je pevnostní věž a část hradby. Vedle věže stával donjon, ale ten je zcela zřícený a původní průchod do věže je úplně zavalen. Jediný způsob, jak se mohou postavy do věže nemagicky dostat je vyšplhat po věži samotné ( sestává z hrubých kamenů a každý zloděj by to měl zvládnout) nebo vyšplhat na hradbu ( ta je pobořená vyšplhat nahoru dokáže každá trochu obratná postava), ze které se dá do věže dostat dírou po dveřích, které na hradbu vedly. Tento průchod ale není zespoda vidět.

Ve chvíli, kdy družina dorazí na nádvoří, nic neukazuje na to, co se ve věži odehrálo. Celý hrad vypadá pustě. Když se únosci v dohodnutý čas neukážou, budou postavy asi chtít prohledat okolí a vniknout do pevnosti. V okolí může hraničář najít stopy, které několikrát obchází celý hrad. Pokud bude mít při hodů štěstí, klidně ho nech je sledovat až k tajnému východu z hradu. Pokud ho družina nenajde, bude asi muset použít jednu z výše uvedených cest.

Věží prochází točité schodiště, ze kterého občas vedou úzké střílny. Ve sklepní části ústí tajná chodba. Asi deset metrů nad úrovní povrchu je prázdná místnost, ze které vede východ na hradbu ( tam se schovával Arek, když se Osmund vypořádával s jeho bratry). Asi o pět metrů výše je místnost, ve které drželi únosci Alenu. Místnost je strohá. Směrem na nádvoří vede malé okno, pod nímž leží vědro a asi dvacet metrů pevného provazu. Na zemi leží několik kožešin, jedna bezkrevná mrtvola vysokého a rozložitého mladého muže, trocha zaschlé krve, široký meč, sekera, dvě lehké kuše i s šipkami a pár drobností. Pucejř má rozervané hrdlo, jinak žádné vnější zranění. Postavám by mělo být rozhodně divné, že z tak velkého muže je na zemi i na těle tak málo krve.

Družina má několik možností dalšího postupu. Nejpřirozenějším a asi nejpravděpodobnějším je pokusit se o stopování. Osmund nesl omráčeného Rajtama, takže stopy budou hlubší. Rajtam měl rozbitou hlavu a stopy po krvácení se dají občasné najít po celé cestě k vozu. Také půda je rozměklá, takže stopy upíra a Aleny jsou snadno čitelné a můžou je sledovat i družiny bez hraničáře, pokud jsou v nich nějaké všímavější postavy. Stopa vede asi dva kilometry k místu v lese, kousek od cesty vedoucí do Křelovic, kde měl Osmund uschovaný svůj vůz. Odtud pak vedou vyjeté koleje na cestu, kde se ztrácí, i tak se ale dá určit směr, kterým vůz jel.

Schopný hraničář by měl dokázat najít i stopy Areka, který sledoval upíra až k vozu, ale pak se jeho stopy stáčejí do lesa a asi po čtyřech kilometrech dovedou postavy k malé jeskyni, kterou bratři Senohrábkovi používali jako úkryt pro svou kořist.

Kromě stopování mohou postavy hledat informace v astrálu (viz úvod) nebo mohou vzít mrtvolu, odnést ji do nějaké vesnice v okolí a pokusit se zjistit, o koho se jedná nebo spíš jednalo. I pokud by nešly přímo do Křelovic, v ostatních vesnicích v okolí se jistě najde někdo, kdo už Pucejře někdy viděl a nasměruje postavy správným směrem.

## **Skrýš lupičů**

Jeskyně se nachází v úzkém údolí asi pět kilometrů od Křelovic. Vchod se nachází u země a je dost úzký a nenápadný. Ve skutečnosti vypadá spíše jako vchod do doupěte nějakého zvířete. Než se dobrodruzi vypraví dovnitř, měly by mít světlo.

Vstupní tunel je velmi nízký (120 – 150cm) a prudce se svažuje. Ústí do kruhové místnosti o průměru a si osm metrů. Zde je strop asi 180 centimetrů, takže větší postavy budou mít trochu problémy. Uprostřed místnosti je zaražen kůl, k němuž jsou na dlouhých laněch přivázáni dva ostří psi, kteří se s vrčením a štěkotem vrhnou na první postavu, která sleze dovnitř. Pokud by se tato snad snažila utéct, zjistí, že musí šplhat do příkrého svahu, což půjde se psy dorážejícími na jej záda dost těžko, také jí asi budou zavazet její spolubojovníci. Pokud bude chtít se psy bojovat, zjistí, že je v tom sama, protože ucpává vchod z chodby a její kamarádi i nemohou moc pomoci. Nejlepší taktikou je asi pokusit se nějak prorazit mezi psy a udělat tak místo pro další postavy, psi jsou ale velcí a těžcí a prorazit mezi nimi, či přinutit je ustoupit nebude nic snadného. Dále je také potřeba dávat pozor na to, kdo nese světlo a co se s ním v průběhu boje děje. Pokud ho nese první dobrodruh je pravděpodobné, že ho při prvotním náhlém útoku upustí, pokud ho nese někdo další, tak zase nebude bojující dobře vidět. Psi sice ve tmě nevidí, ale dokáží se skvěle orientovat pomocí čichu.

Hluk každopádně varuje Areka, který po třech kolech příběhne s orčí opakovací kuší v ruce a začne střílet do postav. Pokud by se postavy dokázaly se psy vypořádat už během těchto tří kol, schová se za bednami v další místnosti a bude přicházející postavy odstřelovat odtamtud. Arek má na čele Derteonskou čelenku, kterou kdysi s bratry ukradli a která umožňuje vidět ve tmě. Bude se tedy této výhody snažit co nejvíce využít, například eliminací světla postav.

Pokud bude družinka chtít z Areka dostat nějaké informace, měla by se snažit zajmout ho živého.

Při výslechu se zdrcený Arek poměrně rychle přizná. Zdůrazní ovšem to, že neměli v úmyslu dívce nijak ublížit. Upíra rozhodně nepopíše jako záchránce, ale vykreslí ho jako zřůdu, která si ve dne hraje na starostu a v noci obchází příbytky nevinných vesničanů. Rozhodně se bude snažit navodit u postav dojem, že mu nešlo o záchranu dívky, ale spíš o čerstvou krev, kterou si bude moct v klidu vychutnat ve svém doupěti. Postavám nabídne pomoc a požádá je, aby navštívily jeho matku, o které je přesvědčen, že bude schopna problém nějak vyřešit.

## **Křelovice**

Jedná se o malou vesničku (cca. 60 obyvatel). Nachází se přibližně v polovině Naoské brázdy. Domy jsou postaveny podél cesty. Uprostřed vesničky je malá hospoda s přílehlou stájí, která má v horním patře několik pokojů k pronajmutí, což často využívají kupci cestující do Naosu nebo zpět. Dům Senohrábkových je na severním konci vesnice a Osmundova vila leží odděleně asi 120 metrů severně od vesnice. Křelovice jsou opravdu jen malá vesnička, takže žádné obchody, kovárny, zbrojnice zde postavy neseženou. Nocleh je možné sehnat buď v zadarmo v přírodě, za menší úplatu či výpomoc u některého z obyvatel nebo v hospodě (za větší úplatu). S jídlem je to podobné. Všechno ostatní, co vesničané potřebují k životu kupují od projíždějících kupců nebo si pro to jezdí do Naosu. Na tamějším trhu pak také prodávají své produkty. Asi dvakrát denně vesnicí projíždí jízni patrola z Naosu (5 mužů), která má udržovat cestu bezpečnou.

## **Pátrání ve vesnici**

Pokud postavy našly a vyslechly Areka, tak už asi ví, kdo je únoscem a tuto kapitolu můžeš bez problému vynechat. Předpokládejme tedy, že družina přichází do vesnice s Puchejřovým tělem. Ať už tělo ukážou komukoliv, zkrvavená mrtvola jejich souseda ho nepochybně šokuje a bude trvat na tom, že musí okamžitě informovat starosta. Puchejře samozřejmě kterýkoli vesničan pozná. Postavy mohou vyptáváním zjistit, že se jednalo o násilníka a hrubiána, který přirozeně nebyl ve vesnici nijak oblíbený. Což se dá koneckonců říct o celé Senohrábkovic rodině, která si svým povýšeným postojem moc přátel neudělala.

Tělo bude odneseno Žanetě, která se z toho samozřejmě složí a nebude schopna odpovídat na otázky. Velmi brzy se objeví Osmund, pokud není večer, bude slunečno a starosta bude mít široký klobouk. Tělo si zevrubně prohlédne, prohodí, že o pravděpodobně udělala nějaká obluda, které se bohužel v okolí občas objevují. Postavy budou povány na večeri v jeho sídle, aby mu pověděly podrobnosti ohledně nalezení těla. Pokud je už večer nebo noc, budou pozvány na další den.

Vyptáváním můžou dobrodruzi získat v podstatě všechny veřejně známé informace jak o Senohrábkových, tak o Osmundovi. Zvláště pak takové zajímavé informace, jako, že mladí Senohrábkové jsou každou chvíli pryč z vesnice a nikomu neříkají, kam jdou, že Osmund nosí v podstatě pořád široký klobouk a že je jediný, kdo má ve vesnici větší vůz (je u něj na dvoře a má samozřejmě stejný rozestup kol, jako vůz, jehož stopy mohly postavy najít. Také je možné zjistit, že se s ním odněkud vrátil právě v inkriminovanou dobu.

## **U Žanety Senohrábkové**

Žaneta bude zdrcená smrtí syna, odmítne se s postavami bavit, maximálně jim řekne, že synové byli v Albireu, navštívit známé. Pak se zavře doma a bude odmítat vyjít. Kromě použití magie nebo násilí mají postavy v podstatě dvě možnosti, jak ji přesvědčit ke spolupráci. Buď přijdou s Arekem, nebo přijdou jiným způsobem na to, že vrahem jejího syna je Osmund a sdělí jí to.

V prvním případě se postavám omluví za chování svých synů, nakrmí je historkou o svém smutném osudu a pokusí se je přesvědčit, že spolupráce bude pro obě strany nejvýhodnější. Žaneta je pořád velmi přitažlivá (má něco přes 35 let) a svého času byla jednou z nejluxusnějších kurtizán v Albireu, takže ví moc dobře, jak využít svých ženských zbraní i jak postavy odměnit i přes svou neutěšenou finanční situaci (tedy alespoň mužskou část družiny).

V druhém případě platí v podstatě to samé, jen se samozřejmě nebude k ničemu přiznávat. Pokud přišly postavy s Arekem, tak se bude chtít výpravy do upírova doupěte zúčastnit také a záleží jen na postavách, jestli mu to dovolí.

Každopádně Žaneta vybaví postavy dvěma věcmi, které jí zůstaly po jejím bývalém milenci - Aurionově<sup>4</sup> knězi, kterého obrala o peníze a až ji přestal bavit, tak ho synové zakopali v lese. Je to několik lahviček svěcené vody, která by měla podle pověstí upíra rozpustit, ale ve skutečnosti mu způsobí přinejhorším nepříjemnou vyrážku a malou skleněnou kouli, která se po vyslovení formule „aurium luxum“ intenzivně rozzáří a měla by zahánět temné nestvůry a zlé duchy. Na rozdíl od svěcené vody má tento předmět opravdu popisované účinky a může se stát klíčem k porážce upíra. Plavidlové vlastnosti viz. dodatky.

## **Večeře u Osmunda**

Večeře bude podávána na stříbrných talířích a jíst se bude stříbrným přiborem, protože upíří citlivost na tento kov už dávno překonal. Na druhou stranu neuvidí postavy v domě ani jedno zrcadlo a pokud by si nějaké přinesly nebo třeba použily stříbrný talíř tak neuvidí ani Osmunda. Osmund Postavy vyslechne a pokud se zmíní o svém poslání, atk jim slíbí, že rozešle Alenin popis do všech osad v okolí. Nakonec je slušně vyprovodí.

Pokud by získal podezření, že družina zná jeho tajemství nebo na něho dobrodruzi zaútočili, tak můžeš přejít ke kapitole boj s upírem.

## **Kráska a zvíře**

Po tom, co dívku dvezl do svého domu si Osmund kompletně přečetl její mysl odhalil v ní silný magický talent a zároveň získala jeho sympatie. Rozhodl se, že z ní udělá svou učednici. Alena se naučí používat magii od mistra nad mistry a Osmund získá rozptýlení, které naruší jeho samotu. Samozřejmě Alena by jen těžko přistoupila na takovou nabídku za daných okolností, takže před tím, než ji probudil a přednesl jí to ji dočasně magicky zbavil strachu, zábran a traumatu z prožitého únosu. A Alena, která se za krátkou chvíli stihla do svého zachránce zamilovat přijala.

## **Boj s Upírem**

Pokud nebudou mít dobrodruzi magickou kouli, pokusí se je Osmund eliminovat bez zbytečného krveprolití. To znamená, že je buď omámí magií nebo omráčí tupým předmětem. Dobrodruzi by neměli mít moc šanci. Pokud artefakt mít budou, uprchne Osmund po prvotním překvapení do sklepení a v dalším boji si už rozhodně nebude brát servítky.

Pokud by na tom byl špatně, objeví se od někudy Alena a pokusí se dobrodruhy zastavit. Ti se můžou oprávněně domnívat, že je pod vlivem upíra, a možná ji budou ignorovat. Nicméně pokud budou postavy poslouchat, tak jim vysvětlí situaci a poprosí je aby je nechali na pokoji, protože jako Osmundova učednice bude mnohem šťastnější než jako manželka náboženského fanatika. Argumenty může podložit slušná suma, kterou jim Osmund nabídne za to, že si vše nechají pro sebe a která by měla převyšovat odměnu, kterou jim nabídl Alenin otec. Nicméně pokud jde s družinou Arek, tak se pokusí Osmunda zabít za každou cenu.

Pokud boj vyhraje upír, vymaže přeživším postavám paměť na posledních pár týdnu, naloží je na vůz a vyklopí je někde do škarpy.

## **Upírova vila**

Osmundův pozemek leží kousek od silnice a vede na něj menší cesta s vyjetými kolejiemi od starostova vozu. Celý pozemek je obklopen vysokým plotem, za kterým pobíhají dva ostří psi, kteří mají hlavně odradit děti od prolézání jeho pozemku. Samotná vila je poměrně velká jednopatrová budova postavená v Albirejském stylu ( rovná střecha). Naproti vile budově stojí menší dřevěná budova, která slouží jako sklad různého harampádí, stáj pro koně a také je v ní uložený Osmundův povoz. Na dvoře, mezi křídly domu je pak umístěna studna s rumpálem a malou stříškou. Za domem je pak ještě malá dřevěná budka sloužící ke zřejmému účelu.

Budova má dvě úrovně: nadzemní a Osmundovu tajnou podzemní laboratoř. Do té se dá dostat buď studnou nebo krbem v salónku.

Pokud se budou postavy do budovy dostávat tajně, bude Osmund pravděpodobně v podzemí. Dům je v noci samozřejmě také zamčen a dveře jsou velmi bytelné, nicméně by neměl být problém dostat se dovnitř oknem. Okna vedou do jídelny, kuchyně, pokoje pro hosty, do ložnice a do salónku. Tyto místnosti a stejně tak všechny ostatní kromě spíže jsou osvětleny ještě skleněnými světlíky ze střechy. Nicméně při průniku postav dveřmi v místnosti sedm nebo při otevření poklopu v krbu bude na tuto skutečnost okamžitě magicky upozorněn a vydá se vyřídít si to s narušitelem.

Následuje podrobný popis obou pater.

## **Nadzemní patro**

Patro působí dojmem venkovského sídla šlechtice nebo bohatého obchodníka. Na zdech jsou obrazy, podlahy jsou pokryty drahými měkkými koberci, nábytek luxusní atd.

### ***Vstupní hala***

Dvoukřídlé dveře vedou do velké místnosti přecházející na obou stranách v chodbu spojující obě křídla domu. Jsou zde věšáky, botník, jinak nic zajímavého.

### ***Pokoj pro hosty***

Tento pokoj je vyhrazen návštěvám, které by v domě přespávaly. Ne, že by upír nějaké návštěvy měl, ale v každém podobném domě by takový pokoj být měl a tak je i tady. Původně zde byly dvě postele, dva noční stolky dvě skříně a jedna police na knihy. Nyní je tu však jen po jednom kusu od každého a police je také pryč. Na koberci je možné zřetelně vidět světlá místa a vytlačené stopy po nožičkách. Toto náhlé stěhování si vynutila přítomnost Aleny, které se snaží Osmund zajistit co největší pohodlí.

### ***Jídelna***

Uprostřed dlouhý stůl se spoustou židlí a stříbrných svícňů. Na stěnách spousta velkých oken.

### ***Kuchyň***

Zde Osmund vaří. Kulinářství je jeho velký koníček. V místnosti se nachází všechno možné kuchařské náčiní. Také nádoby z drahého porcelánu a hlavně jeho oblíbené stříbrné přebory.

### ***Spižárna***

Místnost je plná jídla. Visí zde několik kýt, je zde mouka, vejčeka, putýnka s mlékem a mnoho dalšího. Nechybí zde ani česnek.

### ***Šatna***

Mnoho kvalitních oděvů pro různé účely. Je zde i několik bílých laboratorních plášťů. Žádný z nich není od krve, Osmund je velmi čistotný.

### ***Komora***

Nic zvláštního, jen nějaké harampádí.

### ***Ložnice***

Upírova ložnice a pracovna. Je zde velká postel s nebesy, která je ale používána jen výjimečně – upíři toho moc nenaspí. Osmund tu má také pracovní stůl, v němž se nachází mnoho zajímavých dokumentů zabývajících se magií i jeho vlastními pokusy. Bohužel – Osmund si své zápisky píše v jednom nepříliš známém jazyce, takže dobrodruzi si asi moc nepočtou. Zato si můžou počíst v knihovničce, kde je několik zajímavých knih včetně takových kousků jako Nekromantova kniha kouzel (ve staré eldebranštině), Rukověť přízraků a mámení světů nelidských (v obecné řeči) nebo Mé cesty po zahradách her a slasti (taktéz). Pod postelí je pak malá zamčená truhla s asi dvěma stovkami zlatáků.

### ***Salónek***

Místnost určená k relaxaci a občasným zasedáním městské rady. Po místnosti je rozmístěna spousta pohodlných křesel, uprostřed stojí obdélníkový stůl. Nejdůležitější částí místnosti je krb. Pod roštem se skrývá poklop vedoucí na tajné schodiště vedoucí do podzemí (místnost 1). Vedle krbu je hranice zásobního dřeva.

## **Podzemní patro**

V podzemí je speciální zabezpečovací systém. Na upírův mentální příkaz nebo po otevření dveří v místnosti 1 je schodiště z krbu zablokováno padající mříží a celé podzemí se naplní hustým dýmem, ve kterém není vidět dál než na dva metry a i to špatně. Původně bylo také vypuštěno několik oblud, ale kvůli bezpečnosti Aleny upír toto opatření zrušil. V celém podzemí není možné používat časoprostorovou magii (v drd+ to počítej, jako by se každé kouzlo snažil zlomit čaroděj (hod na lámání 25, kvalita mag.=10).

1.) Místnost, do které ústí schodiště je prázdná. Do podzemního komplexu vedou železné dveře. Pokud by upír nebyl vevnitř, tak budou zamčené, ale to by nemělo nastat. K zabezpečení viz. výše.

2.) V místnosti jsou dvě jednoduchá lůžka. Na jednom leží v bezvědomí Rajtam. Do žil mu vedou hadičky ze skleněné lahve pověšené na stojanu nad postelí. Po odstranění kapačky se po pár hodinách probudí, ale ještě několik dnů bude dezorientovaný a zmatený. Toto platí i pro vězně z místnosti 3

3.) Místnost je o trochu větší než místnost 2. Jsou v ní tři lůžka, z toho dvě plná (jedná se o dva nebezpečné lupiče a vrahy).

4.) Žanetin pokoj. Původně místnost stejného určení jako 2 a 3. Nyní je zde vybavení z pokoje pro hosty v horním patře. Žaneta má k dispozici několik knih, psací potřeby a Osmund od někudy vyhrabal i několik dámských šatů.

5.) Laboratoř. V místnosti je několik rozřezaných těl na laboratorních stolech. V rohu je klec, po které pobíhá několik koček s velikými nádory na nejrůznějších částech těla. Dále chirurgické náčiní, nějaké grimoáry a Osmundova chloubka – sbírka

lidských zárodků v různém stavu vývoje. V laboratoři se pohybují dva služební Hůlové, kteří jsou to kvůli úklidu a občas něco přidrží. Nejsou schopni boje a útoku se bránit nebudou. Každý má v hrudníku stříbrnou sponu.

6.) Sklad materiálu. Dvě mrtvá ale nerozkládající se těla. Dvě živé kočky. Spousta různých bylin. Magické grimoáry a anatomické atlasy. Spousta dalšího haraburdí a hlavně truhla, ve které jsou nějaké šperky a poměrně slušná hotovost ( podle úvahy PJ, ale zas tolik to nebude – většinu peněz má Osmund uložených v trpasličí bance.

7.) Zamčené dveře vedou do malého jezírka pod studnou. Uvnitř jezírka žije myšlenková bytost, nemrtvá nestvůra Ithran (viz modul Nemrtví a světloňoši).

## **Hlavní Postavy**

### **Rodina Senohrábkova**

Senohrábkovi jsou skutečně povedená rodinka. Žaneta Senohrábková pochází ze sedlácké rodiny z východního al mendoru. Přitažlivá a cílevědomá dívka se však nijak nezamlouvala perspektiva celoživotní práce na poli a tak jednoho dne utekla s projíždějícím mladým obchodníkem, který měl namířeno na Taru<sup>5</sup>. Mladík neměl nouzi o peníze a měl v plánu je na novém kontinentě jaksepatří rozmnožit. Zamilovaná dvojice si tedy užívala plavbu v luxusní části lodi a když vystoupili v přístavu Dunrilean, Žanetino břicho se začínalo pomalu zvětšovat. V Dunrileanu<sup>6</sup> se milenci vzali a Žanetin manžel si založil poměrně úspěšnou živnost. Idyla byla bohužel přerušena, když Žanetin muž dostal tropickou nemoc, známou jako Magarská horečka. Žaneta utratila většinu peněz za léčbu, ale i přes všechnu snahu její muž nemoci podlehl. Žaneta skončila na ulici i se dvěma malými dětmi.

Měla ale „štěstí“ a uchytila se v lepším nevěstinci, kde se stala velmi oblíbenou mezi stálými zákazníky. Později se přestěhovala do Albirea<sup>7</sup>, kde si založila nevěstinec vlastní. V branži byla úspěšná a vydělávala velmi slušné množství peněz, pak se ale dostala do jistého sporu s Pavučinou<sup>8</sup> a skončila téměř na mizině. Protože v Albireu pro ni již nebylo vhodné klima, utekla i se svými syny na venkov, do Křelovic. Zpočátku měla dostatek finančních prostředků, aby ona ani její synové mohli žít pohodlně bez nutnosti dít se na poli. Jak ale začaly peníze docházet, začali si synové přivydělávat přepadáváním osamocených obchodníků na cestě z Albirea do Athoru a také v Naoské brázdě.

Synové jsou tři, jmenují se Arek a Rajtam, třetímu neřekne nikdo jinak než Puchejř.

### **Osmund Beravel**

Osmund Beravel byl za svého života byl známým a mocným kouzelníkem, specializujícím se hlavně na práci s živou hmotou. Období jeho věhlasu spadá do let kolem Konečné bitvy<sup>9</sup>. Jeho umění léčby různých nemocí bylo pověstné. Dokázal léčit i vážné nemoci a postižení, několika lidem vrátil dokonce i useknuté údy. Jeho největším zájmem však nebylo ani tak léčení, jako pochopení pochodů, které se v živých organismech odehrávají. Fascinovaly ho nejrůznější proměny, metamorfózy a hlavně tvárnost<sup>10</sup>. Po Konečné bitvě se mu podařilo zajmout několik skřetů, které uvěznil ve své laboratoři, kde na nich dělal pokusy. Kouzla, která na nich zkoušel spadala do té nejhorší černé magie a mnohdy byla i za hranicí nekromancie, ale Osmund své za zlé nepovažoval a viděl v nich pouze vědecké bádání, které může lidstvu jedině prospět a beztak ho provádí na příšerách, které si lepší osud ani nezaslouží. Po měsících bádání objevil věci natolik zajímavé, že nevydržel nechávat si je pro sebe a světil se s nimi svému příteli z Čarodějně akademie<sup>11</sup>. Ten se však zhroutil a ohlásil Osmundovy zakázané praktiky v akademii. Osmund byl z akademie okamžitě vyloučen a označen za zločince. Před zatčením se mu však podařilo uprchnout do Plaveny<sup>12</sup> a později na Taru.

Osmundovy pokusy neměly nikdy daleko k nekromancii a tak není divu, že nakonec skončil na univerzitě v Umrličím království<sup>13</sup>. Některé ukrutnosti, které se tam děly byly ale moc i na Osmunda a vyjadřoval se proti nim. To budilo u ostatních nekromantů značnou nedůvěru a tak byl Osmund nakonec na rozkaz z Moarty<sup>14</sup> zlikvidován.

Osmund tedy zemřel, ale na odchod do vnějšího světa<sup>15</sup> se ještě necítil, vždyť bylo ještě tolik, co objevovat a tak využil svých zkušeností s nekromancii a vrátil se na svět v podobě upíra. Po letech cest, kdy se sžíval se svou novou podobou, schopnostmi a potřebami se nakonec usadil ve vesnici Křelovice. Koupil největší dům ve vesnici, pod kterým tajně zbudoval laboratoř i kobky.

Ve vesnici je sice považován za poněkud zvláštního, protože téměř nevychází z domu, ale nemá nazbyt peněz a většinu vesničanům již někdy pomohl buď finančně nebo dobrou radou. Vesničané ho mají v úctě a jsou povětšinou přesvědčeni, že se jedná o nějakého velkého pána, určitě šlechtice, který se musel v jejich vesnici ukrýt před svými nepřáteli a jsou patřičně hrdí, že si vybral právě jejich vesnici. Není tedy divu, že ho zvolili svým starostou a Osmund po jistém přemlouvání přijal. Vesnická rada se schází u něj doma a každá schůze je zakončena večeří, kterou Osmundův kuchař podává na stříbrných talířích.

Své oběti na kterých by se mohl živi a na pokusy získává Osmund dvojím způsobem. Zaprvé občas loví různé zločince a lupiče po celém širším okolí, někdy i několik dní cesty od vesnice, aby nedošlo k podezření. Většinou je chytí živé, naloží omámené do svého vozu a odveze k sobě domů do laboratoře. S těmito oběťmi pak dělá své pokusy, případně je používá jako živé konzervy. Občas si jídelníček zpestří také některým vesničanem a to tak, že ho pozve k sobě domů, tam ho omámí, vysaje z něj něco krve, pak mu ránu vyléčí a vloží mu do paměti falešné vzpomínky.

Osmund si jako zkušený upír dovede poradit s většinou klasických proti upířích postupů. Česnek, stříbro ani tekoucí voda mu nevadí. Stín sice nevrhá, ale vlastní plášť, který mu stín magicky dodá, i když při jasném světle je slabší, než by byl stín přirozený, Osmund proto za jasných dní radši z domu vůbec nevychází. V zrcadle se neodráží a snaží se jím vyhýbat, ve svém domě žádné nemá. Osmund se dovede proměňovat v mlhu, pak je zranitelný jen ohněm, kouzly a magickými zbraněmi, také mu nedělá problém zmizet nebo projít zdí. Je to samozřejmě velmi schopný čaroděj a ovládá mnoho hlavně z vitální a psychické magie.

## **Dodatky**

### **Statistiky drd0**

***Arek*** (člověk, muž, zloděj, 5.úroveň)

Sil: 12  
Obr: 17  
Odl: 11  
Int: 14  
Char: 13

***Rajtam*** (člověk, muž, válečník, 5.úroveň)

Sil: 17  
Obr: 13  
Odl: 16  
Int: 11  
Char: 11

***Žaneta*** (člověk, žena, sicco, 8.úroveň)

Sil: 8  
Obr: 16  
Odl: 9  
Int: 15  
Char: 19

***Alena*** (člověk, žena, kouzelnice, 1.úroveň)

Sil: 8  
Obr: 14  
Odl: 8  
Int: 17  
Char: 18

Z magie zvládá jen pár jednoduchých triků.

***Osmund*** (člověk, muž, upír, čaroděj, 22.úroveň)

Sil: 17  
Obr: 18  
Odl: 19  
Int: 20  
Char: 19

### **Statistiky drd+**

***Arek*** (člověk, muž, zloděj, 3. úroveň)



Sil: 1  
Obr:5  
Zrč:4  
Vol:2  
Int:3  
Char:2

**Rajtam** (člověk ,muž, válečník, 3.úroveň)

Sil: 5  
Obr:4  
Zrč:2  
Vol:2  
Int:0  
Char:1

**Žaneta** (člověk, žena, zloděj,5.úroveň)

Sil: 0  
Obr:7  
Zrč:6  
Vol:3  
Int:4  
Char:5

Krása: 15 ( víc než podle výpočtu v pravidlech, ale ve skutečném světě taky není ženská krása přímo závislá na obratnosti nebo dokonce na zručnosti...)

**Alena** (člověk, žena ,čarodějka , 1.úroveň)

Sil: -1  
Obr:3  
Zrč:1  
Vol:4  
Int:5  
Char:4  
Krása: 18 ( viz. Žaneta)

**Osmund** (člověk, muž, upír, theurg,16 .úroveň)

Sil: 8  
Obr:6  
Zrč:5  
Vol:11  
Int:7  
Char:12

## Magická koule

Jedná se o artefakt, který při aktivaci vydrží zářit silným magickým světlem asi dvě hodiny ( původně víc, ale je již dost vybitý). Světlo má pro upíra skutečně nepříjemné účinky. Všechny vlastnosti mu klesnou o několik bodů ( PJ určí podle stavu asily družiny. Taky se mu bude špatně soustředit, takže bude mít problém se sesíláním náročnějších kouzel ( v drd+ formule tak od 6-té úrovně výš). Světlo mu také zabrání v proměňování a regeneraci.

Artefakt se dá použít i proti obyčejným nemrtvým jak animovaným<sup>16</sup> tak ze stínového světa<sup>17</sup>. Konkrétní parametry ať si každý PJ určí dle potřeby. Koule se dá teoreticky znovu nabít, ale zvládne to jen velmi zkušený Aurionův kněz, kterého jistě bude zajímat, kde k ní postavy přišly.

## Ithran

Obluda je asi dva metry vysoká, tělo napůl lidské, napůl ještěří. Protáhlá a plochá hlava s tlamou plnou ostrých zubů. Dlouhé křivé paže s ostrými pařáty. Tělo nestvůry působí polorozpadlým dojmem, kůže se odchlípuje a má nezdravou, našedlou barvu.

**drd+**

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach  
Schopnosti: Vidění ve tmě III  
Rezistence: Neviditelnost (5), Iluze (2)  
Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralyza  
Zranitelnost: Stříbrné zbraně (4), +O (6), Svěcená voda (7)  
Nové schopnosti: Jed (+Vo, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = +0) – 5. úroveň, Útoky na brnění (8) – 10. úroveň,  
Rezistence vůči Zmatení (2) – 12. úroveň  
Vlastnosti: +3/+0/+3/+1/-2/-2  
Odolnost: +4  
Výdrž: —  
Rychlost: +5 (ve vodě) , +1 (na souši)  
Smysly: +1/+2/+3/+3/+1  
BČ: +1  
ÚČ: +5 pařáty  
OČ: +1  
Ochrana: 3  
Zranění: 5 B  
Velikost: +3  
Rozměry: 2 m / –  
Náročnost: +80

### ***drd0***

Ithran  
Vyvolávací emoce: nenávisť + strach  
Vlastnosti: rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
Rezistence: iluze 33 %  
Imunity: jedy, neviditelnost, odsávání života, paralyza, prokletí, slepota, strach  
Životaschop.: 7  
Útočné číslo:  $(+5 + 4/+2) = 9/+2$   
(drápy);  
 $(+5 + 5/+3) = 10/+3$  (zuby)  
Obranné číslo:  $(+4 + 1) = 5$  (ve vodě)  
 $(+3 + 1) = 4$  (na suchu)  
Odolnost: 16  
Velikost: B  
Manév. schop.: 19  
Pohyblivost: 20/vodní tvor (ve vodě), 16/humanoid (na suchu)  
Intelligence: 8  
Charisma: 8  
ZSM: 15  
Zkušenost: 600

### **Ithran, vyšší**

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach  
Vlastnosti: jed (Odl ~ 5 ~ nic/2–7, trvání ihned / 1 kolo), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)  
Rezistence: iluze 75 %, zmatení 40 %  
Imunity: jedy, neviditelnost, odsávání života, paralyza, prokletí, slepota, strach  
Životaschop.: 10  
Útočné číslo:  $(+7 + 6/+3) = 13/+3$   
(drápy);  
 $(+7 + 8/+5) = 15/+5$   
(zuby) + jed  
Obranné číslo:  $(+5 + 1) = 6$  (ve vodě)

(+4 + 1) = 5 (na suchu)  
Odolnost: 18  
Velikost: C  
Manév. schop.: 22  
Pohyblivost: 23/vodní tvor (ve vodě),  
18/humanoid (na suchu)  
Intelligence: 10  
Charisma: 11  
ZSM: 20  
Zkušenost: 1400

Pro slovní popis nestvůry viz Klíč bytostí astrálních k modulu Nemrtví a Světloňoši:

### Ithran

„...tu spatřili lodníci, kterak po boku korábu jejich netvor zrůdný na palubu šplhá i strachem třásl se i srdnatější z nich. Stvůra když na palubu vylezla, skokem mohutným mezi vlky mořské dopadla a na kusy je trhati počala. Ty, kdož ve snaze život svůj uchrániti do vody skočili, ona dostihla hravě a voda vůkol krví se zbarvila...“

Voda není pro nemrtvé přirozeným živlem. Je to dáno hlavně tím, že valná většina příslušníků rozumných ras žije na souši a jen malé procento z nich se vydává na odvážné pouti po hladinách moří vstříc dobrodružstvím. V mořských hlubinách se inteligentní tvorové téměř nevyskytují a i vodní lidé či elfové stavějí své příbytky spíše v mělkých vodách než v hloubce. Proto se nemrtví většinou spokojí s obyvateli souši a nemají důvod se pouštět do podmořské říše. To ale neznamená, že by jim voda byla nějakým způsobem nebezpečná. Hmotní nemrtví se pod hladinou pohybují trochu těžkopádně, ale dovedou kráčet po dně bez sebemenších problémů. Nehmotným pak voda v ničem neprekáží. Ovšem případy, kdy by tyto bestie napadly obydlí podmořských národů jsou velmi vzácné, stejně jako útoky na rybářské, obchodní či válečné koráby. Možná právě díky tomu, že vodní bytosti si příliš dlouho žily v klidu a pokoji, se v mořích objevili ithranové. Tito netvoři se také počítají k nemrtvým a jsou stejně strašní jako jejich suchozemští příbuzní. Jsou asi dva metry vysokí, těla mají napůl lidská a napůl ještěří. Plochá a protáhlá hlava je o něco kratší než krokodýlí, má stejně posazené oči a velkou tlamu plnou ostrých zubů. Tělo je humanoidní, ale nohy jsou o něco kratší než lidské, prsty jsou zakončeny drápy a vyrůstají mezi nimi plovací blány. Dlouhé, pokřivené paže mají na konci pařáty s velmi ostrými drápy. Rychlý pohyb pod vodou ithranovi umožňuje více než metrový ocas, který je z boků zploštělý. Nestvůra jím pohybuje ze strany na stranu a tímto způsobem může vyvinout značnou rychlost. Tělo této bytosti vypadá polorozpadlé. Kůže se na mnoha místech odchlípuje a má nezdravou, šedohnědou barvu. Voda kolem nemrtvého je prosycena jeho přítomností, ryby v jeho blízkosti hynou a vodní rostliny chřádnou. Ithranové napadají příbytky vodních lidí i elfů, vraždí je a starají se tak o šíření negativních emocí i pod hladinou moře. Také jsou schopni přepadávat více či méně bráněné lodě. Pomocí svých pařátů se vyškrábou na palubu a tam pak pobíjí vše živé. V poslední době se stali skutečnou hrozbou pro všechny lodě kromě válečných korábů.

Spíše výjimečně se stane, aby byla napadena loď plovoucí po řece. Většina takových případů se udála poblíž říčních delt. Ovšem na moři dochází k pobití lodních posádek ithrany častěji, než by bylo zdrávo. Nemrtví jsou silní i jako jednotlivci, ale pokud útočí ve skupině, následky bývají katastrofální. Je jedno, zda je loď poblíž břehu nebo na širém moři, tyto bytosti cítí zvláštním způsobem přítomnost inteligentních tvorů a jdou neomylně za svým cílem.

Ve vodě se tento nemrtvý cítí jako doma, což pro něj představuje značnou výhodu, protože na své oběti často útočí právě ve vodním živlu. Je rychlý, obratný a také poměrně silný. Svými pařáty umí způsobit ošklivá zranění, jeho kousnutí je značně nebezpečné, jelikož má velmi ostré zuby a v čelistech obrovskou sílu. Na suchou zemi téměř nevylézá, ale často napadá paluby lodí, plavících se přes moře. Ani při boji mimo vodní živel není ithran o mnoho slabší. Ztrácí zde část své rychlosti díky kratším nohám, obratný je však pořád stejně a jeho drápy a zuby neztrácí nic ze své účinnosti. Pro většinu bojovníků je výhodnější právě boj na suchu, i když je to jen lodní paluba. I těm méně chápavým je jasné, že zatímco je voda zpomalí a jejich údery ztratí na účinnosti, pro tohoto nemrtvého žádné omezení nepředstavuje. Navíc voda v jeho okolí je otrávená a ti, kdo v ní pobývají, na to mohou ošklivě doplatit. Ithran naštěstí není odolný vůči magii ani obyčejným zbraním a pro zkušeného válečníka by neměl být problém jej zabít. Jako většina nemrtvých je i on citlivý na stříbro, svícenou vodu a kouzla bílé magie, navíc je velmi zranitelný magií ohně. Tato nestvůra nemá žádný pud sebezáchovy a ani hrozivá zranění ji nezastaví v útoku. To se ale často obrací proti ní, když místo aby zvolila útěk pod vodu, raději se nechá dobít a mnohdy ani nestihne způsobit vážnější zranění.

---

<sup>1</sup> Studuje se zde tzv. sedm svobodných umění: gramatika, rétorika, dialektika, aritmetika, geometrie, astronomie a hudba. Funguje jako příprava na odborné fakulty (právnícká, lékařská, teologická, v Albireu ještě Bardská akademie a Univerzita magie, ty ale předchází vyjítí artistické fakulty nevyžadují, i když ho vítají)

<sup>2</sup> Arvedané byli starým velmi vyspělým národem, který před třemi tisíci lety ovládal Taru. Zbylo po nich mnoho staveb a hlavně magických artefaktů.

<sup>3</sup> Tzn. neuctívající sedmnáct bohů, arvedanský panteon uctíváný v civilizovaných zemích dodnes. Za arvedanských dob byl za pohana označován každý nearvedan.

---

<sup>4</sup> Aurion – sluneční bůh

<sup>5</sup> Tara - jižní kontinent Asterionu, na kterém se dobrodružství odehrává. Od Lendoru oddělena tzv. Vnitřním mořem

<sup>6</sup> Dunrilean - město v džungli na severu Tary

<sup>7</sup> Albireo - největší město Východní dálavy ; Východní dálava je politicko-správní celek, ve kterém se dobrodružství odehrává, jedná se o Tarskou kolonii Lendorského království Almendor

<sup>8</sup> Pavučina - vlivná zločinecká organizace

<sup>9</sup> Konečná bitva - porážka skřetů na severním asterionském kontinentu - Lendoru. Asi před 130-ti lety.

<sup>10</sup> Na Asterionu se lidé kteří vykonali zvláště zlé a kruté skutky postupně proměňují ve skřety.

<sup>11</sup> Sdružení lidských kouzelníků.

<sup>12</sup> Plavena - Mořské Císařství, země na Lendoru.

<sup>13</sup> Umrličí království - říše nekromantů na Jihu Tary až u samotného polárního kruhu. Většina obyvatel civilizovaných krajů ji zná pouze z pověstí a vyprávěnek.

<sup>14</sup> Moarta - vládnoucí rada nekromantů v Umrličím království.

<sup>15</sup> Vnější svět – asterionská obdoba astrálního světa

<sup>16</sup> Animování nemrtví překvapivě nejsou kreslení nemrtví, ale nemrtví vzniklí oživením mrtvého těla.

<sup>17</sup> Stínový svět – Jiná úroveň světa, ze které jsou pomocí emocí vyvolávány tzv. myšlenkové bytosti, které se emocemi živí a také se snaží o šíření své vyvolávací emoce. Například nemrtví šíří nenávist a strach.