

JEDEN DEN V ALBIREU

Vážení Pánové jeskyní,

Toto dobrodružství není, abychom tak řekli, zcela klasické. Vaše družina bude během jednoho jediného dne v Albireu konfrontována s několika úkoly, z nichž některé budou se základní osou příběhu souviset více, jiné méně. Časem si postavy budou muset vybrat vlastní řešení situace – buď se přidají na jednu či druhou stranu utajeného konfliktu, nebo takřkajíc prásknou strany obě. Postavy nemusí, a patrně ani nesplní všechny z nabízených úkolů, k některým se ani nemusejí dostat. V tomto dobrodružství mají jednotlivé charaktery relativně široké možnosti volby, pamatujte na to, a nesnažte se vaše družiny zbytečně tlačit po stezce, kterou si přejete vy, časem je tak či onak vír příběhu stáhne zpět.

Dobrodružství je určeno pro postavy okolo 10. úrovně (DrD 1.6), respektive kolem 6. úrovně (DrD+). Pro postavy na vyšších / nižších úrovních se musejí přiměřeně upravit charakteristiky nestvůr.

Pro plné užití si tohoto dobrodružství doporučujeme PJovi nejprve nastudovat část o Albireu v modulu Čas temna, ze kterého je taktéž přejatá naše mapka. Výrazně by mu to mohlo ulehčit orientaci.

ZÁPLETKA

Děj Jednoho dne v Albireu se točí okolo sporů uvnitř místní buňky Nekromantické hanzy. Tu ovládá vládce mysli Morsmer. Ale před necelým aldenem se do luxusního paláce ve Zlaté čtvrti nastěhoval záhadný, elegantní cizinec. Společnosti se představuje jako Mstislav Orebič, Hanza jej však zná jako Cruthriena, jednoho z Vieenových upírů. Právě na příkaz Nekromanta se upír do Albirea vydal – převzít moc nad významnou, a přitom odbojnou buňkou. Přitom, přirozeně, Morsmer vůbec nemá v plánu se vlády nad místní Hanzou vzdát, a tak se Cruthrien musí připravit na ozbrojené, ale pokud možno co nejvíc nenápadné, převzetí moci. Připravuje se ale i Morsmer, který dostal z Umrličího království od spolehlivého zdroje varování, že se Vieenův agent objeví. Nevěděl však, že je jím právě Cruthrien, nicméně dokázal si dát dvě a dvě dohromady (viz. incidenty ve městě), aby mu došlo, že Nekromantův špeh již je v Albireu. Nyní Morsmer napíná všechny síly, aby upíra zaskočil, zároveň se však připravuje k obraně.

ČASOVÁ OSA

Toto dobrodružství je atypické už jenom tím, že by se mělo odehrát během jediného dne. Nicméně jednoduchá časová osa pomůže vysvětlit, jaké události proběhly před tím, než postavy do příběhu vstoupily:

- 2 měsíce Vieven vysílá Cruthriena do Albirea
- 39 dní Morsmer se dozvídá od svého informátora o Cruthrienově cestě
- 21 dní Cruthrienův sluha Jošt kupuje palác ve zlaté čtvrti, a připravuje jej pro svého pána
- 9 dní Cruthrien přijíždí do Albirea
- 8 dní Pohřešuje se Maraša, v Dunrileanu zakotvuje loď s nákladem pro Morsmera
- 6 dní Cruthrien se objevuje mezi lidmi na plese hraběte Dramila, hraběcí služebná Diana se pohřešuje

- 5 dní Morsmer odhaluje pokus o otravu
- 3 dny Mormser obdrží od Cruthriena výzvu k opuštění města jen pár chvil po tom, co jej napadl jeho vlastní ghúl, Jošt a další sloužící vyplení albirejský hřbitov, loď s nákladem pro Morsmera je v přístavu vypleněna Cruthrienovými nemrtvými
- 2 dny Pohřešuje se hrabě Dramil, i Morsmerovi muži navštíví hřbitov, aby získali materiál na nové nemrtvé

Dobrodružství se odehrává 5. úmora roku 856. Tento den slaví své narozeniny Guara Hiara, vůdce místní sarindarské obchodní komunity. Jeho oslavy bývají bouřlivou příležitostí k radovánkám, při nichž je na nohou celá čtvrť a nezřídka musí zasáhnout i městská hlídka, aby oslavující umravnil. Právě tuto noc si vybral pro svůj rozhodující úder upír Cruthrien, plánující využít všeobecného zmatku jako zástěrky, kterou mu bujará oslava poskytne.

STRUČNĚ O ALBIREU

Kdo by neznal Město bílého mramoru, perlu Východní dálavy? I když možná ... v nějaké bohy zapomenuté vsi v divočině bychom někoho takového nalézt mohli. A právě pro něho určeny jsou příští řádky.

Albireo je hlavním městem Východní dálavy, v těchto chvílích též sídlem krále Almendoru, Waldena er Gwendor. Leží na soutoku řek Měsíční a Královské, a k dnešku jej obývá na třicet tisíc duší. Architektonicky město připomíná, máme-li jej srovnat s nějakým sídlem pozemským, sídla v Kalifornii, případně Mexiku – nízké domky, často lemované podloubími a sloupovými arkádami, sedlové střechy opatřené povětšinou pálenými taškami. Honosnější domy jsou obloženy bílými mramorovými deskami, odtud přezdívka města, které mimo reprezentativní funkce, dokážou i v parném létě udržet uvnitř jakýs takýs chlad.

Vnitřní čtvrť

Vnitřní čtvrť, ležící uvnitř oblouku Promenády je sídlem pro albirejské řemeslníky – pekaře, ševce, sklenáře, kameníky, a ještě pro mnoho dalších. Ti zde jednak bydlí, jednak tu mají zřízeny i své dílny. Ve vnitřní čtvrti sídlí i bahenní lázně. Po většinu roku je tu pořádek a klid, neboť i obyvatelé čtvrti jsou spořádaní a starají se hlavně o „to svoje“.

Zlatá čtvrť

Nejhonosnější část Albirea je místem mnoha okázalých večírků a radovánek. Ve Zlaté čtvrti sídlí obchodnická smetánka města, ale též Bardská akademie, nebo městský hřbitov.

Přístavní čtvrť

Od Přístavní čtvrti můžeme čekat doky a kotviště pro říční plavidla a spousty náleven pro osoby, které na těchto plavidlech řeky brázdí. Oproti předpokladům je ale i přístavní čtvrť relativně klidným místem.

Východní čtvrť

Nejnebezpečnější část Albirea, byť i zde se situace pomalu uklidňuje. Přesto právě ve Východní čtvrti sídlí zejména chudina a o moc nad ní se v divokých potyčkách přetahuje několikero kriminálních gangů.

Malá čtvrť

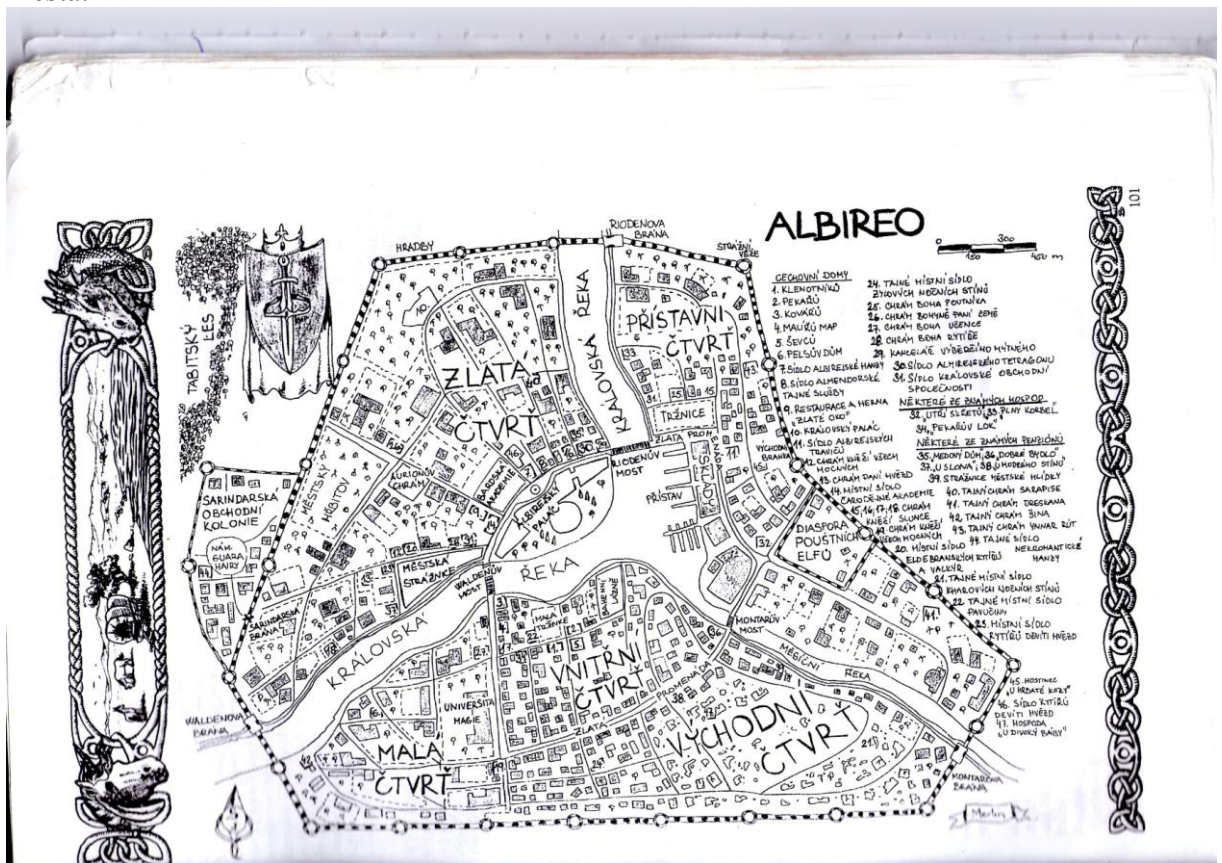
Oáza klidu a míru v hektickém a uspěchaném životě města. Takt této čtvrti udává věhlasná Univerzita magie. Podobně jako ve Zlaté čtvrti, i ve čtvrti Malé sídlí zámožnější část obyvatel Města bílého mramoru. V Malé čtvrti to hýří zelení a odpočinek tu mohou naléznout i druidi a hraničáři, civilizací nepříliš tknutí.

Diaspora pouštních elfů

Tak jako v Rilundu, i v Albireu se usídlila komunita pouštních elfů. Podobně jako Malá čtvrť je i Diaspora ostrovem klidu a pokoje.

Sarindarská obchodní čtvrť

Podobné kolonie, jako je ta albirejská, si čilí sarindarští obchodníci zřizují v mnoha městech Čtyř království i Dálav. Svoji čtvrť vybudovali Sarindarci pod vedením Guara Hiary mimo původní hradby a obehnali ji hradbami novými. Byť jsou Sarindarci výtečnými obchodníky, a mnoho Albirejců jejich služby využívá, jako na sousedy se na Sarindarce dívají poněkud úkosem. Hlídky okolo sarindarské obchodní čtvrti jsou tak o něco silnější, než ve zbytku města.



KAPITOLA PRVNÍ - VYHOZENÍ

Příběh tohoto dobrodružství začíná, tak jako mnoho jiných, v taverně. Konkrétně v albirejském hostinci U Hrbaté kozy, kde to vaše družina na oslavě úspěchů z dobrodružství předešlých přežene, a to ne mírně, s pitím.

Výsledek? Družinka se probírá na hromadě odpadků za zadním vchodem Hrbaté kozy. Bez jediného měďáku v kapse. A bez několika zbraní. Postupně se rozpomínají, co se vlastně stalo.

PJ může v tuto chvíli využít zajímavou vypravěčskou metodu – odvypráví družině jakýsi flashback – popis nočního dění v Hrbaté koze – ale nikoli chronologicky, anóbrž na přeskáčku, a postupně, tak, aby si i hráči, tak jako postavy, skládaly obraz předchozího večera z jednotlivých střípků.

Postavy zjistí, že kromě toho, že v Hrbaté utopili všechny své finance v alkoholu, ani to nebylo dost, a hostinský od nich přijal do zástavy jejich cenné a nenahraditelné zbraně. První úkol je tedy nasnadě – zbraně získat. Lépe řečeno vyplatit, protože jakékoli násilné jednání by se rychle setkalo s odplatou albirejské hlídky. Jenomže, kde sehnat kýžené zlatáky??

KAPITOLA DRUHÁ – ČESNEK, A ZASE ČESNEK

Naštěstí, kousek od Hrbaté kozy narazí družina na pouličního prodavače zeleniny, jenž má jistý problém. Před chvílí se v jeho stánku zastavil jakýsi muž a hlubokým hlasem poručil poslat šest beden česneku nějakému Morsmerovi do Sarindarské čtvrti. Obchodník přijal blyškovou zálohu, s tím, že s česnekem pošle pacholka. Ten se však dnes neukázal, a prodavač zeleniny si již začíná zoufat.

Trn z paty mu mohou vytrhnout právě postavy, neboť trhovec je ochoten zaplatit každé postavě jeden zlaták předem, a jeden zlaták navrch potom, co se vrátí s penězi od Morsmera.

Pokud se postavy, ať už z jakéhokoli důvodu, rozhodnou obchodníkovi službu poskytnout, dostanou svůj zlaták, šest beden česneku a přibližné pokyny, kde v Sarindarské čtvrti Morsmerův obchod hledat.

Jedinou komplikací pak bude nejspíše otravná prohlídka strážnými u brány do Sarindarské čtvrti, které si, jen bohové ví proč, mohou myslet, že v bednách s česnekem postavy pašují ještě něco jiného.

Tak nakonec družina s úspěchem dorazí do Sarindarské obchodní čtvrti. Sarindarci jsou divní lidé, vážně – takoví málomluvní, neustále vypadají překvapeně. A Morsmer je snad ještě divnější. Jeho krámk se nachází na Náměstí Guara Hiary, ve stínu mohutného buku. Na vývěsním štítě se skví kotel s bublajícím lektvarem, a i uvnitř to vypadá jako v nějakém čarodějném hnízdě – obchod je temný, zaprášený, ale plný různých prášků a sušených bylin.

Morsmer je samosebou nekromant, a jeho krámk je jen zástěrka, maska pro tajné sídlo Nekromantické hanzy. I jeho poněkud přihlouplé chování je jen dokonale sehranou rolí pro nezasvěcence.

Morsmer postavám za projevenou službu poděkuje, předá jim deset zlatáků pro obchodníka a opatrně se optá, zda by postavy nebyly ochotny projevít jistou službičku i obchodníkovi s bylinkami (myslí tím samozřejmě sám sebe).

O co by šlo? Nuže, Morsmer potřebuje pro svůj obchod několik velice vzácných surovin z jihu. Loď s tímto nákladem přistála v albirejském přístavu již před třemi dny, leč podomek, kterého Morsmer bláhově pro náklad vyslal, se dosud nevrátil. Morsmer to, přirozeně, nehlásil hlídce, ještě by se vyptávali, a o tu jejich buzeraci přece nikdo nestojí, že? Ale právě proto by rád požádal postavy, zda by se po podomkovi, případně po Morsmerově zboží nepodívaly.

Morsmer postavám nabídne, že s nimi pošle svého služebníka – je jím muž, zakuklený od hlavy až v patě, neb nosí dlouhý plášť s objemnou kápí.

Muž není tak úplně mužem – je to ghúl, jeden z Morsmerových nejsilnějších výtvorů. Morsmer jej vysílá ne tolik družině na pomoc, jako spíš k získávání informací a špehování. Postavy samosebou mohou zjistit, že jde o ghúla – násilím mu mohou strhnout kápi. Jak s případným poznáním naloží, je jenom na nich.

KAPITOLA TŘETÍ – PO STOPÁCH DODÁVKY

LOŤ DUCHŮ

Rutinní průzkum lodi se může změnit v pořádné drama – relen Ralai byl totiž noc po přistání přepaden a vypleněn Cruthrienovými nemrtvými, z nichž někteří na lodi stále hlídají.

Pokud se budou postavy vhodně ptát, brzy budou nasměřovány k Ralai, která je koneckonců největší lodí v přístavu. Zároveň se ale družině dostane varování – Ralai přistála večer, a od přistání z ní nikdo nevystoupil, ani na ni nenastoupil, a to to jsou již tři dny! Nikdo ale nemá moc chuti zkoumat, co se s posádkou tak asi mohlo stát, zvláště když se dva po zuby ozbrojení průzkumníci nevrátili z jejich útroh.

Postavy ale na palubu vstoupit musí, tedy alespoň pokud myslí svoji nabídku pomoci Morsmerovi vážně. Celá loď působí povážlivě tajemně, nikde žádný pohyb, žádný zvuk, jenom vrzání paluby pod nohama postav.

Na lodi je podpalubí ve dvou patrech. Horní podpalubí bylo obydlené – je tu kapitánova kajuta, lodní kuchyně, kajuta kuchaře, kajuta prvního důstojníka a kajuta námořníků. Ve spodním podpalubí se pak nachází čtveřice skladů, naplněných bednami s všelikým zbožím. Obě patra nesou výmluvné známky řádění Cruthrienových pohůnků (rozbité vybavení a náklad, krvavé stopy atp.).

Uvnitř je hustá tma, která milosrdně skrývá některé hrůzy – družina bude moci nalézt lodního kuchaře, rozpáraného na cáry ve své kajutě, roztrhané spací síť v kajutě námořníků, roztržkané dveře do kapitánovy kajuty a mrtvolu kapitána, jehož hlava je téměř oddělena od těla a v jehož zdobené pochvě chybí šavle.

Kapitán se, na rozdíl od ostatních, kteří byli převážně zabiti ve spánku, zabarikádoval ve své kajutě, a aby nemohlo být jeho tělo reanimováno, pokusil se sám si uříznout hlavu. Odporné, že?

Po celém horním podpalubí je spousta zaschlé krve, ale pouze tři těla (kuchař na cáry, jeden námořník bez hlavy a kapitán), což by mohlo působit podezřele. Ve chvíli, kdy budou postavy prohledávat kajutu námořníků, prorazí jedna zombie ze skladu pod nimi tenkou podlahu a stáhne postavu k sobě, kde se na ni spolu se dvěma dalšími zombiemi vrhne.

DrD 1.6: jedná se o past: Síla ~ 8 ~ nic / pád

DrD+: jedná se o hod na úspěch: Sil + 2k6⁺ : pád ~ 12 ~ nic

Co se skladů týče, kromě již zmíněných třech zombií, mohou postavy narazit i na nebezpečného ghúla ukrytého mezi rozházenými bednami. Ve skladu na samé zádi lodi je pak v truhle připraveno zajímavé překvapení – skladník (jmenuje se Brok), který se do truhly ukryl, a vydržel v ní celé tři dny. Je pravděpodobné, že se nejprve na postavy vrhne, ale záhy by si měly obě strany uvědomit, že jejich protivník není nemrtvý. Kromě toho, skladník je k smrti zesláblý, a tak nebude v boji vážnějším nepřítelem (můžeš provést několik hodů na útok a obranu, nicméně skladník nemá na to postavy zranit).

Skladník může postavám vylíčit přepadení, stejně jako prozradit, že nemrtví pátrali po jakémsi balíčku. Ba co víc, dokonce vyslechl rozhovor nějakých dvou velitelů (*Cruthriena a Jošta*), kteří se dohadovali, kam lup ukrýt, a nakonec zvolili opuštěné skladiště u Východní brány.

OKRADLI ZLODĚJE!

Skladiště u Východní brány je zašlá barabizna, do níž není nějak těžké dostat se jiným, než hlavním vchodem. Obrovská zastřešená hala nicméně může skrývat úkryt pro deset tisíc takových balíčků, co si objednal Morsmer.

Postavy vniknou dovnitř a stanou se svědky nájezdu Drtihlavovy bandy, jednoho z gangů Východní čtvrti. Sedm z nich, včetně samotného Drtihlava, vnikne do skladiště a utká se zde s deseti přítomnými zombiemi. Banditům se tváří v tvář nemrtvým sice nejprve podlomí nohy, ale Drtihlavův osobní příklad je vyburcuje k drtivému náporu, kterému zkoprnělé zombie zkrátka nemohou odolat.

Postavy mohou využít boje a v tichosti hledat v nepřehledném skladišti Morsmerův balíček, nebo se zapojit do boje na jedné ze stran. Strana, ke které se družina přikloní, patrně boj vyhraje, leč pro postavy z toho žádné pozitivum neplyne – jak zombie, tak banditi na družinu totiž nakonec tak jako tak zaútočí. Zombie se je budou snažit zabít, banditům bude prozatím stačit družinu zajmout. Morsmerův ghúl se do boje nezapojí a bude se snažit nenápadně ztratit.

Pokud postavy pomohou Drtihlavovi, a ten zvítězí, chvíli se s nimi bude bavit, zjišťovat, co že tu dělají postavy, a co tu dělaly zombie, a během toho budou jeho muži družinu pomalu obkličovat, aby se na ni vrhli.

Jestliže se Drtihlavovi podaří postavy zajmout, odveče je jeho banda do své skrýše, avšak jestli se jejich útok nezdaří, budou se hledět rychle se vypařit. Spolu s družinou, pokud ji tedy zajmou, vezmou do své skrýše i lup, tj. několik beden včetně Morsmerova balíčku. Postavy ne zrovna džentlmensky omráčí.

Družina se tak probere v zašlé rozpadlé hliněné barabizně ve Východní čtvrti, sloužící Drtihlavovým mužům jako jeden z jejich úkrytů. Střecha tu chybí, jedinou ochranou před deštěm je plátno, natažené nad hlavou. Postavy budou neúhledně složeny na hromadu, snoubící dohromady rysy skladu a skládky. Chvíli poté, co postavy přijdou k sobě, a zjistí, že s pouty si jen tak neporadí, proskočí právě tímto plátnem dovnitř Morsmerův ghúl a postavám z nelichotivé situace pomůže.

Družina může vzít nějaké zbraně z hromady v místnosti, kde se probrala, žádnou převratnou kvalitu by ale čekat neměla. Drtihlavova banda posedává o dvě místnosti vedle (tam už střecha je), a bohužel pro postavy je právě tam Morsmerův balíček. Nicméně nic není tak zoufalé, jak se zdá, pokud si postavy budou počínat opatrně, mohou získat velikou výhodu momentu překvapení, navíc, zdatnější postava může chybějící střechou vyšplhat po zdi ven, a zaútočit na bandu z druhé strany (místnost, kde reziduje banda je první v pořadí od domovního vchodu), a dostat ji tak mezi kladivo a kovádlinu.

DrD 1.6: při šplhání po zdi obdrží zloděj postih -25%

DrD+: při šplhání po zdi získá postava postih -3 k hodů na šplhání

UPÍRŮV POSEL

Ať už družina získá balíček přímo ve skladišti, nebo jej vybojuje, až v doupěti Drtihlavovy bandy, dvě věci jsou jisté. Za prvé, dosud slunečný den se zatáhne a spustí se déšť, a za druhé, postavy kontaktuje ve Východní čtvrti Jošt, Cruthrienova pravá ruka.

Představí se jako blízký přítel Mstislava Orebiče, a vyličí postavám báchorku o tom, že Orebič je lovcem nemrtvých, který vystopoval až do Albirea nekromanta, kterým je, a teď se podržte, Morsmer!

Tahle historka je, jak si jistě domyslíte, pravdivá jen napůl – Morsmer sice skutečně je nekromantem, Cruthrien, tedy Orebič, skutečně jde často některému nekromantovi po krku... když tak nad tím přemýšlím, Jošt vlastně postavá neříká nic než pravdu...

Upozorní postavy na fakt, že v balíčku jsou důležité nekromantické přísady. Kdyby se ghúl znovu chytře neztratil, usvědčil by jej Jošt z nemrtvé existence, takhle se však může ohánět pouze historkou a podivnými surovinami v balíčku pro Morsmera.

Jošt postavám nabídne, že jeho pán balíček převezme, a že za něj vyplatí i odměnu, kterou přislíbil Morsmer. Nyní je na nich, na čí stranu se přikloní.

KAPITOLA ČTVRTÁ - KONKURENT

1. Pokud postavy předaly zásilku Morsmerovi

Morsmer vyplatí slíbenou odměnu a opatrně nabídne postavám mnohem delikátnější úkol. Pokud se postavy zmíní o Joštovi a Mstislavovi, bude mít svou roli mnohem jednodušší, pokud ne, začne o Mstislavovi mluvit sám. Bude vyprávět, jakým byl v Rilundu úspěšným obchodníkem, a jak ho Mstislav nelegálně a brutálně zruinoval tak, že Morsmerova vlastní žena spáchala sebevraždu.

To je samozřejmě lež jako věž, až na jednu drobnost – Morsmer skutečně měl ženu, a ta skutečně spáchala sebevraždu. Nikoli však kvůli Mstislavovi, ale kvůli Morsmerovi samotnému.

Morsmer se bojí, že ho Mstislav tentokrát hodlá rovnou fyzicky zlikvidovat. Chce jej proto předejít. Úkolem postav je vniknout do sídla Mstislava Orebiče ve Zlaté čtvrti, a zabít jej. Morsmer chce Orebičovu hlavu jako důkaz splnění zadaného úkolu.

Ve skutečnosti Morsmer vůbec nepočítá s tím, že by družina mohla Cruthriena nějak ohrozit. Chce pouze upíra rozptýlit, a družina tak má splnit roli vábničky.

Družina se tak musí vydat do Zlaté čtvrti, kde se obchodník Mstislav Orebič usídlil v luxusním paláci. Budova je to dvoukřídlá a dvoupatrová, obklopená uklidňujícími stíny malého parku. Dovnitř se vchází výstavními dvoukřídlými dveřmi, ale postavy mohou samozřejmě zvolit i jinou cestu, než hlavním vchodem – oknem v přízemí, šplhem a oknem v druhém patře, nebo zadním vchodem pro služebnictvo.

DrD 1.6: při šplhání po zdi obdrží zloděj postih -15%

DrD+: při šplhání po zdi získá postava postih -2 k hodů na šplhání

Pokud postavy slušně u hlavního vchodu zaklepou, otevře jim majordom a může je, jestliže to chování družiny dovolí, odvést k Joštovi, nebo až k samotnému Cruthrienovi.

Pokud ale postavy zvolí hlavní vchod (stejně jako vstup zadní je odemčen), octnou se ve vzdušném atriu, prosvětleném slunečními paprsky pronikajícími skrz gigantickou skleněnou kupoli. Přimo proti vchodu stojí socha z růžového mramoru, nepochybně arvedanského původu.

Socha sedí na kolejnicích a dá se ze zadu snadno odtlačit i ve dvou lidech. Je-li odtlačena, odkryje vchod do sklepení, kde má Cruthrien zařízenou svoji nekromantickou laboratoř.

Do patra mohou postavy vystoupat po dvojici monumentálních schodišť, přízemí prozkoumají, jestliže se vydají dvoukřídlými dveřmi po levé a pravé ruce buď do jednoho, nebo do druhého křídla.

V levém křídle jsou pokoje sloužících – služek, kuchařů, kočího a podkoního, a také třípokojové apartmá majordoma. Pokoje sloužících jsou zařízeny skromné, ale čisté – většina skrývá jen postel s nadýchanými peřinami, jednu skříň a truhlu na osobní věci. Majordomovo apartmá je zařízeno bohatěji – v pracovně je například překrásně vyřezávaný psací stůl a vybavená knihovnička. Není příliš pravděpodobné, že družina narazí na někoho v pokojích, co ale pravděpodobné je, že někoho potká v domě. Pokud nejsou vaše postavy extra krvežíznivé, měly by postupovat s citem a opatrně.

Pravé křídlo slouží k provozu – je zde velká kuchyně, jídelna pro sloužící, prádelna a spíž. V jídelně zaujme snad jen překrásný lustr, v kuchyni její velikost, a v prádelně strašlivé vlhko a dusno (navíc tu při boji hrozí, že se postavy zamotají do pověšeného prádla nebo spadnou přímo na valchu). Nejzajímavější je asi spíž, kde může družina nalézt jak klasické, tak i velice exotické potraviny.

Po schodištích postavy vystoupají na galerii v patře, kde je pět nádherných portrétů ve zlacených rámech, které by se jistě daly výhodně zpeněžit.

V pravém křídle v patře se nachází pokoje pro hosty – různé salóanky a jídelny, celkem asi devět místností.

V křídle levém jsou pak místnosti Cruthrienovy a Joštovy. Jošt má dvoupokojové, Cruthrien čtyřpokojové apartmá, které doplňují dva salóanky.

Všechny místnosti v patře jsou bohatě vybaveny, vyzdobeny překrásnými, kolikrát však i ošklivými obrazy, vytapetovány vzory nejčastěji v bílé, žluté nebo zelené barvě.

Před tím, než se družina střetne s Cruthriem, narazí na Jošta. Postavy se mohou zkusit z nepříjemné situace vymluvit (například mohou tvrdit, že Mstislavovi nesou Morsmerův balíček), a pokud se jim to podaří, Jošt je dokonce za Cruthriem sám odvede. V opačném případě je nutné, aby postavy Jošta pacifikovaly.

Cruthrien se v tuto chvíli nachází ve své pracovně, vzdušné místnosti se třemi vysokými okny a několika nemenšími knihovnami a psacím stolem, který by mohl být všech psacích stolů králem.

Cruthrien se pokusí s postavami navázat rozhovor, ale jestli postavy ihned bezhlavě zaútočí, bude se bránit, a je jasné, že postavy nebudou mít šanci. Kouzlem navíc zamkne pracovnu, takže družina nebude mít kam uniknout, a bude muset bojovat až do hořkého konce, kterým však není smrt. Cruthrien hodlá družinu využít proti Morsmerovi, takže ji pouze spoutá, a vysvětlí jim znovu podstatu svého návrhu.

Cruthrien, tedy Mstislav, rozkáže postavám, aby na Náměstí Guara Hiary rozmístily skřítčí trhavinu, kterou pak jedna z nich musí odpálit v přesně stanovený čas, aby odvrátila pozornost od Cruthriemova útoku. Výbuch má zaznít ve chvíli připitku na Hiarově oslavě. Mstislav dále tvrdí, že Morsmer bude útok čekat, a opevní se, proto dá postavám pokyn, aby se účastnily obrany, a v pravou chvíli se obrátily proti Morsmerovi a pokusily se ho zajmout, nebo alespoň zabít. Aby Morsmer nic nepoznal, dá Cruthrien do pytle prasečí hlavu, kouzlem přeměnou ve svoji a pytel předá postavám. Trhavinu postavám předá Jošt.

2. Pokud postavy předají zásilku Mstislavovi

Mstislav postavy uvítá a pohostí ve svém sídle. Vysvětlí, že je lovcem nekromantů, a na Morsmera má již dlouho políčeno, neboť ten jen je extrémně nebezpečný už jen tím, že řádí v hojně obydleném městě. Mstislav požádá družinu o pomoc. Potřebuje, aby družina dopravila večer na oslavu Guara Hiary dort, a pak se zapojila do útoku na sídlo Nekromantické hanzы.

Dort je naládovaný skřítčí trhavinou. Když se zapálí svíčky, vybuchne. Morsmer ovšem bude postavám tvrdit, že pouze vydá ohlušující ránu, přičemž dort ve skutečnosti nejspíš zabije či těžce zraní několik hostů.

1. Obrana hanzy

Fáze, nazvaná Obrana hanzy, nastává, jestliže postavy předaly původní balíček Morsmerovi, a po návratu od Cruthriena prozradily Morsmerovi, že Cruthrien stále žije a odevzdali skřítkčí trhavinu.

Morsmer má nyní v postavy solidní důvěru. Pokud to ještě postavy nezjistily samy, odhalí jim, že Mstislav je ve skutečnosti upír Cruthrien, jestliže ale družina stále netuší, že Morsmer je nekromant, sám se k tomu nepřizná. Pokud budou postavy argumentovat nemrtvými, které Morsmer v nastalé akci využije, pokusí se hájit s tím, že proti takovému zlu, jako jsou upíři, je prostě občas nutné sáhnout ke krajním prostředkům, a že on udělá všechno proto, aby prokleté šlépěje upírů navždy zmizely z povrchu Asterionu.

Morsmer nechá postavy bránit vchod skrze obchod, dá jim část trhavinu, ať ji rozmístí před vchodem, zbytek si vezme ke vchodu skrz kanalizace, který bude bránit. Postavám dá k dispozici ještě tři zombie, ghúla a mladého nekromanta jménem Jarbin, který přítomné nemrtvé ovládá. V případě, že družina stále netuší o pravé Morsmerově totožnosti, budou noví spolubojovníci postav důkladně zahaleni v pláštích s kápěmi. Morsmer postavám též doporučí potříit zbraně česnekem, neboť to je asi jediná šance, aby nebyly proti upírovi zcela bezbranné.

Venku se mezitím rozjedou divoké sarindarské oslavy, spojené s ohňostroji, tancem a tunami dobrého jídla.

Zhruba tři hodiny po soumraku zahájí Cruthrien útok. Proti postavám vyšle v první vlně deset zombií a dva ghúly. To by ale neměl být problém, navíc Morsmerovi nemrtví jsou posílení, díky masti z dodávky z Ralai, kterou postavy zachránily. Tuto vlnu by měly postavy ještě udržet vně obchodu.

Druhou vlnu pošle Cruthrien záhy, v tu chvíli se otřese celý obchod – Morsmer právě odpálil nálože v kanalizacích. Cruthrienova druhá vlna je tvořena šesti zombiemi, třemi ghúly a pěti vzrostlými orghisy. Tato skupina je již výrazně silnější než předchozí, a patrně se jí podaří zatlačit bránící se postavy do obchodu. Ve chvíli, kdy se bude zdát, že i druhou vlnu postavy přemohly, objeví se na scéně sekáč, prorazí zaprášenou skleněnou výlohu obchodu. V obchodě se rozpoutá pravé peklo – byliny budou plát, keramické nádoby s mastmi vybuchovat ve stovky střepů. Sekáč družinu nejspíše zle pocuchá, ale nakonec se před náparem stáhne.

Postavy však nebudou mít na oddych žádný čas, neboť dovnitř vpadne pět ghúlů, jedněch z nejlepších, které dokáže Cruthrien stvořit. Ghúlové družinu nejspíš zatlačí hlouběji. Za krámem je místnost sloužící jako sklad, a v té odsunutá skříň, do té doby skrývající vchod na točité schodiště, vedoucí do podzemí. Tam se mohou postavy znovu zbarikádovat.

Těžko však říci, jak dlouho se udrží, neboť sekáč se znovu připojí ke ghúlům. Udrží-li se postavy příliš dlouho, přijde klidným krokem i sám Cruthrien, který patrně rozhodne a postavy zatlačí. Dole čeká dlouhá chodba, ve které se postavy asi příliš

dlouho neudrží, a pak místnost, která slouží jako sklad nekromantických pomůcek. Boj vzplane i v ní, a bude to boj divoký a krvavý – hlavně díky Cruthrienovým kouzlům.

Tváří v tvář spojené síle upíra, sekáče a ghúlů však budou muset postavy dále ustoupit, do hlavní místnosti celé Hanzy – laboratoře. V nádobách tu pableskují zelené výboje, na šesti operačních – pitevních stolech leží trojice těl dosud nehotových nemrtvých, celá místnost čpí salicí a také smrtí.

Tady se síly družiny spojí s tím, co zbylo Morsmerovi – dvojicí orghisů, dvěma zombiemi, jedním mladým nekromantem, ale hlavně Morsmerovou smrtkou, kterou až do dnešního večera držel spoutanou v kobce o patro níž. Smrtka je extrémně nebezpečný nemrtvý, proti kterému se musí mít na pozoru třeba i sekáč.

Jak jinak, vypukne lítá řež, v níž se podaří sekáčovi spolu s Cruthrienem zabít smrtku, nicméně Morsmer a ostatní mezitím vyřadí všechny Cruthrienovy ghúly. Morsmer navíc předvede mistrovské číslo – přetáhne Cruthrienova sekáče na svoji stranu. Ve chvíli, kdy se proti němu obrátí sekáč, upír se promění v netopýra, a zmizí.

Morsmer a družina jej však vyrazí pronásledovat.

2. Nápor

Nápor nastane, přidá-li se družina na Mstislavovu - Cruthrienovu stranu. V takovém případě je prvním úkolem rozmístit trhavinu na Náměstí Guara Hiary, přičemž jedna postava ji bude muset večer odpálit, nebo, jestliže se postavy přidaly k Mstislavovi již po fázi Upírův sluha, pronést na oslavu zaminovaný dort.

Předaly-li postavy Morsmerovu dodávku Cruthrienovi, budou jeho nemrtví pomocníci silnější.

Zatímco v prvním případě si budou muset postavy dávat zejména pozor, aby je někdo při kladení trhaviny nezapozoroval, propašovaný dort musí naopak dát na nějaké viditelné místo na stole, kde je připraveno pohoštění, jinak hrozí, že svíčky nikdo nezapálí. Nebude také nic jednoduchého propašovat dort přes strážnici u brány, strážníci se totiž rozhodnou pro důkladnou prohlídku a na ukrytou trhavinu narazí. Pak je musí družina bleskově umlčet, jinak se octne ve velkých problémech.

Poté, co postavy všechno nastraží, vrátí se k Morsmerovi s upírovou (prasečí) hlavou. Morsmer ale kouzlo prohlédne, a začne se postav vyptávat. Pakliže se dovtípí, odkud vítr vane, okamžitě zaútočí, s tím že do dvou kol mu na pomoc přispěchá dvojice temných vlků. Postavám by mělo po chvíli dojít, že tenhle boj nevyhrají, a že je tudíž na čase Morsmerův obchod opustit. Prchnout. Zdrhnout.

Postavy poté osobně vyhledá Cruthrien a pokusí se s nimi domluvit na jejich podílu na připravovaném útoku. Nakonec jim dá za úkol, spolu s několika jeho nemrtvými, zaútočit na obchod. Pokud to postavy doteď nevěděly, prozradí, že je upír, a bude vyhrožovat smrtí postav (nutno říct, že oprávněně), jestliže ty jeho přání nevyplní.

Ještě před soumrakem začnou divoké oslavy narozenin Guara Hiary, spojené s tunami jídla, pyrotechniky, litry pití a spoustou tance. Zhruba tři hodiny po soumraku, jak jim řekne Cruthrien, by měly postavy vyhodit do povětří připravené trhavinu. Pokud dodaly dort, ozve se výbuch o něco dříve – ve chvíli, kdy Sarindarci zapálí svíčky. Ihned po výbuchu by měla družina, spolu s pěticí zombií a dvěma ghúly zaútočit.

V obchodu na ně již čeká dvojice nekromantů na 11. úrovni (DrD 1.6), respektive na 7. úrovni (DrD+) a desítka zombií. Vzplane boj, po kterém už obchod nebude nikdy jako dříve – zaprášené skleněné výlohy se roztrhají v dešti střepů, sušené byliny vzplanou barevnými plameny.

Když už se bude zdát, že síly družiny umdlévají, pošle Cruthrien na pomoc dalších pět ghúlů, s nimiž se podaří zatlačit protivníka do sousední místnosti a pak i do podzemí. Když budou oba nekromanti mrtví, družině se v podzemí postaví do cesty smrtka. Souboj to bude vpravdě na život a na smrt. Smrtka bude obracet Cruthrienovy nemrtvé proti družině a oči jí v ty chvíle budou plát krvelačným zeleným plamenem. Až si postavy s nemrtvými poradí, začne smrtka kouzlit, a nakonec se vrhne do přímého boje.

Podaří-li se postavám smrtku porazit, střetnou se v hlavní laboratoři Hanzu s Morsmerem a posledními dvěma ghúly, zdržujícími příchod Cruthrienových sil z kanalizace. Cruthrien záhy sám se svým sekáčem ghúly zabije. Morsmer však obrátí sekáče proti Cruthrienovi. Sekáč na Cruthrienu zaútočí a díky překvapení jej porazí. Je na postavách, zda Cruthrienovi pomohou, a zachrání mu tak život, nebo nechají sekáče dokončit jeho práci, a sprovodit upíra ze světa.

KAPITOLA ŠESTÁ – STŘEPY A KREV/MORSMEROVA LABUTÍ PÍSEŇ

1. Střepy a krev

Fáze Střepy a krev nastane, pokud postavy úspěšně ubránily Hanzu před nápirem Cruthrienových jednotek, a sám upír prchl.

Morsmer si žádá Cruthrienu pronásledovat a zcela zničit, ale potřebuje k tomu pomoc postav. Je mu jasné, že Cruthrien prchl nejprve do svého sídla ve Zlaté čtvrti, aby se „sbalil“, v Albireu má totiž některé cenné předměty, a Vieen by rozhodně nebyl rád, kdyby se vrátil poražen, a ještě bez nich.

Družina s Morsmerem v čele se tak vypraví do Zlaté čtvrti a vnikne do ztichlého upírova sídla. V něm narazí na několik vysátých sloužících. Morsmer vysvětlí, že upír si potřeboval před cestou doplnit sílu. Pokud družina narazí ještě na někoho živého, Morsmer jej zabije a krátkodobě zaujme. Protesty družiny s tím nemají valnou šanci něco dělat. Družina nejprve potká Jošta se dvěma zombiemi, který se jí postaví se zbraní v ruce, a ukáže se jako zdatný protivník.

Na Cruthrienu pak postavy narazí v jeho pracovně – právě ukládá do cestovního vaku svítky a knihy z knihovny. Otočí se na postavy, usměje se, opatrně odloží vak, a začne kouzlit. Svými kouzly si dokáže držet postavy od těla dlouhou

dobu, pokud je jeho obranný perimetr porušen, tasí kapitánovu (z Ralai) zdobenou stříbrnou šavlí. Až co se jej podaří postavám dostatečně zranit, promění se v netopýra a pokusí se uprchnout oknem. Zasáhne jej však Morsmerovo kouzlo do křídla, a netopýr vystoupá jen s obrovskými obtížemi. Morsmer usoudí, že musel přistát na střeše, a s družinou bude oknem šplhat za ním.

Střechu mihotavě osvětluje slabé světlo úzkého srpku měsíce, trůnicího na obloze, díky němuž se slabounce třpytí i skleněná kupole atria. Postavy objeví stopy krve a sledují je ke shluku komínů z kuchyně, když tu na Morsmera skočí Cruthrien, srazí ho na zem a začne vysávat jeho krev. Opět je jen na postavách, zda Morsmerovi pomohou nebo ne, ovšem pokud nechají Cruthrienu nasytit se, stane se z něj extrémně nebezpečný nepřítel.

Morsmer tak či onak bude vyřazen ze hry, ať už jako mrtvý, nebo jen bezvědomý, a tak budou muset s upírem skoncovat samy postavy. Upír bude bojovat převážně šavlí, až se najednou vymrští, chytí jednu z postav (nejspíš tu nejslabší) a proskočí s ní sklem kupole. V letu, tedy spíše během pádu, musí postava s upírem bojovat, kdo dopadne dšpod a dostane tak větší (z výšky pětadvaceti metrů asi smrtelné) zranění.

DrD 1.6: pád z výšky je past: Obratnost ~8 ~ 3 – 18 / 5 - 50

DrD+: pád z výšky je hod na porovnání: Obr + 2k6⁺: pád ~ 12 ~ úspěch
V případě úspěchu je způsobené zranění pádem o +6 nižší.

Upíra ovšem pád nezabije, ten se tak vrhne na postavu, a pokud bude ještě naživu, začne ji vysávat. Je na družině, aby jí přispěchala co nejdříve na pomoc, ať už se spustí pomocí nějakého čarodějova kouzla, na laně, nebo riskne skok.

Ve chvíli kdy pro Cruthrienu začne boj vypadat zcela beznadějně, začne družině nabízet hory doly, nechají-li jej jít. Pokud je postavy jít nenechají, pokusí se cestu probít, nicméně během toho už nejspíše zahyne. Aby byla ovšem jistota jeho smrti konečná, musí mu postavy uříznout hlavu. Pokud tak neučiní, za alden či dva se jim Cruthrien vrátí pomstít.



2. Morsmerova labutí píseň

Morsmerova labutí píseň přichází na řadu, porazí-li družina spolu s Cruthriem všechny Morsmerovy přísluhovače v laboratoři Hanzy. Morsmer v zoufalství oživí zbylá těla na stolech, ale neovládá je, stanou se z nich svobodní nemrtví a napadnou, jak družinu a upíra, tak Morsmera. Morsmer uprchne bočním tunýlkem do kobek, kde vězní myšlenkové bytosti.

V kobkách proti družině nejprve vypustí pětičlennou smečku temných vlků, kterou bude z povzdálí podporovat kouzly. Až budou všichni vlci mrtví, vypustí z kobky dva kostěje, a sám se s nimi vrhne do posledního marného boje. Podaří-li se družině kostěje porazit, Cruthrien se zmocní Morsmera a vysaje jej.

ZÁVĚR

Není snad třeba zdůrazňovat, že v Cruthrienově domě je obrovské množství cenností, které postavy mohou uzmout, pokud se jim podaří objevit vchod do sklepení, mohou nalézt i důkazy o Cruthrienově nekromantické činnosti, k čemuž se váží i některé zajímavé předměty.

Co se týče odměny – i Cruthrien, i Morsmer postavy odmění, a to bohatě, v případě platné a účinné pomoci. Cruthrien bude možná o něco štedřejší. Odměnou nebudou jenom peníze, ale možná i některé vzácnější předměty.

Nabíledni je, že postavy mohou také během, nebo po skončení všech těchto incidentů udat upíra/hanzy strážní. Ovšem ničeho zvláštního tím nedosáhnou – Morsmer unikne i s většinou vybavení kanalizací, a Cruthrien si s pár vojáky stráže bez problémů poradí, případně prchne v netopýří podobě. Každopádně si ovšem postavy vyslouží Cruthrienovu/Morsmerovu odplatu někdy v budoucnu.

Pomohou-li postavy k vítězství Cruthrienovi, ten ušetří životy mladých nekromantů, kteří nepadli v boji, a převezme místní pobočku Hanzy. Pokud zvítězí Morsmer, bude se muset Hanza stejně přestěhovat, neboť noční výbuchy a ruch vzbudily pořádek městské hlídky, která teď celou kausu důkladně prošetřuje.

Jak upír, tak Morsmer udělí družině důrazné varování, že pokud se je postavy pokusí prozradit, osobně si je najdou a zúčtují s nimi.

DALŠÍ ÚKOLY

V Albieu je vždy co dělat, a nemusí to zrovna souviset s případnými půtkami uvnitř Nekromantické hanzy. Pokud by si postavy našly volnou chvíli mezi plněním úkolů pro Cruthriena a Morsmera, mohly by se nachomýtnout k dalším zajímavým událostem, z nichž by tu a tam mohla ukápnout i nějaká ta zlatá slza.

Kromě toho se po Albireu i kde co povídá, a postavy se tak mohou dozvědět nejednu zajímavou informaci.

Východní čtvrt'

Drby

- Ožrala Ordel tvrdí, že na hřbitově už zase straší.
- Prostitutka Džamila říká, že ve městě řádí upír, a prý se mu blýští hrud' (*Jak jen se to jen dozvěděla?*)
- Žumponor Ďas povídá, že Drtihlav zabil vůdce gangu Vrán Dardaria
- Prodavač ryb Vjasa vypráví, že viděl Waldena, jak sám na koni opouští město.

Filosofova odměna

Zadavatel: Vlad v hospodě U divoký báby

Vlad postavám povypráví historku o tom, jak jej a jeho matku včerejší noci pozrážel opilý vetřech Kral. Prý dokonce řekl o Vladovi, že je zbabělec! Vlad chce po postavách aby Krale zbily. Co na tom, že když si ani sám netroufne na starého dědka, projevuje se jako hrozný zbabělec. Kral musí dostat za vyučenou! Postavy na Krale mohou narazit během pohybu Východní čtvrtí. Odměna dva zlaťáky pro celou družinu.

Přepadení v hospodě

Zadavatel: Hostinský Řejič před Modrým stínem

Zrovna když postavy procházejí okolo hostince u Modrého stínu, vyletí ze dveří hlavou napřed osoba hostinského. Ten, když uvidí družinu, požádá ji o pomoc. Do jeho hostince včera přišla skupinka žoldáků, pila a jedla, seč mohla, a teď jej místo zaplacení vyhodila z vlastního hostince a pije dál. Hostinský nabízí dva zlaté každému a výraznou slevu

na jídlo, pití a ubytování, když se družině podaří žoldáky vypudit. Žoldnéřů je v hostinci šest, a když dostanou pořádnou nakládačku, prchnou.

Utopené kotě

Zadavatel: Marus z pytle

Během chůze podél Měsíční řeky si mohou postavy všimnout proudem unášeného cukajícího se pytle. Pokud jej vytáhnou, objeví uvnitř napůl utopeného obchodníka Maruse. Do řeky ho hodila jakási banda, která jej okradla nedaleko hostince U divoký báby. Je ochoten družině zaplatit, jestli jej doprovodí na strážnici městské stráže. Potíž je samosebou v tom, že u sebe nemá žádné peníze, a pokud jej družina doprovodí, maximálně si bude moci zatrhnout dobrý skutek do modrého života.

Přístavní čtvrť

Drby

- Na lodi Ralai prý straší, v noci jsou slyšet divné zvuky a dosud nikdo neviděl nikoho z posádky. Pradlena Tomina nicméně tvrdí, že viděla procházet se po palubě popelavě bílého průsvitného ducha.
- Jiná pradlena, Wjaronika, spatřila obřího netopýra, jak se snáší na palubu Ralai
- Výčepní Vuk tvrdí, že Walden hodlá zvýšit poplatky za uskladnění zboží přímo v Albireu
- Přístavní dělník Svojan se bavil v Hrbaté koze s Finwalurem

Překládka zboží

Zadavatel: Majitel zvěřince Pjotr na molu v přístavu

Pjotr je, kromě bohatého kupce, také hrdým vlastníkem bohatého zvěřince – a před pár minutami přistála v přístavu loď s jedním z jeho zvířat – děsivým bílým medvědem z polárních plání. Bohůmžel se to strašné zvíře během plavby nějakým záhadným způsobem dokázalo dostat z klece, v níž bylo uvězněno, a teď řádí v jednom ze skladů v podpalubí. Pjotr by byl ochoten každému z družiny zaplatit deset zlatých, pokud zvíře zpacifikují, ale na druhou stranu se mu nesmí stát nic vážného, zraněné pro Pjotra nemá cenu.

Tělo na skládce

Pokud budou postavy důkladněji prolézat Přístavní čtvrť, například hledajíc alkohol či jiné povyražení, mají šanci na jedné opuštěné skládce lidskou ruku. Mohou pak vyhrabat celé tělo – nahou dívku. Zdánlivě nemá žádná zranění, ale když ji postavy důkladně prohlédnou, naleznou vzadu na krku dvě stopy od špičáků. Budou-li se postavy vyptávat, mohou odhalit totožnost dívky, ale musely by se ptát ve Zlaté čtvrti, tady to děvče nikdo nezná. Dívka se jmenuje Diana a pracovala jako služebná v paláci hraběte Dramila.

Diana se stala Cruthrienovou obětí na večírku svého pána. Pro pohledného upíra nebylo těžké ji svést, a poté, co si užili, i zabít a vysát.

Vnitřní čtvrť

Drby

- Strážný Svatoš naznačuje, že hlídka pátrá již po několika pohřešovaných lidech.

- Truhlářova žena Sejka zaslechla, že Walden se chystá zbořit některé domy ve Vnitřní čtvrti pro výstavbu nové budovy Kartografického úřadu
- Soukeník Vláška se doslechl v hospodě, že ve městě prý řádí nekromant (*to je pravda skutečně jen shodou okolností*)

Červivé dřevo

Zadavatel: truhlář Bód'a před svojí dílnou

Bód'a osloví procházející družinu s prosbou o pomoc. Jeho dodavatel, jakýsi Wjacek mu dodal červivé dřevo. Když na to Bód'a přišel, chtěl zajít za Wjackem a vymoci si vrácení peněz, ale zdá se, že se mu Wjacek z nějakého důvodu začal vyhýbat. Chce proto po postavách, aby za Wjackem zašly (popíše cestu k jeho domu v Přístavní čtvrti) a Bód'ovy peníze vymohly. Dostanou pak za to malou provizi. Bód'a však nebude doma, jeho bytná pošle postavy do Hrbaté kozy, kde mohou Wjacka skutečně najít. Je na družině, aby přišla s nápadem, jak z Wjacka Bód'ovy peníze vytáhnout.

Malá čtvrť

Drby

- Pomocný kuchař Stejn tvrdí, že mágové na univerzitě si přivolali do parčíku šestihlavou hydru
- Čarodějny učeň Ristand rozšiřuje historku, že se v kobkách pod univerzitou drží mágové kostěného draka
- Pradlena Flošna tvrdí, že Alwarin Bílý má nový sestřih vousů (*to může být i pravda!*)

Hokusy-Pokusy

Zadavatel: Mistr Draxaert ve své kanceláři

Postavy se mohou od kohokoli v Malé čtvrti dozvědět, že mágové nabízejí dobře placené, i když riskantní práce pro námezdnou sílu. Na nástěnce u vchodu pak naleznou kontakt na mistra Draxaerta, profesora proměn. Ten potřebuje na svoji lekci několik dobrovolníků, na kterých by si mladí mágové otestovali některá přeměňovací kouzla. Bohužel je možné, že postavy přijdou k úhoně.

Stopa stínů

Zadavatel: Mistr Rilaex ve své kanceláři

Dalším kontaktem na nástěnce je mistr Rilaex. Ten shání ochranku do spodních kobek, kde hodlá se studenty z vyšších ročníků vyvolat zlobra. Vyvolání se podaří, bohužel ne tolik spoutání, neboť mistra Rilaexe omráčí jeden vyděšený nešikovný student vlastním kouzlem. Bude tedy na postavách, aby životy studentů i mistra magie zachránily, a zlobra pokořily.

Zlatá čtvrť

Drby

- Služebná Anica zaslechla zvěsti o nemanželském dítěti Modřislava Okénka
- Kočí Dragan tvrdí, že hrabě Dramil uprchl s nějakou mladší dívkou, která mu úplně popletla hlavu
- Kominík Vojtěch dává k dobru historku o tajném pokladu v sídle rodiny Zlatočepů
- Majordomus Svatoslav vypráví o tom, že Leška Revabice zatkla a vyšetřuje almendorská tajná služba
- Podkoní Jířek tvrdí, že Lešek Revabic pracuje pro Noční let.

Sousedské vztahy

Zadavatel: Jan Michal Tarok ve Zlatém oku

Pokud postavy navštíví restauraci a hernu Zlaté oko, natrefí tu na jednoho z obyvatel Zlaté čtvrti – Jana Michala Taroka. Ten podezírá svého souseda, Dramira Řeza, že se bez svolení Jan Michala Taroka schází s jeho dcerou. Chce proto, aby postavy Dramira sledovaly. Pokud postavy svolí a budou sledovat Dramirův dům, brzy se jeho majitel vydá do penzionu Medový dům, kde se s někým setká a pěkně si užije. Ta žena ale nevypadá jako Tarokova dcera. Pokud ji postavy Tarokovi popíší, zjistí, že byl celou dobu vedle – Dramir mu nechodí za dcerou, nýbrž za manželkou!

Ztracená těla

Zadavatel: Uřvanej chlíst na Albirejském hřbitově

Postavy se mohou během svých cest po Albireu octnout i na hřbitově. Tam pro ně má Uřvanej chlíst prácičku – už dvakrát během týdne se někdo vloupal na hřbitov a exhumoval některé čerstvé hroby. Chlíst podezírá nekromanty, a tak požádá družinu, zda by problém neprozkoumala. Stopy jsou dobře zamaskované, přesto se dá v Albireu narazit na lidi, kteří oné osudné noci viděli něco, co by mohlo postavám pomoci. Indicie pak mohou dovést družinu jak k Cruthrienovi, tak Morsmerovi.

CIZÍ POSTAVY

Morsmer

Morsmer je vysoký, hubený, možná bychom se nemuseli ani stydět říci vyzábělý, muž. Jeho hlava je holá jak koleno, zato obočí husté jak neprostupná džungle. Tvář má hladkou, pouze v koutcích očí dokládá jeho věk několik hlubokých vrásek. Pronikavé oči mají hnědou, až černou barvu a nečiší z nich žádná emoce, neboť Vládci mysli musí nad svojí myslí udržovat neustále kontrolu.

Odívá se v dlouhé černé roucho jednoduchého střihu. Musí-li mezi lidi, doplní roucho černým nízkým kloboukem se širokou krempou. Na pravém ukazováčku nosí masivní stříbrný prsten se vsazeným obsidiánem.

Morsmer je nadaný kouzelník – ovládá celé spektrum kouzel, zaměřených na ovládnutí protivníka, ale ovládá i další směry magie. Obzvláště zručný je v používání kouzel ovlivňujících myšlenkové bytosti, ať už jde o jejich přivolání, ovládnutí, oslabení či posílení. Nepřekonatelný je i v mentálních soubojích.

A to není vše – díky tréninku Vládců mysli ví vždy přesně, kde se nachází, a kde by se nacházet měl, což je velice užitečná průprava (nejenom) v boji.

A jaká byla Morsmerova minulost? Narodil se v Sarindaru, kde si jej relativně brzy všiml animatik Trager, jenž v něm rozpoznal vhodný materiál pro nekromantický výcvik. Morsmer zažil na univerzitě na Sikrin-Rakle krušné časy, tak jako každý ze studentů, kteří prošli jejími zdmi.

Brzy však bylo jasné, že Morsmerovo nadání je větší, než jeho kolegů studentů, a on začal v hierarchii animatiků stoupat výše a výše. Jeho mistrem Chardoš, jeden z nejmocnějších animatiků v Umrlčím království. Právě po jeho zádech se Morsmer vyšplhal výše.

Mladý nekromant totiž zjistil, že animatická frakce má jednoznačně nejmenší moc v celém Umrlčím království, a tak začal rozvíjet své dovednosti v oblasti kontroly

myšlenkových bytostí, aby se mohl stát Vládcem mysli. Jako dárek své nové frakci pak nabídl hlavu mistra Chardoše. Vládci mysli tak přijali nadějného muže mezi sebe. I v rámci své nové frakce stoupaly rychle Morsmerovy dovednosti, tak jeho postavení. Pro mistra nekromanta Čche minga až moc rychle. Vůdce Vládců mysli raději Morsmera odklidil do Albirea, kde bylo Morsmerovým úkolem pozvednout úroveň místní nekromantické hanzy.

To se šikovnému nekromantovi podařilo, a i když se nevyhnul několika školáckým chybám, které mohly stát existenci celé Hanzy, zdálo se, že jeho působení v Albireu je naprostým úspěchem.

Morsmerova albirejská pobočka se dokonce významnou měrou podílí na zásobování výstavby nového Umrlčího království, a skrze tuto činnost získává v určitých kruzích Moarty stále větší vliv. To samosebou neuniklo očím Vieena Nešťastného, který vyslal Cruthriena, aby s hrozbou zvětšení Morsmerova vlivu nadobro skoncoval. Tím, kdo ale Vieenovi našeptával, když se rozhodoval, zda poslat upíra, byl však Čche ming, který by dalším vzestupem Morsmerovy moci utrpěl patrně nejvíce, a tak raději obětuje vůdcovství Vládců mysli ve vlivné buňce, než by Morsmerovi dovolil dále rozšířit svůj vliv.

DrD 1.6: člověk, nekromant (vládce mysli), 18. úroveň + schopnosti mága na 12. úrovni; síla 9/-1, obratnost 11/+0, odolnost 8/-1, inteligence 19/+4, charisma 19/+4; kouzelné předměty: stříbrný prsten (+3 pevnost mysli, ovládá kouzla *hypnóza*, *sugesce*, *čtení myšlenek*, *poslání*, *posel*, *vzpomeň*, má 18 magů na den)

DrD+: člověk, theurg (nekromant), 10. úroveň; Sil +1, Obr +2, Zrč +4, Vol +8, Int +7, Chr +5; kouzelné předměty: stříbrný prsten (+3 Pevnost mysli, ovládá čarodějova kouzla *Důvěra*, *Přítel*, *Respekt*, *Na co myslíš*, *na tato kouzla má prsten 9 magů kvality 8 na den*)

Cruthrien

Cruthrien alias Mstislav Orebič, jak vystupuje mezi lidmi, je nesmírně staré a lstivé stvoření.

Muž, v jehož těle nyní Cruthrien sídlí, je vysoký, atletické postavy, učiněný krasavec. Dlouhé havraní vlasy nosí většinou rozpuštěné, jeho hladkou pohlednou tvář hyzdí trochu snad jen příliš mohutná čelist. V šedých očích plane neustále drobná jiskérka, však Cruthrien si dokáže život užívat, a jako Mstislav uspořádal nejednu slavnost, která se vždy zapsala do dějin zábavy. Nakonec se vždy i tak nějak zapomělo, že po slavnosti vždycky někdo chybět – ať už sluha, nebo snad dcera některého z hostů.

Obléká se, jak se na bohatého kupce Mstislava Orebiče sluší – tedy luxusně, nezdídko také výstředně. Oblíbeným modelem je bílá řasená kožile, přes kterou nosí dlouhou světle šedou vestu, a rudou zpevněnou vestu s pololímcem, tedy jeden z výstřednějších modelů, k tomu široké hedvábné kalhoty a vysoké boty, nikoli nepodobné těm, které používá almindorské vojsko, jen zdobnější. Nějaký ten prsten nebo náramek nebo obojí je do společnosti samozřejmostí.

Cruthrien je mužem, který si dokáže užívat života, rád pije, a užije si i toho všeho dalšího, co život nabízí. Krev je jen jednou z jeho vášní. Je to povídavý, výřečný typ, rozený manipulátor a intrikář. Je pro něho velice snadné stát se oblíbeným v jakékoli společnosti, charisma z něho doslova tryská. Vždy má po ruce příhodnou odpověď.

Cruthrien měl spoustu času nasbírat kvanta zkušeností – ovládá tak bravurně několik druhů zbraní, stejně jako třeba umění plaveb na lodi nebo základy prakticky všech známých

škol magie, či díla nejslavnějších arvedanských filozofů. Je extrémně těžké jej v boji překvapit, za to on má neustále v rukávu nějaký záložní plán nebo fintu. Nebojí se ani v boji dodat si sílu rychlým douškem krve, nejlépe krve nepřítele, ale kdyby ta nebyla po ruce, nosí při sobě i několik baněk s lidskou krví, ošetřenou proti srážení. A když selže vše ostatní, vždy se může proměnit v netopýra a zachránit tak alespoň holý život.

Cruthrien byl za života jedním z vládců pohanských kmenů sloužících Kharovi, zdatným v jemném umění intrik a pletich, ale zároveň schopným bojovníkem. Byl na cestě stát se nejmocnějším pohanským náčelníkem od dob velikého Dnaaje. Ale zastihla ho smolná a nespravedlivá smrt, při vyjížděce do plání jeho kůň zakopl a pohanský náčelník si pádem zlomil vaz. Jeho duše se s takovým koncem ovšem nehodlala smířit, a obrovskou silou svého hněvu se zmocnila těla jednoho neopatrného nekromanta.

Cruthrien, jak si nyní nechal říkat, neboť původní jméno ztratil kdesi ve Stínovém světě, se potuloval bezcílně světem, takříkajíc od jídla k jídlu, než ho našel Vieen, který ustupoval se svojí nemrtvou družinou po strašlivé bitvě na Pláních děsu.

Spolu s dalšími upíry se k Vieenovi přidal a tak jako ostatní krvepijce, i on je Nešťastnému navždy věrným služebníkem. Zúčastnil se bojů proti Kharovým komandům druhé smrti, bránil Vieena vlastním tělem, když prchal z Umrlčího království, stál při něm s dalšími upíry i tehdy, když jako vyhnanec putoval světem.

Nakonec však Vieena a jeho upíří družinu dohnali jejich pronásledovatelé, kteří se třáslí na chvíli, kdy muže, který způsobil tolik utrpení, sprovodí ze světa. Aby si zachránil život, musel Vieen sáhnout ke lsti, která stála většinu upírů život. Mezi nimi i ten Cruthrienův. Ale Cruthrien to svému pánu nezazlíval. Věděl, že se dokáže vrátit.

Vyhlédl si jednoho pohledného mladého vojáka, a vyčkával. Nakonec přišla chvíle, kdy Cruthrien vypudil vojákovu duši a zaujal její místo. Vypravil se pak okamžitě do Umrlčího království, aby se mohl po letech znovu poklonit Vieenovi a přidat se k upířské frakci v Moartě. Tak jako jiné upíry, i Cruthriena Vieen vysílá s těmi nejdělnějšími a nejzásadnějšími úkoly. Cruthrienovým posledním takovým posláním je převzít místo vůdce albirejské Nekromantické hanzy. Za každou cenu.

DrD 1.6: člověk (upír), mág, 20. úroveň + schopnosti šermíře na 10. úrovni; síla 14/+1, obratnost 12/+0, odolnost 13/+1, inteligence 17/+3, charisma 20/+4; kouzelné předměty: stříbrná šavle (5/+3, proti nemrtvým 7/+5, obrana 2; přidává jeden útok za dvě kola, respektive +3 k iniciativě v rozšířeném soubojovém systému)

DrD+: člověk (upír), theurg, 9. úroveň + schopnosti bojovníka na 6. úrovni; Sil +6, Obr +8, Zrč +1, Vol +6, Int +5, Chr +6; kouzelné předměty: stříbrný prsten (+3 Pevnost mysli, ovládá čarodějova kouzla Důvěra, Přítel, Respekt, Na co myslíš, na tato kouzla má prsten 9 magů kvality 8 na den)

Jošt

Jošt je Cruthrienovou pravou rukou, a vzhledem k tomu, že mu dluží vlastní život, je upírovi hluboce oddán.

Jošt není žádné ořezávátko – vysoký bezmála dva metry, šlachovitý, je na něm znát, že se udržuje v kondici. Na tváři má snad neustále třídní strniště, pichlavé zelené oči pozorně sledují své okolí. Černé vlasy má stříženě nakrátko. Obléká se do bílé košile, přes ni nosí ještě černou vestu se špičatými šosy, kalhoty a boty nosí podobné jako jeho pán. Musí-li ven, přehazuje přes sebe šedý plášť podšitý králíčí kůží.

Bojuje nejraději mečem, který má vždy při sobě, ale rozhodně to není jediná zbraň, se kterou umí alespoň obstojně zacházet. Je spíše defenzivní, ale má výjimečný talent udeřit silně v tu pravou chvíli.

Co se povahy týče, je Jošt v první řadě úslužný – mnoho si nechá líbit, i když by nemusel. Ale pod nánosem úslužnosti se skrývá průbojný a hlavně velice schopný charakter, díky kterému nechává Cruthrien vyřizování mnoha svých záležitostí právě na Joštovi. Jošt obecně není příliš mluvný, ale o některých tématech se dokáže skutečně báječně rozpovídat (například o mořeplavbě).

Jak vlastně Jošt k upíří službě přišel?

Původně byl palubním sluhou kapitána keledorského dargenu Travija, Ologa Trojeviče, ale při průzkumné plavbě podél pobřeží Země šelem byla Travija přepadena plavenskými korzary, taranována a potopena. Jošt by byl opuštěn na moři zahynul, ale společně s několika dalšími námořníky z Travije je našla a zachránila posádka sarindarské džunky.

To ovšem mohlo znamenat snad jen to, že se jeho smrt o nějaký čas odložila, neboť v Sarindaru byl Jošt vybrán mezi otroky, které Sarindarci posílali Vievenovi jako potravu pro upíry. Jošt měl nicméně nakonec štěstí v neštěstí, neboť upír Cruthrien ušetřil Joštův život, a místo toho jej začal využívat jako svého agenta. Upírová ochranná ruka tak umožnila Joštovi žít v Umrličím království, byť je Cruthrien často posílal vyřizovat záležitosti mimo jezero Yrakan. Nyní se svým pánem vyrazil za novým posláním do Albirea.

DrD 1.6: člověk, sicco, 16. úroveň + schopnosti šermíře na 9. úrovni; síla 13/+1, obratnost 16/+2, odolnost 12/+0, inteligence 14/+1, charisma 18/+3

DrD+: člověk, zloděj, 7. úroveň + schopnosti bojovníka na 4. úrovni; Sil +3, Obr +5, Zrč +4, Vol +3, Int +3, Chr +2

Drtihlav

Drtihlav je jedním z přízraků albirejské Východní čtvrti. Nesmlouvavý odvážný vůdce respektovaný a obávaný nejen ve své bandě, ale i mezi ostatními rabiáty, pohybujícími se v prostředí albirejské ulice.

Vzhledem je bezpochyby hoden svého jména – dvoumetrový ramenatý zjev s nadvakrát přeraženým nosem, jen pár zbylými zuby a bludištěm jizev na levé tváři. Vlasy má oholené nakrátko, bradu zakrývá černý plnovous. Přes košili nosí ještě koženou vestu, která mu navíc poskytuje jakous takous ochranu, k tomu černé volné plátěné kalhoty.

Drtihlav se ohání sekerou, nosí při sobě i několikero dýk. Bojuje agresivně, nátlakově, snaží se svého protivníka donutit k chybám, což se mu často daří, a nepřítelových chyb pak využívá se smrtící přesností.

Drtihlav nebyl vždy obávaným rabiátem, ba právě naopak. Narodil se do dobré řemeslnické rodiny, začal se učit kovářem, a nebýt svého otce, zřejmě by si dodnes užíval klidného života v nějaké z řemeslnických dílen Vnitřní čtvrti. Drtihlavův otec byl totiž hazardní hráč. Naneštěstí špatný hazardní hráč. A tak se po jedné, trochu divočejší, nepovedené hře, musela Drtihlavova rodina z vcelku slušného bydlení ve Vnitřní čtvrti

vystěhovat. Skončili, jako spousta jiných zkrachovalců, v prachu Východní čtvrti. A tehdy tam bývala ještě nepředstavitelně horší situace než dnes.

Drtihlav se musel přidat k jedné z pouličních band, aby vůbec získal pro svoji rodinu nějakou obživu. Silný, urostlý chlap se tamním gangům vždycky hodil. Drtihlav začal postupně se svým novým životem splývat, až se nakonec stará, řekněme poctivá, existence, stala jakousi mámvivou, prchavou vzpomínkou. I proto, že není zdaleka hloupý, se Drtihlav postupně vypracoval až na vůdce jedné ze silných band. A to mohl být kovářem.

DrD 1.6: člověk , bojovník, 12. úroveň; síla 19/+4, obratnost 12/+0, odolnost 17/+3, inteligence 10/+0, charisma 7/-2

DrD+: člověk, bojovník, 7. úroveň; Sil +6, Obr +3, Zrč +1, Vol +4, Int +1, Chr +0

Ostatní

Jarbin

Člověk, muž, nekromant, 9. úroveň (DrD 1.6)

Člověk, muž, theurg, 5.úroveň (DrD+)

BESTIÁŘ

DrD 1.6

Pokud jsou nemrtví (animovaní) posílení díky dodávky masti z Ralai, získají bonus +3 k ÚČ a OČ.

Bandita

Životaschop.: 5

Útočné číslo: (+2 + 5/+0) = 7/+0

Obranné číslo: (+1 + 3) = 4

Odolnost: 14

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 15/humanoid

Vytrvalost: 14/humanoid

Inteligence: 12

Poklady: nic

Zkušenost: 150

Bílý medvěd

Životaschop.: 9 + 5

Útočné číslo: (+5 + 4/+2) = 9/+2 (drápy) +
(+5 + 6/+2) = 11/+2 (tlama)

Obranné číslo: (+0 + 5) = 5

Odolnost: 17

Velikost: C

Bojovnost: 10

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 14/šelma

Vytrvalost: 16/šelma

Intelligence: 1
Poklady: 150/5
Zkušenost: 600

Ghůl

Životaschop.: 7
Útočné číslo: $(+3 + 6/+2) = 9/+2$
Obranné číslo: $(+1 + 5) = 6$
Odolnost: 13
Velikost: B
Zranitelnost: nemrtvý
Pohyblivost: 11/magický tvor
Poklady: nic
Zkušenost: 200

Kostěj

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: jed (Odl ~ 7 ~ nic / 3-18, trvání ihned / 1 kolo)), paralýza (Odl ~ 5 ~ nic / .2 na 1-10 kol), prokletí, rychlost (dvojnásobná), strach, vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 25%, jedy 80%, paralýza 80%, neviditelnost 25%, zmatení 67%

Imunity: odsávání života, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 7 + 3

Útočné číslo: $(+7 + 9/+4) = 16/+4$ (černý meč) + jed, paralýza

Obranné číslo: $(+5 + 6) = 11$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 22/humanoid

Intelligence: 15

Charisma: 16

ZSM: 16

Zkušenost: 1 000

Magenergie: 30 magu

Kral

Životaschop.: 1

Útočné číslo: $(-1 + 1/-3) = 0/-3$

Obranné číslo: $(+0 + 1) = 1$

Odolnost: 10

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 9/humanoid

Intelligence: 14

Poklady: nic

Zkušenost: 5

Orghis, vyšší

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: jed (Odl ~ 3 ~ nic/1- 3, trvání ihned / 1 kolo), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: iluze 20%, neviditelnost 33%

Imunity: jedy, odsávání života, paralýza, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 2 + 3

Útočné číslo: $(-1 + 3/+2) = 2/+2$ (pařáty);

$(-1 + 3/+3) = 2/+3$ (zuby)

Obranné číslo: $(+4 + 1) = 5$

Odolnost: 9

Velikost: A

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 5

ZSM: 20

Zkušenost: 120

Strážník

Životaschop.: 6

Útočné číslo: $(+3 + 7/-1) = 10/-1$

Obranné číslo: $(+1 + 5) = 6$

Odolnost: 15

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid

Pohyblivost: 17/humanoid

Intelligence: 11

Poklady: nic

Zkušenost: 200

Sekáč

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: černá magie, neviditelnost (pravá), prokletí, rychlost (dvojnásobná), strach, útoky na brnění (2), útoky na zbraně (aktivní . 3), vidění ve tmě (pravé), zmatení

Rezistence: černá magie 50%, obyčejné zbraně 50%, paralýza 60%, zmatení 75%

Imunity: iluze, jedy, neviditelnost, odsávání života, prokletí, slepota, strach, zkamenění

Životaschop.: 7 + 5

Útočné číslo: $(+4 + 8/+5) = 12/+5$ (kosa)

Obranné číslo: $(+6 + 2) = 8$

Odolnost: 21

Velikost: C

Pohyblivost: 20/magický tvor

Intelligence: 9

Charisma: 10

ZSM: 16

Zkušenost: 2000

Magenergie: 70 magů

Smrtka

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: černá magie, nekromancie, odsávání života (aktivní - 1), prokletí, vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: neviditelnost 80%, obyčejné zbraně (způsobují pouze poloviční zranění), zkamenění 67%, zmatení 80%

Imunity: jedy, odsávání života, prokletí, slepota, strach

Zranitelnost: bílá magie (2), kouzelné zbraně (2), svěcená voda (2)

Životaschop.: 10

Útočné číslo: $(+4 + 12) = 16$ (ruce) + odsávání života

Obranné číslo: $(+5 + 7) = 12$

Odolnost: 25

Velikost: B

Pohyblivost: 20/humanoid

Intelligence: 23

Charisma: 25

ZSM: 15

Zkušenost: 1 500

Magenergie: 60 magů

Temný vlk

Vyvolávací emoce: nenávisť + strach

Vlastnosti: jed (Odl ~ 4 ~ nic/1.6, trvání ihned / 1 kolo), rychlost (dvojnásobná), vidění ve tmě (pravé)

Rezistence: černá magie 25%, neviditelnost 25%, iluze 33%

Imunity: jedy, odsávání života, prokletí, slepota, strach

Životaschop.: 5 + 5

Útočné číslo: $(+3 + 4/+2) = 7/+2$ (drápy);

$(+3 + 5/+2) = 8/+3$ (tlama) + jed

Obranné číslo: $(+4 + 2) = 6$

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 18/šelma

Intelligence: 1

Charisma: 1

ZSM: 16 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 230

Zlobr

Vyvolávací emoce: strach

Vlastnosti: útoky na brnění (3), útoky na zbrani (pasivní . 10)

Rezistence: jedy 50%, magie zemi 50%, obyčejné zbrani (způsobují pouze dvoutořtinové zranění)

Imunity: odsávání života, strach, střelba

Životaschop.: 6 + 2

Útočné číslo: $(+5 + 3) = 8$ (ruce)

Obranné číslo: $(0 + 4) = 4$

Odolnost: 20

Velikost: C

Pohyblivost: 12/humanoid

Intelligence: 6

Charisma: 5

ZSM: 11 (nemůže vyvolávat mentální souboj)

Zkušenost: 200

Zombie

Životaschop.: 4

Útočné číslo: $(+1 + 4/-1) = 5/-1$
Obranné číslo: $(+0 + 3) = 3$
Odolnost: 8
Velikost: B
Zranitelnost: nemrtvý
Pohyblivost: 7/magický tvor
Poklady: nic
Zkušenost: 80

Žoldněř

Životaschop.: 6
Útočné číslo: $(+2 + 4/+3) = 6/+3$
Obranné číslo: $(+2 + 3) = 5$
Odolnost: 13
Velikost: B
Zranitelnost: humanoid
Pohyblivost: 16/humanoid
Intelligence: 11
Poklady: nic
Zkušenost: 130

Drd+

Čísla v závorkách za jmény nestvůr udávají úroveň.

Pokud jsou nemrtví (animovaní) posílení díky dodávky masti z Ralai, získají bonus +3 k ÚČ a Ochrana se jim zvedne o 4.

Bandita (4)

Vlastnosti: +3/+3/+0/+3/+0/+4
Odolnost: +3
Rychlost: +4
Smysly: +0/+0/+0/+0/+0
BČ: +5
UČ: +5
OČ: +2 (+3)
Ochrana: 4/1
Zranění: 5 S
Velikost: +0
Rozměry: 1,8 m / -

Bílý medvěd (6)

Vlastnosti: +15/+2/-5/-6/-7/+10
Odolnost: +11
Rychlost: +7*
Výdrž: +9
Smysly: -1/+0/+4/+4/+0
BČ: +7
UČ: +7 tlapy a zuby
OČ: +2
Ochrana: 3

Zranění: 13 B tlapy a zuby
Velikost: +10
Rozměry: 1,9 m / 2,4 m

Ghůl (5)

Vlastnosti: +5/+2/-1/+4/-/+7
Odolnost: +5
Rychlost: +1
Smysly: -2/-1/+2/+0/+1
BČ: +6
UČ: +7
OČ: +3
Ochrana: 6
Zranění: 7 S
Velikost: +0
Rozměry: 1,8 m / -

Kostěj (6)

Vyvolávací pocity: strach

Schopnosti: Jed (-Z, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = +6), Paralyza, Prokletí, Vidění ve tmě III

Rezistence: Iluze (7), Jedy (14), Paralyza (14), Neviditelnost (8), Zmatení (10)

Imunity: Odsávání života, Prokletí, Slepota

Vlastnosti: +10/+9/+5/+10/+4/+16

Odolnost: +9

Výdrž: +7

Rychlost: +9

Smysly: +3/+2/+6/+5/+4

BČ: +11

UČ: +11

OČ: +7

Zranění: 11 S

Ochrana: 7

Velikost: +3

Rozměry: 2 m / -

Kral (2)

Vlastnosti: -1/+0/+0/+1/+3/+2

Odolnost: -1

Rychlost: -1

Smysly: +0/+0/+0/+0/+0

BČ: +0

UČ: +1

OČ: +0

Ochrana: 0

Zranění: -2 D

Velikost: -1

Rozměry: 1,7 m / -

Orghis (5)

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě I

Rezistence: Neviditelnost (1)

Imunity: Jedy, Odásávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza

Vlastnosti: +0/+4/+0/+1/+0/-2

Odolnost: -4

Výdrž: —

Rychlost: +3*

Smysly: -3/+0/+4/+3/+0

BČ: +5

ÚČ: +3

OČ: +3

Ochrana:

Zranění: 3 B

Velikost: -3

Rozměry: 1 m / -

Strážník (5)

Vlastnosti: +4/+3/+1/+3/+0/+6

Odolnost: +4

Rychlost: +4

Smysly: +1/+1/+1/+1/+1

BČ: +5

UČ: +6

OČ: +2 (+5)

Ochrana: 5/2

Zranění: 6 S

Velikost: +1

Rozměry: 1,8 m / -

Sekáč (5)

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě II, Vitální magie, Neviditelnost II, Prokletí, Psychické útoky (čaroděj), Útoky na brnění (5), Zmatení

Rezistence: Vitální magie (7), Zbraně bez démona (6), Paralýza (5), Zmatení (7)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza, Zkamenění, Iluze, Neviditelnost

Vlastnosti: +7/+6/+5/+5/+5/+3

Odolnost: +7

Výdrž: —

Rychlost: +7

+9 let

Smysly: +1/+1/+5/+3/+1

BČ: +10

ÚČ: +10 kosa

OČ: +5 (+3)

Ochrana: 4

Zranění: 10 S

Velikost: +5

Rozměry: 2 m

Smrtka (5)

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Nekromancie (aktivní), Odsávání života (aktivní), Prokletí, Vidění ve tmě III, Vitální magie

Rezistence: Neviditelnost (12p), Vitální magie (2), pp8p (12)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Paralýza, Prokletí, Slepota, Zkamenění

Zranitelnost: Svěcená voda (5), Zbraně s démonem (3)

Vlastnosti: +8/+7/+3/+9/+9/+12

Odolnost: +2

Výdrž: —

Rychlost: +8

Smysly: +1/+1/+2/+4/+3

BČ: +10

ÚČ: +8

OČ: +6

Zranění: 7 D

Ochrana: 5

Velikost: +3

Rozměry: 2 m / —

Temný vlk (4)

Vyvolávací pocity: nenávisť + strach

Schopnosti: Vidění ve tmě I, Jed (—O, Účinek = Velikost + 3, Doba propuknutí = ihned)

Rezistence: Vitální magie (6), Neviditelnost (4), Iluze (3)

Imunity: Jedy, Odsávání života, Prokletí, Slepota, Paralýza

Vlastnosti: +3/+6/—6/+3/+0/+0

Odolnost: +3

Výdrž: —

Rychlost: +4*

Smysly: —4/+0/+6/+4/+1

BČ: +7

ÚČ: +4

OČ: +5

Ochrana: 2

Zranění: 5 B

Velikost: +2

Rozměry: 2 m / —

Zombie (4)

Vlastnosti: +3/+0/—3/+3/—/+4

Odolnost: +2

Rychlost: —2

Smysly: —4/—2/+0/—1/+0

BČ: +3

UČ: +4

OČ: +1

Ochrana: 4

Zranění: 4 S

Velikost: +0

Rozměry: 1,8 m / —

Zlobr (6)**Vyvolávací pocity:** strach**Schopnosti:** Pasivní útoky na zbraně (6), Útoky na brnění (3)**Rezistence:** Jedy (10), Materiální magie (9), Zbraně bez démona (8), Slepota (6), Zmaení (6)**Imunity:** Odsávání života

Vlastnosti: +10/+2/-1/+3/+0/+9

Odolnost: +10

Výdrž: +11

Rychlost: +5

Smysly: +1/+0/+1/-1/+0

BČ: +4

ÚČ: +5 ruce

OČ: +0

Zranění: 9 D

Ochrana: 10

Velikost: +10

Rozměry: 3 m / -

Žoldněř (4)

Vlastnosti: +2/+2//+1/+2/+0/-1

Odolnost: +2

Rychlost: +2

Smysly: +1/+1/+1/+1/+1

BČ: +4

UČ: +4

OČ: +2 (+4)

Ochrana: 4

Zranění: 4 D

Velikost: +0

Rozměry: 1,8 m / -

Text: David „Seth“ Rozsival**Ilustrace: Zdeněk „Vomi“ Vomáčka****Aplikace DrD 1.6 a DrD+: Michal „Nazarei“ Vraštil***Článek se poprvé objevil v Dechu draka 08/2010.*