

## SEDMÝ ŽIVEL: DOBRODRUŽSTVÍ ZNOVUZROZENÝ

### 1. Úvod

#### 1.1 Rady pro PJ

Celé dobrodružství je hororově laděno, proto je nevhodnější odehrát jej večer, kdy se snáze navodí ta pravá atmosféra. Nejlépe ji dokreslí hraní při svíčkách, rovněž doporučuji vhodnou hudbu (další tipy pro navození hororové atmosféry budou uvedeny přímo v textu a budou označeny *šedou kurzívou*).

V dobrodružství se vyskytuje značné množství cizích postav, proto doporučuji PJ, aby si je několikrát přečetl a základní informace o nich napsal např. na kartičky (jednu pro každou CP).

Pro kvalitnější zážitek ze hry je rovněž kladen důraz na roleplaying. Proto k tomu ved'te hráče a inspirujte je svým hraním, snadno se pak přidají a všichni si hru dostatečně užijete (tipy a rady na roleplayingové hraní budou označeny stejně jako tipy pro navození atmosféry - *šedou kurzívou*).

Pasáže psané *kurzívou* jsou určeny k převyprávění hráčům – představují příklady toho, jak by PJ měl/mohl danou situaci navodit.

Dobrodružství je psáno bez aplikací na jakýkoliv RPG systém. Věřím, že pro schopného PJ nebude problém ho použít jak pro DrD 1. 6., DrD + či DrD II.

#### 1.2 Poválečný stav Rilundu

Dobrodružství se bude většinu času odehrávat v Rilundu (podrobný popis viz modul Písky proroctví), hlavním měště nově vzniklého Rilondského království a v okolí Nového hřbitova. Je zasazeno do roku 858 k. l.

Válka o Rilond, která proběhla v letech 855 k. l. – 856 k. l. přinesla mnoho obětí na obou stranách. Zvláště krutou daň si vybrala mezi rilondskými civilisty. Samotné město bylo téměř zničeno.

Z důvodu neochoty, nezájmu a neposkytnutí pomoci, kvůli kterým musel lid Západní dálavy trpět se markrabě Eralis se svoji ženou Faelou zřekli své rodné Danérie a prokleli Urozený sněm před Sedmnácti bohy. Nato se nechali korunovat Rilondským králem a královnou (viz článek Válka o Rilond, který je volně ke stažení na internetových stránkách: [www.asterionrpg.cz](http://www.asterionrpg.cz)).

Do trosk Rilundu se pomalu začali vracet uprchlí obyvatelé a mezi nimi i noví osadníci z Lendoru a také ze Sarindaru. Počátky království nebyly snadné, lidé bydleli v improvizovaných podmínkách – nejčastěji ve stanech - v okolí Rilundu, hlavně v Zámostí. Samotné město pak vypadalo jako jedno velké staveniště, každý kdo mohl, přiložil ruku k dílu.

Postupně byla opravená Citadela, vystavěné nové hradby, most do Zámostí a most spojující Starý Rilond se zbytkem města. Východně od Rilundu byl kvůli množství obětí války postaven Nový hřbitov. Těla vojáků skřetích armád byla pohřbena do masových hrobů nedaleko Nového hřbitova.

#### 1.3 Události před příchodem družiny

Nedlouho po založení Nového hřbitova se v jeho okolí začaly dít podivné věci. Krajinou se potulovaly bludné duše, nemrtví sami od sebe povstávali z hrobů, začaly se objevovat nestvůry ze Světa stínů a pozvolna se měnila i okolní krajina, která tak připomíná nehostinné pustiny Stínového světa.

Kvůli těmto událostem pověřil král Eralis církev bohyně Mauril a zástupce Rilondské univerzity aby přišli těmto událostem na kloub. Ti společnými silami založili organizaci Rilondská hřbitovní služba.

Nedlouho na to se o Nový hřbitov a podivné události okolo něj začala zajímat Nekromantická hanza. Buňka s třemi nekromanty se usídlila v Ďolíku, kde si jejich vůdce spiritista Qwaldezar zřídil Posmrtné poradenství. Zbylí dva členové se nechali najmout do Rilonské hřbitovní služby a vedle zajišťování bezpečnosti hřbitova – což bylo vlastně záminkou pro jejich skutečné poslání, se zabývali vyhledáváním mrtvých těl magiků, kteří zahynuli během války o Rilond. Nalezená vzácná těla pak nekromanti pašovali spolu s dalšími zásobami do budovaného Nového Umrlčího království karavanami putujícími povodím Durenu k úpatí Tisíců jeskyní a dále až na Šakatán. Nekromanti tak vhodně využili poválečného zmatku, který v Rilonském království panuje, přičemž si jsou vědomi, že této trasy nebudou moci využívat dlouho.

Neopatrné počínání Nekrohanzy přilákalo do Přírodní úrovně temného ducha – upíra Abraše. Ten svedl souboj s nekromantem Qwaldezarem a zcela ho ovládl. Ze zbylých dvou členů Nekrohanzy si vytvořil nemrtvé služebníky. Nyní plánuje podmanit si Rilond a postavit se jako svrchovaný vládce do jeho čela. K tomu hodlá využít velkého množství mrtvol z Nového hřbitova...

**... a do toho přicházejí noví dobrodruzi a začíná Dobrodružství...**

#### **1.4 Plány upíra Abraše**

Počínání Nekrohanzy a tenká hranice Stříbrného závoje přilákaly do Přírodní úrovně upíra Abraše. Za svou oběť si vybral nekromanta Qwaldezara. Svedl s ním souboj a podmanil si jeho tělo. Vzápětí zabil Chrudoše a Navina – Qwaldezarovy pomocníky a vytvořil z nich ghúly.

Obchod s posmrtným poradenstvím zavřel a v jeho sklepeních si zřídil svůj úkryt. Abraš hodlá využít jevů v okolí Skřetí mohyly a Nového hřbitova, zvláště chce podpořit pasivní nekromancii a podmanit si volně se potulující mrtvolky. Současně, stejně jako jeho předchůdci, chce využít potenciálů, který nabízí mrtvolky padlých mágů během války se Zylem pro tvorbu silnějších nemrtvých. Za tímto účelem si podmanil jednoho z hrobníků a ten mu dodává tipy na dané hroby magiků – ty následně označí křídou písmenem X. V noci se potom na hřbitov příkladou Abrašovi nemrtví, tělo vyhrabou, dopraví ke břehu Durenu, přeplaví jej na loďce k tajnému vchodu a následně tunelem dopraví do sklepení Posmrtného poradenství. Takhle si chce připravit dostatečnou armádu, aby si podmanil celý Rilond.

Překážkou v počínání Abraše je Rilonská hřbitovní služba. Tu upír zaměstnává cílenými útoky myšlenkových bytostí a nemrtvých.

## **2. Průběh dobrodružství**

Družina bude najata jako ostraha do Rilonské hřbitovní služby. Jejím úkolem bude hlídkovat v okolí Nového hřbitova. Během služby se střetnou se zájmy upíra Abraše a záhy zjistí, že se nebude jednat „jen“ o likvidaci nemrtvých, ale že před nimi stojí daleko těžší výzva. Ve tmě číhá prastaré zlo. Poradí si s ním postavy?

### **2.1 Časová osa**

Dobrodružství je zasazeno do roku 858 k. l. Zde jsou shrnuty nejdůležitější události související s dobrodružstvím:

24. 1. Vznik Posmrtného poradenství
29. 1. Nekromanti Navin a Chrudoš se nechávají najmout do Rilonské hřbitovní služby
29. 2. Z Rilundu vyslána první karavana na Šakatán

1. 4. Karavana dorazila na Šakatán (mimo zásob sebou přivezla pět těl mrtvých magiků z Nového hřbitova)
  18. 4. Příchod upíra Abraše do Přírodní úrovně a souboj s nekromantem Qwaldezarem
  1. 5. Předpokládaný termín, kdy měla dorazit druhá karavana na Šakatán, ta však nedorazila.
- 10. 5. Nábor družiny do Rilonské hřbitovní služby**
11. 5. Agenti Nekromantické hanzy začínají pátrat po Qwaldezarovi

## **2.2 Nábor do Rilonské hřbitovní služby**

V poslední době směřuje do Rilondy značný počet dobrodruhů z celého Rilonského království, jelikož práce u Rilonské hřbitovní služby nabízí vidinu „snadného“ výdělku. Plakáty s touto nabídkou visí snad ve všech krčmách v Rilondy a jeho okolí (Nový Solnohrad, Velký trh, Holé Mučany).

Podobně by se měla o této práci dozvědět i vaše družina. Bližší informace, a i samotný nábor má pak na starosti kněz Danivoj v kapli bohyně Mauril u Nového hřbitova.

Seznámení s dobrodružstvím odehrajte s postavami podobně jako přijímání do zaměstnání. To znamená, že je nutná aktivita hráčů.

Nový hřbitov není těžké najít. Vede k němu stezka přímo z města (viz mapka okolí hřbitova). V tábořišti bude přítomno několik dobrodruhů z Rilonské hřbitovní služby včetně lovce přízraků Ergona a kněze Danivoje.

Družiny se ihned při příchodu do tábořiště ujme Ergon (viz níže jeho popis) a ten je zavede za otcem Danivojem (viz níže jeho popis) do kaple. Ten s postavami sepíše Potvrzení o členství v Rilonské hřbitovní službě (něco jako pracovní smlouva), pokud budou mít postavy zájem, tak jim posvědí zbraně a zběžně seznámí s náplní práce, popř. se jich zeptá na zkušenosti s bojem s nestvůrami.

Úkolem družiny bude hlídkovat na hřbitově a v jeho okolí a zabránit všem možným nestvůrám vniknout do Rilondy. Odměnou jim bude denní žold vyplácený vždy ráno, za každou zabitou nestvůru je speciální odměna (dle tvého uvážení), dále ubytování v kolejích Rilonské univerzity.

Poté se družiny opět ujme Ergon, který působí jako pravá ruka kněze. Seznámí je s prostředím – projde s nimi Nový hřbitov a pohřebiště se Skřetí mohylou. Během této obhlídky jim vysvětlí systém hlídek (viz níže, kapitola První hlídka) a zodpoví případné otázky. Pokud budou postavy vyzvídat, může se podělit o své zkušenosti z hlídkování (výskyt duchů, konkrétních nestvůr apod.). Nakonec je pošle ubytovat se na koleje Rilonské univerzity, kde se prokážou Potvrzením o členství v Rilonské hřbitovní službě.

## **2.3 Nový hřbitov (viz mapka)**

Byl vystavěn po válce se Zylem pět set metrů východně od Starého Rilondy. Je obehnán dva metry vysokou zdí. Většina náhrobků je neoznačených – jelikož mrtvolu mnohých civilistů a vojáků nebyly identifikovány. Těch několik označených patří většinou důstojníkům, rytířům či mágům – nacházejí se v prvních řadách u vstupní brány. Napravo od brány stojí márnice. Zde Danivoj připravuje těla k pohřbu (všechna jím připravená těla jsou již upravená tak, aby je nemohli nekromanti použít ke svým praktikám). Vedle márnice se nachází hrobnická dílna, kde pětice hrobníků vyrábí rakve, dřevěné kříže a kamenné náhrobky. Přímo v dílně se pak nachází místnost, kterou mohou využít hrobníci k bydlení. Této možnosti využívá pouze Tumpach, ostatní bydlí v Rilondy.

## 2.4 Okolí Nového hřbitova

### *Kaple bohyně Mauril*

Vedle vchodu na Nový hřbitov byla vystavěna kaple bohyně Mauril. Jedná se o prostou stavbu kruhového půdorysu z lomového kamene bez oken či jakýkoliv ozdob. Jediným výrazným prvkem kaple jsou masivní dvoukřídlé dveře. Kapli dominuje kruhový oltář ve středu místnosti, z té vede vchod do malého výklenku, který slouží jako příbytek pro kněze Danivoje.

Před kaplí se pak nachází tábořiště sloužící Rilonské hřbitovní službě – ohniště, posezení a několik stanů ve kterých přespává lovec přízraků Ergon a několik hlídačů hřbitova.

### *Skřetí mohyla*

Je postavena na pahorku jižně od hřbitova, kde se nachází masové hroby skřetích obětí. Je postavena z pískovce, na podstavci ve tvaru kvádrů visí kovová tabulka s nápisem: *Zde jsou pochovány oběti skřetích dobyvatelů z Války o Rilond odehrávající se v letech 855 k. l. – 856 k. l.* Na podstavci pak stojí věž ve tvaru kužele se zaoblenou špicí. Mohyla dosahuje výšky sedmi metrů.

Právě zde byly shodou náhod pohřbené i oběti z rilonského obléhání skřety roku 766 k. l., který později vešel ve známost jako Krvavý rok. Půda je zde natolik prohníla a nasáklá skřetí krví, že její salové již odmítli přijmout další zkažené tvory do svého hájemství. Jelikož zde nejsou vítáni, vojáci ze skřetích pohřebišť tak samovolně ožívají a potulují se po okolí.

V okolí se navíc samovolně otevírají trhliny do Stínového světa, kterými nezdědky pronikají do přírodní úrovně zlé myšlenkové bytosti.

## 2.4 Zvláštní jevy v okolí hřbitova a Skřetí mohyly

Nejčastějšími návštěvníky ze Světa stínů jsou následující nestvůry: temní vlci, orghisové, graveir, střížaha a vzácněji pak rytíř zkázy.

Dalším jevem v okolí Nového hřbitova je častý výskyt duchů. V tomto dobrodružství se můžeme setkat s Jurou (duch pětiletého dítěte), rytířem Joachymem (duch eldebranského rytíře) a skřetími karbaníky.

Dále je potřeba si dát pozor na používání magie. Na to upozorní družinu hned při náboru do služby ústy Danivoje nebo Ergona:

*„...a s kouzly opatrně, na hřbitově a v celém jeho okolí je používání magie nebezpečné, některá kouzla účinkují jinak, než byste požadovali, některá vůbec!“*

To se může projevit větší spotřebou magenergie a některá kouzla mohou mít nepředvídatelné účinky (to ponechám na fantazii PJ). I proto se mistrům z Univerzity dosud nepodařilo přijít na trvalé řešení problémů Nového hřbitova.

## 2.5 Rilonská hřbitovní služba (dále RHS)

Tato organizace dohlíží na chod Nového hřbitova – zajišťuje pohřby a střeží jej. Hlavou organizace je kněz bohyně Mauril Danivoj. Služba zaměstnává pět stálých zaměstnanců – hrobníků a několik nájemných dobrodruhů, kteří dohlíží na bezpečnost v okolí. Úzce spolupracuje s mistry čarodějí z Rilonské univerzity, kteří zde zkoumají projevy Stínového světa a snaží se přijít na trvalé řešení, jak zabezpečit Nový hřbitov a masové hroby.

## 3. Hlídkování

### 3.1 První hlídka

Strážci z Rilondské hřbitovní služby jsou rozděleni do tří skupin – část mužů slouží noční hlídku, část denní a zbytek má den volno. Hlídky určuje každý den za úsvitu Ergon. Vaše družina bude do začátku přidělena k noční hlídce a první službu bude sloužit druhý den od náboru. Mezitím mají postavy možnost dokoupit zásoby v Rilondu, sbírat informace (například: Co se děje v okolí Nového hřbitova, a co o tom ví obyvatelé Rilondu? Čím je to způsobeno? Viz kapitola Pátrání) a ubytovat se na kolejích Univerzity.

Při první hlídce bude družině přidělena oblast za zdmi hřbitova a budou mít za úkol dohlédnout na to, aby cokoli, co by překonalo hřbitovní zeď, bylo neprodleně zničeno. Další skupina bude hlídkovat přímo na hřbitově a poslední u Skřetí mohyly.

Během hlídky se postavám přihodí několik událostí. Tou první bude útok temných vlků, následně setkání s duchem malého kluka a k ránu pak ztráta těla ze hřbitova.

Průběh hlídky by měl být atmosférický a strašidelný.

*Doporučuji hrát jen při svíčkách a to s tolika, kolik hráčů vlastní nějaké svítidlo (pochodeň, lucerna). Gradaci strašidelných scén dokreslí postupné sfoukávání jednotlivých svíček, až nezůstane žádná.*

*Při vyprávění by měl PJ mluvit pomalu, občas přejít i do šepotu.*

*Dialog mezi hráči, kteří by celou situaci zbytečně zlehčovali, je třeba utnout.*

### **Vlci v mlze**

*...všude panuje ticho, ticho a tma...v dáli vidíte v mlze oheň hlídky u Skřetí mohyly...ta mlha pomalu houstne, převaluje se po zemi, hustá a bílá, bílá jako mlíko...tu se nedaleko od vás ozve škrábání, po chvíli z jiného směru...a nic. Vrčení za tebou, vrčení před tebou...svit rudých očí...VRÁÁÁÁGH!!! (PJ může chodit kolem hráčů tak, aby neviděli, kde je a není třeba se stydět - zařvat a útok vlků napodobit).*

Poté družinu napadne smečka temných vlků, jejich počet nechám na uvážení Pána Jeskyně (popis viz Klíč bytostí astrálních). Samotný útok odehrajte atmosféricky, používejte zvláštní schopnosti vlků (zvláště se osvědčila teleportace). Pro přehlednost je dobré vlky nějak odlišit. Zatímco jeden může vypadat jako přerostlý černý vlk, druhý se zdá býti vlčím duchem. Cílem Pána Jeskyně v případě útoku přízračných vlků je před družinu postavit výzvu, která důkladně prověří její schopnosti spolupráce, a drsně ji uvede do reality Hřbitovní služby. Postavy mohou přijít k úrazu, ale žádná by neměla zemřít.

### **Setkání s Jurou**

Další noční příhodou je setkání s malým chlapcem.

*...z ničeho nic slyšíš za zády slabý hlásek: „Kde je maminka?“ Patří malému chlapci, sotva pět let, špinavý, bosý, nudle u nosu. Dívá se na tebe velkýma hnědýma očima a znovu se ptá: Neviděl jsi moji maminku?“*

Jura je ve skutečnosti duch (tuto skutečnost nechť PJ postavám explicitně nesděljuje, není to na první pohled patrné, leccos ale napovídá skutečnost, že nezanechává stopy a je bledý a studený). Zahynul při obléhání Rilondu a jeho vůle žít byla natolik silná, že duše odmítla odejít k Lamiusově soudu. Zasloužený odpočinek najde, pokud mu postavy přinesou důkaz o smrti jeho matky. Matčin hrob se nachází na Novém hřbitově. Pokud se s Jurou postavy dají do řeči, zjistí, že jediné co si pamatuje, je to, že ho ráno probudil křik a pláč matky, když do domu vtrhli skřetí vojáci a ona se jim vrhla do cesty v marné snaze ochránit svého synáčka. Jeho matka se jmenovala Eliška Poupětová, a pokud postavy přinesou Jurovi hrst hlíny z jejího hrobu, odebere se dítě k Lamiusově soudu.

Setkání s Jurou by mělo být zpestřením v temném prostředí, v žádném případě na družinu nezaútočí. Může se náhodně objevovat a dělat družině společnost v průběhu celého hlídkování na hřbitově a v jeho okolí.

### ***Vyhrabaný hrob***

Stěžejní událostí První hlídky bude zmizení těla mága Xabarose, který byl pohřben na Novém hřbitově.

Hrobník Tumpach křídou označil náhrobek písmenem X. Následně na to přiletěli dva neviditelní ghúlové a tělo mága vyhrabali. Hřbitovní skupina z Hlídky se příliš nevyznamovala - popíjela alkohol a nevěnovala se svým povinnostem. Tumpach jim navíc pro sichr do pití přidal výtažek ze salíci jeskynní, která způsobuje narkózu.

### ***Závěr první hlídky***

Když se Egon dozví, že se první skupina zpila pod obraz, zastaví jejím členům žold a dočasně je vyřadí ze služby. Na jejich místo následně převedí vaši družinu. Ohledáním prázdného hrobu bude pověřena denní hlídka. Pokud by do toho družina nějak vrtala, tak je PJ ústy Ergona pošle odpočívat. Není to jejich práce.

První hlídka by měla vyvolat v družině zvědavost, donutit postavy ke snaze dozvědět se více o událostech předešlé noci. (Nejčastější otázky: Co se děje v okolí Nového hřbitova? Čím je to způsobeno? Kam zmizelo tělo? Kdo je za to zodpovědný? Popř. se dozvědět bližší informace o nestvůrách, se kterými se v noci setkali).

Odpovědi se dají najít na několika místech a u různých lidí. Předně v okolí Nového hřbitova: u kněze Danivoje, lovce Ergona i dalších členů Rilonské hřbitovní služby. Dále pak v Rilundu, např. na Univerzitě, kolejích, v čajovně, knihovně, tržišti, nebo hospodách. Sbíráním informací by se družina měla zabývat ve svém volnu. O hledání odpovědí pojednává kapitola Pátrání.

### **3.2 Druhá hlídka**

Před nástupem na druhou hlídku se postavy stanou svědky scény, kdy Ergon přijme do služby dva nováčky. Ve skutečnosti to jsou členové Nekromantické hanzы, kteří pátrají po Qwaldezarovi a jeho pomocnících.

Úkolem postav při druhé hlídce bude zabránit ztrátě jakéhokoliv těla z hrobu a samozřejmě zlikvidovat oživlé mrtvolы, popřípadě nestvůry (může se objevit rytíř zkázy, pro zpestření pak graveir). Hlídkování na hřbitově lze opět zpestřit setkáním s některým z místních duchů, například s eldebranským rytířem.

### ***Setkání s Nekrohanzou***

Ráno přijedou do Rilundu nekromanti z Nekromantické hanzы a budou pátrat po Qwaldezarovi a po důvodech, proč jeho buňka přestala dodávat do Nového umrlčího království těla ze hřbitova. Nekromanti budou čtyři (viz CP) a rozdělí se na dvě skupiny (buňky), jedna bude pátrat v ulicích Rilundu a druhá se nechá najmout do Rilonské hřbitovní služby. Dva nováčci se ihned po náboru začnou vyptávat na jevy v okolí hřbitova a na zkušenosti stálejších hlídačů. Nevynechají ani vaši družinu.

*Přicházíte k tábořišti a ihned jste si všimli dvou nových postav – nováčků, které jste viděli přijímat Ergona. Prvním je čtyřicátník s pečlivě upraveným černým plnovousem, oblečený v plášti tmavě modré barvy. Po jeho boku stojí plešatý trpaslík se zrzavým vousem spleteným do copu, v kroužkové zbroji, opírající se o mohutnou obouruční sekeru. Jakmile vás spatřili, zamířili k vám...*

Hovor povede elegán v modrém – vládce myslí Moran. Bude postavám klást otázky typu: *Zdravím vás kolegové, působíte zde dlouho? Můžete se podělit o své zkušenosti z hlídkování? S čím jste se tady setkali? Na co bychom si měli dát pozor? A nakonec například: Kde se tady můžeme dobře najíst?* Během toho se pokusí postavám číst myšlenky a hledat jakékoliv zmínky o Qwaldezarovi a mizejících tělech (k tomu použije patřičná kouzla). Pokud se mu postavy ubrání, vyvstane jim na mysli pouze jediné slovo – QWALDEZAR. To by tvo

družinu mohlo posunout dále v pátrání a vyvolat zájem o tuto osobu. Scény se však nesmí zvrhnout v přímý konflikt, oba členové Nekrohanzy jsou totiž důležití pro další vývoj dobrodružství (pro další potřebu je budeme označovat jako Buňku č. 1).

### ***Prázdné hroby***

Družina si určitě bude chtít prohlídnout hroby, ze kterých zmizela těla. Na hřbitově je několik takových hrobů. Některé se nacházejí v blízkosti vstupní brány – to jsou ty, kde jsou pochováni čarodějové. Při důkladném průzkumu si můžou všimnout, že na náhrobku se jménem Korhex je křídou napsáno písmeno X. Při ohledání místa činu naleznou postavy několik různých stop, většina jich patří členům denní hlídky a dvojice patří ghúlům (PJ by se měl zmínit o tom, že stopy jsou mělké – patří bosým nohám, ale o ghúlech by z jeho strany nemělo padnout ani slovo). Bosé stopy pak vedou jen pár metrů od jámy a poté mizí.

Další vyhrabané hroby se nacházejí náhodně na hřbitově, jejich množství záleží na PJI a jedná se jámy vzniklé po samovolných oživeních umrlců.

### ***Tumpach na scéně***

Nedlouho po nástupu na druhou hlídku navštíví družinu trpaslík Tumpach. Přes den již označil další náhrobek, pod kterým je uloženo tělo padlého čaroděje. Večer pak použije osvědčenou taktiku – přijde za družinou a nabídne postavám nějakou kořalku na zahřátí a uvolnění. Bude se chovat přátelsky, ve skutečnosti dal do kořalky výtažek ze salicí jeskynní (při pití se bude jednat o past a při neúspěchu postavy upadnou do narkózy), aby družinu vyřadil z hlídky a dal tak prostor ghúlům, kteří si později v noci přijdou pro tělo mága. On sám předtím pozřel protijed, takže může též popíjet.

*„...brý večír chásko,“ s těmito slovy k vám přichází šlachovitý trpaslík v prostém oblečení od hlíny, jeden z hrobníků. „Jak to jde?“ Pořádně si přihne z placatky. „Jo, jo není nad pořádnou hruškovici. Zahřeje a odstraní napětí. Dáte si?“*

Pokud postavy Tumpacha odhalí, budou ho nejspíš zpovídat. Hrobník je pod vlivem upírových psychických kouzel (hypnóza apod.). Díky tomu Tumpach nemá o vlivu upíra žádné tušení. Pokud budou postavy dovedné, mohou společně s trpaslíkem přijít na to, že značkuje hroby mágů a že se pokusil družinu omámit, ale nebude schopen si vzpomenout, proč to dělá. Pokud se budou vyptávat na Tumpacha zaměstnanců Rilonské hřbitovní služby, mohou postavy zjistit, že občas navštěvuje krčmu U mrtvého pavouka, kam chodil s Chrudošem a Navinem.

### ***Útok mrtvol***

Konflikt s Tumpachem může zpestřit samovolné povstání nemrtvých z hrobů. (Jejich počet by měl značně přesahovat počet vaší své družiny):

*Hlínu před nejbližším hrobem rozhrnula ruka, spíš kost obalená cáry shnilé kůže, po ní druhá...rozhrabují hlínu na strany a ze země se trhanými pohyby zvedá kostlivec...míří k vám...a není jediný, ze všech směrů se k vám belhá několik oživlých mrtvol, doprovází se zlověstné mručení...*

Přežijí – li postavy tento útok, žádné tělo se ze hřbitova tuto noc neztratí.

Pokud se záměr uspat postavy trpaslíkovi podaří, tak se na hřbitov opět příkradou dva ghúlové a stejným způsobem jako minulou noc ukradnou mágovo tělo. Ghúlové jsou neviditelní a umí létat (tyto schopnosti jim Abraš vložil během animačního rituálu). Družina je může odhalit pomocí svých schopností, či kouzel a během vykopávání mrtvol ghúly zlikvidovat, tím se však okradou o možnost sledování ghúlů do Abrašova úkrytu. Jakmile ghúlové tělo vykopou, přeletí s ním hřbitovní zeď, dopraví ho k řece Duren, kde mají v křoví ukrytý člun, přeplaví se na druhý břeh k Nábřežní ulici a kanalizací do sklepení pod domem „Posmrtného poradenství“.

### ***Setkání s rytířem***

Následující příhoda může posloužit jako atmosférický doplněk a nijak nesouvisí s plány upíra Abraše. Scéna může vypadat následovně:

*Z ničeho nic se za vámi ozvalo odfrknutí koně doplněné hrubým hlasem: „Budte zdraví vážení, náhodou dva skřety jste neviděli, co?“ Za vámi, na mohutném oři, sedí rytíř v plné zbroji. U pasu meč a štít se znakem v podobě rytířského meče na bílém poli jak láme skřetí šavli na poli černém. „Hráli tu kdesi karty a schovávají se jak prašiví psi. No nic nebudu vás rušit. Gor s vámi. Jdu tu veteš najít.“ A odcválal mezi náhrobky do tmy...*

Rytíř je duchem. Zahynul během Královské bitvy, když lovil skřety v okolních lesích a padl do léčky a byl zabit skřítčím mágem bojujícím na straně skřetů. Opět není třeba, aby PJ hráčům sděloval, že se jedná o ducha. Ať se k tomu závěru dopracují sami. Na postavy nezaútočí, hledá skřety, jakmile je najde a svede s nimi souboj, bude volný. S družinou se o ničem jiném nebude vybavovat, je skřety doslova posedlý. Bude-li družina chtít, může rytíři pomoci splnit jeho poslání, když jej zavede ke skřetí mohyle, kde „straší“ dvojice karbaníků.

### ***Závěr druhé hlídky***

Stěžejním posunem v dobrodružství bude odhalení Abrašova komplice, Tumpacha. Tím upírovi družina značně naruší plány. Dále družina narazí na jména Qwaldezar, Navin a Chrudoš – to by v nich mělo vyvolat další otázky (kdo jsou a kde je najdeme?). Družina může narazit na vodítka ukazující na hostinec U mrtvého pavouka, kde, jak se dozvíte níže, se družina může významně posunout kupředu v pátrání. Popřípadě se začít zajímat o nové strážce - Morana s trpaslíkem. Stále však zůstává nezodpovězena stěžejní otázka: Kam mizí těla ze hřbitova a kdo za to může?

To by mělo družinu donutit k iniciativnímu pátrání na vlastní pěst i ve dne, mimo službu. PJ se může snažit k tomu popostrčit, popř. jim ústy Ergona může přiřadit denní službu (ale to pouze v případě, že doposud vykazovaly nějaké úspěchy – likvidace nestvůr, nemrtvých, odhalení Tumpacha).

### ***Hlídkování u Skřetí mohyly***

Služba u Skřetí mohyly se družiny přímo netýká, jelikož se odchyluje od hlavní dějové linie dobrodružství. Informace o děním v jejím okolí se postavy mohou dozvědět od kohokoliv z Rilonské hřbitovní služby. Během první a druhé hlídky mohou postavy zaslechnout zvuky z boje zdejších strážců, vytí přízračných vlků a podobně, jelikož zde je vyšší koncentrace myšlenkových bytostí. Mnohé z nich způsobují i pasivní nekromancii, což má za následek samovolné ožívání mrtvol.

### ***Skřetí karbaníci***

Skřeti, které hledá rytíř ze hřbitova. Jedná se o dvojici duchů strašících u Mohyly. Družina se s nimi osobně nejspíš neseťká, ale vědí o nich další strážci. Takže když se postavy budou vyptávat, mohou snadno tuto informaci získat.

### **3.3 Denní hlídka**

Činnost denní hlídky není tolik náročná a nebezpečná jako hlídkování v noci. V okolí Nového hřbitova a Skřetí mohyly pracují ve dne hlavně kouzelníci z Univerzity a zkoumají zde vznik trhlin ze Stínového světa a samovolné ožívání mrtvol a snaží se tomu zabránit natrvalo. Činností strážců je hlavně ochraňovat zde pracující kouzelníky před případnými útoky myšlenkových bytostí (nemrtví ve dne ožívají jen výjimečně). Část strážců rovněž pátrá ve městě po zmizelých tělech.



## 4. Pátrání

Tato kapitola nám poodhalí otázky vyvolané během hlídkování na hřbitově. Podstatná část kapitoly se bude odehrávat přímo v Rilondu. Bude náročná na sběr informací, proto bude nutné, aby družina využila všech svých vyjednávacích a sledovacích dovedností (*během mluvených scén, tj. vyjednávání, výslech apod. by PJ měl hráče vést k používání přímé řeči*). Rovněž bude nutná PJova improvizace, bude muset hrát náhodné CP a popisovat dění ve městě. Je potřeba si dát pozor na přílišnou volnost, kterou družině při sbírání informací umožní, hraní ve městě totiž svádí hráče k různým radovánkám a snadno se tak mohou odchýlit od hlavní linie dobrodružství. Následuje výčet nejčastějších dotazů a možné odpovědi na ně.

### 4.1 Informace přímo související s dobrodružstvím

**Co se děje v okolí Nového hřbitova, a co o tom ví obyvatelé Rilondu?** (odpovědi na tuto otázku jsou informace, které mohou postavy zaslechnout v rilondských hospodách nebo na trhu už při příjezdu do města ještě před nábořem do Rilondské hřbitovní služby). Následují příklady výpovědí, které může PJ družině převyprávět:

*„To takhle jednou v noci, minulý alden to bylo, jsem nemohla usnout. Přemýšlela jsem, co starýmu a dětem uvařím druhý den k obědu a najednou jsem zaslechla vlčí vytí. Chápete to? Tady v Rilondu a vlci?! Nejprve jsem myslela, že se mi to jen zdá, ale za chvíli jsem to slyšela zas a znova. Přicházelo to od Zelanských vrchů“.*

*„Poslední dobou je často mlha, taková ta přizemní a nezdravě mléčná. Bývá téměř každou noc a ubývá až někdy k poledni. Táhne se od toho zatraceného Nového hřbitova.“*

*„Tuhle minulý alden jsem našel svého psa za domem, úplně roztrhaného. Vnitřnosti všude kolem, no hrůza. Určitě ho zabila nějaká stvůra.“*

**Čím je to způsobeno?** (na tuto otázku nikdo ve městě postavám na rovinu neodpoví, budou odkazováni na Rilondskou hřbitovní službu, která to má na starosti). Příklad jedné takové výpovědi může vypadat takhle:

*„Těžko říct, proč se to děje. Nejdřív válka se skřety, řádění draka a teď tohle. Prej se tomu snažej přijít na kloub kouzelníci z Univerzity s knězem Danivojem a najímají k tomu i kdejakou sebranku a různé netvorobijce.“*

**Kam zmizelo tělo ze hřbitova?** (pátrat po této stěžejní informaci zavede družinu přímo k Abrašovi, k čemuž vedou dvě cesty: 1. Postavy mohou sledovat neviditelné zloděje ze hřbitova; 2. Pátrání družiny v Posmrtném poradenství).

### **Kdo jsou Qwaldezar, Navin a Chrudoš?**

Zjistit, kdo je nebo byl Qwaldezar nebude vůbec jednoduché. Z Rilondské hřbitovní služby jej nikdo nezná. Ani v podsvětí neužíval vlastního jména, byl velice opatrný. Jediná stopa vede k informátorovi do hostince U mrtvého pavouka (viz níže).

Oproti tomu o Navinovi a Chrudošovi se toho mohou dozvědět podstatně více. Pracovali nepravidelně, s přestávkami, pro Rilondskou hřbitovní službu asi půl roku. Ergon, Danivoj a někteří strážci mohou postavám sdělit jejich popis (viz kapitola CP). Danivoj navíc ví, že bydleli v hostinci U mrtvého pavouka a že původem byli ze Sarindaru. Jednoho dne prostě

nepřišli do práce a už o sobě nedali vůbec vědět. U dobrodruhů ovšem něco takového není ničím zvláštním.

### ***O nekromancii***

Hráče určitě napadne, že by za krádeží těl ze hřbitova mohli být nekromanti (možná už se s nimi někdy setkali) a začnou po této teorii pátrat. Tomuto citlivému tématu je věnovaná samostatná kapitola *Střet s Nekrohanzou*.

## **4.2 Doplnující informace**

***Informace ohledně nestvůr ze Světa stínů*** - pokud se postavy střetnou s některou z nestvůr a budou žádat dodatečné informace typu co to je, jak to nejlépe zabít, apod., najdou odpovědi u lovce přízraků Ergona.

### ***Další informace***

Další informace mohou postavám sdělit ti nejpovolnější, a to kněz Danivoj, nebo některý z mistrů z Univerzity, kterého mohou v blízkosti Nového hřbitova potkat.

Od Danivoje se mohou dozvědět hlavně informace o vzniku Nového hřbitova, o bývalých členech RHS a něco málo o nekromancii. Již delší dobu tuší, že za krádežemi těl je nekromant a během rozhovoru s družinou se o své domněnky může podělit.

Od mistra Ulabraxe z Univerzity se mohou, pokud se budou vyptávat, dozvědět informace o Válce se Zylem a obecně o historii Západní dálavy a také jim může zodpovědět informace týkající se Stínového světa.

## **5. Střet s Nekrohanzou**

Dříve nebo později se družina začne zajímat o nekromancii, ať už na základě vlastní iniciativy, či na popud Danivoje. Nejprve se nutně si uvědomit, že nekromancie je zakázaná a tvrdě trestaná a tudíž i ti, co se o ni byť jen zajímají, se snadno mohou dostat do problémů. Jedinou možností, jak se o ní dozvědět více, je pátrat v rilondském podsvětí (čaroděj by pak mohl zkusit své štěstí mezi kolegy na univerzitní půdě). Vyptáváním se na nevhodných místech navíc může přitáhnout nechtěnou pozornost městské gardy. Aby se družina nedostala do šatlavy, může se strážcům zákona prokázat Potvrzením o členství v Rilondské hřbitovní službě. Tím se dostatečně prokáží, že jsou pověřeni Danivojem.

I přesto by se družina měla mít na pozoru, bude se pohybovat v prostředí, kde si nemůžou být ničím jistí. Nejvhodnějším místem pro jejich pátrání nespíš bude rilondská čtvrť Ďolík (blíže popsána v modulu *Písky proroctví*). Zde bude potřeba využít těch nejlepších výzvědných schopností (úplatky, převleky, psychická kouzla a podobně), jelikož se budou pohybovat v prostředí, kde si ani městská stráž není jistá. Je to semeniště zločinu, podvodů a lží, kde na neopatrné číhá dýka ve tmě, či jed ve víně. Pokud bude družina úspěšná a bude se například shánět po službách nekromantů, může jim být doporučen kontakt v hostinci U mrtvého pavouka, kde by mohli vědět o někom, kdo rozmlouvá s mrtvými.

### **5.1 Počínání Nekrohanzy**

Při pátrání v ulicích Rilundu může družina svým vyzvídáním přilákat nechtěnou pozornost členů Nekrohanzy (viz jejich popis v kapitole CP). Ti také pátrají po Qwaldezarovi a aby to neměli daleko, rovnou se ubytovali v hostinci U mrtvého pavouka. Nekrohanza neponechá nic náhodě, a proto si najmou na sledování vaší družinu špehy, pravděpodobně někoho ze sarindarských přistěhovalců. Ti budou družinu sledovat po celou dobu jejich pátrání v ulicích Rilundu (jeden ve dne a druhý v noci). Vnímavější postavy si toho mohou všimnout (pomocí může například hobitů čich, zvířecí přítel, či nějaká speciální schopnost postav).

### ***Střet se špehem***

Odhalení špeha by měl PJ pojmout jako akční scénu. Ten bude před družinou utíkat a využívat během úprku všech svých schopností a znalosti města (střechy, schodiště, dvorky, kanalizace). Může se pokusit schovat někde v davu (v přístavu, nebo v hostinci). Pokud bude dopaden, dojde nejspíš k boji na nože. Při výslechu družinou nic neprozradí, protože když si je nekromant Nuwatan najal, vymazal špehům veškeré vzpomínky na jejich schůzku. Ti mají jasné instrukce sledovat družinu a pravidelně jednou denně podávat hlášení v hostinci U mrtvého pavouka, kde si je Nuwatan najde a při rozhovoru si přečte myšlenky daného špeha. Špehové tak jednájí pod vlivem kouzel nekromanta. Vědí, co mají dělat, ale nevědí pro koho.

### **5.2 Hostinec u mrtvého pavouka (viz mapka)**

Podivný hostinec, ke kterému vedou všechny stopy. Navštěvoval ho hrobník Tumpach, také jsou zde ubytovaní členové Nekrohanzy pátrající po Qwaldezarovi a působí zde rovněž jeho informátor, který pro něj pracoval.

Podnik vlastní Dubasir se svou ženou Beou, původem ze Sarindaru a ihned po zakoupení domu jej přestavěli jako kopii budovy, kterou vlastnili ve své domovině. Tím stvořili vhodné místo sloužící k zábavě zdejším Sarindarcům. Vše od vybavení interiéru, až po kuchyň se nese v sarindarském duchu.

Hostinec je patrová budova s plochou střechou. V přízemí se nachází výčepní lokál, v patře pak pokoje k pronajmutí a ve sklepní části herna. Do té navíc vede i samostatný vchod bočním schodištěm ze dvora.

Při vstupu družiny může PJ použít následující popis: *Vstoupili jste do lokálu, kterému dominuje bar z černého dřeva. Stěny jsou zdobeny tapisériemi s motivy moře. V opačném konci místnosti se nachází vyvýšené podium s několika polštáři na koberci, kde posedávají snědí lidé, debatují a kouří vodní dýmku. Celý lokál je prosycen těžkou nasládlou vůní.*

### ***Herna***

Nelegální soukromou hernu provozuje Dubasirův bratranec Mathon. Je přístupná samostatným bočním schodištěm, za tučný vstupní poplatek a pouze známým osobám. U vchodu hlídá Mathonův jednooký poskok přezdíváný Očko (přes levé oko má pásku), rovněž vybírá vstupné. V herně se hrají karetní hry, kostky, skořápky a různé deskové hry.

### ***Setkání s informátorem***

Nejbohatším zdrojem informací v hostinci se může jevit sám Dubasir, je však podezřívavý a opatrný. Pokud se mu postavy prokážou Potvrzením o členství v Rilonské hřbitovní službě, odmítne se s nimi nadále bavit. Jediným řešením je tučný úplatek, nebo použití psychických kouzel. V takovém případě družina od Dubasira získá kontakt na zprostředkovatele, který Qwaldezarovi dohazoval zákazníky. Při jakémkoliv náznaku agrese ze strany družiny, se za něj postaví celá hospoda – plná Sarindarců

Dubasir domluví schůzku se zprostředkovatelem za cca dvě hodiny od příchodu postav v jednom z pokojů v patře.

*Dobrá tedy, tak se posadte, dejte si něco k pití. Zařídím vám schůzku... Po zhruba dvou hodinách vyčkávání a popíjení v hospodě k Vám přichází hostinský a se slovy: „Čeká na vás,“ vám podává přeložený papírek, na kterém je napsáno pokoj č. 2, a kývne směrem nahoru.*

O zprostředkovatele mají ovšem zájem i nekromanti pátrající po Qwaldezarovi (Buňka č. 2). Nekromanti budou rychlejší, družinu o chvíli předběhnou a dorazí do pokoje o okamžik dříve. Nicméně počítají s tím, že družina jim je v patách a proto dveře do pokoje magicky

uzamknou, zprostředkovatele sváží a poté se budou snažit teleportovat i s ním pryč z pokoje. Jestli se jim to podaří, bude také záležet na hráčské družině. Střet v pokoji by mohl vypadat následovně:

*Vpadli jste do pokoje, kde se vám naskytla následující scéna: na posteli leží bezvládný muž s kuklou na hlavě a jakýsi hromotluk ho svazuje provazem, u okna pak stojí vysoký elf v černém hábitu s na ježka střiženými vlasy barvy popela (Nuwatan). Jakmile vás spatřili, nechal hromotluk své práce, popadl válečné kladivo a míří k vám...*

Hromotluk se bude snažit zadržet družinu ve dveřích, aby poskytl čas elfovi, který se bude snažit teleportovat do jednoho opuštěného domu nedaleko hostince, kde mají v plánu zprostředkovatele vyslyšet. Pokud se jim útěk se zprostředkovatelem nepodaří, ponechá elf hromotluka svému osudu a bude se snažit uprchnout sám.

Pro družinu je nutné, aby zprostředkovatel přežil. Dá jim potom adresu, kde najdou Posmrtné poradenství:

*Na této adrese by měl muž říkající si Qwaldezar provozovat posmrtné poradenství. Umožňuje lidem styk se svými blízkými, kteří jsou po smrti, ale už dlouho se mi neozval, takže nevím, jestli náhodou ten krám už nezavřel. Rovněž může družině podat celkem podrobný popis Qwaldezara (viz CP). Dále může postavám dodat informace o Tumpachovi, Navinovi a Chrudošovi, kteří spolu často v hostinci vysedávali a popíjeli. Navin a Chrudoš bydleli jen o pár pokojů vedle – a pracovali pro Qwaldezara.*

### **5. 3 Posmrtné poradenství (viz mapka)**

Posmrtné poradenství se nachází v jihovýchodní části čtvrti Ďolíček. Zadní vchod se nachází ve dvoře, do něhož vede průchod z Nábřežní ulice. Jedná se o typický rilonický dům – patrový, s plochou střechou.

V době, když byl Qwaldezar ještě naživu a provozoval zde svoji živnost, byl krám celkem hojně navštěvovaný. Hlavně v pozdních hodinách. Zákazníky byli hlavně členové vyšší společnosti toužící po kontaktu se svými blízkými, kteří zemřeli. Dnes budova vypadá opuštěně: *všechna okna jsou zatažená těžkými černými závěsy (dveře z Nábřežní ulice jsou zamčené). Prošli jste průchodem do dvora, kde se nachází zadní vchod a i zde závěry brání nahlédnout dovnitř.*

#### ***Prizemí***

Celé prizemí domu zabírá místnost určená rituálům, do níž se dá vstoupit hlavním vchodem z ulice, ten je však zamčený. Ze dvorku je pak přístupná přes chodbu, kde se rovněž nachází schodiště do sklepa a do patra.

Samotná místnost vypadá následovně: *Vstoupili jste do místnosti, které dominuje podivný magický obrazec na podlaze, kolem něj je rozestavěno pět čalouněných křesel. Vše pokrývá vrstva prachu. Napravo ode dveří stojí velká šatní skříň z černého dřeva (v ní se nachází pomůcky pro spiritistické rituály, jakými jsou například svíčky, křída, usušené byliny, lektvary). Stěny i strop pokrývá zvláštní malba v odstínech šedi s mnoha magickými symboly a runami.*

#### ***Patro: obytná část***

V patře se nachází obytná část. Nyní nepoužívaná. Je tvořena místností s krbem, za níž se nachází dvě ložnice, v jedné z nich stojí postel a truhlice s oblečením Qwaldezara. Jinak zde není žádný nábytek. Co zůstalo po původních majitelích domu, rozkradli zloději po válce.

#### ***Sklepení***

Sklepní část je přístupná schodištěm z chodby a tajnou chodbou vedoucí od řeky Duren. Svou rozlohou zabírá prostory pod celým domem. Sklep je členitý mnohými sloupy, které podpírají klenbu stropu. Nachází se zde animatická laboratoř nekromantů a úkryt upíra Abraše.

Vpravo od schodiště se nachází tajný vchod do kanalizačního systému (pro postavy se schopnostmi zloděje by neměl být problém ho najít, ovládá se stiskem jedné z cihel ve zdi). Tudy upírovi ghúlové dostávali do domu mrtvolu ze hřbitova. Tuto cestu používal již Qwaldezar.

### ***Kanalizace***

Byla vybudována pod celým Rilondem během éry eldebranských rytířů a ústí do řek Duren a Y'b. Vstupy jsou zabezpečeny kovovými mřížemi. To však nezabránilo mnohým podivným existencím, aby se ve stokách neusadili. Ghúlové těla dopravují skrze výpusť od břehu Durenu přes hlavní stoky pod Nábřežní ulicí (klenutá chodba, dva metry vysoká a stejně tak široká, po každé straně se nachází půl metru široký chodník), za zhruba dvacet metrů na křižovatce odbočují doleva uliční stokou (dva metry vysoká, metr a půl široká, chodník pouze na jedné straně) po šesti metrech od křižovatky se následně nachází onen tajný vchod do sklepení.

### ***Souboj s upírem Abrašem***

Postavám může PJ převyprávět následující scénu: *Sestoupili jste do sklepení, kde panuje tma a chlad. Po rozsvícení nemůžete uvěřit vlastním očím. Na několika stolech zde leží vysušená těla, pečlivě očištěná. Z ničeho nic ožívají, vstávají a mlčky jdou k vám, sápu se po vás svými seschlými pařáty...* Následuje souboj - nemrtví jsou zombie.

Pokud se družina vypořádá se zombiemi, přijdou na řadu dva neviditelní ghúlové (jejich těla dříve patřila nekromantům Navinovi a Chrudošovi). Ti jsou podstatně silnější a navíc ozbrojeni zbraněmi, například sekerami. Do souboje se vloží i upír Abraš. Nejprve bude útočit nepřímou kouzly (hlavně psychickými typu sugesce, kdy se bude snažit vyvolat v postavách strach). Družinu přímo konfrontuje teprve v případě, že postavy vyřadí všechny jeho nemrtvé a bude se jí snažit získat na svou stranu, zpochybnit její počínání a ovládnout postavy. Během rozhovoru použije psychická kouzla (například hypnózu a podobná). Pokud neuspěje, zaútočí v podobě mohutného příznačného vlka. V případě, že v boji postavy nabudou vrchu, pokusí se proměnit v netopýra a uprchnout.

### **Poražením upíra Abraše dobrodružství končí!**

Při dalším průzkumu sklepa najde družina stůl s náradím potřebným k animačním rituálům a rakev, ve které spával upír Abraš. Pod stolem se v podlaze nachází tajná skrýš, kde je ukryt Qwaldezarův deník, ve kterém si vedl záznamy o všech zákaznících Posmrtného poradenství, údaje o tělech mrtvých magiků a jejich transportu do Nového Umrličího království „Durenskou trasou“ a truhličku s drahými kameny a mincemi různých hodnot (jejich přiměřené množství a hodnotu nechť určí PJ).

Qwaldezarův deník může být v rukou nepovolaných velice cenný a vzhledem k informacím, které obsahuje i nebezpečný, neboť jeho existence ohrožuje některé postavy rilondské smetánky a zároveň záměry nekromantů. Bude-li jej družina vlastnit, může počítat s mnoha zajímavými, spíše nepřijemnými, setkáními. Ale to už je jiný příběh...

## **6. Dodatky: Cizí postavy**

### **6.1 Členové Rilondské hřbitovní služby**

### ***Kněz Danivoj***

*Danivoj je vysoký šlachovitý muž ve středních letech. Svoji prostou hnědou kutnu snad ani neodkládá.*

Rodák z Lunenwigu. Jako třetí a nejmladší syn knížete Ljubana byl již v útlém věku poslán do kláštera Garsum, kde byl vychován ve službě bohyni Mauril. Po vysvěcení jej nadřízení vyslali do válkou zdecimovaného Rilundu. Král Eralis jej pověřil, aby se podílel spolu s mistry z Univerzity magie na řešení problémů spojených se vznikem Nového hřbitova.

Přebývá v kapli u Nového hřbitova a kromě řízení Rilondské hřbitovní služby má starosti Rilondskou matriku a provádění pohřbů.

Úloha v dobrodružství: může být družině užitečný svými znalostmi o animovaných nemrtvých, má rovněž základní povědomí o nekromancii, upírech a Stínovém světě.

### ***Lovec přízraků Ergon***

*Dvoumetrový třicátník v koženém kabátě se mistrně ohání dlouhým mečem a těžkou kuší.*

Byl vycvičen subotamskými mnichy v klášteře Daine k boji s nemrtvými myšlenkovými bytostmi. Je nejdéle působícím strážcem Nového hřbitova. Zastupuje kněze Danivoje v jeho nepřítomnosti a má na starosti ostatní hlídače.

Úloha v dobrodružství: zkušený v boji s nemrtvými myšlenkovými bytostmi, ví o nich vše.

### ***Hrobník Tumpach***

Trpasličí hrobník Tumpach je nedobrovolným komplicem Abraše. Upír ho ovládá pomocí kouzla hypnóza a to následovně: Tumpach si ponechává svobodnou vůli, rozhoduje se dle svého uvážení, v hlavě má však zafixovaný posthypnotický příkaz každý den označit jeden náhrobek, kde je pochován čaroděj a opít a uspat hlídkující družinu. Tento příkaz si neuvědomuje.

Tumpach jako jediný z hrobníků stále ještě bydlí na hřbitově v domku, kde se nachází hrobnická dílna.

Trpaslík rovněž dříve pomáhal Qwaldezarovi, tehdy ovšem dobrovolně a za tučný úplatek.

## **6. 2 Nekromantická hanza: Původní buňka**

### ***Qwaldezar***

*Černovlasý půlelf, libující si v elegantních drahých róbách v šedých odstínech. Pokud si z jeho zjevu lidé něco pamatují, pak to, že se rád ověšoval drahými šperky.*

Qwaldezar je spiritista původem z Minkoru. Po vystudování Nekromantické univerzity na Sirkin – Rakle se vydal na dráhu spiritisty. Pro jeho příjemný zjev a vyjadřovací schopnosti mu byla, už v pětadvaceti letech, svěřena pozice vedoucího pobočky Nekromantické hanzy v Rilundu. V Západní dálavě se zabýval nábořem pracovní síly pro Umlřčí království a vhodných adeptů pro studium nekromancie. Nutno podotknout, že díky svému mladistvému vzhledu mu nečinilo problém se vetřít do přízně studentů, zvláště pak studentů ženského pohlaví. Na své pozici vydržel s úspěchem celou dekádu. Během Války o Rilond pobýval v Novém Solnohradu. Někdy v té době přešel k opozici Čche minga a po válce mu byli přiděleni dva noví asistenti, čerstvě zasvěcení akolyté Navin a Chrudoš.

Restaurovaná pobočka změnila své působiště, nekromanti využili situace, kdy mnoho rilond'anů přišlo o své blízké a podle pokynů Moarty založili Posmrtné poradenství. Náboru nových duší se ujala nová buňka, v zájmu ochrany však byla totožnost jejích členů před Qwaldezarem utajena. Qwaldezarova skupina začala tajně pracovat pro budované Nové Umlřčí království. Na starost měla zásobování takzvanou Durenskou trasou. Tou směřovaly i mrtvolky z Nového hřbitova. Většinou se nekromantům podařilo vypravit karavanu zhruba jednou za měsíc.

Qwaldezar podlehl v souboji vůli upíru Abrašovi, který si podmanil jeho tělo.

### ***Navin***

Nekromant, animatik. *Snědý Sarindarec s černým plnovousem, barevným oděním a volnými kalhoty jižanského střihu.*

### **Chrudoš**

Nekromant, animatik – zaměřoval se na výrobu lektvarů. Původem z Albirea. *Nosil černé vlasy stažené do culíku, prosté oblečení bez ozdob. Vždy měl u sebe brašnu přes rameno a spoustu váčků u pasu.*

### **Abraš**

Abraš je nekromant, upír. Pochází ze Sarindaru, kde se narodil před více než třemi stoletími. V době znovuosidlování Tary lendorskými osadníky mu byla svěřena pobočka Nekromantické hanzy v Rilondu. Záhy však začal sledovat vlastní cíle a stal se z něj renegát. Odplata Moarty byla rychlá, ale Abraš se nehodlal vzdát. Dlouhá léta se jeho duše ukrývala před sarífágy i spiritisty ve Stínovém světě až do dnešních dnů, kdy ho do Přírodní úrovně přitáhly jevy v okolí Nového hřbitova a počínání nekromanta Qwaldezara. Ten se stal upírovým cílem a po boji i nedobrovolným hostitelem. Upír tak převzal rilonskou pobočku Nekromantické hanzy a využil mnohé z Qwaldezarových postupů (Tumpacha, kanalizace jako způsob dopravy mrtvol do sklepení).

Upírovým cílem je nashromáždit co nejvíce vhodných těl pro svoji nemrtvou armádu, postupně převzít kontrolu nad samovolně oživenými mrtvolami z masových hrobů skřetů a vytvořit si z Rilondu své Mrtvé království.

Abraš je nekromantem se schopnostmi animatika na úrovni adepta, je rovněž velice schopným čarodějem využívajícím především psychická kouzla. Jako upír disponuje schopnostmi proměny v netopýra, temného vlka a umí létat.

I když upír používá Qwaldezarovo tělo, je na něm patrná změna oproti původnímu majiteli. Abraš je velice mladým upírem, což se navenek prozrazuje – bledá pokožka, viditelné tesáky, rudé zorničky, rozčuchané vlasy. Vydrží se několik dívek, ze kterých saje krev, vždy je však omámi psychickými kouzly a ty si z onoho děsivého zážitku nic nepamatují. Občas se upír neovládne a svůj hlad ukojí na rilonských žebrácích.

## **6. 2 Nekromantická hanza: Noví členové**

Poté co Qwaldezarova buňka přestala komunikovat s Moartou i Čche mingovými věrnými, rozhodli se jejich nadřízení jednat. Jako první zareagovali sympatizanti Nového Umrličího království, kteří vyslali do Rilondu agenty zjistit, co je příčinou náhlého odmlčení. K tomu využili agenty, působící donedávna Novém Solnohradu. Dva nekromanti a jejich strážci se rozdělili na dvě skupiny (buňka č. 1 a buňka č. 2).

### **Buňka č. 1**

Její členové se nechali najmout jako strážci Nového hřbitova. Jsou to Moran, vládce myslí (*čtyřicátník s pečlivě upraveným černým plnovousem, oblečený v prostých šatech s tmavě modrým pláštěm, v minulosti přišel o levé zápěstí, které je nyní nahrazeno lintirovým, zakrývá to však rukavicemi*). *Ochranku mu dělá zrzavý trpaslík s vousem spleteným do copu, oblečený v kroužkové zbroji a ozbrojený dvoubřitou sekerou.*

### **Buňka č. 2**

Její členové pátrají v ulicích Rilondu. Jsou to Nuwatan, spiritista (*vytáhlý půlelf s popelavými vlasy střiženými na ježka, mléčným bělmem – zde je patrný vliv stínu smrti, oblečený v plášti z černé kůže zdobeném stříbrem*). *Jeho společníkem je holohlavý severan v kožené kazajce, rozhánějící se válečným kladivem.*

Tyto vzorové postavy byly vytvořeny pro ukázkové hraní dobrodružství na Gameconu 2012 v Mohelnici. Dobrodružství bylo odehráno v následujícím složení: Jolana (Kateřina „Katy“ Šmejdiřová), Radoslav (Vladimír „Viking“ Hykrda), Oxan (František „Fery“ Ferenc), Kward Hurbisson (Tomáš „Deadwind“ Smejkal).

### **1. Jolana: Tajný agent ve službách krále Eralise (člověk / chodec / 9. Úroveň / věk 26 let)**

Jolana se narodila do přistěhovalecké rodiny rybářů žijící ve Velkém trhu. Usedlý vesnický život jí velice rychle omrzel, a proto se jednoho dne přidala ke skupině dobrodruhů směřujících do Derteonu. Další dva roky se věnovala prohledávání podzemních prostor prastarého arvedanského sídla, bojům se skřety a s bandity.

Během Války o Rilond zahynula celá její rodina v Bitvě o Velký trh. Jolana sestavila z přeživších partyzánskou skupinu, která pod jejím vedením bojovala se Zylovými jednotkami, zásobujícími hlavní armádu u Rilundu. Po válce byla za své zásluhy vyznamenána králem Eralisem a stala se členkou Rilondských hraničářů operujících na území celého království. Jolana se pohybuje zejména v jižní oblasti Zelanských hor a na hranici s Tisíci jeskyněmi. V současné době se nachází v Rilundu, a proto obdržela úkol vyšetřit události kolem Nového hřbitova.

Jedná rázně, přímo (ne však arogantně). Chová se jako rozená vůdkyně.

*Role v dobrodružství:* tajný úkol vypátrat členy Nekromantické hanzy.

#### **Parametry:**

Síla:	12 / 0
Odolnost:	10 / 0
Obratnost:	13 / +1
Inteligence:	16 / +2
Charisma:	15 / +2
Životy:	54 životů
Magenergie:	29 mg
Mimosmyslová schopnost:	dle výběru hráče
Pes:	dle výběru hráče

### **2. Radoslav: Lovec přízraků z Daine (člověk / lovec přízraků / 9. Úroveň / věk 31 let)**

Radoslav je sirotek, nalezený v okolí Železných dolů subotamským mnichem a vychovaný v nedalekém klášteře Daine jako lovec přízraků.

Od té doby už uběhlo spoustu let. Většinu svého času tráví na cestách Východní dálavy a Rilondského království. Do Rilundu byl povolán příkazem svého mistra, který úzce spolupracuje s Rilondskou hřbitovní službou.

Je málomluvný, spíše samotář.

*Role v dobrodružství:* zná lovce přízraků Ergona, odborník na nemrtvé MB.

#### **Parametry:**

Síla:	17 / +3
Odolnost:	18 / +3
Obratnost:	13 / +1
Inteligence:	12 / 0



Charisma:	10 / 0
Životy:	87 životů
Magenergie:	13 mg
Počet kouzel:	4 kouzla

### **3. Oxan: student Rilonské univerzity magie (člověk / čaroděj / 9. Úroveň / 26 let)**

Oxan pochází z Nového Solnohradu, kde se narodil potulné věštkyni.

Na studium si přivydělává jako nájemný dobrodruh, a proto je pro něj práce u Rilonské hřbitovní služby vhodnou příležitostí. Bydlí na koleji nedaleko Univerzity.

Je rozvážné povahy, o všem dlouze přemýšlí, než vynese rozsudek.

*Role v dobrodružství:* zná historii Rilonu, zažil Válku se Zylem, znalost Stínového světa

#### **Parametry:**

Síla:	10 / 0
Odolnost:	10 / 0
Obratnost:	10 / 0
Intelligence:	18 / +3
Charisma:	16 / +2
Životy:	41 životů
Magenergie:	48 mg
Počet kouzel:	23 kouzel

### **4. Kwarg Hurbisson: trpaslík z Krazu (trpaslík / bojovník / 9. Úroveň / 35 let)**

Kovářský učeň z Krazu. Jako člen komanda Rudá hřiva se zúčastnil Války koní, s níž se zúčastnil několika hevreních masakrů. Hevreny k smrti nenávidí.

Pach krve a řinčení zbraní mu zachutnalo natolik, že se po skončení války nechává najímat jako zabiják. Službu v Rilonské hřbitovní službě vnímá pouze jako prostředek k výdělku.

Je tvrdohlavý a horkokrevný.

*Role v dobrodružství:* válečník stojící vždy v první řadě

#### **Parametry:**

Síla:	19 / +4
Odolnost:	19 / +4
Obratnost:	10 / 0
Intelligence:	7 / -2
Charisma:	9 / -1
Životy:	95 životů

### **5. Zemleg: severan z Lozjavy (barbar / šermíř / 9. Úroveň / 33 let)**

Veterán z Války o Rilond, který zanechal svého původního řemesla piráta. Po válce se chtěl usadit v Rilondu – kde vznikla menší kolonie severanů, zpočátku pracoval jako stavební dělník, ale vůně dobrodružství ho vábila dále, proto se přidal k Rilondské hřbitovní službě.

Je společenský, rád se předvádí a je středem pozornosti.

*Role v dobrodružství:* válečník

**Parametry:**

Síla:	19 / +4
Odolnost:	18 / +3
Obratnost:	10 / 0
Intelligence:	9 / -1
Charisma:	10 / 0
Životy:	90 životů

**6. Umbeta: pouštní druid**

( půlelf – míšenec člověka a pouštního elfa / 9. Úroveň / 28 let)

Nechtěný potomek znásilněné pouštní elfky z Rilondské diaspory. Vyrůstal v Rilondském sirotčinci, kde byl často šikanován kvůli barvě své pleti. Často raději utíkal do pouště pryč od lidí.

Na jednom ze svých útěků zachránil v poušti raněného starce a ten ho potom vzal do učení a zasvětil ho do tajů druidismu.

Po smrti svého mistra se potuluje v okolí Rilondu a pomáhá znaveným poutníkům s nástrahami pouště.

Je zastáncem slabších a utlačovaných.

*Role v dobrodružství:* léčitel, znalec okolní krajiny.

**Parametry:**

Síla:	14 / +1
Odolnost:	10 / 0
Obratnost:	13 / +1
Intelligence:	18 / +3
Charisma:	14 / +1
Životy:	54 životů
Magenergie:	39 mg
Mimosmyslová schopnost:	dle výběru hráče

## RILOND: POVÁLEČNÁ KRONIKA

### Roky 855 – 856 k.l.

#### Válka se Zylem

#### Rok 856 k.l. – stav po válce se Zylem

Staré město – z velké části zničeno, z Citadely pouze trosky (rozmetána skřítčími mágy), nutná rekonstrukce.

Chudinská čtvrť – zcela vypálena skřety, nová výstavba

Elfi diaspora – zcela vypálena skřety, nová výstavba

Konvent – zničen drakem Varakirem, nutná nová výstavba

Řemeslnická čtvrť – z velké části poničena, nutná rekonstrukce

Ďolík – z velké části poničen, nutná rekonstrukce  
Centrum – téměř zachováno, menší opravy  
Přístav - téměř zachován, menší opravy

Dále zničené: most do Zámostí, Kamenný most spojující centrum se Starým Rilondem

Založena Stavební společnost nový Rilond. Společnost je typickou stavební hutí – sdružením řemeslných cechů (kameníci, sochaři, malíři, zedníci, tesaři, apod.). Společnost řídí Rada cechovních mistrů v čele s architektem Hrombirem Hrugwarsonem.

Západně od Rilondu je vystavěn Nový hřbitov obětí Války se Zylem a Skřetí mohyla. Je založena Rilondská hřbitovní služba.

### **Rok 857 k.l.**

V Ďolíku se usazuje komunita sarindarských uprchlíků čítající kolem tisíce uprchlíků vedená rodem Ormů. Na rozdíl od ostatních Tarských a Lendorských měst, ve kterých se sarindarští uprchlíci usazují, nebudou se v Rilondu izolovat v uzavřených ghettech. Právě proto, že sarindarci přišli o svoji domovinu, budou soucítit s místními obyvateli a nabídnou pomoc při obnově města. Ať už v podobě pracovní síly, tak v podobě spolufinancování vybraných staveb bohatými Ormy (zejména přístav a Ďolík).

Právě v Přístavní čtvrti se také usadí několik sarindarských rodin. Rilondskou královskou flotilu tak navíc posílí dvě džunky.

Král Eralis zdejší komunitě udělí monopol na bankovní a úvěrové služby (ale veškeré ostatní podnikání jim v mladém království bude podobně jako v jiných zemích zdaněno několikanásobně).

V Ďolíku během pár měsíců vznikne několik typických sarindarských tavern. Dále nelegální opiová doupata, nevěstince, herny a podzemní areny. Ďolík se tak opět stane semeništem zločinu a nekalých živlů.

### **Rok 858 k.l.**

Do tohoto roku zasazeno dobrodružství Znovuzrozený.

V Ďolíku otevírá svou pobočku Nekromantická hanza provozující Posmrtné poradenství, dva její členové se nechávají najmout do Rilondské hřbitovní služby. Jedná se tak o první pobočku působící ve městě po válce se Zylem.

### **Rok 859 k.l.**

V celém městě se objevuje čím dál více buněk Nekromantické hanzy. Její členové jsou povětšinou Sarindarci.

### **Rok 861 k.l.**

Jednotlivé buňky Nekromantické hanzy v Rilondu spolu vedou skryté boje. Mnozí věří v návrat Vieena Prokletého, jiní se prohlašují za právoplatné nástupce autority Pána Prokletých. Ruiny města začínají obcházet smečky přízračných vlků, neviditelní ghulové, dokonce sekáč. Nemrtví sloužící různým skupinám bojují spolu i s nekromanty v jednotlivých nočních potyčkách. Obdobné, byť ne tak bouřlivé, boje se odehrávají ve většině měst po celém světě, ať už mezi jednotlivými buňkami, nebo dokonce mezi nekromanty uvnitř buněk samotných.