

# Mistrovství v DrD 2018

---

## *O dobrodružství*

### Úvodem

Na této stránce naleznete informace k dobrodružství. Každá případná aktualizace stránky (nový obsah) bude vždy oznámena prostřednictvím [Facebooku](#) a [novinek](#). Předpokládáme, že přibývat budou pouze tzv. **Měsícsvity**, krátké texty, které vás ještě více uvedou do děje. Určitě jim věnujte pozornost, mohou vám být při hře k užítku.

Nepřehlédněte též stránku [Organizace turnaje](#), kde se dozvíte konkrétní pravidla pro tvorbu postavy a další náležitosti turnaje. **S případnými dotazy** se obraťte emailem na organizátora Mistrovství [Guffa](#), nebo přímo na autorku dobrodružství [Báru](#).

**Upozornění: Turnaje se lze zúčastnit i bez znalosti níže uvedených informací**, hru lze úspěšně absolvovat i dokončit bez jejich přečtení. Neznalost však ovlivní váš postup dobrodružstvím a šance na vítězství – budete se muset více zdržovat vyptáváním a budete se hůře orientovat v příběhu.

Pokud se ale specifických reálií chytnete, pomůžete budování atmosféry hry, budete příběhem a postavami více „žít“ a věříme, že dobrodružství tím bude zajímavější pro vás i PJ.

### Před začátkem dobrodružství

Letošní dobrodružství **nenavazuje** na to loňské. Ze Slověnského, resp. Kirunského území jsme se posunuli dále na sever, za **Ledové** moře, kde četné ostrovy obývá národ drsných a věčně zachmuřených **Seveřanů**. Vaše družina pochází právě z jejich řad.

Při hodnocení družin v letošním Mistrovství **budeme klást větší důraz na čas, resp. na postup dobrodružstvím**. Nechceme, aby hráči vynechávali roleplaying, ale aby jej využívali efektivně a jen tam, kde má smysl. Uvítáme perfektní roleplay při setkání s cizí postavou. Epické rozepře mezi postavami, kam se vydat na rozcestí v jeskyni je sice taky cool, ale ubírá drahocenný čas.

### Žánr a prostředí

Inspirací k reáliím byla severská mytologie a život v severských zemích raně středověké Evropy. Děj dobrodružství se bude odehrávat na půlnoční straně známého světa, kde pobřeží omývá chladné moře plné ostrovů. Zdejší krajiny jsou chudé, kamenité a nepříznivé pro zemědělství. Počasí též nepřeje úrodě. Zimy jsou zde delší a mrazivější než ve vnitrozemí a i léto nabízí spíše studený vítr než hřejivé paprsky slunce. Čím dále na půlnoc Seveřané žijí, tím déle trvá střídání dne a noci, což se podepisuje na ještě větší zachmuřenosti a málomluvnosti zdejších obyvatel. Cestovatelé povídají o nocích a dnech trvajících i půl roku.

Zvláštností jsou místa, kde ani v zimě půda nezamrzá a sníh se neudrží. V prohlubních se drží teplota až vařící voda tvořící čarovná jezírka, kterým místní říkají **vængi**. U mnohých vznikly prosperující vesnice.

Nicméně v minulosti se několikrát stalo, že Božstvo ztrestalo vesnici tím, že jezírka otrávil a obyvatele zahubila.

Pokud jde o bohatství, je zdejší zem chudá. V hustých lesích lze nalézt drobnou i vysokou zvěř v hojném počtu. Políčka se ale zakládají velmi obtížně a lze pěstovat pouze odolné plodiny. V kontrastu je však bohatství zdejších moří. Ty jsou plné malých sledů, větších tuňáků a dokonce i obrovských **hvalirů**, kteří dokážou převrátit loď plnou námořníků. Ulovit hvalira je proto velká událost pro celou vesnici. Mnohé posádky lodí však již zabloudili v **Mlžném oparu**, který je zavedl do chřtánu **Krakena**, který dokáže pohltit celé loď, či je svými chapadly stáhnout pod hladinu. Málokdo pak vyvázl živý, aby o hrůzách mlhy valící se nad mořem a peklu chapadel mohl podat svědectví.

## Seveřané

Postavy pocházejí z lidu "Seveřanů". Jde o národ velmi sveřepý, houževnatý a zocelený místními podmínkami. Žijí pospolu v malých osadách, velkých sídel je poskrovnu. Vůdci osad se nazývají **jarlové**. Starají se o bezpečí a pořádek ve vsi. Určují její chod. Soudí pře a vykonávají právo. Nicméně svárů je mezi Seveřany poskrovnu. Drží při sobě neb ví, že sami nemají šanci přežít. Pokud se přeci jenom někdo dopustí zločinu, je tvrdě a většinou na životě potrestán.

Seveřané jsou vyhlášení mořeplavci a rybáři. Už i malé dítě ví, jak políčit na rybu ve vodě či jak obratně řídit loď v rozbouřeném moři. Dobře vynikají také v lovu. Mnozí se věnují řemeslům - od stavby lodí, přes kožešnictví až po černou kovařinu. Mnozí Seveřané čile obchodují s jižními národy. Mohou nabídnout vzácné kožešiny sobů a ledních medvědů, sušené maso, tuk či cenná ambra z hvalirů. Dobrým obchodním artiklem jsou pak řezbářské výrobky - sošky, šperky či jiné ozdoby z průhledných kamínků, dřeva, kovu či kostí hvalirů.

Na oplátku kupují seveřané od svých sousedů sůl, koření, medovinu, potraviny, kovové výrobky včetně zbraní či drobné zvířectvo na chov. Samozřejmě též šperky ze žlutého a bílého kovu, a barevných kamenů, jež se na území Seveřanů nenachází. Nutno přiznat, že krom obchodování se některé severské kmeny věnují i nájezdům, kdy místo obchodních dovedností prokazují své dovednosti bojové.

## Družina

Vaše družina slouží bohatému **jarlovi Asbjørnovi**. Jarl dává družině rozličné úkoly - vykonání práva na zločincích, ochrana obchodníků při pouti na jih a zpět, ochrana vesnic před hladovou zvěří, drancování jižních sousedů atp. Družina není nikterak známá mezi obyvateli nicméně s ohledem na své dobrodružné povolání budí všude kam přijde respekt.

## Postavy

Vaše postavy jsou všichni Seveřané. Rasy z DrD (elf, trpaslík, ...) v příběhu nemají krom číselných statistik žádný význam. Bez ohledu na rasu všichni vypadají jako lidé. Rasy z DrD poukazují spíše na příslušnost k nějakému rodu.

Například hráč, který hraje za barbara, může pocházet z rodu Ingolsonů, kteří jsou pověstní svoji silou a mohutnou postavou. Nebo o Lítilsonech (hobitech) každý ví, že jsou malého vzrůstu, zato šikovní v řemesle.

## Náboženství a víra

Seveřané mají svůj vlastní propracovaný systém mytologie. Svět, ve kterém žijí, nazývají **Midgard**. Tento svět obklopuje dalších osm světů, které obývají různí tvorové. Vždy dva světy jsou v jistém slova smyslu protikladné. Všech devět světů je spojeno obřím jasanem Yggdrasilem, po jehož větvích se dá – metaforicky a snad i skutečně – mezi jednotlivými světy cestovat. Obyvatelům Midgardu je však tato schopnost zapovězena, je jen na vůli Bohů či Obrů, zda i midgardánům ukáží jiné světy.

**Niflheim** je svět ledu a chladu, který obývají ledoví obři, naproti tomu leží **Ásgard** – něco jako naše nebe, kde sídlí různí bohové (Ásové) z nichž nejnámější jsou **Ódin** a **Thór**. Je to svět vyvolených, kam patří jen ti z Midgardu, kteří žili hrdinským životem a jenž zemřeli ještě hrdinštější smrtí, a kteří usednou po boku Ódina ve velké hodovní síni – **Valhalle**.

Dalším dvojicí je **Helheim**, podsvětí, říše mrtvých. Dostanou se sem ti, kteří zemřeli obyčejným životem, či zemřeli obyčejnou, „nehrdinskou“ smrtí, například stářím. V protikladu pak existuje **Vaereheim** místo, o němž se traduje, že je přímo přeplněné životem.

**Vanaheim** je země Vánů a leží údajně na západ od Midgardu. Obývají ji Vánové, bohové, kteří jsou spjati s plodností, tvořením a mírem (narozdíl od Ásů, kteří jsou spjati s válkou). Nejnámější bohyně je **Freya** ke které se pojí atributy jako láska, úroda, čarodějnictví. Opakem Vanaheimu je **Rötenheim**, země rozkladu a věcí plazících se v šeru, který leží na východ od Midgardu.

Poslední dvojicí světů je **Álfheim** a **Svartálfheim**. První svět je svět světla, jež obývají **světlí álfové**, tedy vznešení elfové a duchové. Druhý svět, svět temnoty, obývají **temní álfové**, čili černí trpaslíci. Tento svět je prý plný proradnosti a chtivosti. Z obou těchto světů pocházejí legendární artefakty v držení Bohů, Obrů a hrdinů.

**Všichni Seveřané** věří v posmrtný život a v konec světa – tzv. **Ragnarok**, kdy budou bojovat na straně svých Bohů proti Obrům v apokalyptické bitvě. Jediné, na čem tedy skutečně záleží je úspěch lidí v této konečné bitvě na konci věků. Všechno ostatní v životě Seveřanů tak v tomto pohledu není tak důležité. Jinými národy jsou proto Seveřané vnímáni jako ti, kteří nemají strach, kteří se nebojí vlastní smrti, až se někdy zdá, jako by svými životy snad dokonce pohrdali.

Seveřané však mají obav plno. **Musí žít a zemřít „čestně, hrdinsky a nikoli zbytečně“**. Hrdinství má mnoho podob, není nutné, aby o nich **Skaldové** pěli rovnou hrdinské písně a recitovali básně, ale ani to není rozhodně k zahoezení. Jedině tak budou hodni usednout po boku svých bohů a připravovat se s nimi na závěrečnou bitvu – a to není umožněno každému. Seveřanská společnost je háklivá na jakékoli slovní urážky a utrhaní na cti.

**Čest** je totiž něco, co si správný Seveřan či Seveřanka buduje celý život a určuje to jeho či její cenu. Čest člověka je tak základní mírou životů seveřanů. Člověk si může čest získat hlavně svojí moudrostí, odvahou či válečnými dovednostmi. Seveřané proto nebezpečné podniky takřka vyhledávají a vrhají se do nich bez ohledu na hrozící nebezpečí, důležité je být miláčkem svých bohů!

## Tvorba postavy a družiny

Jak bylo řečeno, postavy jsou Seveřané, kteří slouží jarlovi Asbjørnovi. **Je tedy na hráčích, jak družinu postaví a jaké vztahy v družině budou panovat.** Mějte při tvorbě na paměti následující:

- družina plní rozličné úkoly; bude pravděpodobné, že každá z postav bude mít různé schopnosti a v družině svoji roli, aby družina jako celek byla schopna obstát
- v družině bude přirozený (či dosazený) vůdce, který družinu povede a bude se Asbjørnovi zpovídat
- není problém, aby postavy v družině měly příbuzenský (milenecký, rodičovský či jiný) vztah; avšak bylo by nepravděpodobné, kdyby se družiníci mezi sebou na krev nenáviděli
- rasa dle pravidel DrD nemá v dobrodružství význam; chcete-li můžete příslušnost k rase zaměnit s příslušností k rodu (elfové v družině budou Hjálfsonové, krollové Hulksonové atp.).

## Magie a kouzla

Seveřané považují kouzelnické nadání za schopnost, která je velmi vzácná a proto i vážená. V seveřanském pokolení je překvapivě více čarodějek než čarodějů. Když do vesnice zavítá čaroděj vždy je mu nabízeno nejváženější místo u ohně. Poznávacím znamením čarodějů je jejich hůl, kterou mají vždy při sobě a která jim pomáhá v rituálech.

Kouzelní a čáry probíhají skrze rituály, které vyžadují specifický pohyb těla za současného zařikání. V případě lučby jde o klasickou přípravu lektvarů, mastí či prášků s požadovanými vlastnostmi.