

Mistrovství v DrD 2019

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 [Harryho](#).

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 dějem na žádné předchozí. Prostředí je slověnské, podobně jako v ročnících 2017 a 2016, jen situované více na polední stranu slověnského území, odehrává se několik desítek let od událostí zmíněných dobrodružství. Znalost těchto reálií není důležitá pro samotný průchod dobrodružstvím, je jen bonusem k věrnějšímu ztvárnění rolí.

Volnou inspirací je raně středověká střední Evropa, resp. mytologie a náboženství jižních Slovanů. Žánr letošního dobrodružství není specifikován, počítat lze s **vesnickým prostředím a nižší úrovní, tedy i „menším“ významem družiny**.

Důležité upozornění: v letošním dobrodružství hraje důležitou roli **Víra** – jedná se o koncept náboženství, které je čistě fiktivní, případná podobnost s jakýmkoli existujícím náboženstvím či systémem víry je čistě náhodná. Cílem autorů dobrodružství není snaha se jakkoli dotknout náboženského či jiného vyznání hráčů a hráček. Vše vzniklo pouze pro potřeby a účely letošního dobrodružství.

Družina a postavy

Vaše **postavy** jsou všichni **Slověné**, pocházíte z **Blatenského knížectví**. Rasy z DrD (elf, trpaslík, ...) v příběhu nemají kromě číselných statistik žádný význam. Bez ohledu na rasu všichni vypadají jako lidé. Rasy z DrD poukazují na příslušnost k nějakému slověnskému rodu. Je na libovůli hráče, jak a zda si svůj rod pojmenuje.

Například hráč, který hraje za barbara, si může pojmenovat tento rod rodem Mstislava Silného, který byl pověstný svojí silou a tím, že nenechal žádnou křivdu bez trestu. Nebo o Květanech (hobitech) každý ví, že jsou malého vzrůstu, zato šikovní v pěstování rozličné zeleně.

Více o **poslání a historii družiny** se dozvíte v jednom z rozšiřujících textů (ODKAZ). Převážně se nacházíte na území Blatenského knížectví, mezi obyvateli nejste dosud nijak více známi.

Dříve jste společně sloužili ve **družině vašeho druha Strachoty, který je dnes i vaším zpovědníkem** (viz níže). Po nějakých životních peripetiích (viz odkaz) jste se dali do **služeb Církve Dubu a Lípy**. Důležité pro letošní dobrodružství je, že **vaše postavy jsou všechny vyznavači Víry**. Jak moc horliví je již jen na vás, nicméně jste Víru za svoji přijmul každý – **dobrovolně**. Někdo konvertoval od slověnských bohů, někdo vyznává Víru od dětského věku, jiný stále ještě někde vzadu v hlavě mírně váhá – to je již na vás... Důležité zkrátka je pouze to, že k Víře máte všichni kladný vztah.

Reálie

Před mnoha a mnoha lety byla největší říší pod Sluncem **Quiritská říše**. Ozvěny její pověsti jsou plné zázraků, úžasného vědění, bohatství, znalostí a dovedností, které s jejím pádem byly zapomenuty. Proč padla, už dnes není známo. Na troskách této civilizace, na troskách jejich kamenných měst, se začaly usazovat nevzdělané hordy nových osadníků, kteří přicházeli zpoza jejich původních hranic. Jedněmi z nově příchozích byli i krutí **Kirunové** (viz [soutěžní dobrodružství z GameConu 2017](#)), napůl lidé, napůl koně, kteří se usadili na Vlahých pláních. Ti si jako otroky s sebou přivedli porobené **kmeny Slověnů**. Některým slověnským rodům se podařilo z područenství brzy uprchnout a usadit se kolem vrchu Žár, dostatečně daleko v Dubovém hvozdu, za řekou Donavou. Jiní takové štěstí neměli a museli žít v porobě další generace, dokud nedošlo k velkému povstání. Za pomoci slověnských sester a bratrů od Žáru se podařilo mnoha dalším rodům z kirunského područí osvobodit a založit si vlastní malá knížectví, krčících se po obvodu Kirunské říše. Tato slověnská knížectví tvoří volný **svaz s mocenským centrem na hoře Žár**.

Jedním z nich je **Blatenské knížectví**. Je ze Slověnského svazu nejvíce na polední a východní straně. Z východní strany si na něj brousí kopyta Kirunská říše, ze západu se na ně tlačí mocná **Armorika** a z jihu říše bojovných **Dlouhovousů**. **Kňazem** (tedy světským i duchovním vůdcem, knížetem) je Kocel**, který přebral břímě po svém otci, zakladateli knížectví. Hlavním sídlem je **Blatnohrad**, dobře opevněné hradiště, vyrostlé na základech dávné quiritské pevnosti. Rozkládá se na ostrůvcích v bažinách u **Velkého jezera**. Toto jezero je pro obyvatele hlavním zdrojem potravy, knížecí příjmy pak doplňují cla z významné obchodní stezky, která prochází územím z půlnoční na polední stranu. Většinu zbylého území pak tvoří **bažiny a hluboké hvozdy**, kterými vede jen pár sotva sjízdných stezek, u kterých se krčí slověnské dědiny.

Nevýznamné knížectví však leží v politickém zájmu sousedních říší, zejména díky možnosti vybírat tučné clo z obchodní stezky. Kirunové, i přes svoji pověst, se stali po slověnském povstání nevýznamnou silou. Hlavními rivaly tak jsou Dlouhovousové a především Armorika. Jsou to mocné říše, které se prohlašují za pokračovatele a nositele tradic Quiritů. Naštěstí pro Blatnohrad jsou vyčerpány vzájemnými střety. Obavy tak panují, co nastane v době míru, který je mezi Dlouhovousy a Armorikou na spadnutí.

Náboženství

Obyvatelstvo Blatenského knížectví převážně vyznává slověnské bohy, především Svaroga, Velese a Mokošu, klaní se Větru, Zemi, Ohni a Vodě, vzývají Slunce i Lunu. Duchovními představenými jsou především tzv. žrecové, kteří žijí převážně ve spojení s přírodou a starají se o duchovní prospívání společnosti. Jedním z nejvýznamnějších žrců je i kněz Kocel. V nedávné době se do knížectví dostala i nová Víra, kterou přijal i Kocel. Jak tato Víra vypadá se dozvíte níže.

Jednou z mála věcí, které přežily pád quiritské říše, je **Víra**. Jak už to ale s prastarými záležitostmi bývá, z původních myšlenek, záměrů a způsobů do dnešních dní zůstalo jen málo. A to je i případ Víry. Barbarským vládcům, kteří se usadili na troskách Quiritské říše, přišla vhod organizační schopnost vyznavačů Víry spravovat rozsáhlá území – zejména vybírat daně. Tito králové se pak prohlásili za nástroj Boží a za svůj cíl prohlásili spásu a ochranu Duší lidí před odloučením od Boha, chtějí údajně zabránit jejich vytržení z věčného koloběhu, tedy jejich propadnutí Nicotě, či zásvětním běsům, kteří by pak mohli pohltnout Svět. Zejména Armorika a Dlouhovousové se cítí vyvoleni spasit lidstvo. Jen se nedokážou shodnout, čím Král je tím vyvoleným. Sousední oblasti těchto říší, kde ještě nepřijali Víru, jsou pak násilím nuceny Víru přijmout. Nezaujatému pozorovateli by se snad i mohlo zdát, že není rozdíl mezi spásou Duše a prachsprostým drancováním v podání Dlouhovousů či Armoriky. Kolik toho je z původní Víry? To dnes tuší málokdo.

Kdesi na okraji původní Quiritské říše, v odlehlých kláštřích, ve hvozdech, či na odlehlých ostrůvcích omílaných studenými vodami Oceánu, však Víra přetrvávala ve zvláštní podobě. Stoupenci tohoto způsobu Víry náležejí k **Církvi Dubu a Lípy**. Od většinové formy Víry je jejich pojetí velmi odlišné. Charakteristická je (i) jejich láska ke Světu a všem jeho Bytostem a (ii) důraz na hřích a odpuštění. **A k této Církvi náleží i družina.**

1. Víra praví, že Svět sám je velkou svátostí, určenou svým milujícím stvořitelem k požehnání všem Bytostem a k jejich pomoci. To má velkou sílu při oslovování posluchačstva, které víru ještě nepřijalo. Například nezpochybnitelné ctnosti Slověnů jsou **Věrnost, Odvaha a Štědrost**. Bohové lidí bez Víry jsou nevypočitatelní a často i krutí. Člověk, který takovým bohům slouží tak za dodržování jejich ctností platí vnitřním neklidem, nemá žádnou duchovní oporu. Co si jen krutí bohové pro mne dnes hrozného připravili? Pro minulost tak zbývá často jen lítost a k ní se přidává bytostná úzkost z neznámé budoucnosti. Víra v laskavého Boha tak přináší klidný a nerušený spánek, smíření a duchovní vyrovnanost. Na místo Věrnosti, tak přichází **Víra**, že všechny události pocházejí z ruky dobrotivého Boha, na místo Odvahy potom **Naděje**, že utrpení, jakkoli nepochopitelné a hrozné, skončí a ukáže se, že mělo smysl, a nakonec na místo Štědrosti přichází **Láska**, jelikož všechno Stvoření je dílem Božím. Všichni jsou si tak rovni, páni i poddaní, muži, ženy, děti, zvířata, otroci i běsové různí. **Není třeba zakázat slavnosti a zvyky nevěřících, jejich bohové a zvyky jsou však nutně nedokonalé**, stejně jako pouhá další Božská stvoření. Dokonalost a pravá opora leží jen v laskavosti Boží. Poznat záměry Boží je pro smrtelníky velmi obtížné a jedinou cestou, jak poznat Boha je skrze všechna jeho nejmilejší Stvoření. Proto Víra podporuje vzdělanost – pečlivé pozorování a hloubavé přemítání je častou náplní kněžů. *„Každá autorita, kterou skutečný rozum nepotvrzuje, se zdá být slabou, kdežto skutečný rozum nepotřebuje podporu autority.“*

2. Katechismus Víry se točí hodně okolo **viny a trestu**. Sžíravý pocit viny je nezbytná lidská okolnost spojená s **hříchem**. Víra praví, že provinění je možné odčinit již na tomto světě, který je ve své podstatě Božský, není proto třeba čekat až na setkání s Bohem tváří v tvář v podsvětí u Pramene. Za každou vinu, kterou provinilec cítí, je stanoveno **pokání**, které umožní vyrovnání se s přírodou, společností, i s vlastním svědomím, tudíž i s Bohem. Hřích je totiž soukromá záležitost mezi jedincem a Bohem, člověk se v souladu se svým svědomím za hříšného označí sám. Občas kající či kajícínice chtějí prostředníka, od kterého očekávají svatost, moudrost, štědrost, věrnost, odvahu, zkrátka Spřízněnou Duši – **Anam Cara**, které se vyzpovídají, které důvěřují. Duchovní péče je tak velmi osobní. Pokání si tak člověk určí sám, nebo po poradě s Anamcharou, v potaz je bráno mnoho okolností (například jak dlouho dotýčný zůstal v hříchu; jak moc byl předem poučen; jakou vášní trpí; nakolik je silný; jak velkým tlakem byl dohnán k hříchu; jak moc nad sebou pláče apod.).

Jedním z nejvyšších druhů pokání je **mučednictví, Církev Dubu a Lípy je proslulá mučednictvím tzv. bílým**, podle barvy oděvu, do kterého se odívají – jedná se o misijní činnost, nejvýznamnější je zakládání klášterů, kdy člověk opouští známé prostředí a vydává se do neznáma, mezi nevěřící, aby hledal Boha i na těch nezapomenutějších místech. Hlavní budovou klášterní usedlosti bývá malý kostelík, s postupem času může přibývat malá chatka pro každého mnicha, refektář s kuchyní, písárna s knihovnou. Pokud usedlost získá na významu, může tu být i kovárna, pec, mlýn, stodola a ubytovny poutníků. Když je klášter dostatečně veliký, často se sebere několik bratří či sester a vydají se založit klášter nový.

Níže jsou uvedena nejčastější provinění a nejčastější způsoby pokání. Uvedená provinění lze chápat jako spouštěče – motivy, kvůli kterým se člověk dopustí nějakého hanebného konkrétního činu – vážné pomluvy, krádeže, ublížení na zdraví, vraždy... apod. **Každá z vašich postav se v minulosti dopustila jednoho takového provinění, kterého lituje a přijala za něj pokání.**

Zpovědníkem každého z vás je, či alespoň někdy byl, právě **bratr Strachota**. Zpovědníků samozřejmě může být více, nebo nemusí mít postava žádného. Konkrétní provinění a pokání, stejně tak jako forma – jaký konkrétní čin postava vykonala a jak se ho rozhodla odčinit – je zcela v rukou hráčů. V úvahu lze vzít mnoho faktorů, například jak dlouho zůstávala v hříchu, jak moc danou vášní trpí dodnes, jak moc nad sebou „pláče“ apod.

- **Pýcha** se projevuje nadřazeným chováním, touhou být důležitější než ostatní za každou cenu.
- **Lakomství** se vyznačuje neochotou se dělit s bližními nebo potřebnými.
- **Závist** vzniká tehdy, kdy určitá osoba vášnivě touží po majetku, nebo vlastnostech druhé osoby.
- **Hněv** se projevuje nevladatelnými pocity zlosti a nenávisti.
- **Nestálost**, porušení vazeb v libovolném vztahu, nejčastěji smilstvo, nevěra.
- **Nestřídmost** je přílišné požívání nápojů i potravin i zbytečné kupení věcí a majetku.
- **Lenost**, peciválost, také malomyslnost, duchovní znechucenost, bez snahy cokoliv zlepšit, nezáměrem uskutečnit svoje dobré úmysly.

Příklady pokání: Lakota se řeší nejčastěji štědrými dary chudým, lenost prací navíc, slovní prohřešky mlčením, hněv či pýcha adekvátním odškodněním poškozeného. V případě zranění je potřeba zaplatit léčení, nahradit zmrzačení, pracovat za poškozeného po dobu léčení apod. Kdo zabil v hněvu či úmyslně, musí se vzdát zbraní na nějaký čas, či do konce života, pracovat pro pozůstalé apod. Půst je pak takový „všelék“ – ordinuje se v případech sexuálních provinění, opíjení a přejídání, ale i jako běžný základ u všech ostatních provinění. Pokání za nestřídmost často představují štědré dary chudým. Přijatelné jsou i různé tělesné „tresty“. Tím výčet pokání rozhodně nekončí a je jen na vás, hráčích a hráčkách, jaký trest si vymyslíte.

Cílem „hříchu a pokání“ je pouze okořenit hru o zajímavou příležitost k RP, která je šitá na míru letošního dobrodružství. Mějte na paměti, že se vám „hřích a pokání“ musí především „dobře a přirozeně hrát“. Pokud vám nesedí nic z uvedeného, nevádí, není to pro postup dobrodružstvím stěžejní, potenciálně ztratíte jen pár bodíků za RP, které lze dohnat jinde. Připomínáme, že jde jen o ozvláštnění hry, ne o její faktickou náplň :-).

Příklad: Žitomíra z rodu Šedých psů byla odjakživa lakomá a nevysloužila si v dědině dobrou pověst. Jednou se odmítla podělit o teplo svého krbu a trochu jídla. Chudý poutník do rána zmrzl za Žitomířinou polozemnicí. Od té doby se Žitomíra snaží být ke všem štědrá a většinu majektu bez meškání rozdává. Když na ni přijde pokušení, tak se vystaví studenému podnebí, vodě, či se šlehá kopřivami, aby si připomenula utrpení, kterému vystavil toho ubohého poutníka. Jako zpovědníka si oblíbila svého spoludružníka Slavka pro jeho umění naslouchat.