



Dobrodruh

Známe je všichni z příběhů a legend. Ať už jde o mocného čaroděje, vytrvalého hraničáře, neporazitelného šermíře nebo nepolapitelného lupiče, spojuje je důvtip, pohotovost a přizpůsobivost, protože bez nich by na své cestě dlouho nepřežili. Ať už dobrovolně, náhodou, nebo z donucení, opustili svůj domov a své řemeslo a vyrazili na výpravy, při kterých jim má osud ve zvyku házet pod nohy smrtící nepřátele, nečekané spojence, tajemné záhady i překvapivá řešení, o princeznách a magických čepelích na konci ani nemluvě.

Situace v Krelonii:

Mezi Neldovejskými nikdy nebylo o dobrodruhy nouze. Ať už jednali na vlastní pěst, nebo pracovali pro krále, či jiné zájmové skupiny, zas a znovu se zapisovali do dějin, a když už ne jejich jména, tak určitě jejich činy. Osvobození kostlivčího města Mitgardu, znovuobjevení následníků Kahlaveranaiského trůnu, objevení tajemné Kostky, nebo získání artefaktů potřebných pro zázrak, který vznesl trpasličí chrám k nebi a přesunul jej do Krelovie, to je jen krátký výčet největších hrdinských skutků z dob starého království.

Ani v Krelonii není práce pro dobrodruhy málo. Prastaré zapečetěné hrobky, nebezpečné podzemí plné oživlých stínů a samozřejmě draci, to všechno čeká na vyřešení. Jen v prvních letech kolonie bylo vedeno několik výprav do hlubin Muspellheimu, ač žádná z nich nebyla moc úspěšná, jeden z trpaslíků získal slavnou Sagaveronovu zbroj, několik schopných dobrodruhů proniklo do tajemných pyramid v poušti, a jedna družina odvážně napadla sídlo samotného Šejtána Zlatého Drápa, kterého nakonec slavně sprovodila ze světa. A to je jen začátek.

Poznámky ke hře:

Dobrodruzi se většinou příliš nevěnují řemeslu, kterému byli vyučeni, a raději spoléhají na vlastní schopnosti, důvtip a, přiznejme si to, často štěstí, které prý přeje odvážným. Dobrodruh není voják, který je schopný postavit se každému nepříteli a držet řadu, ani vzdělanec, který se dokonale vyzná v historii či magické teorii, dobrodruh je tak trochu všeuměl, který zvládá pohotově řešit problémy, které před něj osud postaví. Ví kdy bojovat, kdy ustoupit a kdy vytáhnout z rukávu nějaké to eso. Protože pokud ne, je to špatný dobrodruh a čeká ho velmi krátký život.



Ambice dobrodruhů jsou různorodé, ale povětšinou jde o moc, bohatství, nebo slávu. Na cestu dobrodruha mohla ale vytáhnout i pomsta, či snaha někomu pomoci, například najít lék pro nemocnou matku, nebo zachránit princeznu jen pro její krásné oči a půl království. Ať už to ale dělají pro peníze, nebo z dobrého srdce, vždy jde především o činy – rádi se staví problému čelem a není jim vlastní tahání za nitky, nebo komandování ostatních. Ve své podstatě jsou to především individualisté, kteří pracují sami, nebo v menších skupinkách.

Herní parametry:

- ❖ Dobrodruh do začátku získá jeden náhodný malý magický předmět, nebo 4 zkušenosti.