



# Vzdělancee

*Historikové, univerzitní badatelé, staří mágové, sečtělí knihovníci, alchymisté, lékaři, zeměpisci, nebo například sběratelé lidové moudrosti, to jsou všechno vzdělanci, jejich životním cílem je proniknout do tajemství světa okolo nich. Pro jejich zájmy a hodnoty a nemálokdy prazvláštní a ostatním nepochopitelné metody je lidé často považují za poněkud extravagantní až vyšinuté, či rovnou šílené. Přesto jsou nedocenitelnou studnicí informací.*

## **Situace v Krelonii:**

Neldovej byla po dlouhé generace univerzitním městem s velkolepou knihovnou, které se honosilo několika předními vzdělanci své doby, v čele s rektorem Užhobleskem Zježilem, který díky svým akademickým výzkumům přišel na způsob, jak uvěznit mocného upíra Alessandra, byť ho to stálo život (tedy, tak na půl, jak se zdá). Na tuto tradici se však bohužel nepodařilo v Krelonii navázat.

Pokusy obnovit univerzitní zázemí skončily nezdarem, když část fakult byla díky špatnému přání umístěna do podzemního města Muspellheimu a sám mladý rektor skončil jako potrava zlovolného Šejtána Zlatého Drápa. Knihovna byla zase dlouhou dobu uvězněna v kostce a nepřístupná badatelům a i po jejím osvobození několikrát zmizela a byla dějištěm několika pohnutých činů.

Ze staré gardy mudrců už nezůstal téměř nikdo, až na přestárlého Englasse Neldovejského a bývalého rektora Užhobleska Zježila, který je stížen jakýmsi prokletím či co, a je poněkud nehmotný. Když ani hlavní kněží ve městě nejevili snahu věnovat se bohublému záměru pěstování vzdělanosti a moudrosti, vzali tito dva na svá stará bedra závazek vybudovat zázemí, které by sloužilo nové a mladé generaci učenců, která ve městě po uklidnění poměrů začala v minulých letech dorůstat.

## **Poznámky ke hře:**

Společnou ambicí vzdělanců je poznání, i když se jejich konkrétní cíle v jednotlivostech a detailech liší. Někdo se zaměřuje na staré legendy a doufá, že odhalí záhadu za druhým pádem Muspellu, jiný bádá v přírodních vědách a snaží se darovat neživé hmotě život a vytvořit homunkula, či golema. Někdo bádá jen pro samotnou radost z poznání a pochopení, pro jiného je poznání nástrojem k získání moci.



Vzdělavcem je černokněžník snažící se odhalit tajemství ožívování nemrtvých, jen aby ovládl město, stejně jako starý mág bádající nad samotnými principy existence a otázkami vesmíru, života a tak vůbec. Oba se ženou za poznáním, ale jen jeden má i dost moudrosti a vzhledu na to, aby své znalosti nezneužil k osobnímu prospěchu.

Vzdělanci se nebojí terénních prací, ale na rozdíl od dobrodruhů se nevrhají do průzkumných výprav nazdařbůh, ale vyrážejí pouze tehdy, když vědí, že v cíli najdou odpovědi na svoje otázky, nebo například další součást svojí sbírky. Ne každý vzdělanec je nutně sečtělý vetchý stařec, nebo obrýlený nesportovní asociál, ale žádný z nich nejedná bezhlavě, neboť bezhlavý mudřec už se o své poznatky s nikým nepodělí a k ničemu je nevyužije.

## **Herní parametry:**

- ❖ Všichni vzdělanci obdrží na začátku hry hrstku „vědeckých dat“ upřesňující a shrnující poznání o herním světě.
- ❖ Každý vzdělanec obdrží do začátku jeden náhodný lektvar či svitek.