

Informace k dobrodružství

ÚVODEM

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

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 a zároveň autora dobrodružství [Guffa](#).

Upozornění: Turnaje se lze zúčastnit i bez znalosti níže uvedených informací. ALE váš postup dobrodružstvím bude značně zdržován vyptáváním se a doplňováním si informací o reáliích. Zcela jistě se budete hůře orientovat v příběhu a vaše šance na vítězství tak bude menší. Pokud se ale specifických reálií chytne, pomůžete budování atmosféry hry, budete příběhem a postavami více „žít“ a věříme, že dobrodružství tím bude zajímavější pro vás i PJe.

PŘED ZAČÁTKEM DOBRODRUŽSTVÍ

Letošní dobrodružství nenavazuje dějem na žádné předchozí dobrodružství posledních let.

REÁLIE

Al Qara

Celé dobrodružství se bude odehrávat na Jižním kontinentu, který místní obyvatelé nazývají **Al Qara**. Kontinent je téměř neobyvatelný, protože se na něm z větší části nachází pouště. Ty jsou osypané ostrůvky oáz. Z jihu na sever proudí velká řeka **Shirya**, která se vlévá do moře **Bahr Azraq**. Vypadá jako jizva na tváři kontinentu. Nejvíce lidí žije v úrodném údolí Shirya či na pobřeží Bahr Azraq, kde se jak náhrdelník táhne pás měst. Na východě končí „náhrdelník“ u skalnatých hor **Al Sukhur**, na západě pak velkou pouští **Al Sahrou**.

Na západ od Al Qary leží nekonečný oceán **Ma'kabir**. Na severu za mořem Bahr Azraq zcela jistě leží jiný kontinent, odkud často připlouvají „*bílí lidé*“ a čas od času i „*rudí obři*“. Z východních skalisek Al Sukhur přichází karavany „*malých*“ lidí. A z jihu? Jak říká staré přísloví: „*Z jihu nepřichází nic dobrého*“.

Obyvatelé Al Qary

Jak již bylo výše napsáno, Al Qaru tvoří z větší části poušť, která určuje veškeré žití. Jednoduše – tam, kde je zdroj vody, tam žijí lidé. Voda je naprosto klíčová a ovlivňuje veškeré dění na kontinentu.



Asi 80% obyvatel žije v údolí velké řeky Shirya. Koryto řeky je široké a časté záplavy činí okolní půdu mimořádně úrodnou. Lze zde nalézt všechny rasy, nejčastěji pak lidi, elfy, kudůky a hobity. Téměř všichni se živí zemědělstvím – od pěstování plodin, přes chov domácích zvířat až po rybolov. Státní uspořádání je volné. Nikomu se nepodařilo sjednotit údolí Shirya do království, či císařství. Existují zde menší celky, emiráty, kterým vládnou emírové. Každý emír spravuje část řeky Shirya, drží odpovídající posádku ozbrojenců a stará se o pořádek jak na souši, tak na řece.

Dalších 10% obyvatel obývá jednotlivé oázy, které jsou rozestě v poušti po celém kontinentu. Každou spravuje šejk. Šejk za úplatu poskytuje ochranu před pouštními nájezdníky a samozřejmě vodu. Většina šejků též rozvíjí obchod a nebo se účastní ozbrojených výpadů na jiné oázy. Typickými obyvateli oáz jsou lidé, elfové, hobité, kudůci a barbaři.

Dalších 5% obyvatel Al Qary žije v přístavních městech na pobřeží Bahr Azraq. Tato města jsou samostatnými státy, kterým vládnou sultáni. Jejich moc pramení převážně z obchodu, řemeslné výroby (zbraně, nástroje, šperky, luxusní zboží atp.) a též pirátství.

Posledních 5% obyvatel žije v horách Al Sukhur, které jsou bohaté nejen na rudy, drahé kovy, ale i sůl, síru či drahé kamení. Zde najdeme většinu trpaslíků, kudůků a krollů.

Náboženství

Stejně jak je Al Qara roztříštěná a život je koncentrován jen v určitých částech kontinentu, tak je roztříštěné i náboženství. Převládají různé kulty uctívající kde co. Od Slunce, přes vítr, po různá stvoření i nestvůry. Jeden aby se v těch kultech vyznal.

Otroctví

Na Al Qaře je otroctví běžná součást koloběhu života. Člověk je velmi snadno obchodovatelný. Na lidská práva si nikdo nehraje. Chudé rodiny často prodávají své potomky do otroctví, aby se užívaly. Levná pracovní síla se také vždy hodí, stejně jako předvoj dobře vycvičených vojáků v krvavých pútkách. Otrokem se člověk může stát velmi snadno.

Zločin a právo

Neexistuje žádný právní kodex na Al Qaře. Soudci jsou většinou emíři, šejkové, sultáni či jimi pověřeni úředníci – vezíři. Zhusta ve sporu rozhoduje úplatek, osobní prospěch či veřejné mínění než spravedlnost v našem civilizovaném podání. Ale záleží. Jsou šejkové oáz, kteří vidí v hledání Pravdy smysl. Jsou však spíše výjimkou.

Vzhledem k nehostinnosti Al Qary je každíčký den svým způsobem boj o život. Proto se zločiny povětšinou trestají krutě. Usekávání paží, veřejné bičování či upalování je k vidění i u krádeží. U vražd platí pravidlo oko za oko, zub za zub do písmene. Pouze bohatí mají šanci se z trestu vykoupit.

Magie

Al Qara je plná magie, nicméně ta je nerovnoměrně rozprostřená přes celý kontinent. Existují místa, kde magii cítí i obyčejný smrtelník, ale ta jsou povětšinou nedostupná a dostat se do nich vyžaduje mnoho peněz, sil a taky štěstí.

Magie je považována za běžnou součást života na Al Qaře. Čarodějové a mágové mohou bez obav dávat svojí moc na odív. Moc však přináší i odpovědnost, která se především projevuje výší trestu, pokud kouzelník použije magii k páčání zločinu.

Družina

Vaše družina je vznikla relativně nedávno. Většina z vás se navzájem neznala až do doby, než vás seznámila vaše mentorka **Aida**. Jako jednotlivci jste dobří ve svém povolání, jak družina to ještě občas drhne. Nicméně pár akcí již máte za sebou a do povědomí obyvatel města **Arkúš** se pomalu, ale jistě zapisujete jako schopná parta hrdinů.

Proč jste se vůbec jako družina dali dohromady? Téměř všichni máte společný motiv – dopadnou Naraba Hakshaka, který každému z vás nějakým způsobem ublížil. Více viz osobní deníky jednotlivých postav. Toho využila Aida, která má s Narabem taktéž nevyřízené účty. Doslova vás posbírala po celé Al Qaře a udělala z vás družinu, která má Naraba najít a donutit zaplatit za vše, co vám a Aidě udělal.

Aida

Modrooká světlolvasá žena jménem Aida je mentorkou naší družiny. Postavy o Aidě moc neví, svoji minulost si pečlivě stráží a družině řekla jen to, co potřebovala vědět. Postavy ví, že Aida touží dopadnout Naraba Hakshaka. Ostatně proto družinu dala dohromady a i tomu odpovídají její úkoly pro družinu. Dále postavy ví, že Aida není z Al Qary, ale z kontinentu za mořem Bahr Azraq, čemuž odpovídá její nevšední vzhled.

Narab Hakshak

Cíl naší družiny. Požírač lidského masa. Černý stín, který přichází v noci. Narab Hakshak. Ten, jehož jméno se ani za dne nevyslovuje nahlas. Nikdo si před ním nemůže být jistý. Ani otrok, ani žebrák, ani zlatník či bohatý kupec. Nečiní rozdíly, nevybírání si. Ačkoliv po něm pátráte již nějakou dobu, stále vám uniká. Ale nevzdáváte se, nemůžete to vzdát...