

Vašek „Guff“ Křapáček

Turnaj hrdinů



Dobrodružství pro Mistrovství v Dračím Doupěti 2023 (GameCon 2023)

Zvláštní poděkování spoluautorům a hráčům PJům: Jaroslav „Jerry“ Ryšavý (námět), Lukáš „Harry“ Dubský, Renata „Tari“ Doubravová, Lukáš „mackan“ Dvořáček, Ondřej „Ferda“ Harnušek a Jindra „Aikin“ Dušek.

Poděkování ostatním hráčům PJům: Radovan „Wulf“ Vlk, Lukáš „Speedy“ Tisovský, Stanislav „Draken“ Horák, Marek „Mrak“ Sajdok a Sára „Song“ Hrádková (putující PJ).

Děkuji všem hráčům, kteří s námi společně prožili příběh a rozhodli o osudu Zajců!

Úvod do dobrodružství

1 REÁLIE

1.1 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“.



1.2 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.

1.3 Náboženství

Stejně jak je Al Qara roztříštěná a život je koncentrován jen v určitých částech kontinentu, tak je roztříštěné i náboženství. Převládají různé kultury uctívající kde co. Od Slunce, přes vítr, po různá

stvoření i nestvůry. Jeden aby se v těch kultech vyznal.

1.4 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.

1.5 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 každy 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.

1.6 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 odiv. Moc však přináší i odpovědnost, která se především projevuje výší trestu, pokud kouzelník použije magii k páchání zločinu.

1.7 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.

1.8 Aida

Modrooká světlolasá 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.

1.9 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, nevybírá si. Ačkoliv po něm pátráte již nějakou dobu, stále vám uniká. Ale nevzdáváte se, nemůžete to vzdát...

2 POZADÍ PŘÍBĚHU

Hlavní záporák - **lidojed Narab Hakshak**, který pochází z Jihu ("odkud nepochází nikdy nic dobrého") je zodpovědný za přípravu **Turnaje**

hrdinů v pirátském **městě Mahreb** na tajném a tajuplném **ostrově Dakhana**.

Narab Hakshak je podřízeným vládcům ostrova - **čtyřem pirátským kapitánům**, kteří se dělí o moc nad ostrovem. Narab však v průběhu pořádání turnajů zjistil zajímavou věc - vládců ostrova má být dle tradice pět, nicméně jeden už dávno umřel a měl být nahrazen vítězem v turnaji hrdinů.

Čtyřem kapitánům se však stav bez pátého kapitána zalíbil, a proto v následujících letech udělali všechno pro to, aby v turnaji hrdinů nikdo nevyhrál a tradice volby kapitána z turnaje hrdinů upadla v zapomnění. Nyní opravdu zůstal pouze turnaj hrdinů.

Narab si stanovil cíl stát se pátým kapitánem ostrova Mahreb. Aby jeho plán nikdo v Mahrebu neprokoukl, rozhodl se, že si "vytvoří/poskládá" jednu družinu, na kterou získá páky, kterou donutí účastnit se turnaje, které umete cestičku a které zajistí, že turnaj vyhraje. Těsně před koncem turnaje odhalí "své" družině svůj záměr a pomocí pák, které na postavy družiny má, je donutí, aby ho označili pátým kapitánem ostrova.

K získání družiny poslouží Narabovi **Aida** - žena, kterou si také podmanil tím, že ji **unesl dítě**. Aida se stala mentorkou "naší" družiny a dle instrukcí Naraba se snaží družinu navést na turnaj hrdinů.

3 TURNAJ HRDINŮ

Akce má na Al Qaře relativně velkou pověst. Koná se jednou za tři roky a její start doprovází celkem velká letáková (náborová akce), která má za cíl nalákat do soutěže co nejvíce družin hrdinů.

Samotný turnaj se oficiálně tváří jako seriózní akce, která má opravdu za cíl prověřit přihlášené družiny a určit, která je nejlepší. **Vítěze v turnaji čeká výhra 10 000 zlatých na hlavu**. Turnaje se můžou zúčastnit 5 - 7 členné družiny. **Turnaj má čtyři fáze**.

V **první fázi** se zájemci o účast na turnaji musí dostavit na start turnaje. Letos je to průsmyk Al Tariq, který se nachází v pohoří Al Zala na západě kontinentu. Cesta do průsmyku je podél pobřeží moře Bahr Azraq a dále velkou pouští Al Zahrou. Tato fáze není součástí dobrodružství.

V **druhé fázi** musí družiny objevit cestu do Mahrebu. Letos to znamená projít průsmyk Al Tariq a džungli na sever od něj. Tato fáze má za cíl eliminovat méně schopné družiny a zregulovat počet družin, které se dostanou do Mahrebu na max 20. Tato fáze odpovídá našemu čtvrtfinále na MDrD.

Třetí fáze je pouhá příprava na poslední fázi. Družiny jsou v pirátském městě Mahrebu a mají možnost nabrat síly a prostředky pro boj o účast ve finále, kam se může dostat jen pět nejlepších družin. Tato fáze odpovídá semifinále na MDrD.

Čtvrtá fáze se odehrává v katakombách pod Mahrebem. Pětice nejlepších prochází svůj dungeon, který mají všechny družiny stejné. Všechny pět katakomb se potkává ve finální spojovací místnosti z níž vedou schody zpět do Mahrebu přímo na ceremoniál vítězů. Tato fáze odpovídá finále na MDrD.

Ve skutečnosti je Turnaj hrdinů jeden velký podvod. Slouží pouze jako zábava pro obyvatele Mahrebu a především pro čtyři pirátské kapitány. Ti si předem vyberou "svoji" družinu, kterou se snaží skrytě podporovat, a na kterou si vsází nemalé částky. Turnaj je tak nevyrovnaný.

Pro účastníky je Turnaj hrdinů ještě větší podvod. Konkrétně - z turnaje nevzejde žádný vítěz, pouze samí poražení. Družiny, které turnaj přežijí, ale nevyhrají, se buď stanou piráty, otroky a nebo mrtvolami. Jinými slovy, stávají se nesvobodnými. Vítězové jsou na tom ještě hůř - oficiálně vyhrají, dostanou své zlatáky, ale pak končí jako potrava pro žraloky.

Díky tomu, že se Turnaj koná jednou za tři roky, na vítěze se zapomene a jede se dál.

4 MOTIVACE POSTAV

Postavy se zúčastní turnaje ze dvou (hlavních) důvodů, přičemž každá z postav to má trochu jinak. Některé jdou do turnaje primárně pro pomstu na člověku jménem Narab Hakshak, lidojedu, jenž unesl jejich blízké či je okradl. Jiné žene láska, sláva či jsou bez motivace. Více viz dále.

5 DRUŽINA

Letos se bude družina skládat z dobrodruhů, kteří byli dáni dohromady jednou NPC postavou - mentorkou Aidou (viz další kapitoly). Většina postav je v družině z toho důvodu, že jejich příbuzný/blízký byl unesen/zabit lidojedem Narab Hakshakem a nebo jím byli okradeni. Tj. motivací v družině je dopadnout lidojeda a pomstít se za smrt/zotročení svých blízkých a ukradení svého jmění. Samotná NPC Aida se v příběhu vyskytne až ve třetí části. Mezitím bude moci komunikovat s jedním členem družiny skrze "kouření" (trpaslík Åge). Samozřejmě, před začátkem dobrodružství obdrží postavy od Aidy spoustu informací, které družinu uvedou do děje. Ta nejdůležitější je, že se Aida dozvěděla, že Narab Hakshak míří na slavný závod dobrodruhů do pirátského města Mahreb. Informace je správná pouze z poloviny. Narab do pirátského města míří, ale ne s cílem se zúčastnit. Narab totiž závod (spolu)pořádá.

Družina bude složená z postav na 8. úrovni. Každá postava bude dopředu předpřipravená ve smyslu:

- základní atributy (Sil, Odl, Obr ...), životy, magy
- kouzla, mimosmyslové schopnosti, přátelíci, psi
- zbraně, vybavení a peníze
- motivace, proč se turnaje zúčastnit

5.1 Složení družiny

V družině budou následující postavy (v tomto pořadí budou přidávány):

- Kadir - člověk čaroděj
- Åge - trpaslík bojovník
- Tufik - elf sicco
- Fahim - barbar theurgh
- Násim - hobit chodec
- Sagir - kudůk lupič (ve hře v šesti)
- Stig - trpaslík bojovník (ve hře v sedmi)

Detaily o postavách jsou v jejich denících.

5.2 Kadir (Quadir) - Člověk čaroděj

Do družiny se přidal proto, že mu Narab Hakshak unesl jeho učitelku magie Sadiu. Kadir k ní vždy cítil velké duchovní pouto a nejen z vděku se rozhodl, že ji ze spárů lidojeda Naraba osvobodí. Kadir se může spojit čas od času se Sadiou, pokud se ona nachází ve velkém nervovém vypětí. Tj. tato spojení jsou náhodná a řízená PJem (nástroj na řízení a fázování dobrodružství).

5.3 Åge - Trpaslík bojovník

Neformální vůdce družiny v případě boje. Aida si ho vybrala pro jeho schopnost *"mluvit s duchy"*. Stačí k tomu dýmkové koření (**dhuaan**) a dlouhý upřený pohled do plamenů šlehajících do temnoty.

Åge je obchodník s drahými kameny z dalekého severu. Spolu se svým bratrem Stigem chtěli za své drahokamy získat žádané koření, vonné oleje a další komodity, které jsou na severu nedostatkovým zbožím. Bohužel karavana Åge a Stiga byla přepadena právě Narabem. Přišli o všechno - o drahokamy, nakoupené zboží, ale hlavně o čest. Tu teď chtějí získat zpátky a mentorka Aida jim nabídla pomocnou ruku a prostředky.

5.4 Tufik - Elf sicco

Tufik byl pro Aidu jasnou volbou. Nejen pro své obdivuhodné schopnosti, ale také pro jeho touhu získat zpět svoji milou Marwu. Tu zcela

nedávno unesl Narab. Je stále naživu, to ví Tufik zcela jistě. Tufik by poznal, kdyby Marwe skonala (vliv elfské krve).

5.5 Fahim - Barbar theurgh

Samotářský hromotluk Fahim. Miluje svoji práci, protože jí rozumí více než lidským srdcím. Tajnosnubná magie umí překvapit, ale nikdy nezradí, pokud se k ní chováš s úctou. Zato člověk? U něj si nikdy nemůžeš být jistý. V družině je za samotáře, stejně jako chodec Násim. Ale je na něj spolehnutí a svoji práci odvádí více než dobře.

5.6 Násim - Hobit chodec

Násim je tajně do Aidy zamilovaný. Někdo by řekl, až očarován. Násim má jediný cíl, uspět v dopadení a zabití Naraba Hakshaka, protože jak cítí, to mu otevře cestu do Aidina srdce. V družině má nejlepšího přítele - svého psa Masheho.

5.7 Sagir - Kudůk lupič

Jako jediný nemá cíl spojený s Narabem Hakshakem, resp. Aidou. Sagir je nejlepším přítelem elfa Tufika, kterého prostě následoval za jeho životním cílem. Společně jsou sehraní a rozumí si. Pocházejí také ze stejné oázy.

5.8 Stig - Trpaslík bojovník

Má stejný osud a cíl jako jeho bratr Åge.

5.9 Historie družiny

První, kdo začal spolupracovat s Aidou byl chodec Násim, který se do Aidy zamiloval. Násim jí pomáhal sledovat stopy Naraba přes poušť i jinou divočinu. Netvořili spolu družinu, prostě čas od času při svých putování na sebe narazili. Toto přátelství trvá už rok.

Paralelně začala Aida budovat vztah s theurghem Fahimem. Ten měl svoji dílnu v Arkúši, kde se víceméně věnoval svému umění. Alchymie se nestala jeho prací, ale prostředkem, jak financovat svůj výzkum. To se Aidě na Fahimovi líbilo - jeho nezávislost a existence mimo alchymistické kruhy, kterým moc nedůvěřovala.

Družina se začala formovat až s příchodem Kadira, kterému Narab unesl učitelku Sadiu. Zdrčený Kadir byl ideální volbou na vůdce družiny, kterou Aida nechala vytvořit. Dle informací Aidy se Narab (a Sadia) neustále nacházel v Arkúši, a tak najala lupiče Sagira a sicca Tufika, aby družině pomohl při překonávání “překážek” města.

V průběhu času, kdy se střídavě stopa k Narabovi ztrácela a objevovala, vyvstala potřeba družinu chránit před “protiakcemi” Narabových lidí. K tomuto účelu naverbovala Aida dva trpaslíky Āgeho a Stiga, kteří díky Narabovi přišli o všechno.

Družina se postupně k Narabovi Hakshakovi propracovává, ale přichází nečekaný úder. Narab unese Tufikovi milou – Marwu. Zvýšené pátrání je téměř úspěšné, avšak Narab na poslední chvíli uniká.

Naštěstí se družina dozvídá, že Narab míří do Mahrebu – bájného pirátského města a tak postavy neváhají a vyráží v Narabových stopách též.

Čas	Událost
T-1rok	Aida se setkává s Násimem a Fahimem
T-5 měsíce	Sadia od Kadira je unesena, Kadir se připojuje do družiny
	Aida pomocí Fahima (i Kadira) zjišťuje, že Sadia žije a je stále někde v temnotách Arkúše
	Tufik a Sagir se připojují do družiny
T-4 měsíce	S příchodem Tufika a Sagira začíná družina fungovat jako celek a čím dál tím více se zapisuje do povědomí Arkúše. Pomáhají hledat Sadiu, o které ví, že je stále v Arkúši.
	Āge a Stig přišli o všechno, Aida je najímá do družiny (viz Mořešum 1)
	Aida dává trpaslíkům naději, že Naraba a jejich poklad najdou
T-3 měsíce	Narab připlouvá zpět do Arkúše (viz Mořešum 2).
	Aida si potvrzuje, že Narab pochází a nebo žije v Mahrebu, tajemném pirátském městě. Nicméně teď je Narab v Arkúši a je tu šance na jeho dopadení.
T-2 měsíce	Aidě a družině se nedaří Naraba chytit, navíc ze strany Naraba přichází protiúder v podobě únosu Marwy (viz Mořešum 3).
T-1 měsíc	Narab opouští Arkúš a vydává se podél pobřeží do Mahrebu - jde stejnou trasou, jakou se vydá později družina, tedy skrz průsmyk Al Tariq.
	Družina následuje Naraba do Mahrebu.
T-0	Začátek dobrodružství na vstupu do průsmyku Al Tariq

6 NPC

6.1 Narab Hakshak

Postava, kterou naše družina hledá, je obávaný lidojed Narab Hakshak (hindsky lidojed = narabhakshak). Narab s sebou táhne skupinu otroků, z nichž někteří jsou blízcí postav naší družiny. Táhne je do pirátského města pro samotný závod, což ovšem naše postavy neví. Narab je spoluorganizátor turnaje družin, takový aktivní provozní "vedoucí" než investor.

Narab má temně černou pokožku, nemá žádného chlupu či vlasu na těle. Je vysoký, statný, plný svalů. Poznávacím znamením Naraba je **heterochromie**, alias různá barva očí. Narab má jedno oko světlehnědé až žluté a druhé světle zelené. Dále je zajímavé, že v Mahrebu lidé nepoužívají jméno Narab, ale **Habibi** (arabsky "přítel", "milý", "bratr/sestra"). Protonárody a méně inteligentní bytosti (bobrodlaci, lidojedi) jej budou nazývat **Jinooký**.

Narab Hakshak pochází z jihu Al Qary a jak se praví: "Z jihu nepřichází nic dobrého". Narab je lykantrop kombinace leoparda a člověka. To z něj dělá velmi obávaného protivníka. Narab navíc ovládá **krvavou magii**, tedy magii založenou na obětinách. To je důvod, proč získal přezdívku lidojed. Pojídá těla svých obětí, aby pak mohl praktikovat magii. Narabova magie je odlišná, nekompatibilní s magií, kterou znají postavy.

6.2 Aida - mentorka družiny

Všechny postavy se do družiny dostaly přes Aidu. Postavy o Aidě moc neví, svoji minulost si stráží a družině řekla jen to, co potřebovala vědět. Družina vždy předpokládala, že Narab Aidě zabil někoho blízkého a proto se mstí. Aida nikdy neřekla o koho přišla, ale vždy tak nějak naznačila, že jí jde o pomstu. Aidu proto družina vnímá jako bohatou mecenášku, která má své vlastní zájmy, které se i skrze naši družinu snaží prosadit. Jednotlivé postavy se do družiny připojily postupně, nicméně v aktuálním složení již mají několik menších akcí za sebou. Některé z nich budou popsány v rámci Mořešumů, aby se hráči zorientovali. Leitmotivem posledních výprav byla snaha dopadnout lidojeda Naraba Hakshaka.

Aida není úplná jižanka, ale míšenka s jiným (severským) národem.

Důležité: Narab Hakshak má na Aidu páku - Narab unesl Aidě malou dceru Salome, která je stále naživu.

To Narab dal Aidě za úkol, aby dala dohromady družinu lidí, které nějakým způsobem sám poškodil. Tento úkol Aida splnila - v družině má na Naraba pífku kouzelník Kadir, sicco Tufik, bratři válečníci Åge a Stig. Poslední úkol, který dal Narab Aidě bylo, aby družinu přihlásila na Turnaj hrdinů a dostala tak družinu do Mahrebu. I to se Aidě podařilo...