

Svět kde se hra odehrává

Pro hru jsme si pár událostí posunuli a tu a tam nějaký detail změnili, aby hra byla zábavnější. Tak kdo máte historii dokonale zmnánutou, se prosím, nedivte, že je někde "chyba". A také prosím, neděste se, že byste to měli "umět". Je to takový obecný vhled do našeho herního světa.

Akkon je velký přístav na pobřeží Svaté země (někdy se jí říká Levanta, Zámoří, Palestina atd.). Patří k posledním baštám křesťanských států. Kromě Akkonu zde ještě nedávno byla na severu Sýrie dobře opevněná a lidnatá **Antiochie**, ale tu nedávno dobyli a ovládli mamlúci. A pak je tu ještě **Tripolis**, kde vládne hrdě hrabě Konrád, ale o tom, v obleženém Akkonu nyní nemáme zprávy. Řádoví rytíři prý drží ve vnitrozemí ještě několik velkých hradů s početnou posádkou, ale jak je to přesně, ví jen vedení těchto řádů.

Jeruzalémskému království - tedy tomu, co z něj momentálně křesťané drží - vládne kyperský král **Jindřich II. z Lusignanů** [lyziňonu]. To je francouzský rod a k titulu kyperského krále získal ten jeruzalémský především díky sňatku s **Konstancí Sicilskou** z rodu Štaufů, která byla poslední dědičkou trůnu. Šušká se, že část baronů i někteří řádoví rytíři chtěli Jindřicha, jiní Konstancii a tak když se ti dva vzali, došlo ke kompromisu. Ale i tak to král nemá snadné.

Proti Jindřichovi tehdy o trůn usiloval ještě Karel z Anjou, za kterým dlouho stáli i templáři, ale ti v jednu chvíli změnili postoj a podpořili Jindřicha. A to byl zlom, po kterém se na stranu Jindřicha a Konstancie přidali skoro všichni ostatní.

Město spravuje hrabě **Odo de Poilechien** [poalšion]. Je to jeden z těch, kteří původně prosazovali Karla z Anjou, takže s Jindřichem mají tak trochu chladné vztahy a kvůli tomu král do Akkonu nejezdí často.

Jeruzalémské království žilo v pragmaticky smluveném míru s rodinou Ad Dín, což byla sultánská rodina z Káhiry ovládající velkou část islámského světa. Byli to sice Kurdové, ale Arabové je přijali za své, takže pro křesťany to vlastně splynulo.

Jeruzalém byl otevřeným městem, kde nebyla posádka ani křesťanská ani arabská, a řídila ho místní samospráva. Jeruzalémský král i Káhirský sultán to respektovali. Před nějakými 15 lety došlo v káhirském paláci k převratu: sultáni si nějakou dobu najímali jako gardu oddíly tvořené nejvíc Turky a Turkmeny, a pro které se vžilo původně trochu nelichotivé pojmenování **mamlúci**. Ale mamlúcká garda byla vždy nejlépe vyzbrojená, nejlépe vycvičená, byla v boji nejkrutější, nejfanatičtější a nábožensky nejhorlivější a byla zkrátka elitou. A stalo se to, že velitel gardy jednoho dne zabil sultána, sám se prohlásil sultánem a nechal vyhladit celou sultánskou rodinu. Momentálně tedy islámskému světu na Blízkém východě vládnou mamlúci - Turci. Kurdové z Káhiry uprchli a Arabové to většinou se skřípěním zubů přijali.

Tím skončil mír, mamlúci začali napadat a dobývat jednotlivá křesťanská města. Mamlúckou vládu neuznal sultán v Damašku a spojil se s křesťany. Ke křesťanskému a damašskému vojsku se připojila i komunita šíitů a perských ismaelitů žijících v Sýrii. A došlo k osudové **bitvě u Aškalonu**.

Jeruzalémský král Jindřich II. své nepočetné oddíly nasadil na střed linie společně s johanity. Templáři drželi pravé křídlo a damašský sultán levé. Mamlúci nečekaně nasadili nejlepší vojáky proti damašskému sultánovi.

A tak zatímco templáři drtili levé křídlo mamlúkům, mamlúci zničili arabské síly na druhé straně linie. Johanité, když viděli zkázu arabského pluku, opustili bitvu. Králův pluk se chvíli držel, ale pak král se zbytkem svých rytířů musel uprchnout, aby nepadl do zajetí. Templáři zůstali na bojišti sami a do posledního rytíře tam padli. Řád téměř zanikl, protože zůstali jen ti, kdo se bitvy nezúčastnili. Od té doby jsou vztahy mezi oběma řády otevřeně nepřátelské a dokonce nedaleko Tripolisu došlo k jakési menší bitvě mezi nimi.

Křesťanům se podařilo do Svaté země nalákat **perského ílchána** (vládce) s armádou, ale mamlúcký sultán Bajbars ho porazil. Pak Bajbars naštěstí zemřel a na pár let byl klid. Nyní je v čele mamlúků jeho syn **Kalavun** a situace je zlá. Král Jindřich prý hledá pomoc v zahraničí, ale ta pomoc je mnohem pomalejší než mamlúcká armáda.

Kdo by mohl být spojencem?

Poměrně nedaleko je **arménské království** Kilikie, kde vládne velmi energický král **Levon**, kterému se podařilo Turky od svých hranic zahnat.

Pak je tu **Byzanc**, tam před pár lety řecké povstání smetlo dosavadní frankofonní císařskou rodinu z **Courtenay**. Což pro Jindřicha není moc dobré.

Na východě je v Persii panství **ílchánů** - jsou to poperštění Mongolové uznávající vládu velkého chána v Číně. Kdyby chtěli, postaví vojsko, které by Kalavuna smetlo. Ale budou chtít?

Nabízí se čekat, že když je Konstancie z rodu Štafů, pomůžou její příbuzní. Bohužel už o ně přišla když Sicílii obsadili Francouzi Karla z Anjou. Odtud nelze nic čekat.

Může Jindřich čekat **pomoc francouzského krále**? Prý cosi slíbil, ale Lusignanové prý nikdy nebyli s pařížským dvorem kdovíjak zadobře, takže se do toho nehrne.

Prý slíbil pomoc **anglický král Edward**. Možná je dokonce na cestě? Ale stihne to?

Každopádně král Jindřich nelenil a než posbíral vlastní kyperské síly, najal **v Lombardii velkou žoldnéřskou kumpanii**. Lombardané už jsou ve městě. Ale zatím jsou s nimi jen problémy a lidé říkají, jak slyšeli, jak na sebe křičí jejich velitel **Giovanni** se správcem **Odem**.

V přístavu kotví také **lodě Benátek**, ale nezdá se, že by do města chtěli poslat nějaké vojáky. Navíc Benátčané se nesnáší s Lombardány. Že by čekali nějaké posily?

A tak je tu obležené město. Má pevné hradby, za které se stáhli obyvatelé z širokého okolí, takže je tu přeplněno. Křesťané ze západu, Řekové, Arméni, Židé, Arabové. Jsou tu řádoví rytíři, jsou tu Lombardané, má přijet král Jindřich s královskou armádou. Jídlem a vodou našťestí lze město zásobovat dlouho po moři, protože Turci se moře bojí a tam vládnou křesťanské lodě. Ale Mamlúci to vědí, tak opakovaně zkouší útočit na hradby i ostřelovat město trebuchety, ke kterým přišli bůh ví kde. Snad Bůh dá, aby to dobře dopadlo.

Jaké národy a náboženské skupiny můžeš ve Svaté zemi, tedy i v Akkonu potkat

Většina obyvatel měst je namíchaná z **Řeků, Židů, Arménů a západních křesťanů, kterým ostatní většinou říkají Frankové**, aniž by rozlišovali, z které země přišli. První tři skupiny obyvatel tu žijí od nepaměti a jsou to usedlíci, kteří jsou tu doma po mnoho generací. Frankové přišli v průběhu posledních dvou staletí, ale většina těch současných se tu narodila a cítí se tu doma také, protože jiný domov nemají. Některé z fanckých rodin mají někde příbuzné na západě, ale většinou se s nimi nikdy neviděli.

Na venkově žije spousta kočujících **Arabů** a křesťanští i arabští venkované si časem vytvořili jakýsi modus operandi, takže dokážou žít každý svým životem a neplést se do života tomu druhému.

Ve městech a přístavech se samozřejmě pohybuje řada dalších lidí - obchodníci, učenci, umělci a další. Kromě nejrůznějších evropských národů jsou to hlavně **Peršané a Kurdové**.

V přístavech se pak tradičně střetávají **tři velcí konkurenti: Benátští obchodníci, janovští obchodníci a templáři** provozující bankovní služby. Vzájemně se nenapadají, ale rivalství je tak velké, že k nepřátelství nemá daleko.

Jazykově je domluva někdy složitá, ale většina lidí tu stejně kromě svého jazyka aspoň trochu mluví řecky a arabsky, tak to nějak funguje.

A náboženství?

Nábožensky je to stejně složité:

Křesťané

“Frankové” (jak původní obyvatelé říkají všem evropanům) jsou samozřejmě západními křesťany, Řekové patří k východnímu ritu a Arméni mají svou vlastní církev, přičemž jsou velmi hákliví na to, že ta jejich je nejstarší a vůbec, že i Jan Křtitel byl Armén. Západní křesťané mají církev, jejíž hlavou je papež, to východní nemají a mají kolektivní vedení několika patriarchů. Zejména západní kněží to dokáže rozčítit.

Svatá kniha křesťanů je Starý a Nový zákon, bohoslužby slouží kněz, kterých je na naší hře víc než jeden. Křesťané vyznávají svatou trojici což je: Otec, Syn a Duch svatý. Pro křesťany jsou důležité svátosti: křest, svatba, svaté přijímání, poslední pomazání a zpověď. Na hře se budete moci s pár z nich setkat.

Křesťané už na rozdíl od muslimů a Židů mají svého mesiáše (spasitele) a čekají na jeho návrat. Který může být za dveřmi! Židé na svého mesiáše teprve čekají. Pro Muslimy je Ježíš pouze jedním z proroků, není spasitel natož Bůh.

Křesťané to mají také složitější s bojovníky. Meč může mít pouze rytíř, tedy šlechtic. Obsluhovat prak, střílet z luku a podobně může kdejaký kmán, ale meč patří do ruky šlechtici. Což může vytvářet tlak, který ve hře můžete využít (povyšte nás do šlechtického stavu, ať můžeme bojovat kontra: ne nepovýšíme, to byste si pak mysleli, že si můžete vyskakovat).

Ale ačkoli jsou všichni přesvědčení, že jejich proud křesťanství je ten (jediný) správný, vlastně nemají problém se sejít třeba na jedné společné bohoslužbě. A také společně bojovat proti společnému nepříteli.

Na druhou stranu, otec řecké rodiny bude nejspíš trochu skrz prsty koukat, bude-li se jeho dítě chtít vzít se západním křesťanem a obráceně.

Židé

Ve Svaté zemi samozřejmě žijí Židé. Zdejší rodiny patří k těm, které přežily obě protiřímská povstání a nebyly odvečeny do diaspor v Evropě. Když pak Arabové vyhnali Byzantince chvíli si Židé mysleli, že to bude změna k lepšímu, ale trochu se spletli.

Židé stále čekají na mesiáše - spasitele. Neuznávají tedy ani Ježíše ani Mohameda. Křesťané a muslimové jsou pro Židy goyové = nevěřící.

Svatou knihou je pro Židy Tóra (křesťané ji znají jako starý zákon, nicméně pro Židy to není žádný starý zákon, je to ten jediný.) Protože Židé přišli o chrám a většina jich

žila v diaspoře, začal vznikat sborník výkladů Tóry - Talmud. V době naší hry existují různé talmudské texty, ale stále nejde o hotové a definitivní dílo a různí rabíni mohou Tóru vykládat různě - Talmud jsou doporučení, ne dogma.

Židé v Akkonu nemají předepsaný oděv nebo označení, i když v Evropě by tomu tak bylo. Ale podle oděvu je určitě snadno mezi Akkonskými obyvateli poznáte.

Židé nemají hlavu svého náboženství jako západní křesťané papeže. Rabína si volí ze svého středu a dál mají rybínskou synodu, která rozhoduje o důležitých náboženských otázkách. Rabín skoro vždy vystudoval ješivu - pro zjednodušení řekněme něco jako bakalář teologické fakulty. Ale není to bezpodmínečně nutné, rabína si obec volí. Rabín by měl být vzdělaný, mít životní zkušenost a měl by být ženatý - aby věděl, o čem je život. V Akkonu momentálně žádný rabi není (i když to se během hry může změnit), ale je tu nejstarší mužský člen komunity. Židé momentálně nemají svůj stát a svého krále, nicméně, kdo je z kmene ben Cohen, je z královského rodu. Chopit se meče a jít bojovat může každý Žid, který má meč a je bojeschopný.

Na rozdíl od křesťanství nebo islámu židovství je nedílně spojené s příslušností k národu. Nejde být "věřící" a přitom nebýt Žid. Pokud vás obec přijme za svého člena, přijme vás za příslušníka národa.

S Araby mají v principu lepší vztahy než s křesťany, řada muslimů bere Judaismus jako součást východisek své víry. A judaismus si je s islámem mnohem blíže než s křesťanstvím.

Židé se naučili jako součást své země brát Řeky a Armény (ačkoli jsou křesťany), jsou přezíraví k muslimům a ještě víc k západním křesťanům.

Muslimové lehce přezíravě ale s tolerancí jednají s Židy. A křesťané, hlavně ti západní, koukají na Židy svrchu. Občas s výčitkou "Zabili jste nám Ježíše!". Z křesťanů mají nejlepší vztahy Židé s Armény, kde platí oboustranná tolerance a přes náboženské rozdíly pocit jednání rovného s rovným.

Pro hru je samozřejmě zábavné s těmi animozitami hrát a třeba je i trochu přehánět.

Islám

Zakladatel islámu byl na začátku 7. století arabský obchodník Mohamed, kterého muslimové považují za posledního proroka. Mohamed ve skutečnosti nejdříve konvertoval k judaismu a usiloval o to, aby ho rabínský soud uznal židovským prorokem, resp. spasitelem. A rabínské shromáždění ho odmítlo velmi těsnou většinou. Teprv poté měl vidění anděla a založil víru úplně novou.

Proto islám přebírá velmi mnoho z judaismu, ale i z křesťanství. A k Židům a křesťanům se muslimové obvykle chovají trochu shovívavěji než k jiným vyznáním - třeba na východě.

Muslimové věří, že Bůh Mohamedovi zjevil Korán. Korán obsahuje súry (verše) na tři základní témata: náboženství, právo, politické uspořádání. Na rozdíl od křesťanství je to tedy nejen víra, ale komplexní společenský systém, který popisuje a kodifikuje v podstatě všechny aspekty života. Korán byl zapsán až dodatečně, většinou po Mohamedově smrti, po formální stránce jde o sborník jeho projevů a myšlenek. Kromě Koránu jsou tu ještě Sunna a Haddísy. To jsou knihy, které obsahují soubor komentářů ke Koránu a příběhy ze života Mohameda, které jsou považované za precedenční čítanku - Mohamed v této situaci udělal tohle, to znamená, že tak je to správně.

Náboženství je velmi jednoduché a i proto se tak dobře šířilo a šíří. Prostě věř v Boha (Alláh), věř, že Mohamed byl jeho posledním a klíčovým prorokem a odevzdej se cele Boží vůli. Toto přesvědčení nejlépe vystihuje povzdech *Inšalláh*, který můžete ve hře často pužít. Znamená to: Dá-li Bůh.

Což je mimo jiné osvobozující - pokud se něco nepovede, byla to Boží vůle. Je třeba jednat podle Božího rozhodnutí, dodržovat všechny zákazy a příkazy, šířit víru, dávat almužnu a aspoň jednou za život vykonat pouť do Mekky.

A samozřejmě k životu muslima patří **pravidelná modlitba 5x denně**. Muslim se otočí směrem k Mecce (z Akkonu je to na jih), na zem si položí kobereček (tím zajistí, že sedí na rituálně čistém místě - např. křesťané za takové místo obvykle považují kostel, zatímco muslim si ho v koberečku nosí s sebou) a zpívá modlitbu. (náměty jsou na konci textu)

Islám má dva hlavní proudy - sunnity a šíity. Když zjednodušíme pro dobu hry - Arabové, Kurdi a Turci jsou sunnité, Peršané a věřící na východ od Persie jsou šíité.

Jsou tu drobné odchylky ve víře (šíité říkají, že Sunna a Haddísy nejsou klíčovou součástí a důležitý je jen Korán, pro sunnity jsou klíčové všechny tři knihy).

Šíité jsou tolerantnější v některých směrech, ale v jiných jsou minimálně stejně přísní. Toleranci vidíme v tom, že třeba dovolují zobrazovat zvířata a lidi (mimořadně, kdyby na to přišla řeč, křesťané a Židé by to také neměli, v Bibli je to zakázané stejně jako v Koránu, to je možné použít při debatě).

Ale základní rozkol je čistě mocenský. Není to tedy něco jako katolíci-protestanté, ale spíš jako východní a západní křesťané po velkém schizmatu. Rozdělení, které vedlo k tomuto rozštěpení muslimské obce, nastalo v 7. století a jeho příčinou byla otázka nástupnictví ve vedení muslimské obce po smrti Mohameda.

V čele islámské obce stojí chalífa a ten je na rozdíl od třeba křesťanství hlavou nejen náboženskou, ale i politickou. Takže **něco jako papež a císař v jedné osobě**. V době hry sídlí v Bagdádu, ale je to formální loutka.

O úroveň níž jsou **sultáni, něco jako náš král**. Ve hře je jediný - a to ten mamlúcký. Ještě níž (něco jako hrabata - knížata) jsou **emíři**. Ti už nemají postavení náboženské, jen mocenské.

Ve hře se může vyskytnout i pojem ímám, co je islámský duchovní, vzdáleně připodobnitelný ke knězi nebo rabínovi. Takže naopak má postavení jen náboženské.

Muslimové vědí, že Kurdové svou víru často plevelí různými jinými zvyklostmi a mnoho kurdských muslimů vyznává **jezídismus**. Jezídi se sice většinou považují také za muslimy, ale spíš je to směsice pohanských pověr a rituálů a dokonce některé křesťanské. Takže většina muslimů je považuje víc za odpadlíky než muslimy. Rodina bývalých sultánů k nim byla nepochopitelně tolerantní, to se mamlúci snaží změnit.

Pak jsou tu ještě nějaké drobné většinou tajné sekty - třeba **ismaelité**, což jsou stoupenci učení ímáma Ismaela. A to je velmi spirituální, podobné křesťanské gnózi. Šíité i sunnité je považují za nebezpečné heretiky a nepřátele víry.

Pro muslimy jsou náboženští nepřátelé samozřejmě Židé i křesťané, zvláště ti západní. Ale nejhorší (hned po ismaelitech a jezídech) pro sunnitu je šííta a pro šíitu sunnita. Takže **šíité se klidně spojí s křesťany proti sunnitům. Ismaelitu nebo jezída půjdou zamordovat nejspíš společně**.

A paradoxně je tu ještě jedna dělící linka - velká nenávisť a **řevnivost mezi Araby a Turky** (kam patří Seldžuci, Osmané, Mamlúci, Azeři, Kumáni a další). Vzájemně se považují z a "špínu" a společenský odpad. Takže dost často **Arab se raději spojí s křesťany než s Turky** (mamlúky), přestože oba jsou sunnitší muslimové.

Kdo je kdo

To je pro hru důležité - **venku je armáda mamlúků**. Což jsou sunnité a většinou Turci. Ale také třeba nějakí Turkmeni, Kumáni atd.) Jsou většinou fanatičtí, nevzdělaní, bojovní a těžko se s nimi jedná.

Původně to byla jednotka (tedy ne etnikum), kterou si jako osobní gardu držela vládnoucí rodina Ad Dín (k ní patřil i Saladin). Což byli Arabové, ale třeba Saladin si hodně zakládal na tom že jeho matka byla Kurdka a že on je tedy Kurd - i Kurdové se k němu vždy hlásili.

Jenže mamlúci se vzbouřili, jejich velitel se prohlásil sultánem a vytvořili tak svůj stát.

Ve městě jsou nějakí Arabové ale i perští šíité.

Peršané jsou muslimy, ale vyznávají šíitský směr. Arabové sunnitský.

Muslimové mají křesťany samozřejmě za nepřátele. Ale ještě horší nepřátele mají v "těch druhých" muslimech.

A narostá propast je pak mezi šíity a Araby na jedné straně a Turky - tedy i tureckými mamlúky na druhé straně. Vzájemně se častují nejhoršími nadávkami a považují jeden druhého za barbary a špínu, která dělá ostudu Alláhově dílu.

Turečtí mamlúci za hradbami jsou fanatičtí a doslovní vyznavači sunnitského směru.

Muslimové se s křesťany mají vzájemně za nevěřící. Obě tahle náboženství navíc nedávno tak tak zažehkala hrozbu velkých herezí. U křesťanů to byla gnóze - katarství a několik dalších sekt, u muslimů tajemná sekta ismaelitů z nichž se rekrutovali assasíni. O všech těch herezích nic moc nevíme, možná tu ani nejsou. Smůlou všech heretiků by bylo, že by pro všechny byli nepřitelem.

Řádoví rytíři

Ve Svaté zemi působí rytířské řády. Jsou to mniši, kteří jsou zároveň bojovníky. Skládají slib čistoty (sexuální abstinence), chudoby, a poslušnosti. Největší a nejdůležitější jsou dva z nich - Řád špitálních od svatého Jana, kterým se zkráceně říká **johanité**, - a **templáři**.

Johanité byli původně založeni kvůli službě péče o poutníky a nejdříve provozovali špitály. Vojenský rozměr řádu přidali postupně. Protože většina johanitů byli původem Francouzi, vznikla německy mluvící odnož, pro kterou se postupně vžil název Němečtí rytíři, papež jim schválil "odtržení se", mají svého velmistra - a většina jich už opustila Svatou zemi.

Templáři vznikli od začátku jako bojový rytířský řád, který měl za úkol ochraňovat poutníky na cestě do svaté země. V dnešní době jsou to víc bankéři než bojovníci, ale zkuste to před některým z nich říct!

Nemalá část rytířů obou těchto řádů přijímá i kněžské svěcení a zastává i církevní pozice - a to ne malé. Například velmistr řádu má v církevní hierarchii pozici kardinála a současný papež je dokonce bývalý velmistr Johanitů.

Mezi oběma těmito řády trvá horší a horší řevnivost, která přerostla v neskrývané nepřátelství.

Pak jsou tu ještě **Lazariáni**. Lazariánů je už jen několik, skoro všichni padli u Aškalonu. Je to řád, kam odcházejí šlechtici (rytíři), když zjistí, že jsou nakaženi malomocentstvím. Jelikož jsou stíženi ve své době nevyléčitelnou nemocí, často se vrhají do té největší bitevní vřavy, protože "už nemají co ztratit", což z nich mezi jejich nepřáteli dělá velice obávané nepřátele.

Ostatní řády už Svatou zemi opustily.

Každopádně člen rytířského řádu se odpovídá jen a pouze svému velmistrovi a ten pak jen a pouze papeži. Jsou zcela mimo světskou právní moc. Ani král nemůže soudit řádového rytíře - musí žádat aby ho potrestal komtur nebo velmistr.

Kdo je křižák?

Samozřejmě člen rytířských řádů, ale také každý, kdo buď vyslyšel výzvu k připojení se ke křížové výpravě (ta v době hry není vyhlášená), anebo se prostě rozhodl přijmout posláni jít do Svaté země bojovat za Krista. Ta může složit slib králi (nebo královně) a získá status křižáka. Co to znamená? Jsou mu právně i církevně odpuštěny všechny předchozí hříchy. Na druhou stranu nesmí toto posláni zradit a musí aspoň tři roky zůstat a bojovat.

Jak se člověk stane členem řádu?

Johanité i templáři původně přijímali jen šlechtice. Musel přijít hotový, vyzbrojený, vycvičený rytíř, nejlépe s nějakou finanční hotovostí. Jenže postupně tyto nároky snížily. Ujal se systém, že do řádu mohl vstoupit i nešlechtic a stal se konvršem - laickým členem řádu - něco jako "civilní zaměstnanec", pak se mohl stát seržantem - to je takový poloviční rytíř. Musí dodržovat všechny regule jako by byl řádový rytíř, ale není vázaný slibem čistoty a po uplynutí lhůty, po kterou na počátku slíbil věrnost řádu se může rozhodnout, jestli chce z řádu odejít a žít jako jiní lidé, nebo jestli se chce stát řádovým rytířem a zůstat až do smrti. Pokud se rozhodne tak, vedení řádu nebo komendy se poradí a většinou ho pasuje na rytíře a udělá z něj tak plnoprávného člena řádu. V době naší hry takhle řády získávají mnoho bojovníků, protože mají nouzi o lidi.

Církevní řády

Ve hře máme jednoho dominikána. Dominikáni byli založeni jako taková inspekce jestli kněží správně vedou svou obec a neříkají věci, které by byly v rozporu s oficiální tezí. Proto také vykonávali i funkce inkvizitorů - těch, kdo hledal a napravoval, případně trestal odpadlíky. Dominikáni jsou kněžský řád - každý dominikán je vystudovaný teolog a vysvěcený kněz.

Pár reálií středověkého světa

Jeruzalém

Svaté město pro všechny tři náboženství - pro každé jinak. Pro Židy je to jejich hlavní město. Město krále Šalamouna, skutečný domov, symbol. Jako třeba pro Římany Řím. Pro křesťany místo vzniku křesťanství, je tu chrám Božího hrobu, vrch Golgota, kde Ježíše ukřižovali, jeskyně, kam po ukřižování uložili Ježíše. Pro muslimy místo, kde Mohamedovi anděl přišel zvěstovat, že má vést úplně nový sbor věřících -

založit islám. Když muslimové ovládli Jeruzalém, v rozbořeném židovském chrámu postavili mešitu Al Aksá.

Manželství

Manželství je pro všechny posvátné a domlouvají ho rodiče, snoubenci na to zpravidla nemají žádný vliv. Manželství je spojené se sňatkovou politikou a ekonomikou. Manželství z lásky se nenosilo, když se povedlo láskyplné manželství, jak ho známe dnes, bylo to velké štěstí.

V urozených, zejména panovnických, rodinách se **občas** uzavíralo **manželství v zastoupení**. Tj. u obřadu nebyli snoubenci, ale jen jejich zástupci. Samotný obřad probíhá vlastně přesně stejně, jako když jsou snoubenci přítomni. Budoucí manželé se kolikrát poprvé potkali až dlouho po svatbě.

Rozvod u Židů je možný, pokud ho schválí rabínský soud. U křesťanů možný není - je jediný způsob - najít příčinu, proč je manželství od počátku neplatné, se všemi důsledky (např. dítě z tohoto manželství se stává nemanželským a to je hanba jak blázen). U muslimů lze teoreticky zrušit, když ho zruší šaríja soud, ale reálně to jde čistě jednostranně: muž může zavrhnout ženu a pokud se to stane, vyhání ji z domu a ona přijde komplet o vše (včetně práva na péči o své děti) a z majetku jí zůstane jen to, co má na sobě (i proto muslimské ženy chodí ověšené šperky).

Manželství ve středověku u křesťanů uzavírali snoubenci a církve tu působila jen jako "notář", svědek jejich společného slibu. Ve skutečnosti tím svědkem nemusel být ani kněz, ale kněz byl neodiskutovatelnou autoritou, navíc sňatek zanášel do farní matrice a tím byl dán i písemně. Ve hře budeme hrát s tím, že křesťané ho mohou uzavřít jen v rámci bohoslužby v kapli, muslimové v rámci společné bohoslužby před všemi ostatními muslimy. Židé to holt budou muset odložit na dobu až budou mít po ruce rabína.

Pokud mají rabína, obřad je velkolepý, ale pro laiky vlastně v principu podobný křesťanskému. Muž slibuje, že se o ženu a děti bude starat, chránit je atd. Už během obřadu se vypije spousta vína a jí některé sladkůstky. A není problém na tuto slávu pozvat i příslušníky jiných vyznání.

Manželství - u šlechtických rodin ještě víc - by měly předcházet oficiální šlechtické rodiny by měly pořádat oficiální námluvy - pozvat zúčastněné strany na oficiální oběd/večeři ve hře aspoň setkání u čaje, aby se potenciální snoubenci mohli poznat. A pak samozřejmě zasnuby. Měly by se dít veřejně a u šlechticů by je měl schvalovat král (nebo královna). Šlechtic toto schválení a požehnání nevynechá.

Na tuto rituálnost se hodně dbalo, vynechat to by bylo hodně skandální.

Hierarchizace

Na vrcholu žebříčku je papež (ten je ale daleko) a císař (o trůn v Konstantinopoli se vede boj, křesťanský západ momentálně nemá korunovaného císaře).

Ve hře je nejvyšší autoritou král. Arménský král Levon se považuje za vazala současného byzantského císaře, kyperský král Jindřich žádného císaře coby svého pána neuznává. Nějací jiní králové jsou zatím daleko.

Jen o kousek níž jsou velmistři obou řádů a zdejší biskup Theofil (ten se ale do politiky moc neplete).

Vojenským zástupcem krále pro určité území je konstábl (kdo to bude se ukáže během hry). Ekonomickým pak správce (nyní v Akkonu hrabě Odo, v Tripolisu hrabě Konrád).

Ještě o úroveň níž jsou baroni (ve hře **Nedeidové** a **Soreqové**).

A o další stupeň níž jsou patricijové (obchodníci, řemeslníci apod.) Spodní patra společnosti ve hře nemáme.

Ve středověku je jasné, že ženicha / nevěstu hledají rodiče na své úrovni. Kdyby se povedlo stoupnout o žebříček výš, bylo by to štěstí. Vybírat si z nižší úrovně je čirý nerozum.

Nemoci a lékařství

V Akkonu nás toho nezastihne moc. Morová rána je historie, i když lidé o ní vědí a vědí, že kdysi vyhladila půlku lidí. Častá je malárie nebo tyfus. Málo častá je lepra - malomocenství. Naštěstí není moc nakažlivé, ale v naší době je vždy smrtelné.

Křesťané ho berou jako Boží trest. Něco tak hrozného jako lepru Bůh nesesílá jen tak na dobré křesťany. Pro židovské nebo perské lékaře má každá nemoc jistě nějakou pozemskou příčinu, jen se o ní hádají.

Nejlepší lékařská škola je v Isfahánu v Persii, ta se odkazuje na slavného Avicenu (Ibn Sína). Z těch evropských se o prvenství přetahují univerzity v Salermu v jižní Itálii a v Mompelier v Languedoku (jih Francie), přesto té isfahánské nedosahují.

Moře a lodě

Mnoho postav během hry řeší dilema, jestli nesesednout na loď neodjet. Vždyť v přístavu je řada lodí. Ale je třeba si uvědomit, že lodě v roce 1291 to nemají vůbec tak jednoduché. Jsou to plachetnice. A to plachetnice ještě poměrně nemotorné, které potřebují využívat **směr a sílu větru** a také **příliv a odliv**. Cesta přímo proti větru je pro ně nepřekonatelná překážka. Vplout do přístavu při odlivu nebo naopak vyplout za přílivu je vlastně nemožné. Pokud fouká ostrý vítr od moře, je velké riziko

pustit se po větru do přístavu, protože loď to ponese rychle a je jen jeden pokus na to trefit se do vjezdu a netrefit vlnolam. Ale na cestu ven už je potřeba počkat až vítr buď utichne nebo se stočí.

Ve hře bude viditelný "**pohled do přístavu**". Hráči na něm poznají jestli voda stoupá nebo klesá a odkud a jak silný fouká vítr. Kapitáni a adminárolvé budou vědět i něco navíc.

Většinu hry bude voda stoupat a příliv bude kulminovat v sobotu odpoledne. Není vyloučené, že během této doby nějaký zkušený lodivod přijede do přístavu. Ale vyjet ven nejspíš bude možné až po kulminaci přílivu.

Mapa pro hru jako takovou není důležitá. Ale leckomu pomůže v představivosti.



Islám a modlitby

Toto ve hře užijí postavy muslimů.

Není to povinné. Je na hráči, jak moc se chce ponořit do myšlenkového světa muslima. Celá tato kapitola je tedy volitelná podle chuti hráče.

Správná modlitba má být pronášena v arabštině. Pro hru se domluvte s ostatními postavami muslimů, jestli chcete modlitby česky nebo arabsky. Pro účely hry je úplně v pořádku modlitbu velice osekát. Domluvte se s ostatními hráči muslimů, co sešrktáte a co necháte. Ať je to pro vás emotivní hra a ne mučivé opakování nějaké textu.

Kdy se modlit

Čas k modlitbám je udáván polohou Slunce. Vymezuje se tak pět intervalů:

časná ranní modlitba - během svítání, od rozbřesku do východu slunce, ve hře řekněme před snídaní

polední modlitba – od poledne (tj. od chvíle, kdy Slunce začne sestupovat ze zenitu) až do doby, kdy je na půli cestě k západu

odpolední modlitba - od doby, kdy je Slunce na poloviční cestě k západu až do západu - někdy kolem třetí

modlitba při západu slunce – během stmívání, od západu slunce do setmění

večerní modlitba – po setmění

Pro hru bude pěkné, když se muslimové domluví a povedou třeba společné bohoslužby.

Pokud se muslim nestihne pomodlit ve stanovenou dobu (např. kvůli práci), může si to později nahradit. Záměrné a bezdůvodné vynechávání modliteb je však považováno za těžký hřích.

Modlitba

Modlitba začíná tím že se postavíš čelem ve směru kde leží Mekka (na hradě Lipnice je to přesně na druhou stranu než je směřovaný náš herní oltář, vpodstatě tak, jak je namířený ten barokní, kte kterému stojíme zády)

a **očistíš si zem k modlení** (položíš modlitební koberec či látku).

Nejprve věřící ve stoje zvedne obě ruce k uším a pronese úmysl vykonat modlitbu. Modlitba pokračuje ve stoje, obvyklá je pozice wakuť s položením paží v oblasti pupku (pravá ruka na levé). Přitom se odříkává:

Subhánaka-l-láhumma wa bihamdik, wa tabáraka-smuk, wa ta'ála Džadduk, wa la lláha Ghajruk. ba' udhu bi-l-láhi mina-š-šajtáni-r-radžím. Bismi-l-láhi-r-rahmáni-r-rahím

Budiž slaven, Bože můj a Tobě budiž všechna chvála a budiž požehnáno Tvé jméno a Tvá velikost je vznešená a není Boha mimo Tebe. Utíkám se k Bohu před ďáblem prokletým. Ve jménu Boha milosrdného, slitovného.

Pro hru se domkluvte a říkejte klidně česky společně

Tedy odříkává - mělo by se ideálně zpívat. Jedno je jisté, hráči některých křesťanů to možná budou komentovat.

Poté se věřící ukloní do pravého úhlu s rukama na kolenou a třikrát opakuje:

Subhána Rabbija-l-'Azím

Budiž chvála mému velikému pánu

Poté již opět ve stoje, s rukama podél těla pronáší:

Sami' a-l-áhu Liman Hamidah; Rabbaná Laka-l-Hamd

Nechť vyslyší Bůh toho, kdo ho chválí, Pane náš, budiž Ti chvála

Při slovech Alláhu Akbar si věřící kleká a čelem se dotýká země (poloha sudžúd) a třikrát pronáší:

Subhána Rabbija-l-A'Lá

Budiž sláva Pánu Nejvyššímu

Pak po slovech Alláhu Akbar následuje krátký odpočinek vsedě na patách a druhé padnutí na tvář se stejnými slovy jako v prvním případě. Tím končí jeden díl modlitby (rak'ah). Se slovy Alláhu Akbar se věřící zvedá do stoje a může pokračovat dalším dílem. Po každých dvou opakováních otáčí tvář vpravo a pronáší slova:

Assalámu 'Alajkum wa rahmatu-l-Láh

Mír budiž s tebou a milost Boží

Totéž opakuje při otočení vlevo a končí voláním

Alláhu Akbar (Bůh je preveliký)

Židovství a modlitby

Toto ve hře užijí postavy Židů.

Každý den začíná modlitbou za úsvitu, kterou necháme na vás. Je osobní, neorganizovaná. Zpravidla začíná zpívaným veršem. Textu je pak spousta dalšího, ale pro hru, a většinou i v životě, úplně stačí ten první:

„Š'ma Jisrael, Adonai Elohejnu, Adonai Echad“

(Slyš Izraeli, Hospodin je Bůh, Hospodin je jediný) - kterou vás naučíme zpívat a Židé ji zpívají často - při podobných příležitostech, kdy křesťané říkají třeba Otčenáš nebo muslimové Alláhu akbar.

většinou se zpívá poměrně komorně, třeba takhle:

<https://www.youtube.com/watch?v=wxO09BUrkMk>

https://www.youtube.com/watch?v=-UMM_ZB_pfo

ale pokud by někdo měl chuť si to ráno dát nahlas, ať to slyší celé město aámamlúcipřed hradbami puknou vzteky, může to vypadat i takhle:

<https://www.youtube.com/watch?v=fUSdHB1R-W4>

<https://www.youtube.com/watch?v=82JbnMWKtSE>

a bylo by to super!

(jak vidíte ani on se nebojí s melodií, ozdobami a melismaty hodně improvizovat). To je takové herní minimum, které se dá zvládnout a udělá pěknou hru.

Důležitým každotýdenním svátkem je šábés a šábésová večeře. Šábés se slaví v pátek večer slavnostní předem pečlivě připravovanou večeří. (pro Židy začíná den západem slunce.). Zapalují se při ní svíce na menoře (speciální svícen k tomu určený), říkají se modlitby a požehnání. O šábésu pak se nesmí pracovat ani bojovat. My tuhle část šábésových pravidel pro hru vynecháváme, protože byste si nezahráli. Ale šábésová večeře určitě proběhne, postavy, kterých se týká, ji mají popsanou v postavě.

Oblíbená je písnička / modlitba **Shalom aleichem** - kdybyste chtěli zpívat, i s textem je zde:

<https://www.youtube.com/watch?v=trUaSv1-jlk>

<https://www.youtube.com/watch?v=AaLZnsiOdlU>

Co můžete ještě dalšího zpívat při slavnostních okamžicích

Shnirele perele

je mladší a jidiš, ale dobře se učí a zpívá, přepsal jsem co nejfonetičtěji:

Šnérele pérele, gilderne fon
Mešíah ben Dóvid zitst oybn on.
Halt a bekcher in fer rechter hant,
Makch a broche oyfn gantsn land.

Oy, omeyn veomeyn, dos iz vor,
Mešíah vet kumen hayntiks yor!

Vet er kumen tsu forn - Veln zayn gute yorn,
Vet er kumen tsu raytn - Veln zayn gute tsaytn.
Vet er kumen tsu geyn - Veln di yidn in erets-yisrael aynshteyn!

český překlad

Stuhy, perly, zlaté vlajky
Mesiáše, syna Davidova, vlají nad námi
on drží pohár v pravé ruce
a dává mu požehnání pro celou celou zemi.

Amen, amen, to je pravda
Mesiáš přijde v tomto roce.

Pokud přijde na koni, dobrá leta jsou před námi.
Pokud přijde o koně, nové časy jsou před námi.
Pokud přijde pěšky, každý Žid najde štěstí v Eretz Jisrael.

Zkusíme se ji naučit, můžete se připravit i předem podle nahrávky:

<https://www.youtube.com/watch?v=0fh8DSW4vS8>

A tohle se nenaučíme, ale jako motivační atmosféra jak se může zpívat při šábesové večeři:

<https://www.youtube.com/watch?v=ckVYO9oI8vc>