

LYŠKÁNORA 88

Nepravidelný občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Dešten 1079

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

* Motto tohoto čísla * Na vlnách * Komentář k zemím * Země Starého světa *

* Představení *

Motto tohoto čísla

„...Družino, běžte sehnat dřevo!...“

Vůdce Zoltar Zemikosa

Na vlnách

Haakon Helmgard

*Já hned kolibán byl palubou a rumem odkojen
i tak svůj ostrov miluju, krvi tam sem zocelen
Mý když sme s šířem vypluli, každej byl hned chlap
nad námi pak plápolá zubatá a hnát
Obryb zpívání nás provází a na lodi je chlast
my jedem na zboj z Alfheimu, my jedem přeci
krást!
Jo ho ho*

Komentář k zemím

Dwany Růžička

To bylo tak, jednoho dne v čísi hlavě uzrál nápad, že by se hodilo mít k ruce informace o jednotlivých zemích v našem Starém světě. Důvod je zřejmý, pokud se družina ocitne v nějaké již vzniklé zemi, byť jen projíždí, aktuální pán jeskyně nemá dostatek informací, co se v té zemi vlastně děje, kdo tam vládne, jaké rasy tam žijí a tak dále. Jelikož si často nikdo nepamatuje podrobnější informace, tak se taková území přeskakují, případně si informace vymyslí, a posléze ze zápisů vyjde najevo, že v zemi vládne úplně někdo jiný, popřípadě král starý již před padesáti lety stále vládne, z vesnic jsou města či naopak a podobně. Z

toho důvodu se páni jeskyně od cizích zemí drží raději dál a tyto země chradnou a stávají se blíže neznámým flekem na mapě.

Dohodli jsme se proto, že je záhodno sepsat seznam zemí s obecným popisem. Na to jsem tedy vytvořil níže uvedený mustr, který jsem vyzkoušel na několika zemích. Domnívám se, že je postačující - ostatně jak je vidět na uvedeném seznamu, u většiny zemí nebylo třeba vyplnit zdaleka všechny údaje. Mustr má výhodu, že není třeba vymýšlet, jak popis té které země pojmut a krom toho se snadno vyplňuje, tudíž by nemělo vyplňování zabrat mnoho času, neboť jak víme, čas mnoha družiníků je vzácný a není lehké jej uzurpovat pro složitou spisovatelskou činnost.

Není také třeba podávat vyčerpávající popis, podrobnější informace jdou obvykle vyhledat v příslušných Lyškánorách a knihách, cílem je na jednom místě shromáždit obecné informace, které může pán jeskyně kdykoliv rychle a snadno použít.

Také není na škodu uvést informace, které autor o zemi měl, ale které se družina nikdy nedozvěděla, pokud samosebou nejsou zcela tajné a nedostupné. Zajisté je možné spoustu takových informací získat v Nurnu od cestujících nebo z rozhovorů u hostinců a na nárožích. Tímto způsobem může autor také rozvést další vývoj v dané zemi, který má promyšlen a o němž družina neví, neboť se tam dlouho neodehrávalo žádné dobrodružství, případně doplnit minulost země a její panovníky, aby se svět stal ještě plastičtějším.

V tom ale tkví jistě úskalí. Při tvorbě nějaké historie by se měly vzít v úvahu realie našeho vlastního světa a tomu se přizpůsobit. Nejsme ve světě warhammeru, kde spolu rasy už tisíce let bez jakéhokoli výsledku válčí a ani se neposunuly hranice, o technologickém pokroku nemluví. Podle dochovaných zlomků z historie se dá říci, že doba před více než třemi sty lety jest dobou legendární jen s občasnými dochovanými

střípky událostí. Při tvorbě je tedy nutné k tomu přihlédnout. To je ostatně třeba i k historii okolních zemí, aby spolu dějiny pokud možno korespondovaly.

Běžnou chybou jsou také nesmyslné délky panování jednotlivých vládců. Je třeba si uvědomit, že pokud jde všechno hladce, což obvykle nejde, tedy panovník má v patřičném věku potomka a členové rodiny se dožívají zhruba stejného věku, pak vládne právě tu dobu, o kterou se narodil po svém otci. Zjednodušeně řečeno, jestliže mají králové syny ve dvaceti a umírají v sedmdesáti, pak každý vládne 20 let. Delší vláda obvykle znamená, že se panovník dožil vyššího věku nebo že mu otec zemřel záhy, tedy je lemována vládou kratší. Zánou výjimkou v dějinách je Ludvík XIV. nastoupivší na trůn v pěti letech, po jehož dlouhé vládě nastoupil na trůn jeho pětiletý pravnuček. Celkově za celou lidskou psanou historii táhnoucí se již pět tisíc let bylo jen šest panovníků vládnoucích 60 a více let.

Pro ilustraci ještě dva příklady, nejprve ze starší historie. V Egyptě se od nové říše po dobytí Římem, tedy za zhruba 1500 let, vystřídal více než sto panovníků v 16. dynastiích, z toho jen 11 vládlo déle než 30 let. Tyto dynastie také nebyly všechny domácí, Egyptu v této době vládli Hyksosové, Lybijci, Núbijci, Asyřané, Peršané, Řekové a nakonec Římané.

Druhý příklad je nám bližší, jsou to České země. Za tisíc let se tu vystříдалo téměř 70 panovníků, průměrně vládnoucích 15 let. Přemyslovci často se sváříci mezi sebou vládli téměř půl tisíciletí s průměrem 10 let na panovníka. Rod Habsburků se naopak vyznačuje stabilní vládou s průměrem 22 let. Rekord drží Lucemburkové s 31 lety, zejména však díky tomu, že Jan nastoupil na trůn již ve čtrnácti a Václav v sedmnácti letech, takže měli předpoklady těšit se dlouhé vládě.

Ne vždy také dochází k pokojnému převzetí moci, různé puče a revolty způsobily konec nejednoho panovníka. Zde je třeba si uvědomit, že úspěšný převrat může vést jen zkušený politik či velitel, což obvykle nebývá žádný mladík, a podle toho také vypadá délka jeho vlády. Příkladem budiž římské císařství, kdy z desítek uzurpátorů bylo pouze jeden mladší čtyřiceti let, vládł ovšem jen pár měsíců. Dojde-li k nestabilitě, může se pak vláda měnit co pár let. K tomu došlo například také za římského císařství ve třetím století, v němž se vystřídal 35 císařů, nepočítaje množství uzurpátorů, často i po několika let ovládajících část říše, což dává průměr nižší než 3 roky na osobu. Z těchto jen 2 zemřeli přirozenou smrtí.

Tento vyčerpávající popis nebyl zamýšlen jako poučování. Byl jsem upozorněn na to, že jsou úskalí, ve kterých se mohou lidé zamotat. Proto by nebylo od věci poskytnout návod a připomenutí jistých principů, na které by člověk mohl ve chvíli spisovatelského nadšení snadno zapomenout.

Těším se na brzké informace od všech ostatních hráčů, kteří kdy nějaké země vymysleli. Děkuji za pozornost.

Mustr

Vláda:

Charakteristika:

Armáda:

Obyvatelstvo:

Města:

Hospodářství:

Náboženství:

Historie:

Vládci:

Země Starého světa

Dwany Růžička

Álfheim

Vláda:

Zemi oficiálně vládne krul, což je volená funkce. Krulem se může stát kterýkoliv dospělý elf, který je zvolen shromážděním, obvykle to ale bývá hlava jednoho z pěti rodů. Rody si ovšem zadržují nadvládu nad ostrovm. Rody si ovšem zadržují nadvládu nad ostrovm. Rody si ovšem zadržují nadvládu nad ostrovm.

Charakteristika:

Álfheimští elfové pocházejí z tradicionalistů, kdysi v dávných dobách opustili elfí říši en Tolorain, aby žili stranou civilizace podle prvotních elfích tradic. Tyto tradice se dodnes zachovávají a utvářejí svěbytnou elfí kulturu nepodobnou žádné jiné známé v naší oblasti světa. Elfové tu žijí v tradičních rodech, které neustále bojují o nadvládu nad ostrovm. Drsné podmínky daly vzniknout drsnému lidu, jehož pirátské nájezdy děsí okolní krajiny. Kromě pirátství a vzájemných bojů se elfové věnují především lovu, zemědělství ani řemesla nemají tradici a jsou považována za podřadná. Álfheimští elfové nikdy nezavedli školy, všechny znalosti a tradice se předávají z generace na generaci. Přesto u nich vznikly poměrně významné tradice magické, hudební šířené skaldy a taneční, které se

projevují ve velkém množství různých tanců, často s prvky velmi složité akrobacie. Válečné tance, při nichž se používají skutečné zbraně, mohou být i životu nebezpečné.

Obyvatelstvo:

Je výhradně elfí. V horách a mokřadech žijí nevelké populace trollů, vzdálených příbuzných krollů.

Města:

Na ostrově nejsou města jako taková, hlavními centry jednotlivých rodů jsou takzvané grady, což jsou v zásadě opevněné vesnice.

Hospodářství:

Elfové prakticky nehopodář, to je považováno za podřadné. Živí se především lovem, případně námořním rybolovem včetně lovu obryb. Elfové nejsou příliš nakloněni obchodu, ale pokud ano, mohou nabídnout kožešiny, maso a jantar. Většinou však zboží získávají raději pirátským a nájezdy na pevninu.

Historie:

Álfheimská historie začíná v dávných dobách rozvoje říše en Tolorain, kterou álfheimští elfové opustili. Jelikož se však tyto elfové nikdy nepustili do sepisování historických děl, jsou velké události v dějinách ostrova známy jen z písní skaldů předávaných z generace na generaci, což vede k tomu, že starší události již nelze odlišit od mýtů. Dějiny jsou plné vzájemných bojů mezi álfheimskými rody a velkými nájezdy na okolní země, ale přesnější údaje o těchto nájezdech se dají zjistit spíše z kronik právě těchto zemí.

Vládci:

Lijgur Svěhlavý do roku 1065, od roku 1065 Čikenéz z Múrů.

Barbarské pláně

Vláda:

Žádná centrální vláda, země je rozdělena na kmeny ovládané náčelníky.

Charakteristika:

Takto se nazývá území na severovýchodě, hraničící s Valdenem, Almemarem, Trindindolem, Monghyrem a Mukurem. Jedná se o větrem ošlehané planiny, kde se nedaří zemědělství, je zde málo lesů či nalezíšť kovů a vůbec zdrojů bohatství. Kmeny často bojují mezi sebou, ať už kvůli sporům o loviště, kořisti nebo jen pro zábavu. Čas od času se na znamení svých bohů sjednotí několik skupin dohromady a zaútočí na některou z okolních zemí (například v roce 1035 na Valden), kde plení a vraždí, než se stáhnou zase zpět.

Armáda:

Téměř každý mužský člen kmene je válečníkem.

Obyvatelstvo:

Území je řídce osídleno téměř výhradně barbarskou populací žijící v pospolitých obcích, obvykle kočujících.

Hospodářství:

Barbaři se živí především lovem a sběrem plodin, v menší míře chovem koní a pastevectvím, a ve výjimečných případech primitivním zemědělstvím.

Náboženství:

Barbaři mají primitivní náboženství, v němž mají téměř pro všechny činnosti své bohy a duchy. Válečným bohem je Harr Ghned, který tím pádem patří k nejuctívanějším.

Historie:

O historii pláň se toho mnoho neví, spíše o vlivu barbarů na okolní země. Roku 1035 se vyhnuly barbarské hordy ze svých kmenových území a napadly Valden. Nějakou dobu pustošily krajinu, než s kořistí odtáhly.

Brionne

Vláda:

Královská.

Charakteristika:

Brionne je přímořským královstvím ležícím v úrodném kraji, který vybíhá z pevniny do moře.

Armáda:

Brionne je poměrně silnou námořní mocností se silnou vojenskou flotilou, která se musí potýkat především s wenarenskými piráty. Brionne také drží ochrannou ruku nad malým královstvím Aldenar, s nímž ho pojí dávné přátelství a příbuznost na královském trůně, jinak by toto území patrně dávno padlo za obět wenarenskému plenění.

Obyvatelstvo:

Je tvořeno především lidmi, na ostatní rasy připadá méně než čtvrtina.

Hospodářství:

Brionne leží na obchodní cestě vedoucí podél pobřeží a má také několik přístavů, které jsou domovem silné obchodní flotily, takže země prochází značným množstvím zboží a kvete zde obchod. Díky teplým mořským proudům u pobřeží má jedinečné podnebí, které i takto dále na sever umožňuje pěstovat hrozno a vyrábět prvotřídní víno. Země je také vyhlášena pastevectvím a místní ovčí a kozi sýry jsou vyhledávanou pochoutkou na

každém stole. Méně vyhledávanou v cizině, ale o to oblíbenější pochoutkou v Brionne, jsou šneci, žáby a škeble, které brionnští pojídají s opravdovým gustem.

Cardar

Vláda:

Královská.

Charakteristika:

Království vzniklo sjednocením několika území. Jednotlivé části mají poměrně velkou nezávislost na královské moci a zůstávají pod správou rodové šlechty nebo jmenovaných či volených správců, většinou podle místních tradic. Země přes svou přímořskou polohu nemá silné loďstvo a nejsou tu vhodné přístavy pro velké lodě, takže většina plavebních cest vede kolem. Východní oblasti země jsou dosti divoké a nepřístupné, a žijí tam proto skřeti, s nimiž došlo k mnoha válkám.

Obyvatelstvo:

Je tvořeno téměř z poloviny lidmi, více než čtvrtinu tvoří trpaslíci žijící především v podhůří Kazzderského pohoří, na severovýchodě v Mijónském hvozdu pak žije početná komunita elfů.

Hospodářství:

Zemí procházejí důležité cesty, po nichž plyne zboží z Gwendarronu na sever a naopak. Cardar také zabezpečuje dopravu převážně většiny zboží do a z Kazzdu, takže se tu daří obchodu.

Historie:

V podhůří Kazzderského pohoří docházelo celá staletí k bojům lidí a trpaslíků. Roku 725 bylo trpaslíky vypleněno město Siltalath a lidé se stáhli severněji, kde založili město Knorlad. Mír byl uzavřen roku 788. Během devátého století dochází k častým bojům se skřety a Knorlad byl dokonce roku 820 vypleněn. K poslednímu velkému útoku skřetů došlo roku 993. Roku 998 došlo v okolí Knorladu k velkému požáru, který zpusťošil tuto severní část Cardaru.

Euferial+

Charakteristika:

Euferial bylo elfí město a součást pradávného en Tolorainu. Dnes jsou z něj jen trosky.

Historie:

Po zkáze en Tolorainu zůstalo město opuštěno, ale tamní brána zůstala funkční a kolem roku 280 byla elfy znovu objevena a zprovozněna. Kolem ní pak znovu vyrostlo město. To však ztratilo na významu kolem roku 675 po pádu Váles

dimoriel a postupně se vytlidnilo. Část obyvatel odešla na sever a spojila se s trindindolskými, část odešla jinam nebo padla v bojích s četnými nepřáteli.

Gatarstán

Vláda:

Mnoho nezávislých panství soupeřících mezi sebou o moc. Čas od času se mezi náčelníky najde schopný vojevůdce či diplomat, popřípadě obojí, který dokáže získat žezlo krále všech trpaslíků.

Charakteristika:

Gatarstán je země černých trpaslíků na jihu západní pevniny.

Obyvatelstvo:

Tvoří jej trpaslíci černé pleti.

Historie:

Sagim Buzurugov, vládce Buzurtánu, roku 729 po téměř dvou desetiletích bojů získal žezlo krále všech trpaslíků. Po něm je zdědil jeho syn Sareb, ale proti němu bylo vedeno povstání, kvůli kterému musel zmenšit obranu Buzurtánu, a ten pak padl do rukou kortských. O výsledku války se nic neví.

Vládci:

Sagim Buzurug 729-768, Sareb Buzurug 768-???

Gorgan

Vláda:

Království. Před občanskou válkou stoupala moc šlechty, po ukončení války se všechno rozhodování soustřeďuje v rukou královské rodiny.

Charakteristika:

Gorgan leží severně od Gwendarronu a hlavní město sluje rovněž Gorgan. Jednotlivé části se od sebe značně liší. V údolí Ainasir žije obyvatelstvo především ze zemědělství, zatímco na východě se soustředí spíše ve městech. Na západě je řada krajů včetně vesnic dědičnými lény rodové šlechty, zatímco ve východní části patří půda městům nebo soukromníkům vesměs nearistokratického původu.

Obyvatelstvo:

Tvoří jej téměř ze tří čtvrtin lidé, v kopcích na západě značná trpaslická menšina, východ pak značně kosmopolitní.

Hospodářství:

Gorgan je země převážně zemědělského rázu, ale na jihozápadě jsou také naleziště rud a s tím spojená řemesla. Po ukončení občanské války

Gorgan ovládá dvě obchodní cesty spojující sever s jihem, a tím pádem se rozrostl obchod. Rozšířením na sever se pak pod gorganskou správu dostala území žijící z rybolovu.

Historie:

Úrodné údolí řeky Ainasir bylo odedávna obydleno. Obyvatelstvo se skládalo především ze zemědělců a roztroušených osad, ale postupně tu vzniklo několik měst. Ta mezi sebou částečně soupeřila, částečně se dokázala sjednotit před vnějšími živly. Svazek měst byl stále těsnější, což nakonec vedlo k jejich sjednocení do jediné země.

Podnět ke sjednocení přišel z města Gorgan, jejíž vládce Gorador vnutil ostatním roku 951 nadvládu, a díky tomu se celá země začala nazývat Gorganem. Sám Gorador se nechal korunovat králem. Roku 954 vytáhl gorganské armády proti Turstu, který kapituloval a připojil se ke Gorganu. Zhruba v té době byly oblasti na jih od Turstu připojeny ke Gwendarronu a obě strany se dohodly na společné hranici, jelikož potřebovaly upevnit svou nově nabytou moc. Kupodivu od té doby nikdy nedošlo ani z jedné strany k žádným hraničním nárokům a obě země žijí v přátelském svazku. Gorgan se pak rozhodl zajistit hranice v západních kopcích, kde bylo několik usedlostí trpaslíků kutajících rudu. Trpaslíci si pochopitelně na toto území činili nárok a ke srážkám docházelo mnoho let, než byli gorganskými z kopců vytlačeni a stáhli se dále na západ do Kazzderského pohorí. Mezitím se vlády ujal Goradorův syn Gordakar, který se spíše než na rozšiřování území snažil o stabilizaci a vytvořil pevnou správu země. Také nechal zpevnit cesty a podporoval obchodníky, čímž zajistil, že Gorganem začalo proudit zboží přes důležitou spojnici mezi severem a jihem. V této politice pokračoval i jeho nástupce Gorandir a za jeho vlády se z Gorganu stal již zcela centralizovaný stát. Katastrofální důsledky však měla sucha, která zemi postihla mezi roky 1014-1019 a způsobila neúrodu. Především zemědělský charakter země měl za následek zchudnutí značného množství obyvatel a země čelila hladomoru. Jen s obtížemi se podařilo udržet pořádek a zajistit základní potraviny za rozumné ceny, ale královská pokladna byla na dně. Slabosti země využili trpaslíci na západě, kteří znovu pronikli do kopců ke svým starým dolům. Jejich opětovné vyhnání pak zabralo další dekádu. Podobně využili oslabení centrální moci i lupiči a pochybné živly, kteří v té době sužovali zemi. Gorandir vládl téměř čtyřicet let a dožil se

požehnaného věku, než ho na trůně roku 1052 vystřídal jeho syn Drumor. Jeho vláda byla naopak krátká, byl zavražděn roku 1055 a po jeho smrti upadl Gorgan do zmatků. Hned v den královny smrti byl novým králem korunován Trimik, Drumorův příbuzný. Vzhledem k okolnostem se ale začala vytvářet silná opozice, zejména na severu země, kde se o královskou korunu přihlásil Drumorův bratranec Dijard. Obě strany se utkaly v Bitvě u Badína, kde Trimikova armáda sice zvítězila, nicméně nedosáhla zničení nepřátelského vojska. Od té doby se Gorgan rozdělil na dvě části oddělené od sebe řekami Ainasir a Břilá. Menšímu severnímu území vládl Dijard, který sídlil ve městě Durg, většímu jižnímu Trimik ovládající i město Gorgan. Oba dva se však považovali za krále celého Gorganu. Během roku 1056 se Gorgan rozdělil ještě víc. Baron Hynek z Kozího vršku, který dosud uznával jako krále Trimika, vypověděl poslušnost a prohlásil své území za nezávislé na královské vládě. Trimikova vláda nebyla pevná, velitelé posádek často odmítali nechat si králem zasahovat do svých záležitostí a král navíc nemohl uvolnit dostatek vojska pro boj se vzpurným baronem. Po několika šarvátkách, které dopadly dobře pro barona Hynka, byl král nucen uznat jeho nezávislost. Věděl, že po poražení Dijarda se před ním stejně bude muset sklonit a nechtěl ho vhnat přímo do tábora nepřátel. Gorgan se tak během roku rozpadl na tři rozvaděná území. Neustálé boje navíc zcela rozvrátily ekonomiku. Panovníci byli schopni udržovat své armády jen pomocí vysokých daní, navíc upadl obchod díky přerušení kupecké silnice spojující sever a jih. Země a její lid upadly do naprosté chudoby.

Zatímco dva hlavní uchazeči o trůn bojovali mezi sebou a jejich moc upadala, hvězda barona Hynka byla naopak na vzestupu. Nesoustředil se totiž příliš na politiku v samotném Gorganu, ale zaměřil svou snahu na východ. Tam, odděleny od gorganského území pustými zalesněnými pahorky, ležely Tarrské městské státy. Narodil od Gorganu zde nedošlo ke sjednocení měst a ta se tu svářila mezi sebou o moc. Této situace využil baron Hynek a za pomoci žoldnéřského vojska mezi lety 1056 a 1058 ovládl města Genn, Navami, Illakis a Kapuk. Tím také získal kontrolu nad částí obchodní cesty, na kterou se přesunuli kupci vyhýbající se válkou sužovanému Gorganu. Hynek navíc porazil město Tilbar, od něž získal vysoké odškodné, takže do jeho pokladnic plynulo bohatství. Oba uchazeči o gorganský trůn, Trimik a Dijard, tvrdili, že právě oni jsou nejbližšími

příbuznými krále Drumora, zmizela totiž princezna Arnúthien, nejbližší králova dědička. Byla pokládána za mrtvou, přičemž obě strany se vzájemně obviňovaly z jejího zavraždění. Arnúthien se však roku 1060 nečekaně objevila po boku barona Hynka jako jeho manželka. Podporována baronovým vojskem vstoupila do Gorganu a táhla na hlavní město. Lid byl unaven válkou a právoplatně královně se dostalo nadšeného přijetí. Také mnoho váhajících velitelů se přidalo na stranu princezny. Vojsko severního Gorganu vypovědělo poslušnost Dijardovi a připojilo se k Arnúthien, totéž udělaly i některé jižní sbory. V Bitvě u Gorganu pak vojsko barona Hynka porazilo královské oddíly Trimikovy a obsadilo Gorgan. Samotný Trimik byl zabit neznámým kým. Navzdory tradicím mužských králů se stala královnou Arnúthien, baron Hynek přijal pouze titul královského manžela a velitele armád. Nyní nastal čas obnovy. Bylo třeba pozdvihnout válkou zbláčenou zemi a Arnúthien se hned pustila do práce. Východní državy získané baronem Hynkem byly pevně začleněny do struktury gorganského státu, a právě tato místa, kterým se vyhnila vleklá válka, poskytla značné prostředky pro zbytek země. Neklidná povaha barona Hynka o sobě dala vědět v roce 1070, kdy se v severozápadním Gorganu několikrát objevily skřeti bojůvky z Dračích hor. Baron vytáhl potlačit skřety a při té příležitosti nechal posádku ve městě Marin, dosud nezávislém. O dva roky později došlo k nepokojům ve svobodném městě Havron, které posléze přerostly v lidové bouře. Při nich zahynuli dva významní gorganští kupci, a Hynek to prohlásil za nepřátelskou akci. Vytáhl proti městu a po jeho obsazení zjednal pořádek. Tím rozšířil gorganský vliv až k Šírému jezeru a ovládl tak další strategická území.

Vládcí:

Gorador (*906), korunován králem 951-978, Gordakar (*948) 978-1013, Gorandir (*976) 1013-1052, Drumor (*1021) 1052-1055, Trimik 1055-1060, zároveň vzdorokrál Dijard 1055-1060, Arnúthien (*1023) 1060 po současnost.

Gwendarron

Vláda:

Dědičné království. V posledním století se objevila tradice předání královské moci ještě za života nástupci a odchodu na odpočinek.

Charakteristika:

Gwendarron je kosmopolitní království skládající se z několika krajů s různými kulturními

vývojem. Má pevnou centrální vládu, ale ponechává značnou volnost místním samosprávám, často ponechaným v tradiční místní podobě. Podle krajů se také různí moc šlechty a měst, stejně jako hospodářská situace a obchod, obecně je však země proslulá značnou svobodou obyvatelstva, neboť v celé zemi je zakázáno jak otroctví, tak nevolnictví.

Armáda:

Je pod přímým řízením krále, šlechta a města mají povoleny jen omezeně velké domobrany.

Obyvatelstvo:

Velmi záleží na krajích. Obecně je tvoří zhruba z poloviny lidé, velké jsou také komunity hobitů a trpaslíků, ostatní rasy zastoupeny v menší míře. Okolí Naglinu je osídleno především hobity a trpaslíky, zcela hobitím krajem je pak Domovina. V divočejších oblastech se nalézají kolonie krollů, například v Rugorských skalách, v oblasti Isleveru se pak nachází tradiční elfí osídlení.

Města:

Města v zemi se dělí na královská, poddanská a svobodná. Královská města jsou řízena pověřeným správcem a zisky z nich jdou přímo do královské pokladnice. Poddanská města patří k majetku šlechtických rodů, svobodná pak mají vlastní samosprávu, obvykle v podobě typické pro to které město.

Hospodářství:

Ve velké zemi, jakou Gwendarron je, je v hospodářství mnoho rozdílů podle jednotlivých oblastí. Díky nízkým daním a klům kvete obchod. V přímořských oblastech je rozšířen rybolov, v Domovině a Mirellu je rozšířeno pěstování chmele a vaření piva, Naglin je pak proslulý kováři a kovotepci, Malvor se zase pyšní keramikou.

Náboženství:

Jednotné náboženství neexistuje. Uctívání jsou všichni tradiční bohové, jednotlivým oblastem je ponechána svoboda v uctívání svých božstev. Nejvýznamnější bohyní je patrně Nifredil zvaná též Velká matka, která má velký chrám v Nurnu. V hobitích komunitách se objevuje víra v Knedlíkové nebe.

Historie:

Jádro moderního Gwendarronu leží v Nurnu a okolí. Tato oblast byla v dávných dobách osídlena elfy, dost možná byla součástí en Tolorainu a nazývala se Wendaern. Na přelomu letopočtu, tedy v době po pádu en Tolorainu, začalo na západ pronikat stále více lidí, kteří se střetli s elfy, stejně jako s trpaslíky žijícími v dnešních Černých vrších, a to jak obchodně, tak na

bitevním poli. Lidé se rychle množili a potřebovali stále nová území, která získávali často na úkor elfů. Ti byli vytlačováni na severozápad do oblasti Vraniho pobřeží. V té době došlo také ke krvavému střetu mezi lidskými kmeny Braghů a Pochapitů, z něž vyšli vítězně druží jmenovaní a usadili se v oblasti. Vítězní panovníci si postavili mocný hrad v blízkosti Nurnu, původně trpaslické obchodní osady, kolem kterého pak začalo růst město a v letech 71-75 u něj byl vybudován přístav. Časem se toto sídlo změnilo na dnešní velkoměsto. Vzestup lidí se stal ranou pro elfy, jejichž vliv valem upadal a jejichž centrum ve Vraním pobřeží se vyliďňovalo. Roku 172 pak byli elfové lidmi poraženi a město bylo srovnáno se zemí. Roku 522 došlo v Nurnu k rozsáhlému pogromu na trpaslíky, kteří pak z města hromadně odešli a založili město Naglin na severovýchodě, tehdy mimo Gwendarron. Pokus gwendarroňanů Naglin hned v zárodku zničit ztroskotal, a tak se město úspěšně rozvíjelo. Až roku 737 byly Naglin a okolní oblasti připojeny ke Gwendarronu. Po obsazení krajů kolem Naglinu pokračovali lidé v rozšiřování svého území na východ do Isleveru. Během osmého a devátého století došlo k mnoha bojům, až se roku 823 stal Naglaver lenním městem gwendarronským, a s ním ovládl Gwendarron západní Islever. Toto území také udržel v boji proti tmarstskému pánu Alxeviovi roku 826. Roku 852 bylo pak ke Gwendarronu připojeno Svorgaradské panství a východní Islever. Kolem roku 950 rozšířil Gwendarron své hranice ke Kohoutím kopcům, kde narazil na jižní hranici Gorganskou. O okolnostech tohoto rozšíření se příliš neví, ale hranice s Gorganem na úrovni řeky Krutky zůstala dosud zachována. Po roce 1018 se Gwendarronu podrobilo válkou zničené horské panství Carentan nutně potřebující pomoc na obnovu. To nyní tvoří severovýchodní výspu gwendarronské moci. Roku 1041 se gwendarronské vojsko zapojilo do rozsáhlé vojenské operace, která měla za cíl ubránit Kamenný ostrov proti rozpínavosti Erkrachtské říše. S pomocí Gwendarronu se Kamenný ostrov skutečně ubránil a Gwendarron tak posílil svůj vliv v oblasti a potvrdil vůli zasahovat i proti vzdáleným nepřítelům ohrožujícím jeho zájmy. O rok později pak gwendarronské loďstvo podniklo trestnou výpravu na souostroví Ghurd, málo osídlené ostrůvky východně od Gwendarronu, které se staly rejdištěm pirátů. Po vyhlazení pirátů prohlásil Gwendarron území za své. Přesto Gwendarron nedokázal hájit své zájmy všude a v

roce 1043 ztratil vliv na ostrově Chainor ležícím v severním moři, o nějž měl zájem díky nalezištím zlata a který spravoval králem jmenovaný guvernér. Slabá posádka se neubránila povstání a byla nucena se stáhnout. Přesto Gwendarron nadále podporuje osadnické výpravy na neosídlené ostrovy v západním moři. Roku 1067 vypukla válka s Mallikornem, kde byl proveden puč a Gwendarron byl obviněn z pokusu Mallikorn si podrobit. Náhlý útok nikdo nečekal, a tak došlo k několika porážkám, ale boje byly přerušeny zimou. Na jaře došlo k velkému útoku Mallikornu na Gergel, jemuž se Gwendarron vydal na pomoc. Mallikornští byli poraženi v několika bitvách, ale pak došlo za nejasných okolností k uzavření míru. Hranice mezi Mallikornem a Gwendarronem zůstaly na stejném místě uprostřed Černých vrchů, Gwendarron nicméně vzal pod svou ochranu většinu Gergelu, čímž ho fakticky připojil pod královskou vládu, a obsadil Mirell, mallikornského spojence. Tyto země nyní tvoří jihovýchodní hranici království.

Vládci:

Kramir III. řečený Kopyto, zemřel 525; Margesen, doložen kolem let 746 či 748; Tulbor Dranar, otec Halwistův, zemřel 960; Halwist (*953), otec Torganův, 960- odstoupil 1012; Torgan (*983), otec Lintholdův 1012- odstoupil 1053; Linthold (*1013), korunován 1053.

***Carentan**

Vláda:

Dříve království, po připojení ke Gwendarronu knížectví s dědičnou vládou.

Charakteristika:

Carentan je malé horské panství v severovýchodním cípu Gwendarronu. Bývalo to samostatné království ovládající několik vysoko položených údolí v Querrských horách.

Obyvatelstvo:

Rozličné, převládali lidé, země byla zalidněna jen řídko.

Hospodářství:

Země žila především z lovu horských zvířat proslulých svou hustou kožešinou, zpracováním kůží a také pastevectvím.

Historie:

Querrské hory a okolí byly vždy řídko osídleným a divokým krajem, kde žili především drsní horalové. Na mnoha místech vznikla kvůli lepší obraně opevněná sídla, jejichž páni se postupně stali vládci kraje. Zmínky o Carentanu jako o zemi se poprvé datují do roku 893, kdy se

osamocená panství semkla v pevnější celek a zvolila ze svého středu Kardima z Malaky jako vládce s titulem kníže. Jeho vnuk Alamar byl roku 922 zavražděn. Podezření padlo na jeho bratra Kadima, muže, který strávil dlouhou dobu v cizině jako žoldnér a z cest si přivedl i ženu, jistou Naděždu z Marivoru, načež si postavil hradek v nejzazším carentanském údolí. Sám však za záhadných okolností zahynul necelý měsíc po svém bratru, zanechav po sobě ženu a syna. Vlády se pak ujal mladý syn zemřelého knížete Alsim Ušatý. Během jeho vlády do kraje začali proudit skřeti vyhnaní zvyšující se mocí gwendarronskou z jižních oblastí. Mnoho osad bylo vypáleno a po mohutném skřetím útoku byla roku 944 značně poničena i Malaka. Alsim pak vybudoval novou tvrz položenou narozdíl od Malaky v podhůří výše v horách v Cahirentu. Odtud vedl výpady proti skřetům a po velkém vítězství roku 950 se nechal korunovat králem. Alsim měl pouze dcery, takže po něm se ujal vlády manžel té nejstarší, Madobud, čtvrtý syn naglaverského pána. Ten byl původně velitelem jízdního oddílu gwendarronských kopiníků zabezpečujícího severovýchodní hranici a jako takový často podnikal s carentanskými zbrojnoši a domobranci výpady proti skřetům. Po skončení služby se v Carentanu usadil a sloužil Alsimovi jako velitel vojska, vzal si jeho dceru a převzal po něm vládu. V době jeho smrti už byli skřeti v horách prakticky vyhubeni. Madobudův syn Obert byl na lovu napaden a zabit mohutným medvědem, po něm vládl Kardim II., který byl roku 1017 zavražděn, podle všeho hrabětem Soyem. Následně došlo k vnitřním bojům, které skončily, když mladý král Zlyran porazil hraběte Soya obviněného z nekromancie. Válkou poničená a vylištěná země potřebovala pomoc, kterou poskytl Gwendarron oplátkou za podrobení oblasti gwendarronskému králi a Zlyran tak ztratil právo honosit se titulem krále, zůstal mu titul knížete. K dalším podivným událostem došlo roku 1048, kdy silné sněžení a laviny během zimy zcela odřízly Carentan od okolního světa. Zůstává záhadou, co se během zimy stalo, ale na jaře byla země zcela vylištěna a plná nemrtvých. Další vývoj není znám.

Vládci:

Kardim 893-899, Bolarin 899-903, Alamar 903-922, Alsim Ušatý 922-953 (od 950 králem), Madobud Naglaverský 953-971, Obert 971-986, Kardim II. 986-1017, Zlyran (*1000) 1017 až 1048, od 1018 leníkem Gwendarronu.

***Gergel**

Vláda:

Dříve dědičné království, po smrti posledního krále ve válce s Mallikornem zemi vládne vojenský velitel podřízený gwendarronskému králi.

Charakteristika:

Gergel bylo královstvíčko vzniklé spojením několika knížectví, nyní je území podřízeno Gwendarronu. Patrně díky stínu Černých vrchů je oblast mimořádně suchá a nepříliš úrodná, pod Lurgrapsem leží dokonce malá, zcela vyprahlá poušť, méně nehostinný, ale stále nepříliš úrodný je i střed země. Proto se osídlení soustřeďuje především kolem řek Soreny a Lákavy, které tvoří severní, respektive východní a jižní hranici území, jinde je zalidnění řídké.

Obyvatelstvo:

Kosmopolitní, zhruba způli lidské se silnou hbitostí a kudřící populací.

Historie:

Jméno Gergel pochází patrně z trpaslického slova gorg, což značí skřet. Kraj byl skutečně po celou dlouhou historii sužován skřety sídlícími na východních svazích Černých vrchů, jakož i ve hvozdech. Oblast byla osídlena už před dávnou dobou, již před rokem 300 se objevily opevněné osady podél obchodní stezky obcházející v té době těžko průchodné a především nebezpečné Černé vrchy. Kvůli nájezdům skřetů se většina obyvatel soustředila v opevněných hradištích a v jejich okolí, aby se mohla během útoku stáhnout do bezpečí, a tato hradiště se postupně rozvinula v nevelká města ovládaná šlechtickými rody, přičemž každému městu přináleželo určité území. Hranice těchto území se stávaly předmětem sporů a častých bojů mezi jednotlivými knížaty, jak si místní páni začali říkat. Doba před devátým stoletím je ovšem víceméně legendární, byť lze nalézt útržky kronikových záznamů z těch dob. Například roku 712 údajně lurgrapský kníže Mikael zabil draka na Derkském kopci. Také se dochovaly rozličné zprávy o slavných vítězstvích nad skřety, nebo naopak o skřetím řádění a několika případech vyplenění měst. V mnoha případech není ovšem možné události přesně datovat. Během devátého století již vykrystalizovala knížectví do podoby, jakou zhruba známe dnes. Knižecí rodiny byly vzájemně propojeny dynastickými sňatky zajišťujícími spojení, přesto ovšem stále docházelo k územním sporům i ozbrojeným střetům, z nichž uvedeme alespoň ty největší. Do roku 835 se datuje

čištění Jeleního hvozdu od skřetů organizované mirellským knížetem Bragilem a marivorským knížetem Garimem. Bragilův syn Brachar se pak roku 848 střetl s lurgrapským pánem v Bitvě u Prakova během sporu o západní část Stinných kopců, které na čas ovládl mirellští. V roce 867 se koalice knížat zorganizovaná zagyntským knížetem Hollarem účastnila výpadu na skřety do Černých vrchů. Výprava neměla očekávaný účinek, ztráty byly velké, nicméně dalších deset let skřetí útoky z hor prakticky ustaly. Roku 872 došlo k Bitvě u Lotrasu, kde se utkal kníže luramský s knížetem hamirským kvůli územním sporům, ovšem bitva k ničemu nevedla a spory spojené s hraničními střety pokračovaly. Mezi lety 890 a 911 lurgrapský kníže Merkel pozvedl prestiž města, když výboji rozšířil území přináležící lurgrapskému knížectví na úkor sousedů. Tehdy došlo k několika tvrdým bitvám s Mirellskými. Nakonec po několika vítězstvích donutil knížata zagyntská a donnská, aby uznala jeho svrchovanost. V roce 905 však zagyntské vojsko oslabené válkou s Lurgrapsem nebylo schopno odrazit skřetí výpad z hor a část města lehla popelem. V roce 919 Wakyntol a Mirell podpořily Donn proti lurgrapským a po dvou letech občasných bojů byl Lurgraps nucen vrátit Donnu území získané za knížete Merkela. Mezi lety 932-934 došlo k válce Wakyntolu s Targunem, v níž Wakyntol přišel o část severních držav. K velkému skřetímu tažení ze severních lesů došlo roku 948, kdy mohutná armáda zcela rozvrátila Kervar. Ve vypáleném hradišti zahynula i celá knížecí rodina. Kervar se z tohoto úderu už nevzpamatoval a jeho území si rozdělila knížata hamirská, wakyntolská a krespská. Skřetí armáda pak byla poražena spojenými knížecími armádami pod vedením wakyntolského knížete Wenise. Ten také vedl o dva roky později odvetné tažení proti skřetům do Asheverského lesa. Pro velké ztráty v nepřehledném terénu byl ale nucen se stáhnout. Na jihu mezitím začal stoupat věhlas Marivoru pod knížetem Gabragem. Vojska Marivoru několikrát porazila knížete mirellského a zabrala část území přináležícímu Mirellu a Gynaru, přičemž padl i mirellský kníže. Postupem času se však začalo šeptat o podivných praktikách na marivorském dvoře, a když roku 969 došlo k obležení Gynaru marivorským vojskem, v němž byly i celé oddíly kostlivců, přispěchala na pomoc koalice pánů vedená mladým a ctižádostivým mirellským knížetem Barachem. Obléhatelé byli odraženi, ale území bylo nadále sužováno nemrtvými, dokud se

roku 971 nespojila většina knížat a neporazila Marivor v Bitvě u soutoku. Marivor byl vypleněn a jeho území si rozdělil Mirell a Gynar. Po rozdrčení Marivoru se vítězná knížata sešla k poradě a došlo ke shodě, že by bylo třeba vytvořit pevnější spojení. Tak bylo ukuto království Gergel a shromážděná knížata zvolila jeho králem knížete lurgrapského, Tadríka. To značně roztřpčilo mirellského Baracha, který strávil roky boji proti marivorským a měl na vítězství značnou zásluhu. Následná léta však strávil likvidováním zbytků nemrtvé nákazy ve své zemi a její obnovou, neboť země válkou značně utrpěla. Rozvíjel však rovněž intriky proti králi, což vyvrcholilo roku 989, kdy se rozhodl vyhlásit nezávislost na Lurgrapsu. Na Barachově straně byli také páni z Gynaru, Donnu a Wakyntolu, kde byl knížetem Barachův zeť. V Bitvě u Donnu mirellští zvítězili a padl dokonce král Herbiik. Po něm ovšem převzal vládu jeho bratr Tervik, zkušený voják, který už dříve velel lurgrapské armádě a spolupracoval také s rozrůstajícím se Gwendarronem na hubení skřetů v Durřfském lese. Ten vedl boje podstatně úspěšněji a roku 995 padl Wakyntol do rukou lurgrapským a wakyntolským knížet zahynul v boji. Jeho knížetem Tervik jmenoval vlastního bratrance, jehož oženil s decerou padlého knížete, čímž zajistil věrnost wakyntolského knížectví koruně. Tervik obrátil průběh války ve prospěch Lurgrapsu, ale v jedné bezvýznamné šarvátky byl zasažen šípem do oka a zemřel. Na jeho místo nastoupil mladý Tusilps, syn Herbiikův, laskavý panovník, který ale přenechal velení raději zkušenému vojevůdci, hamirskému knížeti Hlofarovi. Starý Barach už neměl dost sil k bojům a roku 999 prohrála jeho armáda Druhou bitvu u Donnu, čímž mirellští ztratili území za Lákavou. Barachův nástupce Lech se pak dohodl s Tusilpsem o ukončení války s tím, že Mirell zůstane nezávislým knížectvím. Proti tomu protestovala ostatní knížata v čele s Hlofarem, ale Tusilps odmítal další válečné tažení. Válka ostatně zemi značně vyčerpala a opět se rozmohla skřetí hrozba, a to nejen na hranicích, ale rovněž v okolí Derku v samém srdci Gergelu. Zemi navíc roku 1003 zasáhl mor, což ještě zvýšilo zmatek a krom skřetů se v zemi rozmohli také lupiči. Tusilps však vládl mírně a se svou povahou nebyl s to problémy rázně vyřešit. Na konci jeho vlády došlo opět k útoku mirellských pod knížetem Darallem. Mirellští dva roky ovládali Donn, ale po Tusilpsově smrti nastoupil na trůn jeho ráznější syn Vizlan, který v boji nechal volnou ruku zkušenému

hamirskému knížeti Hlofinovi Smělému. Ten Daralla porazil a zahnal zpět za řeku. Hlofin se později pokusil vpadnout do Mirellu, ale tam padl a hamirským knížetem se stal jeho bratranec Hegord. Nepřátelství mezi Mirellem a Gergelem ovšem pokračovalo a došlo ještě k několika bojům, zvláště po nástupu mirellského Charaka, ale hranice se vždy znovu vrátily na linii Lákavy. Nakonec byl Gergel roku 1068 napaden Mallikornem, který se rozhodl jej obsadit a přes jeho území udeřit z nečekaného směru na Gwendarron. Po příchodu posíl z Gwendarronu byli Mallikornští poraženi, ale gergelská armáda v těžkých bojích v podstatě přestala existovat a padlo i mnoho významných pánů včetně krále Tulima. Lurgraps byl částečně vypálen a Seuk prakticky srovnán se zemí. Po skončení války zůstala jihozápadní část Gergelu dle mírové smlouvy v rukou Mallikornu. Zbytek vzal pod svou ochranu Gwendarron, což prakticky znamenalo zánik samostatnosti země.

Vládci:

Mikael Lurgrapský kolem 712; Merkel Lurgrapský 890-911; Tedrik Lurgrapský, knížetem 962, králem 971-975; Herbiik 975-989; Tervik 989-997; Tusilps, syn Herbiikův 997-1029; Vizlan 1029-1050; Tulim 1050-1068.

***Mirell**

Vláda:

Dříve knížectví, nyní zemi vládne správce podřízený přímo gwendarronskému králi.

Charakteristika:

Mirell leží v úrodné oblasti několika řek a je to převážně zemědělský kraj posetý menšími občinami. Jih země je prakticky neobývaný a podle všeho se tam vyskytují nemrtví. Kdysi tam ležel Marivor, mocné město, kterému prý vládl zlý nekromant, a to bylo vypleněno roku 971. Od té doby je oblast kolem Marivoru pustá a obyvatelé se jí vyhýbají.

Obyvatelstvo:

Tvoří je více než z poloviny hobiti, zbytek převážně lidé.

Hospodářství:

Daří se tu zejména chmelu, díky kterému je Mirell proslulý hobitím pivem. Provozuje se tu však i jiné zemědělství a těžba dřeva, v posledních letech vzkvétá i obchod, když se někteří kupci snaží vyhýbat nestabilnímu Mallikornu a jeho vysokým clům.

Historie:

Mirellské knížectví bylo jedno z

několika panství v oblasti zvané Gergel. Leželo jižně od Lákavy v úrodné oblasti, což byl rozdíl oproti severnějším držávám. Historie Mirellu je plná bojů se sousedy, jakož i se skřety, kteří dlouhá staletí sužovali oblast. Téměř legendární historické zprávy hovoří o knížeti Bragilovi, který roku 835 organizoval čištění Jeleního hvozdu od skřetů. Jeho syn Brachar pak roku 848 porazil lurgrapského knížete u Prakova a ovládl západní část Stinných kopců. O území mirellští přišli za lurgrapského knížete Merkela, který značně pozvedl prestiž Lurgrapsu, po jeho smrti se však mirellští opět postavili proti Lurgrapsu a pomohli jeho moc zlomit. Od třicátých let desátého století začala růst moc Marivoru, jižního souseda Mirellu, pod knížetem Gabragem. Po několika porážkách ztratil Mirell část území a padl i kníže. Knížecí stolec zdědil mladý a ctižádostivý Barach, který se postavil do čela boje proti Marivoru. To už se začínalo šeptat, že s marivorským knížectvím není vše v pořádku a že tam dochází k vyvolávání temných sil. Barach dokázal postavit koalici ostatních knížat proti Marivoru a po prvotním významném úspěchu, když byla odražena marivorská armáda obléhající Gynar, došlo k rozhodnému vítězství v Bitvě u soutoku roku 971. Poté byl Marivor vypleněn a Mirell získal velkou část jeho území. Po porážce Marivoru se knížata sešla k poradě, která vyústila ve vznik království Gergel. Mirellský kníže Barach se však nikdy nesmířil s tím, že se nestal králem, ale v prvních letech měl dost starostí s likvidováním zbytků potulujících se nemrtvých a s obnovou válkou zničené země. Postupně však začal intrikarit proti králi a nakonec se Mirell roku 989 odtrhl. K Mirellu se přidal také Wakyntol, jehož kníže byl Barachův zeť. Následoval útok Mirellských na Lurgraps a ti v Bitvě u Donnu Lurgrapské porazili, když dokonce padl i král Herbiik. Jeho bratr Tervik byl však zkušeným vojákem a starý Barach už neměl dost síly mu čelit. Nejprve padl Wakyntol a nakonec byl mirellští zahnáni za Lákavu. To už byl na gergelském trůně mladý Tusilps, který po Barachově smrti uzavřel mírovou smlouvu s Lechem zvaným Rozumný. Po Lechově smrti a nástupu Daralla došlo k vnitřním bojům, kdy chtěl knížecí stolec získat jeho bratranec, pán z Gynaru, byv nejstarším z vnuků Barachových. Spor utichl roku 1027, což uvolnilo Darallovi ruce k další válce proti Gergelu. Darallovi se podařilo ovládnout Donn, ale nakonec byl vytlačen armádou vedenou hamirským knížetem Hlofinem Smělým. Darall ovšem dokázal porazit gergelské síly, když

Hlofin překročil Lákavu a vpadl do Mirellu. Válka tak k ničemu nevedla, a stejně tomu bylo i v dalších letech. Roku 1068 využil kníže Barchta nabídku Mallikornu, aby se podílel na vpádu do Gergelu výměnou za zisk jeho východní části. Barchta byl zprvu úspěšný proti gergelské domobraně a narychlo do zbraně svolaným dobrovolníkům, ale nakonec byli Mirellští poraženi Gwendarronem a kníže byl nucen podrobit se králi Gwendarronu. Země se tak stala součástí království gwendarronského. Barchta se z tohoto ponížení nikdy nevzpamatoval a snažil se válečnou prohru kompenzovat útlakem svých poddaných. Mnoho zbídačených lidí se dalo na zboj a Barchta nebyl schopen zbojníkům čelit. Roku 1076 zasáhla gwendarronská armáda, která obvinila Barchtu ze spolku s temnými silami. Kníže údajně ve vězení nalehl na meč a řízení země převzal gwendarronský pověřenec.

Vládci:

Bragil kolem 835; Brachar kolem 848; Barach Chrabrý, knížetem od roku 964, svrchovaným panovníkem 989-999, Lech Rozumný 999-1020, Darall 1020-1047, Charak 1047-1065, Barchta (*1035) 1065-1068, kdy se podrobil Gwendarronu, zemřel 1076.

Kašgaj

Vláda:

Despotická.

Charakteristika:

Kašgaj je východní země, kterou kdysi sjednotil Al-Achmal, a pod jeho vedením se začala rozšiřovat a snaží se šířit i nadále.

Obyvatelstvo:

Je téměř výhradně lidské, jiné rasy jsou považovány za méněcenné, nicméně na západě žije také několik barbarských kmenů, jejichž území bylo teprve nedávno včleněno do říše.

Hospodářství:

Kašgajská země je tvořena především stepí a polopouští, lesů je málo, ale zato je tu hojnost zvěře. V okolí řek jsou ideální místa pro zemědělství, dále na západ k horám kvete pastevectví.

Náboženství:

Víra v Al-Achmala. Al-Achmal, sjednotitel Kašgaje, byl po smrti zbožštěn a nakonec se stal jediným bohem Kašgaje. Byl převzat i některými jinými okolními národy. Mezi prostým lidem šíří víru chalifové, používající mašhad, soupis zásad a způsobů správného života, který po sobě Al-Achmal zanechal. Tato víra se

také tvrdě staví proti magii a zcela ji zapovídá. V zemi také mohou být nevěřící prohlášeni za otroky.

Historie:

Po sjednocení se země začala rozpínat. V padesátých letech jedenáctého století kašgajci obsadili stepi východně od Hymalajských hor. Roku 1056 dobyli Andelur. Od té doby vedl Kašgaj několik útoků na Maghreb, jelikož dobytí města by zajistilo volnou cestu dále na západ. Zatím však byly útoky neúspěšné.

Vládci:

Umar Malikšáh ibn al Chatláb, doložen 1064.

*Andelur

Vláda:

Dříve despotická vláda, časté boje o moc, nyní pod vládou Kašgaje.

Charakteristika:

Andelur je náhorní planina obklopená Hymalajskými horami, která je z okolních zemí jen těžko přístupná neschůdnými cestami. Kraj je řídké osídlen především kočovnými kmeny často svádějícími boje mezi sebou a živícími se lupičstvím.

Obyvatelstvo:

Tvoří je především lidé, sem tam trpaslíci.

Hospodářství:

V menší míře se tu daří zemědělství a pastevectví, místy lze těžit rudu.

Historie:

Vládu v zemi obvykle držel nějaký despota, často byl zavražděn a vystřídán jiným. To trvalo až do doby, kdy byla zem kolem roku 1056 dobytá Kašgajci z východu. Ti na obsazených územích usídlili své obyvatelstvo a rozšířili svou víru. Odbojným protikašgajským skupinám se sice podařilo na čas dobýt Beden, ale nakonec byly poraženy a nyní se změnily spíše v lupičské tlupy.

Vládci:

Muhamar, zabit 1039; od roku 1056 pod Kašgaji.

Kazzd

Vláda:

Zemi vládne rada trpaslíků, ve které mají rovnocenné zastoupení všechna města, a sice Nórieni, Rhamatal, Marhak, Tharia a Karzaden.

Charakteristika:

Kazzd je volně sdružení trpaslických měst v Kazzderském pohoří. Původně nezávislá města se spojila v jeden celek, aby mohla jednotně

vystupovat proti rozpinavým sousedům, zejména Cardaru na západě a Gorganu na východě. Hrozilo totiž, že by lidé dále ukrájovali z území dříve patřícímu trpaslíkům, až by nakonec nezbylo nic.

Armáda:

Je zvykem trpaslíků, že se všichni muži učí základům boje, což je rozumné, neboť v některých hůře přístupných oblastech hor se stále zdržují skřeti a svými nájezdy občas nadělají značné škody. Trpaslické oddíly je však vytlačují stále dále do nepřístupnějších míst.

Obyvatelstvo:

Tvoří je téměř výhradně trpaslíci, jen v podhůří se zemědělství věnuje také několik kudučích občin.

Města:

Města v Kazzdu mají všechna vlastní správu a území. Obvykle jsou řízena radou tvořenou stařešiny jednotlivých rodů.

Hospodářství:

Všechna města si trpaslíci postavili v horách a jsou částečně ukryta v podzemí. Hory jsou bohaté na rudy, jejichž ložiska sem trpaslíky přitáhla, a tak je okolí měst protkáno soustavou dolů. V podhůří příslušejícím pod trpaslickou správu leží zemědělská půda s nejdůležitějšími plodinami pro obživu. Velké bohatství plyne do země díky obchodu, neboť trpaslíci vyvážejí kvalitní rudu a také z ní vyhotovené řemeslné výrobky a zbraně. V horách se místy nalézá i zlato, což také přináší značné zisky.

Kortos

Vláda:

Teokratický stát. Vládou zde kněží Amon-Súra, jediného povoleného boha, jehož patriarcha je nejvyšším vládcem.

Charakteristika:

V zemi vládne tvrdá teokratická diktatura. Patriarcha ovládá vše a už jeho spolupracovníci jsou mu zcela podřízeni. Prostý lid je připoután k půdě a bez povolení nesmí cestovat. Také je přísně zakázána magie a její provozování se trestá smrtí nebo doživotní otrockou prací. Vzhledem k jakýmsi přírodním anomáliím má však země právě na uživatele magie velmi příznivé účinky.

Armáda:

Vojenskou moc mají v rukou Samaři, Amon-Súrovy meče, kteří tvoří celý důstojnický sbor. Prostí vojáci jim jsou bezpodmínečně podřízeni. Zvláštní postavení mají takzvaní Psi, kteří se specializují na vyhledávání magiků. V

zemi je mnoho žoldnérů, jelikož se Kortos chystá na válku se Zulharadem.

Obyvatelstvo:

Je tvořeno především lidmi.

Náboženství:

Jedinou povolenou vírou je uctívání Amon-Súra, jehož kněží zemi vládou. Jiná víra přezívá občas mezi žoldněry a někteří Assuaenci udržují víru v Al-Achmala.

Historie:

Roku 675 bylo Váles dimoriel dobyt černými trpaslíky pod vedením Sagima Buzuruga, který zde objevil zemi bohatou na nálezitě drahých kovů včetně pravostříbra a založil zde zemi Buzurtán. Roku 710 se Sagim vypravil do Gatarstánu, své původní vlasti, kde se roku 729 po mnohých bojích stal králem všech trpalíků. Buzurtán zatím spravoval jeho syn Sareb, který tu upevňoval moc černých trpaslíků. Sagim zemřel roku 768 a jeho syn se vydal za moře převzít královské žezlo, a místo něj zemi spravoval Malik Huterbon. Ten se však dostal do konfliktu s draky a dva zabil. Následně však trpaslíky začala decimovat bílá nemoc, které padla za obětí většina obyvatelstva, a to se pak nedokázalo ubránit útoku draků. Stalo se to roku 770 a zahynul i Malik. Mnoho černých trpaslíků pak odjelo na západ, kam je povolal Sagim do bojů o královskou moc v Gatarstánu. V zemi tedy zůstalo jen málo trpaslíků, když se roku 790 vylodili na východě uprchlíci ze země Zulharad pod vedením Amon-Súra, později zbožštělého vůdce. Tito lidé pak zemi dobyli a dali jí jméno Kortos. Postupně zabírali území severně od Assuaenu a po čase vytvořili silný stát vedený patriarchy a církví zbožštěného Amon-Súra. Skomírající Assuaen, který byl čím dál více pohlčován pouští, se dostával stále hlouběji pod vliv Kortosu, až byl roku 1036 připojen. V zemi zatím začala silit opozice magiků bojujících proti Samarům a za povolení magie. Povstalcí pod vedením jistého Karabaše dosahovali mnoha úspěchů, ale byli roku 1075 po úspěšném útoku na trestanecký tábor Dreblíneq z velké části rozprášeni.

Vládci:

Páni černých trpaslíků Sagim Buzurug 675-768; Sareb Buzurug 768-790; správce Malik Huterbon 768-770; patriarchové Theodorik, zemřel 1074; Buknedin 1074-???

*Assuaen

Vláda:

Žádná centrální správa, jednotlivým

oblastem vládnou kmenoví náčelníci.

Charakteristika:

Země na poloostrově na jihu. Vzhledem ke zhoršujícím se přírodním podmínkám nyní zůstává na poloostrově jen málo obyvatel, často kočovných lupičů, kteří se nemíní podrobit kortskému mocí.

Obyvatelstvo:

Téměř výhradně lidé, jen v horách na severu se dají potkat zbytky černých trpaslíků.

Hospodářství:

Země je vyhlášena zejména svými koberci, které jsou v severních zemích velmi ceněny. Také dobrá poloha na jihu pevniny u námořních cest zajišťovala zemi bohatství plynoucí z obchodu, ale to nyní padlo díky úbytku obyvatelstva, a zbytek spíše živoří.

Náboženství:

Rozšířenou vírou mezi Assuaenci je víra v Al-Achmala, ale není jasné, jakým způsobem se do jižní země dostala. Mnohde přetrvává víra v to, že každá věc má svého džina, jakéhosi ducha. Mnoho Assuaenců se však pod vládou Kortosu přizpůsobilo a přijalo víru v Amon-Súra, aby se vyhnulo persekucím.

Historie:

V dávných dobách byla země rozdělena na několik království. Kolem roku 500 ovládl západní část země Al-Harvial. Nejprve byla jeho vláda dobrá, ale posléze čelil stále větším bouřím, až byl nucen prchnout a s flotilou věrných odlpěl na západ. Lid Assuaenu později sjednotil jistý Saddycha z Harrakatu, města dnes neznámé polohy, který také první založil jednotný stát. Díky rozvoji námořního obchodu a schopným obchodníkům země rychle bohatla a Saddycha si uprostřed země postavil honosný palác, odkud vládl. Saddychova vláda skončila hroznou katastrofou. Přes Assuaen se přehnala silná bouře trvající bezmála měsíc. Po ní bylo celé vnitrozemí včetně Saddychova paláce pokryto pouští. Na ní stále zuřily bouře a prakticky se tam nedalo dostat, navíc se poušť stále rozšiřovala. Časem ale tempo postupu pouště sláblo, jakož i bouře, takže řada kmenů dokázala na jejich okrajích žít a hledat obživu. Většina obyvatelstva se však stáhla na pobřeží, kde se dalo hospodařit a bylo tam několik prosperujících měst, nebo uprchla na sever. Díky množství uprchlíků se značně rozrostla severská města Rhan a Miron. Zmatky po Saddychově pádu trvaly více než padesát let, kdy byla země rozdělena mezi lokální vládcy. Země se opět sjednotila pod jedním panovníkem roku 732, kdy

ostatní vládcy porazil Akarin z Alutunahu. Akarin začal znovu budovat centralizovanou říši a obnovovat její dřívější slávu. Akarin zemřel roku 748 a zanechal po sobě patnáct synů, z nichž většina neuznala nástupcem nejstaršího Zulída a začala občanská válka, z níž nevyšel vítězně ani jeden ze synů, ale Harrim z Umburu, který prý měl na své straně armádu džinů a jenž založil novou dynastii. Jeho syn Ar-Ahab se chtěl vyvarovat Zulídova osudu, proto nechal povraždit všechny své bratry, což se stalo poměrně dodržovanou tradicí této dynastie. Za Ar-Ahabovy vlády se v krajině severně od Assuaenu začali usazovat Kortští. Vrchol rozkvětu přichází za Ar-Ahabova vnuka Sulamina Nádherného, kdy se Assuaenští námořníci plavili napříč světem a zprostředkovávali obchod mezi severem a jihem, takže do země proudilo bohatství. Kvetoucí město Miron se stalo vyhlášeným střediskem alchymie těžícím z přírodního bohatství blízkých hor. Po Sulaminově smrti začal úpadek Umburské dynastie, střídali se slabí vládcí odstraňování vesměs násilím, až se roku 881 zmocnil vlády Al-Ali ze Sabathu, který opět pozvedl slávu Assuaenu. Na jeho počest po jeho smrti přidalo město jeho jméno ke svému. Jeho nástupci se ovšem nedrželi osvědčeného zvyku vyvražďení bratrů a místo toho je jmenovali na vysoká místa ve státní správě a za správce krajů. To ovšem vedlo k rozdrobení královské moci a k několika povstáním a převratům, až se v nastalém zmatku chopil moci Sikija Rhanský a nechal povraždit všechny příbuzné první Ali Sabathské dynastie. Sikiju posléze zavraždil a nahradil jeho vojevůdce Musuf Umburský. Jeho syna Marakima pak sesadil a údajně nechal zmizet Aranikan Černý, podle všeho původně šaman jednoho z četných kočovných kmenů, který se však stal mocným čarodějem. O kočovném původu svědčí i to, že se neusadil v žádném městě, ale žil ve svém stanu, který podle potřeby přesouval po zemi. Aranikana Černého pak svrhl Er-Nasir z Ali Sabathu s vydatnou pomocí severního Kortosu, kterému se vláda černokněžného Aranikana nikterak nelíbila. Tak se moci ujala druhá Ali Sabathská dynastie. Za vlády této dynastie vyvrcholil vliv severního Kortosu na Assuaen. Už dříve byl znát kortský vliv, zvláště v severních částech země. Například po lidových bouřích vyprovokovaných Amon-Súrovými kněžími v Mironu roku 928, kdy byla vyrabována a vypálena věhlasná alchymistická universita, bylo provozování alchymie ve městě zakázáno. Er-Nasir však za své vítězství ve velké míře vděčil právě

Kortským, proto přijímal stále tvrdší zákony proti čarodějnictví a nijak nebránil pronikání kortského vlivu. Roku 1018 došlo na poloostrově k povstání vedenému mužem, který si říkal Aranikan Černý, údajně se vrátil z hrobu, aby osvobodil Assuaen od cizí nadvlády. Dokázal kolem sebe shromáždit dostatek stoupenců, zejména z nomádských kmenů odmítajících kortskou nadvládu. Především díky kortským jednotkám, o které severního souseda požádal panovník Sulej II., bylo povstání krvavě potlačeno, Aranikanův duch však stále žije v mysli kočovníků, kteří se nikdy nesmířili s kortskou nadvládou a čekají na jeho další návrat. Po potlačení povstání začal kortský patriarcha prosazovat svou moc nad Assuaenem již zcela otevřeně a na stárnoucího a bezmocného panovníka se přiliš neohlížel. Od počátku jedenáctého století se však podmínky na poloostrově opět začaly zhoršovat. Poušť se začala rychle šířit do dosud úrodných oblastí a poloostrov se začal vytláčet. Řada lidí odešla na sever do Kortosu. Nejhorší doba nastala během třicátých let, lidé odcházeli a z dříve vzkvétajících měst Umburu a Alutunahu zůstaly malé rybářské vesnice. Později po ztrátě postavení hlavního města je následoval i Ali Sabbath. Na poloostrově pak zůstala jen hrstka obyvatel, především kočovníci. V roce 1031 se Suleji II. a jeho šestatřicáté manželce konečně narodil vytoužený syn, Al-Mansí. Sultánovi v té době bylo 72 let, ale jakékoliv zmínky o Al-Mansiho nemanželském původu se strestaly ztrátou na hrdle. Popravena však byla pro údajné spiknutí i ona manželka, a to pouhé dva měsíce po porodu. Po Sulejově smrti byl pětiletý Al-Mansí kortskými vojáky odvezen do Jerezu, kde slavnostně předal moc nad svou zemi Amon-Súrovi v zastoupení tamějšího patriarchy, a sám se stal jejich hostem. Od té doby o chlapi nikdy neslyšel. Tak byl Assuaen podroben Kortosu, ale na samém poloostrově jsou špatné podmínky a kraj je v podstatě ovládnut místními kmenovými náčelníky.

Vládcí:

Al-Harvial, kolem roku 500 ovládal zemi Zur-Arhenil na západě poloostrova; Saddycha, zakladatel země, vládl 545-675; bezvládí 675-732; Akarin 732-748; Zulíd 748-749; válka mezi Akarinovými potomky 748-753; Harrim 753-777; Ar-Ahab 777-795, Sulamin Nádherný 803-850; *Umburská dynastie* 753-881; Al-Ali 881-901; *I. Ali Sabathská dynastie* 881-936; Sikija Rhanský 936-943; Musuf Umburský 943-951; Marakim 951-953; Aranikan Černý 953-967; Er-Nasir 967-980; Sulej II. 1008-1036; Al-Mansí

1036; *II. Ali Sabathská dynastie* 967-1036; od roku 1036 pod vládou Kortosu.

Kostenecko

Vláda:

V čele země stojí starosta spolu s městskou radou.

Charakteristika:

Kostenec je město, které těží ze své polohy na rušné obchodní křižovatce.

Obyvatelstvo:

Přes polovinu lidí, více než čtvrtina pak kuduci.

Hospodářství:

Země těží zejména z obchodu, ale v okolí řek je také úrodná půda a je třeba též zvýhdnout místní alchymistický cech.

Historie:

V oblasti severně od Barroldského hvozdu, jižně od Armidenu a západně od Kasulu se nalézal stát neznámého jména, který se v důsledku občanské války rozpadl na samostatná města a panství, která kontrolovala území ve svém okolí. Když se situace poněkud stabilizovala, začala tato území získávat pevnější kontury. Jedním z nově vzniklých států se stalo Kostenecko, území spadající pod město Kostenec, které ovládlo obchodní stezku z Kasulu na západ a křižovátku do Armidenu.

Vládcí:

Starosta Celestin Dráp, v úřadu 1064.

Maghreb

Vláda:

Maghreb je řízen jedenáctičlennou radou. Jeden z jejích členů je vždy starostou.

Charakteristika:

Město se dělí na čtyři části. V nejnižší části blízko moře žijí obyčejní lidé, obchodníci, dělníci, trhovci a drobní řemeslníci, a leží zde také přístav. Druhá část je lepší čtvrť bohatých obchodníků. Třetí část je nejmenší a leží zde kasárna, soudní dvůr a vězení. Čtvrtá, nejvyšší část města, je nejobhatší, žije zde smetánka a také zde sídlí rada.

Armáda:

Ve městě je mnoho žoldnérů, neboť trpí častými útoky Kašgajců, jimž brání v průniku na západ.

Obyvatelstvo:

Velmi kosmopolitní, je zde mnoho námořníků a zejména žoldnérů nejrůznějších ras. Zhruba polovinu obyvatel tvoří lidé, třetinu

trpaslíci, zbytek ostatní.

Historie:

Město Maghreb bylo postaveno trpaslíky na úbočí hor spadajících až k pobřeží Mrtvého moře, kolem břehů horské řeky. Mělo sloužit jako důlní město s přístupem k bohatým nalezištím vzácných kovů v horách a zároveň stálo na pobřežní cestě z východu na západ. V době, kdy bylo město ještě ovládáno trpaslíky, ale bylo značně vyčerpané válkou, takže nebylo zcela zalidněno, do něj z východu přišli kultisté Santhora pod vedením Zirvara, kterým se podařilo Santhorovou krví otrávit vodovod. Následkem toho asi polovina obyvatel zemřela a druhá polovina se změnila na obludy, které pod Zirvarovým vedením obsadily zbytek města. Město bylo dobyt zpět Velkou maghrebskou výpravou pod velením Zevely vir Waga. V poslední době město čelí neustálým nájezdům Kašgajců z východu, kterým brání v dalším rozšiřování říše na západ. Podporováno západními zeměmi stojí jako hradba proti kašgajské moci, proto je v něm také mnoho žoldnérů.

Vládci:

Zevel vir Waga, starostou roku 1064.

Mallikorn

Vláda:

Království. V minulosti došlo k posílení královské moci, ale od převratu v roce 1067 je král pouze loutkou a vládne za něj klika šlechticů.

Charakteristika:

Přímořské království jižně od Gwendarronu.

Armáda:

Po převratu v roce 1067 došlo k masivnímu verbování i nuceným odvodům kvůli válce s Gwendarronem. I po válce zůstalo v armádě značné množství odvedenců využívaných k potlačování nepokojů a zastrašování nespokojenců.

Obyvatelstvo:

Z devadesáti procent je tvořeno lidmi.

Hospodářství:

Mallikorn je především zemědělským státem a i přes porážku svého loďstva Gwendarronem také námořní velmocí. Vede tudíž také důležitá obchodní cesta z Gwendarronu na jih, ale díky vysokým clům na neklidné mallikornsko-gwendarronské hranici získala na významu východnější cesta přes Kree. Během převratu a války, a také po ní, došlo k značným přesunům majetku, především byli zavřeni nebo prchli lidé

věrní starému králi a jejich majetek byl rozdán přísluhovačům nového režimu nebo využit na financování armády. To vedlo k mnoha zmatkům, vyřizování účtů a střetům, štvavá kampaň proti Gwendarronu pak ústila v lynčování cizinců a rabování jejich majetku. Bezprávi a zvýšené daně pak spolu s přískrcením obchodu způsobily výrazné zchudnutí obyvatelstva, což zase vedlo ke ztrátě podpory nového režimu. Stále je dost lidí, kteří si přejí návrat starých pořádků a zejména chtějí zpět svůj majetek a postavení. Prozatím jsou v ilegality a burcují proti režimu nebo v cizině volají po zásahu Gwendarronu.

Náboženství:

Působí zde kněží boha Zuna.

Historie:

V době panování krále Arana byla země chudá a slabá, královská moc ovládala jen nejbližší okolí Argyllu. Většina území byla dědičně propachtovaná šlechticům, kteří se často svářili mezi sebou o moc, docházelo dokonce i k vojenským střetům. Aran během svého panování dokázal posílit královskou moc a prosadit ji na většině území. To se také podařilo zvětšit zejména na východě v nikým neovládaných lesích a kopcích. Postupně získávaly na významu také města a cechy, díky čemuž země bohatla, ale na druhou stranu to značně oslabovalo význam staré rodové šlechty. To se stalo osudným Aranovu synovi a nástupci Horenovi, který byl roku 1067 zavražděn. Vládu jménem jeho syna Armanta převzala rada složená ze zástupců vysoké šlechty a armády, která svedla vraždu na Gwendarron, jenž se prý snažil Mallikorn podrobit. Následoval krátký, ale o to krutější střet, který mallikornská armáda sice prohrála, díky mírové smlouvě však zůstali u moci pučisté a jednotu Mallikornu zůstala netknuta, dokonce si Mallikorn podrobil jihozápadní část Gergelu.

Vládci:

Aran, zemřel 1044, Horen 1044-1067, Armant (*1059) 1067-dosud.

Nakara

Vláda:

Královská.

Charakteristika:

Nakara je malé hobití království severně od Cardaru proslulé svou alchymistickou školou specializovanou na výbušniny. Ta leží v hlavním městě Mortalu, který je tvořen velkým územím plným hobitích nor, převážně podzemní je dokonce i královský palác.

Armáda:

V mírových časech občanská milice. Ovšem nakarští veteráni zocelení boji se skřety a trpaslíky se stali vyhledávanými žoldnéři, jelikož to jsou obávaní střelci a průzkumníci.

Obyvatelstvo:

Obyvatelstvo tvoří ze tří čtvrtin hobiti, v horách žije menšina trpaslíků a v lesích elfové, ostatní rasy se nalézají zejména v hlavním městě a okolí jako studenti a obchodníci.

Historie:

Ve druhém desetiletí jedenáctého století napadli Nakaru skřeti ze severovýchodu, z pusté a divoké oblasti kolem hor Maweli. Byli odrazeni až po urputných bojích, v nichž padlo mnoho hobitů. Ve třicátých letech východ země přepadli trpaslíci z Trejinu ve snaze získat území bohaté na úrodnou půdu a taktéž na rudy, ale byli odrazeni hobitími sbory.

Vládci:

Kolem roku 1030 vládl Lemmor Mazany.

Orridor

Vláda:

Žádná centrální.

Charakteristika:

Orridor je dnes téměř bájnou zemí ležící na jihovýchodě. Většinu území tvoří poušť obklopená horami.

Obyvatelstvo:

Tvoří je téměř výhradně lidé a trpaslíci, lidí je o něco málo více.

Historie:

Kdysi byl Orridor proslulý těžbou kovu známého jako orridorské zlato. Skutečně se lesem podobalo pravému zlatu, ale cenu mělo především pro theurgy, neboť velmi posilovalo možnosti přivolávání démonů. To se ovšem stalo i zkázou země, jelikož se ukázalo, že při selhání složitých obřadů přivolávání užitečných démonů jsou přilákáváni naopak démoni škodliví, takzvaní démoni posedlosti. Posednutí se stalo natolik běžné, že země upadla do zmatků, čehož využili skřeti z hor a draci, jež lákaly poklady nashromážděné místními trpaslíky, a nastala válka, během které byly uvolněny obrovské magické síly. Většina země se změnila v poušť a navíc někdy v druhé polovině desátého století byla oblast zcela odříznuta od okolního světa prudkými bouřemi, kterými po desetiletí nikdo neprošel. Jih země zůstal pod vládou lidí a trpaslíků, sever se stal panstvím skřetů. Podle pověsti zemi spasí tři

mocné perly, symboly lesku Orridoru dávných dob, pokud je někdo dokáže získat všechny. Neví se ale nic o tom, kam se poděly a zda jsou v Orridoru nebo jej již dávno opustily.

Surradon

Vláda:

Vzhledem k malému počtu obyvatelstva a naprostému nedostatku jakéhokoliv bohatství je ostrov samostatný a nemá žádnou centrální správu.

Charakteristika:

Surradon je málo obydlený ostrov západně od Mallikornu. Většina země je pokryta hustým lesem, na severu jsou rozečkané hory, osídlení se soustředí na východní a západní pobřeží. Proslýchá se však, že na ostrově kdysi existovala jakási vyspělá civilizace a lze tam nalézt mocné magické artefakty ceněné zejména čaroději, ale není jisté, zda je na tom něco pravdy.

Targun

Vláda:

Královská.

Charakteristika:

Nevelké království mezi Gwendarronem a Armidenem se silně centralizovanou mocí a vysokými právy vojska a bohaté vrstvy proti prostému obyvatelstvu.

Obyvatelstvo:

Tvořeno více než z poloviny lidmi, ale je tu také silná hobití a kudúčí populace.

Tilbar

Vláda:

Tilbar je městským státem vedeným starostou a městskou radou. Tilbarský starosta je také hlavním představitelem Tilbarské ligy.

Obyvatelstvo:

Tvořeno ze tří čtvrtin lidmi, významná je také kudúčí populace.

Hospodářství:

Tilbar leží na nejvýchodnější obchodní cestě mezi severem a jihem, což mu přináší zisky z obchodu, bohatne také z řemesel.

Historie:

Tilbar leží v Tarrských zemích, které byly sjednoceny před staletími Tarrskými rytíři, ale již dávno se rozpadly na jednotlivá města, která často soupeřila a válčila mezi sebou. Do těchto bojů se v padesátých letech jedenáctého století vložil baron Hynek z Kozího vršku, který několik samostatných měst připojil pod Gorgan. Tilbar se

stal hlavním protivníkem rozpínavosti barona Hynka, ale byl poražen a donucen zaplatit vysoké odškodné. Později se však znovu vzmohl a stal se hlavním oponentem rozpínavosti Gorganu. Podařilo se mu spojit několik okolních měst do takzvané Tilbarské ligy, která má v mezinárodním měřítku vystupovat společně jako jedno těleso. Je vedena radou tvořenou starosty zúčastněných měst.

Trejin

Vláda:

Královská. Přes vliv ostatních trpaslických měst na jihu zůstalo vládou v Trejinu tradiční království.

Charakteristika:

Trejin je trpaslické království severně od Kazzdu, kde Kazzderské pohoří přechází v Dračí hory. Království je sužováno nájezdy skřetů a v Dračích horách se také vyskytují draci, takže dochází k častým bojům s různými výsledky.

Armáda:

Z důvodů neustálých šarvátek se skřety udržuje Trejin silné vojsko.

Obyvatelstvo:

Naprostou většinu obyvatelstva tvoří trpaslíci, v rovinách se sem tam vyskytují také kudūci.

Hospodářství:

Zdejší oblast je zaostalejší a chudší než sousední Kazzd, nejsou tu tak bohatá naleziště rud a také je tu značně menší hustota obyvatelstva a jen jedno větší město.

Historie:

Král chtěl počátkem třicátých let využít svého v bojích se skřety zoceleného vojska k obsazení východní Nakary, hobití země na severozápadě, a ovládnutí tamních úrodných údolí a zejména na rudy bohatého Čonk-khiho masivu. Vojenská akce však skončila nezdarem a Trejin se musel s ostudou stáhnout. Další známou pohromou bylo vyplenění města Karak skřety roku 1042.

Trindindol

Vláda:

Městu vládou dvě rady, vyšší Mea Torba je pětičlenná, rozhoduje o důležitých věcech a členství v ní je doživotní. Pod ní je Tea Torba, která má členů sedmáct a tvoří ji zástupci cechů, armády a tak podobně.

Charakteristika:

Trindindol je velmi uzavřená elfí země na severovýchodě. Vláda řídí zemi rázně a přísně kontroluje všechny obyvatele, aby zabránila

případnému šíření podvrtných myšlenek. Styky s okolím jsou vesměs zakázány, povolení jak ke vstupu do Trindindolu, tak k jeho opuštění jsou udělovány jen výjimečně. Možná proto je zde značně rozšířeno převaděčství, díky němuž se snaží někteří elfové, kterým nebylo vydáno povolení, zemi opustit. Hranice je však přísně střežena hraničními sbory a druidy, kteří uprchlíky bez milosti likvidují.

Obyvatelstvo:

Tvoří je ze tří čtvrtin elfové, zbytek jsou bezprávní hobiti a trpaslíci. Podle elfů přišli trpaslíci do Trindindolu jako žoldnéři, kteří pomáhali Zenařinu Zabringenu ve znovudobytí Trindindolu a usadili se tu, pravděpodobněji je však verze, že jsou to původní obyvatelé, jejichž území elfové v dávných dobách dobyli a je zotročili.

Města:

Jak je v elfích zemích tradicí, soustředí se obyvatelstvo do jediné metropole uprostřed země, v ostatních částech jsou jen nevelké zemědělské a důlní osady.

Hospodářství:

Elfové sami nevytvářejí mnoho hodnot, a proto za ně pracují nesvobodné národy hobitů a trpaslíků. Hobiti se starají především o obživu elfů, tedy hospodaří na polích a pastvinách. Trpaslíci pak vykonávají těžké práce a zejména těží rudu v horách. Otevření almemarské stezky rozproudilo nulový obchod, do Trindindolu se dostalo předtím neviděné zboží. Problém je, že Trindindol neprodukuje žádné zboží vyjma rud a vzácného dřeva z magických lesů, proto nastal značný odliv zlata, které zákonitě musí jednou dojít.

Historie:

Původně byl Trindindol součástí en Tolorainu, elfí říše. Po jejím rozpadu na přelomu letopočtu zůstal izolován. Až kolem roku 280 se po objevení funkční brány v Euferialu podařilo znovu se spojit s druhou velkou enklávou elfů ve Váles dimoriel a nastal rozvoj obchodu. Roku 675 byl Váles dimoriel napaden černými trpaslíky a Trindindolští chtěli jít skrz bránu na pomoc, ale brána se přetížila a vybuchla. Oslabený Trindindol krátce na to padl. Rozprchlé elfy posílené o elfy odešlé z pustnoucího Euferialu sjednotil Zenařin Zabringenu, velký mág, který s nimi pak dokázal Trindindol znovu dobýt. Na ochranu města pak nechal pomoci magie v jeho okolí vyrůst obrovský čarovný les a také zakázal cizincům přístup do země. Přesto zemi neustále sužovaly útoky skřetů z hor, které vyvrcholily roku 1057. Tehdy horda

skřetů prošla branou a zároveň se další skřeti valili z hor. Skřeti ovládli část města, ve kterém se tvrdě bojovalo. Naštěstí se řada skřetů uchýlila k rabování a kořistění, místo aby bojovala, takže se elfové udrželi. Bojovalo se čtyři týdny, než se elfové rozhodli požádat o pomoc v okolních zemích. Z mnoho zlata sehnali elfové v Almamaru a Hamilkaru žoldnéřskou armádu, s jejíž pomocí nakonec skřety porazili.

Od té doby byly uvolněny hranice, byla postavena cesta do Almamaru a na hranicích se znovu začalo obchodovat, přestože cizinci do města smějí jen výjimečně.

Vládci:

Členové Mea Torby roku 1075 - Gerim Felhan, Alik Zabringenu, Ierianna Marte, Tardik Zefimar a Ern Grigerin.

Váles dimoriel+

Charakteristika:

Váles dimoriel bylo elfí město, součást dávné elfí říše en Tolorain, které leželo na jihu na dvou vrcholcích spojených mostem na břehu sopečného jezera.

Historie:

Jako zázrakem oblast Váles dimoriel přežila rozpad en Tolorainu, ale zůstala izolována od ostatních elfích komunit. Kolem roku 280 se podařilo znovu navázat kontakt s Trindindolem a znovu mohla vzkvétat elfí spolupráce pomocí bran. Roku 675 však do země vpadli černí trpaslíci ze západní pevniny a při pokusu o průchod posíl branami tyto vybuchly a město zle poškodily, přičemž mnoho elfů padlo. Země se tak nemohla ubránit černým trpaslíkům a byla dobyta.

***Valden**

Vláda:

Spadá pod Království velvennorské.

Charakteristika:

Valden se nazývá území východně od Velvennoru, které patří pod jeho správu. Jedná se o rovinatý kraj venkovského rázu obklopený lesy.

Obyvatelstvo:

Tvoří jej především barbaři, trpaslíci a kudūci.

Hospodářství:

Kraj žije především zemědělstvím a pastevectvím a je tu mnoho osamocených vesnic a statků, spíše než městských aglomerací.

Historie:

Do řídké osídlené oblasti se ve větším množství začali stěhovat osadníci během řádění

Ugoldarrských mnichů ve Velvennoru. Poklid země narušil vpád barbarských hord z východu roku 1035. Než barbaři po těžkých bojích zase odtáhli, nechali východní polovinu země zle zpustošenou. Od té doby se tam však znovu zabydleli noví osadníci.

Wenaren

Vláda:

Wenaren je královstvím, jehož řád je otrokářský.

Charakteristika:

Značnou část obyvatelstva tvoří nesvobodní otroci. Svobodné obyvatelstvo se nevěnuje zemědělství ani řemeslům, je to považováno za podřadné. Válečnický charakter země se projevuje v četném pirátství, neboť to je pokládáno za jeden z druhů obživy hodný svobodného muže. Tomu není nijak bráněno, pokud pirátský velitelé řádně platí poplatky do královské pokladnice. V zemi je také patrná silná moc vysoké šlechty, která si v podstatě dělá co chce, byť je formálně podřízená králi a odevzdává stanovené daně.

Armáda:

Každý svobodný muž je povinen podrobit se vojenskému výcviku. Díky tomu má země dostatek schopných válečníků. Král má sice své vojáky tvořící elitní královskou gardu, ale jinak je většina vojáků podřízena žoldu jednotlivých šlechticů obvykle ovládajících určité území. Ti jsou povinni v případě války své muže poskytnout králi, ale běžně je využívají sami, ať už k bojům s rivaly ve Wenarenu, přeshraničním útokům nebo k pirátství. Vojenská síla a zdatnost těchto mužů je poměrně značná vzhledem k velikosti země, což dosud drží na uzdě snahy okolních zemí Wenaren zničit. Tato snaha je pochopitelná, neboť okolní země trpí nájezdy pirátů na pobřeží a útoky na své obchodní lodě. Pohraniční srážky jsou tedy časté. Tradičními nepřáteli jsou zejména Mondragon, Brionne, Aldenar a na moři Lybbster. Wenaren také disponuje silným námořnictvem, které je postrachem okolních vod. V zemi je sice jen jeden velký přístav, Bolg, kde kotví válečná flotila, ale členité pobřeží poskytuje mnoho kotvišť pro pirátské flotily, a podobně jsou využívány ostrůvky v západním moři, které piráti jménem Wenarenu zabrali.

Obyvatelstvo:

Je tvořeno zhruba z poloviny lidmi, ale je tu rovněž značný podíl barbarů a kudūků.

Hospodářství:

V zemi je rozvinutý trh s otroky, který je v zemích severu dnes již spíše neobvyklý (například v Angwaru bylo otroctví trpaslíků zrušeno ve dvacátých letech jedenáctého století). Z toho důvodu se mezistátní obchod s otroky omezuje na osu Wenaren - Kodgick - Erkracht, a odtud případně dále na jih, kde je otroctví stále běžné. Ne všichni svobodní muži se však věnují vojenství. Část z nich zvolila zajistě bezpečnější povolání obchodní, využívající levné otrocké práce k produkovaní konkurenceschopného zboží, ať už jsou to zemědělské plodiny či řemeslné výrobky. Tato vrstva svobodného obyvatelstva, byť nevelká, může časem promluvit do fungování země, neboť je nejvíce poškozována špatným kreditem země a pirátskými útoky na obchodní lodě a karavany.

Vládcí:

Roku 1028 vládl král Gron.

Wilf

Vláda:

Královská, patrně dědičná.

Charakteristika:

Wilf je elfí království na jihu. Není příliš jasné, kdy a jakým způsobem byl osídlen, ale tamní elfí populace rozvinula velmi osobitou kulturu. Elfové jsou tu velmi tradicionalističtí a potrpí si na barevné pohodlné obleky a vysoké čepce, nejlépe zdobené motivy květin a ptáků. Mezi elfy se také velmi ctí vzdělanost, proto je ve Wilfordu, hlavním městě Wilfského království, více než desítka universit. Alespoň to sami elfové tvrdí, ve skutečnosti by se tyto university daly označit spíše slovem katedry, nicméně každá působí samostatně. Krom Detonačního učení také žádná nezískala mezinárodní proslulost a většinou je studium na nich povoleno jen elfům. Hlavním nepřítelem wilfských elfů jsou divocí elfové z Barroldského hvozdu, Gworové, kteří jsou považováni za méněcenné a jsou ve velkém lovení a vybíjení, případně prodávání do otroctví.

Armáda:

Jádro armády tvoří tři sta Tristandských věrných, krom nich je zaměstnána stálá milice a v dobách války jsou vyhlašovány odvody.

Obyvatelstvo:

Tvoří jej výhradně elfové, výjimkou je trpaslická menšina, která se tradičně věnuje kovářství. Po událostech roku 1076 Wilf uzavřel hranice a zlomek usídlenců jiných ras byl vypovězen.

Města:

Podle elfích tradic sídlí naprostá většina obyvatel v jediném městě Wilfordu, ostatní kraj je osídlen jen řídce.

Hospodářství:

Ve Wilfu se daří pastevectví a zejména chovu koní, kteří jsou vyhlášeni po celém světě, ale jen málokdy opouštějí zemi.

Historie:

K velké bitvě s Gwory došlo roku 1055, kdy Barroldští vyšli z lesů, ale byli poraženi a jejich velitel zabit. Od té doby probíhá tichá válka v Barroldském hvozdu. Krom těchto událostí rozvířily klidné vody wilfského života události roku 1076, kdy vybuchlo tamní Detonační učení, a navíc byli Wilfšti obviněni z obchodu s nebezpečnými výbušninami. Vzhledem k otevřeně nenávisti a protielřím náladám v některých zemích Wilf uzavřel své hranice pro cizince.

Vládci:

Král Adeodátus, doložená vláda mezi lety 1055-1076, patrně však nastoupil na trůn daleko dříve a vládne nadále.

Zulharad

Charakteristika:

Země jihovýchodně od Assuaenu. Je to země silně společensky rozdělená, panuje tam tvrdé otroctví, a to jak za života, tak po smrti.

Obyvatelstvo:

Je tvořeno prakticky výhradně lidmi.

Historie:

V oblasti pevninského výběžku žilo společenství zemědělců, rybářů a lovců, kteří si říkali Kortští. Roku 685 přitáhli z východu Zulharaďané, kteří měli dobře organizovanou armádu a využívající ničivou magii zemi dobyli. Z obyvatelstva se stali otroci a Zulharaďané tu vládli velice tvrdě. Jakýkoliv náznak odporu byl tvrdě potlačen. Roku 790 se ve snech klanových vůdců zjevil Amon-Súr, který jim řekl, že jejich národ vyvede z otroctví, a přikázal jim, aby připravili svůj lid. Když pak přišlo silné zemětřesení, které otřáslo zulharadskou mocí a vrhlo kraj do zmatku, odjeli Kortští na západ a založili tam Kortos.

Představení

Malwo Lokýtko

*Zdravím vás, přítel
kdepak, nic se neděje
jen jsem vaší slávou omámen
jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben.*

*Já teď půjdu s vámi
dobrodružství mámi
s holí a se sbaleným tlumokem
jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben.*

*Jsem veselý chlapík
co v světě se neztratí
i když vlasy mám jak noty na buben
jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben.*

*Budu platný, co by ne
mám semestr magie
znám rozdělat oheň křemenem
jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben.*

*Jsem z divného města
co ho nikdo nezná
sám nevím kde je ani jak se žije v něm
jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben.*

*A už se mě neptejte
radši se mnou zpívejte
ještě nemám život zcela promyšlen
jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben.*

*Jen mě mějte rádi
jako moje máti
i s mým neodolatelným úsměvem
jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben, jsem Ben.*

*Tuto Lyškánoru připravil k vydání
Jorchen Kierke, obecní rybníkář*