



Domovina

s vážným přihlédnutím k historii Othionu

Vážený čtenáři tohoto pojednání, nadešel čas podívat se na svět, v němž žijeme své životy. Svět, který nazýváme Domovinou. Předkládám ti ucelený pohled tak, jak jsem byl schopen naň sám po mnoha letech a mnoha zkušenostech nahlédnout. Mé náhledy mají snahu o objektivnost, ačkoliv je marné si nalhávat, že může být někdo zcela nestranný, objektivní a tak blízko skutečným pravdám, aby o nich ani ve skrytu své duše nemusel pochybovat.

Ačkoliv se toto pojednání má týkat historie Domoviny s vážným přihlédnutím k historii samotného Othionu, setkáš se zde s popisem situací současných, tedy aktuálních v době vzniku tohoto pojednání. Rozumní z nás již jistě pochopili, že jakýkoliv záznam o současnosti se ihned po svém stvoření stává záznamem o minulosti, byť minulosti nedávné.

Pročež věřím, že ti mé pojednání bude základní oporou právě při studiu historie a tedy i oporou k pochopení současnosti. Nikdy se nenech uspokojit současným stavem svých vědomostí. Nedívej se na historii ani současnost pohledem jen jednoho spisu nebo jedince. Hledej odpovědi, hledej pravdu neboť jen takové studium historie nám dává šanci pochopit a přežít současnost.

Sir Tirus

Úvodem je třeba zmínit, že dominantní rasou Domoviny jsou dnes lidé. Tvoří cirká 40% obyvatelstva. Je pravdou, že se jejich populace shromažďuje spíše v některých konkrétních lokalitách Domoviny. Tarrantio a Lorien jsou území patřící elfům, hory zpravidla náležejí trpaslíkům, barbarům a obrům. Středohoří je výhradně doménou ortodoxních trpaslíků. Běžná království, jak ta na severovýchodě, tak ta na jihozápadě jsou osídlena převážně lidmi. Severovýchodní království jsou v otázce ras emancipovaná na tolik, že nikomu nevádí, zda jste trpaslík, hobit nebo například elf. Jiné rasy jsou zde poměrně obvyklé. Nejvíce ro lze spatřit právě v místních městech. V jakési vskutku zapadlé vesnici či osadě může existovat případná rasová nevraživost či předsudky, zpravidla dané historickým vývojem nebo nepřijetou událostí v minulosti lokality. Strach a předsudky vznikají i tam, kam zástupce rasy, kterou zde nikdy nespatriili. Pokud se v královstvích jako je Othion objeví nějak rasový problém, vzniká většinou mezi zástupci jiných ras než lidí.

V královstvích na jihozápadě Domoviny je situace odlišná. Některé rasy jsou vnímány na úrovni lidí, jiné jako podřadné. Třeba hobité jsou zde v podstatě nevolníky. Jak jsem již zmínil, je Středohoří zcela pod kontrolou trpaslíků, kteří tam žádné zástupce jiné rasy nesnesou a zpravidla je i zabijí.

Barbaři a obři na severu žijí v kmenových vazbách uznávajících sílu jedince. Pokud jedinec dokáže, že je dostatečně silný, akceptují ho, byť by byl odlišné rasy. Jejich úctu a respekt si tedy musí jedinec vydobít. Zatímco barbaři a obři dávají přednost životu v horách a na vysočinách, elfové upřednostňují lesy a hobiti úrodné nížiny.

Obecně lze říci, že osady lidí jsou rasově různorodé, ale osady jiných ras zpravidla moc obyvatel odlišné rasy nemívají. Takoví zde nezapadnou mezi většinové obyvatelstvo.

Budeme-li se bavit o jazycích a dorozumívání, pak věz, že se v královstvích na severovýchodě a jihozápadě mluví obecnou řečí, tedy univerzálním jazykem lidí. V severovýchodních a jihozápadních královstvích tak mluví naprostá většina obyvatel různých ras. Rasy jiné než lidí si samozřejmě pamatují svůj vlastní rodný jazyk. Třebaže již jejich jazyk vykazuje drobné odlišnosti od jazyka jejich předků. Například rozdíl mezi rodnou řečí trpaslíků ze Středohoří a ze Severních hor v Othionu je již patrný. Přestože by se bez problémů dorozuměli. Na územích rasově specifických dobrodruh pouze s obecnou řečí nepochodí.

Zbývá snad jen ještě podotknout, že pojem obecný jazyk lze chápat v rovině regionální. Například rozdílnost obecných jazyků severních království a jihovýchodních je natolik veliká, že by se jejich uživatelé zřejmě vůbec nedomluvili.

Severovýchodní Domovina

Národy na severovýchodě a jihozápadě uznávají podobné ne-li stejné bohy, i když je mnohdy nazývají různými jmény. Vzhledem k přihlédnutí k Othionu se proto v tomto pojednání budeme držet názvosloví severovýchodních zemí. Převážně pak Othionu. Do zemí pojmenovaných jako „severovýchodní“ patří Othion, Vermont, Agaronn, Stygie, Západní Estonie, Východní Estonie, Tarrantio, Lorien, Temná zem a Šedé ostrovy.

Othion

Království sousedící na východě za řekou Loarou s Agaronnem. Na západě za řekou Glewou s Vermontem a Alterskou vysočinou. Na jihu za územím bažin a skal sousedí s Estonií. Na severu je obklopeno Severním mořem. Patří k němu i trestanecká kolonie na ostrově Galad.

Království Othion je obecně a směle považováno za skvělé místo, kde by chtěl žít snad každý. Částečně je to dáno právě zdejším poměrně bezproblémovým soužitím různých ras. V minulých dobách se do něho stěhovali na důchod ti nejbohatší a nejslavnější osoby z okolních zemí. Dalo by se říci, že díky příjemnému podnebí, absenci válek v blízké historii i mnoha možnostem je rájem alchymistů a kouzelníků. Jeho území je proslulé svým dobrým počasím i podnebím. Díky čemuž se zde daří rozličným plodinám jako například vínu, obilí, ovoci. Království je rovněž bohaté na vodu. Je zde mnoho splavných řek plných ryb. Není problém doplnit vhodnými loděmi od pobřeží až k hlavnímu městu Ithieniu. V mnohých lesích a hvozdech pobývá hojnost zvěře. Z pohledu člověka se může jevit toto království jako ideální místo pro nerušený a plnohodnotný život. Ale nezapomínejme, že různé pohledy vidí svět nestejně.

Na severu a v centru království probíhá těžba uhlí, železné rudy, drahokamů a lintirové rudy (například Mardenská brána). Drahokamy se těžily převážně ve Sněžných horách, ale trpaslíci tam již delší čas příliš netěží, byť není zcela jasné, zda těžbu přerušili z nedostatku drahokamů či jiného důvodu. Stále je však možné nalézt zde po trpaslících mnohé stavby. Příkladem budiž zbytky pevnůstek, hlídkových věží a podobně.

Západní část Slatiny je osídlena jen řídce. Ovšem z pohledu člověka. Neboť žijí zde v bažinách a mokřadech bytosti zvané lyhaři. Připomínající velké chodící žáby s oštěpy. Konflikty lidí s lyhary jsou tu na denním pořádku, neboť jim lidé zasahují do lovišť a potírají je, což jim lyhaři občas vrátí vypálením nějaké té vesnice v okolí Slatin. Čtenář by z mého popisu oněh bytostí mohl předpokládat, že mají blízko k vodě, vlhku a oheň je jim nepříjemný. Přesto si dovoluji tvrdit, že tomu tak není. Důkazem jsou pozůstatky ohnišť v jejich sídlištích a vypálené osady v okolí Slatiny.

Na řece Loáře, což je mimochodem východní hranice království Othion, se nachází stavby vysokých věží, jejichž tvůrce ani význam nebyli dodnes zcela objasněni. Říká se jim věže Světla. Mnozí moudří pátrají po jejich historii, po jejich smyslu a funkci. Nikdo zatím nebyl úspěšný. Nebo své úspěchy moudře a úspěšně tají.

Hlavní část osídlení obyvatelstvem je, jak vyplývá z výše uvedeného, soustředěna na Erinejských pláních a v území severně od nich. Zde najdeme zdatný chov i rozvinuté zemědělství.

Politika a správa Othionu

V čele tohoto království stojí král, jehož titul je dědičný. Je obklopen uzavřenou radou složenou z hrstky vybraných šlechticů. Každý z nich má na starosti jinou část řízení království, jeden pokladnu, další pak diplomacii a tak dále. Dále je zde otevřená rada, do které spadá mnoho dalších příslušníků šlechty a zástupců nejsilnějších cechů a organizací. Otevřenou radu tvoří několik set členů, zástupci mnoha cechů a organizací si totiž mohou členství zaplatit. Případně

příspěv významnou sumou dvoru v otázce konkrétních záležitostí a tím získat titul a členství v této radě. Otevřená rada shromažďuje a předává návrhy a podněty uzavřené radě a králi a stará se defakto o výkonnou správu celé země.

Království samotné je rozděleno do několika provincií a správních oblastí. Ty náleží jednotlivým Lordům, kteří je spravují, ačkoliv fakticky jsou to vazalská území. Tudíž jsou vázána smlouvami, musí odvádět daně králi, respektovat politiku krále a zákony uzavřené rady. Na svém území si Lordi mohou vytvořit další lokální nařízení a zákony, které však nesmí být v rozporu s politikou a zákony krále. Dále jsou povinni poskytnout království vojsko a brannou hotovost, pokud to situace království vyžaduje.

Jednotlivé provincie jsou dále rozděleny na menší oblasti jako kraje, města a vsi, kterým vládnou nižší šlechtici, starostové etc.

Spolky a cechy (nejen) Othionu

Spolků a cechů v samotném království operuje tolik, že by jen jejich výčet zavalil vzniku samotnému pojednání. My se však, vážený čtenáři, zaměříme pouze na ty nejdůležitější z pohledu historie i současnosti. Ačkoliv je tedy mnou předložený výčet velmi omezený, věz, že se jedná o pojmy, s nimiž se za svůj život nejen v Othionu setkáš. Jest proto dobré vědět, s kým máš tu čest.

Ambarda

Banka operující po celém světě Domoviny. Je natolik silná a mohutná, že dokáže vystavit směnku vybratelnou naprosto kdekoli na světě. Vyznačuje se perfektní organizací, která zřejmě funguje na bázi alchymie, astrálních sfér a zcela jistě i magie. Tato společnost disponuje vskutku astronomickou sumou peněz a majetku, takže má opravdovou moc. Může si proto dovolit financovat téměř cokoli. Financuje vše od válek, výzkumu, vývoje, rozvoje, zkrátka vše, co generuje zisk.

První přepravní společnost Alexeje Coreliana

Společnost zajišťující transport zboží a zpráv v království s dosahem i mimo něj. Zatímco starý Alexej Corelian již zemřel, vede ji nyní jeho syn. První přepravní zajišťuje transporty zboží a zpráv po celé zemi, dostavníky, transporty, karavany. Má pobočky ve všech městech, takže funguje i jako pošta. Lze si pronajmout jejich služby, pokud si přepravu není jedinec schopen zajistit sám. Nebo vyžaduje určitý standard.

Garenova lodní a námořní společnost

Společnost získala kdysi monopol na rybolov na řekách Othionu a Severním moři. Zajišťuje a nabízí tedy vše týkající se rybovodu a transportu po mořích a řekách v království.

Rudý flakón

Zcela jistě nejznámější alchymistický cech Othionu mající své zástupce v každém větším městě. Členství v tomto cechu je dozajista prestižní záležitostí bez ohledu na dravost s níž se v současnosti snaží posílit své postavení další z alchymistických cechů Hexaedr. Právě tradici, mohutnosti a váženosti cechu Rudého flakónu vděčí jeho členové za to, že zatím nejsou přímo ovlivňováni rozpínavostí již zmíněného Hexaedru. Dalo by se říci, že dravosti Hexaedru úspěšně čelí svou solidností a provázaností s nejvyššími kruhy.

Modrý kruh

Společenstvo čarodějů, o němž se obecně ví, že zřejmě existuje. Právě díky tomuto nejasnému statutu je Modrý kruh opředen mnoha bájemi a pověstmi, které kolují mezi obyčejným obyvatelstvem. Jeho zástupci operují v každém větším městě. A nutno říci, že se nejedná o veřejně dostupnou společnost. Jejimi členy jsou dobrodruzi, mladší aktivní čarodějové, kteří nemají problém infiltrovat, likvidovat, zkrátka aktivně praktikovat magii v terénu. Modrý kruh zcela jistě sleduje vlastní zájmy a poměrně úzce kooperuje s korunou. Zlatý úder občas nasazuje do akce právě zástupce Modrého kruhu, což bývají bojovní mágové, ale i vážení a mocní čarodějové, kteří dokáží provádět vsutku veliké, mnohdy drsné skutky. Je jisté, že někteří členové Cechu čarodějů jsou zároveň členy Modrého kruhu.

Cech čarodějů

Nejznámější kouzelnické společenstvo Othionu. Členy jsou vážení čarodějové zpravidla uzavření ve svých věžích a rezidencích, kde studují magii a občas se uvolí provést nějaká kouzla na zakázku, odeklínadla a podobně. Většinu vážených členů tvoří tedy staří a mnohdy velmi mocní čarodějové, jejichž případné služby jsou převelice drahé. Neraď bych zavdal vzniku mylného dojmu, že tento cech stárne a jednou zcela vymře. Členy jsou samozřejmě i kouzelníci mladší, kteří magii studují, zpravidla s tichou nebo veřejnou podporou některého ze starých mistrů. Případně studenti magie, kteří jsou žáky několika univerzit.

Zlatý úder

Tot' elitní královské jednotky nebo chcete-li královská tajná služba Othionu. Většinou je využívána při vyšetřování záležitostí jako vlastizrada, zpronevěra peněz, šlechtické spory, záležitosti globálního významu v nichž Othion figuruje, či zatýkání ve vysokých kruzích. Jedná se o elitní jednotku zpravidla neuniformovaných gardistů pracujících v přísném utajení.

Flagelanti a Crusadéři

Dva řády bojových mnichů lišící se svým pohledem na dobro jako takové. Oba řády slouží Freyovi a to zcela fanaticky a odhodlaně. Velmi si konkurují, nesdílejí informace. Přesto právě díky víře ve stejného boha mezi nimi nevznikají konflikty formou bojů a potyček.

Postoj jedněch by se dal vyjádřit slovy „Dobro je třeba chránit za každou cenu. Neublížit dobrému tvoru, a těm kdož slouží Freyovi.“

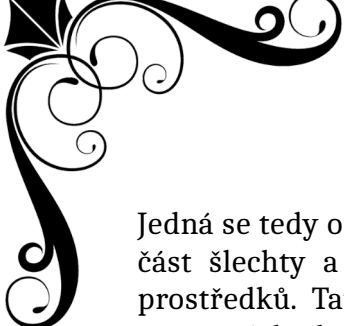
Postoj druhých by se pak dal vyjádřit slovy „Freyja je bůh jehož úděl je mnohem dál, než jsou životy smrtelných tvorů. Lze tedy obětovat slušné lidi i Freyovi věřící, pro dosažení vyššího dobra.“

Dubový list

V některých městečkách lze nalézt místa, kde si může hraničář nebo druid odpočinout, nakoupit potřebné specifické vybavení, nasdílet informace. Nejedná se o žádnou gildu či cech, spíše útočiště v některých městech, kde se usadili staří hraničáři a pomáhají těm mladším. Dubový list je tedy jakýmsi symbolem neformálního bratrstva hraničářů a druidů.

Temná růže

Právě toto je nejznámější a oficiálně zakázaná organizace nekromantů, nekrotheurgů a zbohatlíků, kteří nehledí na to, s kým pracují a jaké prostředky jsou pro dosažení cílů použity.



Jedná se tedy o poměrně nesourodé společenství různých povolání, postavení a cílů zahrnující část šlechty a díky svým aktivitám a vazbám disponující velkým množstvím finančních prostředků. Tato organizace měla v nedaleké minulosti klíčový podíl na současném stavu severovýchodní části Domoviny. Do povědomí běžného obyvatelstva se dostala v době, kdy začalo masové zatýkání jejích členů, které trvá, ačkoliv již bez valného zájmu veřejnosti, dodnes.

Trojice nebo-li Triáda

Zločinecká organizace zaměřující se na nájemné vraždy, loupeže, vydírání, pašování a vše, co k řádnému životu podsvětí patří. Operuje ve větších městech a má všude své špehy. Profesionál v oboru se může poměrně jednoduše na jejich síť napojit a těžit z ní informace. Samozřejmě za patřičný pravidelný poplatek. Pracuje pro ni mnoho zlodějů, nájemných vrahů a jiných profesí. Za určitých okolností si lze některé její služby pronajmout. Zájemce se však zaplétá s mocnou organizací, která dokáže získanou vazbu využít k pozdějšímu vydírání či ovládnutí toho, kdo se s ní zapletl. Není tedy zcela rozumné se s ní spolčit. Tahá za mnohé nitky a mnohdy tedy plní služby i pro někoho jiného.

Města Othionu

Tato část si klade za cíl zevrubně seznámit čtenáře s nejzajímavějšími nebo nejvlivnějšími městy království Othionu.

Ithien

Hlavní město Othionu. Znamé svou velkou citadelou. Sídlo krále. Nachází se zde velká posádka armády. Je zde soustředěna podstatná část nejvýznamější šlechty. Sídli zde uzavřená rada. Díky těmto základním informacím je čtenáři jistě zcela zřejmé, že se jedná o město honosné a tudíž život v něm vyžaduje nadstandardní příjmy nebo majetek, protože i výdaje jsou zde vysoce nadstandardní.

Belteren

Náboženské centrum známé jako „město sta zvonů“ nebo „město sta věží“, kterážto přízviska získal díky velké spoustě kostelů, chrámů a kaplí, které se v jeho zdech nacházejí. Až na několik výjimek jsou všechna tato místa zasvěcena bohu Freyovi. Freyovy řády kromě obvyklých mnišských řádů existují i v podobě tajných spolků a řádů bojových mnichů co by ocelové pěsti víry. Právě v tomto městě se sídlo takového řádu nachází.

Milford

Velká pevnost na západě Othionu umístěná v lokalitě, která nemá zjevně žádnou strategickou logiku. Podivné umístění pevnosti je dnes již neznámé, leč pravděpodobně souvisí s dračími válkami, které tu proběhly před staletími a zpusťily valnou část Othionu i ostatních severovýchodních království. Nyní se zdá, že tato pevnost zcela postrádá jakýkoliv obranný smysl. Avšak cirká před osmdesáti lety byl Milford zdemolován jakýmsi výbuchem, jehož ohnisko se nalézalo kdesi uvnitř hradeb. A během pěti let byl opět zrenovován. Nyní se mu říká Nový Milford.

Elslayer

Velké přístavní město na severu. Nachází se zde největší univerzita Othionu a veliký přístav.

V současnosti nenajdeme na severu Othionu významnější a důležitější místo. Jak z hlediska vzdělanosti, tak námořní dopravy.

Kizmar

Místo s největší jižní vojenskou posádkou. Kizmar je zcela určitě posledním velkým správním centrem lidí na jihu Othionu. A je tedy zcela pochopitelné, že kroky všech poutníků a karavan směřující na jih nebo z jihu na sever, vedou právě do tohoto města.

Drinad

Město ležící na východní hranici s Agaronnem. Přezdívá se mu "Pašerácké město". Cesta do Agaronnu je v současnosti zakázaná a to oběma směry. Pokud se někdo chce dostat do Agaronnu, je místní vojenská posádka povinná ho zastavit. Takový pokus se zde trestá bez výjimek smrtí. Dobrodruzi vracející se zpět do Othionu, bývají po dopadení zatčeni, vybavení je jim odebráno a jsou popraveni. Jedná se vsukutku o město šedé zóny s velkou vojenskou posádkou hlídající tuto východní hranici na řece Loare. Je známým faktem, že zde operuje organizace, která se snaží vysílat pošetilé dobrodruhy do Agaronnu a přijímat od nich, pokud se některý vrátí, vše, co v Agaronnu naleznou. Ačkoliv se většina dobrodruhů již nikdy zpět z Agaronnu nevrátí, vysoké odměny za pašované zboží jsou velkým lákadlem pro mnoho odvážlivců. Situace ve městě jako takovém se mění velmi často. Občas jsou pochyťtáni členové podsvětí a popraveni. Při mučení obvykle někdo z nich udá pár dalších. Ale během dalších měsíců vznikají buňky nové a pašování dál pokračuje. Operují tu agenti různých tajných služeb i dvora. Ti zase občas bývají popraveni právě podsvětím.

Stern, Nadlak, Dormium

Tyto velké obchodní pevnosti s vojenskou posádkou, přes které se dá teoreticky rovněž přejít na východní stranu do Agaronnu, zde zmiňuji jen pro to, abych neopomenul místa, kde bylo kdysi možné překročit Loaru suchou nohou směrem na východ. Nyní jsou však mosty přes řeku Loaru však stržené a dobře stržené. Je tedy takřka nemožné tudy projít.

Toren

Ačkoliv jsem se daleko více rozepsal o Drinadu, jest právě Toren hlavním městem východní provincie. A právě zde se nejvíce prodávají předměty pašované z Agaronnu přes Drinad.

Pelegor, Marburg

Nelze opomenout tato dvě největší obchodní říční centra na tocích řek Náren a Varûze. Vládne tu čilý obchodní ruch. A při najmutí vhodných lodí dá se dá procestovat celé vnitrozemí, případně doplout do Loáry a po ní až k moři. Obchoduje se zde vsukutku se vším, co se dá na lodích přivést a odvézt.

Ardanské opatství

Pověstmi opředené místo v Sněžných horách, kde prý kdysi došlo k přivolání d'ábla a k jeho následnému uvěznění. Z většiny bojových řádů víry chodí novicové na závěrečnou zkoušku právě do tohoto opatství. Říká se, že místní opatství disponuje mnoha svitky a dokumenty, které jsou považovány za velmi vzácné nebo dokonce zakázané. Také se říká, že jméno nejbližší vesnice vzniklo díky temným událostem, které se kdysi v blízkosti opatství udály. Jméno oné vesnice sluje Hrûzov. Ačkoliv se obvykle ve svých pojednáních lidovým pověstem a báchorkám vyhýbám, zde mi posloužily k osvětlení pozice, kterou toto opatství v očích

veřejnosti zastává.

Ostrov Galad

Jedná se o území ležící severovýchodně od Othionu, patřící však k Othionu. V současnosti se na něm nachází trestanecká kolonie.

Konflikt na severovýchodě

Na severovýchodě Domoviny došlo před třemi generacemi k válce s nemrtvými. Její průběh se nakonec podařilo zvrátit. Avšak dopad použité strategie nesou na svých bedrech všechna zúčastněná království dodnes. Povězte si tedy krátce, o co tenkrát šlo. Temná růže se rozhodla vytvořit si vlastní panství, zotročit obyvatele a profitovat ze získané moci. Pomocí nekromancie si vytvořit armádu nemrtvých a ovládnout kraj. Vybrala si pro tento počin Stigii, kterážto neměla pražádnou spořádanou armádu. První pokus o převzetí moci pomocí rozbratu z nitra království nevyšel, a tak se spolek rozhodl převzít moc pomocí hrubé síly. Spolčil se proto s kouzelnicí Aleriou. Tato bezesporu schopná kouzelnice jim pomohla stvořit nemrtvé, kteří během několika měsíců obsadili celou Stigii snad kromě Stigijského hvozdu. S každým krvavým vítězstvím povstávali další nemrtví bojovníci pod vlivem nekromantů a armáda tak stále rostla. Krystaly, nekrotheurgie, nesmírné množství many, to vše bylo dozajista potřebné pro kontrolu nad takovou hordou nemrtvých. Po ovládnutí Stigie se jejich páni obrátili na západ. A jejich vojáci rovněž. Bylo svedeno mnoho epických bitev, zem pohltila neskonalé množství krve padlých. Ale tak, kde se mrtví obracejí proti svým živým spolubojovníkům, bylo těžké vítězit. Nemrtvé vojsko se tak rychle blížilo k Othionu. V době, kdy se nekromantská vojska prodrala polovinou Agaronnu, vyslal jim v ústřety část armády Othion. Již nebylo pochyb, že je hrozba velice reálná a nachází se takřka na prahu království. Samotní vojáci by nic nezmohli bez pomoci mocných kouzelníků a alchymistů, kteří se do tohoto velkolepého tažení zapojili vidouc, že jejich selhání v tuto chvíli, může znamenat jejich chvíle poslední. Společným dílem vytvořili svitky, jejichž působením se pokusili navrátit mrtvým vojákům zpět jejich duše. Byl to plán smělý a dozajista i zoufalý. Tím směrem i velice riskantní a nedomyšlený. Vznikli tak nemrtví s duší, vzpomínkami, uvědoměním. Muselo pro ně být hrůzou, když zcela přičetní pohlédli na svá stále mrtvá a rozpadávající se těla. Pozabýjeli své pány ve svém hrozném zoufalství. Temná růže tak rázem přišla o svou moc a vládu nad získaným územím. Kouzelnice Aleria však neváhala. Získala Měsíční kámen, jakousi vzácnou knihu a hůl a pomocí těchto vskutku mocných propriet otevřela Strž. Časoprostorový portál mezi světy. Na náš svět pak začaly proudit bytosti, které tu nemají co pohledávat. Astrální bytosti neboli astrálové, kteří okolní život berou jen jako zdroj své potravy. Odborný čtenář mi promine, ale nyní je třeba zcela neakademicky přiznat, že po krvavém řádění nemrtvých teprve nyní nastala skutečná a regulérní jatka. Stigie i okolní východní země padly během dvou týdnů. Ale tu se ukázalo, že astrální bytosti nemohou projít přes pás věží Světla tyčících se podél břehu Loary. Jen velmi málo obyvatel Agaronnu mělo to štěstí a dostalo se včas přes řeku do bezpečí. Takže vše v Agaronnu i Stigii zůstalo tak, jak bylo ve chvíli, kdy to prchající i odevzdání obyvatelé opustili. Všechny poklady, všechna tajemství, všechny známky běžného života. Vše zůstalo ležet za zdmi, na cestách ve vozech prchajících, pod zemí i na zemi.

Je zcela prokázané, že Aleria astrálům unikla. Temná růže po ní stále pátrá, protože její počínání považuje za zradu. Po této válce se provalilo mnoho kontaktů, probíhalo a stále probíhá zatýkání i ve vysokých kruzích. Ačkoliv tehdy Temná růže ztratila mnoho svých členů, stále pátrá po Alerii, stejně jako tak činí i mnohé jiné tajné či veřejné organizace.



Nyní je hranice na Loáře střežena, aby nikdo neprošel tam ni zpět. Pod okamžitým trestem smrti. Neboť nikdo netuší, jak funguje obrana věží Světla, ani jak dlouho ještě vydrží. Vidina obrovského bohatství, ležícího za hranicemi, láká dobrodruhy, kteří se vydávají rabovat, a ti, co se vrátí, přivázejí předměty, jež se chovají mnohdy velmi zvláště, protože již nikdo s jistotou neví, k čemu původně skutečně sloužily. Dokončují se hony na členy Temné růže, nicméně mnoho z dosud nenalezených členů již zemřelo stářím nebo si vytvořilo skvělé krytí a kdesi na samotě a v bohatví v poklidu dožívá své bohaté životy. Jiní využili svých kontaktů a vazeb a pomocí vydírání si zajišťují krytí a bezpečí, případně skrytou identitu. Alespoň toliko se o nich s jistotou ví. Stejně tak se všeobecně ví, že kouzelnice Aleria dosud žije někde ve Stigii. Ale jako autor, který se nespokojí s všeobecným vědomím společnosti, mohu směle tvrdit, že pro to neznám jediný hmatatelný důkaz.

Tradiční bohové Domoviny

S přihlédnutím konkrétně k bohům severovýchodu, potažmo jihozápadu

Kdo jsou ti bohové, kterými se mnozí pyšní, k nimž se modlí a jimž hold a obětiny vzdávají? Žádný text by nebyl dostatečně správný a dostatečně výmluvný, kdyby nezačal tam, kde běžní smrtelníci začínají i končí svoji pouť tímto světem. Na světě samém. Na cestách, loukách vodních tocích, dlážděných ulicích.

Kupříkladu na cestách lze narazit na nejednu stélu, monolit, pilíř, na kterých čísi dovedné ruce vyobrazily značku konkrétního boha. Ta povětšinou značí, že je toto místo zasvěcené tomu konkrétnímu bohu. Některý z kleriků tu provedl rituál svěcení. Věřící se na tomto místě cítí klidněji, bezpečněji, klerikům se rychleji obnovuje přízeň boha, spojení s tím konkrétním bohem je tu příznivější. Prosby mohou být lépe vyslyšeny. Bůj, jemuž jsou toto místo, tato stavba zasvědceny, nad nimi drží ochrannou ruku a věřící cítí, že bůh je zde vidí. Že skrze víru a zasvěcení tohoto místa vnímá tento svět.

V zapadlých vesničkách či osadách někteří obyvatelé ještě stále uctívají přírodní bůžky, či ojediněle nějaké staré, zlé zapomenuté bohy. Ale to je velice vsutku velmi ojedinělé. Zpravidla v takových místech ještě běžné církve nemají své zastoupení a nebo jsou místní příliš pověřiví a poplatní předchozím generacím a tradiční duchovní výchově.

Základním smyslem víry je fakt, že jakýkoliv bůh může existovat, pokud v něho někdo věří. Ve starých svitcích existuje dokonce příběh o bytosti, která se takto stala skutečně bohem. Je zcela běžné, že se někdo modlí k vícero bohům, protože od každého očekává jinou pomoc či podporu. Mezi smrtelníky se dnes nenajde prakticky nikdo, kdo by vyvracel přítomnost a existenci bohů. Rovněž jejich podíl na vytvoření světa a všeho v něm je pro obyvatele Domoviny jasný a nepopíratelný. Existence bohů se odehrává v nekonečném čase a prostoru, díky čemuž jsou v podstatě všudypřítomní. Pro obyčejné smrtelníky však bývá přirozenější a uchopitelnější, když bohům přisoudí nějaké konkrétní místo, kde dle nich sídlí. Může to být například na nebi, pod zemí, v moři, na štítech hor a podobně.

Obecně lze říci, že se bohové jako takoví na světě sami nezhmotňují, spíše za sebe v některých případech posílají své vyslance. Jsou to však okamžiky vzácné a zpravidla krátké. Naopak zcela

běžné je působení bohů pomocí jejich stoupenců. Některým z nich se tak dostává vzácného požehnání. Stávají se pak jakýmiš šampiony svých bohů. Kterí v našem světě naplňují jejich vůli. Mnozí věřící pak mohou žádat o přízeň bohů, díky níž dokáží vyprosit u svých bohů zásah boží mocí do pozemského dění. Díky podstatě bohů a faktu, že jejich moc pramení v síle věřících z mnoha světů, lze konstatovat, že bohové vlastně nemohou zemřít. Mohou však upadnout v zapomnění a tím jejich moc zeslábné. Mnozí se dodnes přou, co je trýznivější. Zda věčný život v zapomnění nebo smrt jako taková. Jisté je, že pokud na sebe bůh vezme fyzickou podobu, kterou se prolne do našeho světa, může být tato jeho fyzická podstata zcela jistě zabita. To však nijak nepoškodí boha jako takového.

Božská moc je nezměrná a proto již sami bohové kdysi pochopili, že řešit své spory přímo vlastní mocí jim neprospívá. Zpravidla dojde k takové destrukci světů a jejich obyvatel, že bohové přijdou o mnoho svých stoupenců a tedy i o podstatnou část své moci. To byl zřejmě jeden z hlavních důvodů, proč se uchylují k prosazování své moci a řešení svých sporů převážně pomocí svých stoupenců.

Než-li se pustíme do výčtu některých bohů, je třeba podívat se na duši živého tvora jako takovou. Duše je cosi mající prapůvod kdesi v nekonečných sférách bytí. Při narození smrtelníka se stává jeho součástí. Je tím, čím jsme. Je dobrem i zlem v nás. Duše stojí dozajista i za vírou bytosti v bohy. Podle skutků, kterých se za života dopustila, se pak mění i její forma. Když živá bytost zemře, její duše se navrátí zpět do vyšší sféry bytí poznamenána svou minulostí a svými minulými skutky. Až přijde čas, bude duše opět povolána. Opět čistá, přesto však poznamenána záblesky toho, čím dříve byla. Často ji to přitáhne k těm, které kdysi znala a milovala, ačkoliv třeba v jiné životní roli. Obecně se soudí, že to sice může trvat desítky i stovky let, ale duše se nakonec znovu setkají. Jak ve smrtelném světě, tak v nekonečném světě sfér. Právě proto, že jsou duše a jejich víra pro bohy tak důležité, odměňují po smrti své nejvěrnější, stejně jako trestají ty, kteří šli za života proti jejich plánům a idejím. Při dalším vtělení tak mohou počítat s tím, že se nová živá bytost přikloní opět k víře v ně samé nebo se díky vnitřnímu strachu z prožitých trestů neobráti proti nim.

Mezi bohy žádná stanovená hierarchie není. Nejmocnější jsou ti, kteří mají nejvíce věřících a tudíž i největší moc. Ačkoliv kdysi dávno byli zcela jistě nejmocnější právě Galet a Dorengar, dnes jsou v ústraní zastíněni mocí Freyi a Tharma, přestože jsou Freya a Tharm v podstatě jejich služebníky. Je třeba si uvědomit, že bohové existují v mnoha světech, nejen v tom našem. A i tam mají své přívržence. A po poslední opravdové válce bohů jsou v našem světě jistě mezi nejmocnějšími právě Freya a Tharm. Války bohů jsou vždy provázeny smrtí nezměrného množství smrtelníků. Což samozřejmě vede k oslabení všech bohů, jejichž přívrženci zemřeli. Říká se, že od těch dob si bohové dávají pozor a války mezi sebou vedou právě jen prostřednictvím svých přívrženců. A nemusí to být jen války pomocí meče a magie. Podívejme se nyní blíže na několik nejpřednějších bohů severovýchodu, potažmo jihozápadu.

Galet – bůh tvůrce a stvořitel řádu

Určuje prý osudy lidí v okamžiku jejich početí. Bývá vyobrazován jako nebe, hvězdy či slunce. Říká se, že on stvořil všechny světy. O tomto bohu se v současnosti příliš nemluví, nemá v očích veřejnosti tolik stoupenců, ale pokud se děje něco, u čeho je zmíněn, je to vždy něco velkého za oponou, něco přesahující vše, co vzniká pod rukama Freyi nebo Tharma.

Freya – bůh světla a sloužící řádu – tomu, který stvořil Galet

Jest symbolem dobra, který dává smrtelným energii a smysl. Vyobrazován runou ve tvaru písmene F. Nyní jeden z nejznámějších bohů v Domovině. Je považován za jednoho z nejsilnějších z bohů, mající v současnosti mnoho věřících (Galet již pozvolna upadl v zapomnění). Mnohá místa Domoviny jsou poseta kostely, kaplemi, stélami či jinými stavbami, jež jsou zasvěceny tomuto bohu.

Dorengar – bůh rozkladu a chaosu

Tento bůh je prý zodpovědný za zvraty osudu, narušení běžného řádu věcí, nečekané situace a jest patronem rizika. Bývá vyobrazován jako blesk. Pokud se něco zvrtno do špatného konce, říká se, že je to právě jeho vlivem. O tomto bohu se v současnosti mnoho nemluví, nemá tolik stoupenců, ale pokud se děje něco, u čeho je zmíněn, je to něco velkého za oponou, něco přesahující vše, co vzniká vůlí Freyi nebo Tharma. Zatímco většina lidí ho bere jako symbol temnoty a zkázy, najdou se i tací, kteří vidí ve změně a ničení příležitost pro něco nového, pro svržení něčeho, co není vyhovující a pro nastolení něčeho jiného, nového. Mnoho lidí tíhne k uctívání Dorengara a Tharma, protože jim nevyhovuje stávající stav věcí, a rádi by to, co se ve světě děje, s pomocí těchto bohů, usměrnili jinam. A v tom jim Tharm a Dorengar dozajista rádi pomohou.

Tharm – bůh temnoty a sloužící chaosu – tomu, který stvořil Dorengar

Jest symbol zla, beznaděje, nenávisti, boje o moc a války. Vyobrazován bývá znamením co by kruh. Toto je jeden z nejznámějších bohů v naší Domovině, opak Freyi, těšící se velké moci převážně proto, že lidé z něho mají strach. Oplývá mocí obdobnou jakou vládne bůh Freya. (Dorengar již pozvolna upadl v zapomnění). Ačkoliv má velké množství stoupenců, místa zasvěcená právě jemu bývají většinou stryťá.

Kerun – bůh vody

Tento bůh jest patronem námořníků a vládcem moře i řek. Je vyobrazován symbolem kapky nebo trojzubce.

Máves – bohyně plodnosti

Skvělá patronka zrození, jara a úrody. Je zobrazována symbolem vejce či pravotočivé spirály. Někdy bývá interpretována i jako symbol zisku a peněz, právě pro pokroucenou interpretaci zrození. Prý víra v ní plodí i zisk a peníze. Jej symbol si tedy dávají věřící nade dveře, protože věří, že jim to nějaké peníze do domu přinese. Často jsou dost pověřčiví zloději, kteří si tento symbol nosí jako osobní značku. Nicméně se s jejím symbolem dá setkat například nad vchody obchodů, firem a mnohých bank.

Hern – bůh lesů

patron rostlin, zvířat a lesa (hojnost zvěře, ochránce hvozdů)

symbolizuje ho strom vyjádřený korunou a kořeny, modlí se k němu lovci, dřevorubci, zkrátka všichni, kteří mají co dělat s lesem, hvozdem a musí v něm nějak přežít a žít v něm,

Ankeri – bohyně veselí, radosti a naděje

Ankeri dává naději, mění běh věci v dobré, uzdravuje mysl, dává schopnost těšit se z maličkostí. Jejím symbolem jest holubice nebo hvězda. Modlí se k ní dokonce i lidé, kteří mají v blízkosti nějakého blázna, jenž potřebuje pomoci a běžná léčba je v jeho případě neúspěšná.

Gwen – bohyně větru a volnosti (čti Gvín)

Patronka počasí, ale i svobody a cestování. Když vane slabý větřík, věřící říkají: „Dnes má Gwen radost“. Jejím symbolem je vánek (vlnky). Často se k ní modlí námořníci za dobrý vítr. Sedláci se k ní modlí, aby jim nenadělala paseku na polích.

Narog – bůh smrti, vykonavatel, vyrovnavač

Spravedlivý patron jistého konce, pomíjivosti a rovnosti před životem i smrtí. Jeho služebníci prý odvádí smrtelníky z naší sféry existence a berou na sebe podoby smrti samotné tak, jak si ji dotýčný představuje nebo dle toho, jak si dotýčný v životě vedl. Může se tedy stát, že mnozí těsně před svým skonem spatří přicházet své milované, jiní své nejhorší noční můry. Jeho symbolem je znaméná omega či vzácně Smrtihlav. Narog ukončuje běh smrtelného života, který dali bytostem Galet a Freya.

Tibian – bůh země a síly

Tento bůh jest patronem horníků, staveb, stability a moci. Je velice obáván pro zemětřesení, které může rozpoutat. Je milován pro poklady drahokamů, které může dávat. Jeho symbolem je trojúhelník v zemi.

Další země severovýchodu

Mezi další království a panství severovýchodu Domoviny lze zařadit země jako Vermont, Agaronn, Stygie, Západní Estonie, Východní Estonie, Tarrantio, Lorien, Temná zem či Šedé ostrovy.

Severozápadní Domovina

Touto částí Domoviny se rozpínají země jako **Alterské vysočiny**, kraj obydlený převážně barbary a obry. A **Divočina**. Divoši v této zemi uznávají mnoho přírodních bohů a bůžků. Takových, kteří byli dříve uznáváni i v jiných zemích, ale tam již upadli v zapomnění. Svým bohům a bůžkům nestaví sídla, ale světi pro ně místa. Kamenný kruh, posvátný háj a podobně jsou klasickým příkladem takových míst v krajině. Bohové potůčků, cest, řek, stromů a mnozí další jsou zde ctěni, vítáni a oslavováni.

Nenajdeme zde žádná království. V této zemi vládne kmenová a klanová struktura domorodců.

Dalšími zeměmi jsou pak Caluzie a Orin.

Samotnou kapitolou je bájemi opředený Dračí ostrov neboť draci se v Domovině neobjevili již velmi dlouho. Všechny povídky o spatření draka se tedy datují nejméně o tři až pět generací do minulosti. Nicméně kolují legendy o tom, že se draci stále zdržují na Dračím ostrově. Dračí ingredience pro alchymii jsou tedy velice vzácným a vskutku nedostatkovým zbožím. Skutečně však existují historické záznamy o dračích válkách odehrávajících se před několika stoletími. Podle starých spisů draci útočili na severní království, která skončila takřka spálená na uhl. Známým příkladem pozůstatku dračích válek je zřejmě pevnost Milford v severovýchodní části Othionu.

Jihovýchodní Domovina

Národy v této části Domoviny uznávají jen jediného boha. V otázce víry jsou až nebezpečně fanatičtí. Sousední království s nimi proto mají časté problémy. Obyvatelé jihovýchodní Domoviny neuznávají žádné kompromisy, žádné jiné náboženství. Jiná víra je pro ně kacířstvím, které je třeba vypálit a vybit do základů. Vyznavači jiného boha či bohů by byly místními zcela jistě nemilosrdně zabiti. Díky silně vkořeněné víře v jednoho boha, která sahá hluboko do historie těchto zemí, zde nenajdeme žádné tajné spolky či uctíváče jiných bohů či nábožentví.

Náboženské války

Níže jmenovaná tři království neváhají prosazovat svou víru v jediného boha i za hranicemi svých zemí ohněm a mečem, kdykoliv se jim naskytne příležitost. Například ve chvíli, kdy jsou západní sousedé oslabeni či zaneprázdňeni bojem s Divokými z Divočiny, nastává pro jihovýchodní země ideální čas k prosazování pravé víry směrem na západ.

Jedná se o království Grallsko, Lácie a Krenaj.

Jihozápadní Domovina

Tato část Domoviny jest místem městských států a království, která již odnepaměti vedou války jedni s druhými a proto dalšímu. Uzavírají dlouhodobě různé aliance a pakty a v podstatě po generace tam zuří války. Paktují se vzájemně i kvůli problémům s nábožensky fanatickými zeměmi jihovýchodu či kvůli problémům s nájezdníky z Divočiny.

Svazové války

Několik mocných rodů se snaží získat kontrolu nad okolními královstvími. Není zde nouze o zradu. Občas do všeho toho bujarého dění zasáhnou nájezdy Divokých z Divočiny na severu. Divocí bývají vcelku dobře obeznámeni s válečnou situací na jihu a jihovýchodě, takže jakmile se vojska pohnou směrem od nich, rádi pořádají nájezdy právě na své jižní sousedy. Stejně tak jsou na pozoru tři východní království jednověrců. A když se děje u Divokých cokoli, co vyžaduje přesun bojové síly, neváhají překročit hranice a prosazovat svou víru ohněm a mečem.

Do jihozápadní Domoviny spadají země Tiberie, Nurn, Brinor, Arling, Wassetie, Dankel, Tulmig a Corin. Dále Prenská poušť, Therie, Jál, Spirej, Meldesie, Morin.

Středohoří

Jak již název napovídá, jedná se o pohoří vystupující zhruba ve středu Domoviny. Tento kraj je plný jezer a dolů a mnohé lokality jsou poměrně oddělené od svého okolí. Středohoří jest obýváno výhradně trpaslíky. Svě území si bedlivě střeží a nestrpí v něm zástupce žádné jiné rasy. Dokonce i zástupci mladších generací trpaslíků přicházejících do Středohoří z jiných částí Domoviny se musí ve svém chování míti velice na pozoru.

Ačkoliv je téměř nemožné, aby se netrpaslík dostal do Středohoří, stává se, že trpaslíci ze Středohoří putují do jiných krajin. Někdy i proto, že musí ze své domoviny z různých důvodů



odejít. Nezřídka jsou taková sledování dalšími trpaslíky, kteří je sledují z jediného důvodu, vykonání pomsty.

Víra trpaslíků

Trpaslíci ze Středohoří a trpaslíci obecně věří v posvátnou sílu země. Všichni uznávají takzvané Srdce hory. Bývá to zpravidla obrovský drahokam, krystal neustále zaklíněný v hoře. Trpaslíci vědí, že ho nemají narušit. Kdyby to udělali, tak se stane něco velmi špatného, nějaká katastrofa. Takových míst mají hned několik. Mimo Středohoří je znám pouze jeden případ nalezení Srdce hory a tím je Tor Amin, který je jako jediný umístěn nad povrchem, ostatní se nacházejí pod zemí. Tor Amin se nachází v Othionu.

Trpaslíci obvykle dolují tak dlouho, až na Srdce hory úmyslně či neúmyslně narazí, rozeznají ho a v tu chvíli poznají, že toto je ono svaté místo. Upraví prostor okolo do podoby místa, kde mohou toto srdce uctívat a dál zde již nedolují. Toto místo je považováno za svatyni a nikde kolem již po té důlní těžba neprobíhá. Většinou se v horách nachází pouze jedno takové místo (Othion). Středohoří je specifické tím, že jsou zde taková místa tři. Trpaslíci věří, že oni sami pocházejí z hory a jsou její součástí. Hora je pro ně pramatkou. Krystal pak symbol jejich zrození a jejich života. Kdyby byl zničen, pak trpaslíci věří, že i jejich srdce dojdou úhony, a že trpaslíci jako taková zahynou. Že se změní v něco zlého a už to nebudou nikdy oni. Ztratí sami sebe. Proto tato posvátná místa ochraňují. Většina trpaslíků zůstává během svého života v místech, odkud pocházejí. Někteří, obzvláště zástupci mladší generace, se vydávají do světa a hledají další podobná místa. Věří, že najdou další, a pokud ho najdou, pak našli nový domov. Pokud ve zvoleném místě takový krystal nenajdou, neusazují se zde dlouhodobě. Několik generací zde těží, a když zestárnou, vracejí se domů. Tam, kde je jejich Srdce hory. Bez ohledu na klanové války jsou všichni trpaslíci zajedno, pokud jde o jejich víru v Srdce hory. V případě ohrožení Srdce hory trpaslíci ukončí jakékoliv spory a stojí na společné straně, dokud se problém nevyřeší. A po té si opět budou řešit své meziklanové problémy.

Klanové války

Uvnitř Středohoří od nepaměti probíhají klanové války trpaslíků. Žije zde mnoho klanů se svými starými křivdami, kdy někdo někomu něco zcizil, kopal, kde neměl, někomu převzal ženu, případně někomu zabil nějakého příbuzného. Díky pověstné trpasličí cti se jedná o nikdy nekončící boje, protože právě tato čest zpravidla velí pomstít nějakou pomstu další pomstou. Trpaslíci ze Středohoří jsou rovněž vynikajícími mechaniky, které dovedou využít právě i v meziklanových válkách. Zpravidla nebojují o území, ale o čest.