Encyklopedie

Sepsáno Olegem z Žitce

Dějiny

Dějiny našeho světa začínají před tisíci lety příchodem velkých titánů na Parwan. Následuje chronologický přehled důležitých událostí. Dějiny dělíme na několik epoch:

- **věk titánů**
    - začíná příchodem titánů na Parwan, končí založením Ureithalu
- **věk praelfů** nebo také **věk Ureithalu**
    - začíná založením Ureithalu, končí rozpadem Arcigemu
- **věk úpadku**
    - začíná rozpadem Arcigemu, končí založením Elmerské říše
- **starší věk poznání**
    - začíná založením Elmerské říše a končí jejím zánikem
- **mladší věk poznání**, lidé někdy používají jen označení **věk poznání**
    - začíná zánikem Elmerské říše, případně založením Beolské říše a trvá dodnes

Věk titánů

- asi 4000 let před založením Ureithalu
    - příchod titánů a praelfů na Parwan
- asi 1000 let před založením Ureithalu
    - Aranúnh pod vedením Belwirúna se podaří uniknout
- asi 980 let před založením Ureithalu
    - Aranúnh předstupují před bohy
    - dochází k bitvě mezi bohy a titány
- asi 500 let před založením Ureithalu
    - založení první praelfské osady – Antheasu
- asi 450 let před založením Ureithalu
    - založení Ultheasu
- asi 420 let před založením Ureithalu
    - založení Dortheonu

Věk praelfů

- 0
    - založení Ureithalu, králem se stává Wúthar
- 54
    - Wúthar umírá, novým králem se stává Rathas Jednooký
- 66
    - Rathas umírá, novým králem se stává Kalthúr
- 94
    - Kalthúr umírá, novým králem se stává Dawrún
- 130
    - Dawrún umírá, novým králem se stává Kathar
- 136
    - Elúor uškrtil Kathara
- 137

    - Elúor se stává novým králem
    - Říšská rada je rozpuštěna
- 144
    - Katharovi sympatizanti začínají rebelii proti Elúorovi
    - v Elúorově komnatě dochází k potyčce, během které vypadne z okna, ale přežije
    - povstalci převezmou kontrolu nad městem
    - Říšská rada je obnovena
    - novým králem se stává Túneas
    - je sepsána Ústava
- 146
    - město Thaisús se odděluje od Ureithalu
    - vzniká Waeithal, Elúor je prvním králem, Thaisús hlavním městem
- 166
    - Ral Železný podniká úspěšný atentát na Elúora
    - královnou se stává Nairtha, Elúorova manželka
- 167
    - ve Waeithalu byla sepsána Bula královská
- 168
    - první praelfská válka
    - Antheas a Dortheon se stávájí součástí Waeithalu
- 178
    - začíná druhá praelfská válka
- 181
    - končí druhá praelfská válka
- 204
    - na ureithalský trůn usedá Warandún
- 226
    - Ureithal dobyl Antheas
    - Warandún během svého proslovu ničí Arcigem
    - rozpadem Arcigemu zanikají obě praelfské říše

Věk úpadku

- asi 300 let před založením Elmerské říše
    - trpaslík Thur začíná se svými následníky pouť z Elderasu do Alkar
- asi 250 let před založením Elmerské říše
    - vzniká Rada pěti kladiv
- asi 230 let před založením Elmerské říše
    - vzniká Areonova Lesní říše
- asi 150 let před založením Elmerské říše
    - vzniká Tandorské království
- asi 30 let před založením Elmerské říše
    - Areon umírá, dochází k rozdělení starých elfů na vysoké, lesní a temné

Starší věk poznání

- 0

    - založení Elmerské říše
- 36
    - založení Ekarského království
- 41
    - založení Žiteckého království
- 116
    - založení Tol-Erebu
- 176
    - umírá Salfarin II.
    - na tandorský trůn usedá Salfarin III.
- 182
    - Úrunské království se stává součástí Tandoru
- 189
    - králem K'rolfské říše se stává Zurak
- 200
    - Yrvi vytváří v Entalu náhrdelník nezranitelnosti
- 203
    - druhým králem Trondelvaaru se stává Norim Irgaal
    - začíná první dračí válka mezi K'rolfskou říší a dračími legiemi
- 204
    - vzniká Beolský pakt
    - začíná Velká válka
- 205
    - bitva na Černohradských polích
    - rozpad Rady pěti kladiv
- 208
    - bitva u Dubovce
- 209
    - bitva o Telanar
- 210
    - vzniká Ledová horda
- 211
    - bitva o Nylthas
- 212
    - masakr Verenoru dračími legiemi
    - pád Elmerské říše
    - konec Velké války

Mladší věk poznání

- 0
    - z Beolského paktu se stává Beolská říše, králem se stává Olivier Beolský
- 3
    - končí první dračí válka
- 38
    - Aggra na ostrově Taar zabíjí Norima Irgaala
- 41

    - umírá Salfarin III.
    - na tandorský trůn usedá Egon Bílý
    - je sjednán mír mezi Tandorem a Beolskem
- 68
    - začíná druhá dračí válka mezi K'rolfskou říší a dračími legiemi
- 72
    - končí druhá dračí válka
- 89
    - začíná třetí dračí válka
- 92
    - končí třetí dračí válka
- 190
    - začíná tzv. vodní válka mezi K'rolfskou říší a Tritony
- 193
    - končí vodní válka

Kalendář

Hlavní časovou jednotkou jsou *roky*. Rok je jeden cyklus ročních období – jara, léta, podzimu a zimy. Rok se skládá z 8 měsíců:

1. Zelen
2. Buken
3. Zjar
4. Slunovec
5. Listen
6. Dešten
7. Sněhopad
8. Bělen

Každý měsíc má 45 dnů. Akorát Bělen jich má pouze 44.

Jeden den je jeden denní cyklus – od východu slunce po východ slunce.

Jeden den má 20 hodin.

Jedna hodina má 20 minut.

Jedna minuta má 20 sekund.

Vzdálenost, váha

V západním Valkátu se měří pomocí *mil*. Jedna míle má 300 *stop*. Jedna stopa odpovídá délce boty dospělého muže. Jedna stopa má 12 *palců*.

Pro měření váhy se používá jednotka *kámen*. Jeden kámen odpovídá váze skutečného kamene velikosti lidské pěsti. Jeden kámen má 100 *šišek*.

Rasy, zvířata

Člověk

Lidé jsou vysocí přibližně 4 až 5 stop. Mají 1 pár rukou a 1 pár nohou.

Domovem lidí je Beolsko a Tandor.

Elf

Elfové mají na rozdíl od lidí špičaté uši. Také obvykle měří 5 až 6 stop. Na rozdíl od lidí elfům vousy ani jiné chlupy na těle kromě vlasů nerostou. Elfové většinou nejí maso a často ani živočišnou stravu.

Domovem elfů je Shandalar, odkud se dostali i do jiných krajů.

Trpaslík

Trpaslíci jsou vysocí asi 3 stopy a mají mohutné tělo. Na rozdíl od lidí rostou vousy i trpasličím ženám.

Domovem trpaslíků je Elderas.

Obr

Obři mají na výšku přibližně 10 stop. Živí se výhradně masem. Jejich domovem je Trondelvaar a severní Valkát.

Triton

Tritoni šedomodrou barvu kůže a zašpičatělé uši. Na spodku čelistí se nachází žábra, díky kterým mohou dýchat pod vodou. Mezi prsty mají tritoni plovací blány. Tritoni se živí rybami a jinými mořskými živočichy.

Domovem tritonů je moře u západního pobřeží Shandalaru a Durnalaru.

Skřet / Ork

Skřeti nebo také orkové mají šedou až černou barvu kůže. Jsou vysocí asi 4 stopy. Krmí se výhradně masem. Typickým znakem jsou také jejich dlouhé špičáky, které někdy lezou i ze zavřených úst.

Domovem skřetů je země Razh Ugra.

Drak

Tato krásná a zároveň děsivá stvoření mají 2 páry nohou, 1 pár křídel a ocas a povrch jejich těla tvoří velmi odolné šupiny. Jejich rozměry se značně liší, jsou zprávy o menších dracích velikosti statného koně až po obrovská stvoření, jako byl například Zlatospár, který mohl mít na délku možná i 50 stop.

Draci se živí masem. Jejich velkou zvláštností je schopnost chrlit oheň.

Draci pochází stejně jako skřeti ze země Razh Ugra.

Víla

Víly jsou stvoření velmi podobná lidským ženám. Víly ovšem nemají žádná pohlaví.

V těle víl se nachází velké množství Many, díky čemuž umí snadno používat magii a jejich rány se hojí velmi rychle.

Víly pochází z Erebských ostrovů a ze západního pobřeží Tandoru.

Bludička

Bludičky jsou zvláštní stvoření čistě na magické bázi. Většinou jdou poznat díky světlu, které vyzařují. Nejčastěji se vyskytují v oblasti Ureithalu.

Troll

Trollové jsou málo inteligentní stvoření vysoká asi 8 stop. Jsou schopna si vyrobit oděvy a nástroje. Žijí převážně v severním Valkátu, v Elderasu a v Alkarech.

Yeti

Yeti je asi 7 stop vysoké stvoření. Jeho tělo je pokryto dlouhou bílou až šedou srstí. Není příliš inteligentní, ale je schopen si vyrobit jednoduché nástroje.

Hejkal

Hejkalové jsou asi 5 stop vysoká stvoření porostlá hustou hnědou až černou srstí. Žijí převážně v Beolsku a Shandalaru.

Siréna

Siréna nebo také mořská panna je bytost, jejíž tělo je podobné lidskému, ale místo nohou má ploutev. Žijí v moři, především v okolí Erebských ostrovů. Sirény jsou velmi nebezpečné, svým zpěvem svedou námořníky a poté je loví. Původně se mělo za to, že sirény jsou podobně jako víly pouze ženy, ale existují záznamy o spatření „mořských králů“. Je tedy zřejmé, že ženy jsou mezi sirénami mnohem častější. Dle známých údajů zřejmě sirény žijí ve skupinách, kterým vládne jeden mořský král a zbytek skupiny tvoří jeho harém.

Gnoll

Gnollové jsou málo inteligentní tvorové, vysocí asi 3 až 4 stopy a žijící především v Tandoru a Alkarských horách.

Kentaur

Kentaur je tvor s jedním párem rukou a dvěma páry nohou s kopyty. Obývají oblasti v jižním Valkátu a žijí v kmenech. Jsou poměrně inteligentní, mluví jednoduchým jazykem a umí vytvářet primitivní nástroje a zbraně.

Hipogryf

Hipogryf je létající zvíře podobné orlovi. Má 2 páry nohou a 1 pár křídel. Vyskytují se především v Elderasu, kde je tamními trpaslíky používán k létání jako dopravní prostředek.

Harpyje

Harpyje mají tělo podobné lidskému, ale místo rukou mají křídla a místo chodidel mají orlí drápy. Žijí převážně v Durnalaru a Rudých horách.

Bazilišek

Bazilišek je velký tvor s ještěřím tělem a 3 páry krátkých nohou. Jeho výskyt je velmi vzácný, nejčastěji žije na jihu Durnalaru. Má velmi zajímavou schopnost pomocí magie uspat svou kořist.

Dybuk

Dybukové jsou podobně jako bludičky stvoření čistě magické podstaty. Jejich nebezpečí se skýtá ve schopnosti ovládnout tělo jakékoliv živé bytosti. Vyskytují se především v Ureithalu v okolí Antheaských ruin. Traduje se, že se jedná o duše mrtvých praelfů.

Gorgona

Gorgona je bytost s rohy, pařáty, tesáky a křídly.
Jejich kůže je šedá a tvrdá a díky tomu se často zaměňují za sochy a je velmi těžké je porazit běžnými zbraněmi. Vyskytují se především v horách v Razh Ugra.

Kopromlask

Kopromlask je zelený červ dlouhý asi 30 až 60 palců. Živí se krví a zbytky těl, a tudíž se objevují především na místech, kde proběhla nějaká bitva.

Kožožrout

Kožožrout je brouk vypadající jako drahokam. Živí se tkaninou z tlumoku, kterou rozežírá rovnoměrně, takže se v tlumoku netvoří díry, ale po nějakém čase se rozpadne.

Chiméra

Chiméra je velmi vzácný létající tvor vyskytující se na úplném jihu Valkátu. Chiméry obývaly Valkát ještě před rozpadem Arcigemu, v té době to byl poměrně běžně se vyskytující tvor. Praelfům způsobovaly problémy, neboť jim unášely dobytek a někdy dokonce útočili na je samotné.

Kůň

Kůň je čtyřnohé zvíře žijící především v západním Valkátu a využívané především lidmi jako dopravní prostředek.

Jednorožec

Jednorožec je fascinující tvor podobný koni. Mívá bílou srst a na rozdíl od koně mu nad nosem roste krátký roh. Jednorožci hojně využívají magii, jejich roh totiž dokáže uchovávat Manu, což je tedy také důvod, proč jsou jednorožci ve velkém loveni. V současné době už se vyskytují jen velmi vzácně ve středním Valkátu.

Wyverna

Wyverna je tvor vzhledově podobný drakovi, avšak wyverny bývají výrazně menší. Další rozdíl je, že wyverny neumí chrlit oheň a oproti drakům nemají přední nohy. Na křídlech však mají drápy, které umí nohy nahradit. Vyskytují se především na úplném severu Valkátu.