

Národy Západního Valkátu

Sepsáno Ronaldem z Jelenice

Část první – národy současnosti

Beolská říše

Beolská říše vznikla z takzvaného Beolského paktu, tedy spojení tří menších lidských království – Krumálského, Ekarského a Žiteckého. Korunovace prvního krále – Oliviera Beolského – ukončila epochu označovanou jako starší věk poznání a začala mladší věk poznání.

Do znaku si ekarané (tedy národ převážně obývající právě Beolsko) dali kombinaci tří symbolů původních říší, tedy jelena, koruny a žita.

V Beolsku se mluví především obecnou řečí. Určité dialekty můžeme pozorovat na jihu země, kde se do obecné řeči dostávají elfské výrazy a velmi výrazné nářečí se vyskytuje v oblasti Černohradu, kde se zase hojně využívá trpasličího drsného slangu.

Hlavním městem Beolské říše je Jelenice. Velkolepé město, kterému se válka naštěstí vyhnula. Původně bylo i hlavním městem Krumálské říše. Dalším velkým a důležitým městem je již zmíněný Černohrad, který hrál důležitou roli v bojích proti Tandoru během Velké války. V současnosti se jedná o velké obchodní centrum propojující Beolskou říši s trpasličími klany, Tandorem a vede přes něj i velká jižní cesta do Elderasu.

Trpasličí klany

Horští trpaslíci (kteří si říkají *thurdoras*, tedy v překladu „Thurovi syni“) nejsou už zhruba 300 let sjednoceni v jednom státním celku, ale jsou rozděleni na jednotlivé klany (v řeči trpaslíků označované jako *durgen*).

Původně pochází trpaslíci ze země Elderas, kde jich stále velké množství žije. Kdysi ve věku úpadku se jich však část vydala pod vedením trpaslíka Thur dor'undar z neúrodného Elderasu do Alkarských hor, kde tento národ žije dodnes. Při příchodu se zformovali první klany a vznikla Rada pěti kladiv, tedy říše, která vydržela ještě stovky let, dokud se nerozpadla během Velké války. Momentálně trpaslíci ovládají jen část původního území, neboť sever Alkarských hor patří Ledové hordě.

Nejvlivnějším a nejbohatším velkým trpasličím klanem je v současné době *durgen e'Sargos*, který sídlí ve Zlatých horách. Jejich bohatství pramení především z množství zlata a dalších cenných nerostů těžných v tamních důlních komplexech. Sargoský klan má i nejvyšší množství vazalských klanů. Za zmínku stojí například *durgen e'Frer* sídlící na úpatí hory Trojzubec.

Další velký klan je *durgen e'Thern* z Větrných hor. Časté potyčky s Ledovou hordou udělalo z Thernských trpaslíků nebezpečné válečníky, které jen tak něco nezalekne. Mezi Thernské vazaly patří například *durgen e'Dorm*.

Posledním z velkých klanů je *durgen e'Bardak* sídlící ve Stínových horách, které leží v jižní části Alkar. Tento klan je známý především pro výborné pivo, které vaří. Jižní alkarské podhůří je výborným místem pro pěstování chmelu.

Jedním z velkých klanů byl i *durgen e'Wardun*, tento klan se však během Velké války rozpadl a byl pobyt Ledovou hordou. Dosud však přežívá jeden z jeho vazalských klanů, *durgen e'Kegg*. Tento klan se rozhodl porušit vazalskou přísahu, protože odmítal zaútočit na Elmerskou říši a jen se štěstím přežil

invazi Ledové hordy. Podobný osud jako *durgen e'Wardun* potkal i *durgen e'Lodar*, nejmenší z velkých klanů.

V trpasličím klanu hraje důležitou roli především vládce klanu (tzv. *durgenar* nebo *grim e'durgen*). Druhou nejdůležitější osobou je válečný magnát (tzv. *norgrim*). Významné postavení mají i členové klanové rady (klanová rada se označuje *athar e'durgen*), což bývají většinou starší zasloužilí členové klanu a u velkých klanů pak i vládci vazalských menších klanů. Důležitou osobou je v každém městě i tzv. pán věže (v trpasličí řeči *dungrim*).

Trpaslíci používají jako písmo runy. V runách nemají písmena H, Q, X, Y a Z, která se samostatně v jejich jazyce nevyskytují. Pokud potřebují zapsat cizojazyčné jméno, nahradí písmeno Q za KW, písmeno X za KS, písmeno Y za I a písmeno Z za S. Písmeno H buď vynechají (například Shandalar zapisují trpaslíci jako Söndalar), nebo ho nahradí za G (například Černohrad se v runách píše jako Thernograd). Písmena I a J se zapisují stejnou runou, obdobně jako V a U. Výslovnost se pak liší v různých krajích Alkar. Zatímco na severu se používají spíše souhlásky J a V, na jihu se preferují samohlásky I a U. Tato nejasnost způsobuje problémy u fonetického přepisu. Nejasný je například zápis trpasličího jméno Baldwin, které by šlo zapsat i jako Balduin.

A	↑	P	↑
B	Ɔ	R	⌘
C	∧	S	1
D	⌘	T	⌘
E	h	U	∩
F	X	V	∩
G	Ɔ	W	∩
I	†	TH	Y
J	†	Ö	⌘
K	∧	NG	⌘
L	Ɔ	ND	B
M	M		
N	Y		
O	⌘		

Lesní říše

Mezi Rudými horami a řekou Zlatavou se rozprostírá malebná zalesněná země Shandalar, jejímiž obyvateli byli od rozpadu Arcigemu pouze elfové. Lesní říši (neboli v elfštině *Ental*) založil ještě ve

věku úpadku Areon Moudrý. Po jeho smrti se elfové rozdělili, avšak následníci Loithara, jednoho z Areonových synů, zůstali v Shandalaru.

Lesní říše vždycky byla velmi uzavřená. Cizince na svém území vidí lesní elfové neradi, stejnětak příliš s nikým neobchodují. Během Velké války zůstala Lesní říše neutrální.

Tol-Ereb

Město a říše sídlící na jednom z Erebských ostrovů. Tol-Ereb byl založen zakladatelem magické školy Araxis, čarodějem jménem Aramos Ekarský. Z původní malé osady se vyvinulo velkoměsto. Vládnoucím orgánem Tol-Erebu je Rada arcimágů, sídlící v nejvyšší věži Tol-Erebu. Kromě věže arcimágů je velmi důležitou stavbou takú Akademie. Budova, kde se učňové vzdělávají v užívání magického umění Araxisu a spoustu dalších znalostí, od historie, přes zeměpis až po přírodní vědy.

Ačkoliv se Tol-Ereb nachází za mořem, na jednom z mysů na beolském pobřeží je tol-erebská kolonie, která přes den udržuje portál přímo do města, což usnadňuje obchodníkům a jiným návštěvníkům cestu.

Tandorské království

Tandor je velmi mocné království rozprostírající se ve stejnojmenné zemi na sever od Beolska. Hrálo významnou roli během Velké války, neboť právě tandorské síly se významnou částí podíleli na decimování Elmerské říše.

Trondelvaar

Trondelvaarští obři dlouhou dobu nebyli sjednoceni. Až kolem roku 150 staršího věku poznání byl korunován první král sjednoceného Trondelvaaru – Argulf Rundaalas. I přesto ale hrály i nadále významnou roli především Trondelvaarské kmeny.

Trondelvaarský lid je založen na tradicích a rituálech, které jsou staré stovky let. Jejich šamani a kněží jsou navíc poměrně mocnými uživateli magie. Z jejich pohledu se ale jedná spíše o sílu Trondelvaarských bohů.

Ledová horda

Ledová horda je neorganizovaná armáda zdivočelých ledových obrů, trollů, yetiů a dalších divochů. Její seskupení způsobil druhý trondelvaarský král, Norim Irgaal, pomocí neznámého magického rituálu. Ledová horda obsadila severní část Alkarských hor a pořádá nájezdy na alkarské trpaslíky.

K'rolfská říše

Mocná říše temných elfů sídlící v jihozápadní části Valkátu, v zemi jménem Durnalar. Během staršího i mladšího věku poznání se dostala do několika potyček se skřety a dračími vládci z Razh Ugra, ačkoliv ve většině z těchto potyček byli právě elfové agresorem.

K'rolfská říše je díky Rudým horám, absenci pořádné obchodní cesty a mentalitě jejich vládců poměrně izolovaná od zbytku Západního Valkátu. Hlavním městem říše je Qaelus.

Tritoni

Mladá říše tritonů, stará pouze necelých dvě stě let, se rozkládá na mořském dně na západ od Shandalaru a Durnalaru. Tato humanoidní rasa, schopná dýchat na pevnině i pod vodou, byla v historii označována i jako *vodní elfové*, ačkoliv s elfy nemají pravděpodobně nic společného.

O tritonech se toho stále mnoho neví. Je to zapříčiněno především faktem, že jejich hlavní město leží hluboko pod vodní hladinou a běžným suchozemským obyvatelům Valkátu je tudíž nepřístupné.

Draci a skřeti

O dracích a skřetech koluje hromada legend. S jistotou lze ale říct, že v Razh Ugra existuje několik státních útvarů, kterým vládou draci. Některé z těchto států si nárokuje území zasahující až do bývalé Elmerské říše. Více toho o těchto tvorech neznáme, neboť se zatím nepodařilo navázat diplomatický kontakt.

Nejznámějším zástupcem draků je Azagrazh zvaný Zlatospár. Velkým podílem přispěl k pádu Elmerské říše. Kolem roku 210 mladšího věku poznání záhadně zmizel. O jeho osudu kolují legendy, ale nikdo přesně neví, kam se poděl.

Víly

Výskyt těchto neuvěřitelných bytostí byl nahlášen na Erebských ostrovech a na západním pobřeží Tandoru. O vílách se toho ví velmi málo, ale je jisté, že mají na svých územích určitou organizovanou strukturu.

Část druhá – zaniklé národy

Praelfové

Praelfové obývali především Východní Valkát před stovkami, ne-li tisíci lety. Původně praelfy na Parwan přenesli v dávných dobách titáni. Po vyhnání titánů z Parwanu bylo bohy dovoleno praelfům na Parwanu zůstat a obydlet kontinent, který dnes známe pod označením Valkát (případně elfsky *Walgath*).

Z praelfů se po rozpadu Arcigemu vyvinuly všechny jednotlivé rasy obývající Valkát v současnosti.

Elmerská říše

Elmerská říše obývaná vysokými elfy byla založena Alfarem, synem Areona, na konci věku úpadku. Pojmenovaná je podle Alfarova přítele Elmera, který tragicky zahynul při stavbě hlavní města Verenoru.

Elmerská říše se rovněž účastnila Velké války, na což krvavě doplatila, neboť byla Tandorem a wardunskými trpaslíky poražena a zdevastována. Na pádu říše se ovšem podíleli i skřeti z Razh Ugra.

Drtivá většina přeživších obyvatel našla azyl v Beolské říši.