Svět Velimaru

pro

Drakí Doupě II



V. 01.19

Úvod

Vítej dobrodruhu! Dostává se ti do rukou příručka popisující svět Velimaru. Jde o fantastický svět vytvořený pro hráče české hry na hrdiny Dračí doupě 2. Tento dokument metodou svět v kruzích představuje jeho výchozí nastavení z jara roku 869 a je určen jak pro průvodce hrou, tak pro hráče. Toto nastavení by však rozhodně nemělo být neměnné. Svět by se měl v závislosti na vašich rozhodnutích a dobrodružstvích dynamicky měnit. Naší primární motivací pro tvorbu tohoto světa bylo vybudování dostatečně propracovaného prostředí pro naše vlastní dobrodružství. Budeme ale rádi, když ho pro svou hru využije i tvoje družina, ať už v jeho původní formě, nebo jen jako inspiraci pro vlastní práci. Vyhrazujeme si ale exkluzivní právo rozhodovat o tom, co budou a nebudou kanonické události. Použijeme-li jméno nějaké důležité postavy poprvé, pak bude **tučně**. Na konci této příručky pak vložíme Seznam jmen určený výhradně průvodci hrou. Ten si do něj s postupujícím časem může dělat poznámky o osudech jednotlivých nehráčských postav, udržovat si tak přehled a hru konzistentní. Postupem času pro Vás budeme publikovat dobrodružství a výpravy, kterébudete moci odehrát. S každým z nich Vám odhalíme další a další detaily ohledně světa samotného, jeho historie a obyvatel. Přejeme Vám, ať na klikatých stezkách velimarských zažijete spoustu fantastických dobrodružství!

Co nového ve verzi 01.19?

Toto je iniciální verze, která poskytuje základní nástin světa Velimaru. Toto je nekomerční projekt od hráčů hráčům fantastické hry na hrdiny Dračí doupě 2.

Svět Velimaru

Píše se rok 869 dle kalendáře Svaté církve a rok 417 VI. věku dle počítání staršího lidu. Velkoknížectví velimarské vzkvétá pod požehnanou vládou **Rastislava I.** z rodu Mojmírovců, velkoknížete velimarského, knížete dolnomarského a pána Veligradu. Za jeho vlády došlo v zemi k nebývalému kulturnímu rozkvětu. Přesvědčil učence a mistry z mocné Falcké říše, aby přišli na Velimar, kde v roce 849 založil univerzitu. Je také hluboce zbožný a dlouho usiluje o vyhlášení arcibiskupství velimarského. V roce 863 proto povolal věrozvěsty, kteří mají vycvičit místní kněze, rozšířit Svatou církev a především odpohanštit místní obyvatelstvo. Ze západu však tento všeobecný rozkvět s nelibostí sleduje král Východní Falcké říše. A z východu přicházejí znepokojivé zvěsti o srocující se avarské hordě, která tlačí na krollí kmeny a ty se dávají do pohybu. Moudrému Rastislavovi je tak jasné, že nad Velimarem se stahují mračna. Ani ve snu ho však nenapadlo, že největší hrozba dříme v samém srdci jeho země...

Velimarské velkoknížectví je formálně vazalem Východní Falcké říše a velimarský velkokníže tak musí každých sedm let platit tribut ve zlatě a stříbře. Velimarské velkoknížectví se skládá ze tří knížectví – Dolnomarského, jemuž z města Veligardu vládne sám velkokníže Rastislav, Hornomarského, jemuž z města Marigradu vládne jeho synovec, kníže **Svatopluk**, a Belegostského, jemuž z města Belegostu vládne jeho mladší bratr, kníže **Boleslav**. Knížectví jsou dále rozdělena na okoliny, jimž vládnou vladykové. Nižší šlechtou jsou potom zemané a rytíři.

Velimar je ze tří stran obklopen vazalskými státy Falcké říše. Na severu je to Vistulanské knížectví, jemuž vládne starý pohanský kníže Semovít. Na západě je to Bójské

knížectví, jemuž vládne mladý kníže Bořivoj. Na jihu jsou pak korunní země Falcké říše pod správou mladého prince **Arnulfa**, vnuka Louise II. z rodu Carlomannů, krále Východní Falcké říše. A za východními horami se rozkládají tzv. východní pláně. Ty jsou tradičně domovem krollích kmenů, které zde kočují za stády zubrů. Několik posledních staletí jsou však domovem i bojovných Avarů původem z dálného východu (viz Přílohu 1).

V tomto období ve světě dominují lidé a ostatní rasy jsou na ústupu. Lidé se proto rozrostli do mnoha národů. Zatímco lid Velimaru a okolních knížectví jsou etnicky tzv. Slávové (historickou analogií jsou Slované), na západě ve Falcké říši žijí Falkové (analog. Frankové). Na východ od Velimaru se usadili Avaři (analog. Avaři a Hunové). Za mořem na severu žijí Skandové (analog. seveřané) a na jihu a dálném jihu potom Augorijci (analog. Arabové) a Núbijci (analog. Afričané).

Je zjevné, že svět Velimaru je budován jako alternativní historie reálného světa, konkrétně českých zemí v období 9. století n. l., kdy se zde rozkládala Velkomoravská říše. Ta v tomto období bojovala o autonomii s kdysi mocnou Franckou říší a z východu čelila hrozbě avarských nájezdníků. To znamená, že svět v podstatě nemá prázdná místa, protože vždy lze inspiraci hledat v reálných historických událostech. Zároveň nás však historická předloha nesvazuje, protože (1) stále zůstává jen inspirací a (2) velkomoravské období leží na pomezí doby mýtické a historické, takže v historických pramenech je spousta neúplných míst, která mohou vyplnit i vaše dobrodružství. Svět Velimaru je dále také vytvořen se snahou propojit ho s příručkami DrD2. Proto jsme vyvinuli snahu začlenit do světa názvy postav a míst z jejich atmosférických textů a příkladů. Obecně jsme se snažili o vybudováni realistického fantastického světa, který v sobě má prvky světů Písně ledu a ohně, Zaklínače a Tolkienovi Středozemě. Z Písně ledu a ohně si bere realističnost, politické intriky a fakt, že každý může zemřít. Ze zaklínače si bere temnou středověkou atmosféru a zaměření na slovanské náboženství a mýtologii. Tolkienova Středozemě je potom největší inspirací pro mýtické rasy. Zde dokonce jdeme o krok dále, než u předešlých dvou zdrojů inspirace. Tolkien svoji Středozemi budoval jako "alternativní historii reálného světa", tedy stejně jako my budujeme svět Velimaru. Proto jsme se rozhodli pro synchronizaci a Tolkienovy příběhy tak vnímáme jako prehistorii našeho světa, jejíž mlhavý obraz přetrvává už jen v písních těch posledních izolovaných zbytků elfího lidu, které ještě v zemích smrtelníků dlí. Tolkien geekové tak tu a tam mohou zaznamenat spojitosti s touto nejstarší historií světa, tedy s Tolkienovou Středozemí. Charakteristickým rysem světa by mělo být také to, že není černobílý, všechny postavy mají své motivace a pro své názory a činy mají své více či méně logické důvody.

Naše první dobrodružství z tohoto světa by se mělo odehrávat především na severu Velimaru v Hornomarském knížectví, které tak bude níže zpracováno podrobněji. Ještě předtím se ale pojďme podívat na obecný přehled o velkoknížectví velimarském.

Velkoknížectví velimarské

Postavení: Velkoknížectví složené ze tří knížectví – Dolnomarského, Hornomarského a Belegostského. Vazal Východní Falcké říše.

Vládce: Rastislav I. Svatý z rodu Mojmírovců, velkokníže velimarský, kníže dolnomarský a pán Veligradu.

Stručný popis:

Mojmír byl vladykou jednoho z kmenů sídlících kolem řeky Mary, které byly těžce sužovány avarskými nájezdníky. Na obranu proti Avarům se mu podařilo sjednotit marské vladyky a knížata v tzv. Velimarskou unii a v roce 796 je jakožto vazal falckého císaře Magna Velikého vítězně vedl v krvavé bitvě proti avarským hordám. Po smrti Magna Velikého v roce 814 se vlády v říši ujal jeho poslední žijící syn Louise. Ať sňatkem nebo sekerou, Mojmír pokračoval v rozšiřování své moci a nakonec se stal knížetem území kolem dolního toku řeky Mary. Domluvil sňatek svého bratra Věstěje s jedinou dcerou hornomarského knížete. Mojmír neměl legitimního potomka, a proto musel v roce 823 na příkaz císaře poslat svého sedmiletého synovce Rastislava na výchovu do říše. Běžná to praktika říše s cílem zajistit poslušnost svých vazalů. V roce 831 Mojmír oficiálně přijal Svatou víru a pod záminkou jejího šíření obsadil pohanské Belegostské knížectví na západě. Vyvraždil přitom všechny mužské dědice vládnoucího rodu a ušetřil jen knížecí dceru, Bělu belegostskou, která byla přislíbena jeho dědici, až dosáhne příslušného věku. Tím chtěl zajistit svému rodu legitimní nárok na belegostský knížecí stolec.

V roce 833 pak po táhlých sporech a šarvátkách vypudil vladyku Pribinu a zabral jeho země na východě, které ale později stejně padly do rukou Avarů. V jedné z šarvátek padl též Mojmírův bratr Věstěj a hornomarský knížecí stolec přešel na jeho mladého syna, Světimíra. Legitimního dědice se Mojmír nedočkal, a tak Bělu provdal za svého nejmladšího synovce Boleslava. Nakonec marská knížata uznala jeho svrchovanou vládu a prohlásila ho Mojmírem I., velkoknížetem velimarským. V roce 840 zemřel císař Louise I. a v říši se rozhořely nelítostné boje o moc mezi jeho třemi legitimními dědici. Mojmír I. využil vzniklého chaosu, přestal platit říši sedmiletý tribut a následně jí zcela vypověděl věrnost. Když se situace v říši uklidnila, přitáhl Louise II., král východní části Falcké říše, se svými vojsky v roce 846 na Velimar. Císařská vojska vypálila několik hradišť a v bitvě o samotný Veligrad, Mojmírovo sídelní město, padl Mojmírův synovec a dědic, Světimír Marigradský. Král nakonec popravil vzpurného Mojmíra za zradu a na velkoknížecí stolec dosadil jeho v říši vychovaného synovce, Rastislava. Přes počáteční problémy se Rastislavovi I. podařilo upevnit svou moc nad vzpurnými vladyky a nakonec se z něj stal moudrý, spravedlivý a milovaný panovník i přesto, že každých sedm let odvádí říši tribut. Mojmírovi se již za jeho života říkalo Mojmír Starý, dožil se téměř sta let (viz Přílohu 2).

Knížectví hornomarské

Postavení: Knížectví složené ze sedmi okolin. Vazal Velimarského velkoknížectví.

Vládce: Svatopluk Chrabrý z rodu Mojmírovců, kníže hornomarský a pán Marigradu.

Rozloha: 5267 mil čtverečních, kvůli horám, lesům a válkám je osídleno jen 27 % rozlohy.

Populace: 252 816, z toho 72 % ve vesnicích, 8 % ve městech a hradištích a 20 % žije samotářsky.

Hustota zalidnění: Průměrně 48 obyvatel na čtvereční míli.

Stručný popis:

Oblast horní Mary je lidským knížectvím, takže 70 % obyvatel jsou lidé. Ti se živí zejména zemědělstvím (pěstování tuřínu, obilí, zeleniny a pastvou ovcí a krav, v menší míře pak sadařství, sběr lesních plodů,

vinařství v Lučíně a rybníkářství v Prvoslavu), dále řemesly (zejména ve městech, v malé míře i v hradištích) a obchodem (severo-jižní stezka) či jinými službami. Některé živí také dřevorubectví a smolařství (Smolno), kamenictví (Starhrad) a těžba nerostů (knížecí vesnice Stříbrodol). Knížectví je rozděleno do sedmi okolin, jimž vládnou vladykové (viz Přílohu 3 a 4).

Sídelním městem knížete Svatopluka je Marigrad (10 000 obyvatel; viz Přílohu 5). Ten je nejen centrem Mojmírovské moci na horním toku Mary, ale i centrem náboženským (sídlí tu biskup **Metoděj**) a vzdělání, neboť zde velkokníže Rastislav založil v roce 849 po vzoru Falcké říše univerzitu, jejímž současným rektorem je arcimág **Balthus**. Na severu knížectví leží Starhradsko, jemuž z města Starhradu (1800 obyvatel) vládne vladyka **Radvan** z rodu Mstivojova. Jeho otec, žoldnéř Mstivoj Bohatýr, byl povýšen do šlechtického stavu poté, co se vyznamenal v bitvě o Vysoký brod. V ní se mladý kníže Svatopluk nerozvážně pustil do pronásledování prchajících nepřátel, byl stržen z koně a nebýt Mstivoje i zabit. Po zkáze Solnodolu našlo mnoho trpaslíků útočiště právě ve Starhradu, kde se sdružují v Kamenné čtvrti. Východní divočina je Koldava, jíž ze svého hradiště (1000 obyvatel) vládne vladyka **Kolda**. Říká se, že Koldové tomuto kraji vládnou již odnepaměti. Koldava je proslulá svými hraničáři, které provází zvláštní plemeno psů zvané koldavský medvědin (analog. tibetský mastif). Záhoří je oblast mezi východními horami, někdy také zvaná východní brána. Tu ze své pevnosti Býkov (1000 obyvatel) střeží před avarskými nájezdníky a bojovnými krollími kmeny vladyka **Volrad**. V Býkově je také pověstná aréna. Kromě Býkova je tu kvůli neustálým bojům jen jedna vesnice, Záhořice, v níž provozuje hostinec otrlý hospodský Skořec. Páni z Býkova jsou potomky Boraxe, náčelníka barbarů ze Stínových hor, který byl povýšen do šlechtického stavu poté, co zachránil Marigrad před avarskou hordou. Centrální úrodné podhůří je centrem zemědělství a obchodu. Z města Lučína (4000 obyvatel) tomuto kraji vládne **Dragovít Vranovic**, který pohádkově zbohatl na prodeji proslulého černého vína a je nyní patrně nejbohatším mužem knížectví. Smolno (1200 obyvatel) je hradiště na západním břehu řeky Mary. Vládne mu starý vladyka **Šebíř**. Lidé se tu živí sběrem smůly a kácením dřeva, které splavují na jih do rychle se rozvíjejícího Marigradu. Po večerech si pak vypráví děsivé příběhy o příšerách z nedaleké Černé bažiny. Jen ti nejodvážnější ze smolenských se tam navzdory nebezpečí vydávají těžit drahocennou rašelinu. Ostrogněv (2000 obyvatel) je rozsáhlé hradiště na jihu knížectví. Je to divoký lesnatý kraj se silnou vírou ve staré bohy. Zdejšímu lidu vládne vladyka **Kocel'**, jež je také knězem starých bohů. Prvoslav (2800 obyvatel), který se dříve jmenoval Chlum, je město na západě knížectví, jemuž vládne **Ctirad**. Ten je fanatickým následovníkem Svaté církve a na svém území buduje chrámy a kláštery. Na jeho území tak sídlí řád špitálníků a je zde také sídlo Svaté inkvizice, která potírá pohany, kacíře a černokněžníky. Tam je také Gulband, vězení pro kouzelníky.

S elfy lidé moc do styku nepřicházejí, protože žijí spíše izolovaně v lesích. Ve Zlatém lese však stojí jeden z dvanácti domů vznešených elfů. O tom však drtivá většina lidí nemá ani potuchy. Císař Magnus Veliký uznal svrchovanost elfího vládce, prince **Ashanora**, nad tímto územím poté, co elfové přišli na pomoc proti skřetím hordám. Mohlo by se zdát, že se elfové o záležitosti smrtelníků nezajímají, ale není to tak úplně pravdou. Jejich ušima a očima v zemích smrtelníků jsou tzv. *durandir*, noční poutníci. Ti cestují krajem mezi domy vznešených elfů a přináší do nich zvěsti ze svých cest. Ve Zlatém lese, kterému elfové říkají Aedelas, je skryté jezero, na němž je vybudováno elfí sídlo

Thingolion. Jezero napájí Stříbrná řeka, která pramení ve Stříbrných jeskyních. Menší sídla ve Zlatém lese se jmenují Loar, Ten, Eldin, Aldos a podobně. Elfové se v lesích živí zejména sběrem a lovem. Zemědělství neprovozují, protože nechtějí kovovými nástroji jizvit matičku zemi.

Trpaslíci žijí především v Dwergheimu, což je jejich staré sídlo na severu Hornomarska. Zdejší trpaslíci stále střeží tajemství výroby černé trpasličí oceli. Tu kvalitou překoná pouze stříbrná ocel (tzv. silverit), jejíž tajemství bylo ztraceno před mnoha staletími a poslední stříbrné zbraně jsou dnes cennými artefakty ve sbírkách bohatých pánů, nebo se z generace na generaci předávají mezi vědmáky. Dwergheimským trpaslíkům vládne král **Khazagor** Dwergheimský a jeho dva synové, starší Bain a mladší Fauglir. Dříve žili trpaslíci též na západě v Solnodolu, jež byl tradičně lénem mladšího trpasličího prince. Ten byl ale zatopen a většina přeživších dnes žije ve Starhradu, u příbuzných v Dwergheimu, nebo se toulá po světě. Při tomto neštěstí zahynul též pán Solnodolu, prostřední syn krále Khazagora, jehož socha dnes stojí ve starhradské Kamenné čtvrti. Horští trpaslíci žijí také v horách kolem Dwergheimu, kde těží nerosty a pasou horské kozy. Většina trpaslíků jsou horníci, řemeslníci (kováři, zbrojíři, stavitelé, inženýři) či obchodníci. Proviní-li se trpaslík proti cti svého klanu či rodiny, musí si setnout vous a odejít do vyhnanství. Setnutý vous je tak u trpaslíků znamením vyhnanců.

Půlčíci žijí v Dubovém údolí na jihu knížectví, kde je les Dubín. Tam mají své vesnice, kde se živí zemědělstvím a o svět velkých lidí se příliš nezajímají. Jejich vísky se jmenují například Křepelkov, Lobkov, Dubná a podobně. Nadbytky své úrody prodávají v Prvoslavu a jejich zelenina a ovoce jsou vyhledávané v širém kraji.

Ve Stínových horách, kterým se také říká hory Radgastu, ležících na východě knížectví, sídlí horské kmeny barbarů. Ti občas dělají nájezdy na lid z nížin. Většinu času kmeny ale bojují jeden proti druhému a poslední náčelník, který je sjednotil a vstoupil do války s knížecími vojsky, byl popraven před deseti lety v Lučíně.

Na Krolly v Hornomarsku moc nenarazíte. Žijí na východních pláních, kde provázejí stáda zubrů a kočují. Tu a tam zavítá skupina krollích lovců do Hornomaru s nákladem zubřích kůží na prodej, či spíše na výměnu. Nejčastěji je prodávají v Lučíně. Sami svým pláním říkají Velké pláně a střetávají se tu s avarskými nájezdníky. Na dálném severu prý také žijí takzvaní ledoví obři, divocí Krollové o nichž si Skandové vyprávějí strašidelné příběhy, ale jen málokterý z nich někdy nějakého viděl. A v civilizovaných zemích lze narazit na vyhledávané krollí žoldáky a otroky.

Politika:

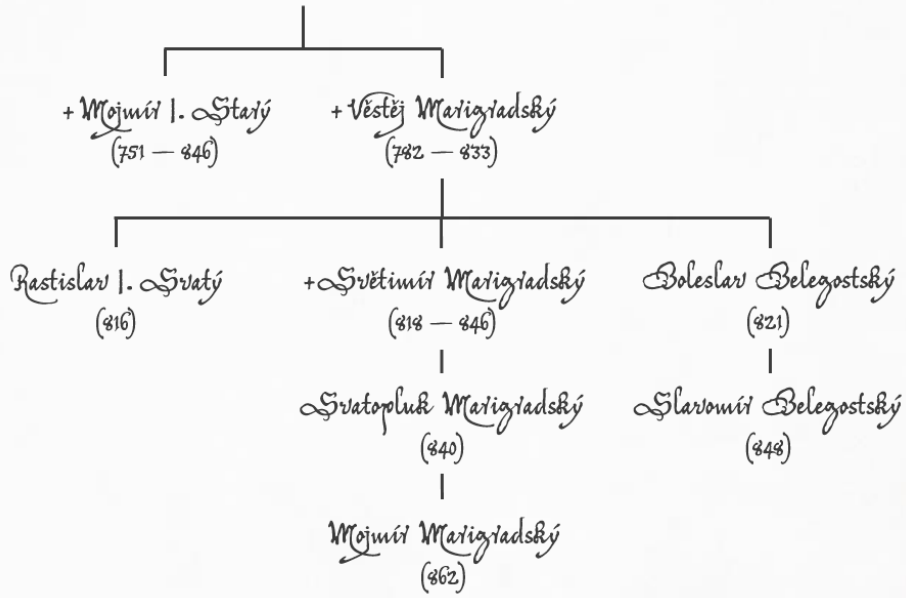
Hornomarská zemská rada se obecně skládá z knížete, zemského komořího, zemského hejtmana, zemského purkrabího, zemského sudího, biskupa a rektora Marigradské univerzity. Svrchovaným vládcem země je kníže Svatopluk z rodu Mojmírovců. Sedm okolin spravují vladykové. Nižší šlechtou jsou pak zemané a rytíři. Různé organizace a mocnosti Hornomaru jsou propletené složitou spletí vztahů (viz Přílohu 5). Politická rozhodnutí jednotlivých mocných vycházejí ze starobylosti a bohatství jejich rodů a postojů v důležitých otázkách světa, jakými jsou například náboženství, magie, či postoj k cizím rasám a Falcké říši (viz Přílohu 6).

Přílohy

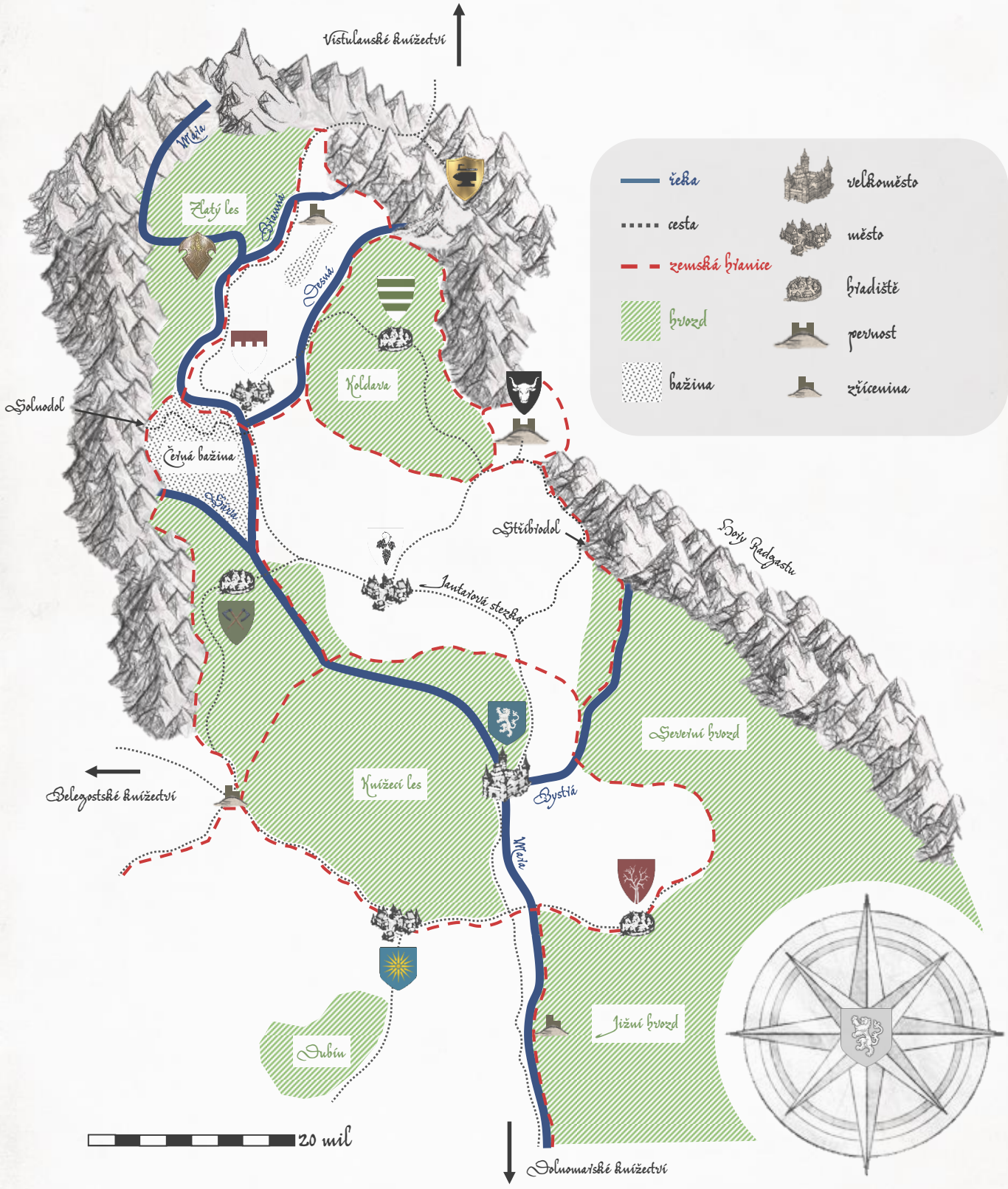
Příloha 1: Mapa Velimarského velkoknížectví.



Příloha 2: Rodokmen vládnoucího rodu Mojmírovců.



Příloha 3: Mapa Hornomarského knížectví.



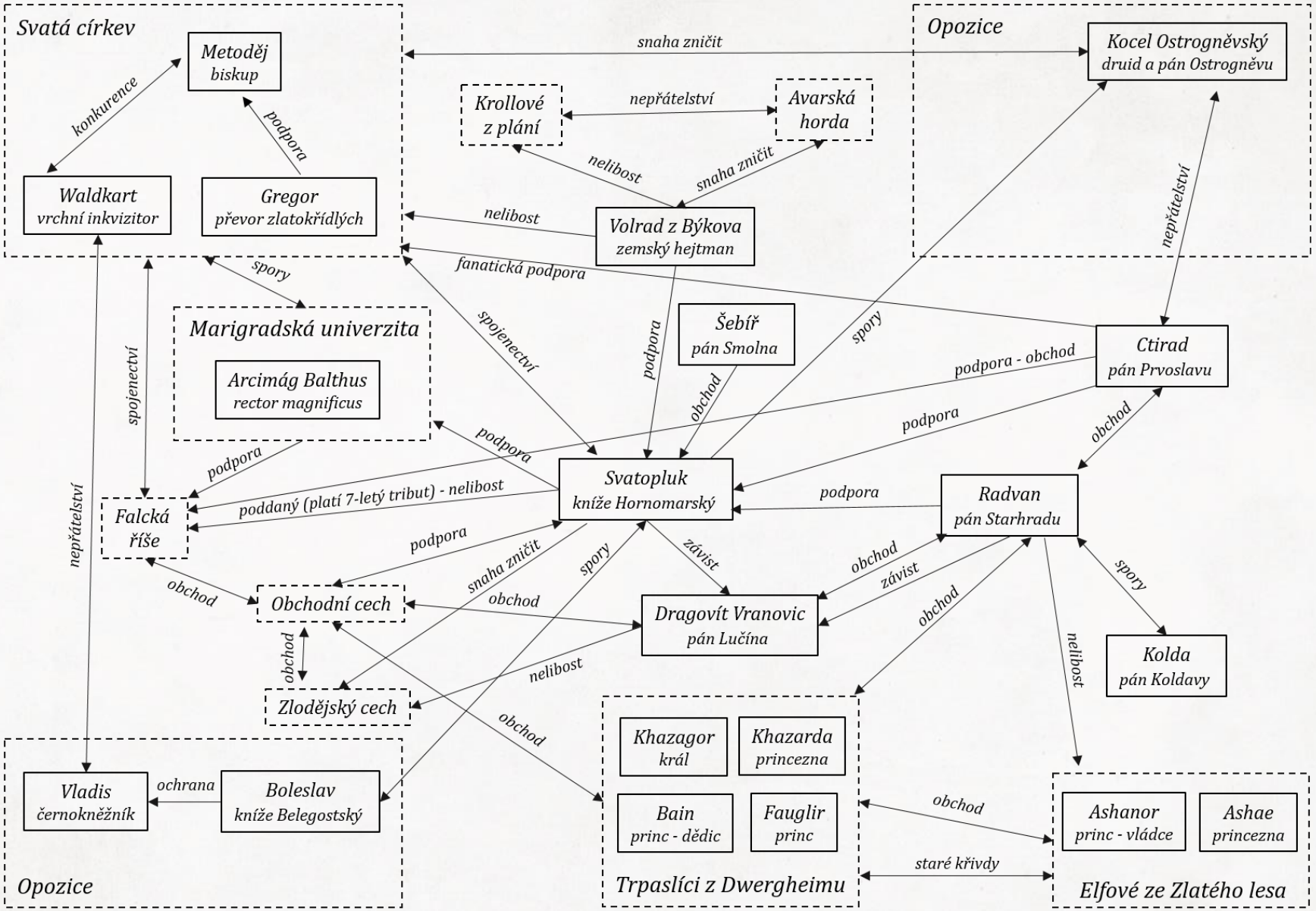
Příloha 4: Erby hornomarských pánů.







Příloha 5: Mapa Marigradu, sídelního města knížete Svatopluka hornomarského.



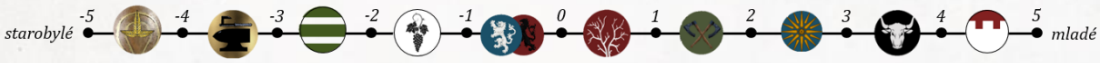
Příloha 6: Hry mocných v Hornomarském knížectví.

Příloha 7: Postoje hornomarských mocných v důležitých otázkách světa.

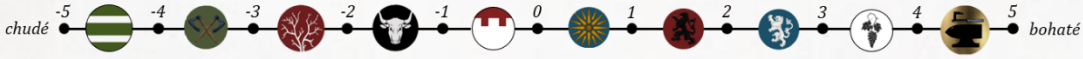
Legenda:



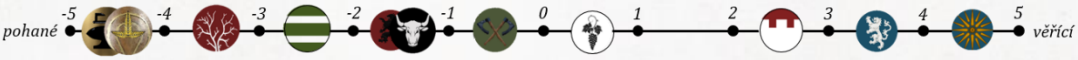
Starobylost rodu:



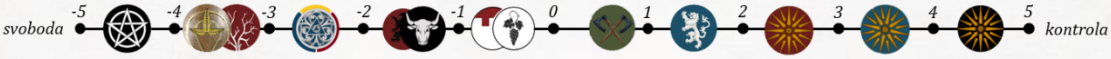
Bohatství:



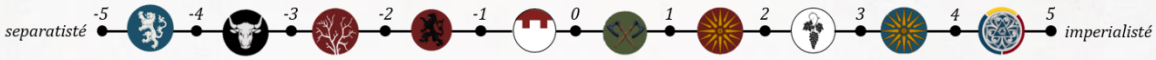
Nábozenství:



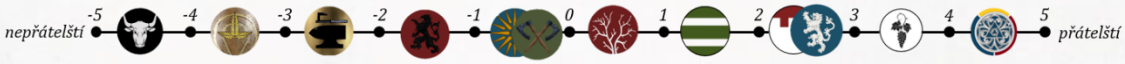
Magie:



Falcká říše:



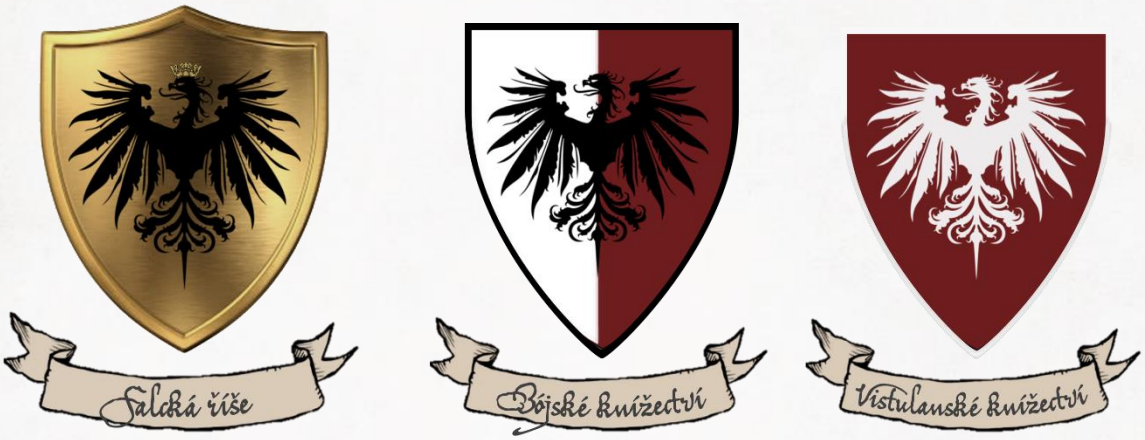
Cizí rasy:



Příloha 8: Erby mojmírovských knížat Rastislava Veligradského, Svatopluka Marigradského a Boleslava Belegostského.



Příloha 9: Erby sousedních státu Velimarského velkoknížectví.



Příloha 10: Erby jednotlivých složek Svaté církve.



Seznam jmen

Aedelas, elfí název pro Zlatý les, svrchovanou elfí říši na severu Hornomarského knížectví.

Alatar modrý, jeden z prvních kouzelníků, který položil základy magie tak, jak ji známe dnes.

Anglachel, kouzelný meč bájného krále Dagoberta.

Arnulf z rodu Carlomannů, princ Východní Falcké říše.

Ascal, potulný vědmák z řad nočních elfů.

Ashae, dcera Elladana z Fingolfinova domu, princezna vznešených elfů ze Zlatého lesa.

Ashanor, syn Elladana z Fingolfinova domu, princ vznešených elfů ze Zlatého lesa.

Attryl, zvaný smrtihlav, kagan, který sjednotil avarskou hordu.

Avaři, lidské etnikum bojovných nájezdníků z východních plání (analog. Avaři a Hunové).

Augorie, pouštní jižní země.

Augorijci, lidské etnikum původem z Augorie. Známí obchodníci a otrokáři (analog. Arabové).

Bain, trpasličí princ a dědic Dwergheimu.

Balthazar, jedno z jmen, které používal Orbrin Vashendal ve vyhnanství.

Balthus, arcimág a Rector Magnificus Marigradské Univerzity.

Beleg, potulný vědmák.

Belegost, sídelní město knížete Boleslava v Belegostském knížectví.

Belegostské knížectví, jihozápadní knížectví Velimaru pod vládou knížete Boleslava.

Beirn ibn Said, zvaný Černá smrt, mladý augorijský otrokář.

Bílý hrad, stará zřícenina na severu Starhradska.

Bojanov, vesnice ve Starhradsku.

Bojsa, kat starhradský.

Bójské knížectví, západní soused Velimaru pod vládou mladého knížete Bořivoje.

Boleslav z rodu Mojmírovců, zvaný Ukrutný, kníže belegostský a pán Belegostu.

Bolg, krollí gladiátor z býkovské arény.

Borax, syn Brainův, legendární náčelník barbarů ze Stínových hor. Předek pánů z Býkova.

Bori, trpasličí mudrc původem ze Solnodolu.

Božena, dcera vladyky Šebíře ze Smolna a manželka vladyky Radvana ze Starhradu.

Brock, velkoobchodník a představený Východoříšské kupecké hanzy.

Býkov, největší pevnost Hornomarského knížectví, která střeží Východní bránu. Pánem je Volrad.

Ctirad, pán města Prvoslavu a fanatický následovník Svaté církve.

Cyril, biskup velimarský, který odešel dožít na jih ke Svatému otci.

Černá bažina, rozsáhlé močály v podhůří na severozápad od Smolna.

Černá ruka, augorijský řád nájemných vrahů (analog. Assassíni).

Černí chodci, skřetí odboj bojující proti barbarským skřetům.

Dagobert, bájný král Falcké říše.

Diviš, komoří ze Starhradu.

Dolnomarské knížectví, jihovýchodní knížectví Velimaru pod vládou velkoknížete Rastislava.

Dračí řád, zapomenutý spolek elitních lovců nestvůr.

Dragovít z rodu Vranoviců, pán města Lučína, nejbohatší muž knížectví hornomarského.

Dragoun, obecné označení člena Dračího řádu.

Drchov, vesnice ve Starhradsku.

Durandir, elfí název pro Lid noci znamenající doslova „noční poutníci“.

Dwergheim, hlubinné trpasličí království na severu Hornomarského knížectví.

Elladan, syn Elronda z Fingolfinova domu. Vládce elfů, který padl v bitvě proti Fensalirovi.

Falcká říše, kdysi mocná říše na západ od Velimaru. Dnes oslabená občanskými válkami.

Fauglir, mladší princ trpaslíků z Dwergheimu.

Fensalir, temný mág z pohádek a starých příběhů známý jako Temný král.

Fjal, syn stařešiny Orma ze starhradské Kamenné čtvrti.

Galwin, potulný bezvousý trpasličí zaříkávač a potížista.

Garug ničitel, hejtman skřetů z Šedého vrchu.

Gdorij, potulný Kroll z východních plání hledající hlasy svého božstva, Velkého orla.

Sir Gregor, velimarský převor Řádu Zlatokřádlých.

Gultroq, v překladu Požírač duší. Legendární čepel a současně žezlo skřetích hejtmanů.

Gulband, vězení pro kouzelníky spravované Svatou inkvizicí.

Gunter, lehce šílený trpasličí inženýr a alchymista.

Halfdan Gudrodson, též zvaný černý nebo krvavý. Jarl skandského klanu Jortrung.

Hornomarské knížectví, severní knížectví Velimaru pod vládou knížete Svatopluka.

Hanuš, mistr ze Starhradu. Radí vladykovi v otázkách magie a vyučuje jeho děti.

Chlum, starý název města Prvoslavu. Přejmenované Ctiradem.

Chotěj, zvaný král zlodějů. Cechmistr zlodějského cechu se sídlem v Marigradu.

Jarik, pán Zvěřína. Jeden z velimarských zemanů.

Jortrung, jeden ze skandských klanů za severním mořem.

Karel I., král Západní Falcké říše. Bratr Louise II. a Lothaira I.

Kazimír, bývalý mistr magie Marigradské univerzity. Nyní černokněžník vězněný v Gulbandu.

Khazagor, starý král trpaslíků z Dwergheimu.

Khazarda, dcera krále Khazagora a princezna trpaslíků z Dwergheimu.

Kocel, pán hradiště Ostrogněvu a kněz starých bohů.

Kolda, vladyka Koldavy.

Koldava, divoký lesnatý kraj v podhůří na severovýchodě Hornomarska. Známá častými dešti.

Krwell, krollí gladiátor z býkovské arény.

Lancel, zvaný Zlatohlas. Známý bard z Falcké říše.

Lothair I. z rodu Carlomannů, současný císař Falcké říše reálně vládnoucí jen její centrální části.

Louise I. z rodu Carlomannů, zesnulý císař Falcké říše a syn císaře Magna I. Velikého.

Louise II. z rodu Carlomannů, král Východní Falcké číše. Bratr Karla I. a Lothaira I.

Liběj, velitel koldavských hraničářů a zbrojmistr Koldavy.

Lučín, město na východě Hornomarského knížectví pod správou Vranoviců z Lučína.

Magnus I. z rodu Carlomannů, zvaný Veliký, zesnulý císař Falcké říše.

Mara, velká řeka protékající Velimarem.

Markus z rodu Vranoviců, za záhadných okolností zesnulý syn a dědic vladyky Dragovíta.

Matyáš z Marigradu, agent Svaté inkvizice.

Měša, zvaná Travička, v jistých kruzích též známá jako Černá vdova.

Medvědin, psí plemeno provázející koldavské hraničáře (analog. tibetský mastif).

Metoděj, biskup velimarský a mladší bratr Cyrila.

Mojmír I. Starý, zesnulý zakladatel velimarského vládnoucího rodu Mojmírovců.

Morana, bohyně smrti pohanských Slávů.

Sir Mrzen, zvaný Rudý býk ze Starhradu. Zbrojmistr Starhradu a bratr Volrada, pána z Býkova.

Myrddin, prastarý žrec ze starých časů.

Nataniel z rodu Vranoviců, syn a dědic vladyky Dragovíta a zbrojmistr Lučína.

Neltharion, prastarý drak z legend.

Núbijci, lidské etnikum obývající dálný jih (analog. Afričané).

Odolen z Chlumu, dříve bojovník Zlatokřídlých. Dnes řádový bratr v jednom z jejich klášterů.

Orbrin Vashendal, bývalý dvorní mág elfího prince Elladana, poté zrádce a stoupenec Fensalira.

Orm, stařešina trpaslíků ze starhradské Kamenné čtvrti.

Ostoj, vrchní lovčí vladyky Radvana ze Starhradu a bývalý pašerák.

Ostrogněv, rozsáhlé hradiště na jihu Hornomarského knížectví. Vladykou je druid Kocel.

Pidlužmák, skřítek žijící na mýtině posvátného dubu na severu Hornomarského knížectví.

Prvoslav, město na západě Hornomarského knížectví, jemuž vládne Ctirad.

Radvan z rodu Mstivojova, pán ze Starhradu.

Rastislav I. Svatý, současný velkokníže velimarský, kníže dolnomarský a pán Veligradu.

Silverit, stříbrná ocel. Tajemství její výroby bylo před staletími ztraceno.

Singollo, zvaný Cestovatel, tajemný poutník z řad nočních elfů.

Slavoj, starý poustevník a věštec, žijící nedaleko Bojanova na severu Hornomarského knížectví.

Slávové, etnikum žijící na Velimaru a v Bójském a Vistulanském knížectví.

Smolno, hradiště na západě Hornomarského knížectví, jemuž vládne starý vladyka Šebíř.

Snak, bratr Garuga ničitele a vůdce Černých chodců.

Solnodol, staré sídlo trpaslíků na západě Hornomarského knížectví. Po desetiletí zatopené.

Spyrit, extrémně vzácný lesklý černý nerost, který má údajně magickou moc.

Starhrad, staré město na severu Hornomarského knížectví, jemuž vládne vladyka Radvan.

Starý Hog, dřevorubec v Koldavě. Dříve obávaný skandský nájezdník Hogrlaf Železný.

Svatopluk z rodu Mojmírovců, zvaný Chrabrý, kníže hornomarský a pán Marigradu.

Šebíř, pán ze Smolna.

Tabriz, zvaný Temný elf, zbrojmistr Thingolionu.

Thingolion, sídlo elfího prince na aedelasském Stříbrném jezeře.

Tragen, mistr a děkan fakulty mysli Marigradské Univerzity.

Sir Ulrich ze Smolna, děkan fakulty těla Marigradské Univerzity.

Utgard Starý, hrdina z legend.

Sir Vaughen, čestný rytíř a preceptor Řádu Zlatokřídlých původem z Falcké říše.

Veligrad, sídelní město velkoknížete Rastislava v Dolnomarském knížectví.

Velimarská unie, jiný název pro Velimarské velkoknížectví.

Větruš, mistr magie z fakulty mysli Marigradské Univerzity.

Vojen, kastelán hradu Býkova a pravá ruka vladyky Volrada.

Volrad, pán z Býkova, zemský hejtman hornomarský a vladyka Záhoří.

Vranovicové, šlechtický rod Hornomarského knížectví sídlící v městě Lučíně.

Vistulanské knížectví, severní soused Velimaru pod vládou pohanského knížete Semovíta.

Vlad z rodu Vranoviců, zesnulý předek Vranoviců z Lučína.

Vladimír z rodu Vranoviců, zemský komoří hornomarský a strýc vladyky Dragovíta z Lučína.

Vladis, černokněžník, jehož výzkum podporuje kníže Boleslav z Belegostu.

Všetěch, vikář starhradské kaple Svaté církve.

Waldkart, vrchní inkvizitor velimarský.

Wulfric, zvaný seveřan, bratr Halfdana Krvavého a potulný dobrodruh.

Záhoří, okolina u Východní brány pod správou pána z Býkova.

Želibor, starý mastičkář v Koldově hradišti.