



Obecně známé informace v Lesní říši:

Lesní říše se skládá z jedenácti knížectví. Jsou to Rongar, Trelis, Palaventa, Dansen, Cirindras, Elerion, Galoran, Armínie, Swornost, Elindor a Tirias.

Amareo a Innodův kruh

Amareo bylo až do roku 45/9 hlavním městem Lesní říše. Jak vzrůstala moc Erharticů, prosadili jako hlavní město Dangrad. Amareo bylo ponecháno zcela pod správou Amarejských bratří, což nakonec pomohlo k zachování jejich řádu. V Amareu je třeba počítat s tím, že zde na prvním místě platí zákony řádu a Innodova vůle. Mezi lidem koluje mnoho historek a legend o činech rytířů řádu, které podporoval Innod. Ve středu města se nachází Innodův kruh, což je jakéskruhové nádvoří, uprostřed něhož stojí socha Innodova palcátu. Všechna důležitá rozhodnutí se činí na tomto náměstí. Mezi obyvatelstvem říše koluje informace, že uvnitř kruhu funguje pouze magie propůjčená samotným Innodem. Rytíři, kteří brání kruh, jsou prý proto neporazitelní.

Baldorovo kladivo

Vypráví se o kováři Baldorovi, jehož rodina žila ve vsi Lesnice. Když byl les zachvácen temnotou, vykoval prý Baldor mocné kladivo, které dokázalo temnotu porazit a tak zachránil sebe i svoji rodinu. Kladivo pak přecházelo v jeho rodě z generace na generaci. Když poslední potomek Baldorova rodu odešel s Věštcem na jih, nikdo ve vsi nezůstal. Lesnice byla pohlcena hvozdem a s ní prý i tajemství Baldorova kladiva.

Cornvillská hláska

Kdysi to bývala strážní tvrz na hranicích knížectví. Ale to dávno smazal čas. Lidé si povídají o baronu Leorikovi z Cornvillu, který při potyčkách na hranicích vzýval temné síly natolik, že jimi byl pohlcen i se svou tvrzí. Tvrz záhadně vyhořela a on zůstal kdesi v plamenech. Od těch dob prý obchází kolem a nedojde pokoje, dokud nebude jeho smlouva s temnými silami zrušena.

Dalvarten

Legendární soustava dolů na drahé kameny. V současné době samozřejmě pod správou Erharticů.

Dangrad

Od roku 46/9 hlavní město Lesní říše. Sídli tu také vojenské velení Severní hvězdy. Samo město sdružuje mnoho cechů, škol a je ekonomickým srdcem Lesní říše. Samozřejmě tu sídlí rada říše složená ze zástupců rodů Erharticů, Elarionů a Mintreidů. Sídli tu i vládce říše sir Helwig z Erharticů.

Chrám Severní hvězdy v Koru

Největší a nejmávanější chrám mnohověrců v celé Lesní říši. Právě kolem něj vznikl řád Severní hvězdy. Jednou do roka je pořádána pouť k chrámu na uctění všech bohů. Jinak jsou samozřejmě po Lesní říši rozestety chrámy zasvěcené vždy konkrétnímu božstvu. Stejně jako je tomu u většiny chrámů mnohověrců, i sem lze vstoupit se zbraní a pokrývkou hlavy na hlavě.



Dimenzionální vaky

Posledních 200 let se mezi obchodníky rozmáhá novinka jménem dimenzionální vak. Alchymisté tvrdí, že vše, co do takového vaku strčíte, bude uloženo v jiné dimenzi. Vak je navíc s naším světem spojen pomocí životní síly svého vlastníka. Obecně řečeno, pokud zabijete obchodníka vybaveného dimenzionálním vakem, nikdy se vám nepodaří dostat k obsahu jeho vaku. Inteligence říše se samozřejmě zajímá o to, kde se všechny ty věci z vaků hromadí. Blábolům alchymistů o jiných dimenzích totiž nikdo z nich nevěří. Nejjednodušším vysvětlením, které uvedl v loňském roce Rumpál Kolečko, je teorie, že se obsah vaků prostě ukládá v duchovní sféře Lesní říše. Ta je všeobecně známa. A alchymisté si tak zjednodušují práci, za kterou inkasují slušnou odměnu. Alchymisté samozřejmě toto tvrzení napadli. Označili ho za nepodložené a urážející.

Krvavá věž

Krvavá věž dostala své jméno v dobách, kdy se po Lesní říši potulovaly skupinky utečenců ze severu a drancovaly menší osady. Řád Severní hvězdy byl nakonec nucen vyslat do lesů několik oddílů, které dostaly za úkol tyto lapky dopadnout. Krutostmi proslulá banda Krvemila Ukrutného byla obklíčeno poblíž staré opuštěné věže. Jednalo se zřejmě o jednu z Kulatých věží. Kdysi sídlo Hledačů. Když se Krvemil se svou bandou zabarikádoval ve věži, byly vstupní dveře dobyty. Do horních pater se nikdo přes padací dveře nedostal. Řád Severní hvězdy nechal tady spodní část věže zavézt sutí a zazdít. Jiné východy věže Hledačů nemají. Velitel si možná neuvědomil jednu zvláštnost věží Hledačů. Nikdy nejdou zbořit. Plán zajmout a vyslýchat vyhladovělé lapky tak nebyl dokončen. Jen bohové vědí, co strašného se uvnitř muselo dít ve dnech, kdy došla voda a jídlo. Jisté je, že si Krvemil Ukrutný vzal tajemství svého nakradeného pokladu s sebou do hrobu nebo ho zanechal zaznamenané v uzavřené, nedostupné věži.

Nilmar

Hlavní sídlo Mintreidů. V Nilmaru se nachází nejvyšší chrám bohyně Venestry, dále akademie léčitelů. Zajímavé je, že do Venestřina chrámu nelze vstoupit se žádnou zbraní. Tento chrám je součástí komplexu, v němž sídlí velení Nilmarských panterů. Nilmar je městem bez jakéhokoliv opevnění. Mezi lidem kolují informace o tom, že zde bohyně Venestra velice ráda odpočívá a proto ve zdejším chrámu není povoleno modlit se a pronášet jakékoliv prosby. Lze zde nechávat dary pro řád i bohyni.

O lese Posluchačů

Někteří věří, že přes všechno snažení lidí i bohů má příroda svůj vlastní řád, který je všemu ostatnímu nadřazený. Proto i ona zná pravdu o všem, co se v ní děje. A ona je tou jedinou pravdou. Takoví pak odkládají hmotné statky, odívají se do skromného roucha nebo jen darů přírody a trpělivě naslouchají moudrosti své matky. Říkají si Posluchači přírody a můžete je najít v lese Posluchačů, kde patřičně napojení vínem naslouchají rostlinám i zemi samotné. Každý den za svítání, za poledne a za soumraku pokládají zemi důležité otázky a bedlivě naslouchají všemu, co jim jejich matka hodlá sdělit. Říká se o nich, že znají moudrost přírody, ale jen neradi se o ni dělí. Pokud tedy potkáte v lese spoře oděného muže či ženu, která objímá kmen stromu a pozorně k jeho kůře tiskne své ucho, vězte, že jste vstoupili do lesa Posluchačů. V několika posledních letech bylo zaznamenáno několik informací o pravděpodobném napadení Posluchačů přírody. Nemnozí, kteří se z lesa Posluchačů vrátili, toto téma obcházejí, nicméně bylo vyzorováno, že se vyhýbají osobám držícím v ruce zelenou ratolest.



Pověst o Sorellech a Stříbrném jezeře

Říká se, že země na severu musely kdysi obhájit své místo na tomto světě. Severní národy proto vybrali své zástupce a nejzručnější i nejmocnější z nich se sešli v kovárně Angrosu na nejsevernějším výběžku Wendoru. Tam bylo vytvořeno mnoho bájných artefaktů. Hrdinové se jimi vybavili a na ledové pustině dokázali, že jejich národy mají právo být na tomto světě. Jen někteří z přeživších se vrátili mezi svůj lid. Většina dosud bloudí po ledových pláních, protože všichni spatřili svět v jeho skutečném obraze. Více i méně mocné artefakty těch dob se pak předávaly z pokolení na pokolení a mnohé pozvolna mizely z pohledu těch, kdo chodí po zemi. Tak tomu bylo i v případě Sorellů. Podivných kotoučů, o nichž se říká, že jsou klíčem do kovárny Angrosu. Svým nositelům jistě přinášely jakousi moc, však nakonec všechny míří do hlubin Stříbrného jezera v Lesní říši. Některé již tam došly, jiné tedy stále bloudí po ledových pláních. Mezi lidmi se povídá, že za měsíčních nocí září ze dna a jezero pak vypadá jako zalité stříbrem.

Prapor vítězství

Roku 27/9 během stěhování národů na jih byl zaznamenán jediný závažnější vojenský vpád na území Lesní říše. Podivná armáda v rudých barvách se symbolem draka překročila hranice v místech, kde by to nikdo nečekal. Nikdy se nezjistilo, zda se jednalo o utečence ze severu nebo o agresory, kteří stěhování národů napomohli. Dračí jednotky byly zastaveny až po té, co byl ukořistěn jejich bojový prapor. Jak se později ukázalo, jednalo se o mocný artefakt. Dračí armáda byla zatlačena zpět za hranice a od té doby se již nikdy neobjevila. Mezi lidem říše tak začaly kolovat legendy o Dračí říši kdesi na východě. O praporu vítězství, který leží kdesi skryt. Mnoho let po něm pátrá každý, kdo chce vítězit. Někteří fantastové se domnívají, že ani Dračí říše o něj nikdy nepřestala mít zájem.

Věž hledačů

Podle pověsti tu žila kdysi komunita Hledačů, kteří studovali a testovali nová kouzla. Nikdo neví proč se již několik desítek let neukazují mezi lidmi a věž je uzavřena. Během zimy se roznesly mezi lidem zvěsti, že věž je otevřená a opuštěná.

Vlčí jáma

Zde se podle pověsti propadla brána do podzemní říše. Lidé se tomu místu vyhýbají. Buď je vážně nebezpečné, nebo se tu někdo pochybnými pověstmi snaží něco zakrýt. Žádný z těch, kteří se vydali Vlčí jámu skutečně prozkoumat, se nevrátil s potvrzením ani vyvrácením čehokoliv.

Zlam

“Šel v první řadě. Hulgeruf Odvážný se svým kulatým štítem v levé ruce a mocným Zlamem v pravačce. Šel přímo k mocným čarodějům. Hulgeruf Smělý. Nevšímal si jejich čar a kouzel. Magické střely, které na něho pršely, odrážel jeho čepelí stranou. Mnoho jich pobil, mnoho obrátil na útěk. Hulgeruf Sveřepý. Pak ho obklopily houfce temných služebníků. Sekali do něj, bili ho a zabíjeli. Kde zůstali jeho věrní? Co je zdrželo cestou průsmykem? Stál, dokud mohl, bojoval, dokud žil. Hulgeruf Chrabrý. Když se průsmykem vyhrnuly naše řady, aby přispěchaly na pomoc svému kapitánovi, jen kruh mrtvých v krákání vran zůstal tam, kde padl Hulgeruf Mocný. Kde v krvi nepřítel dobyl Praporu vítězství. Nepřítel toho dne ustoupil a lízal si rány, když se krčil před zprávou o tom, jak byl pokořen nepřítelem Hulgerufem Ukrutným.”