

Rody, klany, prapory

Stejně jako v loni, i letos, každý národ bude mít pět rodů. Každý hráč si při podání přihlášky musí vybrat jeden z rodů, za který jede.

Oproti předchozím ročníkům upouštíme od moderovaného fóra a přecházíme na mainstreamovější platformu FB. Každý rod i národ bude mít svou skupinu, kde se budou hráči domlouvat na jednotlivých znacích, hierarchii, specializovaných rolích (trubač, vlajkonoš, ...). Obzvláště velkým skupinám doporučujeme dát o sobě vědět, co nejdříve. Při přihlašování budou zde aktivní lidé upřednostněni. Do omezených kapacit rodů se na poslední chvíli větší skupina nemusí vejít. Rod je stále součástí daného národa, bezpodmínečně podléhá autoritě krále a jím určených velitelů, není-li v některé fázi hry výslovně řečeno jinak.

Armády temna

HORALÉ

Roztroušené skupiny a kmeny lidí, žijící v okolí Šedých hor a Zvadlých vřesovišť. Nejsou příliš technologicky vyspělí, a chovají velkou zášť ke všem, kteří se považují za pokročilejší. Nemají centralizovanou strukturu vlády, každý kmen si žije sám svým životem. Čas od času se ovšem najde dostatečně schopný panovník, který kmeny sjednotí s účelem loupit a drancovat v civilizovanějších končinách. Na tyto nájezdy často vyjíždějí spolu se skřety.

V nedávné době se k jejich hordě připojili i Rhûnské kmeny, které utíkají z Východu, a hledají u Velkého Náčelníka ochranu. Pouze šeptem hovoří o hrozbě, o Stínu Východu, o návratu Dvojky, o tom, že Khamûl Východňan se vrátil. Často nosí volné kalhoty s ovinkami, špičaté čapky, špičaté batvaty a přilby. Kožešinové lemy na kaftanech a čepicích. Prvek, který jim je shodný, je dlouhá a široká vlněná šála v kmenové barvě, zakrývající ústa a nos, praktický kus oděvu do písečné i sněhové bouře.

Corcurové

Potomci lidí ze severu Rhuaduru, odkud byli vyhnáni spolu s Gauredainy. Nové domovy našli v Šedých horách, kde se jejich sousedy stali Gauredaini, skřeti z Gundabadu a také trpaslíci z Železných hor. S takovými sousedy se rychle naučili být velmi tvrdí a neúprosní - střeží své průmysky v Šedých horách před kýmkoliv. Jsou zběhlí v boji, a na horaly i v řemesle - jejich výstroj je podstatně kvalitnější, než výstroj ostatních kmenů, ačkoliv na kvality i těch horších Esgarothských tovaryšů to stále nemá.

Duvardiáni

Nejpočetnější kmen, a také jeden z nejdivočejších. Kdysi sloužili Černokněžnému králi Angmaru, který jim dal území v jeho říši a nové zbraně. Ty časy jsou pryč, Angmar zaniknul, a s ním i veškeré vyšší velení. Duvardiáni nyní jsou divokou, chaotickou tlupou, která vyráží loupit na všechny strany a od kohokoliv. Jejich vzezření se jen málo liší od jejich blízkých spojenců, skřetů, a máloco napovídá tomu, že jsou to vlastně ještě lidé - odrbaní, špinaví, divocí, bez respektu k ostatním i sobě navzájem, napůl šílení krví a bojem.

Gauredaini

Kdysi žili v okolí Angmaru, ale smůla ve válkách je zahnila až Zvadlá vřesoviště. Podmínky toho místa jsou velmi nehostinné, a tak pořádají nájezdy všemi směry, v naději, že se jim podaří obsadit místo k životu přívětivější. Odedávna mají blízký vztah k vlkům ze severu - nosí jejich kožešiny, náhrdelníky z jejich zubů, a i jejich řeč obsahuje prvky vrčení a vytí. Někteří dokonce chodí po čtyřech a jedí syrové maso, jak jim nakazují tradice a zvyky jejich kmene. Pro tak silné pouto s minulostí bývají jinými kmeny znevažováni. Gauredaini proto nyní touží ukázat ostatním, co se ve Vlčím lidu skrývá za sílu.

Balchoth

Stepní národ, kdysi mocný a obávaný, natolik, že byli schopní se postavit v boji i samotnému Gondoru. Proslavili se využíváním válečných vozů, ale jak šel čas, povědomí, jak takové vozy stavět či využívat se vytratilo, a tak na ně nyní vzpomínají v příbězích, které vypráví svým dětem. Obdobně jako všichni Rhûnští, nosí vlněné šály, pro ochranu před nepřízní počasí, jaká na východě panuje. Oblíbené oděvní prvky jsou volné kalhoty, špičaté čepice či helmy, často lemované kožešinou. Mezi nejběžnější zbroje patří různé lamelové a šupinové, neztratí se ani kroužky. Obvykle se jedná o starší používané kusy, nově upravené na míru současným vlastníkům.

Jangovar

Kmen z Východu, který u národů pod Horou nemá příliš dobré jméno - již několikrát neúspěšně útočili na Esgaroth, Dol, Dorwinion i na samotný Erebor. Vždy byli odrazeni. Ale nyní Jangovarští cítí příležitost - dobře znají terén, kde se bude bojovat, a věří, že spolu se svými spojenci dobudou Horu. Obdobně jako všichni Rhûnští, nosí vlněné šály, pro ochranu před nepřízní počasí, jaká na východě panuje. Oblíbené oděvní prvky jsou volné kalhoty, špičaté čepice či helmy, často lemované kožešinou. Mezi nejběžnější zbroje patří různé lamelové a šupinové, neztratí se ani kroužky. Obvykle se jedná o starší používané kusy, nově upravené na míru současným vlastníkům

Carn-dûm

Bývalé hlavní město Angmaru, říše Černokněžného krále. Na dobu Angmaru vzpomínají jako na čas rozkvětu, a často říkají, že "za Černokněžného krále bylo líp!" Právě zde se vymýšlelo a vyrábělo množství různých vynálezů, většinou obléhacího a jiného bitevního náčiní, ovšem jistě by se našly i nástroje jiné povahy - různá rypadla, vrtáky. Místní skřeti jsou jiní než ostatní, menší, hubenější, a i jejich kůže mívá nažloutlou barvu. O to více jsou však vynalézaví - chtějí se vyrovnat svým silnějším příbuzným, zapůsobit na ně.

Urugath

Jedna z nejdůležitějších křižovatek v Mlžných horách - většina poslů i obchodníků různých skřetích kmenů musí jít právě tudy. A tak není divu, že se zde pletichaří a intrikuje ve velkém, neexistuje úplatnější sebranka mezi skřety. Je poměrně přirozené, že zde tráví velkou část svého času král Gundabalu, a získává informace. Místní skřeti jsou si své pozice velmi dobře vědomi, a umí to dát najevo. Na štítech nosí znak Bílé brány, podobné jakou musí všichni poslové projít.

Throqushar

Mocný skřetí rod, z něž povstal ne jeden král Gundabalu i císař Naurakuru, nyní chabne v počtech, nikoli však kvalitou svých válečníků. Ve velké síni nad železným trůnem a pod železnou korunou se poslední rok jen práší, nicméně zdejší skřeti si časy

blahobytu rádi připomínají. Jejich výstroj je jiná než ostatních, jsou více oplechovaní, jak se na nobilitu patří. Nikdy neztratili svůj pocit královského majestátu, a smysl pro prapory a výrazné zdobení.

Shiikgran

Jejich jméno připomíná zvuk větru v průsmyku na mrazivém severu. Jsou zvyklí na zimu, nosí množství kožešinových doplňků, a jsou také zdatnými lovci a stopaři - téměř vždy se jim podařilo i přes nepřízeň osudu najít něco k jídlu, a zajistit pokračování rodu. Zatím se zotavili ze všech katastrof, které jejich klan potkaly, a na tuto nezdolnost jsou právem hrdí. Přes to by se jim líbilo získat nové území k osídlení, někde více do tepla, někde do pohostnějších podmínek, někde...k Hoře.

Matüshkabar

Kmen plný temných rituálů s oběťmi humanoidního původu. Kanibalové na druhou. Při žraní si připomínají hrozící návrat velké Morthakhborg (elfsky Ungoliant), která ve své nevyočitatelnosti může spolu s nepřáteli smést každého, kdo by nepřinášel dost krvavých obětí na uspokojení jejího věčného hladu. Nosí amulety z masa, kostí či jiných částí těl. Jsou soudružní jen v rámci kmene, ale kdo je zraněn a kdo není schopen boje, je sežrán. Strach z temných božstev a vědomí odlišnosti oslabují jejich úctu k samozvaným autoritám, ačkoli za žrádlo se postaví i armáde našťvaných obrů.

NAURAKUR

Buurzlug

Staré skřetí město na západě Mlžných hor, vchod ukrytý pod převisem a mnoha křovisky. Obtížná dostupnost a zdánlivá nedobytnost zvedla sebevědomí místním skřetům natolik, že se považují za nesmrtelné a neporazitelné. Již před lety se jim podařilo okolní území zabrat pro sebe. A stejně tak uzurpovali i velké množství surovin, výstroje, a ty největší vrrky. Potrpí si na výlučnost, honosnost a své ego.

Ghathruug

Drobná zelená stvoření, neobvykle krutí k poraženým, a to i na skřetí poměry. Tento kmen se specializuje na plíživé výpady, ideálně do zad bezbranného, spícího a svázaného nepřítele. Využívají se v mučení a týrání, nejčastěji před zraky přeživších. Rádi si vypráví příběhy o tom, jak koho kde zabili a hlavně mučili. Často také nosí různé skalpy, jako uřezané uši či vlasy.

Grishbuth

Šílení pijáci krve, pro kterou jsou ochotní zabít i vlastní rodinu. Nevyočitatelní, hašteřiví, a především naprosto šílení. Rvačky a vraždy jsou u nich na denním pořádku, snad proto jejich počty nejsou takové, jako bývaly za dávných dob. Věnují se temným uměním a šamanismu, a pravým vládcem pro ně není velký skřet či císař, ale jen a pouze některá z temných entit Středozeří,

kteřou tajně uctívají po dlouhé věky, ve víře, že se někdy vrátí. A ten čas se blíží.

Lugazog

Největší odborníci a specialisté na trénink vrrků mezi skřety. Dokonce přejímají části jejich chování - jejich kmen není kmen ale smečka, a jejich vůdcem je alfa samec, který byl schopný porazit všechny ostatní. Tato organizace je odlišuje od ostatních - každý ochotně položí život za smečku, a nebude odmouvat. Díky jejich určitému poutu s přírodou jsou často ostatními skřetími národy využíváni jako zvědové.

Mauburzum

Industriální srdce Naurakuru. Železné doly, kouřící pece, strašlivá zařízení na zabíjení velkého počtu lidí najednou, nekonečné tunely a v nich početné zástupy otroků. Kopají hluboko a daleko, bez možnosti oddechu či úniku. Za odmlouvání platí přísné tresty, a každý nenávidí a bojí se svého nadřízeného. Kdo se podlézáním a intrikami dostane na vrchol, si užívá bohatství, ale také paranoidních obav o své bezpečí. Když jste na vrcholu v Mauburzumu, každý pod vámi je váš nepřítel, který usiluje o vaše místo. Bránit se lze. Bičem jim ukážete, kam patří. Bičem, který se dostal i do znaku tohoto pekla.

Armády světla

ESGAROTH

Jezerní město nikdy nebylo známé pro svou rozlohu, nebo pro své bohatství - leží na poměrně špatně přístupném místě, nemá příliš prostoru ani úrodná pole. Až do pádu Dolu město bývalo pod ochranou svých mocnějších sousedů - ať už Dolu, trpaslíků z Hory, nebo částečně i lesních elfů. Šmak ale vše změnil, nejbližší spojenci padli, a okolní nepřátelé neváhali toho využít. A tak se Esgarothské milice a další jednotky vytrvale brání útokům ze všech stran.

V současnosti získá Esgarothu pramení především z rybaření a slábnoucího obchodu.

Dolané - Sbor generála Sokola

Nejnovější přírůstek mezi armádami Esgarothu - potomci uprchlíků z Dolu, kteří se rozhodli získat zpět své město. Dokonce v ústí Bystré řeky založili osadu Nový Dol, kudy proudí velké množství zboží z a do Temného Hvozdu. Dolané tak spokojeně bohatnou díky clům, a jejich jednotky si tak mohou dovolit tu nejlepší výstroj. Charakteristické znaky jsou červená a zelená barva, kabátce přes zbroj, půlené kápě a symboly spjaté s jejich kulturou - různá zpodobnění Drozdů či Osamělé hory.

Městská hotovost

Ryb v Dlouhém jezeře díky intenzivnímu rybaření stále ubývá, a tak se mnozí rybáři a lodníci ocitají bez práce. Stále více jich proto volí kariéru vojáka v městské hotovosti. Žold není vysoký, výzbroj je mizerná, ale dostávají aspoň něco málo teplého k jídlu. Výcvik také pokulhává - ačkoliv toto se Maršál aktivně snažil řešit, když po dolanském vzoru zavedl povinný výcvik s píkou. Společným znakem je modrá barva a symbol ryby někde na oděvu, někteří ho mívají i na štítě. Ostatní vojáci jim často hanlivě přezdívali "Kapři". Na to ovšem odpovídají vlastními nadávkami.

Dorwinionský pohraniční pluk

Vydědenci, rváči, zloději, vrazi a násilníci - to jsou pohraničníci. Většina z nich byla postavena před volbu mezi šibenicí a službou zde, ovšem najdou se i tací, kteří vstoupili dobrovolně. Pluk je velmi dobře vycvičen - ale vybavení pokulhává, doby kdy zbrojnice byla zásobena nejnovějšími kusy z Ereboru jsou dávno pryč, a tak je jejich zbroj poněkud ... zašlá. Oblíbenou barvou je fialová (jako víno z proslulých Dorwinionských vinic), především na různé doplňky (kápě, šerpy etc). Na své pověsti rváčů si velmi zakládají a nebojí se jí prokazovat čest.

Kupecká garda

Dobře vybavení, dobře živení, a i celkem dobře vycvičení. Kupecká garda v armádě Esgarothu nemá obdoby. Jedná se o bohaté měšťany, kteří neváhají bránit své rodiny a domovy. Mají dostatek prostředků, aby si byli schopní pořídit slušné zbroje či zbraně, a dostatek času, aby se s nimi naučili zacházet. Jejich oblíbenou barvou je jasně modrá, jako vody Dlouhého jezera, nosí jí na různých částech oděvu. Jsou to, čím kdysi bývala Jezerní pěchota, a dobře to o sobě vědí a nebojí se to dát najevo i ostatním.

Jezerní pěchota

Kdysi primární úderná síla armády Jezerního města, nyní však jen stín dřívějších vítězství. Zkušení, ale stárnoucí veteráni jsou zanedbaní, a špatně předávají své zkušenosti nováčkům. O ostatních smýšlí jako o zelenáčích, což čas od času vede k rozepřím.

Žijí spíše minulostí, bohatou a mocnou minulostí, a čeká je tuhá zima, po které jejich stavy ještě více prořídnu. Jejich výbava stejně jako jejich svaly pamatují mnohem lepší časy, ale teď má Jezerní pěchota příležitost ukázat, že ještě zdaleka nejsou za zenitem, a že stále ještě umí vládnout mečem. A to přece k obnovení míru musí stačit.

Je tomu již dávno, kdy elfové kráčeli po lesích Středozeemě jednotní. Příčin vedoucích k jejich rozdělení bylo mnoho. Ať již z intrikánských sporů, unášení některých příslušníků vládnoucích rodin, nebo jen kvůli jiným způsobům života a dodržování tradic se dnes v Temném hvozdu a jeho okolí nachází množství samostatných vesnic, měst nebo i kočovných "tlup", které spolu ne vždy vycházejí.

Siandorin

Vážený a pyšný rod. Právě oni po Oropherově bláhové smrti uchránili v branách Mordoru jeho syna Thranduila a vybojovali mu cestu ven z obklíčení, aby se dožil konce války. Říká se, že Siandoři nemají smysl pro humor. Vždy se snaží být přesně na svém místě, ve správný čas. V boji neopouští těsnou formaci, vždy si potrpí na přehled a informovanost a zasáhnou kdekoli, kde je jich třeba. Jejich zbroje jsou skvěle sjednocené, vždy naleštěné, jsou vždy první nastoupeni v pohotovosti. A běda tomu, kdo by je přehlížel, odepřel jim klíčovou informaci nebo je jakkoli ponížil. Ten by poznal hněv nejdisciplinovanějších bojovníků na severu Středozeemě. Je-li jim však dopřána náležitá úcta, nenajdete spolehlivějšího spojence. Čest je pro ně leckdy přednější než život.

Abri

Někdy nazývaní Světloňoši. Jsou považováni za jedny z nejmoudřejších Silvanských elfů severu. Vysílají zvířecí zvědy do okolí, využívají svou zručnost v magickém umění a z jejich dílen vychází ty nejlepší čepele, zbroje či nerozbitné zámky. Zatímco Siandoři jsou zbrání v rukou krále Thranduila, Abrijci jsou jeho očima a ušima mimo hvozdu, rádci a věštcí. Jsou stále ostražití, pokud něco unikne Abrijským smyslům a zvědům, nejspíš to ani neexistuje. Právě na Abrijské ochranné magické kruhy narazila Thorinova družina na své cestě hvozdem a byli to Abrijci, kteří, vyrušení z hostiny, trpaslíky zajali a přivedli před krále.

Ranöya

Mezi Silvanskými elfy jsou mnozí zachmuření a teskniví. Krom bezstarostných Vailyů se takovým náladám vymykají i Ranöjci. Podle nich není nikdy pozdě na oslavnou píseň, veselý tanec za zvučné hudby, na víno a jiné radovánky. Čas vyprázdnil jejich tváře podobně jako mnohým jiným elfům, ale o mnoho méně pokořil jejich duši. Nepodléhají pocitům marnosti, a i v největším zoufalství na jejich tvářích nejspíš nevidíte nic horšího, než přezíravé "bylo už i hůř a bude zase lépe". Až někdy tváří v tvář nejstrašnějšímu nepříteli uslyšíte uvolněné cvrlikání elfích fléten, vězte, že to se Ranöjci radují ze života, který dosud zbývá.

Vailya

Větrní. Mezi skřety jsou známí jako Kargar - "Běžci". Ve skutečnosti neběhají o nic častěji, než ostatní elfové, ale cestují výhradně pěšky, přesunují se i na velké vzdálenosti v krátkých časech. Jsou jedněmi z mála elfů, ve kterých jako by nikdy neuhaslá zvědavost. Neustále cestují z místa na místo, nevadí jim velké náklady, ani zbroj. Ta je pouze přizpůsobena dlouhým přesunům. Jsou skvělí ve stopování a lovu, jak zvěře, tak skřetů. Horám se na svých cestách nevyhýbají, a proto snad žádný elf není skřety tak nenáviděn jako Vailyové. S žádným z elfů nemají mnoho sporů, protože si nedělají nárok na půdu, nikde nezůstanou dlouho a mocenské spory jim jsou vcelku ukradené. I tito elfové, ačkoli jich je jen málo, musí z něčeho žít a tak se občas dají najímat na nejrůznější úkoly a prozkoumávání starých a nebezpečných ruin. Zlí jazykové tvrdí, že jsou i nájemnými bandity. Že prý umí tiše přepadnout důležitý konvoj, pobrat vše cenné, zmizet, zahladit stopy a případně nastražit na místo mrtvé skřety, aby svedli vinu na ně. Ale kdo ví.

Lemya

Ještě za života Orophera žili Silvanští elfové pod jeho vládou v Zeleném lese, dnešním Temném hvozdu, okolo hlavního města na Amon Lanc, (nahá, odkrytá skála). Oropher pak se svými druhy odešel na sever, aby se vyhnul konfliktu s Lorienem a trpaslíčí Mórií. Někteří však odmítli odejít a začalo se jim přezdívat Lemya, Zůstávající. Amon Lanc se pak zmocnil Sauron a pevnost na vrcholu kopce dostala jméno Dol Guldur, kopec černé magie. Lemyjští byli zčásti pobiti, zčásti zatlačeni na sever. Po Oropherově smrti v Mordoru jim jeho Syn Thranduil nabídl území na samém severozápadním okraji hvozdu, kraj nejsužovanější nájezdy skřetů z Mlžných hor. S těžkým srdcem Lemyové nabídku přijali, ale dodnes teskní po Amon Lanc a touží po bohatství a síle znovu si vzít své město zpět. Mezi Silvanskými elfy jsou stále odpadlíci, vysmívání.

Dlouhovousí

Sigintarag, potomci samotného Dúrina. Už hodně krát museli cestovat po Středozemi a hledat místo k žití, naposled po náletu Šmaka na Erebor se uchýlili do Železných kopců, kde se jim tvrdou prací podařilo vybudovat Angren Barad, město se skalními věžemi i nehlubšími katakombami. Zde sídlí král Dáin II. Železná noha, právoplatný panovník Ereboru a přilehlých zemí. Pilně rozvíjející se hornictví, metalurgie a obchodní ruch jim zajišťuje blahobyt i prostředky na profesionální armádu. Město je dost možná poslední kulturní baštou trpaslíků ve Středozemi. Na pochodech je král doprovázen bohatými šlechtici a jejich trénovanými družiníky.

Širocí

Přesněji Širokoramenatí, Findunaha, děti Tephorovi. Sužili s Dlouhovousými v Království pod horou. Jsou to obzvlášť mohutně stavění trpaslíci severského typu. Vyznačují se svojí uvážlivostí a citem pro diplomacii, avšak po Ereboru šli hledat štěstí odděleně od Dáina na nejsevernější úpatí Železných kopců. Zprvu jich bylo jen pár, ale po obchodní stezce z Modrých hor přišli další, vybudovali pevnůstku Modrý hrot, i když ze severských plání na ně nikdo nepodniká nájezdy. Udržují si profesionální vojenskou družinu pro případ nepohody, jsou oděni v zimních věcech, dlouhých suknicích a často s kožešinovými doplňky. Do dění je zaplétávají odvážní rodáci Bombur, Bofur a Bifur v Thorinově družině.

Ohnivousáci

Baraztarag, temperamentní trpaslíci, nejtypičtěji se zrzavým vousem. Po pádu všech trpasličích říší si založili osadu Kamínek na východě Železných kopců. Mají zde dostatek prostorů a zdrojů pro vyžití a také každoměsíční potyčky s kočovníky Rhunu. Kamínek není výrazně opevněn, neboť Ohnivousáci vždy vyběhli na nepřítele dřív, než dorazil k palisádě. Libují se v pestrobarevných oděvech a na trpasličí poměry jsou netrpěliví a vznětliví, své nepřátele vždy pronásledují. Nicméně jsou učení v taktikách a nikdy si nedovolí opustit své druhy v řadě bez rozkazu.

Železní

Kirikhundun, Železnokopečtí, trpaslíci prostého smýšlení vyhnaní drakem z Ereboru. Při osidlování pohoří Železných kopců našli tři drobná údolíčka nepokryta sněhem, dokonale izolovaná od okolí. Ochranou jejich sídla – „Zazděné“ není hrad, ale desetistopý skalní průsmyk, jediná přístupová cesta, o níž vědí jenom trpaslíci. Několik dolů a trochu zemědělství jim umožňuje si vše potřebné směnit s trpaslíky z Angren Baradu, s nikým jiným se nestýkají a jsou rádi za poklidný život. Jejich milice nosí výbroj ještě ze starých časů Království pod horou, už ztrácejíc svůj lesk, na pár píkách by se možná našla zaschlá dračí krev, ale než tréningem, Železnokopečtí raději tráví čas převypravováním bájných historek.

Šedí

Tharbund, poslední přeživší trpaslíci v Šedých horách. Zapomenutí vlastními bratry i nepřáteli. I přes dávné nálety draků a neustálé nájezdy skřetů tvrdohlavě odmítali opustit své domovy v Šedých horách a vycestovat do Ereboru. Po zničení Ereboru už ani neměli kam. Tak ztratili poslední kontakt s okolím a jejich počty se nadále žalostně sužovaly. Museli se naučit vyhýbat všem možným nepřítelům, neboť každá nová válka pro ně může znamenat naprostý zánik. Jejich výbroj je mnohokrát zpravovaná, vous pocuchaný a potrháný. Byť hrozba draků dávno pominula, Šedé hory se hemží gobliny, trolly, vrčky a opilými skřety. Khazadruin, jejich domov, je zároveň všude a nikde, jde o síť ruin, pozůstatků staré říše po které neustále cestuje a přežívá mrzutá populace Šedohorských.