

# Hillsbrad

- [Tarrenův Mlýn](#)
- [Mrmlgmshore](#)
- [Hershelova farma](#)
- [Dalaranský kráter](#)
- [Dun Garok](#)

# Tarrenův Mlýn

Dnes je Tarrenův Mlýn mladou prosperující dřevorubeckou osadou.

Osadě vládne gilneaský šlechtický rod Šarmantů pod záštitou Východokrálovské obchodní společnosti (VKOS), jejímž je současná hlava rodu, Damien Šarmanto, členem.

Damien byl společností pověřen vybudováním osady na místě ruin stejnojmenného lordaeronského města a zřízením pily, což se mu úspěšně podařilo. Dnes osada svým dřevem zásobuje celý Freeport, a nejen ten.

Šarmantům se povedlo navázat obchodní vztahy s Alterakem a jejich vliv dál roste, čímž se osada stává stále méně závislou na VKOS. Vývoj, který zdaleka ne všichni sledují s nadšením v očích.



*Tarrenská pila*

## Vedení

- **Damien Šarmanto** - gilneaský baron, který se svou rodinou uprchl do Freeportu a přidal se k VKOS

## Důležité postavy

- **Sebastian Šarmanto** - Damienův syn
- **Roderic Vale** - stařešina a obecně uznávaný obyvatel osady
- **Ron Ostrý** - předák pily



# Mrmlgmshore

Koalice kmenů nevidaně inteligentních murloků a gnolů, kteří se usadili v zatopených ruinách města Southshore a začali jim říkat Mrmlgmshore.

Fascinuje je lidská civilizace a snaží se ji pochopit a napodobovat.

Jejich snahy nakonec vyústily v založení vlastní hospody.

Dnes funguje spolupráce uvnitř koalice na poměrně jasném principu. Gnolové se starají o provoz hospody, zatímco murloci obstarávají zásoby.

Zásoby získávají především z moře. Prodávají vše, co vyplaví vlny nebo co naleznou ve vracích potopených lodí. Nezřídka tak narazí i na velmi cenný alkohol či jiné vzácné poklady.

Lidé brzy zjistili, že tito zvláštní murloci a gnolové nejsou otevřeně agresivní a že s nimi lze obchodovat a jednat, a tak se jejich podnik stal nečekaným místem setkávání.

Jedni z prvních, kteří s murloky a gnoly navázali přátelské vztahy, byli členové cechu Dělobuch, jenž jim jako projev dobré vůle věnovali automat, který se stal oblíbenou atrakcí jejich hospody.

Přestože jejich řeč zůstává lámaná a se zvláštním přízvukem, dokážou vést relativně srozumitelnou a inteligentní konverzaci.



*Mrmlgmshorská hospoda*

# Hershelova farma

Obyvatelé Hillsbradu jsou už zvyklí žít pod nadvládou okolních mocností. Za vlády Alteraku byla farma využívána k zásobování jeho vojska a tutéž roli plní i nyní pro Stromgard.

Majitelem farmy je James Hershel, který se snaží udržet pořádek a spolupracuje se stromgardskou armádou, aby zajistil plynulé zásobování a uchránil sebe i svou rodinu před hněvem rudých vojáků.

Přesto však nad farmou visí stín podezření. Stromgardané se domnívají, že někdo z místních tajně spolupracuje s Ravenholdtskými asasíny, a proto sem vyslali jednotku vojáků, aby celou záležitost prošetřila.

Velitelem této jednotky je desátník Olafson, který si stanovil za osobní cíl odhalit zrádce za každou cenu. Neštítí se použít mučení ani jiné donucovací prostředky k dosažení svého cíle.

Kromě toho si desátník oblíbil Valerii, farmářovu dceru, o niž se neodbytně uchází. S podezřením na přítomnost zrádce, neustálými výslechy a přítomností vojáků tak na farmě vládne napětí, které může každou chvíli přerůst v konflikt.



*Hershelova farma*

## Vedení

- **James Hershel** - majitel farmy a hlava rodiny

## Důležité postavy

- **Lucia Hershelová** - Jamesova manželka
- **Tommy Hershel** - nejstarší syn Jamese a Lucie
- **Valerie Hershelová** - dcera Jamese a Lucie
- **Arthur Hershel** - nejmladší syn Jamese a Lucie
- **Desátník Olafson** - velitel stromgardské posádky na farmě

# Dalaranský kráter

Kráter vznikl v důsledku vzestupu a odletu Dalaranu v roce 27 po T. p. (po Temném portálu).

Jeho současný stav zůstává zahalen tajemstvím. Jisté však je, že kráter i jeho okolí patří k nejnebezpečnějším místům v celém Hillsbradu.

Povídá se, že každého, kdo se ke kráteru byť jen přiblíží, zachvátí kruté bolesti hlavy, nevolnost a podivné stavy mysli.

Okolí kráteru navíc halí hustá, zlověsná fialová mlha, o níž se traduje, že vyvolává halucinace. V jejích útrobách se prý skrývají pokřivené bytosti lačnící po lidském mase a další hrůzy, o nichž je lepší ani nemluvit.

Ať už je na těchto báchorkách pravdy kolik chce, jedno je jisté. Do těchto míst se není radno vydávat bez pádného důvodu a ještě pevnější vůle.



*Okolí kráteru*

# Dun Garok

Po Třetí válce oblehlo horu alteracké vojsko ve snaze pevnost dobýt. Když však alterační velitelé viděli, že by dobytí dobře opevněné trpasličí bašty stálo až příliš mnoho životů, rozhodli se pro jiný postup. Trpaslíky ponechali uvnitř hory a před pevností rozmístili posádku, jejíž úkolem bylo zabránit obráncům opustit Dun Garok a poskytnout pomoc Stromgardu.

Tato situace trvala několik dlouhých let, až do příchodu Kataklyzmy. Když Deathwing zničil alteracké hlavní město a zabil krále Alidena, alterační vojáci opustili své pozice a stáhli se zpět do hor.

Trpaslíci se radovali, že jejich utrpení konečně skončilo a že v Dun Garoku opět zavládne klid. Brzy však zjistili, že skutečné nebezpečí teprve přichází. Hora se začala probouzet.

Nikdo přesně neví, co se v Dun Garoku stalo. Ti, kterým se podařilo uprchnout a přežít, vyprávějí o zemětřeseních, lávě a příšerách, které přišly z hlubin. Jiní zase mluví o bájném strážci hory, který se prý probudil... Ať už je pravda jakákoli, zůstává ukryta hluboko v podzemí.

Kromě příběhů o příšerách a nesnesitelném žáru kolují o Dun Garoku dodnes také zvěsti o nesmírném bohatství a pokladech, jež po sobě v hlubinách zanechali jeho padlí trpasličí obránci.

Ať už je na těchto pověstech pravdy, kolik chce, jedno je jisté. Hora si svá tajemství střeží stejně bedlivě jako v den svého pádu.



*Dun Garok*