

Obecné

Vedení

Správní rada

- **Hope Saldean**

Důležité postavy

Jonathan Reed

Jeden z mála představitelů Východokrálovské obchodní společnosti (VKOS), který žije v pevninské části Freeportu.

Jde o postaršího, shrbeného muže, jenž je téměř dokonalým ztělesněním byrokracie. Pragmatický, zamklý a věčně zahloubaný do svých spisů. Jen málokdo ho kdy viděl usmát se.

Jonathan slouží jako zmocněnec pro externí výpomoc (zkráceně ZPEV). Jeho úkolem je delegovat aktivity společnosti mezi místní cechy, dobrodruhy a žoldnéře výměnou za suroviny, služby či zlato. Pro většinu obyvatel Freeportu představuje právě Jonathan první a často jediný kontakt se společností.

O Jonathanovi ve městě koluje několik zvěstí. Prý zná jména všech žoldáků nazpaměť a povídá se, že na své současné pozici není dobrovolně, ale za trest.

Armáda

Vojenská síla VKOS se opírá o profesionalitu, disciplínu a především o své dominantní postavení na moři. Společnost disponuje silným námořnictvem, které tvoří páteř jejích ozbrojených sil a umožňuje jí chránit obchodní trasy, rychle přesouvat vojska a prosazovat své zájmy napříč Azerothem.

Pozemní síla VKOS je poměrně malá a tvořená především profesionálními jednotkami mariňáků. Tito dobře vycvičení vojáci jsou vybaveni moderní výzbrojí, včetně střelných zbraní, a nasazováni k ochraně obchodních zájmů, eskortě konvojů i k rychlým zásahům v krizových oblastech.

Mariňáci jsou vycvičeni k boji jak na palubách lodí, tak při výsadkových operacích na pevnině, což z nich činí všestrannou a vysoce mobilní složku sil společnosti.



Důstojník VKOS

Nedílnou součástí vojenské doktríny společnosti je rozsáhlé využívání žoldnéřů. VKOS si najímá bojovníky nejrůznějšího původu. Od dobrodruhů přes bývalé vojáky až po celé žoldnéřské skupiny. Tento přístup jí umožňuje pružně rozšiřovat své síly podle potřeby, avšak zároveň představuje slabinu v podobě omezené loajality, neboť mnozí z těchto mužů bojují primárně za odměnu.

Mezi nejzáhadnější složky ozbrojených sil VKOS patří Admiralité. Elitní vojáci zakutí do moderních plátových zbrojí a vyzbrojení meči s tajemnými krystaly z Dalaranského kráteru. Tito bojovníci působí chladně a nepřírozeně, téměř jako bezduché stroje. Jejich původ i skutečná podstata zůstávají obestřeny tajemstvím. Jejich přítomnost na bojišti je vždy znamením, že sázky jsou vysoké.

Síla VKOS spočívá v kombinaci technologické převahy, silného loďstva a multikulturního zázemí, které jí umožňuje čerpat z široké škály zkušeností a dovedností. Na druhé straně však společnost naráží na limity malé stálé armády a nedostatek skutečné oddanosti mezi svými bojovníky.

Ekonomika

Primární komoditou VKOS jsou nerostné suroviny, především železo, zlato a další cenné kovy.

Vedle nich společnost obchoduje i se širším sortimentem exotického zboží, mezi něž patří především koření, potraviny a zbraně.

Technologie

VKOS disponuje velmi pokročilou úrovní technologie. Zbraně na střelný prach představují standardní výbavu jejích vojáků. Společnost hojně využívá služeb gobliních inženýrů, jejichž znalosti jí umožňují udržovat technologickou převahu nad většinou konkurence.

Populace

Populace VKOS je pestrá směsicí ras Azerothu, odrážející její obchodní a kosmopolitní charakter. Přibližně polovinu tvoří lidé a největší menšinou jsou goblini, kteří hrají významnou roli zejména v oblasti obchodu a inženýrství.

Některé rasy jsou však v řadách společnosti zastoupeny jen minimálně či vůbec. Mezi jejími členy se jen zřídka objevují draeneiové, krvaví elfové, noční elfové a vysocí elfové, a to jak z kulturních, tak politických důvodů.

Vzdělání

Většina členů společnosti ovládá alespoň základy čtení a psaní, což odráží její obchodní charakter.

Náboženství

Většina členů společnosti uctívá Světlo, avšak v jejích řadách lze nalézt i myriádu dalších božských kultů a náboženství.

Kultura

Kultura VKOS je výrazně ovlivněna jejím multikulturním složením a námořním charakterem. Přestože většinu jejích členů tvoří lidé, lze v jejích řadách nalézt příslušníky mnoha ras Azerothu, a jednotlivé kulturní prvky se tak postupně prolínají v jedinečný celek. Společnost je proto otevřená novým vlivům a její kultura je dynamičtější a méně svázaná tradicemi.

Významnou roli v každodenním životě členů VKOS hraje námořnická čest a nepsané zákony moře. Jedním z nejzásadnějších pravidel je právo na „parley“. Pokud někdo v bezvýchodné situaci tento výraz pronese, získává tím nárok na spravedlivý soud. Přestože ne vždy bývá toto právo plně respektováno, jeho porušení je považováno za těžké pošpinění cti a může mít vážné následky.

Společenské vztahy uvnitř společnosti jsou často napjaté a konflikty nejsou ničím neobvyklým. Osobní spory se tradičně řeší soubojem, nejčastěji s bambitkami, kde o výsledku rozhoduje nejen zručnost, ale i odhodlání a chladná hlava. Tento zvyk odráží pragmatický a individualistický charakter společnosti, v níž si každý musí své postavení často vybojovat sám.

Celkově lze říci, že kultura VKOS je směsicí obchodnického pragmatismu, námořnických tradic a vlivů různých národů. Čest je zde důležitá, avšak často ustupuje zisku a přežití, a zatímco někteří členové společnosti dodržují staré zvyky, jiní je neváhají porušit, pokud jim to přinese výhodu.

Magie a nadpřirozeno

Magie je ve VKOS obecně přijímána a pragmaticky využívána. Společnost ji nevnímá jako něco výjimečného či tabu, nýbrž především jako nástroj, jenž může být použit jako zbraň nebo přinášet zisk či strategickou výhodu.

Revision #16

Created 2026-06-14 10:53:01 UTC by Frosty

Updated 2026-07-01 22:19:51 UTC by Frosty