

Geografia

Królestwo Taniynii i jego okolice

- [Taniynia](#)
 - [Dracoburg \(miasto\)](#)
 - [Góry Poteth](#)
 - [Góry Upadłe](#)
 - [Las Sil Va-Ver](#)
 - [Morze Tu'at](#)
 - [Pustynia Gurchakh](#)
 - [Równina Ama'itot](#)
 - [Taniynia](#)

Taniynia

Informacje na temat regionów i miast Królestwa Taniynii

Dracoburg (miasto)

Dracoburg (tan. *Dracoburg*) - stolica i największe miasto Taniynii. Położone w centralnej części kraju, między rzekami Tezafon i Rayten.

Nazwa

Geneza nazwy miasta pozostaje kwestią dyskusyjną, ze względu na brak w języku taniyńskim słów mogących stanowić jej etymologię. Najpopularniejsza teoria głosi, że pochodzi od marcarockiego *tarag* (*małe miasteczko*) i imienia *Burec*.

Historia

Niewiele wiadomo o historii Dracoburga w Dawnych Czasach. W czasie Mage Pel był on małym miasteczkiem, w którym znajdowała się ostatnia kaplica kultu Samakha. Po zakończeniu Mage Pel, król Hepniy przeniósł stolicę królestwa do Dracoburga, co zapoczątkowało fazę rozwoju miasta. Obecnie jest ono największym miastem królestwa.

Dzielnice

Dracoburg podzielony jest na 8 dzielnic: Świątynną, Zamkową, Szlachecką, Mieszczańską, Gościnną, Wielki Rynek, Arenę i Wojskową.

Dzielnica Świątynna znajduje się w centrum miasta. Znajdują się w niej świątynie poświęcone taniyńskim bóstwom. Jej centralnym punktem jest Świątynia Samakha.

W Dzielnicy Zamkowej znajduje się zamek królewski – siedziba monarchy Taniynii.

Dzielnica Szlachecka zamieszкана jest przez przedstawicieli taniyńskiej szlachty.

Dzielnice Mieszczańską zamieszkują pozostali mieszkańcy miasta. Znajduje się w niej również siedziba Rady Miejskiej.

W Dzielnicy Gościnnej znajdują się liczne karczmy i gospody przeznaczone dla podróżników i kupców odwiedzających miasto.

Na Wielkim Rynku znajdują się warsztaty rzemieślników i największe targowisko w kraju, od którego pochodzi nazwa dzielnicy.

W Arenie znajduje się amfiteatr, w którym toczą się smocze walki, od którego pochodzi nazwa dzielnicy, oraz plac zabaw dla Smoczych Pisklaków.

W Dzielnicy Wojskowej znajdują się koszary żołnierzy i stajnie dla smoków.

Taniynia

Góry Poteth

Góry Poteth (tan. *Poteth Tu'imi*) - góry w zachodniej Taniynii, między Równiną Ama'itot i Pustynią Gurchakh. Ich najwyższym szczytem jest Doctav. W Górach Poteth znajduje się również jedyny aktywny wulkan w Taniynii – Otu'im.

Otu'im

Otu'im jest jedynym aktywnym wulkanem w Taniynii. Nie zachowały się źródła z Dawnych Czasów świadczące o jego erupcjach. Aczkolwiek nazwa *Otu'im* (*Góra Ognia*) sugeruje, że dochodziło do nich w przeszłości. Ostatnia udokumentowana erupcja Otu'im miała miejsce w 672 ES i, zdaniem uczonych, była skutkiem lub przyczyną serii trzęsień ziemi, które miały miejsce w Górach Upadłych.

Góry Upad?e

Góry Upadłe (tan. *Selen Tu'imi*, krasn. *Trata-Pasam*), dawniej **Góry Południowe**, zwane przez krasnoludów **Górami Utraconymi** — pasmo górskie rozciągające się między Taniynią, Marcarotem i Gledos. Ich najwyższym szczytem jest Mo'or. Dawna lokalizacja królestwa Khalabaru.

Nazwa

Początkowo Góry Upadłe nosiły nazwę Gór Południowych (tan. *Saftic Tu'imi*). Swoją obecną nazwę zawdzięczają serii trzęsień ziemi z 672 ES. W ich rezultacie zmieniła się topografia pasma - część mniejszych formacji skalnych uległa zniszczeniu, masywy górskie zostały zniekształcone, a doliny zasypały skalne lawiny. Wydarzenie to nazwano Upadkiem Gór Południowych (tan. *Selim o Saftic Tu'imi*), a góry zaczęto nazywać Upadłymi.

Khalabar

W Górach Upadłych zostało założone krasnoludzkie królestwo Khalabaru. W IV w. ES weszło w kontakty handlowe, a następnie polityczne, z Taniynią. Ostatecznie uległo ono zniszczeniu w serii trzęsień ziemi z 672 ES.

Las Sil Va-Ver

Las Sil Va-ver (tan. *Silvaver Coyel*, hay. *Silvaver Coil*, dz-lud. *Sil Va-ver*) – puszcza we wschodniej Taniynii, w ? rodkowym odcinku Ama'ipan. Zamieszкана przez Dzikich Ludzi.

Nazwa

Nazwa Sil Va-ver pochodzi z języka Dzikich Ludzi i oznacza dosłownie *Zielony Bezpieczny-Dom*. Nie zachowały się źródła zawierające nazwę, jaką las nosił, zanim tam zamieszkali.

Dzicy Ludzie

Pierwsi Dzicy Ludzie pojawili się w Lesie Sil Va-ver w Dawnych Czasach. Najprawdopodobniej już po podboju Taniynii przez Voruga. Przez stulecia żyli obok Taniyńczyków. Część z nich opuściła puszcę i zasymilowała się z taniyńskim społeczeństwem, a ci, którzy w niej zostali, zachowali swoją odrębność kulturową. Obecnie enklawy Dzikich Ludzi w Lesie Sil Va-ver posiadają pełną autonomię polityczną i religijną.

Taniynia

Morze Tu'at

Morze Tu'at (tan. *Tu'at Denis*, hay. *Toowat Den*, zpn. *Cam Sey*) - morze między Ziemiami Północy a Duscavem. Jego wybrzeża stanowią granice Taniynii, Hayyadu i Pustyni Gurchakh oraz Ziem Północy.

Największym archipelagiem Morza Tu'at są Wyspy Badena. Choć pozostają niezamieszkane, są oficjalnie częścią Taniynii.

Morze Tu'at stanowi główne źródło ryb dla Taniynii i Hayyadu. Przechodzi przez nie również główny szlak handlowy między Duscavem a Ziemiami Północy.

Pustynia Gurchakh

Pustynia Gurchakh (tan. *Gurchakh Chol*, marc. *Gurtakh Nesey*) - pustynia na zachód od Taniynii i na północny zachód od Marcarotu. Oddzielona od Równiny Ama'itot Górami Poteth. Największa pustynia Duscavu.

Niewiele wiadomo o jej terytorium. Żadna wyprawa mająca na celu jej przebycie nie powróciła, a wyprawy okrążające ją drogą morską na północy oraz przez Step i Góry Wysokie na południu nie przyniosły żadnych dodatkowych informacji na ten temat.

W jej wschodniej części, która graniczy z Taniynią, znajduje się kompleks znany jako Pradawne Ruiny – najstarsze zabudowania w Taniynii, Góry Yisera ze słynną Oazą Wśród Skał i Dolina Cumi o Olim, za którą rozpościera się właściwa pustynia.

Według legend w centrum Gurchakh znajduje się Kraina w Sercu Pustyni — kraj pełen złota, klejnotów, niezwykłych roślin i magicznych stworzeń.

Równina Ama'itot

Równina Ama'itot (tan. *Ama'itot Slatar*) - równina w centralnej Taniynii, rozciągająca się między Morzem Tu'at na północy, Pustynią Gurchakh na zachodzie, Tezafon na południu i prawobrzeżem dolnej Rayten na wschodzie. Miejsce Bitwy na Równinie Ama'itot.

Vorguya

We wschodniej części równiny znajdują się ruiny pierwszej stolicy Taniynii – Vorguyi. Obecnie są one celem badań uczonych mających na celu odnalezienie jak największej liczby zabytków kultury z Dawnych Czasów.

Bitwa na Równinie Ama'itot

W czasie Mage Pel wojska taniyńskie dowodzone przez Icusa stoczyły na wschodzie równiny bitwę z wojskami najeźdźców. Taniyńczycy ponieśli tam kompletną klęskę — ich armia została doszczętnie zniszczona, a król Icus poległ. Porażka ta otworzyła najeźdźcom drogę do Vorguyi, która została zdobyta i następnie zrównana z ziemią. Bitwa na Równinie Ama'itot i śmierć Icusa wyznaczają kres Starego Królestwa.

Taniynia

Taniynia (tan. *Taniyna*), **Nowe Królestwo Taniynii** - państwo w północnej części kontynentu Duscav, położone między Morzem Tu'at na północy, Górami Upadłymi na południu, Górami Poteth oraz Pustynią Gurchakh na zachodzie. Od wschodu graniczy z Hayyadem, od południa z Gledos i Marcarotem. Stolicą państwa jest Dracoburg.

Nazwa

Pochodzenie nazwy *Taniyna* jest przedmiotem dyskusji. Ze względu na zawarte w niej słowo *tan* - *kwitnąć*, powszechnie przyjmuje się, że wywodzi się ona od obejmujących większość terenu równin, pokrytych w okresie wiosenno-letnim kwiatami

Historia

Najstarsze ślady ludzkiej bytności na terenie Taniynii stanowią Pradawne Ruiny na granicy z Pustynią Gurchakh. Pochodzą one z czasów, zanim pierwsi Taniyńczycy przybyli na te tereny.

Dawne Czasy

Ze względu na niemal całkowite zniszczenie państwa w czasie Mage Pel niewiele wiadomo o wcześniejszym okresie, zwanym w Taniynii Dawnymi Czasami. Szczątkowe informacje pochodzące z nielicznych zachowanych dokumentów, sugerują, że Taniynia była prężnie rozwijającym się królestwem ze stolicą w Vorguyi, zwanym w Taniynii Starym Królestwem.

Mage Pel

Kres Starego Królestwa przyniósł okres wrogich najazdów zwany Mage Pel. W jego czasie Taniynia została spustoszona, Vorguya zburzona i zginął ostatni król Starego Królestwa, Icus. Ze względu na sprzeczne informacje, zarówno w źródłach taniyńskich, jak i państw ościennych, nie można dokładnie oszacować, ile trwał Mage Pel. Pod koniec tego okresu w Taniynii pojawiły się smoki.

Era Samakha

Pojawienie się smoków i związana z nim porażka wojsk najeźdźców stanowią koniec Mage Pel. Od momentu koronacji króla Hepniya i ustanowienia Samakha głównym bóstwem Taniynii rozpoczął się okres zwany Erą Samakha. Dla odróżnienia od królestwa z Dawnych Czasów, obecne państwo nazywa się Nowym Królestwem.

Ustrój polityczny

Taniynia jest monarchią dziedziczną. Król pełni funkcję zarówno prawodawcy, jak i głowy państwa. W sprawach polityki wewnętrznej, faktyczną władzę nad poszczególnymi miastami i ich dystryktami

sprawują jednak rady miejskie. Władzę sądowniczą sprawują sądy miejskie podlegające bezpośrednio Sądowi Królewskiemu.

Geografia

Przeważającą część obszaru Taniynii stanowią równiny. Największą z nich jest Równina Ama'itot.

Na północy kraju rozciąga się Morze Tu'at, znajdujący się na nim archipelag Wysp Badena jest oficjalną częścią królestwa, choć pozostaje on niezamieszkany. Na południu i zachodzie kraju znajdują się dwa pasma górskie: Góry Upadłe i Góry Poteth. Na zachodzie kraju znajduje się Pustynia Gurchakh, największa pustynia kontynentu Duscav. We wschodniej części kraju znajduje się rozległa puszcza zwana Lasem Sil Va-ver.

Najdłuższe rzeki w Taniynii to Ama'ipan, stanowiąca granicę z Hayyadem, Rayten i jej dopływ Tezafon.

Demografia

Większość mieszkańców królestwa stanowią rdzenni mieszkańcy Taniynii. Tereny państwa są również zamieszkane przez mniejszości gledoskie, hayyadzkie i marcarockie oraz przez krasnoludów - potomków mieszkańców Khalabaru. Las Sil Va-ver zamieszkuje jest przez Dzikich Ludzi, ale ich diaspora nie jest wliczana do mieszkańców królestwa i cieszy się sporą autonomią.

Kultura

Język

Oficjalnym językiem Taniynii jest język taniyński. Jednak mniejszości zamieszkujące królestwo mają prawo używać swoich języków do załatwiania spraw lokalnych. Diaspora Dzikich Ludzi również używa swojego własnego języka.

Religia

Oficjalną religią Taniynii jest kult Samakha – boga smoków. Najpopularniejszymi kultami są jednak kult Eyeyas — bogini przyrody i Ecemosa — boga rolników. Mniejszości i Dzicy Ludzie mają prawo do kultu własnych bóstw, nieuwzględnionych w oficjalnym panteonie.