

1. Úvod

- **Místo:** Kovir a Povis
- **Datum:** léto roku 901
- **Kdo:** lidští dobrodruzi, zoufalci, vědci, zločinci, najatí žoldáci
- **Proč:** někdo ze zoufalství, někdo kvůli vidině bohatství, někdo prozkoumat neprozkoumané, někdo z rozkazu svých nadřízených či šlechticů

A ti z vás, kteří touží vědět více o aktuální situaci a tom, jak vypadá svět pro důkladnou tvorbu své postavy, ať čtou podrobně dál.

2. Časové zasazení

Již proběhlo

- Prvními obyvateli kontinentu byli gnomové, vranové a bobolaci
- Pak se na kontinent dostali také trpaslíci, do té doby ale nikdo nic pořádně nedatoval, tak kdo ví, jak to bylo časově
- Příchod elfů (Aen Sidhe) na kontinent (uměli cestovat mezi světy) – začali utlačovat a zabíjet rasy, které tu byli před nimi, povedlo se jim to především u vranů a bobolaků, kteří s nimi sdíleli prostor, který chtěli obývat, gnomové a trpaslíci byli prostě jen vytlačeni do hor zcela, ale vlastně jim to vyhovovalo
- Konjunkce sfér – Příchod lidí na tento svět, příchod všelijakých nestvůr, příchod prvních kmenů lidí (kmenů Wožgorů a Dauků) na náš kontinent – spousta z nich se usadila i na území Koviru a Povisu, kde vedli násilné potyčky s původními obyvateli a udržovali tak počty na obou stranách na minimu, na kontinent také přišli půlčláci, kteří se ale zcela nenásilně asimilovali do komunit trpaslíků, gnomů i Wožgorů a Dauků, vyvíjí se písmo (runové)
- První přistání – asi 1000 let po konjunkci sfér, rok 760 připlouvají velké lodě plné lidí do delt Pontaru a Jarugy, kteří obsazují severní říše – díky velkému počtu vytlačují všechny původní obyvatele z jejich území do okrajových částí kontinentu a hor s různou mírou odporu
- Lidé utvoří množství malých královstvíček, pár větších zemí a vedou války o území i sami mezi sebou
- Utvoření Novigradské unie – seskupení králů, mágů, druidů a kněží podepsalo pakt o neagresivitě, rozpadla se záhy kvůli neshodám o používání
- Někdy do roku 830 – Utvoření konkláve mágů a přijetí pravidel pro používání magie, utvoření Kapituly a Nejvyšší rady mágů
- Zavedení nového písma
- 839 – Založení Arethuzy, akademie pro čarodějky, Ban Ardská akademie původně pro všechny, později pouze pro čaroděje byla založena o něco dříve, ale není doloženo, kdy
- Uzavření mírové smlouvy s elfy, záhy porušené pogromem v Loc Muine, který vyústil v několik staletí brutálních válek

Teprve má proběhnout

- 950 – Vytvoření prvních zaklínačů v magickém zařízení na pomezí Temerie a Cidaris
 - 950–1000 – Radovid I. dává svému bratru Troydenovi do správy Kovir a Povis a dává mu autonomii
 - 1060 – Povstání Aerillen a rozebrání elfského paláce Shaerrawedd – poslední skutečné povstání elfů proti lidským utlačovatelům, ve kterém zemřela převážná většina mladých elfů, čímž odsoudili Aen Sidhe na tomto světě k vymření
 - 1120 – Redanský král Radovid III. se pokusí za pomoci Kaedwenu násilně připojit zpět území Koviru a Povisu k Redanii, zoufale selže
 - 1252 – Narození princezny Cirilly
-

3. Politická situace a možné země původu postav

3.1. Kovir a Poviss

Toto je jediné místo, ze kterého vaše postava nemůže pocházet.

Geografie

Území Koviru a Povisu se nachází u zálivu Praxeda na nejsevernější části známého kontinentu, na severu jej ohraničují Dračí hory, na východě sousedí s budoucí Hengsforskou ligou, nyní jsou ale obě území součástí Redanského království.

Politická a tak vůbec situace

Území je považováno za nehostinnou pustinu. Původní obyvatelé stále žijí na částech tohoto území. Pár dobrodruhů se sem občas vydá. Jejich osudy nejsou známy. Tato divoká země plná nástrah představuje pro některé druhou šanci na život, pro některé je zdrojem dosud neobjeveného vědění, a pro část lidí je poslední možností jak utéct oprátce. Lidské osady zatím neexistují.

Proslýchá se, že Redanský princ, Radovid I. chce toto území dát do správy svému bratrovi, Troydenovi, aby se ho zbavil. Tato událost odstartuje proces, na jehož konci se z Koviru a Povisu stane nezávislé království. Na jeho území bude objevena spousta nerostného bohatství, rozproudí se obchod a průmysl a ze země se stane centrum prosperity a vědění.

3.2. Temerie

Geografie

Temerie je jižním sousedem Redanie. Na východě od ní se rozkládá Mahakam, království trpaslíků a na západ království Cidaris, Verden a les Brokilon.

Hlavním městem Temerie je Vizima. Dalšími významnými městy jsou Maribor, Gors Velen a Carreras. Součástí Temerie je také ostrov Thanedd, na němž se nachází sídlo Bratrstva čarodějů.

Historie a politika

Kolem 30. let 9. století vládl v Temerii král Abdank, jehož pravou rukou a hlavním rádcem byl čaroděj a alchymista Raffard Bílý. Ten měl od uzavření mírové smlouvy po šestileté válce také téměř kompletní kontrolu nad královstvím. Po králově smrti se strhla bitva mezi podporovateli a odpůrci založení Bratrstva čarodějů. Raffard byl během této šarvátky zabit a Temerie tak byla uvržena do chaosu. Proti sobě se postavily vévodství Mariboru a Ellanderu,

navzájem se obviňující z královy vraždy. To započalo konflikt známý jako Válka Dýk. Příštích asi 150 let se navzájem nechávali vraždit šlechtici z těchto dvou vévodství, až nakonec na Temerském trůně usedl první z králů Mariborské linie, Adalbert I. Náš příběh se odehrává přímo uprostřed Války Dýk.

Barvy: tmavě modrá a bílá, stříbrné lilie ve znaku.

3.3. Redanie

Geografie

Redanie je v této době největší a nejbohatší velmocí na kontinentu. Rozkládá se na severním břehu řeky Pontaru a sousedí na jihu s Temerií, její území sahá až k moři na západě, neprostupným Dračím horám na severu a neprostupným Modrým horám na východě a v této chvíli zahrnuje i území Koviru a Povisu, Kaedwenu, Aedirnu i budoucí Hengsforské ligy.

Historie a politika

Hlavní město Redanie je Novigrad (ačkoliv po událostech sedmileté války po roce 1000 tomu tak již nebude a hlavní město se přesune do Tretogoru), což je město postavené na ruinách elfského města a zároveň první sídlo lidí, kteří připluli na kontinent a původní hlavní město ucelené říše lidí. I jejich linie vládců pochází z krve prvního krále ucelené říše Sambuka. Jméno aktuálního vládce Redanie je neznámé, jeho nástupcem nicméně bude Radovid I. V této době je Redanské království velice nestabilní, rozštěpené na už v podstatě samosprávné říše a s Radovidovým nástupem na trůn přijde o většinu svého území. Dalším podstatným městem království je Oxenfurt jako všechna ostatní postavené na elfských ruinách a ve kterém poměrně před 50 lety vznikla univerzita. Za zmínku pak stojí menší města jako Rinbe, Rogeven, Gelibol a Blaviken.

Barvy: červená a bílá, stříbrná orlice ve znaku

3.4. Kaedwen

Geografie

Území markrabství Kaedwen se nachází na severovýchodě kontinentu, ze severu je ohraničeno neprostupnými Dračími horami, z východu neprostupnými Modrými horami, ze západu Kestrelskými horami a z jihu řekou Dyfne (ačkoliv brzy to bude severnější řeka Pontar). Na jihu sousedí s územím Aedirnu a na východě později s Hengforskou ligou a Redanií.

Historie a politika

V této době je Kaedwen ještě stále součástí Redanského království, nicméně už pouze jménem, království je totiž velice rozštěpené a centrálně neovládané vlibem slabosti aktuálního panovníka – radovidova otce. Je ve správě Markraběte Viduky, který se při nástupu Radovida I. na trůn chopí příležitosti a markrabství od říše odtrhne. Za pomoci Aedirnské královny Aedireen odrazí Radovidův vojenský pokus připojit říši zpět. Aedirnu za to přislíbí úrodné údolí Pontaru (o které pak jejich následovníci povedou řadu ozbrojených konfliktů).

Hlavním městem Kaedwenu je v této době Ban Ard město s mágskou univerzitou. V této době se nicméně zakládá i Ard Carraigh na popud Viduka, kterého tam zavedl jednorozec, který se pak stal jak znakem Kaedwenu, tak životním stylem celé Vidukovy rodové linie – dynastie jednorozce. Viduk tvrdí, že jeho původ sahá až k prvnímu králi Sambukovi a díky tomu má jeho linie mnohem vyšší nárok na všechna území zde než linie Radovidova.

Barvy: žlutá a černá, ve znaku černý jednorožec

3.5. Aedirn

Geografie

Území Aedirnu se nachází mezi Mahakamským masivem na západě a neprostupnými Modrými horami na východě. Na severu sousedí s Kaedwenem (aktuálně dělená řekou Dyfne, později severnější řekou Pontar) a na jihu s Lyrií a Rivií. Hlavním městem je Vengerberg. Na severu Aedirnu se nachází útočiště elfů Dol Blathana, známé také jako Údolí květů.

Historie a politika

Aedirn je jednou z lidmi nejpozději osídlených částí Severních království. V době našeho příběhu tato oblast stále patří pod nadvládu Redanie. To se ovšem změní během 10. století, kdy na jeho trůn usedne Aedireen, do té doby vévodkyně Vengerbergu. Pomocí smluv a válek se jí podařilo rozšířit své vévodství natolik, že byla schopna prohlásit jeho samostatnost. Společně s králem Vidukou z Kaedwenu následně odrazí Redanský útok na svého severního souseda, za což je jí přislíbeno území mezi řekami Dyfne a Pontar. Tato úrodná země se pak stane důvodem mnoha vojenských střetů mezi těmito dvěma sousedy.

Barvy: žlutá, červená a černá

3.6. Cintra

Geografie

Území Cintry se bude nacházet na jihu řeky Jarugy a bude různě velké směrem na jih a východ v různých částech své historie (největší těsně před obsazením Nilfgaardem). Na severu sousedí s Verdenem, Brugge a Sodenem, na východě s Angrenem (pokud ho teda zrovna nevlastní). Na západě je Cintra ohraničena mořem.

Historie a politika

Cintránské království vzniklo až v 11. století, v této chvíli lze bezpečně předpokládat, že je Cintra buď stále součástí Redanské říše, nebo nějaké jiné říše, o které nic nevíme. Jsou o ní nicméně jako o svrchované mocnosti zmínky už z 9. století, ve kterém vedla válku proti Temerie (Šestiletá válka), která byla ukončena na rady temerského rádce Raffada bílého podepsáním mírové smlouvy v Brugge (který i díky tomu pak získal téměř neomezenou moc v Temerii)..

Hlavní město Cintra nicméně stojí na základech původního elfského města Xin'Threa a narodil od jiných takových měst svoji kulturu velice odvíjejí od původní elfské. I pozdější královská linie v sobě má elfskou krev.

Barvy: modrá a zlatá, zlatý lev ve znaku

3.7. Lyrie a Rivie

Geografie

Na východě Lyrie a na západě Rivie. Toto stále se sjednocující a rozpadající aliance je jižním sousedem Aedirnu. Na východě má také Modré hory a její severozápadní část se dotýká Mahakamských hor. Na jihu je oddělena od Angrenu řekou Jarugou. Hlavními městy jsou přímo Lyrie a Rivie. Po spojení těchto království se Rivie stává zimním a Lyrie letním sídlem královské rodiny.

Historie a politika

Lyrie a Rivie bývaly dvě samostatná království. Zejména Rivie vznikla osídlením mnoha uprchlíků. Ti opustili své domovy nejprve kvůli šestileté válce (deváté století), později v jedenáctém století – v obou případech kvůli sporům vládců Cintry a Temerie. Nezávislá království Lyrie a Rivie se mnohokrát v historii spojila a mnohokrát spolu vedla války. Nejznámější spojení přichází až ve třináctém století, kdy si Rivský král Reginald bere za manželku princeznu Meve z Lyrie. Ta vládne po smrti svého manžela i během druhé Nilfgaardské války a po jejím svržení z trůnu dál pokračuje v bojích na území Aedirnu a Angrenu.

Barvy: bílá a červená, červená routa (kosočtverce) (Rivie), žlutá a černá černá orlice (Lyrie)

3.8. Toussaint

Geografie

Většina území vévodství Toussaint je obehnaná horami. Východní hranici vévodství tvoří Ohnivé hory. Na severu se nachází nejvyšší hora Toussaintu, hora Gorgona. Ta ohraničuje hranici s královstvími Angren a Sodden. Na východ se nachází hornatá oblast Mag Turga. Jižní hranici Toussaintu tvoří horský průsmyk do Metinny. Ten se nachází právě mezi oblastí Mag Turga a severní částí pohoří Tir Tochair, největším útočištěm gnómů na kontinentě.

Historie a politika

Před více než 1700 lety bylo na území Toussaintu založeno království elfů. V roce 782 padl jeho poslední král Divethaf při pogromu na nelidi na hoře Gorgoně. Ten následoval přesně rok poté, co se Divethaf vzdal prvnímu lidskému králi Toussaintu, Ludovikovi. Následujících několik set let strávili lidé zejména těžbou v horách a menšími šarvátkami proti zbývajcímu elfskému odboji. Ten byl finálně poražen v padesátých letech jedenáctého století a Toussaint tak zůstal kompletně v moci lidí. Největší změny proběhly ve dvanáctém století. Henri III. započal kulturní reformy, poté co se inspiroval v dálné Abbě. V těchto reformách pokračovala vévodkyně Adela Marta, která přišla s tradicí rytířských turnajů a rytířských ctností – síly, statečnosti a chytrosti. Adela Marta také přikázala obnovit původní elfské sídlo a přestěhovat tam své sídlo. Tak vzniklo hlavní město Beauclair. Později se vdala za syna Nilfgaardského císaře, čímž vzniklo mezi těmito zeměmi pouto.

V naší době není Toussaint krásnou zemí plnou vína a chrabrých rytířů. Je to spíše země barbarských horníků a farmářů, věčně bojujících proti elfské menšině.

3.9. Skellige

Geografie

Skelligské ostrovy se nacházejí na západ od Cintry, Verdeny, Kerraku a Cidaris. Jedná se o souostroví menších či větších ostrovů, ze kterých za zmínku stojí největší Ard Skellig, An Skellig, Faroe, Spikarog. Hindarsfjall a Undvik.

Historie a politika

Každý ostrov je obýván jiným klanem, krom největšího Ard Skellig, o který neustále bojují klany dva. Ostrovy jsou obecně plné jednotlivců a obtížně sjednotitelné. Na venek je však reprezentuje jejich volený král (volí jej Jarlové nejlivnějších klanů a většinou pochází ze stále ze stejného rodu). Aktuálním králem Harald Kripl z klanu An Craite, který má pevné spojení s klanem Tuirseach díky spolupráci s jeho jarlem Tyrrgvim na vyhlazení klanu Drummond.

Skelligané jsou vnímáni jako divocí válečníci, ale féroví a spravedliví lidé. Narozdíl od zbytku kontinentu jejich společnost nepodléhá přísné kastové hierarchii a jsou si téměř rovni. Jejich společnost je mnohem více založená na vzájemné úctě než na strachu. Jsou schopnými námořníky, nadšenými piráty, obávanými válečníky, ale i zručnými řemeslníky a výřečnými obchodníky.

Skellige bylo obydleno elfy dlouho před příchodem lidí, kteří tu žili v míru a obry i ledovými obry. Lidé se tu však usadili mnohem dříve než po prvním přistání, skelligská kultura je natolik odlišná od zbytku severních říší. Jejich krev sahá až k Wožgorům a Daukům i proto jejich území nikdy nebylo součástí velké lidské říše. Jejich obávaná námořní (a pirátská síla) vedla k řadě pokusů o obsazení ze strany přímořského státu s největším přístavem kontinentu – Cidaris. To se ale nikdy zcela nepodařilo. Tyto snahy však vedly k postupnému smísení krve i kultury původních klanů s “moderními” lidmi. Skelligané jsou však na svůj původ stále hrdí a ačkoliv plyně ovládají obecnou řeč, mají i vlastní jazyk vycházející ze starší řeči a také se nápadně podobající řeči přeživších Wožgorských klanů.

Barvy: purporová/červená a bílá, ve znaku je stříbrný drakar, nicméně tyto barvy nesou pouze když jdou do války všichni, běžní jednotlivci na sobě mít spíš barvy svého klanu

3.10. Menší království a vévodství

Království, vévodství a ostatní verbež

Cidaris, Brugge, Hengforská liga (Caingorn, Creyden, Malleore), Kerack, Sodden, Verden, Bremervoord, Ellander, Narok, Talgar, Velhad

Historie a politika

Od připlutí prvních severanů neuběhlo v našem příběhu ani 200 let. I tak ovšem stihli kolonizovat téměř vše od Dračích hor po Cintru. Většina map které máme ze světa Zaklínače se datuje k času kolem 2. Nilfgaardské války, tedy koncem 13. století. V té době už stihlo vzniknout mnoho menších království po celém severu, většinou tak, že se některému z vazalů podařilo zvětšit své území a vojenskou sílu natolik, aby mohl vyhlásit samostatnost na svém původním vládci. Je neurčitě, kolik z těchto království existuje v roce 901, jestli vůbec nějaká, nicméně i tak budou jako územní celky s nějakou mírou samosprávy součástí velké říše. Nicméně do budoucna rozhodně budou stát za zmínku Cidaris, se svým stejnojmenným hlavním městem, které je už teď jedním z největších přístavů na kontinentě. Pro budoucí příběh budou stejně tak důležitá království Kerack a Verden, sousedící s dryádím lesem Brokilonem, který se aktivně budou snažit vykácat. Pro naše severské umístění je klíčová Hengforská liga, původně východní marka Koviru, jež se oddělila po svržení krále Baldwina Thyssena.

3.11. Země za mořem nebo za pouští

Geografie

Známý kontinent je z východu a severu ohraničen neprostupnými horami nebo neprůchozí pouští Korath. Ze západu je ukončen mořem a z jihu Nilfgaardem (ať už je pod ním cokoliv). Na tomto kontinentu někde za pouští se nachází dvě známé země – Zerrikánie a Haakland. Země Hanu, Zangwebor, Barsa a Ofir jsou nazývány jako země “za mořem”, otázka je, zda za mořem skutečně leží, víme o nich pouze to, že leží na jih od Nilfgaardu a když připlouvají na sever, je to zřejmě snazší lodí než po souši.

Historie a politika

Zerrikánie je země s matriarchální společností amazonkám podobných bojovnic a dračích kultů. Jedná se o zemi zaplněnou pralesy. Výskyt zerrikánek v severních královstvích není neobvyklý ani v této době.

Haakland je mongoloidní stepní země a její obyvatelé jsou známí především svým mistrovským jezdecktím a vysoce kvalitním hedvábím.

S obyvateli zemí “za mořem” se lze setkat převážně v obchodních přístavních městech jako je Novigrad a Cidaris. Kultura Hanu bude zřejmě egyptského charakteru, Zangwebar je exotická země plná savan s pruhovanými koňmi. Barsa je zemí s kulturou podobnou muslimské a Ofír je orientální tržiště.

3.12. Budoucí Nilfgaardské císařství

Geografie

Nilfgaard, Vicovaro, Etolie, Gemmerie, Ebbing, Maecht, Metinna, Geso, Nazair, Mag Turga, Attre, Ymlac, Rowan, Angren – území, která spolu s Toussaintem budou později součástí Nilfgaardské říše. O samotných územích toho mnoho nevíme, v době našeho RP budou součástí Nilfgaardu možná Ymlac a Rowan, ale to se dohledává velice obtížně.

Historie a politika

Nilfgaardané věří, že jejich historie sahá až do 2. století (před konjunkcí sfér). První osadníci se smísili s Aen Nilfe (Černými Seidhe), čímž vznikl národ, jehož jazyk, víra, zvyky i kultura byly převážně elfského původu.

Mezitím pastýři, kteří obývali roztroušené osady podél řeky Alba, se postupně začali začleňovat do okolních národů, osvojovali si to nejlepší z jejich kultury, technologií a vojenských strategií – a na oplátku jim nabízeli bezpečí a řád.

Obě skupiny se nakonec sloučily během období dobovačných tažení sousedních říší i krátkých etap svobody. Vzniklo tak jedinečné dědictví, které v sobě spojovalo úspěchy elfů, Vicovaranů, Etolijců a několika albských kmenů. A zrodilo se Nilfgaardské království – ovládané Senátem, které začalo postupně “nilfgaardizovat” okolní země – násilně i nenásilně.

4. Rasy na kontinentu

4.1 Lidé

- Lidé přišli na kontinent až jako poslední rasa
- Nicméně velice rychle násilně vytlačili všechny nelidské rasy do oblastí, které nechtěli sami obývat
- Většina velkých měst v severních říších je postavená na elfských ruinách
- Na nelidi jsou v některých oblastech dokonce pořádané pogromy, je vedena velice aktivní a brutální válka především proti elfům
- Nejméně sjednocení v názorech, náboženství, přístupech, charakteristikách a čemkoliv jiném
- Kultura se většinou odvíjí od konkrétního geografického původu
- Mluví obecnou řečí
- Lidé v budoucím Nilfgaardu jsou nicméně trochu jiní, narozdíl od svých severských příbuzných se s elfy mírumilovně smísili – viz. Budoucí Nilfgaardské císařství

- *Pro letošní ročník jsou jedinou (z 99 % preferovanou) hratelnou rasou*

4.2 Wožgorové

- Patří mezi nejstarší lidské národy, usadili se na Kontinentu už krátce po Konjunkci sfér (cca 230 let před začátkem běžného letopočtu)
- Osídlili velká území dnešního severu a severovýchodu (Narok, Talgar, Hengforská liga, Gelibol, Nimnar, Velhad, Mag Turga, Geso)
- Kočovní způsob života, oblékali se do kůží, byli špinaví, zarostlí a pověstní svým divokým vzhledem
- Mají vlastní jazyk a runové písmo, nicméně ovládají obecnou řeč
- Uctívají bohyni války Lilit, které přinášeli krvavé oběti – považují se za její vyvolené, kteří přežijí zkázu světa, znají i jiná božstva (v podobě bohyně Melitele, Coram Agh Tera apod.), ale Lilit má v jejich víře výsadní postavení
- Zásadně se nestýkají s nelidmi, ale vedou skryté války s bobolaky – ti považují Lilit za ďábla
- S příchodem Seveřanů byli téměř vyhlazeni, jen malá část uprchla na východ a sever, kde splynula s místními a přinesla s sebou kult Lilit
- **Vizuální prvky:** Raně vikingské, runy, tetování, kožešiny

4.3 Elfové

- Na Kontinent přišli cca 2500 let před lidmi, na bílých lodích z jiného světa – pravděpodobně portály
- Po příjezdu poměrně mírově kolonizovali většinu území, ale došlo i ke střetům s jinými rasami (vrani, bobolaci, trpaslíci)
- Vybudovali kamenná města a paláce, z nichž některá dobrovolně zničili, aby nepadla do rukou lidí
- Mnoho dnešních lidských měst (např. Novigrad, Cintra, Tretogor, Oxenfurt) stojí na zříceninách elfských měst
- Po příchodu lidí se elfové rozhodli nečelit válce, ustupovali stále dál na východ
- Pokus o mírové soužití skončil masakrem v Loc Muinne, který odstartoval první (aktuální) válku lidí s elfy
- Někteří elfové se snaží asimilovat do lidské společnosti (většinou výjimky a pragmatici nesouhlasící s rasovými předsudky), ale většina je vysoce agresivní
- Jsou známí svou dlouhověkostí, mladistvým vzhledem a fyzickou krásou, ale i trvalým smutkem, pamětí na stará příkoří a hlubokou nenávistí vůči lidem
- Ostatními rasami opovrhují, protože sami sebe považují za “vytvořené k dokonalosti” zatímco ostatní (převážně lidi) za “evolučně vyvinuté” a tudíž je vidí pouze jako neochlupené opice
- Jsou velice často do nějaké míry magicky obdarovaní, ale především díky dlouhověkosti magii výborně ovládají
- **Vizuální prvky:** Světlá gotika, florální vzory, jemné výšivky a šperky, bohaté šaty, stříbrná a bílá

4.4 Trpaslíci

- Na Kontinent dorazili 3–4 tisíce let před příchodem lidí, tedy jako jedna z nejstarších ras

- Setkání s gnómy proběhlo mírumilovně – trpaslíci se nikdy nesnažili dobývat nebo se rozpínat
- Budovali si vlastní horské pevnosti, žili samostatně a soužití s ostatními rasami bylo spíše pragmatické než ideologické
- Před příchodem lidí uctívali bohyni plodnosti a sklizně, podobně jako později lidé Melitele
- S příchodem lidí se většina trpaslíků integrovala do lidských měst a vesnic – hlavně v severních královstvích
- Domovinou trpaslíků je Mahakam, malé klany se ale nacházejí i v ostatních horách
- Trpasličí technologie je známá svou precizností, praktičností a ničivou účinností – od důmyslných horských pevností s pastmi ovládanými kotli a výpustmi, přes legendární Mahakamskou směs (výbušnou substanci používanou při obléhání), až po kvalitou vyhlášené zbraně, zbroje a nástroje
- Trpaslíci jsou menší než lidé, ale výrazně robustnější a odolnější, s mimořádnou výdrží v boji i pochodu, mají velice specifické nářečí
- Magii neovládají
- **Vizuální prvky:** Plnovousy, kombo kůže-kov, drahé látky – brokáty, vyšívání látky,...., kýčovitě šperky, kovové korálky do vlasů/vousů, zlatá a drahokamové syté barvy, geometrické vzory řeckého ražení, runy

4.5 Gnómové

- Patří mezi Prastaré rasy a byli prvními obyvateli severních částí Kontinentu
- mají nejbližší trpaslíkům, se kterými mírumilovně koexistují, zejména v Mahakamu
- Nejvíce gnomských společenství je k nalezení v pohoří Tir Tochair jižně od Jarugy (Toussaint a východní ohraničení budoucího Nilgaardského císařství)
- Fungují ve společenstvích podobných trpasličím klanům, ale méně autoritářských – vedených lidovými shromážděními nebo váženými jednotlivci
- Známí jako špičkoví alchymisté, klenotníci, kováři a metalurgové, proslavení výrobou mečů nejvyšší kvality – například legendárního typu meče gwyhyr
- Mají odolná a hbitá těla, jsou menší a slabší než trpaslíci, ale zároveň pohyblivější
- Snadno rozpoznatelní od trpaslíků díky štíhlejší postavě, špičatým uším a často krátkým nebo chybějícím vousům
- Mnoho gnómů žije i v lidských městech, kde se uplatňují jako řemeslníci, zástavárníci, šperkaři nebo pomocníci v trpasličích bankách
- Mají pověst vychytralých a zábavu milujících tvorů – vzniklo úsloví „zamíchá tím jak opilý gnóm“
- Dříve uctívali bohyni plodnosti podobnou Melitele
- Kladou důraz na společnou práci pro celek místo násilí, bojovat umí, ale vyhýbají se mu za všech okolností
- Magii ovládají vzácně a většinou pouze jako doprovod alchymie nebo v podobě protikouzel
- **Vizuální prvky:** Praktické nezdobené oblečení zcela náhodných neladících barev, čepice povinností, vesty, brašny, tašky, řemeslné brýle, špičaté uši

4.6 Dryády

- Dle trpaslických záznamů byli na kontinentu ještě před příchodem lidí, ale elfové rádi tvrdí, že je “vytvořili” z lidských žen pro boj s lidmi
- S gnomy soužijí v míru, k trpaslíkům mají vzájemně nepřátelský vztah kvůli ničení přírody i kvůli tomu nenávidí veškeré humanoidy s vousy
- Příchod lidí znamenal vyhlazovací válku na dryády, v této chvíli poslední velké místo, kde dryády žijí, je Brokilon, na zbytku kontinentu už jsou jen malé hájky s nízkou populací
- Vynikající lukostřelkyně, schopné zabít na stovky kroků, stílí varovné šípy značící, že dál už ani krok – druhý šíp už míří na srdce
- Ovládají léčitelství, schopné vyléčit i smrtelně raněné
- Netvoří oheň, používají světélkující houby, spí na zemi v lesní půdě a hřejí se navzájem
- Mají drobnou postavu, vlasy většinou kaštanové, zrzavé nebo zelené, kůže bývá olivová, červená nebo zelená, nosí maskovací oblečení z listů a větví
- Některé dryády se rodí, jiné vznikají přeměnou dívek jiných ras skrz Vodu z Brokilonu (to je možné pouze v Brokilonu)
- S muži se páří jen za účelem plození, většinou silné jedince jiných ras, jsou to ti jediní, které nechají odejít živé
- Dryády čerpají magii z přírodních živlů a stromů, ale jen v krajní nouzi
- **Vizuální prvky:** Splývající oblečení, kožené pásky, peří, šperky z lesních materiálů, sandály, mohou mít zelenou pleť v různých odstínech a intenzitách, zelená jako primární barva doplněná jinými lesními barvami, větvičky, kůstky, peří, rostlinné (ale ne florální) vzory

4.7 Půlčící

Ve výjimečných případech mohou být hratelnou rasou.

- Na Kontinent přišli během Konjunkce sfér a kvůli svému malému počtu se většina půlčίκů asimilovala do stávajících společností nelidí a wožgorský i daukských kmenů
- V průběhu staletí se hluboce integrovali, zakládali komunity ve městech i velké farmy na venkově
- Ve městech se proslavili jako krejčí, obchodníci a kuchaři, na venkově jako včelaři, mlynáři a chovatelé
- Jsou malí (60–120 cm), zavalití, s velkými chlupatými chodidly, proto nenosí boty
- Vlasy mají kaštanové až zrzavé, vždy kudrnaté, oblečení světlé, upravené, oblíbená barva pistáciová
- Mají vrozenou odolnost vůči magii
- Jsou vnímáni jako klidný venkovský lid, mají vášeň pro jídlo, pití a pohodlí domova
- Navzdory vzhledu dokáží být překvapivě rychlí, obratní a přesní v používání stříelných zbraní
- **Vizuální prvky:** vesnické, řemeslné oděvy, minimum ozdob, zaměření na praktičnost, špičaté uši

4.8 Vranové

- Původní obyvatelé kontinentu s původní domovinou východně od Modrých hor, odkud nicméně ne ve velkém, ale migrovali na západ do našich Severních říší

- Města Vranů byla zničena nebo osídlena Aen Seidhe, např. Loc Muinne, kde původní obyvatelé zahynuli na bakterii vytvořenou elfy, kteří je téměř vyhubili ještě před příchodem lidí
- Po příchodu lidí čelili Vrani pogromům, diskriminaci a válkám, mj. kvůli svému plazímu vzhledu
- Nosí tmavě zelené pláště, šperky se slunečními motivy, zbroj se železnými výztužemi a bojují na koni
- Používají zbraně jako kopí, bardyše, meče se zvláštní záštitou, jejich zuby jsou jedovaté a jed často aplikují na své zbraně
- Vytvořili monumentální města s věžemi, amfiteátry
- Mají vlastní jazyk, ale běžně mluví obecnou řečí
- Nevěří v bohy, ctí pouze život jako nejvyšší hodnotu, zabití vnímají jako největší zlo, jsou nekonfliktní, chladní, logičtí, necítí soucit, ale šokuje je lidská krutost
- Ač nejsou nějak militantní, váží si síly a samci bojují o postavení v kmeni, velice dobře ale umí bojovat i ženy, především proto, aby mohly odhánět nechtěnou pozornost samců, jelikož se vážou na celý život a zastávají pečovatelské pozice v kmeni a jsou členkami rady starších
- Většina nemá žádný vztah k magii, ale někteří zvládnou ovládat Chaos a stát se tzv. Operátory schopnými ovládat časoprostor
- **Vizuální prvky:** Kosti a kostěné věci ve formě přívěšků, doplňků, "tribal" typu jižní/střední amerika, namalované šupiny, šupinaté ocas, hnědá, červená, kostěně bílá barva, aztécké/mayské vzory

4.8 Bobolaci

- Patří mezi nejstarší rasy Kontinentu, původně žili na jihu (Nazair, Metinna, Mag Turga)
- Po příchodu elfů byli vytlačeni do Amellského pohoří, jižního Mahakamu a dál na sever
- Snažili se o mírové soužití s trpaslíky a gnómy, společně bránili hory proti Aen Seidhe
- Po příchodu lidí byli vnímáni jako zvířata, většina byla vyvražděna či zavřena do rezervací
- Žijí v koloniích a příliš nedokážou rozlišovat pohlaví osob, jsou nekonfliktní, ale ochránářští, především chrání své mladé ve školách
- Některé skupiny žijí i v Koviru a dalších horských oblastech, kde vedly obranné války
- Staví si horská města, ale jejich opevnění není srovnatelné s trpasličími
- Věří v předky a hrdiny, nikoliv v bohy – každý hrdina má svůj svátek
- Za ztělesnění zla považují Lilit – Wožgorskou bohyni, obávají se zatmění a návratu apokalypsy
- Mají chlupaté tělo, ostré drápy, výborný sluch, slabší zrak a stavbu těla podobnou bobrům
- Jsou silnější než lidé, extrémně odolní, schopní přežít i zranění od nestvůr
- Pohybují se mrštně jako opice, vynikají jako lovci a stopaři
- Jsou hrdí, pracovití, spjatí s přírodou, odmítají těžit
- Konflikty s lidmi často vznikaly právě kvůli obraně jejich horského domova

- **Vizuální prvky:** Kůže, roztrhané hadry, rádi hromadí věci a nosí je všude s sebou (i zcela neužitečné krámy), ocas, uši, vousky – velmi nechutně, rozhodně ne roztomile, barevné schéma šedé/černé, skicovitě (ala Jinx), jednoduché čáry
-

5. Magie a nadpřirozeno v roce 901

- Magie je definována jako „ohýbání síly Chaosu podle svých vlastních představ“
 - Přístup k magii má pouze malá část obyvatelstva
 - Osoby s přirozeným magickým nadáním se nazývají zřídla
 - Elfové mají nejvyšší podíl magicky nadaných jedinců, pocházejí z magického světa a magie je pro ně přirozená a jejich dlouhověkost z nich činí ideální čaroděje
 - Lidé na Kontinentu také mají přístup k magii, ta ale je bez výcviku nestabilní a nebezpečná
 - V roce 901 je v Severních královstvích jen málo lidských čarodějů, většina lidských mágů je uzavřena v magických školách a šance, že zřídlo nepřežije svůj magický výcvik je stále poměrně vysoká
 - Ne každý uživatel magie ovládá složitá nebo bojová kouzla, znamení zaklínačů budou příkladem nižších forem magie – v roce 901 **zatím neexistují žádní zaklínači** (objeví se zhruba až o 50 let později)
 - Mezi uživatele magie patří také někteří kněží a druidi
 - Mnoho nestvůr má magické schopnosti přirozeně, jejich výskyt se liší dle oblasti a bez zaklínačů stále platí, že jich je o hodně více, než by se lidem a nelidem líbilo
-

6. Náboženství

Náboženství na kontinentu je celá řada, ve světě, kde existuje magie je poměrně těžké v něco nevěřit, otázkou je spíše v co. V pozdějších letech než hrajeme vznikne náboženství ještě celá řada (největší z nich církev Velkého v Nilfgaardu, učení proroka Lebedy v Touissantu, či kult Věčného ohně), tady probereme pouze ta nejzásadnější pro naše RP.

6.1 Dračí kulty

- Kult je státním náboženstvím Zerrikania, vedeným kněžkami a chrámovými komunitami
- Vznikly kolem legendy o Zerrikantermentovi, zlatém drakovi, který oddělil svůj lid od světa ohněm a pouští
- Draci jsou vnímáni jako stvořitelé světa a vtělení přírodních sil
- V chrámech jsou živí i mrtví draci, duchovní vládnou magii darovanou draky

6.2 Kult Lilit

- Vznikl u Wožgorů, kteří jí přinášeli krvavé oběti – po jejich pádu se víra šířila na východ
- V Zerrikanii se z kultu stala matriarchální opozice vůči dračímu náboženství, je populární i v Haaklandu
- Lilit je v různých kulturách bohyní války, krve, vášně i pomsty – jejími avatary jsou lamie a sukuby

- Symboly kultu jsou Černé slunce (neplést s Velkým sluncem, které později vznikne v Nilfgaardu), překřížený kruh, a zvířata jako sova, šakal, had a pštros
- Chrámy bývají podzemní, muži do jejich svatyní nesmí, oběti často tvoří mužské tělo
- Svátky jsou novoluní a zatmění, někdy doprovázené orgiemi a oběťmi

6.3 Skelligský pantheon

- Skellige má převážně polyteistické náboženství hluboce propojené s přírodou, mořem a válečnickými ctnostmi
- **Freya** je hlavní bohyně – patronka lásky, krásy, plodnosti, manželství a věštění. Je uctívána zejména ženami, ale i námořníky a válečníky
- **Hemdal** je mýtický hrdina a polobůh – ochránce Skellige, bojovník osudu. Podle proroctví padne v Ragnaröku v boji s drakem Kambim, jeho kult je spojen s mužskými válečnickými ideály, věrností a smrtí v boji
- **Svalblod** je temnější, zakázaný kult krve a divokosti, uctíváný zejména berserkery. Jeho uctívači se oddávají rituálům, které je činí nelítostnými bojovníky
- **Melusine** je lokálně uctívána mořská bohyně/polobožská bytost, spojovaná s vodní magií a plodností
- Skelližané věří v život po smrti ve Valhalle, kam přicházejí padlí hrdinové. Ti, kdo zemřou beze cti, putují do bezejmenné nicoty.
- Víra je **silně propojena s tradicemi, činy a rituály**, a méně sepsaná – předává se ústně skrze bardy, druidy a starší.
- Náboženství se **nevyužívá k ovládnutí společnosti**, ale je přirozenou součástí života – uctívání bohů není institucionalizované

6.4 Pantheon severských říší

- Pestrý soubor božstev, v němž se mísí původní víry různých lidských kultur s pozdějšími organizovanými náboženstvími
- Většina bohů je spojena s přírodními silami, cykly ročních období, plodností a domácími rituály, často s prvky přejatými od elfů či Wožgorů
- **Melitele** je nejrozšířenější bohyně Severu – ochránkyně života, úrody, žen, matek a milosrdenství, její chrámy mají léčitelskou a azylovou funkci
- **Kreve** je asketický, válečný bůh, jehož kult vyznává přísnost, odmítání magie a pohrdání nelidskými rasami. V pozdějších dobách sroste s fanatickými proudy Církve Věčného ohně
- **Veyopatis** je lesní duch nebo bůh spojený s úrodou, klidem a ochranou polí. Uctíván hlavně venkovany v podobě totemů či hájků
- **Coram Agh Tera** je starý přírodní bůh, snad spojený s podzemím a smrtí
- **Dagon, Uroboros, Sedna, Nehaleni, Morrigan, Epona** a další představují různé místní nebo archaické božské postavy, často s nejasným původem – někdy až démonickým, jindy spojené s vodou, válkou či ženskou mocí
- V některých oblastech dochází ke synkretismu – spojování různých božstev do jednoho kultu (např. Dana Meadhb jako splynutí Melitele s elfí bohyní přírody)

7. Ekonomika, obchod a běžný život v Koviru

Kovir, stále součástí Redanie, je považovaný za bezbožný, zapomenutý a nehostinný kraj. Až nejnovější osadníci zjišťují to, co původní obyvatelé ví už dávno – Kovir je plný nerostného bohatství a jeho ekonomika se může proměnit rukama pár stovek horníků. Prozatím sem ovšem moc obchodníků necestuje, není tu stálá námořní ani pozemní doprava a k životu v Koviru se dobrovolně hlásí akorát blázni. Život je tu těžký – každý den se osadníci musí prát s nepříjemným počasím, nedostatkem jídla a zásob, vodou, větrem, přírodou a hromadou nestvůr.

Pro fungování a budoucí prosperitu regionu jsou samozřejmě klíčoví horníci, ale podobně důležití jsou i kameníci, dřevorubci, stavitelé, lovci, a všichni ti, kteří celé toto společenské uspořádání brání.