

ALAIN T. PUYSSÉGUR

ZAKLÍNAČ

— KONTINENT —

PODLE SVĚTA ANDRZEJE SAPKOWSKÉHO



Zaklínač – Kontinent

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.knihazlin.cz
www.albatrosmedia.cz

≡ KNIHA ZLIN

Alain T. Puysségur
Zaklínač – Kontinent – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2025

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

ALBATROS  **MEDIA**

ALAIN T. PUYSSÉGUR

ZAKLÍNAČ

— KONTINENT —

PODLE SVĚTA ANDRZEJE SAPKOWSKÉHO



≡ KNIHA ZLIN

Ilustrace

Johann „Papayou“ Blais
Johann Bodin
Alexia F. Cadou
Benjamin Carré
Maud Chalmel
Patrice Garcia
Mathilde Marlot

Titulní strany: Julien Delval

Strana 4: ilustrace Jeana-Charlese Pasquera
inspirovaná mapami Abrahama Orteliuse,
s laskavým svolením Dawida Gieldona

Heraldický symbol (strana 152): Didier Graffet

Obálka: Alexia F. Cadou

Texty

Alain T. Puysségur
Andrzej Sapkowski

Úryvky z knih

Poslední přání, v polském originále *Ostatnie życzenie*
Copyright © 1988, 1993 by Andrzej Sapkowski
Translation © 1999 by Stanislav Komárek a Jiří Pilch
For Czech Edition © 2011 by Lenka Pilchová – Leonardo

Meč osudu, v polském originále *Miecz przeznaczenia*
Copyright © 1992 by Andrzej Sapkowski
Translation © 2000 by Stanislav Komárek a Jiří Pilch
For Czech Edition © 2011 by Lenka Pilchová – Leonardo

Krev elfů, v polském originále *Krew elfów*
Copyright © 1994 by Andrzej Sapkowski
Translation © 1995 by Stanislav Komárek
Vydalo nakladatelství LEONARDO

Čas opovržení, v polském originále *Czas pogardy*
Copyright © 1995 by Andrzej Sapkowski
Translation © 1996 by Stanislav Komárek
Vydalo nakladatelství LEONARDO

Křest ohněm, v polském originále *Chrzest ognia*
Copyright © 1996 by Andrzej Sapkowski
Translation © 1997 by Stanislav Komárek
Vydalo nakladatelství LEONARDO

Věž vlaštovky, v polském originále *Wieża jaskółki*
Copyright © 1997 by Andrzej Sapkowski
Translation © 1998 by Stanislav Komárek
For Czech Edition © 2011 by Lenka Pilchová – Leonardo

Paní jezera, v polském originále *Pani jeziora*
Copyright © 1999 by Andrzej Sapkowski
Translation © 2000 by Stanislav Komárek
For Czech Edition © 2000 by Leonardo

Bouřková sezóna, v polském originále *Sezon burz*
Copyright © 2013 by Andrzej Sapkowski
Translation © 2014 by Stanislav Komárek
For Czech Edition © 2014 by Lenka Pilchová – Leonardo

© Editions Bragelonne, 2023 for the texts
(other than the extracts from Andrzej Sapkowski's works), the illustrations and the lay-out.
Published in arrangement with Patricia Pasqualini Literary Agency.

Translation © Tomáš Havel, 2025

ISBN tištěné verze 978-80-7662-944-8
ISBN e-knihy 978-80-7662-949-3 (1. zveřejnění, 2025) (ePDF)

Obsah

Historie Kontinentu.....	6	Temerie.....	82
Počátky.....	8	Královská krypta ve Wyzimě.....	84
Starší národy.....	10	Fen Carn.....	86
Příchod elfů.....	12	Svatyně Melitelé v Ellanderu.....	88
Konjunkce sfér.....	14	Bitva o Soddenský pahorek.....	90
Příchod lidí a jejich výboje.....	18	Ostrov Thanedd.....	92
První konflikty.....	20	Arethusa.....	94
Doba lidí.....	22	Věž racka, Tor Lara.....	96
Školení zaklínačů.....	24	Brokilonský les.....	98
Masakr na Kaer Morhen.....	26	Duén Canell, Misto Dubu.....	100
Království Kontinentu.....	28	Mahakam.....	102
Kaedwen.....	30	Trpaslické doly.....	104
Akademie v Ban Ardu.....	32	Skellige.....	106
Shaerrawedd.....	34	Kaer Trolde.....	108
Kaer Morhen, Caer a’Muirehen.....	36	Lyrie a Rivie.....	110
Kaer Morhen, Velký sál.....	38	Bitva o most přes Jarugu.....	112
Kaer Morhen, Laboratorium.....	40	Nilfgaard.....	114
Kaer Morhen, Stopa.....	42	Nilfgaardský vojenský tábor.....	116
Kovir a Poviss.....	44	Císařská Akademie.....	118
Loděnice v Koviru.....	46	Věž vlaštovky, Tor Zireael.....	120
Eidaris.....	48	Blata Pereplutu.....	122
Redanie.....	50	Aréna v Claremontu.....	124
Pontar, Aevon y Pont ar Gwennelen.....	52	Svět Aen Elle, Lidu olší.....	126
Novigrad.....	54	Tír ná Lia.....	128
Chrám Věčného Ohně.....	56	Hromadný hrob.....	130
Blaviken.....	58	Divoký hon.....	132
Oxenfurtská akademie.....	60	Hranice Kontinentu.....	134
Oxenfurtská akademie, Vnitřní nádvoří.....	62	Ys pod vodami.....	136
Chrám Coram Agh Tera.....	64	Poušť Korath.....	138
Toussaint.....	66	Dračí hory.....	140
Zámek Beauclair.....	68	Siné hory.....	142
Aedirn.....	70	Poštolčí hory.....	144
Aedirnské hutě.....	72	Údolí Sansretour.....	146
Dol Blathanna, Údolí květů.....	74	Jiné sféry.....	148
Eintra.....	76	Velké moře a Severní moře.....	150
Hrad v Cintře.....	78		
Marnadalské údolí.....	80		



KAEDWEN

PANOVNÍK: Henselt
HLAVNÍ MĚSTO: Ard Carraigh
MĚNA: dukát



CINTRA

PANOVNICE: Calanthe Fiona Riannon
HLAVNÍ MĚSTO: Cintra
MĚNA: dukát



KOVIR A POVISS

PANOVNÍK: Esterad Thyssen
HLAVNÍ MĚSTO: Pont Vanis a Lan Exeter
MĚNA: marka a bezant



TEMERIE

PANOVNÍK: Foltest
HLAVNÍ MĚSTO: Wyzima
MĚNA: oren



CIDARIS

PANOVNÍK: Ethain
HLAVNÍ MĚSTO: Cidaris
MĚNA: koruna



BROKILONSKÝ LES

PANOVNICE: Stříbrooká Eithné
HLAVNÍ MĚSTO: Duén Canell



REDANIE

PANOVNÍK: Vizimir
HLAVNÍ MĚSTO: Tretogor
MĚNA: novigradská koruna



MAHAKAM

PANOVNÍK: Brouwer Hoog
HLAVNÍ MĚSTO: Mahakam
MĚNA: oren



NOVIGRAD

PANOVNÍK: Cyrus Engelkind Hemmelfart
MĚNA: novigradská koruna



SKELLIGE

PANOVNÍK: Crach an Craite
HLAVNÍ MĚSTO: Kaer Trolde
MĚNA: dukát



TOUSSAINT

PANOVNICE: Anna Henrietta
HLAVNÍ MĚSTO: Beauclair
MĚNA: novigradská koruna



LYRIE A RIVIE

PANOVNICE: Meve z Lyrie
HLAVNÍ MĚSTO: Lyrie (letní),
Rivie (zimní)
MĚNA: dukát



AEDIRN

PANOVNÍK: Demawend III.
HLAVNÍ MĚSTO: Vengerberg
MĚNA: marka



NILFGAARD

PANOVNÍK: Emhyr var Emreis
HLAVNÍ MĚSTO: Nilfgaard
MĚNA: florén



SEVERNÍ MOŘE

VELKÉ MOŘE



SVĚT ZAKLÍNAČE

Vesnice	Tvrz	Kopce	Poušť
Město	Hlavní město	Les	Bazína
Velké město	Věž	Pohoří	Planiny

50 km 100 km 200 km



Na rovné stěně, kterou snad příroda záměrně připravila k tomuto účelu, právě vznikala obrovská skalní malba. Jejím autorem byl vysoký, plavovlasý elf v barvou umazané kytli. Přirozené i magické světlo tvořilo kolem jeho kučeravé hlavy zářící gloriolu.

Věž vlaštovky

Historie Kontinentu



Počátky

Les nevypadal tak hrozivě, jak bylo možno soudit podle jeho pověsti. Byl sice dost divoký a obtížně schůdný, ale byla to běžná neprostupnost pralesa, ve kterém každý paprsek, každá sluneční skvrna propuštěná větvemi a listy obrovských stromů byla okamžitě využita desítkami mladých bříz, olší a habrů, ostružinami, jalovci a kapradím, které pokrývalo hustými výhonky houpatý povrch rašelinišť, suché haluze a shnilé kmeny stromů – těch, jež prohrály boj, jež dožily svůj život. Prales ale nemlčel zlověstným těžkým tichem, jak by se dalo předpokládat.

Meč osudu

Kontinent je starý. Prastarý. Jednotlivé země – za jejichž majitele se dnes pomocí meče a kopí prohlašuje ledaskdo – se musely vyvíjet několik milionů let, než se staly tím, čím jsou. Na dávné časy, na doby, kdy svět byl ještě divoký, primitivní a nepodrobený, zbylo jen málo památek. Jsou hluboko zaváté a málokdo se po nich shání. Přesto je můžeme nalézt: jsou jimi zkameněliny a otisky uvězněné v kamenných základech Kaer Morhen či záhadné kosterní pozůstatky, jež se zvolna, století za stoletím, obracejí v prach. Svědky tohoto neuvěřitelně dlouhého údobí jsou také porůznu se zdvihající rozeklané hory nebo propasti a soutěsky, jimiž jsou tyto země zjizvené.

O dávných dobách nemáme žádné dochované záznamy. Při zmnice o vzdálené minulosti na mysl vytane představa hlubokých pralesů. Snad proto, že nejlépe odpovídá tomu, na co narazily první živočišné druhy obdařené inteligencí, když začínaly obydlovat tyto končiny.

Lidé si prostřednictvím příběhů a legend připomínají, jaká divočina vládla v některých krajích, do nichž přišli, a jakou důležitost sehrály průzkumné výpravy. Nicméně existovaly také pouště a neúrodné suchopáry, kraje věčného sněhu a ledu daleko na severu, odjakživa tu bylo i nekonečné moře, rozkládající se na západě. A byli tu i predátoři a nejrůznější nebezpečí, nesrovnatelné však s tím, co na Kontinent přišlo v důsledku Konjunkce sfér.

*Skalní malba zhotovená vrany
dávno před Konjunkcí sfér.*



Starší národy

„Přirozeně,“ souhlasil elf. „Vaši učenci už dlouhá léta šmejdí po jeskyních a hledají sebemenší stopy pračlověka. Pokaždé, když najdou něco, co za ně považují, jsou uchváteni. Mají o důvod víc věřit, že na tomto kontinentu a koneckonců na celém tomto světě nejste pouzí přivandrovalci. Mají důkaz, že zde žili vaši předkové, a tudíž svět patří jejich dědicům. Inu, každá rasa má právo na své kořeny.“

Věž vlaštovky

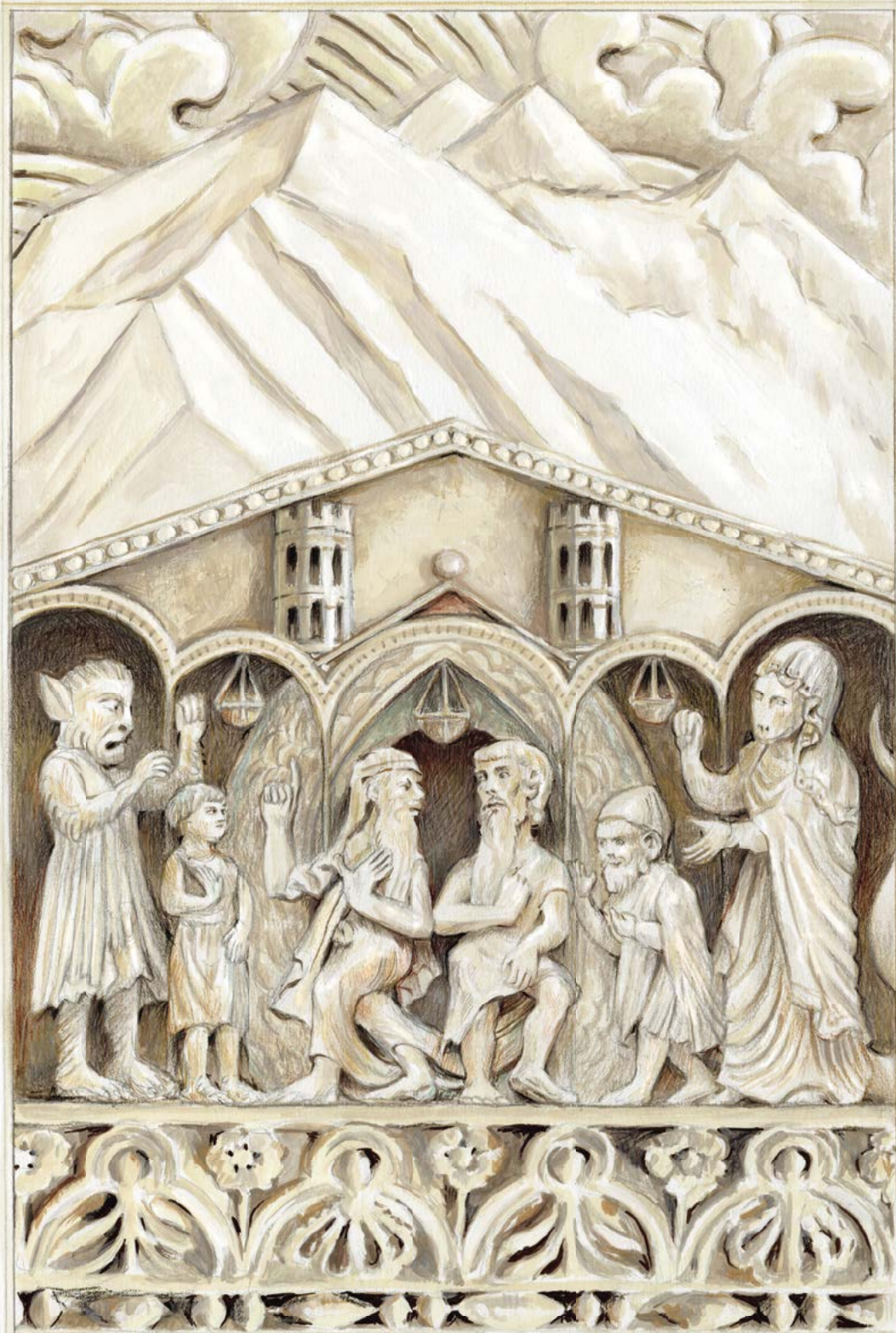
Která rasa vstoupila do těchto končin jako první? Ta otázka je předmětem diskuzí mnoha odborníků, nikdo na ni však dosud nedokázal přinést odpověď, jejíž pravdivost by se dala ověřit. Historická pojednání se v tomto bodě rozcházejí, často si dokonce protirečí. Rozpory v názorech na tuto problematiku jsou ještě zřetelnější, porovnáme-li dějezpytné texty pocházející od různých ras. Mezi lidmi se už několik desítek let šíří názor, podle nějž těmi prvními byli oni – přišli sem mnohem dřív než ostatní, dokonce dávno před Konjunkcí sfér. Navzdory snaze některých autorů, kteří se po vzoru Rodericka de Novembre snažili budit dojem nestrannosti, nebo dokonce šli proti proudu, se myšlenka o prvenství lidí – na níž zakládají své „právo původu“ na tato území – nepřestávala šířit.

Podobné přepisování historie však zpochybňují často obsahem shodná pojednání elfů a trpaslíků. Ti popisují zcela odlišnou realitu, jejíž historická věrohodnost zpochybňuje sebestřednost lidského druhu. Mezi původní rasy, též označované jako „Starší národy“, patří gnómové, trpaslíci, půlčíci, bobolaci a vranové.

Jejich příchod na Kontinent můžeme datovat do doby před mnoha tisíci let, tedy ještě před příchodem elfů, před Konjunkcí sfér, ale i před prvními lidmi. Původně obývali jiná – mnohem rozlehlejší – území než dnes. Žili a rozvíjeli se v rámci určité shody, která přetrvává dodnes například v podobě poklidného soužití gnómů s trpaslíky.

*Národy vranů, bobolaků, gnómů, půlčíků
a trpaslíků dospěly k módu poklidného soužití
dávno před příchodem elfů a po nich i lidí.*

Basrelief vytesaný trpaslíky



Příchod elfů

„Elfové!“ frkl Yarpén. „Abys věděla, tož elfi sú tací samí přilezlíci jako vy, lidé, akorát oni sa připlavili na svojich bílých šífecích víc jak tisíc roků před váma. Včil sa se svojima předchůdcama chcú přátelit, včil sa na nás usmívajú a vykládajú: my jsme bratři a my všichni jsme Starší Lid. Ale dřív, kur... Ehm, hmmm... dřív nám svišťaly jejich šípy okolo uší, když...“

Krev elfů

Elfové, nazývaní též Aen Seidhe, přišli na Kontinent poměrně pozdě, alespoň se to tak jeví z pohledu historie a ostatních Starších národů. Na Kontinent připluli na bílých lodích. Odkud? To bylo dlouho záhadou, mnozí to za záhadu považují dodnes. Podle některých názorů elfové přicestovali z neprobádaných území na západě, podle dalších pocházejí z jiného světa. Druhá z hypotéz je pravděpodobnější, neboť Aen Seidhe – stejně jako jejich příbuzní Aen Elle – kdysi ovládali síly Chaosu, díky čemuž se pyšnili schopností cestovat mezi světy.

Elfům se po usazení na Kontinentu dařilo. Využívali své neuvěřitelné dlouhověkosti, postupně osidlovali stále rozsáhlejší území na pobřeží Velkého moře a nakonec se odvážili proniknout i do vnitrozemí. Díky svým znalostem a nadání postavili nespočet skvostných paláců. Tato velkolepá díla přečkala celá staletí a zdá se, že při stavbě většiny z nich elfové využívali magie.

Příchod elfů narušil po staletí trvající rovnováhu. Jedná se o hrdý národ s osobitými a vytříbenými tužbami, který se někdy chová arogantně k rasám považovaným za podřadné a neusiluje o mísení s nimi. Elfové nenavázali hlubší vztahy ani s trpaslíky, gnómy nebo půlčíky, natož s vrany či bobolaky. O válce v pravém slova smyslu se sice nezmiňuje žádné svědectví ani historické pojednání, stačí se však zeptat trpaslíka či gnóma a pochopíme, že o konflikty, občas i mimořádně krvavé, nebyla nouze.

„Ovládnutím Chaosu a magie jsme my, Aen Seidhe, udrželi moudrost, rovnováhu a mír na Kontinentu.“

Popisek učence k elfské iluminaci



Konjunkce sfér

„Zkrátka řečeno,“ pokračoval Avallac’h, „chceme získat možnost cestovat mezi světy nejen pro vlastní bezvýznamné osoby. Chceme otevřít Ard Gaeth – Velkou bránu, kterou by prošli všichni. Před Konjunkcí se nám to podařilo, chceme toho dosáhnout i nyní.“

Paní jezera

Po mnoho staletí se na Kontinentu dařilo udržovat relativní rovnováhu a mír. Potom však došlo ke Konjunkci sfér a podoba Kontinentu i ostatních světů se dramaticky změnila. Kataklysmatická událost – jejíž síly od té doby nedosáhla žádná katastrofa – způsobila chaotické vzdutí vln napříč vesmírem a časem, čímž se dočasně otevřela řada trhlín mezi vzdálenými světy. Ty byly do té doby mezi sebou propojené jen tím, co Aen Seidhe nazývají Ard Gaeth – Velká brána či Brána světů –, již tvořila rozsáhlá síť mocných a neviditelných spojení. Jakmile se tato brána otevřela, překotně se propojily reality, jež spolu neměly nic společného. Na katastrofu nezbylo mnoho vzpomínek, všechna vyprávění se však shodují v tom, že rozpoutané běsnění způsobilo nedozírné škody a zpřevracelo řád panující na pevnině i v mořích.

Vzniklými trhlínami mohly putovat mezi světy nejrůznější bytosti, například upíři, kikimory, baziliškové a řada dalších. Když katastrofa pominula a Ard Gaeth se zavřela, část těchto příšer zůstala uvězněná na Kontinentu. V těchto krajích dosud neznámá stvoření, mezi nimi i mimořádně nebezpečné a invazivní druhy, narušily po staletí se vyvíjející ekosystémy, což s sebou přineslo výrazná narušení rovnováhy. Některým tvorům se nepodařilo nalézt vyhovující podmínky a vyhynuli, jiní se přizpůsobili a Kontinent s nimi vstoupil do nové éry plné dramatických střetů a nebezpečností. Nejvýznamnější změnou, která s Konjunkcí sfér nastala, byl příchod Chaosu, jenž se rozlil po Kontinentu. S ním se objevila magie a možnost ji využívat.

Před Konjunkcí sfér mohli potřebnými znalostmi a dovednostmi vybavení elfové používat Ard Gaeth k volnému cestování mezi světy. Po Konjunkci je to výsada pouhé hrstky vyvolených.