

ALAIN T. PUYSSÉGUR

ZAKLÍNAČOV

— KONTINENT —

PODĽA SVETA Z KNÍH ANDRZEJA SAPKOWSKÉHO



Ljndeni

Zaklínačův Kontinent

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.lindeni.cz
www.albatrosmedia.cz

Ljndeni

Alain T. Puysségur

Zaklínačův 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

ZAKLÍNAČOV

— KONTINENT —

PODĽA SVETA Z KNÍH ANDRZEJA SAPKOWSKÉHO



Ljndeni

Ilustrácie

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

Predsádky: Julien Delval

Strana 4: Jean-Charles Pasquer, ilustrácia inšpirovaná Orteliovou mapou „Carte d’Ortelius“
a s láskavým súhlasom Dawida Gieldona

Heraldický symbol (s. 152): Didier Graffet

Obálka: Alexia F. Cadou

Texty

Alain T. Puysségur, Andrzej Sapkowski

Úryvky z kníh

Posledné želanie, v poľskom origináli *Ostatnie życzenie*
Copyright © by Andrzej Sapkowski, 1993

Translation © Karol Chmel, 2015

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2020

Meč osudu, v poľskom origináli *Miecz przeznaczenia*

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 1993

Translation © Karol Chmel, 2015

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2020

Krv elfov, v poľskom origináli *Krew elfów*

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 1994

Translation © Karol Chmel, 2016

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2020

Čas opovrhnutia, v poľskom origináli *Czas pogardy*

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 1995

Translation © Karol Chmel, 2016

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2020

Krst ohňom, v poľskom origináli *Chrzest ognia*

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 1996

Translation © Karol Chmel, 2017

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2020

Veža Lastovičky, v poľskom origináli *Wieża jaskółki*

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 1997

Translation © Karol Chmel, 2017

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2021

Pani Jazera, v poľskom origináli *Pani jeziora*

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 1999

Translation © Karol Chmel, 2017

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2021

Búrková sezóna, v poľskom origináli *Sezon burz*

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 2013

Translation © Karol Chmel, 2018

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2021

Cesta, z ktorej niet návratu (úryvok), v poľskom origináli

Maladie i inne opowiadania

Copyright © by Andrzej Sapkowski, 2012

Translation © Zora Sadloňová, 2025

© 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 © Zora Sadloňová, 2025

Slovak edition © Albatros Media Slovakia, s. r. o., 2025

Všetky práva sú vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie sa nesmie kopírovať a rozmnožovať za účelom
rozširovania v akejkoľvek forme alebo akýmkoľvek spôsobom bez písomného súhlasu vydavateľa.

Vytažovanie textu a dát z tejto publikácie v zmysle čl. 4 smernice 2019/790 EÚ je zakázané.

Prvé slovenské vydanie

Vydalo vydavateľstvo Lindeni v roku 2025 v spoločnosti Albatros Media Slovakia, s. r. o.,
so sídlom Mickiewiczova 9, Bratislava, Slovenská republika.

Číslo publikácie 3 414

Zodpovedná redaktorka Dominika Weinstock

Technická redaktorka Irena Tatičková

Z francúzskeho originálu *Alain T. Puysségur: Le Sorceleur Le Continent*, ktorý vyšiel
vo vydavateľstve Bragelonne, Paris 2023, preložila Zora Sadloňová.

Sadzba Radek Jahůdka

Cena uvedená výrobcom predstavuje nezáväznú odporúčanú spotrebiteľskú cenu.

ISBN tištěné verze 978-80-566-4844-5

ISBN e-knihy 978-80-566-48711 (1. zveřejnění, 2025) (ePDF)

e-shop: www.albatrosmedia.sk | e-mail: info@albatrosmedia.sk

 **ALBATROS MEDIA**

Obsah

Dejiny Kontinentu.....	6	Temeria.....	82
Na počiatku.....	8	Kráľovská krypta vo Wyzime.....	84
Prvé národy.....	10	Fen Carn.....	86
Príchod elfov.....	12	Chrám Melitelé v Ellandere.....	88
Konjunkcia Sfér.....	14	Bitka o horu Sodden.....	90
Príchod a expanzia ľudí.....	18	Ostrov Thanedd.....	92
Prvé konflikty.....	20	Aretuza.....	94
Vek ľudí.....	22	Veža Čajky.....	96
Stvorenie zaklínačov.....	24	Brokilonský les.....	98
Čistka.....	26	Duén Canell.....	100
Kráľovstvá Kontinentu.....	28	Mahakam.....	102
Kaedwen.....	30	Trpasličie bane.....	104
Akadémia mágov Ban Ard.....	32	Skellige.....	106
Shaerrawedd.....	34	Kaer Trolde.....	108
Kaer Morhen.....	36	Lyria a Rivia.....	110
Veľká hala.....	38	Bitka na Jaruge.....	112
Laboratórium.....	40	Nilfgaard.....	114
Trasa.....	42	Nilfgaardský vojenský tábor.....	116
Kovir a Poviss.....	44	Akadémia Ríše.....	118
Veľký kanál v Kovire.....	46	Veža Lastovičky.....	120
Eidaris.....	48	Močiare Pereplutu.....	122
Redania.....	50	Aréna v Claremonte.....	124
Pontar.....	52	Elfland.....	126
Novigrad.....	54	Tír ná Lia.....	128
Chrám Večného Ohňa.....	56	Hromadný hrob.....	130
Blaviken.....	58	Divý Hon.....	132
Akadémia v Oxenfurte.....	60	Hranice Kontinentu.....	134
Akadémia v Oxenfurte: Vnútorý dvor.....	62	Zatopený Ys.....	136
Chrám Coram Agh Ter.....	64	Púšť Korath.....	138
Toussaint.....	66	Dračie Hory.....	140
Zámok Beauclair.....	68	Modré Hory.....	142
Aedirn.....	70	Vrch Pustovka.....	144
Kováčne v Aedirne.....	72	Dolina Sansretour.....	146
Dol Blathanna.....	74	Ďalšie Sféry.....	148
Eindra.....	76	Veľké more a Severné more.....	150
Zámok v Cintre.....	78		
Dolina Marnadal.....	80		



KAEDWEN

PANOVNÍK: Henselt
HLAVNÉ MESTO: Ard Carraigh
MENA: dukát



CINTRA

PANOVNÍK: Calanthe Fiona Riannon
HLAVNÉ MESTO: Cintra
MENA: dukát



KOVIR A POVISS

PANOVNÍK: Esterad Thyssen
HLAVNÉ MESTO: Pont Vanis a Lan Exeter
MENA: marka a bizant



TEMERIA

PANOVNÍK: Foltest
HLAVNÉ MESTO: Wyzima
MENA: oren



CIDARIS

PANOVNÍK: Ethain
HLAVNÉ MESTO: Cidaris
MENA: koruna



BROKILON

PANOVNÍK: Striebrooká Eithné
HLAVNÉ MESTO: Duén Canell



REDANIA

PANOVNÍK: Vizimir II.
HLAVNÉ MESTO: Tretogor
MENA: novigradská koruna



MAHAKAM

PANOVNÍK: Brouwer Hoog
HLAVNÉ MESTO: Mahakam
MENA: oren



NOVIGRAD

PANOVNÍK: Cyrus Engelkind Hemmelfart
MENA: novigradská koruna



SKELLIGE

PANOVNÍK: Crach an Craite/Bran
HLAVNÉ MESTO: Kaer Trolde
MENA: dukát



TOUSSAINT

PANOVNÍK: Anna Henrietta
HLAVNÉ MESTO: Beauclair
MENA: novigradská koruna



LYRIA A RIVIA

PANOVNÍK: Meve
HLAVNÉ MESTO: Lyria (letné hlavné mesto),
Rivia (zimné hlavné mesto)
MENA: dukát



AEDIRN

PANOVNÍK: Demawend III.
HLAVNÉ MESTO: Vengerberg
MENA: marka



NILFGAARD

PANOVNÍK: Emhyr var Emreis
HLAVNÉ MESTO: Nilfgaard
MENA: floren



SVET ZAKLÍNAČA

	Dedina		Pevnosť		Pohory		Púšť
	Mestečko		Hlavné mesto		Les		Močiar
	Mesto		Veža		Pohorie		Nížina

50 km 100 km 200 km



Na stene, ktorú príroda podistým pripravila na tento účel, práve vznikala obrovská skalná mal'ba. Maliarom bol vysoký plavovlasý elf, oblečený vo farbou zafríkanom plášti. V magickom aj prirodzenom svetle to vyzeralo, akoby jeho hlavu obklopovala žiarivá aureola.

cit.: Veža Lastovičky

Dejiny Kontinentu



Na počiatku...

Les nevyzeral, že by si zaslúžil strašidelnú povesť, aká sa o ňom rozšírila. Skutočne bol divoký a len ťažko sa cezeň prechádzalo, bola to však skôr bežná úmorná nepriechnosť pralesnej húštiny, v ktorej každý záblesk, každú slnečnú škvrnu precedenú cez konáre a listie veľkých stromov okamžite využili desiatky mladých briez, jelší a hrabín, rovnako ako ostružiny, borievky a paprade pokrývajúce hustými výhonkami vratký povrch rašelinísk zo strúchnivených, suchých konárov a bütľavých kmeňov najstarších stromov, tých, čo prehrali zápas, tých, čo už svoj život dožili. Húština však nemlčala zlovestným, ťažkým mlčaním, ktoré by viac ladilo s týmto miestom.

cit.: *Meč osudu*

Kontinent je starý. Veľmi starý. Trvalo niekoľko miliónov rokov, kým sa tieto územia rozvili do súčasnej podoby – dnes si ich mnohí prisvojujú, neraz kopijami a mečmi. Pozostatky týchto vzdialených období, času, keď svet bol ešte divý, primitívny a vzdorovitý, sú zriedkavé. Sú pochované v hĺbinách, kde by sa len málokto namáhal ich hľadať. A predsa existujú: odtlačky, skameneliny uväznené v skalách, ako napríklad v Kaer Morhene, alebo záhadné kosti, ktoré sa v priebehu storočí pomaly menia na prach. Rozoklané vrchy, týčiace sa takmer všade navôkol, alebo rokliny a priepasti, čo zjazvili krajinu, sú svedkami neuveriteľne dlhého času, ktorý odvtedy uplynul.

Na tieto vzdialené časy nezostala žiadna spomienka. Pôvodné panenské pralesy sú obrazmi, vynárajúcimi sa v myslí pri oživovaní minulosti. Možno preto, že práve ony sa najviac podobajú tomu, čo objavili prvé inteligentné bytosti, ktoré začali osídľovať tieto kraje. Ľudia si vďaka ústnemu podaniu príbehov spomínajú, aké divoké boli niektoré oblasti, keď

tam zavítali, a koľko významných objavných výprav sa uskutočnilo. Všade sa rozprestierali púšte a vyprahnuté vresoviská, zamrznuté krajiny ďaleko na severe a nekonečné more na západe. Hrozilo veľa nebezpečenstiev a existovalo mnoho predátorov, no nedalo sa to porovnať s dôsledkami, ktoré mala spôsobiť Konjunkcia Sfér.

*Jaskynná maľba od vranského ľudu,
dávno pred Konjunkciou Sfér*



Prvé národy

– Isteže, – pritakal elf. – Vaši vedci už roky lozia po jaskyniach a hľadajú stopy pračloveka. A zakaždým, keď niečo takéto nájdu, sú nezvyčajne fascinovaní. Nachádzajú totiž dôkazy toho, že na tejto pevnine a zároveň v tomto svete nie ste privandrovalci. Dôkazy toho, že vaši predkovia tu žili už stáročia, takže tento svet patrí ich dedičom. Nuž čo, každá rasa má právo na nejaké korene.

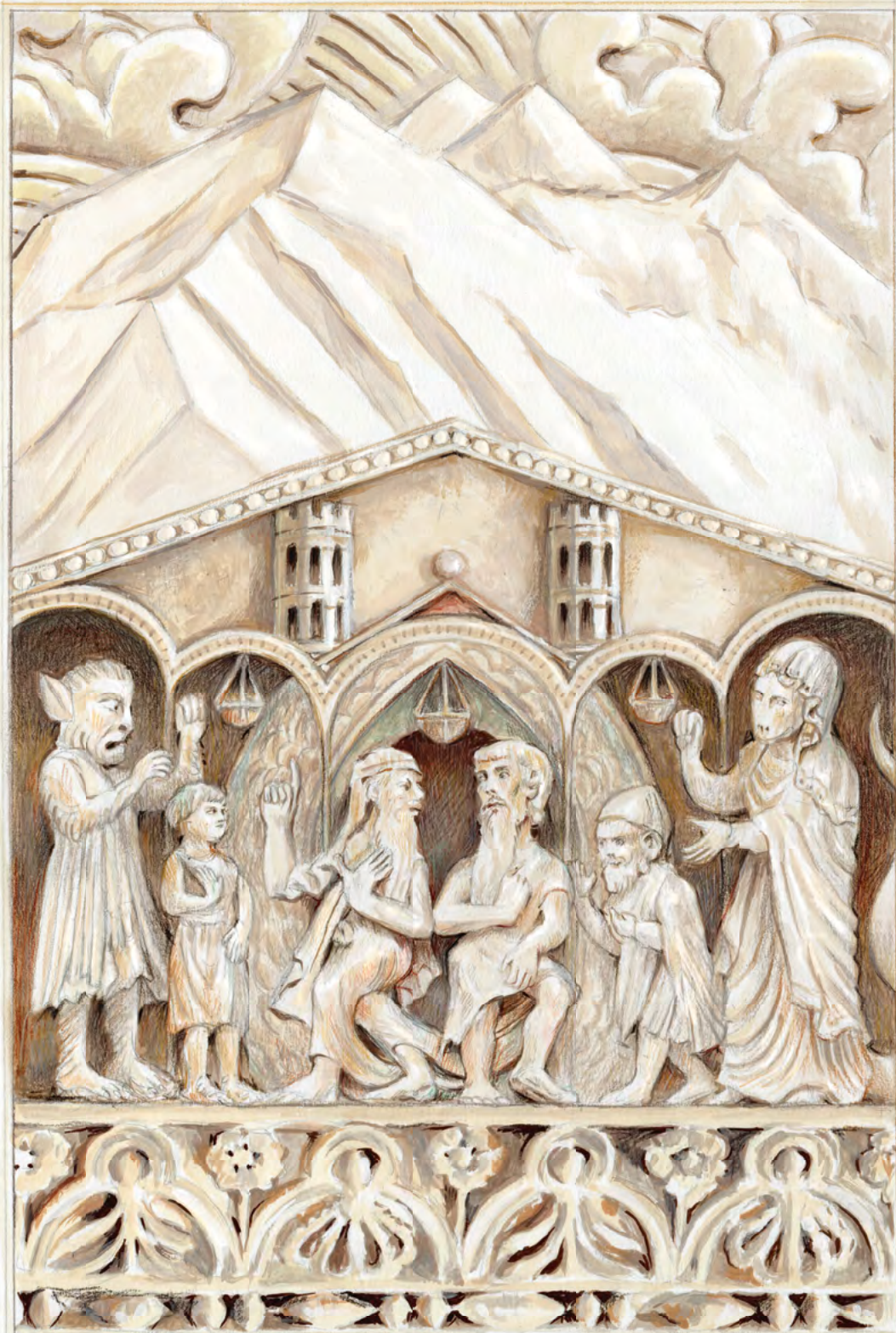
cit.: Veža Lastovičky

Ktorý druh vkročil na tieto územia ako prvý? Nuž, to je otázka, aká rozprúdi diskusie mnohých učencov bez toho, že by priniesla preukázateľnú pravdu. Historické opisy sa nezhodujú a dokonca si v tejto téme protirečia. Je to obzvlášť zrejme pri porovnávaní textov rôznych druhov – ich rozpory sú neprehliadnuteľné. V ľudskej kultúre sa však jedna myšlienka udomácnila už pred desiatkami rokov: že práve ľudia boli prví, že tu boli skôr než ostatní, dávno pred strašnou Konjunkciou Sfér. Niektorí autori, ako napr. Roderick de Novembre, sa síce pokúsili byť nestranní a ponúkli odlišné verzie, no myšlienka prvenstva – ktorá by dokazovala „pôvodné právo“ ľudí na tieto územia – si získava čoraz väčší vplyv.

Takéto prepisovanie dejín však naráža na odpor často zhodných výpovedí elfov a trpaslíkov. Títo opisujú úplne inú realitu, v ktorej má historická pravda prednosť pred egocentrizmom ľudského druhu. Prvé národy sú tzv. Starší Ľud, teda škriatkovia, trpaslíci, piadimužáci, boboliaky a vranovia. Ich prítomnosť na Kontinente sa datuje niekoľko tisíc rokov do minulosti, teda

ešte pred príchod elfov, pred Konjunkciu Sfér a predovšetkým pred príchod ľudí. V tom čase vyzeralo ich osídlenie celkom inak, ako ho poznáme dnes: ich územia boli rozsiahlejšie. Ich vývoj prebiehal v istej harmónii, ktorá pretrváva dodnes, napríklad v podobe spolunažívania medzi škriatkami a trpaslíkmi.

*Už dávno pred príchodom elfov a potom ľudí sa vranovia, boboliaky, trpaslíci, gnómovia a piadimužáci naučili žiť spolu.
Basreliéf vytesaný trpaslíkmi*



Príchod elfov

– Elfovia! – vyprskol Yarpén. – Aby sme teda boli presní, oni sú tu takí istí privandrovalci ako vy, ľudia, aj keď oni sa priplavili na svojich bielych lodiach dobrých tisíc rokov pred vami. Teraz sa pchajú svojim predchodcom do priazne, zrazu sme bratia, ceria zuby, akože „my sme príbuzní“, „my sme Starší Ľud“. Ale predtým, kur... Ehmm, hmmm... Kedy si nám ich šípy svišťali okolo hlavy, keď sme...

cit.: Krv elfov

Z pohľadu celkových dejín a vývoja najstarších národov dorazili elfovia, nazývaní aj Aen Seidhe, na Kontinent v skutočnosti dosť neskoro. Usadili sa tam po vylodení zo svojich bielych lodí. Odkiaľ prišli? Táto otázka bola dlho záhadou a pre mnohých ňou zostáva dodnes. Niektorí tvrdia, že prišli z neprebádaných území na západe, iní, že pochádzajú z iného sveta. Táto druhá hypotéza je najpravdepodobnejšia, keďže Aen Seidhe – ako aj ich príbuzní Aen Elle – mali kedysi schopnosť ovládať Chaos a vďaka tomu aj schopnosť premiestňovať sa medzi svetmi.

Elfovia sa usadili na Kontinente a darilo sa im. Využívali svoju neuveriteľnú dlhovekosť, postupne sa rozšírili na pobrežie Veľkého mora a potom sa vybrali do najvzdialenejších krajín. Ich remeselná zručnosť a nadanie im umožnili vybudovať mnoho palácov s veľkolepou architektúrou, ozajstné monumenty schopné pretrvať celé veky. Zdá sa, že pri realizácii týchto diel využívali mágiu.

Prítomnosť elfov narušila rovnováhu panujúcu celé stáročia. Tento hrdý národ s výnimočne vycibrenými ambíciami, niekedy až arogantný voči druhom, ktoré pokladal za menejcenné, sa nemienil s nimi miešať. Nemali záujem o väzby s trpaslíkmi, gnómami alebo piadimužíkmi, a ešte menej s vranmi a boboliakmi. Neexistuje nijaký historický záznam ani svedectvo o vojne ako takej. Stačí sa však spýtať trpaslíka alebo gnóma a pochopíte, že ku konfliktom prichádzalo a niekedy boli veľmi krvavé.

*„Vďaka ovládnutiu Chaosu a mágie sme my, Aen Seidhe, zachovali múdrosť, rovnováhu a mier na Kontinente.“
Záznam učenca na iluminovanom elfskom rukopise*



Konjunkcia Sfér

– Skrátka, – ozval sa znovu Avallac'h, – ide o možnosť premiestňovať medzi svetmi nielen vlastnú, nevelmi významnú osobu. Ide o otvorenie Ard Gaeth, veľkej a stálej Brány, cez ktorú by sme prešli všetci. Pred Konjunkciou sa nám to darilo, chceme to dosiahnuť aj teraz.

cit.: Pani Jazera

Prešli storočia, počas ktorých vládla rovnováha a relatívny pokoj. Potom nastala Konjunkcia Sfér, ktorá navždy zmenila tvár Kontinentu a mnohých ďalších vesmírov. Táto pohroma – dodnes bezprecedentná svojím rozsahom – rozpútala vlnu chaosu v celom vesmíre a čase, ktorá otvorila nespočetné množstvo dočasných trhlín medzi roztrúsenými svetmi. Tieto svety boli dovtedy spojené tým, čo Aen Seidhe nazývajú Ard Gaeth, Bránou Svetov, obrovskou sieťou neviditeľných prepojení medzi svetmi. Keď sa Brána naširoko roztvorila, násilne sa prepojili reality, ktoré nemali nič spoločné. Zo spomienok na túto katastrofu zostalo len málo. Objavuje sa však jeden spoločný fakt: výbuch spôsobil obrovské škody, ktoré zmietli krajinu aj moria.

V dôsledku týchto vzájomných prepojení sa začali premiestňovať medzi svetmi obludy. To bol prípad upírov, kikimor, baziliškov a mnohých ďalších. Keď katastrofa pominula a Ard Gaeth sa zatvorila, časť týchto tvorov uviazla na Kontinente. Tie najnebezpečnejšie a najinvazívnejšie, v týchto končinách dovtedy neznáme, narušili ekologické niky, ktoré sa vyvíjali celé stáročia, čo spôsobilo hlboké škody po celom území. Niektoré druhy vymizli, pretože nenašli prostredie, ktoré by im vyhovovalo. Iné sa prispôbili, čo viedlo k novej ére plnej nebezpečenstiev a stretov. Konjunkcia Sfér priniesla predovšetkým vznik Chaosu, ktorý sa prelial na Kontinent. Vďaka nemu sa zrodila mágia a schopnosť ju používať.

Pred Konjunkciou Sfér mohli elfovia, ktorí mali potrebné vedomosti a schopnosti, voľne cestovať medzi svetmi vďaka Ard Gaeth. Odvtedy to však dokáže len zopár vyvolených.

