

Narody Świata

Autor

Nation Traveler

Equestria

Królestwo kucyków ziemnych, pegazów oraz jednorożców rządzone przez dobre księżniczki alicorny. Królestwo założone ponad tysiąc lat temu przez trójkę przywódców każdej z ras zamieszkujących teraz kraj. Prawdopodobnie pochodzą z północy, teraz objętej nieskończonym mrozem, z której wyemigrowali w poszukiwaniu nowych i lepszych ziem do życia.

Władcy - Księżniczki Celestia i Luna

Ustrój - Przetrwali Feudalizm

Rozwój techniczny - Renesans, zaawansowana magia, technologia pary

Kryształowe Królestwo

Władcy - Księżniczka Candance, księżę Shining Armor

Ustrój - Diarchia

Sojusznicy - Equestria od 1002 roku Ery Alicornów

Rozwój techniczny - Renesans, zaawansowana magia

Acheron

Imperium o długiej historii i tradycjach założone kilka tysięcy lat temu przez Imperiusa Validator. Przez te wszystkie wieki rządzone przez ród owego kucyka. Imperium owe znajduje się na wschód od Equestrii za wschodnim oceanem. Obecna stolica, Acheron, jest jednym z największych portów w cywilizowanym świecie. Zakon Paladynów Harmonii znalazł swoje miejsce w tym kraju i tak samo jak w Equestrii, tak i tutaj pokazuje, że można na nich polegać. Są całkowicie wspierani przez króla. Kraj w pełni rozkwitu dzięki pozbyciu się problemu z nieumarłymi nawiedzającymi ich ziemie przez wiele set lat. Od wybrzeży poprzez pustynnie i na mroźnych górach, które są granicami na wschodzie kraju, jest spokój i dobrobyt. Na północy za górami graniczy z Caratem Muskovy, a daleko na wschodzie z Trzema królestwami.

Władcy - Król Feliks Validator

Ustrój - Feudalizm

Sojusznicy - Equestria od 206 roku Ery Alicornów, od 96 roku Ery Jednorożców ma pakt o nieagresję z Caratem Muskovy

Rozwój techniczny - Renesans, zaawansowana magia, technologia pary

Królestwo Gryfów

Potężne państwo pół lwów, pół orłów panujące od wielu wieków na zachodnich krańcach gór Mroźnej Północy. Tradycyjny kraj podniebnych wojowników zdolnymi do wszystkiego. Nie mają ciągów do magii ale za to ich umiejętności walki są ze wszech miar znane.

Władcy - Klan Whitewings

Inne klany:

Grimfeathers, Golden Claw, Strong Beak.

Ustrój - Autorytarny

Sojusznicy - Equestria od 799 roku Ery Alicornów

Rozwój technologiczny -

Amarezon Forest

Dom Amarezońskich kucyków, owi mieszkańcy żyją w regionie bujnej dżungli pełnej życia i cudów. Prawie całkowicie żeński, są silnymi i uduchowionymi wojowniczkami trzymającymi się z daleko od obcych i ćwiczącymi swoje umiejętności - ale nie zapomniwały o tym, że w pięknie też tkwi siła.

Władcy - rządzą wybrane najsilniejsze Walkirie

Ustrój -



Latające wyspy w Amarezon.

Ziemie wiecznego ognia

Legendarna kraina, o której dowiedzieć się można tylko z opowieści i legendach ludowych

kucyków, to zapomniane miejsce jest oświetlone przez masywną strukturę znaną jako "Płonąca Mogiła". Choć mieszkańcy tej ziemi szanują Księżniczkę Celestie, nie uważają jej jednak jako "źródła prawdziwego światła" na świecie.

Władca -

Ustrój -

Machu Alpacchu

Kraina rasy Lam, te stworzenia o długich szyjach są mistrzami sztuki Lekkiego Kopyta. Leży ona daleko na zachód od Equestrii. Właśnie na tym samym kontynencie, Equanturii. Kraina pełna zaśnieżonych szczytów kryjących klasztory Lamskich Mistrzów i ich uczniów. Medytujących, ćwiczących swoje ciała i żyjących według starych przykazań Lahatmy Landhi. Żyzne doliny są pełne wiosek lam, jak i kucyków, czasem gryfów oraz krasnokuców szukających starożytnych miast ich przodków. Kraj ten kryje pełno legend, zagubionych zapomnianych miast, ruin i niebezpieczeństw. Takie właśnie jak starożytne miasto Machu Alpacchu, niewidoczne, ukryte. Powiada się leży gdzieś pośród Krainy Tysiąca i Jednego Szczytu. I właśnie w nim samym można odnaleźć informację na temat Wielkiej Biblioteki Lamajów. Biblioteka pojawia się tylko na końcu Długiej Rachuby Lamajów (raz na 394 lat) i jest w ten sposób chroniona przed tymi, którzy mogliby przejąć jego prze bogatą wiedzę.



By jcbarquet for Lionel23

Zaginione miasto Machu Alpacchu czyli Machu Picchu

Crimare

Znany jako "Ziemie Ciemności", Crimare jest otoczony ze wszystkich stron przez Morze Czarne. Ziemie te nigdy nie widział światła słonecznego, a jedynie najjaśniejsza z gwiazd na nocnym niebie daje jakiegokolwiek światło do tego kraju. Oceany są smolisto czarne i niebezpieczne oraz przerażające rzeczy czają się w ich mrokach. Z tego powodu, wszystkie Crimarańskie kucyki żyć w narodowych skupiskach z daleka od brzegów. Pojedynczy świecący meteoryt zapewnia im światło zarówno dla wzroku, jak również do utrzymania unikalnej roślinności żyjącej w ich kraju. Kiedy te latające kucyki chcą opuścić ich królestwo, pilotują wielkie powietrzne okręty znane w całej Equestrii zbiorowo jako "Eskadra Ciemnego Nieba". Kucyki z tej rasy są rekrutowane przez księżniczkę Lunę do jej gwardii nocnej.

Władcy - Główny Kapitan Neighson, ten kucyk o skrzydłach nietoperza jest najbardziej znany z wszystkich kapitanów Floty Ciemnego nieba. Jej doświadczenie oraz mistrzostwo w dowodzeniu dały jej głosy co przełożyło się na znacznie więcej dominacji nad innymi kapitanami we flocie, a tym samym jest bardzo szanowana przez oficerów i pilotów.

Ustrój -

Królestwo Podmieńców

Władcy - Królowa Chrysalis

Ustrój -

Nie było ono prawdziwym królestwem aż do 1003 roku Ery Alicornów. Wcześniej były to po prostu ziemie wysane z życia na której żyła stara i zapomniana przez historię rasa. Podmieńcy często po prostu łupili napotkane inne rasy i ich wioski. Żywiły się miłosnymi uczuciami więc ich zasady były proste.

The Crystalline Raj

Identyczni jak podmieńcy, Glamurianie i ich imperium istnieje w prawie całkowitej izolacji. Cenią piękno i praktykowanie w potężnej psionicznej magii iluzji - dzięki której, ich wrogowie mogą przeżyć ich najgorsze koszmary. W czasie gdy nie są zainteresowane sprawami kucykowych ras i Equestrii, pielęgnują swoją nie zamierającą i nieskończoną nienawiść do królestwa Podmieńców. Rasa spokojna i zamknięta w sobie rzadko kiedy pozwalająca na kogoś z zewnątrz. Dlatego tak mało o nich wiadomo.

Dawno temu poddmieńcy byli jednym wielkim imperium, zdolnym do niesamowitego postępu i solidarności. Pewnego dnia odkryli „moc miłości” i wybuchła wielka debata na temat najlepszego wykorzystania tego surowego źródła mocy. Jedna frakcja (Czarni Odmieńcy) promowała ideę „wzięcia tego siłą”, podczas gdy druga (Białe Kryształy) uważała, że jest to niewiarygodne i niebezpieczne oraz opowiadało się za „miłością własną”. Wybuchła wojna domowa, w wyniku której królowa Chrysalis Changelings została wydalona z Raju i nigdy nie wróciła. Podczas wygnania poddmieńcy (używający siły i przypominający mrocznych) zaczęli się wypaczać i psuć, zmieniając się w obecne istoty, którymi są teraz. Zdolne przybierać postać innych i wyglądające jak szwajcarski ser!

Krystaliczni jednak wpadli na głowę w ideę miłości własnej - stając się narcystycznymi stworzeniami, które cenią swoje dobro ponad wszystkich innych. Stały się piękniejsze niż ich pokręcony odpowiednik Podmieńca. Przyjmując gibkie i smukłe, białe ciała, chociaż jeśli przyjrzeć się bliżej, można dostrzec pozory przeszłości między ich odległymi kuzynami. To, co ich najbardziej wyróżnia, to ich zdolności są podobne do Mesmerów, władcy iluzji. Podczas gdy poddmieńcy mogą zmieniać swoje własne formy, Krystaliczni używają „iluzji” do projekcji halucynacji na tych, do których mają urazę, wprowadzając ich we wspomnienia i dręcząc ich bez brudzenia kopyt. Są też wielkimi miłośnikami „luster”, stąd ich zamiłowanie do kryształów i wypolerowanych skał oraz błyszczących minerałów. ``Krystaliczny Raj" jest narodem izolacjonistycznym i do tej pory starał się unikać zaplątania się w większą część Equestrii.

Na czele roju stoi królowa.

Władcy - Królowa Shahbanu (W ich języku, królowa królowych)

Ustrój -



Królowa Shahbanu Art by [Lionel23](#)

Neighpon

Dom Kirinów, te malownicze tereny pozostają w dużej mierze zarówno naturalne jak oraz niezamieszkane. Lady Snow jest władczynią "Kapłanką" jej ludzi i przywódcy wojowników Kirin Kaichi. Są bardzo tradycyjny rasą, która nosi słodkie znaczki ale są sztywniejsze niż ich odpowiedniki w Equestrii. Wszystkie znaczki Kirinów są albo powiązane z wodą lub wiatrem (wyjątkiem jest sama kapłanka, która nosi znamię bramy Torii). Ci, którzy są obdarzeni talentami wody stają się wojownikami(ich miecze "płyną" tak łatwo, jak rzeka) lub łucznicami, jeśli są obdarzeni mocami wiatru.

Władcy - Lady Snow

Ustrój - Dziedziczna Monarchia Konstytucyjna



by jcbarquet for Lionel23

Nhorselands lub Mroźna Północ

Kucyki z Mroźnej Północy są silniejsze i bardziej wytrzymałe od innych ze względu na trudny klimat w jakim żyją. Grube futra i większa masa ciała niż u swoich kuzynów z cieplejszych części świata. Odważne i potężni przeciwny z własną długą historią i obyczajami.

Klan Norvegicus - Jedna z najstarszych rodzin zamieszkujących najdalsze ostępny mroźnego ładu. Są postrzegani jako pierwsi na północy, stąd określanie ich mianem Prekursorów. Członkowie tej rodziny słyną z mądrości która nie przemija od zarania dziejów, przechodząc z pokolenia na pokolenie. W ich posiadaniu należy także wyspa Nhor na morzu Ice Saddle gdzie ma swoją stolicę Hoffegat.

Klan Svarte Skjeller - Drugi w kategorii wiekowej klan na północy. Narodził się, gdy Norvegicus objął swoimi wpływami całe wybrzeże. Wtedy też, część członków postanowiła przypieczętować swoją niezależność po dziś dzień spierając się w wielu sprawach z Prekursorami. Klan ten słynie z najdzielniejszych i najbardziej krwiożerczych wojowników w Nhorse o silnej wierze i tradycjach.

Klan Helvete - Nacja znienawidzona przez pozostałe trzy. Helvete zajmuje najmniejszy obszar wpływów, przy tym skupiając się tylko na czubku własnego nosa na co składa się paranie Czarną Magią, oraz najemnictwem. Najbardziej znani członkowie tego klanu nie cieszą się zbyt sławą zarówno w swoim kraju jak i poza nim.

Klan Wyrd - Najmłodszy jak dotąd z klanów, będący właściwie zbieraniną większych

miasteczek portowych będących główną przerzutnią importową i eksportową. Ze względu na niesprzyjające, surowe warunki uchodźcy są tam rzadkością jednak jedynie na terenie Wyrd często można natknąć się na przybysza z obcych krain, potocznie nazywanego "kolorowańcem".

Cały, ogromny, północny teren z wybrzeżami najbardziej zszarganymi mrozem i wichurami stanowi Klan Norvegicus. Na zachód od niego, leży Svarte Skjeller. Na wschód Helvete granicząc z północnymi terenami królestwa Chengelingów, natomiast całe tereny graniczne z Equestrią na południu należą do Wyrd.

W większości nadawano dzieciom imiona zmarłych krewnych lub bohaterów wierząc, że na drodze swoistej reinkarnacji dziecko wraz z imieniem odziedziczy po nich również cechy charakteru. W ten sposób zmarły członek rodziny będzie mógł odrodzić się na nowo i żyć tak długo, jak długo będzie żyło jego imię. Działo się tak zwłaszcza wtedy, kiedy ktoś z rodziny zmarł tuż przed urodzeniem dziecka (syn urodzony po śmierci ojca zawsze otrzymywał jego imię). Wybitni członkowie rodziny mogli doczekać się swoich imienników za życia, jako że Nhorse wierzyli, iż dzieci te będą obdarzone splendorem wiążącym się z osobą krewnego. Imiona dwóch pierwszych synów musiały się różnić między sobą. Bardzo rzadko były to imiona po ojcu czy wuju, częściej po dalszych krewnych (kuzyn, a najczęściej dziadek). W nadziei na wyjątkowe cechy związane z imieniem, często sięgano po te związane z bogami: bóg (Goð-, Ás-), moc boska (Regin-), Thor (Tór-), Frey (Frey-) czy zwierzętami - Björn (niedźwiedź), Úlfr (wilk). Poza tym istniały dwie główne zasady nadawania imion: jedną była aliteracja (wszystkie imiona zaczynały się na tę samą literę), a drugą - wariacja związana z pierwszą sylabą (np. Végeirr miał synów o imionach: Vébjörn, Vésteinn, Véþormr, Vémundr, Végestr) lub z ostatnią (Abjörn, Finnbjörn, Gunnbjörn, Hallbjörn, Ketilbjörn). Podobnie jak u Acherończyków, większość imion była dwuczłonowa, ale nie można było tworzyć imienia z dwóch przypadkowych elementów. Niektóre były stosowane zawsze jako pierwsze, za to inne pojawiają się zawsze jako drugie. Ponadto pewne elementy mogą być używane tylko z określonymi innymi elementami. Przykładowo imię Hallr (żeńskie: Halla) jest częścią składową wielu imion męskich, takich jak: Hallbjörn, Halldór, Hallfreðr, Hallgeirr, Hallgrímr, Hallkell, Hallormr, Hallsteinn, Hallvarðr, oraz żeńskich: Hallbera, Hallbjörg, Halldís, Halldóra, Hallfríðr, Hallgerðr, Hallkatla, Hallveig, Hallvör. Nigdy jednak nie występuje w połączeniach z popularnymi końcówkami męskimi: -brandr, -fiðr, -finnr, -gautr, -gestr, - móðr, -oddr, -ólfr, -valdr i żeńskimi: -finna, -gríma, -hildir, -ný, -unn. Przewiska nadawano według kilku zasad: wygląd (Harald Piękny), cechy charakteru (Magnus Dobry), nawyki, temperament, zawód, miejsce pochodzenia, biografia czy odziedziczone przydomki.

Władcy - Norvegicus - Jarl Frostmanerig

Svarte Skjeller - Jarl Orik

Helvete - Jarl Hellhoofignar

Wyrd - Tam władze sprawuje swego rodzaju samorząd

Ustrój - Autokracja

Carat Muskovy

Dom z śnieżnych reniferów, są jedyną rasą zdolną żyć i kwitnąć w trudnych oraz bardzo zimnych rejonach arktycznej północy. Tsarina rządzi wieloma federalnymi państwami pod sztandarem Armii Czerwonej. Jej żołnierze są zaprawieni w boju - doświadczenie wyniesione z życia w kraju wiecznej zimy, jak również licznych najazdów z królestwa gryfów, którzy są ich sąsiadami. Wszystkie muskowskie Renifery są w stanie latać, choć brakuje im słodkich znaczków lub jakiegokolwiek innych oznaków magii (choć są one bardzo silne fizycznie, zwłaszcza z ich naturalną bronią - porożami).

Władcy - Jej światłość, błogosławiona imperatorka Tsarina Dancer

Ustrój - Monarchia Absolutna

Zebrica

Mroczny ląd (zwany tak ponieważ jest bardzo mało wiadomo o tych dzikich terenach) jest najbardziej zróżnicowanym regionem na świecie. Jeden skromny punkt handlowy działa jako jedyne cywilizowane centrum i zarazem wjazdu do kraju - znany jako Port-au-Prince. To tutaj, że czarne Antylopy (pod wodzą Czarnego Księcia) ochraniają cudzoziemców i zachęcają do handlu ze światem zewnętrznym. Inne rasy to ciężko pracujący gnu, wesołe oraz przyjazne hipopotamy, wykształcone żyrafy, i wreszcie tajemnicze zebry.

Władcy - Czarny książę

Ustrój -



By jcbaret for lionel23

Port-au-prince - Miasto przez jakie musicie przejechać, aby dostać się do Zebriki i krajów na południu.

Trzy królestwa

Orientalne ziemie są podzielone na trzy komendatury, każdy z nich z własną rasą i kulturą. Trzy główne komendatury administracyjne to:



By jcbarquet for Lionel23

Fort Calhoof - Fort położony daleko na zachód Imperium Acherońskiego i jest bramą przejazdową do Trzech Królestw.

Południowe ziemie(Królestwo Wu, Południowe Królestwo)

Te Chińskie kucyki mieszkający w żyznej oraz wilgotnej ziemi są najliczniejszą populacją na Wschodzie. Są wykwalifikowani w sztukach walki oraz rolnikami, produkującymi dużo żywności dla wszystkich trzech królestw.

Władca - Lord Liu Bay

Północne stepy(Królestwo Wei, Północne Królestwo)

Pagórkowate i suche stepy Trzech Królestw są domem dla wielbłądów rasy baktrian. Te duże, ciężkie stworzenia są bardzo silne i twarde, często używając ich naturalne skłonności do pracy fizycznej, do której normalne kucyki lub jelenie nie są w stanie.

Centralne Królestwo(Królestwo Shu, Zachodnie Królestwo)

Najmniejsze ze wszystkich komendatorów w orientie, to tutaj znajduje się Zakazane Miasto Dao. Dao są rasą jeleni, który posiada zarówno zdolność manipulowania ogniem lub elementem ziemi. Cesarzowa jest wyjątkowa, jej królewski rodowód jest tylko jeden w stanie wykorzystać oba elementy na raz. Cesarzowa Dao obecnie rządzi wszystkimi w orientie i utrzymuje wszystkie trzy królestwa w stanie pokoju i harmonii.

Władca - Jej wysokość cesarzowa Dao You

Ustrój - Centralizm Feudalny

Księstwo Canterbury

Księstwo Canterbury leży daleko na południowy zachód od Equestrii, działając jako południowe pogranicza Equestrii. Stamtąd urząd Koronny nakazuje obronę i doglądać królestwa(która obejmuje zarówno Królestwo Canterbury oraz domenę Trotterdam), utrzymując z daleka różnych złych oraz obrzydliwców, którzy znajdują się blisko ich granicy, i które mogły by zagrozić wieloma problemami gdyby wdarły się w głąb Equestrii. Wśród niskich wzgórz i niezliczonych jezior, które tworzą Canterbury, stoi Zamek Canterbury, który świeci jak najjaśniejsza latarnia w Królestwie, służąc nie tylko jako stolica regionu, ale jest także domem Rycerzy Zakonu Canterbury.

Władcy - Księżniczka Angel Song/Pani Jeziora, książę Knight Light/Książę korony

Ustrój - Przetrwali Feudalizm

Sojusznicy - Jest protektoratem Equestrii założonym w 677 roku Ery Alicornów

Domena Trotterdamu

Domena Trotterdam leży blisko królestwa Canterbury i służy jako region przygraniczny w królestwie. W zimnych i trudnych terenach, solidne i twarde kucyki rasy wojennych kucy rosną tutaj by sprostać wyzwaniom czekającym na ich ziemiach i są jednymi z najbardziej krzepkich kucy ziemnych w całej Equestrii. Chociaż ich liczba jest niewielka, są oni agresywni, porywczy, ale serdeczni oraz bardzo silni i wytrzymali.

Władca - Warlord Coltrane

Ustrój - Przetrwali Feudalizm

Sojusznicy - Jest protektoratem Equestrii założonym w 650 roku Ery Alicornów



By jcbaret for Lionel23

Prance

Prance jest głównie agrarne, państwo jest głównym producentem surowej trzciny cukrowej. Owy cukier wysyłają do portu handlowego Coltstantinople, którzy podejmuje surowe trzcinę cukrową oraz przerabiają ją w wysoce lukratywny towar luksusowy w Equestrii: kostki cukru. Państwo prowadzone jest przez dwie główne frakcje: Templariuszy(dowodzona przez najstarszą siostrę Roan Arc) i Prancyjską Inkwizycję(pod młodszą siostrą pannę Constancję). Inkwizycja stara się egzekwować rządy prawa panny, a Rycerze Templariuszy chronią obywateli oraz szlaków handlowych Prance.

Władcy - Roan of Arc(abdykowała ze swojej pozycji, by dowodzić rycerzami templariuszy), Panna Constancia (panujący monarcha Prance)

Ustrój -



By jcbarquet for Lionel23

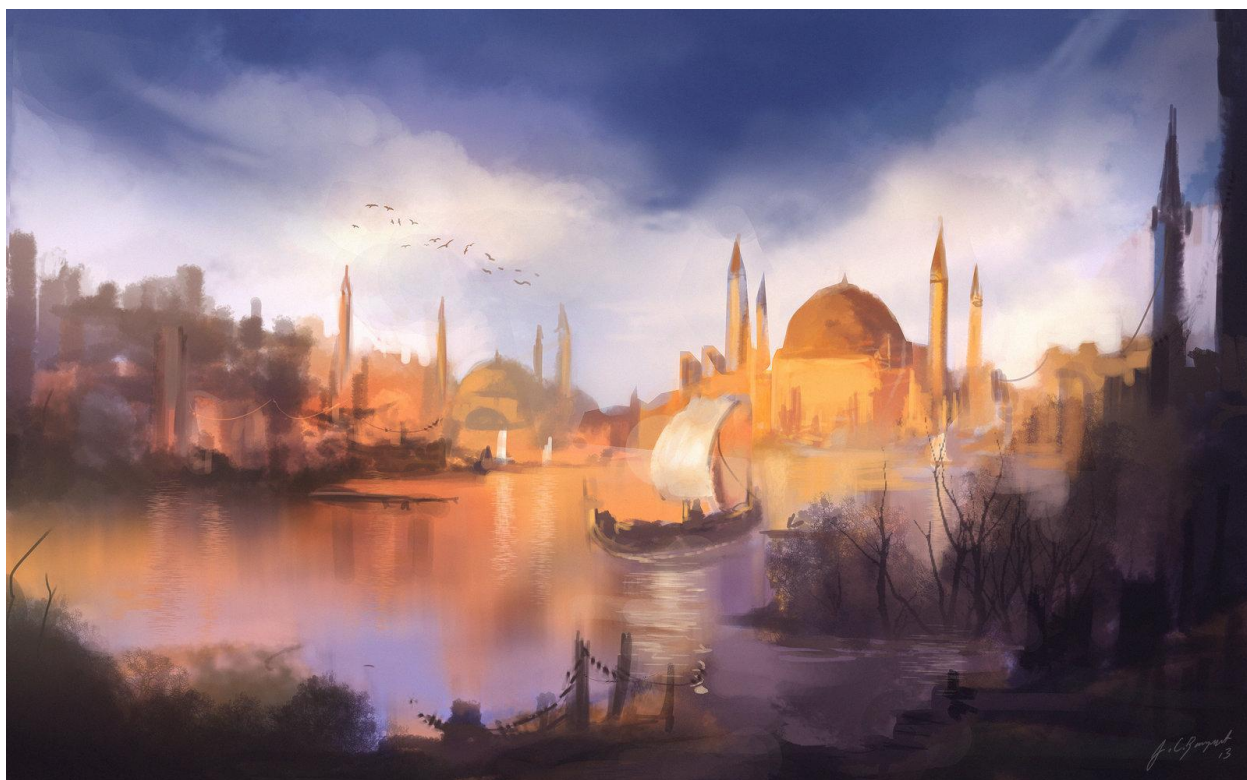
Haydeaux - Stolica kraju.

Handlowe miasto Coltstantinople

Leżące w strategicznej cennej lokalizacji, która kontroluje większość cieków wodnych do Equestrii, Coltstantinople wzrosła z małego wolnego portu handlowego do poważnej potęgi gospodarczej. Miasto składa się wyłącznie z pegazów, wiele osób, które są żarliwie wierne Emirze której zawdzięczają swoje wielkie fortuny. Sama Emira nadal rozszerza zasięg Coltstantinople'a, ciągle szuka rynków bardziej lukratywnych(miasto ma już monopol na produkcję kostki cukru)by je przełamać oraz zdominować. Jednak najnowsze wysiłki Emiry zostały zatrzymane przez pewnego kucyków o imieniu Filthy Rich.

Władca - Emira Cloudia

Ustrój -



By jcbarquet for Lionel23

Coltstantinople - klejnot Equestrii.

Imperium Roama

Eksperyment społeczny autoryzowany przez Księżniczkę Celestie, kucykami Roama rządzi jeden autorytet znany jako Konsul. Znajduje się w daleko położonej południowo zachodniej granicy Equestrii, kucyki Roama obsługują wiele warownych miast i miasteczek z ich stolicy Roam do morza. Imperium posiada największą flotę marynarki wojennej oraz handlowej w całej Equestrii, i często są właścicielami wielu Equestriańskich statków handlowych. Przede wszystkim są one znane ze swojej imponującej dyscypliny i pracy zespołowej - umiejętności, których musiały się nauczyć i opanować do walki z wrogimi regionami przygranicznymi.

Władca - Konsul Gaius Mareacus

Ustrój -

Greckie miasto państwo Mare-a-thon

Greckie miasta państwa są sojuszem miast, które są częścią socjalnego eksperymentu księżniczki Celestii. Sąsiedzi Cesarstwa Roama, miasto-państwo postrzega siebie jako biegunowe przeciwieństwo ich Roamańskiego odpowiednika. Zamiast być rządzony przez jeden autorytet, cenią głos demokracji - sprzyjanie debat i głosowań w celu określenia przyszłości swego narodu. Chociaż ich militarna siła jest znacznie mniejsza niż Imperium Roama, miasto-państwo jest bronione przez elity kadry wojowników znanych jako Spartańscy Hooflicci.

Władca - Ambrosia of Mare-a-thon

Ustrój -



By Sayuri1314 for Lionel23

Draconia

Ponoć daleko na południu ziem poza ziemiami cywilizowanymi leży smocze państwo, ostatnie jakie przeżyło wielką katastrofę. Aby nie dopuścić i by oni nie zamienili się w swoich dzikich kuzynów, król smoków postanowił połączyć swoją krew z krwią kucyków. Stali się jednością i żyją w pokoju obok siebie. Wybrańcy, którzy się zasłużą mogą otrzymać smocze jajo i jeśli ono się otworzy dla nich, połączą się ze smokiem. Ze względu na połączoną krew kucyki mają oczy niczym smoki i widzą w ciemnościach jak one. Są także silniejsze i posiadają pewne unikalne smocze umiejętności, które po zdobyciu własnego smoka się rozwijają.

Władcy - Jego smoczość król Valanazes Złoty

I jego doradcy Mesyra, Nimrod, Phaedra i Tenebra

Ustrój -