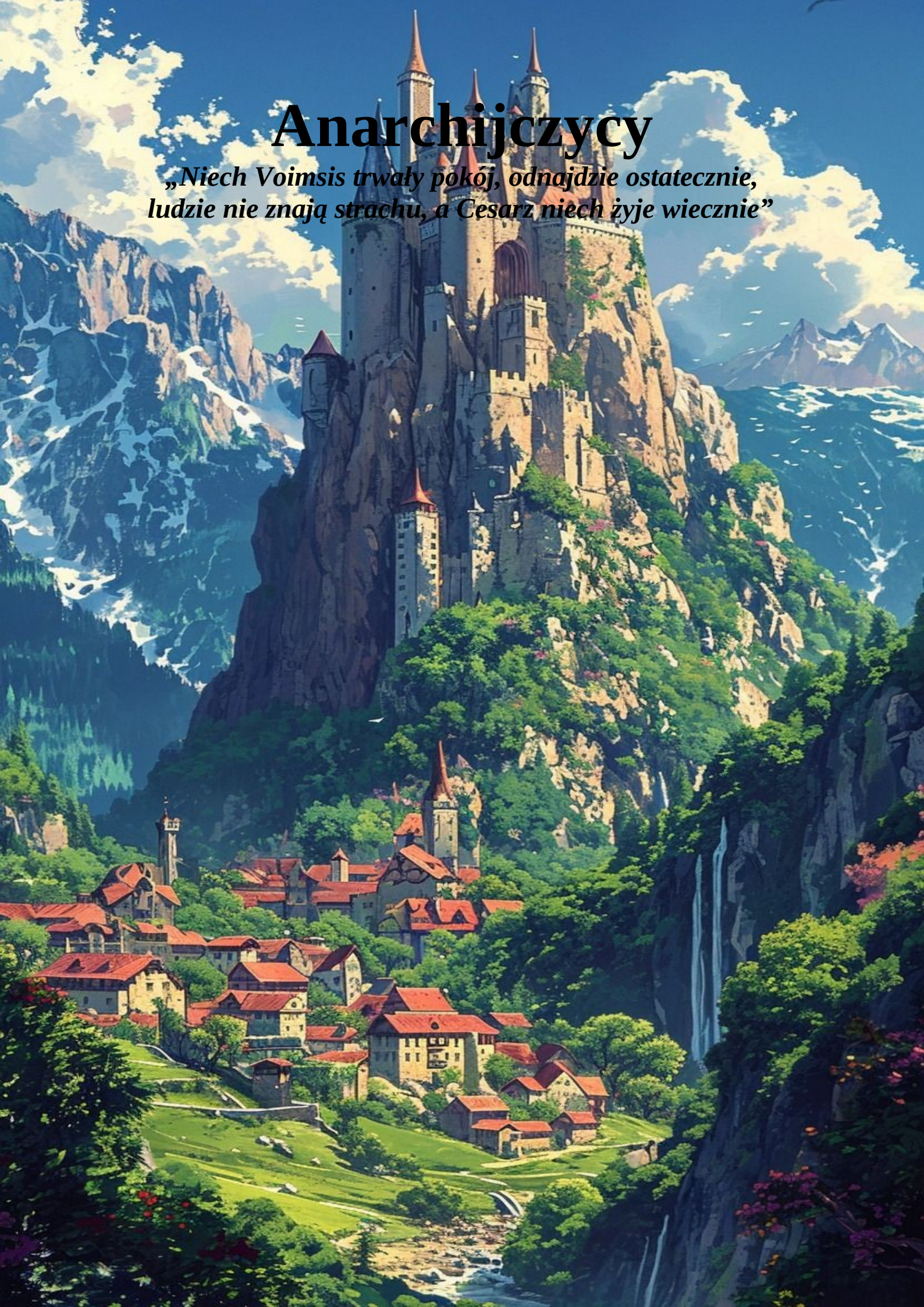


Anarchijczycy

*„Niech Voimsis trwały pokój, odnajdzie ostatecznie,
ludzie nie znają strachu, a Cesarz niech żyje wiecznie”*



Informacje podstawowe:

- Rasa – Ludzie(93%), Astriadzi(7%).
- Typ narodu – Boski (Stworzony przez bogów).
- Stworzyciel – Bezimienny Bóg.
- Wyznanie – Bezimienny Bóg(81%), Bóg Mądrości(7%), Bóg Wojny(8%), Bogini Natury(3%), Wielki Bóg Ciemności(1%).
- Liczebność – 10k-800k (era ciemności), 800k-4mln(era światła), 4mln-5mln (era równowagi), 5mln-20k(era upadku).
- Język – Anarchijski.
- Charakterystyczne cechy wyglądu – Ciemne blond włosy, niebieskie oczy, jasna karnacja.
- Narodowa broń — Miecze, długie łuki.
- Narodowy instrument – Flet, lutnia.
- Herb – Zielony Smok na żółtym tle.
- Najczęstszy charakter – Neutralny dobry.
- Epitety opisujące – Gościnni, przyjaźni, otwarci.

Wstęp:

Anarchijczycy zostali stworzeni przez Bezimiennego Boga jako naród uosabiający „radosne szczęście”. Być może właśnie z tego powodu są oni gościnni, otwarci i lubią dobrą zabawę, nie podpadając jednocześnie w zbyt duże skrajności.

Społeczeństwo:

Anarchijczycy posiadają bardzo silną tożsamość narodową, którą wyrażają licznymi świętami, znajomością własnej historii czy tradycji. Są jednak bardzo otwarci na obcych i wierzą w swoje dobro ogółu, które nie pozwala im stawiać siebie ponad innymi narodami. Wśród Anarchijczyków panuje równouprawnienie oraz przekonanie, iż każdy powinien być równy wobec prawa, niezależnie od tego, w jakiej rodzinie się urodził. Od statusu społecznego bardziej zresztą liczą się dla nich takie więzy jak przyjaźń, wspólne doświadczenia czy wzajemne zrozumienie.

Anarchijczycy posiadają niesamowicie silny kult bohaterów, polegający na przekazywaniu sobie historii o najwspanialszych osobach urodzonych w ich narodzie. Historie te są powszechnie znane w ich społeczeństwie i sprawiają, że naród ten jest prawdopodobnie jednym z najlepiej znających własną historię.

Anarchijczycy wierzą, że siła wspólnych doświadczeń, jest w stanie pokonać wszelkie przeciwności. Z tego powodu wchodzą w silne relacje opierające się na przyjaźni i często cenią je o wiele wyżej niż rodzinne pokrewieństwo, wspólne pochodzenie czy podobne przekonania. Dzięki temu potrafią utrzymać pozytywne relacje z większością narodów Voimsisu(nawet z dawnymi wrogami).

Anarchijczycy żywią najróżniejsze przekonania, co bardzo często prowadzi do wielkich kłótni czy podziałów w ich społeczeństwie. Zazwyczaj jednak rozwiązują je pokojowo, idąc na jakiś kompromis. Zdarzają się jednak wśród nich wojny domowe.

Z powodów historycznych, Anarchijczycy uważają, że Kaistlanie są ich

odwiecznymi sojusznikami. Bardzo chętnie z nimi współpracują, zarówno handlowo, jak i militarnie. Można by powiedzieć, iż traktują ich jak swego rodzaju narodowych braci.

Anarchijczycy potępiają stawianie własnego zysku ponad dobrem ogółu. Nie odrzucają dążenia do bogactwa czy potęgi, ale twierdzą, iż obie te rzeczy powinny być wykorzystywane w jakimś stopniu dla wspólnego dobra.

Władza:

Technicznie rzecz biorąc na szczycie u Anarchijczyków stoi Cesarz/Król. Jednakże rola tej figury zmieniała się przez wieki. Czasem faktycznie to on podejmował decyzję, a czasem stanowił jedynie figurę polityczną, nieposiadającą żadnej realnej władzy.

Ostatecznie więc władza u Anarchijczyków najczęściej należy do Rady Cesarskiej/Królewskiej, składającej się z przedstawicieli wszystkich prowincji. To właśnie podczas obrad tych ludzi zapadają najważniejsze decyzje, wpływające najczęściej na cały kraj.

Wielkie Rody:

Teoretycznie wszyscy Anarchijczycy pozostają równi wobec prawa. Nie da się jednak zaprzeczyć, iż istnieją wśród nich rodziny, które posiadają większe wpływy od pozostałych. Są to cztery Wielkie Rody:

- Kaznerowie z Ariak – Posiadają największe wpływy w armii Cesarskiej/Królewskiej oraz we wszystkim, co ma większy związek z wojskiem.
- Anerivisowie z Połsan – Posiadają miażdżące wpływy w krajowym handlu. Stanowią zresztą najbogatszy ze wszystkich rodów.
- Senelinowie z Nedok – Zbudowali swoje wpływy na eksploracji oraz transporcie lądowym. Do dzisiaj wiele zajazdów czy ośrodków badawczych do nich należy.
- Vanerisowie z Okary — Dominujący w transporcie morskim oraz żegludze. Wszelkie anarchijskie ekspedycje dalekomorskie są realizowane przez ten ród.

Kult Cesarza:

Anarchijczycy żywią głęboki szacunek czy wręcz uwielbienie w stosunku do ich jedyne go cesarza – Eneriasa Kaznera. Uważają go w zasadzie za jedyne go prawdziwego bohatera oraz osobę, która jest w stanie pokonać wszelkie zło i stawić czoła dowolnemu wyzwaniu. Podejście to z perspektywy innych narodów może podpadać pod swego rodzaju obsesję. Zwłaszcza kiedy obcy przybywający do kraju Anarchijczyków ma wrażenie, że wszyscy bez przerwy gadają jedynie o ich panu i zbawcy – Eneriasie Kaznerze.

Podejście to jednakże wykształciło się poprzez długą historię panowania Eneriasa Kaznera, bezsprzecznie najpotężniejszego śmiertelnika na świecie, na tronie cesarstwa (ponad 800 lat). Niezależnie więc od tego, co się dzieje i z jakimi problemami Anarchijczycy mają się zmierzyć, będą oni uparcie wierzyć, iż nie ma

się czego obawiać, póki ich ukochany Cesarz(bądź jego potomek) jest z nimi.

Kontakty z innymi narodami:

- Khari – Bardzo pozytywne nastawienie. Lata pokoju uczyniły ich przyjaznymi sąsiadami.
- Lenarioleńczycy – Nieco napięte stosunki. Cesarstwo podbiło Lenariolen i chociaż Lenarioleńczycy otrzymali ostatecznie autonomię, wielu z nich nadal widzi Anarchijczyków jako okupantów.
- Kael-Kirianie – Pozytywne nastawienie. Dzięki sojuszowi nawiązanemu na początku Ery Światła, Anarchijczycy widzą w Kael-Kirianach sojuszników w walce z mrokiem.
- Warderlończycy – Negatywne nastawienie. Warderlon w Erze Ciemności podbił kraj Anarchijczyków i wielu z nich nadal patrzy na Mroczne Cesarstwo jako na swojego „starego wroga”.
- Tokirianie – Neutralne nastawienie. Tokirianie i Anarchijczycy mają historię pełną zarówno konfliktów handlowych, jak i długoterminowej współpracy handlowej.
- Kaistlanie – Bardzo pozytywne nastawienie. Anarchijczycy i Kaistlanie to odwieczni sojusznicy, którzy wspierali się nawzajem w wielu konfliktach i wojnach.
- Algabioreczycy – Neutralne nastawienie. Nigdy nie toczyli wojen, ale nie udało się zawiązać pozytywnych stosunków z tym sąsiadem.
- Naitlandczycy – Pozytywne nastawienie. Enerias Kazner nadał Naitlandii koronę królewską i w zasadzie wprowadził ich do grona państw światła.
- Shandarianie – Pozytywne nastawienie. Lata pokoju uczyniły ich przyjaznymi sąsiadami.
- Smokoni – Negatywne nastawienie. Smokoni najechali cesarstwo w erze światła, mordując tysiące Anarchijczyków.

Brak szczególnych kontaktów z pozostałymi narodami.

Bohaterowie:

Ze względu na silny kult bohaterów wśród Anarchijczyków, należy wymienić kilka postaci, które zna każdy szanujący się Anarchijczyk:

- Enerias Kazner – Wielki Cesarz. Jedyne na świecie „prawdziwy” bohater. Kontroler żywiołów. Osoba, która według Anarchijczyków zawsze zwycięży i jest w stanie poradzić sobie z każdą możliwą przeciwnością.
- Hathet Stworzyciel – Założyciel starożytnej Trakii, z której wywodzą się Anarchijczycy.
- Kamilia Sprawiedliwa – Pierwsza Anarchijska Magini, która wykradła sekret Magii Warderlończykom.
- Ring Senelin – Jasnowidz-Geniusz, którego Wielka Księga wpłynęła na historię całego Voimsisu.

- Siusanna Przebiegła – Bohaterka wojny ze Smokonami, która oszukała smoczego króla, dając Cesarstu zwycięstwo.

Imiona i nazewnictwo:

Anarchijczy stosują w imionach i nazewnictwie raczej średniej długości wyrazy, które mają po prostu ładnie brzmieć, a niekoniecznie coś oznaczać. Jeżeli chodzi o imiona żeńskie, to przyjęto zasadę, iż muszą mieć co najmniej dwie sąsiadujące ze sobą spółgłoski i kończyć się na a.

Religia:

Ogólnie rzecz biorąc, Anarchijczycy są raczej średnio religijnym narodem. Oczywiście akceptują istnienie świątyń i kapłanów, ale raczej ze względu na to, jak ważną i dobrą pracę oni wykonują na rzecz społeczeństwa czy ludzi, a nie ze względu na fakt uwielbienia czy wierności wobec bogów (swoje uwielbienie raczej kierują w stronę bohaterów).

Większość Anarchijczyków wyznaje Bezimiennego, głównie ze względu na to, że utożsamia się z jego łagodną i dobrą naturą, ale wyznawcy wszystkich bogów są ogólnie tolerowani. W państwie Anarchijczyków jednakże kapłanom Boga Ciemności i Boga Wojny nie zezwalano na kapłańską działalność, choć głównie z powodów historycznych (Okupacja Warderlonu – wyznawców Boga Ciemności, czy Wielka Wojna przeciwko Nieumarłym wywołana przez kapłana boga wojny).

Cytaty na temat Anarchijczyków u innych narodów:

- „Niemożliwym jest NIE ZNAĆ jakiegoś Anarchijczyka. Niezależnie czy pochodzisz z lodowych łąk Nivi-Atenu, czy ciemnych podziemi Gor-Nataru, zawsze się okazuje, że znasz co najmniej jednego.”
- „Świat się skończy w momencie, w którym Anarchijczycy stracą wiarę w swojego Cesarza”
- „Jakbyś świat przeszukał, nie znajdziesz lepszego bądź wierniejszego przyjaciela niż przeciętny Anarchijczyk.”
- „Jak na naród niewyróżniający się niczym szczególnym, wydał na świat zaskakująco dużą liczbę bohaterów.”
- „W przypadku Anarchijczyków, można pozwolić sobie na naprawdę wiele. Upiłeś się i zdemolowałeś karczmę? Nie problem, jakoś się to ogarnie. Przespałeś się losowo z czyjąś córką/synem? Zdarza się. Pomyliłeś się w rachunkach i spowodowałeś czyjeś straty? Najprawdopodobniej ci wybaczą. Słowem, jakkolwiek nie spsocisz, postarają się rozwiązać sprawę polubownie. No, chyba że obraziłeś ich Cesarza, to wtedy nagle ściga cię całe miasto.”