



być znana graczom lub ich początkującym bohaterom. Tylko poprzez okupione trudami zwycięstwa i gorzkie doświadczenia bohaterowie MIDNIGHT będą w stanie poznać słabości i knowania Cienia z Północy.

Świat w Cieniu

W bezkresnym czasie przed świtem historii w niebiosach szalała wojna. Zdesperowani lordowie światła wyrwali czarną duszę mrocznego boga Izradora i wygnali go z niebiańskiego królestwa.

Bogom udało się pokonać brata, lecz Izrador zatrzał ich magię i obrócił ich zwycięstwo przeciwko nim samym. Tak, jak dusza upadłego boga została odcięta od jego cielesnej powłoki, tak też niebiańskie królestwo zostało odcięte od materialnego świata. Lordowie światła odkryli, że stracili kontakt ze swymi śmiertelnymi dziećmi. Kataklyzm, który wstrząsnął posadami świata, został nazwany Rozerwaniem.

Mroczny spadł na ziemię, a jego plugawa esencja rzuciła na krainę zły cień. Osłabiony i bezcielesny, Izrador wycofał się w mroźne i skute lodem zakątki dalekiej północy. Tam spał, przez eony powoli odzyskując siły i śniąc o zemście. Imperia powstawała i rozpadała się w pył, rasy rodziły się i umierały, a Cień z Północy stawał się dłuższy i ciemniejszy.

Trzy razy mroczny bóg powstawał i groził narodom Aryth żelazem i ogniem. Za pierwszym razem pokonały go dumne zastępy elfów, krasnoludów i dornijskich ludzi, dowodzone przez Aradil, Królową-Wiedźmę. Za drugim razem rasy światła zdołały powstrzymać Cień, aż do przybycia nieoczekiwanego sprzymierzeńca. Za trzecim razem wolne ludy Eredane były zmęczone, zgorzkniałe i zdeorganizowane zarówno wewnętrznymi walkami, jak i podstępными kłamstwami rozsiewanymi przez lata przez szpiegów mrocznego boga. Czterech z największych bohaterów krainy padło ofiarą mrocznych obietnic, zdradziło swój lud i poprowadziło z północy hordy Izradora.

Tym razem mroczny bóg wygrał.

Potęga krasnoludzkich klanów została złamana, a one same wycofały się do swoich twierdz ukrytych głęboko w ziemi. Elfowie powrócili do swego niezmiernego i starożytnego lasu, pozostawiając wszystkich na pastwę Cienia. Dornowie, ujarzmieni mocą, która przybyła zza morza podczas Drugiej Ery, zostali zdradzeni i szybko upadli.

Sto lat upłynęło od czasu, gdy na Eredane padł Cień. Pradawne rasy – te o dobrym sercu i krwi fey w żyłach, które walczyły przeciwko Izradorowi przez milenia – teraz się tropi i zabija. Wielka Puszcza Erethoru stała się wyspą światła między ciemnością, która zaważadnęła resztą świata. Jej elfi powiernicy wydali niekończącą się walkę oblegającym ją hordom orków, gigantów i goblinoidów. Te z krasnoludzkich klanów, które przetrwały, zamknęły się w swoich górskich twierdzach, a korytarze niegdyś wspaniałych podziemnych miast zamieniły się w miejsca kaźni orków, wysyłanych w głąb tuneli, aby wygnać ich mieszkańców.

Królestwami ludzi żelazną pięścią władają sługi Cienia. Miasta legły w gruzach, a chłopcy z odludnych wiosek co noc zamykają przed ciemnością bramy. Piśmienność, magia i broń są zakazane, a ignorancja szerzy się w krainie jak straszliwa zaraza.

Dziedzictwo Midnight

W świecie MIDNIGHT króluje zło, a ostatni odważni bohaterowie wydają walkę niemożliwym do przezwyciężenia przeciwnościom. Krainy ludzi zostały zgniecione pod żelaznym obcasem Królów Nocy i ich sług, a królestwa fey są ze wszech stron oblegane przez mroczne hordy Cienia z Północy. Ci, którzy opierają się panowaniu mrocznego boga, muszą z ukrycia prowadzić sekretną wojnę, uważaną przez większość ludzi za przegraną od stu lat.

W zamrzniętych lasach północnego Erethoru bohaterowie MIDNIGHT ramię w ramię z wojownikami śnieżnych elfów przeciwstawiają się hordom orków. Podróżują do jałowych krain Dornów, gdzie w cieniu rozbitego Fortecznego Muru prowadzą partyzancką wojnę z okupantem. Przyłączają się do gnomich przemytników, aby dostarczyć żywność i leki obłożonym krasnoludzkim klanom z Kaladrunów. Wraz z sarcosańskimi banitami i nieziołczymi koczownikami przemierzają otwarte równiny centralnego Erenlandu. Poszukując bezcennych artefaktów zapomnianej ery, wystrzegają się knujących legatów i ich węszących magię służebnych duchów. W obronie odosobnionych wsi walczą z okrutnymi bestiami i nieumarłymi – tych samych wsi, które odrzuciły ich jako wichrzycieli i poszukiwaczy chwały. W świecie MIDNIGHT nagrodą za heroizm nie jest ani fortuna, ani sława. W erze Cienia twój bohater walczy jedynie w obronie ostatnich światła mroczniejszego świata, próbując zachować ostatnią iskrę nadziei na to, że długa noc kiedyś przeminie.

Oto spuścizna i świat, które odziedziczyli bohaterowie MIDNIGHT. Kiedy Cień pada na krainę, oni należą do tych nielicznych mężnych i walecznych istot, które mają odwagę przeciwstawić się tyranii Królów Nocy.

To oni walczą, aby powstrzymać przyływ mroku i przywrócić nadzieję zdesperowanemu światu. Scigani przez podłych sługosów Królów Nocy i skrytych legatów Zakonu Cienia, w zamian za swe szlachetne trudy nigdy nie zostaną nagrodzeni paradami i uctwami ku chwale zwycięstwa. Ich największym wrogiem okazują się często podejrzenie, odraza i strach tych samych ludzi, których starają się reprezentować i bronić.

Świat, jakim był niegdyś

Treść podręcznika MIDNIGHT Opis Świata koncentruje się na Eredane, jednym z większych lądów Aryth. Eredane jest ol-

Widziałem, jak Zastępy Niebios szerniały i przestały przemierzać nieboskłon. Lodowate bramy królestwa umarłych rozwarły się, a upadły bóg wyjechał naprzód w koronie żelaznej i z mieczem z płomieni. Jego szaty krwawiły krwią niewinnych, a on nawiedził wszystkie ziemie świata. Postać miał ognia i cienia, a imię jego: Żalność.

– Vesra Anu, Proroctwa Ostatniej Ery

Dziesięcina

Sołtys obudził nas o świcie i powiedział, że nadszedł czas. Cała wieś ustawiła się wzdłuż krawędzi pola usianego przyciętymi łądogami i resztkami plonów pozostawionymi po żniwach. Zebranie i zmagazynowanie wszystkich zapasów na zimę zabrało nam cztery dni z okładem. Nieopodal pełne zwierząt zagrody owiec i boro głośno domagały się śniadania. Drzwi i okna każdego domostwa w wiosce zostały szeroko otwarte, a paleniska zagazzone. Dziś nadszedł dzień dziesięciny. Staliśmy tak w linii przez przeszło trzy godziny zanim się pojawili.

Do wioski wjechało w sumie osiem wozów, legat i jego strażnicy jechali pierwszym z nich. Sołtys, z pochyloną głową, zbliżył się do legata i ogłosił naszą gotowość zapłaty dziesięciny Mrocznemu Bogu. Legat coś mruknął, odesłał sołtysa gestem dłoni i wysłał orków do domostw i stodoł. Niemal natychmiast dobiegł nas trzask rozbijanych mebli. Słyszałem krzyki, słyszałem, jak ludziom działa się krzywda. Zignorowałem to. Lepiej było nie słyszeć. Kobiety wtuliły głowy w piersi mężów, starając się zdusić łzy. Wtedy orkowie zaczęli zaganiać mężczyzn do pracy przy ładowaniu wozów. Południe już dawno minęło, kiedy zakończono załadunek. Na wozy zapakowano siedem dziesięciny zbiorów. Zabrano również taką samą liczbę beczących ze strachu zwierząt, które na powrotną drogę do miasta Bastion uwiązano do wozów.

Kiedy skończyli, legat ogłosił nam błogosławieństwo Mrocznego Boga i pochwalił mądrość naszego sołtysa, który nie próbował ukryć żadnej części żniw. Legat przypomniał nam, że Mroczny Bóg karze jedynie niewiernych.

brzymim kontynentem, którego geografia jest równie zróżnicowana jak jego ludy. Eredane to pojedynczy, gigantyczny ląd otoczony z południa przez kilka dużych wysp. Jego południowe i zachodnie brzegi obmywa Morze Kasmael, a na wschodzie, pomiędzy Eredane a ziemiami Starego Imperium, rozciąga się niezmiernie duża pustka Błędego Oceanu. W najszerszym miejscu kontynent liczy wzdłuż niemal 4800 kilometrów, natomiast na południowym wybrzeżu i w niezbadanych ostępach północy zżęza się do połowy tej długości.

W połowie Pierwszej Ery Eredane została najechna przez barbarzyńskie hordy zza morza. Najeźdźcy przybyli z doliny rzecznej Dornlandu, z odległego kontynentu Pellurii. Zanim udało im się wywalczyć trwały pokój, Dornowie prowadzili wojny z elfami z Erethoru i krasnoludami z Kaladrunów. U kresu Pierwszej Ery



Dornowie przyłączyli się do elfów i krasnoludów. Razem zmusili mroczne siły Cienia z Północy do odwrotu.

Z mroźnej północy wylaniają się dwa wielkie łańcuchy górskie. Kaladruny ciągną się na całą długość wschodniego wybrzeża, po południowe brzegi Erenlandu i dalej, na wyspę Asmadar. Jak na góry, Kaladruny są stosunkowo młode, ale w porównaniu z żywotem ras wydają się starożytne. Są strome, pełne lodowców i głębokich śniegów, nawet na południu. Kryją tysiące sekretnych dolin i dają początek niezliczonym kryształowym strumieniom. Korzenie gór sięgają jądra ziemi, ich wschodnie stoki pchają pustynię ku morzu, a zachodnie przedgórza przechodzą w pofalowane wyżyny. Środkowe i południowe pasma tych zimnych gór są domem dla klanowych twierdz krasnoludów, zaś północne szczyty znajdują się we władaniu plugawych orków Izradora.

Z kolei Rogate Szczyty na zachodzie nie docierają do południowego morza i już w okolicach środkowego Erethoru przechodzą w niewysokie wzgórza. Są starsze od Kaladrunów i równie poszarpane, chociaż nie tak strzeliste. W ich obrębie można znaleźć zimne i sekretne miejsca, gdzie gnieźdzą się orkowie i niezliczone rzesze innych plugawych stworzeń. Wielka Puszcza Erethoru to ogromny, rosnący wzdłuż całego kontynentu las, który pokrywa większą część zachodniej Eredane. Pomiędzy północnym i południowym krańcem puszczy Erethor liczy sobie ponad 3200 kilometrów, a jego szerokość w centralnej części sięga 2000 kilometrów. Wielka Puszcza rozciąga się od mroźnej północy, poprzez umiarkowane klimaty centralne, aż po tropikalne południe, dlatego w jej obrębie można natrafić na każdy rodzaj roślinności. Północny las to srogie królestwo drzew zimozielonych, cedrów i zimowych dębów. Ta borealna puszcza, przykryta przez większość roku grubą pokrywą śniegu jest domem elfów Erunsil. Centralny obszar Erethoru pełen jest drzew orzechowych, domodrzew i elfich sosen. Stanowi dom dla elfów Caransil, legendarnego miasta-drzewa Caradul i Dworu Królowej-Wiedźmy. Elfowie Miransil żyją wzdłuż zachodniego wybrzeża, a Danisilowie w wilgotnych dżunglach południowego Erethoru. Tamtejsze mokradła, pełne cyprysów i drzew bagiennych, są rozległe i mroczne, a ukryte, przepelnione druidyczną mocą rzeki są domem dla prastarych duchów, zarówno złych, jak i życzliwych.

Olbrzymie centralne równiny Eredane zostały wzięte w kleszcze przez wysokie Kaladruny od wschodu i gęsty Erethor od zachodu. Żyzne czarnoziemi i wysokie trawy ciągną się od lodowych pustkowi Północnych Marchii po ciepłe, przybrzeżne niziny południowego Erenlandu. Trzy wielkie rzeki, Ishensa, Torbrun i Gamaril, zbiegają się w sercu Północnych Ziem, tworząc ogromny słodkowodny basen zwany Morzem Pellurii. Doliną Erenu wody Pellurii odpływają na południe przez bezkresne równiny, trafiając w końcu do Morza Kasmael. Nad brzegami Pellurii zamieszkiwali niegdyś Ludzie Północy, ale ci, którzy przeżyli i nie trafili do niewoli, uciekli. Południowe równiny należą do dawnych zdobywców, Sarcosan, którzy obecnie sami stanowią podbity lud.

Klimat

Klimat Eredane był kiedyś łagodny i umiarkowany. Na Północnych Ziemiach królowały srogie zimy i przyjemne lata, centralne równiny ogrzewało upalne słońce, a na południu dni były pogodne przez cały rok. Od czasu zwycięstwa Izradora lekkomyślne wykorzystywanie przez legatów straszliwej magii splugawiło

wiatry, zamieniając ongiś życzliwy klimat w brutalną broń przeciwko ludom Eredane.

Na Północnych Ziemiach uścisk zimy zdaje się być wieczny, śniegi potrafią tam spaść nawet w środku lata. Najdalej na północ wysunięte drzewa Erethoru umierają pod warstwami lodu, a zimno zdołało już zabić wiele zwierząt, zmuszając niedobitki do ucieczki na południe. Morze Pellurii spowijają częste mgły, a ulewne deszcze są tu powszechniejsze od słońca.

Kaladruny zostały zakopane pod nienaturalną warstwą śniegu, a wiejące od nich bez końca lodowate wichry mrożą otaczające je wyżyny. Nieustanne burze z piorunami są plagą doliny Erenu, gdyż zsyłają na zmianę pożary traw i gradobicie. Często zdarza się, że upływają miesiące bez chociażby jednego promienia słońca lub kropli gaszącego pragnienie deszczu.

Na południu słońce zasłania wieczna pokrywa chmur, ale deszcze są tam rzadkie, niezdolne nawodnić dzikiej roślinności i obumierających plonów. Nawet wilgotnym południowym dżunglom Erethoru zagraża susza zdolna zniszczyć barwny ekosystem lasu. Duchy tego miejsca stają się niespokojne.

Dziedzictwo Eredane

W czasie Pierwszej Ery starożytne królestwa elfów w Erethorze i krasnoludów w Kaladrunach były największymi perłami cywilizacji Aryth. Centralne ziemie Eredane były domem rozproszonych klanów koczowniczych niziołków i rzeczno ludu gnomów, jednak przeważająca większość tych terenów stanowiła nieposkromioną głuszę.

Podczas Drugiej Ery Eredane została ponownie najechana, tym razem przez zwycięskie armie Sarcosy, Starego Imperium Pellurii. Imperium Sarcosan było wielką cywilizacją o ogromnych osiągnięciach na polu nauki i techniki. Sarcosanie przywieźli ze sobą stalowe miecze, olbrzymie maszyny wojenne i wyrefinowaną sztukę wojny. Jako pierwsi na kontynencie użyli koni i konnicy. Sarcosanie prowadzili wojnę z elfami, ostrzem i ogniem wycinając sobie drogę w głąb obrzeży Erethoru. Osadnicy ze Starego Imperium zalali Eredane, budując na południowym wybrzeżu wspaniałe, wielkie miasta. Sarcosanie ostatecznie pojednali się z elfami i rozpoczęli handel z Erethorem i Kaladrunami, przecierając wielkie szlaki przez nowo okiełznaną dzież.

Opanowawszy południowe regiony Eredane, Sarcosanie zwrócili swój wzrok ku domnijskim królom północy. Po latach wojny Dornowie zostali pokonani, a ich królowie zrzekli się swych koron na rzecz władców południowych metropolii.

Królestwo Erenlandu

Mimo kłeski, potęga Dornów nie została złamana. Z czasem Ludzie Północy przyłączyli się do kolonialnych władców Sarcosan i razem zrzucili jarzmo Starego Imperium. Wraz ze zniszczeniem wielkiej imperialnej armady u wybrzeży wyspy-fortecy, Twierdzy Sztormów, rządy Starego Imperium w Eredane dobiegły końca. Dornowie i kolonialni władcy Sarcosan stworzyli obejmujące

centralne ziemie Eredane, zjednoczone królestwo Erenlandu. Władzę w Królestwie Erenlandu sprawowały królewskie rody, które wywodziły swoje pochodzenie zarówno od kolonialnych sarcosańskich arystokratów i dornijskich królów. Największe miasta Erenlandu, w tym stolica, zawsze znajdowały się na południu. To one były klejnotami cywilizacji królestwa, z ich bajecznymi pałacami, pomnikami i cudownymi gwiezdными wieżami poświęconymi religii Sarcosan.

Potomkowie Dornów, znani dziś jako Starzy Królowie lub Ludzie Północy, również dochowali wiary swoim tradycjom. Ich zamki nadal były prostymi twierdzami i warowniami z kamie-

Inne ziemie Aryth

Ludy Eredane posiadają niewielką wiedzę o krainach, które leżą za morzami. Niektórzy mówią, że podczas Pierwszej Ery elfowie wyprawili się do wszystkich zakątków świata, ale nawet jeśli te legendy okazałyby się prawdą, z całą pewnością wiedza o nich została w minionych wiekach zagubiona, a elfowie nigdy nie podzielili się nią z mędrkami pozostałych narodów Eredane. Te strzępy informacji, które posiadamy, pochodzą z zapisków dornijskich i sarcosańskich osadników, którzy w starożytnych czasach przybyli do Eredane ze wschodniego kontynentu zwanego Pellurią. Trzeba ze smutkiem przyznać, że owe zapiski to często nic więcej jak bajki i jako takie muszą być poddane osądowi w świetle rozumu.

Z fragmentów Historii Starego Imperium możemy wnioskować, że Pelluria była krainą bogatszą i znaczącą od Eredane, jako że „młodzian zdąży osiwieć i zniechęcić, nim przemierzy wszerz dominium Kalifa”. Nawet biorąc pod uwagę przywary sarcosańskiej kultury, próżność i zdolność do przesady, powyższy ustęp sugeruje istnienie olbrzymiego kraju, nieograniczonego, jak nasza kraina, wielkimi oceanami. Nie ma też powodów, aby sądzić, że „dominium Kalifa” obejmowało kiedykolwiek wszystkie krainy Pellurii. Wiadomo nam, że Imperium Sarcosan podbiło na północy rzeczną dolinę Dornlandu. Wierzy się, że upadek Starego Imperium w Trzeciej Erze był w równym stopniu spowodowany wojną przeciwko obcej potęgze na wschodzie, jak i wewnętrznym rozkładem i stratą zamorskich kolonii na zachodzie.

Dornowie opisują swój pradawny dom jako krainę mrozu, dzikich wzgórz, lodowcowych dolin i głębokich, pokrytych śniegiem lasów. Z kronik Sarcosan dowiadujemy się o imponujących, trawiastych równinach, o bezkresnych pustyniach i wielkich miastach z kamienia zbudowanych w najdawniejszych czasach przez pierwszych ludzi stępujących po Aryth. Starsze rasy fey były w tamtych stronach nieznanne, ale do dziś przetrwały opowieści o dziwniejszych ludach, w których żyłach nie płynęła krew fey, o straszliwych rasach, które nienawidziły wszystkich innych i żywiły się mięsem ludzi. Jednak opowieści o węzowych ludziach i zwierzołakach należy włożyć między bajki, opowiadane niegrzeczny dzieciom.

– Ilsrid z Wyniosłej Opoki, Krainy Aryth

nia, a oni sami nadal czcili swych przodków w świętych kręgach z głazów zbudowanych tysiące lat temu przez pierwszych dornijskich osadników.

Środkowe ziemie Eredane są domem pospolitego ludu, o mieszanym dornijsko-sarcosańskim pochodzeniu. W Trzeciej Erze Erenlandczycy byli rolnikami, pasterzami i rzemieślnikami wiodącymi na swych urodzajnych ziemiach proste życie w spokoju i dostatku.

Te same równiny zamieszkują także rozsiane koczownicze plemiona niziołków: łowców i pasterzy. Niziołkowie to lud fey wywodzący się od elfów południowych dżungli Erethoru. Są znani w całej Eredane ze swych umiejętności wyprawiania skóry i uprawiania ziemi, a także ze swych wierzchowców, przypominających wilki wogrenów, na których nomadowie wyjeżdżają na łowy.

Rzeka Eren wije się przez środkowy i południowy Erenland, zaczynając swój bieg w Morzu Pellurii, a kończąc w Morzu Kasmael. Od czasów Pierwszej Ery zielona dolina Erenu była ojczyzną gnomów. Ich rzeczne barki żeglują to w dół, to w górę nurtu, a ich miasta-tratwy są rozrzucone na całej długości rzeki i brzegów wielkiego jeziora, zwanego przez gnomów Goilem.

Wielka Puszcza Erethoru

Elfim ludem Erethoru nadal rządzi Aradil z linii Shadiuil, która siedzi na tronie wielkiego miasta-drzewa Caradul już od tysięcy lat.

Aradil jest czarodziejką, która nie ma sobie równych. Jest prastara nawet według miary długowiecznych elfów. Niektórzy wierzą, że jest nieśmiertelnym smokiem lub duchem, który przybrał materialną powłokę, inni znów uważają, że jest bogiem, który spadł z niebiańskiego królestwa podczas Rozerwania. Dla większości jest po prostu Królową-Wiedźmą Erethoru, pierwotną i tajemniczą osobistością wielkiej puszczy, ukochanym władcą i obrońcą swego ludu.

Erethor jest historycznie i geograficznie podzielony na cztery lasy: Veradeen na północy, Caraheen w środkowym Erethorze, Miraleen wzdłuż zachodniego wybrzeża i Dżunglę Aruun na południu. Każdy z regionów zamieszkuje odrębna elfia cywilizacja, jednak bez względu na dzielące je różnice, każda poddała się władzy Aradil i Elfiego Dworu.

Caraheen jest sercem zarazem wielkiej puszczy i elfiego narodu, domem miasta-drzewa Caradul i dworu Królowej-Wiedźmy. Jego lud, leśni elfowie, wydał na świat największych magów, artystów i uczonych Aryth. To tu kultura i cywilizacja Eredane sięgnęły szczytu.

Veradeen rozpościera się pomiędzy rzekami Itheris i Gamaril, spoczywając w cieniu starożytnych Rogatych Szczytów. Lud tego regionu, śnieżni elfowie, żyje na linii frontu ofensywy Cienia. To mu przypadło rozbijanie natarć orczych hord i ich mrocznych sprzymierzeńców wylewających się z otchłani gór.

Miraleen rozciąga się wzdłuż zachodniego wybrzeża Eredane, w miejscu gdzie Wielka Puszcza spotyka się z Bezkresnym Oceanem. Morscy elfowie z Miraleenu budują swoje domostwa w wielkich mangrowych lasach i opierają swój los i dobrobyt na dachach oceanu. Znajdujący się u wybrzeży archipelag mieści antyczne ruiny cywilizacji elthedarów, w tym legendarne Miasto

Morza. Podczas odpływów nurkowie morskich elfów zapuszczają się w głąb tych ruin, nie zważając na nawiedzające je demony i inne plugawe monstra.

Lud Dżungli Aruun nazywany jest czasem „dzikimi elfami”, ale ich kultura w niczym nie ustępuje pozostałym cywilizacjom Erethoru. Południowa dżungla jest niegościnnym miejscem, pełnym okrutnych bestii i demonów uwięzionych na Aryth podczas Rozerwania. Dżunglowi elfowie wydali na świat najznakomitszych druidów i łowców demonów w całej Eredane. Mówi się, że niziołkowie wywodzą się od elfów z Dżungli Aruun. Być może dlatego tak wielu z nich uciekło tu z równin Erenlandu w poszukiwaniu schronienia przed marszerującymi armiami Cienia.

Góry Kaladruny

Na wschodzie Eredane otaczają wielkie Kaladruny, stary łańcuch górski strzelistych szczytów i głębokich, poszarpanych dolin. Kaladruny stanowią dom dla rozproszonych i często skłóconych krasnoludzkich klanów. Na północy krasnoludowie walczą z orkami od tysiącleci, a wojna z Cieniem to dla nich starożytne zmagania.

Obce Ziemie

Za Bładym Oceanem i Morzem Kasmael istnieją inne krainy, ale jeśli ludy Eredane posiadały o nich jeszcze jakąś niewielką wiedzę przed Ostatnią Bitwą, to dziś są zupełnie nieświadome istnienia obcych brzegów. W zamierzchłych czasach Dornowie i Sarcosanie przybyli do Eredane z tego samego kontynentu zwanego Pellurią – wszystko, co o nim wiemy, pochodzi z ich zapisków.

Cień z Północy

Tysiąc lat temu, u kresu Drugiej Ery, przymierze elfów, krasnoludów i ludzi pokonało armie Cienia z Północy po raz drugi. Zwycięstwo było jednak kosztowne, a ludy Eredane otarły się o klęskę. Mroczny bóg nie zaprzestał gromadzić sił w przygotowaniu kolejnej bitwy.

W następstwie wojny krainy Eredane nawiedziła plaga nieumarłych. Rozerwanie odgrodziło materialne królestwo od niebiańskiego, dusze zmarłych nie miały jak opuścić śmiertelnego świata. Niekiedy dusze zostawały uwięzione w martwym ciele, które stawało się dla nich więzieniem, a zwłoki te z czasem powstawały jako nieumarłe stwory. Te wynaturzone monstra, powszechnie nazywane Upadłymi, wiedzione instynktem żywiły się mięsem rozumnych istot, aby podtrzymać swoje nienaturalne istnienie. Wierzy się, że pierwsi Upadli powstałi za sprawą czarnej magii Izradora.

Pierwsze wieki Trzeciej Ery Izrador spędził na rozwijaniu swego czarnego duchowieństwa i sianiu zepsucia pośród wolnych



Przeznaczeniem świata jest Cień.

– Anonimowa notatka
zapisana na marginesie *Komentarzy Akademii*

Nieodkupieni

Jak ja nie cierpię środka tygodnia – dnia aukcji – jak bardzo chciałbym, aby moje interesy nie wymagały tu mojej obecności. Około południa bulwar opróżnia się. Ja staję z boku. Brudnymi ulicami gobliny prowadzą korowód skutych niewolników, kierując ich w stronę domu aukcyjnego. Wzdłuż alei, w na wpół otwartych wejściach, kobiety płaczą i zasłaniają oczy swoim dzieciom, kiedy mijają ich pochód mężczyzn i kobiet, brudnych i posiniaczonych, slaniających się pod ciężarem kajdan.

Marsz niewolników jest cotygodniowym obrzędem, bowiem kopalnie i kuźnie Stalowego Wzgórza odznaczają się niezaspokojonym apetytem na życie. Gdy niewolnicy docierają do domu aukcyjnego, uświadamiam sobie, że dołączyłem do gromadzącego się tłumu, przyciągnięty tu przez to smutne przedstawienie. W pierwszym rzędzie stoją miejscowi Dornowie, w jasnych barwach klanów Strathan i Kalle, kilku legatów w ich hebanowych szatach i Kregar, oruk, który szuka nowych wojowników na swoją arenę. Patrzę, jak kupcy, zasłaniając nosy od smrodu, podchodzą do niewolników i sprawdzają ich zdrowie, siłę i aparycję. Licytacja przebiega szybko, większość z niewolników trafia do kopalni, gdzie przeznaczone im będzie pracować w ciemności do końca ich krótkiego życia.

Członkowie klanów ostatecznie wybierają tylko kilku niewolników, nie okazując nawet odrobiny litości dla losu swoich rodaków. Ja nie jestem lepszy. Przychoǳę tu od lat, a nigdy jeszcze nie wydałem chociaż jednego grosza, aby uratować kogoś z niewolników.

ras. Tak jak zapowiadały starożytnie przepowiednie, czterech wielkich bohaterów zostało skuszonych przez Cień i przeciągniętych na jego stronę. Tożsamość tej czwórki pozostaje dla większości mroczną tajemnicą, ale ich działania rozbiły i zniszczyły od wewnątrz przymierze, które przeciwstawiało się Izradorowi. Zdraycy stali się przybocznymi Cienia, Królami Nocy, tymi, którzy sto lat temu poprowadzili siły Izradora ku zwycięstwu nad ludami Aryth.

Dziś wielka elfia puszcza jest oblegana przez mroczne armie Królów Nocy. Hordy orków i goblinoidów otaczają Erethor, z każdym dniem przedostając się dalej w głąb ojczystego lasu elfów. Tylko pradawna magia Królowej-Wiedźmy i moc samej zaklętej puszczy powstrzymuje siły Cienia.

W Kaladrunach krasnoludowie porzucili wiele swoich górskich miast, wycofując się do głębokich podziemnych twierdz zbudowanych przez ich przodków podczas Pierwszej Ery. Armie Cienia zostały wciągnięte w wojnę wyniszczenia, podczas której, w pogoni za krasnoludami, tysiące giną w podziemnych tunelach

i skarbcach. Każdy przyczółek, który zdobywają mroczne armie, zostaje okupiony krwią setek orków, goblinów, ogrów i trolli, ale świeże oddziały zalewają góry szybciej, niż krasnoludowie są w stanie je wybić.

W sercu krainy wielkie niegdyś królestwo Erenlandu legło w gruzach. Siły Królów Nocy okupują wspaniałe miasta, a patrole orków i goblinów włóczą się po bezdrożach, zabijając, grabiąc i miażdżąc jakikolwiek opór. Ci z sarcosańskiej szlachty, którzy nie wstąpili w szeregi Cienia, zostali wybici niemalże do ostatka. Na otwartych równinach pozostali już tylko nieliczni odważni wolni jeźdźcy, którzy przeciwstawiają się sługom Izradora.

Wielkie zamki i twierdze Dornów zostały zburzone, a ostatni potomkowie Starych Królów prowadzą rozpaczliwą wojnę partyzancką, odwołując ostateczne zwycięstwo Cienia. Rozrzuconymi po Eredane miasteczkami i wsiami rządzą pomniejsi tyrani, którzy sprzedają krew i pot swojego ludu za względy Królów Nocy. Ci chciwi i oportunistyczni ludzie zdradzają własnych rodaków za obietnice bogactwa i władzy. To oni stali się merami i konstablami, którzy z woli Cienia, przy pomocy strachu i podejrzeń tłamszą pospólstwo.

Tylko kilka koczowniczych plemion niziołków uniknęło zniszczenia lub niewoli z rąk sług Cienia. Część uchodźców znalazła tymczasowe schronienie wśród elfiego ludu Erethoru, ale większość prowadzi życie pełne trudu, nędzy i rozpacz. Gnomowie nadal żeglują po jeziorze Goil i rzece Eren, ale w dzisiejszych czasach przewożą zazwyczaj oddziały orków lub zaopatrzenie dla maszyny wojennej Cienia. Wielu uważa ich za oportunistów i kolaborantów najgorszego sortu, nie zdając sobie sprawy, że gnomowie wykorzystują swoją względną wolność i autonomię, aby sabotować postęp Izradora i szmuglować do Erethoru, Kaladrunów i na równiny Erenlandu tak potrzebne ruchowi powstańcemu zapasy.

Rozerwanie

Wraz z upadkiem Cienia czarny całun okrył słońce, a wszystkie ziemie Aryth utonęły w ciemności. Mrok przyniósł ze sobą trzęsienia ziemi, powódzie i deszcze ognia. Uwięzione przez całun plugawe demony pustoszyły ziemie. Lasy płonęły, góry pękały, wody wrzały. Cywilizacja fey została zniszczona przez wir boskiego chaosu. Miasta zostały zmiecione z powierzchni ziemi, a ich mieszkańcy obróceni w pył. Ci, którzy przetrwali, padli łupem potwornych kreatur lub zmarli z głodu podczas naciągającej wiecznej zimy. Niedobitki fey modliły się do milczących bogów, błagając o zbawienie. Ich prośby nie zostały wysłuchane. Fey popadły w rozpacz.

W końcu czarny Cień opuścił niebo, jego mroczne macki wycofały się w głąb mroźnej północy. Tam jego zgruchotana postać mogła spoczywać beczynn timer, spać i z czasem odzyskać swoją moc. Niebo przejaśniło się, słońce ponownie ogrzało krajinę, a zwierzęta i rośliny Aryth mogły znów rosnąć i rozwijać się. Starsze fey dostosowały się do nowego świata, stając się praprzodkami krasnoludów, elfów, niziołków, gnomów i innych ras Eredane. Rozerwanie pozostawiło po sobie jednak znacznie więcej niż tylko fizyczne blizny. Sama dusza Aryth została roztrzaskana.