

Forgotten Realms Czas i przestrzeń W kryształowej sferze Realmspace, wokół słońca krąży osiem planet. Trzecią z nich jest Abeir-Toril, nazywany Torilem, planeta Krain. Pozostałe to Anadia, Coliar, Kapri, Chandos, Glyth, Garden oraz H'Catha. Abeir-Toril jest planetą wielkości Ziemi. Jego północna półkula zajęta jest w większości przez duży kontynent którego zachodnia część nazywana jest Faerunem, wschodnia Kara-Tur, a południowa Zakharą. Drugim dużym kontynentem Torilu jest Maztica leżąca na dalekim zachodzie na drugim brzegu wielkiego oceanu (Trackless Sea). Abeir-Toril ma jednego naturalnego satelitę - Selune (jest to zarazem imię bogini nocnego nieba i nawigacji). Po niebie podąża za nią warkocz świecących paciorków zwany łzami Selune. Jest to pas asteroidów, które poruszają się w ślad za księżycem. Łzy pozostają widoczne nawet gdy Selune jest w fazie nowiu. W krainach znanych jest kilka sposobów liczenia lat. Właściwie każdy kraj, a nawet niektóre miasta robią to po swojemu. Jednakże my będziemy stosować najpowszechniejszą - Rachubę Dolin (Dalereckoning). Każdy rok posiada także swoją własną nazwę zaczerpniętą z przepowiedni żyjącego prawie dwa tysiące lat temu Augathara Szalonego. Torilski rok liczy sobie 365 dni po 24 godziny każdy. Pełny obrót księżyca wokół planety wynosi 30 dni. Kalendarz Haptopa używany na północy Faerunudzieli rok na dwanaście trzydziestodniowych miesięcy i pięć dodatkowych dni świątecznych. Każdy miesiąc dzieli się na trzy dziesięciodniowe tygodnie(tendays). Pierwszym miesiącem roku w kalendarzy Haptopa jest Hammer, czyli nasz styczeń. Po nim następuje święto Śródzimia (Midwinter), a następnie miesiące Alturiak, Ches i Tarsakh. Dzień Święta Zielonej Trawy(Greengrass) rozpoczyna oficjalnie wiosnę. Po miesiącach Mitul, Kythorn i Flamerule następuje święto Śródlecia (Midsummer). Podczas tego święta, nazwanego także Długą Nocą, panny na wydaniu kryją się w lesie, aby zostać znalezionymi przez swoich przyszłych mężów. Po gorących miesiącach Elesias i Eleint przychodzi święto Obfitych Plonów (z tym świętem spotkaliśmy się w książce "Cień Elfa"). Święto Księżyca (The Feast of the Moon), następujące po miesiącach Marpenoth i Uktar, rozpoczyna zimę. Tego dnia mieszkańcy Krain odwiedzają groby swoich bliskich i śpiewane są pieśni opiewające czyny dawnych bohaterów. Rok zamyka miesiąc Nightal, odpowiednik naszego grudnia. Co cztery lata wypada rok przestępny. Do kalendarza dodaje się wówczas dodatkowy dzień. Po Święcie Śródlecia następuje Spotkanie Tarcz (Shieldmeet). Tego dnia Szlachta spotyka się z ludem, władcy wysłuchują prośb swoich poddanych, zawierane są pakt i p Jest to czas turniejów, konkursów, festynów. Dzień ten jest także świętem religijnym dla wyznawców wielu bóstw. Kalendarz Styczeń - Hammer Luty - Alturiak Marzec - Ches Kwiecień - Tarsakh Maj - Mirtul Czerwiec - Kythorn Lipiec - Flamerule Sierpień - Elesias Wrzesień - Eleint Październik - Marpenoth Listopad - Uktar Grudzień - Nightal U zarania dziejów Niewiele pewnego można powiedzieć o najwcześniejszych dziejach Torilu. Każda rasa przedstawia ten okres inaczej. Jednak co do jednego wszyscy są zgodni - w pewnym momencie u zarania dziejów Toril zamieszkiwało głównie pięć ras. Pierwszą z nich która wzrosła w potęgę była rasa dinosauroidów. Jej panowanie nie trwało długo. Szybko została ona zdominowana przez rasę silniejszą od siebie - smoki. Smoki zapanowały na lądach. W wodach i na brzegach rozwinęła się rasa zmiennokształtnych. Ich wielkie miasta rozkwitły na lądzie, lecz cywilizacja ta szybko popadła w dekadencję i stoczyła się do poziomu barbarzyństwa. Do dziś żyją jeszcze zdegenerowane niedobitki potomków tej niegdyś wielkiej rasy. Czwartą rasą zwaną sylvan people byli mieszkańcy wielkich w owych czasach lasów. Ich potomkami są dziś duszki leśne i inni mali mieszkańcy puszczy. Toril w tym okresie zamieszkiwała jeszcze jedna rasa. Była ona najprymitywniejsza ze wszystkich a zarazem najlepiej przystosowana do zmieniających się warunków. Rasą tą byli ludzie. Sytuacja ta nie trwała jednak wiecznie. Dzięki magii Krainy uzyskały bezpośrednie połączenie z wieloma światami. Na Toril przybyło wówczas

wielu konkurentów smoczego panowania. Właśnie wtedy pojawiły się takie rasy jak giganty, krasnoludy, elfy, orki i gobliny. Wtedy też zamieszkujący góry ludzie dzięki swym kontaktom z krasnoludami rozpoczęli swą wędrówkę w kierunku bardziej rozwiniętych cywilizacji, poznając proste metody obróbki metalu i tworząc pierwsze klany. Z innych światów przybyli także ludzie, którzy osiedlili się na terenach Kara-Tur, Zakhary i Maztici. Z czasem potęga smoków osiągnęła swój szczytowy punkt i zaczęła się chylić ku upadkowi. Pierwsze tereny spod panowania władców wydarły giganty. Kilka tysiącleci później własne państwa wywalczyły sobie elfy. W latach -24000 DR do -17000 DR powstały elfie państwa min. Aryvandaar, Illefarn, Keltormir, Miyeritar i Ilythiir. Elfie sagi z tego okresu opisują epickie czyny bohaterów walczących ze smokami, gigantami i hordami orków. W owym czasie na terenie Lasu Satyrów znajdowały się trzy państwa leśnych elfów : Thearnytaar, Eiellur i Syorpiir. Państwka te były o krók od zjednoczenia gdy doszło do tragedii. Unifikacyjne plany leśnych elfów nie spodobały się mrocznym elfom zamieszkującym Ilythiir. Knowania i spiski inspirowane przez ciemne elfy, a także morderstwa przywódców leśnych elfów dokonane przez agentów Ilythiiru doprowadziły w -17100 DR do trwającej 300 lat Wojny Trzech Liści, która na zawsze skłóciła mieszkańców Lasu Satyrów. Rola jaką w tym wszystkim odegrały mroczne elfy przez długi czas nie wyszła na jaw. Jednakże te wydarzenia wydają się niczym w porównaniu do czego doszło później. Wszystko zaczęło się od próby pokojowego zjednoczenia elfich państw Aryvandaaru i Miyeritaru. W miarę jak negocjacje przedłużały się, zniecierpliwiony i agresywny klan Vyshaan z Alyvandaaru ruszył na Miyeritar rozpoczynając największy w historii konflikt o panowanie pomiędzy elfami - Wojny Korony. Na wojny korony złożyło się pięć odrębnych konfliktów, w które zaangażowały się wszystkie ówczesne elfie państwa. W ciągu trzech tysięcy lat trwania Wojen doszło do ponad 600 mniejszych i większych bitew. długo by w tym miejscu opisywać dokładny przebieg walk, ale trzeba zwrócić uwagę na dwa wydarzenia, których skutki trwają do dziś. Chodzi mianowicie o „Mroczną Katastrofę”(„Dark Disaster”) i „Strącenie”(„Descent of the Drow”) Nigdy nie zostało wyjaśnione, jak doszło do tego co nazwano Mroczną Katastrofą. W tysiąc lat po rozpoczęciu Wojen Korony, podczas trzeciej kampanii nad Miyeritarem, rozpełtały się niszczące wszystko magiczne burze. Na kilka miesięcy całą krainę pokryła czarna mgła. Dziewięćdziesięciu elfich magów próbowało stawić jej czoła. Wszli w głąb krainy w nadziei na znalezienie miejsca, w którym można by rzucić czar rozprasający potężne zaklęcie. Żaden z nich nie wrócił i słuch po nich zaginął. Kiedy w końcu tajemnicze zjawisko ustało, w miejscu gdzie wcześniej rozpościerała się mgła teraz rozciągała się zatruta pustynia, która z czasem stała się tym co dziś nazywane jest Wielkim Wrzosowiskiem. Ciemne elfy z Ilythiiru, rozsierdzone losem, jaki spotkał zamieszkiwany przez ich pobratymców Miyeritar, a za co obwiniały klan Vyshaantar, zdecydowały się na zemstę. Podczas krwawej ofensywy zrównali z ziemią Shantel Othreier najbliższa im krainę znajdująca się pod panowaniem klanu Vyshaantar. Ciemne elfy już wcześniej dorobiły się pośród innych elfów określenia "dhaeraow", co w ich języku oznaczało twarz z cienia, serce nocy oraz zdrajcę. Tym razem agresja i nienawiść stojąca za ich ostatnim postępkim wstrząsnęła całym elfim społeczeństwem. Około -10000 DR rządzący Keltormirem i Aryvandaarem podjęli radykalną decyzję usunięcia mrocznych elfów z Ilythiiru poza nawias elfiej społeczności. Elfy z całego Faerunu z poparciem swego boga Corellona Larethiana zjednoczyły się i po krwawej wojnie zmusiły ciemne elfy do ucieczki pod powierzchnię Torilu (Underdark system tuneli i jaskiń). Potężne przekleństwo rzucone na nich podczas "Strącenia" do dziś powoduje że żaden mroczny elf nie może swobodnie poruszać się po powierzchni w świetle promieni słonecznych. Określenie "dhaeraow" zostało później uproszczone przez ludzi i tak powstało określenie "drow" jak określa się potocznie ciemne elfy. Podczas Wojen Korony większość elfich królestw utraciła swą dawną świetność. Po wojnach wiele elfów wyruszyło na poszukiwanie nowych siedzib. Stało się tak z wielu

powodów. Podczas Wojen Korony na terenach zamieszkiwanych dotychczas przez elfy rozprzestrzenili się ludzie. W wielu miejscach powstały silne krasnoludzkie osady. Elfy poszukiwały krain które stałyby się czysto elfią ojczyzną. Podczas tych poszukiwań zasiedlono około -9000 DR Arcorar, który później później znany stał się jako Cormanthor. Po zakończeniu Wojen Korony Wysocy Magowie elfów stworzyli jedno ze swych największych dzieł - Księżycowe Klingi. Pod przewodnictwem Wielkiego Maga Ethlando każdy klan wytworzył co najmniej 25 takich mieczy. W sumie stworzono ich około 300. Ich zadaniem było wskazywaniem najgodniejszych spośród elfów. Osoba nieprawa, która próbowała podnieść w ręce Księżycową Klingę natychmiast umierała. Miecze miały być przekazywane z pokolenia na pokolenie potomkom najszlachetniejszych rodów. W tym samym czasie na południu Faerun pod powierzchnią ziemi powstało potężne państwo krasnoludów Głęboki Shantar (Deep Shantar). Rozciągało się na terenach dziś zajmowanych przez państwa Amn, Tethyr i Calimshan. Krasnoludy nawiązały przyjazne stosunki z elfami, co doprowadziło do rozkwitu kontaktów pomiędzy obiema rasami i zaowocowało około roku -7950 DR umowami handlowymi. Spokój na południu nie trwał jednak długo, ok -7800 DR w okolicach dzisiejszego Calimportu pojawiły się potężne siły dżinów pod dowództwem potężnego dżina Kalifa Calima. Prawdopodobnie przybyli oni z płaszczyzny żywiołu powietrza, jednak nie jest to pewne. Towarzyszyli im słudzy niewolnicy, przeważnie ludzie i niziołki. W krótkim czasie powstało potężne, silne państwo, które wzbudziło wrogość w elfach, smokach, gigantach zamieszkujących tamte tereny. W niewiele bo ponad tysiąc lat po przybyciu dżinów pojawili się ich śmiertelni wrogowie - efreeti. Na północ od państwa Calima powstało państwo Memnonnar. Armia Ognia pod wodzą Wielkiego Paszy Memnona przez dwa stulecia wdawała się w większe i mniejsze potyczki z dżinami. W końcu doszło do prawdziwego starcia. Dzisiejsza Pustynia Calim jest śladem bitwy na Polach Teshyllal (-6100 DR). Wojna doszczętnie zniszczyła obu przeciwników. Memnonnar szybko padł łupem elfów z Tethyru. Kalifam Calim pociągnął jeszcze kilkadziesiąt lat i w końcu ugiął się pod atakiem ludzi i krasnoludów. Powstało nowe państwo Coramshan, nazwane tak na pamiątkę przywódcy ludzi Corama i krasnoludów z Shantaru. Kiedy na południu rozwijał się Coramshan, na północ od pustyni Calim rozwinęło się osadnictwo krasnoludzkie. W ponad sto lat od bitwy na Polach Teshyllal, krasnoludy postanowiły ubiec gigantów i zająć ruiny Memnonnaru. Jeden z władców podziemnej krainy Shantar, Adiir Velm z klanu Axemarch, wyruszył w -5690 DR wraz z pięcioma tysiącami swoich poddanych i osiedlił się w ruinach państwa Memnona. Tak powstał Wielki Shantar (Great Shantar), państwo krasnoludów na powierzchni. Mieszkańcy tego rejonu zajęli się nietypowymi jak na ich rasę zajęciami. Rozkwitło rolnictwo, nauka i muzyka. Dziś niektóre krasnoludy uważają ten okres za szczyt rozwoju cywilizacji i społeczeństwa krasnoludzkiego. Złoty okres trwał na południu, kiedy na północy elfy zostały dotknięte przez wielkie nieszczęście. W ciągu kilku tysięcy lat mroczne elfy podniosły się z upadku spowodowanego przez Strącenie. Pod powierzchnią Torilu powstało kilka miast rządzonych przez krwawe kapłanki Lolth. Około -4400 DR ciemne elfy wspomagane przez krasnoludy zwane duergarami, zaatakowały Elfi Dwór w Cormanthorze. Pozostawili po sobie jedynie zgliszczą, ruiny i ciała pomordowanych elfów. Pomimo filozoficznej natury mieszkańców Wielkiego Shantaru, doszło w końcu do konfrontacji pomiędzy krasnoludami a ludźmi z Coramshanu. Pewnego dnia czterech krasnoludzkich górników natknęło się na ludzi, którzy rabowali grób należący do jednego z ich rasy. Za świętokradztwo ukarali ich śmiercią. Jak się później okazało nieświadomie zamordowali następcę tronu Coramshanu. Stało się to około -5400 DR i popchnęło obie rasy ku wyniszczającej wojny. Początkowo przeciwko ludziom i gigantom u boku krasnoludów walczyły elfy. Kiedy jednak krasnoludy przypadkowo doprowadziły do śmierci dwóch elfich książąt współpraca się rozpadła. Około -5350 DR krasnoludy pokonały ostatnie duże plemię gigantów. W bitwie zginęło ich około 5000 a wydarzenie to do dziś opiewane jest w wielu krasnoludzkich pieśniach i opowieściach.

Pomimo sukcesów w walce z gigantami krasnoludy zaczęły ulegać powoli ludziom. Wiele wieków trwało zanim ostatecznie Wielki Shantar upadł. Ostatnie znane osiedla na powierzchni ugięły się pod naporem ludzi około -2600 DR. Zjednoczenie ludzi zamieszkujących południowo zachodnie krańce Faerunu w walce z krasnoludami doprowadziło do powstania Imperium Calimshanu (Calimshan Empire). Tak zwana Pierwsza Epoka Calimshanu trwała od -5300 do -2600 DR i upłynęła na wewnętrznej konsolidacji królestwa i kolonizacji terenów odebranych krasnoludom. Tymczasem na północy rodziło się państwo które wkrótce miało zaważyć w losach całego Torilu. W -3859 DR siedem osad: Fenwick, Gers, Gilan, Gustaf, Moran, Nauseef i Janick zjednoczyło się pod przewodnictwem Nethera Starszego. Po kilku latach Nether proklamował się królem i nazwał swoje państwo Netherilem. Władca wymagał od swych poddanych coraz więcej i więcej. Wysokie podatki doskwierały mieszkańcom wiosek, a młode państwo chyliło się ku rychłemu upadkowi. Ciężkie rządy Nethera zakończyła jego skrytobójcza śmierć. Po nim rządy objął jego syn Nether Młodszy. Zreorganizował on rządy, dając większe uprawnienia pojedynczym wioskom, a sobie zachowując pozycję arbitra. W krótkim czasie po powstaniu Netherilu pojawiły się w nim elfy. Początkowo ludzie wzięli ich za nadprzyrodzone duchy, jednak szybko pojęli ich „ziemską” naturę. Nowe kontakty zaowocowały przyjaźnią i otwarciem szlaków handlowych do młodego państwa. Najważniejszym towarem jaki mieszkańcy Netherilu zakupili u elfów była sztuka magiczna. Przyjaciel Nethera, Therion Gers był pierwszym Netherilczykiem wtajemniczonym w arkana magii. Szybko stał się on trzecią z kolei najważniejszą osobą w państwie po królu i najwyższym szamanie. W młodym państwie bardzo poważnie potraktowano nowe możliwości jakie dawała magia. Magicznemu treningowi poddawano wszystkie dzieci które osiągnęły wiek 13 lat. Już po kilkudziesięciu latach w Netherilu działało wielu magów zwanych arkanistami. Wydarzeniem, które skierowało bieg historii na nową drogę było odkrycie złotych zwojów później nazwanych Nethrilowskimi. Potężna wiedza zawarta w zwojach umożliwiła arkanistom porzucenie elfiej magii i wykształcenie odrębnego systemu posługiwania się magią. Nie wiadomo kto znalazł zwoje. W starożytnych zapisach mówi się tylko o znalazcy, który podróżując po lasach dawnego Aryvandaaru, natknął się na ruiny starsze od elfiej cywilizacji gdzie znalazł iście cudowne znalezisko, a było to w -3533 DR. Dla arkanistów Netherilu stały się one niewyczerpanym źródłem wiedzy. Badania i odkrycia trwały przez ponad pięć wieków. W -3095 DR Netherilczyków spotkała wielka strata. Niezidentyfikowani złodzieje skradli połowę zwojów z silnie strzeżonego magicznie i fizycznie skarbcza. Ważnym dla rozwoju magii wynalazkiem był Mythallar, potężny artefakt stworzony w -3014 DR przez jednego z największych arkanistów Netherilu - Ioulauma. Mythalle przetwarzał energię magiczną w ten sposób, że umożliwiał arkanistom względnie łatwe tworzenie przedmiotów magicznych działających na mile od Mitharallu. Także dzięki niemu Ioulauma stworzył w -2993 DR pierwszą Enklawę, czyli latające miasto na odciętym i przewróconym czubkiem w dół, szczycie górskim. Kolejne stulecia to okres ciągłego rozkwitu Netherilu. Nawiązano kontakty handlowe z krasnoludami. Prawie co rok w powietrze unosiła się kolejna Enklawa któregoś z potężnych arkanistów. Nowe czary i nowe magiczne wynalazki umożliwiły Netherilowi osiągnięcie pozycji niekwestionowanego mocarstwa na północy Faerunu. Wraz z potęgą przyszła pycha. Arkaniści wyrzekli się bogów uważając że są oni po prostu potężnymi czarownikami, podobnymi im arkanistami, którzy osiągnęli jedynie wyjątkowe zrozumienie zasad magii. Ta powszechna wśród arkanistów megalomania miała wkrótce doprowadzić Netheril do upadku. Wydarzenia na północy nie zakłóciły poważnie rozwoju południowego imperium Calimshanu. Druga Epoka Calimshanu trwała od -3200 do -1900 DR. Przez pierwsze dwa stulecia po pokonaniu Shantaru (-2600 DR) Calimshan "konsumował" swoje zdobycze. Jednak już około -2400 DR ludzie ruszyli dalej na północ i objęli w swe posiadanie tereny dzisiejszego Tethyru. Nowe nabytki zyskały nazwę Purpurowych Marchii od koloru

kwiatów masowo rosnących na tamtejszych łąkach. Trzecia Epoka Calimshanu to okres ciężkich walk dla południowego imperium. Na północy ciągle trwała wojna podjazdowa z elfami zamieszkującymi Tethyr, a na południowym wschodzie z potężną rasą Beholderów (bezpłciowe stwory wyglądające jak lewitujące kule o średnicy 1,5-2 metra z paszczą, wielkim okiem na środku i dziesięcioma oczyma na czólkach. Kto grał w Eye of Beholder wie o co chodzi) żyjącą nad brzegami zatoki zwanej Jezioem Pary (Lake of Steam). W tym okresie w południowym imperium powstało wiele miast, z których część istnieje do dziś. Na południowym wschodzie Faerunu istniało jeszcze jedno ludzkie państwo starsze niż Netheril i Calimshan. Było to imperium Imaskari. Początki jego historii giną w mroku dziejów. Pierwsza połowa trzeciego tysiąclecia przed Rachubą Dolin to szczyt jego potęgi. Kiedy ludność potężnego imperium została zdziesiątkowana przez zarazę, potężni czarnoksiężnicy Imaskari postanowili znaleźć sobie nowych poddanych. Otworzono dwie magiczne bramy do innego świata. Schwytano tam wielu niewolników i sprowadzono na Toril. Nowi poddani czarnoksiężników szybko wymieszali się ze starymi dając początek nowemu ludowi zwanemu Mulan. Czccili oni swych dawnych bogów z innego świata lecz byli odcięci potężną barierą magiczną nałożoną na nich przez ich nowych władców. Jednak modlitwy Mulańczyków zostały wysłuchane. Wprawdzie bogowie nie mogli osiągnąć Krain swoją mocą jednak zdecydowali się na inne rozwiązanie. Poświęcili oni część swych boskich mocy i przybyli na Toril w postaci materialnych inkarnacji. Zstąpili pośród swych wyznawców i rozniecili powstanie niewolników. Bezpośrednia interwencja bogów zakończyła w -2488 DR żywot dumnego imperium, w miejscu którego rozciąga się dziś pustynia Raurin. Ci, którzy ocaleli wyruszyli na zachód w poszukiwaniu nowej ojczyzny. Osiedlili się nad brzegiem śródlądowego Morza Alamber dając początek krainom Mulhorad i Unther. Wcielenia bogów zamieszkały tam w gigantycznych pałacach i powoli wycofały się z bieżącej polityki. Nowymi teokracjami zarządzili ich śmiertelni potomkowie jako bogowie - królowie. Imperia rosły w siłę od czasu do czasu walcząc ze sobą. Ciężkie czasy przysły dla nich wraz z Wojną Bramy Orków, która wybuchła w -1076 DR. Prawdopodobnie pięć lat wcześniej, w przeddzień swojej śmierci Thayd, ostatni żyjący czarnoksiężnik Imaskari, otworzył bramę do innego świata. Hordy orków i goblinów oraz innych humanoidów przedostały się przez nią i zaatakowały Mulhorad i Unther. Przeciwno orkom wystąpiły same inkarnacje bogów na co w odpowiedzi szamani orków przywołali swoje bóstwa. W gigantycznym starciu znanym jako Bitwa Bogów z rąk orkowego boga Grummsa zginął Re, władca bogów Mulhoradu, a także wielu innych z Utheru. W końcu jednak udało się odeprzeć najeźdźców. Po wojnie bóstwa Mulhoradu toczyły walkę o sukcesję po Re, zakończoną zwycięstwem Horusa, który przejął część boskiej mocy po Re i rządził od -1048 DR jako Horus-Re. Tymczasem dumni arkanieści Netherilu rośli w siłę. Dzięki Mythallom i potężnym czarom wpływali nawet na klimat w Netherilu. Jeden z arkanistów odkrył możliwość podróżowania za pomocą magii tzw. Spelljamming poza Toril i odwiedzania innych planet krążących w kryształowej sferze Realspace. Podróże międzyplanetarne cieszyły się przez krótki czas powodzeniem. Jednak szybko statki z Netherilu zyskały sobie złą sławę pomiędzy innymi rasami "żeglującymi" w przestrzeni. Arkaniści często przeprowadzali "eksperymenty" na przedstawicielach nowo napotkanych ras które często sprowadzały się do ich wiwisekcji. Sama magia potrzebna do spelljammingu była bardzo droga, a kiedy nagle okazało się że wszyscy na sam widok Netherilskich statków szykują się do ataku zaniechano eksploracji kosmosu jako nieopłacalną. W -696 DR narodził się Karsus najpotężniejszy arkanista Netherilu, a zarazem sprawca jego upadku. Już od najmłodszych lat wykazywał zainteresowanie magią. Jako 22 letni młodzieniec został najmłodszym Arcymagiem w dziejach. Aby uzyskać ten tytuł musiał stworzyć Enklawę. Aby skłonić ludzi do osiedlenia się w nowym mieście wynajął najlepszych architektów którzy zaprojektowali budynki niespotykanym wyglądem, zdające się całkowicie zaprzeczać podstawowym prawom fizyki. O wielkości Karsusa może świadczyć fakt iż

wynalazł on najpotężniejszy czar znany w Krainach - Inkarnację Karsusa. Zaklęcie to doprowadziło do upadku dumnego imperium Netherilu i zmieniło na zawsze prawa rządzące magią na Torilu. Skutkiem ubocznym działania czaru była chwilowa przerwa w działaniu magii na Torilu. Wszystkie latające Enklawy Netherilu roztrzaskały się o ziemię, a sam Karsus poniósł śmierć. W miejscu dawnego Netherilu rociąga się dziś wielka pustynia Anauroch będąca skutkiem ubocznym działania magii i potężnych istot zwanych Phaerimami, które pośrednio przyczyniły się do upadku imperium. Nieliczni uciekinierzy z Netherilu dali początek nowym państwom. Historia Nowożytna Za początek nowożytnej historii Krain można uznać Rok Wschodzącego Słońca, czyli pierwszy rok Rachuby Dolin. Wtedy to elfy i ludzie zawarli porozumienie na mocy którego ludzie osiedlili się na niezalesionych obszarach otaczających Cormanthyr. W zamian ludzie zobowiązali się do wspomagania elfów w walce z ich najeźdźcami. Tak powstały Doliny (Dales). Na znak tego paktu w sercu Cormanthyru postawiono Stojący Kamień. Historia Najnowsza Po prawie pięciu wiekach rozmyślań i dyskusji w Roku Zachodzącego Księżyca (1344 DR) przywódcy zamieszkujących Krainy elfich narodów podjęli decyzję o opuszczeniu dotychczasowych miejsc zamieszkania. Wielu elfów porzuciło swe domy w dawnym Cormanthorze i udało się na zachód, za morze, na wyspę Evermeet. Odejście elfów trwało przez kilka lat i swój szczyt osiągnęło w Roku Harfy (1355 DR). Zjawisko to było dużym szokiem dla obserwujących je i nie rozumiejących go ludzi. Roku Robaka (1356 DR) na część Ziemi Centralnych spadła niespodziewana klęska. Zamieszkujące daleką północ złe smoki ruszyły na południe w straszliwym Przelocie Smoków. W krótkim czasie smoki praktycznie zniszczyły miasto Phlan i poważnie uszkodziły Twierdzę Zhenthil (Zhenthil Keep) nad Księżycowym Morzem. Podczas obrony Doliny Cienia (Shadowdale) przed smokami zginęła potężna czarodziejka, jedna z Siedmiu Sióstr, Selune. Najważniejszym wydarzeniem dla Krain w ciągu ostatnich kilkuset lat były Trudne Czasy (Times of Troubles) w Roku Cieni (1358 DR). Był to okres w którym bogowie straceni przez stojącą ponad nimi tajemniczą moc Ao chodzili pod postacią awatarów po powierzchni Torilu. Najdonioślejszą konsekwencją Trudnych Czasów jest śmierć niektórych bogów i powstanie nowych. Podczas Trudnych Czasów śmierć ponieśli źli bogowie: Bane, Bhaal, Myrkul, Moander i być może inni. Nowym bogiem stał się śmiertelnik Cyric. Niektórzy bogowie pozostawili po sobie swoim wyznawcom konkretne zadania jak na przykład bogini Talona czarnoksiężnikowi Abalisterowi. Bóg wynalazków Gond podczas swojego pobytu na wyspie Luskan przekazał swoim wyznawcom sekret tworzenia prostej broni palnej. Inna pozostałością po Trudnych Czasach na Torilu są obszary Martwej Magii, na których nie można rzucać czarów i korzystać z magicznych przedmiotów. Pojawiły się również obszary Dzikiej Magii, na których magia działa w sposób niezamierzony i nieoczekiwany. Często próba rzucenia czaru kończy się tragicznie. Podczas Trudnych czasów przetasowania nastąpiły także pomiędzy bogami Mullhoradu i Utheru. W Roku Wieżyczki (1360 DR) Krainami wstrząsnęło kolejne wydarzenie. Ze wschodnich stepów ściągnęły hordy dzikich Tuiganów, którzy zjednoczeni zostali pod wodzą Chana Yamuna. Przetaczających się przez Faerun barbarzyńców zatrzymała dopiero wyprawa wojenna zorganizowana przez króla Cormyru, Azouna IV. Wydarzeniem o długofalowych konsekwencjach dla Faerunu było odkrycie w Roku Panien (1361 DR) przez wyprawę kapitana Cordella z Amnu leżącego na dalekim zachodzie kontynentu Maztica. Przez pierwsze dziewięć lat od odkrycia nowego lądu powstały tam Faeruńskie kolonie, a wytyczonymi szlakami handlowymi przybywały towary nieznanne wcześniej w Krainach. Religia, Bogowie Mieszkańcy Krain wyznają wielu bogów skupionych w kilku panteonach. Panteony opiekujących się nimi bogów wyznawane są przez poszczególne rasy, ludy i plemiona. Opiszę tu tylko niektóre z nich a w szczególności te z którymi mogłeś się spotkać na kartach książek. Przedstawię tu część panteonu z okresu po Trudnych Czasach. (1358 DR). Przed Trudnymi Czasami wyglądał nieco inaczej, natomiast w czasach Netherilu był jeszcze bardziej odmienny. Słusznym wydaje się zacząć przedstawienie

bogów Krain od Cyrica. Książę kłamstw został wyniesiony do boskości dopiero w Trudnych Czasach. Zgarnął on wyznawców umarłych bóstw Bane'a, Bhaala i Myrkula, a także część czcicieli innych złych bogów. Cyric jest bogiem tyranii, spisków i kłamstw. Cyric nazywany jest przez swoich wyznawców Mrocznym Słońcem. Władczyni magii, Mystra, jest jednym z najpotężniejszych bóstw Krain. Podczas Trudnych Czasów została zniszczona lecz później odrodziła się w jednej ze śmiertelniczek. Mystra nazywana jest Panią Tajemnic. Jej bliskim sojusznikiem jest Azuth, który opiekuje się magami i wszystkimi tymi którzy rzucają czary. Równie potężnym bogiem jest bóg dobra Lathander. Nazywany Panem Poranka, lub Władcą Poranka, jest bogiem wiosny, młodości, rolnictwa i samodoskolenia. Do niego, który jest bogiem początku, zanoszą modły wyznawcy innych bóstw kiedy wyruszają w podróż. Jego symbolem jest różowy dysk. Można rzec iż Lathander jest jednym z najbardziej optymistycznych bóstw Krain. Wielu mędrców, bardów i czarodziei wyznaje Oghmę, boga wiedzy i patrona bardów. Do niego modlą się wszyscy ci którzy poszukują zapomnianej wiedzy czy ukrytych informacji. Jego symbolem jest na wpół rozwinięty zwój pergaminu. Pomocnikiem Oghmy jest Deneir. Zajmuje się on pismem i obrazami, jest bogiem literatury i informacji przekazywanych na piśmie. Pięknu, miłości i namiętności patronuje Sune. Jej wyznawcy wierzą w romantyczną miłość, która pokonując wszystkie przeciwności osiąga spełnienie. Sune ma najbliższe kontakty z bogami z elfiego pantenonu i prowadzi przyjacielską rywalizację z elfią boginią miłości Hanali Celanil. Nieobliczalny bóg wojny Tempus czczony jest przez wielu wojowników Krain zarówno tych dobrych jak i złych. Zdarza się że pojawia się przed bitwą, po jednej lub po drugiej stronie wskazując zwycięzcę. Często jednak z dnia na dzień zmienia swoich faworytów, dlatego też jego kapłani znajdują się zawsze po obu stronach konfliktu. Jego znakiem jest płonący czerwonym płomieniem miecz. Bogiem dzikiej przyrody jest Silvanus. Cześć oddają mu druidzi, tropiciele i wiele innych osób żyjących blisko natury. Jego wyznawcy wierzą w równowagę panującą w naturze i starają się przenieść ją we wszystkie dziedziny życia. Symbolem Silvanusa jest liść dębu. "Córka Silvanusa" nazywana jest Melikki. Pani Lasu jest boginią puszczy i wszystkich zaludniających ją stworzeń. Niegdyś, kiedy lasy pokrywały o wiele większą przestrzeń była dużo silniejsza. Dzis ze stulecia na stulecie jej moc słabnie. Jej symbolem jest jednorozec. Waga ponad młotem bojowym to symbol Tyra, boga sprawiedliwości. Wprawdzie pojawił się dopiero tysiąc lat temu, zdobył sobie poważną pozycję w panteonie. Nauka Tyra pokazuje świat w czarnobiałych kolorach bez bawienia się w subtelne odcienie szarości. Jego wyznawcami jest wielu sędziów i świętych rycerzy - Paladynów. Świątynie Tyra można odnaleźć w każdym większym mieście. Prawie każdy rzemieślnik, wynalazca, inżynier modli się przed pracą do Gonda. Bóg ten zajmuje się także magią i wiedzą przez co jego zainteresowania wkraczają częściowo na terytoria Mystry i Oghmy. Aktywności Gonda podczas Trudnych Czasów Krainy zawdzięczają broń palną, która produkowana jest na zdominowanej przez wyznawców Gonda wyspie Lantan. Bogiem strażników jest Helm. Podczas Trudnych Czasów, kiedy bogowie zostali strąceni na Toril jedynie on uniknął ich losu i stał na straży bram do Zewnętrznych Płaszczyzn uniemożliwiając swoim pobratymcom powrót w niebiosa. Większość odkrywców i kolonizatorów Maztiki była wyznawcami Helma. Jego symbolem jest rękawica z wymalowanym na niej otwartym okiem. Płaczące bóstwo, Ilmater, jest patronem męczeństwa, cierpienia i zmęczenia. Bliska przyjaźń wiąże go z Tyrem, bogiem sprawiedliwości. Kapłani Ilmatery często bezinteresownie pomagają swoim bliźnim poprzez leczenie. Sami gotowi są poświęcić się, aby odsunąć troski i nieszczęścia od innych. Odpowiedniczką i przeciwnością Ilmatery jest Loviatar. Pani Bólu jest boginią tortur, sprawnego cierpienia i agonii. Jej wyznawcy wierzą iż świat wypełniony jest bólem i należy przyjmować kolejne razy jakie nam zadaje jednocześnie oddając je z nawiązką wszystkim naszym wrogom. Symbolem Loviatar jest bicz o dziewięciu ostro zakończonych rzemykach. Bogiem patronującym złodziejom, rzeźmieszkom, a także dyplomatom jest Mask. Kościół

Maska jest organizacją nielegalną, blisko współpracującą z gildiami złodziei. Jego kapłani nie występują otwarcie i często udają kapłanów innych wyznań. Srebrna Pani, Selune jest patronką księżyca, gwiazd i wszystkich tych którzy używają ich do nawigacji. Selune jest bardzo spokojną, do głębi kobiecą boginią. Nie stawia swoim wyznawcom dużych wymagań. Kapłanki Selune nauczają o tolerancji i umiarkowaniu. Symbolem Selune jest para oczu otoczona przez siedem gwiazd. Odwiecznym śmiertelnym wrogiem Selune jest dużo potężniejsza od niej bogini ciemności Shar. Jej królestwem jest noc, a jej wyznawcami wszyscy nienawidzący światła. Stąd jej symbolem jest czarny dysk w purpurowym obramowaniu. Kolory te przewijają się najczęściej w wystroju jej świątyń i szatach kapłanów. Wyznawców Shar można znaleźć pomiędzy wszystkimi rasami, także goblinoidalnymi. Trucizny i choroby to dziedzina Talony. Jej symbolem są trzy krople wpisane w trójkąt. Organizacja kościelna Pani Trucizn jest nielegalna i działa w podziemiu. Obszary najsilniejszego oddziaływania wyznawców Talony rozpoznać można po wybuchających tam epidemiach. Kapłani Talony pokrywają swe twarze tatuażami. Pierwszym bóstwem w pantheonie elfów jest Corellon Larethian. Czczony jest jako stwórczyni i obrońca rasy, pogromca drowów i ich bogini Lolth. Według mitu elfy narodziły się z krwi Corellona wytoczonej podczas pojedynku z Gruumshem Jednookim, bogiem orków. Dodać trzeba jeszcze, że Corellon jest także bogiem sztuki i nauki. Jego znakiem jest półksiężyc. Odwieczna przeciwniczka Corellona, bogini mrocznych elfów, Lolth jest ucieleśnieniem mroku i zła. Okrutne kapłanki królowej pająków, rządzą większością podziemnych miast ciemnych elfów. Lolth często kontaktuje się bezpośrednio ze swoimi kapłankami, a nawet pojawia się pod postacią wielkiego pająka z głową elfiej kobiety. Stwórczynią krasnoludów jest Moradin, bóg skał i kamieni, ognia i metalu, obrońca praw i rasy krasnoludzkiej. W jego świątyniach nieustannie płoną paleniska kowalskie, dzięki którym kapłani wytwarzają oręż o niespotykanej jakości. Moradin sprawuje rządy ponad wszystkimi bóstwami krasnoludów. Ojciec bitwy, Clangeddin Srebrnobrody jest drugim co do ważności bogiem krasnoludów. Uczy on swych wyznawców, że zwycięstwo musi być osiągnięte przez męstwo i odwagę. Tchórzostwo jest największą wadą, a prawdziwy wojownik nie ustępuje swemu przeciwnikowi niezależnie od szans na powodzenie. Tym, który umieścił w ziemi złoża drogocennych metali jest Dumathoin "Strażnik Tajemnic Ukrytych Pod Górą". Dba on o krasnoludzkich górników, a w szczególności tych z plemienia krasnoludów górskich. Na terenie Krain działa jeszcze wiele bóstw. Swoich bogów mają niziolki i orki, gobliny i nieumarli, mieszkańcy Maztiki i Zakhary. Każdemu z nich można by poświęcić tyle miejsca, co wszystkim wyżej opisanym. Grupy i organizacje W Krainach istnieje wiele jawnych i półjawnych organizacji działających na skalę ponadpaństwową. Mają one swoje cele, czasami sprzeczne, a czasami zgodne z celami jakie stawiają sobie oficjalnie państwa. Poniżej zaprezentuję kilka z nich. Pierwszą organizacją którą tu przedstawię będą Harfiarze. Jest to organizacja, która stawia sobie za cel ochronę ludzkości i innych rozumnych ras przed niebezpieczeństwami grożącymi im ze strony różnych złych organizacji i osób. W obszarze ich zainteresowań jest także historia, co objawia się dążeniem do ocalenia przed zapomnieniem dawnych pieśni i opowieści. Harfiarze działają głównie na Ziemiach Centralnych i na Północy. Są dość luźną organizacją i nie mają jednej centralnej siedziby. Za ich sprzymierzeńców uznaje się takich potężnych magów jak Elminster czy Khelben. Ich symbolem jest harfa wewnątrz półksiężyca otoczonego przez cztery gwiazdki. Jednym z największych wrogów Harfiarzy są Zhentarimczycy. Nazywani także Czarną Siecią, dążą oni do zdominowania handlu na Ziemiach Centralnych. Na drodze do tego celu nie zważają na środki jakich używają. Zabójstwa, rabunki i szantaże są na porządku dziennym. Mówi się że pod kontrolą Zhentarimczyków znajduje się wiele gildii złodziejskich w miastach Ziemi Centralnych. Z Czarną Siecią współpracuje wielu kapłanów złych bogów takich jak Książę Kłamstw - Cyric. Wiele o działalności Harfiarzy i Zhentarimczyków można dowiedzieć się z

książek "Cień Elfa" i "Morze Piasku". Małą ale wpływową organizacją jest Siedem Sióstr. Można je poznać po wielkiej mądrości i pięknej aparycji oraz srebrnych włosach. Niektóre z nich są potężnymi władczyniami jak Alustriel z Silverymoon czy Simbul z Aglarondu, inne wędrują po Krainach jako zwykłe poszukiwaczki przygód. Wszystkie one posiadają potężne moce magiczne, które zdają się pochodzić bezpośrednio od bogini Mystry. Siostry poprzez działania własne i swoich agentów dążą do utrzymania spokoju w Krainach i pokojowego użycia magii. Grupa złych czarodziejów znana jako Czerwoni Magowie włada Thayem, jednak ma także swoich agentów rozsianych po całych Krainach. Dążą oni do uczynienia z Thayu prawdziwego mocarstwa na skalę całych Krain. Historycznym kierunkiem ich działania był Mulhora, ale w ostatnich dziesięcioleciach skupili swe działania raczej na Ziemiach Centralnych. Tym, co powstrzymuje ich od zrealizowania swoich celów jest bardzo duża wewnętrzna konkurencja pomiędzy magami. Każdy z nich w pierwszej kolejności realizuje swoje własne cele, a dopiero później cele organizacji (Czerwonych Magów i Thay możemy poznać w książce pt. "Czerwona Magia" która może kiedyś pojawi się po polsku). Ostatnią grupą, którą tu przedstawię jest Kult Smoka. Jest to na wpół religijna organizacja opanowana przez ideę, że "nieumarłe smoki powinny rządzić światem". W tym celu wiele złych smoków zostało namówionych przez ich agentów na stanie się nieumarłymi smokolicznymi (Dracolich). Kult Smoka kilkakrotnie wzrastał w siłę na Ziemiach Centralnych, jednak dotychczas zawsze był powstrzymywany przez Harfiarzy i inne potężne siły sprzyjające dobru.

Kalendarium Krain ok. -24000 DR Koniec Ery Smoków -24000 DR - -17000 DR Powstają pierwsze państwa elfów -17000 DR - -18800 DR Wojna Trzech Liści -12000 DR - -9000 DR Wojny Korony -10500 DR Mroczna Katastrofa -10000 DR Strącenie Ciemnych Elfów -7950 DR Nawiazanie stosunków handlowych pomiędzy krasnoludami z Shantaru i elfami -7800 DR Przybycie dżinów pod wodzą Kalifa Calima -6800 DR Przybycie Armii Ognia pod wodzą Wielkiego Paszy Memnona -6100 DR Bitwa na Polach Teshyllal, upadek Memnonnaru -6060 DR Upadek Kalifatu Calim, Powstanie Coramshanu -5690 DR Powstaje Wielki Shantar -5400 DR Rozpoczyna się wojna Coramshanu z Shantarem -5300 DR - -3200 DR Pierwsza Epoka Calimshanu -5350 DR Bitwa w dolinie Karlyna. Krasnoludy z Shantaru niszczą ostatnie duże plemię gigantów na południu -5300 DR Ludzie ponownie opanowują południowy Shantar -5000 DR Krasnoludy przypadkowo doprowadzają do śmierci dwóch elfich książąt. Elfy zrywają sojusz z krasnoludami -4400 DR Atak Drowów i duergarów na Elfi Dwór -3859 DR Powstanie Netherilu -3845 DR Elfy z Earlanni pojawiają się w Netherilu -3533 DR Odkrycie zwojów Netherilskich w ruinach Aryvandaaru -3200 DR - -1900 Druga Epoka Calimshanu -3095 DR Połowa zwojów Netherilskich zostaje skradziona -3014 DR Ioulaum tworzy pierwszy mythallar -3011 DR Ioulaum tworzy pierwszy magiczny przedmiot używający mythallaru -2993 DR Ioulaum tworzy pierwsze latające miasto - Enklawę Ioulauma -2940 DR W Zenith powstaje pierwszy mythallar kontrolujący pogodę -2811 DR W Netherilu istnieje już 13 latających miast -2488 DR Upadek Imperium Imaskari -2135 DR Mulhoradzki bóg Re zakłada Skuld - Miasto Cieni, Początek dziejów Mulhoradu -1900 DR - -1400 DR Trzecia Epoka Calimshanu -1114 DR Odrycie spelljammingu w Netherilu -1088 DR Miejsce przyszłego Waterdeep staje się punktem handlowym -1014 DR Netheril rezygnuje ze spelljammingu -696 DR Narodził się Karsus 1 DR Rok Wschodu Słońca Stojący Kamień postawiony w sercu Cormanthoru 892 DR Rok Ryczących Wichrów („Ostatni Łyk”) 1072 DR Rok Stłuczonego Kielicha (Pierwszy rozdział „Wampira z Mgieł”) 1098 DR Rok Róży (Drugi rozdział „Wampira z Mgieł”) 1344 DR Rok Zachodzącego Księżyca Rozpoczęło się odejście elfów z Cormanthoru 1335 DR Rok Śnieżnych Wichrów („Rodzinny Interes”) 1351 DR Rok Korony (Początek „Kryształowego Reliktu”) 1353 DR Rok Sklepienia („Złamane Serce”) 1355 DR Rok Harfy („Elminster na Magowisku”) 1356 DR Rok Robaka Przelot smoków, Śmierć Selune (Koniec „Kryształowego Reliktu”, Strumienie Srebra”, początek „Klejnotu Halflinga”, „Pan na Podwzgórzu”) 1357 DR

Rok Księcia („Mroczne Zwierciadło”, koniec „Klejnotu Halflinga” „Magiczny Ogień”, „Korona Ognia”) 1358 DR Rok Cieni Trudne Czasy Bogowie chodzą po Krainach 1359 DR Rok Węża Chan Yamun jednoczy plemiona Tuiganów 1360 DR Rok Wieżyczki Tuiganowie uderzają na Faerun. Król Azoun IV zabija Chana („Morze Piasku”, „Przekleństwo Tegei”, „Królewska Łza”) 1361 DR Rok Panien Odkrycie Maztiki przez Cordella („Cień Elfa”, początek „Pięcioksiągu Cadderly'ego”) 1362 DR Rok Helmu (koniec „Pięcioksiągu Cadderly'ego”) 1363 DR Rok Wyverna („Patronat”, „Dobry Interes”) 1364 DR Rok Fali („Dziadkowe Zabawki”)