

Kroniki Nelderim

Pisma Zebrane

*Od zawsze porządek
Zmaga się z nieuporządkowaniem*

*Na początku Świat był Chaosem
Miksturą Żywiołów, Czasu i Przestrzeni
Potężną Energią, w której było wszystko*

*Z Chaosu wyłonił się Pan
Ten, który umiłował porządek
On ujarzmił Ogień i uwięził w Ziemi
On zalał Ziemię Wodą i otoczył Powietrzem
Pan stworzył Ziemię*

*Pan związał Czas i Przestrzeń
Nadał im Początek i Koniec
Pan stworzył Wszechświat
Stan absolutnego uporządkowania
I jarzmo Chaosu*

*A Chaos zrodził Matkę
Pięknego Sprzymierzeńca*

*I zniszczyła porządek Pana
Wyrwała z Ziemi Ogień
I rzuciła na niebo
By ją ogrzał*

*Z oddechu zrodziła wszystko
Co stąpa po Ziemi
A z wody i powietrza utkała Elfy
Cichych towarzyszy*

*A Pan spojrzał na dzieło Matki
I zapłonął zemstą*

*Olbrzymi głaz cisnął w ogień na niebie
A ten się rozpadł
Tak stworzył Pan Słońce, księżycy i gwiazdy*

*Pan ulepił z Ziemi i Wody Ludzi
By ujarzмили przyrodę
A z ziemi i ognia Krasnoludów
By ujarzмили Chaos
To była zemsta Pana*

*A potem Pan porwał Matkę
I ją zniewolił*

A Ona wydała na świat Śmierć

Opowieść o Pierwszej Erze

Wiele legend krąży po świecie mówiąc o tych odległych dziejach Nelderim. Najpiękniejszych, a przez to zwanych Złotymi, latach pokoju i dobrobytu, gdy wszelkie ludy świata żyły obok, nie wadząc sobie i miłując pokój. Legend malujących obraz potężnej cywilizacji skupionej wokół wspaniałego miasta Vaas.

Jak się zwykło przyjmować, dwa współczesne kontynenty Nelderim – Telafir i Edhil, były w tych odległych czasach połączone i tworzyły Wielki Kontynent. Vaas było portem leżącym na jego wschodnim wybrzeżu, Wielkiej Równinie – Vaas Eger, centrum ówczesnej cywilizacji, tygłem narodów i religii. Wokół niego skupiały się mniejsze osady: ludzkie wioski rolnicze, leśne enklawy Elfów, a w pobliskich górach kopalnie Krasnoludów. Dawno zapomniano o prehistorycznych czasach wojen Bogów, a ówczesne ludy współżyły w pokoju, pracując na wspólny dobrobyt. Prężnie rozwijały się magia, technika i sztuka, osiągając poziom o wiele wyższy, niż współczesny. Triumfy święciła architektura, a miasto Vaas często zwane jest Miastem Tysiąca Wież, czy Miastem Marmurowych Świątyń. Otaczał je mur wysokości stu kroków, jego Wielka Biblioteka miała tysiąc sal, a Główną Świątynię przykrywała kopuła o średnicy stajania.

W Złotej Erze boskie plemiona dalekie były od wędrówek i zdobywania nowych terenów - podbijania lądów Nelderim. Dlatego cały ówczesny zachód Kontynentu, współczesne tereny Telafiru, pozostawały pod panowaniem wyższych istot Chaosu – szczególnie wielkich plemion orków, ale również trolli, czy ogrów. Pokojowe współzycie nie wzbudzało potrzeby izolacji od innych ras, czy religii, a ewentualne korzyści materialne nie miały znaczenia dla ludu, który żył w przepychu i dostatku. Choć było kilka zdarzeń, które pozostawiły znaki cywilizacji poza Vaas Eger, to wędrówki te u źródeł miały przeważnie herezje i wygnania, a nie potrzebę podboju. Szczególnie dwie herezje, zwane dziś Wielkimi, wpłynęły na kształt znanego nam świata.

Pierwsza z nich związana jest z herezją Loethe - proroka Śmierci i wywołała zamęt oraz panikę w elfickich osadach. W jej efekcie z Elfów wyrosła ciemna rasa, Drowów, czy też inaczej Durbinów, wraz ze swą ponurą cywilizacją.

Wiadomym jest, że w Pierwszej Erze kult Śmierci wśród boskich ras nie istniał. Ludzie i Krasnoludy czcili Pana, a Elfy swą protektorkę Matkę. Śmierci stawiano świątynię, jednak jako bogu Końca i strachu, a nie życia. Bano się go i nie proszono o protekcję. Loethe jako pierwsza w historii, władając ponoć potężną mocą zła, wędrowała po Vaas Eger i głosiła chwałę zapomnianego boga. Sławiła nienawiść, zniszczenie i egoizm. Herezja okazała się być bardzo atrakcyjna dla znudzonych życiem niezmiennego rytmu przyrody młodych Elfów, którzy zwabieni siłą płynącą z kultu Śmierci tłumnie podążyli za nowym prorokiem.

Wobec olbrzymiej popularności, herezja spotkała się z rychłą i ostrą reakcją starszyny elfickiej. Loethe została podstępnie uwięziona, a następnie wyrokiem Króla skazana na wygnanie, którego dotrzymała. Lecz za nią odeszli z ówczesnego Nelderim ci, którzy jej uwierzyli – grupa młodych Elfów, wyznawców Śmierci. Od tej pory znikają oni z zasięgu legend Pierwszej Ery, a ich losy stają się znane dzięki podaniom Drowów, potomków ówczesnych wygnańców.

Druga wielka wędrówka Pierwszej Ery miała miejsce nieco później. Jej „źródłem” był potężny mag, człowiek - Jarl Złotobrody. Ogłosił on, że bogowie zjednoczyli się w nim, że posiadał moc życia i śmierci, i że stał się ucieleśnieniem boga jedyne, spośród wszystkich najwyższego. Większość ówczesnych mieszkańców Nelderim uznała go za szaleńca, mimo wielu cudów, jakich podobno dokonywał, a do jakich nie byli zdolni żadni magowie Pierwszej Ery. Jednak pomimo przeciwności udało mu się zebrać wokół siebie liczną grupę

wyznawców, nim go podstępnie otruto podczas pobytu w Vaas, gdzie nauczał. Jarl konał wiele dni i wtedy gorączkując prorokował rychły koniec świata, na który jego śmierć sprowadzi oczyszczający potop. Nakazał swym najwierniejszym wyznawcom by zbudowali wielką magiczną łódź, ich jedyną szansę na ratunek. Jarl skonał, a zapowiadany potop nigdy nie nastąpił. Jak zresztą wiemy, bogowie niechybnie ciągle żyją, co udowodnili zgładzając Vaas w Wojnach Proroków. Jednakże wyznawcy Jarla Złotobrodego po jego śmierci zbudowali Wielką Łódź i odpłynęli nią na wschód. Słuch po nich zaginął...

Podejrzewa się, że ich potomkami są Ludzie Północy, osiadli w Północnym Telafirze i Helegeriadorze. Choć są oni wyznawcami Pana, ich władcy zwali się Jarlami, a legendy o początkach świata wiążą się z Koragiem - wrakiem olbrzymiej łodzi leżącej na plażach u stóp Gór Mglistych.

Poza wspomnianymi legendami o Wielkich Herezjach ówczesna cywilizacja nie rozprzestrzeniła się poza Vaas Eger i nie przekroczyła przełęczy Ered Ymlyg.

Niezwykle ciekawe i najbardziej znane legendy Złotej Ery dotyczą jej końca. Zatopienia Vaas i zagłady cywilizacji Vaas Eger – Wojen Proroków. Każda z ras Nelderim przekazuje z pokolenia na pokolenie zbiór, nieraz całkiem odmiennych, podań dotyczących tych wydarzeń. Na ich podstawie historycy zrekonstruowali zupełnie prawdopodobny ciąg wydarzeń, układający się w fascynującą historię boskiej zemsty za niewierność swych dzieci.

Cywilizacja Vaas Eger gnuśniała. Dobrobyt powoli przeistaczał się w hedonizm. Szerzyła się rozpusta i zepsucie, a pierwsze herezje wkrótce pociągnęły kolejne. Te nie były tłumione, gdyż kapłani Prawdziwych Bogów stawali się raczej symbolami zepsucia, niżli cnót. Lud odwracał się od nich, a świątynie pustoszały. Na ołtarze wyniesiono nowych bogów. Bogów zabawy, rozpusty i zbytku.

Proces upadku trwał najprawdopodobniej dziesiątki, a może i setki lat, aż do szczytu herezji - pojawienia się Fałszywych Proroków. Podania są rozbieżne. Elfickie mówią, że „było ich sześciuset i sześćdziesięciu i sześciu”. Krasnoludy snują powieści o „trzynastu bękartach”, a Ludzie o „Fałszywym Kapłanie”. Liczba nie ma znaczenia i jest wobec bogatej symboliki podań nie do ustalenia. Istotne, że pod przewodem Fałszywych Proroków, ludność Vaas dokonała pogromu prawowiernych współmieszkańców i zburzyła świątynie Pana i Matki. Nowi Prorocy ogłosili Zmierzch Bogów, stawiając pierwsze kroki do zesłania na Vaas Eger kary za niewierność.

Choć wydarzenia w Vaas nie pozostały bez echa, a bogobojni mieszkańcy Nelderim rychło sformowali Armię Sprawiedliwych i ruszyli na upadłą stolicę, większość obojętnym okiem patrzyła na otaczającą rzeczywistość. Zwątpienie w Prawdziwych Bogów szerzyło się i pustoszyło serca. Tym mocniej, że Armia Sprawiedliwych została rozbita, jedni podają, że podczas oblężenia Vaas, inni, że w studniowej bitwie.

Z zagłady ocalała jedynie garstka rozżalona obojętnością bogów, za których walczyli i ginęli. Zmuszona do ucieczki błąkała się u stóp Gór Smocznych, gdy swą pomoc ofiarował im Śmierć. To z jego pomocą Armia Sprawiedliwych mogła ponownie uderzyć na Vaas. Tym razem krocząc na czele straszliwej i potężnej Piekielnej Hordy. Demony rozbiły mury miasta, a zło i zniszczenie ruszyło jego ulicami. Popłynęły rzeki krwi parującej w ogniu potężnych pożarów. Miasto uległo zagładzie.

Krótką była radość zwycięzców. Nim ucichł zgiełk bitwy świat spowiły ciemności. Nadeszła zemsta Bogów. Słońce skryło się za olbrzymią skałą, która Pan cisnął z nieba na upadłe miasto i tych, którzy odwrócili się od niego składając pokłon Śmierci. Skała spadła na Vaas unicestwiając je i pogrążając w odmętach oceanu. Siła uderzenia była mordercza. Olbrzymia fala zatopiła nadmorskie osady. Potężne trzęsienie ziemi rozerwało Kontynent wypiętrzając Erydhyd i Ered Vellin. Cała zachodnia część Vaas Eger pogrążyła się w ogniu i oparach siarki, które do dziś panują na tych martwych, pełnych szkieletów ziemiach,

zwanych od tej pory Pustkowiec Wiecznych Szeptów. Unicestwieniu uległa cała cywilizacja zachodniego Vaas Eger.

Tych nielicznych, którzy przeżyli karę Pana, spotkała Klątwa rzucona przez Matkę. Za zwątpienie w swych Bogów i obojętność w Wojnach Proroków, skazani zostali na nieśmiertelność. Od Wielkiej Klątwy śmierć ciała nie pozwala już połączyć się duszy z Chaosem, lecz oznacza wędrówkę po świecie umarłych. Wędrówkę, którą może przerwać jedynie łaska Śmierci - od tamtej pory strażnika krainy umarłych.

Wielką Zagładą historycy kończą Pierwszą Ewę, a zaczynają historię Ery Drugiej. Ludy, które zamieszkiwały Zachodnie Vaas Eger, zaczęły się dzielić i wyruszać w poszukiwaniu swojego miejsca w świecie po Wojnach Proroków. Z podziału wyrosły konflikty, a z konfliktów wyłonił się współczesny świat. Ale o tym innym razem.

Druga Era

*Wszyscyśmy przekłęci, My dzieci Przeklętych
Spokoju nie zaznamy, aż po Dzień Zagłady*

Skutki kataklizmu zesłanego na Vaas dotknęły całe Nelderim. Jedynie garstka mieszkańców zachodniej części Vaas Eger przetrwała kataklizm. Wielkie trzęsienie ziemi zarwało korytarze do podziemnego miasta wyznawców Loethe i uwięziło ich pod ziemią na setki lat. Olbrzymia fala wyrzuciła Korag, łódź potomków Jarla, na brzeg Edhilu, dziesiątkując jego mieszkańców. Trzęsienia ziemi były odczuwalne na całym świecie i ciągle są żywe w legendach Orków. Świat poczuł gniew Pana.

Jednak straszliwsza kara spotkała mieszkańców Nelderim ze strony Matki, która skazała ich swą Kłutwą na nieśmiertelność duszy. Przez zdradę ojców, gdy nasze kruche ciało ginie, Świadomość ostaje się i nie może połączyć się z praojcem Chaosem. Dusza błąka się, a jej jedynym domem może być Kraina Śmierci - ziemia Przeklętych.

Początek Drugiej Ery był czasem chaosu. Ocaleni, Przekłęci, zostali zmuszeni do podjęcia dramatycznej walki o przeżycie. Drowy w Podziemiu, dzieci Jarla na niegościnnych śnieżnych pustkowiach północnego Edhilu, a mieszkańcy Vaas Eger w niedostępnej puszczy Edhilu.

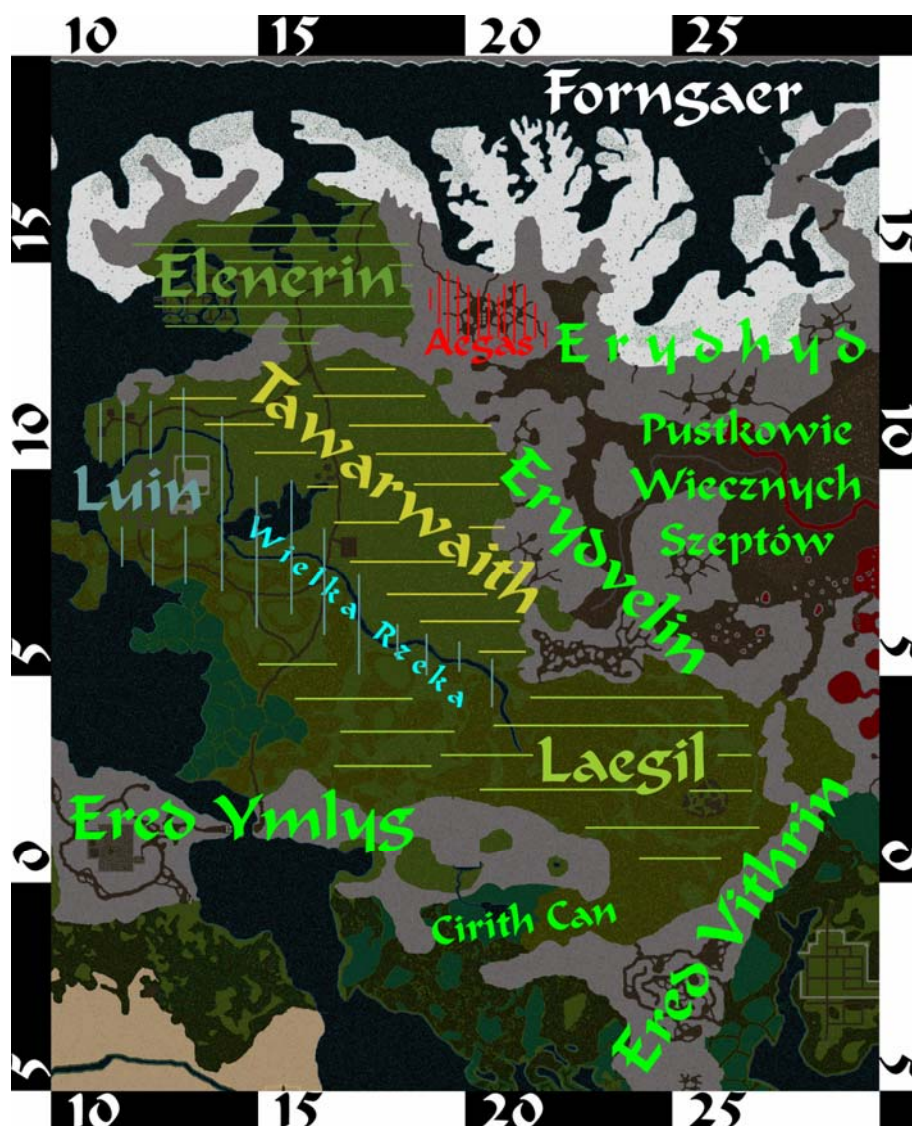
Historia Nelderim Drugiej Ery, którą można poznać z kart kronik leżących na półkach biblioteki Cesarskiej w Tasendorze, a która jest przedstawiona dalej, jest historią tych ostatnich. Bowiem to potomkowie ocalałych mieszkańców Vaas Eger nadali kształt współczesnemu światu. Ponadto ani Drowy, ani Jarlingowie, nie posiadają historii pisanej, a jedynie przekazywaną słownie. Historie tych ludów są oczywiście przedmiotem licznych opracowań, jednak nie będą tu przedstawiane.

Po upadku

Większość ocalałych Zachodniego Vaas Eger stanowiły Elfy, które przed Zagładą zamieszkiwały wiele osad w tej części świata. Przeżyła również liczna grupa Krasnoludów eksplorujących kopalnie Ered Ymlyg. Najmniej katastrofę przetrwało Ludzi. Ledwie garstka myśliwych, kupców i strażników krasnoludzkich kopalń.

Krasnoludy odkrywszy, że nowo wypiętrzone, jeszcze nie ostygłe od ognia zagłady, góry wokół Doliny Wiecznych Szeptów są zasobniejsze w bogactwa, a także dużo bezpieczniejsze od Ered Ymlyg – Gór Smoczych, wkrótce tam przeniosły swoje siedziby i opuściły tereny współczesnego Edhilu. Niedługo po tym założyły swe pierwsze miasto–kopalnię, istniejące do dziś dumne Aegas.

Elfy przed Zagładą rozsiane po całej puszczy Edhilu skupiły się z czasem w cztery klany. Na północy w Dolinie Kwiatów żyły Elfy Elenerin. Wybrzeże Edhilu oraz okolice Wielkiej Rzeki, nazywanej wtedy Matką Rzek – Naneth i-Cilyn, zamieszkiwały Elfy Błękitne – Luin. Lasy Edhilu zamieszkiwały Elfy Tawarwaith z północnej Daer Taur (Wielkiej Puszczy), oraz Laegil z południa. Czas zrodził z plemion cztery elfickie królestwa – Imloth, Bar Luin, Arnad Tauren oraz Arnad i-Laegil, a różnice pomiędzy zamieszkującymi je Elfami stały się widoczne.



Doliny Edhilu i Imloth w pierwszym tysiącleciu po Zagładzie (4 tysiąclecia przed Imperium)

Ludzie zamieszkiwali wszystkie elfickie królestwa oraz Aegas. Żyli jednak w rozproszeniu i czuli się raczej, poniekąd słusznie, więźniami obcych społeczności. Przełęcz Krzyków (Cirith Can) była niedostępna, a sztuka żeglowania zaginęła wraz z Vaas. Zdominowani przez Elfy pełnili coraz pośledniejszą rolę, by z czasem stać się rasą sług, lub wręcz, jak w Arnad i-Laegil, niewolników.

Elfy początków Drugiej Ery nie budowały miast nawet w takiej postaci, jak współczesne Enedh-en-Glad. Żyły swobodnie, skupiając się jedynie wokół miejsc świętych. Nie istniały granice, gdyż Elfy utożsamiały się z plemieniem i jego królem, a nie z ziemią. Tak jest również współcześnie. Elfy uważają, że ziemi nie można posiadać na własność, co wynika z kultu Matki Stworzycielki. Jedynie dzieci Pana odczuwają potrzebę posiadania terytoriów. Ułatwiało to długotrwałe względnie pokojowe współzycie. Czasem tylko wybuchały pomiędzy plemionami waśnie o seniorat, wynikające z powracających jak Zima dążeń lokalnych władców do zjednoczenia Elfów pod jedną koroną.

Podział na cztery królestwa utrzymał się przez przeszło tysiąclecie, aż do czasów Bunrhoega, króla Arnad i-Laegil. Po wyborze na Aran i-Laegil i koronacji Burnhoeg wybudował piękny pałac w miejscu zwanym Sercem Puszczy (Enedh-en-Glad). Stamtąd, jak wielu jego poprzedników, rozpoczął zabiegi mające na celu podporządkowanie mu całego

terenu zwanego już wtedy Edhilem, oraz Doliny Kwiatów – Imloth. Słowem postanowił zjednoczyć plemiona Elfów. Od wielu poprzedników odróżnił się w historii tym, że jako pierwszy, gdy zabiegi pokojowe nie dały rezultatu, sięgnął po broń i rozpoczął bratobójczą wojnę.

Ta obfitowała we wiele osławionych w elfickich legendach krwawych bitew, o których nie będziemy mówić. Z wyjątkiem jednej szczególnie ważnej Bitwy nad Jeziorem Lunen (Dagor an Lhūnnen), która zakończyła się klęską połączonych armii Bar Luin i Arnad Tauren. Jej efektem była ucieczka pokonanych za Wielką Rzekę, co przesądziło o dalszym przebiegu wojny.

Szczególnie istotne jest, że po stronie pokonanych stanęły liczne oddziały Ludzi pod wodzą Berena z Blizną. Po tysiącleciu niewoli Ludzie rozpoczęli starania o niezależność, a za udział w wojnie mieli przyrzeczone ziemie zachodniego Daer Taur. Po klęsce i rychłym upadku sprzymierzonych królestw ich los uległ olbrzymiemu pogorszeniu. Udział w wojnie po stronie przeciwnika ściągnął straszliwy gniew Bunrhoega, który i bez tego nienawidził ludzkiej rasy. Elfy z Imloth, ostatnie miejsce, gdzie nie rozciągała się władza Bunrhoega, nie przyjmowały w świętej Dolinie Kwiatów Ludzi uważanych przez nich za istoty niegodne. Więc wszyscy trafili w niewolę, a Beren został uwięziony w kazamatach Enedh-en-Gład.

Gdy wkrótce padło Imloth, Bunrhoeg ogłosił się Królem Elfów – Aran-i-Edhil, a swe ziemie ogłosił Królestwem Elfów - Arnad-i-Edhil. Wtedy też Ludzi dotknęły kolejne prześladowania. Zakazany został kult Pana, co jednocześnie zaogniło stosunki z Aegas i rozpoczęło erę zimnej izolacji Elfów i Krasnoludów.

Nowe porządki nie spodobały się wszystkim Elfom, które z natury szczególnie ceniły sobie wolność. Otwarty bunt wywołał zamiar wprowadzenia dziedziczości władzy. Wcześniej, podobnie jak współcześnie, Elfy wybierały królów spośród starszyzny. Gdy Bunrhoeg namaścił następcą swego najstarszego syna Henkalena, Elfy powstały. A z nimi powstał Ludzie, ponownie pod wodzą Berena, któremu udało się zbiec z lochów Enedh-en-Gład i ponownie zebrać zbrojne oddziały.

Powstanie, podobnie jak i liczne kolejne, zakończyło się krwawą klęską. Zdziesiątkowani buntownicy długo musieli uciekać przed gniewem Króla, a krótkie wytchnienie znaleźli dopiero na bagnach Loenir. Tam Beren zdecydował się na wyprowadzenie Ludzi z Edhilu.

North-i-Gwairth

Wszyscy znają, choćby w zarysie, elficki epos North-i-Gwaith mówiący, co było dalej. Bunrhoeg szalał w poszukiwaniu uciekinierów - buntowników i towarzyszących im Ludzi. Pościg podążał ich tropem wzdłuż Wielkiej Rzeki i zbliżał się do kryjówek na bagnach Loenir. Gdy Elfy postanowiły przebić się na północ i znaleźć schronienie wśród braci w Imloth, bądź dalej w Aegas, Beren pozostał przed perspektywą dostania się w ręce oprawców i możliwą zagładą całego plemienia. Po wielu naradach ze starszyzną zapadła desperacka decyzja o ucieczce wzdłuż Gór Smoczych do Przełęczy Krzyków i dalej na południe w nieznane. Bowiem nikt nie wiedział, co kryje się za przełęczą, nad którą królowały smoki.

Beren zebrał współplemieńców i niezwłocznie wyruszył na południowy wschód. Jednak przeprawa dużej grupy Ludzi przez wrogą Daer Taur nie uszła uwadze prześladowców. Czując gorący oddech pościgu na plecach, tocząc liczne leśne potyczki, uciekinierzy zostali zmuszeni do zaszycia się w Ered Ymlyg. Ścigający nie znaleźli odwagi, by za nimi podążyć. Sądziło, że czego nie dokonały ich miecze, dokonały smoki.

Mylili się jednak. Nie docenili desperacji ściganych, którzy zdziesiątkowani, utraciwszy w Cirith Can swego przywódcę Berena z Blizną, zdołali umknąć z Edhilu i przedostać się na bagna, współcześnie zwane Lylend. Tam też Ludzie osiedli na najbliższe dwa stulecia, nim musieli ruszać w dalszą drogę.

Arnad-i-Edhil

Bunrhoeg jest niewątpliwie historycznie postacią wielce kontrowersyjną. O ile Ludzie mogą go zwyczajnie nienawidzić za prześladowania i North-i-Gwaith, to już Elfy mają z nim niemałe problemy.

Jego olbrzymią zasługą było zjednoczenie Elfów i zbudowanie tysiącletniej potęgi Arnad-i-Edhil. Bunrhoeg zapoczątkował potężną dynastię Byrnheginów, władców Edhil aż do 1113 r.p.I., gdy zmarł ostatni z dynastii Golwen Neledh-Ingem. Zjednoczenie elfickich plemion dało impuls do dynamicznego rozwoju kultury, magii i nauki, a późniejsze kontakty z Krasnoludami Erydhydu pchnęły do przodu rzemiosło.

Jednak Burnhoeg, jego syn Henkalen i wnuk Burnhoeg Tâd-Aneth rządili krwawo tłumiąc kolejne rebelie, a ich doktryna Daer-Bar, Wielkiego Domu Elfów, zatrzymała Elfy na tysiąclecia w Edhilu i Imloth, blokując ekspansję elfickiej cywilizacji. W efekcie w Nelderim dominują Ludzie. Ci, którzy musieli przed gniewem Bunrhoega uciekać.

Erydhyd

Równolegle do opisanych zdarzeń w Górach Żelaznych (Eryd Hedhyd, Erydhyd) rozwijała się cywilizacja Krasnoludów, której do około 3400 roku przed Imperium głównym ośrodkiem było Aegas. Jednak mniejsze kopalnie powstawały w całym Erydhyd, a także do pewnego czasu w Erydvelin. Krasnoludy żądzą się poprzez Radę Klanów, która wybiera Starszego. Zatem można uznać, że drugim większym krasnoludzkim ośrodkiem było Gon. Tamtejsze Krasnoludy, będąc niezadowolonymi z poczynań Starszego Aegas, powołały niezależną radę. Co ciekawą może być nauką dla Ludzi, powstanie nowej rady dokonało się zupełnie pokojowo, gdyż Krasnoludy cenią wolność samorządności. Na około 2500 r.p.I. datuje się założenie najmłodszego miasta – Caew, którego Krasnoludy powołały radę nie wiedząc której z dwóch istniejących się podporządkować. Wtedy ukształtował się znany współcześnie podział na sześć krasnoludzkich klanów: Kruki i Lisy z Aegas, Dymni i Ogniści z Gon, oraz Dolni i Górni z Caew. Trzy klany w każdym z dwóch plemion.

W latach, gdy rozkwitała najmłodsza siedziba Krasnoludów, w Erydvelin pojawiły się pierwsze przybyłe z Ered Ymlyg smoki, które zaczęły pustoszyć tamtejsze kopalnie. Był to początek wędrówki tych nieokiełzanych stworzeń na północ Edhilu. Już w stulecie po założeniu Rady Caew, tamtejsze krasnoludy musiały podjąć z nimi walkę o istnienie miasta. Wkrótce też smoki zagroziły Gon i Aegas. Miasta jeszcze długo się utrzymywały, jednak szlaki handlowe opustoszały i zahamowały rozwój cywilizacji Krasnoludów w Erydhyd.

Wojny Lylendzkie

Okolo 3400 roku przed Imperium, gdy Arnad-i-Edhil rządził już Henkalen, odkryto ludzkie osady w Lylendzie. Dla Króla Elfów, równie jak ojciec nienawidzącego Ludzi, była to wiadomość druzgocząca. Dlatego, postanowiwszy ostatecznie zmieść ze swych ziem plemię ludzkie, Henkalen wysłał na południowe bagna ekspedycje karną. Rozpoczęły się wieloletnie Wojny Lylendzkie.

Ludzie Lylendu w ciągu stulecia życia na bagnach cofnęli się cywilizacyjnie. Grupowali się w niewielkie stadła niezdolne do obrony przed zagrożeniem większym

od smoka bagiennego. Wobec czego kolejne wyprawy Elfów łatwo niszczyły osadę po osadzie, spychając Ludzi z Saerdh aż na Stujeziorze (Nen). Tam sprzyjający obronie teren, konsolidacja obrońców i długie oraz niebezpieczne linie zaopatrzenia elfich ekspedycji, powstrzymały dalszy odwrót na dziesiątki lat. Ludzie odnieśli kilka spektakularnych sukcesów, a w czasie jednej z kampanii poległ Henkalen. Przewaga Elfów była jednak olbrzymia, a kolejny władca Arad-i-Edhil, Burnhoeg Tâd-Aneth, ponawiał wyprawy. Widmo zagłady ponownie stało się przed oczami przywódców Ludzi.

I ponownie, tym razem pod przywództwem Broga Walecznego, Ludzie podjęli niebezpieczną wyprawę w nieznane by przetrwać. Na wschód od Stujeziora rozciągają się bagna Nin-Habad, teren wyjątkowo nieprzyjazny - matecznik smoków bagiennych. Nie mając drogi odwrotu, Brog postanowił rzucić się na wody Zatoki Gorzkiej Wody (Côf Nen-Saer). Zimą Ludzie zebrali się na wybrzeżu, wybudowali setki tratw z trzciny i drzewa, by z wiosną odpłynąć na zachód. Odważyli się na ten krok wierząc, że pozostające w sferze legend zachodnie ziemie Kontynentu nie zatoniły podczas Dnia Zagłady i staną się ich nowym domem.

O losach tej niebezpiecznej wyprawy, śmierci Broga i jej finale mówią liczne ludzkie legendy. Nie zagłębiając się w nie stwierdźmy, że ucieczka, choć okupiona wielkimi stratami, powiodła się. Ludzie ponownie umknęli przed zagładą. Tym razem na tyle daleko od Elfów, by na dziesiątki setek lat ich nie spotkać, i by straszne czasy prześladowań poszły w niepamięć.

Delta Błotnistej Rzeki

Wiatry i silne prądy Zatoki Gorzkiej Wody zatopiły prawie połowę tratw, a resztę rozsiał po pustynnym wybrzeżu wschodniego Lahlith, aż po deltę Błotnistej Rzeki (Maldun). Rozbitkowie, nim zebrali się i dotarli do źródła słodkiej wody, jeziora Nimlen w delcie Maldun, zostali zdziesiątkowani przez pustynię. Ocalałych położyła żółta gorączka, choroba delty, którą przetrwała ledwie garstka, skupiona wokół Tamaela Ojca, założyciela wielkiej dynastii Tamaelów.

Osada w delcie Maldun przetrwała około dwustu lat. Mieszkanie na bagnach nie sprzyjało rozwojowi ludu słabo znającego medycynę. Gdy Tamael Ojciec zmarł na żółtą gorączkę, Tamael Syn poprowadził ludzi w górę Maldun. Z roku na rok Ludzie przenosili swą osadę w górę rzeki, na dłużej zatrzymując się jedynie w Oazie. Po tysiącletniej wędrówce w końcu wyszli z pustyni dotarłszy do lasów d'Redhim i Gór Działowych (Er'Dageb). Około 2000 roku przed Imperium Ludzie rozpoczęli zasiedlanie d'Redhimu i podbój Telafiru, a potem całego Nelderim.

Wojny z Orkami

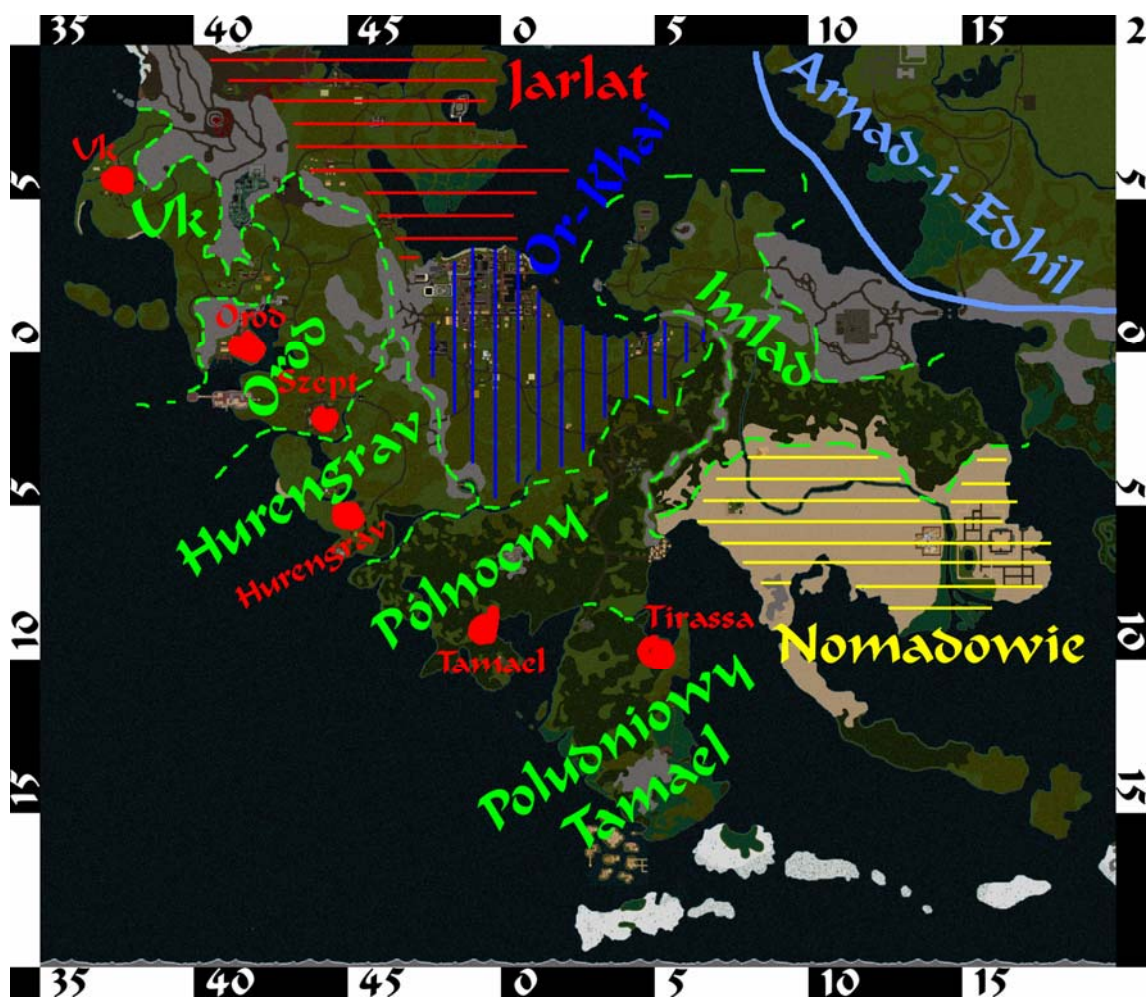
W lasach d'Redhim nie żyły przed Ludźmi żadne cywilizowane istoty. Brak wroga oraz dostatek żywności i surowców spowodowały, że przybysze szybko wzmocnili się i zapanowali nad ziemią pomiędzy Gorzką Wodą, Górą Smoczymi, Lahlith i Er'Dageb. Rządzili nimi potomkowie Tamaelów, z czasem tworząc licznie rozgałęziony ród lokalnych władców. Ludzi przybywało, osady rozrastały się i wkrótce w d'Redhim zrobiło się zbyt ciasno dla wszystkich.

Koło 1600 r.p.I. pierwsi osadnicy pod wodzą Amdira Tamaela Burego przeszli Kamienną Furtą, która w czasach Imperium została nazwana Żelazną Bramą – Angren-Annon, przez Góry Działowe i rozpoczęli, spychając prymitywnych Szczuroludzi, zasiedlanie Lasów Deszczowych.

Osadnicy ruszyli również dalej na zachód, gdzie napotkali nową, nieznaną do tej pory rasę Chaosu – Orków. Jak wiemy było to plemię Or-Khai, co w prymitywnym

orkzym języku jednosylabowych rzeczowników znaczy Waleczny Lud (*ork.* walka lud). Jak łatwo się domyśleć nazwa wszystkich Orków, także tych z plemion Urg-Hai i Uk-Hai, pochodzi od nazwy pierwszego napotkanego przez Ludzi plemienia.

Orkowie okazali się przeciwnikiem bardziej wymagającym od Szczuroludzi i ekspansja Ludzi skierowała się na południe. Przez kolejne 600 lat osadnicy opanowali ziemie aż po Rwącą Rzekę, gdzie na pewien czas zatrzymał ich opór drugiego plemienia Orków – Urg-Hai, Plemienia Niedźwiedzi (*ork.* niedźwiedź rodzina). Na zajętych terytorium powstały trzy księstwa pod koronami Tamaelów. Księstwo Wschodnie w d’Redhim, Tamael Południowy na Mokrym Przylądku i Tamael Północny od Rwącej Rzeki do Er’Dageb. Nienasyceni dobrami już zdobytych ziem osadnicy ciągle wyruszali dalej na północny-zachód. Także morzem, gdyż Ludzie opanowali żeglugę przybrzeżną. Wylądowali i założyli kolejno osady Szept i Hurengrav w Wężowej Zatoce oraz Orod w Zatoce Bystrej. Skolonizowali Trzy Wyspy, by na koniec wylądować u ujścia rzeczki Uk, gdzie napotkali trzeci lud Orków – Uk-Hai, Plemię Wilków (*ork.* wilk rodzina).



Księstwa Telafiru około 440 roku przed Imperium

Księstwa Telafiru

Ludzie okrzepli i nabrali sił, a plemiona Uk-Hai i Urg-Hai nie były tak liczne i waleczne jak Or-Khai. Do roku około 460 przed Imperium orkowie zostali wyparci w głębokie lasy i niedostępne góry. Ostatki plemienia Uk-Hai w Dolinie Wilków pokonane zostały wspólnie z Ludźmi z Północy, Jarlingami, których Ludzie z Dolin (Tamaelowie), bo tak od tej pory nazywa się lud potomków Tamaela, napotkali na około 700 lat przed Imperium. Najstarsze znane kroniki, pochodzące z księstwa Hurengrav Kroniki Sadrońskie, zaczynają się koło 460 r.p.I. Opiszmy za nimi Telafir sprzed epoki Imperium.

Ludzie z Dolin nie mieli wtedy kontaktu z Królestwem Elfów. Za to sąsiadowali z trzema innymi rasami. Z państwem Ludzi Północy znajdującym się na terenach Telferinu i Helegeriadoru, plemieniem Or-Khai w Dolinie Orków i Nomadami, którzy niespodziewanie pojawili się na pustyni Lahlith.

Kroniki Sadrońskie wymieniają sześć księstw Ludzi z Dolin. Najmniej mówią o położonym na wschodzie Imladem. Nie wymieniają żadnego miasta, ani władcy. Mówią jedynie, że rządził nim ród Tamaela i że księstwo było regularnie najeżdżane zarówno przez Nomadów z Lahlith, jak i Orków. Północny i Południowy Tamael, to księstwa powiązane sojuszami i rządzone przez rody tamaelskie silnie ze sobą skoligacone. Były dość bogate i na tyle silne, by wspólnie powstrzymać wszelkie najazdy. Ostatnim państwem władanym przez ród Tamaela było Hurengrav, a jego władcę Sadrona II Krwawego, syna Sadrona I Miecznika, znamy z imienia. Hurengrav sąsiadowało przez rzekę Szept z Orodem, gdzie panował ostatni z rodu Silnorękich - Byczy Kark. Ten w konflikcie z Jarlami oraz księciem Uk, swe jedyne dziecię, córkę Lśniącą, obiecał wraz z tronem Sadronowi, w zamian za pomoc w konfliktach z sąsiadami. Ostatnie księstwo Uk, było najbiedniejszym. Jego stolica, osada rozłożona wokół obronnego domu księcia Radosława Śmiałego, była nawet ówczasem uważana za poślednią.

Państwo Jarłów, Or-Khai i Nomadowie z Lahlith

Należy słów kilka powiedzieć o sąsiadach Ludzi z Dolin na chwilę przed ich zjednoczeniem i powstaniem Imperium.

Ciekawym było Państwo Jarłów. Państwo, które formalnie nie istniało i nie miało nazwy. Ludzie z Północy od tysiącleci zamieszkiwali Helegeriador i Talferin w odległych od siebie niewielkich osiedlach. Władali nimi Jarlowie, którzy przenosząc się ze swą drużyną z osady do osady, pilnowali porządku i bronili swój lud przed zagrożeniami. Gdy pojawiało się niebezpieczeństwo, a w pobliżu nie było Jarla z drużyną, Ludzie z Północy wybierali nowego Jarla. W ten sposób czasem nawet trzech Jarłów zimowało w trzech różnych osadach Ludzi Północy. Gdy spotykali się dochodziło do walki, która wyłaniała jedyne przywódcę. Jarlat nie był strukturą dość silną, by rozszerzyć się choćby na Dolinę Wilków. Ziemie zamieszkiwane przez Ludzi z Północy były biedne, nieurodzajne i niebezpieczne, więc cały lud nieliczny.

Or-Khai również nie tworzyli państwa. Grupy, czy raczej watahy Orków przenosiły się z miejsca na miejsce, czasem atakując graniczne osady sąsiednich księstw. Byli jednak silni, a w obliczu zagrożenia jednoczyli się i wystawiali bardzo liczne i szalejące w boju oddziały. Więc Ludzie długo nie mogli ani osiedlić się w Dolinie Orków, ani czuć się bezpiecznie nocą, gdy nie mieszkali, na co najmniej stajanie od ich ziem.

Długo tajemnicą pozostawało pojawienie się nowego ludu na piaskach Lahlith. Mówiące w nieznanym językiem plemię ciemnoskórych wyznawców kultu węża objawiło się mieszkańcom d'Redhim koło 1000 r.p.I., rozpoczynając serię zbójceckich napadów i porwań,

niekiedy całych wiosek. Badacze historii wiedzą, że byli to wygnańcy z podziemnego miasta Drowów. Heretycy, którzy odstąpili od kultu Loethe i przegnani wyszli na powierzchnię w okolicy Piaskowych Skał, gdzie współcześnie istnieje ich pradawne cmentarzysko. Przybysze dotarli nad Nimlen i założyli miasto w miejscu, skąd przed wiekami Tamael Syn wyruszał z Ludźmi na podbój Telafiru.

Okazało się, że Drowy są odporne na żółtą gorączkę, a życie pod ziemią nauczyło ich zdobywać pożywienie w trudnych warunkach, nawet na pustyni. Szybko siłą niewolników zbudowali miasto Naur. Szybko też od siły niewolniczej pracy uzależniła się ich gospodarka. Z czasem niewolnicy zaczęli stanowić większość mieszkańców Naur. Ich duża śmiertelność zmuszała Nauczycieli do ciągłych wypraw. Te kosztowały wiele żyć, więc Nomadowie zaczęli krzyżować się ze znacznie płodniejszymi porwanymi ludźmi. Koło 400 roku przed Imperium krew mieszkańców Lahlith była już tak silnie zdominowana ludzkimi domieszkami, że można było uważać Nomadów za oddzielną rasę, bliższą raczej Ludziom, niż Elfom.

Królestwo Telafiru

Sadron II Krwawy poślubił Lśniącą w roku 435 p.I. Wkrótce urodził im się pierworodny syn, imiennik ojca i dziada. Sadron II nie doczekał książęcego tronu na Orodzie. Za to jego syn, znany jako Sadron III Waleczny, koronował się księciem Orodu i Hurengrav w 390 r.p.I., po śmierci Byczego Karku. Wkrótce też najechał i przyłączył do swojego państwa Uk, by w Orodzie, w roku 383 przed Imperium, koronować się na Aran Telaif Ferin – Króla Ziem Ludzi.

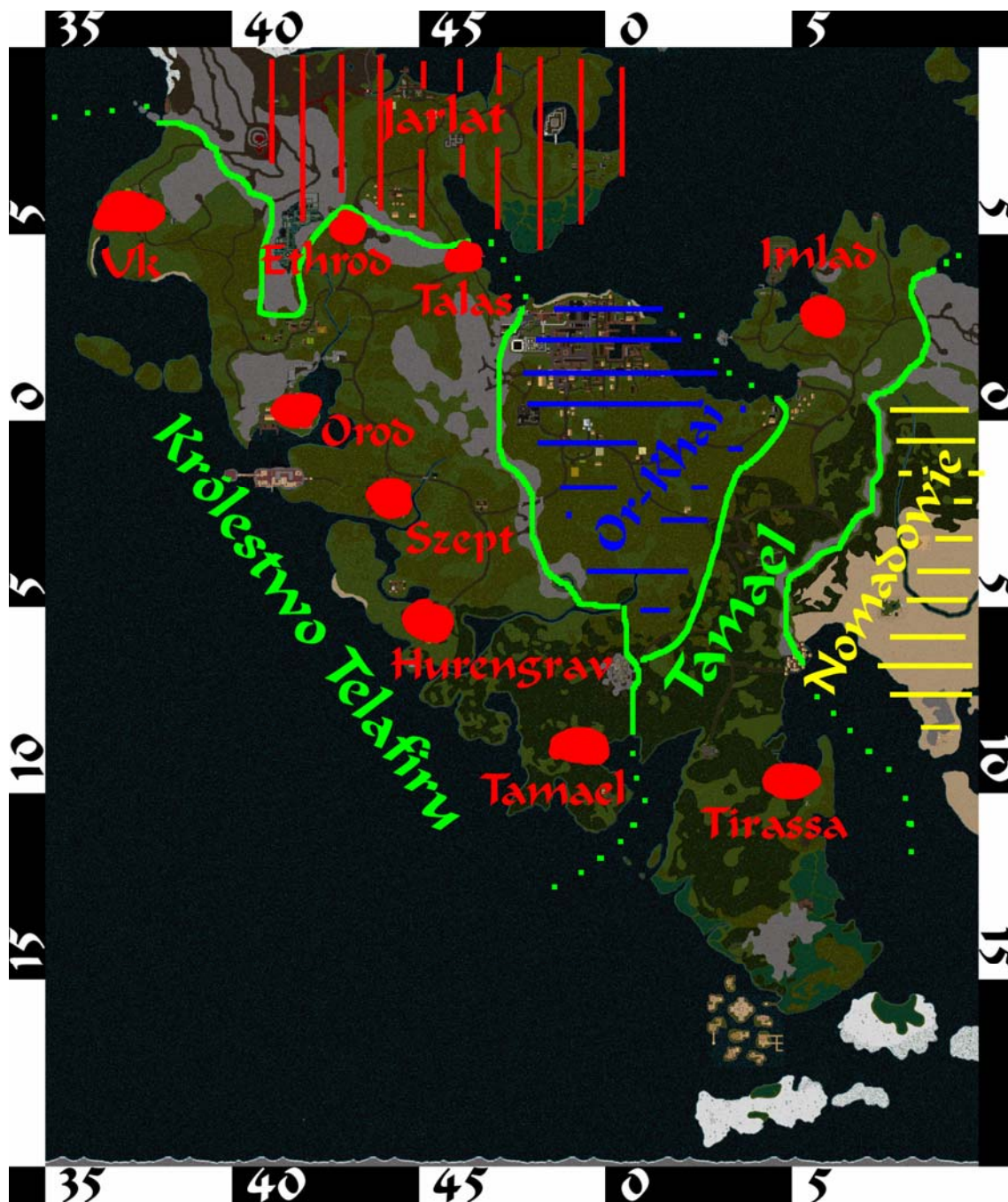
Były to czasy, gdy Jarlingowie przetarli szlaki handlowe z Doliną Kwiatów. Do Telafiru popłynęła z Królestwa Elfów oraz Erydhydu rzeka wyrobów rzemieślniczych wymienianych na surowce i żywność. Te w większości pochodziły z cywilizowanych krain Ludzi z Dolin, a główny szlak handlowy, zwany Miodowym Szlakiem, wiodł z Orodu, Doliną Wilków do Śnieżnej Przystani. Szlak przynosił olbrzymie zyski Jarlom kontrolującym jego główny węzeł, port na Morzu Wewnętrznym (Enedhaer). O te korzyści wybuchła w 366 r.p.I. wojna Królestwa Telafiru z Jarlatem. Zakończona w 360 roku przyłączeniem do Królestwa południowego Talferinu, pokazała słabość północnego państwa. Słabość, którą wojna pogłębiła. Wybudowany przez Sadrona III w roku 359 fort Talas wraz z fortem Ethrod przecięły Miodowy Szlak, a cała wymiana Południowo-Zachodniego Telafiru z Królestwem Elfów i Krasnoludami, odbywała się od tej pory przez port w Talas.

Kontrola handlu przysporzyła Królestwu olbrzymich bogactw, które Sadron przekuł w potęgę militarną. W odpowiedzi na nią w 344 r.p.I. Tamael Północny połączył się z Tamaelem Południowym, oraz pozostałościami księstwa Imladu, kompletnie upadłego pod ciosami Nomadów i Or-Khai. Świątochwał II Tamaelski koronował się królem Tamaelu i rozpoczął wojny z orkami o korytarz do Imlad. Korytarz niezbędny, by otworzyć niezależny od Telafiru szlak handlowy z Tamaelu do nowo budowanego portu nad Enedhaer.

Cel zrealizowano, jednak długoletnie wojny osłabiły Królestwo Tamaelu. Sadron skorzystał z okazji i zaatakował sąsiada. Gdy w Bitwie nad Rwą Rzeką w 326 r.p.I. poległ Świątochwał II, jego kuzyn, wkrótce koronowany na Broga IV, podpisał upokarzający, oddający Królestwu Telafiru ziemie aż po Zatokę Tamaelską włącznie ze stolicą Królestwa, pokój w Hurengrav.

Brog IV uzyskał miano Słaby, jednakże upadek Tamaelu wynikał raczej z fatalnego położenia geopolitycznego Królestwa. Utracone w wojnie z Telafirem ziemie były sercem kraju, a po jego wyrwaniu korytarz do Imladu stracił na znaczeniu. Za to jego utrzymanie było kosztowne. Również Imlad wymagał ciągłej obrony, gdyż napierali na niego Nomadowie. Gdy Brog IV umierał, Tamael był w rozkładzie, a dwa jego główne ośrodki – Tirassa i Imlad – w separacji.

Odmienne Królestwo Telafiru. Sadron III umierając w 298 r.p.I. zostawił najstarszemu synowi Anorowi I Wielkiemu państwo kwitnące. Państwo dominujące zarówno nad Jarlatem, jak i nad Tamaelem. Dziedzicząc po ojcu jego potęgę Anor miał ułatwioną drogę do późniejszej budowy Imperium.



Królestwo Telafiru na koniec panowania Sadrona Walecznego (298 r.p.I)

Historia Imperium

Anor I Wielki

Anor był jedynym synem Sadrona III Walecznego, Króla Telafiru. Urodził się 340 roku przed Imperium w Orod, gdzie rezydował dwór królewski. Sadron III nie wychowywał potomka. Nieustannie na polu walki, prowadził wojska z jednego krańca królestwa w drugi. Oddał ośmioletniego syna pod opiekę kapłanów i nadwornych magów, którzy rozpoczęli jego długoletnią edukację. Gdy Anor uzyskał pełnoletniość, ojciec wysłał go do Uk, gdzie został burmistrzem i zdobywał doświadczenie w rządzeniu. W 302 r.p.I. Anor został Skarbnikiem Królewskim i przejął odpowiedzialność za handel z Arnad-i-Edhil. Wkrótce też przeniósł się do Talas, skąd nawiązał liczne kontakty z Elfami i Krasnoludami, których kulturę i wiedzę odtąd z zapalem studiował. Wieloletnia rozłąka ojca i syna spowodowała uschnięcie wzajemnej miłości. Gdy Król umierał w Tamaelu od ran odniesionych w kolejnych walkach na rubieży Rwącej Rzeki, księżę nawet nie przybył, by być przy konającym, lecz udał się do Orod, by przejąć władzę.

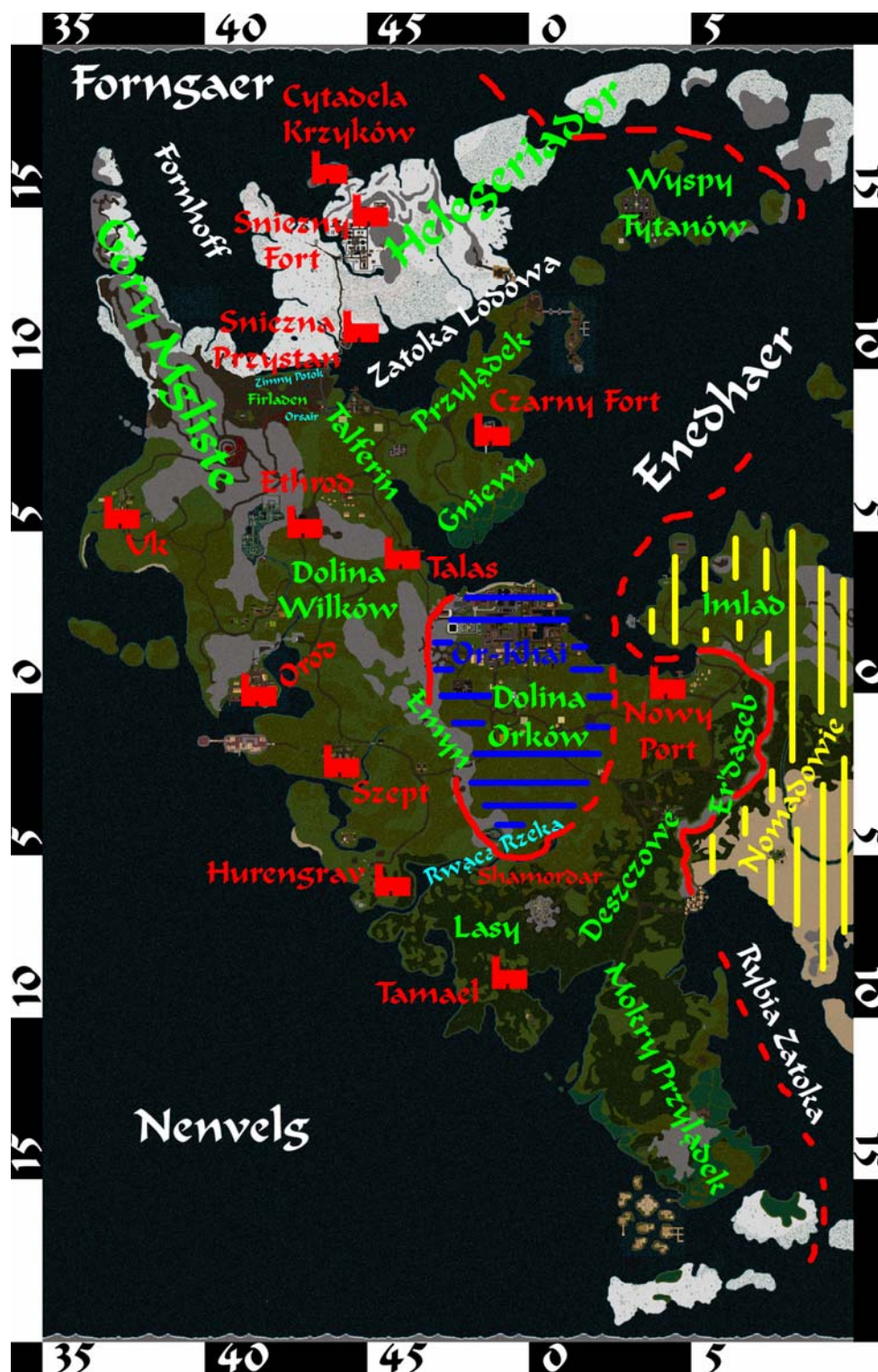
Anor w roku koronacji miał trzech dorosłych synów. Najstarszy, jak ojciec zwany Anor, był pułkownikiem królewskiej armii i dowódcą garnizonu w Ethrod. Żołnierzem i królewskim oficerem, kapitanem Gwardii Królewskiej, był również drugi księżę, Sadron. Z racji pełnienia obowiązków dowódcy Gwardii Przybocznej, jako jedyny z królewskiej rodziny był obecny przy śmierci Sadrona III. Najmłodszy syn Anora, Gondren, podobnie jak ojciec oddany został na nauki kapłanom i magom. Gdy uzyskał pełnoletność, Anor wysłał go na studia do Enedh-en-Gład, na dwór Króla Elfów. Gondren wrócił na koronację ojca, jednak wkrótce udał się do Erydhydu, gdzie kolejno mieszkał i pogłębiał wiedzę inżynierską w Gon, Caew i Aegas.

Anor otrzymał po Sadronie III państwo o silnej pozycji i olbrzymim potencjale. Doskonale wiedział, że aby odziedziczoną potęgę utrzymać, musi ujarzmić Orków Or-Khai oraz przejąć kontrolę nad szlakami handlowymi Enedhaer. Tym dwóm celom poświęcił cały okres swojego panowania.

Politykę północną Król Telafiru realizował rękami syna Anora, którego wkrótce po koronacji wyznaczył generałem Armii Talferinu. Po krótkich przygotowaniach w 290 roku przed Imperium armia ta wkroczyła na ziemie Ludzi Północy i rozpoczęła wieloletnie Wojny Północne.

Podbój Talferinu przebiegał szybko. Do 280 r.p.I. Anor zajął ziemie aż po Ognistą Rzekę (Orsair). Jednak dalsze postępy i wkroczenie do Helegeriadoru powstrzymały bunty wybuchające na już zajętych obszarach. Anor założył forty nad Zimnym Potokiem, by uspokoić sytuację na zapleczu armii. Krwawe pacyfikacje osad Ludzi Północy nie przywracały jednak spokoju, póki na Przylądek Gniewu nie przybył Gondren. Ten wybudował w 263 r.p.I. Czarny Fort na Półwyspie Gniewu, którego silna załoga wkrótce zaprowadziła w okolicy porządek.

Helegeriador został pobity latem 255 roku przed Imperium, a ostatni Jarl, uchwycony na Wyspach Tytanów, zawisł na głównym placu Orodu w 246 roku przed Imperium. To jednakże nie zakończyło Wojen Północnych. Kolejne powstania jeszcze wiele dziesięcioleci trzymały na niegościnniej północy Anora i jego żołnierzy. W tym czasie Gondren wybudował w Helegeriadorze kolejne, mające wspierać okupację, zamki: Śnieżny Fort (239 r.p.I.) i Cytadelę Krzyków (215 r.p.I.). Ta ostatnia stała się wkrótce miejscem więzienia buntowników.



Imperium na koniec panowania Anora I Wielkiego (123 r.l)

Mniej sukcesów Anor I Wielki odnosił na południu, gdzie armię wspierającą w walkach z Orkami słabnące Królestwo Tamaelu dowodził Sadron. Książę nie umiał pokonać silnego przeciwnika w lesistym, sprzyjającym wojnie podjazdowej, terenie. Wkrótce też

wspierany sojusznik padł, gdy w 202 r.p.I. zmarł jego ostatni władca Brog IV. Pozostałości Królestwa Tamaelu, Mokry Przylądek z Tirassą, zostały anektowane.

W 191 roku przed Imperium Nomadowie unicestwili miasto Imlad, podbijając tamtejsze terytoria. Tego samego roku w bitwie w okolicach Shamordar poległ Sadron, a Armia Tamaelu doznała dotkliwej klęski. Gdy w 188 r.p.I. Nomadowie splądrowali Tirassę, zniecierpliwiony Anor I wezwał najstarszego syna i Armie Talferinu na południe, skupiając się na podboju Doliny Orków.

Dziesiątki lat telaficzycy toczyli tam ciężkie boje, które odpłaciły odepchnięciem Or-Khai od d'Redhim i utworzeniem bezpiecznego korytarza aż na wybrzeże Enedhaer. Walki osłabiły Orków, którzy dziesiątkowani sukcesywnie cofali się ku górcom Emyr. W 100 roku przed Imperium Anor założył na odzyskanym wybrzeżu Nowy Port, przypieczętowując swe panowanie nad wrotami Imladu.

Podczas, gdy bracia toczyli wojny, Gondren, najmłodszy królewski syn, który powrócił do Telafiru po latach studiów w Edhilu i Erydhydzie, modernizował Królestwo. Księżę przywiózł ze wschodu liczną grupę inżynierów i architektów, która sownie opłacana odmieniła oblicze Telafirskich miast i zamków. Z ich pomocą Gondren nie tylko wybudował zamki na północy – Białe i Czarne Fort, oraz Cytadelę Krzyków, ale przede wszystkim przebudował miasto Szept, które miało zostać nową, okazalszą od Orodu, stolicą Królestwa.

W Orodzie, zamkniętym na niewielkiej przestrzeni pomiędzy wodami Zatoki Bystrej i skałami góry Orod, brakowało miejsca na rozbudowę. Położony na otwartej równinie i z całkowicie drewnianą zabudową Szept pozwolił Gondrenowi wybudować nowe miasto, które wkrótce zostało stolicą Imperium.

Konsekwentne wzmacnianie przyjaźni Anora I i Gondrena z Królem Elfów oraz trzema Radami Krasnoludów zaowocowało zjazdem w Enedh-en-Glad na 2 lata przed przeniesieniem stolicy do Szepu. Tam właśnie, w stolicy Arnad-i-Edhil, wśród hucznych biesiad i burzliwych obrad zrodziła się idea senioratu króla na Orodzie nad wszystkimi ziemiami Nelderim. Idea, którą Anor podchwycił, koronując się Imperatorem.

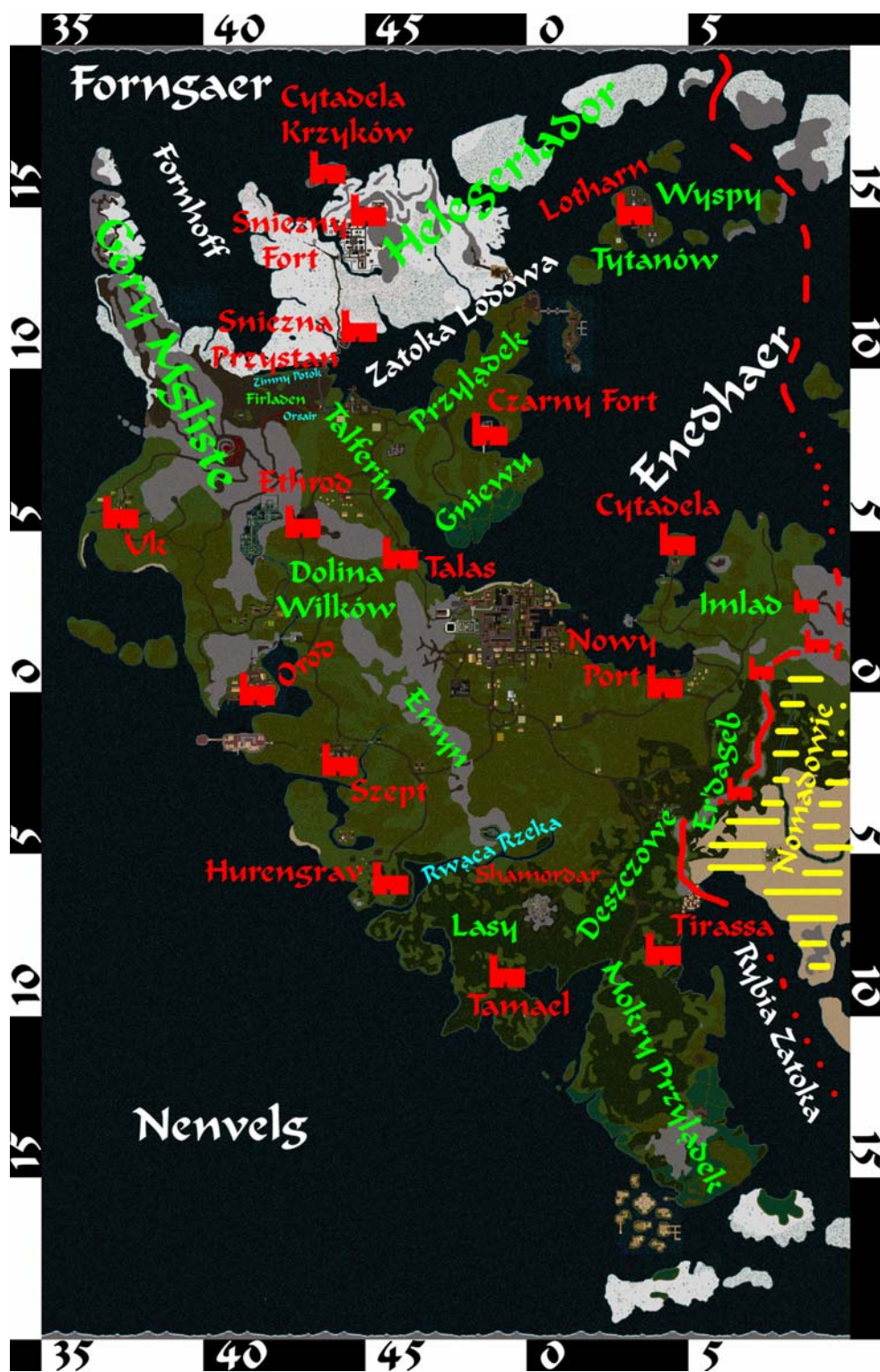
Na koronację w Szepcie, mimo zaproszenia wysłanników Krasnoludów i Elfów, nie przybyli żadeni znaczący goście, od których władca Telafiru oczekiwałby hołdu lennego. Mimo tego Anor I nie przestał się zwać Imperatorem, a swe państwo przemianował na Imperium. Od tej pory Anor i jego następcy realizowali nowy cel – zjednoczenie ziem Nelderim pod jednym berłem.

Zanim jednak Imperator mógł spojrzeć poza Telafir, musiał wcześniej ujarzmić Orków i Nomadów. Na ciągłe wojny z jednymi i drugimi, a także na tłumienie częstych buntów Jarlingów, władca poświęcił większość życia. Do 100 r.I. udało mu się prawie kompletnie pobić tych pierwszych, niepowodzeniami zakończyły się próby wyparcia Nomadów z Imladu. Gdy w 120 r.I. ci ponownie napadli i splądrowali Tirassę, uprowadzając bądź zabijając wszystkich jej mieszkańców, Anor postanowił ostatecznie się z nimi rozprawić.

Wykorzystując fakt, że Nomadowie byli czczącymi Boga Węża heretykami, Anor I rozesłał po wszystkich zakątkach Nelderim wici, wzywając ochotników na Świętą Wojnę – Krucjatę. Po dwóch latach przygotowań zebrał dość wojowników i środków, by rozpocząć wyprawę na pustynię Lahlith. Jej celem było obalenie bram Naur i usunięcie najgroźniejszego zagrożenia dla Imperium.

Anor I, wraz z wnukiem Anorem, synem Anora, poprowadził Krucjatę Kamienną Bramą (współcześnie Angren-Annon), wzdłuż rzeki Maldun, do Naur. Szybko stoczył z Nomadami pierwszą bitwę - Bitwę o Oazę, a klęska przeciwnika napełniła go optymizmem. Śląc listy do synów, wieścił łatwe zwycięstwo.

Jednak listy z Oazy były ostatnim znakiem życia danym przez Anora. Wiosną 123 roku Imperium pod bramy Nowego Portu Nomadowie podrzucili skruszone miecze Imperatora i jego wnuka. Krucjata zakończyła się klęską.



Imperium na koniec panowania Gondrena I Budowniczego (280 r.l)

Anor II Zwycięski i Gondren I Budowniczy

Anor II długo nie mógł otrząsnąć się po śmierci jedyne go syna. Ukojenie znalazł dopiero na wojnie, którą po swej koronacji ze zdwojoną mocą rozpętał w Dolinie Orków i Imlad. Odnosił znaczne sukcesy, prawie oczyszczając te ziemie z wrogich sił. Niestety nie dane mu było skosztować owoców zwycięstw, gdyż poległ w jednej z potyczek z Orkami u podnóży Emyr w 144 roku.

Następcą Anora II został jego brat Gondren i to za jego panowania Ludzie ostatecznie podbili Dolinę Orków i zajęli Imlad. Na tym jednak Gondren zakończył podboje skupiając się na wzmacnianiu państwa.

Przede wszystkim naprawił osłabione po Zjeździe w Enedh-en-Glad kontakty z Edhilem i Erydhydem. Założył w 177 roku faktorię handlową w Imloth, a także zaczął wspierać Krasnoludy w walkach przeciw smokom napierającym na ich miasta. To za panowania Gondrena I do Telafiru przybyła pierwsza wielka fala osadników nie ludzi.

Do Imperium przybywali wykwalifikowani specjaliści. Geografowie, którzy stworzyli pierwsze mapy Telafiru i którym zawdzięczamy elfie brzmienie większości telafirskich nazw. Architekci, którzy przebudowali Biały i Czarny Fort (Garlan i Barad-dur), oraz Cytadelę Krzyków (Cirith-dur). Inżynierowie, którzy wybudowali kopalnie i huty w Saew, Garlan i Ethrod. I wielu innych.

Gondren nie był wojownikiem. Ostateczny podbój Doliny Orków zostawił swoim generałom, a najazdy Nomadów powstrzymał zamykając przełęcz Er'dageb i Ered Ymlyg czterema wielkimi bramami: Angren-Annon (Żelazną Bramą), Malven-Annon (Złotą Bramą), Kelbren-Annon (Srebrną Bramą) i Amlug-Annon (Smoczą Bramą). Gdy Nomadowie zaczęli atakować z morza, Imperator kazał wybudować Cytadelę w Imladzie i odbudować Tirasę. Floty tam stacjonujące skutecznie utrudniały pirackie wypad.

Gondren kontynuował rozbudowę Szeptu. Ufundował Uniwersytet Telafiru, Wielką Bibliotekę, oraz Złotą Świątynię Pana. W 230 roku założył na Wyspach Tytanów Lotharn, które, będąc jednocześnie portem na szlaku handlowym do Imloth, stało się na setki lat letnią rezydencją Imperatorów.

Anor III Bez Ziemi i Salwin Ponury

Gondren miał dwóch synów. Urodzonego w 195 roku Imperium Anora i rok młodszego Salwina, przy którego porodzie zmarła jego ukochana żona Geniad. Po jej śmierci Gondren ponownie się już nie ożenił, a żal po stracie przelał na młodszego syna. Nic dziwnego, że Salwin szybko znienawidził ojca i starszego brata i jeszcze za młodu doczekał się przydomku Ponury.

Podczas, gdy Anor młodość spędził studiując, Salwin tułał się po świecie zaświadczać ciężkiej pracy i wojaczki. Obaj szybko założyli rodziny. Synowie Anora kosztowali luksus. Żona Salwina i jego syn Silvren zaznali biedy i tułaczki.

Dopiero, gdy w 281 r.I. zmarł Gondren i starszy z braci koronował się na Anora III, Salwin z rodziną ponownie zamieszkał w imperatorskim pałacu w Szepcie. Zamieszkał, gdyż Anor go wezwał i przygarnął. Salwin jednak nie okazywał wdzięczności, lecz wyjątkową zdolność zjednywania sobie wrogów brata i spiskowania. Anor latami cierpliwie przemykał oko na dworskie intrygi brata, mając na głowie sprawę Imperium. Między innymi odradzającą się siłę coraz śmielej plądrujących wybrzeża Nomadów. Jego wyrozumiałość okazała się być zgubną.

Gdy latem 307 r.I. Imperator wizytował flotę w Lotharn, Salwin dokonał przewrotu pałacowego. Generałowie będący z nim w spisku uwięzili Marszałka Wielkiego, skrytobójcy zaszytyletowali Kanclerza i Wielkiego Szafarza. Sam Salwin uwięził żonę władcy i jego synów. Spiskowcy usiłowali też otruć samego Anora w Lotharn, ten jednak cudem uniknął

śmierci, a truciiciel przyłapany na gorącym uczynku został wbity na pal. Anor jednak nie uchronił się przed utratą władzy nad państwem. W całym Imperium spiskowcy szybko przejęli kontrolę, więząc, bądź zgładzając, zwolenników Imperatora. Anor stał się celem kolejnych ataków i dla bezpieczeństwa schronił się w Enedh-en-Glad.

Salwin i jego zwolennicy tymczasem głosili, że Anor jest czczącym nomadzkiego Boga Węża heretykiem, który sprzedawał Naur poddanych jako niewolników. Po miesiącach tortur w kazamatach Orod potwierdziła to żona i synowie władcy, nie unikając jednak śmierci na stosie. W całym Imperium zapłonęły, bowiem stosy, stając się wraz z oskarżeniem o herezję wygodnym orężem walki o władzę. W końcu udało się Salwinowi detronizować brata i samemu koronować się Imperatorem Salwinem I 15 dnia Kwietnia 308 roku Imperium.

Anorowi nigdy nie było dane powrócić do Telafiru. Pierwsze lata wygnania spędził w Arnad-i-Edhil na tamtejszym dworze. Z czasem stawał się gościem coraz mniej wygodnym, więc koło 350 roku schronił się wraz z drugą żoną w Aegas. Tam jednak odnaleźli go zabójcy Silwena. Sam Anor zbiegł z najmłodszym synem Gondrenem. Jednak żona i dwóch pozostałych synów zostało zamordowanych. Od tej pory Anor i Gondren nieustannie podróżowali. Dla bezpieczeństwa w przebraniu. Zaznali biedy. Pracowali w kopalniach Erydvelin, walczyli ze smokami pod Gon i Caew. Anor III zmarł w biedzie w Aegas, gdzie ostatecznie osiadł z synem i jego rodziną. Gondren mieszkał w Aegas do czasu, gdy odnaleźli go emisariusze Marszałka Falthora Czarnego. Czyli do powrotu do Telafiru.

Salwin Ponury szybko sterroryzował kraj i przejął całkowitą władzę. Należy jednak przyznać, że od tej pory, mimo braku wykształcenia i doświadczenia, rządził Imperium sprawnie. Choć rozpoczął rządy od nazwania na swą cześć stolicy Imperium Bar Sael i wybudowania dziesiątków pomników, wkrótce poza próżnością pokazał również spryt.

Przed wszystkim wywołał konflikt z Elfami z Edhilu. Nałożył embargo na towary Arnad-i-Edhil nie pochodzące z faktorii w Imloth. Choć oficjalnie krok ten był odpowiedzią na ukrywanie przez Króla Elfów heretyka Anora, to w rzeczywistości powodem były olbrzymie zyski, jakie Królestwo Elfów czerpało z portu u ujścia Wielkiej Rzeki. Elfy zostały poparte przez tracące na embargo Krasnoludy, wobec czego Imperator wycofał wsparcie przeciw smokom coraz bardziej zagrażającym krasnoludzkim miastom. Efektem było zupełne opuszczenie Caew do 380 r.I., na obronę którego osamotnione Krasnoludy nie miały dość sił.

Konflikt z Arnad-i-Edhil, w trakcie którego zwaśnione strony nie raz spotykały się na polu bitwy, pokazał siłę Imperium. W jego efekcie Imloth uzyskało w 363 r.I. absolutną autonomię wobec Królestwa Elfów. Sam Król Elfów musiał się pokłonić Imperatorowi w Bar Sael w Listopadzie 388 r.I. i oddać cały handel w ręce imperatorskich kupców z nowo założonej u ujścia Wielkiej Rzeki faktorii Edhil.

Z drugiej strony Salwin toczył zaciekle walki z Nomadami. Aby powstrzymać ich łupieżcze wyprawy na wybrzeże Dorfimu i Uk, lokował w 361 r.I. Hernport. A gdy Nomadowie zaczęli opływać Lylend i atakować od zachodu, Salwin postawił w Nin-Habad fort Pedanin (399 r.p.I.). Imperator wybudował również twierdzę Garth (403 r.I.), która stała u ujścia Rwącej Rzeki, chroniąc dostęp do najważniejszych miast Imperium.

Można by podejrzewać, że poddani Salwina byli zadowoleni. Nic bardziej mylnego. Niezadowolone było wojsko, którego oficerowie byli poniżani i zmieniani jak rękawiczki, zależnie od kaprysu władcy. Niezadowoleni byli kupcy, gdyż rosnące zyski z handlu coraz szerszym strumieniem zasilają kasę Imperium. Salwin w pełni kontrolował faktorię w Edhilu i z każdym rokiem zwiększał kontrolę nad faktorią w Imloth i wszystkimi portami państwa. Niezadowoleni byli wykorzystani do wyniesienia Salwina na tron kapłani, którzy nie dostali nic w zamian, popadając szybko w niełaskę władcy o słabej wierze. Niezadowoleni byli obciążani coraz wyższymi podatkami zwykli poddani. Jednak największe niezadowolenie

panowało wśród szlachty, która była światkiem nie tylko zbytku Imperatora, ale również zepsucia jego żony Elei i syna Silvrena.

Życie tych ostatnich było obiektem ciągłych plotek nie tylko na dworze, ale także na ulicach wszystkich miast Nelderim. Orgie, porwania młodych wieśniaczek, mordy, odurzające eliksiry, sodomia, kąpiele w krwi niemowląt. Nie było obrzydliwości, o którą nie posądzono by tej pary. Imperator był świadom tych występków. Nie był jednak w stanie podjąć odpowiednich kroków. Mówiło się, że obawiał się syna i żony, którzy spiskowali i czyhali na jego życie, czekając na pełnię władzy. Więc, gdy w 411 r.I. Imperator zmarł na żółtą gorączkę w Garlanie, na północy kraju, gdzie choroba ta nie była dotąd spotykana, mówiło się, że to sprawka Elei i Silvrena.

Silvren Upadły i rządy namiestnikowskie Falthora Czarnego

Gdy Silvren został koronowany Imperatorem, przestał utrzymywać pozory i wraz z matką zamienili pałac w Bar Sael w dom uciech, czy wręcz spelunę. Co gorsza Imperatorowi znudziły się wieśniaczki i zaczął ściągać na urządzone orgie córki i synów kupców, szlachty, a nawet ponoć dopuścił się porwań młodych kapłanów i kapłanek. W kraju zawrzało. Tym bardziej, że nowy władca absolutnie nie zajmował się sprawami państwa, póki Kanclerz Tavor z Garlan i Szafarz Mścisław Rudy zapewniali dopływ środków na imperatorskie zachcianki. Ci dwaj szybko zostali szarymi eminencjami, przejęli administrację i zaczęli w imieniu władcy łupić poddanych. Błyskawicznie rozplenila się korupcja, upadł wymiar sprawiedliwości i jedynie armia pod wodzą Marszałka Falthora Czarnego utrzymywała względny ład w państwie.

Falthorn, bohater wojen w Edhilu i Lahlith, był dla Tavora i Mścisława personą wielce niewygodną. Jako jedyny wysoki urzędnik, skryty za potęgą armii, nie obawiał się ich, a ponadto nieustannie informował władcę o upadającym państwie. Silvren jednak nie interesował się rządzeniem. Do tego stopnia, że nawet nie dbał o narastające wokół niego sieci spisków. Prawdopodobnie, dlatego że nieustannie był w stanie upojenia, bądź odurzenia. Nad spiskami nie panowali również Kanclerz i Szafarz. Nie dysponowali armią będącą w całkowitej władzy Falthora, który z kolei zanurzony był w spiskach po szyję. U władzy utrzymywał Silvrena jedynie brak następcy tronu. Falthor nie dopuszczał do zamachu, obawiając się, wobec braku dziedzica, wojny o sukcesję i rozpadu państwa.

Udawało mu się to do 1 dnia Sianokosów 437 r.I., kiedy to Silvren wielką orgia uczcił 26 rocznicę koronacji. Gdy biesiadnicy odsypiali ją pokładając się po posadzkach pałacu, do budynku wtargnęli spiskowcy pod wodzą Wielkiego Oratora Świątyni Pana Grzesława i dokonali masakry wycinając bez wyjątku wszystkich. Zwłoki imperatorskiej pary oraz Tavora i Mścisława spiskowcy wynieśli i oddali na pastwę tłumowi Bar Sael.

Na wieść o śmierci władcy w państwie zapanował chaos. Jedynie szybka reakcja Falthora, który ponoć o spisku nazwanym Ognistą Nocą nie miał pojęcia, i przejęcie kontroli nad państwem przez wojsko, uratowało jego spójność.

Marszałek rozpoczął siedmioletnie rządy jako namiestnik już w trzeci dzień po wydarzeniach w stolicy. Rozkazał pułkownikom odpowiednich garnizonów przejąć władze nad miastami Imperium, z miejsca aresztować wszystkich urzędników i bez sądu ich powywieszać. Choć to szokujące, trzeba stwierdzić, że urzędnicy Silvrena byli zwykłymi złodziejami, którzy napychając kabzy bezdusznie łupili poddanych. Ich los nie spotkał się z niczym, poza pozbawionymi majątku rodzinami, współczuciem. Marszałek kazał ująć i nabić na pale wszystkich spiskowców Ognistej Nocy, mniej lub bardziej rzeczywistych. Nie da się ukryć, że przy okazji pozbył się wszystkich potencjalnych przeciwników. Powołał też sieć Trybunałów, które zastąpiły zlikwidowane sądy. Do kraju wróciła, choć wyjątkowo surowa, sprawiedliwość.

Jednocześnie Falthor zaczął poszukiwać Anora, gdyż nie było wiadomo nic o jego losie. A jeśli żył on, lub jego potomkowie, to Marszałek zamierzał osadzić ich na tronie Imperium. Wiedział doskonale, że sam nie ma szans zostać Imperatorem. Był niskiego stanu i szlachta, której pełno było na wysokich stanowiskach również w armii, dysponując tuzinem kandydatów lepszego urodzenia i spokrewnionych z Tamaelami, nie zaakceptowałyby tego kroku.

Poszukiwania następcy trony zakończyły się zimą 442 roku sukcesem - odnalezieniem w Aegas księcia Gondrena. Gondren przybył do Bar Sael latem roku następnego, a 10 dnia Kwietnia 444 został koronowany Imperatorem Gondrenem II.

Gondren II Z Aegas i Sadron IV Cichy

Gondren, jeśli miał zadatki na dobrego władcę, to nie miał szans tego pokazać. Stał się ofiarą swego dobroczyńcy, Marszałka Falthora, który faktycznie rządził Imperium i kontrolował Imperatorską rodzinę. Zresztą wżenił w nią swą najstarszą córkę Annę, wydając ją za następcę tronu - księcia Sadrona.

Gondren świadom braku wpływu na państwo rzadko się władzą interesował. Często przebywał w Lotharn, odwiedzał Aegas i Gon. Bywał w Enedh-en-Glad. Jego wkładem w politykę było wzmocnienie Krasnoludów w obronie Gon, które zostało cofnięte przez Falthora wkrótce po śmierci Gondrena. W polityce wewnętrznej godna odnotowania jest jedynie zmiana w 460 roku nazwy stolicy z Bar Sael na Belegost. Lokacja w 476 roku Królewskiego Portu (Hüb Aranui), późniejszej Tasandory, to dokonanie Marszałka.

Marszałek Falthor rządził państwem sprawnie, ale bez błysku strategicznego geniuszu. Zaprzestał polityki rujnowania poddanych i oddał część wpływu na gospodarkę gildiom. Jednak do końca utrzymywał porządek armią i surowymi trybunałami. Nie znosił kapłanów, magów, uczonych i artystów, więc za Gondrena II jeszcze bardziej podupadły wszelkie instytucje niezwiązane z wojskiem i przemysłem.

Falthor Czarny sterował państwem także po śmierci Gondrena II (523 r.I.), gdy na tron wstąpił jego zięć Sadron IV. Szczególnie, że ten nie wykazywał ani zdolności, ani chęci do rządzenia. Zdominowany przez żonę i jej ojca, spędzał czas na polowaniach w lasach Doliny Orków, bądź na wyprawach w niebezpieczne jaskinie Gór Siwych.

Jedynie, gdy przebywał akurat w stolicy, a było to bardzo rzadkie, za wszelką cenę starał się pozbawić teścia wpływów. Spotykał się z niezadowoloną szlachtą, ze starającymi się odzyskać kontrolę nad handlem kupcami, z pozbawionymi wpływów kapłanami. Jednak jedyne, co z tego wynikło, to przywileje na rzecz tych grup i dalsze osłabienie władzy oraz autorytetu Imperatora. Tym bardziej, że Falthor kompletnie pozbawił go wpływu na armię, a więc również na wymiar sprawiedliwości. Ostatecznie Sadron IV zrezygnował i abdykował w 550 r.I. na rzecz jedynego syna, nazwanego na cześć dziadka Falthorem.

Falthor I Mocny

Falthor wstępując na tron Imperium miał ukończone ledwie 25 lat i był najmłodszym w historii władcą Telafiru. Był jednak człowiekiem o silnym charakterze i już doświadczonego. Młodego księcia wychowywał dziadek i przy nim, będąc jeszcze dzieckiem, otrzymał szkołę walki, strategii i patriotyzmu, a także w dużej mierze administracji. Był spostrzegawczy i mądry. Z jego zapisków wiemy, że doskonale wiedział, kto naprawdę rządzi państwem, i że uważał stan rzeczy na chory. Liczył, że stary i mający do wnuka słabość Marszałek, odda część władzy i szykował się do naprawy Imperium.

Młodzieniec szybko przekonał się, że Falthor Czarny nie zamierza pozbawiać się wpływów. Starzec storpedował plany młodego Imperatora. Zarówno reformę sądownictwa, jak i sojusz wspierający Gon.



Imperium na koniec panowania Falthora I Mocnego (650 r.I)

Książę zwrócił się, więc, podobnie jak ojciec, lecz skuteczniej, po pomoc do przeciwników Falthora Czarnego. Nie zdobywał jednak ich przychylności przywilejami, ale wzmacniając więzi. Zaczął budować dobre stosunki ze szlachtą. Ucztował, organizował turnieje, odwiedzał poddanych w ich rezydencjach. W 554 roku Imperium ożenił się z Elurien z wpływowego i szanowanego rodu Rhovanonów z Hurengrav. Szybko zyskał w szlachcie silnego sojusznika. Poprawił stosunki z bractwami religijnymi. Sypnął złotem na ofiary i odbudowę podupadłych świątyń. Zaczął również w nich bywać, co było niespotykane od czasów Anora I. Wsparł silne i wpływowe religijne Bractwo Miecza, nadając mu na własność Wyspę Jaszczurów i wspierając budowę zamku Elbrind. Wsparł wyprawy Braci Mieczowych na Heretyków w Naur. Układając się z Krasnoludami i Elfami, zyskał przychylność gildii handlowych, które traciły na coraz bardziej napiętych stosunkach ze wschodem.

Pozycja Imperatora stawała się coraz silniejsza i pewnie udałoby mu się także odzyskać kontrolę nad armią. Tylko, że nie był do tego zmuszony, gdyż w 561 r.I. zmarł Falthor Czarny.

To otworzyło drogę do gruntownej reformy Telafiru. Falthor I rozpoczął ją od likwidacji wojskowych trybunałów i odbudowy władzy sędziowskiej. Kazał spisać Kodeks Falthora (569 r.I.), czyli pierwszy w historii zbiór praw. Dokonał reformy administracji (573 r.I.), wprowadzając trójstopniową władzę. Pomiedzy Imperatora i wybieranych odąd przez mieszkańców miast Burmistrzów, wprowadził województwa z mianowanymi Wojewodami. Stworzył Województwo Centralne z siedzibą w Belegoście, Północne ze stolicą w Garlan, Południowe ze stolicą w Tamaelu i Wschodnie ze stolicą w Lotharn. Trzeba nadmienić, że dzięki układom z Elfami, Imloth i Edhil, które przez lata

z faktorii handlowych przerodziły się w miasta, weszły na stałe w granice Imperium. Elfy rzekły się również pretensji do całego Lylendu, który został wcielony do województwa południowego. Falthor I dokonał lokacji nowych miast: Thavli w 588 r.I. i Ferion w 611 r.I.

Za jego panowania do Telafiru napłynęła druga wielka fala osadników ze wschodu. Tym razem przeważnie bogatych kupców, którzy od lat żyli z Ludźmi w Imloth i Edhilu. Dzięki nim na różnorodności zyskała kultura Imperium. Falthor I hojnie łożył na naukę, więc ponownie ożył Uniwersytet Królewski w Belegost. Wspomógł też konkurencyjny, powstały w 615 roku religijny Uniwersytet w Hurengrav.

Imperator uspokoił wybrzeża państwa. Stłumił Nomadów ciągłymi wyprawami karnymi i silną flotą, która czasem na długie lata blokowała port w Naur. W końcu Nomadowie podpisali w 626 roku Imperium Układ Tirassyjski i na jego mocy zobowiązali się zaprzestać piractwa. Pakt ten ostatecznie zakończył zbójcecki rozdział historii Naur i Nomadów z Lahlith.

Angren Złoty

Żałoba ogarnęła cały kraj w 650 roku, gdy w świat poszła wieść, że przebywający na polowaniu w Lylendzie Falthor I umarł od ran odniesionych w starciu ze smokiem bagiennym. Imperator pozostawił trzech synów, którzy kolejno byli Imperatorami: Angrena, nazwanego Złotym, Gondrena i Falthora. Na panowanie najstarszego z nich przypada okres największej potęgi i bogactwa Imperium, nazwany przez historyków złotymi latami. Po jego śmierci nastąpił szybki rozkład potęgi, aż po ostateczny upadek.

Żeby być sprawiedliwym, choć to on ostatecznie zjednoczył prawie wszystkie ziemie Nelderim, Angren nie był władcą szczególnie błyskotliwym, a szczyt potęgi, który przypadł na jego panowanie, był owocem z drzewa zasadzonego przez poprzedników.

Najważniejsze fakty historyczne za jego życia, to kolejne hołdy lenne powiększające zasięg imperatorskiej władzy. Już w 655 roku pierwsze w Lotharn pokłoniły się Elfy z Imloth. Było to naturalnym krokiem w sytuacji, gdy cała tamtejsza szlachta na stałe mieszkała w mieście Imloth i Lotharn, a większość Elfów z Doliny Kwiatów prowadziła życie całkowicie mieszczańskie.

W 677 roku Imperium miała miejsce największa tragedia w dziejach Krasnoludów. Gon zostało zaatakowane przez niewiarygodną i nigdy wcześniej nie spotykaną chmurę smoków i zniszczone. Wsparcie Imperium okazało się być zbyt słabe i ocalałe z pogromu Krasnoludy opuściły miasto. Zagrożone tym samym losem Aegas złożyło hołd lenny Imperium w 679 roku. W efekcie powstał tam silny imperialny garnizon, co zapewniało miastu bezpieczeństwo. Garnizon przystąpił do sukcesywnego tępienia smoków, przez lata znacznie zmniejszając ich populację w Erydhyd.

Gdy w 702 roku w Belegost hołd złożył Aran-i-Edhil, jedynym zamieszkanym skrawkiem Nelderim niebędącym pod koroną Angrena było Naur z pustynią Lahlith. Dlatego też cały wysiłek Imperium został po 700 roku skierowany na przyłączenie tego skrawka pustyni. Wysiłek bezskuteczny.

Choć Naur dawno miało za sobą lata świetności, to położone w strategicznym miejscu kontrolowało ruch przez Cieśninę Burz (Agor-Eleges) i Zatokę Gorzkiej Wody. To starczyło, aby utrzymać miasto w dobrobycie i nie być zdanym na łaskę Imperium.

Skoro nie można było Nomadów przyłączyć na mocy układów, brat Imperatora, Marszałek Gondren, przekonał wszystkich, by ich podbić. Sięgnięto w tym celu do historii Pierwszej Krucjaty. W 727 roku Angren zażądał od Nomadów, by porzucili swą wiarę i wybudowali świątynie prawdziwym bogom. Gdy ci odmówili, Imperium zerwało Układ Tirassyjski i wiosną kolejnego roku zablokowało naurski port. Jednocześnie ogłoszono Drugą Krucjatę i wezwano wszystkich wiernych do jej wsparcia.

Wyprawa wyruszyła w 729 roku i już na początku starła pod Angren-Annon armię Nomadów. Ciężko ranny w bitwie Gondren, od tej pory ze względu na niedowład lewego nadgarstka nazywany Jednorękiem, przekazał dowództwo synowi Imperatora Angrenowi Filijskiemu. Książę rozpoczął oblężenie lądowe Naur i nakazał szturm Thilii - ufortyfikowanych przedmieść na zachodnim brzegu Maldun. Atak książę poprowadził osobiście. Thila padła, ale Imperium opłaciło to śmiercią młodego następcy tronu.

Na wieść o tej tragedii Angren udał się do Lahlith i osobiście pokierował dalszym oblężeniem. Oblężeniem, które stawało się coraz uciążliwsze. Gorąco, problemy ze słodką wodą i żółta gorączka, która mimo starań magów i medyków zaczęła dziesiątkować armię, nie powstrzymywały jednak władcy od zemsty. Nawet jak Imperator sam zapadł na chorobę i musiał powrócić do Belegost, oblężenie nie zostało, mimo rosnących kosztów, powstrzymane.

Angren I trzy ostatnie lata życia spędził w łóżu, chorując na najzłośliwszą, przewlekłą i nieuleczalną, odmianę żółtej gorączki. Zmarł w 733 roku Imperium pozostawiając kraj braciom, którzy i tak zarządzili nim podczas choroby władcy.

Gondren III Jednoręki i Falthor II Stary

Następcą Angrena I formalnie został Gondren Jednoręki. Jednakże pewne jest, że faktycznie, będąc bezdzietnym kaleką, dzielił się znaczną częścią władzy z bratem Falthorem i jego synem, również Falthorem.

Gondren III jeszcze dwa lata po śmierci starszego brata kontynuował oblężenie Naur. Brak efektów i fatalne morale wśród oblegających ostatecznie zmusiły go do podpisania pokoju w Naur, który przywracał stan sprzed Drugiej Krucjaty.

Sześćioletnia wojna poważnie nadszarpnęła skarb Imperium. Państwo wpadło w długi. Szczególnie wysokie zobowiązania miało u Braci Miecza. Od 731 roku to oni, obrastając we wpływy, a również w znaczne zdefraudowane środki, faktycznie dowodzili Krucjatą. Po jej zakończeniu zażądali od Imperium słonej zapłaty za swe usługi.

Również potężne gildie kupieckie i rzemieślnicze hojnie wspierały wyprawę na Naur. Kosztowało Imperium szereg ustępstw wobec gildii i znaczne zmniejszenie obciążeń podatkowych dla ich członków. Zdobyte przywileje praktycznie zmuszały chcących zajmować się handlem i rzemiosłem do wstępowania do gildii, więc te już na początku panowania Gondrena zmonopolizowały one handel. Towary i usługi zdrożały, a pusty skarbiec zmusił Szafarza do podniesienia uderzających w zwykłych poddanych podatków.

Faktyczna trójwładza osłabiła strukturę państwa i autorytet Imperatora. Rozgrywki personalne spowodowały, że kraj podzielił się na strefy wpływów: zachodnią z województwami Centralnym i Północnym Gondrena, oraz wschodnią Falthorów. Wzmocniła się władza burmistrzów a osłabła wojewodów, którzy stali się pionkami w grze. Pionkami, które świadome, że zasługi nie opłacą się, zaczęły łupić podległe im skarbcie. Osłabła znacznie pomniejszona ze względu na pusty skarbiec armia. Niestrzeżony kraj stawał się niebezpieczny. Pojawili się grasanci, rozbójnicy i piraci.

Niewiele się zmieniło, gdy Gondren III zmarł w 789 r.I. i zostawił koronę bratu. Falthor II rządził krótko i nieudolnie, skupiając się na kłopotach syna ze spłodzeniem następcy tronu. A gdy w końcu doczekał się wnuka Anora, to pojawiły się problemy z demonami, które siedziały w jego głowie. Władza za jego panowania przeszła praktycznie w ręce cechów, burmistrzów i Braci Miecza, którzy ze swojej siedziby w Elbrind osnuwali kraj siecią intryg.

Falthor III Thinn

Rządy tak naprawdę ostatniego Imperatora dobrze określa jego przydomek, który oznacza w języku Elfów kolor szary. Falthor III rządził od 827 roku, przez 123 lata nie dokonawszy niczego, co warto by było zapisać w kronikach. Podczas gdy bezskutecznie starał się spłodzić męskiego potomka, który nie wykazywałby oznak szaleństwa, jak jego jedyne dziecko Anor, Imperium się waliło.

Lenno Królestwa Elfów stało się fikcją, gdyż Imperium nie miało ani wpływu na politykę Arnad-i-Edhil, ani nie widziało z tego tytułu dziesięciny. Edhil i Imloth praktycznie były pod kontrolą gildii kupieckich. Pedanin również zaprzestał odprowadzać wpływy do imperialnej kasy i podejrzewano je o wspieranie piratów z Nenvelg.

Chcąc wzmocnić władzę Falthor III oddał w 880 r.I. kontrolę nad armią Farothowi z Elbrind, Wielkiemu Mistrzowi Bractwa Miecza. Ten jednak ani myślał o wzmacnianiu Imperium. Kolejne województwa trafiały pod kontrolę Mieczników Bractwa, a syn Falthora, który przebywał pod kuratelą braci, w rzeczywistości stał się ich zakładnikiem.

Wpływy Bractwa wzrosły do tego stopnia, że przerażone nimi gildie i szlachta w 890 r.I. wymusiły na Imperatorze mianowanie dla przeciwwagi Kanclerzem Tasandora z Lotharn. Nowy Kanclerz powstrzymał Bractwo od przejęcia całkowitej kontroli nad Imperium i sytuacja ustabilizowała się w stanie bezwładzy.

Kolejne 60 lat panowania Falthora III to czas chaosu i intryg pomiędzy stronnictwami Farotha i Tasandora. Wobec choroby umysłowej Anora i braku następców z linii królewskiej obaj szykowali się do przejęcia władzy po ewentualnej śmierci Imperatora. Jednak nie było żadnych podstaw prawnych by to uczynić, a nikt nie miał na tyle dużej przewagi, by koronę wziąć siłą. Falthor III nie chciał słyszeć ani o adoptowaniu kolejnych podsuwanych mu synów możliwych rodzin Nelderim, ani o powołaniu Rady Regencyjnej, która miałaby ustalić, co stanie się po śmierci ostatniego z rodu Imperatorów. Zwołania rady nie chcieli też Bracia, posiadający atut w postaci całkowicie im uległego Anora.

Z tego też względu stronnicy Tasandora z jednej strony próbowali formalnie pozbawić prawa do korony następcę tronu, a z drugiej pilnowali jak oka w głowie życia panującego. I udawało im się to do 950 r.I., gdy w tajemniczy sposób Falthor i jego świta zostali otruci podczas uczty z okazji trzechsetnych urodzin władcy. Cudem śmierci uniknął Tasandor, który na ucztę nie przybył, będąc w sprawach państwa w Naur. Co interesujące nie zginął też żaden z obecnych na uczcie Braci Miecza.

Anor IV Szalony i upadek Imperium

Dziewięć lat Anor IV, syn Falthora III, spędził zamknięty w kolejnych twierdzach Imperium, nim ostatecznie Rada Regencyjna, ciało powołane po śmierci Falthora III, zdecydowała, że nie ma prawnej podstawy do pozbawienia go korony. Dziewięć lat Tasandor i Faroth najróżniejszymi sposobami wyrwali sobie księcia z rąk. Wpierw Tasandor podstępem uprowadził go zimą 951 roku do pobliskiego Elbrind Barad-dur, by latem kolejnego roku Faroth siłą, zajazdem Braci Miecza, odbił księcia i zamknął w Cirith-dur na kolejne 3 lata. W 958 roku Tasandor przekupiwszy załogę twierdzy ponownie odbił księcia i ukrył w twierdzy Garlan, gdzie Anor przebywał do wiosny 959 roku, gdy Rada postanowiła go koronować.

Dziewięć lat trwały walki stronnictw, intrygi i nagłe zgony w stolicy. Walki, które zakończyły się zgniłym kompromisem osadzającym człowieka o niepełnym rozumie na tronie Imperium. Kompromisem zostawiającym Farotha Marszałkiem, a Tasandora Kanclerzem. W 960 roku Imperium Anor IV koronowany został czternastym Imperatorem, a już następnego roku zawiązała się Liga Wschodnia, która odmówiła respektowania władzy szaleńca. W jej skład weszły Królestwo Elfów, Aegas, Imloth oraz Edhil.

Tasandor wezwał Farotha do przywrócenia porządku w zbuntowanych miastach. Ten jednak nie uczynił nic, nie chcąc w obawie o wpływy wyruszać ze stolicy. Tam bardziej, że władza Anora była krucha. Lud szemrał, a Imperator w szale ranił kolejnych poddanych. Gdy w 973 roku rozbił kandelabrem głowę Szafarza, posyłając go na łono Śmierci, Rada Regencyjna postanowiła osadzić władcę w Orod. Gdy tam w 979 roku przegryzł gardło zamkowego koniuszego, zamknięto go w twierdzy Garth.

Mimo tego, że władca nie sprawował urzędu, Faroth i Tasandor poprzez wpływ na Radę Regencyjną utrzymywali go u władzy, słusznie podejrzewając, że abdykacja Anora doprowadzi do wojny domowej. Nie udało się jednak wojny uniknąć. Jesienią 999 roku Imperium Anor IV powiesił się w swej celi na rzemieniach od więziennych sandałów.

Wiadomość o samobójstwie Imperatora dotarła do Farotha w Belegoście, a do Tasandora w Garlan. Obaj uświadomili sobie, że od szybkości działania zależy ich życie. Faroth na południu a Tasandor na północy zebrali swych popleczników i wycięli w pień najzagorzalszych przeciwników. Faroth w Belegost, a Tasandor w Garlan koronowali się Imperatorami. Kraj podzielił się. Wojewodowie wywodzący się z Bractwa Miecza ogłosili, że są lojalni Farothowi, więc Tasandor rozwiązał Bractwo i zajął jego siedzibę na Jaszczurzej Wyspie. Faroth w zamian zajął Tamael, który podobnie jak wszystkie miasta prowincji południowej poparł Tasandora.

Gdy wiosną 1000 roku Imperium rozgorzała wojna, Lotharn przyłączyło się do Ligi Wschodniej, a Pedanin ogłosił niepodległość. W rękach Farotha była cała prowincja Centralna i Tamael, a w rękach Tasandora pozostałe ziemie Imperium.

Wojna zaczęła się Bitwą nad Bystrą 7 dnia Roztopów i klęską oddziałów kanclerskich, które umknęły po niej do fortu Talas. Tam wzmocnione posiłkami rozgromiły 22 dnia Roztopów ścigającą ich armię marszałkowską. Te pierwsze dwa starcia tak bardzo osłabiły przeciwników, że przeszli do wojny oblężniczej.

Tasandor obległ Ethrod, który pomimo wątplych możliwości wytrwał aż do końca wojny. Faroth obległ Tirasę i dzięki wcześniej wysłanym do niej szpiegom ją zdobył. Na pomoc miastu ruszyły posiłki a Aranui i Hernportu, więc Faroth wycofał się do Tamaelu, a Tirasę spalił. Gdy Tasandor większymi siłami ruszył za nim, Faroth wycofał się do Belegostu pozostawiając w Tamaelu wzmocnioną załogę. Zimą 1000 roku wojska kanclerskie spędziły oblegając to miasto.

Gdy nadeszła wiosna nie przynosząc upadku miasta, Tasandor niespodziewanie ruszył dalej i zajął prawie niebronione Hurengrav. Aby osłabić przeciwnika, rozkazał spalić miasto i przepędzić mieszkańców, a sam wycofał się do Aranui. Wojna przeniosła się wraz ze ścigającą Tasandora armią kanclerską w Dolinę Orków, gdzie Faroth obległ Aranui i w zemście za Hurengrav spalił niestrzeżony Nowy Port. Tymczasem Tasandor udał się do Talas i tam zaczął zbierać nową armię.

Zimą 1001 roku w Tamaelu wybuchło powstanie, które zniósło pozostawioną w nim kanclerską załogę. Radość mieszkańców była krótka, bo już tydzień później pod murami stał Faroth. 15 dnia Roztopów 1002 roku miasto padło. Wściekły Faroth, który powstaniem został zmuszony odstąpić od murów widocznie słabnącej Aranui, kazał Tamael spalić, a mieszkańców wymordować. Wkrótce po tym, popędzany informacjami o potężnej armii w Talas, wyruszył pod Orod. 23 dnia Zbiorów ponownie starł się z Tasandorem w bitwie w Dolinie Wilków. Choć ta nie została rozstrzygnięta, a przeciwnicy wycofali się z pola walki równie osłabieni, to Tasandor miał zimą 1002 roku lepsze widoki na przyszłość.

Wojna prowadzona w Dorfirn, niszczenie jednego po drugim tamtejszych miast, osłabiły potencjał Farotha. Miał on pod kontrolą jedynie trzy miasta i odcięty oblężeniem Ethrod. Podczas gdy Tasandor był wspierany przez nietkniętą wojną północ.

Gdy wiosną 1003 roku walki ponownie rozgorzały, to Kanclerz dysponując większymi siłami, szybko zepchnął Marszałka do Belegostu. Oblężenie nieprzygotowanego

do tego miasta trwało ledwie dwa miesiące, gdy obrońcy stanęli przed widmem głodu. W międzyczasie Tasandorowi poddało się Orod, Uk i na wieść o poprzednich także Ehrod. Mimo fatalnych informacji i głodu Faroth trzymał się w Belegoście do Zimy. Dopiero wtedy zdecydował się poddać. Tylko, że nie Tasandorowi, a Śmierci. Zanim Marszałek zażył trucizny, rozkazał swym wiernym żołnierzom spalić miasto i bronić się do ostatniej kropli krwi.

Tasandor nie mógł uwierzyć, że widzi nad obleganym Belegostem płomienie i dymy pożarów. Rozkazał natychmiastowy szturm, lecz napotkał twardy odpór. Dopiero ogień liżący plecy obrońców i tłumy mieszkańców szturmujących w ucieczce bramy miejskie zmusiły stronników Farotha do ulegnięcia. Dla miasta było już jednak za późno. W ciągu kilku dni wielka stolica Imperium spłonęła do szczytu, grzebiąc w swych zgłiszczach Farotha z Elbrind, jego armię i tysiące mieszkańców. Tak znikło z map najświetniejsze miasto Imperium, a według historyków wraz z nim również samo Imperium.

Krótką Historia Współczesna

Drogi czytelniku. Masz przed sobą manuskrypt spisywany dla edukacji księcia Anora, syna nieodżałowanej pamięci Cesarza Arada II. Niestety, jak wiemy, obaj nieszczęśliwie zostali byli zgładzeni. Zmuszony tą okolicznością, uzupełniwszy dzieło o najnowsze dzieje, powierzam „Krótką Historię Współczesną” Tobie, jak mniemam osobie, której najnowsza historia świata, w szczególności naszego Telafiru, jest miła.



Mapa polityczna Edhil w 1450 roku imperialnego

Edhil

Nim przejdę do dziejów ostatnich Cesarstwa i innych krain kontynentu telafirskiego, krótko wspomnę, co w okresie objętym naszą uwagą zdarzyło się na dalekim wschodzie. Krótko, gdyż od upadku Imperium w Edhilu nie dzieje się nic.

Już słyszę głosy szacownych kolegów z Enedh-en-Gład, czy brodatych przyjaciół z Aegas, że to łże i starcze głupoty prawi ten siwy głupiec, były cesarski nadworny historyk. Ja ich tedy pytam - niech rzekną. Jeśli pominąć błahe właśnie o władzę nad tymi w pojedynkę nieznaczących edhिल्skich państwach-miastach, cóż poważny historyk ma o Edhilu pisać? Niewiele jest do powiedzenia. Niewiele więc powiem.

Przypomnijmy. W 961 roku, ledwie rok po koronacji Anora IV Szalonego na Imperatora, Królestwo Elfów, a za nim miasta Edhil, Imloth i Aegas zawiązały Ligę Wschodnią. A wkrótce wspólnie wypowiedziały posłuszeństwo władcy. Imperium było słabe, a imperatorski dwór skupiony na intrygach. Nie niepokojeni buntownicy wzmocnieni po śmierci Anora IV sojuszem z Lotharn, zawiązali przymierze istniejące do dzisiejszych czasów.

Miasta Ligi na wielkim zjeździe w Imloth w 1036 roku podzielili między siebie ziemie północno-zachodniego Edhilu, tworząc państwa-miasta. Władza w nich skupia się bądź, jak w Edhilu, Imloth i Lotharn, w rękach gildii, tu odpowiednio rzemieślniczej, handlowej i magów, bądź pochodzi z wyboru mieszkańców. W Aegas panuje Starszy Rady Aegas, ciała skupiającego krasnoludzkie klany, a w Królestwie Elfów wybierany przez Elfy Aran-i-Edhil.

Liga Wschodnia prowadziła przez lata politykę izolacji od Telafiru i oficjalnie nie ingeruje w jego sprawy. Z czasem jej skład się zmieniał. Szczególnie niestali byli magowie z Lotharn i mieszkańcy Pedaninu. Zależnie od sytuacji politycznej w Telafirze.

Kolejni edhिल्scy władcy przemijali nie zostawiając śladu w kronikach naszego, zachodniego świata i jedynie dzięki bogatej wymianie handlowej i egzotycznym przybyszom mogliśmy czasem spostrzec, że gdzieś na wschodzie, za Enedhaer i Geersol istnieje cywilizacja.

Telafir współcześnie

Patrząc na polityczną mapę Telafiru widzimy cztery państwa. Wymieniając je od północy wskażemy Geriador, Cesarstwo i Falas, które niegdyś były jednym ciałem, oraz Orda. Ponownie dla rozjaśnienia dalszych wywodów pozwolę sobie zacząć od historii kraju, który najmniej będzie zaprzętał nasze umysły w dalszym ciągu wyvodu.

Orda, córka nieugiętego Naur - miasta na gorących piachach Lah lith. Jej historia zamyka się pomiędzy trzema Krucjatami ogłaszanych przez kolejnych władców Telafiru. I choć właśnie krucjaty złamały Nomadów, a ostatnia, pod przewodnictwem Tasandora III Bogobojnego, zmusiła ich do porzucenia herezji, w jakiej tkwili od ucieczki z Podcienia, nigdy nie udało się ich ujarzmić. Po ostatniej krucjacie Tasandor III zmusił kapłanów Naur do hołdu lennego, jednak po prawdzie, była to tylko drobina inkaustu na pergaminie.

Współczesne Naur rządzone jest, tak jak było od tysięcy lat, przez Radę Pobożnych. Kapłani kultu Zhuanth Zhennu Orbb z dnia na dzień mianowali się kapłanami Śmierci i nawet nie uznali za konieczne usunąć stare posagi z naurskich świątyń.

Naur od setek lat kontroluje ruch w cieśninie Agor-Eleges i osiąga z niego znaczne dochody. Trzeba przy tym uznać wkład Nomadów w utrzymanie porządku na morzach Nelderim. Po upadku Imperium i rozpadzie Cesarstwa podupadły stare twierdze oraz floty i tylko Naur utrzymuje piratów z dala od morskich szlaków.

Pozostałe państwa Telafiru są najmłodszymi dziećmi historii Nelderim. Po upadku Imperium i spustoszeniu kolebki Ludzi z Dolin – Tamaelu i Dorfiru, Tasandor I Wielki

zdołał zebrać pozostałe ziemie dawnego Imperium i utworzył Cesarstwo. To niestety rozpadło się już za panowania jego prawnuka, Tasandora IV, tworząc współczesne: Cesarstwo Telafiru, Królestwo Geriadoru oraz Księstwo Falas. Historię wymienionych trzech państw zapełnimy dalsze karty niniejszego dzieła.



Mapa polityczna Telafiru w 1450 roku imperialnego

Tasandor I Wielki

W 999 roku ostatni imperator z rodu Tamaelów, Anor IV Szalony, skutecznie targnął się na swe życie, kończąc czterdziestoletni okres chaotycznego staczania się Imperium w otchłań upadku. Lotharn przyłączyło się do Ligi Wschodniej, a Pedanin ogłosił secesję. Na pozostałych ziemiach rozgorzała pomiędzy stronnictwami Kanclerza Tasandora z Lotharn a Marszałka Fathora z Elbrind wojna o sukcesję. Tak wyglądał obraz początków drugiego tysiąclecia naszej ery i początek snutej na dalszych kartach historii.

Wojna tocząca się w Belegoście i Tamaelu, kolebce cywilizacji Ludzi z Dolin, unicestwiła najstarsze miasta Telafiru: Tirasę, Tamael, Hurengrav oraz stolice Imperium Belegost, czyniąc z tych ziem wymarły, najniebezpieczniejszy obszar Telafiru. Wojna skończyła się w 1002 roku, gdy śmierć Marszałka Fathora otworzyła Tasandorowi drogę do władzy.

Tasandor energicznie podjął się dzieła odbudowy Imperium. Spotkał się jednak z twardym oporem ze strony Ligi Wschodniej i Pedaninu, które odmówiły powrotu pod seniorat Imperium. Nie będąc dość silnym, by im cokolwiek narzucić, wręcz zmuszony przez Ligę utrudnieniami w handlu, zrezygnował z tytułu Imperatora i koronował się w Orodzie w 1005 roku jedynie Cesarzem Telafiru.

Pierwszą stolicą Cesarstwa był Orod. Jednak to było wrogie Cesarzowi, w wojnie domowej wspierało Fathora, więc Tasandor w 1011 roku przeniósł dwór do Garlan, wtedy jedynego po Orod reprezentacyjnego miasta Cesarstwa.

Tasandor zamierzał odbudować Belegost, lecz za głosem doradców zmienił zamiar. Po zniszczeniu Dorfirnu i Tamaelu główne ośrodki cywilizacji skupiły się na wybrzeżu Enedhaer. Odbudowana stolica niezawodnie znalazłaby się poza nurtem wydarzeń. Właśnie z tego względu Cesarz postanowił skupić się na przebudowie i rozbudowie Aranui, które po latach wyrosło na współcześnie znaną nam metropolię - Tasandorę.

To Tasandor I położył kamienie pod budowę obecnego Zamku Cesarskiego. Choć był on wielokrotnie przebudowywany, chodząc salami koszar Gwardii Cesarskiej, możemy zobaczyć, w jakim kształcie Zamek widział pierwszy Cesarz pod koniec swego panowania.

Panowanie Tasandora I wypadło na burzliwe czasy. Po spustoszeniach w wojnie domowej Dornfirn stał się krajem niebezpiecznym. W lasach ponownie pojawili się Orkowie, a na Mokrym Przylądku schronienie znalazły liczne bandy rabusiów.

Południe, które w wojnie domowej wsparło Fathora, nie do końca uznawało nowego władcę. W 1017 roku wybuchł lokalny bunt w Uk. Jego ogień nie rozniósł się na wchód, gdyż silny garnizon w Orod skutecznie stłumił zapal tamtejszej szlachty, a armia cesarska latem 1018 roku rozniosła buntowników w bitwie pod Tingref. Zimą 1018 wzięte i zrównane z ziemią zostało Uk. Wyjątkowo mroźną zimę tego roku, mieszkańcy miasteczka spędzili w ziemiankach.

Uk nigdy nie zostało odbudowane. Tasandor I zadbał o to wydając obowiązujący do końca panowania Tasandora III edykt zakazujący budowy domów nad rzeczką Uk. Co prawda mieszkańcy na znak protestu budowali domostwa pod ziemią, jednak miasto nigdy się nie podźwignęło, a Uk pozostaje wioską, z dość charakterystyczną zabudową.

Tasandor I przez cały okres panowania walczył również z pustym skarbem. Opuszczone zostały twierdze Garth, Barad-dur i Cirith-dur. Nie odbudowano Elbrind. Fortyfikacje te wielokrotnie przekazywane kolejnym właścicielom, z czasem podupadły i pozostają ruinami, przeważnie pełnymi niebezpieczeństw.

Zmniejszono flotę i na morzach zapanowali piraci z Pedaninu i Trzech Wysp. Szczęściem jest, że przeciw nim wystąpiło Naur, którego dobrobytowi piraci zaczęli zagrażać.

Władza Tasandora była słaba. Na stanowisko kanclerskie wyniosła go szlachta, dzięki niej wygrał wojnę i został Cesarzem. Był od niej silnie uzależniony i przez całe panowanie otoczony dworskimi intrygami. Nigdy nie był pewien, czy jego jedyny syn, imiennik, kiedykolwiek wstąpi na tron. Ironią losu jest, że to właśnie intryga syna posłała ostateczne pierwszego Cesarza Telafiru do Krainy Śmierci.

Tasandor II Niedźwiedź

Tasandor II był wołany Niedźwiedziem na długo, nim zasiadł na tronie. Był bowiem potężnym olbrzymem, który uwielbiał kłaść niedźwiedzie gołymi dłońmi. Był również człowiekiem niezłomnego charakteru. W wojnie domowej nie chciał być oficerem i walczył w

pierwszym szeregu jako zwykły żołnierz. Brzydził się polityką i słabością ojca wiecznie uwikłanego w spiski i układy. Dlatego, choć osobiście Cesarza nie zabił, spiskował z cesarską kadrą oficerską, nad jego usunięciem. Gdy w 1033 roku Tasandor I niespodzianie zachorował, właśnie Niedźwiedzia podejrzewano przyczynienie do choroby władcy. Tasandor I choroby nie przetrwał, a Niedźwiedź koronował się Cesarzem Tasandorem II.

Nowy władca za pomocą armii w ciągu jednej zimy wprowadził rządy absolutne, twardą ręką tłamsząc opozycję wśród szlachty. Cytadela wypełniła się do ostatniej celi, a dobra cesarskie wzbogaciły o liczne konfiskaty.

Niedźwiedź dokonał reformy administracji Cesarstwa ustanawiając system, panujący w Cesarstwie do dziś. Zresztą zwie się on Prawem Niedźwiedzim. Cesarz rządzi niepodzielnie poprzez trzech najwyższych w państwie urzędników. Kanclerza Koronnego, który zajmuje się administracją i sądami, Generała Koronnego, który dowodzi Armią, Strażą Cesarstwa i Flotą Cesarstwa, oraz Podskarbiego Koronnego, który zarządza cesarskim skarbem. Trójpodział obowiązków sprawdzał się i sprawdza do dziś. Kanclerz wyznacza zarządców dobrami – burmistrzów i starszych. Podskarbi, za pośrednictwem komorników zbiera podatki, a za pomocą skarbników miejskich złoto cesarskie wydaje. Kanclerz odpowiada za wymiar sprawiedliwości, jednak to Generał dowodzi jej zbrojnym ramieniem, a Podskarbi za porządek płaci. Równowaga i współpraca ich pod okiem Cesarza zbudowała siłę Cesarstwa za Tasandora II i jego syna Tasandora III Bogobojnego.

Niedźwiedź dynamicznie odbudowywał kraj. Założył Celendir w miejscu zgliszcz Nowego Portu i relokował zniszczone przez Orków w 1039 roku Thavli i spaloną jeszcze w 1000 roku Tirassę. Gdy okryto bogate złoża rudy w okolicy Ethrod, Tasandor II wybudował tam Wielkie Piece. Znacznie przyspieszył rozbudowę Aranui. Zakończył budowę nowego portu, Zamku Cesarskiego oraz murów obronnych i 1060 roku przeniósł tam stolicę Cesarstwa.

Mimo wzmocnienia państwa Tasandorowi nie udało się wrócić cywilizacji na południe kraju. Hernport był faktycznie enklawą bezpieczeństwa, dostępną jedynie drogą morską. Tirassę odbudowano na wodzie i od początku musiała być otoczona palisadą chroniącą ją przed ciągłymi atakami band i Orków. W Dolinie Orków wyrosły orcze forty niewidziane tu od tysiąca lat. Także próby połączenia południa i północy po krwawych ranach wojny domowej spełzły na niczym. Szlachta Orodu do dziś separuje się od szlachty z Tasandory.

Mimo tego umierając w 1089 roku Tasandor II śmiało mógł pretendować do przydomku Wielki, gdyby wcześniej historycy nie nadali go jego ojcu.

Tasandor III Bogobojny

Następcą Niedźwiedzia był Tasandor III Bogobojny, którego 78 lat jego panowania uznaje się za najlepsze czasy Cesarstwa.

Nowy władca był osobą niezwykle wiary. Gorliwym wyznawcą kultu Pana, który jednak za pomocą państwowej kasy wspierał również świątynie Matki i Śmierci. Czym zasłużył sobie na olbrzymią wdzięczność kapłanów.

Od wstąpienia na tron nowy Cesarz naciskał Naur, by ten się nawrócił i porzucił religię okrutnego Orbba. Gdy Nauczycy nieustannie odmawiali, Tasandor nie ograniczył się do ślania poselstw, lecz zawiązał przeciw poganom niezwykle silne przymierze. Przyłączyli się do niego wszyscy, od Ligi Wschodniej, przez Pedanin, do skrytych w Podmroku Drowów. Gdy Nomadowie pewni sprawdzonych murów niezdobytego Naur mimo wszystko ignorowali żądania, w 1130 roku Tasandor Bogobojny ogłosił Trzecią Krucjatę.

Zebrał armię, lecz nie popełnił błędów poprzedników i nie wytracił jej na palących piachach Lahlith. Rozlokował oddziały w d'Redhim, a flotę w Zatoce Gorzkiej Wody i zamknął Nomadów w ich twierdzy. Czasem tylko pogłębił Thilę podjazdem.

Naur nie było już tak potężne, jak niegdyś i ostatecznie zmęczeni blokadą Nomadowie w 1140 roku ulegli i złożyli hołd lenny w stolicy Cesarstwa. Choć pozostał on jedynie pustym zapisem, Nomadowie porzucili błędną wiarę na rzecz gorącego kultu Śmierci.

Od hołdu w Tasandorze, bo tak w 1092 roku na cześć Tasandora I Wilekiego Cesarz przemianował Aranui, Nomadowie wyznają nowego boga po staremu. Nazywają go Orbbem i często nawet przedstawiają Śmierć pod postacią Pajaka. Niezmieniona pozostała cała Rada Pobożnych i rządzi Naur do dziś.

Swe gorące oddanie bogom Cesarz wyrażał również stawiając liczne świątynie, największe można dziś podziwiać w Tasandorze, wspomagając bractwa religijne i utrzymując armię nadwornych kapłanów. Na szczęście Tasandor III wspomagał kasą także uczonych i artystów, oraz wzmocnił armię. Choć nie starczyło mu życia, to zrobił wszystko, by oczyścić południe kraju i odbudować je. Temu celowi miał służyć nieszczęśliwy podział Cesarstwa.

Aby wzmocnić porządek, Cesarz wyznaczył na ziemiach swego dominium trzy dzielnice, każdą powierzając wraz z jasnymi zadaniami jednemu ze swych trzech synów.

Helegeriador, Góry Mgliste oraz Firladen złożyły się na Dzielnicę Północną. Jej zarządcą został najmłodszy syn Cesarza – Fen, a jego obowiązkiem było oczyszczenie Gór Mglistych ze wszelkich niebezpieczeństw. Trzeba, bowiem powiedzieć, że owego czasu stały się one całkowicie niedostępne dla podróżnych.

Południe kraju, od źródeł Rwącej Rzeki po Hernport, stało się Dzielnicą Południową, powierzoną średniemu synowi Tasandora – Brogowi, a gdy ten poległ w 1160 roku pod Tirassą, jego synowi Alfirowi. Zarządcy Dzielnicy Południowej mieli za zadanie oczyszczenie Tamaelu, czyli Lasów Deszczowych i Mokrego Przylądka, z band grasantów i innych niebezpieczeństw. Niestety Brog był wyjątkowo spokojnego usposobienia i nie miał talentów wojennych, a jego syn Alfir był niezwykle słabego zdrowia. Lasy południa, więc do końca panowania Tasandora III pozostały niebezpieczne.

Reszta ziem tworzyła Dzielnicę Centralną i została oddana następcy tronu – najstarszemu synowi, Tasandorowi, który zaprowadzić miał porządek w Dorfirnie.

Tasandor IV Świątki i rozpad Cesarstwa

Śmierć Tasandora III Bogobojnego w 1167 roku sama w sobie nie była tragiczna dla Cesarstwa. Najstarszy syn koronował się Tasandorem IV i dopiero wydany przez niego rok później Akt Garlański przyniósł krajowi fatalne następstwa. Nowy Cesarz zniósł nim Dzielnice, a w ich miejsce ustanowił księstwa. Garlan z Księciem Fenem I w miejsce Dzielnicy Północnej i Falas z Księciem Afirem I w miejsce Dzielnicy Południowej. Oddał jednocześnie bratu i bratankowi władzę nad tymi terenami, zobowiązując ich jedynie do płacenia dziesięciny i wystawienia na żądanie kontyngentu zbrojnego.

Faktycznie Geriador i Falas stały się lennami cesarskimi, choć formalnie Tasandor IV nie zrzekał się nad nimi władzy.

W 1168 roku jeszcze nikt nie zdawał sobie sprawy z konsekwencji, jakie zrodził Akt Garlański. Prawda, że zamarły działania mające na celu oczyszczenie ziem Cesarstwa i Góry Mgliste, Tamael oraz Dorfirn stały się ziemiami całkiem niczymi. Jednak w Cesarstwie panował spokój, a książęta szanowali autorytet Cesarza i regularnie płacili dziesięcinę.

Tasandor mógł w spokoju poświęcić się swym pasjom, czyli nauce, historii i literaturze. Trzeba przyznać, że był on twórcą wielkiego talentu. Jednak zagłębiając się w tajniki świata, pisząc liczne traktaty historyczne i poematy, które przetrwały i są natchnieniem do dziś, zaniedbał życia rodzinnego i spraw państwa.

Gdy Cesarz zmarł w 1208 roku imperialnego, nie pozostawił po sobie ani następcy, ani testamentu wyznaczającego drogę wyboru kolejnego władcy. W Cesarstwie wybuchł zamęt. Władzę nad administracją przejął Generał Orden, lecz o koronę natychmiast upomniął się Książę Fen z Geriadoru, brat Cesarza.

Sytuację komplikowało to, że Fen był jednak najmłodszym z trzech braci, a prawo senioratu dawało koronę Alfrowi I z Falas. Szlachta tasandorska jednak prawo senioratu, nieformalnie jedynie obowiązujące w upadłym Imperium, negowała. Alfir złożony chorobą dogorywał w Hernporcie, a jego syn Havor, nie interesując się władzą hulał po tawernach Naur.

Wobec zaistniałej sytuacji Fen wkroczył do Talferinu i już 11 dnia wojny stoczył pod Tafroel bitwę z Ordensem. Bitwę przegrał, gdyż Orden spodziewając się ataku zgrupował pod Talas całą armię Cesarstwa. Odepchnął Fena i ruszył za nim pościgiem, jednak zatrzymały go strażnice Zimnego Potoku. Rozpoczęła się siedmioletnia, toczona głównie w Firladenie i Talferinie, dziwna wojna. Dziwna, gdyż działania wojenne kosztowały obie strony mniej, niż szeroka rzeka darów mających przeciągnąć na którąś ze stron kolejnych sojuszników.

W dawaniu lżejszą rękę okazał się mieć Orden, po którego stronie opowiedziała się cała szlachta Cesarstwa, Liga Wschodnia, Naur, a nawet schorowany Alfir I z Falas. Fen zmuszony został do ustąpienia. Podpisując traktat pokojowy w Ferion zastrzegł sobie prawo do koronowania się Królem Geriadoru, a także zmusił Ordena do rezygnacji z ziem jego Królestwa.

13 dnia Roztopów 1217 roku, po uzyskaniu głosu przyzwolenia od szlachty, Orden koronował się Cesarzem Telafiru. Data ta wyznacza faktyczny koniec Cesarstwa, bo choć istnieje ono na mapie, to władza Cesarza na Tasandorze rozciąga się jedynie nad niewielką częścią kontynentu. Nawet Księstwo Falas, choć nigdy nie podpisano żadnych rozstrzygających sprawę układów, nie uznaje władzy Cesarskiej i jest przez wszystkie kraje Nelderim traktowana jako udzielne dominium.

Cesarstwo Telafiru za dynastii Ordenenów

Trzeba przyznać, że za panowania kolejnych czterech władców z rodu Ordena I w Cesarstwie panował spokój. Był to jednak spokój bliższy ciszy upalnego dnia wilgotnych lasów d'Redhim, gdy wszelkie zdarzenia biegą wolno i bez energii, niż spokój świeżego poranka w Thavli, gdzie chłodna i orzeźwiająca bryza znad Enedhaer pozwala optymistycznie myśleć o nadchodzącym dniu.

Cesarstwo dalej rządzone było Prawem Niedźwiedzim. Jednak słaba cesarska ręka nie była zdolna utrzymać spójności Rady Cesarskiej, bo tak mianował Orden I ciało tworzone przez Kanclerza, Generała oraz Podskarbiego Koronnych. Dostojny niegdyś Zamek Cesarski zaroił się od intrygantów, szpiegów i śliskich typów bez kręgosłupa. W jego krajobraz na stałe wpisały się stronnictwa kanclerskie, oficerskie i handlowe, a z nich wyłoniły się partie rozdzierające kraj między siebie.

Władza cesarska była tak słaba, że już syn zmarłego w 1315 roku Ordena I, Adar, musiał prosić Rade Cesarską, a w efekcie i partie, o zgodę na koronację. Fakt ten Adar I usankcjonował Prawem Ordeneńskim w 1323 roku. Prawo to powołało do życia Izbę Reprezentantów, która miała moc akceptacji następcy tronu. Formalnie miało to zapobiec bezkrólewiu podobnemu do tego po śmierci Anora IV, czy Tasandora IV. Praktycznie zarówno Orden II w 1377 roku, jak i Adar II w 1422 roku musieli pytać Izbę o zgodę na koronację, którą każdy z nich opłacił nowymi przywilejami dla tejże.

Sama Izba Reprezentantów złożona była w równych częściach z delegatów trzech partii. Partia kanclerska wystawiała dziesięciu przedstawicieli szlachty, partia oficerska tą samą liczbę oficerów Armii Cesarstwa, a partia handlowa kolejnych dziesięciu przedstawicieli stanów rzemieślniczych i kupieckich. Sposób wyboru reprezentantów zmieniał się przez ponad 200 lat istnienia Izby. Często przedstawiciele poszczególnych partii wystawiali po prostu Kanclerz, Generał lub Podskarbi. Szczególnie po Przywileju Koronacyjnym z 1377 roku, gdy to Orden II dał Izdom prawo mianowania Rady Cesarskiej.

Kolejnym edyktem poszerzającym uprawnienia Izby Reprezentantów było Prawo Zimowe z 1415 roku, którym Orden II wykupił zgodę na koronację syna. Prawo Zimowe dało Izbie Reprezentantów władzę ustalania prawa i praktycznie ograniczyło kolejnego Cesarza, koronowanego w 1422 roku Adara II, jedynie do prowadzenia polityki zagranicznej.

Były okresy, gdy Izba rządziła Cesarstwem mądrze, jednak przeważnie reprezentanci rozkradali dobra i psuli prawo. W końcu panowania Adara II żadne państwo Nelderim nie liczyło się już z Cesarstwem.

Królestwo Geriadoru

Inaczej było z mądrze rządzonym przez kolejnych Tasandorów, bo tak zwał się ród wywodzony z Fena I, Królestwem Geriadoru. Państwo prowadzone było twardą ręką, a władza królewska była absolutna. Już Fen I wprowadził zasadę, że następca tronu dowodzi armią. Skarbem i administracją, po prawdzie niewielkiego państwa, Król zarządza osobiście.

Posiadający spore zasoby rudy i dwie prężne kopalnie w Garlan i Saew, Geriador mógł sobie pozwolić na politykę wrogiej izolacji od Cesarstwa. Wymiana handlowa z Edhilem dostarczała Tasandorom dość bogactw, by utrzymać granicę na Orsair i Górach Mglistych. Zresztą granica ta nie wymagała wielkiej armii. Góry Mgliste, świadomie zaniedbane przez władców Geriadoru, stały się niebezpieczne nawet dla sporych armii, a Orsair, rzeka lawy, miała tylko jedną, pilnie strzeżoną przeprawę. Kolejną zaporą przed ewentualnym agresorem były sprawdzona wcześniej sieć strażnic na Zimnym Potoku oraz Zatoka Lodowa.

Za bezpiecznymi granicami Fen I stworzył Urząd Informacji, zawsze pod okiem jednego z krewniaków, który nie szczędząc złota krok po kroku przyczyniał się do upadku sąsiada z południa. Co uczyniło Geriador jeszcze bezpieczniejszym.

Kolejni Królowie Geriadoru, wszyscy o imieniu Fen, żenili się wyłącznie ze szlachciankami geriadorskimi. To skoligaciło całą szlachtę tego niewielkiego państwa z rodem panującym i spoilo Geriador wewnętrznie. Koligacje ostudziły, bowiem zapął do spiskowania z sąsiadami.

Dużym problemem panujących władców Geriadoru był i jest fakt, że oni sami oraz cała szlachta wywodzili się z Tamaelów, a poddaniymi są płowowłosi Jarlingowie. Geriadoru nie można uznać za oazę spokoju tylko dlatego, że w górach nieustannie grasują bandy buntowników. W 1304 roku wybuchło nawet powstanie w Saew, a w 1305 roku bitwie o to miasteczko poległ Fen III. Jednak już najbliższą zimą Saew padło, a Fen IV Tasandor rozkazał bezlitośnie wymordować mieszkańców miasta, a samo miasto zrównać z ziemią.

Saew już nigdy nie zostało odbudowane pozbawiając Geriador wpływów z tamtejszej kopalni. Ruiny miasta stały się za to kryjówką buntowników i miejscem pielgrzymek Jarlingów z całego Nelderim. Fen III i jego potomkowie są od tych czasów śmiertelnymi wrogami większości ze swych poddanych. Dlatego też Urząd Informacji i Gwardia Królewska opierają się o najemników.

Współcześnie w Zamku Garlan zasiada na tronie szósty z rodu, koronowany w 1455 roku Fen VI Tasandor, a jego syn, jak nakazuje tradycja, jest Pułkownikiem i dowódcą Armii Geriadoru. Poprzednicy to: Fen I (1168 – 1250), Fen II (1250 – 1300), Fen III (1300 – 1305), Fen IV (1305 – 1344) oraz Fen V (1344 – 1455). Najdłużej panujący Fen V Tasandor wsławił się szczególnym prześladowaniem poddanych i zginął zasztyletowany w garlańskim porcie przez doprowadzonego do szaleństwa śmiercią rodziny, świeżo wypuszczonego z lochu, Jano Kowala.

Księstwo Falas

Księstwo Falas od lat leżało na uboczu wydarzeń w Cesarstwie. Choć pierwszej panującej tam dynastii książęcej można było przypisywać prawo do tronu cesarskiego w Tasandorze, to książęta z Hernportu nie upomnieli się o nie nigdy. Alfir I ostatki życia spędził złożony chorobą, a pod nieobecność następcy tronu Havora, państwem rządził Kanclerz Jan Borowit. To jemu nie zależało na wtrącaniu się w spory o cesarską sukcesję. Liczył zapewne, że Książę zemrze, a jego syn ulegnie nieszczęśliwemu wypadkowi podczas kolejnej bójki w naurskiej tawernie.

Alfir I zmarł w 1226 roku, jednak Havor miał niesamowite szczęście do łamania rąk wszelkim oprychom czającym się na jego życie. Wrócił do Hernportu i zasiadł na tronie. Nie pozbawił jednak Borowita władzy, zdając się całkowicie na jego doświadczenie. Więc Kanclerz rządził Falas za Havora, a także za panowania jego syna Alfira II (1248 – 1329). A gdy Alfir II zmarł nagle nie pozostawiając męskiego potomka, Jan poślubił jego córkę i sam koronował się Księciem Falas w 1329 roku.

Borowit prowadził politykę nie rzucania się w oczy Cesarzowi. Zaniedbał sprawy bezpieczeństwa w Tamaelu i odgrodził się od Cesarstwa zaporą z niedostępnej dżungli. Przyjął, że pod jego władzą znajduje się Tirassa i Nintayl i nigdy nie zabiegał o ustalenie granicy z północnym sąsiadem.

Skupił się na zbudowaniu dobrych stosunków z Ordą i Pedaninem, co zapewniło jego następczyniom silną pozycję, gdy kolejni Cesarze zaczęli spoglądać na Falas. Osłabiał także pozycję Królestwa Geriadoru, którego władcy czasem wspominali, że po śmierci Alfira II, to oni mają prawo do tronu w Hernpocie.

Jan Borowit nie doczekał się męskiego potomka, stąd w Falas prawo do sukcesji kobiet. Gdy zmarł w 1349 roku, władze przejęła Anna I. Z jej małżeństwa ze szlachcicem z Imloth również nie było męskiego potomka, więc kolejną władczynią, Księżną Falas, była Karolina Słodkie Oko.

Anna I wsławiła się zamięłowaniem do szlachetnych kamieni, romansów, w czym pobiła ją jej córka, a także do pięknej architektury. To jej mieszkańcy Hernportu zawdzięczają piękno stolicy przebudowywanej przez całe 50 lat jej panowania. Koronowanej w 1406 roku Imperium córce Anny I, ponoć z nieprawego łóża, zawdzięczają za to mianowanie Hernportu Stolicą Uciech. Księżna znajdowała taką przyjemność w rozrywkach cielesnych, że ponoć sama często podszywała się pod kurtyzanę.

Nie trzeba dodawać, że aktualnie panująca od 1488 roku Anna II, również po cichu nazywana jest bękartem. Co jest zabawne, gdy sukcesja następuje po kądzieli. Tak czy inaczej Anna II ze wszelkich sił stara się skończyć z rozpustą w Hernporcie. Przepędziła sutenerów, kurtyzany, a od dziesięciu lat miasto zamknięte jest dla przybyszów. Wpuszczani są jedyni goście ze specjalnym Książęcym zaproszeniem.

Słów kilka o historii naprawdę najnowszej

Zakończę opowieść o historii najnowszej spisując wydarzenia, których efektem była nagła śmierć Cesarza Aroda II i dzisiejsza izolacja Cesarstwa w świecie.

Jak napisałem wcześniej, pod koniec panowania Aroda II Cesarstwo było już bardzo słabe i całkiem pozbawione wpływów. Stan ten nie podobał się w Cesarstwie nikomu. Jednak system władzy w nim panujący i rozbieżne interesy poszczególnych grup czyniły sytuację praktycznie bez wyjścia.

Apatia panowała, aż do sławetnego wystąpienia Doriana z Ethrod na zjeździe Izby Reprezentantów Zimą 1515 roku. Dorian, reprezentant partii handlowej z Ethrod, przedstawił śmiały plan reform. Zakładał on przede wszystkim reformę Izby, której przedstawiciele wybierać miał lud, a nie partie. Izba traciłaby prawo mianowania Rady Cesarskiej i

zatwierdzania następcy tronu, jeśli jest on synem panującego Cesarza. Za to utrzymałaby prawo stanowienia prawa i kontroli finansów państwa.

Reformy Doriana spotkały się z zaciętą krytyką, a partia handlowa pozbawiła go głosu. Jednak jego słowa padły na podatny grunt. Byli w Cesarstwie ludzie skłonni zapłacić dużą cenę, by ojczyznę wzmocnić. Nocą 1 dnia Sianokosów w Cytadeli spotkali się potajemnie wszyscy Pułkownicy Armii Cesarstwa: Calenos z Tasandory, Boraes z Orod i Kelvon z Cytadeli. Tej znamiennej nocy postanowili przejąć władzę w Cesarstwie i zmusić Izbę oraz Cesarza do wprowadzenia Reform Doriana.

Pułkownicy szybko zdobyli wsparcie młodszej kadry oficerskiej, jednak rozmowy z Generałem Koronnym Krzesławem prowadzone 8 dnia Sianokosów, zakończyły się próbą osadzenia spiskowców w lochu Zamku Cesarskiego. Generał nie wiedział, że Kapitan, któremu wydawał polecenia, również należał do spisku. Wieczorem Pułkownicy wtargnęli do Zamku Królewskiego, rozbroili straż i zamknęli w areszcie pałacowym Cesarza oraz Radę Cesarstwa.

Nie spodziewali się, że Rada i Cesarz odmówią współpracy. Nawet wobec groźby śmierci. Następnego dnia, na nadzwyczajnym zebraniu, Izba Reprezentantów ogłosiła Pułkowników i pozostałych spiskowców zdrajcami i dekretem, zresztą bez mocy prawnej, skazała na śmierć. Chwilę później Izba berdyszami została rozpędzona przez żołnierzy garnizonu Tasandory, a pułkownicy ogłosili jej rozwiązanie. Wieczorem w lochu Koszar Gwardii Cesarskiej powieszono Kanclerza Koronnego, Generała Koronnego oraz Podskarbiego Koronnego.

Jako, że Cesarz stwarzał coraz większe problemy i odmówił podpisania jakiegokolwiek aktu podsuwanego mu przez buntowników, ci uwięzili go i jego małoletniego syna Anora w Cytadeli. Wkrótce uznawszy, że sprawy wymknęły się spod kontroli, a Cesarz jest tylko przeszkodą, pierwszego dnia Żniw zgładzili Adara II. Zimą zgładzono również następcę tronu, Anora. Tej samej nocy trucizny zażył Calenos, który nie zniósł ciężaru czynów, jakich dokonał w ostatnich miesiącach.

Boraes i Kelvon zagubili się. Pod koniec 1516 roku wykonywali szereg chaotycznych ruchów szukając w Cesarstwie sprzymierzeńców. Jednak poza garstką wiernych oficerów, którzy nie odwrócili się po mordach na rodzinie cesarskiej, nikt przy nich nie został.

Darem od bogów była dla nich Nota Sukcesyjna wystosowana 4 dnia Roztopów przez Fena VI. Król Geriadoru dowodził w niej, że jest jedynym spadkobiercą cesarskiego tronu i domagał się uznania swych praw. Akt ten natychmiast skonsolidował szlachtę i armię wokół Pułkowników. Rozpoczęto gwałtowne poszukiwania następcy tronu. Wtedy właśnie szlachta wskazała Dorian z Ethrod na kolejnego Cesarza, a Pułkownicy i armia postarali się, by Dorian długo nie protestował. Już 10 dnia Roztopów koronowano go nowym Cesarzem Telafiru.

Oczywiście Fen VI nie przyjął tego faktu do wiadomości i rozpoczął dyplomatyczne zabiegi, by zjednać sobie sojuszników. Wobec tak wrogich poczynąń Dorian wypowiedział Geriadorowi wojnę. Mianował Boraesa Generałem i powierzył mu Armię Talferinu, która miała związać zebrane już w Firladenie siły Geriadoru. Kelvon, również mianowany Generałem, otrzymał zadanie sformowanie w Uk drugiej armii i uderzenie na wroga przez niestrzeżone Góry Mgliste.

Boraes jednak nie dotrzymał planu. Spróbował przeprawy przez Orsair, stoczył bitwę, w której poległ. Jego rozbita armia wycofała się pod Ethrod. Dlatego, a także dzięki informacjom zdobytym przez niezawodny geriadorski Urząd Informacji, nie powiódł się plan przeprawy przez Góry Mgliste. Kelvon krwawo starł się w Bitwie pod Ferinorem i został zmuszony do wycofania się nazad do Uk.

Dorian jednak nie oddał inicjatywy. Kelvon zebrał cesarskie armie na Przylądku Gniewu i dokonał śmiałej przeprawy przez Zatokę Lodową na wysokości Ogrzego Potoku. Jednak nie udało mu się zaskoczyć Fena VI. To pewne, że ponownie szpiegzy donieśli o cesarskich planach. Armia Kelvona, zaskoczona podczas przeprawy, została rozbita, generał poległ, a Fen VI wykorzystał zbudowaną przeprawę i ścigając pokonanych wylądował na Przylądku Gniewu.

Odwrót powstrzymał osobiście Cesarz. Zebrał oddziały, przegrupował je i stanął do Bitwy o Przylądek Gniewu. W tej odznaczył się skrywaną dotąd charyzmą i olbrzymim talentem taktycznym. Cudów dokonała Gwardia Cesarska pod dowództwem Kapitana Forona z Talas. Nie widząc szans na przełom Fen ze swą armią wycofał się do Helegeriadoru, niszcząc za sobą przeprawę przez Zatokę Lodową.

Zimą 1520 r.I. w opuszczonej twierdzy Barad-dur Dorian I i Fen VI Tasandor podpisali rozejm, w którym wzajemnie uznali swe prawa. Dorian powrócił do Tasandory w glorii chwały. Pozbył się cienia Pułkowników i nikt, przynajmniej głośno, nie negował jego prawa do korony.

Czując swą silną pozycję nowy Cesarz zaczął zaprowadzać porządki. Nie powrócił nigdy do idei Izby obieranej przez naród. Przywrócił Prawo Niedźwiedzie i oparł się na Foronie z Talas, którego zrobił Generałem Koronnym.

Foron, na polecenie Cesarza doświadczonego zdradami ostatniej wojny, zorganizował tajemniczą Szarą Gwardię, która szybko zlała szafoty krwią różnej maści zdrajców. Obraz był straszny. W Cesarstwie prawie każdy, kto się liczył, był na łańcuchu któregoś z sąsiadów. Nie dziwiła liczba agentów Geriadoru, za wrogie działanie Cesarz uznał jednak liczbę agentów Ligi Wschodniej. Stąd znaczne ochłodzenie kontaktów z Edhilem.

Ochłodzenie zamieniło się w złodowacenie po zatopieniu w 1537 roku przez okręt wojenny z Edhil galery Cesarstwa patrolującej Agor-Eleges. Mówi się, że na galerze odbywało się spotkanie emisariusza cesarskiego z niezwykle ważnym i wpływowym szpiegiem z Edhilu. Incydent postawił Ligę i Cesarstwo na skraju wojny.

Gdy dla odmiany w 1545 roku okręt Cesarstwa zatopił kupiecki statek „Smocza Głowa” z Imloth, wojna stała się prawie pewna. Oczywiście „Smocza Głowa” nie zatонуła bez powodu. Podobnie uciekał nią niezwykle ważny szpieg Imloth, wtajemniczony w najtajniejsze sekrety Szarej Gwardii. Co jednak nie może tłumaczyć bestialskiego ataku na kupiecki okręt.

Wojna nie wybuchła. Choć podzieliła Nelderim na Cesarstwo i resztę świata blokującą cesarskie porty. Jedynie Falas, leżąc na uboczu wielkiej polityki, zachowało neutralność.

Ta właśnie sytuacja trwa po dziś dzień. Żyjemy tu w roku imperialnym 1550 w Cesarstwie całkiem od reszty świata odciętym.

Wstęp do Historii Ogólnej

*Katedra Historii Ogólnej przypomina, że wykłady
Jego Wspaniałości Tawiego Białego rozpoczynają
się 1 dnia miesiąca Roztopów.
Pierwszy wykład tradycyjnie odbędzie się w
Ogrodach Początku w początek mając w samo
południe.*

Starzec niespostrzeżony zbliżył się do wypełniającej główny plac Ogrodów Stworzenia gwarnej grupy młodzieży. W pozwalającej mu zachować swą obecność w tajemnicy przystanął, by swym zwyczajem dokonać pierwszej oceny nowych studentów pierwszego roku historii na Uniwersytecie w Tasandorze. Jedynej oceny, która na tej poważanej w Nelderim uczelni nie będzie miała wpływu na ich życie. Tavi Biały, bo tymże był starzec, był człowiekiem niezwykle doświadczonym i wiedział, że nie należy oceniać przy pierwszym spotkaniu.

Jak co roku Tavi ujrzał przed sobą nelderimską społeczność w pełnej kolorystyce. Tym razem jednak, ku wielkiemu zdumieniu, ujrzał ją w kolorystyce wyjątkowo bogatej.

Wśród studentów przed nim największą najliczniej stawili się, jak zawsze zresztą, Ludzie. Na pierwszy rzut oka zwarta grupa, pod uważniejszym okiem odkrywała liczne podziały.

Nawet wśród najliczniejszych tu Tamaelów. Biedniej ubrani synowie mieszczań zazdrosnym spojrzeniem taksując synów cesarskiej szlachty zbudowali między nią a sobą granicę na pół kroku. Lecz i ta szlachta dzieliła się na dwie grupy. Modnie i kolorowo noszącą się młodzież tasandorską i odzianą na czarno szlachtę z Orod.

Wszyscy Tamaelowie bokiem stali na Naurów. Śniadzi synowie ognistego Lahlith twardo odpowiadali na palące spojrzenia walczących z nimi od wieków Ludzi z Dolin.

Nienawiścią płonęły stalowe oczy potężnych jasnowłosych młodzieńców, gdy spoglądali w stronę Tamaelów. Ich strój i mający grać trudne role bujnych brody wskazywały na korzenie tkwiące na dalekiej i zimnej północy.

Prawdziwie imponującymi brodami pochwalić się mogli dwaj młodzi Krasnoludowie, którzy ze wszystkich siedzieli starca najbliżej. Jeden rudy, drugi kruczy. Choć twarze wskazywały wiek młody, brody te były długie, tłuste i posklejane, zupełnie jak u ich całkiem dojrzałych braci. Ci dwaj, choć z różnych klanów, gawędzili zgodnie wcinając kielbasę i popijając ją tajemniczym napojem z glinianego dzbana. Mętne spojrzenia dobitnie świadczyły, że nie było w nim wody.

Krasnoludy zawsze fascynowały Tawiego. Podziwiał to, że do założenia Krasnoludzkiego Bractwa Piwa i Kielbasy starcza dwóch krasnoludów dowolnego pochodzenia i stanu oraz klepsydra czasu na skołowanie jadła i napitki. Właśnie dlatego to plemię przetrwało tysiące lat w niebezpiecznych Górach Żelaznych, mimo wieków walki ze smokami o przetrwanie.

Jak zawsze z boku trzymały się Elfy. Z przodu osiadłe z dziada pradziada w miastach Elfy z Cesarstwa. Dalej, choć również od setek lat miejskie, z pogardą patrząc na telafirskich

braci stały Elfy północnego Edhilu. A całkiem na ustroniu ostatnie dwa, które, nawet gdyby Tavi tego nie wiedział, bezbłędnie można rozpoznać, jako przybyszów z Królestwa Elfów.

Gрупę uzupełniał, rzecz niesłychana, Drow. Przybysz z niedostępnego Podcienia samotnie siedział w cieniu drzewa oparty o pień. Jego oczy, chroniąc przed wiosennym słońcem, zasłaniała zawiązana na długich, białych włosach, opaska w hebanowym kolorze jego skóry. Głowę miał odchyloną i z rozchylonymi ustami sprawiał wrażenie śpiącego.

„Mamy tu całe Nelderim” – pomyślał Tavi i ruszył ku zgromadzonym. Ruszył dość energicznie, by zwrócić na siebie uwagę. Stał, jak zawsze, dziesięć kroków przed młodzieżą, załomotał o chodnik ciężką pałą, która od lat służyła mu za podporę i rozpoczął wykład.

„Witam serdecznie wszystkich zebranych. Niesłychanie miło mi powitać Was w imieniu całej kadry naukowej Katedry Historii Uniwersytetu w Tasandorze.” Starzec rozejrzał się patrząc, czy jego wejście wywarło odpowiednie wrażenie. Gdy upewnił się, że zwrócił uwagę nawet podejrzanego o sen przybysza z Podmroku, oraz przerwał biesiadę dwóch braci mniejszych, nabrał tchu i kontynuował.

„Tego roku, jak co wiosny, rozpocznę cykl wykładów poświęconych historii ogólnej Nelderim. Wykład ten przeznaczony jest studentom pierwszego roku Katedry Historii. Moją powinnością jest wyłożyć tu pełną wiedzę odnoszącą się całej historii świata od jego powstania, po koronację obecnie nam panującego Doriana Cesarza Telafiru.

Wykłady będą trwały przez najbliższe sześć miesięcy seriami dziesięciodniowymi z dwudniowymi przerwami każdego 11 i 23 dnia miesiąca. Pierwszy rok studiów zakończy się ostatniego dnia miesiąca Listopada, po czym nastąpi miesięczna przerwa zimowa. Polecam nawyknąć do wspomnianego trybu życia, bo będzie on obowiązywał Was przez kolejne pięć lat życia.

Jesteście z pewnością świadomi, że studia w naszej wiodącej w świecie katedrze tylko na pierwszym roku ograniczają się do czytania opasłych historycznych tomów. Przez kolejne cztery lata będziecie poznawać historię, nie czytając prace waszych znakomitych poprzedników, lecz szukając jej w świecie. Właśnie prowadzone w bibliotekach całego Nelderim badania źródłowe, wykopaliska w najodleglejszych zakątkach świata i poszukiwania najbardziej nawet unikalnych legend w zapadłych wioskach, dały nam renomę ściągająca tutaj nawet uczonych kolegów z Enedh-en-Glad.” Dwóch Elfów z Arnad-i-Edhil lekko się skłoniło.

„Choć na tym wykładzie i w ciągu najbliższego roku będziemy mówić o historii Nelderim w porządku chronologicznym, od studiowania najstarszych legend, po rozmowy ze świadkami ostatnich zdarzeń, to kolejne lata porządek rzeczy odwrócą. Będzie tak dlatego, że najłatwiej jest badać historię najnowszą, gdzie źródłem są rozmowy ze świadkami, lektura ich listów i badania miejskich kronik. Im dalej cofamy się w przeszłość, tym badania stają się trudniejsze, a źródła skromniejsze.

Dlatego też poszukiwanie legend o początkach świata i Pierwszej Erze zostawia się na ostatni rok studiów. Na trzecim i czwartym roku opanujecie trudną sztukę szukania śladów dziejów w ziemi. Na trzecim roku będzie wam dane zobaczyć ruiny Belegostu i Hurengrav. Na czwartym poszukacie śladów pierwszej lokacji Tirassy, Orków u murów Tasandory, czy, co będzie nagrodą dla najlepszych, śladów pradawnych ludzkich osad w Lylendzie.”

Tavi zaczerpnął oddechu. Spojrzał po twarzach młodzieńców, które z każdą minutą monologu nabierali rumieńców. No może z wyjątkiem Drowa, po którym rumieńców nie można się spodziewać z powodu mutacji, jakiej jego przodkowie doznali przez lata życia pod ziemią.

„Przejdźmy do właściwego punktu naszego wykładu. Postaram się za chwilę streścić w jak najkrótszym czasie całą historię Nelderim. Mam nadzieję, a właściwie pewność po

zdanych przez Was trudnych egzaminach wstępnych, że w ciągu najbliższych kilku klepsydr nie powiem nic dla zebranych tutaj nowego.

Jak mówi Genesis na początku był Chaos, z którego wyłonili się Pan i Matka Stworzyciele. Oni to w łaskawym akcie kreacji zbudowali świat i stworzyli trzy boskie rasy. Ludzi, Krasnoludów i Elfy. Stworzyli i natychmiast rzucili je do walki w swoim imieniu. To właśnie z chaosu tych pierwszych wojen zrodził się Śmierć Niszczyciel.

Szczęściem bogowie szybko znudzili się wojnami i pozostawili swe dzieci w spokoju. A te w dolinie Vaas Eger zbudowały pierwszą cywilizację. Cywilizację Pierwszej Ery –wielkiego miasta Vaas. Były to czasy spokoju i dobrobytu. Czasy znanych z legend wielkich heroicznych czynów. Czasy wypędzenia Loethe i ucieczki sympatyków Jarla.

Mieszkańcom Vaas Eger żyło się dostatnio i dobrze. Najwyraźniej za dobrze, gdyż w szaleństwie zepsucia odwrócili się od prawdziwych bogów. Wybuchły krwawe Wojny Fałszywych Proroków, które obróciły w pył spokój i dobrobyt. Gdy samym mieszkańcom Vaas Eger nie udało się powstrzymać herezji, do ich losów wtrącili się bogowie. Śmierć posłał swe piekielne hordy, by utopiły Vaas we krwi. Pan cisnął w miasto potężny gład, który zniszczył całą wschodnią część doliny, zatopił miasto w odmętach oceanu. Matka dokonała ostatecznej zemsty skazując boskie rasy na wieczne życie.”

Ostatnie zdania starzec prawie wykrzyczał, jak zawsze poruszony historią upadku Złotej Cywilizacji.

„Tak zakończyła się Pierwsza Era. Zdruzgotane ludy Vaas Eger weszły w Erę Durgą. Jej historia, to historia przede wszystkim Królestwa Elfów, które swe złote lata przeżyło gdzieś pomiędzy 2000 a 1000 rokiem przed Imperium. Jest to historia Krasnoludów, którzy wtedy założyli swe trzy miasta w Erydhydzie, Aegas, Gon i Caew, i rozwinęli wspaniałą sztukę kowalską i metalurgiczną” Dwa krasnoludy dumnie rozejrzały się po zebranych.

„Dla Ludzi z Dolin były to jednak przede wszystkim czasy wielkich prześladowań ze strony dominujących w początkach Drugiej Ery Elfów. Ludzie zostali przez pierwszego Króla Elfów Bunnhoega ujarzmieni i bliscy zagłady umknęli na bagna Lyendu, gdzie cywilizacyjnie cofnęli setki lata.” Powietrze wyraźnie stężało. Choć historia była odległa, wszystkie opowieści o bohaterskich czynach Berena z Blizną, czy Broga Walecznego snute przez matki synom do snu wyszły z pamięci i młodzi chłopcy chmurniejszym spojrzeniem taksowali elfich kolegów.

„Elfy jednak nie skończyły prześladowań. W ślad za Ludźmi przekroczyli Przełęcz Krzyku i rozpoczęli wyniszczające Wojny Lyendzkie. I ponownie Ludzie musieli uciekać, tym razem dość daleko, aż na kontynent Telafirski. Dalsze część opowieści o Drugiej Erze, to historia osiedlenia się Ludzi w delcie Maldun, gdzie współcześnie stoi Naur. To dzieje rodu Tamaelów, który wyprowadził plemię z pustyni i założył księstwo w d’Redhim. Rodu, który przeprowadził Ludzi przez Góry Działowe i przyniósł cywilizację do Telafiru.

Jak wiecie 1000 lat przed Imperium cywilizacja ta pobiła zamieszkujących te ziemie Orków i stworzyła sześć księstw Telafiru. Nie były to jednak czasy tylko triumfów Tamaelów. Wtedy mniej więcej pojawili się w Lahlith Ilythirri, którzy założyli Naur i swoimi najazdami zniszczyli księstwo Imladu oraz koło 400 roku przed Imperium podbili d’Redhim. Wtedy też Ludzi z Dolin spotkali Ludzi z Północy.

W 435 roku przed Imperium Książę Hurengrav, Sadron II Krwawy, zawierając przymierze z sąsiednim Orodem podłożył fundament pod powstanie Królestwa Telafiru. Jego syn, Sadron III, był pierwszym jego Królem. Pokonał w wojnach sąsiednich Jarlingów oraz Królestwo Tamaelu, które wkrótce padło dobite maczugami Or-Khai i szablami Nomadów z Lahlith.” Ta część, jak zawsze, wprawiła Naurów w lepsze nastroje.

„Drugim Królem Telafiru był Anor I. Jednak historycy zgodnie jego życie zaliczają do kolejnej ery historii Nelderim. Do trwających od 290 roku przed Imperium do 1005 roku

Czasów Imperium. Były to lata rządów kolejnych czternastu Imperatorów z rodu Sadrona III. Lata rządów, które doprowadziły do podbicia przez Ludzi z Dolin całego prawie Nelderim.

Jak powiedziałem pierwszym Imperatorem był Anor I. To on ujarzmił Jarlingów. Jego syn, trzeci Imperator, Gondren I Budowniczy ostatecznie podbił Orków w Telafirze. Jednak historia Imperium, to nie tylko opowieść o sukcesach i szlachetnych czynach. Są w niej i bratobójczy spisek Salwina Ponurego, który zgładził swego brata Anora III, jak i zepsucie Imperatora Silvrena, które zakończyło się pierwszym w historii przypadkiem buntu poddanych i zamordowania władcy. Są w niej także opisane czasy sterowania państwem przez Marszałka Falthora Czarnego, za którego kolejni Imperatorzy byli jedynie marionetkami.

Marszałek skoligacił się z rodziną imperatorską i stąd imię reformatora Falthora I Mocnego, który wprowadził państwo w Złote Lata. Przypadły one co prawda na panowanie Angrena Złotego, lecz były zasługą pierwszego.

Po Angrenie Imperium już tylko staczało się ku upadkowi, by w krwawej wojnie zakończyć żywot po śmierci chorego umysłowo Anora IV Szalonego. Wojna domowa w której o władzę oddziały Marszałka Farotha z Elbrind starły się ze zwolennikami Kanclerza Tasandora z Lotharn, zniszczyła serce Imperium Dorfirn i Tamael. Obróciła w ruinę wielką stolicę Belegost, ale także historyczne miasta Hurengrav, Tamael i drugą Tirasę. Ja wicie wszystkie cztery już nigdy nie odrodziły się w dawnej świetności.

Podczas omawiania tych czasów nie ograniczymy się do Imperium. Omówimy przyczyny upadku dwóch wielkich miast krasnoludzkich Gon i Caew w Erydhydzie. Omówimy przyczyny osłabienia państwa Elfów i jego ostatecznego podporządkowania Imperatorom. Zajmiemy się Naur, które nie zostało przez Imperium podbite, mimo wieloletnich wojen i dwóch wielkich Krucjat. Omówimy też kwestię Podmroku i pojawienia się na powierzchni Drowów, których powtarzające się krwawe wyprawy zaczynały stanowić dla wszystkich coraz większy problem.” Siedzący pod drzewem Drow ani drgnął.

„Na samym końcu omówimy dzieje najnowsze. Historię i powody powstania Ligi Wschodniej, jej rozkwit i politykę wobec Telafiru. Opowiemy dlaczego Tasandor I mimo, że pragnął być piętnastym Imperatorem został jedynie pierwszym Cesarzem. Przeanalizujemy dzieje Trzeciej Krucjaty, którą Tasandor III Bogobojny ostatecznie zmusił Naur, choć nie złamał Naurczyków, do zmiany wiary. Przystudiujemy traktaty Tasandora IV, ostatniego cesarza z tej dynastii i prześledzimy jak podział kraju wprowadzony przez niego i jego ojca doprowadził do oddzielenia od Cesarstwa Geriadoru i Falas.

Zbadamy, czemu książęca dynastia z Hernportu, choć sama miała prawo starać się o cesarską koronę, nie upomniwała się o nią, a nawet nie wsparła w dążeniach do tytułu kolejnego w kolejności Fena I Tasandora.

A z historii naprawdę najnowszej, którą będziecie mogli poznać często rozmawiając z żyjącymi jej świadkami, dowiecie się o nieustannie wrogiej polityce Geriadoru wobec Cesarstwa i izolacyjnej polityce Falas. Opowiemy jak trzej zbuntowani pułkownicy obalili drugą dynastię cesarską, zamordowali Aroda II i jego małoletniego syna Aroda III. Omówimy ostatnią z wojen na ziemiach Cesarstwa. Wojnę z Królestwem Geriadoru, która doprowadziła do koronacji naszego miłościwie panującego Doriana. Powiemy, jak Dorian zaczął, nauczony gorzkimi wojennymi doświadczeniami szukać w kraju szpiegów i dlaczego doprowadziło to do oziębienia stosunków z Ligą Wschodnią.

Naukę w tym roku zakończycie Panowie analizą historycznych korzeni współczesnej sytuacji geopolitycznej. Będzie to jednocześnie egzamin który mi ukaze, czy zrozumieliście wpływ historii na dzieje świata.”

Tavi Biały odetchnął i, by choć trochę zwilżyć wyschłe od przemowy gardło, przełknął ślinę.

„Jesteście wolni. Do zobaczenia na jutrzejszym wykładzie.” Machnął kijem w rodzaju salutu i odszedł w kierunku Świątyni Stworzenia. Gromada studentów jeszcze chwilę po tym pozostała na miejscu, jakby porażona nagłym końcem. Wkrótce jednak powoli zaczęła rzednąć, by wkrótce stać się historią.

Daty

Data	Zdarzenie
około 4800 r.p.I.	założenie Aegas
około 4500 r.p.I.	powstanie czterech królestw edhilskich
około 3600 r.p.I.	koronacja Burnhoega
	zjednoczenie Elfów
około 3500 r.p.I.	powstanie Arnad-i-Edhil
	North-i-Gwairth
około 3400 r.p.I.	założenie Rady Klanów w Gon
	Wojny Lylendzkie
około 3200 r.p.I.	ucieczka Ludzi z Lylendu
około 3000 r.p.I.	opuszczenie delty Maldun
około 2500 r.p.I.	założenie Rady Klanów w Caew
około 2000 r.p.I.	początek osadnictwa ludzkiego w d'Redhim
około 1600 r.p.I.	przejście Ludzi Kamienną Bramą do zachodniej części Telfiru
około 1300 r.p.I.	powstanie Księstwa Wschodniego w d'Redhim
około 1250 r.p.I.	powstanie Księstwa Tamaelu
około 1200 r.p.I.	powstanie Księstwa Tamaelu Północnego
około 1050 r.p.I.	założenie Tirassy
około 1000 r.p.I.	założenie Tamaelu
	założenie Hurenggrav
	spotkanie Ludzi z Północy z Nomadami
około 950 r.p.I.	założenie Szeptu
	kolonizacja Trzech Wysp
około 900 r.p.I.	założenie Orod
	budowa murów Naur
około 800 r.p.I.	założenie Uk
około 700 r.p.I.	pierwsze spotkanie Ludzi z Dolin z Jarlingami
435 r.p.I.	ślub Sadrona II z Lśniącą
około 380 r.p.I.	śmierć Sadrona II
	koronacja Sadrona III
390 r.p.I.	Sadron III zostaje władcą na Orod
383 r.p.I.	Sadron III zakłada Królestwo Telfiru
366 r.p.I.	wojna Telfiru z Jarlatem o Miodowy Szlak
360 r.p.I.	koniec Wojny o Miodowy Szlak
359 r.p.I.	lokacja Talas
	lokacja Ethrod
344 r.p.I.	połączenie Tamaelu Północnego z Południowym
	upadek Królestwa Imladu
335 r.p.I.	lokacja Imladu
327 r.p.I.	wojna Telfirsko - Tamaelska
326 r.p.I.	śmierć króla Tamaelu Światochwała II
	pokój w Hurenggrav
	koronacja na króla Tamaelu Broga IV
298 r.p.I.	śmierć Sadrona III
	koronacja Anora I Królem Telfiru
290 r.p.I.	początek Wojen Północnych
263 r.p.I.	budowa Czarnego Fortu
255 r.p.I.	podbój Helegeriadoru
246 r.p.I.	śmierć ostatniego z Jarłów
239 r.p.I.	budowa Śnieżnego Fortu

215 r.p.I.	budowa Cytadeli Krzyków
202 r.p.I.	śmierć ostatniego Króla Tamaelu Broga IV przyłączenie Tamaelu do Królestwa Telafiru
191 r.p.I.	upadek Imlad
188 r.p.I.	Nomadowie plądrują Tirassę
100 r.p.I.	lokacja Nowego Portu
2 r.p.I.	Zjazd w Enedh-en-Gład
0 r.p.I.	przeniesienie stolicy Telafiru do Szeptu Anor I koronuje się Imperatorem
120 r.I.	zagłada Tirassy
122 r.I.	Pierwsza Krucjata śmierć Anora I
123 r.I.	koronacja Anora II
144 r.I.	śmierć Anora II koronacja Gondrena I
177 r.I.	założenie faktorii handlowej w Imloth
195 r.I.	lokacja Saew
196 r.I.	budowa Czterech Bram
205 r.I.	odbudowa Tirassy
206 r.I.	budowa Cytadeli
230 r.I.	lokacja Lotharn
281 r.I.	Gondren I umiera koronacja Anora III
307 r.I.	
Zbiory	spisek Salwina
Orka	ucieczka Anora do Enedh-en-Gład
308 r.I.	
Roztopy	zgładzenie żony i synów Anora
15 dzień Kwietnia	koronacja Salwina
361 r.I.	lokacja Hernportu
363 r.I.	autonomia Imloth od Arnad-i-Edhil
około 380 r.I.	opuszczenie Caew przez Krasnoludy
Listopad 388 r.I.	hołd Aran-i-Edhil w Bar Sel założenie faktorii handlowej w Edhil
399 r.I.	lokacja Pedaninu
403 r.I.	budowa twierdzy Garth
411 r.I.	śmierć Salwina Ponurego
1 dzień Sianokosów	koronacja Silvrena
1 dzień Sianokosów 437 r.I.	Ognista Noc
1 dzień Kwietnia 444 r.I.	koronacja Gondrena II
460 r.I.	zmiana nazwy stolicy z Bar Sael na Belegost
470 r.I.	lokacja Hüb Aranui (Tasandory)
523 r.I.	śmierć Gondrena II koronacja Sadrona IV
550 r.I.	abdykacja Sadrona IV koronacja Falthora I
554 r.I.	ślub Falthora I
561 r.I.	śmierć Marszałka Falthora Czarnego
569 r.I.	Kodeks Falthora
573 r.I.	reforma administracji Imperium
588 r.I.	lokacja Thavli
611 r.I.	lokacja Ferion
615 r.I.	powstanie Uniwersytetu w Hurengrav
626 r.I.	układ Tirassyjski

650 r.I.	śmierć Falthora I koronacja Angrena I
655 r.I.	hołd lenny Imloth
677 r.I.	upadek Gon
679 r.I.	hołd lenny Aegas
702 r.I.	hołd lenny Arnad-i-Edhil
727 r.I.	Ultimatum Naurskie
728 r.I.	ogłoszenie Drugiej Krucjaty
729 - 730 r.I.	oblężenie Naur
733 r.I.	śmierć Angrena I koronacja Gondrena III
735 r.I.	pokój w Naur
789 r.I.	śmierć Gondrena III i koronacja Falthora II
827 r.I.	śmierć Falthora II i koronacja Falthora III
880 r.I.	Faroth z Elbrind zostaje Marszałkiem
890 r.I.	Tasandor z Lotharn zostaje Kanclerzem
950 r.I.	mord na uczcie urodzinowej Falthora III - śmierć Imperatora
960 r.I.	koronacja Anora IV
961 r.I.	oderwanie Ligi Wschodniej od Imperium
979 r.I.	osadzenie Anora IV w Garth
999 r.I.	śmierć Anora IV
1000 r.I.	Lotharn przyłącza się do Ligi Wschodniej Pedanin ogłasza secesję
7 dzień Roztopów	bitwa nad Bystrą
22 dzień Roztopów	bitwa pod Talas
Sianokosy	zniszczenie Tirassy
1001 r.I.	
Kwiecień	zniszczenie Hurengrav
Zima	powstanie w Tamaelu
1002 r.I.	
15 dzień Roztopów	zniszczenie Tamaelu
23 dzień Zbiorów	bitwa w Dolinie Orków
Zima	upadek Belegostu śmierć Farotha
1005 r.I.	
10 dzień Kwietnia 1005 r.I.	koronacja Cesarza Tasandora I
Sianokosy	ustanowienie stolicy Cesarstwa w Orodzie
1011 r.I.	przeniesienie stolicy z Orodu do Garlan
1017 r.I.	powstanie w Uk
1018 r.I.	
Lato	bitwa pod Tingref
Zima	spalenie Uk
1033 r.I.	śmierć Tasandora I Wielkiego koronacja Tasandora II
1039 r.I.	Orkowie palą Thavli
1044 r.I.	lokacja Celendiru
1049 r.I.	relokacja Thavli
1052 r.I.	budowa Welkich Piecy w Ethrod
1055 r.I.	relokacja Tirassy
1060 r.I.	przeniesienie stolicy Cesarstwa do Aranui
1089 r.I.	śmierć Tasanodra II koronacja Tasandora III
1092 r.I.	zmiana nazwy stolicy z Aranui na Tasandorę
1130 r.I.	Trzecia Krucjata

1140 r.I.	Hold Tasandorski
1151 r.I.	Podział Dzielnicowy
1160 r.I.	ginie syn Tasandora III Brog zwany Cichym
1167 r.I.	śmierć Tasandora III
	koronacja Tasandora IV
24 dzień Zimy 1168 r.I.	Akt Garlański
1208 r.I.	śmierć Tasanodra IV
1209 r.I.	
12 dzień Roztopów	Fen I wkracza do Talferinu
23 dzień Roztopów	Bitwa o Taforel
1216 r.I.	Pokój Ferioński
13 dzień Roztopów 1217 r.I.	koronacja Ordena I
1226 r.I.	śmierć Księcia Falas Alfira I
	koronacja Havora na Księcia Falas
1250 r.I.	śmierć Króla Geriadoru Fena I
	koronacja Fena II na Króla Geriadoru
1248 r.I.	śmierć Księcia Falas Havora
	koronacja Alfira II na Ksiecica Falas
1300 r.I.	śmierć Króla Geriadoru Fena II
	koronacja Fena III na Króla Geriadoru
1304 r.I.	powstanie w Saew
1305 r.I.	
5 dzień Sianokosów	Bitwa pod Saew i śmierć Króla Geriadoru Fena III
17 dzień Sianokosów	koronacja Fena IV na Króla Geriadoru
6 dzień Zimy	spalenie Saew
1315 r.I.	śmierć Ordena I
	koronacja Adara I
1323 r.I.	Prawo Ordeneńskie
1329 r.I.	śmierć Księcia Falas Alfira II
	koronacja Księcia Falas Jana Borowita
1344 r.I.	śmierć Króla Geriadoru Fena IV
	koronacja Fena V na Króla Geriadoru
1349 r.I.	umiera Książę Falas Jan Borowit
	koronacja Księżnej Anny I Diamentowej
1377 r.I.	
1 dzień Sianokosów	śmierć Adara I
17 dzień Zbiorów	Przywilej Koronacyjny
22 dzień Orki	koronacja Ordena II
1406 r.I.	śmierć Anny I Księżnej Falas
	koronacja Karoliny na Księżną Falas
20 dzień Zimy 1415 r.I.	Prawo Zimowe
1422 r.I.	śmierć Ordena II
	koronacja Adara II
1455 r.I.	śmierć Króla Geriadoru Fena V
	koronacja Fena VI na Króla Geriadoru
1488 r.I.	śmierć Karoliny Słodkie Oko Księżnej Falas
	koronacja Anny II na Księżną Falas
15 dzień Zimy 1515 r.I.	Reformy Doriana z Ethrod
1516 r.I.	
8 dzień Sianokosów	Bunt Pułkowników
9 dzień Sianokosów	Zgładzenie Rady Cesarskiej i rozwiązanie Izby Reprezentantów
1 dzień Żniw	Zgładzenie Adara II
18 dzień Zimy	Zgładzenie Anora syna Adara II
1517 r.I.	

4 dzień Roztopów	Fen VI wysuwa pretensje do tronu cesarskiego
10 dzień Roztopów	koronacja Cesarza Doriana I
1518 r.I.	
16 dzień Roztopów	Nota Sukcesyjna
2 dzień Orki	Cesarstwo wypowiada wojnę Królestwu Geriadoru
1519 r.I.	
5 dzień Roztopów	Bitwa nad Orsair
19 dzień Sianokosów	Bitwa pod Ferinorem
1520 r.I.	
24 dzień Orki	Bitwa nad Ogrzym Potokiem
16 dzień Listopada	Bitwa o Przylądek Gniewu
10 dzień Zimy	Rozejm z Barad-dur
13 dzień Listopada 1537 r.I.	Incydent w Agor-Eleges
1540 r.I.	zamknięcie Hernportu
11 dzień Żniw 1545 r.I.	Incydent Smoczej Głowy
1546 r.I.	
21 dzień Roztopów	Lotharn przyłącza się do Ligi Wschodniej
18 dzień Kwietnia	Pedanin przyłącza się do Ligi Wschodniej
3 dzień Sianokosów	Liga Wschodnia ogłasza blokadę Cesarstwa
5 dzień Sianokosów	Orda przyłącza się do Ligi Wschodniej
6 dzień Sianokosów	Geriador przyłącza się do blokady Cesarstwa

Bohaterowie

<i>Adar I Ordenen</i>	(1219 r.I. – 1377 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Ce. Te. za Dyn. Or.</i>]
<i>Adar II Kulawy</i>	(1333 r.I. – 1516 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Ce. Te. za Dyn. Or.</i>]
<i>Alfir I z Falas</i>	(1130 r.I. – 1226 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Tas. III Po.</i>]
<i>Alfir II Młodszy</i>	(1217 r.I. – 1329 r.I.)
<i>Amdir Tamael Bury</i>	(około 1650 r.p.I. – około 1500 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Woj. z Or.</i>]
<i>Angren Filijski</i>	(598 r.I. – 729 r.I.) [<i>Hi. Im. – An. Zło.</i>]
<i>Angren Złoty</i>	(556 r.I. – 733 r.I.) [<i>Hi. Im. – An. Zło.</i>]
<i>Anna I Diamentowa</i>	(1305 r.I. – 1406 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Księ. Fa.</i>]
<i>Anna II</i>	(1401 r.I. - ...) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Księ. Fa.</i>]
<i>Anor I Wielki</i>	(421 r.p.I. – 123 r.I.) [<i>Hi. Im. – Anor I Wiel.</i>]
<i>Anor II Zwycięski</i>	(391 r.p.I. – 144 r.I.) [<i>Hi. Im. – Anor I Wiel.</i>]
<i>Anor III Bez Ziemi</i>	(195 r.p.I. – 397 r.I.) [<i>Hi. Im. – Anor III Bez Zie. i Sal. Po.</i>]
<i>Anor IV Szalony</i>	(808 r.I. – 999 r.I.) [<i>Hi. Im. – Gon. III Je. i Fal. II Sta.</i>]
<i>Anor syn Adara II</i>	(1500 r.I. – 1516 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Słów Kil. o. Hist. Na. Naj.</i>]
<i>Beren z Bliżną</i>	(około 3600 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Po up.</i>]
<i>Boreas Nożownik</i>	(1420 r.I. – 1519 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Słów Kil. o. Hist. Na. Naj.</i>]
<i>Brog Cichy</i>	(1055 r.I. – 1160 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Tas. III Po.</i>]
<i>Brog IV Słaby</i>	(około 390 r.p.I. – 202 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Kró. Tel.</i>]
<i>Brog Waleczny</i>	(około 3300 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Woj. Ly.</i>]
<i>Bunrhoeg</i>	(około 3600 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Po up.</i>]
<i>(Bun-Rhaen)</i>	
<i>Byczy Karł Silnoreki</i>	(około 550 r.p.I. – 390 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Księ. Tel.</i>]
<i>Calenos Szary</i>	(1411 r.I. – 1516 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Słów Kil. o. Hist. Na. Naj.</i>]
<i>Dorian I</i>	(1460 - ...) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Słów Kil. o. Hist. Na. Naj.</i>]
<i>Falthor Czarny</i>	(112 r.I. - 561 r.I.) [<i>Hi. Im. – Sil. U. i rzq. na. Fal. Cza.</i>]
<i>Falthor I Mocny</i>	(525 r.I. – 650 r.I.) [<i>Hi. Im. – Fal. I. Mo.</i>]
<i>Falthor II Stary</i>	(577 r.I. – 827 r.I.) [<i>Hi. Im. – An. Zło.</i>]
<i>Falthor III Thinn</i>	(650 r.I. – 950 r.I.) [<i>Hi. Im. – Gon. III Je. i Fal. II Sta.</i>]
<i>Faroth z Elbrind</i>	(733 r.I. – 1003 r.I.) [<i>Hi. Im. – Fal. III Thinn</i>]
<i>Fen I Tasandor</i>	(1077 r.I. – 1250 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Tas. III Po.</i>]
<i>Fen II Tasandor</i>	(1100 r.I. – 1300 r.I.) [<i>Krót. Hist. Wspól. – Tas. III Po.</i>]

<i>Fen III Tasandor</i>	(1130 r.I. – 1305 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Kró. Ge.</i>]
<i>Fen IV Tasandor</i>	(1217 r.I. – 1344 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Kró. Ge.</i>]
<i>Fen V Tasandor</i>	(1302 r.I. – 1455 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Kró. Ge.</i>]
<i>Fen VI Tasandor</i>	(1325 r.I. - ...) [<i>Króć. Hist. Współ. –Kró. Ge.</i>]
<i>Foron z Talas</i>	(1490 r.I. - ...) [<i>Króć. Hist. Współ. – Słów Kil. o. Hist. Na. Naj. </i>]
<i>Gofwen Neledh-Ingem</i>	(około 1000 r.p.I - 1113 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Ar.i.Ed</i>]
<i>Gondren I Budowniczy</i>	(320 r.p.I. – 280 r.I.) [<i>Hi. Im. – Anor I Wiel.</i>]
<i>Gondren II Z Aeagas</i>	(315 r. I. – 523 r.I.) [<i>Hi. Im. – Gon. II. z Aeg. i Sa. IV Ci.</i>]
<i>Gondren III Jednoredki</i>	(570 r.I. – 789 r.I.) [<i>Hi. Im. – An. Zło.</i>]
<i>Havor Gracz</i>	(1163 r.I. – 1248 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Tas. IV Świa. i Roz. Ce.</i>]
<i>Henkalen</i>	(około 3300 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Po up.</i>]
<i>(Hen-Calen)</i>	
<i>Jan Borowit</i>	(1125 r.I. – 1349 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Księ. Fa.</i>]
<i>Jarl Złotobrody</i>	(I e.) [<i>Op. o. Pier. Erze</i>]
<i>Karolina Słodkie Oko</i>	(1349 r.I. – 1488 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Księ. Fa.</i>]
<i>Kelvon Królobójca</i>	(1402 r.I. – 1520 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. – Słów Kil. o. Hist. Na. Naj.</i>]
<i>Loethe</i>	(I e.) [<i>Op. o. Pier. Erze</i>]
<i>Lśniaca</i>	(około 470 r.p.I. – 331 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Księ. Tel.</i>]
<i>Orden I z Ferion</i>	(1146 r.I. – 1315 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Tas. IV Świa. i Roz. Ce.</i>]
<i>Orden II Cabor</i>	(1290 r.I. – 1422 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. – Ce. Te. za Dyn. Or.</i>]
<i>Sadron I Miecznik</i>	(około 700 r.p.I. – około 500 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Księ. Tel.</i>]
<i>Sadron II Krwawy</i>	(około 550 r.p.I. – około 380 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Księ. Tel.</i>]
<i>Sadron III Waleczny</i>	(480 r.p.I. –298 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Księ. Tel.</i>]
<i>Sadron IV Cichy</i>	(460 r.I. – 611 r.I.) [<i>Hi. Im. – Gon. II. z Aeg. i Sa. IV Ci.</i>]
<i>Salwin Ponury</i>	(194 r.p.I. – 411 r.I.) [<i>Hi. Im. – Anor III Bez Zie. i Sal. Po.</i>]
<i>Silvren Upadły</i>	(161 r.p.I. – 433 r.I.) [<i>Hi. Im. – Sil. U. i rzq. na. Fal. Cza.</i>]
<i>Światochwał II Tamaelski</i>	(około 400 r.p.I. – 326 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Kró. Tel.</i>]
<i>Tamael Ojciec</i>	(około 3400 r.p.I. – około 3200 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Delt. Bło. Rze.</i>]
<i>Tamael Syn</i>	(około 3200 r.p.I. – około 3000 r.p.I.) [<i>Dru. Era – Delt. Bło. Rze.</i>]
<i>Tasandor I Wielki</i>	(901 r.I. – 1033 r.I.) [<i>Hi. Im. –Fal. III Thinn</i>]
<i>Tasandor II Niedźwiedź</i>	(966 r.I. – 1089 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Tas. II Niedź.</i>]
<i>Tasandor III Bogobojny</i>	(1020 r.I. – 1167 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Tas. III Po.</i>]
<i>Tasandor IV Światły</i>	(1051 r.I. – 1208 r.I.) [<i>Króć. Hist. Współ. –Tas. III Po.</i>]
<i>Tasandor z Lotharn</i>	patrz -> Tasandor I Wielki
<i>Thingurod</i>	(I e.) [<i>Leg. o Jarlu Zło.</i>]

