



# DESCENT™

LEGENDY MROKU

↔ Przewodnik po świecie ↔





*Zapada noc. Terrinoth powoli pogrąży się w mroku. Najstarszy z wrogów powrócił, a pierwsze baronie zaczęły upadać. Kolejna katastrofa może być ciosem, po którym królestwo już się nie podniesie.*

*Na szczęście grupa bohaterów jest gotowa stawić czoła złu. W każdym z nich tli się inny płomień, ale razem walczą o przetrwanie Forthynu, najdalej wysuniętej na północ baronii Terrinoth. Zjednoczeni zmienią świat, a na temat ich dokonań powstaną legendy.*

## ◆ TERRINOTH – KRAINA CUDÓW ◆

Terrinoth jest równie piękny, co niebezpieczny. W ruinach dawno upadłych cywilizacji panoszą się potwory, bacznie pilnując olśniewających skarbów. Okrutne smoki wysiadują jaja, nieumarli czyhają pośród mgieł, a demoniczni barbarzyńcy Uthuk grasują po niezamieszkałych ziemiach.

Ludzie, krasnoludy, orkowie i inni przedstawiciele licznych nacji gromadzą się w rozproszonych po królestwie Wolnych Miastach. Tam, na zatłoczonych ulicach, króluje język handlu, a najwyższą cnotą jest złoto. Tymczasem w okolicznych baroniach feudalni lordowie i wolni chłopcy chronią swych ziem w imię honoru i szlachetnych wartości, ku pamięci ich z dawna nieżyjącego króla Daqana.

## ◆ ŚWIAT ZEWNĘTRZNY ◆

Za granicami Terrinoth rozciągają się tajemnicze i budzące lęk ziemie. Nieprzeniknione dżungle Zanagi skrywają śpiących bogów. Złote piaski al-Kalim tańczą w pałacym słońcu. Morza i prądy okalające Torue Albes prowadzą śmiałków ku bogactwom albo zagładzie. Wulkaniczne ziemie Stopionego Wrzosowiska zamieszkują smoki, które wylegają się na kopcach ze skradzionych skarbów. Plemiona orków rosną w siłę na pełnych niebezpieczeństw Rozdartych Równinach. W czeluściach Gór Dunwarr krasnoludy wznoszą wspaniałe pomniki swym bohaterskim przodkom. Zielone gałęzie Aymhelinu rozciągają się daleko, zapewniając schronienie różnym magicznym istotom i elfom Latari. Zaś z nawiedzonych przez demony Mrocznych Ziem Ru maszerują hordy plugawych barbarzyńców Uthuk Y'llan.

Plemiona i nacje zamieszkujące ten świat łączy długa historia wojen i rozejmów. Gdy pojawia się wielkie zagrożenie, potrafią się zjednoczyć, by wspólnie przeciwstawić się wrogowi, choć znajdują się i tacy, którzy cynicznie dołączą do agresora, chcąc wraz z nim rosnąć w siłę. W czasach względnego pokoju nawet drobiazg potrafi wywołać wojnę. Ba, społeczności potrafią toczyć krwawe starcia same ze sobą, gdy wewnętrzne spory przeistoczą się w otwarty konflikt.

Przez kilka ostatnich dekad świat był spokojnym miejscem... ale ten stan rzeczy się zmienia i to szybciej, niż ktokolwiek się spodziewał.



# TRZY EPOKI MROKU

## I: HORDA SZARAŃCZY

Ponad tysiąc lat temu plemię nomadów Loth K'har przemierzało porośniętą bujną trawą równiny Ru na wschodzie Terrinoth. Wiedli spokojne, skromne życie, aż pewnego dnia spragniony władcy szaman – Llovar Ruton – zawarł pakt z demonami spoza świata żywych. Podstępem nakłonił swych pobratymców do splugawienia ciał poprzez spożywanie krwi demonów. Powstałe w ten sposób wynaturzone istoty wkrótce zdeprawowały bądź rozgromiły pozostałe plemiona Loth K'har.

Armia Llovara była tak liczna, że zyskała przydomek Uthuk Y'llan, co w języku K'hari oznacza „plagę szarańczy”. Llovar zwiększał liczebność swoich hord, zawierając sojusze ze smokami, orkami i nieumarłymi. Nie minęło wiele czasu, a armia Uthuk Y'llan przedarła się przez wschodnią granicę i zaczęła pustoszyć ziemie Terrinoth. Groźba, że wkrótce spowije w mroku cały świat, stała się całkiem realna.

Siostrzeniec Llovara, Timmoran Lokander, przeżył pogrom Loth K'har i zdołał zbiec na południe. Gdy zdawało się, że jego wuj wygra tę wojnę, Timmoran powrócił. Mężczyzna, który na wygnaniu zgłębił tajniki magii, stanął na czele zjednoczonych armii wielkiego przemierza i pokonał wroga, na nowo zaprowadzając ład na świecie. Był to najpotężniejszy sojusz sił prawości i honoru w historii. To właśnie wtedy wstawili się tacy bohaterowie jak Waiqar Sumarion czy król Daqan z Terrinoth.

## II: WAIQAR ZDRAJCA

Timmorran stworzył Niebiańską Sferę – ogromny kryształ czystej magii, w którym chciał zachować swoje mistyczne moce dla przyszłych pokoleń. Jego wieloletni przyjaciel Waiqar Sumarion, pełniący wówczas rolę barona Terrinoth, sprzeciwił się temu pomysłowi i postanowił przywłaszczyć sobie Sferę. W akcie desperacji Timmorran rozbił Sferę na tysiące kawałków, które następnie rozrzucił po całym świecie. Rozjuszony Waiqar zgładził przyjaciela i poprzysiągł, że nie spocznie, dopóki nie odzyska wszystkich fragmentów magicznego kryształu. Nawet śmierć nie mogła przeszkodzić Waiqarowi Nieumarłemu w jego misji.

Zdrajca przekształcił swoją armię w nieumarłych wojowników, rozpoczynając drugą Epokę Mroku. Nekromantyczny kult śmierci przez wiele lat rozprzestrzenił się w Wolnych Miastach

i baroniach, osłabiając Terrinoth od środka. Gdy baronowie w końcu stracili czujność, zdrajca rozpoczął przemyślaną kampanię wojenną, metodycznie podbijając i plądrując kolejne tereny. Nie zapomniał przy tym o najważniejszym – Odłamkach Timmorrana. Dopiero Kellos i jego kult dysponujący mocą leczących płomieni zdołali osłabić siły nieumarłych i ostatecznie przegnać Waiqara i Legion Śmierciorodnych z powrotem na spowite mgłą ziemie jego przeklętej baronii.

## III: SMOCZE WOJNY

Uczeń Timmorrana powierzył Odłamki szlachcom i monarchom z całego świata, których wybrał ze względu na ich mądrość. Po kilku stuleciach pokoju tak zwani Starsi Królowe zaczęli korzystać z mocy Odłamków. Dzięki zamkniętej w nich magii wznosili wspaniałe miasta i pomniki, zapewnili swym poddanym dobrobyt, a nawet zmieniali wygląd swoich ziem.

Ich powodzenie zwróciło uwagę smoków, które same zapragnęły Odłamków. W końcu Lord Margath, Zir Czarna, Levirax i inni ambitni i podstępni smoczy władcy, jedni z najpotężniejszych przedstawicieli swego gatunku, od których groźniejsza była jedynie Królowa Smoków Shaarina, opuścili usiane wulkanami Stopione Wrzosowisko. Władcy zaczęli tworzyć smocze hybrydy, które wcielali do swych armii, by następnie wypowiedzieć wojnę każdej nacji trzymającej w skarbcu Odłamki. Dunwarr, Terrinoth, a nawet Aymhelin musiały ugiąć się przed ich siłą. Smoczy władcy przejmowali Odłamki i inne skarby w każdym miejscu, które podbili, coraz bardziej powiększając swoje bogactwa.

Niektórzy rozbijali Odłamki na jeszcze mniejsze części i opisywali smoczymi runami, które ograniczały ich moc, skupiając ją na pojedynczych aspektach. Choć tylko potężni magowie mogli korzystać z mocy Odłamków Timmorrana, naznaczone runami okrucy mogły być używane przez każdego. Dlatego smoczy władcy wręczali je podwładnym, zapewniając swoim armiom dostęp do potężnej magii.

Wolne ludy zjednoczyły się w desperackim sojuszu – który po raz pierwszy w historii uwzględnił plemiona orków – i uderzyły na smoczych władców. Jednak dopiero interwencja Królowej Smoków ostatecznie skłoniła jej pobratymców do powrotu na Stopione Wrzosowisko, dokąd zabrali też złupione skarby.



## LUDZIE

### BARONI DAQANA

Król Daqan nie miał potomstwa, więc po jego śmierci tron Terrinoth pozostawał pusty. Baroni, którzy mu doradzali, postanowili wspólnie rządzić królestwem. Raz na trzy miesiące zbierają się w Cytadeli w Archaut, prastarej stolicy Terrinoth, gdzie omawiają bieżące, palące kwestie i wspólnie stawiają czoła trudnościom, którym żadna baronia nie mogłaby sprostać sama.

Baronie zasadniczo są niepodległymi krainami. Każda utrzymuje własne wojsko i stanowi własne prawa. Jednak decyzje, które zapadają w Cytadeli, dotyczą ich wszystkich. Każda baronia ma również obowiązek łożyć na utrzymanie Cytadeli i Rady Daqana, a także delegować swoich wojowników do ich ochrony.

### PROTEKTORZY CYTADELI

Choć w Terrinoth lordowie i gildie cieszą się dużą swobodą w zakresie stanowienia swojego kodeksu, część praw i precedensów obowiązuje wszystkich mieszkańców. Tak zwane Prawo Zwyczajowe gwarantuje, że nawet najuboższy chłop jest w jakimś stopniu wolny i że potężni lordowie rządzą uczciwie albo ponoszą surowe konsekwencje. Protektorzy Cytadeli to rycerze, którzy przysięgli stać na straży Powszechnego Prawa.

Po wyczerpującym szkoleniu, w ramach którego zdobywają sprawność bojową i znajomość prawa, Protektorzy zostają upoważnieni do podróży po całym królestwie i wymierzania sprawiedliwości wszędzie tam, gdzie uznają to za konieczne. Chociaż zdarza się, że w tym celu muszą dobywać mieczy lub młotów bojowych, znacznie częściej występują w charakterze rozjemców lub podróżnych arbitrów, rozstrzygając spory w społecznościach żyjących na obrzeżach królestwa, które nie mają odpowiednich przedstawicieli władz.

### WOLNE MIASTA

Władza polityczna została co prawda powierzona głównie feudalnym lordom, ale Wolne Miasta stanowią taką siłę ekonomiczną, że Rada musi brać pod uwagę ich oczekiwania. Wolne Miasta nie podlegają żadnej z baronii – są lojalne Radzie i przestrzegają jej praw.

Każde Wolne Miasto jest wyjątkowe. Frostgate, leżące w granicach baronii Forthyn, stanowi duchowe i polityczne centrum dla północnych klanów, Forge zamieszkują krasnoludy i najlepsi kowale w Terrinoth. Greyhaven to miasto uniwersytetów, w których kształcą się najznamienitszych mistrzów runicznych i magów. Każde z tych miast imponuje wielkością, tężni życiem i jest potęgą ekonomiczną, zwłaszcza w porównaniu z otaczającymi je rolniczymi baroniami. Sukces klasy kupieckiej pomnażającej bogactwa i zwiększającej wpływy w miastach coraz bardziej osłabia pozycję przestarzałych tradycji feudalnych.







## ELFY

### EMORIAL I LATARIANA

Gdy elfy zamieszkiwały jeszcze Empyrean, na ich czele stali lord Emorial i lady Latariana. W tamtych czasach elfy panowały nad światłem i powietrzem, a sama esencja ich królestwa podtrzymywała ich egzystencję. Z czasem jednak Latariana zaczęła łaknąć czegoś więcej. Marzyła jej się władza nad sferami życia i snu – mocami, które należały wyłącznie do Primum.

Lord Emorial udał się więc do Primum i zażądał, by oddało jego żonie władzę, której pragnęła. Gdy Primum go przegnało, zebrał swoją armię i postanowił przypuścić szturm na jego siedzibę, by siłą odebrać mu moc. Elfom nie udało się jednak dotrzeć do celu. Trafili bowiem do Firma Dracem – świata śmiertelników.

Latariana, która dała się zwieść podszeptom złych mocy z Ynfernaelu, pożałowała swej chciwości. Przepętiona smutkiem uroniła magiczne ły, które zmieniły się w klejnoty po dziś dzień otaczane czcią przez elfy. W ramach pokuty została zabrana w przestworza i stała się pierwszą gwiazdą. Jej światło jest drogowskazem na nocnym niebie i stanowi obietnicę, że elfy kiedyś powrócą do Empyreanu. Lord Emorial podzielił swych poddanych na jedenaście plemion i odznaczył każdego z wodzów jedną Łżą Latariany. Następnie ruszył w głąb Ynfernaelu, by tam walczyć z siłami mroku.

### ELFY LATARI

Elfy Latari, od zawsze uznawane za najważniejsze z elfich plemion, zawdzięczają swoją nazwę imieniu Latariany i wciąż mieszkają w miejscu, w którym wkroczyły do świata śmiertelników.

W gęstwinach wielkiego lasu Aymhelin, który jest ich domem, przeciwstawiają się nawet najsprytniej zamaskowanym wysłannikom Ynfernaelu. Elficka szlachta – eolam – mieszka pod błękitnym niebem, w cudownym mieście-polanie Lithelin, zaś zwyczajne elfy – verdalam – pod zielonymi gałęziami drzew. Razem ze swoimi sojusznikami, z którymi dzielą las, elfy czujnie patrolują granice. Rzadko wychodzą spośród drzew, choć niektórzy odważni i zaprawieni w boju przedstawiciele leśnego ludu ruszają poza granice Aymhelin, aby zwalczać siły mroku wszędzie, gdzie tylko się pojawiają.

### ŁŻA CIENIA

Malcorne, wódz plemienia Malcari, był przekonany, że obietnica powrotu elfów do Empyrean jest kłamstwem. Użył Łży Latariany, którą otrzymał od Emoriała, aby rozdrzeć barierę otaczającą świat i ponownie wypowiedzieć wojnę Primum.

Tym czynem splugawił Łżę i upokorzył swoje plemię. Wojna Łży Cienia sprowadziła demony i zepsucie do świata śmiertelników.



## ◆ KRSNOLUDY ◆

### — KRSNOLUDZKI EXODUS —

Dawno temu wśród wulkanów Stopionego Wrzosowiska zamieszkiwały krasnoludy, które usiłowały przeżyć wśród skał i popiołu, unikając pożarcia przez smoki. Jedna z nich, Helka Odważna, ośmieliła się rozwścieczyć smoczych władców – wykradła sekrety ich magicznych run. Dzięki runicznej wiedzy krasnoludom udało się rozwinąć cywilizację. Smoki okazały się zazdrosne o ich dokonania i wypowiedziały im wojnę. Smoczy władcy wypędzili krasnoludy ze Stopionego Wrzosowiska w Góry Dunwarr na północnej granicy Terrinoth. Tam, pośród szczytów, krasnoludy założyły swe wspaniałe królestwo.

Dunwarskie krasnoludy wierzyły, że w górskiej twierdzy nie będą nękanie przez smoki. Jednak gniew smoczych władców spadł na nich wraz z Trzecią Epoką Mroku. Zanim smocze armie wreszcie ustąpiły, wiele krasnoludzkich miast zostało zniszczonych, a ród Głęboskalnych, który od lat piastował władzę, wycięto w pień.

### — GILDIE DUNWARRU —

Po Smoczych Wojnach gildie Dunwarru stały się główną siłą polityczną górskiego królestwa. Każda z dziesięciu gildii reprezentuje rzemieślników i mistrzów jakiejś profesji kluczowej dla społeczności krasnoludów, dlatego też wszystkie mają jednakowo ważny głos podczas wyborów króla lub królowej.

Gildie kamieniarzy, górników, wynalazców, kowali i piwowarów reprezentują rzemieślników i pracowników fizycznych, zaś gildie wojowników, strażników, odkrywców, kupców i runicznych skrybów skupiają przedstawicieli wyspospecjalistycznych profesji. Prawo zezwala na funkcjonowanie tylko dziesięciu gildii, więc pozostałe ugrupowania, takie jak Liga Alchemików, muszą bezustannie zabiegać o prestiż i uznanie, licząc, że pewnego dnia uda im się wyprzeć którąś z istniejących gildii i znaleźć się we wpływowej dziesiątce.

Gildie zazdrośnie strzegą swej wiedzy i wpływów. Niechętnie dzielą się swymi sekretami i nie przyjmują w swoje szeregi nikogo, kto nie zdobędzie zaufania ich mistrzów.

### — FORGE —

Wolne Miasto Forge zostało założone podczas exodusu krasnoludów. Pierwotnie mieściła się tam świątynia zwana Kuźnią Yrthwright, do której krasnoludy pielgrzymowały, aby podziękować za „dar”, jakim były smocze runy. W czasie Smoczych Wojen miasto zostało podbite przez smoki, a potem wyzwolone przez ludzką szlachciankę lady Ysbet. Od tamtej pory jest jednym z Wolnych Miast Terrinoth, zamieszkiwanym zarówno przez krasnoludów, jak i ludzi. Forge utworzyło własne gildie, które utrzymują bliskie relacje z potężnymi gildiami ich kuzynów z Dunwarru.



## KOTOLUDZIE

Jak sama nazwa wskazuje kotaludzie to humanoidalne istoty o kocich cechach. Dzięki ostrym pazurom na dłońiach i stopach doskonale się wspinają. Z kolei wyostrzone zmysły węchu i słuchu, a także umiejętność widzenia w ciemnościach czynią z nich fantastycznych łowców.

Hyrrinxowie to jedyny gatunek kotaludzi, których łatwo można spotkać w Terrinoth. Ze względu na niewielki wzrost i pędzelkowate uszy przypominają trochę rysie z lasów na północy Forthynu. Hyrrinksowe społeczności zamieszkują zazwyczaj trudno dostępne tereny oddalone od skupisk miejskich – głębiny lasów lub kotliny. Ponieważ kotaludzie potrzebują do życia znacznych ilości mięsa, przynajmniej raz na pokolenie borykają się z brakami pożywienia. Wówczas zgodnie z tradycją wypędzają ze swojej społeczności dorosłe osobniki, które nie założyły rodzin, oraz tych, którzy uznawani są za niepotrzebny ciężar. Wygnańcy zwani rythkinami podążają własną drogą, często wybierając życie między ludźmi. Część rythkinów szuka szczęścia w nadziei, że uda im się wkupić z powrotem do społeczności hyrrinksów lub założyć z innymi wygnańcami nową społeczność. Większość jednak nigdy nie powraca do domu i spędza resztę życia w baroniach lub Wolnych Miastach.



## SMOCZE HYBRYDY

Smocze hybrydy zostały stworzone przez smoczych władców, aby zasilić armie w czasie Smoczyczych Wojen. Pomiedzy hybrydami występują znaczne różnice w wyglądzie, wszystkie jednak w jakimś stopniu przypominają swoich smoczyczych przodków, a czasami posiadają nawet pewne smocze zdolności, na przykład umiejętność latania lub ognisty oddech. Wszystkie charakteryzują się zadziwiającą długością życia – niektóre z pierwszych hybryd stworzonych jeszcze podczas Smoczyczych Wojen dożyły już osmiuset lat.

Z uwagi na imponujące możliwości fizyczne smocze hybrydy często utrzymują się z życia najemnikami, wojownikami lub zwyczajnymi bandytami. Tak naprawdę są jednak w stanie z łatwością nauczyć się praktycznie każdego fachu – w końcu żyją naprawdę długo. Niestety ten dar powoduje, że smocze hybrydy czują się w pewnym stopniu wykluczone przez ludzi i przedstawiceli krócej żyjących ras.

Powiada się, że to smoczyca Valyndra stworzyła pierwsze hybrydy, dlatego niektórzy wciąż nazywają ją Wielką Matką. Inni smoczy władcy, w tym Levirax i Gehennor, również posiadli tę sztukę. Z racji tego, że hybrydy są bezpłodne, jedynie smoczy władcy mogą dawać im życie.

Być może właśnie dlatego smocze hybrydy nigdy nie zbudowały własnych miast ani nie założyły własnego państwa. Jeśli miałyby wskazać swoją ojczyznę, pewnie byłoby to Stopione Wrzosowisko, w którym mieszka ogromna rzesza hybryd służących rozmaitym smoczyczym władcom, zwykle w charakterze wojowników.



# FORTHYN



Las Lamentu

Frostgate

Fallowneath

Kucja Ciemiowrosu

Gory Dunwan

Trelgrim

Highmount

Cieniste Szczyty

Wzgorza Wyjacego Olszynna