



## Całun

Podnosząc się z ciemności Rozerwania, ludy Eredane zwróciły się ku bogom, ale odpowiedziała im jedynie cisza. Życzliwe istoty, przedwieczne potęgi, które dały życie elthedarom i kierowały ich poczynaniami przez tysiąclecia, zniknęły. Najbardziej odczuwalna była nieobecność naczelných bogów, lordów światła, ale nawet mroczniejsi bogowie, którym Izrador był jak brat, nawet pomniejsze bóstwa i ich dzieci, półbogowie, nie odpowiadali na modlitwy wiernych.

Porzuceni, jak przyszło nam dziś nazywać wyznawców tych dawnych bogów, wierzą, że Izrador zdołał oszukać swoich sędziów i oprawców. Mówią, że miał zostać strącony do materialnego królestwa, wygnany z wyższych planów. Tu miał poznać cierpienia, jakim poddani są tylko śmiertelnicy, a zaznawszy ich, miał następnie zginać z ręki niezliczonych zastępów sług i aniołów lordów światła. Coś jednak poszło nie tak. Porzuceni wierzą, że Izrador wypaczył magię, za pomocą, której bogowie chcieli go uwięzić, skaził ją wicią własnego jestestwa – był w końcu wcielonym złem i zepsuciem. Tak czyniąc, upewnił się, że jego wygnanie na Aryth będzie zwiastować zgubę szlachetnych śmiertelnych ras, nad którymi bogowie sprawowali pieczę. Cierpienie przeznaczone dla Izradora stało się cierpieniem ludów Aryth, a mury, które miały go na zawsze odciąć od innych planów, stały się murami, które odgradziły bogów od materialnego królestwa. Ta bariera, znana jedynie jako Całun, nie pozwala Izradorowi na powrót do niebios, ale zarazem powstrzymuje Milczących od odpowiedzi

na modlitwy swoich wyznawców i pomocy w ich walce przeciwko mrocznemu bogu.

Rozerwanie przyniosło mieszkańcom Aryth, nawet tym, którzy nie mieli żadnych więzi z bogami, inne, dalekosiężne skutki. Upadli i Zagubieni to jeden przejaw kataklizmu. Bez miejsca ostatniego spoczynku duchy zmarłych pozostały na Aryth. Niektóre zostały przykute do ciał, powracając z martwych jako ohydne parodie swych poprzednich wcieleń, skażone szaleństwem i wiecznym głodem mięsa żywych. Inne opuściły swoje ciała, aby wędrować po świecie. Niewidoczne, ale nie nieodczuwalne, bezcielesne dusze, które zależnie od swego widzimisię mogą niszczyć lub wspierać żyjących.

Nieprzenikalny Całun, który oddzielił śmiertelne i niebiańskie królestwa, wpłynął też na inne – poza niegdyś żywymi – istoty. Wszyscy podróżnicy z innych planów, anioły i demony pospołu, zostali uwięzieni na powierzchni Aryth. Nieprzebrane rzesze takich istot, w tym przybysze, istoty baśniowe i żywiołaki, zostały tu uwięzione, gdy śmiertelne królestwo zostało odcięte od zewnętrznych planów. Część po prostu przebywała na Aryth podczas Rozerwania, czy to za sprawą magii czy z woli bogów. Inne zostały wygnane wraz z Izradorem – jego dobrowolni popiecznicy w wojnie z bogami, którzy mieli dzielić z nim straszliwą karę. Były w końcu i te nieszczęsne istoty, które zostały porwane z szeregów swoich bogów, kiedy wygnanie Izradora zostało wypaczone. Rozerwanie ściągnęło je na Aryth, a Całun je tu uwięził. Bez względu na sposób przybycia wszystkie te istoty, zwane wspólnie Uwięzionymi, dołączyły do Wiecznych i Zagubionych, stając się duchami Midnight.



# Duchy Midnight

Ci z Uwzięzionych, którzy zostali wygnani wraz z Izradorem lub zostali wciągnięci przez wir Rozerwania, przybyli na Aryth w swych najczystszych formach jako istoty myśli i mocy, światła i cienia. Porwani bez postaci czy ciała, zostali zmuszeni do egzystencji jako pozbawione tożsamości duchy. Nawet ci, którzy zostali tu przywołani i którym magia nadała cielesny kształt, zostali pod wpływem czasu lub przemocy zniszczeni. Bez możliwości powrotu do rodzinnych planów dusze Uwzięzionych stały się ostatecznie bezcielesnymi i niemal bezradnymi duchami.

*Obowiązkiem każdego człowieka jest doskonalić się, a ten, kto nie poprawia swej pozycji, umrze bez czci i honoru. Wartościowy człowiek będzie na zawsze przemierzał nieboskłon z Niebiańskimi Zastępami, sheol zaś będzie skazany na samotny marsz ciemnymi miejscami.*

– Fragment *Sorshefu Sahi*

## Zagubieni

Samotny człowiek przemierza kupiecki trakt, ledwo widoczny przez zasłonę zarastającej go ostrotrawy. Zdaje się znać drogę, bowiem kieruje się wprost w stronę grupy budynków, rysujących się cieniem na tle osikowego zagajnika. Miecz i łuk na plecach, nóż bojowy w dłoni, wszystko wskazuje, że jest wojownikiem, a nie powracającym myśliwym. W oddali, wśród drzew, słychać łopotanie ptasich skrzydeł, ale poza ich wołaniem ciszy nie mać żaden dźwięk: nie słychać ludzi krzających się przy pracy, młota i kowadła, orających pola boro, ani gwaru codziennych rozmów. Kiedy mężczyzna zbliża się do osady, dostrzega ślady zniszczenia. Nie oszczędzono żadnego budynku. Drzwi zostały wyważone, a przynajmniej dwa budynki spalono do cna, acz niszczycielski ogień już dawno wygasł. Ze łzami powoli spływającymi mu po twarzy mężczyzna zagląda do małego domku na skraju miasta. Nie ma śladów kim lub czym byli napastnicy, nie ma też ciała. Kiedy wojownik zaczyna przeszukiwać gruz w poszukiwaniu przebłysków przeszłości i pamiątek, łzy przychodzą szybciej. Gdzieś w oddali zaczyna szczekać pies. Jego ujadania nie przepęlnia gniew, ale strach. Rozglądając się, wojownik dostrzega wydłużające się cienie. Słońce chyli się ku zachodowi. Wie, że kiedy zapadnie noc, musi się znaleźć daleko od domu: cokolwiek zniszczyło wioskę, może powrócić, albo, co gorsza, ci, których kiedyś znał i kochał, mogą nie spoczywać spokojnie w swoich grobach.

W odróżnieniu od innych światów połączonych z astralnym i eterycznym planem, Aryth jest całkowicie odcięta od pozostałych płaszczyzn i tradycyjnych przybytków tego, co niewidoczne. Świat jest otoczony martwym wiatrem agonii i milczącym lamentem zropanzonych dusz zmarłych i duchów uwięzionych tu istot z innych planów.

Prócz dusz zmarłych i duchów gości z innych światów, niewidoczną krainę zamieszkują potęgi, które zawsze były i zawsze będą obecne na Aryth. Powstały wraz ze światem i są jego częścią, tak jak światło jest częścią ognia, a ciemność częścią cienia. Ludy Aryth nazywają je Wiecznymi i czczą jako bogów miejsc i duchy natury, jako obce istoty, które wysłuchują próśb i ukochanych opiekunów, na których można polegać. Są na przemian opiekuńczy i niszczycielscy, wrażliwi i nieczuli, lecz nikt nie potrafi powiedzieć, o czym, jeśli w ogóle, myślą.

Podczas gdy Wieczni kontynuowali swoje nieopięte istnienie, a Zagubieni wyli z rozpacz i szaleństwa, Uwzięzieni na swoje wygnanie zareagowali na wiele sposobów. Część ukryła się przed światem, inni zwrócili się przeciw niemu. Wielu z nich przemierza dziś Aryth z tajemnym i ezoterycznym posłannictwem, niektórzy z nich służąc dobru, inni złu, wszyscy szukają drogi do domu.

Uwzięzieni, jeśli zechcą, mogą w granicach swoich możliwości przybrać cielesną postać. Duchy żywiołaków potrzebują obecności odpowiedniego żywiołu, z którym są zestrojone. Duchy istot baśniowych mogą wkroczyć do tego świata jedynie w miejscach pełnych życia i naturalnej obfitości, i są z tymi miejscami związane, tak jak każda driada związana jest ze swym drzewem. Przybysze mogą podróżować bardziej swobodnie, ale robią to kosztem cielesnych mieszkańców Aryth. Mogą wpływać na otaczający świat tylko poprzez opętanie i porwanie cudzego ciała. Ciało, które pozostaje opętane przez taką istotę przez dłuższy czas, zaczyna się zmieniać, stając się ostatecznie demonem lub aniołem, który nim zawładnął.

Garstka mieszkańców Ostatniej Ery posiada wiedzę o przyzywaniu i potrafi rozkazywać tym duchom tak, aby były posłuszne ich woli. Czarownicy potrafią wyrwać je z ich bezcielesnych więzień i tymczasowo nadać im postać. Najpotężniejsi druidzi rozmawiają z duchami natury, natomiast legaci Zakonu Cienia panują nad demonami i innymi plugawymi istotami z niższych planów. Wszelako, w świecie MIDNIGHT nie są to bezimienne duchy przyzywane do materialnego królestwa, aby wykonać wskazane zadanie i wrócić następnie do swojej ojczyznej domeny. Są wyjątkowymi i potężnymi istotami z odrębnymi osobowościami, charakterami i własnymi celami. Ich prawdziwe imiona są słowami mocy, pilnie strzeżonymi przez tych, którzy je znają, a ich usługi niosą ze sobą cenę, którą zapłacić godzą się tylko nieliczni.

Wielu z Uwzięzionych to istoty o wielkiej mocy, które nawiedzają dzikie ostępy i granice cywilizowanego świata. Są pośród nich istoty na tyle potężne, aby przeciwstawić się wezwaniu śmiertelnych, istoty, które stanowią zgubę podróżnych i tych, którzy zmuszeni są żyć w obrębie ich dominium. Dżungla Aruun jest domem dla wielu takich duchów, nawiedzających w szczególności ruiny legendarnego Ibon-sul.



# Magia Midnight

Ten sam całun, który oddziela śmiertelny świat od niebiańskiego królestwa, uniemożliwiając przybyszom powrót na ojczyste plany, a duszom osiągnięcia ostatecznego spoczynku, zapobiega również magicznym podróżom na i poprzez inne plany istnienia. Czary, które opierają się na podróży lub komunikacji poprzez inne płaszczyzny, takie jak *kontakt z innym planem*, *eteryczność* czy *teleportacja* nie były używane od czasów Rozerwania.

Ta izolacja od innych planów to tylko jedna ze zmian wprowadzonych w magii i czarodziejstwie świata MIDNIGHT. Magia Aryth jest rzadka i potężna, wprowadzono więc nowe zasady nauki i rzucania czarów, lepiej odzwierciedlające jej rolę w tym świecie.

W świecie MIDNIGHT istnieją trzy rodzaje magii: mistyczna, objawień i wrodzona. Magia objawień to ta, którą bogowie obdarzają swoich wyznawców. Magia objawień pozwala czynić prawdziwe cuda, od komunikacji wiernego z jego bogiem po wskrzeszanie zmarłych. W MIDNIGHT cuda są jednak rzadkie, a te, które już mają miejsce, zawsze służą niegodziwym celom. W Ostatniej Erze Eredane tylko jeden bóg odpowiada na modlitwy i nie jest on ani dobroduszny, ani litościwy. Czy to za sprawą jego podstępny, czy zwykłej kolei rzeczy, mroczny bóg Izrador, Cień z Półno-

cy, jest jedynym bóstwem na Aryth, które nadal potrafi dotrzeć do swoich wyznawców i pobłogosławić ich czarami.

Wrodzona magia nie pochodzi z jakiegoś zewnętrznego źródła, ale z wnętrza. To pierwotna i niebezpieczna magia fantastycznych stworzeń, to guślarska magia niziołków i intuicyjna magia elfów.

Magia mistyczna jest tym rodzajem magii, z którego BG będą najczęściej korzystać. Polega na manipulacji energią i mocą, które otaczają i spajają całą Aryth, w celu uzyskania nadprzyrodzonych efektów. Magia mistyczna obejmuje podstawowe czary z list barda, druida, zaklinacza i czarodzieja. Bohater-czarownik może uczyć się czarów ze wszystkich szkół magii, jakie poznał, niezależnie od tego, do jakiej listy należały w zasadach podstawowych. Magia mistyczna to system oparty na atutach, niezwiązany w świecie MIDNIGHT bezpośrednio z żadną klasą bohatera – każda postać może się nauczyć rzucania czarów bez uciekania się do wieloklasowości!

Tak poważna zmiana w systemie magii, a także rzadkość magii w świecie MIDNIGHT, miały wpływ na klasy bohaterów: podstawowe klasy posiadające drugorzędne umiejętności magiczne lub nadnaturalne, takie jak mnich, tropiciel i paladyn, zostały z gry usunięte. W niektórych przypadkach zostały wprowadzone nowe klasy podstawowe, aby zapełnić powstałą lukę. Poza nowymi klasami, system magii oparty na atutach pozwala graczom przede wszystkim stworzyć bohatera, którego zdolności w rzucaniu czarów będą, zależnie od przyjętej koncepcji, odpowiednio duże lub małe. Każdy bohater, czy będzie to sprytny łotrzyk, który skorzystałby z magii iluzji i oczarowania, czy opancerzony wojownik, któ-

## Przymierze

Wojny z Izradorem wydały na świat wielu wielkich bohaterów każdej rasy. Pamięć o tych wojownikach pomaga utrzymać wiarę wśród ludzkich powstańców i obrońców fey, którzy po dziś dzień walczą z Cieniem. Niektórzy mówią, że siła, którą ukazali w walce z Izradorem, przetrwała w broni, której używali.

Elenia była elfką, której rodzina została zamordowana podczas orczego najazdu na Althorin. Legenda głosi, że dziewczyna jedną strzałą zabiła dwudziestu siedmiu orków. Z ostatnią strzałą w kołczanie przekradała się przez zgłiszczona miasta, strzelając do nic niespodziewających się wojowników. Kiedy padali martwi, podkładała się do ciał i wydobywała nienaruszoną strzałę. Czyniła tak raz po raz, aż przestraszony oddział orków zbił się w kupę i wyruszył na nią zapolować. Mówi się, że zanim ją powalili, swoim ostatnim strzałem zabiła ich przywódcę. Po dziś dzień elfi łucznicy, którym kończą się pociski, recytują jej imię, prosząc, aby jej łaska pokierowała ich strzałami. Kołczan Elenia, jeśli komukolwiek udało się go odnaleźć, ma ponoć niewyczerpany zasób strzał.

Puldur był wielkim krasnoludzkim zbrojmistrzem i wytrawnym wojownikiem, któremu przypisuje się szereg niesłychanych wyczynów. Najbardziej wspaniałym się chyba Długim Pojedyńkiem na Przełęczy Hanigor. Puldur, ostatni żyjący obrońca Hanigor, utrzymał przełęcz przez trzy dni i trzy noce, mając przeciwko sobie watahę łupieżców liczoną w setkach orków. Kowale pieśni mówią, że w minionych dniach, kiedy orkowie mieli w sobie jeszcze krztynę dumy i honoru, można ich było sprowokować i wyzwąć na pojedynek. Mówi się, że to właśnie zrobił Puldur, sto i więcej razy, bez chwili wytchnienia, utrzymując swoją samotną pozycję. W pojedynkę żaden ork nie stanowił wyzwania dla wytrzymałości Puldura i mocy jego mithrilowego topora. Krasnolud powalał orków, jednego po drugim. O świecie czwartego dnia stopy ciał były tak wysokie, że zabarykadowały przełęcz, a pozostali przy życiu wojownicy orków uciekli pod osłoną nocy. Bardowie utrzymują, że to z powodu tej bitwy każdy wykuty w krasnoludzkich kuźniach mithrilowy topór jest grawerowany klanowym znakiem Puldura. Mówią też, że ten, kto włada samym toporem Puldura, nigdy nie zazna zmęczenia ani rozpoczy i nie zostanie pokonany w pojedynku.

Aio Lekka Stopa przeżył zburzenie swojej wioski, ale wszyscy i wszystko, co kochał, zostało mu tamtej nocy odebrane. Aio został oddany w niewolę bogatego legata, który życzył sobie mieć kucharza niziołka. Ten odgrywał swoją rolę, ale przy najbliższej okazji nauczył się otwierać zamek skuwającej go obroży. Pewnej nocy ukradł nóż kuchenny i wymknął się do pobliskiego, pogrążonego we śnie obozowiska orków. Kiedy opuszczał je godzinę później, pozostawił za sobą dziewięciu martwych orków, nadal w swoich postaniach. W ciągu następnych tygodni Aio kontynuował swoje nocne wypadki, a wieść o jego sprycie i waleczności rozniosła się szybko. Ostatecznie Aio został złapany i ścięty, ale jego nóż trafił w ręce zniewolonych niziołków, aby i oni mogli wymierzyć sprawiedliwość swoim oprawcom.

ry pomiędzy bitwami chciałby rzucać własne czary lecznicze, może się teraz zająć magią, czy to ogólnikowo czy też skupiając się na kilku wybranych szkołach magii, które najlepiej mu się przysłużą.

Dla tych, którzy chcą zgłębić tajniki magii mistycznej, MIDNIGHT wprowadza nową klasę postaci – mistyka. Role, które niegdyś pełniły podstawowe klasy czarowników, w świecie MIDNIGHT wypełniają podklasy mistyka. Natomiast nowe klasy prestiżowe odzwierciedlają wybitną specjalizację mistyka w pewnym stylu lub dziedzinie czarowania. Na przykład, ścieżka druida jest w świecie MIDNIGHT prawdziwą klasą prestiżową. Jej adepci opanowali magię natury i zdobyli władzę nad roślinami i zwierzętami Aryth. Z drugiej strony prestiżowa klasa czarodzieja oferuje prawdziwe mistrzostwo wysokopoziomowej magii, zdobyte na drodze tradycyjnej nauki i korzystania z mistycznych ksiąg.

Poza oddzieleniem rzucania czarów od zdolności klasowych, system magii MIDNIGHT wprowadza też nowe zasady nauki, przygotowywania i rzucania czarów. Oparty na klasach i poziomach system komórek pasujący do światów cywilizowanych, ale nieporęczny w przypadku bardziej naturalistycznych i intuicyjnych magicznych tradycji MIDNIGHT został zmieniony. Za każdym razem, kiedy rzucasz czar w świecie MIDNIGHT, zużywasz kilka punktów rzucanych magiczną energią. Liczba dostępnych mistykowi punktów rośnie wraz z jego poziomem. Pula punktów dostępna innym bohaterom jest mała i wzrasta powoli, pozwalając im rzucać jedynie jeden, może dwa czary dziennie. Jeśli jednak pojawi się wielka potrzeba, jak dzieje się nągminnie w tych mrocznych czasach, można dokonać wielkim poświęceniem. Dlatego kiedy czarownikowi skończy się magiczna energia, kosztem swoich sił vitalnych może kontynuować rzucanie czarów. Liczba mistyków, którzy oddali w ten sposób życie jest nieprzeliczona. Wiele historii opowiada o czarownikach, którzy poświęcili się, aby ostatkiem sił rzucić na rannego wojownika czy cierpiącego niewinnego niezwykle potrzebne mu lecznicze zaklęcie.

System magii MIDNIGHT pozwala bohaterom na spontaniczne rzucanie czarów i, co ważniejsze w tych ponurych czasach, kiedy towary są rzadkie, a handel jest luksusem, często bez materialnych komponentów. Rytuały pozwalają czarownikom tworzyć potężniejsze i bardziej różnorodne efekty, wykraczające poza sztywne ramy systemu listy czarów, a talizmany czarów umożliwiają mistykom efektywniejsze rzucanie konkretnych czarów lub czarów z konkretnej szkoły magii. Wszystkie te czynniki sprawiają, że czarownicy świata MIDNIGHT są wszechstronni, co równoważy mniejszą liczbę rzuczanych dziennie czarów.

## Przedmioty Mocy

W MIDNIGHT magiczne przedmioty są o wiele radsze niż w innych światach fantasy. Po części odpowiada za to palące pragnienie popleczników Izradora ujarzemia lub zniszczenia wszystkich przedmiotów mocy, które dostaną się w ich ręce. Nie bez powodu wierzą, że magia to jedna z nielicznych broni ich przeciwnika, która może wyrównać przewagę, zapewnioną mrocznemu bogu przez przytłaczającą liczebność i dzikość jego sług. Poza tym jednak magia Aryth jest z definicji mniej trwała niż ta występująca na innych światach,

przychodzi i odchodzi w niewidocznych falach mocy. To oznacza, że stworzenie trwałego magicznego przedmiotu wymaga wiele więcej niż tylko wydatku bogactwa, surowców i odrobiny osobistej energii. Aby przedmiot został trwale zaklęty, jego twórca musi sięgnąć do jednego ze źródeł magii, zwanych węzłami mocy. Niestety dla sił światła wiele takich magicznych węzłów znalazło się pod kontrolą Izradora i jego Królów Nocy.

Kiedy dojdzie już do powstania magicznego przedmiotu, będzie to obiekt o wielkiej mocy i wartości, a nigdy szablonowe i zużywalne narzędzie, jakich stopy wypełniają plecaki bohaterów innych światów. Magiczne przedmioty świata Aryth są wyjątkowe i często przekazywane potomnym jako rodzinne pamiątki, wręczane uczniom przez mistrzów jako podarki czy oferowane jako nagrody za ważne przysługi. Bohaterowie MIDNIGHT będą mieli dostęp do o wiele mniejszej liczby magicznych przedmiotów niż ich odpowiednicy z innych światów, ale te, które już posiadają, będą naprawdę szczególne. Moc niektórych z takich przedmiotów będzie rosła razem z umiejętnościami ich właścicieli. Te, tak zwane przedmioty przymierza, będą zyskiwać ulepszone lub nowe zdolności wraz ze wzrostem osobistych umiejętności, doświadczenia i samoświadomości bohatera.

## Zwierzyna

Czarownicy świata MIDNIGHT władają potężną magią, ale muszą się też zmierzyć z wyjątkowymi wyzwaniem. W krainach kontrolowanych przez Królów Nocy tylko legaci i ci mistycy, którzy zapredali dusze Izradorowi, mogą swobodnie używać magii. Dla podbitych mieszkańców okupowanych ziem paranie się czarami jest karane śmiercią. Dola mistyków żyjących pośród obłożonych elfów i krasnoludów nie jest lepsza – ich talenty czynią z nich oczywiste cele, a tych, którzy zdołają ich zniszczyć lub – lepiej – wziąć żywcem, okrywa się chwałą. Los przeznaczony tym nieszczęsnym jeńcom należy do najstraszliwszych na Aryth.

Tropienie takich przestępców przypadło legatom, których mroczny bóg obdarzył w tym celu potężnymi sprzymierzeńcami. Legatom zawsze towarzyszą osobliwe, niezwykle inteligentne zwierzęta, które zdają się móc tropić powstańczych czarowników z równą łatwością, jak ogary tropią ranną zwierzynę. Te istoty, których sam dotyk jest ponoć trujący dla czarowników parających się magią bez przyzwolenia mrocznego boga, wzbudzają powszechny strach wśród mistyków MIDNIGHT.

## Czarne charakterystyki Midnight

Legaci to tylko jeden z wielu rodzajów przeciwników, którzy zagrażają przyszłości Eredane. Wrogowie i złoźyńcy MIDNIGHT są niezliczeni, a sprzymierzeńcy nieliczni. Ponad nimi wszystkimi stoi Izrador. Cięż z Północy nie jest zwykłym władcą czy tyranem z krwi i kości – to bóg, który kroczy po ziemi,



znajdujący się tak wysoko nad ludźmi, jak ludzie nad insektami. Posiada moc, której zdobycie nie śni się żadnemu śmiertelnikowi, jego potęga wykracza nawet poza moce Królowej-Wiedźmy. Niemniej jednak Izrador nie jest wszechwiedzący, gdyż zmuszony jest przebywać w swej bezkształtnej ciemności. Mroczny bóg polega na swych sługach, którzy potrafią przemierzać ziemie Eredane w sposób jemu niedostępny. W zamian za obietnice władzy, nakazuje im siać strach i wątplenie.

## O urodzonych i wyhodowanych

Czując zjełczały zapach, Couthlin zmarszczył nos. Odór potu, krwi i mniej godnych płynów unosił się w jego stronę, kiedy spacerował wiszącym chodnikiem. Jak zwykle wieśniacy krzatali się na dole w swym bezrozumnym stadzie.

– Cywilizowani!

Idąca przodem wielka, przypominająca z wyglądu psa istota zatrzymała się i spojrzała na niego, przechylając ze zdziwieniem łeb. Legat zmarszczył brwi i poszedł dalej, szarpiąc za łańcuch przytroczony do obroży.

– Głupie zwierzę. Nie, nie są cywilizowani. Wyrażałem swoje niedowierzanie. Zażartowałem sobie. Wracaj do tropienia.

Opętany przez astiraxa ogar posłusznie wrócił do węszenia.

Legat ponownie zmarszczył brwi. Jednostronna komunikacja z tym tropiącym magię zwierzęciem była dla niego żenująca. Zanim powróci do Theros Obidii, jego umiejętności prowadzenia dyskusji i manipulacji całkowicie stępieją.

Parsknięcie astiraxa wyrwało Couthlina z rozmyślań. Psi stwor niewątpliwie obserwował jedną z mijanych postaci. Oczy Couthlina również za nią podążyły, zauważając sterzący pod płaszczem podejrzany podłużny kształt. Mniej więcej kształtu pochwy.

– Broń... magiczna? – zapytał szeptem.

Astirax warknął potakująco.

– Idź więc za nim – rzucił ochoczo Couthlin, wypuszczając łańcuch. – Kiedy wytropisz jego kryjówkę, wróć do mnie do świątyni.

Zwierzę wtopiło się w cienie i pokłusowało za przestępcą... ku swojej zgubie. Przynajmniej taką Couthlin żywił nadzieję. Tropiąca magię bestia była świadkiem zbyt wielu intryg i kłowań Couthlina. Najemnik, za którym teraz podążała szybko, zgodził się na jego warunki: zabij astiraxa, a w zamian zachowasz podarowany ci przeze mnie miecz.

Tymczasem na ulicy poniżej astirax aż zaślinił się w oczekiwaniu. Zapach magii w powietrzu był silny... pochodził nie tylko od miecza, ale jeszcze od przynajmniej kilku zaklętych bełtów. Wszystkie kusze były wycelowane w chodnik powyżej, ten, po którym przechadzał się jego pan.

A raczej jego *były* pan.

Nad wszystkimi sługami Izradora stoją Królowie Nocy. To oni stanowią największych wrogów bohaterów świata MIDNIGHT. Ci czterej przybocznicy Cienia rysują się nam jako postaci tragiczne i upadłe, tym bardziej, że kiedyś byli bohaterami Eredane. Jeśli czwórka z najdzielniejszych obrońców światła dała się skusić podszeptom zdrady Izradora, to który śmiertelnik Ostatniej Ery może śnić się im przeciwstawić? Zaiste, tak jak przewidział to mroczny bóg, fizyczne zniszczenia dokonane przez Królów Nocy podczas Trzeciej Ery były niczym w porównaniu do strat, które do dnia dzisiejszego ponosi morale obrońców Eredane wskutek samego istnienia tych straszliwych istot. Nawet najwięksi bohaterowie MIDNIGHT boją się tej czwórki. Królowie Nocy są bogami pośród ludzi i nikt nie może się z nimi równać. Tylko ciągła walka i zabiegi Królowej-Wiedźmy ratują obrońców Eredane przed zmiążdżeniem pod ciężarem ich potęgi. Na szczęście w tych wysiłkach pomagają jej sami Królowie Nocy. Tylko ich własna żądza władzy, jasna w obliczu wewnętrznych zmagani i niezemskich spisków, powstrzymuje ich od skupienia całej swojej uwagi na unicestwieniu wrogów mrocznego boga.

Ponad tymi przytłaczającymi potęgami istnieją także wrogowie, z którymi bohaterowie MIDNIGHT mogą i muszą się zmierzyć. Wśród nich naczelne miejsce zajmują legaci, mroczni kapłani z Zakonu Cienia. To najpotężniejsi ze śmiertelnych sług Izradora i to nie tylko z powodu przyznanej im magii. O wiele ważniejszy od boskiej mocy jest wpływ, jaki legaci mają na każdy aspekt życia podbitego Erenlandu, od orczych band po żywoty i mienie pospolitych mieszkańców. Legaci mają w swych działaniach wolną rękę, mogą się posunąć do najczarniejszych uczynków, o ile efekt będzie służył dobru ich boga. Morderstwa i kradzieże są skrywane pod płaszczykiem kar i dziesięciny, a moc i obrządki Zakonu opierają się na składaniu ofiar z żywych, inteligentnych i zazwyczaj niewinnych istot. Koniec końców legaci otrzymują przebiegłych służących, zwierzęta obdarzone mroczną inteligencją i niezawodnym zmysłem pozwalającym wskazać zdrajców Cienia z Północy.

Tak jak znacznie silniejszą potęgą, i ci przeciwnicy są zajęci spiskowaniem przeciw sobie. I oni walczą o pozycję, zdradzają i schlebiają sobie, starając się wspiąć jak najwyżej po starożytnym i kruszącym się masywie łaski Izradora.

Mocą ustępujące legatom, ale nie mniej niebezpieczne dla ludów Eredane, są dzikie i nieustępliwe hordy orków. Nie są to jednak bezmyślne zwierzęta znane z innych światów. Orkowie z MIDNIGHT to wybrańcy Izradora, wyhodowani z myślą o sile i dzikości, dumie i sprycie, mający za zadanie tylko nienawidzić i zabijać. Czynią to jednak tak bezinteresownie i z taką pasją, że siły zła widzą w ich działaniu piękno. Tylko orkowie każdej nocy słyszą i widzą przesłanie Izradora i tylko im mroczny bóg przyobiecwał dziedzictwo świata.

Tam gdzie króluje ignorancja, ból i bezradność, zawsze znajdują się ci, którzy będą żerować na nieszczęśliwych i bezbronych. Zniszczenia, których dokonała armia Izradora podczas podboju Erenlandu, pozostawiły gospodarkę w ruinach, lud złamany pod jarzmem tyranów i pozbawioną surowców ziemię, której bezdroża przemierzają wrogowie o tysiącu imion i twarzy. Tak jak na innych światach, potwory i drapieżne bestie włóczą się po pustkowiach pomiędzy ośrodkami cywilizacji, ale jak można walczyć z takimi stworami w świecie, w którym broń jest zakazana a magia tropiona? W rzekomo bezpiecznych wsiach i miastach dla odmiany na ludzi polują szpiedzy i kolaboranci. To

zdrajcy własnego ludu, którzy chcąc ocalić własną skórę lub otrzymać władzę z rąk czarnych władców, wydają tych, którzy sprzeciwiają się dekretem Królów Nocy i żądaniom legatów.

Do przestępstw zalicza się piśmienność i jej naukę, praktykowanie magii, wpieranie banitów, a nawet ukrywanie przed poborcami dziesięciny kilku worków ziarna, przeznaczonych na wykarmienie rodziny. Kary za takie występki zaczynają się od chłosty, tak ciężkiej, że może zabić większość ludzi, poprzez niewolnictwo, które skraca żywot najtwardszych, aż po los gorszy od śmierci.

W świecie MIDNIGHT są też inni, trudniejsi do zdefiniowania i pobicia przeciwnicy. Głodu i podstawowych potrzeb nie zgładzi żaden miecz. W serca mieszkańców Eredane zakrada się zwątpienie i ośpienie, których nie wygna żaden czar czy rytuał.

## Bohaterowie Midnight

Legendarni bohaterowie poprzednich wieków są albo martwi, albo zdeprawowani przez Cień. Królewskie rody wymarły, a potęga elfów i krasnoludów osłabła. Jedyne, co stoi pomiędzy bezbronnymi masami ludów Eredane i przytłaczającą siłą zła, to garstka zacieklej i zdeterminowanych bohaterów. Postacie graczy należą właśnie do tego nielicznego grona nieugiętych i niezłamanych.

Swoją epicką podróż mogą zacząć jako niedoświadczeni i zdesperowani uciekinierzy, ale ich przeznaczeniem jest stać się ostatnimi wielkimi obrońcami Aryth. Nikt ich nie zapowiada i nikt nie przyjmuje ich z otwartymi ramionami. Niebezpieczeństwo często podąża tuż za nimi i nawet pospolity lud, który starają się chronić, może się zwrócić przeciw nim. Nastąpiła era ciemności i strachu, a dla wielu nie ma już nadziei. Zwątpienie obraca się w desperację, większość prostego ludu chce po prostu ocalić siebie i swoje rodziny przed zniszczeniem z ręki Królów Nocy. Pomagać zaślepionym chwałą bohaterom to sprowadzać na siebie gniew Cienia, a niewielu marzy o śmierci za straconą sprawę.

Mimo piętrzących się przeciwności bohaterowie MIDNIGHT posiadają kilka prostych, ale potężnych przewag nad swoimi wrogami. Rasy wolnych ludów Eredane zostały zahartowane latami niedostatku i wojny. Swoje ojczyste ziemie znają jak nikt inny i na tej znajomości terenu opierają swoje przetrwanie i bezpieczeństwo. Mają wrodzone skłonności do pewnych umiejętności, zdolności i broni, których próżno szukać u ras z innych światów. Czy miałyby to być droga konia czy droga miecza, używanie magii czy ukrywanie się, rasy Eredane przodują we wszystkich dziedzinach. Nawet istoty wyhodowane przez samego Izradora, orkowie, mogą być bohaterami MIDNIGHT, a ich siła i zażartość obrócone przeciwko braciom są rzeczą zaiste straszną.



## Bohater

Całe życie szanowałem Eanosa, naszego kowala. Eanos wzrostem przytłacza każdego mężczyznę w wiosce. W każdej wigilię letniego przesilenia podczas pokazów siły dzwiga nad głowę okrągłe kamienie spoczywające na placu zebrań. Unosi je nad sobą i rzuca nimi na dobre trzy długości własnego ciała. Inni mężczyźni nie mogą nawet podnieść takiego kamienia, co dopiero nim rzucić.

Jeśli jest coś do roboty, Eanos jest zawsze pierwszy przy pracy, nie ma nic, czego by nie naprawił przy pomocy swojej siły i narzędzi, które pozwolono mu zatrzymać. Orkowie nieustannie się z nim droczą, gotowi sprawdzić się w zmaganiach sił, ale on nigdy nie odpowiada na ich zaczepki. Jest jasne, że tutejszy legat nim pogardza, ale Eanos nigdy nie dał mu pretekstu do wyładowania swojej złości. Aż do teraz.

Cztery dni temu podróżny partacz przybył do miasta z wieściami i drobnymi przedmiotami na wymianę. Miał ze sobą lecznicze maści na poparzenia i czerwoną wysypkę, których rozpaczliwie potrzebowaliśmy. Zaofiarował nam maści, jeśli w zamian Eanos naprawiłyby jego małą siekierkę i kilka innych metalowych narzędzi. Eanos znał prawa, które zabraniały mu korzystać z kuźni bez zezwolenia, ale nie widział nic złego w naprawieniu kilku prostych narzędzi.

Partacz okazał się szpiegiem wysłanym do Eanosa, aby skusić go do złamania prawa.

Legat i partacz wraz z niemal tuzinem uzbrojonych po zęby orków przybyli do Eanosa tuż po świcie. Karą za jego zbrodnię było 30 batów. Eanos, chociaż z łatwością mógłby złamać legatowi kark, poszedł potulnie do drewnianego słupa białego w murawę w centrum wsi. Chwycił go, kiedy orkowie pochyłali się do kolejnych batów. Krzyczał, ale nie puścił słupa.

Kiedy było po wszystkim, obmyśliśmy jego rany najlepiej jak potrafiliśmy i zanieśliśmy go do jego łóżka. Minęły już trzy dni, a Eanos nadal nie odzyskał czucia w lewej ręce. Niektórzy wątpią, czy kiedykolwiek je odzyska.

## Moc Aryth

Niewielu oddaje swe miecze w ich sprawie, żaden bóg nie odpowiada na ich modlitwy, ale sama Aryth wspiera tych, którzy wydają walkę Izradorowi. Jej zwierzęta zjednoczyły się, zmadrzały i same wypowiedziały wojnę najeźdźcom. Węzły mocy obdarzające zdolnościami tworzenia magicznych przedmiotów są ukryte przed oczami legatów i ich bestii-tropicieli. Amulety i ziołowe mikstury stanowią dla obrońców dobra dary, które nie zostaną wykryte, tak jak inna magia. Nie stworzy ich także nikt, kto nie będzie zespolony ze światem natury i rytмами życia.

Aryth sięga też ku swym obrońcom również w inny, mniej subtelny sposób. Poprzez moc heroicznych ścieżek bohaterowie MIDNIGHT otrzymują nadzwyczajne, nadnaturalne i podobne

do czarów zdolności, wcześniej znane tylko magicznym bestiom i istotom im podobnych. Bohater krwi gigantów góruje wzrostem nad zwykłymi ludźmi i taką też posiada siłę, bohater krwi fey dziedziczy grację i intuicję eterycznych leśnych duchów. Protektor i bestia przenoszą wojnę na ziemię wroga – pierwszy z wolą i determinacją godną każdego paladyna, drugi z dzikością i okrucieństwem wygłodniałego drapieżnika. Chyży i kroczący wśród cieni, wybraniec stali i warg, wykuty z żelaza i uzdrowiciel, każdy z osobliwym darem, którego nikt nie może wytłumaczyć i nikt nie może odebrać, z darem, który czyni potężnych bohaterów jeszcze potężniejszymi i wciąga do walki tych, którzy w innych okolicznościach zlekłby się lub uciekli. Bowiem kiedy osoba zostanie naznaczona brzemieniem heroicznej ścieżki, jej przeznaczenie nie należy już do niej. Staje się obrońcą Aryth i jej wolnych ludów, a zarazem wrogiem sił ciemności. Po części z powodu heroicznych ścieżek, po części z desperacji, bohaterowie MIDNIGHT pochodzą ze wszystkich ścieżek życia. Nie są awanturnikami, poszukiwaczami chwały, łowcami skarbów i im podobnymi. Są zwyczajnymi mężczyznami i kobietami, czasem nawet dziećmi, których pozbawiono wolności i własnych praw, którzy musieli oglądać, jak ich lud i rodziny były bite, mordowane, torturowane i głodzone. Zabrano im wszystko: oręż, wiedzę, schronienie i pożywienie.

Jest jednak jedna rzecz, której wróg nie może bohaterom MIDNIGHT odebrać. Tą rzeczą jest nadzieja.

## Rasy Eredane

Spośród bohaterów, którzy stają na drodze Cienia, ludzie napotykać największe wyzwania i zarazem najłatwiejsze ścieżki. Ongiś ludzkie ziemie są obecnie podbite, stanowią plac zabaw dla orków, legatów i kolaborantów. Na północy Dornowie przypłacili swój długotrwały opór niemal całkowitą anihilacją i totalnym podporządkowaniem. Na południu Sarcosanie za swój upadek mogą obwiniać część swoich pobratymców, bowiem wielu przedstawicieli tej dumnej niegdyś rasy wstąpiło na służbę Cienia. Prawdziwi Erenlandczycy, rasa ludzi o mieszanej, dornijsko-sarcosańskiej krwi, nie posiadają kulturowej tradycji i dumy któregośkolwiek z rodzicielskich narodów, co jest zarazem korzyścią i słabością.

Chociaż takie wyzwania zmiażdżyły i rozgromiły rzesze zwykłych ludzi, wzmocniły i zahartowały żyjących pośród nich bohaterów. Dornowie ponownie zwrócili się do swoich Wielkich Domów, wskrzeszając wojownicze tradycje. Z bezkresnych równin południowego Erenlandu wolni jeźdźcy Sarcosan nękają siły Cienia. W miastach ich rodacy intrygą i skrytością utrzymują przy życiu cichy, ale zabójczy ruch powstańczy. Wobec Erenlandczyków nikt nie ma oczekiwań i wyrobionych opinii. Niewiele jest ograniczeń wiążących ich w walce z Cieniem. Pozbawieni wszelkich tabu, działają pod samym nosem zdobywców, doskonałą najlepszą strategię i umiejętności swoich przodków i adaptują się do życia, które niewielu byłoby w stanie wytrzymać.

W przeciwieństwie do ludzi, starsze rasy nie mają wyboru pomiędzy okupacją i oporem, wolnością i niewolnictwem. Królowie Nocy polują na elfów i krasnoludów, wiedząc, że opór przeciwko Cieniowi drzemie w ich naturze i nie zgaśnie, dopóki nie polegnie ostatni z nich. W olbrzymiej puszczy Erethoru, elfowie utrzymują ostatnią twierdzę magii i pokoju, z czym mroczny bóg nie może się pogodzić. Krasnoludowie znaleźli się na krawędzi