

Królowie Nocy

Królowie Nocy to potężni zastępcy Izradora, demoniczne istoty, które niegdyś posiadały śmiertelną powłokę, ale dziś stały się nieśmiertelnymi awatarami zła i zniszczenia. Byli ongiś wielkimi bohaterami ludów Eredane, ale zostali skuszeni potęgą i obietnicami Cienia. Ich zdrada złamała ostatni bastion Eredane i zapewniła siłom Izradora zwycięstwo. Obecnie miazdzą pod swymi żelaznymi obcasami królestwa, które kiedyś chronili, i prowadzą brutalną wojnę, której celem jest unicestwienie fey.

Istnieją cztery takie przerażające istoty, każda czerpiąca swą moc i przewodnictwo wprost od samego Izradora. W każdej z nich tkwi część jego większej ciemności, mroczny bóg jest więc wiecznie świadom tego, co widzą i robią.

Ardherin

Czarnoksiężnik Cienia

Ardherin z Erethoru był czarnoksiężnikiem niebywałej mocy i mądrości. Był również zaufanym doradcą Aradil, elfie Królowej-Wiedźmy, a przez ponad 300 lat również jej ukochanym małżonkiem. Przez większą część Trzeciej Ery Ardherin stał u boku Królowej-Wiedźmy jako jej największy sprzymierzeniec. Miał jej zaufanie i jej miłość i służył jej z oddaniem. Ardherin był mistrzem niebezpiecznej sztuki przywoływania i bez reszty poświęcał się ochronie swego ludu przed demonicznymi siłami, które sprzymierzyły się z Cieniem i grasowały po Wielkiej Puszczy. Często wzywano go, aby zapolował na najpotężniejsze demony, toteż był stale zmuszony stawiać twarzą w twarz ze złem w swych najczystszych i najbardziej niebezpiecznych postaciach. Ardherin stworzył też wiele z mistycznych osłon, które chroniły główne osiedla Erethoru. Jego potężna magia i czujność zaskarbiły mu miano bohatera elfiego ludu. W roku 890 TE, kiedy zagrożenie ze strony Izradora zaczęło ponownie rosnąć...



Jahzir

Ostrze Cienia

Jahzir Kamael był dalekim kuzynem Króla Kariego z Erenlandu i jednym z najbardziej wysławianych wojowników królestwa. W młodości nauczył się swego rzemiosła, służąc na Fortecznym Murze i walcząc z orkami. Był naturalnym przywódcą ludzi, genialnym strategiem i mistrzowskim taktikiem. Był też jednym z najlepszych szermierzy ludzkiej krainy. Jego wojskowy i społeczny awans był równie zasłużony, co oczekiwany. Kiedy więc w 882 TE został mianowany sussesem i Lordem-Generałem wszystkim armii Erenlandu, nikt nie był zaskoczony. Żarliwe oddanie Jahzira i jego nieskazitelny honor były kanwą legend, a on sam symbolem sarcosańskiej szlachty. Jedyną rzeczą większą od jego reputacji, była jego pycha, cecha, która miała ostatecznie doprowadzić do upadku królestwa.

Jahzir od dawna pragnął prestiżu i wysokiej rangi, które przyniosłoby mu małżeństwo z przedstawicielką królewskiego rodu. Czyniono zapewnienia, że kiedy tylko jedyna córka króla osiągnie dojrzałość, jej rękę zaofiaruje się generałowi, co zapewni mu wstąpienie na tron. Kiedy w 889 TE król zdecydował się wydać córkę za mąż za dornijskiego księcia, chcąc w ten sposób wzmocnić słabnące polityczne więzy z północą...

Sunulael Kapitan Cienia

Przez 80 lat Sunulael, Naczelny Akolita Badrui, służył sarcosańskim wiernym jako oddany kapłan Sorshefu. ślęczał nad Księgą Sahi, podtrzymując wysławiane w jej treści utarte tradycje i wprowadzając nowych kapłanów w jej arkana. Cieszył się zasłużoną reputacją pobożnego i hojnego i był uważany za najbardziej świętego człowieka w Erenlandzie. Wyznawcy Sorshefu stanowią kościół oparty na wierze, że bogowie zsyłają swym śmiertelnym dzieciom lekcje, nie moce czy dary.

Wszelako, podczas swych wszystkich lat poświęcenia i oddania, Sunulael żywił sekretne pragnienie doznania prawdziwego błogosławieństwa boga – aby chociaż raz poczuć boski dotyk, taki, o jaki mówiły legendy fey o Zagubionych Bogach. Chociaż to pragnienie kłopotowało Sunulaela, nie mógł się pozbyć nadziei. Z czasem nadzieja stała się obsesją, a obsesja największym bluźnierstwem. Każdej nocy Sunulael spędzał długie godziny na medytacji, kontemplując niebiosa ze swego obserwatorium na szczycie Badrui. Zimą 875 TE podczas medytacji...



Zardrix furia Cienia

Zardrix jest smoczą starszą niemal niż własna pamięć. Spłodzona ją podczas Czasu Lat, była ongiś sojusznikiem Starszych Królów. Była oddanym przyjacielem Xircxi i zniosła mu wiele jaj. Gdy Rozerwanie spowodowało rozłam smoczej rasy, sprzymierzyła się z Xircxi i walczyła u jego boku. Przez tysiąclecia była orędownikiem smoczego honoru, negocjując nawet przymierze z dziećmi ich przyjaciół-elthedarów – młodszymi fey. Zardrix i jej kohorta nie byli w stanie osiągnąć pokoju pomiędzy smokami, dlatego wycofali się do nieznanych krain, daleko na południe od Morza Kasmael. Znaleźli pocieszenie w starych zwyczajach i żywili nadzieję, że wrogość ich północnych braci osłabnie. Wszelako nadejście przerażającej potęgi Cienia tylko spotęgowało gniew i nienawiść.

Kiedy jej pobratymcy sprzymierzyli się z Izradorem, Zardrix przekonała rodaków, że jest to zagrożenie, przed którym nawet smoki nie będą bezpieczne. Zardrix opuściła swe sekretne sanktuarium i poprowadziła braci na północ, na spotkanie smoczej hordy Cienia. Nad równinami Północnych Marchii doszło do katastrofalnej bitwy, która zakończyła Drugą Erę. Legendy głoszą, że ziemia trzęsła się aż w Sharuun, a smocze ognie rozświetlające niebo były widoczne nawet z Caradul. Bitwa wyzwoliła niszczycielskie moce, których nie widziano od upadku Izradora i Rozerwania. Starcie było straszliwe, zamieniło dzień w noc, a na pograniczu pozostawiło śmierć i skrajną dewastację. Podczas bitwy Zardrix...

