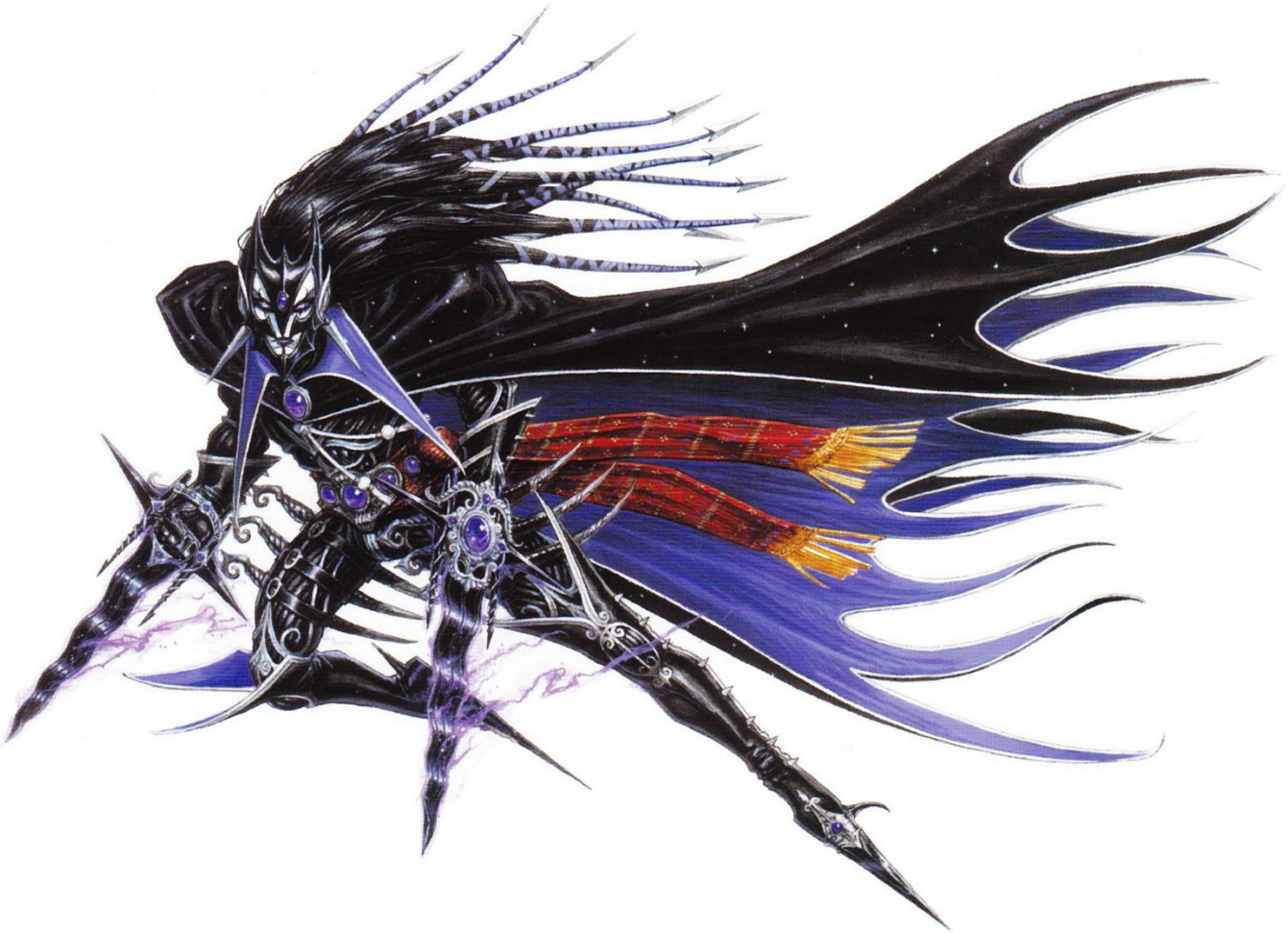
KSIĘGA LOCHU

NAZNACZENI CIENIEM



OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Mroczne Elfy to mieszkający pod ziemią renegaci z elfich lasów, którzy zawarli pakt z tajemniczymi Bezimiennymi. Są zabójczymi spiskowcami, działają w ciemnościach, a ich cały naród naznaczony jest piętnem Malassy, co zmusza ich do wiecznego słuchania szeptów świata.

Znani jako: Mroczne Elfy
Powiązane barwy: czarna i purpurowa
Kraj / Królestwo: Ygg-Chall, Mroczna Otchłań
Stolica: Konos, Labirynt Cieni

TYSIĄCE SZEPTÓW

Nieustające szepty mają różny wpływ na Mroczne Elfy. Niektórym z nich, tym o najsilniejszych umysłach, udaje się układać w głowach wszystkie te informacje. Ich siła tkwi więc w ich własnej wiedzy o otaczającym świecie. Inni jednakże popadają w obłęd pod wpływem wiecznego bełkotu. Jedynym znanym im lekarstwem jest palenie pewnych odmian grzybów i wdychanie oparów. Działa to jak znieczulenie i pomaga im dalej żyć z darem Malassy.

HISTORIA

Mroczne Elfy zrodziły się kilka lat przez Drugim Zaćmieniem w wyniku zdrady, jakiej dopuścił się monarcha Elfów na jednym ze swoich narodów. Podczas swego panowania Wielki Król Arniel postanowił przejąć władzę z rąk lokalnych elfich królów i uczynić swój tytuł dziedzicznym. Królowa Tuidhana nie przystała na te oburzające żądania i ogłosiła swe królestwo, położone przy północno-zachodniej granicy Świętego Imperium, niepodległym od władzy Wielkiego Króla.

Chciwi rycerze Świętego Cesarza Liama Sokoła wykorzystali okazję, by napaść na ziemie Tuidhany. Osaczona przez imperialne armie, Tuidhana zwróciła się o pomoc do Irollanu, lecz Arniel wolał, aby jej kraina cierpiała, a jej ludzie umarli. Zdesperowana, chcąc chronić swój lud, Tuidhana zwróciła się do nielicznych ocalałych Bezimiennych. Byli oni skłonni jej pomóc, lecz miało to swoją cenę. W zamian za ich pomoc jej naród miał się nawrócić na wiarę w Malassę, Smoczą Boginię Ciemności. Tuidhana przyjęła tę propozycję i tak narodziły się Mroczne Elfy.

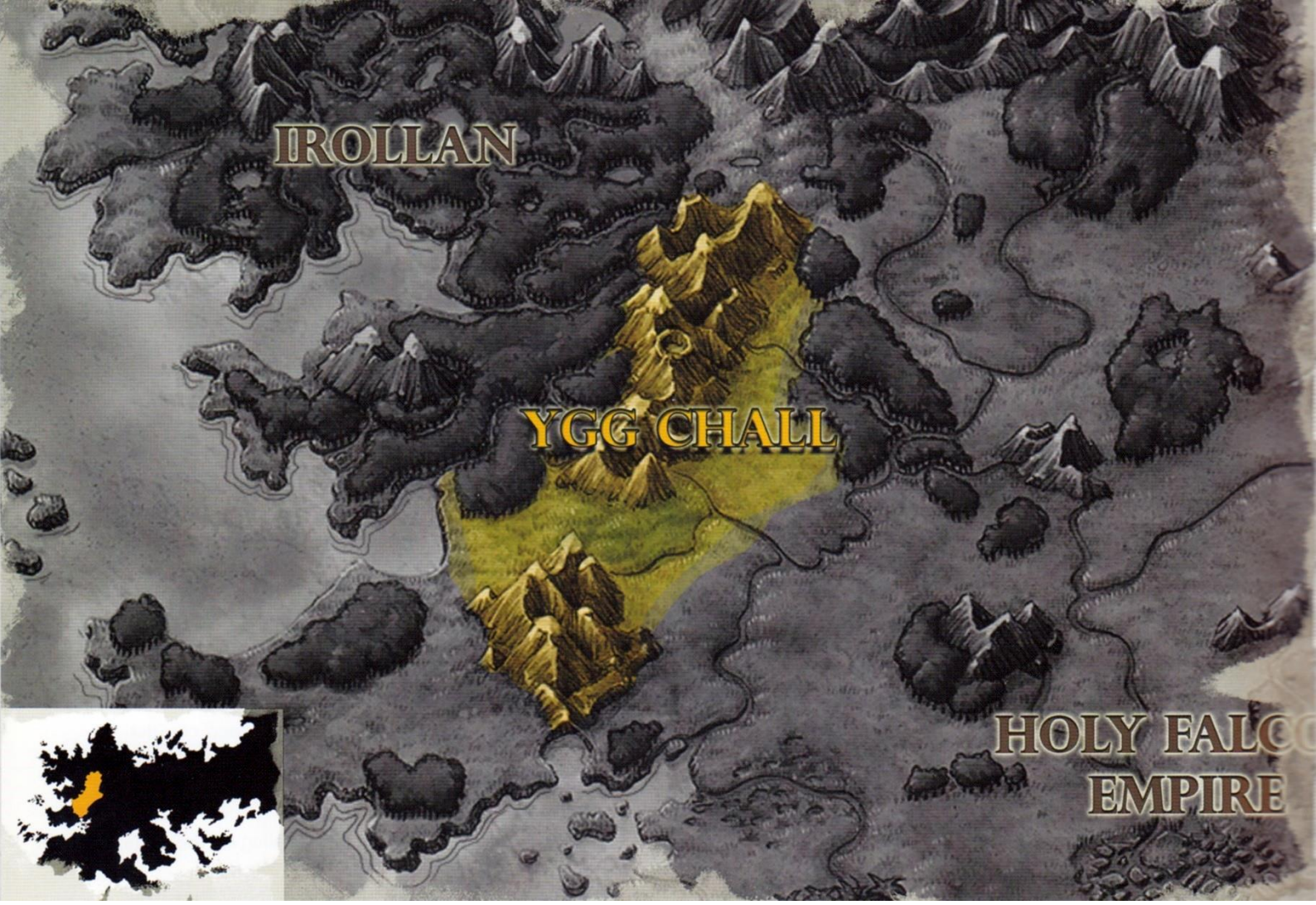
Dzięki nowym mocom danym jej przez bezimiennych sojuszników Tuidhana potwierdziła swą niezależność. Suwerenność jej królestwa została uznana – z mieczem na gardle – przez Elfy i Ludzi. Nastał czas trudnego pokoju między leśnymi i mrocznymi elfami. Minęło dwadzieścia lat względnego zawieszenia broni, kiedy to pewien straszliwy wypadek zmienił relacje obu ras ze złych na gorsze... Niegodziwcy podpalili Brythiggę, Matkę Drzew i siedzibę dworu królewskiego. Święte drzewo zostało spalone do cna, pozostawiając na ziemi czarną bliznę, gdzie nic już nigdy nie urosło. Arniel znalazł się wówczas w epicentrum pożaru i spłonął żywcem. O tę straszliwą zbrodnię oskarżono Mroczne Elfy.

W geście łaski Vaniel, następca Arniela, zaproponował narodowi Tuidhany bezpieczne przejście poza Irollan. Jej poddani nigdy nie mieli mieć prawa powrotu, a w zamian Vaniel miał przez tydzień powstrzymać swe oddziały, które łaknęły zemsty. Po tym czasie miał osobiście poprowadzić elfią armię, by pozbyła się wszelkich pozostałych rebeliantów. Większość Mrocznych Elfów wybrała opuszczenie swego domu, a Bezimienni poprowadzili je pod ziemię, w pobliże granicy krain Krasnoludów.

Tuidhana jednak pozostała. Jedynie z garstką lojalnych zwolenników stanęła naprzeciw ogromnych elfich armii zgromadzonych przy granicy jej państwa. Zginęła jako królowa i męczenniczka, broniąc swych ziem. Ostatecznie Vaniel odkrył, że to Demony były sprawcami spalenia Brythiggi. Postanowił przeprosić Mroczne Elfy i zaoferować im amnestię. Propozycja jednogłośnie została odrzucona.

W tym samym czasie stosunki między Krasnoludami i Mrocznymi Elfami, które od samego początku były napięte, pogorszyły się. Obie rasy w mrocznych podziemiach poszukiwały często tych samych zasobów. Wkrótce lokalne potyczki przerodziły się w otwarty konflikt. Tak zwana Wojna pod Górami była brutalna – w ciemnościach, w których ścierały się potężne armie nie było miejsca na akty łaski. Ostatecznie Krasnoludy zmiażdżyły oddziały Mrocznych Elfów i wypędziły je. Ponownie prowadzone przez swych bezimiennych sojuszników, Mroczne Elfy przeniosły się na południe, osiedlając się wśród ruin starożytnego królestwa Bezimiennych, Ygg-Chall.

Od tego dnia naród Mrocznych Elfów żył i rozwijał się w tych tunelach. Ich liczba i siła znacząco wzrosły, a ich kupcy docierają niemal wszędzie, składając oferty nie do odrzucenia, które jednak dziwnym zbiegiem okoliczności głównie działają na korzyść Mrocznych Elfów. Nie zdecydowały się na żaden ruch przeciw Elfom ani Krasnoludom. Nie próbują też odbić swych dawnych krain. Zamiast tego zbierają siły i czekają…



POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Na swój sposób całe królestwo Mrocznych Elfów jest jednym wielkim miastem – labiryntem o nazwie Konos. Jednakże tu i ówdzie istnieją gęstsze skupiska ludności i każda z nich uważa, że tworzy oddzielne miasto. Największe z nich to: Kalikan, z wielkimi, wyrzeźbionymi kolumnami podtrzymującymi strop rozległej jaskini; Matikla, będąca pierwszym miastem i siedzibą najstarszej świątyni; Rokos, leżące w głębi, gdzie Mroczne Elfy handlują ze stworami żyjącymi w jeszcze głębszych ciemnościach; oraz Renekon, umiejscowione na wyspie przy Wielkim Wodospadzie, który przelewa się w bezdenną Otchłań.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Społeczeństwo Mrocznych Elfów jest podzielone na dwie klasy: tych, którzy potrafią znieść nieustające szepty wywołane piętnem Malassy i tych, którzy nie potrafią. Mroczne Elfy, które nie potrafią przetworzyć ciągłego zalewu informacji są zmuszone do wytworzenia bariery, która oddzieli je od reszty świata. Ci zaś, którzy potrafią zrozumieć głosy z Ciemności bez utraty zmysłów dzierżą znaczną władzę i pełnią ważne role polityczne.

Gdy Mroczne Elfy osiedliły się w Ygg-Chall, zorganizowały się w kilka klanów, a każdy z nich był dowodzony przez dziecko Tuidhany. Jednakże łączą ich wcale nie więzy krwi, lecz wspólny cel poszukiwania konkretnego przesłania w szeptach. Członkowie klanu Nocnego Czerepu są pasjonatami emocji takich jak smutek i szczęście. Klan Piętna Cienia nasłuchuje sekretów duszy. Klan Blizny Duszy zaś jest zafascynowany bólem, cierpieniem i szaleństwem.

STAL CIENIA

Niech sobie Krasnoludy mają żelazo, złoto i klejnoty. Mroczne Elfy mają jeszcze rzadsze zasoby, które mogą bez końca wydobywać z ziemi. Najrzadszym ze wszystkich jest Stal Cienia, którą można znaleźć jedynie w najgłębszych częściach Ashanu.

Legendy mówią, że pojawiła się, gdy Bezimienni zniknęli z Ashanu i że to właśnie oni stworzyli ten metal ze swej własnej krwi jako dar – lub przekleństwo – dla przyszłych poszukiwaczy ich starożytnych, podziemnych miast.

Warta po stokroć swej wagi w złocie, Stal Cienia wygląda niczym czarna stal z purpurowymi odcieniami. Jest lekka, trwała, łatwa do wzmocnienia magią, a wykonane z niej ostrza nie tępią się i tną niczym nóż z obsydianu.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Mroczne Elfy są podobne do swych leśnych kuzynów, lecz mają bledszą skórę. Kolory włosów i oczu są bardzo zróżnicowane, acz wielu barwi swe włosy na purpurowo jako hołd dla Tuidhany (która miała oczy w kolorze ametystu).

Mroczne Elfy przeważnie ubierają się na czarno. Ich pancerze są często wykonane z czarnej skóry, gadzich łusek lub zbroi łuskowej. W przeciwieństwie do Leśnych Elfów nie używają Gwiezdnego Srebra, lecz raczej Stali Cienia, zaczarowanego metalu, który można znaleźć jedynie w najgłębszych trzewiach Ashanu.

ZDOLNOŚCI RASOWE

Podobnie do swych leśnych kuzynów, Mroczne Elfy mają wyostrzone zmysły i są bardzo zwinne. Wykształciły zdolność widzenia w ciemnościach, lecz to też sprawia, że są bardzo wrażliwe na światło słoneczne. Wiedza, którą gromadzą, słuchając Ciemności, pozwala im bardzo dobrze poznać swoich wrogów, przewidywać ich ruchy oraz manipulować nimi. W połączeniu z ich wyostrzonymi zmysłami i szybkimi odruchami działa to jak nadnaturalna świadomość, dająca im rzeczywistą przewagę nad przeciwnikami.

DYPLOMACJA

ZEWNĘTRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: brak
Historyczni wrogowie: Forteca (Krasnoludy), Sylvan (Leśne Elfy), Przystań (Rycerze – Mroczne Elfy są naznaczone przez Kościół Światła jako wrogowie, gdyż wielbią Malassę, Smoczycę Ciemności)

AKADEMIA

Gdy poszukują zakazanej wiedzy, przychodzą do nas. Każdy z nich myśli, że jest jedynym, który to robi. My wiemy lepiej. Każdego, kto do nas przychodzi wiążemy z nami, by służył naszej sprawie.

FORTECA

Niech sobie myślą, że nas pokonali. Prędzej czy później ich czujność osłabnie, a wtedy dokonamy naszej zemsty.

NEKROPOLIA

Śmierć jest tylko jednym z aspektów Ciemności. Oni znaleźli drogę, lecz zawrócili z niej.

SYLVAN

Zakryjemy ich niebo mrokiem i będziemy patrzeć, jak marnieją ich lasy. Niektórych rzeczy nie można zapomnieć ani wybaczyć.

PRZYSTAŃ

Dumni i nierozważni. Ich Światło oświetla tylko połowę istnienia. Daj im czas, a sami się wyniszczą

INFERNO

Ciemność tłumi ogień. To coś, czego do tej pory się nie nauczyli.

TWIERDZA

Odrzucają moc smoków, bo jej nie poczuli. Gdy ukażemy im majestat ciemności, zaczną kroczyć właściwą drogą.

SANKTUARIUM

Cienie są wszędzie. Zarówno nad, jak i pod wodą. Malassa wie wszystko, co oni oraz wiele więcej. Niech nasiąkają swoją wodą wraz z nich obnażoną wiedzą.

WEWNĘTRZNE WAŚNIE

Mroczne Elfy posiadają wrodzone pragnienie gromadzenia informacji i z tego powodu jest im bardzo trudno walczyć ze sobą: każdy walczący przewidywałby ruchy pozostałych i ponieważ wszystkiego można dowiedzieć się z szeptów, wszelkie wewnętrzne konflikty byłyby jedynie wielką stratą czasu i energii.

Jednakże niektóre z klanów Mrocznych Elfów odwróciły się od Malassy. W 702 RSS, gdy Wojna Pod Górą obróciła się przeciwko Mrocznym Elfom, Raelag, najstarszy syn Tuidhany, zawarł pakt z wygnanymi Demonologami z Siedmiu Miast. Jego klan Blizny Duszy zaczął potajemnie czcić Demony. Jego członkowie stali się elitarnymi agentami Demonów, pełniąc rolę posłańców i szpiegów w służbie Chaosu, mając oko na wszystko, co dzieje się na powierzchni.

KULTURA

GŁÓWNA FILOZOFIA

„Władamy cieniami, a pewnego dnia cienie będą władać wszystkim."

RELIGIA

Mroczne Elfy czczą Malassę, Smoczycę Ciemności, Strażniczkę Sekretów.

MAGIA

Mroczne Elfy preferują Magię Ciemności, "obcą" magię tajemniczych, niezgłębionych mroków. Macki ciemności sięgają daleko, by uderzyć ich wrogów, pochodnie gasną, a oczy wrogów zakrywa ślepota. Inne zaklęcia są wyspecjalizowanymi formami podstępu i ukrywania się, a najpotężniejsze są zdolne do przyzwania ducha samej Pustki, by karmił się siłą woli ich wrogów.

ARCHITEKTURA

Budynki Mrocznych Elfów w większości powstały po odbudowaniu i rozbudowie starożytnych ruin siedzib Bezimiennych, wzniesionych z kamienia i kryształów. Są też przejawem świadomego odrzucenia płynnego, organicznego stylu preferowanego przez Leśne Elfy. Budowle są kanciaste, z samymi kątami prostymi i wyrazistymi liniami, co tworzy widoczną bliznę na krajobrazie jaskiń. Miasta Mrocznych Elfów są często dekorowane wieloma rzeźbami, freskami, płaskorzeźbami, glifami etc.... Okna są wysokie i wąskie, przystosowane do ograniczania zewnętrznego światła i zapobiegania wdrapywaniu się przez skrytobójców.

SZTUKA TAJEMNIC

Ponad wszystko inne poddani Malassy cenią informację: jej zdobywanie, manipulowanie nią oraz jej ukrywanie. By dowieść swojej wartości dla bogini i wyższości nad innymi, poświęcają nawet najkrótsze chwile ze swojego codziennego życia, by doskonalić swe zdolności ukrywania się i szpiegostwa... na sobie nawzajem. Dzieci obserwują ruchy swych rodziców, sąsiedzi wszystko rejestrują, a każda ściana ma oczy i uszy... W grotach Mrocznych Elfów sztuka tajemnic nie jest zabawą - jest kwestią przetrwania.

Artyści Mrocznych Elfów czerpią inspirację z wywołanych odurzeniem wizji i transów. Są też pod dużym wpływem swych Bezimiennych mentorów. W efekcie powstał "surrealistyczny" nurt, z dziwnymi, zniekształconymi stworami i kształtami. Największe z rzeźb przedstawiają Malassę oraz królową-męczenniczkę Tuidhanę.

Świątynia Malassy jest najczęściej centralnym budynkiem, wzbijającym się tak wysoko, na ile tylko pozwala strop jaskini.

SYMBOLE

OKO MALASSY

Oko Malassy symbolizuje wszechobecną moc Bogini, która obserwuje wszystko i wszystko wie. Jest również symbolem sekretów i kłamstw, iluzji, strachu i szaleństwa. Ciemność skrywa i chroni swych poddanych, lecz wrogów karmi niewidzialnym przerażeniem lub osłabiającymi halucynacjami.

PIĘTNO CIENIA

Piętno Cienia jest tatuażem ukazującym magiczne przywiązanie Mrocznych Elfów do Malassy.

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Mroczne Elfy są pragmatycznym narodem – przekupstwo lub skrytobójstwo są najczęściej tańsze niż gromadzenie armii. Ich generałowie uważają, że wojnę lepiej wygrać przekonującymi słowami, przebiegłymi fortelami i zatrutymi sztyletami niż dzięki armii na polu bitwy. Nie mają więc oporów przed wysyłaniem szpiegów, sabotażystów i skrytobójców w celu realizacji swych działań.

Mroczne Elfy mogą również stosować inne taktyki. Trzonem ich piechoty są oddziały możliwych do poświęcenia niewolników (zwykle Zwierzoludzi) lub różnych bestii z ciemności. Elitarnymi jednostkami są szybcy harcownicy, noszący lekkie zbroje łuskowe i walczący zakrzywionymi mieczami oraz rzucający sztyletami.

Wsparcie stanową kusznicy oraz Czarownicy Cienia, którzy są mistrzami różnorakich zaklęć kontroli umysłu i wysysania życia. Jeśli Mroczne Elfy muszą walczyć na otwartym terenie, zdecydowanie wolą uderzać pod osłoną mroku. Jeśli jednak walka w świetle dziennym jest koniecznością, potrafią utrzymać pozycję, choć będą bardziej skłonni do wycofywania się i czekania na zmierzch.

Najsłynniejsza broń Mrocznych Elfów to kusze zrobione z korzeni Drzewca, ze spustem i mechanizmem wykonanymi ze Stali Cienia. Strzelają dalej, celniej i zadają więcej dotkliwych ran niż jakiekolwiek zwykłe łuki czy kusze.

KULTOWY BOHATER LOCHU

CZAROWNIK CIENIA

Jako słudzy Malassy Czarownicy Cienia są poszukiwaczami zakazanej wiedzy i mistrzami Magii Ciemności. Całkowicie akceptują szepty Ciemności i potrafią znajdywać w nich pożądane przez siebie informacje. Ci, którzy w hierarchii zajdą najwyżej przechodzą przez pewien tajny rytuał, który pozwala im na porozumiewanie się bezpośrednio z Malassą oraz chodzenie podczas snu. Po zakończeniu tegoż rytuału ich oczy stają się czarne, pozbawione źrenic i nigdy już nimi nie mrugają.

KULTOWE STWORZENIA LOCHU

CZYHAJĄCY W CIENIU

Czyhający w Cieniu jest pomniejszym duchem ciemności, kształtem przypominającym lewitującą kulę cieni z centralnie położonym, pojedynczym, purpurowym i świecącym okiem oraz z wieloma czułkami, wyrastającymi z ciała niczym macki, a każda z nich zakończona jest mniejszym okiem. Podobno te stwory rodzą się w mrocznych skrzydłach Malassy, z których oddzielają się, by krążyć po podziemnych krainach. Podobnie jak bogini, potrafią słyszeć szepty Ciemności. Niektóre Mroczne Elfy używają ich do gromadzenia jeszcze większej ilości informacji.

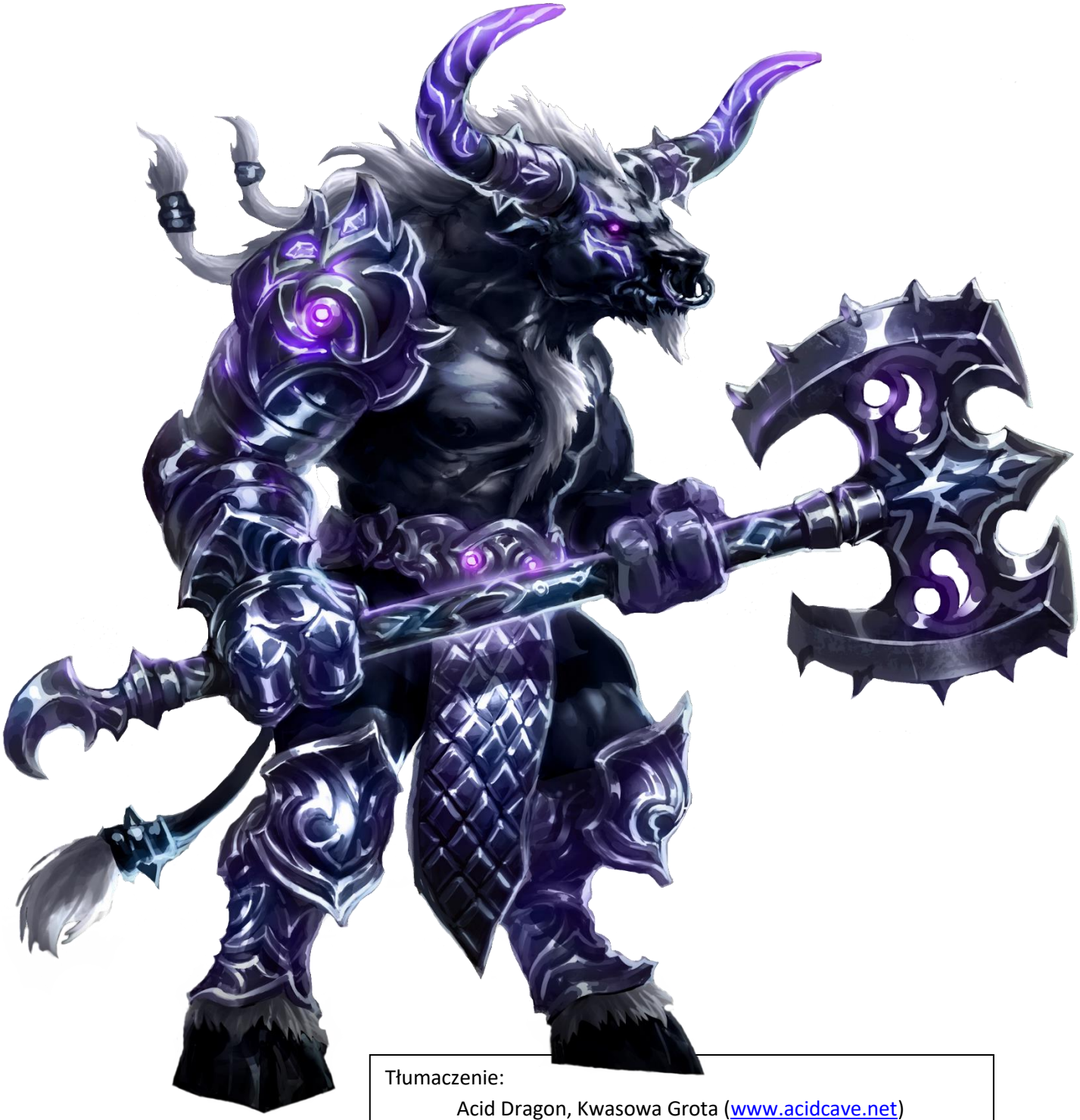
MANTYKORA

Mantykora jest rodzajem magicznej bestii, stworzonej dzięki magii emanującej z podziemnych Smoczych Żył (czyli skupisk kryształów Smoczej Krwi, które przyjmują formę sieci magicznych energii). W przypadku Mantykory ogniwo tej magicznej, energetycznej sieci było dostrojone do Smoczycy Żywiołu Ciemności.

Mantykora słynie ze swego jadowitego żądła. Mroczne Elfy pozyskują ten jad, by zatruwać nim swoją broń.

MINOTAUR

Minotaury są hybrydami ludzi i byków, stworzonymi w laboratoriach Siedmiu Miast wraz z innymi Zwierzoludźmi, takimi jak Harpie i Centaury. Pierwotnie powstały, by służyć jako uderzeniowe oddziały piechoty, walczące wraz z centaurzą kawalerią. Szkarłatni Magowie z Karthalu w geście dyplomacji, który zaskoczył wielu i zezłościł ich sąsiadów (Srebrne Miasta, Święte Imperium Sokoła i Elfy z Irollanu), podarowali armię tysiąca lojalnych Minotaurów Elfom królowej Tuidhany. Mroczne Elfy, doceniając ich siłę i oddanie, dały im wolność zamiast wykorzystywać ich jako niewolników.



Tłumaczenie:
Acid Dragon, Kwasowa Grota (www.acidcave.net)
Korekta: Rabican

Fragment pt. „Dungeon book" książki:
„The World of Might & Magic – The Ashan Compendium"
Ubisoft Entertainment, Ospray Publishing, 2012

MROCZNE ODDZIAŁY LOCHU

Istnieją co najmniej dwa oddziały Lochu, których dotąd nie widzieliśmy. O pierwszym nieco wspomina Kompendium i są to Harcownicy – oddziały lekkiej piechoty, walczące wręcz i noszące lekkie zbroje. Ich elita nazywana jest Ostrzami Mroku.

„Harcownicy są niejako mrocznym odbiciem Tancerzy Ostrzy z Sylvanu, choć opracowali swą własną formę Tańca Bitewnego, używając włóczni zamiast dwóch mieczy. Są tak dobrze wyszkoleni, że potrafią zaatakować i wycofać się podczas tego samego ruchu, co nie daje ich wrogom szans na reakcję i na odwet."

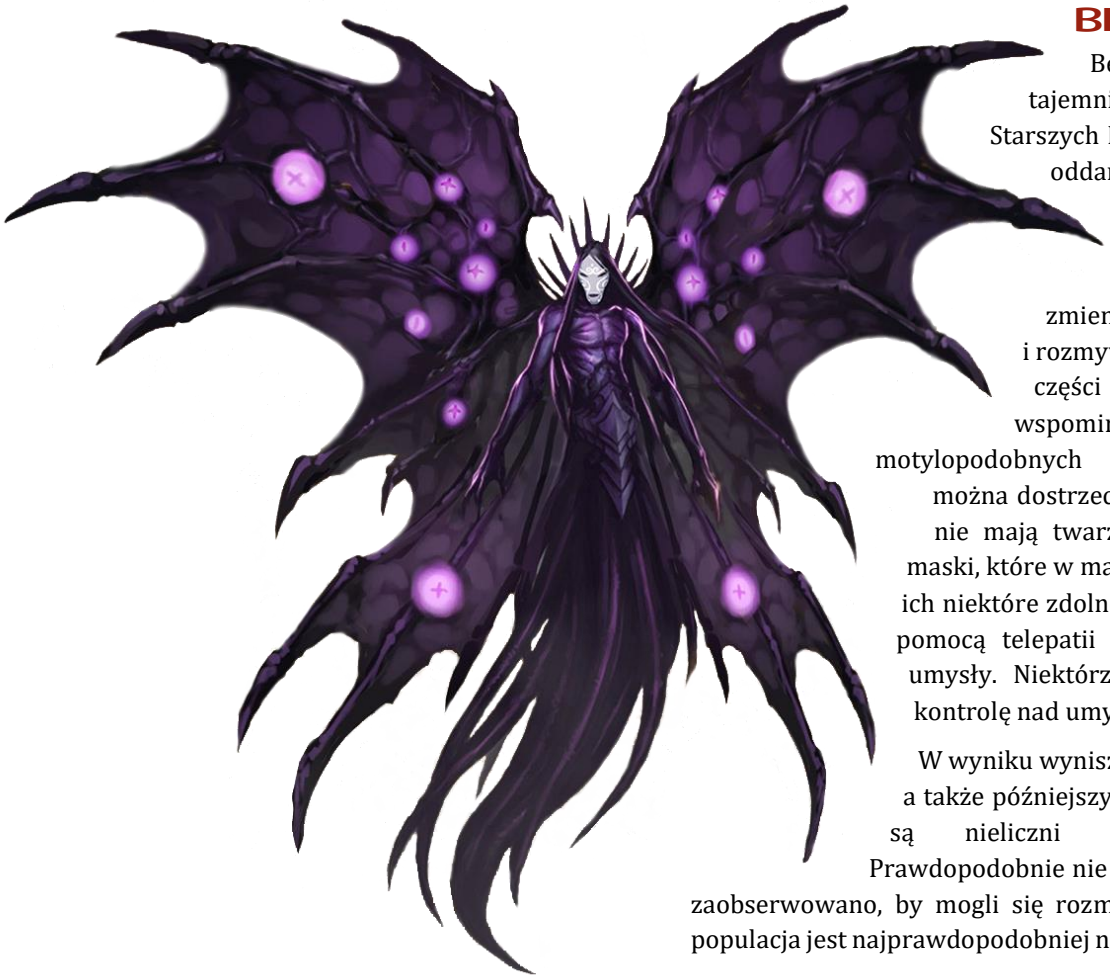
Drugi rodzaj stworzeń jest znacznie większą zagadką, gdyż nie dysponujemy nawet ich szkicem. A są to Jednorożce Cienia i Koszmary, czyli „mroczne" wersje Jednorożców z lasów Irollanu. Posiadają zdolności m.in. teleportacji oraz roztaczania wokół siebie niekorzystnej dla przeciwników aury.

„Koszmary to jednorożce, które po pewnym czasie zmieniły się pod wpływem kontaktu z Malassą. Ich sierść stała się czarna jak onyks, ich pyski - kościste i umęczone, a ich niegdyś bystre oczy nabrały głębokiej czerni. Ich róg, niegdyś będący symbolem płodności, jest teraz naczyniem i fizycznym ucieleśnieniem koszmarów, których oglądaniem i odczuwaniem te stworzenia są przeklęte.

Grzmiący galop Koszmaru wytwarza fale przerażenia, które rozprzestrzeniają się i wzmagają paniczny strach pośród oddziałów wroga. Róg Koszmaru, jeśli zostanie pozyskany po bitwie, jest cennym artefaktem. Wyrzeźbiony, ukształtowany i przeobrażony, po dodaniu rękojeści lub trzonka może stać się mieczem lub lancą, które przenoszą i zarażają tymi samymi koszmarami, które męczą same stworzenia."

Powiedzmy też jedną rzecz wprost – najbardziej kultowym stworzeniem Lochu jest Czarny Smok. Zarówno na Ashanie, jak i każdym innym świecie. Tutaj Czarne Smoki są najwyższą formą ewolucji Smoków Cienia, będących awatarami samej Malassy. Są onyksowo czarne, z ogromnymi skrzydłami, jednakże zamiast charakterystycznych „oczu" Malassy na tych skrzydłach mają skomplikowane, świetlne wzory, które się rozpływają „niczym galaktyki pożerane przez bezkresny mrok wszechświata".

Są przy tym całkowicie niewrażliwe na wszelką magię, a ich oddech powoli wyniszcza przeciwników jeszcze długo po zionięciu.



BEZIMIENNI

Bezimienni są najbardziej tajemniczą i najsłabiej poznaną ze Starszych Ras na Ashanie. Na zawsze oddani Malassie, Smoczycy Ciemności, ukrywają się w mrokach podziemi. Ich wygląd jest zmienny, trudno dostrzegalny i rozmywa się, zwłaszcza w dolnej części ciała. Większość źródeł wspomina jednak o dużych, motylopodobnych skrzydłach, na których można dostrzec oczy Malassy. Bezimienni nie mają twarzy, lecz wielu z nich nosi maski, które w magiczny sposób wzmacniają ich niektóre zdolności. Porozumiewają się za pomocą telepatii i potrafią wnikać w inne umysły. Niektórzy potrafią nawet przejąć kontrolę nad umysłami innych.

W wyniku wyniszczającej wojny z Aniołami, a także późniejszych walk m.in. z Demonami są nieliczni i rzadko spotykani. Prawdopodobnie nie mają podziału na płci i nie zaobserwowano, by mogli się rozmnażać, co sprawia, że ich populacja jest najprawdopodobniej niemożliwa do odtworzenia.

Mają wrodzone zdolności do posługiwania się magią ciemności, lecz rzadko biorą bezpośredni udział w bitwach, by to pokazać. Jeśli już, to udzielają wsparcia z cienia, obserwując walkę i rzucając zaklęcia osłabiające przeciwników, mącące im umysły lub w inny sposób im szkodzące.

Acid Dragon