

NOLDARN

Notatki o dziejach dawnych Ziemi Północy,
Piórem Almaryka syna Gerwazego, wnuka Kleofasa z Koldy
Doktora nauk przyrodniczych
Spisane

Nazwa krainy pochodzi z języka elfów i oznacza po prostu „Północne Ziemie”. Z czasem jednak nabrała dużo bardziej złowieszczonego znaczenia, gdy Siły Pustki zniszczyły północ Świata i ziemie te legły w ciemności i zimnie Międzywymiarowej Próżni.

Położenie geograficzne:

W naszych czasach, w Erze Silniri, Noldarnem zwykło się określać kraj położony w północnej części Łądu Północnego. Wymieniając od wschodu, graniczy z Górami Źródła, Zakrytymi Równinami, Urocznią, Up'sarą, Martwym lasem, Elhelidami, Ksar, Strzaskanymi Zboczami, Równiną Krwi i Kłami Oris.

Historia:

Ongiś, przed otwarciem wrót Neith-Shu, był to kraj rozległy i różnorodny. Klimat na tych ziemiach był raczej chłodny, a daleki Łuk Aurena i część Krain Północy zalegał wieczny lód. Niewiele już dziś co prawda wiadomo o niegdysiejszej geografii Noldarnu i kulturze zamieszkujących go istot. Większość ksiąg i podań opisujących dawne dzieje, zaginęła w wojennej pożodze. Materiały Orta Vitra jak i dawne

kroniki przechowywane w Callas, Renie, Agr i Narna-Iljana pozwalają jednak zrekonstruować geografie tej krainy. Tą też rekonstrukcję postaram się przedstawić, bynajmniej nie dla własnej chwały, lecz jeno ku nauce i oświeceniu czytelnika. Tak więc poczynając od północy wymienić możemy Łuk Aurena, dalej na południe zaś Krainy Północy. Od nich, kierując się na północny wschód natrafiam na dawnych mapach na Wyżynę Kości, a dalej na zachód na Góry Surnam i Irscharom. Między nimi zaś, w kierunku południowym równinę Alurbaran, która na zachodzie graniczyła z Głębokimi Jeziorami, na południu zaś z Zielonym Gajem, który ciągnął się wzdłuż północnego zbocza Elhellid.

Łuk Aurena – niewiele ksiąg i kronik mówi o tych ziemiach. Kilka istotnych informacji możemy jednak uzyskać z „Geografii Wyższej”, anonimowego dzieła przechowywanego w Callas. Według niego Łuk Aurena to zimna i niegościnna kraina, okryta wiecznym śniegiem. Jej powierzchnia poznaczona była tysiącem szczelin lodowych, które otwierały się zniemacka gotowe pożreć nieostrożnego wędrowca. Przecinało ją kilka ogromnych tańcuchów lodowców, zamieszkałych głównie przez wilki, śnieżne niedźwiedzie i stalowe olbrzymy (które teraz, Gronosowi niech będą dzięki, zupełnie wymarły). Jej rozległych, śnieżnych równin nie przemierzał nikt prócz Wilczośpiewców i innych jeszcze, przerażających stworów. Żaden z wolnych ludów nie zamieszkiwał Łuku Aurena, choć często zapuszczali się tutaj wojowniczy Barbarzyńcy, będący przodkami Strażników i Nardlens. Lato na tych ziemiach trwało krótko, nieco dłużej niż

miesiąc zaledwie. Nigdy jednak nie sięgano serca tej krainy, lokując się jedynie na jej obrzeżach.

Północne Krainy – zapiski mówiące o tych terenach znaleźć można jedynie w bibliotece Agr, w dwóch prastarych krasnoludzkich kronikach, oraz w Renie, w „Księdze Rodu Toga Silnego z plemienia Utra”. Wspomniane dzieła pochodzą z lat 739-840 Ery Litur. Według owych pozycji, był to teren odkryty, lekko pofałdowany, okryty śniegiem, który topniał jedynie w czasie krótkiego, arktycznego lata. Wyżyny i wzgórza tej krainy, chłostane zimnymi wichrami północy, były terenem niegościnnym dla roślin i zwierząt. W dolinach i nizinach jednakże gęsto rozrastały się zagajniki skarłatych drzew: czarnej jodły, brzozy i wierzby, oraz kardachu. Latem śnieg topniał odsłaniając na krótko ziemię porośniętą barwnym dywanem ziół, mchów i porostów.

Lud zamieszkujący te tereny wywodził się niemal całkowicie z plemienia Utra. Był on silny, mocno owłosiony, kosooki. Jego przedstawiciele mieli małe uszy i nosy, oczy zaś jasne. Cechowała ich duża wytrzymałość na mrozy. Żyli ponoć w domostwach z lodu, które nazywali igło. Podróżowali na saniach zaprzężonych w renifery lub wilkopodobne psy (stąd zwyczaj ten przywędrował do Torgeth). Potrafili również wyrabiać piękne przedmioty z rogu i kości oraz pleść skórzane maty. Czasem na ziemię te zapuszczały się również krasnoludy czy koboldy, czasami znów Elfy Szare z Gór Surnam lub rośli, jasnowłosi wojownicy z Wyżyny Kości. Jak podaje Kronika Toga, Północne Krainy nie były wszakże bezpiecznym terenem. Włóczyły się po nich watahy ogromnych północnych wilków, bandy lodowych trolli

i orków, śnieżne niedźwiedzie oraz ogromne szablozębne lwy północne z pewnością nie czyniły życia lekkim. Kraina ta zniknęła krótko po otwarciu wrót Neit-Shu.

Wyżyna Kości – wznosiła się ongi u wschodnich podnóży Gór Surnam. Jak możemy wyczytać w przechowywanym w Callas dziele „O barbarzyńcach i krainie ich” autorstwa Eldegara Szacownego z plemienia gnomów (mego pra-pra dziada zresztą), oraz w zapisach wielu pieśni plemienia Strażników przechowywanych w Callas i Renie. Jak opisują wymienione dzieła, była to ziemia nieurodzajna, płaska, gdzieś porośnięta mrocznym, gęstym lasem jodeł, modrzewi, sosen, świerków i choin (czasami również brzoź i olch). Dużą część wyżyny zajmowały stepy porośnięte wierzbą kartowatą, brzozą, skalnicą i widlakiem. Kraina zamieszkała była przez barbarzyńskie plemiona koczownicze, przodków Strażników. Był to lud rosty, silny i wytrzymały. Mieszkańcy wyżyny byli muskularni i szerocy w barach, mieli jasne włosy i oczy, a cerę smagłą. Żyli w luźnych strukturach plemiennych, żywiąc się tym, co udało im się upolować. Hodowali też psy i renifery. Ich egzystencja upływała na ciągłych wędrówkach w poszukiwaniu pastwisk, w czasie których zapuszczali się aż na równinę Alurbaran i niższe zbocza wschodniej części Gór Surnam.

Barbarzyńcy z wyżyny nie wzniesli nigdy miast, żyjąc w namiotach krytych skórą. Jedynymi większymi budowlami jakie stworzyli, były okazałe grobowce wodzów i bohaterów. Odwaga i dzielność tego ludu znana była szeroko. Często też toczył on boje zarówno z orkami, czy innymi plugawymi stworami ciemności jak i królestwem Ansar, a

nawet między sobą. Przez wiele lat krew wojowników wsiąkała w ziemię Wyżyny Kości i zaiste, padło tam wielu stawnych herosów.

Na południowym skraju Wyżyny Kości, nad rzeką Turlą (zwaną obecnie Żejem) wznosiła się twierdza Elengol wypiętrzona przez magów z niezależnego Uniwersytetu Onyksu, akademii magii wysokiej w 59 roku Ery Redon. Tam też wznosi się dziś Gniazdo Gereth, Siedziba Strażnika Bramy Neith-Shu.

Góry Surnam – kraina ta wspomniana jest w wielu księgach przechowywanych w Narna-Illiana i Agr, które opowiadają o dawnych dziejach plemion krasnoludzkich, gnomich i Elfów Szarych. Pozycje te są zwykle nadzwyczaj dobrze zachowane. Za najważniejsze możemy uważać „Kronikę rodu Drachzil, potomków Murdina Grzmiącego” i „Kronikę wyprawy Karga Młodszeo” wraz z „Historią Smoczycy Wojen”. Dzieła te pochodzą z lat 729-1385 Ery Litur i znajdują się obecnie w bibliotece Agr. Kolejne pozycje to dwunastotomowe „Kroniki Miasta Ellen-Ghar” z 2137 r. Ery Litur – 101 Ery Redon i „Zbiór Pieśni Szarego Plemienia” z 860 r. Ery Litur. Obie te księgi znajdują się obecnie w zbiorach Narna-Illiana i są zaiste kroplą nieledwie z oceanu dawnych bibliotek elfich, umieszczonych w Wiszących Zamkach. Wróćmy jednak do opisu krainy. Góry Surnam leżały pomiędzy Północnymi Krainami, Wyżyną Kości a Alurbaran. Był to niedostępny i wysoki tańcuch skalny, pocięty głębokimi wąwozami o stromych brzegach. Skąty zbudowane były z twardego kamienia wulkanicznego, który elfy w swej mowie zwą Alaj'nur, i który występuje jeszcze w Górach Końca (choć w mniejszej ilości). Omawiana kraina tętniła życiem. Dolne partie gór porastały

widne, mieszane lasy złożone z jodeł, świerków, modrzewi, czerwonych buków i srebrnych brzoź. Ziemię pokrywał miękki kobierzec wonnych ziół i wysokiej trawy wybuchający tu i ówdzie szmaragdowo-rudą kaskadą paproci. Z wysokich, niedostępnych szczytów spływały perliste strumienie, napędzając swym śpiewem głębokie doliny. W dali, nad lasem białaty ostre, białe zręby skalne, niczym strażnicy zadumani wiecznie nad pięknem owej krainy.

Góry Surnam zamieszkane były w większości przez krasnoludy, koboldy, gnomy oraz plemię Elfów Szarych. Rasy te założyły wiele kopalń i kuźni, albowiem teren ten obfitował w złoża żelaza, miedzi i srebra, jak również dwimerytu i kamieni szlachetnych. Krasnoludy z rodu Drach'zill toczyły swego czasu długie boje z rodem Błękitnych Smoków, które ongiś również zamieszkiwały Surnam. W końcu jednak w roku 1379 Ery Litur brodaty lud zdołał wyprzeć bestie z Gór.

W roku 2137 II Ery rasy zamieszkujące Surnam założyły własne państwo Ellen-Ghar. Jego teren rozciągał się między północnym a południowym pasmem, na wschodzie sięgając połowy pasma wschodniego, na zachodzie zaś rzeki Eillver. Było to zaiste piękne i potężne państwo, powstałe w wyniku przyjaźni między czterema rasami i taka była też jego nazwa: złożenie elfiego i khazulskiego słowa „przyjaźń”. Nigdy później tak szczerze więzy nie łączyły elfów z małymi rasami.

Ellen-Ghar słynął ze swych kopalni i warsztatów. Miał też własny uniwersytet magiczny – Akademię Znaków Runicznych. Pętlą krainy była jednak stolica – miasto Ellen-Ghar. Gród ten wznosił się we wnętrzu ogromnego, wygasłego wulkanu tak, iż z zewnątrz niemożliwością było go dojrzeć. Wewnątrz, w zboczach krateru

wykute były sale i krużganki misternej i pięknej roboty, w których zamieszkiwali obywatele. Okna i balustrady budynków wykonane były z barwionego szkła. Ku oświetleniu zaś (zwłaszcza w podziemnych korytarzach) użyto magicznych kryształów i kamieni szlachetnych, przedziwną sztuką wprawionych w ściany. Dno krateru wyłożone było utwardzonym magicznie chalcedonem i zielonym marmurem. Wznosił się tam ratusz wraz z ogromną, oszkloną salą rady, gildia kupców i rzemieślników oraz Akademia Znaków Runicznych wraz z biblioteką. Stało też tam kilka zacnych karczm i zajazdów, a wszystko wykonane z kamienia rzeźbionego wedle sztuki krasnoludzkiej i elfich wzorów. Ściany zdobione więc były obrazem precudnych drzew, kwiatów i strumieni leśnych. Na środku głównego placu wznosiła się wysoka, kryształowa wieża, będąca owocem gnomiej myśli technicznej, czasomierzem lub też zegarem zwana. Ona to odmierzała godziny, na oznaczenie zaś każdej z nich inny się z niej odzywał kurant. Raz na rok również, w każde południe wyjeżdżały z niej figury mechaniczne, cudnej roboty, z miedzi, złota, srebra i kamieni szlachetnych uczynione. One też zabawiały mieszkańców różnymi sztukami, już to bitwę ukazując, już to tańce lub czułe kochanków rozmowy.

Inne ważne ośrodki Ellen-ghar to Wiszące Zamki wzniesione tajemną sztuką magii elfiej. Jeden z nich zwał się Niva, drugi zaś Ilen. Twierdze te, zawieszane na ogromnych łańcuchach z oxu, wisiaty pod naturalnymi, kamiennymi mostami. Zbudowane były z szarego kamienia w formie ogromnych, wielościennych brył najeżonych zębami wysmukłych wież. Każdy z zamków miał ponad 500 komnat o posadzkach i ścianach inkrustowanych szlachetnymi minerałami i

azurowych przepierzeniach, rzeźbionych w kształt delikatnych, drobnolistnych drzew.

Granic Ellen-gharu strzegły wykute w stokach skalnych, ukryte tak przemyślnie, że nie dojrzałby ich nikt, kto nie znał ich rozmieszczenia. Zbrojne były owe twierdze w ostre, najeżone kamiennymi zębami blanki i wąskie, ciemne okna.

Irscharom – wiadomości o tej krainie odnaleźć możemy we wspomnianej już księdze „Wyprawy Karga Młodszeo” oraz w przechowywanych w Callas zapiskach zebranych w tomie „Starożytna historia harpii”. Pewnych informacji udziela również znajdująca się w Renie księga „Mroczne kultury Ziemi Północnych” z 36 r. Ery Redon.

Dzieta te opisują Irscharom jako ponurą, górzystą krainę porośniętą w większości ciemnym, iglastym lasem. Wznoszące się nad nim szczyty wysokością dorównywały Góróm Surnam, były jednak ciemniejszej barwy, bowiem składały się głównie ze szkliwa wulkanicznego. W dolinach tej krainy bulgotały czarne, asfaltowe stawy zatruwające powietrze swymi wyziewami, źródła tryskające ze skał miaty często odcień żółty lub czerwony, a woda z nich skażona była siarką.

Kilka wąwozów i ścian skalnych owej niegościnnej krainy stanowiło miejsce zamieszkania plemienia Harpii. Inne wszakże skrywały wiele dziwnych i mrocznych tajemnic. Krainę tę zawsze bowiem zalegał złowrogi cień. W jej grotach i podziemiach zamieszkiwały Uka, gigantyczne pająki wraz ze swymi władczytniami, wielkie gadzie bestie i inne jeszcze, bardziej przerażające stwory. Góry i lasy Irscharom

roity się od orków, trolli i przerażających, wampirycznych cieni. Kilka przekazów z dawnych dni wspomina również o wznoszących się wśród borów, mrocznych świątyniach zapomnianej bogini Ridy, której cześć miały oddawać nieliczne plemiona ludzkie, będące odszczepieńcami barbarzyńców z Wyżyny Kości. Brak jednak jednoznacznych dowodów na poparcie tej tezy.

Alurbaran – nazwa tej krainy w mowie elfów oznacza „Równiny Kwitnącej Trawy”. Dość skromne informacje o tej krainie zaczerpnąć możemy ze wspomnianego już dzieła „Geografia Wysoka” oraz niewielu odpisów z kronik dawnego Ansar, przechowywanych obecnie w bibliotekach Oderlin. Odpisy te znaleźć jeszcze można w archiwach Callas, Reny i Narna-Illit, są to jednak zwykle zaledwie luźne notatki, sporządzone między rokiem 1315 Ery Litur a 15 Ery Redon przez podróżników z Kontynentu Śródka i kronikarzy z Ellen-Gharu.

Według tych skromnych informacji, była to kraina rozległa, położona między rzekami Igen i Turla, od południa ograniczona przez Zielony Gaj. Stanowiły ją w większości step i falujące, trawiaste równiny, które na przetomie lipca i sierpnia barwiły się złotem, różem i fioletem kwitnących roślin (stąd nazwa). Stepety te zamieszkiwały stada niedużych dzikich koni, bizonów i wołów piżmowych. Można na nich było również spotkać sfory wilków, centaurów i dzikich, koczowniczych ludów. W czasach Pierwszej i Drugiej Ery kraina ta stanowiła teren Ansar, wielkiego imperium rządzonego przez kastę królów-magów. Państwo składało się głównie z niewielkich osad zabranych wokół głównej stolicy – Necrosis, choć niektóre zapiski jako stolicę podają Kyre. Mieścił się tam Królewski Uniwersytet Magiczny.

Do złej sławy tej krainy przyczynił się głównie fakt praktykowania przez jej władców zakazanej sztuki nekromancji oraz ich wrogość względem barbarzyńców z Wyżyny Kości i Ellen-Gharu. Z zachowanych zapisków możemy dowiedzieć się, że Ansar było państwem o ustroju feudalnym, dość zacofanym pod względem technicznym. Jego mieszkańcy preferowali ciężką, mroczną architekturę; kontrastującą z przepychem pałaców i świątyń. Ich bogactwo przejawiało się głównie w pokrywaniu ścian ozdobnymi dywanami i mozaikami podobnie jak to ma miejsce w dzisiejszym Oderlin.

Głębokie Jeziora – informacji o tej krainie dostarcza głównie wspomniana już „Kronika wyprawy Karga Młodszeo”, którego grupa dotarła w okolice tych akwenów latem 734 roku Ery Litur. Kronikarz Karga, Barlin Mądry opisuje te jeziora jako ogromne, spowite mgłą akweny o stromym i zdradliwym dnie. Głębokie Jeziora otoczone były przez grząskie bagna porośnięte olchami i trzcinowymi zaroślami. Komary, bagienna gorączka, zjawy i błędne ogniki czyniły wyprawę wystarczająco uciążliwą. Balin donosi również o pojawiających się w okolicy węzach bagiennych, ogromnych pijawkach, mamunach i nieumartwych. Same jeziora to według jego słów „mroczne i niepokojące przestrzenie wodne, pełne jednak dziwnego, tajemnego piękna”, któremu nie oparto się nawet serce krasnoluda. We wspomnianym dziele znaleźć można również wzmianki o ogromnych potworach, zamieszkujących głębiny. Stwory te miały jakoby przypominać wielkie, łuskowate potwory z AjArd i były bardzo niebezpieczne.

Zielony Gaj – ten duży i gęsty las otaczał od północy zbocza Elhellid. Wzmianki o nim odnaleźć możemy zarówno w „Zbiorze Pieśni Szarego Plemienia” z 860 roku Ery Litur jak i w zachowanych do dziś pieśniach Elfów z Olan, które wystawiają tę krainę, jako piękną i dziką, nie skażoną przez podbój człowieka i Utra. Jak możemy podejrzewać Zielony Gaj był w istocie bardzo podobny do dzisiejszego Olan. Zamieszkiwały go drzewce i Driady: dziwożony, boginki i czaty leśne. Kraj ten musiał stanowić piękną i tajemniczą ziemię, której sekrety na zawsze zostały pogrzebane w mroku przeszłości.