

MAGNAMUNDS HISTORIA

TEXT AUGUST HAHN

BILD LUKAS THELIN

”DETTA HAR HÄNT...”

När *Flykt Från Mörkret*, den första boken i *Ensamma Vargen*-sagan, börjar räknar vi året 5050. Magnamund föder fram en ny era av uppror och kaos i spåren av Kai-klostrets undergång. Mörkermästaren Zagarnas överraskningsanfall slår undan Sommerlunds försvar och kastar oss in i krig och tumult för årtionden framöver. Det är en orolig tid för Magnamunds riken.

Det är inte första gången som Ondskans Makter försökt erövra världen. Magnamund, denna ömtåliga och unika juvel bland Aons världar, har en diger historia av såväl episk kamp som stora mysterier. För den som är ny i denna värld kan Magnamunds långa historia kännas lika oroande som dess komplexa geografi, många folkslag och myriad av kulturer och politiska maktkamper.

I denna artikel utforskar vi Magnamunds historia. För att förstå *Ensamma Vargens* värld som den ter sig i soloäventyren och rollspelsmaterialet behöver vi också känna till vad som hänt tidigare. Hur skapades Mag-

namund? Vilka är Naar, Kai och Ishir – och varför kämpar de konstant om herraväldet? Denna artikel söker förklara och besvara dessa frågor och många fler.

Det bör noteras att denna artikel bara är en diskussion kring ögonblick och viktiga händelser i Magnamunds historia. Att i detalj förklara alla de händelser som under många år har förändrat och format *Ensamma Vargens* värld vore ett arbete som torde förskräcka den mest hängivne av Lyris vise män. Tidsaxeln belyser viktiga händelser, medan beskrivningarna som följer fördjupar kunskapen om dessa händelser.

Denna artikel täcker in perioden mellan Universums födelse, det första livets uppkomst på Magnamund och shiantifolkets Gyllene Tidsålder. Mellan dessa ögonblick i historien skapas Magnamund, krafter kämpar om dess herravälde och såväl onda som goda makter söker dess ägo.

När mänskligheten slutligen tar steget bort från shiantis vakande öga har världen blivit

ett slagfält mellan goda och onda gudomar. Världen skakar i den kamp som en gång för alla kommer att avgöra Universums framtida existens.

När du tar del av dessa glimtar ur historien är det värt att minnas att gudarna inte personligen kämpat med varandra på Magnamund. Olikt andra av Aons världar har de ras inflytande här inte varit lika direkt. Istället har den gudomliga kampen, en kraftmätning som fått Magnamund att förändras många gånger, förts mellan gudarnas allierade. Magnamund är unikt i Universum. Olikt andra världar har de dödliga raserna – och då i synnerhet människorna – här fått utforma och avgöra sitt eget och sin världs öde. Människan kommer i slutänden kunna ändra balansen i hela Universum och därmed bli tungan på vågen mellan uppgång och undergång.

Det förflutna förklarar nuet och formar framtiden. Välkomna, kära läsare. Historien väntar!

MAGNAMUNDS KRONOLOGI

- 13000 MS** Begynnelsen av Drakarnas Era
- 12750 MS** Drakar träder fram världshavens djup
- 12209 MS** Nyxator skapar Kunskapsstenarna
- 12000 MS** Maligna föds
- 11970 MS** Sinnigar, Razix och Valskeera föds
- 11890 MS** Ormarnas krig börjar
- 10869 MS** Cynx undergång
- 10148 MS** Nyxator tvingas till exil i Magnamunds inre. Ormarnas krig slutar
- 10000 MS** Den Entropiska Eran inleds
- 9000 MS** Kaosets Tidevarv börjar
- 8560 MS** Den Tentariska Sprickan splittrar Magnamund
- 8011 MS - 6750 MS** Vulkaner och tektonisk aktivitet omformar och förändrar såväl Norra som Södra Magnamund

MS i Magnamunds tidsangivelser står för år *O*, året då Shianti skapar **Månstenen**.

Alla händelser refererar till om de inträffar före (skrivs som årtal följt av MS) eller efter (skrivs ut som MS följt av årtal) Månstenen.

- 6700 MS** Agarash den Fördömde träder fram i Naaros – Den Eviga Nattens Tidevarv börjar
 - 5246 MS** Agarash den Fördömde tar kontroll över hela Magnamund – Den Långa Jakten börjar
 - 4906 MS** Den Store Draken Nyxator dräps av Agarash – Kunskapsstenarna erövrar
 - 4608 MS** De Äldste Magikerna träder fram (centrala Magnamund)
 - 4570 MS** De Äldste Magikerna återerövrar Kunskapsstenarna – Krigets Tidsålder begynner
 - 3572 MS** Agarash den Fördömde besegras och Naaros förgörs, Domstenarna göms undan – De Gamla Kungadömnernas Tidsålder inleds
 - 2849 MS** Telchois Imperium går under
 - 2514 MS** Den Stora Pesten decimerar Drodarin och De Äldste Magikerna
 - 2512 MS** Cenerska Imperiet uppstår i Norra Magnamund
 - 1968 MS** Druidkrigen – Cenerska Imperiet faller. Herbalisterna botar Den Stora Pesten.
 - 1600 MS** Shiantifolket träder fram genom Skuggporten – Uppvaknandets Tidsålder inleds
 - 1095 MS** Sharris isdemoner kommer genom Skuggporten – Kriget av Is och Ljus börjar
 - 994 MS** Raunas Tempel förstörs av Ceners druider
 - 0** Shiantis Gyllene Tidsålder börjar – Månstenen skapas av Shiantifolket
- Andra viktiga årtal**
- MS 2591** Drakkrimfolket invaderar norra Magnamund
 - MS 3072** Mörkermästarna skapas och erövrar det område som bli Mörkerländerna
 - MS 3434** Sommerlångingarna anländer norra Magnamund



FÖRHISTORIA

Tidens begynnelse

Gudarna föds i ögonblick av gudomlig tillblivelse. Hur De skapades är okänt, kanske också för dem själva. De föds polariserade. Somliga blir Ljusets Mästare, andra kastar sin skugga över allt och blir Mörkermästare. Bland alla gudar är tre namn särskilt viktiga: Solguden Kai och Månprästinna Ishir styr med förenad kraft Ljuset. Naar accepterar inte några konkurrenter – han är en Mörkrets enväldshärskare.

Gudarnas Krig mellan ljus och mörker är tidlöst och evigt. Emedan mindre gudar helt kan uppslukas och dö i detta krig tycks de främsta gudarna vara osårbara för varandras angrepp. Efter ett långt krig föreslog Ishir fred, detta för att rädda de återstående små gudarnas liv på bägge sidor. Hennes böner ignorerades under årtusenden men till och med Naar tröttnade såsmångingom på all förstörelse. Han lyssnade till Ishirs råd – varpå Ishirs fredstid tog sin början. Det var en tid av vapenstillestånd. De bägge stridande parterna retirerade och avhöll sig från nya angrepp.

Ishirs Fred förkroppsligades. För att uppnå harmoni föreslog hon att gudarnas arbete skulle förenas. De lät skapa ett monument till äminnelse av sitt samarbete. Ett väldigt kärll fylldes av Ishirs löfte och i samma kärll lät Naar all sin fruktansvärda makt också tränga in.

I det ögonblick föddes Aon, Universum. Stjärnorna tändes kring gudarna. Det fysiska universat, Aon, var ett väldigt rike av aldrig sinande möjligheter, till en början ett formlost, glödande klot i den kalla stjärnrymden.

Emedan de större gudarna stannade kvar i Dimensionen av Ljus och Mörker behövde de små gudarna en boning. Därför skapades det Daziarnska Planet – ibland känt som Astrialplanet. Daziarn blev ett rike av gudomlig makt. Nya världar, en värld för vart och ett av alla gudaväsen, skapades där. Fler världar än så föddes fram, oftast som en hastig idé, en gudomlig eftertanke.

Planeterna började snart skapa liv av egen kraft. Var och en av planeterna hämtade kraft ur den gudom som en gång skapat dem. Många världar föddes på detta sätt, inklusive planeten Primus (den första planeten att föda fram tänkande, rationellt liv) och världen Halcyon, en fredlig prunkande värld med väldiga skogar och hav.

Ingen av gudarna lade märke till det försåt som såsmångingom föddes där i form av ett litet barn. Denna födelse blev den första fysiska inkarnationen av Naar, som snart använde den ”dödlige” för sitt hemliga uppsåt – makt över Universums alla världar.

Genom denna handling bröt Naar fördraget och Ishirs fred var till ända. Naar erövrade värld efter värld och Ishir förstod snart att gudarnas kamp skulle föras genom de dödliga. Hon lät i hemlighet annektera ett antal världar – på så sätt blev många av Aons juveler, dess planeter, befolkade av goda som onda gudaväsen. Där en värld erövrades av ondskan frälstes en annan av godhet. Till sist återstod blott en värld, den mest lysande och rena av dem alla.

De mäktiga mönstrade sina härar i väntan för den slutgiltiga kraftmätningen som för evigt skulle avgöra Aons framtid. Denna sista värld i den långa kampen mellan gott och ont skulle kora en slutgiltig segrare och i evighet landsförvisa förloraren. Sålunda blev det Magnamund, den sista fria världen i Aons rymd, som blev gudarnas slagfält.

13000 MS

Drakarnas Era inleds

Kai skapade kraftfulla livsformer och lät gömma dem på Magnamund, en hemlig armé inför den stundande kampen med Naar och hans mörka allierade. Kai skapade dessa livsformer på egen hand, födda av Hans gudomliga kraft, odödliga halvgudar som, så snart de anlände Magnamund, förvandlades till dödliga.

De valde att gömma sig i världshavens djup och tog formen av väldiga havsdrakar, vidunder med ansenlig makt och kraft och ett mycket långt liv. Som ättlingar till Kai kunde de enkelt hantera världens element, särskilt eld.

Så snart Naar upptäckte drakarna kunde han inte motstå frestelsen att korrumpera dem, förvrida dem. Naar fördärvade många ägg. De nyfödda fördömda drakarna ägde Kais makt över elementen men djupt i sitt inre dolde de också Naars ondskas och vansinne.

Kai talade med Nyxator, en oändligt vis drake, och varnade honom för Naars förkroppsligade ondskas. För att undgå Naars fördärvade drakar i världshavens djup lät Nyxator leda sina obesudlade drakfränder upp på torra land. Där skapade de såväl riket Cynx som en ny form av liv – självständiga tänkande varelser, drakarna till hjälp som tjänstefolk och stadsbyggare.

Men Nyxator oroad sig. Försvaret var inte tillräckligt! Hans folk var primitivt och otränat. Deras sinne var för veckt och kunde snabbt fördärvas. I sin vishet skapade därför Nyxator ett antal kunskapsstenar, gjutna av all den kunskap och all den gudomliga makt som Kai låtit Nyxator ta del av. Drakarnas Tidevarv började!

12209 MS

Nyxator skapar kunskapsstenarna

Nyxator överlevde med knapp nöd att bli en gudomlig kanal för Kais vishet och kunskap. Efter en lång period i dvala återkom Nyxator till ett Magnamund han knappt kände igen. Hans drakfränder gade inte legat på latsidan; världen var förändrad. Med hjälp av kunskapsstenarna skänkte Nyxator ljus, värme, kunskap och vishet till världens alla hörn; han kylde ned vulkaner och frös den yttersta nord och den yttersta södern till två eviga poler av is och kyla.

Nyxators allmakt lämnade ingen oberörd. Somliga drakar var inte helt tillfreds med hans makt. Andra hyllade honom som en frälsare och dyrkade honom som en ättling till Solguden Kai. Vissa drakar var sin natur trogen; de avundades Nyxator och önskade i hemlighet beröva honom rikedom. Också Naar eftertraktade Nyxators makt och Naar lät än en gång förgifta världshaven med sitt mörka blod. Denna gång gjöt han än mer makt i sina fördärvade droppar av blod. Från var och en av Naars blodsdroppar sprang Falskhetens Stordrakar fram, den förste att födas var Maligna. Andra mörka drakar följde, som Sinnigar den Svarte. Så snart de var mäktiga nog samlade de sig i ett gemensamt angrepp på Drakfadern Nyxator och dennes avkomma.

11890 MS

Ormarnas Krig

För första gången vacklade Magnamund av mord och blodskamp. Drake dräpte drake i en fruktansvärd kamp över hela världen. Nyxator själv slog tillbaka varje angrepp men hans avkomma var inte osårbar – många drakar dog i kampen, goda som onda. Mången av Malignas falska drakar gick under i kriget; båda sidor blev svårt sargade. Krigsslutet blev en våldsam splittring av världen och de falska drakarna led ett svårt nederlag. Magnamund var äntligen kvitt Maligna och Sinnigar.

10869 MS

Cynx undergång

Efter kriget plöjde sig de båda falska drakarna djupt ned i jorden. Från avgrundens mörker sökte de manipulera och korrumpera allt omkring sig, en hämnd för nederlaget mot den mäktige Nyxator. Drakarnas stad, Cynx, förintades i en våldsam jordbävning och med ett regn av eld och svart magi. Eldstormen spred sig över stora områden och



upphörde inte under många hundra år. Cynx blev fullständigt förstört och dess drakar tvingades fly, hals över huvud, åt alla väderstreck. Nyxators armé bröt samman, knäckt, förvirrad och skakad flydde den. De Falska Drakarna var dock för svaga för att ta upp jakten och drog sig tillbaka för att läka sina sår och planera sina fienders fördärv.

10148 MS

Nyxator tvingas i exil till Magnamunds inre

Drakarnas slutgiltiga nederlag blev en ohygglig förintelse, en oerhörd storm av död, en mäktig uppvisning av besudlad makt i klorna på De Falska Drakarna. Oavsett var Nyxators avkomma försökte gömma sig nåddes de av elden och pesten. De dog i outhärdliga plågor. Förintelsen drog fram över världens alla skrymslen och vrår och bröt sönder stora delar av planetens yta. Drake efter drake utplånades tills de alla var förstörda, döda, förintade. En enda drake överlevde katastrofen - Nyxator.

Nyxator förstod att Mailgna inte skulle vila förrän segern var fullkomlig, oavsett vilka mörka magiska makter hon måste åkalla. För att skona planeten från undergång gick därför Nyxator självmant i exil - en flykt längst in till planetens innersta kärna. Där, i en krypta han själv karvade ut ur berget, ämnade han spendera resten av sitt liv. Han tog med sig kunskapsstenarna, detta för att skydda dem från De Falska Drakarnas korruption. På detta sätt räddade han Magnamund från undergång.

Naar hade inte glömt bort Drakfadern. Men Naar kunde inte nå Nyxator där denne hade gömt sig. Istället försökte Naar förändra planeten och på så sätt driva ut Nyxator ur hans gömställe. Förändringen pågick under många århundraden och fullbordade 8560 MS då den Tentariska Sprickan bildades under det Kaotiska Tidevarvet.

10000 MS

Den Entropiska Eran

Den Entropiska Eran började med Nyxators exil och all den följande förödelsen under tusentals år av långsam förändring. De Äldsta Raserna, vilka under Nyxators regim hade blomstrat, sökte nu sin tillflykt till de fortfarande grönskande dalarna i norra Magnamund.

Maligna och Sinnigar drabbade samman i kamp om herraväldet över Magnamund. Maligna krävde all makt; hon sade sig vara planetens rättmätige ledare. Genom henne hade den magiska makten bakom Drakförintelsen

kanaliserats - hon hade gjort allt grovjobb. Sinnigar hävdade att det var hans göranden och låtanden som försvagat Nyxators avkomma och gjort Malignas seger möjlig. De stred om makten gång på gång, horder av deras förslavade folk dog i kampen. Sinnigar besegrades av Maligna i slaget vid Tovanshyll. Sinnigar, besegrad men inte bruten, flydde. Hans försök att återupprätta sitt förlorade rike förintade större delen av hans trupper. De Äldsta Raserna kunde blomstra i säkerhet så snart ondskan hade förgjort sig själv.

Maligna, som nu var fullständigt vansinnig, ett offer för sin egen svarta magi, föll i Den Första Revolten - De Falska Drakarnas första inbördeskrig. Hennes död skakade om världen; en väldig våg av död förintade varje Falsk Drake som stod i dess väg. Dussintals jättelika drakar föll från skyn likt brinnande meteoror, förintades - offer för Malignas slutliga hämnd. Men de Äldsta Raserna överlevde. Deras vilja att leva förblev obruten.

9000 MS

Kaosets Tidevarv

De mäktigaste av De Falska Drakarna dog i kampen mot Maligna. Resten av den falska draksådden spårades upp och dödades av hjältar från De Äldsta Raserna. Drakjakten och De Falska Drakarnas inre maktkamp blev det mest bestående minnet av Kaosets Tidevarv. När tidsåldern gick mot sitt slut lämnade den ett spår av blod och död i historien. De Äldsta Raserna var slutligen herrar i sitt eget hus.

8560 MS

Den Tentariska Sprickan splittrar Magnamund

De Äldsta Raserna förökade sig och utvecklades under mer än fyra århundraden. 8560 hejdades utvecklingen av en fruktansvärd katastrof. Malignas uråldriga ondskefulla magi hade ett kort kvar att spela: Hennes manipulation av planetens tektonik, i kombination med Naars korruption, skapade en massiv jordbävning. Skalvet splittrade Magnamund från väster till öster. Världen förändrades och fördärvades, både i norr och i söder. Arkipelager föddes, havet rusade in över land i väldiga tsunamis. Städer, byar och samhällen rasade samman.

Jordbävningarna väckte också hundratals slumrande vulkaner till liv. För första gången sen Nyxators andedräkt spreds över världen rann floder av lava över jorden. Eldstormar och pyroklastiska moln utrotade hela skogar och täckte himlen i aska och sot. Elden slocknade självmant såsmåningom men i

katastrofens spår hade världen i grunden förändrats.

Världen, så som den presenteras i *Ensamma Vargen*, med dels norra, dels södra Magnamund, föds ur denna våldsamma katastrof. När kontinenten splittras störtar dess gamla riken i oceanens djup. Det dröjer många år innan planetens skälvnningar har stillat sig. Vulkanutbrott, efterskalv och jordskred gör varje form av tidig bosättning utmed den tentariska sprickan omöjlig under mer än tusen år.

8011 MS - 6750 MS

Vulkaner och jordbävningar förändrar Norra och Södra Magnamund

Magnamunds förvandling pågår under mer än ett årtusende. När marken äntligen fått vila är världen en helt annan värld än vad den varit under Nyxators vaksamma ögon. Många av världens nya sevärdheter och mysterier speglade den massiva förstörelsen. Rymerift skapades i vad som en dag skall bli Durenor och hundratals öar, vars samhällen en gång var omgivna av torrt land, var avskurna från varandra.

Södra Magnamund klarade sig undan stora delar av förödelsen. Inom loppet av några årtionden utvecklade söderns folk ett effektivt agrarsamhälle. Många av de framgångsrika städerna under denna era låg söder om den tentariska sprickan, en väldig avgrund fylld av ett ständigt sjudande, bubblande och oroligt hav.

Det enda undantaget var den briljanta civilisation Ixia, ett rike beläget på en isolerad halvö i nordvästra Magnamund. Ixias befolkning trädde snabbt fram som häxmästare och svartkonsternas förtrogna, väl skyddade på sin halvö och näst intill bortglömda av världen. Ixia blev snart en av världens mest teknologiskt avancerade stater och grundade underjordiska städer av kristall.

Askmolnen från de väldiga vulkanutbrotten vältrade på nytt in över världen när ett sista efterskalv, mer än 400 år efter den första katastrofen, än en gång slet sönder världen. Effekten lät sig snart märkas; askmolnen hängde envist kvar över världen och förvandlade dag till en natt utan slut.

Men tack vare Kais och Ishirs gudomliga kraft kunde livet ändå fortsätta, trots ett till synes evigt mörker. Men inte ens gudarnas makt kunde rena himlen från Naars svarta, ondskefulla aska. Den svartnade gudens närvaro trängde in i alla delar av världen. Ondskans tjänare förökade sig snabbt under Naars vaksamma, hatiska, ögon. Med list och tålmod erövrades också avlägsna bosättningar av ondskan.

6700 MS

Agarash den Fördömde träder fram i Naaros – Den Eviga Nattens Tidevarv börjar

300 år efter de ogenomträngliga askmolnen kastade världen in i evig natt skedde något oväntat. På ett ögonblick försvann all aska ur himlen! Primitiva mänskliga samhällen och kunde med förundran se hur Kai, den omtänksamme och milde solguden, lät sitt anlete skina över världen. Det var en tid av glädje och pånyttfödelse. Ondskan tycktes ha försvunnit!

Naar behövde mörkret på annat håll. Istället för att låta mörkret svepa in Magnamund likt en svart slöja av sot lät han mörkret få form, intelligens, en själ och ett syfte. Agarash den Fördömde, mörkerguden Naars enda son, "föddes" nu ur faderns svarta stenhjärta. Agarash födelse markerade början av Den Eviga Nattens Tidevarv, en tid av mörker långt värre än askmolnens skumrask.

Agarash erövrade snabbt Naaros angränsande riken – kungarna av Xiin, Raan, Sawat-hat och Carsas togs tillfångna och avrättades efter den mest ohyggliga tortyr någon kan tänka sig. Deras besegrade landområden lades snart till Naaros växande territorium.

De därpå följande hundra åren dominerades av arméers undergång, förintade imperier och en våldsamt utrotning av många av den gamla världens äldsta raser. Agarashi, arvtagare till sin mörkermästares ohejdbara vrede, var en näst intill ohejdbar våg av mörker. Vid de få tillfällen de besegrades i strid utkrävde de snart en blodig hämnd. Detta var ett århundrade med stora hjältar – var och en av dem dömd till undergång.

4906 MS

Den Store Draken Nyxator dräps av Agarash – Nyxators kunskapsstenar erövrar

Inte ens Nyxator undkom. Agarash trängde djupt ned i världen, ända in till planetens kärna, där han kämpade med Nyxator och slukade drakfadern. Det var en sorgens dag för Magnamund. Inte bara Nyxator var död – Nyxators kunskapsstenar, visdom förkroppsligad, hade erövrats av ondskan.

Agarash fann snart att Nyxators kunskapsstenar inte lät sig användas för ondskefulla syften. De var impregnerade med Kais gudomliga ljus och stod emot varje angrepp. Undet 200 år försökte Agarash förstöra dem; kunskapsstenarna hölls inlåsta i ett mäktigt skattvalv. De var den allra sista resten av Kais gudomliga närvaro över Magnamund. Att förstöra dem skulle för evigt skänka ondskan segern i kriget mellan ljus och mörker.

4608 MS

De Äldste Magikerna framträder (centrala Magnamund)

Ingen kunde längre mäta sig med Agarash världsomspännande allmakt. Ishir och Kai lät därför de Äldste Magikerna gå i krig mot honom. De Äldste visade sig första gången nära den tentariska sprickan och i ett enda slag förintade de en väldig agarashi-armé. Därmed hejdades den påbörjade invasionen av södra Magnamund och Agarash trupper drevs tillbaka.

4570 MS

De Äldste Magikerna återerövrar Nyxators kunskapsstenar – Krigets Tidsålder börjar

Slaget vid Tentaria var över på sekunder. Agarash arméer kunde inte mäta sig med De Äldstes mäktiga, uråldriga magi. Men kriget var inte slut – ett långt, blodigt och skoningslöst krig började. De Äldste Magikerna planerade till sist ett djärvt angrepp på Naaros befästning. Medan Agarash sov en magisk sömn stal De Äldste Nyxators kunskapsstenar. När Agarash vaknade lät hans vrede inte känna några gränser. Han skickade sina avskyvärda kreatur på jakt efter De Äldste.

Kriget pågick under 1000 år. De Äldste var fätaliga – ondskans armé var oräknelig. Men De Äldste var listiga. De vände ondskans kommandanter mot varandra och ett bittert inbördeskrig bröt ut inom agarashi-arméerna. De Äldste fick också stöd från en stam av holistiska krigare och shamaner, dugligt folk, kunniga i herbalish, Magnamunds primala naturmagi.

Agarash låg inte på latsidan och skapade en mängd allianser med riken i södra Magnamund, sällan till de södra kungarnas fördel. Agarash erhöll nödvändiga råmaterial men länderna lämnades utblottade och fördärvade efter ondskans rovdraft. Ett av de värsta exemplen på dessa förrådiska fördrag var den bedragne kung Brannos av Telchos och rikets efterföljande undergång.

3572 MS

Agarash den Fördömde besegrar. Naaros undergång, Domsternarna göms undan – De Gamla Kungadömenas Tidsålder börjar

Med större delen av sina arméer upplösta eller stadda i vild flykt trummade Agarash samman ett sista försvar i hjärtat av Naaros. Än en gång släpptes krigets hundar lösa på

ljusets riddarvakt. Angreppet misslyckades. De Äldstes magi svepte undan ondskans arméer som rön för vinden. I krigets efterdyningar dödades tusentals människor, fångade i den vredgade mörkerguden Naars hat och mörker. Agarash kunde inte själv motstå de Äldste magi. I ett väldigt slag förintades han av deras ljusa magi och Naaros befästningar störtade i grus och aska. Segern kom med ett högt pris; De Äldstes magi hade fördärvat allt land omkring Naaros borgar och förvandlat det till ett land av svartnad aska och sterila klippor.

3000 MS

Stammarnas uppgång

En lång period av lugn och tillväxt började. Under denna period trädde mänskligheten fram på nytt. Lik resterna av de äldsta raserna byggde också människorna nya kungariket. Ruinerade städer väcktes till nytt liv – men Naars ruinerade länder förblev obebodda, fördömda och förgiftade. Mäktiga imperier, som det återfödda Telchos, återuppstod. De nya länderna samlade sina styrkor i en ständig vakt mot de öde mörkerland. Om ondskan på nytt angrep stod man redo.

Med tillväxt kommer också högmod; södra Magnamunds rika länder trodde sig snart vara världens herrar!

2514 MS

Den Stora Pesten decimerar Drodarin och De Äldste Magikerna – Cenerska Imperiet skapas i Norra Magnamund.

I spåren av krigens tidevarv smög en fiende ingen kunde förvänta sig. Hjältar från de många slagen föll för ett vapen inget svärd och ingen sköld kunde skydda dem mot. Cenereserna, ett folkslag kunnigt i uråldrig naturlig magi, druidismen, trädde fram. Med hjälp av svart druidism, erhållen av demonkonungen Tagazin, som fördärvade De Äldste Magikernas tempel, släppte cenereserna lös en skräckinjagande pest över världen. Den extremt smittsamma sjukdomen rasade genom världen som vore den en varelse med egen vilja. Pesten sökte upp var och en av de återstående Äldste Magikerna och utrotade dem näst intill till siste man. Samma öde led också drodarin – en uråldrig ras av såväl dvärgar som jättar och andra äldre raser. Befolkningen utrotades nästan helt, blott en handfull spridda små stammar återstod.

Den dödliga pesten hejdades inte förrän herbalisterna, visa mästare i naturens goda magi, lyckades skapa en rit som fungerade

som ett vaccin. Cermonin hejdade pesten – men den blev också hågkommen för något mer: Herbalisterna var födda av människor, deras magi är fortfarande den rena naturens magi – god druidism. För första gången i historien hade män och kvinnor födda av man och kvinna använt naturlig magi utan hjälp från De Äldste. Kais och Ishirs magiska gåva, magins värv, hade slutligen erövrats också av människan.

1600 MS

Shiantifolket träder fram – Uppvaknandets Tidsålder börjar

Människan var inte längre en bricka i gudars spel. Människan hade själv erövat magins kraft och var en makt att räkna med. Med mänsklighetens tidervarv såg De Äldste Magikerna sin tid gå till ända. De drog sig undan från den dödliga världen. Under Uppvaknandets Tidsålder var också herbalisternas naturmagi mänskligheten till stor hjälp.

Alldeles som mänskligheten påbörjade sin egen resa genom historien skedde något oväntat som för alltid förändrade Magnamunds framtid. En förtrupp av Shianti, ett folkslag från en annan värld i de dazianska planen, visade sig på Magnamund. Förtruppen följdes av flera stora immigrationsvågor genom en dimensionsportal, Skuggporten. I förstone bosatte sig shiantifolket i södra Magnamund men spred sig snart också norr- och österut. Shianti skulle kallas många namn, som Majhan, Suukon och De Uråldriga.

Shiantifolket flydde sin egen värld, stadd i förintelse. Helst ville de leva i fred med Magnamunds olika folkslag; de ville ingen av de infödda raserna illa. Tyvärr var den fredliga samvaron kortvarig. Efter att shinatifolkets värld, Caliandra, en gång för alla förintats löpte de magiska energierna ohejdade genom Skuggporten. Energin skapar som en sorts ledlyd genom dimensionerna, en fyr många olika interdimensionella raser snart upptäckte. Bland de första att ledas från en annan värld till Magnamund var Isdemonerna från Sharr.

Liksom shiantifolket var Sharrs isdemoner också fångade på en döende värld och söker undfly sin egen undergång. Med sharriternas ankomst började en desperat kamp om herravälde över Kalte mellan det fredliga shiantifolket och de våldsamma isdemonerna. En efter en av isdemonernas själar fångades i kristaller skapade av Kaltes shiantimagiker. Kristallerna fungerade som energikällor. Med deras hjälper byggde Suulash snart Ikayas mäktiga fästning. Kriget kom så småningom att kallas Kriget av Is och Ljus.

Sharrs isdemoner besegrades av shiantifolket. Med segerens sötna följde ambition, på gott och ont. Shinatifolkets vise män önskade snart veta mer om denna nya värld. Under denna period upptäckte de också Daziarns hemligheter. Genom detta skapade de Månstenen – kristalliserad magi från daziarndimensionen. Juvelen blev fokus för deras visdom, magi och folkets existens. Månstenen blev snart tillräckligt kraftfull för att bevara deras makt och skydda shiantifolkets nya hemland.

O

Shiantis Gyllene Tidsålder börjar – Månstenen skapas av Shiantifolket

Juvelen av ren magi döptes till Månstenen, till äminnelse av gudinnan Ishir. Shiantifolket lät placera Månstenen i hjärtat av deras mest heliga tempel på ön Lorn. Där skulle Månstenen sprida sitt gudomliga ljus över både övärlden och dess folk. Shiantifolkets vishet och kunskap blev snart av central betydelse för alla mänskliga bosättningar kring Lorn och Månstenen blev en religiös symbol med ansenlig makt. Genom Månstenen började shiantifolkets Gyllene Tidsålder, en tid som gav Magnamunds många raser och varelsor en välbehövlig injektion av vishet och fred.

Många människosläkten anlände Magnamund under denna tid. Mythenishfolket och Tianesefolket koloniserade södern. Vadderishfolket, naelfolket och aluviafolket koloniserade västern. Isbarbarerna och ulnariafolket karvade ut egna riket i norr. I tvåtusen år och mer blomstrade mänsklig civilisation under shiantifolkets ofta omilda vakande hand. Shinatifolket är inte ett folk av grymhet långt därifrån, men de saknar medkänsla. Det gör det svårt för dem, fortfarande, att ibland förstå att vad de gör i människans ögon ter sig grymt och orättvist.

Shiantifolkets svårighet att förstå sig på mänsklig civilisation ledde oundvikligen till deras egen civilisations undergång. Såväl folkets egen närvaro som Månstenen störde den känsliga balansen mellan ljus och mörker, godhet och ondska. Några av de äldste shianti – Kaltes visa magiker – korrumpades av Naar. De förvandlades till monstruösa nekromantiker vilka orsakade svåra krig och hemska epidemier. Gudinnan Ishir visade sig själv för shiantifolket. Hon lyckades till sist övertyga dem om att självmant gå i exil till det avlägsna Lorn och ge upp Månstenen. Juvelen återbördades till astralplanet. Shiantifolket lämnade sina väldiga städer och lovade att aldrig mer blanda sig i mänsklighetens inre göranden och låtanden.

Shiantifolkets Gyllene Tidsålder tillhör Magnamunds tidiga historia och markerar starten för all dokumenterad historia i såväl södra som norra Magnamund. Men en krönika som denna vore inte komplett utan att nämna två andra, senare, perioder. Händelserna påverkade i högsta grad Magnamunds moderna historia och lade grunden för många av den nuvarande erans olika konflikter och krig.

MS 2591

Drakkarimfolket invaderar norra Magnamund

Drakkarim, som först visade sig i norra Magnamund, var inte folk av denna värld. De kom, som Naars tjänare, från någon av myriaden andra världar, förmodligen en värld som erövrats av halvguden Zantaz, de svarta legionernas rustmästare och en av Naars allierade. Drakkarimfolket trädde ut på Magnamunds jord genom en mörk portal i hjärtat av riket Zaldir, spred sig explosionsartat över området och slaktade allt som stod i deras väg.

Drakkarim var sadister, experter på krigföring och mycket kunniga taktiker. By efter by utrotades av dessa järnklädda monster. Må så vara att drakkarimfolket var – och fortfarande är! – våldsamma och notiriska busar – deras proffession var krig. De var bra på sitt jobb. Det de erövrade höll de, våldgästade och sträckte sig sen efter nya erövringar.

Även den lägste soldat i deras led var exemplariskt vältränad. De var blodtörstiga bestar men samtidigt tillräckligt disciplinerade för att kunna motstå varje form av fiende. De var väl rustade, skydd, sköldar och vapen av svart järn. De slogs med en okuvlig aggressivitet. Många byar och små samhällen i deras väg gav upp utan motstånd eller så flydde befolkningen och lämnade bosättningarna öde. Somliga lät sig tas till fånga. De upptäckte för sent att drakkarim inte tar några fångar; ingen människa som gav upp levde särskilt länge.

Drakkarims segrar och erövringar gav dem tillräckligt med resurser för ett fem år långt krig mot kungadömet Lencia, en av de främsta mänskliga nationerna i Magnamund. Kriget blev långvarigt – mycket tack vare Kais och Ishirs beslut att välja lencianerna som sina förkämpar. Drakkarim var ytterst dugliga soldater men de ägde ingen kunskap om eller skydd mot uråldrig magi. Interna konflikter och maktkamper försvagade också drakkarims arméer. Slutligen var det en kombination av dessa två företeelser som tvingade de mäktiga drakkarim på knä.

Kriget var över – men kampen fortsatte. Åratalas krig, med Zaldir förintat och norra

Lencia erövrade av drakkarimfolket – allt detta sådde nya konflikter. Drakkarim föll över södra Magnamund som en svärm av stål och blod. Många små kungarikerna erövrades. Nyvoz föll, liksom Ghatan, Skaror och Ogien, alla efterträdare till det gamla agarashi. Visserligen var drakkarimfolket inte längre den hammare med vilken Naar sökt krossa världen, drakkarim var alltjämt tillräckligt mäktigt för att vara ett fortsatt mörker över världen.

MÖRKERMÄSTARNAS UPPGÅNG

Naars militära expansion hade hejdat men hans makt var långt ifrån krossad. Tvärtom hade han förstått att en enda väldig armé inte längre var ett vapen han kunde använda för att krossa Kai och Ishirs trogna. Istället valde Naar att utsträcka sitt mörka inflytande över en ras av halvjudar, Mörkermästarna.

Naar gav mörkermästarna kunskapen att skapa nytt, perverterat liv genom en process kallad Mörkmönstring. Genom mörkmönstringens hemska gärning kunde Svartfolk skapas; det första svartfolket var giakerna. Bland dem skapades också träskgiakerna, en ganska svagsint och ömtålig livsform som ofta används som slavar av mörkermästarna. Mörkmönstringen skapade också fruktansvärda riddjur, särskilt Kraanbestar och Domvargar.

Efter denna mörka skapelse kom bergsgiakerna, starkare och uthålligare än sina kusiner. Bergsgiakerna tränades till brutala shocktrupper som senare skulle utgöra första vägen i Drakkarims armé när brutalitet gick före taktik.

Svartfolkets många olika raser, giaker och domvargar är blott två av alla exempel, tjänar olika syften. En sak håller dem samman: De är obrottsligt lojala till sina skapare och de tillhör alla, utan undantag, Naar.

I spåren av tidigare århundraden av krig och farsoter som härjat genom norra Magnamund lät de tjugo mörkermästarna uppföra en väldig, kolsvart stad. Befästningen, Helgedad, blev centrum för alla operationer mörkermästarna genomförde i norra Magnamund. Mörkerlanden är nu hemvist för det mest skrämmande och avskyvärda liv någon kan tänka sig.

Giakerna är inte tillräckligt starka för att motstå Helgedads fiender. Även om mörkermästarna ständigt experimenterar med nya livsformer behöver de också sedvanliga allierade. Den vanligaste hoper de hämtar allierade ur är naturligtvis drakkarimfolket, men Drakkarim är också stolta och kan sälja övertygas med mindre än att förlora ett fältslag. Inte förrän mörkermästare själva påverkar drakkarimfolkets ledare tillåts allianser dem emellan.

Efter mer än ett årtionde av skoningslös kamp valde slutligen drakkarimfolket att sluta upp bakom Helgedads fanor genom freden i Mörke. Det sägs att den dagen, då mörkermästarna besegrade Drakkarims kungar, stack de besegrade kungarna smala knivar in i sina egna hjärtan för att skriva under fredsfördraget med sitt eget blod innan de dog. Alliansen mellan Helgedad och Drakkarim har skapat en näst intill oövervinnerlig armé.

Omedelbart efter freden gick de till attack. De förintade allt i sin väg. Kungadömen belägrades och erövrades. Ingen armé var mäktig nog att stå emot dem. Det enda som höll mörkret tillbaka var den ständigt pågående interna maktkampen. Ingen befästning kunde stämma deras svall; Mörkermästarna svingade självaste mörkerguden Naars makt. De främsta motståndarna nära Helgedad föll inom loppet av några timmar.

Under detta krig var mörkermästarnas makt inte främst militär eller magisk. Det som gjorde mörkermästarna näst intill ohejdbara under denna tid var deras främste ledare – ärkemäster Vashna.

Vashna var utan tvekan den mest fruktansvärde mörkermästaren av dem alla. Från Helgedads tron av järn styrde han sitt kungadöme av smuts med järnhand. Alla som var motsträviga krossades. Under hans första år vid makten led de andra mörkermästarna svårt; två av dem höll på att bli dödade av Vashna själv. En annan slets i stycken efter att ha ifrågasatt Vashnas strategi i kriget. Ännu en mörkermästare flåddes levande och kokades i blod som straff för ett misslyckat kuppförsök.

Helgedads växande makt blev ett hot ingen längre kunde ignorera. Norra Magnamunds olika fria nationer ingick en allians och tog till vapen mot mörkret. Vashna, som genom spioner fick veta vad som pågick, angrep först. Mänsklighetens fria nationer fick gå genom ekluten under hans angrepp mot dem och kriget blir dyrköpt för bägge sidor.

SOMMERLUNDS UPPGÅNG

Långt bortom den Norra Avgrunden levde och verkade ett folkslag på isolerade öar, helt avskurna från de förfärliga händelserna på Magnamunds fastland. Sommeröarna var välsignade av solguden Kai och dess folk var starkt i såväl kropp som själ. Visserligen var Sommerländingarna splittrade i en mängd olika stammar – deras envishet var ofta vad som höll dem vid liv. Varje uns av bördigt land på de olika öarna hade erövrats tack vare kamp, dyrköpt blodspillan och folkets envishet.

Efter många generationers ständig kamp mellan olika stamhövdingar samlades till sist Sommerländingarna under ett gemensamt banér tack vare krigsveteranen Hetman

Skarn. Denna slutliga seger över interna motståndningar var just vad solguden Kai önskat och väntat på. Kai uppenbarade sig för Skarn och förklarade hur Skarn skulle leda sitt folk över havet till Sisteland. Efter att ha samlat folket under sig och utropat sig till enväldig kung lät Skarn samla många olika stamhövdingar till rådslag. Därigenom skapade han en armé vars makt i sanning kunde mäta sig med även Drakkarims horder. Sommerländingarna blev nu ett folk, en nation, under en fana, med en kung.

Även om Skarns enande av Sommerländingarnas olika fraktioner inte direkt påverkade Magnamund skulle det enade sommerländska folket bli det stöd på vilket Naars planer på absolut makt skulle krossas gång på gång. Sommerländingarna ankom Magnamunds stränder 3434 och detta blev en vändpunkt i historien, alldeles som Vashnas styrkor stod i begrepp att översvämma nordens länder.

Sommerländingarna landsteg nära Anskavens taggiga klippor. Folket, som nu leddes av Skarns arvtogare, kung Kian I, var ett härdat folk, kunnigt i smides- och krigskonst. Helgedad såg dem som offerlamm och angrep omedelbart. Angreppen slogs dock tillbaka – Naars mörka armé led ett svårt nederlag.

Vashna angrep upprepade gånger. Varje angrepp slogs tillbaka. Kians armé trängde djupare in i landet och tvingade såväl Drakkarim som deras giakarméer på flykt. Ett av de sista angreppen, ett massivt anfall på alla fronter varigenom Vashna sökte krossa sommerländingarnas linjer, misslyckades fullständigt. En ursinnig Vashna lät dra tillbaka sina arméer bortom Durncragbergen och började uppföra en lång rad starka befästningar i bergen.

Det var det första egentliga nederlaget för Svartfolkets väldiga hord. Vashna och andra mörkermästare lät snart sitt ursinne gå ut över sina egna mannar; tusentals giaker och andra slaktades i fruktansvärda hämndangrepp. All denna interna konflikt berövade mörkermästarna stora delar av deras egen armé och nederlaget var fullständigt.

På så sätt lyckades sommerländingarna skänka hopp om fred till norra Magnamund. Det var en ömtålig fred som skulle sträcka sig för generationer framåt i tiden. Under denna period marscherade historiens kohorter vidare, nu utan större inflytande från vare sig Vashna eller andra mörkermästare.

Genom sommerländingarna – och genom Drakkarim – och Mörkerlandets uppgång formades historien så som den nu är känd. Också avlägsna länder både norr och söder om den tentariska sprickan skulle påverkas stort av vad som skedde mellan Sommerlund och Helgedad: Det senare blev smedjan vari Naar förfinade sina planer och skapade ett mörkrets högsäte. Det som sker där skickar ständigt stövågor genom resten av världen.