

# HISTORIA DE EREDANE

---

✞ Autor: Álvaro P. Eguizábal

## ANTIGUAS HADAS O ELTHEDAR

---

ELDER FEY OR ELTHEDAR

Los elthedar, o antiguas hadas, fueron las primeras criaturas que nacieron en Eredane. Cuentan las leyendas que son los hijos de los dioses perdidos. Su civilización fue la culminación de siglos de paz y prosperidad. Destacaron en arquitectura, filosofía, historia... Adoraban a sus dioses, y estos les correspondían otorgándoles poderes. Era un mundo idílico en el que la paz reinaba sobre los corazones de las criaturas.

Por desgracia, como siempre suele pasar, una de las deidades traicionó a las demás. Una sombra desafió a los dioses de la luz. Se produjo una gran batalla celestial que rasgó el cielo y sacudió las tierras de Aryth. Al final, los dioses de los elthedar lograron derrotar a la sombra y como castigo separaron su cuerpo del alma, desterrando a esta última al mundo de los mortales... pero no se imaginaron ni en sus peores pesadillas, las consecuencias de este acontecimiento.

En su caída al mundo de los mortales el señor de la oscuridad consiguió romper los hilos de unión entre el plano material y el de los dioses, logrando separar el reino celestial del mortal. Ambos planos quedaron incomunicados para siempre. No solo los dioses ya no podían servir a sus hijos mortales, sino que su victoria había condenado a sus discípulos, a la ira de un señor despiadado y diabólico. Aquí es donde comienza la era de la Ruptura.

## LA RUPTURA

---

THE SUNDERING

Con la caída de la Sombra, un velo cruzó el sol y todas las tierras de Aryth se oscurecieron. Trajo terremotos, inundaciones y tormentas de fuego. Demonios atrapados por el velo arrasaron las tierras, quemaron los bosques... las ciudades fueron asoladas y sus habitantes calcinados hasta convertirlos en simples cenizas. Aquellos privilegiados que sobrevivieron a las desdichas fueron, o bien cazados por criaturas malignas, o simplemente murieron de inanición, fruto de un interminable invierno que tomó el relevo de estas desgracias.

Poco a poco, la Sombra negra fue descendiendo del cielo, refugiándose en el gélido norte, donde su forma yacería dormida y latente hasta recuperar su poder. Una vez se despejó el cielo, el sol volvió a calentar las tierras, pero Aryth ya se había transformado en un lugar abandonado y destrozado. La mayor civilización de la historia había sido destruida, y sus gentes condenadas al exilio. Se habían convertido en refugiados sin fe, y todo ello en un mundo desprovisto de cualquier oración salvo aquellas que rezaban al dios caído.

## HADAS JÓVENES

---

YOUNGER FEY

Los elthedar que sobrevivieron, se tuvieron que adaptar a los nuevos tiempos. De esta manera surgieron nuevas tradiciones, y las razas que moran la superficie de Aryth hoy en día.

**☞ Elfos:** Aquellos que se refugiaron en el bosque, aprendieron a cazar y desarrollaron sus habilidades con el uso de la madera. Fueron los descubridores de la magia arcana.

**☞ Medianos:** Aquellos elthedar que se convirtieron en pastores nómadas y cazadores. Aprendieron a domesticar a las bestias y descubrieron que eran capaces de ver en la noche.

**☞ Enanos:** son los elthedar que se quedaron en el este, en los altos valles de las Montañas Kaladrún. Aprendieron a trabajar el metal así como el oficio de la minería. Eran gente orgullosa, y esto solía desembocar en multitud de disputas entre ellos. Por esta razón se formaron numerosos linajes familiares diferentes. Moraban en las cimas de los picos, bajo el cobijo de las rocas.

**☞ Gnomos:** conducidos por su honor, se asentaron a las orillas del mar Ebon. Construyeron pequeñas barcasas y sólidos poblados costeros. Se convirtieron en magníficos pescadores y artesanos.

**☞ Orcos:** antes de alcanzar los enanos su forma actual, una disputa entre bandas vecinas acabó en un baño de sangre. Un grupo abandonó las montañas Kaladrún, rompiendo los lazos con sus hermanos, y buscaron cobijo más al norte. Estuvieron perdidos durante miles de años y sufrieron un terrible destino. Fueron corrompidos por la Sombra. Su furia y odio por sus parientes se alimentó con la oscuridad. Se introdujeron dentro de frías cavernas, morando en las montañas, alimentando su odio y transformándose según pasaban los años. Bajo el influjo de la sombra, se convirtieron en una raza violenta, nocturna... que tan solo deseaba aniquilar a los hijos del sol. Llegaron a ser una plaga que infestaría todas las tierras de Eredane. No hay mayor odio y rivalidad en todo el continente, que el que sienten orcos y enanos.

## LAS BESTIAS Y LAS HADAS

---

THE BEAST AND THE FEY

Con la Ruptura, y sus efectos sobre la magia divina, muchas especies animales y bestias fueron afectadas tanto en su comportamiento como en forma física. Así surgieron los animales terribles, otras especies se convirtieron en criaturas sigilosas, los ajenos se quedaron atrapados en este plano... casi todas ellas adaptándose a las nuevas características. Una de las que más sufrieron fueron los dragones. Antes eran criaturas nobles y buenas, grandes amigos de los elthedar. Pero con el caos originado por la Ruptura, se produjo un cisma en la raza de los dragones y comenzó una lucha fratricida por el dominio. Todo ello desembocó en que dejasen de preocuparse por los asuntos de las otras razas.

## EL SUEÑO OSCURO

---

THE DARK SLUMBER

Durante miles de años, el dios oscuro estuvo dormitando, explorando más al sur, buscando las debilidades y las personas sin espíritu a las que atraer con sus tentáculos de maldad. Vio crecer nuevas civilizaciones, además de a las nuevas hadas. Era débil, pero era consciente que algún día las doblaría a sus deseos. Fue entonces cuando descubrió y corrompió al linaje de enanos exiliados. Había conseguido un ejército de mortales, modelados a su terrible imagen.

Su esencia se fue expandiendo hacia el sur como una niebla venenosa. Estuvo espiando, acechando, corrompiendo... necesitaba espías, agentes, informadores, artesanos, sacerdotes... en silencio y durante los siglos posteriores fue consiguiendo todo lo que anhelaba.

## AMANECER DE LA PRIMERA EDAD

---

DAWN OF THE FIRST AGE

Empieza con la coronación de Aradil como reina. Hay muchas leyendas sobre como fue, pero sobre lo que los sabios escribas si que han llegado a un acuerdo fue en la fecha del nombramiento: hace 8234 años. La coronación se considera como el Año 1 de la Primera Edad, también conocido como el Año de la Reina. Esta época los elfos la recuerdan como una era de esplendor y prosperidad.

## **UNA EDAD DORADA**

---

**A GOLDEN AGE**

Fue una época de prosperidad en todos los ámbitos: económico, político, cultural... La magia, ciencia y saber alcanzaron cotas que no se han vuelto a tocar. Los elfos comerciaban con todas las razas y hasta establecieron embajadas en casi todas las ciudades. Los enanos experimentaron una era de paz y logros. Aunque las escaramuzas con los orcos continuaron, la relación entre los clanes propios fue muy pacífica. Se construyeron Idenor y Calador. Descubrieron el mithral, y sus bastiones se convirtieron en auténticos laberintos. En los medianos también se produjeron cambios, y muchas tribus nómadas dejaron de viajar, asentándose y convirtiéndose en granjeros estables. Debido al intercambio tanto cultural como de mercancías que realizaban con los elfos, descubrieron su habilidad natural con la magia. Aprendieron conjuros y trucos para hacer su vida cotidiana más sencilla. Los gnomos aprovecharon esta época de floreciente comercio. Establecieron nuevas rutas comerciales, construyeron barcos más grandes y sus poblados costeros se asemejaban a ciudades. Los orcos siguieron con sus ataques a caravanas y a asentamientos fronterizos, pero tanto enanos como elfos los mantenían a raya.

## **UN NEGRO PRESAGIO**

---

**A DARK PORTENT**

En el 3893 un vidente llamado Ressial solicitó una audiencia con Aradil. Se trataba de un viejo monje de una orden religiosa olvidada, que traía noticias de una profecía. Hablaba de un dios caído, de un poder de destrucción absoluto, de una oscuridad que asolaría el mundo... de Izrador, que en un dialecto élfico olvidado significa la Sombra en el Norte. Aquel monje pertenecía a la Orden de la Verdad, pero cuando se les obligó a instalarse en Caradul como consejeros secretos, todo el mundo les conocía con el sobrenombre de los Abandonados.

## **LA INVASION DÓRNICA**

---

**THE DORNISH INVASION**

En 3951 los Dorns desembarcaban en Eredane con sus pequeños barcos provenientes del continente de Pelluria. Eran bárbaros, rudos e incluso más brutos que los enanos. Se establecieron en las costas del sur, pero pronto ascendieron hasta el Río Eren. Cuando se encontraron con los medianos y los gnomos, les esclavizaron. Quemaron pueblos, saquearon ciudades. A su paso todo era barbarie y destrucción. Más tarde alcanzaron el mar Ebon, provocando auténticos exilios hacia las zonas de los elfos y enanos. El ruido de los tambores de guerra se palpaba en el ambiente y, como no podía ser de otra forma, tanto elfos como enanos tomaron sus armas. La guerra surcaría las tierras de Eredane.

Las primeras incursiones dórnicas sorprendieron tanto a elfos como a enanos. Los dorns eran una raza fuerte, bravucona, organizada y acostumbrada a estas lides. En cambio tanto elfos como enanos solo estaban acostumbrados a luchar contra los orcos, raza desorganizada y poco disciplinada por entonces. Pero con el paso del tiempo las contiendas se nivelaron. Los dorns tenían inferioridad numérica. Por un lado, los elfos desarrollaron conjuros para el combate y sus arqueros se adaptaron a un nuevo tipo de caza: a la de humanos. Por el otro, los enanos desarrollaron sus maquinas de guerra, y sus maestros armeros pasaban las horas de sol a sol con la única compañía de su yunque y martillo. Durante más de 300 años los habitantes de Eredane no conocieron la paz.

## **LOS CAÍDOS**

---

**THE FELL**

Siempre habían circulado leyendas sobre guerreros muertos en el fragor de la batalla que renacen para luchar de nuevo, pero pronto se descubrió que esa pesadilla era una realidad. Se produjo en los últimos años de la guerra contra los Dorns, hacia el 4383. Los soldados caídos en combate se levantaban, caminaban hacia sus campamentos y atacaban a los vivos. Los Abandonados lo vieron como un presagio más. Según ellos, al haberse separado el cielo del reino mortal estas almas no tenían donde ir, así que volvían a sus antiguos cuerpos. Así surgieron los Caídos.

Este nuevo horror hizo que todos los contendientes tuviesen que cambiar sus tácticas. Había una nueva amenaza, otro enemigo más a derrotar. Se formaron patrullas para vigilar a los muertos, pero sobre todo provocó cambios culturales y cambios en las sagradas tradiciones. Las razas se vieron forzadas a variar sus rituales funerarios. Tras una década, y en gran parte por el cambio de estas prácticas mortuorias, los Caídos fueron controlados. Un mundo cansado de guerras entre vivos y muertos, miraba el futuro con una promesa de paz.

## **UNA NUEVA PAZ**

---

**A NEW PEACE**

Aradil y sus consejeros pensaban que era la influencia de Izrador la que mantenía la violencia de los Dorns. Al final, una serie de contactos diplomáticos entre Aradil y los Reyes Dorns, amén de otras circunstancias, consiguieron que se sellase la paz en el 4410. Poco a poco los gnomos volvieron a los ríos y cada raza o persona regresó a su amado hogar. Pasó tiempo antes de que se volviese a confiar en los Dorns. Por lo menos este periodo sirvió de aprendizaje en cuestiones bélicas para futuras guerras. Tras la paz vino de nuevo una época de prosperidad. Los gnomos en los ríos comerciando una vez más. Los medianos volvieron a las llanuras, pero a cierta distancia del mar Ebon. Fueron los que mas habían sufrido en manos de los Dorns, y no volverían a creer más en la cultura humana.

Para el 4560, las orillas del mar Ebon(a partir de entonces lo denominaron el mar de Pelluria, en honor al continente de donde emigraron los Dorns) se había convertido en el asentamiento de las doce Grandes Casas de los Dorns, divididas en pequeños reinos, baronías y feudos señoriales. Cada reino era una nación propia, unida a las demás por una serie de complicadas redes de juramentos de lealtad. Aunque eran rivales económicos, y a pesar de alguna que otra escaramuza, los reinos Dorns se mantuvieron unidos ante las amenazas exteriores.

Fueron expandiéndose hacia el norte, creando ciudades a lo largo de las rutas comerciales. Así que acabaron topándose irremediabilmente con los orcos, convirtiéndose también en expertos combatientes contra ellos.

## **LA ORDEN DE LA TRAICIÓN**

---

**ORDER OF BETRAYAL**

En el 4705, en un recóndito monasterio de Bandilrin, Beirial (luego conocido como Beirial el Traidor) comenzó a oír voces durante sus meditaciones. Voces que le decían que los dioses iban a volver a Eredane. Aunque Izrador aún era débil, tuvo la fuerza necesaria para corromper el alma de este monje. Izrador trabajó para que Beirial fuese ganando poder en la orden, y corrompiendo a sus compañeros desde dentro. Al final, lo único que supieron los monjes es que el poder divino había vuelto a Eredane, pero no el que ellos habían ansiado hace años. Así es como nació la Orden de la Sombra.

En los siglos posteriores, la orden trabajó para manipular, corromper e infiltrar miembros en otras órdenes... Sus líderes eran denominados los legados, personas que sacrificaban sus almas a la creciente voluntad de Izrador, y según pasaba el tiempo, sus poderes divinos fueron aumentando terriblemente.

## **LA SOMBRA SE ALZA**

---

**SHADOW RISES**

Durante 700 años hubo una relativa prosperidad. Pero en la primavera del 5133, la paz se quebró por los ejércitos orcos del norte. Acompañados por trasgos y otras inmundas criaturas atacaron por las montañas Cuernoalto dirigiéndose al mismo corazón de Erethor. Izrador sabía que sus rivales más poderosos eran los elfos, así que intentó acabar con ellos por la vía rápida. A la Reina Aradil no le cogió del todo por sorpresa, y además de los magos, animales y otras defensas preparadas..... envió emisarios para solicitar ayuda a los enanos y los Dorns. Estos últimos fueron los más difíciles de convencer.

En los primeros meses, con una mezcla de orcos, trasgos, trolls, gigantes, bandas de humanos y elfos corrompidos... unido al poder de la magia divina, hicieron que ciudades como Nalford, Cale, y Haldred fuesen saqueadas y todas sus gentes asesinadas sin compasión. Izrador era consciente que el verdadero poder de los elfos estaba dentro de Erethor, así que su estrategia era entrar por Althorin, y conquistar Caradul. Pero Aradil y sus generales no le dieron la oportunidad y, en una maniobra sorpresa, salieron a su encuentro en las llanuras de Eris Aman. Allí las tropas de enanos, elfos y humanos, bajo una misma bandera, lucharon en la batalla más grande que jamás se haya visto en Eredane.

Ha pasado a la posteridad como la Batalla de los Tres Reinos. Poderes arcanos y divinos rasgaban el cielo, las lluvias de flechas oscurecían el sol, la sangre orca derramada formaba pantanos... fue una pesadilla negra de espadas cruzadas, gritos agonizantes y gélidas miradas. La batalla duró seis días. Más de 5000 elfos, enanos y humanos murieron. 40000 criaturas de Izrador no vieron otro amanecer. Las fuerzas oscuras se rompieron y huyeron. Los reinos de Eredane salieron victoriosos en la primera gran guerra por el dominio de Eredane. Los supervivientes tardaron meses en dar caza a los orcos fugitivos. Además tuvieron que asesinar a innumerables Caídos que se alzaban de nuevo. Para el invierno del siguiente año, la paz volvía a las tierras. Pero Aradil en su interior sabía que esto solo era el comienzo de la catástrofe.

## AMANEZECER DE LA SEGUNDA EDAD

---

DAWN OF THE SECOND AGE

Según el calendario élfico, empieza después de la Batalla de los Tres Reinos. Se produce un breve periodo conocido por los Dorns como los Años de la Unidad. Vuelve a florecer la economía y el comercio. Se comienza a construir lo que ha llegado a ser el Muro de la Fortaleza.

## LA INVASIÓN SARCOSANA

---

THE SARCOSAN INVASION

En el 230 los Sarcosanos desembarcaron en Eredane. Vinieron también del continente de Pelluria. Trajeron consigo sus conocimientos guerreros, así como sus caballos y el secreto del acero. Formaron asentamientos fortificados, y pronto se expandieron por el Río Eren en dirección a Erethor.

Cuando los sarcosanos comenzaron a cortar y quemar los árboles, las tropas élficas decidieron ir a la guerra. Se produjo en la zona sur. Los enanos mandaron armas y tropas de mercenarios, pero los Dorns, en cambio, titubearon al no saber que hacer, si enfrentarse o no, a su antiguo enemigo. Al

final decidieron no ayudar a los elfos. En el 318, y tras la muerte de varios generales Sarcosanos, estos últimos concientes de la dificultad de derrotar a los elfos en los bosques, optaron por negociar la paz. Comenzaron a comerciar con los gnomos y medianos. Incluso en épocas de expansión por el Río Eren, llegaron a depender de los cultivos de los medianos para alimentar a la población.

Con los enanos hubo buenas relaciones, sobre todo cuando compartieron el secreto del acero. Los Dorns sabían que los Sarcosanos albergaban planes para las ricas zonas del norte. Y además eran conscientes que no iban a recibir ayuda de sus antiguos aliados elfos. Fue una guerra corta. Duró 18 años y los Dorns no pudieron hacer frente a sus antiguos vecinos. Los señores Sarcosanos quedaron impresionados con el coraje demostrado por sus adversarios. Desde que llegaron a Eredane, habían aprendido que es más beneficioso e inteligente hacer aliados que enemigos. Así que los señores les ofrecieron mantener las tierras y títulos a cambio de pactos de lealtad.

## **UN NUEVO REINO**

---

### **A NEW KINGDOM**

Los Sarcosanos coloniales tenían que seguir pagando tributo al Antiguo Imperio Sarcosan, situado en el otro continente. Al final volvió a desembocar en una guerra, en la que los Sarcosanos de Eredane hicieron valer los pactos de lealtad con los Dorns. La contienda tuvo una duración de unos 50 años. Tiempos de batallas navales desde Sharuun hasta Landfall. Al final, los colonizadores Sarcosanos lograron desvincular sus colonias del viejo imperio y fueron libres de elegir su destino. Los Sarcosanos y los Dorns se habían convertido en una raza, unidos por el fragor de batalla. Cuando la guerra llegó a su fin se produjo una gran reunión, llamada Cónclave de los Reyes. En éste, el kalif Sarcosan aceptó la lealtad de los Reyes Dorns y se fundó una nación humana unida, el Reino de Erenland.

## **LA SOMBRA VUELVE DE NUEVO**

---

### **THE SHADOW COMES AGAIN**

Los humanos se asentaron en el corazón de la tierra, formando ciudades, pueblos... Los elfos alcanzaron cimas increíbles en las artes de la magia, ciencia... los enanos prosiguieron creando las ciudades subterráneas, mientras gnomos y medianos seguían comerciando.

La guerra dio comienzo en el 1920. Pero esta vez no fue de manera repentina. Hubo docenas, cientos de pequeños ataques, probando las defensas y golpeando de nuevo en los flancos más débiles. Se formaron multitud de frentes de combate. Los elfos en los bosques, los humanos en las llanuras aprovechando la caballería, y los enanos en sus endiablados laberintos bajo tierra. Incluso los gnomos y medianos blandieron las armas. Ninguna batalla igualó la de los Tres Reinos, pero en el cómputo

global, hubo más destrucción y muerte en ésta. Miles de Caídos sembrando el terror, incontables cadáveres, ciudades arrasadas... en el 1948 el resultado de la guerra pendía de un hilo. Daba la impresión que todo estaba perdido, sobre todo cuando los dragones se unieron a las huestes de Izrador y comenzaron a destrozar el Muro de la Fortaleza.

Pero cuando todo estaba perdido, un vendaval de aire cálido anunció la llegada de la victoria. Una tropa de dragones enfurecidos, surcó el cielo, uniéndose a la batalla contra los traidores de su propia especie. La destrucción tanto mágica como física que se ocasionó con los dragones en combate fue apoteósica. La muerte acechaba en todos los lugares y el caos era absoluto.

Cuando concluyó, ambos bandos estaban rotos. Las hordas orcas se dispersaron hacia el norte y los únicos dragones que se encontraron fueron cuerpos sin aliento. El muro se mantuvo en pie, pero muchas torres yacían en ruinas. Las tropas de Eredane volvieron a casa para lamer sus heridas, y para rezar sus plegarias para que Izrador no se alzase de nuevo.

## AMANECER DE LA TERCERA EDAD

---

DAWN OF THE THIRD AGE

Comienza al finalizar la guerra. Tras esta segunda contienda contra Izrador, nace un tiempo de aislamiento racial, ruptura de alianzas y recesión económica. Los elfos, sabedores de que Izrador iba a volver, intentaron unir a las razas para la causa. Pero las de esperanza de vida corta no se atrevieron.

Aradil intentó concentrarse en las defensas arcanas y en mantener las tropas élficas en el Muro de la Fortaleza. Los enanos por su parte, sufrieron grandes pérdidas en la guerra, y poco después de acabarla se encontraron luchando de nuevo contra orcos y otras criaturas que entraban en sus moradas. Poco a poco se fueron retirando a las profundidades, y acabaron comerciando únicamente con sus primos los gnomos.

Erenland se fracturó porque varios viejos reyes Dorns rompieron los pactos y declararon la independencia de sus reinos. Pronto comenzaron las luchas internas y una especie de guerra civil. Las naciones de Eredane se aislaron. Los esfuerzos por reconstruir el muro no fueron suficientes, y al final el Muro de la Fortaleza se quedó como una reliquia de otra era. Pasaron mil años, y una oscuridad cayó sobre Eredane. Su poder había crecido de nuevo, y esta vez no iba a ser derrotado.

Esta vez optó por un plan más sutil. Corrompió a los hombres para conseguir sus objetivos. A lo largo de Eredane, agentes de Izrador ofrecieron oscuras promesas, terribles amenazas... Pervirtieron los corazones de caballeros otrora valientes. Los elfos mandaron emisarios en busca de una alianza, pero los humanos formaban un reino demasiado débil. Los agentes de la Sombra interceptaron los mensajes de ayuda que se dirigían a los enanos, y los que llegaban no encontraban las entradas a sus moradas.

En la victoria de esta guerra silenciosa, cuatro héroes legendarios fueron convertidos en secreto por la Orden de la Sombra, y juraron fidelidad a Izrador. En compensación por sus almas, el dios oscuro les traicionó. Les transformó en los Reyes de la Noche, criaturas malditas con poderes sobrenaturales. Cuando Izrador atacó no había nadie que le detuviese. Guiados por los Reyes de la Noche, y con ayuda de dragones, cruzaron el mar de Pelluria. En la costa tuvo lugar lo que se denomina la Última Batalla, donde humanos, elfos y algunos bravos enanos cayeron en busca de una victoria imposible. En menos de un año, Izrador dominaba el corazón de Eredane desde la frontera norte hasta el Mar Kasmael.

## LA ÚLTIMA EDAD

---

La caída de Erenland marcó el final de la Tercera Edad, conduciendo en esta época de guerra, muerte y desesperanza, a lo que los sabios llaman la Última Edad de Eredane. Las fuerzas de Izrador han sometido las tierras humanas. Los Agentes de la Sombra están eliminando sistemáticamente a los insurgentes. Los antiguos principados de Erenland se han repartido entre los legados de la Orden de la Sombra, que gobiernan mediante los hombres que han sido corrompidos y actúan como meros títeres de las fuerzas de Izrador.

Viajar por Eredane está prohibido. Comerciar con las hadas, saber escribir, saber leer y el simple uso de la magia de cualquier tipo ha llegado a ser un crimen castigado con la muerte. Se ha esclavizado a aquellos gnomos o medianos que fracasaron en su intento de escapar a las montañas o a la espesura de Erethor, y la masacre y exterminio de las hadas que aún sobreviven es ya una realidad en vías de ejecución. Cualquier elfo o enano que sea lo suficientemente inconsciente para ser visto en las tierras conquistadas, es asesinado sin contemplaciones.

Mientras las tropas de Izrador afincadas en el este cada vez se sumergen más en las profundidades de las montañas Kaladrún, los enanos se batan en retirada a sus antiguos bastiones. El trabajo coordinado de los ingenieros enanos y los fieros guerreros convierten cada túnel, pasadizo, mina, salón... en una auténtica zona de muerte y destrucción. Escenas grotescas se pueden ver entre estas carnicerías. Es la expresión máxima de un odio racial sin igual en todo Eredane. Se combate en cada esquina, y se van repeliendo los intentos de avance de las fuerzas invasoras... pero todo ello a un coste elevado. Muchos cadáveres yacen en los túneles de las Montañas Kaladrún en busca de alguien que les de sepultura. El número es un factor fundamental en esta guerra, y los orcos lo tienen en su mano.

En el oeste, el bosque de Erethor lucha sólo contra las hordas de Izrador. Aradil lidera esta lucha, y con gran determinación están logrando contener a los invasores, aunque en lo profundo de su corazón siente desesperanza por los suyos. El Bosque Susurrante avisa de los avances enemigos mientras los arqueros élficos y magos de la guerra lanzan la muerte sobre las fuerzas enemigas. Las patrullas son asesinadas por animales terribles, que después desaparecen en las profundidades del bosque. Enredaderas venenosas encantadas atrapan a las hordas de Izrador, como una fuerza más que colabora dentro del ejército élfico.

A pesar de la determinación y heroica de estos defensores, han perdido la guerra finalmente. Son muy inferiores en número, y por cada orco asesinado otros tres se unen a la lucha. Los reinos humanos abastecen de comida, armas y equipo a las líneas enemigas. Cuentan con la ayuda de la magia oscura de los legados en sus avances y tropas de dragones secundan estos asedios. Batalla tras batalla, escaramuza tras escaramuza, soldado a soldado, las hordas de Izrador están obligando tanto a elfos como a enanos a retroceder y cobijarse en las profundidades de sus refugios, castigando con dureza tanto a su número de guerreros como, y quizá lo que sea más importante para esta cruenta guerra, minando su esperanza.

Estamos en el año 99 de la Última Edad. Una sombra cubre las tierras. La fe ha desaparecido. La libertad se ha perdido. La esperanza se va para no volver jamás. El dios oscuro se ha alzado y el mundo le pertenece. ¿Algún voluntario para hacerle frente? Es la hora de que los héroes den un paso al frente.