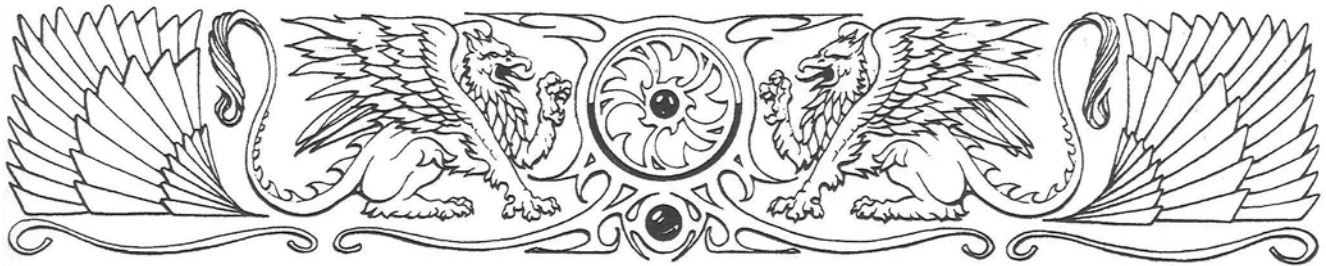


*Chronologia dziejów
Barsawii i innych
prowincji Thery*

v1.4 by Ajfel



Przedstawiony niżej chronologiczny spis wydarzeń, jakie miały miejsce w Barsawii i innych prowincjach Thery, przyjmuje za punkt odniesienia rok 1506TH, czyli w świetle pierwszoedycyjnego podręcznika podstawowego „chwilę obecną”. Informacje zawarte w późniejszych dodatkach dotyczą także późniejszych lat, niemniej uznanie „podstawki” za punkt wyjścia wydało mi się najrozsądniejsze. Dla wygody Czytelnika daty podano zarówno w kalendarzu throalskim, jak i therańskim. Przy komentarzach podane są źródła, z których dana informacja pochodzi (książka i numer strony), w celu ułatwienia znalezienia dokładnych informacji w konkretnych, oficjalnych podręcznikach wydanych przez FASA Corp. Gwiazdka przy dacie oznacza, że nie jest ona dokładna, lecz podana w wymienionych źródłach jedynie dla orientacji. Obowiązują następujące skróty:

ED – Earthdawn™ Podręcznik podstawowy
BV – Powietrzna Przystań i Vivane, księga pierwsza „Barsawiańskie Vivane”
PV – Powietrzna Przystań i Vivane, księga trzecia „Prowincja Vivane”.
TI – Therańskie Imperium
WR – Wężowa Rzeka
TDK – Throal: the Dwarf Kingdom

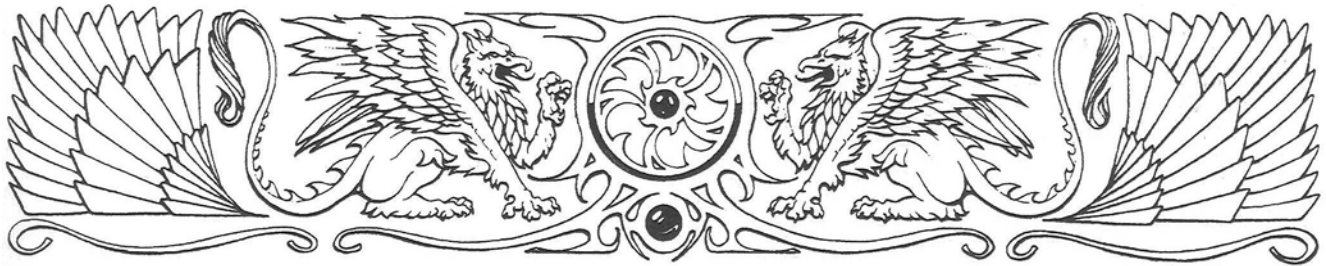
Praca ta jest rozwijana o informacje z kolejnych oficjalnych podręczników i poddawana różnym korektom. Najbardziej aktualna wersja jest do pobrania w moim serwisie: <http://earthdawn.of.pl>.

Opracowanie: Marcin ‘ajfel’ Zawisłak

Earthdawn™ jest zastrzeżonym znakiem towarowym FASA Corporation. Oryginalny materiał o Earthdawnie © 1993-1999 FASA Corporation.

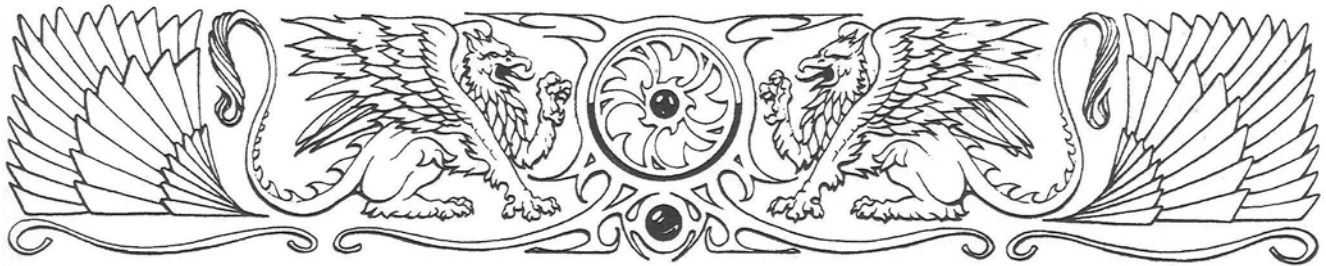
Wersja polska i licencja: Wydawnictwo MAG, Warszawa. Wszelkie prawa zastrzeżone. Użyte bez zezwolenia. Jakikolwiek użytek w tej pracy materiałów objętych licencją FASA (i MAG) nie ma na celu naruszenia dóbr licencyjnych FASA (i MAG).





Wg Thro- alu	wg They	lat temu	Wydarzenie
-399	-841	1904	Powstaje wioska, służąca jako obóz zimowy dla koczowniczych plemion ludzi w południowo-zachodniej Barsawii. Wioska ta w przyszłości stanie się metropolią Vivane. [BV18].
-285	-727	1790	Według dokumentów znajdujących się obecnie w Wiecznej Bibliotece They, w tym czasie Vivane miało już 7000 mieszkańców [BV18].
-255	-697	1760	Vivace liczy już 16500 mieszkańców[BV18].
-100*	-542*	1605*	Początek sagi o Theranach i historii elfa Elianara Messiasa. „Deklaracja Odlączenia” Shosary od Dworu Elfów w Barsawii (za panowania królowej Falili) oraz wygnanie Messiasa. Odnalezienie Ksiąg Cierpienia i początek ich badań [ED22]. W okresie tym (uważanym za początki przyszłego królestwa Throalu) – rozpoczynają walkę o władzę dwa najważniejsze krasnoludzkie plemiona: Huari – ze wschodniej i Mishwal – z zachodniej części gór [TDK20].
-50*	-492*	1555*	Uczniowie Messiasa z Navarimem na czele zakładają ośrodek nauki Nehr’esham [ED22].
1	-442	1505	Powstaje Królestwo Throalu [ED22].
76	-367	1430	W Throalu ma miejsce koronacja Thanadosa IV, który okazał się nie być prawowitym następcą (nie był synem Thanadosa III) – odkrycie tego faktu po 220TH było przyczyną roszczeń Huari do tronu, a w konsekwencji wojny domowej [TDK23]
100*	-343	1406*	Szybki rozwój Nehr’esham do rozmiarów metropolii. Rządzi w nim elf Kearos Navarim. Dobiega końca budowa tutejszej Wiecznej Biblioteki. W tym czasie na świecie pojawiają się pierwsze Horrorzy (tzw Czas Pożogi). W Nehr’esham trwają prace nad Księgami Cierpienia, mającymi być ratunkiem od nadchodzącej zagłady. Navarim zakłada Szkołę Cieni [ED22].
212	-231	1294	Przybycie Theran do Barsawii. Pierwsze umowy handlowe [ED23].

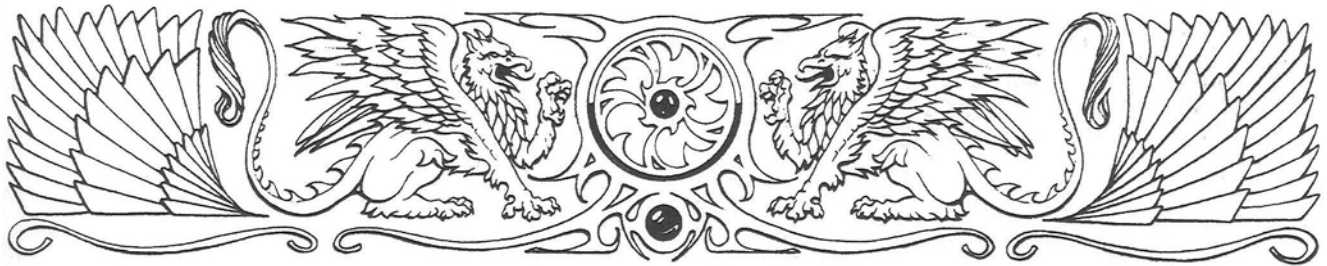




216	-227	1290	Przybycie pierwszej floty handlowej Theran do Barsawii [ED24]. Throal pogrążony jest w wojnie o sukcesję tronu po Thandosie V, który nie pozostawił po sobie następcy. Dopiero, gdy władcą zostaje Braza I, nie wywodzący się z rywalizujących rodów – Throal monopolizuje handel z Therą [TDK23].
237	-206	1269	Wielka bitwa Theran z miejscową ludnością nieopodal zbocza Wielkich Grani i Gór Karalkspur w prowincji Vivane. Dziś w tym miejscu stoi forteca Aldjekuul [PV26].
275	-168	1231	Braza I, król Throalu umiera. Za jego panowania zaczęły w Throalu powstawać kompanie handlowe, a majątek królestwa został wielokrotnie pomnożony [TDK23]
277	-166	1229	Do Barsawii przybywają pierwsze zbrojne statki powietrzne Thery [BV18].
290	-153	1216	Pierwszy kontakt Thery z Marakiem, Marakanie udzielają wielkiej pomocy Navarimowi w pracach nad „Rytuałami ochrony i przetrwania” [II97].
300	-143	1206	Theranie zdobywają Vivane [BV18].
309	-134	1197	Theranie rozpoczynają budowę Powietrznej Przystani [PV8].
341	-102	1165	Umiera założyciel i przywódca Nehr’esham – Kearos Navarim [ED24].
345	-98	1161	Theranie po raz pierwszy pojawiają się w Talei [II125].
346	-97	1160	Starszy Thery, człowiek Meach Vara Lingam ujawnia światu dzieło wieńczące dokonania Navarima o tytule „Rytuały ochrony i przetrwania” [ED24].
358*	-85	1148*	Budowa Powietrznej Przystani dobiega końca [PV8].
400*	-43	1106*	Początek Wojen Orichalkowych w Barsawii [ED24] [TDK23].

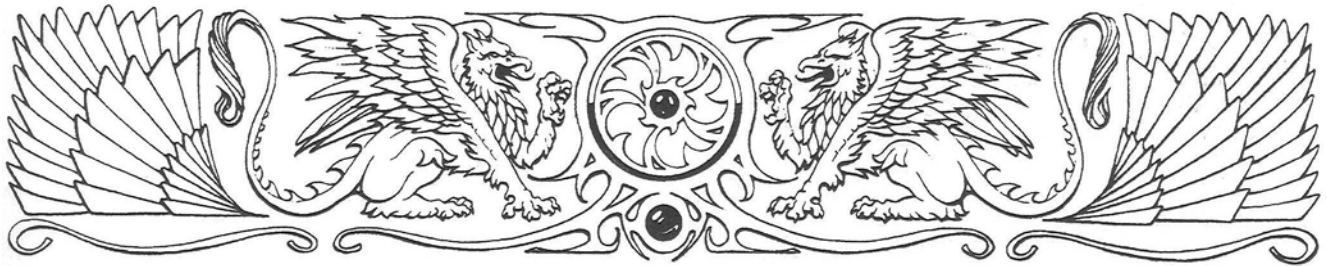
Bitwa o Powietrzną Przystań [ED25].





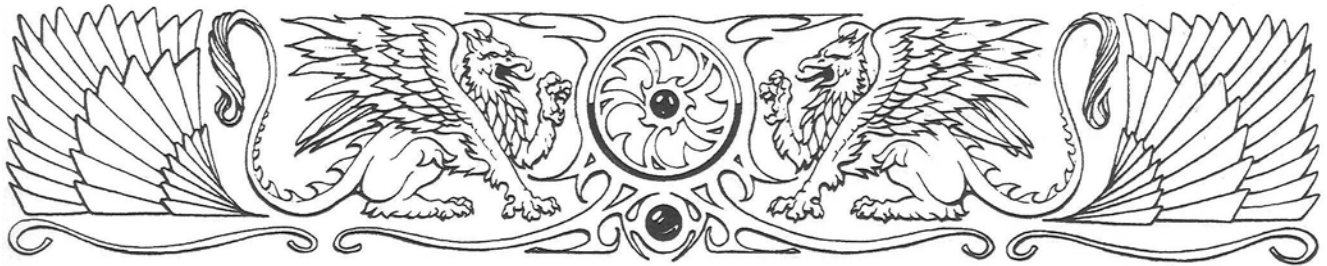
443	1	1063	Theranie budują w prowincji Vivane cytadelę Aldjekuul, na polu dawnej bitwy [PV26]. Starszy Thery, człowiek Thom Edro ogłasza powstanie Imperium Therańskiego [ED25], natomiast Talea ogłoszona zostaje własnością Imperium, a nie państwem sprzymierzonym [TI126]. Podbita zostaje Vastothia [TI145]. Imperium rozpoczyna budowę Parlainth, stolicy prowincji Barsawia. Człowiek Kern Fallo zostaje pierwszym namiestnikiem Barsawii. Krasnolud Jaron wznosi Sfinksa na Therze [ED25-26]. Jonatha – ówczesna królowa Throalu podpisuje układ z Thera, w świetle którego Throal administruje prowincją, okres uważany za „złoty wiek Throalu” (aż do 634TH) [TDK23].
445*	3*	1061*	Koniec Wojen Orichalkowych [ED25].
467	25	1039	Kontynentalna wojna (w zasadzie koniec tej wojny?) między Uvasti i Avani w Indrisie [TI88].
554	112	952	Wielka Plaga w Aldjekuul w prowincji Vivane [PV27].
615	173	881	Epidemia gorączki mózgu w Aldjekuul w prowincji Vivane [PV27].
634	192	872	Kolejny problem z objęciem tronu Throalu. Królowa Bevelona nie pozostawia potomka, kończąc dynastię Brazów. Po kolejnym konflikcie throalskich rodów, królem zostaje Jothan I. Jest to początek panującej do dzisiaj dynastii Avalusów [TDK24].
653-672	211-230	853-834	Wielka zgnilizna – epidemia w Aldjekuul w prowincji Vivane [PV27].
657	215	849	Theranie pojawiają się w Kreanie i ogłaszają przejęcie władzy [TI52].
700*	258*	806*	W Barsawii pojawiają się pierwsze Horrory [TDK24].
910	468	596	Decyzją królowej Ulutur rozpoczyna się rozbudowa podziemnego miasta Brazu I – powstaje Throal w znanej nam dzisiaj formie [TDK25].





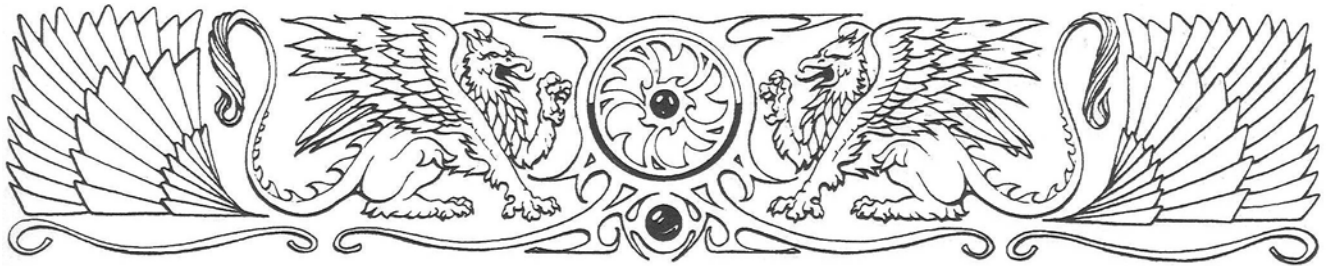
925	483	581	W Therze na skutek przygotowań do Pogromu następuje tzw „Tajny Kryzys”, co nasiliło potrzebę podbojów [II69].
928	486	578	Na Indrisę trafia pierwsza ekspedycja Theran [II69].
929-930	487-488	577-576	Mobilizacja sił Thery i potężny atak pięciu flot powietrznych na Vellapur - stolicę Indrisy [II70].
932	490	574	Na ruinach Vellapur w Indrisie rusza budowa Kalkutany – imperialnego miasta w Indrisie [II72].
943	501	563	Najwyższy gubernator Thery, Edro ogłasza deklarację, w świetle której Thera staje się zwierzchnikiem Maraku (deklaracja ta była w istocie formalnością, gdyż wieki wcześniej Marak podbito – nie mieczem, lecz kolonizacją i piórem finansistów) [II99].
950	508	556	Ulutur – królowa Throalu umiera. Na tronie zasiada jej syn, Varulus I. [TDK25].
960	518	546	Król Throalu, Varulus I nakazuje spisać Księgę Jutra [TDK25].
974	532	532	Na skutek wielu problemów z Barritami (plemionami sprzeciwiającymi się Therze w Vasgothii), Theranie po ukończeniu trzech cytadel, przed planowanym czasem wycofują się z Vasgothii [II145].
978	536	528	Akim-hanar – patriotyczny ruch marakańskich uczonych, twierdzących iż mają własny sposób na przetrwanie Pogromu, oraz popierający ich oburzeni therańską władzą Marakanie (w liczbie dziesiątków tysięcy) wsiadają na statki i opuszczają Marak w nieznanym kierunku, nieznanym jest również ich dalszy los [II99].
990	548	516	Fovian, gubernator Indrisy zostaje odwołany do Thery, a jego miejsce zajmuje ork, Sonoks – ostatni gubernator Indrisy przed Pogromem [II73].
997	555	509	Throal pogrążony w chaosie przed nadchodzącym Pogromem. Narastają spiski i bunty. W konsekwencji Varulus I nakazuje wygnąć członków Domów: Heovat, Erud, Pay’ar i Turlough [TDK25] – rozkaz zapamiętany w historii jako „Wygnanie Czternastu” [TDK29]





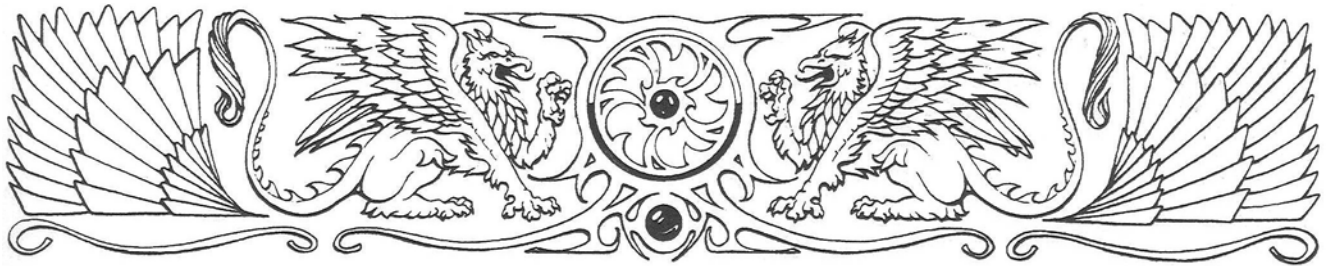
1008	566	498	Rok oficjalnie uznany za początek Pogromu. Zamknięcie dostępu do Thery [ED27-28]. Zamach stanu w Indrisie – śmierć gubernatora Sonoksa, rozpoczyna się wieloletnia „wojna paszów” o władzę w Indrisie [TI73-74].
1032	590	474	Podczas uroczystości ku czci Raggoka, throalscy wyznawcy tej Pasji usiłują zabić króla. Zamach zakończył się fiaskiem, ale incydent ten prowadzi do śmierci wielu przedstawicieli królewskiej rodziny. To pierwszy odnotowany dowód szaleństwa Pasji [TDK26].
1040	598	466	Ersh Wearg, ork będący therańskim zarządcą Barsawii przybywa do Throalu żądając schronienia (zrezygnował z pozostania w Parlainth). Wearg ma w Throalu zarówno zwolenników, jak i przeciwników, więc przybycie therańskiego zarządcy prowadzi do zamieszek i konfliktów. Po miesiącu oczekiwań, aby zapobiec dalszemu przelewowi krwi, Varulus I wpuszcza Wearga i daje mu niedokończoną komnatę, którą podejrzewano – że może podczas Pogromu przyciągać uwagę Horrorów [TDK26].
1045	603	461	Na skutek magicznego rytuału, miasto Parlainth znika zarówno z powierzchni Barsawii, jak i z pamięci mieszkańców prowincji. Wspomnienia o mieście ulatują, bądź ulegają zmianie. [TDK26]
1049	607	457	Varulus I leci statkiem throalskiej floty na spotkanie ze smokiem Lodoskrzydłym. Do dzisiaj przebieg tego spotkania jest przedmiotem domysłów i spekulacji. Podobno Varulus otrzymał wówczas trzy eliksiry mające zapewnić jemu i jego następcom długowieczność [TDK26].
1050	608	456	Przez dwadzieścia dni w Barsawii pada deszcz robaków, żywiących się ludzkim ciałem. Varulus I postanawia, że Throal zostanie zamknięty za dwa miesiące. U bram królestwa gromadzą się Dawcy Imion proszący o schronienie, dla których nie ma już miejsca. Przyciąga to uwagę Horrorów, dlatego armia Throalu dostaje rozkaz usunięcia zgromadzonych u bram nieszczęśliwców. Ta krwawa, desperacka bitwa to jedna z czarnych kart historii Throalu [TDK27]. Bramy Throalu zostają zamknięte [ED28].





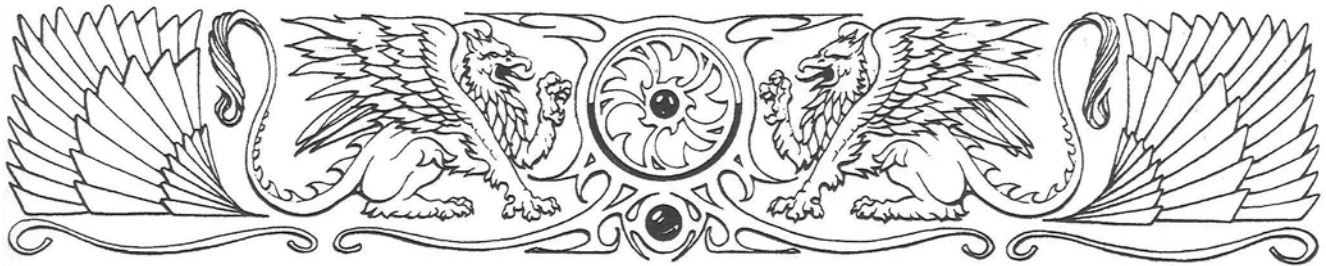
1055	613	451	W Throalu ulegają zawaleniu komnaty, służące za schronienie Ersha Wearga. Therański zarządca Barsawii i jego słudzy giną pod gruzami [TDK27].
1057	615	449	W Throalu oskarżono członków Domu Endour o przymierze z potężnym Horrorem. Dochodzi do egzekucji 11 osób. Od tego czasu wzmagą się nienawiść między Endour, a panującym Domem Avalus [TDK27]
1160	718	346	Varulus I, król Throalu umiera w wieku 270 lat. Na tronie zasiada jego syn, Varulus II [TDK27].
1262	820	244	Elfy ze Smoczej Puszczy, które odrzuciły therańskie Rytuały Ochrony i Przetrwania – w obronie własnych schronień odprawiają Rytuał Cierni – stają się krwawymi elfami, a ich ojczyzna zwana odtąd jest Krwawą Puszczą [ED29].
1270	828	236	W Throalu stworzony zostaje dokument definiujący podstawowe prawa, zwany Wspólną Deklaracją, podstawa do stworzenia przyszłego throalskiego systemu prawnego, potępiającego niewolnictwo [ED28-29]. Powołana przez Varulusa II Rada pozwala zwolennikom i przeciwnikom rodziny królewskiej decydować o przyszłości krasnoludzkiego królestwa i odbudowie Barsawii po Pogromie [TDK27].
1373	931	133	Varulus II, król Throalu umiera w wieku 258 lat. Na tronie zasiada jego syn, Varulus III [TDK28].
1399	957	107	Otwarcie cytadeli Thery [TI74].
1409	967	97	Throal wypuszcza pierwszą ekipę zwiadowczą, która ginie bez śladu [ED30][TDK28]. Do Maraku przybywa therańska flota z nową gubernator-elekt, krasnoludzią Lipadą. Dawni Theraanie, którzy przebywali teraz w Maraku odmawiają nadanych jej przez Konklawe praw [TI100].
1410	968	96	Avagrum zrzeka się władzy w Maraku, na skutek przemawiających do wyobraźni argumentów Thery. Troll, po kapitulacji zostaje odesłany do Wielkiej Thery, gdzie sąd wojskowy za zdradę skazał go na śmierć przez powieszenie. Lipada w końcu obejmuje w końcu stanowisko gubernatora w Maraku [TI101].





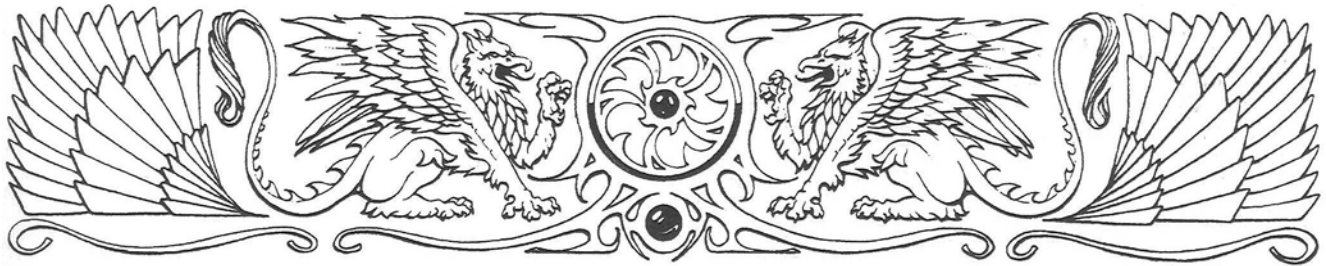
1412	970	94	Pierwsza udana wyprawa zwiadowcza z Throalu. Wyprawą dowodziła kobieta (troll) Vaare Długozęba.[ED30][TDK28].
1413	971	93	Gubernator Maraku – Lipada zawiera tajne porozumienie z Erberem Bezlitosnym, przywódcą marakańskich nomadów [TI101].
1415	973	91	Poziom magii stabilizuje się, mimo, iż Pogrom powinien trwać nadal. Zamieszkujące kaery ludy nieśmiało zaczynają opuszczać schronienia – uznając ten znak za koniec Pogromu [ED29].
1416	974	90	Vaare Długozęba, jako kapitan statku powietrznego „Przebudzenie Ziemi” wyrusza na roczną wyprawę zwiadowczą po Barsawii [ED30][TDK28].
1418	976	88	Druga wyprawa „Przebudzenia Ziemi” do ludów Barsawii. Statek odwiedza Urwiste Miasto Syrtis [WR67]. „Przebudzenie Ziemi” przepada w drodze do Landis [ED30][TDK28]. Rok oficjalnie uznany za koniec Pogromu [TI74], wszyscy sathalunta w Indrisie znikają bez śladu, co początkowo wywołuje panikę, później uświadamia miejscowym, że Długa Noc dobiegła końca [TI74]. W Maraku, gubernator Lipada zostaje odwołana do Wielkiej Thery za rażącą nieudolność Kolejne dziesięciolecia to dla Thery coraz większe problemy z tą prowincją [TI101].
1420*	978*	86*	U ujścia Wiji do Morza Aras, mieszkańcy siedmiu pobliskich kaerów i cytadel zakładają miasto Urupa [WR53].
1420	978	86	Kaer Throalu zostaje oficjalnie otwarty [ED30][TDK28].
1421	979	85	Therańskie statki wracają do Indrisy, powstanie miejscowych przeciwko dynastii Imbathudiego ułatwia Therze odzyskanie władzy w Indrisie [TI74].
1430	988	76	Tajne porozumienie Lipady i Erbera w Maraku z 1413TH wychodzi na jaw i zniesławia imię Domu Heindari w całym imperium. Do Maraku przybywa pierwszy gubernator Jotyńów, prowincja nadal sprawia coraz większe kłopoty Therze [TI101] Powrót Theran do Talei [TI125]. Poszukiwacz przygód Taegmier odkrywa w Ciemnym Lesie w Vasgothii legendarne „Miejsce Ponownego Nazwania” [TI150].





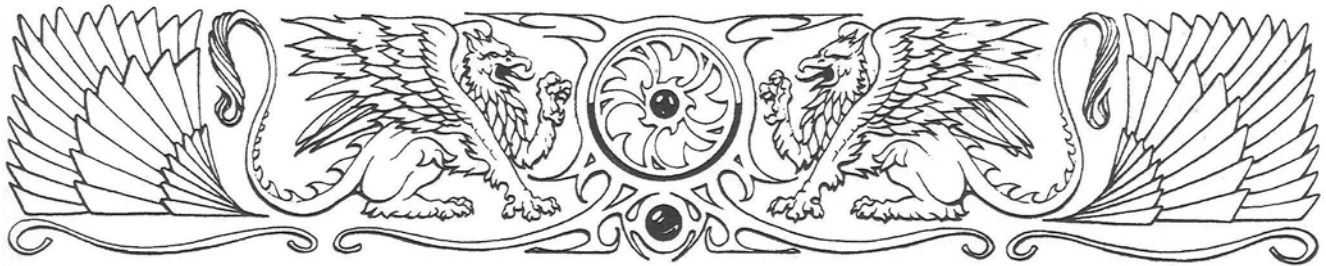
1431	989	75	Theranie odzyskują Taleę [TI120].
1434	992	72	Pompate w Talei ogłasza, że według starożytnego prawa therańskie domy szlacheckie są w Talei uznane za „szlacheckie rody” [TI120].
1435	993	71	Erber, słynny przywódca sufików w Maraku umiera. Rozpoczyna się rywalizacja o przywództwo. Nikomu nie udaje się osiągnąć tego celu – sufikowie rozpadają się na walczące ze sobą obozy [TI102].
1439	997	67	Gubernator Maraku ogłasza Ajalleen prawowitą przywódczynią sufików. Nie prowadzi to do zjednoczenia skłóconych obozów, ale w świetle therańskiego prawa ułatwia Ajalleen walkę z konkurencją [TI102].
1442	1000	64	Theranie odzyskują po Pogromie Vivane [BV19].
1449	1007	57	Theranie powracają do Barsawii. Fallan Pavelis wyznaczony zostaje na nowego namiestnika Barsawii [ED30][TDK29].
1450*	1008*	56*	Wszyscy mieszkańcy Barsawii jednoczą się w obronie Throalu, po czym zmuszają Pavelisa do wycofania się do Powietrznej Przystani. Barsawia odpiera inwazję Thery [ED31].
1456	1014	50	W zamian za poparcie Domu t'skrangów V'strimon dla Throalu, therańska flota atakuje Pływające Miasto V'strimonów. Shivalahala Domu, potężna Mistrzyni Żywiołów niszczy flotę najeźdźcy [WR42-43].
1466	1024	40	Umiera Aulcroft - legendarny barsawiański Trubadur i dramaturg, którego Imieniem nazwany jest amfiteatr w Urupie [WR59].
1479	1037	27	Po kilkunastoletniej przerwie, Trubadur Fellidra Jer powraca na scenę Amfiteatru Aulcrofta w Urupie [WR59].
1480	1038	26	Koniec wieloletnich walk sufików w Maraku. Dochodzi do zjednoczenia celem wspólnej walki z Theranami, początek wielkiego zwrotu w sytuacji Maraku i therańskiego okupanta [TI102].





1484	1042	23	Throalem wstrząsa słynna Rebelia Śmierci. Pamiętające upokorzenia sprzed wieków Domy Heovrat, Erud, Pay'ar, Turrough, a także Endour i Ueraven wraz z Theranami i przestępcami z Kratas wspólnymi siłami runeli na rodzinę królewską. Bunt udaje się odeprzeć, a młodego księcia Nedena ocalić [TDK29].
1488	1046	18	Dom t'skrangów Ishkarat zajmuje forteczną wyspę Filen na Jeziorze Vors (należącą do niell Maratha domu Syrtis) [WR67][WR86].
1489	1047	17	Mishalan – gubernator Maraku mianuje jednym ze swych doradców krasnoluda Serkhana Veluna – słynnego marakańskiego kupca (ceremonialna fikcja i nieskuteczna próba publicznego przywrócenia pozycji theraalhar) [TI101]. W Talei, pompate „Sprawiedliwość III” ogłasza wojnę z ówczesnym księciem Jonacolli. Ten konflikt, jakich w Talei zdarza się mnóstwo, niespodziewanie rozrósł się do najkrwawszej wojny, jaka nawiedziła Taleę od Pogromu [TI123].
1492	1050	14	Fellidra Jer – ludzka adeptka- Trubadur, zwycięża w wyborach do rady miasta Urupa [WR59].
1494	1052	12	Po wieloletnich badaniach therańscy magowie z Domu Narlanth wraz z Mosiężną Dłonią (grupą marakańskich adeptów Czarodziei i Ksenomantów z miasta Irkum) odkrywają skuteczną metodę łapania i więzienia marakańskich duchów jinari [TI104].
1496	1054	10	Fellidra Jer - ludzka adeptka – Trubadur (jedna z najsłynniejszych aktorek Amfiteatru Aulcrofta w Uru-py) ostatecznie wycofuje się ze sceny, w pełni poświęcając się polityce Uru-py [WR59].
1497	1055	9	Dom Narlanth wynajmuje najemników z różnych części świata o ochrony swych magów, polujących na jinari w Maraku. Przedsięwzięcie Thery rozrasta się na tyle, że stało się to podstawą konfliktu w Maraku i największego wojskowego wyzwania w całej historii imperium [TI104]. W północnej Barsawii wzniesiona zostaje syrtisko-elfia forteca nazwana kaer Eidolon [WR67].





1497*	1055*	9*	Na Tylonie (dopływ Wężowej Rzeki w południowej Barsawii) w tajemniczych okolicznościach odradza się Dom t'skrangów T'kambras (zniszczony przed Pogromem przez K'tenshin) [WR33].
1498	1056	8	Fellidra Jer - ludzka adeptka – Tubadur, reprezentantka sektora Zenicce obejmuje funkcję głowy rady miasta Urupa. [WR59].
1502	1060	4	Bitwa parostatków Syrtis i Ishkarat (pod Sejanus, na zachód od kaeru Eidolon). Ishkarat ponosi klęskę [WR67][WR80][WR87].
1503-1505	1061-1063	3-1	Plaga zamachów w Czterech Miastach w Maraku. Ofiarami zawsze są Theranie lub Marakanie robiący z nimi interesy. Suficcy zabójcy rozpoczynają bardzo skuteczną kampanię terroru przenikając do miast, w Maraku ma już miejsce konflikt, którego Thera nie potrafi opanować. Z czasem marakańscy nacjonaści zapominają o podziałach mając z nomadami wspólny cel – marakański ruch oporu jest coraz skuteczniejszy i kłopotliwy dla okupanta [TI106]
1506	1064	0	Cztery miasta Maraku nawiedza seria makabrycznych mordów. Theranie ze zdumieniem i przerażeniem zarazem stwierdzają, że do walki użyte zostały Horrorzy (jinari potrafią kontrolować astralne bestie). Thera usiłuje rozwiązać swe problemy atakami powietrznymi, ale i tutaj ponosi duże straty. Thera postanawia użyć w walce z Marakiem swych najsilniejszych powietrznych jednostek – potężnych behemotów. [TI106].
1507	1065	-1	Marakański ruch oporu ujawnia Therze swoją kolejną przerażającą broń. „Nieprzejednany” – jeden z behemotów zostaje zaatakowany przez gigantyczny statek-horror. Imperium po raz pierwszy w swojej historii traci w bitwie behemota [TI107]. Varulus III, król Throalu przybywa do Urwistego Miasta na audiencję w cztery oczy z shivalahalą Syrtis [WR71].

