

Historia

Krąg był stowarzyszeniem składającym się z 13 najpotężniejszych Magów z całego świata Eo. Ich celem było zjednoczyć wszystkie rasy Światła oraz Mroku i wypędzić całe zło ze świata, jednocześnie tworząc nowy porządek rzeczy. Jednak zło zawładnęło sercami Magów Kręgu za pośrednictwem Mrocznego Wędrowca, który obiecał, iż jeden z nich zapanuje nad najpotężniejszą magią całego świata, tak Magowie zapragnęli zawładnąć nad największą mocą znaną ludzkości, której nawet Twórcy nie byli w stanie pojąć – Praogień, moc wypełniająca cały świat, począwszy od ziemi i roślin a na żywych istotach . Wtedy rozpoczął się plan 500 letni, który miał przygotować Magów na nadchodzące wydarzenia. W czasie oczekiwania Magowie zaczęli toczyć pomiędzy sobą boje myśląc, iż to oni są wybrańcami Gdy czas się wypełnił niebo zostało rozcięte ognistym ogonem Mrocznego Wędrowca. Wtedy wybuchła Wojna Przywołania. W dniu Przywołania jeden z najpotężniejszych członków Kręgu,

[Rohen Tahir](#)

, rozpoczął rytuał, jednak wtedy odwiedziło go jego przyszłe wcielenie. To on został naznaczony potęgą Praognia, dzięki czemu zyskał jeszcze większą moc. Wtedy magia, która poróżniła Magów, zaczęła rozrywać świat, aż zostały z niego tylko strzępy, chronione przez Magiczne Kamienie Aonira, które miały chronić dzieło Boga Ojca przed zniszczeniem. Po tych wydarzeniach rozpoczęła się

[Bitwa o Fiare](#)

.

Siedziba Kręgu

W samym sercu Mrocznych Krain znajdują się mroczne miasto przepelnione złem, jest to Mulandir – dawna siedziba Kręgu Trzynastu Magów. W centralnej części miasta znajdują się archiwa gdzie są przechowywane rzeczy cenne dla Kręgu, między innymi Kryształ Czasu oraz Kamień Feniksa. Zachodnia część Mulandiru była uniwersytetem gdzie wszyscy mogli zgłębiać tajniki magii. Wschodnia część była przeznaczona dla akolitów. Północna część była drogą do Bruzdy i Faraonowej Nadziei, zaś część Południowa była przeznaczona dla Niewolników Run, oraz znajdowała się tam droga na Boski Mur.

Krąg - ich narody, statusy oraz osiągnięcia

1. Raith „Czarny” Skaddar (mroczny elf) – Jego królestwem był Mulandir, przywódca Kręgu. Odkrył tajemnicę wydarzeń Miasta Dusz za co został ukarany śmiercią w tym miejscu, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



2. Zahaar „Wąż”(mroczny elf) – jego historia nie jest znana, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona,, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



3. Ianna „Pieśniarka”(elf) – jej historia nie jest znana, wiadomo że została pochowana na Wybrzeżu Czarnowody, wskrzeszona przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



4. Hokan Ashir (człowiek) – znany jako „Zamaskowany”, najpotężniejszy nekromanta na Eo, podczas wojny przeciw Czerwonej Hordzie i Czerwonym Legionem Urama, zasilił swe armie rasą stworzoną przez siebie – Ostrzami (tak nazwał je Czerwony Legion), miał córkę Yashę która udoskonaliła jego stalowy twór, jego ziemiami były Dolina Szarego Zmierzchu, Szept, Kurhany Skowytu oraz Shal Dun, jego grób znajduje się w Szepcie, wskrzeszony przez Strażnika Feniksa (Sługa Run), posiada Maskę Beliala, po jej założeniu ogarnia go szaleństwo (spowodowane drugą jaźnią pochodzącą od półboga Beliala), dąży do wskrzeszenia swego pana, po czym pragnie się z nim zjednoczyć dzięki Praogniu, zwabia Ereona do Kościanej Świątyni, gdzie utacza jego krwi, gdyż Bogowie nie mają tam żadnej mocy, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



5. Yria od Światła (elf) – jej historia nie jest znana, wskrzeszona przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



6. Srebrna Dłoń „Władca Luster”(człowiek) – potężny iluzjonista, przywołał na Eo gargulce, które w podzięcie za swe nowe ciała wiernie mu służyły, jego ziemie to Kryształowe Pustkowie, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



7. Igrimm „Kowal”(krasnolud) – jego historia nie jest znana, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



8. Grajek (człowiek) – jego historia nie jest znana, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



9. Gor „Odmieniec”(ork) – jego historia nie jest znana, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



10. Shar z wysp (człowiek) – jego historia nie jest znana, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



11. Uram „Czerwony”(człowiek) – władca Farlonowej Nadziei, Bruzdy i Boskiego Muru. Dowodził Czerwonym Legionem (ludzie) oraz podarowana mu po przysiędze wiecznej służby demona Ulathera – Czerwona Horda (demony), której zadaniem było powstrzymanie Ostrzy Hokana lecz przegrał wojnę, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



12.Undergast „Tkacz”(człowiek) – jego historia nie jest znana, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie w Kościanej Świątyni



13.Rohen „Mroczny/Zbawca” Tahir (człowiek) – najpotężniejszy mag Kręgu, wykradł wiedzę o tworzeniu Ostrzy Hokana, twórca Zakonu Świtu, Portali oraz Portalu Czasu. Zwierzchnik Czarnej Pięści, posiadał wiedzę zawartą w Księdze Przywołania (Konwokacji) podarowanej mu przez Ereona „Sprawiedliwego/Mądrego”(Bóg), specjalizował się w magii lodu. Zginął na Lodowych Bagnach zabity przez swoje młodsze wcielenie, zamknięty w pętli czasowej. Wskrzeszony jako ożywieniec służy Hokanowi. Potajemnie jego zbuntowany przeciw służbie mu duch pomaga Wojownikowi Cienia i Strażnikowi Feniksa, wskrzeszony przez Hokana Ashira krwią Ereona, ginie ostatecznie na Kruczej Przełęczy

