Atheya – Kontynent Wiecznej Pieśni

„Lud ten był, jest i będzie głuchy na Głos Aslauga. Jego Słowo nie może wydać plonów rzucone duszom niezdolnym go usłyszeć.”

Z audiencji Helii Miłosiernej u Arcykapłanki

Ryk. To pierwsze, co zwróci twoją uwagę, jeśli los kiedykolwiek skieruje cię do Atheyi. Zanim dojrzysz linię brzegową, zanim twój cień dotknie ziemi kontynentu – potężny, dziki, nieustanny Ryk wedrze się do umysłu i duszy. Wibracje wypełnią kości; narzędzia w rękach; podłoże, po którym stąpasz. Cisza stanie się odległym wspomnieniem. *Wieczna Pieśń* – jak na to zjawisko mówią tubylcy – nie ustaje ani na oddech. Jest wszechobecną częścią tutejszego krajobrazu i tylko wzmaga na sile z każdym krokiem skierowanym w stronę serca kontynentu.

Natura źródła tej bezlitosnej kakafonii nie jest ustalona – pewne jest tylko, że jest skryte w Górach Ogniskowych okalających środek kontynentu. W odległości kilkudziesięciu kilometrów od epicentrum jest już na tyle silny, że wibracje powietrza zaczynają rozrywać ciała śmiałków łaknących odkryć ten sekret – o ile nie stracą zmysłów dnie wędrówki wcześniej.

U stóp Gór rozciąga się Drżący Fundament – wysoko wypiętrzony granitowy płaskowyż bezustannie wystawiony na grzmiący Ryk. Kiedyś niezniszczalna skała, na której zbudowano dziewięć starożytnych Kryształowych Miast i Niebiańskich Figur – teraz poprzecinany rosnącą siecią pęknięć i wąwozów kamienny pomnik dawnego świata. W tym naturalnym labiryncie równie łatwo znaleźć kryjówkę przed wścibskimi oczami Imperium, co własną zgubę – ciągłe trzęsienia ziemi wciąż otwierają nowe drogi i zawalają poprzednie.

Strome ściany Fundamentu dumnie piętrzą się nad kilkunastokrotnie obszerniejszą Mozaiką, morzem półpustynnych pagórków rozciągającym się między nim a oceanem. Niziny są niegościnnym, lecz pięknym pustkowiem. Tutejszy piasek mieni się wszystkimi barwami tęczy – to prochy istniejących kiedyś na kontynencie olbrzymich kryształowych budowli, które Ryk obrócił w pył. Miejsca, gdzie kępki skarłowaciałych drzew i wyspy mierzwy wydarły półpustyni trochę życiodajnej gleby, zdają się szarymi plamami na lśniących, kolorowych wydmach.

Nie zawsze tak było – starożytne Atheyańskie pergaminy sprzed Długiej Nocy snują opowieści o bujnej roślinności, gęstych lasach i płodnych polach zarówno na płaskowyżu, jak i nizinach. Nie jest do końca oczywiste, co było pierwsze – czy najpierw pojawił się Ryk, a cywilizacja runęła na skutek tego, czy może Ryk jest jedynie echem kontynentalnego kataklizmu, który zniszczył Atheyę i zamienił ją w nieprzyjazną życiu dzicz na wiele stuleci. Powoli kontynent wraca do łask natury – zdeterminowane wiatry czule zamiatają kryształowy piasek do oceanu i w pęknięcia Fundamentu, krzewy coraz bardziej beztrosko zapuszczają korzenie, a lokalne bory nieprzerwanie kontynuują sukcesję i nieuchronną reformę pustynnych terenów.

Proces ten przyspiesza też Świątynia, która dopiero w ostatnim stuleciu objęła opiekę nad Atheyą. Wcześniej *Wieczna Pieśń* chroniła krainę skuteczniej, niż mógłby jakikolwiek mur lub armia. Statki, które zbłądziły na akweny sąsiadujące prędko zawracały; najambitniejszym diadom sił na wytrzymanie Ryku wystarczyło jedynie na godziny eksploracji. Do Vesedy przez długi czas docierały raporty o pustkowiach przeklętych koszmarnym jazgotem, którego żaden człowiek nie

zdołałby zdzierżyć. Dopiero odkrycia Bertio Kartografa zmusiły Świątynię do reewaluacji tych wniosków.

Dla pierwszej wyprawy misyjnej dość szybko stało się oczywiste, że wszyscy rdzenni Atheyanie są „głuchoniemi". Utrata słuchu jest też losem, który nieuchronnie czeka każdego, kto zdecyduje się tu postawić stopę. Pomimo tej ceny, gorliwym kapłanom Białego Zakonu udało się założyć przyczółek misji, który z czasem rozrósł się w zaklęte w ciszy miasto Siopi – największe na całym kontynencie; bramę dla wpływu Imperium.

Dziś Atheya stanowi jeden z jątrzących się frontów Świątyni. Istnieją dwie główne przeszkody stojące na drodze kontroli nad prowincją:

Bariera komunikacyjna

Atheyanie porozumiewają się za pomocą gestów. Mowa ta umyka wszystkim tradycyjnym translacyjnym czarom i artefaktom, więc wymaga żmudnego procesu nauki, którego podejmują się tylko najbardziej oddani zakonnicy. Jednak większość kapłanów oczekuje od rdzennych mieszkańców, że sami włożą ogromny wysiłek, by zrozumieć czyste Słowo Aslauga bez konieczności tłumaczenia go na ich barbarzyński język (jeśli można go w ogóle tak nazwać!), co naturalnie prowadzi do konfliktów.

Ogromne wyzwanie stanowi też komunikacja między sługami Świątyni. Można oczywiście próbować przekrzyczeć Ryk, by przekazać prosty komunikat, ale dla dłuższych monologów większość zakonników nosi przy sobie notesy. Armia korzysta z różnokolorowych świetlnych sygnałów, a wieść gminna niesie, że Wybrańcy otrzymują specjalne artefakty, które pozwalają im wymieniać myśli. Ostatecznie każdy spragniony brzmienia własnego głosu może się udać do Studni Słowa w Siopi.

Krwawa wojna

Jeszcze przed przybyciem pierwszych misjonarzy Atheya skąpana była we krwi. Kościani Watażkowie – uważający się za spadkobierców arcymagów rządzących w Kryształowych Miastach – walczyli o kontrolę nad Drżącym Fundamentem. Nie obchodziły ich losy plemion Mozaiki, podporządkowywali je sobie tylko dla zasobów i dla dusz, które mogli wcielić do swoich armii i złożyć na ołtarzu nieustannej przemocy. Nic więc dziwnego, że wielu wodzów zwróciło się do Świątyni z prośbą o ochronę.

Lecz nawet początek kolonizacji nie przerwał perpetualnego konfliktu. Pomimo nieprzyjaznego, nieznanego terenu Zakon Smoczego Ognia z morderczą skutecznością rozbił większość oddziałów Kościanych Watażków i na krótki czas zajął Fundament. Lecz wtedy Czerwonych odparł Anzus Bezduszny, dziki mag uważający się za ponowne wcielenie Itamarama Nieumarłego, jednego z Dziewięciorga.

Obecnie Anzus sieje terror w Atheyi. Regularne ataki na Strefy Ciszy i osady Świątyni, najazdy na plemiona przyjmujące misjonarzy – znacznie spowolniły postęp nawracania mieszkańców kontynentu na wiarę w Aslauga. Konieczność ciągłej obecności armii nie wpływa też pozytywnie na odbiór Świątyni, zwłaszcza że niewielu Czerwonych zakonników prosiło o przydział na służbę w prowincji wypełnionej koszmarnym Rykiem odbierającym poczytalność i słuch.

Ciekawostki i zwyczaje

Barwna kultura

Atheyanie kochają barwy. Wiele osób rodzi się tu z różnokolorowymi znamionami – pokłosiem wszechobecnego piasku. Rozkruszonych ziaren używa się tu jako barwników tkanin. Tradycyjny byt ludów Mozaiki polega na ciągłej wędrówce i poszukiwaniu nowych pastwisk dla stad koni, kóz oraz owiec, których wełna stanowi podstawowy materiał tutejszej odzieży. Koczownicze plemiona chętnie wymieniają się pigmentami, których niektóre odcienie potrafią być cenniejsze niż złoto. Od kronik pisanych preferują natomiast ilustracyjne gobeliny ozdabiające jurty.

Wieczna Pieśń a Wieczny Ryk

W języku migowym istnieje znak oznaczający Ryk – nawet jeśli nie jest słyszalny dla tubylców, czują go w kościach i otoczeniu. Co ciekawe, Atheyanie, którzy władają mową Vesa, rzadko używają nazwy Wieczny Ryk – preferują określać go Wieczną Pieśnią. Spytani o powód, starają się wyjaśnić, że Ryk sugeruje agresję lub strach, a Wieczna Pieśń jest piękna, harmonijna i ciepła. Zazwyczaj spotyka się to z niezrozumieniem przybyszy z innych prowincji – ciężko wyobrazić sobie tę koszmarną kakafonię jako coś ponad narzędzie tortur.

Źródło Wiecznej Pieśni

Według starych legend plemion Mozaiki Wieczna Pieśń jest śpiewana przez Gvara, potężnego boga wiatrów o stu językach, który za jej pomocą powstrzymuje świat przez rozłamem na dwie części. Oczywiście wraz z przyjęciem wiary w Aslauga kult Gvaru stał się historią – choć niedoedukowani heretycy czasami mylnie uważają, że Aslaug to po prostu inne imię Gvaru.

Szary Zakon ma kilka własnych hipotez co do natury źródła:

> Ryk Gvaru – według niektórych w legendach Atheyan jest ziarno prawdy i w Górach Ogniskowych ukrywa się olbrzymia chimera, która wzywa do siebie mniejsze chimery lub jest ciężko ranna od czasu Długiej Nocy.
>
> Ogromne Pęknięcie – przy większości naruszeń Splotu obserwuje się anomalie. Teoretycznie możliwe byłoby, żeby wystarczająco duże Pęknięcie emitowało tak ogromny hałas. Wyjaśniałoby to też obecność chimer na Drżącym Fundamencie.
>
> Potężny Artefakt ochronny – być może jeden z Dziewięciorga chciał zabezpieczyć w Górach jakąś wiedzę lub ukryć się osobiście.

Ważne miejsca

Półwysep Medytacji

Wyciągnięty w kierunku Vesedy półwysep, którego wierzchołek jest najbardziej oddalonym od źródła serca Atheyi punktem kontynentu, stanowi doskonałe miejsce do powolnej aklimatyzacji zakonników do Wiecznego Ryku. Wybrańcy również są mocno zachęcani, aby skorzystać z procesu wypracowanego przez Świątynię na przestrzeni ostatnich lat.

Ustawione jest tu sześć obozów, które pozwalają stopniowo przyzwyczajać się do natężenia hałasu. Odbywają się również niezbędne treningi i musztry w oparciu jedynie o wizualne sygnały. Część przybyszy od razu decyduje się na operację uszkodzenia błon bębenkowych przez Białych kapłanów, żeby uniknąć bolesnych zapaleń i krwawień. Wyżej postawionym kapłanom i

Wybrańcom oferuje się Howlitowe Nausznice – artefakty częściowo wyciszające wszystkie dźwięki dookoła, pozwalające ograniczyć utratę słuchu.

Strefy Ciszy

Całun Milczenia to jedna z nielicznych skutecznych ochron przed Rykiem. Ten potężny czar przybiera postać białej, lekkiej mgły, która pochłania wszystkie dźwięki bez wyjątku. Obecnie utrzymywany jest tuzin Całunów – ich kresy wyznaczają granice Stref Ciszy, jak nazywane są Świątynie. Największy z nich pokrywa teren Siopi i okolicznych osad.

Siopi – brama do Imperium

Alabastrowy port położony w Zatoce Ulgi, osłanianej przez Półwysep Medytacji przed gwałtownymi nastrojami oceanu, a od lądu – potężnymi murami piętrzącymi się jak fale gotowe zmiażdżyć kogokolwiek skorego rzucić im wyzwanie. To tu stacjonuje większość kapłanów, oddziałów i przede wszystkim Gorliwe Skrzydło, któremu przewodzi Wybrańczyni Helia. Ratunku szukają tu uchodźcy terroru Kościanych Wataźków – czasem na próżno. W ostatnich latach, wbrew protestom Zakonu Pokoju, Czarny Zakon coraz częściej odsyła pragnących azylu do pozostałych, gorzej chronionych Stref Ciszy. Nie bez powodu – Anzus Bezduszny próbuje podstępem uzyskać dostęp do miasta.

Studnia Słowa – serce Siopi

W samym środku Siopi znajduje się Studnia Słowa – obszar, w którym przybysze spoza Atheyi mogą ponownie usłyszeć swój głos. Ryk jest tu niesłyszalny. Studnia Słowa obejmuje Złotą Katedrę, Smoczą Wieżę oraz rozciągający się u ich stóp rynek – który dzień i noc rozbrzmiewa zwykłym gwarem rozmów, śmiechu i śpiewów zakonników i handlarzy. Harmider ten wobec Ryku brzmi jak szepty.

Dzień Wysłuchania w Siopi

Gorliwe Skrzydło nie zorganizowało Dnia Wysłuchania od dekady, dlatego w kolejce do Wybrańców, którzy zaofiarują wsparcie Atheyańczykom, ustawi się tłum. Propozycje wyróżniających się próśb o pomoc:

Wrzaskun

Z tłumu wiernych nagle dobiega głośny płacz dziecka, który rozdziera Całun Milczenia (jeśli Wysłuchanie odbywa się w Studni Słowa, mgła Całunu na obrzeżach Studni widocznie się rwie i zwija). Za zgodą Wybrańców przed ich oblicze zostanie przyprowadzona zrozpaczona matka, która będzie błagać, by uwolnili jej syna od klątwy. Kto sprowadził klątwę na niemowlę? W jaki sposób tego typu klątwy zdejmują Atheyańscy szamani?

Najazd Kościanego Wataźki i porwane dzieci

Ponury wódz plemienia z najechanej kilka miesięcy temu Strefy Ciszy prosi o pomoc w uratowaniu kilkorga dzieci, które najeźdźcy uprowadzili podczas ataku. Opowiada o śnie sugerującym, że mogą wciąż być żywe. Kto zesłał mu ten sen? Czy to pułapka?

Chrzest dla niemego męża

Czerwona zakonnica pokornie modli się do Wybrańców o oficjalne przyjęcie jej Atheyańskiego męża do grona wyznawców Aslauga. Fioletowy Kapłan posługujący Skrzydłu zwróci wówczas uwagę, że według prawa kanonicznego osoba musi potrafić głośno i wyraźnie wymówić imię Aslauga, by Wstąpienie uznać za dokonane. Czy Wybrańcy udzielą sakramentu mimo to?

Ruiny Malachitowego Miasta

Podekscytowany Szary akolita nieskładnie opowiada o ruinach Malachitowego Miasta niedawno odsłoniętych na południowej krawędzi Fundamentu. Wnioskuje o przydzielenie mu ludzi, by mógł poprowadzić ekspedycję badawczą. Unika jak ognia pytania, czemu jego bezpośredni przełożeni odmówili mu tej zgody. Czemu Szary Zakon sam nie zorganizował ekspedycji? Czy Wybrańcy zostawią to w rękach niedoświadczonego akolity?

Drżący Fundament

Olbrzymi płaskowyż, którego wąwozy stanowią obecnie kryjówkę dla Anzusa Bezdusznego i jego sił. Nie jest to jednak jedyne zagrożenie, które czeka na wędrowców, którzy tu zbłądzili. Fundament zamieszkują chimery, które znalazły w Atheyi schronienie, gdy nastał Drugi Świt – istnieje teoria, że to Ryk je wzywa, zwłaszcza że jako jedyne istoty zdają się być nim niewzruszone.

Pomimo niebezpieczeństw nie brak szaleńców, którzy się tu zapuszczają. Czasem na dachu płaskowyżu piasek odsłania ruiny starożytnych Kryształowych Miast, a wraz z nimi artefakty, za które Kościani Watażkowie lub Szary Zakon zapłacą fortuny.

Ważne postacie

Anzus Bezduszny – Kościany Watażka

Dziki Mag, uważający się za ponowne wcielenie Itamarama Nieumarłego, jednego z Dziewięciorga. Jego skórę pokrywają kolorowe tatuaże, w niektórych miejscach jakby próbując ukryć blizny po przeszczepie skóry. Bezwzględny w swoich działaniach sieje terror na nizinach przylegających do Drżącego Fundamentu. Jego siatka agentów przenika głęboko tkankę całego kontynentu, kontrolując lojalność plemion Mozaiki i działania Imperium w Strefach Ciszy.

Jako jeden z nielicznych magów zdołał okiełznać Ryk – gdy przemawia, Pieśń niesie jego potwornie zniekształcone słowa po okolicy. Niektórzy twierdzą, że potrafi sięgać do uszu swoich sług na wskroś setek kilometrów – dlatego jego wyznawców wciąż przybywa. Świątynia dementuje te plotki, ale z jakiegoś powodu nie szczędzi środków przy ustanawianiu nowych Stref Ciszy.

Rzadko pojawia się osobiście na polach bitew, zwłaszcza gdy wie, że do boju ruszają Jeźdźcy Smoków – używa wtedy kościanych awatarów, które kontroluje z bezpiecznej kryjówki w Fundamencie.

Cele i motywacje: Anzus pragnie wypchnąć Imperium z Atheyi, zjednoczyć kontynent pod swoim panowaniem, odbudować starożytne Atheyańskie Imperium, a kiedyś – rzucić Vesedę na kolana.

Saad Abdalla – Dzika magini na smyczy Helii Miłosiernej

Gdziekolwiek podąża Wybrańczyni Helia, jak cień towarzyszy jej Saad. Kobieta ma około dwudziestu lat, lecz jej drobne ciało nosi przerażająco dużo blizn. Pół twarzy pokrywa bursztynowe znamię ozdobione tatuażami przywodzącymi na myśl burze piaskowe. Nie wypuszcza z rąk Czaroitowej Włóczni, artefaktu podarowanego jej przez Helię jako dowód zaufania.

Saad urodziła się w nieistniejącej już Strefie Ciszy. Jej plemię, rodzice, rodzeństwo zostali zabici na jej oczach podczas najazdu oddziału Anzusa Bezdusznego, gdy miała kilka lat. Ona wraz z kilkoma innymi obdarzonymi darem do magii dziećmi została zabrana do wąwozów Drżącego

Fundamentu, gdzie po brutalnym treningu wcielono ją do oddziałów Kościanego Watażki i zmuszono do walki z Zakonem Smoczego Ognia – czasem nawet z samymi Wybrańcami.

Na jej sumieniu ciążą niezliczone istnienia – kapłanów, Atheyan ośmielających się kolaborować ze Świątynią, zwykłych żołnierzy. Veseda już dawno wydała na nią wyrok śmierci – lecz gdy Saad w końcu została ujęta, Helia Miłosierna osobiście przerwała egzekucję ku niezadowoleniu Szarego Zakonu i zaskoczeniu jej Skrzydła.

Od tego czasu Saad nie opuszcza boku Helii. Wraz z nią leci na grzbiecie Nergona do wszystkich bitew, kosztuje pierwsza każdy kielich wina podawany Wybrańczyni, czuwa nocami nad jej snem.

Cele i motywacje: Saad pragnie za wszelką cenę przetrwać. Widzi w Helii obecnie jedyny dostępny gwarant bezpieczeństwa. Gdzieś w jej głębi tli się chęć zemsty na Anzusie za to, co z niej zrobił – lecz nawet w cieniu potęgi Jeźdźczyni lęk przed nim przenika całe jej jestestwo.

Helia Miłosierna – Liderka Gorliwego Skrzydła

Wysoka kobieta o krótkich kruczoczarnych włosach i stalowym spojrzeniu. Jej obecny smok Nergon to ciemnoszary olbrzym z białymi łuskami naturalnie układającymi się w plamy przywodzące na myśl czaszki i kości.

Helia, gdy pierwszy raz przybyła do Atheyi trzy dekady temu ze swoją pierwszą smoczycą Ereshki, pragnęła przynieść tutejszym ludziom pokój i wyzwolenie od tyranii magów – jak kiedyś czynili Ves i Aslaug. Od tego czasu zgorzkniała – opłakiwała towarzyszy ze Skrzydła zabitych wśród okrzyków triumfu wroga, wylewała łzy nad zgliszczami spalonych wiosek, a przede wszystkim – straciła Ereshki, która poległa od czaru samego Anzusa kilkanaście lat temu. Wraz z nią Helię opuściła wszelka empatia i sentyment – pozostała jedynie gorejąca nienawiść i chęć zemsty.

Teraz z Nergonem gromi siły Bezdusznego Watażki z bezwzględnością godną jej wroga.

Cele i motywacje: Pragnie zemsty na Atheyanach, a ponad wszystko na Anzusie – sięgnie po każde narzędzie i środek, które choć odrobinę przybliżą ją do celu. Głęboko brzydzi się Atheyanami – uważa ich za podstępne zwierzęta nierozumiejące znaczenia miłości, honoru i lojalności, które nie zasługują na opiekę Świątyni. Nie obnosi się jednak z tymi poglądami – obecnie połowę sił Świątyni w Atheyi stanowią rdzenni mieszkańcy kontynentu.

Wielebny Liamund – Biały Kapłan, który zrzucił czerwone szaty

Przygarbiony, szeroki w barach brodacz z błyszczącymi oczami i łagodnym uśmiechem.

Niegdyś główny generał frontu Atheyańskiego – teraz wielebny Zakonu Pokoju. Krąży wiele teorii, czemu wystąpił z Czerwonego Zakonu – prawda jest jednak taka, że kierowało nim pragnienie polepszenia bytu Atheyan. Po latach walczenia z nimi ramię w ramię oburzało go, że wciąż odmawiano im możliwości namaszczenia na kapłanów, a w niektórych przypadkach obywatelstwa Imperialnego i możliwości pielgrzymki do Vesedy. Ortodoksyjni Wielebni Założyciele, którzy utworzyli tutejszą misję, postanowili podtrzymać vesedzki zwyczaj, że wiernych inicjuje w Świątyni wypowiedzenie imienia Złotego Smoka w murach kaplicy w obecności kapłana. Wymaganie to skutecznie uniemożliwia większości Atheyan oficjalne

Wstąpienie – decyzją Vesedy „Aslaug” musi wybrzmieć głośno i wyraźnie, by sakrament mógł zostać uznany.

Liamund jest wielebnym Siopi dopiero od roku, ale już odbył dwie pielgrzymki do Vesedy i wymienił kilkadziesiąt pism z Głosem Aslauga. Lada dzień spodziewa się zgody na wyświęcenie pierwszego Atheyańskiego kapłana.

Nie robi tego wszystkiego tylko i wyłącznie z dobrego serca. Jego żona i córki urodziły się w Atheyi.

Cele i motywacje: Pragnie uczynić z Atheyi szanowaną prowincję, by jej mieszkańcy (w tym jego rodzina) mogli cieszyć się wszystkimi przywilejami pełnoprawnego obywatelstwa Imperium. Rozumie, że kluczem do tego jest współpraca plemienia Atheyi i Świątyni w zakończeniu tyranii Kościanych Watażków na kontynencie.

Pomysły na przygody

Skrzydło Ośmiu Diad

Z frontu Atheyańskiego dochodzą niepokojące wieści, które zmartwiłyby Głos Aslauga. Podobno Helia Miłosierna zgromadziła wokół siebie aż siedem diad zamiast zgodnie z tradycją z czasów Pierwszego Skrzydła rozbić się na dwie grupy.

Zaginiony posłaniec

„Gołębica Spoza Horyzontu”, statek z Vesedy, który wiózł posłańca z oficjalnym arcykapłańskim Reskryptem w Sprawie Atheyańskiej, zaginął, nim zdążył wpłynąć do Zatoki Ulgi. Podobno dokument stanowi, że do rytuału Wstąpienia do Świątyni wystarczy wypowiedzenie imienia Aslauga w języku gestów oraz dopuszcza do kapłaństwa zakonników pochodzenia Atheyańskiego. Wielebny Liamund nie szczędzi wysiłku, by go odnaleźć.

Zamach na Wybrańczynię

Do kielicha Helii Miłosiernej dolano trucizny. Ofiarą padła jej protegowana, Saad Niewierna, która zawsze kosztowała wina przed swoją panią. Magini walczy o życie w najlepszym szpitalu Siopi, lecz bez odkrycia truciciela i źródła toksyny wkrótce umrze. Helia nie jest skłonna się angażować – uważa, że jej narzędzie spełniło już swoją rolę.