

Landyjscy Mściciele

autor: Gerion

Do Jego Ekscelencji Generała Ifalareka, Akarenti miasta Vivane

Dziękuję za słowa uznania Waszej Ekscelencji w sprawie raportu o działalności Żelaznego Dziedzictwa na ziemiach buntowników z Kara Fahd. Niniejszym pismem chciałbym uzupełnić informacje zebrane przez naszą agentkę Sorge Ogniste Serce.

Badając powiązania Żelaznego Dziedzictwa, wysłałem kilku zaufanych wywiadowców, by sprawdzili czy ta organizacja nie ma swych korzeni w Landis. Ku mojemu zaskoczeniu, otrzymałem szereg raportów zaprzeczających moim podejrzeniom. Naprowadziły one naszych agentów na mało szkodliwą grupę rebeliantów zwących się Landyjskimi Mścicielami.

Pozwolę sobie wyrazić opinię, iż aktywność Mścicieli nie godzi w interesy Thery, a przy lepszej infiltracji tej grupy z całą pewnością będziemy w stanie obrócić jej działania na naszą korzyść. Myślę, że więcej o charakterze tej organizacji powiedzą Waszej Ekscelencji pisma moich zaufanych współpracowników.

Przesyłam również niniejszą opinię na Triumfa, do rąk Akarenti Gendela.

*Z wyrazami szacunku
K?nedrick T?pashir*

Niniejszy raport jest spisana relacją wietrzniczki Costrish. Został on zawarty w kryształach pamięci przekazanych tajemnemu kurierowi z Landkarden. Costrish dotarła do zaufanej doradczynie Kratis Gron, jasnowłosej czarodziejki Getaft. Jak donieśli nasi szpiedzy, ta orkowa adeptka wcześniej widywana była w Jerris, lecz teraz zdaje się być osobistą archiwistką Kratis Gron. Intensywnej pracy Sorge Ogniste Serce zawdzięczamy to, że Getaft opuściła swego męża, Asoka Łamacza Rąk, wodza zbuntowanego odłamu Kopijników Heroka.

Dopytujesz się moja droga o rzecz dotyczącą dziejów Kara Fahd. Oczywiście, że imię Eralk Achertain nie jest mi obce. Twierdziłaś, że badasz historię Landis, więc musisz wiedzieć, że splata się ona z losami dawnego Kara Fahd jak dwa źdźbła trawy na Polach Grallen. Ale do rzeczy. Starożytni Landyjczycy od zawsze byli w stanie wojny z Kara Fahd. W całej historii mojego narodu i ludzi z Landis można wyróżnić kilka okresów. Gdybyś była wystarczająco dociekliwa, odnalazłabyś w throalskiej Bibliotece moje pergaminy ?Kara Fahd ? pradawni wrogowie i epoki wojen?, ale twój akcent zdradza korzenie z Rugarii, więc wybaczam ignorancję. Wiedz zatem, że w Złotym Wieku królestwa Kara Fahd, Landis liczyło blisko 180 tysięcy mieszkańców. Większość stanowiły trzy ludzkie plemiona: Galeb, Nachmane i Schrassae. W okresie, który cię interesuje, na tronie Landis zasiadła młodziutka królowa Zarina, córka królowej Mwiinde, a stało się to wedle rachuby krasnoludów z Throalu w 385 roku.

Throalscy historycy nazywają ten czas Wojnami Orichalkowymi. Przez blisko czterdzieści lat, moi przodkowie gromili słabych wojowników królowej Zariny i Landis musiało płacić trybut. Radzę ci odszukać Bliźniaczą Bibliotekę wśród ruin Tisoary i poemat ?Kamuflaż?, który opisuje właśnie te wydarzenia. W roku 425 królowa Zarina była już wiekową kobietą jak na ludzkie kryteria, ale władców Landis otaczało osobliwe błogosławieństwo Pasji. W tajemnicy

przed orkami, królowa porozumiała się z Therą. W zamian za orichalk i niewolników, Theranie pomogli jej uzbroić silną armię i wyszkolić wielu adeptów. Władcy Kara Fahd, zaangażowani w konflikt z królową trolli z Ustrektu, zaniechali okupacji landyjskich ziem, a nawet, by okazać swą dobrą wolę, zwolnili ludzi z placenia daniny. W stolicy Landis, Vava, studiował syn władcy Kara Fahd, Kathon Krzywooki. Chyba to wystarczający dowód na ocieplenie relacji między moimi przodkami, a ludźmi starożytnego królestwa? Jakimże zaskoczeniem była więc podstępna agresja ze strony Landyjczyków! Młody królewicz powołał do istnienia grupę ośmiu legendarnych bohaterów Egrandu ah Kara Fahd. Zamiast ślać na pewną śmierć zastępy młodych skraacha, wyzwał adeptów królowej Zariny, by stawili czoła ósemce Protektorów Kara Fahd. Wśród landyjskich adeptów ulubieńcami królowej była grupa Dziewięciu Szafirów Landis. Na jej czele stał legendarny adept, Fechmistrz 12 Kręgu, który wedle opowieści był kochankiem królowej. By walka była sprawiedliwa, najmłodszy z owej grupy, adept Zwiadowca, odstąpił od pojedynku. Starcie tych potężnych bohaterów pełne było zawziętości i poświęcenia, z całą pewnością towarzyszyła temu wielka magia. Jednak ludzie nie mogli dotrzymać pola Protektorom Kara Fahd i jeden po drugim padali martwi lub nieprzytomni na piaszczysty brzeg rzeki Zielone Serce. Gdy jako ostatni poległ przywódca landyjskich adeptów, Zarina z okrzykiem bólu wbiegła na miejsce pojedynku. Tuląc do piersi głowę martwego Fechmistrza, złożyła krwawą przysięgę, iż nie spocznie, póki ostatni z orków Kara Fahd będzie martwy lub zniewolony. Imię martwego Fechmistrza brzmiało Eralk Achertain. Tego szukałaś.

Słowa Czarodziejki Getaft, zapamiętane przez Costrish.

Na historię Dziewięciu Szafirów Landis wpadliśmy wcześniej, przesłuchując pewnego więźnia w Ballaize. Został on schwytany w jednej z tawern nad rzeką Żywego Ognia przez ludzi kapitana T?rasque (jednocześnie chciałbym się wstawić u Waszej Ekscelencji za tym dzielnym oficerem, gdyż jego gorliwość w służbie Thery powinna być nagrodzona szybszym odesłaniem do domu z tej barbarzyńskiej krainy). Oto relacja kapitana.

Do lorda K?nedricka

Zgodnie z dyrektywami Akarenti, zachowaliśmy najwyższą czujność przy śledztwie w sprawie barbarzyńcy Fondala. Znalaziono przy nim podejrzaną list do żony niejakiego Kallariana z Jerris. Kobieta była najprawdopodobniej siostrą więźnia. Poza listem Fondal posiadał przy sobie pisma o treści wywrotowej i antytherańskiej, zastosowałem więc tryb przyspieszony śledztwa, który zgodnie z oczekiwaniami zakończył się skazaniem Fondala na odebranie wolności i natychmiastowym odesłaniem go do Twierdzy Jerucz.

Dołączyłem pisma do generała Dagendrena, by odpowiednio potraktował tego landyjskiego niewolnika.

W trakcie wyciągania zeznań z barbarzyńcy stwierdziłem, iż wywodzi się on z ludu Kleków, a więc plemienia z dalekiej północy tej ciemnej prowincji, które najpóźniej przybyło do dawnego Landis. Swoją drogą, warto zaktywizować, lordzie K?nedrick, Waszych ludzi w Jerris, by odnaleźli owego Kallariana.

Fondal zachowywał się dość dziwnie, ale to charakterystyczne jak na członka miejscowych rebeliantów. Dość odporny na tortury, nie oparł się umiejętnościom pani Sorran, garnizonowej Ksenomantki. Z dość nieskładnych zeznań wywnioskowałem, iż jest członkiem jakiejś nielegalnej organizacji. Co do celów i działań tej grupy mam niejasne podejrzenia, że raczej są one wymierzone przeciwko prymitywnym, orkowym rabusiom. Ale na wszelki wypadek odesłałem Fondala w bardziej stosowne miejsce. Wymieniał on imię Guurshuta Nienawistnego, przywódcy Legionu Potępionych, na którego głowę wyznaczono nagrodę w okolicach Lankarden. Bredził coś także o Landyjskich Mścicielach i Morku Achertainie, ale

moi uczeni doradcy nie potrafili nic więcej powiedzieć na ten temat. Załączam też raport pani Sorran, być może on naświetli nieco więcej.
T?rasque, Kapitan garnizonu w Ballaize.

List Aveona Chytrego z Parland poszerza naszą wiedzę. Aveon jest Czarodziejem, badającym ze swą grupą ruiny kaerów w Landis. Znajdujemy w nim silne wsparcie, zwłaszcza teraz, kiedy uwagę Waszej Ekscelencji zaprzatają okolice jeziora Ban. Aveon jest wiernym patriotą i jego prace nad magicznymi artefaktami Landis nie jeden już raz przyczyniły się do ważnych odkryć. Nie muszę chyba nadmieniać, że miały one bezpośrednie przełożenie na korzyści dla naszej administracji.

Do lorda K?nedricka z Vivane.

Pozdrawiam Waszą Lordowską Mość. Podobnie jak ostatnim razem, może Pan liczyć na moją wiedzę, doświadczenie i lojalność. W sprawach rodu Achertaine wiem niewiele, lecz nie omieszkam podzielić się tym, co znalazłem.

Badając zniszczony przez Horrory kaer Erythen, z zaskoczeniem odkryliśmy porządną i prawie nietkniętą bibliotekę, która zawierała wiele cennych zwojów zapisanych późnolandyjskim dialektem. Moje zainteresowanie wzbudziły zwłaszcza te pozycje, które traktowały o historii współczesnej pisarzowi, czyli o latach poprzedzających Pogrom. Proszę sobie tylko wyobrazić, że jeden z moich przodków osobiście uczestniczył w obrzędach przekazania Rytuałów budowniczym Erythen!

No ale nie będę rozpisywał się o mojej rodzinnej tradycji, z całą pewnością nie są to sprawy godne Waszego zainteresowania.

Znalazłem jedną opowieść, traktującą o dalszych losach legendarnych bohaterów Landis.

Mork Achertain należał z całą pewnością do tych postaci, będąc wysokokręgowym adeptem ścieżki Zwiadowcy. Po śmierci swego brata i rozpadzie Dziewięciu Szmaragdów Landis, Mork opuścił królestwo z nieznanych powodów. Powrócił do Landis dopiero po śmierci królowej Zariny i tragicznej bitwie na polach lawy.

Mork był nie tylko adeptem, lecz również Głosicielem Astendara. Chciał się zmierzyć z klątwą Kathona Krzywoookiego, która ściągnęła stagnację i upadek na ziemie Landis. Lecz nawet legendarny bohater sam nie mógł poradzić sobie z tak wielką magią poświęcenia, jakiej użył orkowy wódz. Dlatego przekazał swe dziedzictwo grupie uczniów, którzy przyjęli imię Landyjskich Mścicieli. Ponoć jego prochy zostały złożone w Kryptach Bohaterów miasta Vava, stolicy tego starożytnego królestwa. Starłem się odszukać w ruinach cytadeli Vava ten tajemniczy budynek, lecz Pogrom poczynił wielkie zniszczenia i zarastająca dżungla, wraz z licznymi niebezpieczeństwami, czyni poszukiwania niezmiernie trudnymi. O samej spuściźnie Morka Achertaina nie udało mi się wiele dowiedzieć poza tym, że przetrwała pamięć o Morku wśród landyjskiego pospólstwa, a zwłaszcza jest ona aktywna na północy Landis, nad rzeką Zielone Serce. Sądzę, że Achertainowie byli Klekami i wśród potomków tego plemienia szukałbym dalszych śladów.

Ku chwale Wielkiej Thery ? Aveon z Parland, adept Czarodziej, głowa Poszukiwaczy Prawdy.

Na uwagę zasługują doniesienia wywiadowcy z osady Curruk. Ten młody człowiek od lat służył wiernie Therze, mimo barbarzyńskiej proweniencji. Pracował w jednej z wielu niepozornych tawern nad rzeką Zielone Serce i był świadkiem interesujących wydarzeń. Niestety z bólem muszę stwierdzić, że kilka tygodni milczenia z jego strony, potwierdziły moje podejrzenia. Ostatnio goniec z Landkarden dostarczył pergaminy kapitana Verosto, potwierdzające tragiczną śmierć agenta.

Do szlachetnego K?nedricka z Vivane.

W swoim comiesięcznym raporcie chciałbym zwrócić Waszej Czigodności uwagę na kilka wydarzeń w Curruk i okolicach. Dotarły do tej miejscowości co najmniej 3 grupy dziwnych, barsawiańskich adeptów. W załączonych dokumentach przedstawiam ich portrety i moje komentarze.

W pierwszej z nich, którą dla orientacji nazwałem Gawędziarzami, tylko orkowa kobieta potrafiła jako tako porozumiewać się w szlachetnym, therkańskim języku. Zapamiętałem jej imię ? Zoara Niepohamowana. Z całą pewnością ich celem była wyprawa w groźne ruiny cytadeli Kelensk, wypytywali również o zwoje z Bliźniaczych Bibliotek Landis. Krasnoludzki Wojownik towarzyszący grupie był dość podobny do poszukiwanego w Vivane wicherzyciela, Kameleona Throalczyka, zgłosiłem więc natychmiast moje spostrzeżenia kapitanowi Verosto (uniżenie przypominam się o niewypłaconą nagrodę). Po krótkiej i bolesnej dla buntowników potyczce, zostali oni pojmani i w kajdanach odstawieni do nadrzecznych zagród niewolników. Listę ich dobytku i magicznych przedmiotów załączam również, wierzę, że jest zgodna z raportem kapitana Verosto.

Nocą, podszywając się pod landyjskiego buntownika, zakradłem się do zagród, chcąc nakłonić więźniów do złożenia zeznań, które obciążałyby ich samych. Nim jednak wynurzyłem się na brzeg, dostrzegłem zamaskowane postacie przemykające w stronę klatek mimo obecności straży. Z całą pewnością używały magii adeptów, która jednak nie zwiodła mego astralnego amuletu. Osobnicy ci uśpili nieznaną mi substancją Gawędziarzy, wyciągając z klatki jedynie orkową kobietę. Tropiłem ich aż na skraj dżungli, zachowując najwyższą ostrożność. Zoara została pozbawiona odzienia i więzów, a następnie jedna z postaci (najpewniej ludzka kobieta) otworzyła swe żyły i połączyła je srebrnymi sznurami z żyłami nieprzytomnej adeptki. Widziałem już podobne rytuały u therkańskich adeptów Uzdrowicieli Krwi. Tym razem miałem pewność, że to są Landyjczycy i to czystej krwi Nachmane. Nie wiem skąd ta pewność, po prostu ją miałem. Gdy Zoara zaczęła dochodzić do świadomości, buntownicy (bo jak inaczej nazwać zamachowców naruszających prawa Thery) odziali ją i czym prędzej umknęli w mrok nocy przy pomocy swej magii.

Zgodnie z prawem, ukarałem uciekinierkę śmiercią, nim ta zdołała usiąść o własnych siłach. Dokonawszy obdukcji na zwłokach orczycy, ewidentnie zauważyłem ślady praktykowania magii krwi. Kto wie, czy mój nóż nie przyspieszył jedynie tego, co było nieuniknione. Fragmenty ciała, gdzie wprowadzano magiczne przyrzędy, załączam jako dowód i obiekt dalszych badań specjalistów Waszej Czigodności. Niestety odnalezienie śladów owych zamachowców wykraczało poza moje kompetencje.

Z wyrazami szacunku i oddania, Gewrik z Curruk.

Zgodnie z moimi domysłami, akcja opisana przez agenta Gewrika była dziełem Landyjskich Mścicieli. Wydałem odpowiednie rozkazy, by uczulić naszych ludzi w Parland, gdzie jak mniemam, ta organizacja ma swe korzenie. Po konsultacjach ze szlachetnym Voluptusem, znawcą lokalnej historii, doszedłem do wniosku, iż Mściciele zgodnie z wolą swego założyciela, Morka Achertaina, starają się odwrócić klątwę legendarnego Kathona Krzywoookiego. Oczywiście czynią to eliminując swych historycznych wrogów. Trudno mi stwierdzić, na ile konkurują z samowładną Kratis Gron. Nie wydaje mi się, by w jakikolwiek sposób byli w stanie poważnie zaszkodzić orkowymi rebeliantami. Żaden z naszych szpiegów w Wurchaz nie zauważył owoców pracy Mścicieli. Działają głównie na obszarze dawnego Landis i póki ich poczynania nie dotyczą czulej naszej polityki, proponuję ich obserwować, bez stanowczych działań. Niepokoi mnie obecność Uzdrowicieli Krwi w szeregach tej organizacji i duża wiedza wskazująca na posiadanie dziedzictwa Bliźniaczych Bibliotek. Ale podjąłem już właściwe kroki, przygotowując agentów zdolnych do infiltracji Landyjskich

Mścicieli. Jeśli nie będą bardziej potrzebni na wschodzie Vivane albo w Barsawii, za miesiąc, góra dwa, rozpoczną swą pracę.

K?nedrick T?pashir

Informacje dla graczy

Niniejsze informacje odnoszą się do wydarzeń z linii fabularnej Earthdawn datowanych na rok 1509, a więc po wylądowaniu therańskiego behemota Triumf na wzgórzach Ayodhya. Dobrze, jeśli prowadzący dysponuje podręcznikami "Prelude to War" i "Ork Nation of Cara Fahd", które uzupełniają informacje zawarte w niniejszym opracowaniu. Jednakże można ich użyć również nie dysponując ww. podręcznikami i osadzając wydarzenie o kilka lat wcześniej. Niesie to ze sobą jedynie taki skutek, że therańskie służby szpiegowskie wiedzą o wiele mniej, niż to przedstawiłem w listach.

Pochodzenie organizacji

Podwładni Akarenti Ilfaraleka mają sporo informacji, jednakże nie udało im się odkryć całej prawdy. A prawda, jak zwykle w takich przypadkach, wygląda nieco inaczej.

Landyjscy Mściciele zostali faktycznie Nazwani przez ostatniego ucznia legendarnego Morka Achertaina, niejakiego Eggobara Dasalan. Stało się to w roku 484 TH. Ten adept ścieżki Zwiadowcy i Złodzieja zabrał ze sobą ostatnią wolę Morka. Celem jego życia, stało się przeciwstawienie kłątwie Kathona Krzywookiego. Stworzył więc organizację Mścicieli, która za wszelką cenę starała się zrealizować misję Morka. Duch tego legendarnego adepta często nawiedzał towarzyszy Eggobara, wspierając swoimi mocami działania grupy.

W ciągu jednego ludzkiego pokolenia Mściciele nie tylko wytworzyli swoistą ideologię, ale starali się utajnić swoje działania tym bardziej, że Landis chyliło się ku upadkowi. Słabość władców i apatię poddanych tłumaczyli kłątwą Kathona.

Dopiero po roku 630 przywódcy organizacji zaczęli wspomagać się magią krwi i stworzyli nazwaną grupę, Spadkobiercy Morka. Grupa trwała nieprzerwanie aż do początków Pogromu. Jej zmarli członkowie zastępowani byli nowymi Dawcami Imion, godnymi zaszczytu zasiadania w łóży przywódców podczas tajnych zebrań Landyjskich Mścicieli. Wszystko odbywało się rytualnie, a przerwanie kontynuacji Nazywania zawsze odbierano jako zły omen.

Mściciele swą siedzibę mieli w mieście Majallan, w którym bardzo wcześnie objawiły się początki Pogromu. Wtedy to spadkobiercy Morka porzucili ziemie Landis szukając schronienia w sąsiadującym księstwie Madaalen. Niestety na krótko przed pogromem, wojna domowa rozpętana przez księcia i jego córkę Eleni skutecznie rozproszyła członków Landyjskich Mścicieli. Część z nich zbiegła do Rugarii, jeden udał się do Throalu, a kilku pozostało w Landis, szukając schronienia w cytadeli Vava.

Żaden z nich nie przeżył Pogromu. Vava zostało zniszczone przez Horrory, a wiekowy Oldaren zginął w Throalu, gdy w 1055 TH zawałyły się komnaty nad głową Ersha Wearga, gubernatora Barsawii. Nie są znane też losy rugaryjskich uciekinierów.

Skąd więc wzięli się Landyjscy Mściciele w czasach popogromowych?

Gdy w 1439 TH otwarto kaer Ikobaro, młody Vicious Darvalen, początkujący adept Zwiadowcy, postawił z wielkimi nadziejami pierwszy krok na ziemiach swej dawnej ojczyzny. Wcześniej jednak przeżył ogromne rozczarowanie. Przez lata Pogromu kruche

Landis zostało praktycznie całkowicie zniszczone. Żadna z trzech wielkich cytadel nie przetrwała. Gdy Therańskie ponownie zajęły Vivane, Vicious był już znanym adeptem, powiększającym swą legendę na ziemiach Rugarii.

Wrócił do swej ojczyzny otoczony nimbem sławy w czasach, gdy Throal borykał się z Rebelią Śmierci. Vicious osiągnął prawie szczyt możliwości swej dyscypliny i był ogromnie ceniony nawet w therańskich kręgach. Wtedy to odnalazł w podziemiach zrujnowanej Vavy Krypty Bohaterów. Nikt nie wie dokładnie, co się tam stało, lecz Vicious tamtego dnia znikł z areny dziejów. Legendy mówią, iż zawarł pakt z duchem legendarnego bohatera, Morka Achertaina. Musiał wyrzec się Imienia i całej magii Zwiadowcy. Co dostał w zamian, tego nikt nie wie. W każdym razie, ruiny opuścił nikomu nie znany bohater o imieniu Andovious Achertain. Wkrótce stał się Trubadurem i przywódcą grupy adeptów, która się nazwała Landyjskimi Mścicielami.

Do dziś dnia Andovious kieruje organizacją, mimo iż Śmierć dawno powinna się o niego upomnieć.

Cele i motyw

Mogły by się zdawać, że cel organizacji ? przywrócenie potęgi Landis - jest utopią. W rzeczy samej, Andovious nie jest zainteresowany restytucją monarchii. Zebrał ogromną wiedzę przez dziewięć dekad życia i wiernie służy idei Morka. Trubadur wie, że by odwrócić klątwę Kathona Krzywoookiego, należy zatrzeć wszelkie ślady krwi orkowego władcy i zniszczyć jego przedmioty wzorca.

W ciągu blisko trzydziestu lat kierowania organizacją, Andovious stworzył swoistą ideologię nienawiści do ludu orków i trolli. Współpracując z Ksenomantami i Czarodziejami Mścicieli, stworzył wiele specyficznych rytuałów i amuletów krwi, wspomagających działania grupy. Od jakiegoś czasu organizację wspierają Uzdrowiciele Krwi, adepci z Rugarii idący mało znaną w Barsawii ścieżką.

Andovious zebrał już wszystkie przedmioty wzorca Kathona. Wiele z nich straciła moc wraz ze śmiercią potężnego adepta. Lecz kilka z nich przekształciło się w legendarne artefakty, które teraz służą Andoviousowi.

Działalność

Landyjscy Mściciele aktywnie działają na ziemiach Landis, na pograniczu odradzającego się Kara Fahd i w prowincji Vivane. Mają kilku agentów prowadzących badania w ruinach Ustrektu i działających w Barsawii w otoczeniu króla Nedena i jego ambasadorów w przymierzu łupieżców ze Lśniących Szczytów ? Handlarzy Żelaza.

Celem działań jest odnalezienie potomków Kathona Krzywoookiego, w których żyłach płynie choć odrobina krwi tego legendarnego wodza. Odnalezione osoby są zwykle długo obserwowane i w stosownym momencie eliminowane.

Andovious jako Trubadur i głosiciel Mynbruje niechętnie przystaje na brutalne i prostackie morderstwo. Szuka wszakże sprawiedliwości. A krzywda jaką Kathon wyrządził Landyjszykom jest niewspółmierna do ich win. Od czasów przyłączenia do grupy Uzdrowicieli Krwi zmienił nieco swe poglądy. Zamiast porwać i otruć, poddaje potomków Kathona osobliwym Rytuałom Krwi, które mogą przeprowadzić wyłącznie Uzdrowiciele. W ich wyniku, moc Kathona zawarta w krwi jego potomka, zostaje trwale usunięta, osłabiając tym samym klątwę. Zwykle taki rytuał bardziej osłabia Uzdrowiciela, niż jego ofiarę.

Andovious ma pewność, że z chwilą odnalezienia ostatniego prawnuka władcy Kara Fahd, klątwa przestanie działać i umożliwi Landyjczykom otrząśnięcie się z marazmu.

Sojusznicy i wrogowie

Bardzo trudno moralnie odnieść się do aktywności Mścicieli. Wśród pospólstwa landyjskiego Mściciele odnajdują pewne wsparcie, lecz zastraszone przez Theran lud boi się otwarcie pomagać członkom organizacji. Uchodzą oni za bohaterów oddanych przywróceniu świetności Landis, za obrońców pokrzywdzonych przez rabusiów z Kara Fahd.

Niektórzy znani w Barsawii Landyjczycy starają się wspomóc organizację, zachowując przy tym maksymalną dyskrecję. Kaj Ther, były doradca nieżyjącego króla Varulusa III, jest wielkim sympatykiem Mścicieli. Także Tolan Oddear, historyk z Landis, na stałe współpracujący z Throalską Biblioteką, wspiera na miarę swych możliwości, organizację.

Zdałoby się, że przeciwnikami grupy Andoviousa powinni być wszyscy orkowie z odradzającego się Kara Fahd. Tymczasem Kratis Gron i jej podwładni zbyt zajęci są ogarnięciem i uporządkowaniem szalejącej anarchii wśród imigrujących plemion, by zamartwiać się gronem dziwaków z drugiego brzegu rzeki Zielone Serce.

Zawziętym przeciwnikiem Mścicieli jest za to Guurshut Nienawistny, szalony przywódca Legionu Potępionych. Klan tego wojownika działa w południowych regionach dżungli, mordując niemiłosiernie każdego człowieka jaki ma nieszczęście nawinąć się pod rękę któregoś z rozwścieczonych jeźdźców. Ostatnio pojмали therańskiego Czarodzieja, który znacząco wsparł orków. Ku utrapieniu Mścicieli, Guurshut, mający wiele dzieci, jest potomkiem Kathona Krzywookiego.

Żelazne Dziedzictwo to grupa czcicieli pasji Dis. Ich celem jest unicestwienie wpływów Lochosta poprzez uszkodzenie jego ukochanym dzieciom ? orkom. Theranie najwyraźniej myślą działania Mścicieli i kultystów Dis, co Andovious zręcznie wykorzystuje. Żelazne Dziedzictwo nie jest jawnym oponentem Landyjskich Mścicieli. Jednak ostatnimi czasy coraz intensywniej wchodzi sobie w drogę i kto wie jak będzie wyglądała ich wzajemna relacja za kilka miesięcy.

Landyjscy Mściciele nie współpracują z lokalnym ruchem oporu. Mają całkowicie odmienny, własny cel. Trudno jednak przewidzieć, jakie kolejne zadania wyznaczy im duch Morka Achertaina, kiedy rozprawią się z klątwą.

Wobec Theran mają stosunek obojętny. Póki okupant ulgowo traktuje mieszkańców byłego Landis, grupa nie ma powodów by obrócić się przeciwko Therze. Zresztą byłoby to nierozsądne i naraziło Mścicieli na niepotrzebne ryzyko.

Zajęcie wzgórz Ayodhya, śmierć Varulusa i klęska krasnoludów na Polach P?rajor nie zrobiły wrażenia na Mścicielach. Nic ich nie obchodzi walka wyzwolencza Throalu. Nie będą więc ani szkodzić, ani przeszkadzać adeptom z Barsawii. Nie będą jednakże ich wspierać, bez zbieżnych interesów.

Odradzający się naród Kara Fahd jest z pewnością czymś nowym, z czym organizacja musi się zmierzyć. Andovious uważa ten proces za bardzo korzystny. W końcu będą mieć w jednym miejscu wiele plemion, wśród których można znaleźć potencjalnych potomków Kathona. Ułatwia to tylko ich misję. W gruncie rzeczy Trubadur uważa, że odrodzenie Kara Fahd pociągnie za sobą odrodzenie Landis.

Postacie

Andovious Achertain

Jest legendarnym bohaterem, adeptem Trubadurem 12 kręgu i Głosicielem Mynbruje. Nim stał się Andoviousem, przemierzał bezdroża Rugarii jako Vicious Darvalen, adept Zwiadowca 14 kręgu. Wydarzenia z Krypty Bohaterów całkowicie zmieniły jego dotychczasowe życie. Poświęcił je dla realizacji celu ? uwolnienia Landyjczyków spod niesprawiedliwej klątwy orkowego wodza. To zwróciło uwagę pasji Mynbruje, która wkrótce ukochała Andoviusa, czyniąc go swoim Głosicielem. Przywódca Landyjskich Mścicieli posiada wiele mocy, jakimi obdarzył go duch Morka, większość z nich odnosi się do cech społecznych, zdolności przywódczych, ogromnej charyzmy i wewnętrznej siły ducha.

Poza duchową mocą, jaka zwykle towarzyszy tak legendarnym bohaterom, Andovious jest nadzwyczaj sprawny fizycznie. Dawno już przekroczył dziewięćdziesiąt lat, zachowując przy tym wygląd mężczyzny w średnim wieku. Trubadur jest niezwykle przystojnym człowiekiem. Charakterystyczna dla ludu Schrassae budowa ciała, zielone oczy i przyprószone siwizną skronie, czynią go bardzo atrakcyjnym w oczach płci przeciwnej. Jego głos urzeka każdego słuchacza, a talenty Trubadura i moce Głosiciela czynią go wszechwładnym panem każdego zgromadzenia. Andovious potrafi skutecznie zapanować nad emocjami tłumów. Z rzadka pojawia się w wybranych, landyjskich osadach, by wyłowić co cenniejszych Dawców Imion, którzy mogą posłużyć realizacji jego celów. Stale narażony jednakże na uważne spojrzenia agentów Thery, stara się zachować maksimum dyskrecji, na jaką może być stać tak legendarnego bohatera.

Każdy Mistrz Gry ma wolną rękę w tworzeniu statystyk Andoviousa, warto zaznaczyć jednak kilka ważnych elementów. Trubadur wraz z kilkoma najbliższymi przyjaciółmi, stworzył grupę Dziedzictwo Morka. Dzięki przedmiotowi wzorca, poziom jego talentu Pierwsze Wrażenie, obrona fizyczna i społeczna, podwyższone są o 4 punkty. Posiada również utkany wątek do swojego znaczącego przedmiotu wzorca, jakim jest pukiel włosów zapieczętowany w wydrążonym kamieniu. Dzięki niemu obrona magiczna Trubadura jest wyższa o 5 punktów. Bohater osiągnął 5 poziom sławy i Mistrz Gry powinien przeznaczyć na jego stworzenie ponad 3,2 mln punktów legend.

Propozycja skróconej statystyki Andoviousa:

Zręczność (16):7, Siła Fizyczna (13): 6, Żywotność (14): 6,

Percepcja (16): 7, Siła Woli (13): 6, Charyzma (19): 8

Obrony: Fizyczna 15, Magiczna 16, Społeczna 15

Próg Życia 108, Próg Przytomności 88, Próg Ran: 10

Wybrane talenty:

Pierwsze wrażenie (25): $k20+k10+k8+k4$

Prowokacja (20): $k20+k8+k6$

Historia przedmiotu (19): $k20+2k6$

Livia Montecalvo

Najbliższa duchowo i fizycznie osoba Andoviousa. Dzieli z nim nie tylko wspólne życie, lecz pasję przywrócenia ducha mieszkańcom Landis. Poznała Trubadura wiele lat temu, gdy był jeszcze adeptem przeciętnej sławy. Zajmował się wtedy badaniem groźnych ruin Tisoary i Livia, jako Uzdrowicielka Krwi uratowała mu życie swymi leczniczymi talentami.

Livia jest czystej krwi Klekiem, wychowanym na pograniczu Rugarii. Odkryła w niej talenty magiczne głosicielka Garlen. Odważna dziewczyna wyruszyła wtedy na dalekie południe poszukując odpowiedniego mentora.

Długo pracowała dla Imperium. Jej umiejętności skrzętnie wykorzystywali dowódcy garnizonów w okolicach Lorafern i obrzeżach Dżungli Seraf. Kiedy zaczęła być Czeladnikiem, porzuciła południe i wróciła w rodzinne okolice.

Livia jest wysoką i zgrabną, jasnowłosą kobietą. Niedawno przekroczyła czterdziesty rok życia. Nosi w sobie niespotykaną radość i energię. Lecz w chwilach wyjątkowego skupienia, gdy przymusza energie drzemiące w magii krwi, przemienia się w osobę zupełnie niepodobną do dobrze znanej pani Montecalvo. Swą wiedzą medyczną i znajomością zagadnień magii krwi budzi wielki szacunek.

Ma charakterystyczny sposób wypowiadania myśli, jakby życie przed nią nie kryło żadnych tajemnic, a dopiero co odkryta nowość, była prozaiczną oczywistością. Emanujący z niej spokój i ciepło, zwykle otwiera przed nią dusze zgębnionych Dawców Imion.

Livia szczerze kocha i jest oddana Andoviousowi. Ich związek trwa blisko dwadzieścia lat i choć formalnie nigdy nie przeszli rytuału małżeństwa, to ukoronowanie ich miłości ? córka Andovia ? jest wielkim powodem do dumy i radości.

Livia jest adeptką 8 kręgu i to ona we współpracy z Ksenomantą Nikolisem, stworzyła rytuały pozwalające osłabić zew krwi Kathona Krzywockiego.

Podobnie jak w przypadku Andoviousa, to do Mistrza Gry należy ostateczne opracowanie statystyk Livii. Dyscyplina Uzdrowiciela Krwi jest co prawda produktem autorskim pary Lindsell&Stehwien, lecz świetnie została opisana na kartach powieści ?Talisman? i ?Prophecy?.

Livia powinna posiadać co najmniej jeden własny przedmiot wzorca (znaczący lub kilka pomniejszych) z utkanym wątkiem. Jest członkinią Dziedzictwa Morka, dostrojoną do przedmiotu wzorca, który wzmacnia jej obronę fizyczną i magiczną, jak również poziom talentu Leczenie krwią o 4 punkty.

Nikolis Vesuvio

Ten ascetyczny, podstarzały mężczyzna, jest bliskim przyjacielem Andoviousa. Zresztą nie sposób nim nie być, przez tyle lat współpracując z legendarnym Trubadurem. Nikolis przekroczył już dawno pięćdziesiątkę i jest wielce biegłym adeptem Ksenomanty. Nie tak dawno opuścił go Duchowy Mistrz, po tym jak mężczyzna z sukcesem zyskał wtajemniczenie w arkana 11 kręgu swej dyscypliny.

Nikolis jest na pozór dość arogancki, ale za tą maską kryje się dociekliwy badacz, pełen specyficznego humoru, który równie dobrze jak z duchami, radzi sobie z naburmuszonymi Dawcami Imion.

Swego czasu Nikolis był hulaką i birbantem znanym w całym Vivane. Potrafił w pijanym zwidzie szafować na lewo i prawo mocami Ksenomanty, siejąc prawdziwą trwogę w barsawiańskiej części miasta. Od czasu jednak, gdy powinęła mu się noga w Zniszczonej Dzielnicy i z trudem zachował swą wolność, spoważniał i odkrył głębię swego powołania. Andoviousa poznał przy okazji odkrywania tajemnic Vava, gdy Trubadur zwrócił się do niego w pewnej skomplikowanej sprawie dotyczącej przestrzeni astralnej. Od tamtych dni, urok jaki zawładnął Nikolisem nie minął. Andovious może sobie pozwolić na wszystko wobec Ksenomanty, a ten nadal pozostanie mu lojalny. Do śmierci, albo i dłużej.

Oczywiście Nikolis również należy do Dziedzictwa Morka. Dysponuje wieloma magicznymi przedmiotami, jak również swoim głównym przedmiotem wzorca. Mistrz Gry tworząc tego bohatera powinien pamiętać, że osiągnął on 4 poziom sławy i powinien wydać na jego stworzenie nie mniej niż 2 mln punktów legend. Ksenomanta ma maksymalnie rozwiniętą Wszechstronność i czerpie z niej wszystko co najlepsze.

Sahri Kavokan

Sahri to chodząca skarbnica wiedzy o Landis. Bez mądrości tej Czarodziejki Mściciele byliby

nic nie znaczącą grupą nawiedzonych idealistów. Dzięki Sahri odkryli jak mogą zaspokoić oczekiwania Morka Achertaina. Dla Czarodziejki zaś, było to największe wyzwanie z jakim spotkała się w swoim życiu.

Sahri jest najmłodszą spośród członków dziedzictw Morka i grona ścisłych przywódców organizacji. Wkrótce zacznie czterdziesty rok życia. Dość mało atrakcyjna fizycznie, zwraca jednak uwagę wtedy gdy zacznie mówić. Jej popisy logicznego myślenia i wywody teoretyczne potrafią zbić z pantałyku niejednego uczonego. Mimo całej swej wiedzy i poważaniu, jakie zyskała ta adeptka 9 kręgu wśród barsawiańskich magów, Sahri nie jest do końca szczęśliwa. W chwilach kobiecej chandry obiecuje sobie najwymyślniejsze kuracje piękności i magiczne zabiegi Iluzjonistów, byle tylko dowartościować się w swych oczach i podbudować swoją próżność. Na szczęście dla Mścicieli, Sahri miewa niezwykle rzadko chandrę.

To Andovious odkrył jej geniusz, zasięgając kiedyś wiedzy wśród grona mistrzów ścieżki Czarodzieja. Ta drobna, ciemnowłosa kobieta z łatwością wyszukiwała w pamięci cytaty z Clessio, Thystrio czy Tornovira, którymi starała się objaśnić Trubadurowi dręczące go wątpliwości. Swą wiedzą zaimponowała przywódcy Landyjskich Mścicieli, wkrótce też, porwana urokiem Landyczyka, dołączyła do grona jego wielbicieli.

Sahri jest barsawianką, wychowaną na przedmieściach Travaru. Szybko jednak znalazła swe miejsce w podziemiach Throalu, i po kilku trudnych latach wkroczyła na ścieżkę Czarodzieja. Z jakichś osobistych przyczyn nie znosi trolli, ale nikomu się na ten temat nie zwierzała. Wydarzenia ostatnich dwóch lat, a więc śmierć Varulusa i okupacja Baraswii miały na nią destrukcyjny wpływ. Andovious nie mogąc oderwać myśli kobiety od wydarzeń w Barsawii, dał jej po prostu intelektualne wyzwanie. Od kilku miesięcy Sahri intensywnie działa wśród członków administracji Throalu, którzy mają bezpośredni kontakt z przymierzem Handlarzy Żelazem ze Lśniących Szczytów. Sahri tropi poczynania Odnowicieli Ustrektu, tajnej organizacji działającej w tym przymierzu. Czarodziejka szuka wskazówek, które mogłyby pomóc Mścicielom poprzez odkrycie powiązań starożytnego Ustrektu z Kathonem Krzywookim.

W szeregach Mścicieli znajdziemy blisko osiemdziesięciu Dawców Imion, z których połowa to adepci, a blisko ćwierć stanowią adepci niskiej magii. Wszyscy członkowie organizacji są ludźmi, a większość z nich ma landyjskie korzenie. Znajdziemy jednak kilku Barsawian, synów Rugarii, a nawet jednego, marakańskiego adepta Złodzieja.

Mistrz Gry na potrzeby własnej kampanii powinien przygotować sobie stosowne pomoce. Jeśli zamierza wprowadzić do gry wątek Landyjskich Mścicieli, to zależnie od potęgi drużyny, może zaaranżować szereg spotkań. O ile nie będą to spotkania z przywódcami organizacji, to powinien mieć na uwadze, że wśród adeptów Mścicieli, najwięcej znajdzie Uzdrowicieli Krwi, Zwiadowców i Złodziei. Jest również kilku Czarodziejów, Wojowników i Trubadurów, a także jeden młodszy Ksenomanta i Zbrojmistrz. Najlepiej poziom zaawansowania napotkanych członków organizacji dostosować do oczekiwań i możliwości bohaterów graczy..

Przedmioty

Wspominaliśmy o specyficznych rytuałach i przedmiotach, jakimi posługują się Landyjscy Mściciele. W tym miejscu przedstawiamy najważniejsze z nich.

Amulety krwi

Przedmioty te przygotowuje Nikolis. Przez lata udoskonalał swe umiejętności tworzenia amuletów, w czym aktywnie pomagają mu najlepsi specjaliści współpracujący z organizacją.

Zew krwi Kathona (Rozwzorcowanie 1)

Amulet jest niewielkim, górskim kryształem nasączonym krwią potomka Kathona Krzywoookiego. Nikolis zwykle umagicznia te przedmioty w pobliżu miejsca śmierci orkowego bohatera, wkraczając dzięki swoim mocom, do przestrzeni astralnej. W ostatecznej fazie rytuały pomaga mu wiele duchów służebnych i sprzymierzonych.

Kryształ umieszczony pod skórą wnika w strukturę ciała Dawcy Imion, zadając mu 1 punkt wyczerpania, które można wyleczyć po zdjęciu amuletów. Tak wyposażony Dawca Imion może wykonać test Percepcji, by stwierdzić, czy w jego otoczeniu nie ma jakiegoś potomka Kathona. Trudnością testu jest obrona magiczna orka, a zasięg działania równy jest zasięgowi wzroku postaci (nocą amulet jest bezużyteczny, chyba, że noszący go człowiek postrzega astralnie).

Każda aktywacja zadaje 1 punkt wyczerpania.

Do wykrycia obecności wystarczy przeciętny sukces (bohater zyskuje przeświadczenie, że w gronie obserwowanych orków znajduje się jakiś potomek Krzywoookiego). Sukces duży pozwala z całą pewnością stwierdzić, która to postać.

By pozbyć się amuletów, należy wykonać test Siły Woli o trudności równej obronie magicznej jego twórcy (16). Udana próba powoduje rozerwanie skóry i wypchnięcie kryształu siłą woli poza organizm. Próbę można podjąć raz dziennie.

Bohaterowie mogący dodawać karmę do testów Percepcji, czy Siły Woli, mają do tego prawo zarówno przy testach wykrywania orków, jak i usuwania amuletów.

Poskramiacz orków (Rozwzorcowanie 2)

Jest to wspólne dzieło Nikolisa i Andoviousa, służące dobrze członkom organizacji. Amulet przypomina mosiężny, gładki pierścień, pozbawiony wszelkich ozdób. Założenie go na palec prawej dłoni powoduje 2 punkty Wyczerpania (w chwili założenia, duch zaklęty w pierścieniu sięga po moc krwi Dawcy Imion). Można je wyleczyć dopiero po zdjęciu pierścienia.

Jednorazowa aktywacja, pozwala Dawcy Imion dodać 2 stopnie do jakichkolwiek testów oddziaływania wobec przedstawicieli rasy orków, albo podnieść o 2 swoją obronę społeczną, gdy jakkolwiek ork usiłuje oddziaływać na nią.

Każda aktywacja zadaje 1 punkt wyczerpania, który może być wyleczony w normalny sposób. Podobnie jak w przypadku Zewu Krwi, by pozbyć się pierścienia, noszący go Dawca Imion musi wykonać test Siły Woli, tym razem o trudności równej obronie magicznej ducha zaklętego w amulecie krwi (11). Próbę można podjąć raz dziennie.

Trucizny

Landyjska Krew

Tę zabójczą miksturę używali Mściciele w początkach swej działalności. Nim Andovious uległ wpływom Livii. Trucizna ta jest wyłącznie do dyspozycji Landyjskich Mścicieli i w żaden sposób nie może wpaść w ręce bohaterów graczy targujących się na pierwszym, lepszym straganie w Landis.

Trucizna jest przygotowywana w rytuałach krwi i jak wskazuje nazwa, członkowie organizacji używają do tych celów krwi własnej. Jako że jest to dość plugawa odmiana magii, astralne postrzeganie flakonów wypełnionych trucizną, od razu powinno dać do zrozumienia badaczowi, że ma do czynienia z silną i destrukcyjną magią krwi. Obrona magiczna trucizny to 11. Landyjska Krew jest trucizną śmiertelną, musi jednak dostać się do krwioobiegu ofiary.

Zwykle Mściciele usypiali swe ofiary, a następnie posługiwali się narzędziami Uzdrowicieli Krwi (srebrny przewód zakończony po obu stronach orichalkowymi wenflonami), by wkuć się w żyły ofiary i delikatnie wtłoczyć w nie porcję trucizny.

Ofiara musi natychmiast wykonać test Żywotności o stopniu równym obronie magicznej trucizny. W przypadku przeciętnego sukcesu ofiara otrzymuje dwie rany, w przypadku dużego ? tylko jedną. Ogromny sukces oznacza, że trucizna nie zadziałała.

Nieudany test aktywizuje magię trucizny i sprawia, że ofiara nieodwracalnie umrze po roku i jednym dniu od zadania trucizny. Takiej postaci nie można wskrzesić w żaden ze znanych sposobów, a magia użyta do tego celu, podobna jest do efektów rytuałów Kluczy Śmierci.

Pomysły na przygody

Organizacja Landyjskich Mścicieli sama w sobie nie jest zbyt interesująca dla graczy.

Wstąpienie w jej szeregi niesie zbyt wielkie uzależnienie się od Andoviousa Achertaina i nie pozwala na swobodną grę. Natomiast dla Mistrza Gry może być skarbnica pomysłów na kilka sesji, albo całą kampanię.

Po drugiej stronie barykady

Bohaterowie opuszczają serce Barsawii i kierują się ku południowym granicom. Wybierając przesmyk między Lśniącymi Szczytami i Górami Delaryjskimi, wkraczają w środek nieudolnie tworzącej się państwowości orków. Swymi talentami i doświadczeniem starają się pomóc Kratis Gron w opanowaniu rozprzestrzeniającego się chaosu. Niespodziewanie ginie kilku wodzów, pretendujących do ręki Kratis (tym sposobem legitymizujących posiadanie tronu przyszłego Kara Fahd). Oskarżenia padają na najbliższych współpracowników Kratis Gron, jednak bohaterowie graczy odkrywają krok o kroku ślady, prowadzący ich do Landyjskich Mścicieli.

Ten pomysł wymaga od prowadzącego dobrej znajomości kultury orkowej w Barsawii i zacięcia do prowadzenia krwawych intryg politycznych. W tle może umieścić nie tylko łowców niewolników, pracujących dla generała Dagendrena z Jerucz; czy theańskich szpiegów manipulujących otoczeniem legendarnej Cratis (jak agentka Sorge Ogniste Serce). Z całą pewnością przydadzą się prowadzącemu ?Mieszkańcy Barsawii t2?, ?Powietrzna Przysłań i Vivane?, a najbardziej ?Ork Nation of Cara Fahd?.

Ci, którzy wykorzystują firmowe kampanie, mogą znaleźć Landyjskich Mścicieli użytecznymi, podczas kampanii ?Blades?. Badając historie orkowych legend z całą pewnością dotrą do ruin Landis, a kto wie, może staną okoniem samej organizacji?

Nowa dyscyplina

Wśród członków Mścicieli jest grono Uzdrowicieli Krwi. Jak zaznaczono w tekście, pomysł pochodzi z powieści osadzonych w świecie Earthdawn (Talisman i Prophecy?). Sama dyscyplina została opracowana przez Graeme Lindsell i Roberta Stehwiena. Szczegóły uważny Mistrz Gry znajdzie w internecie.

Prowadzący może uznać tę dyscyplinę za interesującą i wprowadzić w jej arkana któregoś ze swoich graczy. By pozostała część drużyny nie usychała z nudów, można ich w całkiem interesujący sposób zapoznać z Landyjskimi Mścicielami, zależnie oczywiście od charakteru całej grupy.

Podwójni agenci

Tym razem to Thera, a konkretnie mistrz wywiadu Kenedrick Tashir zainteresuje się bohaterami graczy. Oczywiście ten t'skrang z domu Carinci jest zbyt dumny by osobiście kontaktować się z barbarzyńcami (chyba że osiągnęli co najmniej 3 poziom sławy). Zwykle

czyni to poprzez któregoś ze swych agentów.

Działania Landyjskich Mścicieli zbyt wiele cierpliwości kosztują therańskiego szpiega. Chce użyć barsawiańskich przynęt, by mieć powody do interwencji. I jak zwykle czynią to Carinci, chce to zrobić w białych rękawiczkach.

Postacie graczy mogą podjąć delikatną grę. Z jednej strony udawać sympatię dla bardzo hojnej Thery i starać się pozyskać zaufanie Landyjskich Mścicieli (niestety drużyna powinna być wybitnie ?ludzka?, choć jakiś ork dodałby smaku). Z drugiej, mogą skontaktować się z Okiem Throalu i odegrać rolę podwójnych agentów, pracując dla starego J?Rola, który obecnie sprawuje pieczę nad throalskim wywiadem.

Stawka jest wysoka, a gracze muszą obracać się w kilku strefach wpływów (Thera, Throal, Mściciele i z całą pewnością orki z Kara Fahd).

Pomocą dla Mistrza Gry będą tu pozycje ?Powietrzna Przystań i Vivane?, ?Therańskie Imperium? i ?Secret Societies of Barsaive?.

Przygoda standardowa na pozór

Piękna żona niejakiego Kallariana z Jerris, zwróci się o pomoc do naszych adeptów. Jej brat, żyjący w okolicach Parland od dłuższego czasu nie daje znaku życia. Ha, adepci nie mogą odmówić. Kallarian to przecież autorytet wśród skrybów Wielkiej Biblioteki, jeden ze współautorów wiekopomnego dzieła Mieszkańców Barsawii.

Jeśli adepci nie lubią uczonych i skrybów, a muszą jednak skonsultować się z wybitnym historykiem, proponuję podsunąć im Tolana Oddeara, Landyjczyka, sojusznika Mścicieli. On może naprowadzić drużynę na Kallariana i jego żonę.

Co stało się z niesławnym bratem, imieniem Fondal wiemy z relacji kapitana T?rasque (on sam pewnie zażywa już wczasów w łaźniach Thery). Przed graczami staje jednak prawdziwe wyzwanie, odnaleźć Fondala i o ile żyje, uwolnić go z Jerucz. Niewykonalne? Nie dla naszych adeptów.

A przy okazji poszukiwań śladów Fondala natrafiają na Landyjskich Mścicieli. Zresztą Fondal był ich członkiem. Kto wie, czy Andovious nie pokieruje delikatnie bohaterów, by uwierzyli, że to oni naprawdę chcą dokonać bohaterskiego uwolnienia tego niewiele znaczącego dla organizacji człowieka?

Mistrzowi Gry do realizacji tego wątku wystarczy w zupełności ?Powietrzna Przystań i Vivane?. Choć może pokusić się o wprowadzenie motywów łączących Fondala i Czarodziejkę Sahri (tylko taki nieudacznik jak Fondal mógł wzbudzić zainteresowanie takiej brzyduli jak Sahri), co skieruje znów adeptów w ruiny Ustrektu. Tam mogą zająć odpowiednie stanowisko wobec działań Sahri skierowanych przeciwko Odnowicielom Ustrektu. Zależnie od składu drużyny, bieg wydarzeń może przybrać nieoczekiwany obrót. Wtedy dobrze by było mieć pod ręką ?Crystal Riders of Barsaive? i ?Prelude to War?.