Echa Karmazynowego Pogłosu

Minęło zaledwie kilka miesięcy od zakończenia wyścigu o pryzmaty magii.

Przez wiele tygodni oddziały wysłane przez miasta, dwory, klany i kulty Gondii przemierzały Krainę Czaszek, walcząc o każdy fragment mocy, który oparł się **Nullfali**. Ginęli wodzowie, płonęły sztandary, a dawne przymierza rozpadały się pod ciężarem strachu i ambicji. Każdy wierzył, że zgromadzenie pryzmatów pozwoli przywrócić utraconą magię i zdobyć przewagę nad osłabionymi sąsiadami.

Najwięcej z nich pozyskała **Noctyss**. Po zakończeniu zmagań wycofała się w Góry Varrock i rozpoczęła badania nad zdobytymi kryształami. Przez kilka miesięcy z jej siedziby nie napływały żadne wieści. Przełęcze spowiła gęsta mgła, a nocami nad szczytami widywano rubinowe błyski. Niektórzy uznali, że Noctyss utraciła kontrolę nad pryzmatami. Inni wierzyli, że cierpliwie przygotowuje się do kolejnego ruchu.

Prawda okazała się znacznie gorsza.

Pryzmaty nie były zwykłymi naczyniami magicznej energii. W ich wnętrzu zachowały się ślady miejsc, wydarzeń i emocji, które je ukształtowały. Niektóre szeptały głosami zmarłych. Inne ukazywały obrazy dawno zniszczonych miast. Były też takie, które pulsowały gniewem tak potężnym, jakby wewnątrz kryształu wciąż trwała bitwa. Nawet dla Noctyss natura tej mocy nie była w pełni zrozumiała. Mimo to podjęła próbę jej ujarzmienia.

W głębi Gór Varrock przeprowadzono rytuał, którego celem było wykorzystanie pryzmatów do odwrócenia skutków Nullfali. Moc Shyish miała przetoczyć się przez Gondię, zgasić wszelkie życie na swej drodze, a następnie podnieść umarłych, aby służyli Wielkiemu Nekromancie i tym, którzy działali w jego imieniu.

Gdy rytuał dobiegł końca, ziemia zadrżała.

Z Gór Varrock buchnął słup czerwonego światła.

Nie przypominało ono błękitnego ognia Rozdarcia Ciszy ani zielonkawej poświaty Nullfali. Była to czerwień głęboka i nienaturalna, podobna do blasku słońca oglądanego przez warstwę świeżej krwi. Strumień przebił chmury, rozświetlając na krótką chwilę całą Gondię. Na zachodzie widziano go ponad bagnami Grendhal, na północy odbijał się w murach Cindral-Gond, a na południu zabarwił wody Morza Dusz niczym rozlana posoka.

Potem światło opadło.

Nie runęło na ziemię niczym uderzenie burzy. Rozeszło się po kontynencie jako drżenie – głęboki, niesłyszalny ton, który przeniknął skały, korzenie drzew, kości umarłych i serca żyjących. Przez jedną krótką chwilę każdy mieszkaniec Gondii poczuł, jakby cały świat stał się wnętrzem ogromnego dzwonu.

Uczeni Kręgów Bramowych z Cindral-Gond nazwali to zjawisko **Rubinowym Rezonansem**. Twierdzili, że pryzmaty wprawiły magiczną tkankę Gondii w drgania, wzbudzając częstotliwości uśpione od czasów Rozdarcia Ciszy.

Lud Gondii nie potrzebował jednak uczonych słów.

W osadach, twierdzach i obozach wydarzenie szybko otrzymało prostszą nazwę.

Karmazynowy Pogłos.

Tak bowiem je zapamiętano – jako echo rytuału, które nie ucichło wraz ze zgaśnięciem światła, lecz wciąż powracało z odległych wzgórz, ruin oraz miejsc, w których niegdyś przelano dostatecznie wiele krwi.

Karmazynowy Pogłos przetoczył się przez lasy, góry, bagna i równiny. Dotarł do zgliszcz Solvaru, Nizin Myrrth, murów Cindral-Gond i najdalszych brzegów Morza Dusz. W wielu miejscach osłabił skutki Nullfali, przywracając przepływ stłumionej dotąd magii. W innych połączył się z pozostałościami zielonkawej energii, tworząc wiry mocy niepodobne do niczego, co wcześniej widzieli uczeni Gondii.

Ludzie padali na kolana. Nieumarli podnosili twarze ku niebu. Kości spoczywające od stuleci pod ziemią drżały w grobach.

Lecz życie nie zostało unicestwione.

Rytuał wymknął się spod kontroli.

Karmazynowy Pogłos nie uśmiercił teraźniejszości.

Obudził przeszłość.

Pierwsze zjawisko odnotowano na Nizinach Myrrth, gdzie przed wiekami rozegrał się Krwawy Taniec. O świcie zwiadowcy ujrzeli na równinie dwie widmowe armie. Wojownicy starli się ze sobą dokładnie tak, jak uczynili to w dniu swej śmierci. Krzyczeli, szarżowali i ginęli, po czym ich sylwetki rozwiewały się w mgłę.

Kiedy ostatni z nich zniknął, wszystko rozpoczęło się od nowa.

Pierwszy okrzyk.

Pierwsza szarża.

Pierwsza śmierć.

Ten sam gniew. Ten sam strach. Ten sam koniec.

Wkrótce podobne doniesienia zaczęły napływać z całego kontynentu. W ruinach Solvaru widmowi obrońcy raz po raz próbowali zatrzymać niszczycielski marsz Kragnosa. Na górskich przełęczach ludzie ponownie ginęli pod toporami orruków z Ery Chaosu. W opuszczonych twierdzach odgrywały się dawne oblężenia, zdrady i egzekucje, choć ich uczestnicy od setek lat spoczywali w grobach.

Czasami echa wiernie powtarzały wydarzenia zapisane w kronikach. Innym razem ukazywały bitwy, o których nie zachował się żaden ślad. Zdarzało się również, że wśród widmowych szeregów dostrzegano wojowników pochodzących z różnych epok, walczących ramię w ramię lub mordujących się wzajemnie na polach, których za życia nigdy nie mogli razem przemierzać.

Miejsca te nazwano **Pętlami Bitewnymi**.

Nie były one jednak zwykłymi widmami ani złudzeniem. Każda powtórzona śmierć pozostawiała ślad. W ziemi, powietrzu i szczątkach poległych gromadziła się skondensowana energia, w której splatały się dusze, wspomnienia oraz ostatnie emocje wojowników.

Uczeni Cindral-Gond nazwali tę substancję **echorytem**, uznając ją za skrystalizowany produkt Rubinowego Rezonansu.

Żołnierze nadali jej prostsze miano.

Esencja furii.

W pobliżu Pętli gniew umarłych przenikał żyjących. Wojownicy czuli, jak ich mięśnie napełniają się siłą, a strach ustępuje miejsca dzikiej pewności. Rany przestawały boleć. Ciosy stawały się szybsze i brutalniejsze. Zmysły wyostrzały się, a serca biły w rytmie, który nie należał już wyłącznie do nich.

Niektórzy twierdzili, że słyszeli w głowach głosy poległych dowódców, nakazujące im nacierać, choć nie było już czego zdobywać. Inni widzieli przez krótką chwilę pole bitwy takim, jakim było setki lat wcześniej. Czuli zapach dawno wypalonej trawy, słyszeli komendy w zapomnianych językach i rozpoznawali twarze wojowników, których nigdy wcześniej nie spotkali.

Im dłużej trwała walka, tym silniejsza stawała się furia.

Wojownicy dokonywali czynów przekraczających granice ich możliwości. Podnosili się mimo śmiertelnych ran, rozbijali tarcze gołymi dłońmi i walczyli długo po chwili, w której ciało powinno było odmówić im posłuszeństwa. Każdy kolejny cios zdawał się przyciągać uwagę uwięzionych ech, a każde przelanie krwi wzmacniało ich obecność.

Nie wszyscy potrafili zapanować nad tą mocą.

Jedni wpadali w szał i rzucali się na własnych towarzyszy. Inni tracili poczucie czasu i zaczynali odgrywać role wojowników, których śmierć powtarzała się wokół nich. Byli też tacy, którzy po opuszczeniu Pętli już nigdy nie przemówili, wpatrując się jedynie w niewidzialne pole bitwy.

Z czasem dokonano jednak najważniejszego odkrycia.

Echa można było **pozyskać**.

Dusze uwięzione w Pętlach dało się uwolnić, kończąc ich nieustanne cierpienie i pozwalając im odejść poza granice świata śmiertelnych. Można było również złamać ich wolę, związać nekromantycznymi rytuałami i zmusić do służby. Istniały także sposoby pochłaniania ich gniewu, pożerania wspomnień oraz przemieniania furii umarłych w czystą siłę.

Niezależnie od obranej metody pozostawał echoryt – magiczny materiał powstający po rozbiciu lub wyczerpaniu Pętli.

Nikt nie znał jeszcze wszystkich jego właściwości.

Wiadomo było jedynie, że reagował na pryzmaty magii, przyciągał duchy i wzmacniał zaklęcia. W jego obecności budziły się uśpione artefakty, a dawne runy ponownie nabierały mocy. Nawet niewielkie okruchy echorytu potrafiły zasilać zaklęcia, które od czasu Nullfali pozostawały martwe.

W Cindral-Gond powołano specjalne kolegium badawcze, które miało ustalić związek między echorytem, Rubinowym Rezonansem a Bramą Ciszy. Jedni uczeni sądzili, że odpowiednia ilość esencji mogłaby trwale odwrócić skutki Nullfali. Inni ostrzegali, że zgromadzenie jej w jednym miejscu może rozerwać zasłonę pomiędzy Ghur a Shyish i stworzyć ranę, której nie zdoła zamknąć nawet Brama Ciszy.

Jeszcze bardziej niepokojące było zachowanie trzynastu dzwonów Rogatego Szczura.

Kiedy w pobliżu jednego z nich gromadzono echoryt, jego ton ulegał zmianie. Dźwięk stawał się głębszy, powolniejszy i przypominał bicie ogromnego, martwego serca. Nie wiadomo było, czy esencja osłabia dzwony, karmi je, czy też powoli przeobraża w coś nowego.

Skaveńscy prorocy utrzymywali, że ich dzieła pozostały nienaruszone. Mimo to coraz częściej nakazywali wzmacniać straże przy dzwonach, a tych, którzy wspominali o zmianie ich tonu, zabijano, zanim zdążyli powtórzyć swe słowa.

Tymczasem obszar, w którym przeprowadzono rytuał, pozostawał niedostępny.

Nad Górami Varrock nieustannie krążyła rubinowa burza. Przełęcze zmieniały położenie, ścieżki prowadziły wciąż do tych samych miejsc, a widmowe armie odgrywały nieznane bitwy, które być może nigdy wcześniej się nie wydarzyły. Wyprawy wysyłane w góry ginęły bez śladu albo powracały po kilku godzinach, przekonane, że minęły całe lata.

Niektórzy spośród ocalałych twierdzili, że w głębi burzy widzieli sylwetki wielkich armii maszerujących ku sobie po czerwonym niebie. Inni słyszeli własne głosy, wołające ich z miejsc, do których jeszcze nie dotarli. Byli również tacy, którzy przysięgali, że ujrzeli samych siebie ginących w bitwach, które dopiero miały nadejść.

Nikt nie wiedział, co wydarzyło się w samym sercu rytuału.

Jedni twierdzili, że Noctyss została uwięziona wśród własnych zaklęć. Inni, że nadal obserwuje skutki Karmazynowego Pogłosu i pozwala pozostałym frakcjom gromadzić echoryt dla celu, którego jeszcze nie ujawniła. Byli też tacy, którzy wierzyli, że rytuał wcale nie zakończył się porażką.

Być może wszystko przebiegało dokładnie tak, jak zaplanowano.

Wieść o Pętlach Bitewnych szybko dotarła do wszystkich potęg Gondii.

Siły **Porządku** ruszyły ku dawnym pobojowiskom, aby rozbić Pętle, wyzwolić uwięzione dusze i nie dopuścić, by cierpienie poległych stało się orężem tyranów. Dla nich echoryt był pozostałością po duszach, które należało oczyścić i zabezpieczyć, zanim ich pamięć zostanie splugawiona.

Armie **Śmierci** zapragnęły zniewolić echa, podporządkować je swej woli i powiększyć swoje legiony o wojowników, którym odmówiono wiecznego spoczynku. W ich oczach Pętle nie były przekleństwem, lecz nieprzebranym źródłem rekrutów, wiedzy i nekromantycznej mocy.

Wyznawcy **Chaosu** zamierzali pożreć esencję furii, nakarmić nią swoich bogów i przemienić gniew umarłych w siłę zdolną rozedrzeć samą Gondię. Nie chcieli wyzwalać ani zniewalać dusz. Pragnęli spalić ich wspomnienia, pochłonąć ich wściekłość i pozostawić po nich jedynie pustkę.

Każda ze stron znalazła własne usprawiedliwienie.

Każda uznała, że echoryt nie może dostać się w ręce wroga.

I każda wysłała swoje armie.

Tak rozpoczął się nowy wyścig.

Nie o ziemię.

Nie o koronę.

Nie nawet o władzę nad magią.

Lecz o wspomnienia wszystkich wojen, jakie kiedykolwiek stoczono w Gondii.

Dawne pola bitew znów rozbrzmiewają szczękiem oręża. Martwi ponownie podnoszą broń. Ich gniew przenika żyjących, a każda kolejna walka wzmacnia Pętle, które miała zakończyć.

Uczeni nadal nazywają to Rubinowym Rezonansem.

Lecz żołnierze wiedzą lepiej.

Słyszą bowiem Karmazynowy Pogłos w uderzeniach własnych serc, w szczęku broni i w krzykach poległych, którzy nie potrafią już umrzeć.

Przeszłość Gondii przebudziła się.

I tym razem nie zamierza odejść.