LORE GONDII

TERMINOLOGIA DLA KADŁUBKÓW

- W niniejszym tekście uniwersum Age of Sigmar nazywane będzie **Krainami Śmiertelnych** (ang. Mortal Realms) – to zbiorcze określenie **ośmiu** wielkich obszarów tworzących multiwersum aosa; obszarów będących tak wielkimi, że każdy w zasadzie zasługuje na miano odrębnego świata. Obszary te są połączone **Wrotami Krain** (ang. Realm Gates).
- Warto tutaj nadmienić, że czasem zamiennie za słowo **Krainy** będzie wykorzystywane słowo **Królestwo**. Należy to traktować tutaj jako synonim.
- Jedną z Krain Śmiertelnych jest **Królestwo Ghur** – dzika, pierwotna kraina zamieszkana przez bestie wszelkiej maści, pełna nieokiełznanej siły natury i ciągłych konfliktów.
- Opis wydarzeń kampanii skupia się na **kontynencie Gondia** – jednym z wielu lądów Królestwa Ghur. Choć relatywnie niewielka i odizolowana geograficznie, Gondia stanowi istotny punkt strategiczny na północy, sąsiadując z kontynentami **Thondia** i **Korrok**.

HISTORIA KONTYNENTU

U zarania dziejów, na długo nim Sigmar przybył do Krain Śmiertelnych, w czasach, gdy Królestwo Ghur istniało tylko jako opowieść szeptana przez duchy wiatru i ryki megafauny, ziemie oddalonego od pozostałych lądów kontynentu, który miał kiedyś przyjąć nazwę Gondii, były dzikie, nieujarzmione i bezlitosne. Zanim pojawiły się pierwsze zręby cywilizacji, wydarzyło się coś, co przetrwało jedynie w legendach powtarzanych przez seraphonów i najstarszych skaldów duardinów. Było to **Rozdarcie Ciszy** – chwila, w której niebo pękło, a ziemia zapłonęła błękitnym ogniem. Dziesiąta burza miała uderzyć w sam środek kontynentu, rozrywając zasłonę między światem żywych, a Królestwem Shyish. Tam, gdzie błyskawica dotknęła ziemi, zrodziła się **Brama Ciszy** – czarny monolit pokryty runami, których nie znała żadna cywilizacja. Nie wiadomo, czy została stworzona przez bogów, czy była dziełem czegoś nawet starszego niż oni. Od tej pory czas wokół Bramy

przestał płynąć normalnie, a światło i cień w promieniu wielu mil mieszały się w sposób przyprawiający o szaleństwo.

W **Erze Mitów**, gdy Sigmar zstąpił do Krain Śmiertelnych u boku **Dracothiona**, ziemie Gondii zamieszkiwały już liczne wędrowne klany brutalnych orruków, podążających za swoim dzikim bóstwem – **Gorkamorką**. Ludy aelfów, ludzi i duardinów stanowiły prymitywną mniejszość, żyjąc w cieniu potęgi zielonoskórych. Jednak po tym, jak Gorkamorka dołączył do panteonu Sigmara, w Gondii zapanował czas względnego spokoju przerywanego jedynie sporadycznymi konfliktami przygranicznymi. Cywilizacja ludzi powoli rozwijała się na obrzeżach kontynentu, podczas gdy orrukowie niezmiennie przemierzali gęste dżungle, poszarpane łańcuchy górskie i bezkresne knieje wnętrza lądu.

W końcu jednak nadszedł czas zdrady – **Era Chaosu**, rozpoczęta wraz z nadejściem Wielkiej Inwazji, gdy armie Archaona Wszechwybrańca niczym fala ognia rozlały się po Krainach Śmiertelnych, wypowiadając wojnę całemu Panteonowi Sigmara. W kulminacyjnym momencie – podczas **Bitwy Płonących Niebios** – Gorkamorka zerwał sojusz z bogiem-królem i pogrążył się w orgii destrukcji, rażąc toporem zarówno demony, jak i dawnych sprzymierzeńców. Gdy Sigmar, zdruzgotany i osamotniony, zamknął się w **Azyrze**, porzucając swoich wyznawców w siedmiu pozostałych królestwach, Gondia została sama – wystawiona na pastwę grozy i zgliszczy. Wówczas orrukowie z Ghur, podążając za swym bóstwem rzucili się na wszystko, co pozostało żywe– z dziką furią atakowali ludzi, duardinów i aelfów, nie czyniąc sobie różnicy między śmiertelnikiem, a wyznawcą Chaosu. Tam, gdzie kroczyli, nie było miejsca dla demonów, a siły Mrocznych Potęg, choć przerażające, nie zdołały zakorzenić się na dobre w tych dzikich ziemiach. Paradoksalnie to właśnie brutalność orruków ocaliła Gondię – bronili jej nie z litości, lecz z czystej, niepohamowanej zawziętości. Ludzie Gondii przywykli do życia pod jarzmem zielonoskórych. Przetrwali, kryjąc się wśród ruin, lasów i gór. W tych nieprzyjaznych warunkach nie było miejsca na wpływy Chaosu – tylko na przemoc i przetrwanie. I tak, przez pięćset długich lat, Gondia stawiała opór – nie jako zjednoczone królestwo, lecz jako zdziczały kontynent, gdzie topór orruka równie często spadał na czerep demona, co na głowę człowieka. Był to czas bez królów i bez nadziei, lecz także czas, w którym niebo nad Gondią nigdy na długo nie zapłonęło znakami Mrocznych Bogów.

Po pięciu stuleciach ciemności, gdy dym wciąż unosił się nad zgliszczami dawnych twierdz, a huk bitew był tłem codzienności, niebo nad Krainami Śmiertelnych rozdarło się na nowo – Sigmar powrócił. Zrodzeni z burzy Stormcaści uderzyli na wrogów ludzkości w innych częściach wieloświata, rozpoczynając **Wojny o Wrota**, a echo tego powrotu, niczym odległy grom, dotarło aż do dzikiej Gondii w królestwie Ghur. Nie poprzez posłańców czy armie, lecz przez sny i szept wiatru, przez błyski w burzowych niebiosach i drżenie ziemi pod nogami szamanów. Dla wielu prymitywnych klanów ludzi była to zapowiedź wybawienia – znak, że bóg-król nie zapomniał o nich do końca. Nastała **Era Sigmara**.

Zew prowadził ku północnej części kontynentu, gdzie – jak głosiły legendy – wciąż tliła się pradawna moc pozostała po Rozdarciu Ciszy. Tam to właśnie, na **Wzgórzach Nahlos**, wokół enigmatycznego monolitu znanego jako Brama Ciszy, zaczęły gromadzić się plemiona ludzi, którzy choć ubodzy, rozproszeni i wyczerpani, zdołali wznieść pierwsze osady i umocnienia. Ich duch nie zgasł, a wręcz odżył na nowo w oczekiwaniu na nadejście wybawcy. Tam właśnie zawiązała się pierwsza konfederacja nowej epoki – **Koalicja Kamiennych Płomieni** – wspólnota wodzów, szeptunów i wojowników, z której miała narodzić się nowa Gondia.

Gdy siły Sigmara wreszcie dotarły do Wzgórz Nahlos, pomogły plemionom w ufortyfikowaniu osady i wyniesieniu jej do rangi miasta. Dały ludom Gondii nie tylko nadzieję, ale i cywilizację. W ten sposób, w ciągu trzynastu lat powstała **Cindral-Gond** – metropolia o trójwarstwowej strukturze, pełna bastionów, świątyń i Kręgów Bramowych, gdzie kapłani badali tajemnice przejść między światami. Brama Ciszy została uświęcona przez **Jundarię Złotogłos**, a miasto nazwano imieniem jednej z legendarnych wieszczek ludu, która jako pierwsza przepowiedziała nadejście wyzwolicielskich armii boga-króla. Cindral-Gond stało się sercem północnego Ghur.

Ghur jednak nie chciała milczeć. Po ledwie dwóch dekadach z pobliskich **Nizin Myrrth** zaczęły sączyć się cienie – mgły pełne szeptów, zwiastujące śmierć. Z tej zasłony wyłonił się **Vladarkh Mroczny Pożeracz** – wampir z dolin Shyish, który przebił się przez Bramę Ciszy i poprowadził swe armie do świata żywych. W Nizinach Myrrth rozegrał

się **Krwawy Taniec** – epicka bitwa trwająca siedem dni i nocy. Stormcaści pod wodzą **Yarromira Młotodzierżcy** odparli nieumarłych, lecz doliny na zawsze pozostały skażone – dusze poległych do dziś śpiewają tam z wiatrem.

Wkrótce potem w Gondii doszło do kolejnej tragedii. Król **Haromir Ravell**, władca jednej z twierdz **Wschodnich Rubieży**, zaginął w **Dolinie Cieni**, by wrócić po kilku tygodniach – milczący, zmieniony, z pustką w oczach. Złożył przysięgę **Necravelli** – **Mortarchini Ciszy** – i stał się jej wasalem. Przemianował **Zamek Bargast** na **Duszgard** i ogłosił powstanie **Nekrokrólestwa Nahlum**. Znaczna część wschodniej Gondii odpadła, a wielu ludzi Haromira przyjęło nieśmiertelność jako dar. Zdrada ta naznaczyła Gondię piętnem rozłamu.

W centrum i na zachodzie Gondii, gdzie rozciągają się trujące bagna **Grendhal**, od zawsze panowali orrukowie – dzicy, nieujarzmieni, nieprzerwanie toczący walki między sobą i z każdym, kto śmiał wkroczyć na ich ziemie. Przez stulecia wojny z Chaosem ich siły były rozproszone, pochłonięte ciągłą rzezią i plądrowaniem. Lecz gdy wpływy Mrocznych Potęg osłabły z nadejściem Ery Sigmara, a ogień Wielkiej Inwazji wygasł, klany orruków po raz pierwszy od pokoleń zdołały się skonsolidować. Na mokradłach Grendhal powstały surowe imperia Kruleboysów i Ironjawzów. Liczne klany zbudowały swoje bastiony na pleśni i kościach, z których raz po raz wyruszały na łupieżcze wyprawy przeciw cywilizowanym enklawom zachodu i północy.

W roku setnym po rozpoczęciu Wojen o Wrota, do Gondii dotarła boczna odnoga panujących w innych królestwach **Wojen Dusz**. Kontynent przecięły potężne wyładowania energii, które wydostały się z Bramy Ciszy na skutek potężnego **nekrowstrząsu**, wywołanego przez **Shyish Nadir** – wir sprzęgnięty mocą z rytuałem Mrocznego Nagasha z Nagashizarru. Gondia została nawiedzona zjawiskiem zwanym przez uczonych **Arcanum Optimar**, a zaklęcia wymknęły się spod kontroli magom i czarownikom. Wiele z nich po dziś dzień przemierza ziemie Gondii niszcząc jej krajobraz i wszystko co napotkają na swojej drodze.

Niespełna rok później doszło do ataku nieumarłych z Nahlum, którzy przypuścili atak na Bramę Ciszy, pragnąc odbić ją celem wpuszczenia do

Ghur większych sił z Shyish. Doszło do trwającego blisko rok **Oblężenia Mgły,** a Cindral-Gond stanęło wówczas na krawędzi zagłady. Wówczas Stormcaści z **Zakonu Gromowego Węża**, prowadzeni przez **Lorda-Celestanta Thronaxa Świetlistego**, odpowiedzieli **Rytuałem Oślepienia Bramy** – światłem tak potężnym, że zatrzymało samo nadejście śmierci. Bitwa trwała dziewięć dni. Gdy opadł kurz, Brama pozostała w rękach Sigmara, a na znak tryumfu na jej szczycie wzniesiono twierdzę **Auric Glorium**.

Wkrótce po oblężeniu **Excelsis** na południu Ghur, wypchnięty stamtąd podstępem, wściekły i żądny zemsty Kragnos runął na Gondię jak żywioł. Jego niszczycielski marsz przez zachód kontynentu wstrząsnął samą ziemią i niebem. W swej furii w kilka godzin zrównał z ziemią **Solvar**, bastion wiedzy i sztuki, pozostawiając jedynie sterczące z ruin kamienne Iglice – miejsce, gdzie podobnież teraz skaveni zbierają szczątki burzowej magii. Ten akt czystej destrukcji uczynił go świętą ikoną dla gondyjskich orruków, którzy czczą go jako ucieleśnienie ich własnej, niepowstrzymanej natury, niekiedy stawiając go nawet ponad Gorkamorką.

Południe kontynentu również nie zaznało spokoju. Z głębokich i starożytnych dżungli wyłonili się seraphoni, tworząc **Ołtarz Gwiezdnych Lian** – połączenie świątyni i fortecy, zakotwiczone w czasoprzestrzennym punkcie. **Sotek-Vahr**, ich lewitujący tempel, unosił się ponad chmurami, niezaangażowany, lecz zawsze obecny – niczym wzór wpisany w niebo.

Jeszcze dalej na południowy zachód spowita mgłą woda odsłoniła **Archipelag Szeptów** – znikające i pojawiające się wyspy, dom Idoneth Deepkin. Ich pojawienie się zwiastowało zniknięcia dusz i całych wiosek. Nie nawiązywali kontaktu. Ich obecność była jak cień nadziei – niepokojąca i milcząca.

Wśród chmur pojawiło się nowe zagrożenie – **Cytadela Zmiennokształtnej Gwiazdy** – lewitujący zamek Tzeentcha, utkany z alchemii, snów i iluzji. Nikt nie wiedział, skąd się wzięła. Po prostu pewnego dnia była. Cień rzucany przez twierdzę wpływał na umysły – wspomnienia traciły kształt, marzenia przybierały obce formy. **Wielki**

Arkanista Siel'Yx oferował wiedzę i wolność od śmierci. Ci, którzy zgodzili się słuchać – nigdy nie byli już tacy sami.

W tych dniach nad Gondią unosi się także powietrzne miasto duardinów – **Barak Zarr** – zbudowane wokół gigantycznego eterycznego rdzenia. Zasilany eter-złotem sterowiec-matka, znany jako „**Skogrzmot**", przemierza niebo między górami, a odległymi ruinami, niosąc technologie, artylerię i historię niezłomnej odporności.

Dziś Gondia to kraina rozdarta – między światłem a cieniem, między duchem a mięśniem, między nadzieją a rozpaczą. Cindral-Gond wciąż trwa, będąc po zniszczeniu Solvaru ostatnim potężnym bastionem Sigmara w tej części Ghur. Ale historia Gondii… dopiero się rozpoczyna. Władze Cindral-Gond postanowiły bowiem wysłać emisariuszy do wszystkich ośrodków cywilizacji na kontynencie. Skutkiem długich rozmów dyplomatycznych było podpisanie **Paktu Wspólnego Światła**, którego celem jest uregulowanie sojuszniczych zobowiązań wobec sił dziczy Ghur, Chaosu i nieumarłych.

KALENDARIUM

Przed Erą Mitów	Ziemie Gondii pozostają nieujarzmione, pełne megafauny i duchów. Kontynent jest odseparowany od reszty lądów Ghur. Żadna cywilizacja nie zapuszcza się w te dzikie rejony. Pewnego dnia niebo niespodziewanie pęka, a ziemia płonie błękitnym ogniem. Dziesiąta burza rozdziera zasłonę między życiem a śmiercią, tworząc Bramę Ciszy. Czas wokół monolitu zaczyna płynąć w sposób nienaturalny.
Przed Erą Mitów	Wnętrze kontynentu pozostaje pod kontrolą orruków wyznających Gorkamorkę. Klany zielonoskórych przemierzają góry, dżungle i puszcze, nieustannie walcząc. Równie prymitywni, lecz słabsi od nich ludzie trzymają się z dala od ich szlaków.
Początek Ery Mitów	Sigmar zstępuje do Krain Śmiertelnych wraz z Dracothionem. Gorkamorka dołącza do jego panteonu, a w Gondii zapada kruchy pokój. Ludzie, alefowie i duardini zaczynają powolne osadnictwo na obrzeżach kontynentu. Początek Ery Mitów.
Era Mitów	Cywilizacja Sigmara rozwija się w Gondii. Powstają miasta i królestwa. Jest to czas stabilizacji i jedynie drobnych przygranicznych konfliktów między klanami.
Początek Ery Chaosu	Rozpoczyna się Era Chaosu – armie Archaona zalewają Krainy Śmiertelnych. Kolejni bogowie panteonu porządku odwracają się od Sigmara. Dochodzi do Bitwy Płonących Niebios na planie Aqshy podczas której Gorkamorka zdradza Sigmara i pogrąża się w szaleńczej furii. Sigmar z resztkami swych sił zamyka się w Azyrze. Orrukowie w Ghur od tej pory zwalczają zarówno wyznawców Chaosu, jak i dotychczasowych

	sprzymierzeńców. Gondia zostaje porzucona – przetrwać mogą tylko najsilniejsi, a u jej wybrzeży pojawiają się niezliczone siły wyznawców rujnujących potęg.
-498 do -1 ST (Era Chaosu)	Zielonoskórzy z Ghur stają się mimowolną tarczą przeciwko Chaosowi. Przetrwanie staje się walką o każdy dzień. Gondia trwa jako kraina przemocy, lecz nie poddaje się demonicznej korupcji. Cały kontynent trwa w stanie nieustannej wojny i bezkrólewia. Klany ludzkie i bestie egzystują pod jarzmem orruków. Nad Gondią nigdy na stałe nie zapłonęły znaki Mrocznych Bogów.
1 ST (Era Sigmara)	Sigmar wraca do Krain Śmiertelnych wraz ze Stormcastami. Rozpoczynają się wojny o Wrota Krain. Wieści o tym docierają do Gondii poprzez sny, wizje i znaki. Początek Ery Sigmara.
2 ST	Ludzie Gondii, natchnieni nową nadzieją, podążają na północ kontynentu. Na wzgórzach Nahlos gromadzą się pierwsze plemiona. Rozpoczyna się budowa osad wokół Bramy Ciszy.
3 ST	Plemiona ludzkie łączą siły, tworząc konfederację zwaną Koalicją Kamiennych Płomieni. Ich celem jest przetrwanie, rozwój i oczekiwanie na wyzwolenie. To pierwszy zalążek nowej Gondii.
11 ST	Siły Sigmara docierają do wzgórz Nahlos. Pomagają w rozbudowie osad, wznosząc ufortyfikowane miasto Cindral-Gond.
24 ST	W ciągu trzynastu lat powstaje metropolia z bastionami, świątyniami i Kręgami Bramowymi. Brama Ciszy zostaje uświęcona przez Jundarię Złotogłos. Cindral-Gond staje się sercem północnej Gondii.
49 ST	Z cieni Nizin Myrrth zaczyna sączyć się śmierć. Tajemnicze mgły zwiastują katastrofę. Gondia zbliża się do nowego zagrożenia.
50 ST	Vladarkh Mroczny Pożeracz, wampir z Shyish przekracza Bramę Ciszy i prowadzi armię nieumarłych. Dochodzi do Krwawego Tańca – bitwy trwającej siedem dni. Stormcaści odpierają wroga, lecz doliny zostają skażone na zawsze.
71 ST	Król Haromir Ravell ze Wschodnich Rubieży znika w Dolinie Cieni. Powraca jako sługa Necravelli i zakłada Nekrokrólestwo Nahlum. Zamek Bargast zostaje przemianowany na Duszgard.
74 ST	Znaczna część wschodniej Gondii przyjmuje dar nieśmiertelności. Gondia zostaje rozdarta od wewnątrz. Zdrada Haromira staje się piętnem całej epoki.
0 do 100 ST	Po osłabieniu Chaosu klany orruków jednoczą się na nowo. Na bagnach Grendhal powstają ich nowe imperia. Krwawe Księżyce i inne klany wznoszą bastiony wojny.
100 ST	Na skutek nekrowstrząsu wywołanego rytuałem Nagasha z Bramy Ciszy wydostaje się potężna fala energii Shyish, która doprowadza do zjawiska Acranum Optimar. Zaklęcia wymykają się spod kontroli magów, a wiele z nich rozpoczyna swą wędrówkę przez krajobraz Gondii.
101 ST	W Krainach Śmiertelnych wybuchają Wojny Dusz. W Gondii Nieumarli z Nahlum przypuszczają szturm na Cindral-Gond celem zdobycia dostępu do Bramy Ciszy. Dochodzi do Oblężenia Mgły. Stormcaści pod wodzą Thronaxa Świetlistego ratują miasto, rzucając Rytuał Oślepienia Bramy. Po dziewięciu dniach walki Brama Ciszy pozostaje w rękach Sigmara.
114 ST	Na szczycie Bramy wzniesiona zostaje twierdza Auric Glorium. Jest to symbol triumfu nad śmiercią.
117 ST	Po wypędzeniu z Excelsis, Kragnos zostaje przeniesiony do Gondii. Wściekły bóg Trzęsień rusza przez obce ziemie, siejąc zniszczenie. Rozpoczyna się jego legendarna ścieżka zagłady. Klany bestii i orruków ruszają jego śladem. Kragnos niszczy Solvar – perłę cywilizacji. Z miasta

	pozostają jedynie Iglice Solvaru. Ruiny stają się siedzibą skavenów poszukujących burzowej magii.
118 ST	Wielu orruków zaczyna czcić Kragnosa ponad Gorkamorkę. Widzą w nim czystą, bezlitosną siłę. Bagna Grendhal stają się kolebką nowej religii.
119 ST	Z południowych dżungli wynurzają się seraphoni. Wznoszą Ołtarz Gwiezdnych Lian i lewitujący tempel Sotek-Vahr. Ich obecność jest bierna, lecz stała.
121 ST	Na południowym zachodzie pojawiają się i znikają tajemnicze wyspy. Są domem Idoneth Deepkin. Ich pojawienie zwiastuje zniknięcia całych osad.
123 ST	Na niebie pojawia się Cytadela Zmiennokształtnej Gwiazdy – zamek Tzeentcha. Jego cień wpływa na umysły, a wspomnienia zmieniają kształt. Wielki Arkanista Siel'Yx kusi wiedzą i nieśmiertelnością.
127 ST	W niebiosach Gondii unosi się powietrzne miasto duardinów – Barak Zarr. Zasilany eter-złotem sterowiec-matka „Skogrzmot" przemierza niebo. To mobilna forteca i bastion technologii.
131 ST	Włodarze Cindral-Gond, stormcaści, aelfy, seraphoni i duardinowie zawierają Pakt Wspólnego Światła, który reguluje obronę przed siłami śmierci, Chaosu i dziczy Ghur. Historia Gondii dopiero się rozpoczyna.