Alaryk, Gniew Khorna

Echo wojny, które nie powinno powrócić.

Na długo przed Rozdarciem Ciszy, przed powstaniem Nullfali i na długo przed tym, zanim uczeni Gondii nadali nazwę Karmazynowemu Pogłosowi, po ziemiach Starego Świata wędrowało plemię zwane **Arpadzi.**
Byli ludem koczowniczym.
Ich domem nie były kamienne mury ani wielkie miasta, lecz bezkresne równiny, namioty z końskiego włosia i drogi wyznaczane przez wiatr. Arpadzi byli pasterzami, łowcami i wojownikami. Od pokoleń przekazywali sobie wiedzę o gwiazdach, koniach i wojnie.
Wśród nich urodził się chłopiec imieniem **Alaryk**.
Od najmłodszych lat wyróżniał się niezwykłą siłą i uporem. Nie był jednak wojownikiem, który szukał śmierci. Przeciwnie — Alaryk kochał życie swojego ludu. Walczył po to, aby Arpadzi mogli powrócić do swoich ognisk.
Kiedy dorósł, stał się jednym z najlepszych wojowników plemienia.
Nie wiedział jeszcze, że jego los został już naznaczony krwią.

Wojna przeciw Chaosowi

W czasach młodości Alaryka hordy Chaosu coraz częściej pojawiały się na ziemiach Arpadów.
Z północy nadciągali wojownicy przeklęci przez Mroczne Potęgi. Mutanci, bestie i kultyści palili osady, mordowali pasterzy i składali ofiary na zbezczeszczonych kamieniach.

Arpadzi nie posiadali armii zdolnej przeciwstawić się wielkim hordom Chaosu.
Mieli jednak konie.
I mieli Alaryka.
Przez lata uczestniczył w niezliczonych potyczkach.
Atakował z ukrycia, prowadził szarże na większe od siebie siły i nieraz wracał z pola bitwy pokryty krwią własną oraz wrogów.
Z każdym zwycięstwem jego sława rosła.
W końcu zaczęto nazywać go **Demoniczna Zmora**.
Lecz pewnego dnia miał stanąć naprzeciw wroga, którego nie mogła pokonać żadna ludzka odwaga.

Rzeź

Horda Khorne'a pojawiła się bez ostrzeżenia.
Nie przybyła po ziemię.
Nie przybyła po bogactwa.
Przybyła po **krew**.
Arpadzi walczyli przez cały dzień.
Czerwone słońce wisiało nad polem bitwy, kiedy szeregi plemienia zaczęły się załamywać. Konie padały, namioty płonęły, a ziemia nasiąkała krwią wojowników.
Alaryk walczył do ostatniej chwili.
Jego włócznia złamała się.
Potem stracił tarczę.
Miecz, który podniósł z ziemi, wyszczerbił się po kolejnych ciosach.
W końcu został otoczony.
Przed nim stanął demon Khorne'a.
Jego ciało było większe niż człowiek, a w dłoniach dzierżył demoniczny topór, który zdawał się drżeć z żądzy mordu.
Alaryk wiedział, że tym razem nie zwycięży.

Mimo to uniósł miecz.
Nie błagał.
Nie uciekał.
Spojrzał demonowi w oczy.
— **Jeśli chcesz mojej krwi, przyjdź po nią.**
Demon zamachnął się.
I wtedy coś spojrzało na pole bitwy.
Khorn.
Bóg Krwi dostrzegł śmiertelnika, który mimo pewnej śmierci nie upadł ani się nie wahał tylko walczył.
Zainteresowało go to.
Ostrze topora zatrzymało się tuż przed szyją Alaryka.
A potem świat śmiertelników zniknął.

Czempion

Alaryk otworzył oczy w miejscu, którego nie znał.
Pod jego stopami rozciągały się nieskończone pola kości.
Niebo było czerwone.
Rzeki wypełniała krew.
Na horyzoncie wznosiła się ogromna twierdza, której mury zbudowano z czaszek niezliczonych wojowników.
Przed nim stał Khorne.
Alaryk nie usłyszał słów.
Usłyszał rozkaz.
WALCZ.
I Alaryk walczył.
Nie jako niewolnik.
Nie jako bezmyślny kultysta.
Jako czempion.
Przez dziesięciolecia, a potem przez stulecia, Alaryk

przemierzał domenę Boga Krwi. Walczył z demonami, wojownikami Chaosu, potworami i innymi czempionami.
Każda bitwa była próbą.
Każda śmierć przeciwnika była ofiarą.
Każda rana była kolejnym znakiem jego oddania.
Czas w domenie Khorne'a nie płynął tak jak w świecie śmiertelników.
Dla Alaryka minęły setki lat.
W świecie materialnym minęły całe epoki.
Jego plemię dawno zniknęło.
Jego imię stało się legendą.
Jego ojczyzna zmieniła się nie do poznania.
Ale Alaryk wciąż walczył.
W końcu stał się jednym z najstraszniejszych wojowników Boga Krwi.
Jednak wśród potężnych czempionów Khorne'a był jednym z najbardziej zaciekłych i nie ustępliwych.
Dlatego nadano mu imię:
Alaryk Gniew Khorna.

Karmazynowy Pogłos

Alaryk powinien pozostać w domenie Khorne'a.
Tak miało być.
Aż nadszedł dzień rytuału Noctyss.
Kiedy pryzmaty magii zostały wykorzystane w Górach Varrock, ich moc nie tylko wprawiła Gondię w drżenie.
Karmazynowy Pogłos dotknął również miejsc, które nie należały do świata śmiertelników.
Dotarł dalej.
Przeniknął przez granice życia i śmierci.

Przez granice wspomnienia i rzeczywistości.
A w końcu dotknął samego Chaosu.
W domenie Khorne'a zadrżały pola czaszek.
Rzeki krwi wystąpiły z brzegów.
Demony zatrzymały się w pół kroku.
A gdzieś pośród nieskończonych wojen Alaryk usłyszał dźwięk.
Nie był to głos Khorne'a.
Był to **Pogłos**.
Dźwięk dochodzący ze świata, który dawno temu opuścił.
Alaryk odwrócił się.
Po raz pierwszy od setek lat zobaczył coś innego niż pola bitew.
Zobaczył swój dawny świat.
I Khorne pozwolił mu odejść.
Nie dlatego, że Alaryk przestał być jego sługą.
Wręcz przeciwnie.
Bóg Krwi zrozumiał, że świat śmiertelników właśnie otworzył przed jego czempionem nowe pole bitwy.

Powrót

W Górach Varrock pojawiła się szczelina.
Niektórzy świadkowie twierdzili później, że wyglądała jak rana w samym niebie.
Z wnętrza wydobywał się czerwony blask.
A potem coś z niej wyszło.
Człowiek.
Przynajmniej kiedyś nim był.
Pancerz Alaryka był pokryty symbolami Khorne'a. Na jego ramionach wisiały czaszki wojowników, których zabił w

domenie Boga Krwi. Jego broń nie przypominała żadnego oręża znanego kowalom Gondii.
Najbardziej przerażające były jednak jego oczy.
Nie było w nich szaleństwa.
Było doświadczenie setek lat wojny.
Alaryk powrócił.

Pierwsza Pętla

Jego pojawienie się nie pozostało niezauważone.
Kilka dni później zwiadowcy odkryli nową Pętlę Bitewną.
Znajdowała się na równinie, której nazwy nie pamiętał już nikt poza duchami.
Widziano tam setki wojowników.
Jedni twierdzili, że byli to koczownicy.
Inni widzieli wśród nich wojowników Chaosu.
Każdego świtu bitwa rozpoczynała się od nowa.
I za każdym razem, kiedy widmowy Alaryk pojawiał się wśród szeregów, Pętla stawała się silniejsza.
Uczeni Cindral-Gond nie potrafili wyjaśnić tego zjawiska.
Wkrótce odkryli jednak coś znacznie bardziej niepokojącego.
Wspomnienia Pętli nie należały do jednej bitwy.
Były połączone.
Widziano Alaryka walczącego na równinach, których nigdy nie odwiedził za życia.
Widziano go pośród armii, które powstały setki lat po jego śmierci.
Widziano go w miejscach, które nie istniały.
Jakby Karmazynowy Pogłos nie odtwarzał jego przeszłości.
Jakby tworzył jego nową.

Fala Mordu

Wkrótce zaczęły pojawiać się kolejne doniesienia.
Wojownicy zaginęli w pobliżu Pętli.
Oddziały Chaosu zostały znalezione martwe, ich czaszki ułożone w stosy.
Wioski znikały w ciągu jednej nocy.
A wszędzie, gdzie dochodziło do rzezi, świadkowie opisywali tę samą postać.
Wysokiego wojownika w zakrwawionym pancerzu.
Niektórzy nazywali go demonem.
Inni czempionem.
Jeszcze inni uważali, że jest jednym z widm powstałych przez Karmazynowy Pogłos.
W rzeczywistości był czymś znacznie gorszym.
Był **żywym wspomnieniem wojny**.
Alaryk nie potrzebował armii.
Karmazynowy Pogłos zaczął bowiem przyciągać do niego echa dawnych bitew.
W miejscach, gdzie walczył, duchy poległych zaczynały podnosić broń.
Esencja furii wzmacniała jego ciało.
Echoryt reagował na jego obecność.
A każda kropla krwi przelana w jego pobliżu wzmacniała Pętlę.
Alaryk odkrył, że może wykorzystywać tę moc.
Zabijał.
A wraz z każdym zabitym przeciwnikiem wokół niego pojawiały się kolejne echa wojowników.
Wkrótce zaczęto mówić, że gdzie pojawia się Alaryk, tam sama przeszłość wstaje przeciwko żywym.

GNIEW KHORNA

Od tamtej chwili Alaryk przemierza Gondię.
Nie służy żadnemu królowi.
Nie zawiera przymierzy.
Nie pragnie tronu.
Podąża za Karmazynowym Pogłosem.
Tam, gdzie pojawia się echoryt, pojawia się również on.
Tam, gdzie otwiera się Pętla Bitewna, można czasem usłyszeć jego śmiech.
A tam, gdzie przelewa się wystarczająco dużo krwi, jego obecność staje się niemal pewna.
Dla sił Porządku jest potworem, którego należy zniszczyć.
Dla sług Śmierci — duszą, którą należy pochwycić.
Dla innych wyznawców Chaosu — rywalem, którego czaszka może przynieść chwałę.
Dla Khorne'a jest jednak czymś więcej.
Jest dowodem, że nawet setki lat niekończącej się wojny nie zdołały złamać śmiertelnika, którego kiedyś oszczędził.
Karmazynowy Pogłos otworzył przed Alarykiem drogę powrotną.
Teraz Alaryk zamierza wykorzystać ją do końca.
Nie wie, że jego powrót może być tylko pierwszym aktem większego wydarzenia.
Nie wie, że Pętle Bitewne reagują na jego obecność.
Nie wie, dlaczego echoryt zaczyna przybierać czerwony odcień, kiedy znajduje się w jego pobliżu.
I nie wie, dlaczego coraz więcej widmowych armii zaczyna powtarzać **bitwę, której jeszcze nie stoczono**.
Jedno jest jednak pewne.

Gondia nie obudziła jedynie swoich zmarłych.
Obudziła również tych, którzy nigdy nie powinni byli powrócić.
A pośród nich maszeruje wojownik z czasów dawno zapomnianych.
Alaryk.
Syn ARPADA
Czempion KHorne'a.
Żywe echo setek lat wojny.
GNIEW KHORNA.
I za każdym razem, gdy Karmazynowy Pogłos rozbrzmiewa nad Gondią, jego imię niesie się wraz z nim.
KREW DLA BOGA KRWI.
CZASZKI DLA TRONU CZASZEK.
A wojna, która rozpoczęła się setki lat temu, dopiero teraz powróciła do świata śmiertelnych.