KARMAZYNOWE SERCE

Historia Klanu Moulder i Vaskrita Żywozszywacza

I. Szczur, który słyszał serca

Wśród niezliczonych klanów Skavenów niewiele rozumiało wartość cierpienia tak dobrze jak klan Moulder. Dla innych ciało było narzędziem. Dla Moulderów było materiałem. Kość można było połamać i złożyć na nowo, mięśnie wzmocnić, skórę zszyć, a zwierzę okaleczyć tak długo, aż przestawało być zwierzęciem i stawało się czymś większym. Lepszym. Bardziej śmiercionośnym.

Vaskrit Żywozszywacz był jednym z tych, którzy wierzyli, że granice można przesuwać w nieskończoność. Nie był wielkim wodzem ani prorokiem. Był badaczem — a w klanie Moulder oznaczało to zazwyczaj szczura wystarczająco inteligentnego, by zadawać pytania, i wystarczająco głupiego, by nie wiedzieć, kiedy powinien przestać. Jego obsesją była **pamięć**.

Vaskrit chciał stworzyć bestię, która nie zapomina żadnej walki. Stworzenie, które po każdym starciu stawałoby się silniejsze nie tylko dzięki mutacjom, lecz również dzięki doświadczeniu. Eksperymentował ze wspomnieniami przekazywanymi poprzez ból. Niektóre jego bestie budziły się z pamięcią walk, których nigdy nie stoczyły. Widziały wrogów, których nigdy nie spotkały, i reagowały na imiona ludzi, których nigdy nie słyszały. Vaskrit uznawał każdą taką porażkę za krok naprzód.

Aż odkrył Solvar.

II. Zielone światła pod Solvarem

Po Godzinie Zagłady niezliczone klany Skavenów zwróciły uwagę na miejsca, w których magia zachowywała się inaczej niż powinna. Jednym z nich była Gondia. Szczególnie interesujące okazały się ruiny Solvaru. Kragnos pozostawił po mieście jedynie kamienne Iglice, lecz pod ruinami zaczęły pojawiać się zielonkawe światła i struktury, których pochodzenia Skaveni nie potrafili wyjaśnić.

Vaskrit został wysłany tam wraz z ekspedycją Moulderów. W głębokich tunelach znalazł kości stworzeń wymarłych setki lat wcześniej. Niektóre nosiły ślady ran, których nie mogły doznać za życia. Jedna z nich drżała.

Kiedy Vaskrit jej dotknął, usłyszał dzwon. Nie uszami. W głowie. Zobaczył płonące miasto. Wielką bestię przemierzającą ruiny. Tysiące szczurów uciekających przed czymś, czego nie potrafił nazwać. A potem ciszę.

Zabrał kość.

Od tego dnia wiedział, że pod Solvarem znajduje się coś, co **pamięta**.

Wkrótce jednak Gondię ogarnęła Nullfala. Magia zniknęła, zaklęcia gasły, a eksperymentalne bestie Vaskrita zaczęły umierać. Moulder nie uznał tego za koniec badań. Zaczął badać to, co pozostawało po śmierci jego stworzeń.

Odkrył, że ciało może umrzeć, lecz jego gniew czasem pozostaje. Przechowywał te pozostałości w słoikach, czaszkach i wnętrznościach wielkich bestii. Próbował wszczepiać je nowym stworzeniom.

Rezultaty były przerażające. I fascynujące.

Jedna z bestii walczyła tak, jakby posiadała doświadczenie dziesięciu wojowników. Inna potrafiła przewidzieć ruch przeciwnika. Jeszcze inna przemówiła głosem Vaskrita.

Wtedy Moulder zrozumiał, że nie odkrył odpowiedzi.

Znalazł jedynie drzwi.

III. Karmazynowy Pogłos

Kilka miesięcy po wyścigu o pryzmaty Lady Seraphine Noctyss przeprowadziła w Górach Varrock rytuał, który miał odwrócić skutki Nullfali. Zamiast tego potężna energia przetoczyła się przez Gondię i doprowadziła do zjawiska nazwanego **Karmazynowym Pogłosem**.

Rytuał nie zniszczył teraźniejszości.

Obudził przeszłość.

Na Nizinach Myrrth pojawiły się widmowe armie odtwarzające Krwawy Taniec. W ruinach Solvaru duchy raz po raz próbowały powstrzymać niszczycielski marsz Kragnosa. Dawne oblężenia, zdrady i bitwy zaczęły powtarzać się w całej Gondii.

Nazwano je **Pętlami Bitewnymi**.

Każda śmierć pozostawiała po sobie ślad — mieszaninę dusz, wspomnień i ostatnich emocji poległych. Uczeni nazwali tę substancję **echorytem**. Żołnierze znali ją jako **esencję furii**.

W pobliżu Pętli wojownicy czuli przypływ siły. Ból ustępował, strach znikał, a gniew umarłych przenikał żywych. Z czasem odkryto, że echa można uwalniać, zniewalać albo pochłaniać, a sam echoryt wzmacnia magię i reaguje na pryzmaty.

Dla innych frakcji był to problem.

Dla Vaskrita — odpowiedź.

Kiedy pierwszy fragment echorytu trafił w jego łapy, Moulder zrozumiał jego prawdziwą wartość.

Wspomnienia. Gniew. Ból. Doświadczenie.

Wszystko zachowane w jednym materiale.

Nie musiał już trenować swoich bestii przez lata. Mógł dać im doświadczenie tych, którzy walczyli przed nimi. Mógł stworzyć stworzenie, które narodzi się jako weteran tysiąca bitew. Stworzenie, które pamięta każdą śmierć. Stworzenie, które wie, jak zabijać, zanim jeszcze nauczy się chodzić.

IV. Projekt Karmazynowego Serca

Vaskrit ogłosił swoim podwładnym nowy plan.

Projekt Karmazynowego Serca.

Potrzebował echorytu, pryzmatów i odpowiedniego ciała. Najlepiej ogromnego. Silnego. Takiego, które przetrwa kontakt z energią tysięcy wspomnień.

Rozpoczęło się polowanie.

Moulderzy wysyłali ekspedycje do Pętli Bitewnych. Zbierali echoryt, fragmenty kości oraz żywych wojowników dotkniętych esencją furii. Niektórzy umierali. Niektórzy wariowali. Niektórzy mutowali. Kilku przeżyło.

Ci stali się pierwszymi nosicielami Karmazynowego Serca. W ich żyłach płynęła furia, która nie należała do nich.

Ale wraz z kolejnymi eksperymentami Vaskrit odkrył coś niepokojącego.

Echoryt nie był martwą substancją.

On pamiętał.

A pamięć nie zawsze była posłuszna.

Bestie zaczęły budzić się nocami. Szczury słyszały głosy. Niektórzy twierdzili, że widzieli dawno zmarłych Moulderów spacerujących pomiędzy klatkami.

Vaskrit zabijał każdego, kto mówił o klątwie.

Dla niego nie było klątwy.

Była tylko nauka.

A nauka wymagała ofiar.

V. Krwiopamięć

W końcu Vaskrit stworzył swoje największe dzieło.

Nazwano je **Krwiopamięcią**.

Była ogromną bestią z ciałem rat ogora, lecz jej kości zostały wielokrotnie łamane i składane na nowo. Z pleców wyrastały dodatkowe kończyny. Przez skórę przeświytywały

kryształy echorytu. Metalowe przewody oplatały kręgosłup, a zielona i karmazynowa energia pulsowała pod jej skórą.

Vaskrit nie chciał stworzyć kolejnego potwora.

Chciał stworzyć **pamięć wojny zamkniętą w mięsie**.

Krwiopamięć miała pamiętać doświadczenia poległych wojowników i przekazywać je swojemu ciału. Każda walka miała ją wzmacniać. Każda śmierć miała ją czegoś nauczyć.

Pierwszej nocy Vaskrit wszedł do jej komnaty.

Bestia otworzyła oczy.

Moulder zobaczył w nich tysiące twarzy.

Ludzi.

Orruków.

Stormcastów.

Nieumarłych.

Skavenów.

Wojowników, którzy żyli setki lat wcześniej.

I tych, którzy jeszcze się nie narodzili.

Vaskrit cofnął się.

Po raz pierwszy poczuł strach.

Bestia przemówiła.

Jego własnym głosem.

— **Pamiętam.**

Vaskrit zadrżał.

A potem się uśmiechnął.

— Jeszcze nie. Jeszcze nie...

Podszedł do klatki.

— Ale będziesz.

VI. Motywy i cele klanu Moulder

Od tej chwili Vaskrit Żywozszywacz ma tylko jeden cel: **zdobyć jak najwięcej echorytu i ukończyć Projekt Karmazynowego Serca**.

Moulderzy ruszają więc ku Pętlom Bitewnym razem z innymi potęgami Gondii. Siły Porządku chcą uwolnić dusze, Śmierć pragnie je zniewolić, a Chaos zamierza pochłonąć ich gniew.

Skaveni chcą zrobić coś innego.

Chcą **wykorzystać je jako materiał**.

Ich cele są proste: **zdobywać echoryt, porywać istoty dotknięte esencją furii, zabezpieczać wszelkie pryzmaty i źródła energii, testować echoryt na bestiach i wojownikach oraz nie dopuścić, aby inne frakcje poznały prawdziwy cel Moulderów.**

Ale Vaskrit ma jeszcze jeden, bardziej ryzykowny plan.

Góry Varrock.

Tam rozpoczął się rytuał Noctyss. Tam nadal szaleje rubinowa burza, ścieżki zmieniają położenie, a niektórzy podróżnicy widzą własną śmierć, zanim ona nastąpi.

Vaskrit wierzy, że odpowiedź na naturę echorytu znajduje się właśnie tam. Chce dotrzeć do źródła Karmazynowego Pogłosu. Chce poznać prawdę o pryzmatach. Chce dowiedzieć się, dlaczego trzynaście dzwonów Rogatego Szczura zmienia swój ton pod wpływem echorytu.

I przede wszystkim chce sprawdzić, czy Karmazynowy Pogłos można powtórzyć.

Jeżeli można...

Vaskrit stworzy armię, która nie będzie potrzebowała doświadczenia. Nie będzie potrzebowała treningu. Nie będzie bała się śmierci.

Każda bestia będzie nosiła w sobie wspomnienia setek wojowników. Każda będzie znała tysiące sposobów zabijania. Każda będzie mogła stać się kolejnym krokiem w ewolucji Moulderów.

Vaskrit nazywa to przyszłością.

Jego podwładni nazywają to wielkim dziełem.

A Rogaty Szczur?

Rogaty Szczur jeszcze nie odpowiedział.

VII. Karmazynowe Serce

Vaskrit nie uważa się za złoczyńcę.

Uważa się za wizjonera.

Jest mały nawet jak na Skavena, a jego ciało pokrywają blizny, szwy i metalowe klamry. Jedno oko zastępuje zielonkawy kryształ, który pozwala mu dostrzegać ślady energii pozostawione przez śmierć.

Jest bezlitosny.

Paranoiczny.

Tchórzliwy.

I genialny.

Każdy sukces przypisuje sobie.

Każdą porażkę — zdradzie.

Każdą śmierć — „niezbędnym kosztem badań".

Jednak pod całą tą megalomanią kryje się prawdziwa obsesja.

Vaskrit chce pokonać granicę między **ciałem a pamięcią**.

Chce stworzyć stworzenie, które nie tylko żyje, lecz pamięta.

Które nie tylko walczy, lecz uczy się poprzez śmierć.

Które nie tylko mutuje, lecz ewoluuje.

A gdzieś głęboko pod tą ambicją kryje się jeszcze bardziej skaveńskie pragnienie.

Vaskrit chce, aby jego imię zostało zapamiętane.

Nie jako imię bohatera.

Nie jako proroka.

Lecz jako imię szczura, który stworzył nową rasę.

Dlatego klan Moulder rusza ku Pętlom Bitewnym.

Nie po ziemię.

Nie po koronę.

Nie po chwałę.

Po pamięć.

Po gniew.

Po mięso.

A gdzieś pod Gondią coś odpowiada na odgłos ich kroków.

Nie jest to ryk.

Nie jest to dzwon.

To bicie serca.

Karmazynowego serca.

I bije w rytmie trzynastu dzwonów.