NIGHTHAUNT

ARCHIWUM OSTATNICH CHWIL

Echa Karmazynowego Pogłosu

VAEL TUROG
Strażnik Ostatniego Słowa

„Każda śmierć coś pamięta. Nie każda pamięć chce zostać odnaleziona.”

DOKUMENT Z ARCHIWUM PAMIĘCI
GONDIA • ERA KARMAZYNOWEGO POGŁOSU

Karmazynowy Pogłos

Karmazynowy Pogłos nie przebudził wszystkich zmarłych w ten sam sposób.

Dla jednych był wezwaniem. Dla innych — wyrwą w pamięci. Dla jeszcze innych stał się czymś znacznie bardziej niepokojącym: możliwością ponownego doświadczenia chwili, która dawno powinna była pozostać zakończona.

Vael Turog

Jednym z pierwszych, którzy zrozumieli naturę tego zjawiska, był Lord-Keeper Vael Turog, zwany przez swoich podwładnych Strażnikiem Ostatniego Słowa.

Za życia Vael Turog nie był królem, wojownikiem ani wielkim czarodziejem. Był archiwistą na służbie jednego z dawnych dworów Gondii. Przez większość życia zajmował się rzeczami, które inni uważali za nieistotne: spisywał zeznania umierających, zapisywał ostatnie rozkazy dowódców i gromadził relacje tych, którzy przeżyli bitwy. Twierdził, że w chwili śmierci człowiek przestaje kłamać.

Nie doczekał końca swojej pracy.

Podczas jednej z dawno zapomnianych wojen jego archiwum zostało spalone, a Turog zginął wśród dokumentów, których nigdy nie zdążył uporządkować. Przez kolejne stulecia jego imię nie pojawiało się w żadnej kronice.

Karmazynowy Pogłos je przywrócił.

Ostatnie Chwile

Turog pojawił się pośród ruin dawnego archiwum, którego pozostałości znajdowały się niedaleko jednej z Pętli Bitewnych. Nie przyprowadził ze sobą armii. Przez pierwsze dni stał nieruchomo pośród popiołu, a kiedy w końcu się poruszył, zaczął zbierać fragmenty spalonych tabliczek, kart i kamiennych inskrypcji.

Nie interesowały go skarby.

Nie interesowały go nawet dusze.

Interesowały go ostatnie słowa.

Turog szybko odkrył, że Pętle Bitewne przechowują znacznie więcej niż sam przebieg dawnych walk. Każda śmierć pozostawia po sobie coś, czego nie potrafili dostrzec żyjący — krótkie pęknięcie w pamięci świata.

Ostatnie spojrzenie. Niedokończone zdanie. Rozkaz, którego nikt nie usłyszał. Imię wypowiedziane tuż przed śmiercią. Obietnicę, której nigdy nie spełniono.

To właśnie te fragmenty zaczął wyławiać z Pętli.

Jego podwładni nazwali je Ostatnimi Chwilami.

Archiwum

Wkrótce Vael Turog zaczął gromadzić je w jednym miejscu. Każde odebrane echu wspomnienie zapisywał na cienkich płytkach z echorytu. Nie tworzył jednak kroniki w zwykłym znaczeniu tego słowa. Nie interesowała go kolejność wydarzeń ani nazwiska zwycięzców.

Układał wspomnienia według jednego kryterium:

co było ostatnią rzeczą, o której pomyślał umierający?

Z czasem Archiwum zaczęło rosnąć.

Nighthaunt przybywały do Turoga z kolejnych Pętli, przynosząc fragmenty echorytu. Niektóre były prawie bezwartościowe — zawierały jedynie strach, ból lub przypadkowy obraz.

Inne miały ogromną wartość.

Rzeczy, których Gondia zapomniała

W jednej z nich znajdowało się wspomnienie żołnierza, który tuż przed śmiercią zobaczył, jak jego dowódca otrzymuje rozkaz odwrotu. Rozkaz nigdy nie dotarł do armii.

W innej przechowywało się wspomnienie kobiety stojącej na murach Solvaru. Wiedziała, że miasto upadnie, zanim ktokolwiek zdoła ją dosięgnąć. Nie bała się śmierci. Myślała wyłącznie o tym, że ktoś zapomniał zamknąć północną bramę.

Turog zaczął wykorzystywać te informacje.

Nie przewidywał przyszłości.

ODTWARZAŁ BŁĘDY PRZESZŁOŚCI.

Tam, gdzie dawna armia przegrała z powodu źle wydanego rozkazu, Nighthaunt pojawiały się dokładnie w miejscu, w którym kiedyś popełniono błąd.

Tam, gdzie dowódca został zdradzony, Turog szukał śladu zdrady.

Tam, gdzie ukryto broń, artefakt lub tajemnicę, próbował dotrzeć do ostatniej osoby, która wiedziała, gdzie się znajduje.

Dla innych frakcji Pętle Bitewne były źródłem energii.

Dla Turoga były mapami do rzeczy, które Gondia próbowała zapomnieć.

Wspomnienie, które nie powinno istnieć

Wtedy wydarzyło się coś, czego nie potrafił wyjaśnić.

Podczas rozbijania jednej z Pętli na Nizinach Myrrth Turog pochwycił echo wojownika, który zginął tam setki lat wcześniej. Spodziewał się zobaczyć ostatnią chwilę jego życia.

Zamiast tego zobaczył własną armię.

Nighthaunt maszerowały przez czerwone pustkowie. Nad nimi wisiało niebo, którego nie można było pomylić z żadnym miejscem w Gondii. Na horyzoncie znajdowała się ogromna sylwetka, której Turog nie potrafił rozpoznać.

Potem usłyszał głos.

Nie należał do zmarłego wojownika.

Należał do niego samego.

„Nie pozwól im dotrzeć do Varrock.”

Wizja zniknęła. Turog po raz pierwszy od momentu swojego powrotu pozostał bez ruchu.

Nie powiedział swoim podwładnym, co zobaczył.

Zamiast tego nakazał rozpocząć poszukiwania wszystkich Pętli, których nie dało się przypisać do żadnego znanego wydarzenia.

Pętle bez historii

Było ich więcej, niż ktokolwiek przypuszczał.

Niektóre trwały zaledwie kilka sekund. Inne pojawiały się tylko w określonych godzinach. Jeszcze inne zmieniały swoje miejsce za każdym razem, gdy ktoś próbował je zniszczyć.

Najdziwniejsze były jednak te, w których nie było żadnych wojowników.

Pojawiały się w nich jedynie ślady wydarzeń.

Świeża krew na śniegu. Roztrzaskane tarcze. Puste sztandary. Ślady stóp prowadzące donikąd.

I zawsze ten sam szczegół — ktoś, kto jeszcze nie istniał w chwili, którą Pętla miała odtwarzać, zostawił w niej swój ślad.

Przeszłość i przyszłość

Turog doszedł do wniosku, że Karmazynowy Pogłos nie tylko przywrócił przeszłość.

Zaczął mieszać ją z tym, co jeszcze nie nastąpiło.

To zmieniło cel jego armii.

Nighthaunt przestały ścigać wyłącznie echoryt. Zaczęły poszukiwać określonych wspomnień — tych, które nie pasowały do żadnej znanej historii Gondii.

Turog wierzył, że jeśli zbierze ich wystarczająco wiele, będzie mógł odtworzyć ciąg wydarzeń prowadzących do rytuału Noctyss.

Być może znajdzie odpowiedź na pytanie, co naprawdę wydarzyło się w sercu Gór Varrock.

Być może odkryje, czy Noctyss poniosła porażkę.

A być może znajdzie dowód na to, że Karmazynowy Pogłos był od początku częścią jej planu.

Archiwiści katastrofy

Z każdym kolejnym fragmentem Archiwum odpowiedź stawała się jednak coraz mniej oczywista.

Wspomnienia zaczęły się bowiem powtarzać.

Nie jako Pętle. Jako szczegóły.

Ten sam czarny sztandar pojawiał się w wizjach pochodzących z różnych epok. Ten sam miecz widziano w dłoniach wojowników, którzy nigdy nie mogli się spotkać. To samo zdanie wypowiadali ludzie oddzieleni od siebie setkami lat.

A czasami Turog odnajdywał w echorycie coś jeszcze bardziej niepokojącego.

Wspomnienia ludzi, którzy jeszcze nie umarli.

Pierwsze z nich przedstawiało młodego żołnierza Porządku stojącego na murach Cindral-Gond.

Drugie pokazywało nekromantę, którego imienia Turog nie znał.

Trzecie przedstawiało skaveńskiego wojownika przy jednym z trzynastu dzwonów.

Wszystkie trzy postacie żyły.

Wszystkie trzy miały dopiero umrzeć.

I wszystkie trzy w swoich ostatnich chwilach patrzyły w tę samą stronę.

Ostatnia chwila

Vael Turog przestał wtedy dzielić echoryt na użyteczny i bezużyteczny.

Każdy fragment stał się dla niego częścią jednej układanki.

Jego Nighthaunt zaczęły więc pojawiać się tam, gdzie walczyły inne armie. Nie zawsze atakowały. Czasami tylko obserwowały. Czekały na śmierć konkretnego wojownika, aby pochwycić jego ostatnią myśl, zanim ta zniknie w Pętli.

Dla Porządku stały się złodziejami wspomnień.

Dla Śmierci — narzędziem.

Dla Chaosu — przeszkodą.

Dla Turoga nie były jednak żadną z tych rzeczy.

Były archiwistami nadchodzącej katastrofy.

Nie zamierzał uwalniać wszystkich dusz.

Nie zamierzał również zniewalać ich dla samej armii.

Chciał poznać odpowiedź, zanim pozostali zrozumieją, o co naprawdę toczy się wojna.

Bo im więcej Ostatnich Chwil zbierał, tym mocniej wierzył, że Pętle Bitewne nie są przypadkowym skutkiem nieudanego rytuału.

Są śladem czegoś większego.

Czegoś, co wydarzyło się tylko częściowo.

Czegoś, co być może wciąż się wydarza.

A jeśli tak jest, to wojna o echoryt może nie być walką o pozostałości Karmazynowego Pogłosu.

Może być pierwszą bitwą wydarzenia, którego ostatnia chwila jeszcze się nie wydarzyła.

Epilog — Archiwum bez końca

Vael Turog nie szuka więc zwycięstwa.

Szuka ostatniego wspomnienia.

Tego jednego, którego jeszcze nie można znaleźć w żadnej Pętli.

Tego, które pokaże mu, kto będzie stał na końcu, kiedy cała Gondia przypomni sobie, jak umierać.