TAJEMNICA NULLFALII

Pierwszy dodatek fabularny do *Age of Sigmar* – Kontynentu Gondii

Prolog: Godzina Zagłady

Krainy Śmiertelników drżą po wydarzeniach, które historia zapamięta jako Godzinę Zagłady. W Aqshy potęga Rogatego Szczura objawiła się z przerażającą gwałtownością – góry Adamantynowego Łańcucha rozpadły się w proch pod kopiącymi łapami milionów skavenów, a na zgliszczach tego, co niegdyś strzegło wybrzeży, wyrósł plugawy nowotwór rzeczywistości: Blight City. Jego zardzewiałe wieże i dymiące kominy przesłoniły spopielone niebo, a dźwięk trzynastu potwornych dzwonów niósł szaleństwo każdemu śmiertelnemu, który ośmielił się ich słuchać.

W innych Krainach ziemię przecięły nowe, pulsujące spaczeniem tunele – Gnawhole – z których nieustannie wylewały się hordy szczurzych ludów i ich obłąkanych sojuszników. Nawet największe miasta-twierdze Sigmarytów zostały odcięte, otoczone i zmuszone do desperackiej walki o każdy kolejny dzień istnienia.

Jednak Gondia doświadczyła echa Godziny Zagłady w sposób inny. Bardziej subtelny. I znacznie bardziej przerażający.

Kraina Czaszek

Kraina Czaszek zapisała się w dziejach Gondii jako gorzka lekcja. Większość ekspedycji, które wyruszyły na południe w nadziei odnalezienia źródła magii odpornej na Nullfalę, powróciła z pustymi rękami – o ile powróciła w ogóle. To, co tam odnaleziono, nie było rozwiązaniem, lecz anomalią. Jedynie nielicznym udało się choć częściowo wykorzystać moc pryzmatów, i zawsze wiązało się to z ogromnym ryzykiem oraz długofalowymi konsekwencjami. Spośród wszystkich ras i frakcji to właśnie wampiry - Lady Seraphine Noctyss odniosły w tej dziedzinie największy sukces — ich nieśmiertelna natura i odporność na spaczenie pozwoliły im znosić skutki obcowania z pryzmatami znacznie dłużej niż innym, którzy zazwyczaj ulegali stopniowemu obłędowi lub fizycznemu rozkładowi. Większość Pryzmatów zdolne tłumić magię działały wyłącznie na jałowych ziemiach

Krainy Czaszek; poza jej granicami traciły moc, a Nullfala wciąż zbierała swoje żniwo.

Ci, którzy próbowali ujarzmić to zjawisko lub odtworzyć je w innych częściach Gondii, zapłacili za to obłędem, rozkładem ciała albo całkowitym unicestwieniem. Stało się jasne, że Kraina Czaszek nie była kluczem do cofnięcia Nullfalii – była jedynie osobliwością kontynentu Gondii, anomalią, której nie przewidzieli nawet skaveni.

Gdy ta prawda dotarła do miast, twierdz i obozów wojennych, zapadła decyzja, której nikt nie próbował kwestionować. Jeśli Nullfala miała początek, musiał on znajdować się tam, gdzie po raz pierwszy zabrzmiały dzwony.

W ruinach Solvaru.

Marsz na Solvar

I tak Gondia ruszyła.

Każda armia pod innym sztandarem. Każda z własnymi rozkazami, ambicjami i lękami.

Po raz pierwszy od pokoleń wojska maszerowały bez magicznej osłony – bez zaklęć przyspieszających marsz, bez boskich znaków, bez teleportacji i świętych barier. Kolumny piechoty ciągnęły się dawnymi traktami, dziś niechronionymi i zdradliwymi. Machiny oblężnicze wlekły się przez ziemie, które niegdyś przemierzano w kilka dni dzięki cudom Aetheru. Każdy dzień marszu oznaczał straty: z głodu, chorób, napaści lub zwykłego wyczerpania. A jednak nikt się nie zatrzymywał.

Solvar nie był celem strategicznym ani politycznym.

Stał się koniecznością.

Wieści o marszu rozchodziły się szybciej niż same armie. Dawni sojusznicy maszerowali równoległymi szlakami, lecz coraz częściej dochodziło do starć. Gdy dwie kolumny natrafiały na siebie na wąskich przełęczach, przy ruinach mostów czy w miastach-widmach, rozmowy szybko ustępowały miejsca przemocy. Brak magii obnażył stare urazy i ambicje – bitwy wybuchały nagle, brutalne i bezlitosne, a ich zwycięzcy ruszali dalej, pozostawiając pobojowiska pełne ciał i niedokończonych rozkazów.

Na obrzeżach marszu znikały całe oddziały zwiadowców. Czasem odnajdywano jedynie porzucone sztandary lub ślady walki, których nie potrafiono wyjaśnić. Im bliżej ruin, tym wyraźniej odczuwalna stawała się obecność Nullfalii. Amulety ostrzegawcze milczały, modlitwy pozostawały bez odpowiedzi, a nawet ogień palił się słabiej, jakby sama rzeczywistość nie chciała wspierać żywych.

Solvar

Gdy pierwsze armie ujrzały Solvar, zrozumiały, że miasto nie jest już tym, czym było. Ruiny wyglądały, jakby świat nie zgadzał się z ich istnieniem – ziemia była popękana i zapadnięta, fundamenty odsłonięte, a z głębin dobiegał niski, pulsujący rezonans, którego nie dało się nazwać dźwiękiem, choć wywoływał ból głowy i sny pełne dzwonów. Ci, którzy zbliżyli się najbardziej, przysięgali, że widzieli pod ziemią zielonkawe światła oraz struktury przypominające ulice i wieże, jakby całe miasto czekało tuż pod powierzchnią, gotowe ponownie się wynurzyć.

W tym momencie wszelkie wątpliwości zniknęły.

Nullfala nie była zjawiskiem naturalnym ani boską karą.

Była dziełem.

A skoro coś zostało stworzone, mogło zostać zniszczone, przejęte albo użyte ponownie.

Dlatego armie Gondii nie maszerowały do Solvaru, by prowadzić badania czy negocjacje. Maszerowały, by odkryć tajemnicę Nullfalii i unicestwić wszystko, co było jej źródłem – nawet jeśli oznaczało to zburzenie ruin do ostatniego kamienia i pogrzebanie pod nimi prawdy, której świat nigdy nie powinien poznać.

Bo jeśli dzwony miały uderzyć ponownie, tym razem ich dźwięk miał zdecydować o losie całej Gondii.