WIECZNE KRÓLESTWO VARDESH

Królestwo, które nie umarło

Głęboko pod Smoczą Górą, z dala od światła i szlaków przemierzanych przez mieszkańców zachodniej Gondii, rozciąga się państwo starsze od Cindral-Gond, Nahlum i większości królestw znanych współczesnym kronikarzom. **Wieczne Królestwo Vardesh** jest pozostałością po jednej z ludzkich cywilizacji Ery Mitów, która w czasach dawnego przymierza Sigmara i Gorkamorki zajmowała ziemie rozciągające się wokół Smoczej Góry. Vardesh nigdy nie należało do największych państw Gondii, lecz dzięki bogatym złożom kamienia i metali, silnej tradycji rycerskiej oraz dogodnemu położeniu przez długie lata cieszyło się względnym dobrobytem. Już wówczas mieszkańcy drążyli głęboko pod górami kopalnie, grobowce i rozległe nekropolie, w których kolejni monarchowie spoczywali wraz ze swymi rodami, sługami i najwierniejszymi wojownikami.

Wraz z nadejściem Ery Chaosu dawne bezpieczeństwo skończyło się niemal z dnia na dzień. Kiedy Gorkamorka zerwał przymierze z Sigmarem, a Gondia pogrążyła się w wojnach, Vardesh znalazło się na drodze kolejnych orruczych najazdów. Królestwo broniło się długo. Przez blisko półtora stulecia jego granice kurczyły się krok po kroku, warownie przechodziły z rąk do rąk, a całe osady znikały pod naporem zielonoskórych hord. Z czasem żywi zaczęli chronić się w miejscach przygotowanych wcześniej dla umarłych. Kopalniane osady rozrosły się w podziemne miasteczka, dawne sanktuaria przodków stały się schronieniami, a królewskie nekropolie zaczęły przyjmować tysiące uchodźców.

Ostateczny cios spadł na Vardesh wraz z utratą jego stolicy. Zniszczenie miasta zakończyło okres zorganizowanego oporu na powierzchni i rozpoczęło wydarzenie, które późniejsze kroniki nazwały **Wielkim Zejściem**. Niedobitki wojska, dwór królewski i tysiące mieszkańców wycofały się w głąb Smoczej Góry. Za uchodźcami zamykano przejścia, wysadzano tunele i burzono mosty prowadzące do niższych poziomów. Powierzchnia została pozostawiona orrukom, a wraz z nią niemal wszystko, czym Vardesh było przez wcześniejsze stulecia.

Przysięga Wieczności

Ostatnim królem żywego Vardesh był **Ardovan**. Nie należał do władców, którzy pogodzili się z nieuchronnością klęski. Przez lata przewodził obronie królestwa, a gdy kolejne twierdze padały, nakazywał cofać się dalej i budować nowe umocnienia. Wielkie Zejście ocaliło resztki jego ludu, lecz nie rozwiązało najważniejszego problemu. Podziemia dawały schronienie, ale żywi nadal potrzebowali pożywienia, wody i przestrzeni, a orrukowie z wolna odnajdywali kolejne wejścia do górskich tuneli. Ardovan wiedział, że kupił swoim poddanym lata, być może dziesięciolecia, ale nie wieczność.

Wtedy zaczęły nawiedzać go sny.

Nie zachowały się żadne zapisy tego, w jaki sposób po raz pierwszy usłyszał głos Nagasha. Późniejsze przekazy mówią jedynie o ciągu wizji, podczas których Ardovan widział swoje królestwo skute czernią i kością, lecz wciąż stojące niewzruszenie pod naporem wrogów. Z czasem wizje stały się wyraźniejsze, a król odpowiedział na wezwanie Wielkiego Nekromanty. W najgłębszych komnatach królewskiej nekropolii wypowiedział słowa, które przeszły do historii jako **Przysięga Wieczności**.

Ardovan pragnął, aby Vardesh nigdy nie umarło. Chciał, aby jego wojownicy mogli bronić królestwa tak długo, jak długo będzie ono zagrożone, i aby śmierć nie odebrała mu ludzi, których nie zdołali jeszcze zabrać orrukowie.
Nagash spełnił jego prośbę.

Nie złamał żadnego warunku przysięgi. Nie zmienił jej słów i nie odmówił Ardovanowi żadnego z darów, o które ten prosił. Zamiast tego nadał im znaczenie godne Boga Śmierci.

W ciągu kolejnych dni chorzy przestali umierać, lecz ich oddechy już nie wracały. Polegli wojownicy podnosili się z kamiennych mar, a pogrzebani przed laty rycerze zaczęli opuszczać własne grobowce. Kościane dłonie ponownie zacisnęły się na mieczach, królewska straż powróciła na swoje posterunki, a zmarli możni zasiedli w salach, które przygotowano dla nich jeszcze za życia. Sam Ardovan umarł ostatni. Kiedy ponownie otworzył oczy, nie był już człowiekiem, lecz nieumarłym monarchą związanym z Vardesh równie nierozerwalnie jak Vardesh z nim.

Tak narodził się **Ardovan Wieczny Król**, a ludzkie królestwo przemieniło się w państwo umarłych.

Nhal-Vorath

Sercem nowego Vardesh została **Nhal-Vorath**, najstarsza i największa królewska nekropolia ukryta w trzewiach Smoczej Góry. Podczas Wielkiego Zejścia jej komory wypełniono uchodźcami, zapasami i dobytkiem ewakuowanym z powierzchni. Po Przysiędze Wieczności rozpoczęła się przebudowa, która trwała całe stulecia. Sale grobowe przeobrażono w pałace i koszary, procesyjne trakty poszerzono tak, by mogły nimi maszerować całe kolumny wojska, a w ścianach olbrzymiej jaskini wykuwano kolejne kondygnacje miasta.

Nhal-Vorath leży na dnie ogromnej naturalnej komory, tak rozległej, że jej przeciwległe krańce giną w ciemności. Z czarnej i granatowej skały wyrastają całe lasy stalagmitów, pomiędzy którymi stoją wieże, mauzolea i kamienne fortece. W głębokich szczelinach rosną fosforyzujące grzyby i dziwne, purpurowe porosty, a żyły minerałów połyskują fioletem i różem w świetle nekromantycznych ogni. Nad przepaściami przerzucono kamienne mosty, zaś w niższych jaskiniach rozciągają się czarne jeziora i korytarze zamieszkane przez roje nietoperzy oraz wynaturzone stworzenia, które od pokoleń nie widziały powierzchni.

Przez niemal pięć stuleci Nhal-Vorath pozostawało centrum państwa, które wprawdzie nie mogło umrzeć, lecz coraz mniej przypominało prawdziwe królestwo. Ardovan nadal zasiadał na tronie. Jego rycerze zachowywali dawne tytuły, strażnicy pełnili warty, a martwi urzędnicy wykonywali obowiązki nadane im jeszcze przed Wielkim Zejściem. Armie Vardesh mogły czekać bez końca, nie znały głodu ani zmęczenia i nie potrzebowały ziem uprawnych, lecz wraz z tą doskonałą trwałością przyszła stagnacja. Przysięga Wieczności ocaliła królestwo przed zagładą, ale zamknęła je w przeszłości.

Ardovan miał setki lat, aby pojąć naturę daru Nagasha.

Rycerz z Shyish

Pierwszą prawdziwą zmianę od czasów Wielkiego Zejścia przyniósł dopiero **Severan Vhal**.

Pochodził z Shyish i przez wiele lat należał do Kastelai, wojowniczej dynastii wampirów skupionej wokół księcia Vhordraia i jego Karmazynowej Twierdzy. Nie był wielkim księciem ani jednym z najstarszych wampirów Krain Śmiertelnych. Zdołał jednak zdobyć własne miejsce w hierarchii Kastelai dzięki umiejętnościom wojennym, cierpliwości i bezwzględnej ambicji. Z czasem powierzono mu dowództwo nad niewielką, lecz doświadczoną formacją Rycerzy Krwi, znaną jako **Lanca Krwawego Ciernia**.

Służba Vhordraiowi wywarła na Severanie ogromny wpływ. Nauczył się pod jego sztandarami wojny prowadzonej przez wampirzą arystokrację, dla której kunszt walki był jednocześnie przywilejem i miarą wartości. Widział również jednak nienawiść, jaką jego pan żywił wobec Nagasha, oraz cenę otwartego buntu przeciw Wielkiemu Nekromancie. Severan wyciągnął z tego własne wnioski. Nie zamierzał rzucać wyzwania bogu Śmierci ani występować przeciw niemu z mieczem w dłoni. Nie chciał jednak również przez całą wieczność pozostawać rycerzem w cudzym orszaku.

Kiedy opuścił Kastelai, uczynił to wraz z częścią Krwawego Ciernia. Rycerze, którzy podążyli za nim, stali się pierwszym kręgiem jego przyszłego dworu i jedynymi świadkami czasów, gdy Severan Vhal sam służył pod rozkazami potężniejszego władcy.

Około **80 roku ST** Severan przybył do Gondii. Przyciągnęły go wieści o wydarzeniach na wschodzie kontynentu, gdzie **Haromir Ravel**l stworzył Nahlum, a wpływy Shyish zaczęły przenikać coraz głębiej do Ghur. Przez kilka lat Severan przebywał na dworze Ravella, poznając Gondię i obserwując rozwój młodego Nekrokrólestwa. Szybko jednak doszedł do wniosku, że pozostając w Nahlum, nie stworzy niczego własnego. Opuścił Karmazynową Twierdzę, aby przestać być sługą Vhordraia; nie zamierzał teraz dobrowolnie stać się jednym z wasali Ravella.

Wraz z Krwawym Cierniem ruszył więc na zachód. Przez kolejne kilkanaście lat pojawiał się w różnych częściach Gondii, prowadząc niewielkie wojny, zawierając krótkotrwałe układy i szukając miejsca, które mogłoby stać się

początkiem jego własnej dynastii. Odnalazł je dopiero wtedy, gdy sama magia śmierci zachwiała fundamentami Gondii.

Pakt Krwi i Kości

Nekrowstrząs około 100 roku ST dotarł również do głębin Smoczej Góry. Przez stulecia Przysięga Wieczności utrzymywała umarłych Vardesh w niemal doskonałym porządku. Potężna fala energii Shyish naruszyła jednak stare więzi. Krypty, których nie otwierano od Ery Chaosu, zaczęły budzić się jedna po drugiej. Dawni dowódcy powracali z rozkazami sprzed setek lat, całe oddziały próbowały maszerować ku dawno zawalonym przełęczom, a rycerze stawali przeciw sobie, wykonując sprzeczne polecenia wydane podczas ostatnich lat istnienia żywego królestwa.

Ardovan zachował władzę nad swoimi poddanymi, lecz sam pozostawał częścią tego samego zaklęcia, które ogarniał chaos. Potrafił nakazać legionom posłuszeństwo, lecz nie był w stanie odbudować sieci nekromantycznych więzi, które przez wieki utrzymywały Vardesh w jednym porządku.

Wówczas do Nhal-Vorath dotarł Severan Vhal.

Nie przybył sam. Towarzyszyła mu Lanca Krwawego Ciernia oraz niewielki dwór wampirzych stronników zgromadzonych podczas dwóch dekad wędrówki po Gondii. Nie byli jednak siłą zdolną podbić Vardesh. Nawet pogrążone w zamęcie królestwo dysponowało tysiącami szkieletowych wojowników, a najstarsi rycerze Ardovana pamiętali jeszcze wojny Ery Mitów. Severan od początku wiedział, że miecz nie otworzy mu drogi do tego tronu.

Zaoferował więc Ardovanowi własną magię.

Nekromancja Severana nie była częścią Przysięgi Wieczności i właśnie dlatego mogła objąć osłabione więzi z zewnątrz. Wampir nie zerwał pradawnego paktu z Nagashem ani nie przejął dusz mieszkańców Vardesh. Wzmocnił władzę Ardovana własną magią krwi, porządkując rozbite zastępy i wiążąc je ponownie z wolą Wiecznego Króla. Wspólnie zdławili najbardziej niebezpieczne przebudzenia, przywrócili hierarchię wśród dawnych dowódców i zakończyli kryzys, którego Ardovan nie był w stanie opanować samodzielnie.

Zapłatą stał się **Pakt Krwi i Kości**.

Ardovan zachował koronę Vardesh oraz władzę nad prawami, tradycjami i starą arystokracją królestwa. To jemu nadal przysięgają wierność Straż Kurhanów, Rycerze Kurhanów i pomniejsi nieumarli możni pamiętający jeszcze czasy Wielkiego Zejścia. Severan otrzymał natomiast tytuł **Lorda Protektora Vardesh**, prawo prowadzenia polityki poza granicami królestwa oraz zwierzchnictwo nad wyprawami wojennymi. Wokół niego ukształtował się **Dwór Głębokiego Tronu**, którego elitę po dziś dzień stanowią potomkowie tradycji Krwawego Ciernia i inni Rycerze Krwi przyjęci do służby Severana.

Pakt nie uczynił z nich przyjaciół. Ardovan i Severan okazują sobie szacunek należny dwóm władcom, lecz każdy z nich doskonale zna ambicje drugiego. Severan nigdy nie poniża Wiecznego Króla ani publicznie nie podważa jego praw. W Nhal-Vorath przestrzega dawnych ceremonii i pozwala Ardovanowi zachować wszystkie oznaki monarszej godności. W głębi ducha nie uważa go jednak za sobie równego. Widzi w nim potężny, lecz ostatecznie przejściowy filar własnej przyszłej potęgi.

Ardovan nie jest na tyle naiwny, by tego nie dostrzegać. Przeżył zagładę królestwa, pięć stuleci nieśmierci i własny pakt z Nagashem. Wie lepiej niż ktokolwiek, że najbardziej niebezpieczne umowy to te, które naprawdę przynoszą obiecane korzyści. Mimo to potrzebuje Severana. Lord Protektor dał Vardesh to, czego nie posiadało od Ery Mitów: zdolność do zmiany, ekspansji i działania poza granicami własnego grobowca. Obaj wykorzystują więc drugiego i obaj, mimo wszelkiej nieufności, darzą się autentycznym szacunkiem.

Odravax

W 117 roku ST wojny powierzchni ponownie dotarły do Vardesh. Kragnos przeszedł przez zachodnią Gondię, niszcząc Solvar i wstrząsając całym regionem. Smocza Góra pękała pod kolejnymi uderzeniami, część korytarzy zawaliła się, a stare komory zostały otwarte po raz pierwszy od setek lat.

W jednej z nich odnaleziono szczątki **Odravaxa**, ogromnego drakonita, który zginął jeszcze w Erze Chaosu. Nie zachowały się pewne przekazy dotyczące jego ostatniej bitwy. Jedne przypisują jego śmierć orrukom, inne demonicznym hordom, które w pierwszych stuleciach Ery Chaosu zapuszczały się w zachodnią Gondię. Pewne jest jedynie, że ciało bestii spoczywało pod Smoczą Górą przez wiele pokoleń, odcięte od powierzchni grubymi warstwami skały.

Severan natychmiast dostrzegł w znalezisku coś więcej niż pradawne szczątki. Pamiętał Shordemaire'a, nieumarłego drakonita dosiadanego przez Vhordraia, i znał przynajmniej część nekromantycznych praktyk Kastelai związanych z ujarzmianiem podobnych stworzeń. Przez kolejne lata poddawał Odravaxa długim rytuałom, wspieranym zarówno przez wampirzych czarowników Dworu Głębokiego Tronu, jak i starą magię Vardesh. Ostatecznie pradawny drakonit powrócił do nieżycia i uznał wolę Severana.

Wraz z odnalezieniem Odravaxa zmieniło się samo Nhal-Vorath. Wstrząsy Kragnosa otworzyły nad częścią miasta ogromną, pionową gardziel prowadzącą ku powierzchni. Jej ściany wznoszą się kilometrami ponad dolnymi poziomami stolicy, aż w końcu rozstępują się ku niebu. Przez większą część doby do miasta dociera stamtąd jedynie nikła poświata, lecz przejście jest wystarczająco szerokie, aby Odravax mógł wzbić się z głębin i wynieść swego pana ponad szczyty Smoczej Góry.

Dla Severana wskrzeszenie bestii ma znaczenie niemal osobiste. Kiedyś służył księciu, który dosiadał nieumarłego drakonita i władał własną wampirzą dynastią. Dziś sam posiada dwór, królestwo pozostające pod jego ochroną i potwora zdolnego nieść go do największych bitew Gondii. Nadal daleko mu do

potęgi Vhordraia, lecz Severan nigdy nie planował zatrzymać się tam, gdzie znajduje się obecnie.

Dwór Głębokiego Tronu

Współczesne Vardesh jest państwem o dwóch obliczach. Najstarszą część jego armii tworzą zastępy Ardovana: bezimienne szeregi szkieletów, ciężkozbrojna Straż Kurhanów oraz Rycerze Kurhanów prowadzeni przez nieumarłych możnych pamiętających czasy starego królestwa. Są powolnym, niezmiennym fundamentem Vardesh, zdolnym czekać przez całe dziesięciolecia na rozkaz, którego wykonanie zajmie im zaledwie kilka godzin.

Nad nimi wyrosła młodsza warstwa władzy skupiona wokół Severana. Rycerze Krwi Dworu Głębokiego Tronu tworzą elitę jego własnych sił i pozostają dziedzicami wojowniczych tradycji Kastelai. W niższych jaskiniach hodowane są ogromne kolonie nietoperzy, które prowadzą wyprawy przez wąskie kominy i szczeliny ku powierzchni. Jeszcze głębiej żyją zdziczali wampirzy wojownicy, których głód i wieloletnia izolacja przemieniły w potworne istoty używane podczas wojny jako żywa broń. Dopiero połączenie tych dwóch części — niezmiennych legionów Ardovana oraz agresywnej, ruchliwej elity Severana — uczyniło z Vardesh siłę zdolną ponownie ingerować w wydarzenia całej Gondii.

Echa Karmazynowego Pogłosu

Narodziny Karmazynowego Pogłosu otworzyły przed Severanem możliwość, na którą czekał od chwili opuszczenia Shyish. Władca Dworu Głębokiego Tronu doskonale zna obecny układ sił. Haromir Ravell włada jednym z najpotężniejszych państw Śmierci na kontynencie, a Lady Seraphine Noctyss jeszcze przed swoim tajemniczym zniknięciem zdołała zgromadzić potęgę, której skutki odczuwa dziś cała Gondia. Severan nie zamierza pozostawać wiecznie pomniejszym władcą ukrytym pod górą, wymienianym dopiero po nazwiskach potężniejszych od niego.

Dlatego Vardesh wysyła swoje oddziały ku Pętlom Bitewnym.

Oficjalnie Lord Protektor zamierza zabezpieczyć echa poległych i echoryt, zanim przejmą je siły Porządku lub Chaosu. Nie ma w tym nawet kłamstwa. Każda dusza oddana wrogom Śmierci jest dla Vardesh straconą możliwością. Prawdziwa ambicja Severana sięga jednak dalej. Większość wojowników, którymi obecnie dysponuje, nadal pozostaje związana przede wszystkim z Ardovanem i Przysięgą Wieczności. Bez Wiecznego Króla Severan utraciłby fundament swej pozycji niemal z dnia na dzień.

Echa dają mu możliwość zmiany tego układu.

Każdy podporządkowany duch, każde wspomnienie wielkiego wojownika i każdy fragment zgromadzonego echorytu może stać się częścią siły należącej bezpośrednio do Dworu Głębokiego Tronu. Severan pragnie wykorzystać Karmazynowy Pogłos do rozbudowy własnej armii, pogłębienia swej nekromantycznej wiedzy i zdobycia potęgi, która pozwoli mu stanąć obok

najważniejszych lordów Śmierci Gondii nie jako ich podwładny ani sprzymierzeniec potrzebny jedynie na czas wojny, lecz jako równorzędny gracz.

Ardovan Wieczny Król patrzy na te działania z zainteresowaniem i ostrożnością. Od stuleci pragnął wyrwać swoje państwo z martwego bezruchu, a Severan właśnie tego dokonuje. Jednocześnie każdy sukces Lorda Protektora zmniejsza jego zależność od starego króla i jego legionów. Na razie Pakt Krwi i Kości pozostaje korzystny dla obu stron. Vardesh ponownie uczestniczy w dziejach Gondii, Nhal-Vorath rozbrzmiewa stukotem zbroi przygotowywanych do wojny, a Odravax coraz częściej opuszcza głębiny Smoczej Góry.

Przez pięć stuleci Wieczne Królestwo trwało, ponieważ nie potrafiło umrzeć. **Severan Vhal zamierza sprawić, by nauczyło się także zwyciężać.**