

GENESIS

Na samym początku wszystkiego, u zarania dziejów, nie było jeszcze takiego świata, jaki znamy dzisiaj. Jak podają najstarsi mędrcy reptillionów, zasady i prawa rządzące wszechświatem dopiero miały się uformować. Wszechobecna pustka była wtedy wszystkim i zarazem niczym. Kłębowiskiem, z którego powstać miały późniejsze esencje i sfery egzystencji.

Nie wiadomo, jak długo trwał taki stan, bowiem czas również jeszcze nie istniał. Jednakże w końcu coś musiało się zmienić. Pustka musiała zostać czymś wypełniona. I tak, po niewiadomym okresie, w pierwotnym chaosie pojawiły się wielkie, potężne moce, które miały zmienić jego oblicze. Być może, jak twierdził Tharavan Stary, największy mędrzec Czasu Reptillionów, siły te powstały z czegoś, co nagle pojawiło się w nicości, być może nawet w jakiś tajemniczy sposób z samej pustki. Nie wiadomo jednak, jak mogło być naprawdę, co one stanowiły i czym są do dzisiaj. Niezrozumiała jest dla nas sama istota tych sił, które określane są zwykle mianem **Esencji Świata**. Wedle Tharavana Starego we wszechświecie otaczającym Orchię da się określić, czy może tylko próbować objąć rozumem, następujące elementy:

Żywioty - podstawowe pierwiastki, z których zbudowany został świat i wszystkie żywe istoty. Jest ich cztery: ziemia, woda, ogień i powietrze.

Eter - substancja wypełniająca, która otacza Orchię. Eter przenika wszystko i wszystkich, znajduje się -w absolutnym spoczynku, stanowi najniższą formę istnienia materii.

Moc - znajdująca się w ciągłym ruchu substancja, mogąca wpływać na materię żywą i martwą. Umysły istot rozumnych mogą kierować falami mocy i tym samym przekształcać świat wokół siebie, czyli po prostu czarować.

Esencje Świata to potężne moce, które tkwią we wszystkich istotach - żywych, a nawet w martwych (martwiaki). Wspólnie działały tylko jeden raz. Wtedy, w pradawnej, mistycznej przeszłości, stworzyły **Sferę Egzystencji Materialnej** - czyli to miejsce, w którym mógł potem zaistnieć świat Orchii. Esencje uczyniły z niej zarazem budulec, z którego ten świat mógł być utworzony. To było pierwsze i zarazem ostatnie dzieło sił rządzących wszechświatem. Nigdy potem nie zjednoczyły się w pełni w celu wspólnego działania. Wprost przeciwnie - zaczęły działać niezależnie. Przez cały okres Czasów Mistycznych łączyły się i mieszały ze sobą, tworząc najprzeróżniejsze rodzaje sił i istot, a także inne sfery egzystencji, jak np. **Sferę Egzystencji Martwiaczej**, skąd czerpią swoją energię martwiaki, **Sferę Egzystencji Boskiej**, w której żyją bogowie, **Otcłań demonów, czy Sferę Egzystencji Magicznej**, skąd przenika do świata potężna energia sił nadprzyrodzonych - potencjał magiczny. Wiadomo także, że Esencje Świata działały zgodnie w zupełnie innych nicościach. Stworzyły w nich być może inne tego typu istnienia - całkowicie odmienne, istniejące równolegle wszechświaty, z charakterystycznymi dla nich sferami egzystencji. Niemal nic na ich temat nie wiadomo. Powróćmy zatem do wszechświata, w którym znajduje się Orchia i oddziałujące na nią sfery.

Sfery egzystencji istnieją obok siebie, równolegle i choć upływ czasu w ich obrębie jest bardzo ważny, mogą one wzajemnie wpływać na siebie. Moc czy magiczne istoty mogą przenikać z jednej sfery do innej. Za pomocą wielkiej magii można przenosić się między nimi, jednakże każdy, kto spróbuje to uczynić, narażony jest na wiele różnych niebezpieczeństw. W niektórych sferach egzystencji żyją potężne, złe, wrogie przybyszom istoty. Inne pilnowane są przez strażników, z którymi spotkanie też nie należy do przyjemnych.

Z tego, co wyczytać można na resztkach potrzaskanych tablic reptillionów, przechowywanych w świątyni Reptilliona Wielkiego w Gett-warr-garze, wynika, iż dawno temu istniał, nie wiadomo skąd pochodzący wielki przedmiot magiczny - Klucz Sfer, za pomocą którego można było bezpiecznie przenosić się z jednej sfery do innej. Gdy reptillioni panowali nad Orchia, artefakt ów znajdował się miał w podziemiach stolicy (obecnego Ostrogaru), zaginął zaś w trakcie wojen Kartana z reptillionami. (dopisek Elvilona Mądrego na marginesie oryginału traktatu Tharavana Starego)



Stworzenie sfer egzystencji nie było, jak już wspominaliśmy, ostatnim dziełem Esencji Świata. Już wkrótce potem dwie z nich, Czas i Świętość, połączyły się, tworząc pierwszych, zapomnianych bogów, nazywanych także Ojcami Bogów. To, co ci bogowie uczynili później pozwala sądzić, iż byli bardzo potężnymi istotami, z którymi dzisiejsi bogowie nie mogą się równać. To właśnie oni stworzyli pradawną, mistyczną Orchię, w ogólnym zarysie taką, jaką znamy i dzisiaj. W Sferze Egzystencji Materialnej uformowali wielki glob, korzystając z czterech żywiołów - otoczyli go

powietrzem, oblali wodą, wydzwignęli ponad nią lądy, a w środku rozniecili wielki ogień. W czasie, kiedy to czynili. Esencje Świata zaczęły łączyć się ze sobą, tworząc najróżniejsze materialne, niematerialne, żywe lub martwe potwory i istoty, które zaludniły ówczesną Orchię. Te, które powstały z połączenia tylko dwóch Esencji, stały się bardzo potężne, inne jednak utworzone zostały z wielu z nich - okazały się słabsze, ale jednocześnie obdarzone wieloma pożytecznymi cechami. Właśnie z wielu Esencji powstały później rasy rozumne. Ówczesna Orchia oczywiście nie przypominała dzisiejszej. Panował na niej chaos, mrok. Takie rasy jak ludzie, elfy, reptillioni czy krasnoludy jeszcze się nie pojawiły, a zamiast nich po dzikich, ciemnych puszcach i pustyniach kroczyły potwory, demony i inne potężne, istoty. Walczyły ze sobą - bezmyślne lub kierowane niezrozumiałymi dziś instynktami czy umysłem. Wiele z nich zginęło w tych morderczych bojach - czasami krasnoludy, przebijając się przez skały, odnajdują ich skamieniałe szczątki. Niektóre z tych pierwotnych istot przetrwały aż do dziś, ukryte w niedostępnych zakamarkach, i tylko czasem dają o sobie znać, siejąc śmierć, zniszczenie, przerażenie. Słabsze, nie mające rozumu, stały się z czasem normalnymi zwierzętami, a niektóre zostały potem udomowione przez rasy rozumne.

Nie znamy dzisiaj imion Ojców Bogów. Niektórzy mówią, że w najdzikszych ostępach Zachodniej Puszczy na Orcusie Wielkim przechowały się szczątki ruin poświęconych im świątyń. Jak wszakże je odszukać - tego nie wiadomo, a i sama ta okolica nie zalicza się do najbardziej bezpiecznych. Do dziś tli się tam resztką zapomnianej, pierwotnej magii, ściągającej do siebie przeróżne stwory ciemności. O poświęconej zapomnianym bogom religii także nie mamy żadnych informacji. Starsze tablice reptillionów - jedyne przekazy, mówiące o tak dawnych czasach - zostały zniszczone albo rozproszone po świecie. Niektórzy powiadają, iż dobrze, że tak się stało, bowiem zapisano na nich przerażające tajemnice sprzed tysiącleci i imiona pradawnych, zapomnianych demonów.

Władza Ojców Bogów trwała całe eony, kiedyś jednak musiał nastąpić jej kres. I tak, z nieznanych przyczyn, musieli opuścić wszechświat, udając się w nicość lub też w jakąś inną, nieznaną krainę, która leży poza granicami naszego pojmowania. Odchodząc, pozostawili po sobie jedną naprawdę wielką tajemnicę - tajemnicę celu istnienia świata. Nie wiemy więc czy w działaniach zapomnianych bogów istniał jakiś głębszy cel, czy to oni sami postanowili o owym przedwiecznym akcie lub też czy został im on w jakiś sposób nakazany. Nikt, nawet dzisiejsi bogowie, najwybitniejsi astrologowie, ani najwięksi spośród mędrców nie znają jego przeznaczenia. Niektóre elfy wierzą, że Ojcowie Bogów powrócą jeszcze raz, przed końcem Orchii, aby przejąć należną władzę i wykorzystać stworzony przez nich świat do swych tajemniczych celów. Inni z kolei sądzą, i być może są najbliżej prawdy, iż stworzenie stanowiło cel sam w sobie, dla którego Ojcowie zostali powołani. Nie wrócą zatem już nigdy, bo wypełnili zadanie, które zostało przed nimi postawione. Pytanie, przez kogo?

Wraz z odejściem Ojców Bogów władza nad światem przeszła w ręce ich potomków - Bogów Większych, znanych pod wieloma rozmaitymi imionami. Wszyscy istnieją do naszych czasów, żyjąc gdzieś, w Sferze Egzystencji Boskiej, objawiając się, każąc nieposłusznych, wpływając na losy istot zamieszkujących Orchię. Znani są pod imionami Hasar-Gruna, Setha, Gothmeda, Kas-Handila, Graama, Sharami, Asteriusza Wielkiego, Dagonina Białego, Bella i Oriaka. Ich siła zawsze zależała od liczby wierzących w nich istot. Stąd też u zarania dziejów wpływ bogów na to, co działo się na świecie był raczej niewielki. Zresztą Ojcowie zakazali im bezpośredniego oddziaływania na żyjących. Orchia, której nikt jeszcze tak nie nazywał - dziką, pozbawioną istot rozumnych, wstrząsana kataklizmami, była areną starć między potężnymi monstrami. Władały nią krew i śmierć, panowały demony, złe moce i pradawne martwiaki, walczyły potęgą i żywiołami. Zdawać by się mogło, że taki stan trwał będzie przez całe tysiąclecia. W istocie tak było, ale w miarę jak na świecie narastał chaos i zniszczenie, bogowie zaczęli radzić, co czynić. Ich ojcowie nie objawili im żadnej woli, dotyczącej przyszłości. Bogowie mieli rządzić, panować, ale nie mieli nad kim, bo nawet służące Ojcom demony, uwolnione po ich odejściu, zstąpiły na Orchię, by siać śmierć i nie zamierzały podporządkować się nikomu i niczemu.

Właśnie wtedy, u zarania dziejów, zwołano naradę bogów, zwaną dzisiaj Wielkim Zgromadzeniem. Bezsilność spowodowała, że pierwszy i ostatni raz zaniechano sporów. Przybyły wszystkie bóstwa, by zastanowić się, co czynić. Seth i Hasar-Grun zamierzali podjąć walkę, jednakże pozostali zdecydowali się na zupełnie inny krok. Postanowiono powołać do życia zupełnie nowe istoty. Nie było zgody, co do tego, jakie te istoty mają być, dlatego też jedne pojawiły się wcześniej, inne później, pewne stworzone mocą wszystkich, pozostałe tylko niektórych bogów. Już wkrótce na Orchii pojawili się pierwsi reptillioni i elfy. Świat wkroczył w Czas Czerni.

Urywki pradawnej księgi „Genesis” - pierwszego traktatu w dziejach Orchii, napisanego przez nieznanego autora w roku 21 kalendarza reptillionów.

„Czas Balamora - kronika wielkiej wojny spisana przez Etilona Tageliona, elfa z domu Atharverly”

I. Wielkie stworzenie

...rozumne rasy nie pojawiły się na Orchii od razu, natychmiast po Wielkim Zgromadzeniu. Przede wszystkim nie ustalono wtedy, jak mają wyglądać te nowe, inteligentne istoty, stąd wielu bogów wyłamało się z wcześniejszych ustaleń i stworzyło własne myślące rasy. Na razie wszakże postanowiono powołać do życia dwiema, a potem w sumie cztery rodzaje istot. Jako pierwsze przebudziły się elfy i reptillioni. Elfy, wedle pradawnych legend, wyłoniły się pewnego pięknego, wiosennego poranka z drzew na Górolądzie. W tamtych bowiem czasach w miejscu, gdzie dziś znajduje się Archipelag Centralny, był wielki, pokryty puszciami i posępnymi górami kontynent. Elfy przebudziły się w ciszy i spokoju. Przejrzały na oczy, zobaczyły wokół siebie zielony las, lśniący w promieniach słońca, spływające z gór kaskady wód, błękitne niebo i szafirowe krople rosy na liściach traw. Zobaczyły i pokochały przyrodę i dobro. Takie miały być z natury, ale ponieważ wśród bogów pojawiły się pewne niesnaski, każdy z nich po kolei dał elfom część swego istnienia. I tak od Gotam-Gora otrzymały dar szlifowania i obróbki szlachetnych kamieni, od Gothmeda - uśmiałowanie burz i nawałnic, od Dagonina Białego z kolei moc czynienia wielkiej magii. Ale Seth dał elfom dar dość szczególny - ciekawość i chęć zgłębiania sekretów magii. W efekcie miało to później doprowadzić do wielkiego rozwoju umiejętności magicznych wśród tej rasy, przy czym niektóre elfy zgłębiły również tajniki czarnej magii, spaczyły się i stały ojcami rasy Czarnych Elfów. O ile elfy od samego swojego początku związane były z przyrodą żywą, o tyle reptillioni, jak głoszą dawne tablice, uczynieni zostali z zastygłej lawy i kamienia. Wedle legendy, ich wzrok zaraz po przebudzeniu padł na stos kamieni, które później zostały przyjęte za symbol ich potęgi i mocy. Reptillioni pokochali kamień i prostotę.

W dość długi czas po wyjściu elfów z drzew, Gotam-Gor stworzył własnych rozumnych. Bóg ten nie był zbyt zadowolony z działań swoich braci. Ponieważ z czasem ukochał skały i wielkie bogactwa, które leżały w głębinach ziemi, tam, dokąd nie były skłonne sięgać reptillioni, stworzył swoich małych podopiecznych - krasnoludy, a potem gnomy. Gotam-Gor wyciosał je ze skały, przydając swym dzieciom wiele własnego uporu, wytrwałości i pracowitości. Znacznie później dał rozum także olbrzymom. Krasnoludy ocknęły się w podziemnej grocie pod górami. Gdy tylko otworzyły oczy, dostrzegły wokół siebie oszałamiające bogactwa - złoto, srebro i szlachetne kamienie. I stąd całe przyszłe życie spędzić miały w surowych sztolniach, wydzierając górom ich skarby. Niebawem jeszcze jedną małą rasę stworzyła Sharami - niziolki, gnieźdzących się w ziemnych norach, jednakże na samym początku świata nie były one zbyt poważane przez inne rasy i niewiele o nich wiemy.

Jeszcze później niż krasnoludy powstały dwie najmłodsze rasy Orchii - ludzie i orki. Przy tworzeniu tych pierwszych brali udział kolejno wszyscy bogowie. Ulepionym z gliny, przydano żelazo, by byli mocni i wytrzymali. W ich duszy przemieszało się dobro i zło - tak bardzo, iż ich postępowanie do dzisiaj jest trudno prze-, widzieć. Ale jednocześnie podarowano ludziom nieugiętą wolę oraz zdolność znoszenia nawet najgorszych przeciwności losu. I przede wszystkim - ciekawość świata, połączoną z pragnieniem wolności i swobody.

O ile ludzi ulepiono z gliny, o tyle orki uczyniono z ziemi. Niektórzy prześmiewcy twierdzą, że tworzenie orków nie zostało ukończone, bo do ostatecznego zamknięcia aktu zabrakło bogom materiału i koncepcji. Ale z drugiej strony, ta najmłodsza z zamieszkujących Orchę ras otrzymała w darze wielką wojowniczość, wytrwałość, dyscyplinę i poczucie bezwzględного posłuszeństwa wobec swoich władców. Cechy te, jak pokazał czas, dały im panowanie nad światem Ochrii, który później nazwali Orchią. Rasa ta, brutalna, dzika i nieokrzesa, miała później spokojnie, ucząc się na własnych błędach. Orki stały się bardziej tolerancyjne i wyrozumiałe. Na to wszakże trzeba było wiele czasu. Stworzenie istot żywych nie oznaczało jeszcze początku świata takiego, jaki znamy dzisiaj. Gdy pierwsze rozumne istoty wychodziły na świat, panował czas nazywany .potem Czasem Czerni, okres, gdy istniał tylko mrok, zniszczenie i zapomnienie. Orchia, tak jak już pisałem, była areną dla ścierających się monstrów, polem walki pomiędzy potworami. Rasy rozumne - słabe, strachliwe, nie chronione jeszcze potęgą magii ani oręża, uciekały przed nimi, kryły się w gąszczach, ginęły tysiącami, zjadane, rozdzierane na strzępy, niszczone z zacięłością przez leśne giganty, trolle, mastugi i demoniczne goriashe, hordy goblinów, skalne orły, szablatozębne tygrysy, amfisbeny i wiele, wiele innych stworów, bardziej potwornych, bardziej przerażających, niż można to sobie wyobrazić. Światem wstrząsały kataklizmy. Wulkany wybuchały z nienacką, wypuszczając strugi rozżarzonej lawy, ognie i opary. Gwałtowne huragany niszczyły i obalały całe połacie dzikich, pradawnych puszczy, deszcze zmieniały pola w bagna, rzeki w rozlewiska. Na domiar złego, istoty rozumne początkowo nie rozpoznawały się wzajemnie, walczyły jedne z drugimi i przeciwko sobie w gromadzie -



zabijając, mordując, napadając z nienacką na inne. Pierwsze ich siedziby, broń i stroje były prymitywne. Używały kamiennej broni, okrywały się skórami zwierząt i splecionymi pnączami roślin, z trudnością potrafiły rozniecić ogień i obronić się przed dzikimi

zwierzętami. Elfy żyły głównie wśród lasów - zakładały swoje siedziby na teleganach - wysoko w konarach drzew. Reptillioni upodabali sobie skały, krasnoludy chroniły się przed złem w jaskiniach. Ludzie polowali na sawannach i stepach, a orki zaszyły się głęboko na bagnach i trzęsawiskach - wszędzie tam, gdzie nie mogły osiągnąć ich niebezpieczeństwa...

(tu luka w tekście)

II Ten, który przychodzi z ciemności

...po odejściu w zaświaty Ojców Bogów, służące im demony, zostawszy bez panów, zstąpiły na Orchię, siejąc śmierć i zniszczenie. Już wkrótce doszło między nimi do wielkich wojen. Ale przez całe tysiąclecia żaden z nich nie był w stanie zapanować nad pozostałymi. Aż wreszcie pojawił się demon potężniejszy niż inne. Stare tablice reptillionów nie zachowały jego imienia, jednakże dawne zwoje elfów podają, iż nazywano go Balamor lub Balamon. Jego prawdziwego imienia oczywiście nikt nie znał i nic w tym dziwnego, bowiem wiadomo, że ten kto zna imię demona, może łatwo nad nim zapanować. Balamor był potężniejszy niż wszyscy jego pobratymcy. Właściwie nie wiadomo do dzisiaj, jak zjawił się na Orchii. Czy przybył z Otchłani, czy też istniał na długo przed stworzeniem świata, a tylko przez tak długi czas zdobywał wiedzę i znaczenie. Wśród elfów z domu Eltelbanda Inglońona krążyła kiedyś legenda, że Balamor nie był demonem, lecz bogiem, jednym z Ojców. Jego współbracia tak przerazili się drzemających w nim mocy i mrocznych sił, że w obawie, iż mógłby zawłaszczyć sobie władzę nad światem, odebrali mu większość umiejętności, po czym zamknęli w nieznanych czeluściach u korzeni Czarnych Gór na południu Górolądu. Jak jednak było naprawdę, tego nie wie nikt. Dość, że Balamor pojawił się nagle na Orchii i natychmiast począł zbierać wielką armię, złożoną z oddających się na jego rozkazy pomniejszych, demonicznych sług, goriashów, mastug i wielu innych bestii, a także hord goblinów. Wszystko, co tylko było złe, potworne i straszne ciągnęło do jego gniazda, które uwił sobie w górach, w południowej części ówczesnego świata. Wzmocniwszy swe siły, Balamor zaczął atakować mateczniki pozostałych demonów. Trwało to długo, ale żaden z nich nie był w stanie mu się przeciwstawić. Balamor, nazwawszy się jedynym Księciem Demonów, wykorzystał przeciwko swoim wrogom tajemną sztukę nekromancji. Wszystkie monstra, które ginęły walcząc po stronie przeciwników, wstawały znowu, już jako wierne sługi Balamora i zwracały się przeciwko swoim niedawnym panom. Balamor tryumfował. W ciągu dwóch lub trzech tysięcy lat stał się prawdziwym panem Orchii. Ci, którzy nie chcieli uznać jego władzy, kończyli zwykle jako martwi niewolnicy okrutnego demona.

Tymczasem rasy rozumne rozwijały się bardzo szybko. Po części działo się tak dzięki wojnie Balamora. Krwawe zmagania ściągnęły największe siły ciemności na południe - bestie odeszły, zasilając armie demona, więc Północ mogła przez jakiś czas oddychać spokojnie. Już wkrótce reptillioni, korzystając z darów Bogów, stworzyły pierwszy kamienny młot - pierwszą legendarną broń tej rasy. Rozumni, wspomagani przez Bogów, rośli i potężnieli. Niebawem zaczęli otwarcie przeciwstawiać się mastugom, szablatozębnym tygrysom, bawołom-zabójcom i wielu innym przerażającym potworom. Wreszcie, czując się na siłach, wypowiedzieli im otwartą wojnę - wkrótce udało się im wybić ich tyle, że rasy elfów, reptillionów, ludzi, krasnoludów i orków stały się dominujące na Północy. Jednak daleko im było do jedności. Istoty rozumne, jeśli nawet nie walczyły ze sobą, często wchodziły sobie w drogę. Dopiero gdy całe ich szczepy i plemiona zaczęły osiedlać się w różnych miejscach, stały się łagodniejsze i zaczęły zajmować się uprawą roli. Powoli wojny stawały się mniej częste. Najważniejsze było, że rasy pojmowały już, iż muszą istnieć obok siebie w pokoju. Ich umiejętności wzrosły tak dalece, że zaczęto wytwarzać broń z brązu, a potem - żelaza. Niemal równocześnie zaczęto wznosić pierwsze sadyby z drewna i kamienia. Potem wykuto zbroje, zaczęto oswajać zwierzęta. Osady przekształcały się w wielkie, prymitywne jeszcze miasta. Wojownicy pierwotnych ras nie stanowili już bezradnej zbieraniny dzikich hord, lecz formowali się w coraz bardziej zwarte, wyszkolone oddziały zbrojnych. Niebawem ludzie udomowili konie i po raz pierwszy w historii Orchii na równinach pojawili się gnający jak huragan jeźdźcy. Jednocześnie elfy wyćwiczyły się w sztuce strzelania z łuku, a reptillioni zagnali daleko w góry bandy goblinów. Przez długi czas na północy panował spokój...



(luka w tekście)

...tymczasem Balamor rozprawił się w końcu z hordami pomniejszych demonów. Przez jakiś czas formował jeszcze swą potworną armię, aż w końcu jego spojrzenie spoczęło na krajach zamieszkałych przez rozumne rasy. Demon zaniepokoił się. Nie wiedział, co począć z mieszkającymi tam istotami. Mogły stanowić wielkie zagrożenie, jeśli nie zgodziłyby się poddać jego panowaniu. Początkowo zamierzał zniszczyć wszystkie, potem jednak jego przewrotny geniusz podsunął mu inne rozwiązanie. Postanowił podporządkować sobie rozumnych całkowicie.

Wraz z objęciem panowania na południu, władzy Balamora poddało się wiele istot, w tym także te, które żyły dostatecznie blisko Czarnych Gór. Poddaństwo przyjęło wiele plemion ludzi, orków, nieco elfów i krasnoludów. Nie mieli zresztą innego wyjścia - nie chcąc opuścić zajmowanych dotąd terenów, musieli uznać Balamora za swego pana. Wiele lat później nazwano ich przeklętymi, albo zaprzdanymi, bowiem pod władzą demona wchłonęli w siebie wiele z jego ciemnej mocy, spaczyli się i odeszli razem z nim prosto w ciemność. Z tych to rozumnych Balamor wybrał posłańców i ich wysłał na północ, by ofiarowali żyjącym tam ludom przyjaźń, łaskę i opiekę, o ile uznają jego panowanie. Wysłanników przyjęto z ufnością. Rozumne rasy niewiele wiedziały o wojnach wśród demonów. Skłonne były zatem ulec roztaczanym przed nimi mirażom, zaprzedać się największemu z książąt demonów. Tylko w jednym miejscu wysłannicy Balamora napotkali zdecydowany sprzeciw. Było to wśród reptillionów w Północnych Górach. Wódz rozumnych jaszczurów, Lahagan Biały, znany dziś pod imieniem Reptilliona Wielkiego, nakazał w gniewie wrzucić posłów do wielkiej studni z węzami. Król reptillionów zawczasu przejrzał zamiary demona i dojrzał groźbę, jaka zawisła nad rozumnymi.

Do dzisiaj niewiele właściwie wiadomo o Lahaganie, albowiem czczący go kapłani zachowują wiedzę na jego temat dla siebie. Reptillion Wielki przyszedł na świat w którejś kamiennych wiosek jaszczurów. Nie wiadomo niczego na temat jego rodu, najprawdopodobniej jednak ojciec zajmować musiał wyjątkowo wysoką pozycję w starszyźnie jednego z najpotężniejszych gniazd reptillionów. Wielkie przymioty syna sprawiły, że został królem. Lahagan Biały już od najmłodszych lat interesował się żywo nadnaturalną magią kapłanów. Nie przypominała ona wówczas jeszcze dzisiejszego czarodziejskiego kunsztu, młody książę przewyższył jednak w tym względzie wszystkich współczesnych mu mędrców. Już wkrótce uzyskał dostęp do tak wielkich mocy, jakich wcześniej reptillioni nie mogli sobie nawet wyobrazić. Tym samym wyrósł na największego bohatera dawnych dni, tego, który uratował świat przed Balamorem, podrywając wszystkich do walki przeciwko niemu.

Natychmiast po kaźni nad wysłannikami, którzy przyjechali namawiać reptillionów do zdrady, Lahagan jął dokładnie analizować całą sytuację. Wiedział dobrze, że jeśli dojdzie do wojny, rozproszone rozumne rasy nie będą miały dość sił, aby obronić się przed mroczną potęgą demona. Natychmiast wysłał więc posłańców do wszystkich władców i wodzów ludzi, elfów, krasnoludów i orków, zapraszając ich na wielką radę, na której wspólnie mieli zastanowić się, co czynić. Wezwani odpowiedzieli. Po raz pierwszy, a zarazem ostatni, złączyli swoje siły, stawili się na wspólną naradę wszystkich ras. W Reptilliongardzie stawili się zatem wódz największego ludzkiego plemienia - Kiran Błyskawica, król elfów Olgrion, Oslar Krzemieny Topór - wódz szczepu krasnoludów spod Ostrej Góry i Falehar - wódz jednego z bardziej znaczących plemion orków. Lahagan sprowadził zgromadzonych do wielkiej groty pod miastem, po czym jął apelować, aby nie ulegali podszeptom sług Balamora. Jak twierdził, książę demonów stanowił wielkie zagrożenie dla wszystkich i dlatego powinni zjednoczyć się przeciwko wspólnemu wrogowi. „Cóż z tego” - mówił - „że Balamor da wam bogactwa i zaszczyty, jeśli będziecie jego niewolnikami, a gdy tylko zechce, ruchem swej ręki pozbawić będzie mógł was życia, wasze potomstwo odda na pastwę dzikich wilków, a niewiastami będą mogły zabawić się dzikie gobliny z gór. Przy tym Balamor kłamie, że jest jedyną siłą na tym świecie. Są inne bóstwa, o czym wszyscy wiecie, gdyż składacie im ofiary. One wesprą nas w walce, bo do niej przecież zostaliśmy stworzeni”.

Nie wiadomo dziś, jakich innych argumentów użył wtedy Lahagan, aby odciągnąć zgromadzonych od zgubnej myśli poddania się Balamorowi. Nie powiodło mu się ze wszystkimi. Elfy, których król od dawna miał w sercu skryte podejrzenia co do intencji demona, zawarły z reptillionami wieczyste przymierze, a Olgrion poprzysiągł wraz z Lahaganem, że w każdej sytuacji pośpieszy reptillionom z pomocą. Krasnoludy i ludzie wszakże zdecydowanie odcięli się od ich decyzji. Co do Balamora, postanowiono jednak oświadczyć mu, że choć żadna z rozumnych ras nie pragnie z nim wojny, nikt jednak nigdy nie podporządkuje się jego władzy.



III Wielka Wojna

Gdy upadły nadzieje na pokojowe podporządkowanie sobie ras północy, Balamor wpadł w wielki gniew i postanowił zniszczyć wszystkie wrogi mu rozumne istoty. Dzięki niezliczonym szpiegom wiedział od razu, jakie decyzje zapadły na zgromadzeniu i śpieszył się, żeby uprzedzić przeciwnika. Książę demonów doceniał swych wrogów. Do pierwszego uderzenia skierował wielkie armie martwiaków, złożone z rozumnych, schwytanych przez sługi demona lub zabitych na jego rozkaz, którzy stali się posłusznymi mu martwymi niewolnikami. Legiony umarłych ruszyły spiesznym marszem na północ, siejąc po drodze grozę i zniszczenie.

Lahagan Biały wiedział, co się działo. W miarę upływu czasu bowiem objawiło się w nim wiele nowych zdolności, które w owych czasach zadziwiały najbardziej nawet wprawnych magów. Natychmiast więc wysłał gońców do wszystkich uczestników narady, zwracając się do nich, by zechcieli stawić się pod jego sztandarami dla wspólnej obrony. Elfy pod swym królem Olgrionem uczyniły to bez wahania. Jako następni stawili się ludzie. Krasnoludy przybyły nieelicznie, ale prócz zbrojnych dostarczyły wiele cennego rynsztunku i uzbrojenia. Utworzywszy pośpiesznie armię, Lahagan zdecydował się stawić czoło martwiakom na wielkiej, porośniętej puszcza równinie Achan, na południe od reptillionów sadyb...

(tu luka w tekście)

...przez trzy dni wielkie wojsko formowało swoje szyki. Poza reptillionskimi wojownikami, zbrojnymi w kamienne młoty, były w nim elfy, słynne dzięki swym strasznym łukom z cisowego drewna. Oprócz nich stawili się ludzie - pieszo i konno, zakuci w zbroje i odziani w skóry, a także krasnoludy ze swymi budzącymi trwogę, ogromnymi toporami.

Tymczasem armia martwiaków bez chwili odpoczynku i bez snu szła na północ. Jej dowódcami nie byli żywi ludzie, lecz niewolniczo oddane swemu panu trupy, które prowadził potwór zwany Daraharadem. Pałac, niszcząc i mordując wszystko, co żywe, dotarli w końcu na równinę Achan. A później z marszu, rozwinięty przegniłe sztandary, uderzyli na pozycje Lahagana. Kamienne tablice reptillionów powiadają, że ów ustawił swoje wojska w takiej odległości od lasu, aby tylko niewielka część sił przeciwnika mogła wyjść z niego na pole bitwy. Jako pierwsi ruszyli na zbliżającego się wroga reptillioni, dalej ludzie i krasnoludy. Elfy, na znak Lahagana, wystrzeliły w stronę wrogów rój płonących strzał. Wnet puszcza zajęła się płomieniami, od których rozpadła się w proch większa część martwiaków Daraharadema. Część wszakże przeszła przez ogień, a potem wsparła resztę umarłych. Lecz ludzie, elfy, reptillioni i krasnoludy trwały ramię przy ramieniu, odpierając ataki przemożnych sił wroga. Ciężki to był bój i zdawać by się mogło, że lada moment umarli zginią swych przeciwników, gdy nagle przed uwijającym się w pierwszej linii Lahaganem pojawił się czarny potwór, okryty strzępami rozkładającego się ciała. To był sam Daraharadem z ognistym mieczem w dłoni. Zatrzymał się, spojrzał na króla reptillionów, a potem rzekł:

- Oto jesteś Lahaganie, największy tchórz na świecie. Tyś ten, który kryje się za plecami swoich wojowników. Wyjdź i walcz ze mną, albo uciekaj!

- Wyjdę! - odurczył Lahagan i niepomny czegokolwiek rzucił się w stronę trupa. Starli się pośród walczących niby dwie burzowe chmury, jak błysnięciami piorunów znacząc swoje zbroje ciosami. Daraharadem chciał szybko i niespodziewanie powalić Lahagana, ale reptillion skutecznie unikał uderzeń płomiennego miecza. Na koniec tak silnie ciął tarczę przeciwnika, że ta rozpadła się na kawałki.

- I ktoż jest teraz tchórzem?! - zapytał tryumfalnie Lahagan. W odpowiedzi Daraharadem cisnął weń mieczem, lecz król odbił go, a potem zmiażdżył młotem trupi łeb potwora. Wódz martwiaków padł ze strasznym krzykiem, a jego ciało natychmiast zmieniło się w stos potrzaskanych kości okrytych zbutwiałą materią. Potem z piszczele buchnęły płomienie i tak wyjący duch Daraharadema z dymem i ogniem uleciał w przestworza do swego czarnego świata... Zaraz po tym straszni żołnierze Balamora zamarli, pozbawieni siły, która nimi kierowała. Niektórzy - co słabsi, rozpadali się w proch, inni stanęli nieruchomo, nie wiedząc, co począć, gdy zabrakło wodza. Nie minęła chwila i cała armia sprzymierzonych ruszyła do ataku na wroga. Rozstrzygnięcie było krótkie i zdecydowane. Cała armia martwych rozsypała się w tej bitwie w bezładne szczątki i koniec końców na pobojuwisku nie pozostał ani jeden ożywiony zmarły. To była pierwsza i druzgocąca porażka Balamora.

Ledwie przebrzmiały rogi po zwycięstwie, gdy Lahagan nakazał odwrót. Były ku temu powody, bo armia sprzymierzonych poniosła w bitwie duże straty. W niektórych oddziałach nie pozostała nawet połowa wojowników. Wyczerpane, ale zwycięskie wojsko powlokło się wolno na północ, w rodzinne strony. Powrót był smutny, bowiem wielu wojowników zginęło w boju, a mimo to potęga Balamora pozostała właściwie niezachwiana. Lahagan wiedział, że władca demonów zakipi teraz gniewem na sprzymierzonych i postara się za wszelką cenę zesłać na nich zagładę.



IV Upadek Allarionu

Balamor, zwiedziawszy się o klęsce swej martwiacej armii, wpadł we wściekłość. Wnet na jego wezwanie zaczęły gromadzić się nowe zbrojne zastępy, wielokrotnie przewyższające armię Daraharadema. Poza zwyczajnymi, pomniejszych demonami, które uznały jego władzę, pojawiło się pod Czarnymi Górami wiele innych monstrów i potworów. Przyszły straszliwe, demoniczne goriashy, które jednym ciosem zmiażdżyć mogły cały oddział wojowników. Zjawiły się trolle, a na światło dzienne wyjrzało wiele powstałych w mroku stworzeń - gnoli, za którymi tłoczyły się całe hordy goblinów, hobgoblinów, gonorów, hobgonorów i orkonów. Szły hordy wargów i dzikich wilków. Demon śpieszył się, szykując zgubę swoim wrogom. Pośpiesznie zbroił armię morderczym orężem, szykując się do walnej rozprawy. Kto nie był z nim, ten był przeciwko niemu. Stąd wiele stworzeń, które niewiele miały wspólnego z rozumnymi rasami, ale nie chciały podporządkować się jego władzy, musiało uchodzić w inne strony świata. Między innymi uczyniły tak ogry i olbrzymy. Zaś potem, gdy wszystko było już przygotowane, Balamor kazał stawić się przed sobą trzem dowódcą. Tablice reptillionów przekazały nam ich imiona. Byli to zatem:

Ranblun, Daharish i Morglith. Dwaj pierwsi, jak niesie wieść, byli pomniejszymi demonami, które uznały władzę Balamora, natomiast trzeci był ponoć. Jak mówią zapiski, człowiekiem. Jednym z tych, którzy od samego początku poddali się władzy demona. Morglitha, obdarzonego wielką mocą magii, znano jako pana życia i śmierci, strachu i mroku, prawą rękę samego Balamora. A oprócz tego biegłego nekromantę, który mocą swoją mógł w mgnieniu oka ożywić całe armie trupich ciał. Jak zostało przekazane na tablicach reptillionów, był on tak zmieniony przez odrażające praktyki i czarną magię, że jego twarz przekształciła się w oblicze kościotrupa, w którym płonęły wielkie, czerwone, zniewalające wszystkich oczy. Powiadano, że poza demonami i martwiakami z armii Balamora nie znalazł się nikt, kto śmiałby spojrzeć z bliska w tę twarz. Morglith ubierał się na czarno, a mroczną zbroję ozdabiał wizerunkami trupiej czaszki. W boju osłaniał głowę hełmem ozdobionym rogami, dosiadał zaś dzikiego, półdemonicznego konia - Hohuga - prawdziwej bestii rodem z najgorszych snów. Był to rumak straszny i dziki, buchający płomieniem z nozdrzy i pyska i nie chciał słuchać nikogo poza swym panem. Powiadają, że kto tylko nieopatrznie wyciągnął doń rękę, natychmiast ją tracił.

Takim oto dowódcą kazał stawić się przed sobą Balamor. Kiedy stanęli przed nim w milczeniu, rozkazał im ruszać na północ, aby rozbić armie sprzymierzonych. Reptillionów i elfy nakazał znieść z powierzchni ziemi. Krasnoludów zdziesiątkować, a potem osadzić, zakutych w kajdany, w ich własnych kopalniach jako niewolników. Jeśli idzie o ludzi, to tych kazał oszczędzić, poprzestając na wybijeniu tych, których napotka się z bronią w ręku ~ reszta miała zostać w przyszłości jego niewolnikami i poddanymi, a rządzić nimi miał Morglith. Co do orków, Balamor sądził, że uda mu się podporządkować sobie tę rasę całkowicie. Niziołki i gnomy warte były tylko tyle, co ich mięso i skóra na grzbiecie. Oprócz tego Balamor nakazał także rozbić jedność wszystkich sprzymierzonych ras, wywołując wśród nich niezgodę i niesnaski. Natychmiast zagrały werble, ryknęły trąby, a potem ozwał się głos wielkiego bębna z elfiej skóry, wzywającego wszystkich do wymarszu. Wnet jego głos podchwyciły inne kotły i cała gigantyczna armia Balamora ruszyła ku dalekiej północy.

Tymczasem Lahagan dotarł wreszcie do siedzib reptillionów w górach Północy. Ponieważ nie był pewien dalszych zamiarów Balamora, zwołał kolejną radę sprzymierzonych. Znowu w wielkiej grocie Reptilliongardu zeszli się wodzowie wszystkich rozumnych ras. Przyszedł więc Olgrion - król elfów, Kiran Błyskawica zginął w bitwie, więc zamiast niego za kamiennym stołem rady zasiadł jego syn - Hildum. Przybył także Oslan Krzemieny Topór i Arhot-tan, nowy wódz szczepów orków, z których żaden nie wziął udziału w bitwie na równinie Achan. Ci wszyscy zgromadzili się na kolejną radę. Ale tym razem dalecy byli od jednomyślności. I tak Oslan uważał, że nie ma sensu kontynuować walki, bowiem przeciwnik, pobity w tak krwawej bitwie, nieprędko się podniesie. Ale nadmierna ufność we własne siły nie była jeszcze najgorszym. W szeregi sprzymierzeńców wdarła się zawiść i niezgoda. Złowrogie dzieło Balamora zamąciło wszystkim w głowach. Gdy naradzali się, jego moc jakby wisiała w powietrzu. Najpierw zatem kłócono się o miejsce, jakie powinni zająć królowie i dowódcy przy kamiennej płycie rozmów, potem - kto na polach Achan wykazał się największym męstwem. Na koniec Olgrion oświadczył, że nie usiądzie obok Arhota-tana, bowiem przedstawicielowi tak wielkiej rasy nie przystoi siedzieć z kimś, kto ledwie co wyszedł z bagna i w dodatku nie brał udziału w walce z martwymi armiami Balamora. Z kolei, gdy wódz orków któregoś wieczora udawał się na spoczynek, przypadkowo spotkany, tajemniczy przechodzień rzekł mu, że elfy i reptillioni właśnie naradzają się, aby



sprawić rzeź orkom, których posądzają o sprzyjanie Balamorowi. Gdy urażony ork przedstawił swoje podejrzenia na radzie, wybuchła kłótnia, a któryś z elfów nazwał go „świńskim ryjem”. Przezawisko, wymyślone przed tysiącami lat, dotrwało do dnia dzisiejszego. Po tym Arhot-tan sięgnął oczywiście po szablę, krasnoludy po topory, a elfy po miecze. Gdyby nie przytomność umysłu strażników, doszłoby do bijatyki i zerwania przymierza. W takim oto nastroju zasiedli w końcu wszyscy do narady. Ale już bez orków. Arhot-tan bowiem obrażony opuścił zgromadzenie i poprzysiągł sobie, że nigdy nie będzie nadstawiał karku za reptillionów i elfy. Orki ukryły się głęboko na bagnach i trzęsawiskach i w zbliżającej się wojnie nie wzięły udziału. Na bardzo wiele lat odcięły się od pozostałych ras.

Rozgoryczony Lahagan nie odezwał się do sojuszników nawet słowem. Po prostu patrzył na wszystkich po kolei, a wściekłość gasła pod jego wzrokiem. Już miano rozpocząć obrady, gdy otwarły się kamienne wrota i do groty wpadł posłaniec od reptillionów, przynosząc wieść o nadciągającej armii Balamora.

Zapadła cisza. Wszyscy zamarli ze zgrozy. Spojrzenia skierowały się w stronę Lahagana, a ów wstał ze swojego miejsca. A potem rzucił swój bojowy młot na wielką, kamienną płytę, przy której wszyscy siedzieli. Uczynił to z taką siłą, że styliśko pękło na dwie części. Szczątki tego młota do dziś przechowuje największa świątynia Reptilliona Wielkiego w Gaście. Zaś później rzekł głosem ponurym i mrocznym:

- Widzę, że na próżno tracę czas, domagając się od was uwagi i poświęcenia. Jesteście ogarnięci szaleństwem tak dalece, że oślepliście i nie widzicie nadchodzącego niebezpieczeństwa. Zatem teraz zostawiam was i idę myśleć nad sposobami ratunku. Wy zaś czyńcie, co chcecie.

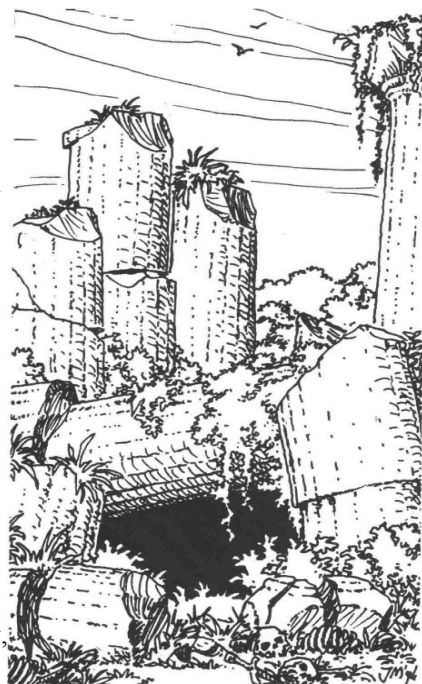
Wszyscy struchleli, słysząc te słowa. A gdy Lahagan ruszył ku drzwom, rozstępowali się przed nim, schodzili z drogi. Jego oczy zdawały się ciskać błyskawice niby burzowe chmury, ręce zacisnęły się w pięści. Przeszedł tak, ponury i chmurny, przez cały Reptilliongard, a potem ruszył w stronę skalnych szczytów. Postąpiło za nim tylko kilku najwierniejszych uczniów, daleko wszakże od króla, aby nie narazić się na gniew. Rozmyślając nad ratunkiem i modląc się w duszy do bogów, Lahagan dotarł tak do najwyższej, najdzikszej partii gór, gdzie zalegał śnieg. Tam wstąpił do wielkiej, mrocznej i lodowatej jaskini w miejscu, które nazywało się w dawnej mowie reptillionów Arang Galkam - czyli Błękitny Łód. Dziś u podnóża gór, w których znajdować się miała owa jaskinia, rozrosło się reptillionowskie miasto Gasta na Orcusie Wielkim. Ale groty, w której modlił się kiedyś Lahagan, nie znaleziono nigdy.

W obecnych czasach wielu poszukiwaczy przygód próbuje odnaleźć to zapomniane, święte miejsce. Wielu zawraca, a po tych, którzy ruszają w tym celu w góry wokół Gasty, ginie zawsze wszelki ślad. I nic dziwnego, jaskinia ta bowiem jest najświętszym miejscem na całej Orchii. Reptillioni powiadają, że drogę do niej odnajdzie tylko ten, kto będzie na tyle godny, aby przekroczyć jej progi, nie kalając ich grzechem, ani nieprawością. (dopisek na marginesie Wielkiej Księgi)

Lahagan wstąpił zatem do tajemnej groty na górze. Tam pograżył się w medytacji, a swym sługom nakazał, aby zawalili wejście skalnymi złomami. W ciszy, chłodzie i ciemności, w zimnie ciągnącym od granitowych skał, wsłuchany w szmer wody w głębi skalnych czeluści, Lahagan oddał się rozmyśleniom. W myślach prosił bogów o ratunek, zwracał się ku Dagoninowi Białemu, Asteriuszowi i Graamowi.

Tymczasem opuszczeni wodzowie i władcy siedzieli w podziemnej grocie w Reptilliongardzie, wpatrzeni w siebie i milczący. To, co uczynił Lahagan, przeraziło ich. I tak zatem, zamiast się wadzić, zaczęli myśleć o obronie. Wieści, które dotarły jeszcze później, okazały się niepokojące. Mówiły o tym, że gigantyczna armia pod wodzą Morglitha zbliża się szybko do gór od południowo-zachodniej strony Górolądu. Ponieważ nikt nie wątpił, że próba zmierzenia się z tak straszliwą siłą w otwartym polu może skończyć się tylko porażką, uradzili, aby nie występować zbrojnie, lecz w oczekiwaniu na powrót Lahagana wycofać się daleko w góry, do pięciu niedostępnych twierdz. Warowniami, w których chcieli przeczekać nawałnicę, były: Numanon, Osmund, w którym schronili się ludzie, Karak-Gam - kopalnia - twierdza krasnoludów, Reptilliongard na wielkiej wyspie pośrodku jeziora w północnej części Górolądu i Allarion - wielkie i piękne, umocnione miasto elfów. Do dzisiejszego dnia dotrwały zaledwie dwa z nich. Na gruzach antycznego Osmundu zbudowano dzisiejszy, na fundamentach zaś Reptilliongardu powstała później Archagasta - po zdobyciu przez Kartana nazwana Ostrogarem, stolica Imperium orków. W tych zatem górskich warowniach schronili się prawie wszyscy spośród tych, którzy mogli udźwignąć broń. Inni uciekli jeszcze dalej, aż na północne wybrzeża Górolądu. Pola, wsie i osady na południowych stokach gór opustoszały, czekając na nadejście nawałnicy.

Tymczasem z Allarionu, najbardziej wysuniętej na południe twierdzy sprzymierzonych, Olgrion i jego elfy dostrzegli pierwsze łuny pożarów, wzniecanych przez wojska Morglitha. Potem usłyszeli warkot wielkich, ponagających kolumny do marszu bębnow, aż



wreszcie ukazały się straże przednie okrutnej armii. Za nimi ciągnęły nieprzeliczone tłumy. Szły wielkie, okryte łuską giganty skalne, trolle ciągnęły bojowe maszyny, potężne młoty i tarany do kruszenia murów. Z boku dreptały pośpiesznie hordy goblinów, hobgoblinów i goborów, a także towarzyszące im watahy wilczych jeźdźców. Za nimi z kolei szły gnolle, potem jeszcze straszliwsze monstra - goriashe, mastugi i gwardia Morglitha. Dalej posuwały się wielkie gromady martwiaków, w górze śmigały gryfony i orły sępie. Wojska posuwały się szybko naprzód. Nad Sprzymierzonymi zawisło straszliwe niebezpieczeństwo, a Lahagan ciągle nie wracał z gór.

Już wkrótce armia Morglitha pałac, łupiąc i równając z ziemią wszystko, co spotkała na drodze, dotarła do podnóża Allarionu, bronionego przez elfy i garść ludzi. Gobliny i dzikie trolle uderzyły nań z marszu, ale zostały krwawo odparte, zatem Ranblun, dowodzący przednią strażą, nakazał wstrzymać ataki do nadejścia reszty wojska. Obrońcy byli przerażeni. Siły Balamora stu krotnie przewyższały ich najśmielsze nawet przypuszczenia. Ponad trzystu milowa równina pod twierdzą nie była w stanie pomieścić wszystkich oddziałów, dowodzonych przez Morglitha. Dowódcy elfów byli bliscy rozpacz i niektórzy nawet zaczęli błagać Olgriona, by wycofał się w góry tajnymi, górskimi tunelami pod twierdzą i nie skazywał tak wielu elfich rodów na zagładę. Ale Olgrión nie chciał uciekać. Gdy go przekonywali, wyjął z kołyski swoje nowo narodzone dziecko, po czym przystawił mu miecz do piersi i utoczył nieco krwi.

- Widzicie, oto krew mojego pierworodnego Fedrila - powiedział do nich głosem, od którego przeszły ich ciarki. - Na krew jego i moją przysięgam, że nie opuszczę tego miejsca. Nie mamy dokąd iść. W górach dopadłby nas głód, a pozostałe miasta pełne są uchodźców. Zaś na równinach i w dolinach panuje Balamor. Lepiej zginąć w walce, w chwale i sławie, w mieście, które daje nam jaką taką ochronę, niż zostać rozgniecionym przez przeważającego wroga, albo skazać nasze żony i dzieci na niewolę gorszą od śmierci!



W jego słowach było tyle hartu i odwagi, że wszyscy natychmiast złożyli podobną przysięgę, postanawiając bronić się do końca. W tym czasie nadciągnął już i sam Morglith, który, obejrzawszy twierdzę, nakazał przypuścić jeszcze dwa szturmy. Obydwa zostały odparte. Zaciekłość obrońców była tak wielka, że w szale wypadli poza mury za pierzchającym wrogiem, po czym zadali mu straty tak znaczne, że Morglith musiał odpierać ów atak świeżymi posiłkami. Tym bardziej jednak wzrosła w nim zaciekłość i chęć odwetu. Poprzysiągł, że zdobywszy twierdzę, nikogo żywym z niej nie wypuści. Pod jego kierunkiem trolle i goby, a także ludzie - renegaci zaczęli sypać zbliżające się ku murom pochylnie i podtaczać ku basztom wieże oblężnicze. Zastępy goblinów przebijały się przez skałę, aby dostać się do twierdzy od dołu. Morglith otoczył Allarion ciasnym pierścieniem wałów. Potem katapulty poczęły wyrzucać kamienie i ogniste kule na miasto, wywołując panikę i wzniecając pożary. Latające ponad miastem gryfony porwały zienacka elfy z murów. Obrońcy wkrótce padali z nóg ze zmęczenia. Olgrión dwoił się i troił. Walczył ramię przy ramieniu z prostymi wojownikami na murach, śląc niechybne, niosące śmierć strzały w ciżbę wrogów. Pomagał łątać głazami wyłomy w murach. Ale śmierć zbierała coraz większe żniwo pośród elfów. Na koniec, widząc swoją przewagę, Morglith nakazał ostatni, wielki szturm. Rzucił do boju czwartą część swych sił, bo tylko tyle zmieścić się mogło wokół twierdzy. Tej strasznej nocy w setkach

miejsz do muru przystawiono drabiny. Dziesiątki machin i taranów skruszyło blanki, a jednocześnie gobliny i gnolle przebiły się przez skały, wdzierając do niższych pomieszczeń twierdzy. Ze wszystkich stron runęły do wnętrza Allarionu krwiożercze hordy napastników. Nastąpiła rzeź, dzień bez końca...

Żołnierze Morglitha nie oszczędzali nikogo i niczego. Każdego elfa napotkanego z bronią w ręku zabijano na miejscu. Dzieci i kobiety topiono w studniach, bito i mordowano z przeraźliwym okrucieństwem. Rzekłbyś, że wszelkie miłosierdzie i litość zniknęły z powierzchni Orchii...

Sam Olgrión poległ ponoć jako jeden z ostatnich. Do końca bronił się na samym szczycie murów, śląc strzały we wszystko, co ruszało się po stronie nieprzyjaciół. Aż wreszcie, gdy w kołczanie wyczuł pustkę, dobył miecza, po czym z rodowym zawołaniem Atharved! Atharved! runął na przeciwników. Widząc swój lud, ginący w męczarniach, zapłonął takim gniewem, że przeciwnicy cofali się, zdumieni. Uderzał jak szalony, rozbijając głowy, przecinając piersi, kłując brzuchy i serca. Trawiony bitewnym szałem, dotarł tak do samego Morglitha. Tu drogę zastąpił mu Mablung - ludzki renegat w czerwonej zbroi, ozdobionej naszyjnikami z głów elfich

dzieci. Ujrawszy je, Olgrion krzyknął tak straszliwie, że jego głos wniósł się ponad jęki mordowanych i bitewną wrzawę. Potem runął wprost na Mablunga. Miecze starły się ze sobą, zadźwięczały w dzikiej furii. Mablung, rycząc złowieszczo, pchnął swym czarnym mieczem, ale Olgrion odparował podstępny sztych i sam uderzył z góry, a ostrze klingi strzaskalo hełm i czerep renegata. Krzyk straszny dobył się z piersi pozostałych gwardzystów Morglitha; cofnęli się, zasłaniając swego pana, lecz ten uderzył ostrogami demonicznego wierzchowca, po czym, trątując własnych ludzi, ruszył na szalejącego elfa. Olgrion podniósł miecz i ciał, ale Morglith odbił błyszczące ostrze, zamachnął się młotem i uderzył w odsłonięty kark wroga. Młot strzaskalo kości, przygiął głowę Olgriona do piersi, złamał kark. Elf zachwiał się, ale nie padł na twarz przed swoim pogromcą. Odwrócił się i runął na wznak, otwartymi szeroko oczyma wpatrując się w rozgwieżdżone niebo.

Podniósł się ryk tryumfu, gdy Olgrion runął martwy pod ciosem Morglitha. A w serca tych elfów, które stawiały jeszcze jakiś opór najeźdźcy, wkrađło się przerażenie. Wrogowie rzucili się na nie z rykiem zwycięstwa i bitwa przerodziła się w rzeź. Jednak nie wszyscy obrońcy wpadli w ręce żołnierzy Morglitha. Wielu żywych wyratował z matni Tawaran Szary, tajemnymi, podgórskimi tunelami wyprowadzając ich daleko poza obręb miasta. Wśród ocalałych była Niniaere, tuląca do piersi syna Olgriona - Fedrila Złocistego, późniejszego króla wszystkich elfów, założyciela najstarszego elfiego domu.

Ta jednak noc była końcem Allarionu, miasta z alabastru i marmuru, granitu i wapienia. Najeźdźcy zniszczyli wszystko. Zburzyli domy i pałace, zrujnowali ogrody. Ulice, mosty i przejścia spływały krwią. Morglith nakazał zburzyć wszystko, zrównać ze skałą całe miasto, tak aby po wieczne czasy zarastały je zielsko i pokrzywy. A potem nakazał wszystkim martwym elfom ściąć głowy i gdy wyruszył później w głąb gór, znaczył tymi wbitymi na pale szczątkami drogę swego przemarszu. Ciało Olgriona kazał przeciąć na cztery części, po czym wysłał każdą z nich do jednej z pozostałych twierdz. Wysłannicy zginęli jednak, zabici przez rozwścieczone elfy, ludzi, krasnoludy i reptillionów, a pamięć o losie Olgriona zmobilizowała pozostałych do jeszcze większego oporu. Elfy pamiętają Allarion do dzisiaj. Przekleły imię Morglitha, a ten, kto czci dzisiaj go jako boga, uważany jest przez nie za wroga.

V Upadek nadchodzącego z ciemności

Świt bielił się jeszcze na wzgórzach, gdy trąby wezwały żołnierzy i bestie do dalszego marszu. Cała zwycięska armia Balamora ruszyła teraz przez górskie doliny w stronę Karak-Gam, największej z krasnoludzkich kopalni, zamienionej teraz w twierdzę. Szła szybko, upojona zwycięstwem, niszcząc każdy ślad po zamieszkałych tu ludziach czy elfach. Już w kilka dni po odejściu od Allarionu, stanęli u stóp Bartwada-duru - Czarnej Góry - strzelistego, ginącego w chmurach szczytu skalnego. Morglith spojrzal trupim wzrokiem na ową sięgającą nieba górę, po czym zadrzał, bowiem zamiast wysokiej, obronnej twierdzy, ujrzał tylko skalne rumowiska, stoki i jary, osłaniające wejścia do krasnoludzkich szybów i sztolni. Górski lud wycofał się do najniższej położonych komnat, wykutych w głąbi górskiego masywu, zawalił za sobą przejścia, umocnił te nieliczne, które pozostały i - ufny w potęgę skał - oczekiwał nadejścia nieprzyjaciół.

To wszystko wprawiło Morglitha w zakłopotanie. Po raz pierwszy w jego nikczemnym sercu zagościł niepokój. Ale, nie dając nic po sobie poznać, nakazał żołnierzom rozłożyć się obozem na skalistych gołoborzach i wrzosowiskach u podstawy Bartwada-duru. Jego słudzy odnaleźli kilka ukrytych wejść i poczęli czynić przygotowania do szturm. Morglith był już ostrożniejszy. Po raz pierwszy w swoim życiu miał zdobyć twierdzę taką, jak ta góra. Po raz pierwszy też w ciągu tej kampanii jego wojsko zaznało niewygód - chłodu, wichru i niepewności. Ludzie z Osmundu przekonali się, że nieprzyjaciół nie zamierza zdobywać ich miasta i wysłali w góry liczne oddziały, które napadały zniemacka na nie spodziewających się niczego niewolników Balamora. Hildum pomagał krasnoludom, atakując tyły rozłożonej pod Karak-Gam armii.

W tym czasie ukończono przygotowania do szturm. Morglith przewodził mu osobiście. Ale tym razem zakończył się on straszną klęską - ponoć kosztował więcej ofiar niż całe oblężenie Allarionu. Po raz pierwszy słudzy Balamora zetknęli się z bojowym hartem i odwagą krasnoludów. W kilku miejscach załedwie udało im się wdrzeć do wnętrza góry, zdobyć kilka podziemnych sal. Krasnoludy walczyły z dziką determinacją, nie cofały się ani na krok przed przeważającym liczebnie wrogiem. Warunki, w jakich przyszło im walczyć, były straszne. W niektórych z korytarzy i przejść powietrza brakło tak bardzo, że gasły pochodnie. W innych leżały całe zwały trupów. Ale przewagę miały zawsze krasnoludy. To one wiedziały, gdzie się znajdowały ślepe przejścia, wiodące do bezdennych, niebezpiecznych czeluści i rozpadlin czy zdradliwe chodniki, które grzebały całe oddziały trolli i goblinów.

Długo trwały te mordercze zmagania. Ale po wielu miesiącach, gdy oblężonym nie stawało już sił, żołdacy Balamora zaczęli



spychać ich w kierunku serca góry. Jednocześnie Morglith z szatańską przebiegłością nakazał odnajdywać ukryte w zboczach szczeliny i otwory kominów, którymi w głąb góry przedostawało się powietrze, po czym rozpałał u ich wylotu wielkie, magiczne ognie, by dymem wykurzyć krasnoludy z ukrycia. Jednocześnie słał posłańców do Balamora z prośbą o posiłki. Demon wyprawił mu na pomoc wiele nowych hord trolli i goblinów, wspierał walczących potęgą swej nienawiści. W wojska Morglitha wstąpił nowy duch. Renegaci, goriashie i inne bestie zaczęły walczyć jak szalone, a korytarze i komnaty Kazak-Gamu znowu zabarwiły się krwią. Krasnoludy cofały się - zawałając za sobą pomieszczenia i burząc mosty nad rozpadlinami. Zatrzymały się dopiero w najgłębszych kazamatach - u korzeni Bartwada-duru. Morglith, widząc taki obrót sprawy, pozostawił większość swoich sił pod Karak-Gam, a sam z pozostałą częścią wyruszył na Osmund, aby zająć tę twierdzę niespodziewanym atakiem. Armia złożona z trolli i hord goblinów ruszyła ku północnemu zachodowi. Niespodziewanie pojawiła się pod Osmundem, rozpoczynając oblężenie. Ponieważ cytadela ludzi, w której schroniło się także wiele elfów i krasnoludów, nie należała do najsilniejszych, pomiędzy obrońcami zapanowała trwoga. Już po pierwszych szturmach przekonali się, że upadek Osmundu jest tylko kwestią czasu i oblężenie skończy się podobną rzezią jak w Allarionie. Pośpiesznie wysłano tajnymi drogami gońców do Reptilliongardu z prośbą o pomoc, skąd wyruszył natychmiast duży zastęp wojowników prowadzony przez Rumoda Mocnego. Reptillioni wpadli jednak w dolinie Kamiennych Iglic w zasadzkę trolli i zostali wybici do nogi. Oblężeni stracili wszelką nadzieję, jednak przysięgli bronić się aż do śmierci i z najwyższym męstwem odpierali kolejne szturmy Morglitha.

W tym czasie, gdy szala zwycięstwa coraz mocniej przechylała się na rzecz sił ciemności, Lahagan Srebrzysty trwał w ciszy i spokoju w swojej grocie. Pograżony w rozmyślaniach nad sposobami ratunku, nie czuł upływających godzin ani dni. Nie czuł zimna, głodu, nie słyszał szmeru wody, nie był świadom otaczających go ciemności. Myślał. Wiedział dobrze, że w otwartej walce nawet połączone siły wszystkich ras nie są w stanie stawić czoła Balamorowi. Żadną miarą nie odniosą zwycięstwa w polu. Ale przecież nawet w mrocznym imperium demona, Lahagan był o tym święcie przekonany, musiał istnieć jakiś słaby punkt. Ale jaki? Tego właśnie nie mógł odkryć.

Po całych miesiącach rozmyślań i modlitwy, gdy gotów był już sam złożyć siebie w ofierze bogom, aby tylko zbawić swój lud, zrozumiał nagle, że największą słabością Balamora jest sam książę demonów. To on mocą swego mrocznego umysłu utrzymywał wszystkich niewolników w posłuszeństwie, grozą i strachem kierował niezliczonymi armiami. A zatem zwyciężenie Balamora wcale nie wymagało wielkiej i krwawej bitwy w polu. Wystarczyło jego samego pokonać w walce. Ale kto mógłby zmierzyć się z Balamorem? Chyba tylko ktoś równie potężny jak on sam. Ale gdzie kogoś takiego znaleźć?

Raz jeszcze zwrócił się do bogów z prośbą o radę. Tym razem odpowiedzieli. Poczuł, jak w jego ciało zaczyna wstępować wielka, nie znana mu dotąd moc. Już wiedział, już domyślał się, kto miał być tym wybranym. Podjął decyzję, a wtedy wszystko zawirowało wokół niego w oszalałym tańcu. Podniósł się powoli. Gdy krzyknął, skalne czeluście odpowiedziały mu gromowym echem. Gdy oparł się ręką o kamienną ścianę, poczuł, że jest w stanie obalić górę. Otworzył oczy i stwierdził, że wzrokiem przebija bez trudu otaczające go ciemności, a nawet skały i kamienie. W ten sposób dostrzegł wszystko, co wydarzyło się na świecie w czasie jego nieobecności. Pośpiesznie odrzucił przegradzające wejście kamienie. Gdy wyszedł na zewnątrz, był wczesny, zimowy poranek. W słabym blasku słońca dostrzegł przed sobą niewyraźną sylwetkę białobrodego starca. Gdy spojrzał mu w oczy, ugiął się, bowiem biła z nich tak wielka siła i moc, że nie mógł wytrzymać tego spojrzenia.

- Witaj wśród nas, synu - powiedział tamten. - Bądź pozdrowiony, Lahaganie. Swą wytrwałością i mądrością dowiodłeś, że jesteś godzien, aby przebywać tam, gdzie jesteśmy my wszyscy. Idź zatem i uczyni teraz to, co postanowiłeś...

- Ale czy starczy mi sił? - zapytał Lahagan. - Czy mogę być pewny drzemających we mnie mocy? Czy nie opuszczą mnie w potrzebie?

- Weź to - uśmiechnął się starzec, po czym podał mu duży, szary kamień z otworem pośrodku. - Osadź ten gład na stylisku i uderz nim o kowadło. Wtedy zobaczysz...

Lahagan odruchowo ujął kamień, a starzec uśmiechnął się, skinął mu głową i zniknął. Król reptillionów domyślił się, że był to Asteriusz Wielki, najmędrszy spośród bogów.

Długo trwało, nim Lahagan podniósł się z kolan, po czym z bijącym sercem ruszył w dół górskiego zbocza. Wszystko wokół niego było niejasne i zamglone. Wszystko spowijał ból i cierpienie. Gdziekolwiek spojrzał, widział nieszczęścia, wojnę i śmierć. Wiedział, co stało się z elfami w Allarionie, słyszał jęki umierających krasnoludów w Karak-Gam, bojowe okrzyki ludzi i elfów, odpierających



ataki w Osmundzie. Czuł ból reptillionów po stracie najlepszych wojowników w dolinie Kamiennych Iglic. Był pewien, że wszystko zależy tylko i wyłącznie od niego, więc maszerował nieustraszenie w dół, a w głębi jego duszy narastał gniew. Idąc szybko, zstąpił wkrótce ze śnieżnych zboczy, wszedł w zielone doliny, a potem spostrzegł na błękitnym, górskim jeziorze poniżej wyciągające się ku niebu, kamienne mury Reptilliongardu. Już wkrótce wszedł między domy. Natychmiast poznano króla i otoczyły go tłumy. Rozległy się okrzyki radości. Powrócił władca i wszyscy spodziewali się, że teraz poprowadzi ich na nową wojnę z siłami Balamora. Lecz Lahagan zatrzymał się na wielkim placu miasta, a potem wznosił modły do Asteriusza Wielkiego, Dagonina Białego i pozostałych bogów. Na koniec wstał, po czym rzekł:

- Słuchajcie mnie, reptillioni. Powróciłem do was jedynie na krótki czas, aby uwolnić wszystkich od wielkiego zła, które zagnieździło się daleko na południu. Nie jestem już waszym królem. Nie będę i nie mogę być, bowiem wkrótce muszę odejść tam, gdzie kieruje mnie przeznaczenie. Zegnajcie zatem i bądźcie w przyszłości szczęśliwi, a ja przyrzekam wam, że nigdy o was nie zapomnę. A teraz muszę iść na moją ostatnią bitwę z siłami mroku! Bądźcie szczęśliwi!

Placz powszechny dał się słyszeć, gdy wypowiedział te słowa. Członkowie jego rodu prosili go, aby zaniechał swoich planów i został z nimi, Lahagan wszakże wstał z kolan i ruszył do największej w mieście kuźni. Tu własnoręcznie wykuł ze srebra i żelaza, a także wytrzymałej miedzi, odporne na ciosy stylisko. Potem osadził w nim tajemniczy kamień, otrzymany od Asteriusza Wielkiego. Gdy to uczynił, uderzył nim mocno w kowadło. Kamień zaiskrzył się i w szczelinie pokazało się coś srebrnego. Lahagan uderzał raz za razem, aż wreszcie warstwa kamienia pękła na setki małych odłamków i spod niej wyrzuciła się głowica bojowego młota. Lśniła tajemnym, srebrzystym blaskiem gwiazd, ozdobiona delikatnym ornamentem lilii i górskich kwiatów - dziewięciśliów. Lahagan i wszyscy obecni patrzyli na broń z zachwytem. A gdy król reptillionów podniósł ją w górę, a potem uderzył w kowadło, błysk słońca odbitego w srebrzystej stali oślepił wszystkich, a dźwięk uderzenia - czysty, głęboki, zabrzmiał jak głos kryształowego dzwonu. Lahagan uśmiechnął się w duszy, a potem, nie żegnając się z nikim, opuścił Reptilliongard i ruszył na południe. Wiedział, że musi się śpieszyć. Krasnoludy broniły się ostatkiem sił, w Osmundzie tarany Morglitha druzgotały bramy. Jeśli obie twierdze by padły, droga do Reptilliongardu stałaby otworem.

Ciężka była wędrówka Lahagana na południe. Do Czarnych Gór było daleko. Poza tym, choć armie Balamora stały pod Karak-Gam i Osmundem, po Górach Północnych krążyło wielu maruderów, grabiących i zabijających kogo tylko się dało. Lahagan unikał dezerterów. Sobie tylko znanymi ścieżkami przekradał się na południe, aż w końcu stanął u stóp górskich zboczy, na progu wielkiej równiny, między północą a południem Górolądu. Dostawszy się na niziny, Lahagan maszerował pewnie, kierując się ciągle ku widocznym nad drzewami puszczy górskim szczytom. Bardzo dziwne było, że Balamor nie wiedział nic o tym, iż zbliża się jego największy, nieubłagany wróg. Ale demon niewiele uwagi poświęcał otoczeniu. Całą swoją wolę skupił na przebywających pod Osmundem i Karak-Gam wojskach. Nie niepokoiony przez kogokolwiek Lahagan dotarł więc do Czarnych Gór. A potem podniósł wzrok i ujrzał przed sobą mroczne, wznoszące się stromo ku górze zbocza Noman Ard, a na samym szczycie czarną, rozjarzoną blaskiem ogni warownię Balamora. Gdy na nią spojrział, w jego duszy zakipszał gniew i, nie bacząc na nic, pobiegł w górę po wykutych w ścianie stopniach. Straże chciały zastąpić mu drogę, lecz gdy podniósł swój bojowy młot, wydobył się zeń srebrny blask, a martwiaki i goriashe uciekły w trwodze. Lahagan zdecydował się nazwać swą broń Gwiazdą Reptilionów.

Balamor wreszcie dowiedział się, że przybył jego śmiertelny wróg. Uśmiechnął się w głębi swego czarnego umysłu, widząc, że Lahagan sam wpada w jego sidła, a potem chwycił garść błota ze swego legowiska w podziemiach twierdzy i uformował z niego czarny, buchający ogniem miecz. Potem przybrał postać wysokiego mężczyzny o czerwonych oczach i czarnych, rozwianych włosach. Gdy tylko Lahagan wstąpił na gigantyczny dziedziniec, żelazna krata opadła za nim, odcinając odwrót. Nie czując lęku, reptillion ruszył szybko poprzez mrok w stronę żelaznych wieżyc Noman Ard. Lecz z głównego wejścia wyszła mroczna i potężna postać. Lahagan wiedział od razu, że jest sam na sam z Balamorem.

- A więc przyszedłeś złożyć mi hołd - zakpił demon. - Na kolana głupcze!
- Nie, żalosny odmienne! - odparł Lahagan. - Przyszedłem, aby odesłać cię do otchłani, z której ty przyszedłeś.
- A więc myślisz, że mnie pokonasz? - uśmiechnął się Balamor. - Myślisz pewnie, że twoi sprzymierzeńcy obdarzą cię za to łaską i nagrodami? Żalosny głupcze! Nawet nie jesteś świadom, jak okrutna będzie najbliższa przyszłość dla ciebie i twego ludu!
- Nie wierzę ci - odparł cicho Lahagan, a potem ruszył wprost na demona. Balamor cofnął się, a potem rzucił na przeciwnika potężną iluzję, chcąc ukazać mu jego klęskę. Kapłani Katana powiadają dzisiaj, że nie była to wcale iluzja, lecz obraz tego, co stać się miało z reptillionami za kilka tysięcy lat, w czasie wojny z Kartanem. Lahagan zamarł. Ale gdy Balamor ucieszył się już, że złamał



swego wroga, reptillion ruszył nań ze wzniesionym młotem.

Brakuje słów, aby opisać tę walkę. Król uderzył pierwszy, Balamor odbił uderzenie, ciał ognistym orężem, krzesząc iskry, wzbijając kłęby czarnej mgły i błyskawice. Walczących otoczyła wkrótce chmura dymu, a nad Czarnymi Górami rozpętała się burza. Walka trwała długie godziny. Gwiazda Reptillionów krzesła iskry, szczybiła szatański oręż demona. Aż wreszcie brzeszczot pękł na kawałki. Balamor zwinął się, rycząc z grozy, a potem błyskawicznie przedzierzgnął w olbrzymiego węża o krwawych oczach i płomienistej paszczy z dwoma rzędami kłów. Lahagan uderzył młotem, miażdżąc ogromne cielsko. Balamor znowu przybrał ludzką postać, po czym cisnął w reptilliona grom. Lahagan odbił czar i sam uderzył w Balamora piorunem, całą mocą swej boskości. Wówczas demon przedzierzgnął się w ogromnego wilka i uciekł w stronę najbliższej z wież. Lahagan pędził za nim, zadając młotem rany, a wilcze wycie Balamora poniosło się aż do Karak-Gomu i Osmundu. Armie Morglitha zadrżały, słysząc krzyk bólu swego pana, zamarły, pozbawione wsparcia. Tymczasem Balamor wpadł pędem na kręcone schody, wiodące do czeluści pod górą, gdzie było jego legowisko. Rozpoczęła się walka na schodach. Demon cofał się, odpierał ataki Lahagana. Góra drżała od ciosów, a w jej szczyt biły błyskawice.

W miarę upływu czasu schodzili coraz niżej i niżej. Książę Demonów, wróciwszy do dawnej, ludzkiej postaci, cofał się ciągle w nadziei, że Lahagan poniecha pościgu. Ów jednak nie ustępował i w końcu dosięgnął wroga młotem w plecy. Balamor krzyknął z bólu, rzucił się reptillionowi do gardła, a wówczas król straszliwym ciosem zmiażdżył mu czaszkę. Stracił konającego w dół, w głąb niezbadanych, podgórskich otchłani Balamor runął w dół krętych schodów, oznajmiając swe odejście straszliwym rykiem przerażenia. Lahagan rzucił nań półboską przemianę i za spadającym zamknęły się wrota Otchłani...

Gdy zginął Balamor, jego oblegający Karak-Gam i Osmund niewolnicy zawahali się, a potem poczęli uciekać na wszystkie strony, nie słuchając rozkazów Morglitha i innych dowódców. Ludzie, elfy i krasnoludy nie ściagały ich - nie miały sił, aby to uczynić. Tak oto wiele z potworów, stanowiących armię Balamora, rozproszyło się po świecie i niektóre spośród nich do dziś ukrywają się w jego mrocznych zakamarkach. Z tych, które zbiegły spod rozkazów Morglitha, ocalało niewiele. Zaraz bowiem po odejściu demona, cały świat zatrzęsł się w paroksyzmach straszego kataklizmu. Z nieba uderzyły pioruny, lunęły potoki deszczu. Rzeki wystąpiły z brzegów, a szczyty zadrżały. Cały Góroląd zapadł się w głąb oceanu. Góry runęły, równiny przekształciły się w skalne szczyty. Oblicze Orchii uległo zmianie i stało się takie, jakie znamy dzisiaj. Świat został odmieniony.

Lahagan z trudem wydostał się z wiodących do otchłani schodów. Góry drżały w posadach, zapadając się w głąb ziemi, z nieba strzelały pioruny, wulkany pluły potokami lawy i płomieniami. Wszystko dygotało od podziemnych wstrząsów. Ostatkiem sił król reptillionów wydostał się na trawiastą równinę u stóp Czarnych Gór, a potem, chwiejąc się, ruszył przed siebie. Przeszedł długą drogę po wstrząsanym kataklizmami świecie, aż wreszcie wdrapał się na szczyt skalistego Waloru, złożył młot na kamiennej półce i, położywszy się obok, zapadł w wieczny sen. Spełnił to, co sobie zamierzył. Jego duch, oddzielony od ciała, uniósł się ku sferze egzystencji bogów i został zaliczony do ich grona. Odtąd na całej Orchii Lahagan znany jest jako Reptillion Wielki, który u zarania świata uwolnił świat od największej z bestii. Na szczycie Waloru reptillioni zbudowali później wielkie miasto, a młot Lahagana - Gwiazda Reptillionów - po dziś dzień pozostaje jej największą świętością. Nikt go nie rusza, nikt przez tysiące lat nań się nie poślakomiał, bowiem gdyby ktoś niepowołany dotknął tej relikwii, spadłaby nań straszna klątwa i skonałby w męczarniach. Powiadają, że dawno temu chciał go zawłaszczyć Kartan - twórca Imperium orków, ale nawet jego zawiodła odwaga, gdy, wszedłszy do świątyni, ujrzał błyszczącą świetlistością boskiej głowicy...

Po Balamorze i jego Noman Ard zaginął wszelki ślad. Sam demon, wyrzucony przez reptilliona Wielkiego do Otchłani, wykreślony został z tego świata. Nikt przy zdrowych zmysłach nie odważa się dziś wymówić jego imienia, bowiem może przynieść to nieszczęście. Elfy i wszyscy rozumni wyklęli go i wymazali ze swej pamięci. Dziś na świecie tylko szaleńcy i najbardziej spaczeni spośród wyznawców zła odważają się wyznawać jego kult.

Po kataklizmie jaki nastąpił na świecie, gniazdo demona znikło pod powierzchnią morza, zwanego dzisiaj Złotym, krążą jednakże niepokojące legendy, związane z tym miejscem. Legendy, że najwyższy szczyt Czarnych Gór, z którego do legowiska demona wiodły straszne, długie schody, na których Balamor i Lahagan toczyli walkę, wynurzył się spośród fal jako mała wysepka. Niektórzy sądzą, że jest nią wyspa Smoczy Karol w ciągu Gutum-Guru lub też leżąca w jej pobliżu Wyspa Piasków. Inni z kolei wskazują na Wyspy Kocie lub Smocze, jako że drzemiące w szczątkach Noman Ard zło ściaga do siebie stwory ciemności. Krążą opowieści, zapewne słuszne, że w ruinach gniazda demona ukryto gigantyczne skarby. Pogłoskom tym dał się zwieść niegdyś książę Osmundu - Elibald, który, szukając przez lata skarbów demona, znalazł tylko resztki potężnych ruin - ślady, świadczące o dawnej potędze Balamor a. (dopisek na marginesie Wielkiej Księgi). Od tej chwili poczyna się historia antycznej Ochrii.

CZAS REPTILLIONÓW



ROK 1

Gdy przeminął wielki kataklizm, wywołany strąceniem Balamora do Otchłani, rasy rozumne poczuły się samotne, opuszczone po odejściu Lahagana w boskie zaświaty. Cała Orchia uległa wielkim przemianom. Choć zniszczenie nie dotknęło obszarów zamieszkanym przez rozumne rasy w takim stopniu, jak innych, mniejsze, nie zburzone przez Morglitha miasta i wsie legły w gruzach, pola zostały wypalone płomieniami nawałnicy. Pod błękitnymi falami znikły lasy, góry, wzgórza i doliny. Tym, którzy przeżyli ukazało się oblicze Orchii tak odmienione, że nie chcieli wierzyć własnym oczom. Zamiast jednego kontynentu, dostrzegli setki, tysiące wysp, atoli i archipelagów, nazwanych potem Archipelagiem Centralnym, na których wciąż jeszcze przetrwało wiele z dawnych okropieństw. Tak oto skończył się Czas Czerni, okres antyczny, baśniowy i legendarny, gdzie dobro było jeszcze dobrem, zło złem, a wszystkie rozumne istoty, choć spierały się ze sobą, potrafiły jednak wspólnie przeciwstawić się demonowi. Lecz potem, w okresie zwanym Czasem Reptillionów, zaczęły się liczyć dobra materialne, rozpoczęły się rozgrywki o władzę i pozycję społeczną. Wzbogacone plemiona i ludy zakładały miasta, w których gonitwa za zaszczytami i bogactwem stała się stylem życia, więc mądrość i odwaga z czasem przestały się liczyć. A ci, którzy z woli Bogów mieli bronić tego świata, sami zaczęli narzucać innym swą władzę. Pojawiła się nienawiść, zazdrość i pycha, a Ochria poczęła staczać się ku pustce i zniszczeniu. Upłynęło jednak jeszcze dużo czasu zanim nastąpiły wszystkie późniejsze nieszczęścia. Wówczas, zaraz po unicestwieniu Balamora, wszystkim wydawało się, że nadchodzą dni szczęścia i dostatku. Ludy Ochrii, choć zdziesiątkowane po straszliwej wojnie, z zapalem wzięły się do wielkiego dzieła odbudowy. reptillioni wybrali królem Hasuga Wspaniałego, brata Lahagana. Król Spod Góry - Oslar Krzemienny Topór zginął w Karak-Gam, zaś jego następcą wybrany został Gimbin Kamienny Hełm, który nakazał opuścić zajmowaną dotąd starożytną kopalnię. Z kolei ludzie, dowodzeni przez Hilduma, zburzyli część zniszczonego Osmundu, po czym na jego fundamentach zaczęli budowę nowego miasta o tej samej nazwie, które w ogólnym kształcie zachowało się do dziś. Osmund jest więc stolicą najstarszego z ludzkich królestw. W znacznie gorszej sytuacji znalazły się elfy. Jak wiadomo, poniosły one straszliwe straty w Allarionie. Na czas bezkrólewia, nim Fedril, syn Olgriona osiągnął wiek męski, panować miała żona ostatniego władcy - Niniaere. Na pocieszenie po tak straszliwych klęskach, Hasuga darował elfom ciąg wysp Elmanalu, na południu Archipelagu Centralnego - pomógł im przenieść się tam i zbudować silną flotę. Część z elfów osiedliła się na olbrzymiej wyspie w północnej części archipelagu, Orcusie Wielkim, gdzie zbudowali wkrótce jedno z najwspanialszych miast świata - Olgrion, nazwany tak od imienia swego niedawnego władcy.

LATA 2 - 35

Prawie natychmiast doszło do gigantycznych wędrówek, gdyż ludy zaczęły poszukiwanie nowych miejsc osiedlenia. W krótkim czasie zdołano zaludnić większość wysp i wysepek. Po zwycięstwie nad Balamorem wszystkich przepełniała duma i poczucie własnej mocy. Założono wiele nowych królestw, lecz nad wszystkimi dominowało młode, silne państwo reptillionów. Jak łatwo się domyślić, najpotężniejszą rasą świata zostali teraz potomkowie pogromcy Balamora - rozumne jaszczury. To oni zbudowali najwięcej miast, flotę, twierdze i świątynie. Jednym z pierwszych rozporządzeń Hasuga Wspaniałego było ustanowienie kalendarza, który bez oporów został przyjęty również przez inne rasy. Rok pierwszy był w nim rokiem pokonania Balamora.

Spokojne i łagodne rządy króla Hasuga były latami wielkiej odbudowy i jednocześnie umacniania się królestwa reptillionów.

Przed wszystkim rozbudowano Reptilliongard, zmieniając jego nazwę na Archagastę, co w wolnym tłumaczeniu z reptilliońskiego przełożyć można jako „Główna stolica”. Na Orcusie Wielkim powstała także warowna twierdza - Gasta, wspominany już elfi Olgrion, a także Eihmena, „Stolica Kupców”, czyli dzisiejszy Gett-warr-garr. Reptilliońskie królestwo rozrastało się szybko, choć jego centrum pozostawał ciągle Orcus Wielki i Archagasta. Na wyspie Wielki Wal, na górze Walor, gdzie odnaleziono młot Reptilliona Wielkiego, zbudowano gigantyczną świątynię, w której złożono ciało Lahagana. Wkrótce wokół niej rozrosło się miasto Aramasta. Sam Wielki Wal został szybko zaludniony przez rozumne jaszczury i do dziś jest to największe ich skupisko na świecie.

ROK 250

Zmarł Hasuga Wspaniały. Jego panowanie trwało równe 250 lat. W ciągu tego okresu nie wybuchła żadna wojna, nie musiano odpyrać najazdów goblinów, czy barbarzyńców, nie znano także buntów i wojen domowych, które są prawdziwą plagą obecnych czasów. reptillioni wiedli prym we wszystkim, ale jednocześnie chętnie pomagali innym, dzielili się wiedzą i doświadczeniem.

ROK 251

Hasuga złożono z honorami do krypty w grocie góry Walor, obok Kryształowego Sarkofagu, w którym po dziś dzień przechowuje się ciało boga i jego legendarny młot. Po Hasugu na tronie zasiadł Isadumoranin, określany potem przydomkiem Mądry. Od samego początku jego rządów rozpoczął się dla reptillionów okres szczęścia, dobrobytu i dostatku. O ile Hasug zasłynął z budowy, o tyle Isadumoranina znano jako władcę popierającego sztukę i kulturę. On to po raz pierwszy wskazał reptillionom drogę do wiedzy, zakładając szkoły magii w Archagaście, rozbudował świątynię Reptilliona Wielkiego na Wielkim Wału, wzbogacił je o kapłańskie kolegia. Za czasów Hasuga reptillioni mieszkali jeszcze w ponurych, kamiennych twierdzach, grotach i mrocznych budowlach, jadalni na wpół surowe mięso, chodzili w skórach dzikich zwierząt. Za Isadumoranina poznali bogactwo, zasmakowali w zbytku, wykwintnych strojach, wystawnych ucztach, zaczęli ozdabiać nowo wznoszone domy marmurem i dającym się łatwo kształtować piaskowcem. Dwór władcy olśniewał przepychem. Budowane z kamienia miasta reptillionów, niegdyś szare, smutne, teraz zdumiewały zdobieniami. Reptillioni kochali zawsze ten rodzaj budulca - w ich osiedlach, częstokroć wyrąbanych wprost w skałach, nie znajdowało się wiele drewna czy metalu. Za to kamienie łączone były wygładzoną kością i rogami, zdobione niezwykłymi wzorami. Gdy do zdobień doszły jeszcze szlachetne kamienie i kryształy, grody reptillionów zaczęły olśniewać dostatkiem i zbytkiem.

ROK 290

Zmarł król Isadumoranin, a na tron wstąpił jego brat - Naichidion, równie zacny władca jak poprzedni. Główną zasługą Naichidiona było spisanie dotychczasowej historii świata na osławionych Kamiennych Tablicach, których szczątki, rozproszone i zniszczone w czasie wojen z Kartanem, zebrano ostatnio w świątyni reptilliona w Gaście. To właśnie dzięki nim możemy zgłębić sekrety minionych wieków, bo mądrość jaszczurów ocaliła dla nas wielką część przeszłości Ochrii. Naichidion zasłynął także jako król niezwykle ciekawy świata. To właśnie on zainicjował wiele badawczych wypraw.

ROK 295

Żeglarze, rekrutujący się spośród elfów, reptillionów i ludzi, po raz pierwszy od początku świata opuścili Archipelag Centralny, odkrywając nowe ziemie i lądy. Przekonali się szybko, że wszystkie pozostałe archipelagi Ochrii są albo bezludne i dzikie, albo zamieszkałe przez potwory z Czasu Czerni. Znamienne jest, że nigdzie nie natknęli się na ślad okrutnych sharanów. Być może wtedy jeszcze nie było ich na świecie.

ROK 298

Elf, zwany Imałem, rozpoczął wielką wyprawę morską. Sądząc, że świat Ochrii jest kulisty, zamierzał podążyć na zachód, powrócić zaś ze wschodu. Gdy jednak minął ostatni z archipelagów i miał już wpłynąć na półkulę wschodnią, przekonał się, że jest to niemożliwe. Zaraz bowiem za znanymi obszarami świata rozciągał się gigantyczny ocean, na którym szalały niebezpieczne burze i nawałnice. Przepłynięcie go wydawało się niemożliwe. Imał zawrócił więc na wschód, ale i tak pewne rzeczy, które odkrył, nie dawały mu spokoju. Na jednej z wysp, leżących już na oceanie, odnalazł bowiem stare, wyciosane ze skał posągi, kształtem nieco przypominające olbrzymy z Archipelagu Centralnego. Bez wątpienia były one dziełem myślącej rasy. Ale w wykutych ze skał kamiennych gigantach był coś tak obcego, tak nie znanego i przerażającego, że przestraszył się, iż jego załoga może ulec szaleństwu, więc czym prędzej stamtąd odpłynął. Wiele lat później Imał próbował przebyć bezmiar, który nazwał Oceanem Burz, od strony wschodniej, ale gdy tylko oddalił się od poznanych obszarów, zniknął i nigdy więcej nie widziano jego okrętów. To, co odkrył na tajemniczych wyspach dało początek legendzie, że za Oceanem Burz, na półkuli wschodniej, znajduje się niedostępny, owiany mrokiem tajemnicy Zapomniany Kontynent - znany teraz pod orkową nazwą Anghor Karan.

ROK 451

Zmarł Naichidion. Zostawił tron najstarszemu synowi - Fastadurowi Wojownicemu, którego już od najwcześniejszych lat pociągała wojna i wojsko. Ów, włożywszy na skronie brylantową obręcz reptillionów, zajął się budową militarnej potęgi państwa. W jego czasach wzrosły bowiem niepokoje w północnej części Orcusa Wielkiego, gdzie, jak za dawnych lat, grasować poczęły bandy goblinów, ogrów i orków. Fastadur, zebrawszy sporą armię, wyruszył w stronę Gór Wapiennych, gdzie odniósł decydujące zwycięstwo nad wrogiem. Wracając nałożył dużą daninę na ogrów.

ROK 453

Fastadur ustanowił po raz pierwszy stałą armię. Nie była ona zbyt liczna, ale, regularnie ćwiczona, doszła wkrótce do takiej sprawności, że jeden jej żołnierz mógł bez trudu stawić czoło kilku przedstawicielom innych ras. To właśnie ów król stworzył najbardziej groźną dla wrogów formację reptillionńskiego wojska - Kamienną Jazdę, a obok również oddziały piechoty, uzbrojonej w młoty i włócznie. W dawnych czasach reptillioni, zamiast koni, dosiadali olbrzymich, łagodnych jaszczurów, zwanych antarami. Król-wojownik po raz pierwszy zaczął używać ich w boju. Okryci własną łuską i zbrojami, reptillioni szarżowali w zwartej masie na wroga, druzgocąc szeregi nieprzyjaciół. Kamienna Jazda siała trwogę wśród hord goblinów, a czas pokazał, że była równie skuteczna w starciach z innymi przeciwnikami.

ROK 459

Fastadur utworzył flotę reptillionów. Po raz pierwszy spuszczone na wodę ze stoczni w Gaście nowe typy okrętów - inwazyjne arki - płaskie, niskie, ale szybkie i wytrzymałe, na których przewożone mogły być nie tylko antary razem z jeźdźcami, ale także ciężkie, oblężnicze maszyny wojenne. Armia reptillionów zaczęła jawić się jako wielka siła i po raz pierwszy inne rasy zaniepokoiły się tak wielkim wzrostem znaczenia ich sąsiada, który z opiekuna począł stawać się protektorem.

ROK 505

Zdarzył się nieszczęśliwy wypadek. Jak na ironię losu, twórca Kamiennej Jazdy spadł ze swego antara i dostał się pod pazury pędzącego obok gada. Ponieważ król nie miał syna, panowanie przeszło w ręce jego młodszego brata - Naumeduora. Nowy król od samego początku rządów dał poznać się jako władca ambitny i zdecydowany na wszystko.

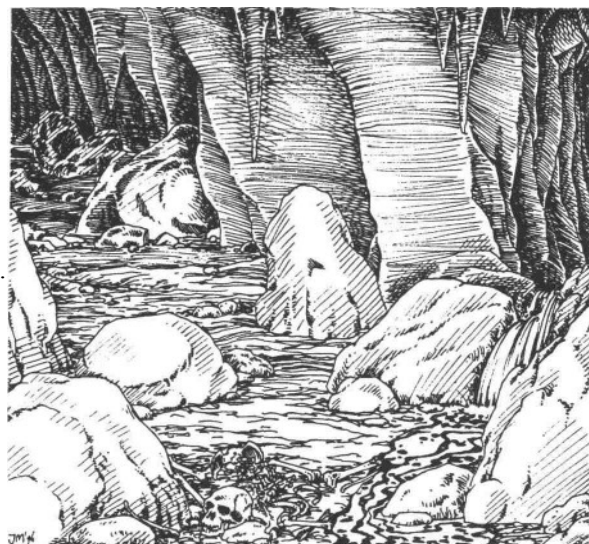
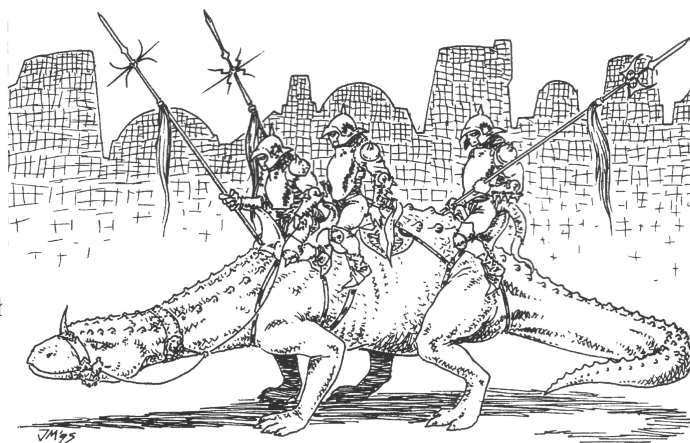
ROK 575

Naumeduor rozszerzył swoje panowanie o kilka nowych wysp Archipelagu Centralnego. Za jego rządów na dworze w Archagaście zapanował prawdziwie imperialny przepych. Król Naumeduor zmienił się, nie był już, jak w początkach swego panowania, łagodnym dla przyjaciół wojownikiem - kapłanem reptillionów. Teraz stał się imperatorem i taki właśnie przybrał tytuł, a ludowi i poselstwom ukazywał twarz chmurną i gniewną. Za jego długoletnich rządów państwo reptillionów osiągnęło szczyt swej potęgi. Naumeduor wiedział jak to wykorzystać.

ROK 595

Do króla przybyli władcy innych ras. Naumeduor nie usiadł jednak obok gości, lecz posadził ich poniżej swego tronu, na ławach przy kamiennym stole. Dał tym samym do zrozumienia, że nie uważa ich za równych sobie. Rzecz jasna, poczuli się urażeni, ale gdy wracali do swych królestw i księstw, ich oczy widziały wielkie, potężne twierdze reptillionów, ciągnące drogami oddziały wojska, straszną Kamienną Jazdę i silne floty, przemierzające morza i oceany. Więc chociaż w sercach czuli gniew, milczeli, aby nie drażnić groźnego sąsiada.

Państwo reptillionów rozwijało się dość szybko, ale nie oznaczało to wcale, że inne rasy pozostały słabe i nieliczne. I tak, do wielkiej powagi i znaczenia doszły elfy. Utworzyły one na południu, na wyspach nazywanych Elmanalem, własne, duże królestwo. Pierwszym z jego długowiecznych władców był Fedril, syn Olgriona, który dał początek nie tylko elfiej linii królewskiej, lecz także elitarnemu domowi Eanerle. Na Elmanalu już wkrótce powstały duże, piękne miasta. Ale mimo tego, nie wszyscy spośród przedstawicieli tej rasy zerwali z dawnym życiem. Większość z nich żyła i żyje nawet w obecnych czasach tak samo, jak w okresie Czerni - w lasach, na teleganach w gałęziach drzew. Elfy kochały drzewa, przyrodę, śpiew i muzykę, więc wszystkie bory na wyspach rozbrzmiewały ich pięknymi głosami. Wielu przedstawicieli tej rasy wywędrowało na północ. Osiedlili się w Olgrionie na Orcusie Wielkim, zakładając dom Aenerly i budując przepiękne miasto Olgrion. Jeszcze inni



utworzyli z kolei trzeci dom Deleminea i osiedli na wschodnich wyspach Archipelagu Centralnego.

Dość podobnie rzecz miała się z krasnoludami. Niemal natychmiast po wybraniu królem Gimbina, lud gór opuścił Karak-Gam. Kopalnia owa, w której zginęło tylu znamienitych wojowników, stała się odtąd wielką, świętą nekropolią krasnoludów. Szczyt Karak-Gam po dziś dzień wznosi się ku chmurom w północnej części wyspy Otland w ciągu Grua - Złotych Wysp Osmundu. Po całym Orcusie krążą legendy o skarbach, pozostawionych tam przy ciałach martwych królów, którzy są tu przywożeni z całej Orchii. Po opuszczeniu Karak-Gamu lud gór rozszedł się w różne strony, zakładając wiele kopalni i podziemnych twierdz. Część krasnoludów osiadła na Orcusie Wielkim pod wodzą samego Gimbina, wykuwając w Górach Pięciu Twierdz wielką stolicę - Tagar Dur. Król Spod Góry, władający tym podziemnym miastem, jest królem wszystkich krasnoludów świata, którzy, podzieleni na często ze sobą rywalizujące rody, rozeszli się po archipelagu. Ale mają stawić się do boju na wezwanie wielkiego władcy.

Zupełnie inaczej niż z krasnoludami miała się rzecz z ludźmi. Ci od samego początku skupili się w jednym miejscu, zakładając królestwo Osmundu na wyspach Grua, na południe od Orcusa Wielkiego. Pierwszym władcą tego państwa był Hildum, od którego wywodzi się najstarsza linia królów ludzkich na świecie. Legendarny obrońca Osmundu w czasie wielkiej wojny z Balamorem zasłynął jako król, który przebudował stary - drewniano-ziemny Osmund, uczynił go stolicą na miarę swego królestwa. Nowy Osmund zachwycał już w tamtych czasach nie tylko pięknem pałaców, domów i ogrodów, lecz także charakterystycznymi, wielkimi wieżami, których kopuły wykładano płytkami ze szczerzego złota. Mieszkańcy Osmundu oddawali w ten sposób cześć Asteriuszowi Wielkiemu. Wieże owe są po dziś dzień swoistym symbolem królestwa ludzi. Na jego sztandarach widnieje bowiem złota baszta w błękitnym polu.

Hildum, syn Kirana Błyskawicy, panował w spokoju i szczęściu przez 68 lat. Całego tego okresu nie zakłócił żaden najazd, ani niepokój. Podobnie jak inne ludy, i ten cieszył się dostatkiem i spokojem. Gdy Hildum zmarł, podzielił państwo między swoich trzech synów. I tak Hinegen Mądry otrzymał niezależne księstwo Otland - wyspę Otland Osmund środkowy i wschodni dostał w posiadanie Kiran II, a zachodnią część królestwa otrzymał Othelian Wspaniałomyślny. Wśród ludzi, inaczej niż u innych ras, gdzie władzę obejmował zawsze najstarszy syn króla, dzielono państwo na części. Choć w przypadku Osmundu tylko władca jednego z nich posiadał koronę królewską, to jednak z czasem udzielne księstwa uzyskały całkowitą, niezależność. Cóż z tego jednak, skoro wkrótce i one uległy dalszym podziałom. W końcu synowie Hilduma także mieli dzieci. I tak po śmierci Kirana II w roku 104, Osmund Wschodni i Orpas przeszły we władanie jego synów, ulegając podziałom na dwa niezależne księstwa. Również wśród samych ludzi nastąpiły dalsze podziały. Przede wszystkim z całej społeczności wyodrębniła się wkrótce grupa przybocznych króla - jego gwardzistów, najczęściej jeźdźców, którzy w zamian za nadania ziemi mieli stawiać zbrojnie na każdy rozkaz władcy. Ponieważ od samego początku istnienia Osmundu obowiązek ten, ale i zaszczyt, był dziedziczny, wszyscy konni wojownicy, nazywani gwardzistami albo „towarzyszami” króla, zaczęli zmieniać się w rycerstwo. Już wkrótce wymusili na władcach prawo do stałego posiadania ziemi; potem pojawił się specyficzny kodeks honorowy. Co ciekawsze, inni władcy - elfów czy krasnoludów, na których terytoriach osiedlali się ludzie, zaczęli nadawać im ziemię na prawach rycerskich. Dlatego rycerstwo, jako część społeczności ludzkiej, powstawało wszędzie i stąd dzisiaj natknąć się można na Archipelagu Centralnym nie tylko na rycerzy wywodzących się z Osmundu, lecz także z innych krain, gdzie osiedli kiedyś ludzie - Orcusa Wielkiego, Gutum-Gum, a nawet Walgaru. Ludzie dość szybko dali poznać się jako sprawni kupcy, a jeszcze bardziej jako żołnierze, wojaczka bowiem stała się pasją znacznej części tego ludu.

Tymczasem Osmund ulegał dalszym podziałom. W roku 243 było już sześć królestw osmundzkich, z których wykrojono jeszcze niezależne terytoria. Zjednoczenia kraju dokonał dopiero Redegar Widłobrody. Uczynił to na drodze pokojowej, a dopomogła w tym zaraza, która niespodziewanie pojawiła się w królestwie ludzi. Jej ofiarą padło czterech spośród sześciu władców. Wilbard Szary z Otlandu poślubił córkę Redegara i tym samym przyłączył swoje ziemie do nowo powstałego, zjednoczonego królestwa. W niedługim czasie on również zginął w jednej z wojen z piratami, napadającymi wschodnie wybrzeża Osmundu.

Redegar panował do roku 296. Nie zostawił po sobie następcy tronu, uregulował wszakże sprawy dziedzictwa władzy w ten sposób, że panować miał zawsze jeden z synów władcy, wybierany na króla przez wielką radę dwom. Niestety, król Osmundu nie doczekał się męskiego potomka. Pozostała po nim córka Ethela. Choć rzadko wychodziła z pałacu, powszechnie sławiono jej urodę. Gdy przypadł jej tron, natychmiast pojawili się liczni konkurenci do ręki tak urodziwej panny. Ethela jednak zbyła ich w okrutny sposób. Kiedy książęta i rycerze zjechali do jej pałacu w Osmundzie, zobaczyli obrazy i malowidła, przedstawiające przepiękną, wysmukłą postać księżniczki. Słyszeli trubadurów, sławiących jej rozum, dobro i mądrość. Jednak, gdy zgromadzili się w wielkiej sali zamku, jako Ethelę przywiedziono im niewysoką kobietę w płaszczu i z zasłoniętą twarzą. Gdy tylko zdjęto kaptur, wyłoniło się spod niego trędowate oblicze bezzębnej staruchy...

Ethela specjalnie podstawiała zamiast siebie staruchę z miejskiego przytułku. Sprytna księżniczka odprawiła w ten sposób zalotników, po czym sama przejęła władzę. Poczynała sobie dość śmiało i w jej postępowaniu chyba najdobitniej ujawniło się szaleństwo nadciągających czasów. Jednemu ze swoich ministrów, za uchybienie kobietom, kazała wyrwać język. Miała wielu

kochanków - tych, którzy się jej znudzili, kazała przywiązywać do wielkich głazów i spuszczać do Zatoki Osmundzkiej. Ponoć było ich tylu, że portowi zaczęły zagrażać nadmiernie spalone ludzkim mięsem stada żarłaczy. Jej panowanie stało się zatem wielce niebezpieczne dla młodych mężczyzn. Często bowiem porwała upatrzonych kawalerów, aby potem wydać ich na śmierć. Niestety, nawet w naszych czasach nie brakuje wśród bardów głupców, którzy ową zbrodniczą niewiastę ukazują w licznych pieśniach jako piękną, skrzywdzoną kobietę. Kobietę, zmuszoną do małżeństwa z Wilbardem Szarym, która, aby utrzymać się przy władzy, w brutalny sposób położyć musiała kres zakusom swych przeciwników.

Kres zbrodniczym rządóm Etheli położył dopiero Redamin II - książę Otlandu Ów, zbuntowawszy się, zdobył Osmund. Sam koronował się na króla, a okrutną księżniczkę nakazał stracić w taki sam sposób, w jaki uśmiercała swoich faworytów. Powiadają, że gdy wieziono ją na środek Zatoki Osmundzkiej, ze wszystkich stron ściągnęły wielkie stada żarłaczy, towarzysząc królewskiemu okrętowi. Ethela poczęła błagać Redamina, aby zabił ją i do wody wrzucił martwe ciało. Król jednak pozostał nieugięty. Przypomniawszy księżniczce jej zbrodnie, nakazał ją wrzucić do morza żywcem. W miejsce, w którym pograżyła się w odmętach natychmiast podażyły dziesiątki żarłaczy, kotłując się i walcząc o królewski łup. Wszyscy usłyszeli przeraźliwy, dochodzący jakby spod wody okrzyk trwogi, który rozszedł się echem po wybrzeżu. Do dziś w Osmundzie usłyszeć można legendę, że upiór księżniczki grasuje w księżycowe noce po wybrzeżach, zabijając każdego, kto wejdzie mu w drogę.

Redamin II objął władzę bez większego sprzeciwu możnych i rycerstwa. Panował do roku 352, po czym nastąpił jego syn - Redamin III. W ten sposób na tron osmundzki wstąpiła nowa dynastia - otlandzka. Choć pierwsi jej władcy swą przezornością, hartem i odwagą nie ustępowali samemu Hildumowi, czego dowiedli w rozlicznych wojnach z piratami barbarzyńcami ze wschodu, to u schyłku pierwszego millenium przedstawiciele tej dynastii jeli popadać w degenerację. Coraz mniej interesowały ich sprawy państwa, coraz więcej zaś łowy, uczty i miłosne zabawy. Z biegiem czasu Osmund podupadał coraz bardziej, by już nigdy nie odzyskać dawnej świetności.

Jedna tylko jedyna rasa nie zbudowała w owym Czasie reptillionów ani jednego miasta, ani nawet silniejszej twierdzy, nie spuściła na wodę okrętów, nie miała władzy ani praw. Były to orki. Od owego dnia, w którym Arhot-tari opuścił radę elfów, krasnoludów, ludzi i reptillionów, lud ten nie mieszał się do spraw pozostałych ras. Za to z biegiem czasu dziczał coraz bardziej - mieszkając na bagnach, głęboko w górach i w gęstych puszczech. Żył dziko i już wkrótce zaczął napadać na inne rasy. Jego orężem były szable, ponadto używał prymitywnych łuków, które kradł elfom lub ludziom. Orki miały prostackie manieri, a w ich życiu dominowało okrucieństwo i przebiegłość. Nie podlegały ani jednemu królowi, czy władcy. Po śmierci Arhot-tana rasa ta rozpadła się na setki rywalizujących ze sobą szczepów. Najsilniejszym z nich okazały się, z których wywodził się sam Kartan, nawet im jednak było daleko do tego, aby podporządkować sobie pozostałe plemiona. Za to znacznie później, gdy władza owej rasy objęła cały świat. Orki Wyniosłe chętnie przypisywały sobie boskie pochodzenie. Zaczęto je przedstawiać jako przybyłe na Orchię z innego świata, czy nawet sfery. Jak jednak było naprawdę, tego nikt nie jest w stanie wyjaśnić, a zbytne zainteresowanie ich początkami wzbudzić może niechęć obecnych władców Orchii. A przecież - jak wiadomo - język, który przewinił, odrąbuje się wraz z głową.



Wraz z nadejściem pierwszego tysiąclecia pradawna Ochria przestała cieszyć się spokojem. Władza i ambicje reptillionów rosły coraz bardziej. Jednocześnie w górach rozmnożyły się gobliny, które częstymi wypadami ze swych kryjówek zakłócały spokój władców świata. Już wkrótce blisko związały się z nimi orki. Wódac podobny tryb życia, szybko znalazły w goblinach podobnych sobie rabusiów i okrutników. Tymczasem w kręgu cywilizowanych ras zaczęło narastać zepsucie. Elfy poznały czarną magię, pojawiły się pierwsze sekty oddające potajemnie cześć coraz mroczniejszym bóstwom. Narastały niechęci, aż wreszcie zrodziła się nienawiść. Świat począł staczać się ku zniszczeniu.

Czegóż jednak wymagać można od zwykłych śmiertelników, skoro waśń nie ominęła nawet bogów. W roku 899 kalendarza reptillionów doszło do wielkiego rozłamu pośród pozaziemskich władców świata. Niektórzy z nich, nie wiadomo dlaczego, już wcześniej poczęli zbaczać na drogi zła. Podporządkowali sobie ciemne strony magii i - co najgorsze - wpływać jeli w ten sam sposób na swoich wyznawców. Już wkrótce Seth, będący bogiem śmierci i wieczystego spokoju, zabrnął tak głęboko w nieprawość, że odszedł od pozostałych bóstw i stał się panem stworów zła, opiekunem jego gorliwych szerczyeli. Natychmiast wystąpił przeciwko niemu Asteriusz Wielki i tak rozpoczęła się trwająca po dziś dzień nienawiść między nimi, w którą wciągnęli także innych bogów, a co gorsza, także swych wyznawców. Zło przeniknęło zatem na Orchię. Kiedyś jedyne jego źródło stanowił Balamor, teraz ulec mu mógł każdy z żyjących. Rzecz jasna, nie było tak, że rasy rozumne nie znały wcześniej nieprawości. Tym niemniej jednak teraz coś poczęło budzić w nich najgorsze cechy. W Czasie reptillionów, poza zwadą bogów, uczyniło to bogactwo, zbytek i rozpusta. Tak

narodził się chaos i mrok, który trwa do dzisiejszego dnia.

Pierwszy wstrząs dla wielkiego, kamiennego władztwa reptillionów nadszedł w roku 1026. Do tego czasu żyli oni dość spokojnie - przewodząc innym ludom. Imperatorzy z Archagasty trwali w przekonaniu, że są najpotężniejszymi władcami na świecie. Tymczasem niespodziewanie jedna z wypraw badawczych na ciąg wysp otaczających Archipelag Centralny doniosła z niepokojem, że zjawily się tam dziwne istoty, przypominające skrzyżowanie człowieka z pajakiem. Nigdy wcześniej nie słyszano o takiej rasie, nie okryły jej wyprawy elfów za Naichidiona, ani kupieckie eskapady ludzi czy reptillionów. Gdy okazało się w dodatku, że nie jest możliwy jakikolwiek kontakt z owymi dziwnymi istotami - poselstwo wysłane przez króla reptillionów Isangu, po prostu nie wróciło i zaginął po nim wszelki ślad - dwór w Archagaście poważnie się zaniepokoił. W dwa lata później do stolicy dotarła jeszcze bardziej niepokojąca wiadomość. Okazało się, że tajemnicza rasa, nazywana teraz sharanami, zaatakowała faktorie reptillionów, leżące na otaczających Archipelag Centralny wyspach. Mieszkańcy zostali zjedzeni lub uprowadzeni w niewolę. Na wieść o tym reptillioni wysłali natychmiast na północny wschód silną, załadowaną wojskiem flotę. Wyprawa ekspedycyjna dotarła do ruin osad, nie znajdując w nich żywej istoty, po czym ruszyła w stronę siedzib sharanów. Dopadłszy jakąś odosobnioną grupę na jednej z wysp, stoczyła z nią walkę, ponosząc jednak tak ciężkie straty, że niemal natychmiast musiała wracać na Archipelag Centralny. Reptillioni, mocno zaniepokojeni, zlikwidowali wszystkie osady i faktorie na archipelagu, nazwanym później od wyglądu sharanów Archipelagiem Pajęczym. Do dalszych konfliktów na razie nie doszło. Obie strony oddzielone były od siebie bezmiarem oceanu, jak jednak pokazał czas, sharany stały się wielkim zagrożeniem dla mieszkańców Ochrii.

Tymczasem, w zaledwie kilka lat później, nastąpiło nowe, niezwykle wydarzenie. Na Ochrii ni stąd ni zowąd pojawiły się smoki! Przybyły na Archipelag Centralny, pustosząc wielkie połacie wysp. Gdy reptillioni podjęli próbę porozumienia się z nimi, przekonali się ze zdumieniem, że większość smoków obdarzona jest dość wysoką inteligencją. Po początkowym okresie wrogości reptillioni niemal się z nimi zaprzyjaźnili. Zawarto układ, na mocy którego obie strony miały szanować wzajemnie swoje prawa i nie występować przeciwko sobie. Latające gady opuściły Archipelag Centralny, aby założyć swe siedziby na otaczających go wyspach. Założyły także, jak mówią legendy, Imperium Czerwonego Zmierzchu. Niestety, wkrótce okazało się, że wiele z nich, zaliczających się do grupy czerwonych, nie przestrzegało i nie przestrzega wcześniejszych postanowień, napadając na żywe istoty, pustosząc pola, paląc wsie. Obecnie zwalczają ich wykwalifikowani Zabójcy Smoków. Reszta latających gadów zobowiązała się także, że nie będzie się mieszać do sporów pomiędzy rasami. Smoki, w znakomitej większości, dotrzymały tego przyrzeczenia.



W czasie, gdy reptillioni spokojnie i bez pośpiechu zapoznawali się ze swymi gadzimi pobratymcami, nad pozostałymi rasami Archipelagu Centralnego zawisła poważna groźba. Wielu spośród ludzi, elfów i krasnoludów okazało się tak szalonymi, że poczęli zgłębiać tajemnice czarnej magii. Już wkrótce pośród najstarszej rasy Ochrii pojawił się czarnoksiężnik zwany Eleadilem, wśród ludzi zaś swymi nekromanckimi kunsztami zasłynął Alemor, zwany potem Wyklętym. Długo żyli spokojnie w swoich społecznościach, aż wreszcie, jak podają zwoje elfów, obydwaj nagle zaczęli mieć dziwne sny. Widzieli wewnątrz mrocznego, czarnego grobowca, w którym przebywał jakiś człowiek w obszernym płaszczu z nasuniętym na oczy kapturem. Przyzywał ich do siebie niespokojnymi gestami, a gdy byli już blisko, ukazywał odsłaniał swą twarz - oblicze kościotrupa i osadzone w przegniłej czaszce, pałające ogniem oczy. Sen ów powtarzał się ciągle, aż wreszcie Eleadil rozpoznał w owym grobowcu jedną ze starożytnych nekropolii na Orcusie Czarnym, zwanym dzisiaj Książęcym. Już wkrótce obaj magowie porzucili swoje domostwa, po czym wraz ze swymi poplecznikami i sługami przybyli na tajemniczą wyspę. Tu, w jednym ze starożytnych grobowców, spojrzeli w oczy prawdzie. Wezwani zostali przez Morglitha, aby zostać jego sługami i razem z nim nieść zgubę świata.

Doprawdy nie wiadomo, co działo się z owym demonicznym nekromantą od chwili upadku Balamora. Nie zginął pod Osmundem. Zdolał schronić się w jakimś ciemnym kącie, przeczekać nawałnicę i teraz, wzmocniony nowymi siłami, pojawił się znowu, aby przyciągać rozumnych ku pustce i ciemności. Przez cały czas wpływał potajemnie na ludzi i elfów, ogłosiwszy się bogiem. Wśród ludzi nie znalazł zbyt wielkiego posłuchu, pośród elfów znalazło się wszakże dużo takich, które zgodzili się oddawać mu cześć. Odtąd nazywano ich Ciemnymi Elfami. Już wkrótce te elfy oddzieliły się od swoich pobratymców. Korzystając z łaski i przywilejów Katana, żyją do dziś pośród innych ras na Orchii.

W tym samym czasie Morglith, wzmocniwszy się siłami swoich sług i mianowawszy Alemora i Eleadila najwyższymi kapłanami, ze szczątków pochowanych w starożytnej nekropolii utworzył wielką armię zmarłych, po czym jął przygotowywać się do wojny. Ponieważ nie czuł się jeszcze na siłach, aby zaatakować potężne państwo reptillionów, zastanawiał się długo nad kierunkiem ataku. Jego wzrok padł na ludzkie królestwo Osmundu, słabe i rozbite. Nie było one zbyt odległe, bowiem z Orcusa Czarnego wystarczyło jedynie przeprawić się przez niezbyt głęboką cieśninę, aby stanąć pewnie na ziemi ludzi. Poza tym Morglith pamiętał, że właśnie pod

murami tego właśnie miasta poniósł klęskę. Wydał rozkazy swym wodzom, a ci poderwali wojsko do marszu i armia umarłych ruszyła spiesznym marszem w stronę Osmundu.

Tymczasem w królestwie ludzi nikt nie przewidywał nadciągającego niebezpieczeństwa. Przez wiele ostatnich lat powszechne rozleniwienie i zamożność przytłumiło czujność Osmundczyków. Mury twierdz, nie naprawiane od wieków, rozsypywały się, rycerstwo bawiło na łowach i turniejach. Króla Cecilla cieszyło bardziej porywanie ładacznic z ulic stolicy niż wojenne ćwiczenia i trudy. Nikt nawet nie przeczuwał nadchodzących wydarzeń. Wydawać by się zatem mogło, że Osmund stanie się łatwym łupem dla martwiacej armii Morglitha. Tymczasem stało się jednak inaczej.

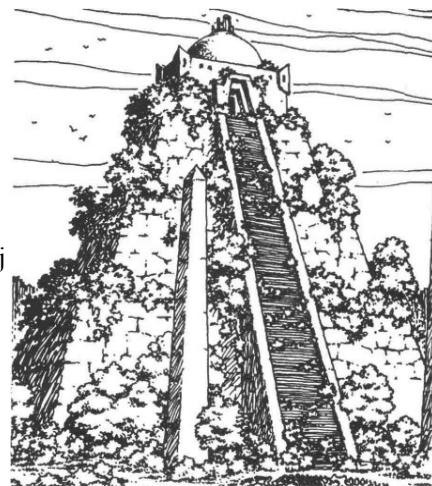
Pewnej nocy rycerzowi z Osmundu Zachodniego, Gorlamowi, przyśnił się dziwny, białobrody starzec, który nakazał mu, aby skoro świt wyruszył do stolicy, zwołując wszystkich napotkanych po drodze ludzi do jej obrony. Wojownik, zaniepokojony senną wizją, wyprawił się następnego dnia do Osmundu. W każdej mijanej po drodze wsi, osadzie czy miasteczku wzywał wszystkich, by się zbroili. Początkowo ludzie dziwili się temu, ale w jego słowach było tyle mocy, że jednak chwyтали za oręż. Uzbrojeni, wypatrywali wroga, co śmielsi zaś ruszali do Osmundu przekonać się, co naprawdę się dzieje.

Gorlam dotarł w końcu do królewskiego miasta i tu także począł głosić wieści o nadchodzącym nieszczęściu. Udało mu się przekonać namiestnika miasta, Olinuda, który zarządził pośpieszną odbudowę i umacnianie murów miejskich. Jak się okazało, uczynił to w samą porę, bowiem już wkrótce doniesiono, że przy cieśninie odgradzającej Osmund od Orcusa Czarne widziano tysiące wynurzających się z wody szkieletów. Na mieszkańców stolicy padł błądy strach. Ale Morglithowi nie udało się zaskoczyć jej obrońców. Nim martwa armia dotarła na przedpola Osmundu, w grodzie zgromadzili się już wszyscy z obrońców. Wkrótce nadciągnął sam władca martwiaków, po czym, przyjrawszy się uważnie murom miasta, które kiedyś już próbował zdobywać, nakazał przypuścić pierwszy szturm. Nieudany. Martwiaki zaatakowały zatem po raz drugi, potem trzeci. Za każdym razem były odpierane. Armia Morglitha poniosła w tych starciach tak poważne straty, że władca umarłych musiał przystąpić do długiego oblężenia, nie chcąc, by w boju polegli wszyscy jego martwi niewolnicy.

Tymczasem Gorlam dwoił się i troił. Był wszędzie, odpierał ataki ramię przy ramieniu z szeregowymi wojownikami, pomagał znosić rannych z pola walki. Osobiście dowodził obroną w zastępstwie króla. Już wtedy bowiem wstąpiła weń moc boska, moc Asteriusza Wielkiego, który ukazał mu się we śnie. Gdy Morglith przypuścił w końcu czwarty szturm, tym razem wspierając martwych swą czarodziejską mocą, Osmundczycy odparli go z łatwością, sami wypadli za mury, przyczyniając mu dużych strat. Gorlam nauczył ludzi, jak walczyć z umarłymi. Obrońcy usuwali spoza wałów ciała swych poległych towarzyszy, palili szczątki, aby nie mogły zostać wykorzystane przez Morglitha.

Dalsze oblężenie nie trwało długo. Znienacka po stronie ludzi wystąpiły elfy. Król Gimilean wylądował niespodziewanie na tyłach obozu wrogów, a z miasta pośpieszyli mu z pomocą wojownicy Gorlama. Morglith, zaskoczony, otoczony w obozie, poniósł zupełną klęskę. Jego armia została zniszczona prawie w całości. Spośród sług, zdołali zbiec tylko Alemor i Eleadil. Uszedłszy na Orcus Świąty, założyli tam pierwszą świątynię Morglitha, a przywiedzione przez nich martwiaki stały się zaczątkiem późniejszych armii umarłych na tej wyspie. Ale ten, który ogłosił się bogiem, nie rzucił się do ucieczki. Ogarnawszy ostatnim spojrzeniem niezdobyte mury Osmundu, przeklął w duszy miasto, zapowiedział, że jeszcze wróci kiedyś na Orchię, a potem jego duch opuścił ciało. Ale nie po to, aby rozpaść się w nicości. Wezwał go bowiem do siebie, w sferę egzystencji bogów sam Seth, po czym uczynił zeń swego boskiego brata, uczyniwszy Morglithowi część mocy. Władca umarłych, największy czarnoksiężnik Ochrii, został zatem bogiem strachu, martwiaków i śmierci. Gdy tylko to się stało, Asteriusz Wielki powołał do siebie swego wiernego sługę - Gorlama, któremu dodano do imienia przydomek Waleczny, i uznał go za syna.

Wielkie zwycięstwo nad martwymi odniesione zostało tak łatwo przede wszystkim dlatego, iż Morglith, oczekując łatwego sukcesu, uderzył zbyt wcześnie, nim jeszcze zdołał powrócić do pełni sił i wykorzystać wszystkich umarłych pogrzebanych w dawnych nekropoliach Orcusa Czarne. Do dziś wszakże wyznawcy boga śmierci twierdzą, że ich pan powróci kiedyś z zaświatów na czele armii martwych, aby odmienić oblicze świata. A wojna z Morglithem, poza odzyskanym poczuciem własnej siły wśród ludzi, przyniosła także zawiść i waśń, bowiem okazało się, że reptillioni, choć uważali się za opiekunów i przyjaciół ludzi, nie będą nadstawiać za nich karku. Kult Morglitha został zakazany w społeczności ludzkiej i elfiej, a ci, którzy go wyznawali, skazywani byli na śmierć lub banicję. Równoprawnym z innymi uczynił go dopiero sam Kartan. Tymczasem na Orcusie Wielkim doszło do długiej i wyniszczającej wojny. Ogry, które założyły nad Zatoką Trytonią warowne miasto Ogrogard (dzisiejszy Ogra-gar), ujarzmione przez reptillionów jeszcze za czasów Fardura, podniosły znienacka bunt, zdobywając miejskie wały, na których czuwała reptillionowska załoga. Wodzem wybrany został Khaladawana, jeden z największych wojowników ogrów tamtych czasów. Dość szybko zebrał liczną armię, po czym nie tylko usunął garnizony reptillionów z terenów księstwa, lecz także podjął nieudany atak na Miasto Kupców -

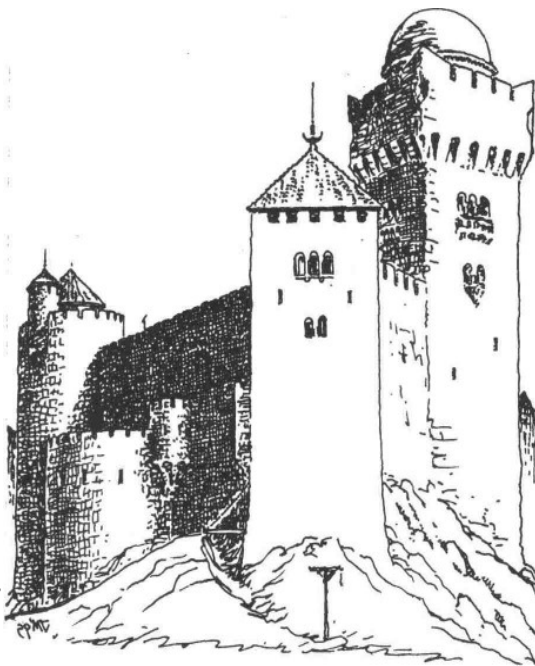


Eihmenę. Wśród ogrów zapanowała wielka radość. Wydawało się im, że są w stanie bez trudu pokonać armię reptillionów w polu. Zwycięski Khaladawan zapowiadał już marsz na Archagastę.

Tymczasem reptillioni odpowiedzieli po długim czasie, ale za to całą swoją potęgą. Już wkrótce z Archagasty wyruszyły dwie armie pancernych antarów, piechoty, a także sprzymierzonych elfów. W ten sposób rozpoczęła się pierwsza z dwóch wojen, zwanych Wojnami Ogrzymi, w latach 1265-1269. W pierwszym roku walki reptillioni rozbili pod Górąmi Białych Twierdz wojska Khaladawana. Sam wódz wraz z niedobitkami zdołał ująć cało, po czym razem z resztą swoich klanów zamknął się w ufortyfikowanym Ogrogardzie. Powstanie na prowincji stłumiono w miarę szybko, po czym zwycięska armia reptillionów ruszyła na stolicę ogrów. Na jesieni roku 1265 rozpoczęło się jedno z najdłuższych oblężeń w historii Orcusa, trwało bowiem do końca roku 1266. Reptillionom nie udało się zdobyć ufortyfikowanego miasta. Z kolei Khaladawan wyczekiwał odsieczy ze strony wielu górskich, ogrzych klanów i sprzymierzeńców - półdzikich plemion orków i goblinów. Na koniec wyruszyli oni w stronę stolicy, ale na polach Ermed rozbici zostali doszczętnie przez część armii reptillionów i elfów. Wiara w zwycięstwo upadła. Oгры rozpoczęły negocjacje z imperatorem i nadszpiekowanie łatwo uzyskały nie tylko zdjęcie oblężenia, ale nawet i przebaczenie.

Powodem, dla którego reptillioni zrezygnowali z zemsty nie była wcale litość i miłosierdzie dla pokonanych. W tym bowiem czasie, kiedy znaczna część imperialnych sił stała unieruchomiona pod Ogrogardem, wschodnie wyspy archipelagu zostały zaatakowane przez Czerwonych Piratów. Zasadlający wysunięte najdalej na północny wschód wyspy Orcusa Wielkiego rozbójnicy morscy, którzy rekrutowali się spośród banitów i wyjętych spod prawa w krajach ludzi i elfów, wykorzystali Wojnę Ogrzą. Całkowicie złupili Orcus Wschodni i Tabadan, na którym znajdowały się posiadłości rodziny Imperatora. Rzecz zrozumiała, że w takiej sytuacji dwór w Archagaście nakazał jak najszybsze rozprawienie się ze zbuntowanymi. Wyprawa ekspedycyjna nie poniosła dużych strat. Dość szybko zdobyto kilka z większych warowni Czerwonych Piratów, wywierając na nich okrutną pomstę. Najdziwniejsze jednak, że zagarniętych w czasie najazdu skarbów nie udało się odzyskać i najpewniej po dziś dzień spoczywają one na któreś z pirackich wysepek.

Po zniszczeniu warowni pirackich reptillioni postanowili raz na zawsze załatwić sprawę z ogrami. W roku 1269 potężne Reptilliońskie armie ruszyły na Ogrogard. Khaladawan zwiędział się o wszystkim i kazał zamknąć bramy grodu, ale mimo to imperialne zastępy stanęły pod miastem praktycznie nie przygotowanym do obrony. Archagasta uderzyła szybko, niespodziewanie i cicho, zaczynając działania, które nazwane zostały drugą Wojną Ogrzą. Pomimo męstwa obrońców, reptillioni zdobyli, jedną po drugiej, dwie twierdze górujące nad stolicą. Oгры poprosiły wtedy o łaskę, po czym, na żądanie dowódców wojsk reptillionów, skapitulowały, wydając w ich ręce broń i przywódców buntu. Khaladawan, opuszczony przez swoich, usiłował zbiec z twierdzy, został jednak pochwycony i wbrew zapewnieniom reptillionów, iż darują mu życie - starym obyczajem wrzucona do dołu wypełnionego skalnymi węzami. Pozostałym mieszkańcom miasta reptillioni zgotowali, również wbrew umowie, przerażającą rzeź, rzucając się niespodziewanie na bezbronny lud. Potem całkowicie podporządkowali sobie Ogrogard. Władzę w grodzie sprawował odtąd namiestnik, wyznaczany przez imperatora Archagasty, oгры nie mogły posiadać żadnej broni, mury miasta zostały zburzone, a zamki obsadziła silna załoga.



Po pokonaniu ogrów, reptillioni podjęli kilka wypraw w północne strony Orcusa Wielkiego w celu uspokojenia grasujących tam orków. Kampania nie trwała długo. Szybko natrafiono w górach na ich wioski, bez litości wybito wszystkich mieszkańców, po czym zrównano je z ziemią. Na rozkaz imperatora założono nad zatoką Aegodon warowną twierdzę Inchrę, znaną w obecnych czasach jako Inchra-gar. W miarę upływu czasu rosła reptilliońska pycha i zadufanie w sobie. Imperium rozumnych gadów, które jak dotąd nie znalazło równego sobie przeciwnika, zaczęło traktować dziedziczne królestwa ludzi i krasnoludów jak własne lenna. Gdy w roku 1807 na tron w Osmundzie powołano Oredesa III, znanego z niechęci do potężnego suwerena, imperator Kagar VI kazał za-prysiąc mu posłuszeństwo wobec Archagasty. Rzecz jasna król odmówił. Demonstracja floty reptillionów spowodowała szybki upadek władcy ludzi, przeciwko któremu wystąpiła wewnętrzna opozycja. Potem, już za zgodą imperatora, powołano uległego Łajanie Siwego, który zgodził się podporządkować bezpośrednio władzy Archagasty. W roku 1893 reptillioni wymusili haracz na krasnoludach. Pretekstem był atak goblinów na jedną z kopalni Orcusa Wielkiego. reptillioni, w zamian za trybut, zobowiązali się do obrony krasnoludów przed wszelkimi napastnikami. Jednak gdy dwa lata później bandy orków doszczętnie ograbiły Kalad-dum na Orcusie Małym, nie uczynili absolutnie nic. Za to nie zawahali się stłumić siłą buntu zdesperowanych krasnoludów z tejże kopalni. Nastroje wśród ludu gór były tak wrogie władcom świata, że wybuchowi wojny zapobiegła tylko interwencja samego Króla Spod

Góry, Nimbira, obawiającego się walki z potężnym przeciwnikiem. Fakt ten jeszcze bardziej utwierdził reptillionów w przekonaniu, iż są niepokonani. Ilomanu II z nowej dynastii Anurów, który wstąpił na tron w roku 2450, rozpoczął bezwzględną politykę podporządkowywania sobie krasnoludów i ludzi. O pozostałych nie musiał się już martwić. Elfy pozostały wierne do końca danemu niegdyś słowu, a gnomy i niziołki nie stworzyły nigdy własnego państwa.

W roku 2870 imperator Archagasty oświadczył ludziom, że odąd obowiązywać ich będzie płacona corocznie danina. Tego dumni Osmundczycy nie mogli już wytrzymać. Wybuchła wielka wojna, a na czele wojsk królestwa stanął ówczesny król Osmundu, Fredegar Bollenst. Zbuntowani wybili reptillionów na wyspie, ścignęli wszystkie swoje siły i ogłosili, że odąd nie uznają już władzy rozumnych jaszczurów. Reakcja była natychmiastowa. Na Osmund ruszyła armia ekspedycyjna pod wodzą Hirtana Belema. Jednak zbyt pewność siebie miała okazać się największym błędem Fredegara. Przyjawszy bitwę w polu pod Hasium, zginął, stratowany mocarnymi łapskami antarów, a wraz z nim poległ kwiat osmundzkiego rycerstwa.

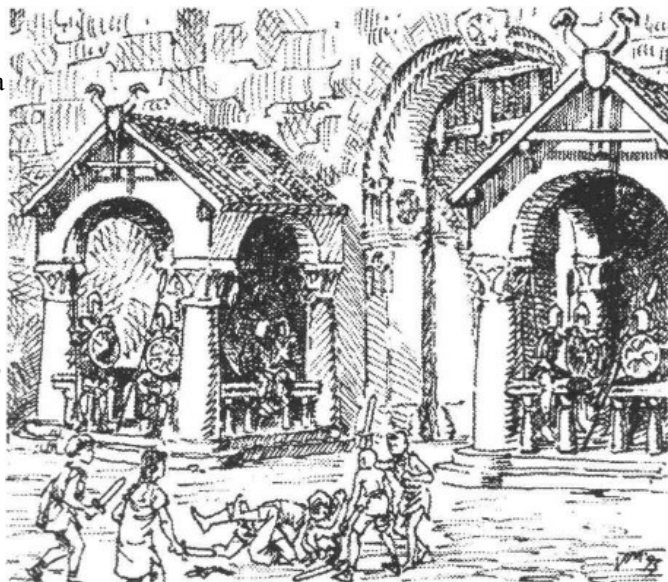
Reptillioni nie mieli dla pokonanych litości. Zburzyli umocnienia Osmundu, złupili miasto, zgotowali rzeź mieszkańcom. Był to poważny błąd, bo odąd między przedstawicielami obu ras zapanowała nienawiść. Gdy w dodatku reptillioni wywieźli z królestwa koronę, każąc kolejnym władcom zadowolić się tytułami udzielnych książąt, a reptillioni garnizon obsadził miejską cytadelę, wszyscy zrozumieli, że czasy dawnej łagodności wyznawców reptilliona Wielkiego należą do przeszłości, a oni sami uznali się za hegemonów tego świata. Tak wykopaną przepaść między reptillionami a ludźmi wypełniła krew. Osmundczycy nie zapomnieli Hasium. W pięćset lat później stanęli po stronie Kartana, biorąc udział w szturmie i rzezi Ostrogaru.

Tymczasem jednak Archagasta tryumfowała. Buntowników ukarano wystarczająco surowo, tracąc na oczach tłumów dowódców, którzy przeżyli bitwę. Imperator Walader był przekonany, że odąd każdy pomyśli dwa razy, zanim wystąpi przeciwko prawowitym władcom tego świata. Wkrótce potem reptillioni podjęli wielką wyprawę na gobliny, przepędzając je wszystkie z Orcusa Wielkiego. Nie wiedzieli wszakże, że wkrótce los i bogowie, nie wiedząc czemu, zgotują im zgubę. Choć na razie imperium reptillionów było wielkie i niezwyciężone, pojawiły się pierwsze oznaki mających nadejść wielkich przemian.

Około roku 2900 wybuchła wielka, osiemdziesięcioletnia wojna. reptillioni zaatakowali siedziby potężnych, czterorękich olbrzymów - białych malauków, zasiedlających wyspy w północno - zachodniej części Archipelagu Centralnego. Już od dawna krążyły legendy o ukrytych tam skarbach. W dodatku góry w głębi dominium olbrzymów kryły złoża diamentów, srebra, złota i miedzi. Po pierwszych zwycięstwach, gdy szarże antarów rozniosły w polu piaszczyce, źle zorganizowane oddziały malauków, przed reptillionami stanęło nowe zadanie - zdobycie twierdz, potężnych, silnie umocnionych, zbudowanych wysoko na skalnych szczytach gór. reptillioni rozpoczęli oblężenie Aittornneas - jednej z pomniejszych warowni wrogiego kraju.

Wojna z nowym przeciwnikiem wzbudziła niepokoje na Orcusie Wielkim i innych wyspach Archipelagu Centralnego. Dopiero teraz wyszło na jaw, jak malauki zabezpieczyły się przed atakiem. Sprzymierzone z nimi olbrzymy, trolle i giganci skalni, rozpoczęły otwartą wojnę z reptillionami. Część wojska trzeba było zatem odesłać z powrotem na wschód. Pozostałych trapiły zarazy, zimno i głód. A przecież walczyli z dobrze umocnionym przeciwnikiem, mającym oparcie w skałach i swej sztuce fortyfikacji. Wyspy malauków jawiły się jako ponure, niedostępne, skaliste pustynie, z rzadka poznaczone sadybami czterorękich, budzących grozę olbrzymów. Pierwszy raz reptillioni stanęli w obliczu klęski. Antary zdychały z głodu, bowiem nigdzie na wyspach nie rosły drzewa. Żołnierze marli z niedostatku i od zarazy, która dziwnie szybko pojawiła się w szeregach wojska reptillionów. Wojownicy Archagasty, wprawieni w zdobywaniu zielonych, żyznych wysp w centralnych częściach Archipelagu Centralnego, nigdy nie musieli przebywać w krainie tak okrutnej. W dodatku szybko nastąpiła jesień i do głodu dołączył jeszcze mróz i śnieg.

W tych warunkach, nie doczekawszy się posiłków ani pomocy od imperatora, którym był wówczas Kato-ma-dar II, dowodzący armią reptillionów Dara-Leodestu nakazał zwinąć oblężenie Aittornneas. Odwrót na wybrzeże przeistoczył się w koszmar. Olbrzymi malauki nękały uchodzących częstymi wypadami zza skał. Pochód resztek imperialnego wojska przypominał raczej marsz armii martwiaków. Dowódca reptillionów sprowadził ocalałe resztki swojego wojska na Orcus Mały, a tam czekał nań już wyrok cesarza za zdradę. Leodestu, podobnie jak inni, którzy sprzeciwili się, staroreptillioniśkim obyczajem trafił do jamy z węzami. Na pozostałych dowódców czekały przybyłe świeżo dwie armie z Orcusa Wschodniego, a także posiłki wojsk pomocniczych - krasnoludów, zaciężnych żołdaków spośród ludzi z Osmundu i - rzecz jasna - rozkazy natychmiastowego rozpoczęcia działań. Dowództwo naczelne przejął teraz Ahata - wiemy zausznik imperatora. Rozporządzając świeżymi siłami, powiódł on wojsko na Khawa-riskhim - najdalej



wysuniętą na północ twierdzę malauków. Tak jak poprzednia, i ta armia stała wobec zadania przekraczającego jej siły, tym bardziej, że nie posiadała prawie żadnego sprzętu oblężniczego. Już pierwszy szturm przyniósł straszliwe straty. Wielu żołnierzy zmarło później z zimna, wielu uciekło, by ponieść straszną śmierć z rąk malauków, które miały zwyczaj zjadania żywcem pojmanych wrogów. Sam pobyt pod twierdzą o tej porze roku, w środku śnieżnej zimy, był prawdziwym szaleństwem. I jako szaleństwo, skończyć się musiał tragicznie. Gdy ponad trzecia część wojska wymarła już od mrozu i chorób, malauki, które od kilku miesięcy siedziały spokojnie w twierdzach, niespodziewanie zaatakowały. reptillioni i ich sprzymierzeńcy byli tak zaskoczeni, a przy tym zdemoralizowani i zmęczeni walką, że dali otoczyć się wrogom. Sam Ahata poległ z młotem w rękę, a wraz z nim wycięta została prawie cała armia, czy też to, co z niej zostało.

Porażka wstrząsnęła imperium. Król reptillionów, jak to miał w zwyczaju, natychmiast posłał do dołów z węzami prawie wszystkich swoich doradców. reptillioni zaczęli mieć sporo kłopotów na Archipelagu Centralnym, gdzie ludzie, krasnoludy i orki, zwiedziawszy się o porażkach swych panów, podnieśli głowy. Równocześnie, wraz z odejściem wojska na wojnę z malaukami, krainy Ochrii stały się mało bezpieczne. W lasach zaczęły grasować gobliny i orki. Trolle, ogry i inne mroczne stwory otwarcie napadały na osiedla rozumnych ras. Z najciemniejszych zakątków wyszło sporo istot, które uniknęły zniszczenia i rozproszyły się w czasach klęski Balamora.

Przez pięć lat Katoma-dar II porządkował wewnętrzne sprawy swojego imperium. Ludzi i krasnoludów osłabił, przeprowadzając wśród nich przymusowy pobór do wojska na wojnę z malaukami. Tak zatem konflikt na zachodzie przeradzać zaczął się w ogólnoswiatowy, taki, w którym brały udział prawie wszystkie rasy zamieszkujące Archipelag Centralny. Działania wojenne rozpoczęto dopiero w roku 2910. Hymuinal - główna wyspa malauków, zaatakowana została z dwóch stron równocześnie. Tym razem, kosztem wielkich strat, udało się zdobyć jedną z pomniejszych warowni czteroręcznych olbrzymów. Jednocześnie na wschodnim wybrzeżu wyspy wybudowano pośpiesznie port wojenny - Ast, będący bazą wypadów reptillionów. Już wkrótce okazało się, że należy zmienić dotychczasowy sposób walki. Olbrzymy atakowały niespodziewanie, poruszając się w małych grupach, znikając za skałami równie szybko, jak się pojawiały. Chcąc nie chcąc, reptillioni przyjęli podobną taktykę. Nie mieli sił, aby zdobywać położone wysoko w górach fortece. Okazało się, że antary są zbyt ciężkie i zbyt wielkie do działań w terenie, dominującym na wyspach malauków. Najlepsze okazały się konie. Archagasta żądała więc od księstwa Osmundu wystawiania coraz to nowych oddziałów konnicy, aby prowadzić nimi wojnę podjazdową. Dzięki temu malauki poznały smak końskiego mięsa, a apetyt na ulubione czworonogi ludzi z Osmundu' pozostał im do dzisiejszych czasów.



Wojna Malaucka trwała przez następnych piętnaście lat, do roku 2925. W tym czasie reptillioni zdobyli tylko jedną twierdzę olbrzymów - Kamman-Reis na południowym krańcu wyspy. Potem zmarł imperator Katoma-dar II, a na tron wstąpił jego syn - Akson-du. Nowy władca z energią i wprawą zabrał się do dzieła. Przez następne siedem lat pchał między ponure skały wysp malauków ogromne armie reptillionów, ludzi i krasnoludów, a nawet oddziały ogrów i orków, których wówczas po raz pierwszy zaciągnięto na służbę Archagasty. Wśród nich był ponoć tan Karatan, ojciec przyszłego Kartana Wielkiego, twórcy imperium orków. Tymczasem wojna ciągnęła się rok za rokiem, aż wreszcie reptillionom poczęło brakować zdolnych do walki żołnierzy. Wówczas Akson-du postanowił zmusić do niej elfy. Zaprosił więc do siebie króla starego ludu - Fingoliona, po czym poprosił go o pomoc, powołując się na dawny układ przymierza.

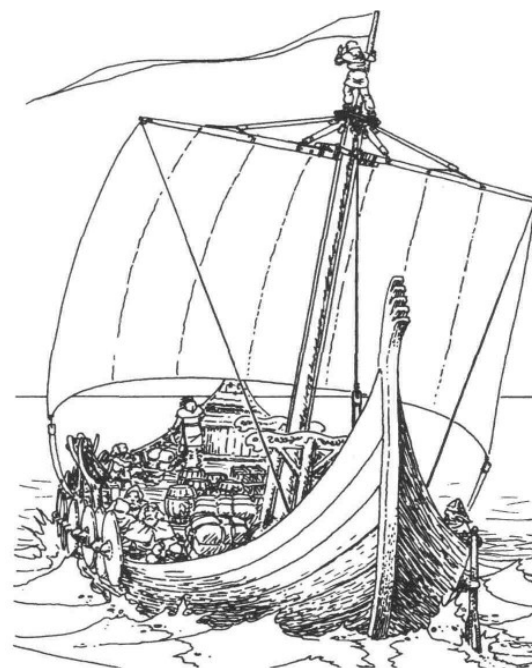
- Chęć posiadania cudzego kiedyś was zniszczy -miał powiedzieć król, słysząc te słowa. Obiecał imperatorowi, że pošle mu w sukurs oddziały łuczników, lecz Akson-du zażądał odeń rzeczy wprost szalonej.

Aby on sam wraz ze swoimi wszystkimi wojownikami wyruszył na wojnę, walcząc o nowe tereny dla Imperium reptillionów. Gdy Fingolion nie chciał się na to zgodzić, cisnął mu wprost w twarz, iż jest tchórzem i wiarołomcą, bowiem nie dotrzymuje przymierza zaprzysiężonego kiedyś przez Olgriona. Słyszając to, dumny elf wstał, po czym, nie mówiąc ani słowa, ruszył do Elmanalu przygotować się do wojny z olbrzymami. Już wkrótce wystawił wielką armię, przyplłynął do Astu i wylądował wojsko na brzeg. Poprowadził je w stronę wielkiej stolicy malauków - Khosaranu. Oblęgał tę twierdzę ponad dwa lata wspólnie z reptillionami i ludźmi i tam, walcząc za swych sprzymierzeńców, oddał życie, trafiony maczugą w pierś. Gdy znoszono go spod murów, miał powiedzieć elfom, żeby nigdy więcej nie łączyły się z reptillionami, bo Olgrion, ślubując im wieczne przymierze, podpisał wyrok zagłady na własną rasę. Niewielu słyszało jednak jego słowa, a jeśli nawet, to nie powtórzyło ich nikomu, bowiem rozwścieczony śmiercią ojca Umaił poderwał wojsko do szturm. Na wieść o zgonie króla, elfy wpadły po prostu w szal. Jak opętani wdrapywali się na mury, ślali

z oblężniczych wież strzały we wszystko, co tylko poruszało się po nieprzyjacielskiej stronie. A potem wdarli się do twierdzy i choć na jednego zabitego olbrzyma przypadało pięć zabitych elfów zdobyli, wespół z ludźmi, Khosa-ran dla reptillionów. Później zamierzali odesłać ciało króla do ojczyzny, jednak wskutek wielkich upałów musieli pogrzebać go w skalistym gruncie przeklętych wysp. Ukryli jednak jego miejsce spoczynku, by nie mógł zostać znaleziony i zjedzony przez malauki.

Do roku 2945 nie wydarzyło się nic szczególnego. Dopiero potem imperator odważył się zorganizować dwie wielkie wyprawy na malauki. Zakończyły się one całkowitym fiaskiem, nie zdobyto ani jednej twierdzy. Gniew władcy sięgnął szczytów. Rozwścieczony, zdecydował się wykorzystać w walce magię. Po raz pierwszy na wrogich wyspach rozjarzyły się magiczne ognie, mknące szybko kule z błyskawic, ciskane przez sprowadzonych z Orcusa magów. Zdruzgotano tak bramy jeszcze dwóch z malauckich twierdz. Ale potem imperator podjął zamysł najgorszy ze wszystkich. Nikt nie wie, jak było naprawdę, choć podobno podszepteli mu go ludzie - kapłani Morglitha. I tak reptillioni zdecydowali się ożywić wszystkich poległych w walkach na wyspach malauków. Już wkrótce wielkie armie martwiacze, wsparte mocami czarnoksiężników, ruszyły na twierdze czterorękich olbrzymów.

To wreszcie załamało przeciwnika. W roku 2971 malauki zdecydowały się prosić o łaskę. Gdy imperator wstrzymał działania wojenne, okazało się, że pierwsza oferta pokoju była jedynie wybiegiem, dzięki któremu malauki mogły zyskać na czasie. W roku 2975 wznowiono działania wojenne, po czym zdobyto prawie wszystkie twierdze olbrzymów. Dopiero wówczas, w roku 2979, wolne mestery (klany) skapitulowały przed imperatorem. Cena, jaką zapłaciły za tak długo stawiany opór, była ogromna. Reptillioni domagali się oddania całej starszyny, zgody na zakładanie reptilliońskich kopalni, oddania najważniejszych twierdz i ogromnej daniny. Malauki, w których martwiacze armie Archagasty wzbudzały przerażenie, zgodziły się na wszystkie warunki. Po osiemdziesięciu latach walk wyspy czterorękich olbrzymów zostały zdobyte. Ta wojna przyniosła imperium reptillionów ogromne straty, zachwiała ich władzę. Na Archipelag Centralny wkraść się chaos. Na początku trzeciego millenium imperatorzy Archagasty toczyć musieli wiele wojen z barbarzyńcami i piratami na wschodzie, aby odzyskać wyspy, które ci zajęli pod nieobecność większej części armii reptillionów.



Tymczasem, ledwie upłynęło kilkadziesiąt lat, długowieczny imperator Akson-du, który był nie tylko władcą, ale też kapłanem Reptilliona Wielkiego, a przy tym astrologiem, zaczął odczuwać dziwny niepokój. Niepokój o dalsze losy dynastii. Ze znaków na niebie wywróżył zły los dla siebie i najbliższych. Chcąc dokładniej poznać przyszłość, zdecydował się wezwać do siebie elfiego wróżbitę - Askalana Wielkiego - i rozkazać mu przepowiedzieć przyszłość imperium reptillionów. Elf zasiadł do pracy, ale im dłużej obserwował gwiazdy, im uważniej przypatrywał się wnętrznościom ofiarnych zwierząt, tym większy ogarniał go niepokój. W końcu wyznał, że niczego nie widzi dokładnie, ale w najbliższej przyszłości wydarzą się na pewno cztery wielkie rzeczy: wielkie niepokoje, wielki pomór, wielka zdrada i wielka zagłada. Akson był tym bardzo zaniepokojony. W dodatku w roku 3408 wybuchł wielki bunt w Osmundzie, stłumiony siłą przez reptillionów, którzy zresztą zaraz po tym odebrali księstwu resztki niezależności. To mogło być pierwsze z czterech nieszczęść. Potem zmarł sam imperator Archagasty - Akson-du - i władzę przejął jego syn Musaga-duru.

CZAS ORKÓW

Panowanie Musagi-dura rozpoczęło się spokojnie. Nikt, może poza samym władcą, nie przypuszczał, że w istocie potęga reptillionów dobiegła już kresu, a dni samego imperatora zostały policzone. Był jednak rok 3410 - państwo jaszczurów kwitło i nic nie zapowiadało nadchodzących wydarzeń.

Musaga-duru nie był bynajmniej głupcem, choć, jak pokazał czas, często zbyt łatwo poddawał się rozpacz. Po ojcu władca ten odziedziczył przezorność, mądrość i wiedzę, po matce - Ritinfeldzie z Wielkiego Wału - dobroć. Tę ostatnią rozumiał jednak zgodnie z reptilliońską racją stanu. Przede wszystkim liczyło się dlań szczęście własnego ludu. Spędzając czas samotnie w pałacu w Archagaście, wielokrotnie zastanawiał się nad przepowiednią z czasów jego ojca. Słowa Askalana Wielkiego niepokoiły go coraz bardziej. Jak sądził, z czterech zapowiadanych nieszczęść nadeszło już pierwsze bunt Osmundu. Czym jednak miał być wielki pomór? Czyżby miała wybuchnąć zaraza? Musaga-duru nie mógł uwolnić się od obsesyjnej myśli o nadchodzącym nieszczęściu, zaczął zatem szukać pocieszenia w astrologii. I pewnej nocy, gdy zmęczony zasnął w swej wieży nad księgami, miał ponoć dziwne widzenie. Ujrzał wielką grotę o dnie wysypanym białym piaskiem. W jaskini tej dostrzegł reptilliona w skrwawionej zbroi, z wielkim,

okrytym czerwienią młotem w rękę, z którego skapywały czerwone krople krwi. To był Lahagan, bóg reptillionów Patrzył smutno na imperatora, a potem odezwał się tymi słowami:

- Niestety, mój synu, musiałem cię tu wezwać, aby powiedzieć ci coś niezmiernie ważnego. Otóż naszej rasie grozi niemal całkowita zagłada. Niedługo narodzi się dziecko, które zetrze z powierzchni ziemi nasze miasta i wioski, wymorduje niewiasty i dzieci, a tych, co przeżyją, przemieni w niewolników.

- Co mam w takim razie robić, mój panie ? - zapytał Musaga-duru.

- Nic już nie zdołasz uczynić. Spróbuj może uratować swój lud. Spróbuj walczyć, bronić się. Niestety, nie mogę ci pomóc, bowiem przysięgli się przeciwko mnie bogowie nieprawości i jestem teraz prawie całkowicie bezsilny.

- Więc chociaż wskaż mi, panie, tego, który będzie naszą zgubą.

- Posłuchaj więc - powiedział wolno Reptillion Wielki. - To dziecko narodzi się wkrótce w wolnym, ale dzikim ludzie, żyjącym w górach i na bagniskach. Śpiesz się. Działaj... Uprzedź działania naszych wrogów - ledwie Lahagan wymówił te słowa, postać jego poczęła się rozwiewać, blednąć i znikać. Musaga-duru obudził się zły zimnym potem, a później wypadł z wieży i zwołał wszystkich swoich doradców na wielką naradę.

Od tej nocy władca reptillionów nie zaznał już spokoju. Stał się bardzo podejrzliwy - zwłaszcza w stosunku do innych ras rozumnych. Także swojemu ludowi jawił się jako chmurny, nieprzystępny imperator, z którego oblicza nie schodził wyraz zamyślenia. Musaga-duru zaczął szukać - szukał największego wroga rasy reptillionów Oczywiście zaczął od swych lenników. W najgorszej sytuacji byli ludzie. Reptillioni nałożyli na nich nowe daniny, zdławili w okrutnym ucisku. Księstwu Osmundu zakazali posiadania floty. To wszystko było przyczyną głębokiej, niemal powszechnej wśród ludzi nienawiści do myślących jaszczurów.

Potem uwaga Musagi-dura zwróciła się w inną stronę. Gdy jak mu się wydawało, zabezpieczył się przed buntami niepewnych sprzymierzeńców, zaczął dokładniej zastanawiać się nad słowami Reptilliona Wielkiego. Słowami, według których pogromca jego imperium narodzi się wśród ludu dzikiego, zamieszkującego bagna. Wzrok imperatora padł na orki, jako że ta rasa, nieokrzesana i barbarzyńska, aż nadto odpowiadała słowom Lahagana. Po zerwaniu z innymi rasami u schyłku Czasu Czerni, zdziczała, zaszyła się w puszczach, na bagnach i w górach. Obyczaje orków były barbarzyńskie, ubierali się w skóry zwierząt, nie znały rzemiosła, ani handlu. Żyły głównie z myślistwa i grabieży. Wyłoniło się jednak wśród nich kilka licznych i silnych szczepów, które nazwały się Orkami Wyniosłymi. Ich niespodziewane wypadki na wsie i osiedla sprawiały wiele kłopotów ludziom i krasnoludom. Orkowe plemiona żyły zaś prawie wszędzie - na niemal wszystkich wyspach w ciągu Orkusów.

Rasa, o której piszę, nie stworzyła dotąd własnego państwa. Nie założyła ani jednego miasta. Podzielona na małe plemiona, nie miała króla, ani innego władcy. Na czas wojny orki wybierały spośród najbogatszych, najbardziej znaczących członków danego szczepu, wodza, zwanego tanem. W czasie pokoju żyły podzielone na wolne plemiona, składające się z rodów, którym przewodziły zgromadzenia. W bitwie znały tylko jeden rodzaj szyku: jak największa ciżba, atakująca z jak naj-straszniejszym wrzaskiem. Najchętniej, oczywiście, uderzali od tyłu i najlepiej w dziesięciu na jednego.

Musaga-duru zwrócił więc uwagę na orki, gdyż odpowiadały oni opisowi, który usłyszał z ust Reptilliona Wielkiego. Wśród tych to rozumnych narodzić się miało dziecko, które wstrząśnie wielkim imperium. Musaga-duru nie wiedział zrazu, co czynić. Jako się wyżej rzekło, zaniedbał sprawy państwowe, szukał ratunku w astrologii. Ale przepowiednie stawały się coraz bardziej złowieszcze. Jeden z wróżbitów powiedział mu, że widzi krew i upadek ogromnego państwa. Na władcę padł blady strach. Obawa przed nieszczęściem nasilała się, przechodząc niemal w szaleństwo. Musaga-duru postanowił rozprawić się z orkami. Problemem był tylko sposób, w jaki można było to uczynić. Rasa ta kryła się bowiem w miejscach tak niedostępnych, że wojna z nimi mogłaby być równie krwawa, jak ta z malaukami. Znaleźli się jednak doradcy, którzy podsunęli władcy pewien plan. Bardzo nikczemny, jednak imperator, trawiony przez strach, nań przystał. I tak reptillioni sami zgotowali sobie własną zgubę.

W roku 3412, pod pozorem zbierania sił na nową wojnę z malaukami, zaproszono tanów co ważniejszych szczepów do stolicy. Orki chętnie na to przystały, gdyż już w przeszłości reptillioni zaciągali ich na wojny z różnymi rasami. Razem z tanami, do Archagasty pośpieszył tłum najlepszych orkowych wojowników. Jednak w stolicy czekała na nich zasadzka. Wszyscy wodzowie, którzy w dobrej wierze przybyli na rozmowy z imperatorem, zostali schwytani i wrzuceni do dołów z węzami. Jednocześnie niespodziewanie wojsko otoczyło obóz orków pod Karatuną, po czym znienacka zaatakowało, dokonując krwawej rzezi. W nierównej walce wyginęła elita wojowników orków. W tym samym czasie zaciężne oddziały ogrów, elfów i ludzi, pozostających na służbie reptillionów, uderzyły na górskie warownie orków, bezlitośnie mordując ich mieszkańców i paląc wszystko, co poddawało się ogniovi.

Tymczasem Musaga-duru, choć trapiiony wyrzutami sumienia z powodu niecznej zdrady, której się dopuścił, mógł odetchnąć nieco swobodniej. Wydawało mu się, że zniszczył w zarodku rodzącą się potęgę. Ale na początku zimy roku 3413 do jednej z orkowych warowni na Orcusie Wschodnim przybyła ledwie żywa niewiasta, która jako jedyna ocalała z pobliskiej wioski, wyciętej przez reptillionów orczyca owa nazywała się Sorajana i była brzemienna. Ostatkiem sił doczołgała się do wrót. Gdy je otwarto, wyjawiała, że

jest pierwszą żoną tana orków - Karatana, który został zabity przez reptillionów w Archagaście. Ledwie żywa, urodziła wówczas dziecko, któremu dała na imię Kartan, to znaczy "Święty Wódz", po czym umarła, bredząc w gorączce o nadchodzącym czasie zemsty. Zaś Akse-har, wódz orków z samotniej warowni, która przyjęła do siebie Sorajanę, przygarnął chłopca i wychowywał jak własnego syna.

Z biegiem czasu Kartan wyrósł na dzielnego młodzieńca. Był silny, biegły w łuku i tropieniu zwierząt. Ale od najmłodszych lat jego twarz miała dziwny wyraz, a bystre, zielone oczy, zdawały się przewiercać na wylot każdego, kto tylko odważał się w jego obecności podnieść głowę. Wraz z Akseharem młodzieniec zwiedził kawał świata. Stary tan często jeździł na Orcus Wielki, bowiem jako jeden z nielicznych orków handlował skórą dzikich zwierząt. Jeżdżąc tak po świecie ze swym przybranym synem, dostrzegł, że oczy Kartana śledziły z uwagą przede wszystkim wielkie, kamienne miasta reptillionów, inwazyjne barki, bitewne szyki, rycerstwo z Osmundu, czy reptillionską piechotę, idącą na wroga bez cienia lęku pod sztandarami z kłębem Reptilliona Wielkiego.

Już wkrótce wydarzyły się dwie rzeczy, które być może przesądziły o dalszych losach Kartana, a co za tym idzie imperium reptillionów. Otóż pewnego dnia Aksehar przedstawił syna wielkiemu mędrcom orków - Harasadze. Ów, gdy tylko ujrzał oblicze Kartana, padł przed nim na kolana, wykrzykując, że będzie wielkim władcą. Młodzieniec zbył to milczeniem, ale słowa starego mędrca zostały już na zawsze w jego pamięci. Młody tan zawsze był dziwnie lapidarny i spokojny. Ale tylko pozornie. W swym gniewie nie znał bowiem żadnych granic. Poza tym, już od dzieciństwa cechowało Kartana okrucieństwo, wyjątkowe nawet wśród orków.

W roku 3422 miało miejsce drugie z wydarzeń, które ostatecznie zmieniło bieg życia Kartana. Pewnego wiosennego dnia, gdy razem z Akseharem pojechali na targ do Alionu, doszło do kłótni ze strażnikiem reptillionem, który nie chciał wpuścić ich na plac. W czasie sprzeczki gwardzista po prostu zabił przybranego ojca Kartana. Gdy młody tan w desperacji rzucił się na zabójcę, został schwyty, a potem ukarany tysiącem batów. Zwykły ork zapewne nie przeżyłby takiej kary, ale Kartan ostatecznie siłą doczłapał się do najbliższej orkowej wioski. To wydarzenie rozjątrzyło dawne rany. Wspomnił śmierć swego ojca, wycięcie orków pod Karatuną i w jego sercu zrodziła się nienawiść. Gdy wyzdrowiał, zwołał wielką radę okolicznych tanów, na której przekonał ich, iż już dłużej nie mogą tolerować zniewag. Ponieważ Aksehara poważano na całym Orcusie Wschodnim, orki zgodziły się przyłączyć do Kartana i pomóc mu w zemście. I tak w roku 3423 rozpoczął się konflikt, który później przerodził się w wielką wojnę.

Otrzymałszy zbrojne posiłki, Kartan dokonał zemsty w sposób typowo orkowy. Napadł niespodziewanie na dom swego wroga, porwał go, a potem kazał stracić wśród wyrafinowanych meczami. Gdy ruszyła za nim pogoń - wycofał się w góry, po czym stawiał czoło reptillionom w jednym ze stromych wąwozów i wybił ścigających do ostatniego żołnierza. Dzięki temu wyczynowi zyskał dużą popularność i natychmiast przyłączyło się doń wiele nowych szczepów i plemion. Nienawiść do reptillionów za rzeź w Archagaście była wśród orków powszechna. Gdy Kartan rozgromił kolejną ekspedycję karną jaszczurów, jego popularność przerodziła się w sławę. Od dawien dawna nie zdarzyło się, aby orki stawiały czoła reptillionom.

Powodzenie dodało młodemu tanowi pewności siebie. Zebrawszy duże siły, niespodziewanym atakiem zajął Alion, po czym doszczętnie złupił to miasto. Po raz pierwszy w historii Ochrii, orki pokazały reptillionom, że potrafią zdobywać warowne twierdze! Radość wojowników Kartana nie miała granic. Po raz pierwszy też miała miejsce wielka rzeź mieszkańców, ponura zapowiedź tego, co Kartan wyczyniał później z podbitymi ludami.

Na reakcję reptillionów nie trzeba było długo czekać. Element Orcusa Wschodniego, Istamaru, wpadł we wściekłość na wieść o zdobyciu przez barbarzyńców Alionu. Pośpiesznie zwołał znaczne siły - przede wszystkim Kamienną Jazdę i nieco piechoty, po czym wyruszył na spotkanie z wrogami. Kartan, pewny powodzenia, stawiał mu czoło pod Granem i poniósł największą klęskę w swoim życiu. Luźne, niekarne watahy orków nie mogły stawić czoła reptillionskiej piechocie, która zdziesiątkowała ich szeregi lekkimi, wyrzucanymi z wielką siłą oszczepami. Potem do boju włączyła się Kamienna Jazda, dosłownie miażdżąc wojska Kartana. Jego resztki rzuciły się do ucieczki, wycinane bez miłosierdzia przez jaszczury. Kartan, ranny, uszedł daleko w góry. Ledwie udało mu się zmylić pogoń reptillionów, w czym później dopatrywano się ingerencji po-nadnaturalnych sił.

Klęska orków była totalna. Zaraz po bitwie reptillioni uderzyli na ich warownię i wsie, po raz kolejny sprawiając okrutną rzeź pozostałym w nim, niezdolnym do boju starcom i niewiastom. Na szczęście większość orków wcześniej zdołała uciec w góry i zaszyć się wysoko, w kryjówkach na zimnych zboczach Laeomedianu. Ale tym samym orki skazały się na niemal pewną zagładę. Skaliste szczyty były pozbawione drzew i roślin. Orki nigdzie nie mogły znaleźć żywności. Dni ludu z Orcusa Wschodniego wydawały się być policzone.

Ranny Kartan spoczywał w zimnej jurcie na zboczu góry Lomil, gdy przyszli doń ocaleni z bitwy tanowie. Zamierzali poderżnąć



mu gardło, gdyż wówczas wśród orków obowiązywał zwyczaj zabijania przywódcy, który poniósł klęskę. Potem jednak uznali, że jest to pozbawione sensu. Ich lud skazany był na powolną śmierć, a zejść na niziny nie mogli, bowiem reptillioni obsadzili wszystkie przełęcze i otoczyli wojskiem podnóża gór. Skoro wszystko zdawało się stracone, tanowie zwrócili się więc do Kartana, aby raz jeszcze poprowadził ich na bój, bowiem wolą ginąć od reptillionów niż z głodu. Kartan zgodził się, zastrzegł jednak, nie uczyni tego od razu.

Od czasu bitwy pod Granem w umyśle młodego przywódcy zaszły wielkie zmiany. Przeżył wstrząs na widok karnych, reptillionów szeregów. Zrozumiał, że nie pokona wrogów swymi bezładnymi, dzikimi wojskami. Gdy ozdrowiał na tyle, że mógł chodzić, zebrał wszystkich ocalałych z pogromu wojowników i począł szkolić ich w łuku i szabli, która z dawien dawna stanowiła ulubioną broń orków. Po kilku miesiącach, gdy sytuacja pogorszyła się na tyle, iż niektórzy poczęli padać z głodu, niespodziewanie zaatakował pozycje reptillionów w jednej z dolin, przebił się i uciekł wraz ze wszystkimi towarzyszącymi mu plemionami Orków Wyniosłych do wielkiej puszczy Miram, na wschodzie wyspy. Tutaj przyłączyło się doń mnóstwo zwykłych orków, którzy również zaznali prześladowań ze strony reptillionów. Za namową Kartana postanowiono wypowiedzieć imperium Świętą Wojnę.

Do roku 3430 młody wódz zjednoczonych wreszcie plemion z Orcusa Wschodniego ćwiczył swoją armię. Kartan, jak podają dawne księgi, wymyślił zupełnie nowy łuk. Ponoć kiedyś, na polowaniu, gdy nie trafił w upatrzoną zwierzynę, wygiął w złości swój cisowy łuk odwrotnie. Nowy kształt podsunął mu myśl stworzenia nowego typu broni - łuku refleksyjnego, który wytwarzało się z normalnych łuków, wyginając łuczysko w odwrotną stronę. W rękach wyćwiczonych orków łuki te stały się straszną bronią. Po raz pierwszy w historii orków Kartan utworzył zwarte, karne oddziały piechoty, oparte na podziałach plemiennych. Wielkie gastary, bo tak nazywały się pierwotne dzisiejszych orkowych legionów, liczyły do tysiąca wojowników. Kartan zdobył lub zakupił z własnych środków wiele zbroi i hełmów dla swej armii. Jednocześnie orkowi kowale udoskonalili swoją stal - produkowali teraz mordercze, wytrzymałe na ciosy ostrza. W wojsko wstąpił nowy duch. Maszerując pod łopocącymi sztandarami z pięścią, znakiem rodu Kartana, oddziały prezentowały się świetnie. Do bitwy dowódcy mieli szykować gastary w wielkie, liczące dwadzieścia szeregów czworoboki. W pierwszych dwóch szeregach stali włócznicy, dzierżący długie piki, którymi bronić mieli umieszczonych za nimi łuczników. Na komendę przyklękali, schylając nisko głowy, zaś pierwsze pięć szeregów łuczników wypuszczało roje morderczych strzał. Gdy przeciwnik zbliżył się na dostateczną odległość, żołnierze dobywali szabel i atakowali go wręcz. Ponieważ w dalszym ciągu wielką grozę budziła Kamienna Jazda reptillionów, Kartan zdecydował, że czworoboki piechoty będą osłanianie od czoła wykopanym pośpiesznie okopem i palisadą z ustawionych skośnie, zaostrzonych pni. Wódz orków zadbał też o konnicę, której bardzo mu brakowało. W tym celu zawarł przymierze z goblinami z gór, a ci wystawili do walki swoją jazdę, złożoną z potwornych jeźdźców wilków.

Mając już wszystko przygotowane do walki, Kartan ogłosił się bogiem wszystkich plemion orkowych, po czym wyruszył do z dawna zaplanowanej walki. Armia orków runęła na nie przygotowanych do walki reptillionów. Po krótkich oblężeniach zdobyto Preon i Alion, a wrogowie przekonali się, że barbarzyńcy nauczyli się twardo walczyć. Podobnie jak w roku 3423, na pomoc miastom ruszyły garnizony ze wschodniej części wyspy. Dowodził nimi Nemedur. Kartan wydał im walną bitwę pod Granem, na tych samych polach, na których został pokonany siedem lat wcześniej.

Bitwa, jaka się tu rozegrała, była straszną porażką reptillionów. Rozpoczął ją, jak zwykle, atak piechoty, mającej wyrębać drogę dla szarzy pancernych antarów. Orki stawiały twardy opór przed swymi polowymi umocnieniami. Wreszcie Kartan nakazał pozorny odwrót za palisadę. Nemedur uznał to za klęskę i rzucił do szarzy jazdę. Na znak dowódców orki wypuściły z łuków ulewę strzał, celując przede wszystkim w lekko opancerzonych jeźdźców i oczy antarów. Kamienna Jazda poniosła w ten sposób wielkie straty. Te spośród jaszczurów, które mimo wszystko zdołały dopaść wroga, utknęły na palisadach, gdzie zostały wystrzelane przez łuczników. Po porażce jazdy przerażony Nemedur zarządził odwrót, który przerodził się w paniczną ucieczkę i klęskę zmienił w katastrofę.

Kartan nie miał dla pokonanych żadnej litości. Chwytanym żołnierzom przeciwnika rozkazał natychmiast, bez litości zabijać. Wkrótce zdobyto ostatnie warowne miasto na Orcusie Wschodnim. W czasie szturm i zaraz potem dzikie wojsko Kartana dopuszczało się strasznych okrucieństw. Sam władca ściął własną ręką stu najlepiej urodzonych reptillionów. Pierwszy raz też nakazał budowę wieży trupiej czaszki - okropnej budowli, wzniesionej z głów obciętych martwym mieszkańcom Granu. Ledwie skończył się szturm, wszystkich reptillionów z miasta zebrano w jedno miejsce, po czym wycięto w pień, nie szczędząc niewiast ani dzieci. Po tym wszystkim Kartan osobiście sprofanował świątynię Reptilliona Wielkiego. Radość orków nie знаła granic. Pod władzę wielkiego tana oddały się wszystkie plemiona tej rasy na wyspie. Wszystkie szczepy goblinów, ogry i półolbrzymy obiecały posłuszeństwo i posiłki. Wszyscy oficjalnie uznali Kartana z Orków Wyniosłych za swego boga.

Tymczasem Musaga-duru dowiedział się o wszystkim, co zaszło na Orcusie Wschodnim. Wpadł w straszny gniew, jednak jednocześnie ogarnęło go przerażenie. Domyślał się już, że Kartan jest tym dzieckiem, które ma wstrząsnąć imperium reptillionów. Natychmiast wyznaczył nagrodę za jego głowę, a potem począł zbierać armię. Naturalnie zatroszczył się też o swych sprzymierzeńców. Wezwał do siebie króla elfów Elemendiia Szarego i Gislana Ostrego Topora, władcę krasnoludów z Tagar-dum.

Choć wcześniejsze stosunki między nimi nie były najlepsze, teraz Musaga-duru roztoczył tak przerażającą wizję świata podbitego przez orki, że zdecydowali się przyłączyć do reptillionów. Czas był już ku temu najwyższy, bowiem na Orcusie Wielkim i Małym wybuchły wielkie niepokoje, zamieszkałe tam orki poderwały się do boju. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna podjazdowa, a reptillioni z trudem opanowali sytuację. Niepewni wydawali się także ludzie z Osmundu, tam wszakże ciągle panował spokój.

Już wkrótce Musaga-duru zebrał znaczną armię, w której znalazły się także oddziały wybornych, elfich włóczników oraz piechota krasnoludzka. Dość szybko sprowadzono liczną flotę, po czym armada popłynęła wprost na Orcus Wschodni, aby zniszczyć w zarodku rodzącą się potęgę orków. Już wkrótce wojska wylądowały na wyspie, zastając zrujnowane, splądrowane przez orków warownie reptillionów. Armię Archagasty prowadził wielki salagar reptillionów Muranu, siostrzeniec Musagi-dura, mający do pomocy wyborowych dowódców, niektórych wsławionych jeszcze w czasach wojny malauckiej. Siły te pociągnęły w głąb lądu, bowiem Kartan wolał nie ryzykować bitwy, lecz zwodzić przeciwnika, opóźniać jego marsz, by maksymalnie osłabić jego siły. Tymczasem nadciągała jesień, a kolejne tygodnie walki były jedynie wzajemnym szukaniem słabych punktów. Przez cały ten czas armia Murana szła wolnym marszem w głąb lądu, niepokojona przez lotne oddziały goblinów i orków. Zająwszy bez oporu Gran, skierowała się ku wschodowi i tu wreszcie napotkała wielką armię Kartana.

Do decydującej rozprawy doszło pod niewysokimi Skalnymi Wzgórzami w środkowej części Orcusa Wschodniego. Wojsko reptillionów, liczące ponad 50 tys. żołnierzy, starło się z ponad dwukrotnie silniejszą armią Kartana. Do decydującego boju siły imperium i orków rozciągnęły się w dwie długie linie. Centrum szyku sprzymierzonych stanowiła Kamienna Jazda, za którą stali krasnoludowie i piechota reptillionów. Na skrzydłach umieszczono elfów, aby skutecznie mogli razić przeciwnika strzałami ze swoich długich łuków. Z kolei u orków w pierwszym rzucie uszykowano piechotę za umocnieniami ziemnymi, za którą z kolei ustawili się jeźdźcy wilków. Na skrzydłach ustawiono pomocnicze oddziały półolbrzymów i ogrów.

Walkę rozpoczęli lekko zbrojni i elfi łucznicy, występując przed szyk sprzymierzonych, aby zmusić orków do odstąpienia od swoich umocnień. Zostali spędzeni z pola przez gobliny na wilkach. Z kolei Muranu rzucił do ataku antary. Szarża strasznej jazdy imperium zegnała z pola przeciwnika, po czym sama utknęła na umocnieniach orków. Rażona strzałami, cofnęła się do swoich. Przez cały ten czas główne siły wyczekiwały na swoich pozycjach. Wkrótce zaczął zapadać zmrok, lunął deszcz. Jesienny wieczór przejmował chłodem. Myśląc, iż niepogoda odpędziła orki od palisad, Muranu zarządził generalny atak. Grunt jednak rozmiękł, tak iż ciężkie antary zapadały się w błocie prawie do połowy ciała. Jeźdźcy, chcąc wziąć udział w bitwie, musieli zejść z ich grzbietów i ruszyć pieszo za krasnoludami.

Tymczasem pierwsze szeregi reptillionńskiej piechoty uderzyły na orki. Rozgorzał bój w ciemnościach, a łucznicy stali się bezwartościowi. Na koniec, krzycząc bojowe zawołania, do walki włączyły się krasnoludy. Wpadły w sam środek formacji, wywijając strasznymi, dwuręcznymi toporami. Centrum orków zachwiało się, a reptillioni zdobyli część palisad i przeszli bezpiecznie linię wilczych dołów. Zdawać by się mogło, że lada chwila przeciwnicy poddadzą się lub będą szukali ocalenia w ucieczce. Tak się jednak nie stało. Reptillioni i krasnoludy wbijali się coraz głębiej w centrum orkowych formacji, a Kartan rzucił na ich skrzydła pozostałą część gobliniej jazdy, ogrow i gobory z gór. Stojący na skrzydłach elfi łucznicy ulegli lepiej uzbrojonym przeciwnikom, padli lub ratowali się ucieczką. Tymczasem orki stawiały znowu twardy opór, a ogry, trolle i gobliny zaszły reptillionów i krasnoludy od tyłu, zamykając ich w okrążeniu. Bitwa zmieniła się w rzeź. Najstarsze kroniki podają, że nie było takiej od czasów wojen z Balamorem. Żołnierze imperium stawiali opór do ostatniej chwili. Krasnoludy walczyły, dopóki ostatni nie padł martwy. Mrok, deszcz i wiatr położyły kres walce, ale z armii Muranu ocalały tylko niedobitki. Sam imperatorski siostrzeniec padł z młotem w rękę na polu tej jednej z największych bitew epoki.

Po całonocnych zmaganiach, gdy świt rozjaśnił pola czerwone od krwi, Kartan ujrzał się panem nie tylko całego Orcusa Wschodniego, lecz także władcą kilku milionów poddanych. Wówczas ogłosił zmianę swego imienia - z Kartana stał się Katanem, królem wszystkich orków i goblinów. Odtąd Święta Wojna nabrała rozmachu, a sam wódz poczuł się wielki, święty i boski. I po raz pierwszy w historii Ochrii pod nogi barbarzyńcy ciskano wielkie, srebrzyste proporce reptillionów z białym kłem imperium. Katan zwołał szybko wielką radę swych sprzymierzeńców. Ustanowił po raz pierwszy nową administrację, wydał prawa i przywileje. Wszystko opierało się na porządku wojskowym. Cały Orcus Wschodni podzielony został na wielkie orchony, na czele których stali wyznaczani przez władcę hyrtanowie. Orchony z kolei dzieliły się na elejety, z których każdy mógł wystawić jeden gatar orków.

Gdy wieści o strasznej klęsce dotarły do Archagasty, Musaga-duru zrozumiał, że jego imperium stoi na krawędzi upadku. Na prawie wszystkich wyspach reptillionów wybuchły bunt orków, Gutum-guru ogłosiło niezależność. Po raz pierwszy dumnemu władcy zajrzało w oczy widmo zagłady. W dodatku Katan zdobył flotę Muranu i już w następnym roku rozpoczął podboje, zdobywając Orcus Święty, Orcus Czerwony i Orcus Tan, na którym leżały posiadłości imperatora. Należało działać, i to jak najszybciej, przede wszystkim zaś uśmierzyć bunt w innych prowincjach państwa.

Po raz pierwszy Musaga-duru zdecydował się na pertraktacje z orkami. Katan zgodził się na krótki, zaledwie dwuletni rozejm, po którym wszakże obiecał szukać imperatora wszędzie - nawet poza granicami swego państwa. Władca reptillionów musiał na to

przystać. Korzystając ze spokoju, zdusił bunt na Gutum-guru, uspokoił ogry i orki, w czym wydatnie dopomogły mu krasnoludy i elfy. Te dwie ostatnie rasy poprzysięgły bowiem nie odstępować reptillionów, gdyż miłsza im była władza Archagasty, niż dzikich żołdaków Katana. Musaga-duru zebrał w końcu wielką armię, jednak kosztem pomniejszenia imperium - nie mając już skąd brać wojska, nakazał wyprowadzić wszystkie garnizony z Wysp Malauków. Czteroręczne olbrzymi oczywiście natychmiast to wykorzystały i zburzyły opuszczone przez ciemieżców, górskie warownie. I tak wyspy, których zdobycie kosztowało tyle krwi, zostały dla imperium stracone. Już wkrótce na Orcusie Wielkim zgromadziły się wielkie wojska reptillionów, krasnoludów i elfów. Ponieważ Elmanal zaatakowali sprzymierzeni z Katanem Czerwoni Piraci, a elfów przybyło zbyt mało, Musaga-duru zażądał posiłków również od ludzi. Osmundczycy, których miecze przez te wszystkie lata nie straciły swej ostrości i którzy nie zapomnieli wojennej wprawy, wystawili silną armię, po czym bez sprzeciwów wysłali ją na pomoc reptillionom.

Katanowi jednak raz jeszcze udało się zaskoczyć przeciwnika. Korzystając ze zdobytej floty, szybko przerzucił na Orcus Wielki prawie całą swoją gigantyczną armię. Oprócz orków i goblinów, były w niej także trolle, ogry, gobory i półolbrzymy. Wylądowawszy na Czerwonych Pustkowiach we wschodniej części kontynentu, nakazał marsz na Archagastę. Wódz orków liczył przede wszystkim na jedną, wielką bitwę, wiedział bowiem dobrze, że na obleganie wielkich warowni reptillionów nie starczy już mu czasu.

Musaga-duru przyspieszył przygotowania zbrojne. Pośpiesznie zebrał armię i ruszył na spotkanie wroga. Jednak wkrótce po wymarszu wydarzyła się straszna rzecz - wśród antarów zapanowała dziwna, śmiertelna zaraza. Wkrótce większość z nich zdechła. Kamienna Jazda poniosła dotkliwe straty, zanim jeszcze zwarła się z nieprzyjacielem, a reptillioni musieli teraz polegać wyłącznie na ludzkiej konnicy. Tak oto dokonała się druga część elfiej przepowiedni.

Do decydującego starcia doszło pod Alkahar, nieopodal południowych stoków Gór Pięciu Twierdz, w wiosenny, słoneczny poranek roku 3433. Reptillioni zajęli pozycję na linii niewielkiej rzeczki o nieznanym nazwie. Orki nadciągnęły trzy dni później. A potem doszło do największej bitwy w dziejach Archipelagu Centralnego. Przez cały pierwszy dzień obie ogromne armie trwały na swoich pozycjach, wyczekując na ruch przeciwnika. Wreszcie do boju ruszyło prawe skrzydło formacji Katana. Gobliny, ogry i półolbrzymy uderzyły na pozycje krasnoludów oraz elfów i zostały krwawo odparte. Korzystając z zamieszania w szeregach wrogów. Katan uderzył na centrum i prawe skrzydło wojsk Musagi-dura, który osobiście dowodził armią w tym decydującym starciu. Wszystkie ataki zostały odparte. Kamienna Jazda, choć mocno przetrzebiona, zaatakowała boki walczących formacji, zmiatając orki i gobliny jak huragan. Atakujący rzucili się do ucieczki, za nimi zaś pognali rządni krwi reptillioni. Cała armia Katana wycofała się w popłochu za rzekę. Musaga-duru tryumfował. Zdawać by się mogło, że czas zwycięstw orków dobiegł końca.

Następnego rana bój rozgorzał już bladym świtem. Oddziały orków jeszcze raz sforsowały rzekę i znowu zostały odparte. Do walki włączyły się elfy i krasnoludy, zadając wojsku Katana duże straty. Pod wieczór zostały zdobyte i, pomimo zażartych kontrataków, jednak utrzymane wszystkie pozycje orków na wschodnim brzegu. Katanowi zajaśniało w oczach widmo porażki. Ale zamiast rozpaczować, zdecydował się działać. Jego wzrok padł na ludzi, którzy wraz z księciem Osmundu Hilderanem stali u boku Musagi-dura. Wysłał, jak podaje Żelazna Księga orków, posłańców do władcy ludzi. Zaproponował, aby ludzie przeszli na stronę orków, a wówczas on odbuduje potęgę Osmundu. Hilderan długo zastanawiał się, co czynić. Podobnie jak większość Osmundczyków, nienawidził reptillionów. Książę wiedział dobrze, że w razie ich zwycięstwa nie znajdzie się już żadna siła na świecie, która zdoła pokonać Archagastę. I w końcu zdecydował się wystąpić przeciwko swym panom. Następnego dnia bitwy ludzie zdradzili reptillionów. Zaatakowali od tyłu formacje sprzymierzonych. W tym samym czasie Katan zarządził atak generalny. Armia Archagasty została rozbita.

Choć, w odróżnieniu od bitwy pod Skalnymi Wzgórzami, większość pobitych wojsk zdołała zbiec, rozpraszając się w ucieczce, skutki tej bitwy były wprost fatalne. Imperium reptillionów straciło całą swoją siłę zaczepną. Tak oto wydarzyła się trzecia z zapowiedzianych, złych rzeczy - wielka zdrada ludzi, którzy stanęli po stronie orków. Reptillioni nigdy im tego nie wybaczyli.

Po bitwie pod Alkahar Katan stał się panem całego Orcusa Wielkiego. Reptillioni, elfy i krasnoludy pozamykali się teraz w warownych twierdzach, czekając na przybycie posiłków z Wielkiego Wału. Musaga-duru, widząc, że wszystko stracone, uciekł do Archagasty. Nastąpił dzień zniszczenia i mord. Orki zdobyły Olgrion i Ongir, obiegnęły miasto kupców, obsadziły wojskiem brzegi jeziora Dan-Ugar, blokując stolicę. Wielki tan tryumfował. Z lubością grabił, mordował i gwałcił. Z przywódcy zjednoczonych hord stał się bogiem orków, któremu w ofierze składano na ołtarzach nagie elfie kobiety. Gdy szedł przez Orcus Wielki, truchlało przed nim wszystko, co żywe. Kto mu się nie poddał, ten ginął, więc miasta ludzi, krasnoludów i elfów błagały o łaskę. Nieczęsto jednak jej dostępowali. Orki łupili i rabowały, co tylko się dało, ich dowódcy nakazywali podpalać domy w miastach, mordować okrutnie wszystkich mieszkańców, równać z ziemią wsie i warowne osady. Przez trzy lata trwało zdobywanie miast Orcusa Wielkiego. Katan wysyłał także ekspedycje na inne lądy. Jego wojska po raz pierwszy wtargnęły na Wielki Wał, złupiły skarbcę i świątynię Reptilliona Wielkiego. Na koniec na największym kontynencie pozostała tylko jedna, nie zdobyta warownia - Archagasta.

Mędrcy i kronikarze są dzisiaj przekonani, że tylko magia dopomogła Katanowi w zdobyciu tak umocnionego miasta. I w rzeczy samej, przez trzy ostatnie lata panowały straszliwe susze i upały. Uprawy marniały na polach, bo z nieba nie spadła ani jedna kropla

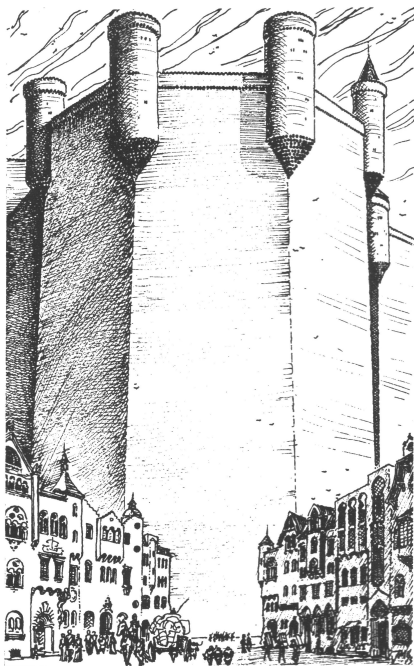
deszczu. Wody Jeziora Ryb opadły, odsłaniając mielizny i skaliste grzbiety, po których ruszyły do ataku hordy orków, goblinów, trolli, olbrzymów, ogrów, gigantów i ludzi. Dość szybko wojska Kartana dotarły do murów, po czym, przełamując opór wynędzniałej załogi, wdarły się do środka. A potem nastąpił sądny dzień.

Rzeź mieszkańców miasta trwała przez pięć dni i pięć nocy. Pióro wzdraga się, by opisać, co się wtedy działo. Większą część miasta podpalono od razu. Orki i gobliny zabijały wszystkich, których napotkali na swej drodze. reptillionów mordowano w szczególny sposób - rozrywano ich końmi lub odrąbywano członki, aby zginęli z upływu krwi. Dla nikogo nie było litości i zmiłowania. Mieszkańcy często sami zadawali sobie śmierć, żeby uniknąć tortur. Elfy i reptillioni rzucali się z okien domów na bruk, krasnoludy walczyły do końca, ginąc z toporami w dłoniach. Na jednym z dziedzińców miasta ponoć udusiło się wzajemnie około tysiąca młodych elfek, aby nie wpaść w ręce orków, a zwłaszcza idących za nimi ludzi Hilderana. Nikt nie prosił o łaskę i nikt jej nie dawał. Krzyki ginących słyszano ponoć aż na drugim brzegu jeziora. A w mieście, pośród krwi, dymu i płomieni, uwijali się podobni diablom żołdacy Kartana Wielkiego. Ludzi osłaniali Osmundczycy, którzy wdarli się do miasta zaraz za orkami, jednak elfy, krasnoludy i reptillioni wpadli teraz w łapy swoich największych wrogów. Orki topiły rannych przeciwników w studniach, rozszarpywały dzieci na oczach matek, podcinały starcom gardła. Tam, gdzie nie miały sił, by zdobywać umocnione domostwa, podpalali pałace i kamienice, wykurzały obrońców dymem. Jeszcze przed szturmem Katan wydał rozkaz, aby zabić wszystkich reptillionów w Ostrogarze, więc nikt nie okazywał pokonanym łaski. Ale reptillioni też o nią nie prosili. Jeśli mogli, ginęli tak, jak przystało potomkom Reptilliona Wielkiego: z młotami w dłoniach. Samego Musagę-dura zabito w zameczku na schodach Świątyni Niebios - największej, poświęconej Reptillionowi Wielkiemu. Katan, rozpoznawszy jego ciało, nakazał powiesić je na murach miejskich, za ogon, na znak hańby. Potem rozkazał uczynić z jego kości wielki puchar. Zaraz potem wyraził życzenie, aby ucięto głowy tysiącowi młodych reptillionów ze szlachetnych rodów, a z oczyszczonych z mięsa czaszek zbudowano wielki, kościany tron, na którym usiadł, patrząc tryumfującym wzrokiem w przyszłość.

Rzezi Ostrogaru nie przeżył prawie nikt z mieszkańców, prócz ludzi. Orki i ich sprzymierzeńcy niemal oszaleli od krwi i mordu. Wielu wojowników sami dowódcy musieli potem zabić, bowiem po tym, co przeżyli rzucali się w bojowym szale na wszystkich, nawet swoich towarzyszy. A potem nastąpiła-dzika grabież. Bezcenne szlachetne kamienie, posągi i gobeliny, z których słynęła Archagasta, padły łupem najeźdźców. Na koniec Katan nakazał sprowadzić do siebie pozostałych przy życiu reptillionów, po czym obciąć im głowy i uczynić z nich wielką, straszliwą wieżę, której ruiny po dziś dzień stoją w południowej części Chłopskiego Krocza w Ostrogarze, opustoszałe i nawiedzane przez złe moce i martwiaki. Okrucieństwo było powszechne. Ponoć Gutwar, przyrodni brat Katana, rzucił na jego ołtarze dziesięć tysięcy oczu, wylupanych martwym i żywym reptillionom. W całej armii nie było orka, który nie obnosiłby z dumą naszyjnika z co najmniej dwudziestu pazurów - po jednym za każdego zabitego wroga. Po tych pięciu dniach imperium reptillionów przestało istnieć. Tryumf orków był całkowity i ostateczny. Ale w owych czasach, choć zburzyły największe imperium świata, choć ogłosiły swego władcę bogiem, nie dały Ochrii nic w zamian. Sam Katan, zrównawszy pałac Musagi-Dura z ziemią, mieszkał ponoć w zwykłej, nędznej jurtce - namiocie u stóp centralnej części Archagasty, zwanej teraz Ostrogarem. Tak oto dokonała się czwarta wielka rzecz z przepowiedni elfów. Upadek wielkiego imperium.

Dziejopisarze do dziś spierają się, jak naprawdę wyglądał ów władca i co go skłoniło do dokonania tylu straszliwych okrucieństw. Zapewne jedną z przyczyn była nienawiść. Katan miał zawsze w pamięci śmierć ojca i swego opiekuna Aksehara. Zresztą, o czym już wspominaliśmy, okrucieństwo było u orków czymś najzupełniej normalnym i powszechnym. Własnych, przegrywających wodzów skazywano na śmierć, a ork nie mógł uważać się za dorosłego, jeśli nie zabił choćby jednego wroga. W owych czasach, jak i dotychczas, orki wierzyły, że każda istota, którą zabijają za życia, stanie się ich niewolnikiem po śmierci. Zapewne tym należy tłumaczyć owe straszliwe rzezie ludności zdobywanych miast i wiosek. Ale dlaczego Katan nie czynił wyjątku dla uczonych, mędrców i magów, którzy przecież nawet jako niewolnicy mogli być mu wielce pomocni? Dlaczego w zdobytych grodach nakazywał wznoszenie dla postrachu wież z głów mieszkańców, zamiast obciążyć ich daniną i podatkami? Na to pytanie już nie da się odpowiedzieć. A śladów panowania ponurego władcy pozostało wiele i do dziś. Są nimi chociażby wzniesione ku jego czci ołtarze z ciał poległych wrogów, na których niewolił najpiękniejsze elfki ze szlachetnych rodów. Ich szczątki przetrwały do dzisiejszego dnia w Puszczy Zachodniej na Orcusie Wielkim. Zamiłowanie do tak wielkiego okrucieństwa, niezwykłego nawet wśród orków, tkwiło w Katanie chyba od dziecka. Dla ówczesnych elfów, krasnoludów i reptillionów był więc demonem, kataklizmem zesłanym przez skłóconych bogów. „Roku owego strasznego 3430 wstąpił z piekła na ziemię straszliwy demon orków, sługa Balamora, który, zebrawszy wszystkie plemiona barbarzyńców, wypowiedział wojnę całemu światu. Na nic zdały się wysiłki panującego nam imperatora, orki bowiem, zwiedzione szatańskimi kunsztami Katana, rozpętały na archipelagu zamęt rzezi, ognia i mordu. Nikt nie zapomni odtąd przelanej krwi, nikt nie zapomni głów odrąbanych najlepszym synom elfiego ludu, tysiące pomordowanych, zgwałconych niewiast i spalonych świętych lasów. Nikt nie zapomni też władcy, który jak pomiot z otchłani demonów sam przeciwników bezbronnych mordował i żołdakom swym mordować kazał. Onże to ołtarze czynił z głów poległych, na igrzysko dziatki i kobiety nasze zabijał, z czaszek ich puchary czynić kazał...” - napisał o Katanie elfi mędrzec Etaralin, po czym został

przybity przez orki gwoździami do drewnianego słupa.



Zdobywszy Archagastę, Katan postanowił odpocząć (tzn. oddał się rozpuście i pijaństwu), a swoje armie wysłał na podbój dalszych części Archipelagu. W ciągu najbliższych dwudziestu pięciu lat orki zdobyły bądź uzależniły od siebie prawie wszystkie jego krainy. Wzięły szturmem Elmanal, podbiły krasnoludzkie kopalnie. Katan jednak przekonał się, że samą siłą nie utrzyma podbitych terytoriów. W roku 3461 zwołał do Ostrogaru wszystkich swoich dowódców, po czym ogłosił im, jak wyglądać będzie nowy porządek Archipelagu Centralnego.

Przed wszystkim darował życie resztkom reptillionów, zamkniętym jeszcze w ostatnich warowniach Wielkiego Wału. Zostawił im z dawnego imperium jedynie ciąg Walgaru, a każdy władca musiał zadowolić się tytułem króla, zatwierdzanego na stanowisku przez każdorazowego władcę orków. reptillionom zakazano posiadania floty, budowania twierdz, a wszystkie miasta musiały zapłacić wysoką daninę i zostały obłożone drakońskimi podatkami. Ponoć każdy mieszkaniec Wielkiego Wału musiał oddawać aż jedną czwartą swoich dochodów na rzecz orków. Reptillioni, których władcą został teraz najmłodszy brat Musagidura - Akeru, przystali na wszystko. Król złożył nawet Katanowi hołd, aby tylko utrzymać przy życiu resztki swojego ludu. Wszystkie dawne posiadłości rodziny imperatora przeszły na własność władcy orków.

Następną sprawą było ustanowienie władzy w całym Archipelagu. Katan pozostawił podbitym krasnoludom i elfom niezależność wewnętrzną. Każdy jednak ich król czy książę musiał uznawać nad sobą panowanie Katana, płacić coroczne daniny i podatki, a także utrzymywać w swoich miastach garnizony orków. Wolne grody zachowały wewnętrzną niezależność. W miastach należących wprost do Katana, o ile nie były one garnizonami wojskowymi, zarząd sprawować miały rady miejskie - złożone z wybieranych na okres jednego roku najbogatszych przedstawicieli wszystkich ras i cechów w danym mieście. W każdym jednak z nich stacjonują po dziś garnizony orków, nad którymi władzę sprawuje mianowany przez Katana hyrtan, zwany Księciem Przedstawicielem - ork lub wiemy Ostrogarowi człowiek, który również, przez wybieranych etamarów, opiekuje się włościami rodziny imperatora na terenach należących do danego miasta. Prawdziwą jednak jego funkcją jest w istocie sprawowanie dyskretnej kontroli nad działalnością rady i przysyłanie ciągłych raportów do Ostrogaru.

Na mocy tychże właśnie decyzji wszystkie miasta Archipelagu Centralnego, a właściwie ich ruiny, obsadzone zostały garnizonami orków. Katan dokonał jeszcze jednej reformy armii orków - podzielił ją na legiony, liczące po około 10 tys. żołnierzy. Równocześnie wydał też wielki zbiór praw, zwany Kodeksem Katana, w którym ustanowił nowe, własne zasady stosunków między poszczególnymi rasami. Wbrew przewidywaniom, były one dość tolerancyjne. Katan jednak ciągle się obawiał, iż któraś z ras mogłaby wystąpić przeciwko niemu. Długo zastanawiał się, jak osłabić pokonanych i w końcu zdecydował się, że należy skłócić ich wewnętrznie. Wydał zatem wielki edykt, na mocy którego wszystkie religie zyskały równouprawnienie.

To uderzyło w rozumnych jak piorun. Małe w istocie sekty, sprzyjające potajemnie bogom ciemności i zła, stały się nagle równorzędne z kultem Asteriusza Wielkiego, Dagonina i Gorlama. Świątynie Seta i Morglitha, niegdyś ukryte, teraz budowano jawnie. Rzecz jasna, spowodowało to całą falę zaburzeń i konfliktów, tłumionych bezwzględnie przez wojska orków. Ale Katan osiągnął swój cel. Skłócił rozumnych tak, że zamiast spiskować i knuć przeciwko niemu, zajęli się sporami między sobą. Już wkrótce pojawili się wśród ludzi paladyni i czarni rycerze, kapłani Asteriusza zaczęli prowadzić otwarte wojny z wyznawcami Seta i tak świat zapomniał o tym, kto jest jego rzeczywistym władcą.

Dla jednego tylko państwa Katan był łaskawy. Władca orków sownie wynagrodził Osmundczyków za ich wielką zdradę. Ich książę stał się królem, państwo ludzi nie musiało utrzymywać armii orków ani płacić danin na rzecz Katana. Już wkrótce Katan podarował im jeszcze Orcus Wąski, zwany dzisiaj Tabadanem, na którym powstało odrębne księstwo ludzi, rządzone przez księżęcy ród z osmundzkiego Tabadanu. Ludzie, których państwo szybko podniosło się z ruin, szybko urosło w potęgę, zyskali na znaczeniu i dzisiaj Katanowie muszą liczyć się ze zdaniem koronowanych władców obu państw.

W wyniku tej wojny Archipelag Centralny poniósł straszliwe straty. Choć jedno imperium reptillionów, legło w gruzach, powstało nowe - orków, które trwa do dziś, choć już zaczyna się chylić ku upadkowi. Wiele ruin miast i wiosek z tamtych czasów zarosło trawą i mchem. Wszystkie krainy uległy spustoszeniu. Zmieniło się oblicze całego archipelagu. Przed wszystkim stał się on mało bezpieczny. Przez długie lata na drogach grasowały jeszcze bandy maruderów. W lasach, ciemnych puszczech i górach rozmnożyło się wiele złych stworów, wiele martwiaków wstało z pól bitewnych, siejąc grozę i przerażenie. Największe straty ponieśli reptillioni. Z zagłady ocalała jedynie ich dziesiąta część. Niewiele więcej pozostało krasnoludów i elfów, a miejsce po nich zajęli ludzie i orki. Katan zmienił wiele, nawet kalendarz. Odtąd lata liczyło się nie od pokonania Balamora, lecz od momentu, w którym orki pojawiły

się na świecie. Rok I kalendarza reptillionów jest zatem rokiem 2112. Dzisiaj, w chwili rozpoczęcia przez graczy życia awanturników, mamy rok 9445 kalendarza orków.

Ustanowienie kodeksu Katana nie zapewniło takiego spokoju, jakiego życzyłby sobie władca. Już wkrótce, w roku 3470, rozpoczęła się wielka, ponad dziesięcioletnia Wojna Krasnoludzka. Rozpoczął ją zdesperowany Dimin-el-dimu, Król Spod Góry, gdy orki nałożyły na lud gór wielką daninę w złocie i kosztownościach. Krasnoludy ściągnęły z całego archipelagu na Orcus Wielki, po czym zamknęły się w wielkiej, podziemnej twierdzy Tagar-dur. Orki długo nie mogły jej zdobyć, ale w zamian za to zajęły prawie wszystkie krasnoludzkie kopalnie, po czym zagroziły, że w razie dalszego oporu wymordują wszystkie krasnoludzkie kobiety i dzieci. Ponieważ wojownicy Dimina-el-dima nie chcieli o tym słyszeć, wydawałoby się, że zbliża się koniec krasnoludów, podobny do wcześniejszej zagłady reptillionów. Król Osmundu Hagard II wstawił się jednak za nimi, królestwo ciągnęło bowiem wielkie zyski z kopalń w górach wysp Grua. Niektórzy powiadają, że ludzie zagrozili nawet wypowiedzeniem wojny orkom. Katan, wówczas już schorowany, zgodził się na rokowania. Krasnoludy straciły resztki niezależności. Odtąd także w ich kopalniach stacjonować miały garnizony orków. Król Spod Góry zgodził się także na płacenie Katanowi straszego, corocznego haracz w wysokości 10 procent zysków ze wszystkich jego kopalń. Wojna owa ugięła lud gór. Odtąd już żaden Król Spod Góry nie myślał o przeciwstawieniu się orkom.

W roku 3490, czyli 6002 kalendarza orków. Katan nagle zmarł. Ponieważ przez całe swoje życie nie miał legalnej małżonki, władza przeszła w ręce jego kochanki - Zamory, a dusza wielkiego tana wstąpiła w boską sferę egzystencji. Tuż przed śmiercią władca pobłogosławił swój lud, a zwłaszcza Orki Wyniosłe, na które spłynęło wiele darów - między innymi możliwość słabej regeneracji ran. Plemię to stało się odtąd arystokracją wszystkich orków imperium.

Rządy Zamory nie trwały długo. Już wkrótce dała się ona poznać jako władczyni okrutna i bezlitosna. Wystąpili przeciwko niej kuzyni władcy - Gutwar i Atarusan I, pochodzący z Orcusa Wschodniego. Gutwar był namiestnikiem na Gutum-guru, szybko więc zebrał wielką armię ludzi i orków, po czym popłynął na Orcus Wielki. Gdy w dodatku od zachodu uderzył jego brat, a armia Zamory przeszła na stronę buntowników, w roku 6005 na dworze w Gett-warr-garze, będącym miastem rezydencyjnym królowej, zawiązano spisek w wyniku którego Zamora została zamordowana. Po niej nastąpił Gutwar, ten jednak szybko zmarł i władza przeszła w ręce Atarusana I, założyciela pierwszej dynastii orków. Przyjął on, rzecz jasna, tytuł katana, to jest najwyższego wodza orków.

Atarusan panował aż do roku 6045. Po nim nastąpił jego syn - Indira Muz, zwany Szczodrym. Panowanie obu władców pełne było niepokoju, zamieszek i buntów ich braci. Indira Muz rozwiązał problem sukcesji dość prosto. Po prostu dał swym krewnym silne armie i floty, po czym dopomógł im w wykrojeniu sobie własnych dominiów na innych archipelagach Orchii. Z kolei po śmierci tegoż władcy, w roku 6101, na Kościany Tron wstąpił jego przyrodni brat - katan Minag Mądry, dając początek dynastii Minagów. Katan ów okazał się imperatorem nad wyraz mądrym i przewidującym. To właśnie za jego czasów rozpoczęła się wielka odbudowa. Między innymi rozbudowano Ostrogar, podniesiono z ruin wiele miast. Jego spokojne rządy zostały zakłócone tylko przez dwie wojny - z malaukami na zachodzie i z elfami z Elmanalu, które zbuntowały się przeciwko miejscowemu Księciu Przedstawicielowi. Po śmierci Minaga Mądrego w roku 6150, na tron wstąpili kolejno jego trzej synowie. Ich panowanie także odznaczało się dostatkiem i spokojem. Władcy owi po raz pierwszy zaczęli pomagać w odbudowie wielu elfich miast, a gdy na Elmanalu miały miejsce wielkie nieurodzaje, wspomagali elfy zbożem. To wszystko sprawiło, że pomiędzy obydwoma rasami nawiązana została pierwsza nić porozumienia. Od tego czasu najstarsza rasa świata zaakceptowała panowanie orków. Zaakceptowała i pogodziła się z nim, nie mogła bowiem uczynić nic innego.

Tymczasem upływały lata. Wydawało się, że panowanie orków z dynastii Minagów upływać będzie w dostatku i względnym szczęściu, gdy niespodziewanie w roku 6270, za panowania Osgurana Minga, nadeszło pierwsze z wielkich nieszczęść, wstrząsających odtąd regularnie imperium katanów. Na Archipelag Centralny uderzyli straszliwi najeźdźcy: sharany. Zburzyły świeżo odbudowane miasta, uprowadzając całe rzesze niewolników i zabijając okrutnie tłumy niewinnych ofiar. Pierwszy najazd nie miał na celu podbicia określonych terytoriów i może właśnie dlatego mieszkańcy wszystkich krain archipelagu zdążyli przygotować się do odparcia następnego. Sharany uderzyły szybko i niespodziewanie, w wielu punktach, po czym znikły, wysłana zaś za nimi flotę katana rozgromiły. Pozostały po nich ruiny i zgłiszczyska, a także groza, bowiem ze wszystkich ras, zamieszkujących Orchie, ta jedna nie została do końca poznana ani zrozumiana. Nikt dotąd, a nie wydaje się, aby i w przyszłości miało się to udać, nie zdołał porozumieć się z sharanami.



W roku 6305, ledwie przeminęła groza po pierwszym najeździe, a katan zabrał się z energią do przygotowań obronnych, nastąpił drugi najazd pająkoludzi. Tym razem czarne okręty sharanów ruszyły w stronę Orcusa Wielkiego. Na północ od Zatoki Smoczej Łapy miała wówczas miejsce największa bitwa morska w dziejach Ochrii. Stoczyło ją 380 okrętów katana Osgurana z dwukrotnie silniejszą flotą najeźdźców. Bitwa zakończyła się kompletną klęską orków i wspierających ich ludzi. Sharany podbiły potem Wyspę Mew, zaatakowały Ostrogar, który jednak szczęśliwie zdołał się obronić. Sharany zdobyły także wiele innych wysp, m.in. wyspy Karmin i Kar-lan w archipelagu Grua. Osguran nie zdołał wydrzeć im siłą zdobytych terytoriów. Sharany zaczęły budzić prawdziwe przerażenie wśród wszystkich ras, z orkami włącznie. Ale, co najciekawsze, nikt nie zbuntował się wówczas przeciwko katanom. Pajęczy najeźdźcy, uprowadzający na straszną śmierć tysiące niewolników, napadający niespodziewanie na miasta i porty, budzili taką grozę, że wszyscy rozumni poczęli tym bardziej gnać się do orków, widząc w nich jedyne obrońców.

Tym razem się nie zawiedli. W roku 6340, za panowania syna Osurana, Baskaby Wielkiego, doszło do Wielkiego Odwetu. Przeciwko sharanom sprzymierzyli się władcy wszystkich prawie ras, poza reptillionami, a zatem Emil II z Elmanalu, Hadwig, król Osmundu, Taranar Dobry z Tabadany i Gislan - Król Spod Góry. Gdy w dodatku otrzymali jeszcze pomoc od władcy części Archipelagu Wschodniego - katana Gursana Dobrego, uderzyli na wyspy zajmowane przez najeźdźców. Wojna była krótka i krwawa. Dziwna rzecz, ale po kilku zaledwie przelanych potyczkach, sharany się wycofały. Jedyne opór stawiały jedynie na Wyspie Mew, którą oczyszczono dopiero po dwóch latach krwawych zmagani, w których wyróżnili się elfi łucznicy. Pająkoludzie zniknęli z Archipelagu Centralnego, ale powracali jeszcze wielokrotnie, budząc przerażenie i tym bardziej skłaniając rozumnych do szukania pomocy u katanów.

Od czasu inwazji sharanów, imperium orków poczęło przeżywać kryzys. Synem Baskaby był Rada-wan, który zmarł bezpotomnie. Po nim z kolei nastąpiła od roku 6397 dynastia Gerkabów - rozpoczął ją Gerkaba Wielki, który zmarł w roku 6470. Katano-wie owi wyróżnili się wielkim okrucieństwem, zwieńczył zaś ich zbrodnie Inar Gerkataba, zwany Falownikiem, bowiem swoich przeciwników uwielbiał nabijać na zaostrome pnie drzew. Panował on w latach 6825-6910. Przez całe życie zwalczał wyimaginowanych przeciwników, tropił nie istniejących spiskowców, czyhających na jego życie. Ośrodkiem imperium stał się za jego czasów Ranhar-gar, w którym dokonał wielu ponurych mordów.

Po śmierci Falownika wybuchła w imperium krótka wojna domowa. Zwyciężył w niej By-rygyn Mały, dając początek najstarszej dynastii katanów, której boczna linia panuje do dziś. Ostatnim z rodu jest obecny katan By-Rygyn VI. By-Rygyn Małego wspierali ludzie z Osmundu, stąd też królestwo to zyskało jeszcze więcej na znaczeniu. By-Rygyn Mały żył ponad sto lat, panował zaś do roku 7023. Jego syn, By-Rygyn II, odparł najazd sharanów i stoczył przegraną wojnę z malaukami. Powiada się, że od czasów jego panowania począł się upadek znaczenia i siły katanów. Ich imperium w roku 9445 toczy wewnętrzny rozkład. Są tacy, którzy twierdzą, iż niedługo pojawią się nowi władcy świata, a wzrok wielu rozumnych pada na ludzi, których prężne i zwarte królestwa nie poddają się niemocy.

