

HISTORIA KARA FAHD

- Z pism Krathis Gron

W czasach, gdy przygotowywałam powrót barsawiańskich orków na rodzinne ziemie, próbowałam znaleźć informacje o historii tych rejonów i poznać możliwie najwięcej o naszych prawdziwych tryumfach i tragediach. Rozmawiałam z najświatlejszymi uczonymi Barsawii i Kitaju. Przeszukałam całą Wielką Bibliotekę i magazyny Urupy. Miałam nadzieję znaleźć księgę orkowego prawa albo choć pojedynczy tom o stworzeniu Kara Fahd, czy osiągnięciach lub życiu codziennym królestwa.

Daremnie.

Uczeni zgodnym chórem oznajmiali znajomość legend Kara Fahd. Mimo to odkryłam, że ich wiedza pochodzi z jednego źródła – Biblioteki Throalu. W komnatach Biblioteki były setki ksiąg i tabliczek o Wojnach Orichalkowych. Ich autorzy, różnych imion, mówili tylko dwoma głosami. Pierwsi używali słów krasnoluda, który mordował orków. Drudzy mówili słowami krasnoluda, który te orki przepraszał. Żaden zaś nie przemawiał ich własnym głosem. W Urupie odnalazłam niewiele wartościowych historii sprzed Pogromu. Uświadomiłam sobie w końcu, jaką głupotą jest szukać naszych słów na pergaminach i tabliczkach innych ras. Słów orków należy szukać na ich ustach.

Tak więc wyruszyłam w podróż między barsawiańskie plemiona. Odwiedziłam zarówno Złamany Kieł, ciągle noszący swe miano po starożytnych przodkach; jak i żyjących w odosobnieniu wojowników Nimdroth, przysięgających nigdy nie porzucić Kara Fahd i jej ścieżek. Rozmawiałam z trubadurami i dziećmi trubadurów, z wodzami i głosicielami, których obowiązkiem było znać dzieje swego ludu, również z najstarszymi spośród obu plemion. Pytałam o opowieści jakich wysłuchali z ust swych dziadków. Lecz nawet ci – krew z krwi orków – milczeli, gdy pytałam kto założył Kara Fahd, czy też kiedy nasi przodkowie zerwali kajdany i odrzucili motyki by stać się narodem.

Legendy usłyszałam później. Czcze pogawędki i zimne piwo rozluźniły ich języki tak, że nawet ci bardziej powściągliwi nabrali ochoty na opowieść. Przywołały mi one wspomnienia matki, cicho nucącej przy cebraze do zmywania...nucącej pieśń o *kara fahd*, o heroicznym poświęceniu.

Teraz ja wam przekazuję historię z tej pieśni.

♀ WIELKIM PÓWSTANIU

Każdy ork godny nosić swe imię, zna historię Pierwszej Wyzwolicielki, mojej odległej antenatki Hrak Gron. Dawno temu nasz lud cierpiał o wiele bardziej niż ktokolwiek z nas dziś. Nie posiadał nawet wspomnień o jednym narodzie, które mogłyby podtrzymać go na duchu. Nie posiadał ich, gdyż inni Dawcy Imion zamieszkali orkowe ziemie. Widząc zaś nasze surowe oblicza, proste zwyczaje i krótki żywot zniewolili nas. Ich łańcuchy orkowie nosili tak długo, że zapomnieli jak to jest czuć się wolnym.

Wszyscy, za wyjątkiem jednej.

Gdy Hrak Gron spoglądała na swoich towarzyszy w niewoli na plantacji Samotnej Wierzby, widziała ich pochylone głowy i osłabionego ducha, a gniew i żal wzbierały w jej sercu. Wezwała więc Mynbruje, Pasję sprawiedliwości i prawdy, by ta naprawiła zło niewolnictwa i przywróciła orkom wolność. Lecz Pasja jej odmówiła.

„Sprawiedliwość tkwi w sile”- rzekł Mynbruje – „a twoim orkom brakuje sił, by odmienić swój los. Nie mam więc dla was sprawiedliwości.”

Hrak Gron zaprotestowała. „Sprawiedliwość leży we współczuciu i prawdzie, nie w zachciankach silnych. Inaczej znałyby ją tylko smoki, gdyż są najsilniejsze. A ty przecież pozwoliłeś także innym Dawcom Imion ją odnaleźć.”

Te słowa trafiły do serca Mynbruje, więc ich wysłuchał. „Prawdę rzekłaś” – odparł – „lecz ja nadal nie mam sprawiedliwości dla orków, którym brakuje dość sił, by samemu jej dochodzić. Jeśli sami zrzucicie kajdany udowadniając, że zasługujecie na me błogosławieństwo, uczynię was silnym i prawym ludem.”

Na te słowa żar gahad ogarnął Hrak Gron. Podniosła ostry kamień i rozcięła głęboko swoje ramię. Na własną krew przysięgła, że orki dowiodą swego prawa do udziału w sprawiedliwości, nie ważne ile czasu miałyoby to zająć.

Hrak Gron dotrzymała obietnicy, słuchając nauk własnego serca – zaciekleści Thystoniusa, współczucia Garlen i umiłowania swobody Lochosta. I przyjrzała się posiadaczom niewolników, widząc jak władza pogrążyła ich w beztrosce. Nauczyła się obchodzić ich prawa, uchylać przed smagnięciami bicia i przemawiać do towarzyszy niewoli z dala od szpiegujących spojrzeń. Przypominała swym bliskim, że również oni mieli tradycję. Także oni nadawali dzieciom imiona, opowiadali historie i odczuwali Pasję, tak samo jak inni Dawcy Imion. I wtedy po raz pierwszy poczuł niesprawiedliwość niewolniczego losu.

W końcu Hrak Gron zebrała najbliższych sobie niewolników i poprowadziła ich przeciwko panom. Nie mieli broni, za wyjątkiem swych rąk i rozumu. Nie mieli sił, za wyjątkiem swej determinacji. Jej armia zabijała każdego Dawcę Imion, który podniósł dłoń na orka. Każdego jednego, który przyrównał ich do zwierząt. Przy życiu pozostawiali wyłącznie dzieci, gdyż nie mordowali niewinnych. Poprzez dzieci zanosili przestrozę innym właścicielom niewolników – „sprawiedliwość jest nieubłagana i za każdego, pozostawionego w niewoli orka, będzie zabijany jeden pan”.

Niewielu posiadaczy niewolników dopuszczało myśl, że byle ork może wyrządzić krzywdę. Rzeź na plantacji Samotna Wierzba potraktowali jako wynik niekompetencji właścicieli. Nadal sądzą, iż mogą stłumić wszelkie oznaki buntu. Zamiast więc uwolnić swoich orkowych brańców, obciążyli ich ponad miarę, by skruszyć do reszty w nich ducha. Lecz orkowie zbuntowali się jak jeden mąż, przylaczając do Wolnej Kompanii prowadzonej przez Hrak Gron. Tę wojnę przeciw uciskowi zamierzali prowadzić dotąd, aż ostatni orkowy niewolnik nie zrzuci kajdan.

Taką opowieść znają wszyscy. Lecz czy wiecie jak dobiega ona końca?

Losy Hrak Gron poznali nieliczni. Oni pamiętają, że zginęła walcząc o wolność w Bitwie na Polach Grallen. Miała wówczas czterdzieści lat i nie pozwoliła, by zastała ją starość.

BITWA NA PÓLACH GRALLEN

Bunt jaki Hrak Gron wzniciła na jednej plantacji, wkrótce objął całą krainę. W ślad za jej Wolną Kompanią ruszyły armie krasnoludów, trolli i ludzi z krain, których nazw dziś już nikt nie pamięta. Wolność orków godziła w ich podstawy bytu. W owych czasach królestwa walczyły między sobą honorowo, szanując wojenne reguły. Trudno było im więc sprostać okrutnej determinacji orków. Z czasem nauczyli się od nich brutalności i w dwudziestym roku Powstania, narody Barsawii zjednoczyły się by zgnieść niewolników.

Ścigali orków Hrak Gron aż do południowo-zachodnich regionów Barsawii – do doliny rzeki Madjork, krainy znanej dziś jako Kara Fahd. Nawet w samotnych osadach tego regionu orkowi niewolnicy uprawiali ziemię czy pracowali w kamieniołomach. Hrak Gron była więc pełna determinacji, chcąc odplacić każdemu posiadaczowi niewolnika.

Wolna Kompania dotarła do leżącej między wzgórzami wąskiej, podmokłej niziny – Pól Grallen i zastała mieszkańców gotowych bronić swych majątków. Gdy orkowie weszli na równinę, ujrzeli połączone armie pół tuzina królestw (między nimi ludzi z sąsiedniego Landis), które chciały wspomóc mieszkańców wiosek. Zamiast oczekiwanej, łatwej potyczki, Kompania napotkała dziesięciokrotnie liczniejszego przeciwnika.

Lecz Hrak Gron była nieulekła. Wierzyła, że Pasje wspomogą walczących w słusznej sprawie i zawezwała je. Modliła się do Mynbruje prosząc o sprawiedliwość w walce, lecz Pasja odwróciła się od niej, gdyż bohaterka nie dowiodła swej wartości. Modliła się zatem do Thystoniusa i ten obiecał ją wspomóc...ale też przyrzekł wspomóc jej przeciwników, jak to było w zwyczaju tej Pasji. W desperacji Hrak Gron błagała wszystkie Pasje o pomoc. Cóż jednak pociecha Garlen znaczyła wobec tak liczного wroga. Lochost mógł wzmóc jej ducha, lecz nie jej ramiona. Szybkość, jaką ofiarował Floranuus nic by nie pomogła, gdy jej orków otoczyłyby zastępy wroga. Tylko jedna Pasja – Jaspree – uznała słuszność orkowej sprawy i uczyniła wszystko, by wesprzeć Powstanie.

Zza sąsiednich wzgórz zbliżało się w pędzie stado grzmotorożców – przerażających stworzeń, których nie mógł oswoić żaden Dawca Imion. I wtedy z oczu Hrak Gron spadła zasłona, albowiem ujrzała nie dzikie bestie, lecz istoty podobne orkom, które by uniknąć zniewolenia walczą aż do śmierci i lojalnie wspierają swoich sprzymierzeńców.

Schwyciwszy się rogów przewodnika stada, wskoczyła na grzbiet mocarnego zwierzęcia i zaszarżowała na osłupiałe wojsko. Za jej przykładem poszła reszta orków. Dosiadając grzmotorożców przełamali linię legionów jak fala zalewająca piaszczysty brzeg. Przez dzień i noc trwało zmaganie. Zajadłość orków zderzyła się z liczebną przewagą wrogów, których straty były rekompensowane wciąż nowymi odwodami. Hrak Gron przewodziła walczącym, wymachując skradzioną siekierą drwała. Padały przed nią setki żołnierzy, wgniatanych w pole bitwy raciami wierzchowca.

HEROICZNE POŚWIĘCENIE

Lecz wkrótce nawet ją dopadło zmęczenie. Gdy opędzała się czwórce żołnierzy, ludzki łucznik posłał jej strzałę prosto między łopatki. Głęboki ból rozdarł mięśnie i kości bohaterki. Hrak Gron wiedziała, że umiera i zdumiała się nad swoim dokonaniem. Wszędzie dookoła widziała orków, krwawiących, krzyczących, w agonii...lecz promieniujących dumą z walki o wolność. Żaden z nich nie miał schylonej głowy.

Wtedy Hrak Gron poczuła pewność, że dokonała wszystkiego, czego żądały od niej Pasje. Przemieniła niewolników w lud wolny, gotowy bronić swych praw w obliczu każdego wroga. Powiadają, że uśmiech ulgi zagościł na jej obliczu gdyż nie była już dłużej potrzebna. By nie dać wrogom satysfakcji oglądania swej agonii, opuściła pole bitwy. Wiedziała, że orkowie będą walczyć nadal.

Strumienie krwi spływały po jej lędźwiach, podziękowała więc grzmotorożcowi za służbę i ześlizgnęła się z jego grzbietu. Szukając ukrycia wlokła swe rozbite ciało. Gdy już nie miała sił dalej się czołgać, zakrwawioną dłonią pochwyciła sztylet, po czym wbiła go sobie głęboko w pierś, nie chcąc wykrwawiać się w cierpieniu.

Następnego dnia, Wolna Kompania po tym jak przegnała ostatnie niedobitki przeciwnika, poczęła szukać swej przywódczyni. Szli jej tropem odnalezionym na polu bitwy, lecz na jego końcu znaleźli jedynie kałużę krwi. Mówią, że Lochost nie mógłby znieść widoku Hrak Gron uwięzionej przez Śmierć, więc przyszedł i zabrał jej zwłoki. Gdy spoglądali w osłupieniu na puste miejsce gdzie powinno być jej ciało, zjawił się Mynbruje. Oznajmił zgromadzonym orkom, że wysłuchał ich modłów, od dziś uznając za swe dzieci.

Najbliżsi towarzysze Hrak Gron, którzy z nią szli aż od plantacji Samotnej Wierzby, strzegli miejsca śmierci. Pilnowali póki krew bohaterki nie wsiąkła w ziemię, łącząc krainę z jej duchem.

Nadal dyskutujemy nad ustaleniem dat w jakich żyła Hrak Gron. Nie wiemy, czy przeżyła kilka pokoleń jak Krathis, ani nawet nie znamy daty udomowienia pierwszego grzmotorożca. Ale szacujemy że działo się to 1400 – 1600 lat temu. Niektórzy uczeni mniemają, że Bitwa na Polach Grallen miała miejsce tysiąc lat przed założeniem Kara Fahd.

- Getaft Rozważna

Świątynia i miasto Kara Fahd

W miejscu śmierci wyzwolicielki Hrak Gron, jej zwolennicy wybudowali świątynię ku czci Lochosta. Kaplica otaczała miejsce, gdzie krew bohaterki wsiąkła w ziemię. Orkowie rytualnie nazwali świątynię *kara fahd*, co w starożytnym języku or'zat znaczyło heroiczne poświęcenie. Przez kolejne pokolenia ich spadkobiercy strzegli świątyni, a tysiące ciężarnych kobiet pielgrzymowało tu, by w obecności Lochosta i Hrak Gron śnić prorocze *vavraka*. Te które tu pozostały, służyły świątyni, podobnie jak ich dzieci. Wkrótce wyrosło tu niewielkie miasto, również nazywane Kara Fahd.

Mniej więcej na ten czas datuje się legendę o Ksenomancie imieniem Gerot. Wydobył on z ziemi nieopodal świątyni kamień wielkości pięści, zabarwiony krwistą czerwienią. W niebywale skomplikowanym rytuale, przebudził pozostającą w skale część ducha Hrak Gron. Był to pierwszy ze słynnych kamieni-dusz używanych do kontaktu z legendarnymi zmarłymi. Ksenomanta umarł potem gdzieś w Kara Fahd i kamień na wiele lat zaginął.

Każdy historyk *ujnort* odrzuca tę legendę, zaprzeczając nawet istnieniu mojej antenatki. Twierdzą, że Wielkie Powstanie to jedynie wiele, nieskoordynowanych, lokalnych rebelii, że rzeka Madjork jest wymysłem, a Kara Fahd powstało wiele lat później po przybyciu orków w te regiony. Lecz tkwią w błędzie.

Kara Fahd było położone przy brzegu jednej z trzech, przepływających przez nasz kraj rzek. Nazwa Madjork od dawien dawna nie była używana i nie znalazłam nikogo, kto mógłby wskazać którą z trzech rzek tak nazywano, ani gdzie dokładnie znajdowało się miasto. Po upadku królestwa, Kara Fahd zostało opuszczone, a wszelkie zapiski o nim – utracone. Po Pogromie odmieniła się nawet tutejsza przyroda. Obawiam się, że na ruinach miasta wyrosła południowa dżungla. Wierzę, że świątynia ukrywa ważny wątek do wzorca starożytnego królestwa. I dałabym wiele, by ją odnaleźć i na powrót otworzyć.

ZŁOTY WIEK KARA FAHD

Gdy Kara Fahd stało się miastem, wielu orków zamieszkało na bujnych stepach w jego okolicy, pomnażając pogłowie grzmotorożców i zyskując sławę kawalerzystów. Nasz lud tradycyjnie żył z pasterstwa, ale po stuleciach niewolnictwa wielu obawiało się pędzić taki żywot. Gdy więc miasto się rozrastało, to okoliczne plemiona nomadów mnożyły się stukrotnie. Wkrótce, mianem Kara Fahd nazywano nie tylko samo miasto, ale otaczające je terytorium. Uczczono tym samym poświęcenie Hrak Gron, bo dzięki niemu orkowie zyskali tę ziemię na własność.

♀ POWSTANIU ♀ŚMIU PLEMION.

Osiem plemion starożytnego Kara Fahd wywodzi się od ośmiu niewolników z plantacji Samotna Wierzba, którzy wyprowadzili Wolną Kompanię z Pól Grallen. Z ich krwi na świat przyszło wiele dzieci, gdyż wszystkie orki uznały za szczególnie honorowe wejść z nimi w pokrewieństwo. W ciągu kilku pokoleń wzajemnych małżeństw, grupy te związały się silnym spokrewnieniem. Zwano je później ośmioma plemionami Kara Fahd. Mimo napływu nowych szczepów i drobnych, wewnętrznych podziałów, owa ósemka pozostała najbliższa miastu. Powracali doń u schyłku wieku, zmęczeni życiem w siodle i chłodem ziemi.

Ich szybkie wierzchowce i silne ramiona nie tylko słynęły w całej Barsawii, budziły również lęk wśród jej mieszkańców. Było to więc plemię Złamanego Kła, wywodzące się od Baeltro Złamanego Kła. Także plemię Otwarte Oko, założone przez Gurvestha Otwarte Oko i plemię Krzyczącego Sokola, którego protoplastą był Hravan Julek. Guvenyi Herl był ojcem plemienia Kiścień Lochosta, a Ferew Hemlok plemienia Pocałunek Hemloka. Złote Kobry miały w żyłach krew Rekrek Yverela, a plemię Dotyk Wolności krew Quaana Heuklo. Wreszcie ostatnim było założone przez Lamna Jukyva plemię Urvaniyeklamna (tłumaczenia tej nazwy nie udało mi się znaleźć). Współczesne plemię Złamanego Kła uważa się za bezpośrednich spadkobierców starożytnych przodków, ale ja nie znalazłam żadnych dowodów, które by temu zaprzeczyły lub potwierdziły tę pogłoskę.

Po upadku Kara Fahd wspomniane plemiona rozproszyły się. Do dziś przetrwało niewiele zapisków, mówiących o ich bohaterskich czynach i losach przywódców. Przez okres Pogromu rody wymieszały się nawzajem albo zupełnie znikły. Żaden współczesny ork nie ma pewności, czy nie wywodzi się czasem z linii starożytnych wodzów, choć niektóre plemiona i szczepy Karadów szczytą się takim pokrewieństwem.

Kara Fahd z otwartymi ramionami przyjmie każdego bohatera, który odnajdzie ślady starożytnych ludów i zbada ich rodowód. Chcę odkryć prawdę. Poznanie historii może pchnąć nasz naród do odzyskania dziedzictwa przodków i dawnej chwały. Wstydem dla całej rasy byłby fakt, że po Barsawii wędruje ork szlachetnej krwi, nieświadom swego wspaniałego dziedzictwa.

WYBÓR KRÓLA

Przez blisko wiek miasto Kara Fahd z wolna się rozrastało. Potrzeby mieszkańców zaspokajały polowania w okolicznych lasach, hodowla koni, bydła i grzmotorożców, czy uprawa roli, choć skalisty grunt nie rodził obfitego plonu. Gdy jednak ich liczba przekroczyła 10 tysięcy, a na przemierzenie grodu trzeba było poświęcić pół dnia wędrówki, zaczęto rozglądać się za odpowiednim przywódcą. Część orków zajęła się handlem, wymieniając swe wyroby na jedzenie i inne dobra. Potrzebowali więc pieniędzy jak i autorytetu, który rozstrzygałby spory powstałe między rodami. Część sprzedawała towary przyjezdnym,

wywołując konflikty mieszczan i koczowników, przez których ziemie obcy prowadzili swe karawany bez pozwolenia.

W obawie przed eskalacją zatargów, mieszczenie zwrócili się do głosicieli. Oczekiwali od nich ustalenia praw i zebrania armii, która chroniła by tych, co zaufali ich przewodnictwu. Jednak głosiciele odrzucili te prośby oznajmiając, że Lochost nie znajduje upodobania w prawach i przywództwie. Wtedy mieszkańcy postanowili wybrać wodza spośród siebie. Orkowie nie znali monarchii i nie mieli doświadczenia w rządzeniu społecznością większą niż plemię. Frakcje jakie utworzyły się wokół żadnych władzy jednostek, rozpętały wkrótce uliczne walki.

Jak co roku, wodzowie ośmiu plemion, zamieszkujących ziemie blisko Kara Fahd, odwiedzili świątynie, by złożyć dziękczynienie i uczcić swych przodków. Widząc bratobójcze walki zaszarżowali, rozkazując natychmiast przerwać konflikt. „Czyż wy wszyscy nie jesteście ludem orków?” – zapytali. „Czy duszą i ciałem nie pochodzicie od heroicznego poświęcenia, które przemieniło nas w jeden naród?”.

„Ależ tak” – odrzekli, „lecz wyrosliśmy na naród bez przywódcy”. „Jesteśmy liczni jak inne wielkie nacje, a nie mamy praw, ani wodza nad innymi wodzami, który utrzymałby pokój. Potrzebujemy króla.”

Ośmiu wodzów przyznało rację słowom ludu, zaczęli się też sprzeczać między sobą. Każdy uważał siebie za właściwego kandydata na króla. Mieszczenie podzielili się jeszcze bardziej, opowiadając za wybranym pretendentem. Spory o władzę doprowadziły Kara Fahd na granicę wojny domowej.

Wybory

Wreszcie orkowie postanowili rozstrzygnąć kwestię władzy, w sposób miły Thystoniusowi, choć pozbawiony rozlewu krwi. Przygotowali serię trwających tydzień konkurencji, które miały wykazać umiejętności każdego kandydata. Przez blisko rok, osiem plemion planowało poszczególne dyscypliny Wyborów i rozgłaszało po wszystkich krainach nadchodzące wydarzenie.

Plemiona postanowiły dać szansę każdemu na udział w Wyborach, kto tylko chciał sprawdzić swe męstwo. Do Kara Fahd napływały więc tłumy orków w poszukiwaniu władzy, honoru, czy choćby miejsca w pieśniach trubadurów. Wodzowie plemion, przywódcy wiosek i najwięksi wojownicy licznych armii przybyli, by sprawdzić się w Wyborach. Najbardziej odpowiednimi kandydatami pozostało jednak ośmiu wodzów. Siła ich nóg, odwaga serc i ostrość umysłów tak przynajmniej zapowiadały.

Zawody rozpoczęły się niewymyślnym, choć wymagającym siły testem – wyczerpującym wyścigiem przez wyżyny Gór Delaryjskich i wybrzeże Morza Śmierci. Następne konkurencje były coraz trudniejsze. Każdego dnia odpadał tuzin kandydatów, jednak ośmiu wodzów wygrywało raz za razem.

Legenda o Wudrze Muntaku

Kolejne konkurencje Wyborów składały się zarówno z turniejów fechtunku, jak i sprawdzeniu ogłady przy ceremonialnych ucztach elfich lordów, ze słownych potyczek z gadatliwymi uczonymi Throalu, ale też z testów odwagi i czystości. I tylko jeden ork dotrzymywał pola ośmiu wodzom. Był najmłodszy spośród kandydatów, wysmukły, o mięśniach ze stali. Szybciej regenerował swe siły niż starsi wodzowie. Nikt nie wiedział skąd pochodzi, on sam zresztą też się tym nie chwalił. Jego imię brzmiało Wudra Muntak i wkrótce zaczęło prześladować ósemkę rywali.

Pewnej nocy, na krótko przed zakończeniem Wyborów, ośmiu wodzów porównało wyniki konkurencji. Odkryli, że tylko jedno zwycięstwo brakuje Wudrze, by przywdział koronę Kara Fahd. Zazdrość wezbrała w ich sercach. Każdy wierzył, że to on zasługuje na godność

pierwszego króla w historii. Oczywiście każdy zniósłby godnie porażkę z równym sobie. Ale nie przegrał z nieznanym nikomu młodzieńcem! Wspólnie więc ukartowali spisek, by pokonać Wudrę Muntaka. Jeśli nie mogli zdobyć tronu swymi umiejętnościami, postanowili osiągnąć go zdradą.

Ostatnim testem było grumog-agu, turniej zapasów pochodzący jeszcze z okresu niewolnictwa, w którym musieli się zmierzyć pozostający w szrankach kandydaci. Wodzowie świadomi tego, że Wudra był już zbyt popularny, by go po prostu zamordować, znaleźli inny sposób na doprowadzenie do porażki przeciwnika. Dzień wcześniej poznali imię rywala Wudry. Zaatakowali go pod osłoną nocy i okaleczyli. Wpłynęli potem na sędziów, by ci ustanowili zastępcę w miejsce niezdolnego do walki zawodnika. Poproszono o to przyglądającego się zawodom Wojownika obsydianina, choć wszyscy pozostali konkurenci byli z rasy orków.

Wudra wiedział jak się to wszystko skończy, lecz nie było już czasu na protesty przed pojedyńkiem. Obsydianin bawił się walką z przeciwnikiem. Dopuszczał go do siebie tylko po to, by jednym ciosem kamiennego ramienia odrzucić daleko w tył. Z początku Wudra próbował walczyć wedle reguł. Nie bacząc na osobliwą sytuację, pragnął zachować honor. Dopiero przygwożdżony do ziemi ciosami wojownika, z połową połamanych żeber i ledwo łapiąc oddech, poddał się uczuciu wielkiej niesprawiedliwości jaka mu się działa. Wodzowie go oszukali, ograbili ze zwycięstwa i chwały Thystoniusa.

Ogarnął go gahad, wściekłość przysłoniła wzrok. Podniósł się z ziemi ściskając w garści solidny kamień. Reguły turnieju nie pozwalały na użycie broni, lecz Wudra stał ponad zasadami. W chwili, gdy uderzył kamieniem w czaszkę obsydianina, przemówił głos wprawiając w zdumieni tłum widzów. Pojedynek odbywał się dokładnie w tym miejscu, gdzie zniknął Ksenomanta Gerot. A kamień w dłoni Wudry był ni mniej ni więcej kamieniem-duszy Hrak Gron. Gdy więc krew Wudry przebudziła duszę Hrak Gron, jej głos odezwał się do tłumów, oznajmiając zdradę wodzów i ogłaszając Wudrę jedynym godnym rządzić Kara Fahd.

Wzburzeni orkowie chcieli zabić wodzów, lecz Wudra powstrzymał wszystkich gestem dłoni. „Nie czyńcie im krzywdy, staniecie się wtedy gorsi od nich.” – rzekł. „Po ich stronie stoi umiłowanie współplemieńców, gdyż dobrze zarządzili poddanymi i bronili ziem przed najeźdźcami. Każdy może popełnić błąd targany uczuciem, niech więc ten czyn im będzie policzony za pomyłkę.”

Tłum słuchał słów nowego króla i pozostawił wodzom ich własny wstyd, jako wystarczającą karę. Po latach, wodzowie stali się najwierniejszymi orędownikami króla Wudry, a ich plemiona z zaszczytem pełniły nadane obowiązki aż po kres istnienia Kara Fahd.

Złamany Kiel z czujnością strzegł północnej granicy królestwa, za którą rozciągały się ziemie górskich trolli. Otwarte Oko walczyło na południu, poszerzając granice Kara Fahd i przepędzając chciwych Landyjczyków. Członkowie Kiścienia Lochosta szkolili zastępy kawalerzystów. Plemię Krzyczącego Sokoła rozstrzygało spory, wymierzało sprawiedliwość i ścigało przestępców w granicach Kara Fahd. Z orków Dotyku Wolności wyszli ambasadorzy królestwa. Złote Kobry czuwały nad handlem i strzegły skarbcza, by ten gęsto zastawiony stosami monet, nigdy nie opustoszał. Urvaniyeklamna szkolili czarodziejów, zgłębiali magię i nauczali. Kontakt z Pasjami i świątyniami zapewniali członkowie Pocałunku Hemloka, wysyłając często swe córki i synów na nauki u potężnych Głosicieli.

ŻYCIE W CZASACH ZŁOTEGO WIEKU

Miasto było miejscem skąd Wudra sprawował swe rządy. Mianem Kara Fahd objął całe królestwo, z rzadka wtrącając się w codzienne życie poddanych, zdobył miłość i szacunek

swego ludu. Pod jego rządami, orkowie żyli jak za dawnych czasów. Plemiona nomadów wypasały stada, a polowały i łupiły jedynie wtedy, gdy brakło pożywienia. W mieście zaczęto bić monety, rozkwitał handel żywnością, końmi, bronią i rękodziełem. Mieszczanie najczęściej handlowali z nomadami. Przez lata nawiązano także stosunki handlowe z miastami ludzi i krasnoludów: Rehen, Treylin i Fewmej. Wszystkie te miasta, w prowincji zwanej przez Therań Rugarią, zostały zniszczone podczas Wojen Orichalkowych albo w okresie Pogromu.

Plemionom nomadów pozostawioną pełną niezależność. O ich wewnętrznych sprawach decydowali wodzowie. Wudra przewodniczył w miejskich ceremoniach i rozstrzygał spory międzyplemienne. Król dbał również o stosunki z innymi narodami i nadzorował działania orków podczas prowadzenia wojen.

O ustanowieniu porządku

Wudra okazał się władcą mądrym i zacnym, mimo to jego rządy były pełne trudności. Przypadło mu uczynić z Kara Fahd prawdziwe królestwo, zamknąć granice i wypędzić przeciwników gotowych żerować na słabościach i wewnętrznym chaosie. Klany trolli zwanych Kryształowymi Łupieżcami, utuczone na orkowych zbiorach i stadach, przywykły traktować ich dobra jak łatwy łup. Wielu brutalnych lekcji musieli udzielić orkowie trollom, by dotrzeć do rozsądku przez ich grubokościste czaszki.