KSIĘGA TWIERDZY

PLEMIONA ORKÓW

OGÓLNY OPIS

W SKRÓCIE

Orkowie to plemiona wędrownych barbarzyńców. Są rozproszonym, lecz dumnym narodem istot ocalałych z długiej historii prześladowań. Słyną z oddziałów zaciekłych wojowników wspieranych przez potężnych szamanów. Ich „magia krwi" jest chaotyczna w swej naturze i powiązana z ich demonicznym pochodzeniem, a ich szamanistyczne zaklęcia czerpiące moc z kontaktu z przodkami są ograniczone, lecz bywają niszczycielskie w połączeniu z ich niepohamowaną siłą woli.

Znani jako: Orkowie, Półdemony

Powiązane barwy: krwistoczerwona i brązowa

Kraj / Królestwo: stepy Ranaaru (północny wschód), pustynia Sahaar (południowy zachód) i wyspy Pao (południowy wschód)

Stolica: brak (wędrowny tryb życia)

ORKOWA KUCHNIA

Wbrew powszechnej opinii Orkowie nie są kanibalami. Ich dieta jest przeważnie oparta na zasadzie „jak coś złapiesz, to to ugotuj". Polowanie jest dla nich głównym źródłem pożywienia. Podczas dnia do obozu Orków myśliwi regularnie znoszą swoje zdobycze i sprawiają je, by potem upiec przy wspólnym ognisku. Zbieracze dodają do codziennych posiłków różne korzonki i jagody. Jako napitek często używane są sfermentowane mleko lub owoce.

HISTORIA

Orkowie zostali stworzeni w Siedmiu Miastach podczas Wojny Krwawego Księżyca. Konkretniej, w laboratoriach miasta Al-Rubit Szkarłatni Czarodzieje przeprowadzali eksperymenty z użyciem krwi Demonów, którą zaszczepiali ludzkim niewolnikom i kryminalistom. Oddziały uderzeniowe Orków okazały się decydującą bronią w wojnie, przechylając szalę zwycięstwa i ratując Ashan od całkowitego zniszczenia.

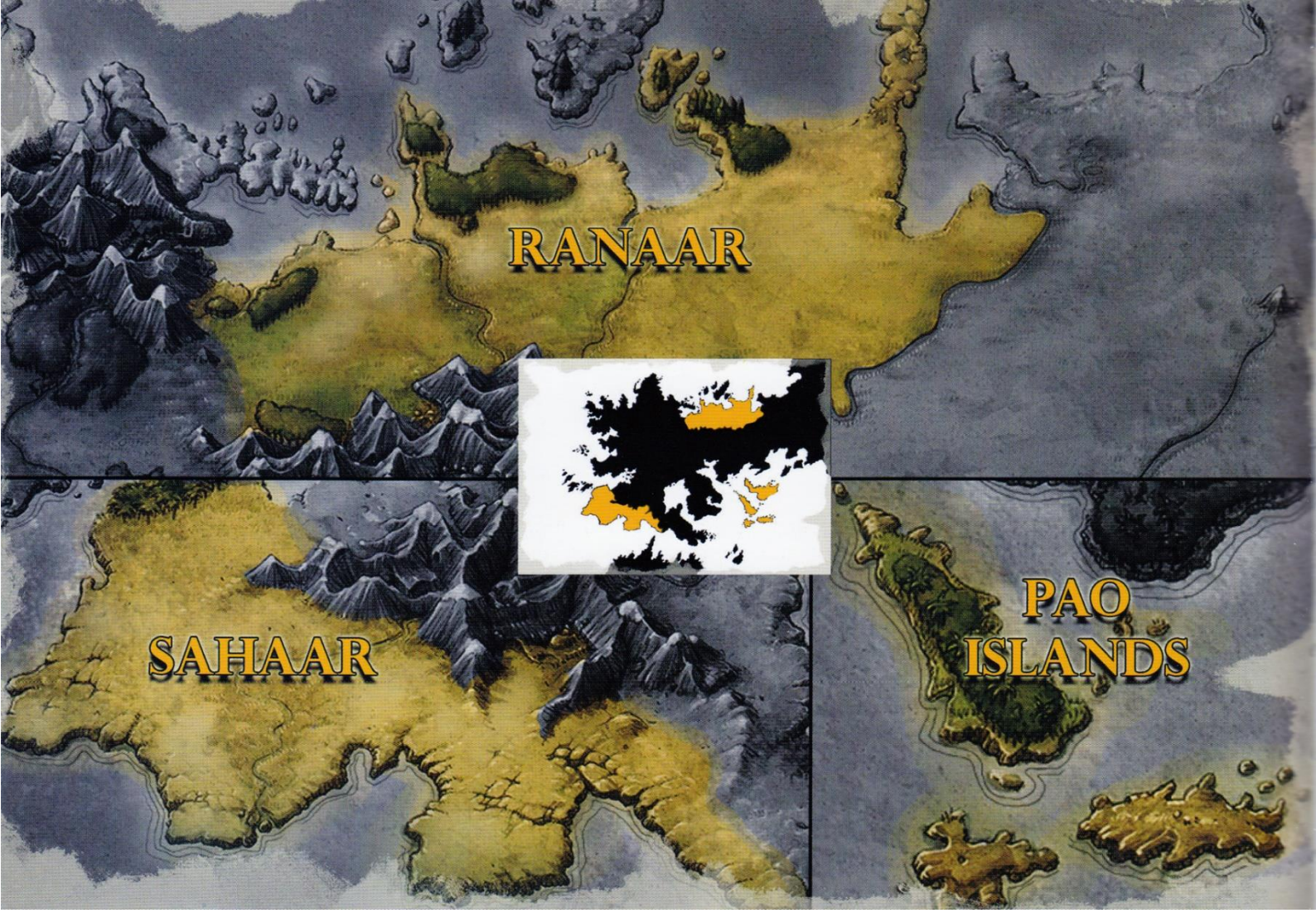
Jednakże gdy ogłoszono zwycięstwo, a niebezpieczeństwo minęło, podjęto straszliwą decyzję na temat losu ocalałych Orków. Przesiedlono ich jako niewolników i przymusowe oddziały do pracy w kopalniach i strzeżenia niebezpiecznych granic Siedmiu Miast i sąsiadującego Świętego Imperium Sokoła. Prześladowani, wzbudzający lęk, nigdy prawdziwie nie akceptowani, stali się coraz bardziej zgorzkniali i żywiący urazę wobec tych, których uważali za faworyzowane dzieci Smoczych Bóstw.

Ich rozgoryczenie w końcu wybuchło w postaci powstania przeciw swym stwórcom. Rebelia rozpoczęła się w Shahibdiyi, a przewodził jej legendarny Kunyak. Szybko rozprzestrzeniła się na tereny wszystkich Siedmiu Miast oraz Świętego Imperium Sokoła. Orkowie ogłosili swą niepodległość zarówno od swych panów, jak i od Smoczych Bóstw, nie chcąc klękać już ani z powodu posłuszeństwa, ani z powodu religii. Tego bluźnierstwa Święte Imperium nie mogło zdzierżyć, a jego odwet był szybki. Connor, Imperator Sokoła, rozpoczął świętą krucjatę przeciwko orkowym heretykom.

Choć Orkowie i sprzymierzeni z nimi Zwierzoludzie walczyli zaciekle, utracili swe pozycje i ostatecznie nie mieli innego wyboru, niż uciec na najbardziej nieprzyjazne krańce świata. Gdy już osiedlili się na nowych terytoriach, oswajali tamtejsze dzikie bestie, najeżdżali na sąsiednie plemiona lub handlowali z nimi i powoli budowali swą własną kulturę opartą o wartości dumy, odwagi i niepodległości.

SZANUJ WROGA SWEGO

Orkowie stepowi są znani z tego, że związują swych pokonanych wrogów za swymi rumakami i galopują przed siebie, ciągnąc za sobą martwe ciała. Wydawać się to może barbarzyńskie, lecz w rzeczywistości jest to zarówno oznaka szacunku, jak i rytuał ochronny. Im szlachetniejszy przeciwnik, tym dłuższa musi być podróż rozsiewająca jego siłę na całą krainę. Inaczej ta siła może się pojawić w nowym ciele i szukać zemsty.



POŁOŻENIE GEOGRAFICZNE

Orkowie założyli swe nowe domy w miejscach zbyt nieprzyjaznych pozostałym rasom Ashanu. Nikt jeszcze nie zbadał zasięgu dzikich terytoriów, na które dotarli, a z tych badaczy, którzy próbowali – mało kto powrócił. Po rebelii niektórzy Orkowie dotarli na południowy wschód, na wyspy Pao, będąc ściganymi przez krzyżowców Świętego Imperium. Inni zniknęli pośród groźnych stepów Ranaaru, gdzie przetrwało ich na tyle wielu, iż zdołali dostosować się do tutejszych warunków i stworzyć potężny naród. Trzecia grupa opuściła Siedem Miast, by prowadzić koczowniczy tryb życia pośród wydm pustyni Sahaar.

Orkowie rzadko osiedlają się na dłużej w jednym miejscu i nigdy nie mieszkają pod ziemią. Preferują otwarte przestrzenie i wolność przenoszenia się, gdy tylko najdzie ich ochota. Czasami jakiś wódz decyduje się wybudować osadę na stałe, lecz jest to postrzegane przez bandytów jako zaproszenie, by ją złupić i zniszczyć. Ponieważ Orkowie uwielbiają walczyć, zdaje się to zadowalać obie strony.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Społeczeństwo orków ma strukturę plemienną. Każda grupa rodzinna ma swoje stado lub terytorium łowieckie i albo podąża za tym pierwszym, albo zmienia tereny łowieckie wraz z porami roku. Każde plemię ma też swojego wodza oraz szamana, którzy zajmują się jego fizycznymi i duchowymi potrzebami. Małżeństwa między plemionami są częste, jak i krótkie, gwałtowne konflikty wokół prawdziwych lub wymyślonych plam na honorze. Jeżeli jednak pojawia się poważne zagrożenie dla Orków, międzyplemienne kłótnie szybko są zapominane, a na najeźdźców czeka zjednoczony front zażartych wojowników.

WYGLĄD ZEWNĘTRZNY

Ze swojego ludzkiego pochodzenia Orkowie zachowali humanoidalną postawę, chwytne ręce i mimikę twarzy. Niektórzy z nich (najczęściej kobiety) mają smukłą budowę ciała i ładne oblicza. Jednakże większość Orków uległa przerażającym mutacjom wskutek chaotycznej krwi płynącej w ich żyłach. Gruba brązowoczerwona skóra, przygarbione ramiona, potężne szczęki, rogi i pazury to tylko niektóre z cech odziedziczonych po Demonach. Jednakże braki we wdzięku i urodzie nadrabiają siłą i wytrzymałością. Przeciętny Ork-mężczyzna ma nieco więcej niż dwa metry wzrostu i jest znacznie silniejszy i odporniejszy na ciosy niż najtęższy wojownik Ludzi.

ZDOLNOŚCI RASOWE

Ponieważ tak naprawdę Orkowie nie są częścią pierwotnego dzieła stworzenia na Ashanie, nie podlegają też niektórym z jego praw. Najbardziej oczywistym przykładem jest magia, która w większości przypadków zawodzi, jeśli ma kontakt z Orkiem (działa to w dwie strony: Orkowie są prawie niewrażliwi na magię, lecz także niemal nie potrafią się nią posługiwać, podobnie jak magicznymi artefaktami). W szczególności Orkowie są odporni na demoniczną magię. Ich skóra jest w zasadzie ognioodporna, ich umysły są niemożliwe do opanowania przez Demony, jak i niewrażliwe na inne formy przejęcia kontroli i nie zwiedzie ich żadna magiczna iluzja. Te zdolności sprawiły, że w przeszłości Orki stanowiły idealne oddziały uderzeniowe przeciw Demonom, lecz ma to swoją wysoką cenę. Gdy ich demoniczna krew bierze nad nimi górę, Orkowie ulegają Szałowi Krwi, czyli stanowi, który zmusza ich do atakowania wszystkiego i wszystkich, którzy wejdą im w drogę – zarówno sojuszników, jak i wrogów. W tym odmiennym stanie Orkowie stają się niewrażliwi na ból, walczą z dziką, niepohamowaną agresją i tracą wszelkie instynkty samozachowawcze.

GOBLINY

Nie wszystkie próby tworzenia doskonałej armii przez Czarodziei zakończyły się powodzeniem. Gobliny są „zdegenerowanymi" Orkami, narodzonymi z krwi pomniejszych Demonów (najczęściej Impów). Tak powstała rasa została uznana za porażkę. Ponieważ ich rozrodczość jest odwrotnie proporcjonalna do ich możliwości fizycznych i intelektualnych, rozmnożyły się jak szarańcza.

Gobliny są niższe od Krasnoludów (mierząc od stu dwudziestu do stu pięćdziesięciu centymetrów wzrostu), a przy tym chuderlawe i słabe, chociaż także bardzo zwinne i szybkie. Dzielą z Orkami brązowoczerwoną skórę oraz pozostałe cechy rasowe.

CYKLOPY

Cyklopy są przeciwieństwem Goblinów. One także były porażką w eksperymentach z Orkami, lecz z innego powodu – zostały stworzone z krwi większych Demonów. Demoniczna część ich krwi wzięła górę i Cyklopy stały się potwornymi olbrzymami z ciałami i umysłami zniekształconymi wpływem Chaosu.

Mają często ponad dwa i pół metra wzrostu i wyglądają bardziej jak Demony niż jak Ludzie. Wszystkie mają bardzo dziwną cechę – posiadają tylko jedno oko w postaci dużego, pozbawionego źrenicy, czerwonego, świecącego się dysku. Nikt nie wie na pewno skąd wzięła się ta mutacja, lecz według popularnej w kręgach Czarodziei teorii jest to „Piętno Chaosu", symbol Smoczego Węża, Urgasha, zwiniętego w okrąg, zjadającego własny ogon.

DYPLOMACJA

ZEWNĘTRZNE RELACJE Z INNYMI FRAKCJAMI

Historyczni sojusznicy: brak
Historyczni wrogowie: Inferno (Demony; Orkowie zostali wyhodowani, by z nimi walczyć, a Demony zrobiły wszystko, co w ich mocy, by zasłużyć na wrogość Orków), Przystań (Rycerze) i Akademia (Czarodzieje) – ich byli panowie, odpowiedzialni za ich zniewolenie.

INFERNO

Orkowie wyczuwają krew Demonów na setki kilometrów. Znaleźć Demony. Zabić Demony. Orkowie nigdy nie zapomną…

PRZYSTAŃ

Grubi, stalowi lordowie zapominają, że Orkowie to nie niewolnicy. Orkowie wolni. Gdy Orkowie szczerzą zęby, Rycerze uciekają jak owce. Ba!

AKADEMIA

Czasami Czarodzieje przychodzą „studiować" Orków. Orkowie palą książki i łamią palce. Studiujcie sobie to! Ha ha haaa!

NEKROPOLIA

Martwe mięso cuchnie. Odstrasza zwierzynę. Jeśli Mroczni Czarodzieje dotkną Orka śmiercią, Orki ich zmiażdżą. Śmierdzący Czarodzieje niech wracają do domu.

FORTECA

Krasnoludy są jak żółwie. Ukrywają się za skorupami ze zbroi i gryzą stalowymi pyskami.
Krasnoludy robią najlepsze miecze. Lepiej widzieć ich na targowisku niż na polu bitwy.

SYLVAN

Elfy szanują Matkę Ziemię. Druidzi są podobni do Szamanów. Są dobrymi wojownikami, ale za dużo myślą. Elf gada przed walką. Ork gada po niej.

LOCH

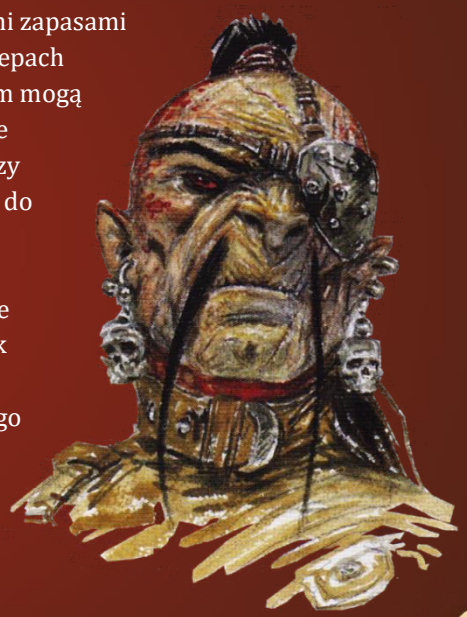
Mroczne Elfy są zdradzieckie. Nie gadają jak Elfy. Myślą szybko i działają bez słów. Lepiej zabić Mrocznego Elfa szybko i mieć oko na cienie.

SANKTUARIUM

Nagi mówią o pokoju, ale w bitwie nie okazują strachu. Jak Orkowie, Nagi walczą honorowo. Lepiej walczyć z Nagami z dala od wody.

WEWNĘTRZNE WAŚNIE

Poczucie jedności Orków wynika bardziej z nienawiści do wspólnych wrogów niż z jakichkolwiek jednoczących zasad. Przykładowo, są zatwardziali w swej nienawiści do Demonów i szybko staną razem przeciw jakimkolwiek siłom grożącym rodzinie, klanowi lub plemieniu. Ich poczucie istnienia poza naturalnym porządkiem rzeczy dało im silne więzi braterstwa – na tyle, że Orkowie z zupełnie różnych regionów Ashanu ciągle będą czuli się spokrewnieni. Ich sposób życia sprzyja temu, gdyż rodziny i plemiona, które dzielą te same pastwiska lub miejsca połowu ryb często się spotykają. Orkowie wymieniają wtedy między sobą pieśni i opowieści. Częste są również zawody w walce. Jednakże ze względu na ich choleryczną naturę bitwy i rozlew krwi są równie powszechne jak śmiech i radosne okrzyki. W zasadzie jeśli nie ma zewnętrznych zagrożeń, to kłótnie o tereny łowieckie, partnerów czy nawet o kiepsko opowiedziane żarty mogą sprawić, że Orkowie staną się swoimi najgorszymi wrogami. Klany, które podczas ostrej zimy dzielą się niewielkimi zapasami jedzenia na stepach Ranaaru, latem mogą równie dobrze walczyć między sobą o dostęp do wody. Jest powiedzenie, które mówi, że Ork będzie tak długo chował urazę, jak długo w morzu będzie woda.



ROZMOWA MIĘDZY SANDOREM I KRAALEM

Sandor: *Jak u was się mówi „Do ataku!”?*

Kraal: *Drava.*

Sandor: A *jak się mówi „Naprzód!”?*

Kraal: *Drava.*

Sandor: *„Utrzymać pozycję”?*

Kraal: *Drava.*

Sandor: *„Odwrót”?*

Kraal: *Hmmm. Może… „Gurr-DA!”*

Sandor: *To brzmi dość agresywnie jak na „Odwrót”…*

Kraal: *Nnn. Tak naprawdę to oznaczać „Gińcie, gdzie stoicie”. Ale to być jedyny rozkaz bitewny, który nie oznaczać „Do ataku!”.*

Sandor: *A jak mówicie „Ty go znasz”?*

Kraal: *Bava.*

Sandor: *Tylko tyle? A jak mówicie „Ja znam Ciebie”?*

Kraal: *Bava.*

Sandor: *W porządku. Dobra. A jak będzie „My znamy ich”, „Ona zna nas”, „Oni znają jego”?*

Kraal: *Bava. Bava. Bava.*

Sandor: *Uh…*

Kraal: *Orki nie lubią zaimków. Heh heh heh.*

KULTURA

GŁÓWNA FILOZOFIA

"Nigdy więcej". Tu jest nasz dom. Nie chcemy tu istot waszego rodzaju. Uczyniliśmy to miejsce naszym. Nikt nam go nie odbierze i nikt nie będzie nam już rozkazywał.

RELIGIA

Orkowie nie mają bogów. Orkowie nie potrzebują bogów. To powiedziawszy, Szamani składają jednak hołd Matce Ziemi i Ojcu Niebo, dwóm potężnym duchom, które spotykają, kiedy wyruszają do „Świata Snów". Wieszcze z innych frakcji porównali te duchy do Ylatha i Sylanny (Smoczych Bogów Powietrza i Ziemi) lub do różnych aspektów Ashy.

MAGIA

Ponieważ zostali najpierw stworzeni, a potem zniewoleni przez Czarodziei, Orkowie generalnie nienawidzą magii. Lecz nie są głupie. Wiedzą, że magia istnieje i że istnieje wiele połączeń między widzialnym światem materii i niewidzialnym światem duchów. Będąc rasą stworzoną przez innych, Orkowie nie są częścią naturalnego porządku ustalonego przez Ashę i nie mają żadnych powiązań ze Smoczymi Bogami. W wyniku tego ich magia nie pochodzi od wielbienia Smoków lub służących im duchów ani od umysłowej dyscypliny opartej o naukę i ćwiczenia, czyli drogi wiedzy tajemnej obranej przez Czarodziei. Zamiast tego ich demoniczna krew daje im ograniczony dostęp do pewnej formy Magii Chaosu.

Szamani Orków wykorzystują krwawe rytuały. Do potężniejszych zaklęć potrzebują także krwi innych Orków lub Goblinów. Czasami nie pytają innych uczestników tych rytuałów o pozwolenie. Zdarza się , że potrzebują tak dużo krwi, że muszą wycisnąć swoich współuczestników do sucha…

ARCHITEKTURA

Orkowie stepowi i pustynni to koczownicy mieszkający w namiotach. Owe namioty z zewnątrz wyglądają zwyczajne, mając naturalny kolor materiału, z którego są zrobione. Od wewnątrz jednak są bardzo charakterystyczne, zarówno pod względem koloru, jak i kształtu. Są bogato zdobione tkanymi dywanami i arrasami. Orkowie stepowi budują również małe, zakryte wozy, których używają do podążania za swoimi stadami. Jeśli chodzi o wyspiarskich Orków, to budują oni chatki na ruinach starożytnej cywilizacji Shantiri lub zamieniają je w swoje wioski.

SYMBOLE

KRWISTOCZERWONA DŁOŃ

To ważny symbol o wielopoziomowym znaczeniu. Odnosi się do krwi Demonów, która płynie w żyłach Orków, a także do faktu, że zostali oni stworzeni, by być „rękami" Czarodziei. Ponad wszystko jednak symbol mówi, że nigdy już nie będą niewolnikami. Ten gest oznacza „Dość, nigdy więcej".

OJCIEC NIEBO

Ojciec Niebo jest siłą orkowych klanów. Jest gniewem, działaniem, wojną i tryumfem. Z nieba pochodzi deszcz, wiatr, pioruny i burza. Wojownicy Orków przyzywają te siły przed bitwą i zanurzają się w ich czystej, brutalnej mocy. Szamani Ojca Niebo zaklinają błogosławieństwa bitewne, magię związaną z pogodą, wróżby i przepowiednie. Jeśli ich klan balansuje na krawędzi poważnego konfliktu, Szamani Ojca Niebo zawsze będą za wojną.

MATKA ZIEMIA

Matka Ziemia jest strażniczką i uzdrowicielką orkowych klanów. Jest stoicyzmem, kontemplacją, pokojem i społeczeństwem. Szamani Matki Ziemi wykonują rytuały uzdrawiające, a także pełnią wiele innych ról, jak składanie ofiar. Zachowują także tradycje Orków poprzez opowieści i pieśni. W trudnych czasach Szamani Matki Ziemi myślą bardziej o przyszłości plemienia niż o chwale jego członków.

DZIAŁANIA WOJENNE

NA POLU BITWY

Orkowie zostali stworzeni jako oddziały uderzeniowe do walki z Demonami i ich taktyki to odzwierciedlają. Wojownicy Orków są szybcy, zwrotni, noszą lekką zbroję i ciężką broń. Najczęściej od razu szarżują na wroga, licząc na to, iż ich przewaga liczebna, szybkość, zażartość i wytrzymałość pozwolą przełamać linie obrony przeciwnika bez zbyt wielu ofiar. Orkowie stepowi i pustynni są wędrownymi wojownikami urodzonymi w siodłach, którzy tresują swoje wierzchowce (tury, wilkory, olbrzymie hieny…) do bitwy. Niektórzy potrafią dosiadać nawet bardziej egzotyczne stworzenia, jak Mantykory i Wiwerny. Poniekąd z tego też powodu bardzo trudno zmusić Orków do walki w jednym miejscu. Ponieważ nie mają żadnych miast, których mogliby bronić, mogą w nieskończoność wycofywać się na tereny swych stepów, pustyń i dżungli i tam czekać na odpowiedni moment do kontrataku. Ich mobilność sprawia, że trudno ich osaczyć, a ich umiejętność żywienia się zasobami naturalnymi sprawia, że niemożliwe jest odcięcie ich linii zaopatrzeniowych. Orkowie walczą tak, by wygrać, lecz ustalili też pewien „kodeks honorowy", którego używają, gdy napotkają przeciwnika „godnego szacunku" (Demony i Czarodzieje są automatycznie wykluczeni z tej kategorii).

KULTOWY BOHATER TWIERDZY

SZAMAN

Szamani są dziwnymi istotami. To media między światem materialnym a światem duchów, który nazywają „Światem Snów". By dotrzeć do tego wymiaru przechodzą rytuały w stanie głębokiego transu. Każdy Szaman ma własny, specyficzny rytuał. Z ich podroży do „Świata Snów" Szamani przynoszą wiedzę, która pomaga im czerpać magiczne moce z ich własnej demonicznej krwi.

KULTOWI SOJUSZNICY TWIERDZY

CENTAUR

Centaury są jednym z wielu gatunków stworzonych przez Czarodziei w Siedmiu Miastach. Pół ludzie, pół konie, służyły wiernie swoim panom jako zwiadowcy oraz mobilni łucznicy w ich armiach. Lecz tamte dni minęły, gdy Czarodzieje zastąpili je swymi nowymi tworami - ożywionymi konstruktami. Przeróżne Golemy, Gargulce, Tytani i inne były łatwiejsze w zarządzaniu, tańsze w utrzymaniu i niezawodnie posłuszne. Centaurom przydzielano coraz mniej szlachetne zadania, aż w końcu ich role sprowadzały się do przenoszenia wiadomości i ciągnięcia wozów. Niezadowolone z utraty prestiżu, wybrały dołączenie do Zwierzoludzi rozsianych po całym Ashanie, szukających godności, wolności i miejsca dla siebie.

ZWIERZOLUDZIE

Orkowie nie są jedynymi stworzeniami zrodzonymi w Siedmiu Miastach w wyniku eksperymentów. Mniej więcej w tym samym czasie ośmieleni swymi sukcesami Czarodzieje zaczęli eksperymentować również i na inne sposoby. Poprzez połączenie ludzi z różnymi zwierzętami stworzyli wiele gatunków, które dziś znamy jako Zwierzoludzi. Minotaury, Centaury i Harpie są pośród istot stworzonych jako słudzy, pupile i strażnicy dla swych panów. Większość z tych stworzeń dołączyła do Orków w trakcie ich rebelii i uciekła.

HARPIA

Podobnie jak Centaury, Harpie są Zwierzoludźmi. Pół ludzie, pół ptaki drapieżne, pierwotnie pełniły role zwiadowców, posłańców i lekkich oddziałów w armiach Czarodziei. Orkowie przyjęli je jako sojuszników i widzą w nich ulubione dzieci Ojca Niebo. Harpie mają bardzo różne cechy, gdyż powstały z tak różnych gatunków jak kruki, orły czy sępy. Te, które osiedliły się na wyspach Pao zostały stworzone z wielu rodzajów tropikalnych drapieżników zamieszkujących wschodnie dżungle, co tłumaczy ich wielobarwne upierzenie.

Tłumaczenie:
Acid Dragon, Kwasowa Grota (www.acidcave.net)
Korekta: Rabican

Fragment pt. „Stronghold book” książki:
„The World of Might & Magic – The Ashan Compendium”
Ubisoft Entertainment, Ospray Publishing, 2012

WIWERNA

Choć Wiwerny przypominają małe Smoki, tak naprawdę są magicznymi bestiami, zrodzonymi w Erze Mitycznej wskutek „mutacji" ogromnych jaszczurów wystawionych na działanie skupisk magii powietrza.

Posiadają duże, nietoperzowe skrzydła i smoczą głowę osadzoną na giętkim, niemal „kocim" ciele pokrytym gadzią łuską. Potrafią przedzierać się przez armie wroga swymi zębiskami i pazurami, lecz najwięcej trwogi wzbudza ich „Burzowe Zionięcie", które jest połączeniem potężnego podmuchu wiatru z iskrzącym się piorunem.

Niektóre plemiona Orków udomowiły Wiwerny i wykorzystują je jako latające wierzchowce. Najczęściej Jeźdźcy Wiwern w walce używają nie tylko swych wierzchowców, ale również jakiegoś rodzaju broni dystansowej (oszczepy, łuk, a czasami mała balista lub duża kusza montowane na siodle Wiwerny).

Na wyspach Pao Wiwerny są nazywane „Pao Kai", co w tłumaczeniu oznacza „Ślepi Sędziowie".

POSŁOWIE

KLANY ORKÓW

Znamy trzy główne rodzaje Orków (stepowi z Ranaaru, wyspiarscy z Pao i pustynni z Sahaaru), lecz Kompendium wspomina też, że nie poznano dotąd zasięgu terenów, na które dotarli. I rzeczywiście, istnieją też mniejsze klany, które uważają się za oddzielne, niezależne grupy. Poznaliśmy co najmniej dwa. Pierwszym jest klan Czarnej Czaszki, który spotkać można na wschód od księstw Wilka i Gryfa. Tamtejsi Orkowie są ciemnoskórzy, ich ciała często są pokryte tatuażami, a czasami mają też dodatkowe kończyny lub nawet głowy. Cechy te wynikają z powtórnej mutacji, jaką przeszli wskutek kontaktu z Kryształami Smoczej Krwi Urgasha. Są jeszcze bardziej zaciekli i krwiożerczy, atakując najczęściej wszystkich, którzy wejdą im w drogę. Pod względem charakteru coraz mniej przypominają swych braci z innych rejonów Ashanu, dla których ważne są wartości niezależności, honoru i dumy, a bardziej podobne są do Demonów, szerzących chaos i zniszczenie.

Drugą z mniejszych grup Orków jest klan Białej Włóczni. Jego członkowie za swój dom obrali tereny wysokogórskie, często pokryte warstwą wiecznego śniegu. Prawdopodobnie ich gruba skóra pomaga im w znoszeniu niskich temperatur. Ze względu na swój styl życia i wygląd czasami są nawet nazywani „Lodowymi Demonami". Zamieszkali na terenie Księstwa Gryfa. Dlaczego tam? Pomimo skomplikowanej i pełnej wrogości historii Świętego Imperium oraz Orków, akurat to konkretne księstwo i ten konkretny klan często walczyły ramię w ramię jako sojusznicy. Za czasów Drugiego Zaćmienia wodzem klanu Białej Włóczni był Kraal. Był on przyjacielem Sławoja, Księcia Gryfa, jego zbrojmistrzem, a także nauczycielem jego pięciorga dzieci. To właśnie książę Sławoj jako pierwszy powitał wędrowny klan Orków na swoich włościach i zapoczątkował tę niecodzienną przyjaźń. Przetrwała ona nawet do czasów po Czwartym Zaćmieniu, gdy to podobną rolę doradcy, zbrojmistrza i przyjaciela Księcia (i późniejszego Imperatora) Ivana pełnił Kente. Orkowie Białej Włóczni pomogli Ivanowi w jego walce o tron. I choć uznali po tym, że „spłacili swój dług" wobec ludzi, nigdy nie byli wobec nich wrodzy. Gdy Ivan został Imperatorem, tereny Białej Włóczni znalazły się na ziemiach nowego Księstwa Kruka, które miało własne powiązania z Orkami. Wydaje się to wręcz „właściwym" obrotem historii.

To jednak nie wszystkie grupy Orków, o których wiemy. Krótko wspomnijmy też o wyspiarskich Orkach z Dzikich Wysp, którzy – w przeciwieństwie do swych braci z wysp Pao po drugiej stronie kontynentu – obrali żywot piratów. To tam, na Dzikim Morzu, swe przygody miał jeden z najsłynniejszych piratów-barbarzyńców, Crag Hack. Inną grupą, o której prawie nic nie wiemy, jest niejaki klan Krwawej Blizny o czerwonawej skórze naznaczonej żarzącymi się bliznami (być może efekt posiadania większej ilości demonicznej krwi).

Grup Orków jest z pewnością jeszcze więcej, a terenów nieprzyjaznych do zamieszkania przez inne frakcje w Ashanie nie brakuje.

ORKOWE MIASTA

Kompendium raz dość niefortunnie wspomina, że Orkowie nie mają żadnych miast. To nie do końca prawda. O ile są rzadkie i czasami mają nawet charakter „wędrowny", to jednak istnieją. Najsłynniejszym z nich jest Taumata-Kunyak, założone przez legendarnego przywódcę Orków, Kunyaka, który poprowadził swój naród ku wolności podczas ich rebelii. Orkowie nie mają jednolitego państwa ani jakiejkolwiek formy władzy centralnej, ale jeśli mieliby mieć stolicę, to byłoby to właśnie Taumata-Kunyak.

Natomiast na Dzikich Wyspach znajduje się Libertalia, będąca „stolicą" Rady Piratów na Ashanie. Jej dokładna lokalizacja nie jest jednak znana (chyba że piratom, oczywiście), co powoduje utrzymywanie dziwnych plotek, na przykład o tym, że miasto to zbudowano w chmurach. Prawda jest jednak prostsza. Każdego roku piraci przenoszą to miasto z wyspy na wyspę.

Do innych miast zaliczają się też chociażby Oyugun, miejsce pielgrzymek szamanów Matki Ziemi; Qutugh, najbardziej wysunięte na wschód miasto Thallanu, gdzie rodzą się najsilniejsze Centaury; czy Bayar, miejsce comiesięcznego słynnego jarmarku Orków, na który zjeżdżają się kupcy z całego kontynentu.

BEHEMOT

Niewiele wiadomo o Behemotach. Te wielkie, gorylopodobne bestie zamieszkują skaliste góry pustyni Sahaar i są bardzo potężne. Ich długie pazury są ostre jak brzytwa i mogą rozszarpać niemal wszystko. Behemoty są też bardzo zwinne jak na tak wielkie stworzenia.

Chyba nikt nie wie, dlaczego postanowiły dołączyć do Orków – włącznie z samymi Orkami. Jedna z orkowych przywódczyń, Imani, natknęła się niegdyś na grupę Behemotów podczas swej kampanii. Gdy poczuły jej zapach, niemal od razu stały się przyjaźnie nastawione do niej i jej podwładnych. Być może miało to jakiś związek z tym, że to właśnie kobieta przewodziła armii silnych stworzeń. Stada Behemotów bowiem również mają charakter matriarchalny i przewodzą im starsze samice. Młodsze osobniki głównie pełnią rolę myśliwych, zaś starsze (zwane Starożytnymi Behemotami) są strażnikami stad.

Acid Dragon