Kodeks Malacatha

Kodeks Malacatha:
Przewodnik najemnika po twierdzach orków

spisała
Amanda Alleia
Najemniczka

„Nikt nie pokona orka".

ie musisz zgadywać, ile razy słyszałam tę przechwałkę w podłych spelunach albo wykrzykiwaną na całe gardło przez innych najemników rozpieranych wewnętrznym ogniem. Faktem jest jednak, że w twierdzach orków słowa te są uważane za prawo. Niewiele jest miejsc, w których pani Alleia powiedziałaby, że „tradycja" i „stare zwyczaje" dają lepszych wojowników, ale w przypadku orków wygląda na to, że wierność przodkom prowadzi do zwycięstwa.

Muszę cofnąć się kilka kroków. Jak twierdzą orkowie, ich twierdze istnieją tak długo jak sama rasa. Najmniejsze z nich to umocnione obozowiska, a największe to potężne fortece. Każdy w obrębie murów twierdzy jest od urodzenia szkolony, by jej bronić. Wszelka broń i zbroje wykuwane są na miejscu, cała zwierzyna łowiona przez wojowników orków jest przynoszona do twierdzy, by wyżywić wszystkich jej mieszkańców.

Orkowie nie przestrzegają żadnych praw poza własnym zbiorem niepisanych zasad nazywanym „Kodeksem Malacatha" na cześć jednego z ich bogów znanego także jako Mauloch. Większość zasad jest prosta - nie kradnij, nie zabijaj, nie atakuj innych bez powodu (chociaż istnieje długa lista wyjątków od tej zasady). Orkowie nie mają jednak w twierdzach więzień dla przestępców. Stosują natomiast krwawy grosz. Albo odpowiednio zapłacisz majątkiem za swoje występki, albo przelejesz tyle krwi, by ofiara była zadowolona. Nie muszę ci zaś chyba przypominać, że w żyłach orków płynie mnóstwo krwi.

Kodeks reguluje również kwestię władzy w twierdzy. Wodzem zostaje zwykle

najmocniejszy samiec, który podejmuje decyzje i stwierdza, czy warunki Kodeksu Malacatha zostały wypełnione. Wszystkie kobiety są albo żonami, albo córkami Wodza, z wyjątkiem szamanki, która zajmuje się sprawami duchowymi i leczeniem. Poważne zatargi załatwiane są krótkimi, lecz brutalnymi walkami, a tych, którzy nie zgadzają się z wodzem, czeka wygnanie z twierdzy i życie pośród nas. Dorastającemu orkowi wmawia się, że musi walczyć o wszystko, że jeśli coś nie jest warte walki, to nie jest godne Kodeksu.

Orkowie w twierdzach nie lubią przybyszów, są przyzwyczajeni do życia we własnym gronie. Pani Alleia wie to wszystko, bo wielu orków opuszcza twierdze i zostaje najemnikami lub żołnierzami, a kilka kufli miodu wystarczy, by zaczęli opowiadać o domu. Podobno czasami członek innej rasy może zostać „bratem krwi" orka i wówczas zamieszkać w twierdzy jako członek klanu, ale nie znam żadnego konkretnego przypadku.

Pomimo wszystkich dziwnych zasad i tradycji na Kodeksie Malacatha wyrosła kultura zawziętych wojowników. Odznaczają się oni skupieniem, które obce jest przeciętnemu najmicie. Nie wahają się dobywać broni i otwarcie rozstrzygać sporów - na tym moim zdaniem polega prawdziwa różnica pomiędzy orkami z twierdz i z miast. Cesarskie prawo pozwala na rozstrzyganie zatargów za pomocą ludzi cesarza, lecz Kodeks Malacatha wymaga własnoręcznego rozwiązywania problemów, co może odpowiadać osobom prowadzącym życie najemnika.

Kodeks Malacatha

FormId	skyrim.esm:07EBC9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	07EBC9
Editor ID	Book1CheapTheCodeofMalacath
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	2
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1202
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.