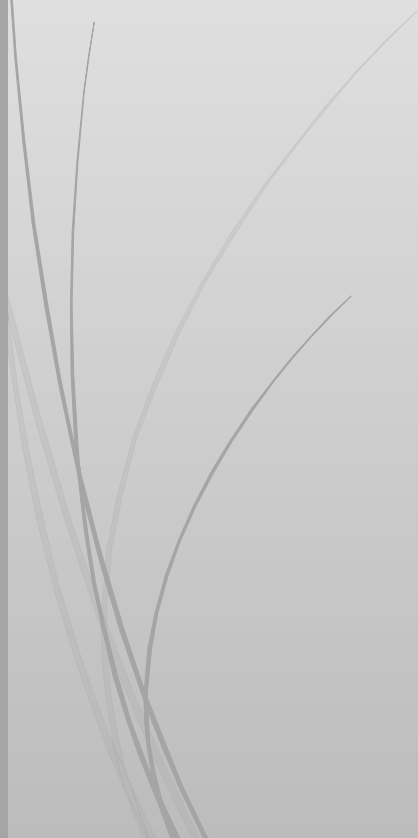


Historia Hiigary

Wstęp do Czasów Końca



Wstęp do Czasów Początku

Hiigarańska historia od roku 9525 GSY do 9625 GSY obejmuje okres powrotu Wygnańców na ich ojczystą planetę aż do wydarzeń znanych jako początek Czasów Końca.

Poniższy tekst jest kroniką wydarzeń mających miejsce po powrocie Hiigaran na ich planetę, pod przewodnictwem i dowództwem Kharan S'Jet. Lata bezpośrednio po lądowaniu były bez wątpienia najtrudniejszymi, jakim Wygnańcy mieli sprostać. Ci, którzy na Hiigarę przybyli w stanie hibernacji, znani jako Śpiący, przekonali się, że świat, w którym się wychowali, Kharak, został zniszczony. Planeta, na którą przybyli, była ich jedyną szansą na przyszłość.

Kolonizacja była powolnym i trudnym procesem. Hiigarańskie klany spodziewały się powrotu do raju, tymczasem zamiast niego zastali zniszczone miasta, zostawione przez Taiidan po śmierci imperatora Riesstiu IV Drugiego. Jednakże Hiigaranie nie mogli wykorzystać wszystkich surowców na odbudowę, zważywszy na obecność rajderów, piratów, ale i Taiidan, wciąż lojalnych swemu upadłemu imperatorowi. Nawet polityczne frakcje, również te zasiadające w Radzie Galaktyki, kłóciły się czy Hiigaranie poradzą sobie z obroną, czy nie będą wymagali pomocy potężniejszej nacji. Wszyscy ci przeciwnicy, polityczni i militarni, nie docenili jednak poświęcenia Hiigaran. Po tak wielkiej stracie i tak wielkim wysiłku nie byli oni przygotowani na porażkę. Stawali twardo przeciwko wszystkim tym, którzy chcieliby odebrać Hiigarę.

Odbudowa

Powoli, lecz konsekwentnie lśniące miasta Hiigary zostały odbudowane. Odkopane biblioteki wypełnione były dokumentami zawierającymi ze szczegółami pradawną historię Hiigaran, ich pochodzenie i przodków. Choć często nieprzeniknione i sprzeczne, bądź sformułowane językiem mitów i legend, dla Kushan stanowiły rewelację. Żyjąc tak długo bez prawdziwej historii, teraz wreszcie mieli dostęp do archiwów przedstawiających wydarzenia nawet sprzed 6000 lat. Dla ludzi żyjących bez własnej historii odkrycie tych danych stanowiło solidną podstawę, na której można było zbudować nową przyszłość.

Co ważniejsze, historia dała Wygnańcom nadzieję. Byli dumnymi ludźmi, z wzniosłą historią. Nie byli już oni Wygnańcami, lecz Hiigaranami. Stawiali czoła niezliczonym próbom i coraz to groźniejszym wrogom, stojąc w obliczu każdego wyzwania zbudowali republikę liczącą w swej świetności prawie 40 planet. Ten rozwój rozpoczął się z chwilą odkrycia technologii hiperprzestrzennej, niemal 4000 lat wcześniej, i trwał aż do Wignania.

Dar Hiperprzestrzeni

Manuskrypty przedstawiły ważną rolę Bentusi w rozprzestrzenieniu tej technologii po całej galaktyce. Zaczęło się to wraz z powstaniem Szlaków Handlowych Pierścienia Zewnętrznego, przemierzających setki zamieszkałych światów i doprowadzających Bentusi do każdego z nich. Posiadając wiedzę znacznie przewyższającą wszystkie napotymane przez nich rasy, mogli oni skorzystać na rozpowszechnianiu ich

mądrości. Z każdą dekadą coraz więcej ras kupowało wiedzę na temat hiperprzestrzeni oraz mapy Szlaków Handlowych, dołączając w ten sposób do Bentusi, jako rasy bez ograniczeń pośród gwiazd.

To, co kiedyś było zbiorowiskiem izolowanych środowisk, z których każde wierzyło, że są jedynymi formami życia w galaktyce, stało się galaktyczną społecznością, wyzwoloną z niewoli podróży podświetlnych, które tak ich ograniczały. Handel, dyskusja i wojna podążały śladem Bentusi. Mieli oni jednak kluczową przewagę nad rasami, z którymi handlowali. Wydawało się, że nie ujawnili oni wszystkich swoich sekretów.

Krótki i Daleki Skok

Podczas gdy wiele ras miało teraz dostęp do hiperprzestrzeni zasięg skoków i potencjał napędu był ograniczony. Pomimo możliwości podróżowania dalej i szybciej niż kiedykolwiek wciąż ograniczała ich moc napędu budowanego według planów Bentusi. Te ograniczenia zdawały się jednak nie dotyczyć samych Bentusi. Byli oni w stanie bez wysiłku przemierzyć całą galaktykę w ciągu chwili – potrafili dokonać Dalekiego Skoku. Wielu rasom udało się dokonać wstecznej inżynierii technologii Krótkiego Skoku, część z nich wprowadziła nawet poprawki i ulepszenia na bazie oryginalnych planów. Ale nawet najlepsi specjaliści zgodnie twierdzili, że Daleki Skok wymaga mocy wykładniczo przewyższającej aktualnie dostępną. Tak więc, pomimo tak wielu ludzi myślących nad tą kwestią, Daleki Skok wciąż pozostał przywilejem Bentusi.

Konflikt ponownie zagraża galaktyce

Gdy tylko pojawiało się widmo wojny natychmiast wkraczali Bentusi. Najeźdźcy byli bezsilni wobec potęgi przybywającego Statku Flagowego Bentusi i otaczającej go floty. Bentusi nigdy pierwsi nie strzelali, byli jednak zdolni zniszczyć całe armady nie odnosząc przy tym niemal żadnych strat. Tak drastyczne środki były rzadko potrzebne, jednakże istniały floty, które stawały do walki z Bentusi. Żadna z nich długo nie walczyła. Bentusi oferowali swoim partnerom handlowym gwarancję pokoju. Pomimo tego zawsze znalazł się ktoś, by toczyć wojnę ze swoimi sąsiadami. Po konfrontacji z przytłaczającą potęgą Bentusi nikt jednak nie był na tyle głupi, by próbować drugi raz.

Prawie 500 lat minęło, gdy Bentusi strzegli pokoju wśród tysiąca ras, z którymi handlowali. Jednakże wraz z rozwojem komunikacji i dyplomacji między planetami przyszedł gniew. Bentusi nie powinni, jak wielu mówiło, mieć prawa dyktować swoich żądań całej galaktyce. Powoli gniew narastał i z czasem zyskał skupienie.

Powstanie

Informacja o tym kto był przywódcą rewolucji i jak precyzyjnie koordynował tak rozległe powstanie zaginęła z upływem czasu. W ciągu kilku godzin w całej galaktyce wybuchło tysiące wojen, rozprzestrzeniających się na obszarze całych Szlaków Handlowych. Bentusi byli praktycznie niezwyciężeni i mogli przemierzyć galaktykę w ciągu chwili, ale nawet oni nie byli w stanie pojawić się wszędzie jednocześnie. Ich największa siła okazała się największą słabością. Niektórzy przypuszczali, że

Bentusi posiadają wiele flot, każda z Okrętem-Przystanią na czele. Istniał jednak tylko jeden Okręt-Przystań i kiedy wojna objęła całą galaktykę Bentusi zawiedli.

Wobec wybuchu wojny w całej galaktyce w setkach miejsc jednocześnie, Bentusi nie mogli zrobić nic poza pomocą w tylu przypadkach na ile mogli pomóc i czekaniem na nieuchronny koniec walk. Kiedy chaos w końcu zanikł wiele światów było podbitych. Tam, gdzie kiedyś było wiele małych państw, teraz stały wielkie imperia rozpościerające się na wiele światów. Pośród tych imperiów byli również Hiigaranie, których flota wojenna łatwo pokonała obronę sąsiednich planet i pozostawiła je na łaskę Diamidu, rady rządzącej Hiigarą.

Powstanie Rady Galaktycznej

Nowe imperia były w stanie przeciwstawić się Bentusi i wyrzucić na nich nacisk, co było niemożliwe dla pojedynczych planet. Mogąc zakłócać przebieg Szlaków Handlowych, co umiejętnie demonstrowano, zmusili Bentusi, by ci przyzwolili im na autonomię. Byli i tacy, którzy twierdzili, że to zawsze było zamysłem Bentusi, oczekiwali oni tylko dowodu na gotowość do niepodległości. Bez względu na to, poszczególne światy utrzymywały, że kolektyw władców (wiele z nich będących, ironicznie, dyktaturami w działaniu, jeśli nie w nazwie) będzie lepiej decydował o ich losach niż dyktatura nałożona przez Bentusi. Tak poprzez próby rewolucji, anarchii i otwartej wojny powstała Rada Galaktyki, a Hiigaranie byli jednymi z jej założycieli.

W Radzie zasiadali również Taiidanie, już zaangażowani w szereg sporów z Hiigaranami. Obie rasy, zlokalizowane w tej samej części kosmosu, zbudowały swe imperia asymilując światy bezpośrednio im przyległe. Na granicznych planetach wciąż trwała wojna na orbicie i na ziemi. Przynależność tych planet była jedną z pierwszych spraw rozpatrywanych przed Radą, która przyznała je Taiidanom. Wyszło jednak na jaw, że taiidańscy reprezentanci zastraszali, przekupywali, a nawet organizowali zamachy na członków Rady, by przyjąć sporne planety. Co gorsza, wyznaczona została strefa obejmująca 30 lat świetlnych, do której flota hiigarańska nie mogła zbliżyć się bez poważnych represji ze strony Rady.

Znaleziono Drugi Rdzeń

Gdyby okoliczności różniły się, Hiigaranie byliby bezsilni wobec edyktów Rady. Jednakże eksploracja wielu nieznanych sektorów Wielkiego Pustkowia pozwoliła odkryć artefakt, który okazał się być najbardziej znaczącym odkryciem w historii Hiigary. Rdzeń Hiperprzestrzeni został znaleziony, zamknięty w kryształowej sekcji rozbitego statku kosmicznego wielkich rozmiarów. Rdzeń pomógł Hiigaranom zemścić się na Taiidanach i odebrać im planety, które uważali za prawnie im należne, choć ostatecznie przypieczętowało to ich los jako Wygnańców.

Z czasem odkryli oni tajemnice Rdzenia, równie potężnego jak ten używany przez Bentusi. Po dogłębnym zbadaniu i przeprojektowaniu zewnętrznych struktur Rdzenia, został on zamontowany w nowo wybudowanym Statku Flagowym, nazwanym Gniewem Sajuuka. Ten jeden statek miał większą siłę ognia niż każdy inny statek w Hiigarańskiej Flocie. A to, połączone z możliwością Dalekiego Skoku,

przedstawiało potęgę potrzebną by zmiażdżyć Imperium Taiidan i zapewnić Hiigaranom nieograniczoną wolność, nieporównywalną z nikim innym niż Bentusi.

Uwolniona potęga

Zważając na przykład Bentusi każdy statek w Hiigarańskiej Flocie został odwołany i przeorganizowany w jedną, masywną flotę. Wiedząc, że znaczna część taiidańskiej floty stacjonuje w gotowości w pobliżu hiigarańskich granic, Hiigaranie wykorzystali przewagę Dalekiego Skoku i zaatakowali głęboko za liniami wroga. Mogąc atakować taiidańskie patrole i garnizony całą swoją flotą, a potem szybko przemieścić się na nową pozycję, Hiigaranie pokonali każdy opór, jaki napotkali. Nim pierwsze raporty o zniszczeniach dotarły na Taiidan, ojczystej planety Taiidan, siedziby Imperatora i Pałacu Imperialnego, Hiigarańska Flota znalazła się gotowości na orbicie planety.

Taiidańska Elitarna Gwardia, wiedząc, że nie wytrzymają długo przeciwko takiej potędze, stanęła do walki, licząc, że powstrzymają przeciwnika na tyle długo, by przybyły posiłki. Wraz z usunięciem ostatniej przeszkody hiigarańska flota zajęła pozycję na wysokiej orbicie i rozpoczęła bombardowanie planetarne. Atak zaplanowano z chirurgiczną precyzją, by upewnić się, że Taiidanie nie będą mogli przeprowadzić kontrataku. Przez cały dzień na Pałac Imperialny i wszystkie militarne fabryki na powierzchni spadały bomby. Szczęśliwi, że zagrożenie ze strony Taiidan zostało zneutralizowane, Hiigaranie odlecieli. Od wylotu z Hiigary do powrotu floty minęło zaledwie 67 godzin.

Niemożliwa decyzja

Wynik tego działania i potencjalne represje ze strony Rady były wyczerpująco przedyskutowane przez Diamid zanim atak nastąpił. Po długiej debacie uznano, że niestosowanie się do rozkazów Rady pozostało jedyną opcją dla Hiigaran. Gdyby Taiidanom pozwolono na zatrzymanie planet, które zagarnęli, wkrótce naruszyliby oni światy położone w głębszych terytoriach hiigarańskich – jeśli nie siłą, to wpływem ekonomicznym. Byłoby kwestią czasu gdy Hiigara stała się tylko kolejną służalczą planetą pod przywództwem Imperium Taiidańskiego.

Powolna asymilacja została uznana za niedopuszczalną, zwłaszcza biorąc pod uwagę surowe ograniczenia nałożone przez Radę na militarny rozwój Hiigary. Stało się jasne, że działania muszą być podjęte natychmiast, w przeciwnym wypadku skończyłaby się wspanią historia imperium, jako przypis do przyszłości. Antyczny rdzeń musiał być przyniesiony im wolą samego Sajuuka, i to jego życzeniem było, by Hiigara wykorzystała przewagę, jaką jej dano, aby wydrzeć Taiidanom zwycięstwo, gdy się tego zupełnie nie spodziewali.

Atak zakończył się sukcesem większym, niż spodziewali się tego nawet najbardziej optymistyczni generałowie, tymczasem Hiigaranie czekali na nieuchronną reakcję Rady Galaktycznej. Rada była znana z powolnego podejmowania decyzji, co wykorzystał Diamid w obliczeniach. Zważywszy na normalne ramy czasowe Rady, Hiigara miałaby czas na transport floty na granice Imperium i odzyskanie światów, które prawowicie im się należały, stawiając Radę przed faktem dokonanym, którego nie można by już było

odwrócić. Niespodziewanie, Rada pracowała szybciej niż ktokolwiek się spodziewał i w ciągu dni po powrocie Gniewu Sajuuka wydany został początkowy edykt. Hiigaranie mieli zwrócić Rdzeń na przechowanie Radzie, wycofać się z zajętych światów i opuścić wszystkie militarne jednostki w obszarze strefy zamkniętej. Dalsze decyzje, jak również przyszły los Rdzenia i floty zostaną podjęte w normalnym tempie Rady. Hiigara miała 24 godziny na wykonanie żądań, w przeciwnym wypadku podjęte zostaną najostrzejsze konsekwencje.

Debate rozpoczęła się na nadzwyczajnym posiedzeniu Diamidu, ale jeden fakt pozostawał jasny. Chwała Hiigarańskiej Floty, połączona z potęgą Dalekiego Skoku, dała im niepowstrzymaną przewagę przeciwko każdemu przeciwnikowi na tyle głupiemu, by się z nimi mierzyć. Nic nie mogło się równać z Hiigara, prócz jednego.

Honor ponad wszystko

W sprawie Bentusi słowa Malketha LiirHra z klanu Kiith-Sa, wraz z jego przedstawicielami w radzie, zostały tego dnia zachowane:

Jesteśmy ludźmi wykutymi w ogniu wojny, konfliktu i śmierci. Tam, gdzie inni widzą dumę, my widzimy tylko obowiązki. Tam, gdzie najeźdźcy widzą słabość, my widzimy honor. Jako indywidualiści idziemy na wojnę, wracamy jako rodzina, Hiigaranie, Kiith. Wybór przed radą Diamidu jest wyborem między wojną, a poddaniem. Nasz wróg posiada każdą zaletę, którą my mamy i setki lat więcej doświadczenia dzierżąc potęgę ich rdzenia. Mają wsparcie Galaktycznej Rady, kiedy my walczymy samotnie. Nie możesz uznać swojego ducha za sprawdzonego w walce, jeśli walczysz tylko tam, gdzie zwycięstwo jest pewne. Wielu ludzi chce teraz zawrócić na myśl o trudach, jakie przyjdzie nam przeżyć w walce z Bentusi. Stoimy na krawędzi naszej przyszłości z tylko jednym pytaniem. Będziemy zapamiętani jako Hiigaranie, czy pogrążymy się w piaskach czasu?

Ewentualna decyzja była dla Diamidu jasna. Gdy nadszedł ostateczny termin wysłano Radzie wiadomość, że Hiigaranie zgadzają się na jej warunki. Ich flota zostanie opuszczona w obszarze zamkniętej strefy, a Rdzeń będzie przekazany Radzie, z jednym tylko zastrzeżeniem. Hiigaranie nikomu nie ufali na tyle, by powierzyć mu Rdzeń, z wyjątkiem Bentusi. Rdzeń może zostać przekazany tylko na ich Okręt-Przystań i nikogo więcej.

Ulga była wyczuwalna wśród członków Rady. Wydawało się, że perspektywa wojny została zażegnana. Ale Hiigaranie nie mieli zamiaru wypełnić swojej obietnicy. Gdy Okręt-Przystań Bentusi przybył do strefy zamkniętej, Bentusi zastali całą Flotę Hiigarańską jak mogłoby się wydawać opuszczoną. Gniew Sajuuka spoczywał w jej centrum, z otwartą komorą i Rdzeniem gotowym do przejęcia.

Jednak obserwując przybycie Bentusi i ich brak eskorty, Hiigaranie przystąpili do działania. Uruchamiając wszystkie systemy flota ruszyła i strzelała w kierunku Bentusi z każdej strony, zanim ci zdążyli zareagować. Pierwsza salwa roztrzaskała obudowę Rdzenia Hiperprzestrzeni Bentusi. Ten odważny i

zdecydowany krok, gdyby udało się wyłączyć Rdzeń, mógł w ułamku sekundy zmienić przyszłość Hiigaran. Jednak nie docenili oni możliwości, doświadczenia i szybkości Bentusi.

Kontratak Bentusi

Natychmiast przystępując do akcji, z doków Okrętu-Przystani zaczęły startować małe, ale potężne, gotowe do walki jednostki, podczas gdy moc Rdzenia ściągnęła resztę floty z okolicznych patroli w środek walki przed nimi. Osłony i pola obronne zostały podniesione gdy grawitacja wokół Bentusa wzrosła wielokrotnie w ciągu sekund. Hiigarański admirał patrzył w szoku i z przerażeniem jak jego flota rozpadała się na wszystkich frontach pod naciskiem przytłaczającego doświadczenia i technologii Bentusi. To, co chwilę wcześniej wydawało się być podręcznikowym zwycięstwem szybko przerodziło się w ogromną klęskę.

Jak w bitwie, w której brali udział, Bentusi zaoferowali przeciwnikowi możliwość poddania. Ale nawet w obliczu niemożliwego, Hiigaranie dalej walczyli. Gniew Sajuuka latał między walczącymi jednostkami, znikając co chwilę w hiperprzestrzeni, by wspomóc hiigarańskie siły tam, gdzie było to potrzebne, ale Okręt-Przystań wymanewrowywał każdy atak. Po wielu godzinach ciężkiej, krwawej walki, z Hiigarańskiej Floty nie zostało nic poza złomem i ich Statkiem Flagowym. Jeszcze raz Bentusi zaproponowali możliwość poddania i znów spotkali się z odmową. Chcąc upewnić się, że Rdzeń nie zostanie uszkodzony, zniszczyli oni silniki Gniewu Sajuuka i rozpoczęli manewr dokowania.

Desperacka ucieczka

Jednak dowódca miał przygotowany plan awaryjny. Ręcznie wyłączając zabezpieczenia napędu, wyznaczył on kurs na powierzchnię hiigarańskiego księżycy. Skok tak blisko pola grawitacyjnego był niemal pewnym samobójstwem, wiedział jednak, że Bentusi podążą za nimi jakkolwiek kurs wyznaczy. Widząc unicestwienie floty, którą dumnie dowodził, nie mógł tego przeżyć i zachować swój honor. Nawet jeśli manewr zakończy się zniszczeniem okrętu, Diamid został powiadomiony o zamiarze dowódcy i wiedział, gdzie szukać Rdzenia. Być może przyszłość zostanie wydobyta z wraku teraźniejszości.

Konsekwencje

W wyniku zdecydowanej porażki Hiigaran Rada zdecydowała przyznać Hiigarzę wolność, pod warunkiem, że nigdy więcej nie będą przygotowywać się do wojny i nie zwrócą się przeciwko innym. Z flotą zniszczoną, a Rdzeniem zgubionym (tak się przynajmniej wydawało) nie przedstawiali oni żadnego zagrożenia. Dalsze sankcje uznano za niepotrzebne, jako że Hiigara została pokonana przez własną głupotę i pychę.

Wyrzuty sumienia Bentusi były nie mniejsze niż Hiigaran. Istnieli oni tak długo, sami wśród tylu ras, prawdziwie nieograniczeni, mając potęgę większą niż ktokolwiek inny. Po tak wielu latach znaleźli w końcu równego sobie, albo tak się wydawało. Teraz byli odpowiedzialni za zabranie tej potęgi Hiigaranom za zbrodnie, choć z pewnością poważne, wynikłe z niedojrzałości. Oni również popełniali błędy, a ich historia pełna jest dawnych przypadków nadużyć mocy, którą im dano. Jeśli istniałaby

starsza rasa zdolna do Dalekiego Skoku na początku ekspansji Bentusi, mogliby oni znaleźć się w podobnej sytuacji, w której teraz utknęli Hiigarianie. Wśród Bentusi nastał czas formalnej żałoby, a kiedy się skończył każdy statek Bentusi został rozbrojony i zdemilitaryzowany. Ich obwieszczenie przed Radą było jednym z ostatnich wpisów w zapisach Rady przetrwałych w archiwach Hiigary. Wydarzenia po nim zostały w większości scalone z wielu źródeł, wielu znacznie mniej formalnych od zapisów Rady.

Wycofamy nasze militarne wsparcie z Rady, którą niegdyś utworzyliśmy. Nigdy więcej Bentusi nie wezmą udziału w wojnie dla sprawy pokoju. Związujemy sobie ręce przed połączonymi światami. Pozostaniemy, jeśli pozwolicie, członkami Rady, nie mniej, nie więcej niż ktokolwiek inny. Niech nowa era pokoju nastanie bez naszego wpływu.

Nie ma trwałego pokoju

Pokój, na którego istnienie nadzieję mieli Bentusi, nie trwał długo. Bez przewodniej ręki swego imperatora Taiidanie pogrążyli się w chaosie. Jedyną pozostałością ich niegdyś przerażającej marynarki była flota stacjonująca na granicy hiigarańskiej, dowodzona przez admirała Riesstiu. Bez imperatora prowadzącego działania, Riesstiu obwołał się jedynym dowódcą Taiidańskiej Marynarki. Postrzegając go jako bohatera za sprawę jego odwagi i strategii w dawnych walkach, Taiidanie niemal jednogłośnie poparli jego deklarację. Było to jednak tylko formalnością, jako że już był dowódcą sił granicznych, które po brutalnej inwazji Hiigaran pozostały jedynymi oddziałami Marynarki. Powszechnie uważano, że potrzebny jest decydujący i nieugięty przywódca, a w takich okolicznościach admirał był uważany za idealnego władcę.

Bezkompromisowy w obliczu trudnych decyzji i niedotknięty żadną oznaką miłosierdzia, w czasach pokoju byłoby to oglądane z podejrzeniem. Ale zniszczenie Pałacu Imperialnego wstrząsnęło Taiidanami, i na każdym rogu słychać było żądanie zemsty. Po zdemilitaryzowaniu Bentusi Riesstiu wiedział, że nadeszła jego szansa.

Taiidańska ofensywa przeciwko Hiigarańskiemu Imperium posuwała się szybko, niszcząc wszelkie małe siły obronne, które napotkała na drodze do ostatecznego przeznaczenia. Każdej napotkanej planecie proponowano przyłączenie się do Imperium Taiidańskiego, a te, które odmawiały, unicestwiano. Taiidanie wynaleźli broń zdolną usunąć z powierzchni planety wszelkie oznaki życia i byli jednocześnie gotowi i chętni na użycie jej przeciwko tym, którzy zabili Imperatora.

Przerażająca zemsta

Pierwsza planeta, która odmówiła przejęcia, posłużyła za doskonały przykład. Setki milionów istnień zginęło bez ostrzeżenia, jako zemsta za zbrodnię, której nie dokonali. Po tym wydarzeniu kilka innych planet odrzuciło ofertę sojuszu z Taiidanami. Niezależnie od uległości, wiele światów zostało zrównanych z ziemią. Niektóre, jak twierdził admirał, uległy zbyt łatwo i mogły stanowić niegodnych zaufania sojuszników. Inni byli zbyt niechętni, więc prawdopodobnie nadal byli lojalni wobec Hiigary. Więcej ludzi zginęło podczas zemsty Riesstiu niż we wszystkich walkach od czasów utworzenia Szlaków Handlowych

Pierścienia Zewnętrznego. Rada groziła sankcjami, ale Riesstiu nie przejmował się nimi. Taiidanie byli Imperium bez imperatora, a sankcje miały na nich mały wpływ, biorąc pod uwagę ich kompletny brak struktury i hierarchii.

Żądania Taiidan

Żądania admirała były proste. Wszystkie hiigarańskie światy miały teraz należeć do Imperium Taiidan. Hiigara stanie się nową siedzibą Pałacu Imperialnego, zważywszy na jej zasoby i infrastrukturę mogące zastąpić te zniszczone na Taiidanie. Każdy rodzimym Hiigaranin zostanie zgładzony lub wzięty do niewoli, zależnie od jego roli w zniszczeniach dokonanych na taiidańskiej ojczyźnie.

Pomimo wielu prób znalezienia kompromisu podejmowanych przez Diamid, admirał nie ugiął się ani trochę. Duch Hiigaran był tak rozbity po stracie floty i Rdzenia, że byliby oni w stanie zaakceptować utratę swojego imperium, nawet okupację planety, ale niewola była zbyt gorzką pigułką do przełknięcia nawet dla najbardziej przygnębionych Hiigaran. Poddając się zagładzie przygotowywali się na swój koniec.

Wygnanie

Jednak Bentusi, wstydząc się swojego udziału w upadku Hiigary, kontynuowali negocjacje i ostatecznie znaleźli rozwiązanie akceptowane przez Radę, Taiidan, Riesstiu i samych Hiigaran. Hiigaranie od tej chwili mieli miesiąc czasu na ewakuację populacji na statki podświetlne lecące na skraj galaktyki. Każdy pozostały miał być wtrącony do niewoli lub zgładzony, ale ci, którzy zaakceptowali kompromis zaaranżowany przez Bentusi, mieli zostać wysłani na zamieszkałą, pustynną planetę, daleko poza ustalonymi szlakami handlowymi. Tam mieli zacząć nowe życie, pod warunkiem, że już nigdy nie opracują technologii Dalekiego Skoku. Jeśli zaryzykują ucieczkę przy użyciu teraz zaginionego Rdzenia lub jakiegokolwiek innego, zostaną zgładzeni.

Rada Diamidu szybko podjęła decyzję. Mając do wyboru śmierć lub wygnanie, klan Kiith-Sa zdecydowanie opowiedział się za możliwością przeżycia, niezależnie od tego jak ciężkie nowe życie miałoby być.

Tak więc wszyscy zdolni do transportu Hiigaranie zostali wygnani na pustynny świat Kharak, niosąc ze sobą tylko najmniejsze ze zwyczajów. Rdzeń Hiperprzestrzeni, najpotężniejszy artefakt w posiadaniu Hiigaran i równy z tym posiadanym przez Bentusi, został wydobyty z powierzchni księżyca i przemieniony na pokład statku niosącego ich na wygnanie. Mieli nadzieję, że pewnego dnia ich potomkowie będą mieli szansę na odzyskanie swojego domu i imperium. Nawet w najgorszej sytuacji Hiigaranie zachowali godność i zabrali ze sobą nadzieję na przyszłość pomimo niebezpieczeństwa, jakie niosło ze sobą zabranie Rdzenia. I tak na pokładach podświetlnych transportowców Hiigaranie zobaczyli znikającą z ich oczu na zawsze Hiigarę.

Życie na Kharak

Przez 3000 lat przeżytych na Kharak Hiigara stała się legendą, a z czasem nawet legenda uległa zapomnieniu. Wszystko to zmieniło się, kiedy satelita odkrył antyczny statek kosmiczny, zakopany pod piaskami pustyni. Wewnątrz leżał Kamień Przewodni i słowo „Hiigara”, dom, wyryte na jego powierzchni. Ale to nie jedyne z odkryć, głęboko pod ruinami leżał starożytny Rdzeń Hiperprzestrzeni. Kiedyś doprowadzając ich do wygnania, teraz miał pomóc im wrócić do domu.

Plany Rdzenia zostały uwzględnione i rozbudowane, jak przynajmniej przypuszczali Hiigaranie. W rzeczywistości sam Rdzeń pozostał sercem napędu Statku Matki. Tylko moduły zewnętrzne zostały rozbudowane, aby wytrzymać obciążenie towarzyszące podróży statku tej klasy w hiperprzestrzeni. Moduły te, niegdyś doskonale sprawdzające się na pokładzie Gniewu Sajuuka, teraz nie nadawały się do użytku ze względu na znacznie niższą sprawność energetyczną technologii po Wygnaniu.

Pomimo zabrania ze sobą Rdzenia Hiigaranie nie mieli pojęcia o jego mocy ani prawdziwym pochodzeniu, aż do 40 lat po powrocie na Hiigarę, kiedy pierwsze dokumenty wyjaśniające jego historię zostały odkryte. Towarzyszące im dokumenty były kolekcją planów oraz schematów, zaskakująco podobnych do tych narysowanych tysiące lat później przez inżynierów, którzy zbudowali Statek Matkę.

Jednak po dalszym zagłębianiu się w archiwach odkryto, że Rdzeń nie był tylko przyczyną Wygnania Hiigaran i ich powrotu. W wielu archiwach zanotowano, że Rdzenie posiadane przez Hiigaran i Bentusi reprezentowały dwa z trzech potężnych artefaktów, datowanych daleko poza zasięgiem historii.

Błogosławieństwo i przekleństwo

Dane różniły się w zależności od źródła. Z jednych wynikało, że Rdzenie są darem od Sajuuka, Wielkiego Stwórcy, dla jego dzieci. Inne sugerowały, że Rdzenie wykuto w tym samym czasie co wszechświat, w tej samej kuźni, w której Sajuuk wykuł niebo. Jeszcze więcej domniemało, że Rdzenie pochodzą z czasów sprzed czasu, kiedy to bogowie podróżowali pośród gwiazd w poszukiwaniu ras, których obdarzyli zdolnością odczuwania ich obecności. Bardziej przyziemna, ale wspomniana w wielu kluczowych źródłach, była możliwość, że są one jedynie pozostałościami imperium, które upadło setki tysięcy lat temu.

Ale wszystkie źródła, choć różniące się w tak wielu aspektach, co do jednego były zgodne. Kiedy trzeci z wielkich rdzeni zostanie odnaleziony, będzie to początek Czasów Końca. Dzieci Sajuuka staną przed sądem ostatecznym, i tylko Sajuuk-Khar, naród wybrany, pozostanie niezmieniony Jego Ręką.

Matka nowej ery Hiigary

Debata na temat tego co zrobić z antycznym rdzeniem toczyła się w Diamidzie przez wiele lat po powrocie na Hiigarę. Klany Nabaal i Maanan opowiadały się za przywróceniem Rdzenia do aktywnego działania, natomiast Kiith Soban i Somtaaw twierdziły, że przeszłość lepiej zostawić pogrzebaną. Jednak w rzeczywistości wszyscy czekali na werdykt jednego klanu.

Ostatecznie decyzja nie należała do klanu S'Jet, ale do jego najbardziej honorowego i respektowanego członka, Karan S'Jet. Jako pionierka interfejsu neuralnego, który umożliwił podróż Statku Matki, oraz jako przywódca podczas powrotu, jej opinia była bez wątpienia najbardziej szanowana na Hiigarze. Tym bardziej, że tak rzadko wydawana, a nawet wtedy tylko w sprawach najpoważniejszych. Nie było wątpliwości, że jako kogoś tak związanego z historią i technologią Rdzeni, opinia Karan będzie miała decydujący wpływ na Diamid.

Połączenie ze Statkiem Matką na zawsze odmieniło Karan. Lata od powrotu na Hiigarę nie pozostawiły śladów na jej rysach, nie straciła też swojej ostrości i przenikliwej inteligencji, które pozwoliły jej zarówno stworzyć interfejs neuronowy, jak również poprowadzić Statek Matkę przez próby podczas podróży na Hiigarę.

Jednak Karan wycofała się z jakiegokolwiek udziału w rządzie niemal natychmiast po przybyciu na Hiigarę. Choć nigdy nie sprecyzowała swoich powodów, nie pozostawiła ona wątpliwości, że połączenie z Rdzeniem zmieniło sposób, w który postrzegała zarówno świat jak i gwiazdy. Już uważana była za wybawcę, a jej oddalenie się od sfery publicznej umocniło jej status jako enigmatycznego mesjasza, a kult jednostki, który już zaczął się wokół niej tworzyć, szybko narastał. Różne grupy oferowały wgląd w każde jej słowo, a ikony przedstawiające ją połączoną na mostku Statku Matki sprzedawano w każdym zakątku Hiigary.

Rdzeń w spoczynku

W sprawie antycznego rdzenia Karan przedstawiła rzadką opinię, przedstawiając ją w najprostszych słowach. Rdzeń, niezależnie od mocy, jaką oferował, powinien raczej zostać pozostawiony jako publicznie dostępny pomnik prób i zwycięstw Hiigaran oraz zagadek, które wciąż trzeba rozwikłać, a nie wprowadzony do czynnej służby. Ostatecznie, choć dałoby to nieograniczone możliwości podróżowania hiigarańskich flot, to wolność ta odwróciłaby tylko uwagę od obecnych obowiązków. Podczas procesu odbudowy ludność hiigarańska wciąż była ledwo wystarczająca do ochrony najbliższej przestrzeni, nie mówiąc już o bezpieczniejszej podróży przez galaktykę.

Podążając za jej życzeniem utworzono muzeum w Assaam Kiith'sid, gdzie swą siedzibę miał również rząd planetarny. Tam Rdzeń, jego historia i znaczenie były publicznie dostępne dla każdego, kto zechciał go zobaczyć. Dla wielu była to pierwsza okazja, aby zobaczyć narzędzie ich zbawienia, a także by zastanowić się nad jego rolą w ich Wygnaniu. Zawierając także artefakty zabrane przez Hiigaran z Kharak i wiele nowych odkrytych na Hiigarze, muzeum odzwierciedlało przeszłość, teraźniejszość i przyszłość Hiigaran.

Wrogowie starzy i nowi

Odbudowa Hiigary nadal trwała, a sprawa Rdzenia nie została jeszcze rozstrzygnięta. Do Hiigary wkrótce zaczęły docierać pogłoski o narastającym konflikcie na Wschodnich Obrzeżach, rozdartej wojną strefie ciągle nękanej przez siły z Pogranicza Vaygr. Jednakże charakter konfliktu niedawno uległ zmianie. Tam,

gdzie wcześniej małe, niezorganizowane grupy partyzantów przypuszczały ataki na pograniczu, teraz przyszedł z ogromną siłą, bezlitośnie posuwając się naprzód.

Maakan i Sajuuk-Khar

Wydawało się, że nowy władca przejął kontrolę nad niezależnymi plemionami Vaygrów i resztkami Taiidan i zjednoczył ich pod jednym sztandarem. Choć znano jedynie jego imię, Maakan, jego postęp nie mógł być dalej ignorowany. To, co przez setki lat było tylko uciążliwe, stało się czymś zupełnie innym, świętą krucjatą z Hiigary jako celem.

Pod rządami Maakana Vaygrowie posuwali się naprzód z niespotykaną siłą, szybkością i liczebnością. Planety upadały pod jego siły, ograbione ze wszystkich zasobów i pozostawione jałowe. Zasoby te posłużyły do wzmocnienia rosnącej floty wojennej i miały przynieść Maakanowi jeszcze więcej triumfalnych zwycięstw.

Analiza ruchów Maakana pozwalała tylko na jeden wniosek. Zmierzał wprost w kierunku Hiigary, po drodze zbierając flotę największą od czasów Wygnania. Ponadto szybkość i sposób w jaki się poruszał miały mrozące krew w żyłach implikacje. Trzeci Rdzeń, istniejący w mitach i przepowiedni, został odnaleziony i znajdował się w jego rękach.

Jego poddani czcili go jako Sajuuk-Khar, Wybrańca przepowiedzianego przez proroctwo, prowadzącego swój lud ku podbojom i zbawieniu. Nie tylko zjednoczył Vaygrów, on dał im przyczynę, marzenie i powód do walki. Szybko stało się jasne, że Wschodnie Obrzeża, do tej pory bezpieczny bufor przed najazdami Vaygrów, nie wytrzymał w najlepszym wypadku dłużej niż kilka miesięcy pod atakiem nowo zorganizowanej hordy.

Jak fala szarańczy siły Maakana posuwały się niepowstrzymanie naprzód, pozornie bez innego celu niż tylko niszczenie wszystkiego, co przed nimi. Tylko składając ze sobą raporty niedobitków, którym udało się uciec, w końcu sprawa stała się jasna.

Przybycie Vaygrów postrzępiło również Radę Galaktyki, a ich najazdy rozpoczęły serię starć granicznych, które szybko rozprzestrzeniły się jak pożar. W ciągu kilku krótkich lat cały Pierścień Wewnętrzny pogrążył się w wojnie. Wielu błagało Bentusi o interwencję, ale oni obserwowali wszystko z dystansu. Losy Pierścienia Wewnętrznego nie podlegały ich decyzjom. W trakcie rozprzestrzeniającej się wojny i wysokiego napięcia Rada Galaktyki pękła, a instytucja, która trwała przez tysiąclecia, upadła.

Znów Diamid spojrzał na Karan w poszukiwaniu rady, a tym razem zaleciła ona próbę reaktywacji starożytnego rdzenia. Jednak jeśli miało się to stać, miała ona jedno żądanie. Ponownie chciała być podłączona do Rdzenia poprzez jej łącza nerwowe. W jej słowach: *„Nie prowadziłam moich ludzi do domu, by teraz pozwolić na ich zniszczenie. Jeśli nadszedł czas by bronić Hiigary, muszę to uczynić. Nie jest to ani obowiązek, ani zobowiązanie, które mnie prowadzi; to jest to, co musi być.”*

Diamid próbował przekonać Karan do rozważenia swojej decyzji, tłumacząc, że jest wiele innych osób, bardziej się nadających, lepiej wyszkolonych i posiadających te same łącza, które kiedyś czyniły Karan wyjątkową. Setki statków zdolnych do skoku hiperprzestrzennego zostały zbudowane odkąd Karan doprowadziła pierwszy Statek-Matkę na Hiigarę, poczyniono również postępy technologiczne i techniczne. Co ważniejsze, Karan miała duże znaczenie dla mieszkańców Hiigary, zarówno jako skupienie wiary jak i figurant. Jednak Karan nie dała się przekonać. Jeśli rdzeń miał zostać aktywowany z flotą Maakana u bram, jej umysł miał znaleźć się na czele. Tak więc gdy w Tanis rozpoczęła się budowa nowego statku-matki, Dumy Hiigary, Karan nadzorowała ostatnie elementy i testy, wraz ze starożytnym rdzeniem, który miał być zainstalowany wewnątrz statku. Jej umysł miał prowadzić statek w nadchodzącym czasie, bo zrozumiała, co znaczy obecność Maakana i Rdzeń w jego posiadaniu.

Rozpoczęły się Czasy Końca.