

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi - Mieszkańcy Barsawii tom II



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: Amala
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 147
Rozdzielczość...: 2340x3350
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1999
Data release'u...: 2007.09.06

Opis:

Podręcznik dodatkowy do systemu Earthdawn. Osiem ras Dawców Imion to serce i dusza świata Przebudzenia Ziemi. Ich przedstawiciele łączy wiele wspólnych doświadczeń i wierzeń, dzieli zaś kultura i tradycja. Każda rasa jest jedyna w swoim rodzaju... Jest to tom II.

Info :

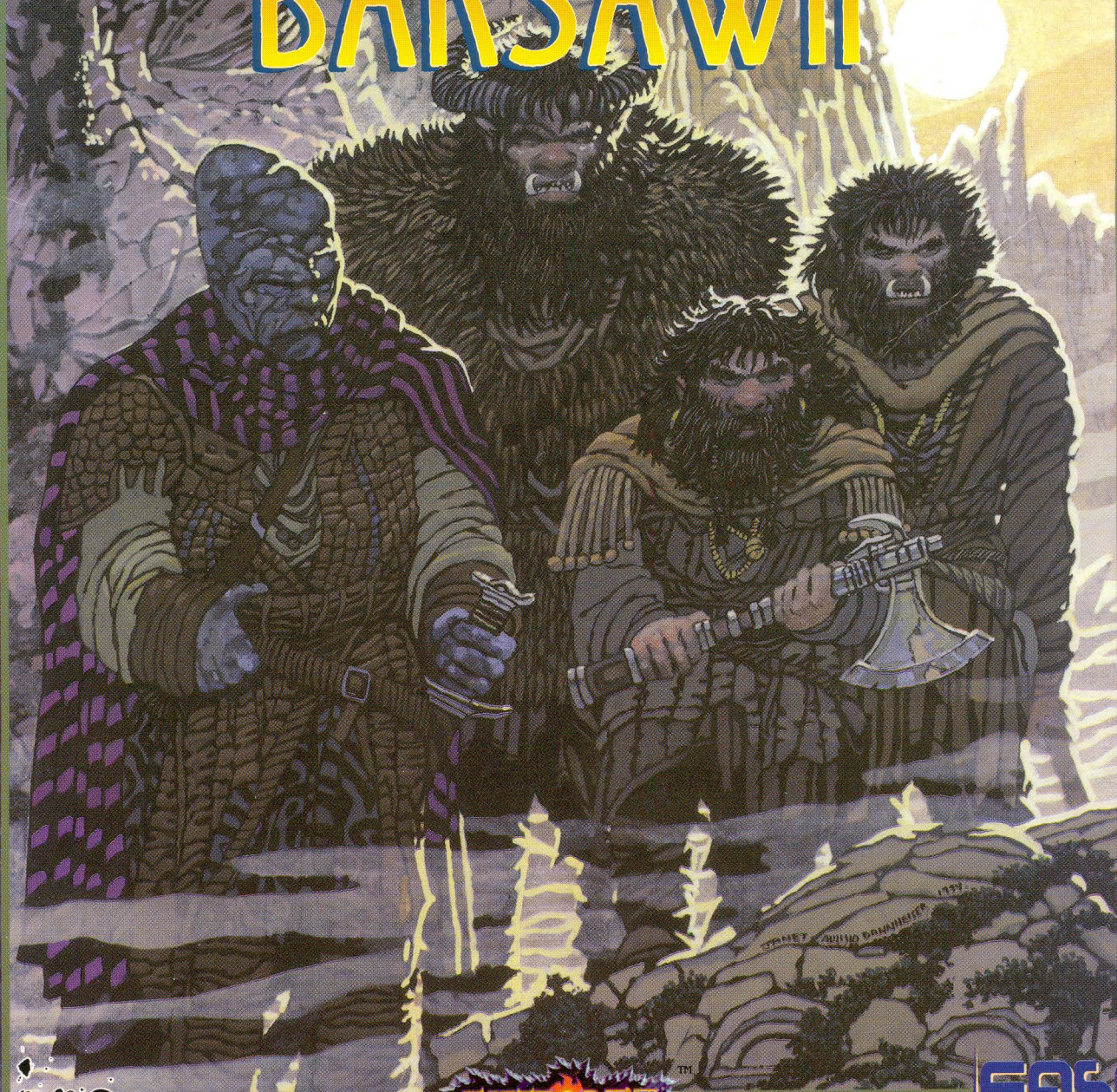
Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

MIESZKAŃCY BARSAWII



IMP
S. C.

EARTHDAWN
TM

FASA
CORPORATION

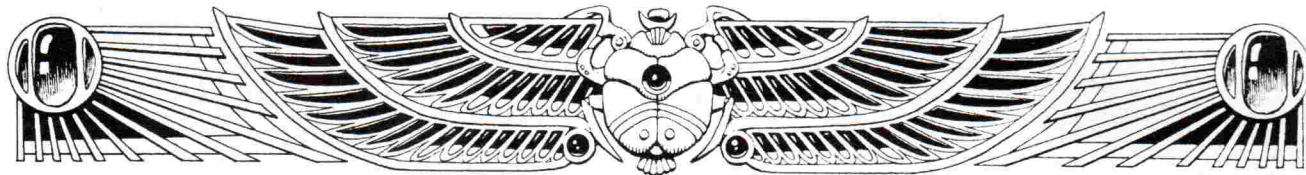
TOM DRUGI OPISU DAWCÓW IMION

MIESZKAŃCY BARSAWII

TOM DRUGI OPISU DAWCÓW IMION



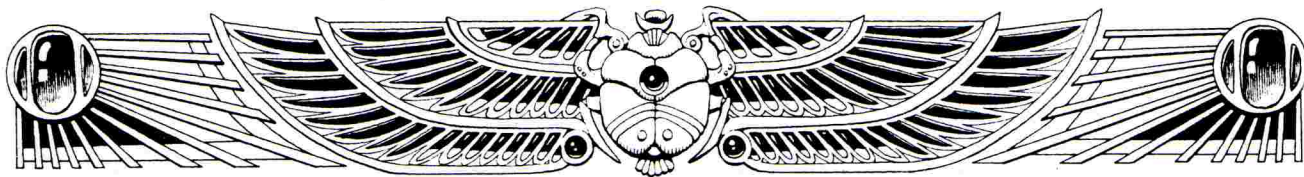
FASA CORPORATION / IMP



SPIS TREŚCI

KILKA SŁÓW O TWORZENIU „MIESZKAŃCÓW BARSAWII”	5	O OBSYDIAŃSKIEJ KULTURZE I MITACH	39
O NIEZWYKŁYM LUDZIE, ZWANYM KRASNOLUDAMI	6	DOLINA STARSZYCH I RADA CZTERECH	39
KRASNOLUDY W BARSAWII	6	O PRACY ARTYSTYCZNEJ	41
KRASNOLUDY JAKO BUDOWNICZOWIE	7	O RZEMIOŚLE U OBSYDIAN	42
O WYROBIE NARZĘDZI	7	O CELOWYM NOSZENIU OZDÓB	45
O WADZE WŁASNORĘCZNEGO TWORZENIA		O NIEZWYKŁYCH ZAWIŁOŚCIACH MOWY OBSYDIAŃSKIEJ	45
PRZEDMIOTÓW DOMOWEGO UŻYTKU	7	O TYM, JAK POJMOWANIE CZASU	
O ZWIĄZKACH RZEMIOSKA ZE SZTUKĄ	7	WPŁYWA NA SŁOWO MÓWIONE	45
O architekturze i jej bliskich związkach z ziemią	8	O STRUKTURZE OBSYDIAŃSKIEGO JĘZYKA	46
O stroju, broni i umeblowaniu	8	TRAKTAT O SZTUCE PISANIA WŚRÓD OBSYDIAN	47
O POWODACH I ŹRÓDŁACH HANDLU	9	O zapisie mowy	48
DOBRA NIEMATERIALNE	9	O ŚWIECIE I JEGO MIESZKAŃCACH	48
O LOJALNOŚCI WŚRÓD KRASNOLUDÓW	9	O OBSYDIANACH I DYSCYPLINACH	51
O WIĘZACH RODZINNYCH	10	OBSYDIANIE I THERA	53
O szczególnej roli dziadków	10	OBSYDIANIE I PASJE	54
O LOJALNOŚCI WOBEC PLEMIEŃ	11	O RÓŻNORODNOŚCI ZWYCZAJÓW WŚRÓD OBSYDIAN	54
Wpływ Thera na znaczenie lojalności plemiennej	11	O ZWYCZAJU ODESKANIA	55
Wpływ Pogromu na znaczenie lojalności plemiennej	11	KILKA UWAG O ZGROMADZENIACH	55
O LOJALNOŚCI WOBEC KRAJÓW	11	O ZWYCZAJACH OBSYDIAN,	
Tragedia Scytyj	12	KTÓRZY ZAMIESZKUJĄ MIASTA I WIOSKI	56
Co wydarzyło się w innych rejonach Barsawii	12	O łączności z żywogłazem	56
O WIERNOŚCI WOBEC KRÓLESTWA	12	O drzewie upamiętniającym zgromadzenie	57
O MIEJSCU KRASNOLUDÓW W BARSAWII	14	O dzieleniu się wodą	57
O ZNACZENIU KRASNOLUDZKICH BAJEK	15	ODKRYWANIE PRAWDZIWJEJ NATURY ORKÓW	58
Chciwy kowal, czyli co za dużo, to niezdrowo	15	O TYM, ŻE WOLNOŚĆ NIE MA CENY	59
O STOŚUNKU KRASNOLUDÓW DO INNYCH DAWCÓW IMION	16	O DOBRYM ŻYCIU I GODNEJ ŚMIERCI	60
Rada jako dar	16	O TYM, ŻE ŻYCIE TRZEBA WYCISKAĆ JAK CYTRYNĘ	61
O KULTURZE KRASNOLUDZKIEJ	17	BUNT I ZMIANA	61
O PRACY ARTYSTYCZNEJ I RZEMIOŚLE	17	O TRZECH DROGACH ŻYCIOWYCH U ORKÓW	62
O RYTUAŁACH ZNACZĄCYCH UPŁYW CZASU	17	ŻAR GAHAD	64
O narodzinach i ich szczególnych rocznicach	18	O ORKACH I PASJACH	65
O zwyczajach związanych z nadejściem śmierci	18	O ORKOWYCH ZWYCZAJACH	67
O nadawaniu Imion dzieciom	19	O SZTUCE WŚRÓD ORKÓW	67
O TYM, JAK BLISKIE ZWIĄZKI Z ZIEMIĄ		O ORKOWYM RZEMIOŚLE	67
KSZTAŁTUJĄ ZACHOWANIE	19	O MODZIE	67
O ZNACZENIU JĘZYKA I PRAWA	19	O BRONI	68
Jak język throalski zjednoczył Barsawię	19	O ORKOWEJ ARCHITEKTURZE	68
O rozwoju throalskiego prawa	20	O ZACHOWANIU SIĘ WŚRÓD ORKÓW	68
O FASCYNUJĄCYCH KHAURO’AMACH	21	O MIĘKOŚCI, MAŁŻEŃSTWIE I RODZINIE	69
Dzieje Corby’ego Dellocka	21	O MEŹCZYZNACH I KOBIETACH	69
O dyscyplinie Wędrownego Mędrca	22	O POGŁADACH ORKÓW NA INNE RASY	69
O CIEKAWEJ RASIE OBSYDIAN	23	O JADLE I NAPOJACH,	
PIERWSZE SPOTKANIE Z OBSYDIANINEM	24	KTÓRE ORKI CENIĄ NADE WSZYSTKO	70
O NATURZE OBSYDIAN	25	O NIEZWYKŁYM ŻYCIU TROLLI	71
O WYGŁADZIE	25	SŁÓW KILKA O UOGÓLNIENIACH	71
Kwestia ptci u obsydiان	26	O DWOISTEJ NATURZE TROLLI	72
O OBSYDIAŃSKICH UCZUCIACH I ZACHOWANIU	26	O WIELOZNACZNOŚCI SŁOWA „HONOR”	73
O POWODACH, DLA KTÓRYCH OBSYDIANIE		O DUCHOWNOŚCI TROLLI	73
WYRUSZAJĄ W ŚWIAT	28	Trolle i Pasje	74
O ŻYCIU OBSYDIAN	29	SPOŁECZNOŚĆ TROLLÓWA	74
OBSYDIAŃSKI MIT O STWORZENIU ŚWIATA	29	O ŻYCIU TROLLI GÓRSKICH	75
BRACTWO JAKO RODZINA	30	O konfliktach na tle honoru	75
O naturze więzi z bractwem	30	O banitach	77
Ryuth, Triann i Skarh	31	O klanach trolli górskich	77
O ZNACZENIU ŻYWOGŁAZU	31	O niezwykłych obyczajach kryształowych łupieżców	78
O Imionach i prawdziwych wzorcach w żywogłazie	33	O trollach górskich, które wolą żyć na ziemi	80
O NARODZINACH I DOROSŁOŚCI	33	O TROLLACH Z NIZIN	80
O rytuałach związanych z narodzinami	33	O RÓŻNYCH RYTUAŁACH ŻYCIA CODZIENNEGO	82
O Rytuale Przebudzenia	34	O NARODZINACH	82
O CZASIE ZWANYM ŚNIENIEM	36	O IMIONACH I ICH NADAWANIU	83
Śnienie bez żywogłazu	36	O nadawaniu Imion i związanych z tym rytuałach	83
Śnienie podczas Pogromu	36	O INICJACJI I RYTUAŁACH Z NIĄ ZWIĄZANYCH	84
O OSTATECZNYM POWROCIE DO ŻYWOGŁAZU	37	O ZWYCZAJACH ZWIĄZANYCH Z MAŁŻEŃSTWEM	85
O pragnieniu cielesnego powrotu	38	O wykształceniu się małżeństw rodowych	85
O rytuale związanym z powrotem do żywogłazu	38	O zalotach	85
		O POGODZENIU SIĘ ZE ŚMIERCIĄ	86





○ ZRÓŻNICOWANIU KULTURY TROLLI	86
○ LEGENDACH I BOHATERACH	87
Opowieść o stworzeniu świata	87
Inne niezwykłe opowieści	88
Norr Ge'Therain (Opowieść o Theranach)	88
Se'alla Ge'Vaare Długożęba	90
○ SZTUCE I TWORZENIU	90
○ TROLLIOWYM RZEMIOŚLE	91
○ szyciu	91
Broń i zbroje	92
Narzędzia oraz inne przedmioty codziennego użytku	92
○ budowie osiedli trolli	92
○ MANIERACH I OBYČAJACH SPOŁECZNYCH	93
○ WEWNĘTRZNEJ PRYWATNOŚCI	93
○ nagości, która narusza prywatność	93
○ ZNACZENIU ROGÓW	94
○ POWITANIACH I ROZSTANIACH	94
○ CIEKAWYM ZWYČAJU PRZECHEWALANIA SIĘ	95
○ znaczeniu wspólnego picia miodu	95
○ TYM, JAK TROLLE WIDZĄ INNE RASY	96
INFORMACJE DLA GRACZY	98
WSKAZÓWKI	100
KRASNOLUDY	100
OBSYDIANIE	101
ORKI	102
TROLLE	103
DYSCYPLINY	105
NOWE DYSCYPLINY	105
Wytrzymałość i tkanie wątków	105
Uwagi	105
BANITA	105
OBROŃCA NATURY	106
WĘDROWNY WĘDRZEC	108
WYZWOLICIEL	110
NOWE TALENTY	112
DUCHOWE OSTRZE	114
FAŁSZYWE KAJDANY	114
KAMIENNE PIĘŚCI	114
KUMULACJA CIOSÓW	114
LITANIA SPRAWIEDLIWOŚCI	115
MASKA MOCY	115
NIEWIARYGODNA KRYJÓWKA	115
PANCERZ SILNEJ WOLI	116
PIEŚŃ WOLNOŚCI	116
PIĘTNO NIEWOLNICTWA	116
POKUTA	117
PRAGNIENIE WOLNOŚCI	117
ULECZENIE NIEWOLNIKA	117
WOLNOŚĆ W SERCU	118
WYKRYCIE WIĘZNIÓW	118
ZARZEWIE BUNTU	118
ZNALEZIENIE DROGI UCIECZKI	118
ZRZUCENIE KAJDAN	119
GŁOSICIELE	119
ZASADY SPECJALNE	119
KRASNOLUDY	119
OBSYDIANIE	119
Obsydianie i magia krwi	119
Lojalność wobec bractwa i żywogłazu	120
Jak zostaje się Starszym bractwa	120
Zgromadzenia	120
ORKI	121
Zasady rządzące gahad	121
Słownik języka orków	121
TROLLE	122
Kompletowanie zbroi z części	122
TABELA WARTOŚCI PANCERZA	123
TABELA MODYFIKATORÓW INICJATYWY	124
CENY ELEMENTÓW PANCERZY KOMBINOWANYCH	124
Trolle i rytuały karmiczne	124
Słownik języka trolli	125
INDEKS	126

MIESZKAŃCY BARSAWII • TOM II

WERSJA ORYGINALNA

Tekst

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz, Louis J. Prosperi,
Robin D. Laws, Mike Mulvihill, Nigel D. Findley,
Jim Nelson, Mike Nielsen

Opracowanie

Louis J. Prosperi, Mike Mulvihill

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik artystyczny

Jim Nelson

Kierownik produkcji

Mike Nielsen

Ilustracja na okładce

Jenet Aulisio Dannheiser

Projekt okładki/Projekt stron kolorowych

Jim Nelson

Ilustracje czarno-białe

Tom Baxa, Joel Biske, Jenet Aulisio Dannheiser, Earl Geier,

Jeff Laubenstein, Larry MacDougall, Darrel Midgett,

Jim Nelson, Mike Nielsen, Tony Szczudlo

Ilustracje kolorowe

Joel Biske, Jenet Aulisio Dannheiser, Jeff Laubenstein,

Jim Nelson, Tony Szczudlo

Projekt typograficzny

Mark Ernst

WERSJA POLSKA

Przekład

Wojciech T. Szypuła

Redakcja

Andrzej Miszkurka

Korekta

Bartek

Redaktor linii

Tomek Kreczmar

Opracowanie grafiki

Jarosław Musiał

Skład komputerowy

Tomek Laisar Fruń

Produkcja

IMP s.c. i Wydawnictwo MAG

ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa

tel./fax (0-22) 6424545, (0-22) 6428285

e-mail: krzaku@mag.com.pl

Earthdawn® (Przebudzenie Ziemi) is registered trademark of FASA Corp.

Barsaive™ (Barsawia) is trademark of FASA Corp.

Denizens of Earthdawn™ (Mieszkańcy Barsawii) is trademark of FASA Corp.

Copyright © 1994, 1999 FASA Corp.

All right reserved.

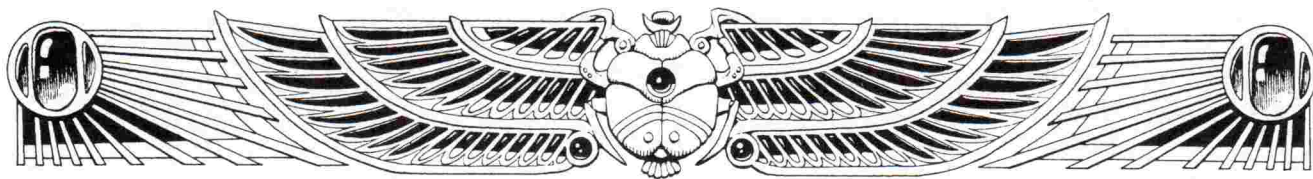
Used under licence.

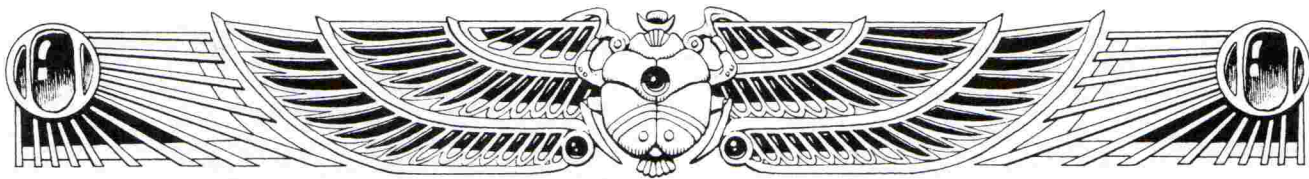
Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-87968-86-2

WWW: www.mag.com.pl







KILKA SŁÓW O TWORZENIU „MIESZKAŃCÓW BARSAWII”

Czy wielu z nas posiada przyjaciół i znajomków, będących przedstawicielami innej rasy? Przez lata Pogromu byliśmy odcięci od siebie i żyliśmy w enklawach, a nasza wiedza o pozostałych Dawcach Imion opierała się na przypuszczeniach, prawda? Któż, jak nie t'skrang pojmie prawdziwe znaczenie słowa *haropas*? Czy poza elfami ktoś naprawdę poczuje tragedię przerażającej przemiany, która dotknęła Smoczą Puszczę? Czy jedynie ludzie uważają człowieka za godną rasę? Czy ktoś inny niż wietrzniki zdaje sobie sprawę, co znaczy latać? Niewielu Barsawian potrafi odpowiedzieć na te pytania, choć wszyscy winniśmy posiadać tę wiedzę. Ja oraz moi pomocnicy stworzyliśmy to wspaniałe dzieło, zatytułowane „Mieszkańcy Barsawii”, aby każdy mógł zrozumieć przedstawicieli innych ras.

Podczas prac nad „Przewodnikiem po Barsawii” przemierzaliśmy wraz z Jerrivem Forrimem znaczną część naszej ojczyzny. W lasach, górach i na bezdrożach natknęliśmy się na wielu Dawców Imion, o zwyczajach których wiedzieliśmy bardzo mało lub zgoła nic. Obaj zdaliśmy sobie wtedy sprawę, że nasza ignorancja w tym względzie jest równie niewybaczalna, co wcześniejsza nieświadomość niebezpieczeństw i cudów Barsawii. Dlatego też postanowiliśmy naprawić ów błąd i wspólnie napisać kilka tekstów o naturze i zwyczajach Dawców Imion; każdy poświęcony innej rasie.

Przedstawiliśmy naszą propozycję Merroxowi, mistrzowi Komnaty Rejestrów, który szybko pojął mądrość owej idei i wyraził zgodę na natychmiastowe rozpoczęcie prac. Nie zrażeni ogromem tego zadania, wkrótce zabraliśmy się do dzieła. Po kilku tygodniach z żalem odkryłem, że długie godziny ciężkiego wysiłku odciskają coraz silniejsze piętno na słabym Jerrivie. Mój przyjaciel utrzymywał jednak, że czuje się dobrze i starał się wraz ze mną pracować do późnych godzin nocnych, aby udowodnić, iż się mylę. Szybko jednak zrozumiałem, że nie wytrzyma dłużej tempa, jakie sobie narzuciliśmy. I tak się niestety stało. W niecałą godzinę po jednym ze wspólnych posiłków Jerriv zemdał. Był tak wyczerpany, że musiałem go natychmiast zanieść do uzdrowicieli, u których przebywa do dziś – mimo słabości nie położył się i nie przyjął leków, aż obiecałem dokończenie rozpoczętego wspólnie dzieła.

Tak oto zostałem sam na sam z wielkim projektem. Wiele miesięcy przerzucałem niezliczone historyczne zapiski, dzienniki i pamiętniki z podróży, traktaty, uczone dzieła oraz sprawozdania wędrowców, przemierzających Barsawię. A wszystko po to, by stworzyć dokładny, interesujący i kompletny portret każdej z ras Dawców Imion. Rozszyfrowałem góry zapisków, zebranych zarówno w Bibliotece Throalu, jak i w innych miejscach. Choć król Varulus III nie zezwolił mi na podróż do Wiecznej Biblioteki, udało mi się zdobyć therański dokument, który w tajemniczych okolicznościach przywędrował do Throalu. Znaleźisko zakrawało na cud i potwierdzało starą prawdę, że Pasje kochają pracę mędrców i cenia ją wyżej niż bezsensowne, polityczne postanowienia.

Zadanie okazało się bardzo wyczerpujące, mogę jednak zapewnić, że zapisane przeze mnie tomy zawierają kompletne, fascynujące i wyczerpujące informacje o niezwyklej naturze i zwyczajach Dawców Imion, zamieszkujących nasz świat. Założę się, że jeśli ktoś z Barsawian zapagnie dowiedzieć się czegoś o rasie innej niż jego, przybędzie do Wielkiej Biblioteki, by przestudiować to wspaniałe opracowanie – nigdzie nie znajdzie lepszego źródła wiedzy.

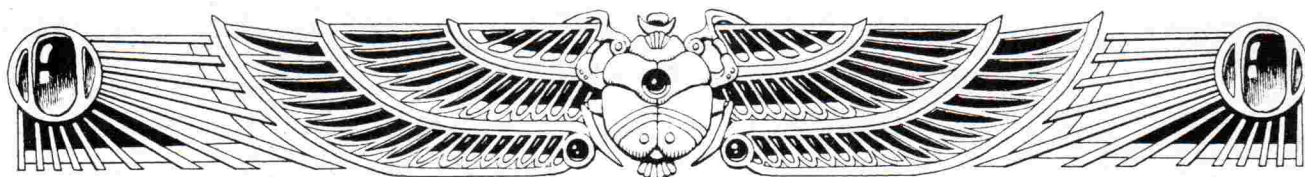
Niniejsze dzieło podzieliłem na osiem tomów, opisujących znane nam rasy Dawców Imion w kolejności alfabetycznej: elfy, krasnoludy, ludzie, obsydianie, orki, trolle, t'skrangi i wietrzniki. Niestety nie udało mi się zachować bezstronności zawartych tu tekstów; mimo że starałem się oddzielić obiektywną prawdę od subiektywnych zapatrywań rozmówców, natura materiału sprawiła, że moje próby spęły na niczym.

W ostatnich dniach pracy nad tym dziełem pomagało mi wielu archiwistów i skrybów, którym chcę teraz podziękować za ich trud i wsparcie. Na marginesach niemal gotowego już tomu ja, moi koledzy, a czasem inni czytelnicy dopisywali informacje wyjaśniające wszelkie wątpliwości.

Oczywiście największe podziękowania należą się memu biednemu przyjacielowi, Jerrivowi Forrimowi, który przez smutne okoliczności odegrał nieznaczną rolę w powstawaniu dzieła, będącego owocem również jego pracy. Ufam jednak, że widok gotowych tomów wielce go ucieszy. Życzę mu dużo zdrowia, by w nadchodzących latach mógł przeczytać to dzieło.

— Thom Edrull, archiwista i skryba Komnaty Rejestrów, 1506 TH





O NIEZWYKŁYM LUDZIE, ZWANYM KRASNOLUDAMI

Cheąc przedstawić w „Mieszkańcach Barsawii” możliwie najdokładniejszy obraz krasnoludzkiej rasy, postanowiliśmy z przyjaciółmi dotrzeć do wszelkich dotyczących jej źródeł, których autorami są inni Dawcy Imion. Gdybyśmy bowiem ograniczyli się wyłącznie do prac naszych uczonych i mędrców, mogłoby się zdarzyć, iż uwypukliby oni nasze mocne strony i umniejszyli słabości do tego stopnia, że relacja ta straciłaby walor rzetelności. Dlatego właśnie, w interesie czystości nauki, sięgnęliśmy po poniższe dzieło, które prawdziwie przedstawia krasnoludy zarówno w dobrym, jak i mniej chlubnym świetle.

– Thom Edrull, architekt i skryba Wielkiej Biblioteki Throalu, 1506 TH



Nazywam się Derron Killat. Jestem uczonym z rasy ludzi i pochodzę z krainy, która niegdyś nosiła nazwę Landis. Kiedy sprawowana żelazną ręką władza Theran sięgnęła moich stron rodzinnych, porzuciłem dom, by szukać schronienia w throalskim podziemnym mieście, Bethabel. Wiele lat przeżyłem w krasnoludzkim królestwie i nabrałem szczerzego szacunku dla jego mieszkańców. Ich umiejętności kamieniarskie, lojalność, niezwykła zdolność ogarnięcia praktycznych aspektów życia, a nawet – czasami – iście osli upór pozwoliły im zająć wysoką pozycję wśród wszystkich Dawców Imion. Napisałem więc tę pracę, w której przybliżyłem czytelnikom zwyczaj, wady i zalety mieszkańców Throalu, w nadziei, że barsawiańskie krasnoludy zostaną lepiej zrozumiane.

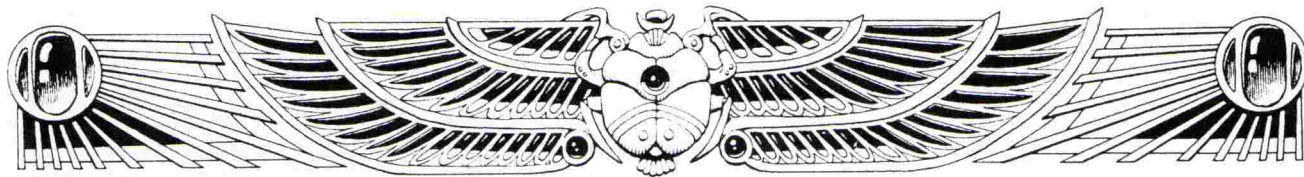
KRASNOLUDY W BARSAWII

Najbardziej chyba charakterystyczną cechą krasnoludów jest ich przekonanie o tym, że są „starszymi braćmi” innych Dawców Imion. Niektórzy sądzą, iż źródłem tego poglądu jest przytłaczająca przewaga liczebna krasnoludów w Barsawii – stanowią bowiem jedną trzecią mieszkańców krainy. Mniej więcej połowa z nich mieszka poza Throalem, w wioskach, miasteczkach i wielkich miastach, rozrzuconych po całym kontynencie. To właśnie owa niezwykła liczebność pozwala krasnoludom odgrywać dominującą rolę w Barsawii i postrzegać ją jako „własny” kraj, siebie zaś stawiać na czele zamieszkujących ją ludów. Przedstawiciele innych rozumnych ras uważają jednak, że to kluczowa rola Throalu w zbrojnej walce przeciw Theranom po Pogromie pozwoliła królestwu – a później, rzecz jasna, wszystkim krasnoludom – wysunąć się na pozycję naturalnych przywódców Barsawii.

Mniejsza o przyczyny takiego stanu rzeczy; faktem jest, że większość krasnoludów uważa za swój obowiązek przewodzenie Dawcom Imion i nauczanie ich, jak najlepiej żyć. Niestety, z tego też powodu niektóre pogardliwie odnoszą się do zwyczajów i kultury „młodszych braci” oraz twierdzą, iż krasnoludy wszystko wiedzą najlepiej. Na szczęście są to tylko niechlubne wyjątki i większość krasnoludów traktuje przedstawicieli innych ras przyjaźnie, choć nieco pobłażliwie. W dalszej części traktatu postaram się przybliżyć czytelnikowi ów punkt widzenia.

Jednym z najbardziej niesympatycznych przejawów rozumowania właściwego „starszym braciom” jest skłonność do bezwarunkowego odrzucania wszystkiego, co przeczy raz obranemu światopoglądowi. Krasnolud, który wyrobił sobie opinię w jakiejś materii, pozostaje w swej ocenie niewzruszony i praktycznie głuchy na wszelkie rozsądne argumenty. Z tego też powodu zdarza mu się zachowywać nie-
zbyt elegancko w kontaktach z osobami, które nie podzielają jego zdania.





KRASNOLUDY JAKO BUDOWNICZOWIE

Inni Dawcy Imion tradycyjnie kojarzą z krasnoludami profesje rzemieślnika, kupca, górnika, uczonego i urzędnika. Wszystkie one biorą się ze skłonności krasnoludów do budowania i tworzenia, która to cecha wywiera ogromny wpływ na wszystkie aspekty ich życia. Chcąc zrozumieć wagę procesu budowania w ich kulturze, należy uświadomić sobie najpierw, że krasnoludy oceniają się podług tego, co uda im się stworzyć – mogą to być domostwa i sprzęty domowe, ale także broń czy strój. Jest nawet takie stare krasnoludzkie przysłowie, które mówi, że „Tyle jesteś wart, ile twoje dzieła”. Nasi „starsi bracia” tak dużą wagę przywiązują do tworzenia i budowania, że cały świat postrzegają jako złożoną, przemyślaną konstrukcję – i na jego wzór kreują własne twory: wiersz składa się ze słów i wersów, język – z dźwięków i znaczeń, system władzy w Throalu skonstruowano zaś tak, by działał idealnie bez względu na walory zasiadających w rządzie jednostek. Najprawdziwsza wartość obiektu kryje się w tym, jak go ukształtowano, krasnoludy zaś – jako ci, którzy mu ową formę nadali – zajmują szczególne miejsce we wszechświecie.

O WYROBIE NARZĘDZI

Szacunek, jakim krasnoludy darzą swoje narzędzia pracy, podkreśla wagę procesu budowania. Ponieważ wszystko powstaje dzięki narzędziom, cenią je równie wysoko, jak Fechtmistrz ceni swój miecz, a przymierze trolli – statki powietrzne, które do niego należą. Dla krasnoluda przybory do pracy są częścią składową jego istoty; nic więc dziwnego, że będzie się o nie troszczył nade wszystko: stolarz hołubi swoje dłuta i heble, wojownik – oreź i pancerz, mędrzec zaś – pióra i kałamarze. Oczywiście z czasem nawet najdoskonalsze narzędzia się starzeją – wówczas zastępuje się je nowymi, jeszcze piękniej wykonanymi niż poprzednie. Krasnolud na łożu śmierci przekazuje swój najnowszy warsztat pracy wnukom lub prawnukom, dzięki czemu tradycja wytwarzania narzędzi nie ginie, lecz wraz z nimi symbolicznie przechodzi z pokolenia na pokolenie. Podobnie jak inne wyroby rąk krasnoludzkich, także ich przybory są zdobione, najczęściej symbolami Upandala, którego nasi „starsi bracia” darzą wielką czią – jest on bowiem Pasją budowania. Ozdoby tego rodzaju zawsze umieszcza się z dala od elementów narzędzia narażonych na zniszczenie bądź zużycie.

O WADZE WŁASNORĘCZNEGO TWORZENIA PRZEDMIOTÓW DOMOWEGO UŻYTKU

Krasnoludy uczą się nie tylko wykonywać własnoręcznie narzędzia do pracy, lecz również – już w dzieciństwie – poznają tajniki licznych rzemiosł. Tkactwo, krawiectwo, stolarstwo – młody krasnolud zgłębia sekrety wszelkich specjalności, których potrzebuje, by zbudować własny dom i wszystko, co do życia niezbędne. Sam lepi garnki, rzeźbi sztucce, wypala talerze, tka zasłony. W całej Barsawii sprzęty domowe własnej roboty są dla krasnoludów przedmiotem szczególnej dumy, ta zaś przekłada się na dumę z własnego rodu, gdyż to jego członkowie stworzyli większość sprzętów i narzędzi, z jakich dziś się korzysta. Jeżeli krasnolud zaprosi do domu gości, chętnie oprowadzi ich po pokojach i nie omieszką pokazać wszystkich dzieł, które wyszły spod ręki jego przodków.

Rzadko zdarza się, by w krasnoludzkim domu znalazły się sprzęty, będące tworem przedstawicieli innych ras. Ze względu na lojalność wobec rasy, plemienia, narodu czy królestwa krasnoludy kupują rzeczy, których same nie potrafią zrobić, od swoich ziomków.

O ZWIĄZKACH RZEMIOSKA ZE SZTUKĄ

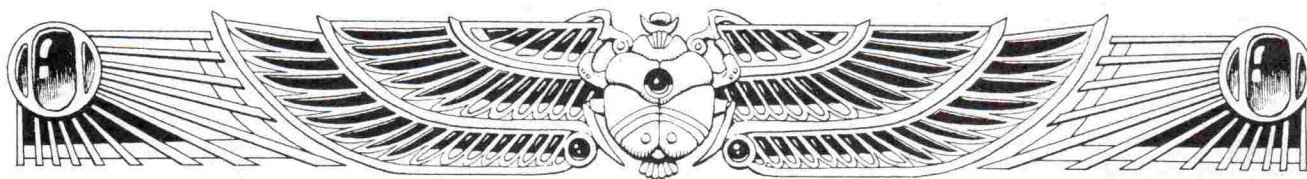
Przedstawiciele innych ras często kreślą wyraźną linię, która ma rozdzielić sztukę od rzemiosła; dla krasnoludów taka granica nie istnieje. Uważają one, że zarówno ich domy, jak i stroje, narzędzia czy inne dzieła powinny być solidne, praktyczne i sprawiać przyjemność patrzącemu. Ich zdaniem przedmioty użyteczne, a brzydkie zdradzają brak należytych umiejętności; z kolei tworzenie obiektów pięknych, lecz niepraktycznych nie ma sensu. Tylko to, co spełnia wyznaczone zadanie, a zarazem cieszy oko ozdobną formą, jest naprawdę piękne w oczach krasnoluda.

Rozwój handlu w Barsawii pozwolił rzemieślnikom wszystkich ras zarabiać na sprzedaży produkowanych przez siebie towarów. Krasnoludscy rękodzielnicy z wolna stawali się coraz bardziej majątni i coraz częściej rezygnowali z wyrabiania wszystkiego, co potrzebne do życia, na rzecz towarów zakupionych u innych. Dzięki temu zyskali więcej czasu na doskonalenie swej sztuki, co z kolei pozwoliło im żądać wyższych cen za własne dzieła. Krasnoludy wyspecjalizowały się w wąskich dziedzinach rzemiosła,

CO ZA BZDURA! JESTEM ELFICKIM ZBROJOMISTRZEM I KATEGORYCZNIE OŚWIAADCZAM, ŻE W NAJMNIEJSZYM STOPNIU NIE ZAZDROSZCZĘ KRASNOLUDZKIEM RZEMIEŚNIKOM ICH KUNSTU. TRADYJCJE ARTYSTYCZNE MOJEGO LUDU NIE MAJĄ SOBIE RÓWNYCH.

– RIORAN,
ZBROJOMISTRZ Z JERRIS





poświęcając całą energię wybranej sztuce; w ten sposób udało się im przewyższyć dawnych mistrzów. Specjalizacja ta, w połączeniu z wrodzonym zamiłowaniem do tworzenia nowych rzeczy, sprawiła, że większość Dawców Imion zazdrości krasnoludzkim rzemieślnikom ich zdolności.

Krasnoludy ze szczególną przyjemnością pracują w metalu i kamieniu i zdobią swe dzieła klejnotami, są to bowiem materiały pochodzące wprost z ziemi, ta zaś godna jest szacunku większego niż inne żywy, gdyż to z niej bierze początek wszelkie życie. Nasi „starsi bracia” cenią sobie również jej twardość i solidność, wskazując na jej podobieństwo do żywego ciała. Żywiół drewna ma wprawdzie podobne cechy, ale krasnoludy traktują go jako pośledniejszy, gdyż to on zawdzięcza swe istnienie ziemi, a nie odwrotnie. Wielu rzemieślników tej rasy rzeźbi w drewnie, lecz zawsze ma poczucie zmagania się z materiałem, któremu daleko do doskonałości.

O architekturze i jej bliskich związkach z ziemią

Solidne, starannie zaprojektowane krasnoludzkie rezydencje i inne budynki konstruowane są zwykle z kamienia, drewna bądź obu tych materiałów jednocześnie. Wszędzie, gdzie to możliwe – a szczególnie w Throalu – domy buduje się wyłącznie z kamienia bądź wycina bezpośrednio w skale. Liczne legendy o przodkach dzisiejszych krasnoludów opisują, jak żyli w podziemnych siedzibach – podobno także znaczny obszar pradawnego królestwa Scyty mieścił się pod powierzchnią gruntu. Dopiero tam, gdzie nie można posłużyć się kamieniem, budulcem staje się drewno.

Krasnoludy najpełniej wyrażają swą miłość do ziemi, kiedy żyją w niej lub przynajmniej w bezpośrednim z nią kontakcie. Z tego też powodu budowane na powierzchni domostwa są zwykle parterowe, w budowlach wielopiętrowych zaś krasnoludy najczęściej zajmują najniższy poziom. W przeciwnym wypadku znalazłby się zbyt daleko od ziemi – pierwotnego źródła życia – to zaś budzi w nich instynktowny niepokój. W przeciwieństwie do domów mieszkalnych, krasnoludzkie biura i sklepy nieraz zajmują nawet kilka pięter, szczególnie w rozkwitających miastach throalskich. „Starsi bracia” nie mają nic przeciwko temu, żeby prowadzić interesy czy składować towary wyżej niż na parterze.

Ze względu na tradycyjną gościnność, krasnoludy budują swoje domy tak, by bez trudu zmieścili się w nich inni Dawcy Imion (nie licząc tylko najpotężniej zbudowanych obsydian i trolli): drzwi mogą zatem mierzyć i ponad dwa metry wysokości, sufity zaś kładzie się jeszcze o pół metra wyżej. Ponadto budując dom, który rozmiarami przewyższa niezbędne dla krasnoluda minimum, uzyskuje się efekt niezwyklej przestronności wnętrza, szczególnie cennej dla mieszkańców podziemnych osiedli. Wielu żyjących w jaskiniach Throalczyków przyczyniło się do popularyzacji takiego odczuwania przestrzeni wśród swych krewniaków. Ostatnio zresztą, kiedy w królestwie pod górami osiedla się coraz więcej przedstawicieli innych ras, domy budowane wyłącznie na krasnoludzką miarę stają się rzadkością.

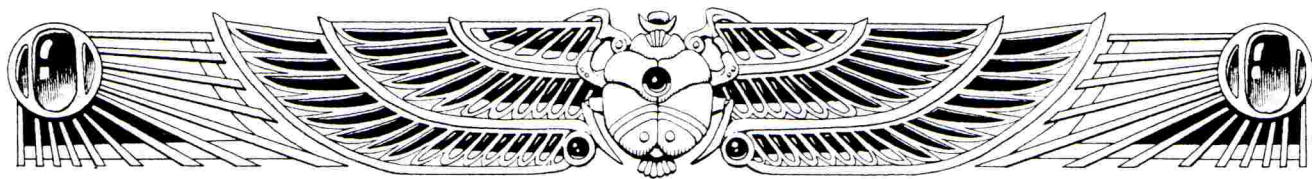
Budowle krasnoludów nie mogą poszczycić się tyloma zdobieniami, co inne ich dzieła – przede wszystkim dlatego, że architekci uważają piękne kontury i przestrzeń za samodzielny ornament i nie widzą powodu dalszego upiększania konstrukcji filarami, płaskorzeźbami czy posagami. Wdzięczny zarys łuku, na którym wspiera się sklepienie, łagodna krzywizna futryny drzwi i sposób, w jaki pokoje kreślą przestrzeń, składają się na projekt, który na modłę krasnoludzką idealnie łączy piękno z użytecznością. Rzecz jasna w porównaniu z sadybami ludzi domy te i tak wydają się niewiarygodnie ozdobne, toteż tylko staranne porównanie samych konstrukcji z wytworami krasnoludzkiego rzemiosła pozwoliło mi dostrzec tę także istotną różnicę.

O stroju, broni i umeblowaniu

Większość krasnoludów własnoręcznie wytwarza co najmniej część przedmiotów codziennego użytku, choć wcale nie rzadko kupuje potrzebne im rzeczy od swych krewniaków, specjalizujących się w wybranych sztukach. Bez względu jednak na pochodzenie, wszystkie te przedmioty cechuje niezwykła ornamentyka, często przywodząca na myśl runy i powiązana z symboliką Pasji, które mają szczególne znaczenie dla profesji czy dyscypliny rzemieślnika.

Krasnoludy najchętniej przywdziewają luźne tuniki i długie szaty z obszernymi rękawami, zaopatrzone w liczne głębokie kieszenie, w których zmieszczą się snycerskie dłuta, zwoje papieru, pióra, narzędzia grawerskie bądź inne niezbędne





drobiazgi. Największą popularnością cieszą się materie w odcieniach głębokiego brązu, matowej czerwieni oraz czerni, jako najlepiej wyrażające związki z ziemią; nie brak jednak i takich krasnoludów, u których jaskrawe barwy stroju ocierają się o jarmarczną przesadę. Mój uczony przyjaciel Merrox z throalskiej Komnaty Rejestrów twierdzi, że już podczas Pogromu krasnoludy upodobały sobie wielokolorowe stroje, mające symbolizować wszystkie barwy świata, który pewnego dnia zostanie wydarty Horrorom. Z owych czasów zachowała się tradycja noszenia jaskrawych ubrań, jako oznaki czci wobec dawno zmarłych przodków. Zdarza się, że tkacz wplata w materiał ozdoby i symbole, lecz zazwyczaj podobne ornamenty dodaje się dopiero podczas szycia szaty.

Wszyscy barsawiańscy wojownicy cenią sobie krasnoludzką broń i zbroje za mistrzowskie wykonanie i walory artystyczne. Runiczne ryty na tarczach oraz ostrzach mieczy i sztyletów często zdobione są złotem, srebrem, klejnotami bądź nawet (choć zdarza się to rzadko) orichalkiem. Krasnoludscy kowale oszczędnie używają szlachetnych kruszców i są prawdziwymi mistrzami, gdy przychodzi do wydobywania pełni ich walorów estetycznych. Najchętniej wykorzystywanym motywem zdobniczym jest symbol Thystoniusa, Pasji wojny i chwały. Zbrojmistrzowie najchętniej pracują z metalem, zdarza im się jednak wykorzystywać także drewno i kryształ.

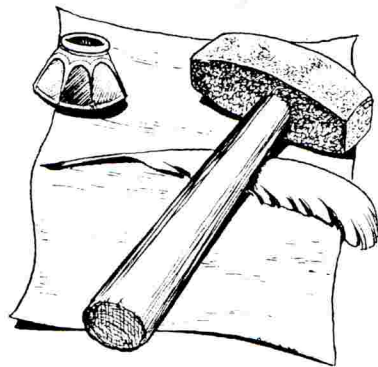
O POWODACH I ŹRÓDŁACH HANDLU

Budowanie domów i tworzenie przedmiotów wymaga dostępu do surowców – w wypadku krasnoludów chodzi głównie o kamień, drewno, włókna, tkane materiały, stal, żelazo, klejnoty i drogocenny kruszec. Ponieważ niektóre z nich (przede wszystkim drewno i materiały) nie są produkowane na miejscu, rzemieślnicy zaczęli prowadzić handel, by je zdobyć. Jakiś czas potem ci, którym powodziło się najlepiej, postanowili założyć pierwszą z wielkich kompanii handlowych. Górnicy, którzy dotąd wydobywali szlachetne kamienie i metale głównie na własne potrzeby, przyczynili się do rozwoju handlu, dostarczając pozyskane dobra rzemieślnikom oraz wymieniając je na inne surowce. Z początku handel odbywał się w obrębie tylko tej jednej, przedsiębiorczej rasy, lecz wkrótce barsawiańskie krasnoludy tworzyły rozległą, złożoną sieć handlową, która dziś sięga najdalszych zakamarków krainy.

DOBRA NIEMATERIALNE

Krasnoludy zajmują się najczęściej tworzeniem dóbr materialnych: narzędzi, sprzętów domowych, broni, zbroi – każdy z tych obiektów jest dziełem rzemieślnika i wyszedł spod jego ręki. Często „namacalność” przedmiotu jest dla krasnoluda najlepszym dowodem jego wartości. Nie brakuje jednak wśród naszych „starszych braci” i takich, którzy wskazują na nierozzerwalny związek, łączący proces tworzenia rzeczy materialnych i ulotnych. Tak samo jak stolarz za pomocą swoich narzędzi konstruuje z desek stół, przy którym potem może zasiąść do posiłku, tak i najwięksi barsawiańscy uczeni posługują się słowami i ideami, tworząc z nich system prawny, któremu Throal i cała Barsawia zawdzięczają nieprzerwane istnienie po Pogromie. Niektórzy mędrcy dowodzą nawet, że owe kodeksy są nie mniej materialne od, powiedzmy, drewnianego krzesła czy solidnego miecza; nie sposób wprowadzić w życie sposobu sprawowania władzy, lecz władza ta ma bezpośredni – i bardzo dosłowny – wpływ na życie rządzonych.

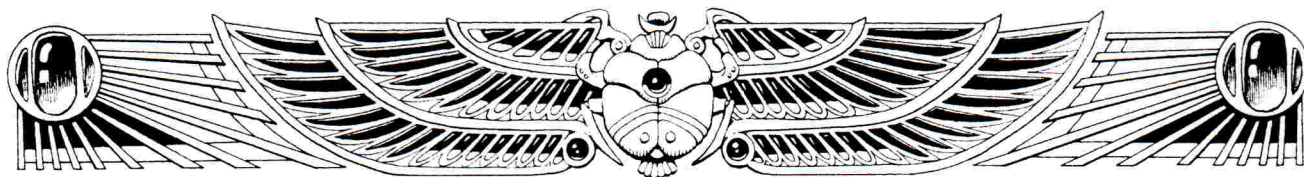
Najciekawsze jest to, że mędrcy z Wielkiej Biblioteki uważają, iż zrodziła się ona ze wspólnego dla wszystkich krasnoludów instynktu tworzenia. Rzemieślnik sam przygotowuje sobie narzędzia, za pomocą których uprawia później swój fach; założyciele biblioteki stworzyli instrument – skarbnicę wiedzy – dzięki któremu Barsawia może wykuwać własną kulturę i cywilizację.



O LOJALNOŚCI WŚRÓD KRASNOLUDÓW

W dawnych czasach zasady życia krasnoluda były podyktowane lojalnością czworakiego rodzaju: wobec rodziny, plemienia, narodu i królestwa. Dzisiaj tylko pierwsza i ostatnia z tych grup zachowały dawne znaczenie, a wierność wobec nich – dawną moc, ale starając się zrozumieć dzisiejszą krasnoludzką społeczność, nadal należy brać pod uwagę wszystkie cztery. Narody wprowadzić niemal znikły, plemiona zaś już od pokoleń się mieszają, ale prastare więzi pulsują po dziś dzień w sercu każdego krasnoluda. Z tego też powodu zamierzam opisać społeczeństwo naszych „starszych braci” zarówno w dawniejszym, jak i bardziej współczesnym aspekcie.





O WIEŻACH RODZINNYCH

Podobnie jak w większości znanych mi ludzkich rodzin, wśród krasnoludów najważniejszy jest związek rodziców z dzieckiem. Jednakże w przeciwieństwie do ludzi dalsi krewni – wujowie, ciotki, kuzyni i dziadkowie – uważani są za równie bliskich, jak ojciec i matka wobec syna czy córki. Ludzie wytyczają wyraźną granicę między bliższymi i dalszymi krewnymi – tymczasem u krasnoludów brak jest tego rozróżnienia. Wszyscy pochodzący z jednej „krwi” są równi: krasnoludzkie dziecko z równym szacunkiem i miłością odnosi się do rodzonej matki i do ciotki, one zaś obie traktują je jak własnego potomka.

Więzy krwi są zdecydowanie najsilniejsze, z pewnością jednak nie jedyne; co więcej, czasem owe zobowiązania wobec różnych grup bywają ze sobą sprzeczne. Kiedy dojdzie do takiej sytuacji, krasnolud czuje się wewnętrznie rozdarty, musi bowiem zerwać jedne więzy, by zachować inne. Jak dokonać takiego wyboru? Które wartości okażą się ważniejsze? Każdy krasnolud powie wam, że wtedy nade wszystko liczy się rodzina. Dlatego też znaczenie pokrewieństwa podkreśla się równym traktowaniem wszystkich krewnych.

Wprawdzie tradycja ta ma swoje korzenie w odległej przeszłości, ale mroczne lata Pogromu dodatkowo ją wzmocniły. Niemal każdego dnia dzieci traciły rodziców, bracia tracili siostry, a żony mężów; Horrory i ich sługi zbierały okrutne żniwo. Wielu krasnoludów mogło tylko bezradnie patrzeć, jak uciążliwe życie w kaerze doprowadza ich bliskich do obłędu. Nic więc dziwnego, że każdy ocalały krewny był podwójnie cenny: brat oplakujący siostrę mógł znaleźć pocieszenie w fakcie, że jej dziecko przeżyło i jest u jego boku, stanowiąc naturalne ogniwo łączące go ze zmarłą. Dla tych, którzy tyle wycierpieli i stracili, więzy rodzinne – choćby i najbardziej odległe z naszego punktu widzenia – stawały się opoką, dająca oparcie w oszalałym świecie.

Kiedy Barsawianie opuścili wreszcie kaery, członkowie jednej rodziny odnajdywali się nieraz po trwającej setki lat rozłące. Pierwsze pięćdziesiąt lat po Pogromie było dla wielu krasnoludów czasem rozpaczny: Horrory okaleczyły świat niemal nie do poznania i wcale nie dały jeszcze za wygraną. W takich warunkach odnalezienie członka własnej rodziny, z którego istnienia nie zdawano sobie nawet sprawy, stało się dla krasnoludów czymś na kształt pomyślnego znaku. Pokochali więc odnalezionych po latach krewnych równie mocno jak tych, z którymi dzielili całe życie, a Pogrom i jego skutki pogłębiły rodzinne więzy, i tak od wieków rządzące życiem krasnoludów.

O szczególnej roli dziadków

Są wśród krasnoludów pewne szczególne rodzinne więzy, które mają większe znaczenie od pozostałych. Mowa tu o związku dziadków z wnukami, którego nic nie jest w stanie zastąpić, ponieważ to dziadek i babka przekazują wnukom rodowe tradycje; najstarsze pokolenie daje najmłodszemu najwspanialszy dar, jaki krasnolud może ofiarować drugiemu krasnoludowi.

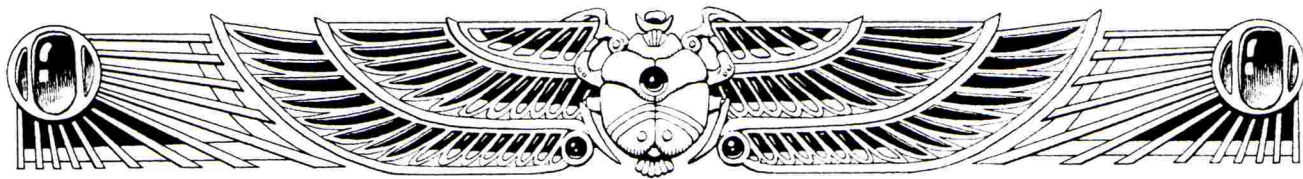
Tradycja bowiem jest dla nich najcenniejsza. Inni Dawcy Imion postrzegają tradycję jako zjawisko, które zwyczajnie pojawia się w ich życiu i istnieje tylko dlatego, że w określonych sytuacjach taki sposób postępowania ma największy sens. Krasnoludy zaś widzą w tradycji coś więcej: wybrany, wypracowany i wypielegnowany obiekt czci. Można ją sobie wyobrazić na podobieństwo budowanego domu: zaczyna się od jednego pokoju – pierwszego pokolenia rodu – a później, na przestrzeni dziesiątek czy nawet setek lat, kolejne pokolenia dodają coś od siebie; każde z nich ceni sobie dzieło poprzedników i czerpie z niego inspirację dla własnych twórców. Dziadek staje się więc dla wnuka przewodnikiem po wszystkich komnatach owego domu i kolejno wyjaśnia mu, dlaczego budowano je w taki, a nie inny sposób; uczy go, co to znaczy być członkiem jego rodziny.

Oczywiście każdy ród ma dwie gałęzie – męską i żeńską, i podobnie jak zwykle wśród ludzi, mali chłopcy czują się silniej związani z ojcami, dziewczynki zaś z matkami. Wskutek tego skądinąd naturalnego procesu w trakcie dorastania w dzieciach wykształca się skłonność ku tym elementom tradycji, które reprezentuje tylko jedno z rodziców. Dlatego właśnie u krasnoludów wyraźnie określono, które z dziadków wprowadza wnuczęta w tajniki rodowej historii: babka ze strony ojca naucza wnuczki, dziadek ze strony matki opiekuje się wnukami.

Łączność taka nawiązuje się już w chwili narodzin wnuka (bądź wnuczki), bowiem wtedy dziadek (bądź babka) nadaje mu (jej) jedno z Imion. Później na określonych etapach życia – po miesiącu, a następnie na dziesiąte i szesnaste urodziny – wnuk otrzymuje od dziadków prezenty, które symbolizują pewien element rodowego dziedzictwa.

Mając szesnaście lat krasnolud wkracza w wiek dorosły i przestaje być dzieckiem. Ostatniego lata przed szesnastymi urodzinami opuszcza rodzinny dom, by zamieszkać u dziadków. Dawniej, gdy większość krasnoludów nie bała się mieszkających w wioskach i małych osiedlach, dziadkowie zabierali wnuki na wyprawy do lasu bądź na równinę, z dala od innych krewnych i sąsiadów, by tam opiekować się nimi i przekazywać im wiedzę. Dzisiaj żyjemy w bardziej niebezpiecznych





czasach i na samotnych śmiałków w Barsawii czyha zbyt wiele niebezpieczeństw, toteż jedno z dziadków opuszcza z wnukiem rodzinę (ze stosowną pompą, bo krasnoludy mają skłonność do uroczystego obchodzenia takich wydarzeń) i przenosi się do osobnego, małego domku. Większość tych tak zwanych letnich domów od pokoleń wykorzystywana jest w takim właśnie celu.

O LOJALNOŚCI WOBEC PLEMIEŃ

Lojalność wobec plemienia wyraźnie straciła wśród krasnoludów na znaczeniu. W dawnych czasach, gdy kwitły wielkie królestwa i barsawiańskie miasta-państwa, więzy plemienne łączyły się na równi z rodzinnymi i stawały przyczyną licznych wojen. Dzisiaj jednak przeciętny krasnolud zdaje sobie sprawę ze szczepowego dziedzictwa – i jest z niego dumny – lecz nie musi już w boju udowadniać własnej wyższości. Do obniżenia wartości związków plemiennych przyczyniły się dwa fakty: obecność Theran i Pogrom.

Wpływ Theran na znaczenie lojalności plemiennej

Theranie stali się wspólnym wrogiem wszystkich krasnoludzkich szczepów w Barsawii. Ci, którzy uważają, że pod theranскими rządami krasnoludom żyło się całkiem nieźle, podczas gdy inni Dawcy Imion cierpieli meki, dostrzegają tylko drobną cześć prawdy. Jako zarządcy naszej prowincji krasnoludy wykonywały na rzecz Thery użyteczną pracę i Theranie nie mogli ich prześladować, gdyż w ten sposób szkodziliby sobie. W dodatku wielu obywateli Imperium było przeciwnych jakimkolwiek związkom z Therą. W końcu liczni theranscy urzędnicy doszli do wniosku, iż ukrócenie panoszenia się „małych ludzi” jest ważniejsze od obrony interesów państwa. Poza tym nawet krasnoludom, które wycierpiałoby mniej niż inni, nie podobało się, że mają utracić wolność, jaką od wieków cieszyły się wszystkie ich królestwa. Kiedy więc żelazna pięść Thery zacisnęła się na Barsawii, wspólny agresor kazał im spojrzeć na swych pobratymców jak na bliskich krewnych, w sposób, który wcześniej nie przyszedłby im do głowy.

Wpływ Pogromu na znaczenie lojalności plemiennej

Wszechobecne zagrożenie, jakie przyniósł Pogrom, dodatkowo wzmocniło jedność krasnoludów. Przedstawiciele szczepów, które w przeszłości nawzajem nie chciały uznać swojego istnienia, teraz pracowali ramię w ramię przy budowie kaerów, chcąc zdażyć z nimi, zanim nawała Horrorów zaleje świat. Wszystkie plemiona zgodnie udzielały też pomocy innym Dawcom Imion, w kontakcie z którymi różnice dzielące krasnoludy z różnych szczepów nie grały roli.

Życie w kaerach doprowadziło do dalszego zjednoczenia krasnoludów. Różne plemiona od lat żyły wprawdzie w granicach jednej krainy, ale dotychczas udawało im się bez trudu zachować odrębność, a to dzięki ogromowi ziemi, którą mogły uważać za swoją i swobodnie się na niej osiedlać. Kaery oznaczały dla nich znacznie bliższe sąsiedztwo, niż by sobie tego życzyły. Nieuniknione stały się więc kontakty, wspólna praca i zabawa, zwłaszcza wśród młodzieży; naturalną konsekwencją takiego stanu rzeczy były związki małżeńskie pomiędzy młodymi z różnych plemion, co prowadziło czasem do powstania nowych szczepów – najlepszym przykładem są tu Kaishti i Dwalithi z nizini, które utworzyły plemię Kalithi. Podobne związki ostatecznie pograżyły lojalność wobec szczepu jako źródło konfliktów i krasnoludy wyszły z kaerów wolne od zadawnionych waśni plemiennych.

O LOJALNOŚCI WOBEC KRAJÓW

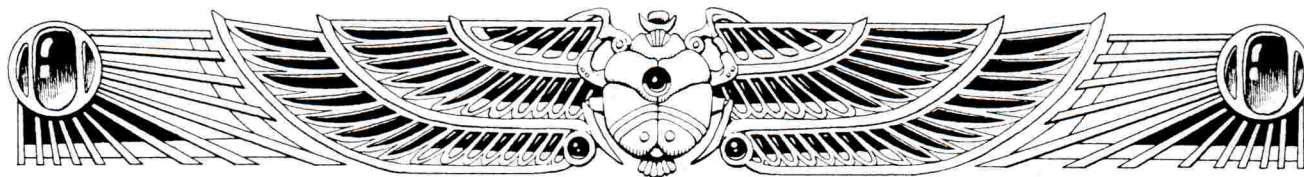
Na przestrzeni stuleci wierność krasnoludów wobec własnego państwa również uległa znaczącym przewartościowaniom. Kiedyś zwykle państwo i plemię oznaczały to samo; dopiero ci, którzy zarządzili rozległymi krainami, zamieszkаныmi przez różne szczepy, potraktowali idee państwa jako dobry sposób na zapewnienie pokoju w swej domenie. Podobnie jednak, jak miało to miejsce ze szczepami, także państwa straciły na znaczeniu pod panowaniem Theran oraz w czasie Pogromu.

CZYBY? A CO Z NIE-
LICZNYĄ GRUPĄ MAŁ-
KONTENTÓW, KTÓRZY
WCIĄŻ KNIĄŻ PRZE-
CIW KRÓLOWI VARI-
LUSOWI? WSZYSCY, CO
DO JEDNEGO, POCHO-
DZĄ Z PLEMIEŃ HUA-
ARI, ZE WSCHODNIEGO
SKRAJU GÓR THROAL-
SKICH. RZĄDY
W KRÓLESTWIE SPR-
WUJE TYMCZASEM
RÓD MISHWAŁÓW,
KTÓRY ZAMIESZKIWAŁ
ZACHODNIE POŁACIE
GÓR, ZANIM JESZCZE
POWSTAŁ THROAL. JAK
SĄDZICIE, KTO Z KIM
PROWADZIŁ ODWIECZ-
NE WOJNY, KTÓRE
WYGASŁY DOPiero
Z NADJEJŚCIEM PO-
GROMU?

– TIRAS, CZARODZIEJ
Z BETHABELU

OBAWIAM SIĘ, ŻE MÓJ
PRZYJACIEL TIRAS
OPIERA SIĘ NA BŁĘD-
NYCH INFORMACJACH.
SAM POCHODZI Z HU-
ARICH, ALE NIGDY NIE
SŁYSZAŁEM, JAKOBY
W NASZYM PLEMIE-
NIU KTOŚ ŻYWIŁ
WIECZNĄ NIECHĘĆ
WOBEC INNYCH KRA-
SNOLUDÓW. MAM
POWODY, BY BYĆ
DUMNYM Z MEGO
SZCZEPU, LECZ POZO-
STAJĘ BEZWZGLĘDNIE
WIERNY KRÓLOWI, NIE
BACZĄC NA JEGO PLE-
MIENNE KORZENIE.
– MERROX





Tragedia Scyty

Upadek Scyty ilustruje, jak tragiczne skutki może mieć źle rozumiane przywiązanie do własnego kraju i duma z bycia jego obywatelem. Istniejąca od stuleci Scyta, łącząca pod swymi rządami kilka krasnoludzkich plemion, wiodła wieczną wojnę z sąsiednimi miastami-państwami – Killeą i K'rzonem. Od czasu do czasu udawało się jej zająć któreś z miast, tylko po to jednak, by pokolenie czy dwa później utracić je wskutek powstania, jakie wybuchało w zniewolonym państewku. Wyzwolone miasto pozostawało niepodległe przez następne siedemdziesiąt do stu lat, po czym ponownie padało łupem potężniejszego sąsiada. Niekończące się walki kosztowały Scyty życie całego pokolenia nieustraszonych mężczyzn i kobiet.

Kiedy na tronie zasiadł Kardok, król-wizjoner, Scyta podpisała układy pokojowe z K'rzonem i Killeą. Niestety, spokój trwał krótko. Wkrótce tajemnicza zaraza przetrzebiła ludność Draoglinu, stolicy Scyty: wszystkie urodzone w tym roku dzieci marniały w oczach i z wysoką gorączką umierały w pierwszym miesiącu życia. Wdzięczny lud, który nadał już Kardokowi przydomek „Rozjemcy”, zwrócił się w gniewie i strachu przeciw swemu władcy: któreś nocy krasnoludy dokonały szturm na zamek, wyciągnęły Kardoka i jego rodzinę z łóżek, po czym w zamkowych ogrodach dosłownie rozszarpały ich na sztuki. Żadny krwi i podniecony dokonaniem okrucieństwa tłum ogłosił następnie intronizację nowego króla, Ragnara. Ragnar, niewiele znaczący watażka ze scytyjskiego pogranicza, twierdził, że to sam Thystonius zesłał na Draoglin zarazę, by ukarać tchórzliwego Kardoka za zawarcie pokoju z odwiecznymi wrogami. Panowanie Ragnara nie trwało długo i było bardzo krwawe: nowy król, zaślepiony żądzą podboju, poświęcił całą swą uwagę wojnie z Killeą i K'rzonem, zaniedbując nawet budowę kaeru dla Scyty. Nic dziwnego, że Horrorzy spadły na Scytę niczym czarny deszcz i zabiły wszystko, co żywe.



Co wydarzyło się w innych rejonach Barsawii

W innych krasnoludzkich państwach w większości zdążono wybudować kaery i przygotować się na nadejście Horrorów; w obliczu wspólnej groźby współpracowali nawet dawni nieprzyjaciele. Poza Throalem wszystkie istniejące przed Pogromem krasnoludzkie państwa zniknęły z powierzchni ziemi; zachowały się tylko w pamięci historyków i na kartach „Księgi Jutra”. Dzisiaj wszystkie krasnoludy – także mieszkańcy Throalu – uważają Barsawię za swoją wspólną krainę, a wszystkich Dawców Imion za braci.

Jedynym państwem krasnoludzkim, istniejącym poza Throalem, nosi nazwę Scyta Keor, co w dawnym języku scytyjskim oznacza „Odrodzoną Scytę”. Właściwie nie jest to państwo w ścisłym tego słowa znaczeniu, gdyż stanowi zaledwie luźną konfederację wiosek istniejących na obszarze dawnej Scyty. Ich mieszkańcy marzą o odrodzeniu upadłego królestwa w formie wolnej republiki, otwartej dla wszystkich Dawców Imion i rządzonej przez krasnoludy. Jeśli wierzyć lokalnym podaniom, naczelnik jednej z wiosek, Cramny, Rollo Rudobrody, jest w istocie potomkiem scytyjskiego rodu królewskiego. Za drobną opłatą może nawet pokazać i objaśnić gościom własne drzewo genealogiczne, które sięga wstecz aż do nieszczęsnego Kardoka Rozjemcy. Wraz ze swymi podwładnymi uważa się za niezależnych od rządów Throalu, aczkolwiek podziela zasady obowiązujące w królestwie i dążenia jego obywateli. Rudobrody posługuje się tytułem Pierwszego Republikanina Scyty Keor i każdego roku jesienią odwiedza Varulusa w Throalu, przybывая w eskorcie jeźdźców. Jednakże mimo tych pretensji do władzy, wioski Scyty Keor mają nikłe szanse stać się w przewidywalnej przyszłości znaczącą siłą polityczną. Ich mieszkańców bardziej interesują siewy i zbiory zbóż niż rywalizacja z Throalem.

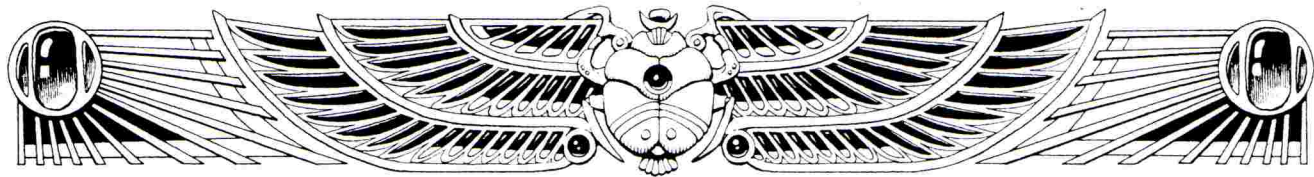
O WIERNOŚCI WOBEC KRÓLESTWA

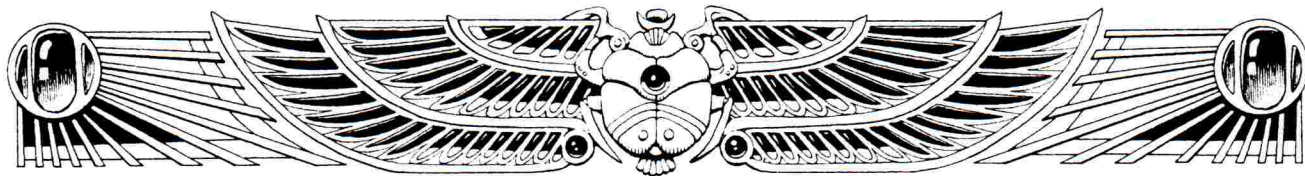
Większość barsawiańskich krasnoludów – czy to żyjących w samym Throalu, czy też poza jego granicami – jest dumna ze swojego królestwa i chętnie uznaje jego zwierzchność. Dlatego Throal budzi podobne uczucia?

Z kilku powodów. Przede wszystkim stał się źródłem, z którego bierze początek cała kultura nowoczesnej krasnoludzkiej społeczności. Throalscy mędrcy i filozofowie są twórcami języka i wspólnego kodeksu praw, z którego krasnoludy są takie dumne. Po drugie, wiele z nich postrzega sukcesy Throalu jako własne osiągnięcia i dzięki temu może pławić się

PIERWSZY REPUBLI-
KANIN RUDOBRODY
JEST PRAWDZIWYM
DZIEDZICEM SCYTY.
Z ROKU NA ROK NASZ
KRAJ ROŚNIE W SIŁĘ!
JAK TEN CZŁECZYNA,
TEN THROALSKI PO-
CHŁEBCA ŚMIE TWIER-
DZIĆ, ŻE JEST INACZEJ!
– MORGĄ DŁUGI
MIECZ Z CRAMNY







KARDOK WRAZ Z CAŁĄ
RODZINĄ ZOSTAŁ ZA-
MORDOWANY PRZED
POGROMEM. NIE
ZNALEZIONO ŻAD-
NYCH DOWODÓW FAŁ-
SZYWOŚCI TEJ TEZY.
- MERROX

w blasku sławy królestwa. Przy każdej okazji podkreślają, że to Throal poprowadził Barsawie do walki o wyzwolenie spod imperialnego ucisku.

A że niektórzy zapominają o tym, że Barsawia im się zrewanżowała, uchroniwszy Throal od niemal pewnej zagłady, gdy nad górami pojawiły się okręty therańskiej marynarki wojennej...? Cóż, łatwo zrozumieć tego rodzaju wybiórczą pamięć krasnoludów; któż z nas nie uważa, że osiągnięcia jego ludu choć odrobinę przewyższają dokonania innych ras?

Oczywiście lojalność części krasnoludów spoza Throalu jest równie płytka, co jesienne brudzy na polach. Cóż, oni po prostu nie czują zbyt silnych związków z odległym państwem i wolą rezerwować miejsce w sercu dla najbliższych sąsiadów i krewnych z wioski; są z całej

duszy rolnikami i żyją blisko ziemi, jej więc są winni wierność – wszystko inne tylko ich rozprasza i odwraca uwagę od praktycznych aspektów życia. Są i takie krasnoludy, jak dziedzice dawnej Scyty – wolą przysięgać na wierność starożytnemu państwu, niż istniejącemu dzisiaj królestwu. Trudno o nich powiedzieć, żeby sprzeciwiali się Throalowi; raczej dali się porwać wszechogarniającej mocy dumnych marzeń, których nie potrafią się wyzbyć.

Do tego dochodzą jeszcze te krasnoludy – moim zdaniem głęboko nieszczęśliwe – które uważają Throal za fałszywe królestwo. Niewiele wiadomo o ich pochodzeniu, ale należy się cieszyć, że jest ich niewiele. Ich nieliczne źródła pisane (w większości niezrozumiałe eseje i traktaty) krążą w odpisach w takich siedliskach zła, jak Kratas i Iopos, aczkolwiek ostatnio pojawiło się ich trochę także w Wielkim Targu.

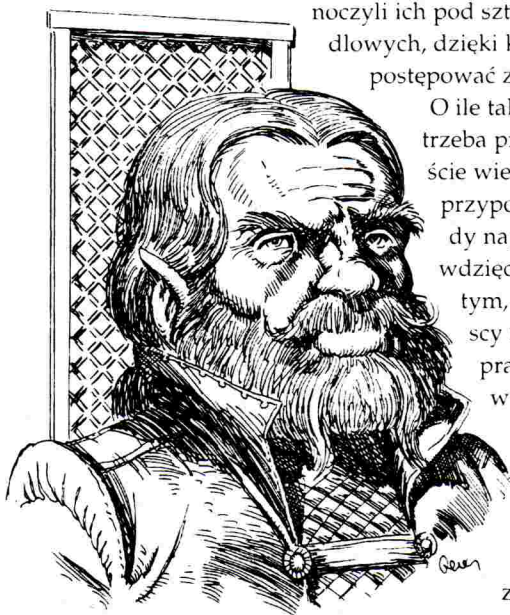
Strażnik throalskiej Komnaty Rejestrów był tak miły, że udostępnił mi jedno z tych wątpliwej jakości dzieł. Pamflet ów znajduje się w zbiorach Wielkiej Biblioteki; nie jest dostępny w publicznych zbiorach, lecz przechowuje się go z kronikarskiego obowiązku, jako świadectwo historii. Przeczytałem go i muszę przyznać, że jego treść jest nad wyraz obelżywa. Rządzająca w Throalu królewska dynastia nazywa się w nim „bandą służących Therze bękartów”, natomiast ród Varulusa wywodzi się od „zrodzonej z nieprawego łoża córki gównojada”. Na ile zdołałem się zorientować z owego wstrętnego dokumentu, jego autorzy uważają, że narastające wpływy królestwa zagrażają wolności Barsawii – zaiste niezwykła to konkluzja, zważywszy, ile dobrego throalskie krasnoludy uczyniły dla naszej krainy.

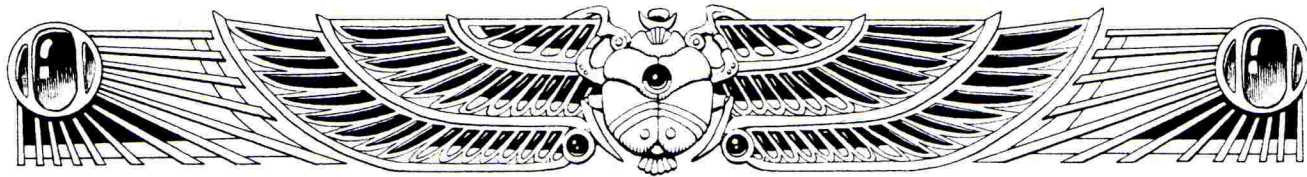
O MIEJSCU KRASNOLUDÓW W BARSAWII

Krasnoludy często uważają się za naturalnych przywódców wśród innych barsawiańskich ludów – bynajmniej nie powołując się na prawo silniejszego, jak zwykli to czynić powszechnie znienawidzeni Theranie, lecz dając przykład innym Dawcom Imion. Zdaniem przeciętnego krasnoluda to jego ziomkowie są prawdziwymi budowniczymi Barsawii, to oni dali jej wspólny język, uwolnili jej mieszkańców z kaerów, wysyłając „Przebudzenie ziemi” w dziewiczy rejs, a potem zjednoczyli ich pod sztandarami wolności i sprawiedliwości i doprowadzili do otwarcia szlaków handlowych, dzięki którym cała kraina rozkwita. Naturalne jest więc, że Dawcy Imion powinni postępować zgodnie z ich przykładem.

O ile taki punkt widzenia jest całkiem zrozumiały i być może bliski prawdzie, o tyle trzeba przyznać, że umniejsza zasługi przedstawicieli innych ras. Barsawia rzeczywiście wiele zawdzięcza krasnoludom, ale nie warto na każdym kroku wszystkim o tym przypominać. W dodatku część naszych „starszych braci” zdaje się domagać, by każdy napotkany Dawca Imion natychmiast spieszył do nich z wyrazami dozgonnej wdzięczności. Takie podejście jest wyjątkowo nieszczęśliwe, gdyż daje argumenty tym, którym marzy się upadek Throalu. Przed przemianą w tyranów, czego wszyscy się obawiają, powstrzymuje krasnoludy ich szczere, głębokie przekonanie, że prawdziwy władca może rządzić tylko dając przykład; wierzą, że muszą żyć w taki sam godny i uczciwy sposób, jakiego wymagają od innych, bo tylko wtedy będą godni sprawować władzę, która jest im dana.

Zagrożenie Pogromem doprowadziło do przekucia starożytnych krasnoludzkich plemion w jeden wielki lud i uczyniło więcej dla sprawy zjednoczenia zamieszkujących Barsawie ras niż jakiegokolwiek inne wydarzenie historyczne. Najtęszsze krasnoludzkie głowy – w tym wielu mędrców z Throalu – zwróciło uwagę na tę jedność i dostrzegło w niej sposób na to, by barsawiańska





kultura przetrwała Pogrom. Krasnoludy zdawały sobie sprawę, że kiedy na ziemi pojawią się Horrory, Theranie będą musieli na długie stulecia pożegnać się ze swoją prowincją, ale wrócą natychmiast, gdy tylko odważą się wychylić nos poza macierzystą wyspę. Postanowiły, że imperialne wojska zastaną po powrocie inna, silniejszą Barsawię i rozpoczęły prace nad „Księgą Jutra”. To właśnie dzieło, w połączeniu z throalskim kodeksem praw (o którym napiszę szerzej w rozdziale poświęconym krasnoludzkiemu językowi), ukształtowało Barsawię taką, jaką dzisiaj znamy. Między innymi z tego powodu – bo wspomniałem i o innych – krasnoludy uważają się za najlepszych opiekunów naszej krainy.

O ZNACZENIU KRASNOLUDZKICH BAJEK

Bajki pozwalają najlepiej zapoznać się z obowiązującym wśród krasnoludów kodeksem etycznym. Cieszą się niezwykłą popularnością i są przekazywane z pokolenia na pokolenie, przy czym niektóre z nich pochodzą z zamierzchłych czasów, gdy nie istniało jeszcze słowo pisane. Każda z takich opowieści albo zawiera czytelny morał, albo przynajmniej ilustruje wybrany aspekt etyki. Krasnoludzkie dzieci wychowują się na nich i od małego uczą się, że muszą same dobrze się zachowywać, zanim zaczną tego wymagać od innych. Przytoczę tu jedną z najlepiej znanych historii, którą opowiedział mi Lunas Staloręki, kowal z wioski Ayres.

Chciwy kowal, czyli co za dużo, to niezdrowo

Dawno, dawno temu, kiedy świat był młody, w wiosce zwanej Rossel żył sobie kowal imieniem Miedzianoręki. Był znakomitym, choć młodym jeszcze rzemieślnikiem i wykonywana praca napawała go słuszną dumą. Potrafił wykuć dosłownie wszystko – od końskiej podkowy, przez lemiesz pług, aż po wyśmienity miecz – i nie dość, że zajmowało mu to dwakroć mniej czasu niż innym kowalom, to jeszcze jego wyroby miały dwa razy lepszą jakość. Wykuwał wiele sprzętów codziennego użytku dla mieszkańców Rossel i sąsiednich wiosek i przyjmował zapłatę tylko od tych, którzy sami mu ją oferowali; nie brał ani grosza od ubogich rodzin, które nie mogły sobie na zakup pozwolić. To, co zarobił, i tak wystarczało mu na utrzymanie, a tych, którzy nie mogli mu odplacić ani bręczącą monetą, ani w inny sposób, zapewniał szczerze, że wystarczającym wynagrodzeniem jest dla niego radość z pracy.

Sława Miedzianorękiego sięgała coraz dalej i dalej, aż pewnego dnia usłyszał o nim dostoyny książę, którego miecz został straskany w bitwie. Książę pozbierał kawałki ostrza, lecz nie wszystkie, jednego bowiem nie udało mu się znaleźć i od blisko sześciu lat poszukiwał wśród swoich podwładnych kowala, który potrafiłby wykuć brakujący element. Postanowił więc udać się na spotkanie z Miedzianorękim i przekonać, co też ten kowal cudotwórca robi. Pewnego dnia stanął więc w progu jego domostwa, trzymając w dłoni odłamki miecza.

Miedzianoręki ugościł go, napoił, jak na gościnnego krasnoluda przystało, po czym rozłożył przed sobą kawałki metalu, bacznie się im przyjrzał i rzekł:

– Spróbuję przekuć miecz Waszej Książęcej Mości.

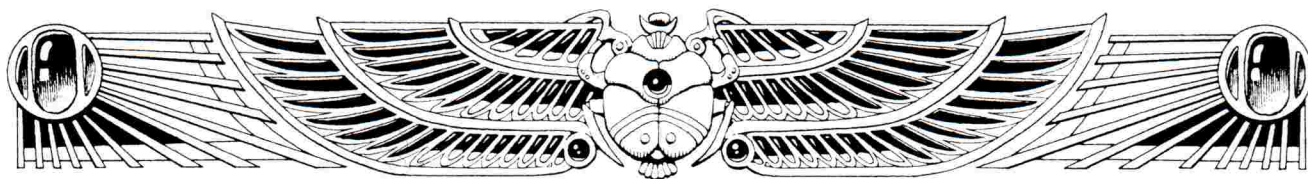
I wziął się do pracy. Pracował ciężko i długo, cały dzień, noc i jeszcze jeden dzień pocił się nad paleniskiem i przy kowadle, przetapiał ostrze, kuł je i formował, aż niewiele brakowało, by zemdlął z wysiłku. Wreszcie skończył i kazał zawiadomić księcia.

Książę przyjechał więc do Rossel, wziął przekuty miecz i ciał z całej siły stary pniak na podwórzu kuźni (po dziś dzień na pniu widać głęboką bliznę). Ostrze weszło głęboko w drewno – i nie pękło, Miedzianoręki przekuł je bowiem solidnie. Wychwalając kowala pod niebiosa, książę w podziękę za jego trud obsypał go złotem. Ten zaś, ciekaw, jak wygląda złoto, którego nigdy przedtem nie widział, zajrzał do sakiewki, wyjął z niej monetę i podniósł do oczu. Kiedy rozbłyśła w słońcu, zdawało mu się, że w życiu nie oglądał czegoś piękniejszego; urok najcudniejszych kobiet z Rossel zbladł w blasku złota.

Od tej pory Miedzianoręki pożądał już tylko złota, żeby cieszyć nim oczy, przesypywać je między palcami i nocą kłaść się na nim spać.

Zaczął pracować jak szaleniec, za wszystko żądając zapłaty w złocie. Odmawiał tym, którzy nie mogli zapłacić – nie wykuwał już dla nich gwoździ, pługów i siekier. Pracował bez wytchnienia, ale tylko dla szlachty i zamożnych kupców; prawie przestał jeść – wystarczały mu tylko porwane w przelocie, nad ranem, przypadkowe kaski. Przestał też normalnie sypiać, wystarczały mu bowiem krótkie drzemki, w jakie zapadał między jednym uderzeniem młota a drugim. Aż w końcu któregoś dnia, wyrwany z takiej drzemki, stwierdził, że wcale nie jest już szczęśliwy. Spojrzał w dół, na sztylet, który na





kowadłe przybierał dopiero kształt, i rozumiał, że zapomniał, co teraz powinien zrobić; między jednym tchnieniem a drugim zapominał, jak wykuwa się broń.

Zaburczało mu w brzuchu i przemknęło przez myśl że powinien coś zjeść; jak zje, z pewnością przypomni sobie tajniki kowalskiego rzemiosła. Udał się więc do spiżarni, lecz zastał ją kompletnie pustą; zajrzał do stojącego na stole dzbanka z winem i przekonał się, że jest pusty. Wyczerpany i zdumiony rzucił się na łóżko, ale natychmiast zerwał się z okrzykiem bólu – łożo było pełne brunatnych woreczków, pełnych czegoś twardego, co uwierało nieprzyjemnie, kiedy się położył. Otworzył jedną z sakiewek, wyjął z niej sztukę złota.

Zaślepiająca mgiełka ustąpiła mu sprzed oczu, gdy pomyślał: Cóż ja najlepszego robię? Mam mnóstwo złota, więcej, niż mógłbym sobie zamarzyć, nie mam jednak co jeść ani pić, nie mam też gdzie spać. Mógłbym kupić jadło i napój od sąsiadów, lecz kto zechce mi coś sprzedać? Mnie, którym chciał tylko złota i gardził tłusciutkim kurczakiem czy garścią miedziaków?

Posmutniał kowal, gdy wspominał wszystkich swoich przyjaciół, których odrzucił, gdy nie mogli zapłacić mu złotem.

Tej samej nocy, gdy wszyscy posnęli, a w wiosce nie paliła się już żadna świeczka, Miedzianoreki przeszedł po całym Rossel od drzwi do drzwi, na każdym progu składając sakiewkę pełną złotych monet. Wróciwszy do kuźni, rzucił się na miękkie, ciepłe łóżko, w którym został już tylko jeden woreczek – zachował go dla siebie, na wypadek gdyby pewnego dnia zabrakło mu pracy.

Kiedy mieszkańcy wioski ujrzeli dary kowala, od razu wybaczyli mu niedawną chciwość i opryskliwość, Miedzianoreki zaś od tego dnia wykuwał dla nich wszystko, czego potrzebowali, i jak prawdziwy krasnolud cieszył się z wykonywanej pracy. Nigdy jednak nie zgodził się już przyjąć zapłaty w złocie.

O STOSUNKU KRASNOLUDÓW DO INNYCH DAWCÓW IMION

Dawcy Imion rozmiłowani w kwiecistych mowach i doskonałych manierach – czyli przede wszystkim elfy i t'skrangi – często dopatrują się w powściągliwości krasnoludów umyślnej urazy dla ich wyrafinowanych zmysłów. Nic bardziej błędnego: krasnolud ma z natury praktyczny umysł i nie widzi potrzeby wyrażać swej przyjaźni czy szacunku w przesadnie wyszukanych słowach. Kiedy ma ochotę pokazać prawdziwe dworskie maniery, i tak posłuży się jednym słowem tam, gdzie inni użyliby dziesięciu – i uzna, że to w zupełności wystarczy. Elf, który chce okazać szacunek zamożnemu kupcowi, zwróci się do niego mniej więcej tak:

– Wasza szlachetna szczodroblliwość, który ozdabiasz świat swymi darami.

Krasnolud z nie mniejszym szacunkiem ograniczy się do „Panie”. Właściwie sama lakoniczność zwrotu jest dodatkowym komplementem, gdyż daje do zrozumienia, iż czas jego adresata jest zbyt cenny, by miał on wysłuchiwać próżnych pochwał.

Z pewnością nikt, kto zaznał u krasnoludów przyjaznego przyjęcia, nie zarzuci naszym „starszym braciom” braku dobrych manier. Gościnność urasta u nich niemal do rangi religii. Nawet jeżeli wpadniemy dosłownie na pięć minut, gospodarz czuje się zobowiązany namówić nas na krótki poczęstunek; kiedy na ulicach Wielkiego Targu uda nam się zaznajomić z którymś z jego krasnoludzkich mieszkańców, nie omieszka on podzielić się z nami, jeśli tylko ma przy sobie coś do jedzenia i picia – jeżeli nie ma nic, z pewnością zaprosi nas na kolację w najbliższym tygodniu. Dzieląc się posiłkiem z gościem, krasnolud zgodnie ze zwyczajem powinien podać mu to, co ma najlepszego. Śam może nawet obejść się smakiem, gdyby okazało się, że stawy jest niewiele, a gość ma ochotę na większą porcję: nie zaspokoić jego apetytu oznaczałoby umniejszyć znaczeniu jego osoby, a to byłby prawdziwy dyshonor dla krasnoluda.

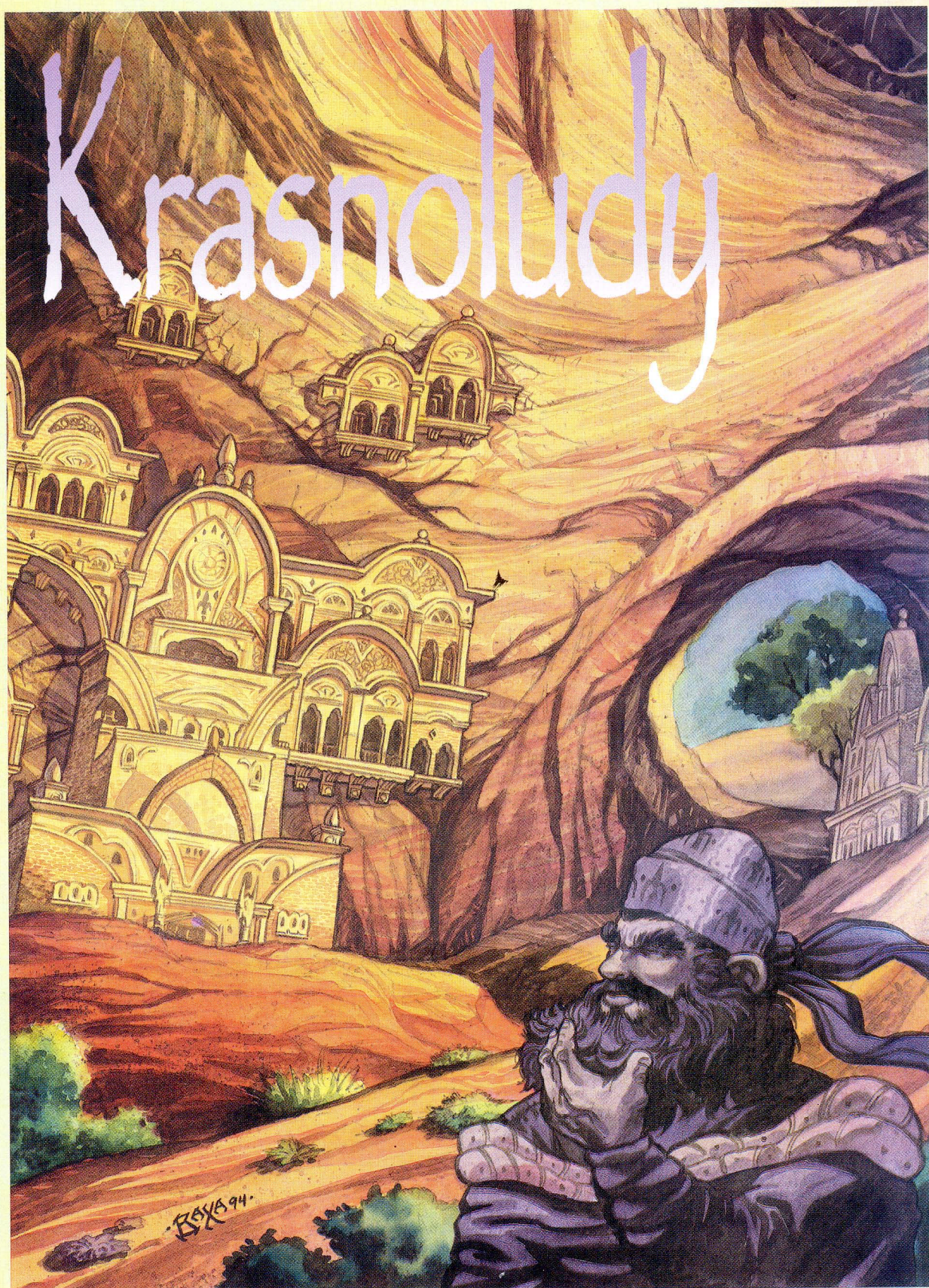
Kodeks gościnności wymaga również od gospodarza, by wypytać gościa o rodzinę, przyjaciół, sąsiadów, interesy i plany na przyszłość, przy czym wielu Dawców Imion może uznać te pytania za natrętne i zbyt osobiste. Nawet ja sam, kiedy Merrox poddał mnie takiemu wypytywaniu w nader przyjaznej atmosferze, nad dzbanem piwa i kawałkiem gołębiego pasztetu, poczułem się nieswojo; ba, z początku byłem wręcz urażony, co ludziom często się zdarza w takiej sytuacji. Staramy się zachować dla siebie wiele spośród tego, o co krasnoludzki gospodarz czuje się zobowiązany zapytać. Dopiero gdy uświadomiłem sobie, że przecież siadłem do stołu z Merroxem także po to, by poznać zwyczaje jego ludu, zdołałem powściągnąć gwałtowną, instynktowną reakcję, która z pewnością głęboko by go zraniła; byłby załamany, gdyby dowiedział się, iż w moim mniemaniu jego pytania są niegrzeczne (przepraszam cię z całego serca, Merroksie; nie kazałbym ci czytać tych przykrych słów, gdybym umiał opisać krasnoludzki obyczaj inaczej niż z własnego doświadczenia).

Rada jako dar

Krasnoludy mają naturę szczodrych ofiarodawców, a najchętniej udzielają innym dobrych rad. Ta właśnie cecha charakteru najszybciej sprawia, że Dawcy Imion tracą cierpliwość w obecności krasnoludów, ku ich nieopisanemu zdumieniu:



Krasnoludy



Krasnoludy - ilustracje: Tom Baxa

KRASNOŁUZI ARCHYTEKT DOZWAGAŁ SIĘ NA POZIŁY DOM, WYŁĄZNIĆ W ŚCIANIE JASNI.

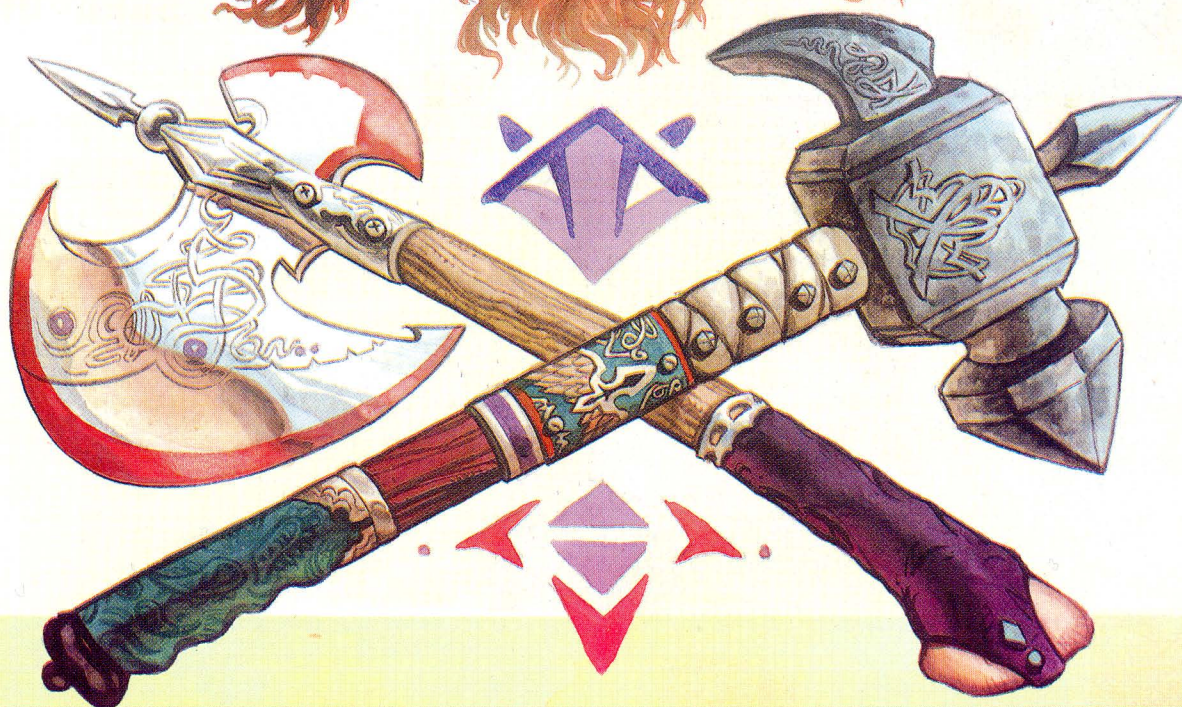


Młody
krasnod
poznaje
znaczenie
rzemiosła,
pobierając
nauki u swej
babki.



Krasnoludzki
wojownik z twarzą
pomalowaną
w barwy wojenne.

Wymyślne
ryty i inkrustacje
zdobią młot
i topór
krasnoludzkiej
roboty.



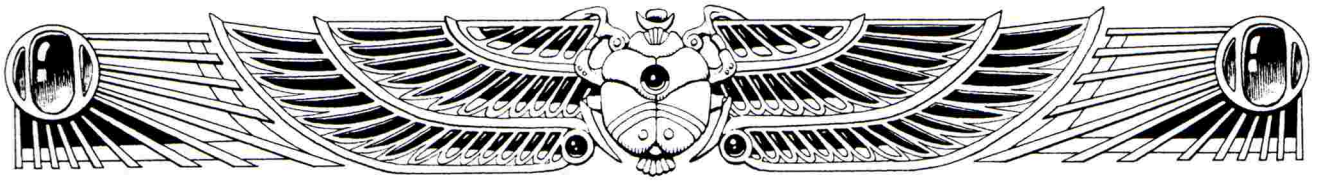
Okno trumienne.

Młody
krasrólud
w letnim domu
dziadków.

Dziadkowie
uczestniczą
w Rytuale
Nadania Imienia
ich wnukowi.

W wieku lat
szesnastu
krasróludy
stają się
dorosłe.

Box 594



każdy przecież wie, że ich rady są przydatne, praktyczne i – przede wszystkim – słuszne. Dlaczego więc niektórzy się obrażają? To tylko prezent, jaki starszy brat mógłby ofiarować młodszemu.

Tu właśnie dochodzimy do sedna sprawy: krasnoludy uważają się za starszych braci wszystkich innych ras i czują się zobowiązane przy każdej okazji dzielić się z nimi swą mądrością i doświadczeniem. Głęboko wierzą w wartość własnych słów – nie bez powodu zresztą, bowiem najczęściej ich rady są bardzo rozsądne. Sęk w tym, że krasnoludy zwykle nie rozumieją, dlaczego ich protekcyjny stosunek do innych ras może być dla kogoś nieprzyjemny. Kiedy zaś Dawcy Imion reagują ze zrozumiałą skądinąd irytacją, krasnoludy czują się, jakby ich ofiarowany bezinteresownie dar ciśnięto im z powrotem pod nogi. Obie strony czują się więc urażone i zranione, gdy tymczasem nikt nie miał złych intencji.

Starałem się wyjaśnić moim krasnoludzkim przyjaciołom, jak czujemy się my, inni Dawcy Imion, gdy ktoś nieproszony podsuwa nam dobre pomysły – niestety, niewiele z tego wynikało. Nikt nie lubi dowiadywać się od obcych, jak powinien się zachowywać, lub, co jeszcze gorsze, wysłuchiwać poniewczasie, jak należało postąpić. Moi przyjaciele nie potrafili tego zrozumieć, lecz z osłim uporem przytaczali niezmiennie jeden argument: ich rady są słuszne i rozsądne, toteż nie należy się o nie obrażać. Nie rozumieją, że słuszność ich słów tylko wzmacnia przykrą wymowę urazy. Trudno będzie im walczyć z rozpowszechnioną opinią, że są skłonne do popadania w błogie samozadowolenie i potępienia innych.

O KULTURZE KRASNOLUDZKIEJ

Tym, co odróżnia poszczególne rasy Dawców Imion, są ich zwyczaje i tradycja. W tym rozdziale mojego traktatu chciałbym więc przybliżyć czytelnikowi najważniejsze krasnoludzkie obyczaje i ceremonie, przedstawić ich poglądy na sztukę oraz pokrótce zająć się rozwojem ich języka i systemu prawnego, które w znacznej mierze ukształtowały ich kulturę.

O PRACY ARTYSTYCZNEJ I RZEMIOŚLE

Zarówno członkowie mojej rasy, jak i niektórzy inni Dawcy Imion – weźmy za przykład orki czy trolle – uważają rzemiosło i pracę artystyczną za dwa odrębne przejawy działalności. Tylko prawdziwe dzieła sztuki muszą być miłe dla oka; przedmioty codziennego użytku powinny spełniać swoje funkcje, lecz ich piękno nikogo nie interesuje. Łatwo więc wyciągnąć wniosek, że przedmiot użyteczny nie może być ozdobny, gdyż ornamenty niejako z definicji są niepraktyczne.

Zdaniem krasnoludów przedmiot, który ma być użyteczny, powinno również cechować wspaniałe wykonanie, a każde dzieło sztuki ma mieć swoje zastosowanie, które niekoniecznie musi być oczywiste na pierwszy rzut oka. Wytwór rąk rzemieślnika, nawet najbardziej ozdobny i wyrafinowany, ma łatwe do odgadnięcia przeznaczenie; pożytek płynący z dzieła sztuki nie jest tak oczywisty i „namacalny”. Na przykład miecz z ozdobną, misternie kutą rękojeścią, jest wytworem rzemiosła, ponieważ służy właścicielowi w konkretnym celu – do obrony przed nieprzyjacielem, natomiast wiersz jest tworem artystycznym, gdyż zamiast praktycznego zastosowania ma przekazać czytelnikowi pewną myśl, opisać jakieś zdarzenie bądź po prostu potwierdzić mistrzowskie opanowanie języka przez poeetę.

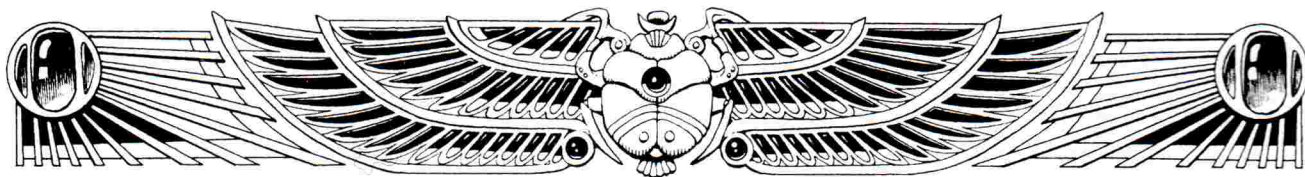
Mimo nader praktycznej natury krasnoludy wysoko cenią sztukę i nie brakuje wśród nich utalentowanych muzyków, malarzy, rzeźbiarzy i poetów. Rzecz w tym, że sztuka krasnoludzka usiłuje uczyć, podczas gdy sztuka innych narodów może czasem służyć czystej rozrywce lub tylko dostarczać wzruszeń. Napisana przez krasnoluda pieśń prawie zawsze będzie zawierała konkretny morał, zamiast ograniczać się do pobudzenia emocji słuchacza, jak ma to miejsce w pieśniach elfów. Krasnoludzkie dzieła są najczęściej bardzo złożone i wyrafinowane, bowiem w ten sposób artysta pokazuje światu swą biegłość w operowaniu nutami, słowami czy pędzlem. Faktem jest, że pieśniom czy obrazom naszych „starszych braci” brakuje może subtelności porównywalnej ze sztuką elfów i wietrzników, ale moim zdaniem i tak nieskończenie przewyższają one proste, toporne wytwory trolli i orków.

O RYTUAŁACH ZNACZĄCYCH UPŁYW CZASU

Podobnie jak inni Dawcy Imion, krasnoludy również odmierzają ważne etapy w swym życiu, odprawiając uroczyste rytuały. Opiszę więc najważniejsze z nich – ceremonie ku czci narodzin, nadania Imienia oraz uroczystości pośmiertne.

W przeciwieństwie do innych ras krasnoludy nie wyróżniają w żaden szczególny sposób momentu osiągnięcia pełnoletności – po prostu od szesnastych urodzin członek ich społeczności uważany jest za dorosłego. Przez pierwszy rok dorosłości zajmuje się budową własnego domu i zaczyna pracę zawodową; ci spośród krasnoludów, którzy chcą zostać adeptami, najczęściej w tym właśnie okresie rozpoczynają szkolenie. Ze słów moich krasnoludzkich przyjaciół wynika, że lato spędzone z dziadkami w wieku piętnastu lat wystarczająco potwierdza nowy statut młodzieńca i dodatkowe ceremonie są zbędne.





O narodzinach i ich szczególnych rocznicach

Mimo że narodziny dziecka są dla krasnoludów równie wielkim świętem, jak dla innych Dawców Imion, samego przyjęcia potomka na świat nie obchodzi się zbyt uroczyście. Wszystkie ceremonie odkładane są na później, do momentu gdy niemowlę skończy miesiąc. Zwyczaj ten – podobnie jak upamiętnienie dziesiątych urodzin – wywodzi się z pewnego szczególnie trudnego okresu w dziejach krasnoludów, który miał miejsce na krótko przed największym nasileniem się Pogromu.

Wtedy to w królestwie Scyty rozszalała się tajemnicza epidemia, która prowadziła do śmierci dziecka, zanim skończyło pierwszy miesiąc życia; jeżeli więc niemowlęciu udało się przeżyć miesiąc, rodzina mogła odetchnąć z ulgą, bo wiadomo było, że teraz nic mu nie grozi. Od tej pory krasnoludy obchodzą ten dzień uroczyście, jako wspomnienie owych czasów i nadziei.

Dziesiąte urodziny mają podobnie złowróżbną tradycję. Mniej więcej w tym samym czasie, w krasnoludzkim królestwie leżącym na dalekim południu (jego nazwa nie zachowała się w relacjach, które do nas dotarły), dzieci wieku od siedmiu do dziesięciu lat zaczęły masowo popadać w obłęd i popełniać samobójstwa. Jeśli jednak dziecko dożyło dziesiątych urodzin, obłęd ustępował, a wspomnienia owych trzech okropnych lat zacieraly się w świadomości młodego krasnoluda. Nic dziwnego, że dziesiąte urodziny również urosły do rangi symbolu zwycięstwa życia nad śmiercią.

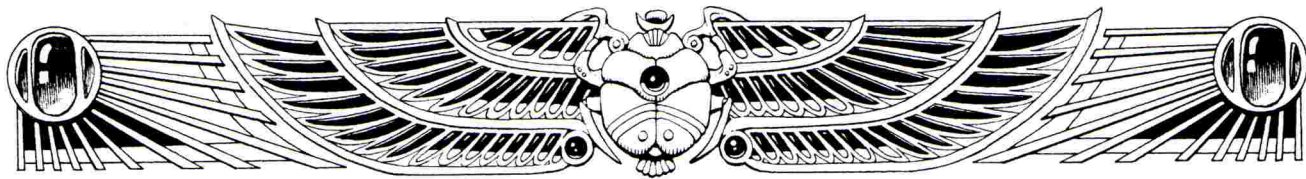


O zwyczajach związanych z nadejściem śmierci

Kiedy stary krasnolud poczuje, że śmierć puka do drzwi, rozdziela posiadane przedmioty pomiędzy żyjących członków rodu. Sądząc po dawniejszych zapisach, niegdyś ofiarowanie to miało wyłącznie ustną formę i wchodziło w skład ceremonii pożegnalnej, podczas której rodzina zbierała się przy łożu śmierci seniora, on zaś przemawiał do każdego po kolei. Z czasem jednak spory wynikające później z kwestii interpretacji słów zmarłego doprowadziły do zapisywania jego woli w postaci oficjalnego dokumentu. Umierający krasnolud wybiera sobie również obiekt, który ma zostać pogrzebany wraz z nim; często jest to jakiś przedmiot wzorca.

Ostatnią pozostałością pierwotnego rytuału jest tradycja przekazania najmłodszemu wnukowi lub prawnukowi narzędzi, którymi umierający posługiwał się w codziennej pracy. Często są to pierwsze przybory, jakimi posługuje się młody rzemieślnik i mogą zdeterminować wybór przyszłej kariery. Według legendy tradycja ta wywodzi się ze Scyty. Na łożu śmierci jeden z najwybitniejszych królewskich snycerzy przekazał swoje narzędzia najmłodszej prawnuczce, mówiąc:





– Tymi narzędziami zbudowałem życie własne i całej mojej rodziny. Daję ci je, byś budowała dla siebie i dla tych, których kochasz.

Po dziś dzień krasnoludy wypowiadają tę formułę, oddając bezcenne przybory w ręce dzieci.

O nadawaniu Imion dzieciom

Tydzień po uroczystych obchodach pierwszego miesiąca rodzina dziecka wraz z najbliższymi przyjaciółmi gromadzi się na ceremonii nadania mu Imion. Członkowie rodziny aktywnie uczestniczą w uroczystości i wraz z przyjaciółmi pełnią rolę świadków. Rytuał rozpoczynają rodzice, ogłaszając gościom pełne Imię dziecka, składające się z dwóch jego własnych oraz „nazwiska” (Imienia rodu). Następnie każdy, począwszy od matki, bierze dziecko na ręce i wypowiada głośno jego Imię oraz łączący go z niemowlęciem stopień pokrewieństwa, po czym opisuje, w jaki sposób dziecko przyczyni się do rozwoju rodu i weźmie udział w kształtowaniu jego losów. W większości wypadków formuła ta brzmi mniej więcej tak:

– Jesteś (imię dziecka), synem (imię matki) i (imię ojca), a zatem moim (stopień pokrewieństwa). Wraz z całym twoim pokoleniem wzmocnisz nasz ród, podobnie jak uczynił to wcześniej twój ojciec, jako i ja uczyniłem przed nim, a przede mną i mój ojciec. Tworząc rodzinę, przyczynisz się do jej pomyślności.

Pierwsze z Imion wybierają rodzice, drugie zaś – jedno z dziadków, opiekujące się dzieckiem. Zwykle Imię rodowe jest wspólne dla dziecka i rodziców, rzadziej zdarza się, by niemowlę odziedziczyło je po dziadkach.

Istnieje również tradycja, szczególnie popularna w Throalu, by Imię dziedziczyć po ojcu: ojcem króla Varulusa III był Varulus II, dziadkiem zaś Varulus I.

Warto w tym miejscu zauważyć, że Varulus III złamał tę tradycję, nadając swemu synowi Imię „Neden”.

— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

O TYM, JAK BLISKIE ZWIĄZKI Z ZIEMIĄ KSZTAŁTUJĄ ZACHOWANIE

Opisałem już, w jaki sposób cechująca krasnoludy bliskość ziemi wpływa na wybór miejsca zamieszkania oraz sposób budowy domów. Nie są to jedyne jej przejawy, zaś z pozostałych wymienić należy przede wszystkim wrodzoną niechęć do podróży morskich i powietrznych oraz do jazdy wierzchem. Na grzbiecie konia czy na pokładzie statku krasnolud nie czuje ziemi pod stopami i ten brak kontaktu potrafi być nader nieprzyjemny. Można wręcz odnieść wrażenie, iż krasnolud musi mieć kontakt z ziemią, by nie mieć wątpliwości, że ona naprawdę istnieje.

Zdarzają się, rzecz jasna, i takie krasnoludy, którym udaje się zwalczyć ową nieufność wobec morza, powietrza czy wierzchowców. Sam znałem krasnoludzkich Kawalerzystów, Powietrznych Żeglarzy, a nawet Powietrznych Łupieżców. Ze względu na niepozorną posturę, jeźdźcy wolą często dosiadać mocno zbudowanych, wytrzymałych kucyków niż pełnokrwistych koni; zdarza im się również jeździć na dużych nietotach, zwanych huatami.

O ZNACZENIU JĘZYKA I PRAWA

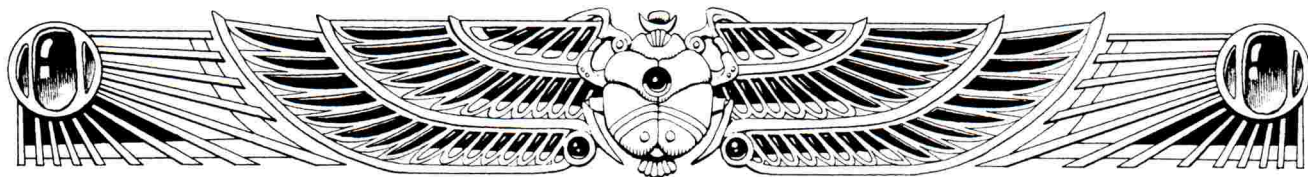
Krasnoludy traktują słowo – zarówno pisane, jak i mówione – z ogromnym szacunkiem. Jeśli krasnolud coś ci obieca, możesz być pewien, że bez względu na okoliczności słowa dotrzyma. Ciekawym przejawem owego uwielbienia słów jest u niektórych krasnoludów daleko posunięta niechęć do składania jakichkolwiek obietnic: będą kluczyć, zwodzić rozmówcę i unikać odpowiedzi tak długo, jak to możliwe, byle uniknąć przysięgi, której mogliby nie chcieć dotrzymać.

Najbardziej jednak cenią pismo, które jest dla nich równie uświęcone, jak samo życie. Nic więc dziwnego, że pisać „Księgę Jutra” najbardziej przyczyniły się do tego, iż Dawcy Imion przetrwali Pogrom. Dzieło to powstało na zamówienie króla Varulusa I na krótko przed najazdem Horrorów i z początku miało pełnić funkcję elementarza, z czasem jednak rozrosło się i wzbogaciło o legendy, bajki, podania i mnóstwo praktycznych informacji, które krasnoludy wprost uwielbiają gromadzić i kodyfikować. Znalazły się więc w „Księdze Jutra”, zalecenia jak budować domy, hodować zwierzęta i uprawiać ogrody; zamieszczono w niej także opisy wszelakich rzemiosł oraz ważny element wiedzy magicznej, który Theranie utajnili przed mieszkańcami Barsawii: jak sprawdzić, czy Pogrom już się skończył.

Jak język throalski zjednoczył Barsawię

„Księga Jutra” przyczyniła się również do rozpowszechnienia języka krasnoludów w całej prowincji. Język, który dziś znamy jako throalski, rozwinął się z dwóch starszych, blisko spokrewnionych dialektów: jednym z nich posługiwali się





ALEŻ OCZYWIŚCIE, ŻE
OSKARŻENIA SĄ BEZ-
PODSTAWNE. JAK SŁU-
SZNIE ZAUWAŻYŁ
UCZONY AUTOR TRAK-
TATU, ZROBILIŚMY TO,
CO ZAWSZE: ŻE WSZY-
STKICH SIĘ SŁUŻYLI-
ŚMY BARSAWII.

– MERROX

NIEKTÓRZY POWIE-
DZIELIBY, ŻE KRASNO-
LUDY ZE WSZYSTKICH
SIĘ SŁUŻYŁY PO PRO-
STU KRASNOLUDOM –
JAK ZWYKLE.
– ŁAMACZ KOŚCI
Z KRATAS

Scytyjczycy, drugim zaś – mieszkańcy na wpół zapomnianego miasta-państwa Ysdragyl. Elementy obu tych języków do dziś bez trudu można wychwycić w mowie Throalu.

Nowoczesny throalski zaczął zdobywać popularność już pod rządami Imperium, kiedy to krasnoludy w imieniu Theran zarządzały Barsawią. Wielu historyków – i laików – krytykuje je za to i stawia w jednym rzędzie z okupantami. Mimo iż rozumiem uczucia, które dyktują innym Dawcom Imion taką ocenę, to jednak uważam ich oskarżenia za bezpodstawne. Trzeba przyznać, że sprawnie rządząc Barsawią, krasnoludy zdołały osłodzić nam wszystkim niewolę, a zwłaszcza złagodzić ciosy therańskiej tak zwanej sprawiedliwości. Sądzę, że zadały sobie po prostu pytanie (jakże dla nich charakterystyczne), jak najlepiej mogą przysłużyć się Barsawii, po czym doszły do wniosku, że współpraca z Imperium da im możliwość złagodzenia therańskiego jarzma, przyniatającego karki wszystkim mieszkańcom prowincji. Innymi słowy – oficjalnie służyli Therze, faktycznie zaś – Barsawii.

Krasnoludscy kupcy jako jedni z nielicznych mieli prawo swobodnie przemierzać therańską Barsawię, toteż ponieśli swój język do wszystkich osiedli i miast. „Księga Jutra” dopełniła rozpoczętego przez nich dzieła. Król Varulus zażyczył sobie, aby przygotowano tyle jej egzemplarzy, by starczyło dla każdej cytadeli i każdego kaeru. W mrocznych wiekach, spędzonych w ukryciu pod ziemią, throalski awansował ze zwykłego wspólnego języka do rangi symbolu wszystkich rzeczy, które utracono wraz z nastaniem Pogromu – słońca, gwiazd, łagodnego wiatru i ciepłych wiosennych nocy. Opanowanie go stało się sposobem na poznanie utraconych cudów świata, który istniał na powierzchni ziemi, sposobem rozświetlenia wiekowych mroków

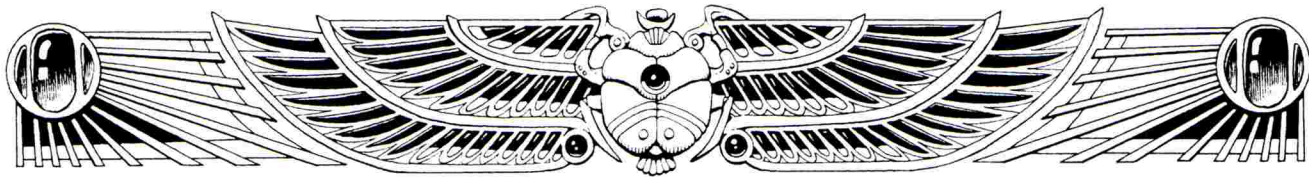
płomykiem nadziei na lepszą przyszłość. Kiedy zaś Barsawianie wyszli z kaerów, po raz pierwszy w dziejach mówili wspólnym językiem, dzięki czemu łatwiej mogli dojść do porozumienia. Gdy więc Theranie wrócili do swej największej prowincji i sprowadzili do niej maszyny wojenne, jej mieszkańcy zjednoczyli się w obronie królestwa, które pierwszy raz pozwoliło im poczuć, że stanowią jedność.

O rozwoju throalskiego prawa

Wśród krasnoludów nigdy nie brakowało uczonych mężów, których dzieła objęły już niemal wszystkie możliwe tematy – od magii, przez medycynę, aż po metalurgię. Krasnoludzka literatura, na którą składają się głównie bajki i opowieści o herosach, zyskała sobie niemałe uznanie, tymczasem poezja niestety została zaniedbana i to z przyczyn, które nie do końca rozumiem. Owszem, istnieją wśród krasnoludów poeci, jest ich jednak jak na lekarstwo, a szkoda, gdyż biegłość w posługiwaniu się rodzimym językiem z pewnością pozwoliłaby im dorównać elfom. Ale i tak największą sławę przyniosło krasnoludom opracowanie barsawiańskiego kodeksu praw.

Dla nas, którzy żyjemy w wieku oświecenia, istnienie krasnoludzkich praw i wymiaru sprawiedliwości jest czymś oczywistym. Jednakże pod rządami Theran przeciętny mieszkaniec naszej krainy nie miał co marzyć o sprawiedliwości. Mroczne wieki Pogromu zmusiły naszych ciemiężców jednak do odwrótu i schronienia się na rodzimym wyspie, a przez ten czas krasnoludy z Throalu stworzyły system prawny, w którym zakazuje się okrutnego procederu niewolnictwa i po raz pierwszy wprost stwierdza, że wszyscy Dawcy Imion są sobie równi. Niemal od chwili zamknięcia Throalu w 1050 roku Varulus I, a po nim także jego syn, Varulus II, prowadzili długie dysputy z mędrcami, filozofami, żołnierzami, rzemieślnikami i rzeszą innych mieszkańców Barsawii w nadziei na stworzenie podwalin praw, które pomogą w odbudowie zniszczonej podczas Pogromu prowincji. Tak zwana „Wspólna D. klaracja”, ostatecznie spisana za panowania Varulusa II w 1270 roku, obejmuje wszelkie aspekty krasnoludzkiego wymiaru systemu prawnego – od wzniosłych idei, przyświecających jego twórcom, po wysokość odszkodowań, jakie rolnik ma wypłacić, gdy jego prosięta strącają młodą kukurydzę na polu sąsiada. Kiedy Theranie wrócili upomnieć się o Barsawię, wszyscy jej mieszkańcy stanęli także w obronie throalskiego kodeksu.





Większość Barsawian wie, że Wspólna Deklaracja jest dziełem Varulusa II; mało kto jednak zdaje sobie sprawę, że opiera się ona w głównej mierze na scytyjskich tekstach prawniczych, które powstały na kilka stuleci przed Pogromem. Varulus I w porozumieniu ze swymi doradcami uznał owe traktaty za znakomity punkt wyjścia do dyskusji na temat prawa, które chciałby sam wprowadzić. Na razie nie odkryto ani jednego pełnego egzemplarza scytyjskiego kodeksu. Ja sam przypadkiem natknąłem się na jego fragment – niezbyt zresztą czytelny – w Wielkiej Bibliotece Throalu; dotarłem również do kilku innych wyjątków, spisanych przez Varulusa II z pamięci. Są to jedyne znane pozostałości oryginału.

Co ciekawe, nazwa, jaką krasnoludy określają siebie w starożytnym języku ysdragyl, znaczy „lud księgi”. Większość z nich sądzi, że chodzi tu o „Księgę Jutra”, lecz istnieje również inne, scytyjskie tłumaczenie owego określenia: „lud prawa”. Moim zdaniem oba te określenia doskonale do krasnoludów pasują, natomiast „księga”, o której mowa w pierwszym z nich, to nic innego jak oryginalny kodeks scytyjski.

O FASCYNUJĄCYCH KHAVRO'AMACH

Niemal w każdym krasnoludzkim osiedlu, od królestwa Throalu począwszy, na najmniejszej wiosce kończąc, znajduje się kilkoro khavro'amów. Słowo „khavro'am” pochodzi z języka staroscytyjskiego i oznacza, w przybliżeniu, „uczonego”. Źródłowy wyraz „khav'r” tłumaczy się jako „czytać” i khavro'amowie rzeczywiście dużo czytają: praktycznie każdą chwilę na jawie poświęcają nauce, przekopując się przez nagromadzone na przestrzeni wieków tomiście i komentarze, których autorzy dawno odeszli z tego świata. Kiedy zmęczą się czytaniem, zasiadają w kręgu i dyskutują o tym, czego się dowiedzieli, przy czym każdemu wydaje się, że tylko on jeden pojął prawdziwą istotę rzeczy. Dysputy kończą się zwykle kłótniami i chrypką, po czym wszyscy wracają do lektury, by dopiero przed świtem na krótko położyć się spać.

Khavro'amowie mają pewien ulubiony element stroju – płasko ściętą czapeczkę z miękkiego materiału, w którą wszyto kawałek pergaminu. Na pergaminie khavro'am własnoręcznie wypisuje fragment traktatu, który, jego zdaniem, wywarł największy wpływ na jego naukę i sposób myślenia. W miarę jak poznaje nowe teksty, może zastąpić pergamin cytatem z innego dzieła. Mając swoje motto zawsze pod ręką, khavro'am uważa, że słowa mistrza będą dla niego inspiracją przez cały czas, nawet gdy jego umysł zbłądzi na inne ścieżki.

Khavro'amowie poświęcają się zwykle jednej, wybranej dziedzinie wiedzy – na przykład prawu, historii krasnoludów, lingwistyce czy teorii jubilerstwa. Uważają swoje studia za święty obowiązek, gdyż starają się poznać przeszłość i teraźniejszość, by wszyscy Barsawianie mogli budować lepsze jutro. Z tego też względu spisują swoje przemyślenia, by stały się pożywką dla innych umysłów.

Większość krasnoludzkich mędrców jest khavro'amami lub przynajmniej z nich się wywodzi, a ponoć nawet ci, którzy odchodzą, nigdy nie przestają się uczyć. Oto ciesząca się wśród nich sporą popularnością opowieść o Corbym Dellocku, która świetnie zilustruje mój wywód.

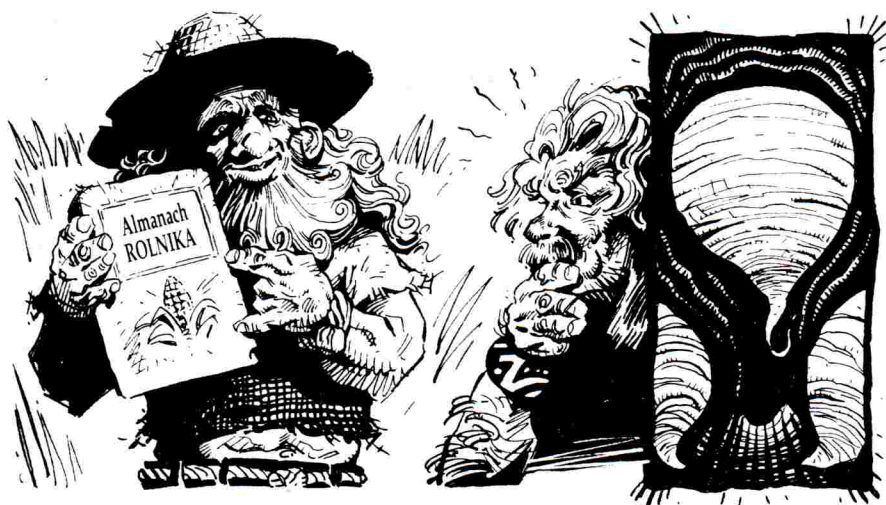
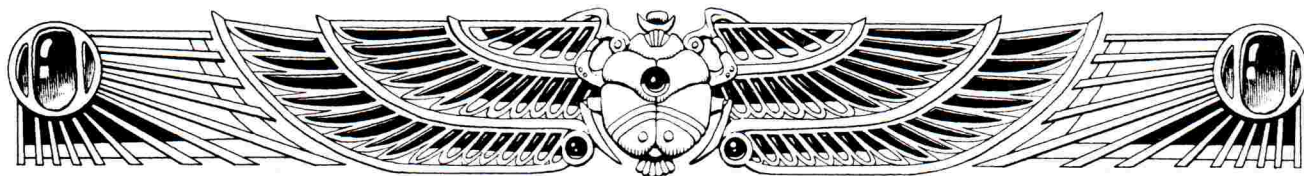
Dzieje Corby'ego Dellocka

Corby Dellock był mądrym, młodym krasnoludem, tak mądrym, że zanim skończył szesnaście lat, przeczytał całe „Magiczne pryncypia Koligina” i „Przypowiadki Czerwonego Byka, ku przestrodze spisane”. Potrafił całymi godzinami czytać i wcale się tym nie męczył, a na świecę wydawał tyle miedziaków, że jego rodzice mieli kłopoty z utrzymaniem domu. Byli jednak z Corby'ego dumni i nigdy nie usłyszał od nich złego słowa.

Pewnego dnia Corby rozparł się wygodnie w fotelu, by oderwać na chwilę oczy od książki, i ujrzał przez okno Turlo, swojego sąsiada, który orał pole. Turlo był krępkim młodzieńcem – mocnym jak drzewo i spalonym przez słońce na brąz niczym laskowy orzech; miał też dźwięczny głos i szelmowski błysk w oku. Śpiewał właśnie pieśń miłosną, drepzcząc krok w krok za ciągnącym pług wiernym osiołkiem i rozmyślając o ukochanej, którą za miesiąc miał poślubić.

Corby lubił tę piosenkę, toteż wkrótce przyłączył się do Turlo w śpiewie. Wstyd mu się jednak zrobiło, że ma taki piskliwy, zgrzytliwy





głos i urwał w połowie refrenu. Popatrzył jeszcze raz na Turlo, a potem wstał i przejrzał się w lustrze. Znow zerknął na oracza, podziwiając jego mocne nogi, napięte z wysiłku plecy i opaloną skórę, a potem przeniósł wzrok na swoje odbicie i zobaczył chude nóżki, wątłe ramiona, zapadniętą pierś i skórę bladą jak świeża śmietanka. Zrozumiał, że czytanie zmęczyło go i że chciałby wyjść na powietrze jak Turlo. Nic go nie obchodziło, czy weźmie jeszcze kiedyś książkę do rąk! Tak oto niespodziewanie Corby postanowił zostać rolnikiem.

Oczywiście do czego przyłożył ręki, natychmiast szło nie tak, jak powinno. Zasadził w ziemi słomę z mamej szczotki, mając nadzieję na obfite sianokosy; sadił kukurydzę przy pełni księżyca, zamiast poczekać na nów; siał gotowane ziarno w nadziei, że wszędzie jak każde inne; sadił ziemniaki oczkami do dołu, toteż wszystkie pędy strzelały w dół, wrastając coraz głębiej i głębiej w ziemię. Biedny Corby popadł w rozpacz i poszedł do Turlo, by ten udzielił mu rady.

– Hmmm, nie wiem, czy to coś pomoże, ale pokażę ci, co robie, zanim zabiorę się do siewu i sadzenia – odparł Turlo, gdy Corby przedstawił mu swoją sprawę, po czym podeszedł do małej szafki z książkami, wyjął z niej oprawny w skórę tom i podał go przyjacielowi.

W Corby'ego jakby piorun uderzył: to w książce mogą być sekrety udanej uprawy roślin? Na wszystkie gwiazdy na niebie, czy nigdy nie uwolni się od ksiąg? Z niechęcią przeczytał tytuł: „Almanach rolnika”.

– Jeśli chcesz, mogę ci go pożyczyć – rzekł Turlo. – Tylko za późno już, żeby coś sadzić. Jeszcze tylko rzepa ci została.

Corby zabrał książkę do domu, położył ją na stoliku i przez tydzień wpatrywał się w nią, nie otwierając. Zerkał ciekawie na pole, wbrew rozsądkowi oczekując, że coś się na nim zazieleni, ale ziemia pozostała równie gładka jak skorupa jajka. Wreszcie Corby zacisnął zęby, przygarbił się i otworzył „Almanach”.

Kartki przeleciały i zatrzymały się akurat na rozdziale o uprawie rzepy! Corby przeczytał go uważnie, słowo po słowie, a potem wyszedł z domu i zasadził na polu kawałki rzepy, które matka zrzuciła na stertę, żeby nakarmić nimi psy.

Rzepa puściła pędy w mgnieniu oka i rosła szybciej i gęściej niż na innych polach w wiosce, a Corby tak pęczniał z dumy, że zdawało mu się, iż lada chwila pęknie. A kiedy na jesieni jego okaz zdobył pierwszą nagrodę na dorocznym targu płodów ziemi, zemdlął i trzeba było go cucić przez zanurzenie w beczce piwa.

Kiedy zimą siedział z rodzicami przy ogniu, pogryzając plasterki rzepy, matka zapytała, co zamierza wysiać na wiosnę.

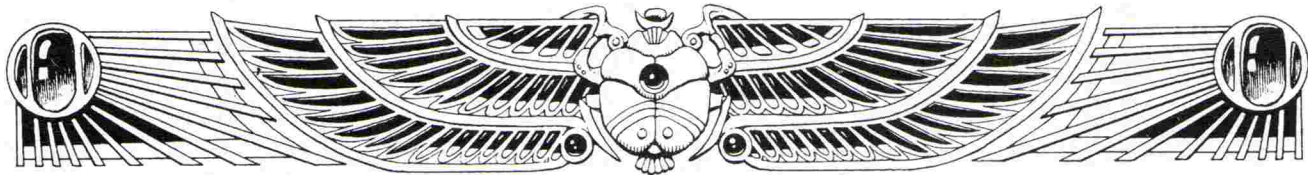
– Jeśli nie masz nic przeciwko temu, matko, chciałbym zająć się sadzeniem najlepszych słów – odparł i tak też uczynił.

Po dziś dzień krasnoludy wspominają Corby'ego jako znakomitego mędrca i najlepszego hodowcę rzepy, jakiego знаła Barsawia.

O dyscyplinie Wędrownego Mędrca

Niektórzy z khavro'amów, a także inni krasnoludscy uczeni, obierają sobie dyscyplinę Wędrownego Mędrca. Podobnie jak inni naukowcy, studiują teksty i piszą do nich komentarze, lecz tylko do momentu, gdy osiągną pierwszy krąg swojej dyscypliny. W tym momencie czytanie i komentowanie przestaje im wystarczać, toteż wyruszają w świat, by dalej uczyć się nie z ksiąg, a z własnych przeżyć. Wędrowny Mędrzec woli sam wszystkiego doświadczyć, niż czytać o przygodach obcych mu Dawców Imion. Zwykle spisuje potem swoje wspomnienia, żeby inni mogli z nich skorzystać; mało tego, Wędrowni Mędrce piszą więcej, niż przeciętny uczony czyta, ślęcząc w bibliotekach. Co rok Mędrzec wraca do Wielkiej Biblioteki w Throalu, by zostawić w niej swój dziennik podróży i inne zapiski oraz wymienić się opowieściami o minionym roku z podobnymi mu wędrowcami.





O CIEKAWEJ RASIE OBSYDIAN

Napisanie książki o obsydianach z pozoru nie wydaje się być zadaniem trudnym. Są przecież tak samo jak my Dawcami Imion, wiemy, jak wyglądają i gdzie ich szukać, a wielu z nas ma wśród nich przyjaciół. Niewiele jednak znamy konkretnych faktów; często za to słyszymy, jak obsydianie używają słów, których znaczenia możemy się tylko domyślać: bractwo, żywogłaz, wynurzenie, śnienie.

Zwołałem zebranie uczonych mędrców i zatrudnionych w Throalu bibliotekarzy – poprosiłem o przybycie również moich dobrych przyjaciół, Karona Folla i Derrata z Vistaine – chcąc się przekonać, co tak szacowne grono może mieć do powiedzenia o obsydianach jako rasie Barsawian. Uzyskana odpowiedź bardzo mnie zaniepokoiła, okazało się bowiem, że cała nasza wiedza opiera się na zasłyszanych tu i ówdzie plotkach i opowieściach. Nie dość, że nie potrafiliśmy udzielić odpowiedzi na żadne dotyczące obsydian pytanie, to w dodatku nie mogliśmy dojść do porozumienia w kwestii tego, które informacje są bliższe prawdy.

Co gorsza, w trakcie rozmowy wynikły dalsze wątpliwości. Czy ktoś widział kiedyś obsydiańskie dziecko? Gdzie znajduje się żywogłaz? Cemu obsydianie nie zakładają własnych wsi? Jak przetrwali Pogrom? Czy naprawdę żyją po tysiąc lat, jak się powszechnie uważa? Smutne to, ale więcej wiemy o działaniu therańskiego konklawe i naturze Wielkich Smoków niż o naszych bliskich przyjaciółach. Faktem jest, że obsydianie rzadko prowadzą jakieś notatki, nadal jednak nie pojmuję, jak to możliwe, by zgromadzone w Wielkiej Bibliotece informacje były tak skąpe. Jestem Mistrzem Komnaty Rejestrów i przypadł mi w udziale obowiązek uzupełnienia tego wstrząsającego braku.

Rozesłałem więc posłańców (obsydian, jak na ironię) na poszukiwanie Domasae, mojego obsydiańskiego przyjaciela, Trubadura z zawodu. Cztery miesiące później powiadomiono mnie, że Domasae przebywa w Wielkim Targu i chętnie się ze mną zobaczy. Spotkaliśmy się w Lśniącej Kuli, najlepszej gospodzie w mieście; towarzyszyło mi dwunastu skrybów, a także Karon Foll, Daron Fenn i Kern Czerwonoręki. Jerriv Forrim nie przybył na spotkanie z powodu choroby. Liczba skrybów może się komuś wydać przesadzona, lecz obsydianie potrafią przemawiać całe dnie i noce bez przerwy, baliśmy się więc, że jeden czy dwóch pisarzy nie zdola zapisać ich słów.

Domasae powitał nas w jowialnym nastroju i niewiele brakowało, żeby zmiażdżył Kernowi dłoń, kiedy ich sobie przedstawiłem.

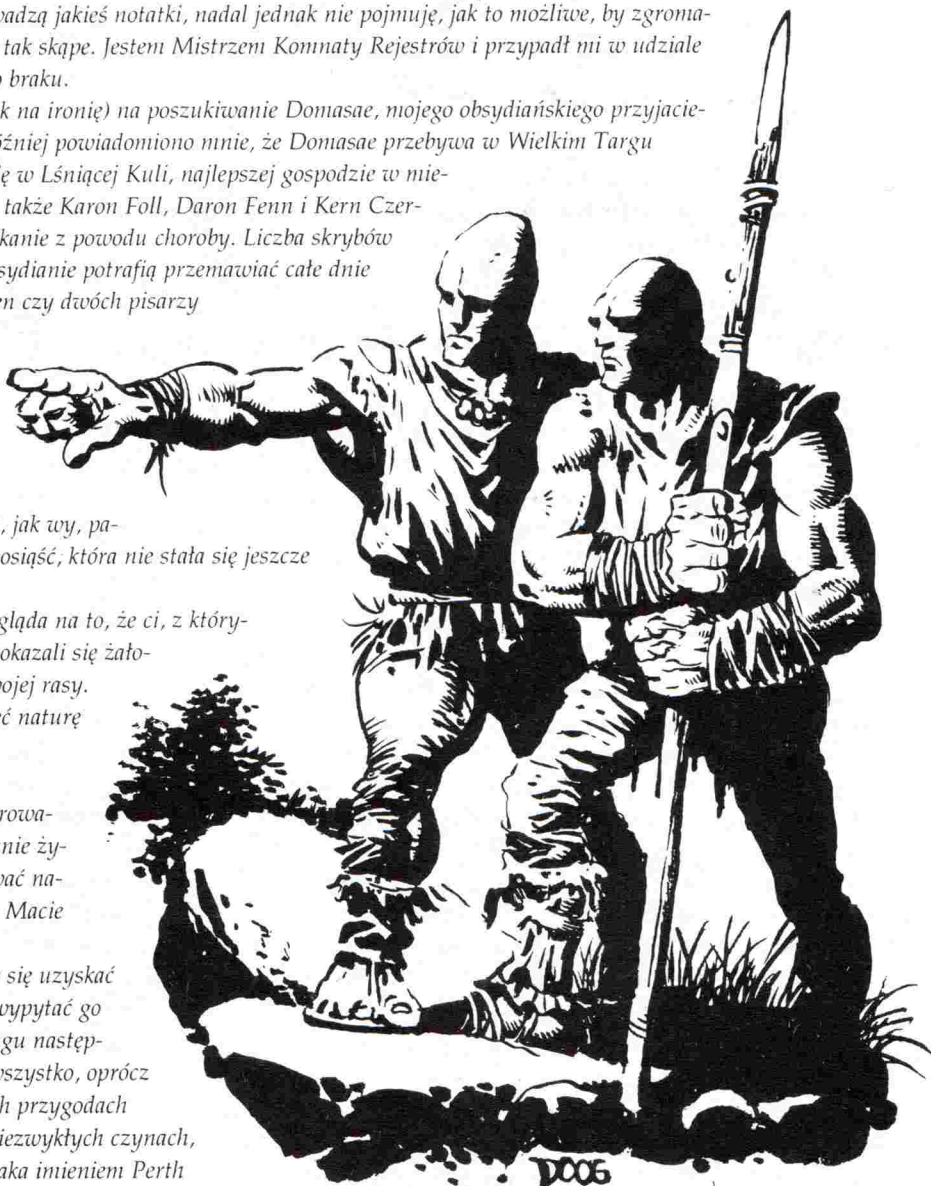
– To marzenie każdego Trubadura, snuć opowieści wobec tak szacownej publiczności, jak wy, panowie – rzekł. – Jakąż to mądrość mogłem osiągnąć, która nie stała się jeszcze waszym udziałem?

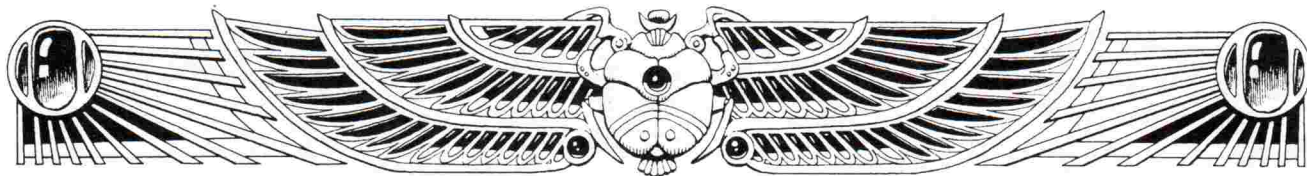
– Nie doceniasz siebie – odparłem. – Wygląda na to, że ci, z którymi spotkanie poczytujesz sobie za zaszczyt, okazali się żałośnie nieporadnymi kronikarzami dziejów twojej rasy. Mamy nadzieję, że pomożesz nam zrozumieć naturę obsydian.

Domasae się roześmiał.

– Cóż za proste zadanie. Nie potrzeba sprowadzać armii, żeby poznać tę prawdę. Obsydianie żyją po to, żeby wszystkiego się uczyć, odkrywać naturę wszechświata i starać się ją zrozumieć. Macie jeszcze jakieś pytania?

Wyjaśniłem mu więc, że spodziewaliśmy się uzyskać więcej informacji, i spytałem, czy możemy wypytać go o różne aspekty obsydiańskiego życia. W ciągu następnych trzech dni Domasae powiedział nam wszystko, oprócz tego, co chcieliśmy wiedzieć. Mówił o swoich przygodach w Parlainth, o wyprawie na Pustkowie, o niezwykłych czynach, jakich dokonał w Urupie z pomocą wietrznika imieniem Perth





i jednego grzmotorożca, o niepoahamowanej chęci siłowania się na rękę z t'skrangiem. Każde nasze pytanie przypominało mu coraz to inną historię; trzeciego dnia pod wieczór baliśmy się już dalej pytać.

W pewnym momencie, niewyspany i zmęczony bezsensowną rozmową, nie wytrzymałem i krzyknąłem na mojego przyjaciela:

– Po co opowiadasz nam te brednie?! Chcemy dowiedzieć się czegoś o obsydianach, a nie o twoich zwiariowanych przygodach! Nie rozumiesz, jakie to dla nas ważne?

Niewzruszony Domasae tylko się roześmiał.

– Ależ przyjacielu, przed trzema dniami wyjaśniłem ci już prawdziwą naturę obsydian. Dalsze wasze pytania są bez znaczenia. Ale chwileczkę, wiesz kiedy ostatnio widziałem tak rozeźlonego krasnoluda? Zaraz ci opowiem...

Przytaczam tę historię nie jako wytłumaczenie dla poniższych opowieści, lecz raczej w charakterze przeprosin dla czytelnika. Skąpość naszej wiedzy o obsydianach wynika bardziej z natury owego ludu, aniżeli z zaniedbania uczonych. Napisanie tego rozdziału „Mieszkańców Barsawii” kosztowało nas najwięcej pracy. Rozmawialiśmy z obsydianami i ich przyjaciółmi; przejrzelśmy wszystkie dzienniki, pamiętniki i magiczne księgi, jakie wpadły nam w ręce; przemierzaliśmy Barsawię od Jerris do Przyczółka i od Krwawej Puszczy do Urupy – wszystko po to, by poznać fakty, legendy i poglądy, które pozwolą nam ich lepiej zrozumieć. Mogę więc tylko przedstawić ostateczny wynik naszych wysiłków z zastrzeżeniem, iż prawdopodobnie nigdy do końca nie zrozumiemy naszych kamiennych braci.

— z wyrazami szacunku, Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów, drugiego dnia strassa, 1506 TH



Chciałbym, aby wszyscy czytelnicy wiedzieli, iż w żadnej mierze nie przyłożyłem ręki do tego zlepką wrażliwych domniemań i zastraszonych opowiadań. Jestem wstrząśnięty tym, że moi skądinąd kompetentni współpracownicy dołączyli tak słaby i poszatkowany tekst do mojego największego dzieła – „Mieszkańców Barsawii”.



— Jerriv Forrim, archiwista i skryba Komnaty Rejestrów

PIERWSZE SPOTKANIE Z OBSYDIANINEM

— z dziennika podróży Kallei Ross, ludzkiej Łuczniczki z wioski Gawan

Pierwszego obsydianina w życiu spotkałam rankiem trzeciego dnia wędrówki. Moi bracia zlekli się gniewu ojca i wbrew wcześniejszym obietnicom nie chcieli wyruszyć wraz ze mną, postanowiłam więc sama udać się do Wielkiego Targu. Kiedy dwie noce wcześniej leżałam wygodnie w łóżku, wydawało mi się oczywiste, że w pięć dni stanę pod bramami Throalu, a tam z pewnością znajdę kompanów, równie jak ja żądnych przygód.

Ranek był zimny. Zaczynało mi brakować jedzenia, a nie bardzo miałam kogo prosić o pomoc. Wyglądało na to, że ojciec jednak miał rację: byłam tylko naiwną dziewczyną, która pod wpływem kaprysu postanowiła wyrwać się z zapadłej dziury – w dodatku zbyt młoda, żeby poznać się na własnej głupocie. Zaczynałam z wolna myśleć o tym, żeby wrócić do domu i stanąć przed rozgniewanym ojcem, pogodzić się z jego złością i pogardą sąsiadów – gdy ujrzałam kamiennego człowieka.

Z początku naprawdę wzięłam go za przydrożny głaz. Przykucnięty, zwrócony plecami w moją stronę, przypominał raczej nieforemną bryłę brunatnej, przetykanej różowymi żyłami skały. Obok leżało coś, co wzięłam za stertę starych łachów, jakby ktoś poszedł popływać w leżącym na skraju lasu stawie, a ubrania, pas z mieczem i podróżna torbę rzucił pod kamień. Podeszłam ostrożnie bliżej, ale jakaś gałązka trzasnęła mi pod stopą – na ten dźwięk głaz poruszył się i odwrócił do mnie, ja zaś miałam wrażenie, że wyrosły mu nagle ręce i głowa. Omal nie zemdlałam – tylko najwyższym wysiłkiem woli zdołałam ustać na nogach. Nie miałam pojęcia, czy ten niezwykły, żywy kamień nie zechce mnie skrzywdzić, nie mogłam więc pozwolić sobie na luksus odpłynięcia w słodkie mroki zapomnienia. Spojrzeliśmy na siebie; jego oczy miały głęboki, złoty odcień, jak mieniąca się w letnim słońcu pszenica, a ja ujrzałam w nich lęk równie głęboki, jak mój własny.

Wyciągnęłam przed siebie ręce z dłońmi zwróconymi do góry, tak żeby widział, że nie mam broni.

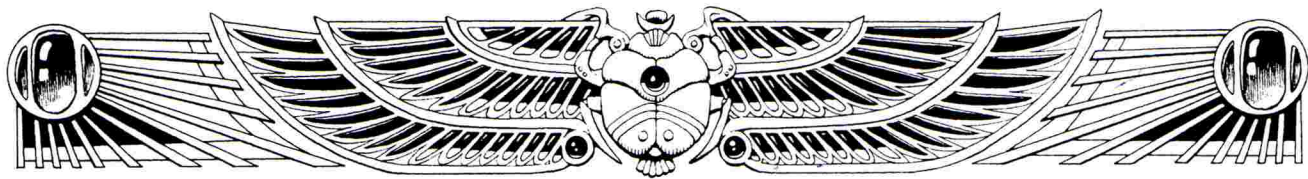
– Nie chcę cię skrzywdzić – powiedziałam powoli i wyraźnie, niepewna, czy tak dziwna istota będzie w stanie mnie zrozumieć.

Głaz obrzucił mnie jeszcze jednym baczym spojrzeniem, a potem powtórzył mój gest.

– Amalek – powiedział, a jego głos był niczym grzmot. – Pomożesz mi?

Nie posiadałam się ze zdumienia: żyjący głaz nie dość, że umiał mówić po throalsku, to jeszcze zdradził mi swoje Imię! Nie to prawdziwe, rzecz jasna – nikt nie jest tak głupi, by podawać obcym swoje prawdziwe Imię – ale nawet podanie mi Imienia, którym pozwalał się nazywać, świadczyło o wielkim zaufaniu... Albo pewności, że go nie zranie. Skinęłam głową





na znak zgody, a wtedy on dał znak, żebym podeszła bliżej. Ujrzałam wówczas, że kłęczy przy podłużnym, płytkim zagłębieniu w ziemi i usiłuje je pogłębić. Zerknęłam niespokojnie na leżące obok zawiniątko, które wzięłam zrazu za ubrania, i rozpoznałam w nim zwłoki krasnoluda: z pleców sterczało mu drzewce czarnej strzały.

– Był moim towarzyszem – wyjaśnił kamienny człowiek, a w jego głosie brzmiał taki ból, że chciało mi się płakać. – Kiedyś było nas pięciu, ale tylko Rhogam mi został. Jego lud grzebie umarłych, więc i jemu należy się pochówek, ale siły wybiekają ze mnie jak woda z dziurawego naczynia. Czy pomożesz mi wykopać grób dla Rhogama?

Wtedy dostrzegłam coś jeszcze, na co wcześniej nie zwróciłam uwagi. Cały lewy bok kamiennego człowieka, do tej pory zasłonięty przed moim wzrokiem, pokrywała ciemna, gęsta, lepka ciecz. Nie wyglądała ani nie pachniała tak jak ludzka krew, ale wypływała z długiego i głębokiego rozcięcia, które ciągnęło się przez pół tułowia. Bez słowa uklęknęłam obok i zaczęłam rękoma rozgarniać miękką ziemię.

Pogłębiliśmy grób na tyle, żeby włóczące się po okolicy watahy wilków nie wywlekły ciała. Spróbowałam przenieść do niego zwłoki krasnoluda, ale były dla mnie za ciężkie. Wreszcie, kiedy przez dobre kilka minut nie udało mi się ich podźwignąć, kamienny człowiek wstał, żeby mi pomóc. Był ogromny – musiał mieć ponad dwa metry wzrostu, prawie tyle, co niewielki płaskowyż, na którym zbudowano naszą wieś. Poruszał się z trudem; chyba bardzo cierpiał. Razem przenieśliśmy ciało, złożyliśmy je w mogile i przysypaliśmy ziemią.

Kamienny człowiek słabł z każdą chwilą. Zaoferowałam się, że zostanę z nim, jeśli tylko zechce, albo sprowadzę mu uzdrowicielkę z Gawanu, ale odmówił, twierdząc, że tylko żywogłaz może wyleczyć jego obrażenia. Nie miałam pojęcia, o czym mówi. Podziękował mi grzecznie, ze śmiertelną powagą, a potem odrzucił wszystko, co miał, zostawiając sobie tylko mały, brunatny kamyk z różowymi żyłkami i srebrną manierkę. Powiedział, żebym przyjęła resztę jego zapasów jako zapłatę za trudy, a potem, zanim zdążyłam zaprotestować, odszedł kulejąc w stronę lasu i wkrótce zniknął wśród drzew.

Ja zaś ruszyłam dalej – do Wielkiego Targu. Jakże mogłabym zawrócić do Gawanu, jeśli otaczał mnie cudowny świat, w którym nawet kamienie ożywały?

O NATURZE OBSYDIAN

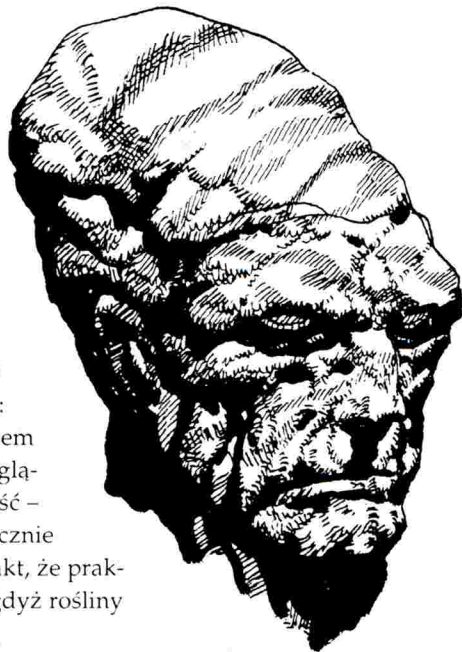
— fragment „O kamiennych ludziach Barsawii”, traktatu znanej elfickiej uczonej, Morweny Źródlanej Wody, z roku 1499 TH

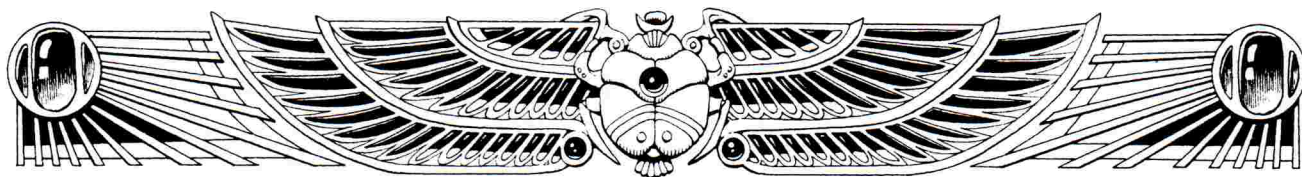
Opisanie natury owej niezwyklej, cudownej rasy istot, które nazywamy obsydianami, jest zadaniem niezwykle ambitnym nawet dla największych mędrców. Dogłębne zrozumienie drugiej osoby – już choćby kogoś z własnych krewniaków – wszystkim sprawia kłopoty. Każdy z nas widzi świat w odmienny sposób i przyswojenie sobie takiej wizji od innej osoby praktycznie nas przerasta. O ileż więc trudniej jest ujrzeć świat oczyma przedstawiciela innej rasy, tak w dodatku różnej od nas że z trudem znajdujemy jakiś wspólny punkt, z którego można zacząć rozważania?

Tym niemniej dla dobra naszego wzajemnego zrozumienia przedstawiłam w niniejszej pracy liczne aspekty fizycznej natury obsydian. Rzecz jasna, nie udało mi się zgłębić czy wyczerpać tematu; na każdy fakt, który udało mi się ustalić, przypada dziesięć innych, które wciąż są dla mnie tajemnicą! Proszę więc pokornie, by czytelnik miał to na uwadze.

O WYGŁADZIE

Przeciętny obserwator może odnieść wrażenie, że obsydianie są zbudowani z kamienia, tymczasem ich ciała pod wieloma względami przypominają nasze: krwawią, siniaczą się, muszą oddychać, jeść i pić. W rzeczywistości ich budulcem jest esencja żywiołu ziemi, spojona astralnym duchem i przypominająca w wyglądzie kamień. Ziemny element natury obsydian daje im niezwykłą wytrzymałość – muszą wprawdzie tak jak my odżywiać się, żeby przeżyć, ale potrzeba im znacznie mniej jedła, by dusza nie oddzieliła się od ciała. Swoją drogą fascynuje mnie fakt, że praktycznie nie jedzą mięsa – żywią się głównie warzywami, owocami i ziarnem, gdyż rośliny mają swe korzenie w ziemi.





Prezentują się nader okazale – częstokroć mają z górą siedem stóp wzrostu i bardzo masywne klatki piersiowe – a mimo to poruszają się z niesamowitą gracją. Bliski związek z ziemią przydaje ich krokom pewności i wdzięku, które widać w każdym ruchu. Kolor i faktura skóry dopełniają niezwykłego obrazu obsydian i podkreślają podobieństwo do żywej skały – naszków jest szorstki i twardy, czasem nawet zerodowany na podobieństwo smaganego wiatrem i deszczem kamienia. Najczęściej spotykane kolory to szary, czarny i różne odcienie brązowego; rzadziej zdarzają się obsydianie o skórze czerwonej, pomarańczowej, zielonej, a nawet kredowobiałej. Kiedy obsydianin łączy się z żywogłazem, wtapia się weń tak głęboko, że nie sposób ich odróżnić, a jego skóra – jeśli różni się od żywogłazu kolorem – przybiera taki sam odcień.

W dalszej części niniejszej kompilacji znajduje się cały rozdział poświęcony żywogłazom.

— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

Niezwykle ciekawą częścią ciała obsydianina jest głowa – stożkowato wydłużona i dla wielu Dawców Imion zwyczajnie zabawna w swoim wyglądzie. Nie brakuje oczywiście obsydian, których głowy mają zwyczajny kształt, zbliżony do kształtu głowy orka, krasnoluda czy człowieka. Nie da się jednak ukryć, że owo charakterystyczne odkształcenie stało się swoistym symbolem rozpoznawczym naszych kamiennych braci. Sami obsydianie uważają je za oznakę wyższego statusu – faktem jest, iż tylko tacy osobnicy noszą horkle, czyli przypominające rzadką siatkę nakrycia głowy, świadczące o pozycji i władzy właściciela.

KIEDY PIERWSZY RAZ
UJRZAŁEM OBSYDIA-
NINA W KOBIECIEJ RO-
LI. WYBAŁUSZYŁEM
OCZY. WYGLĄDAŁA MI
NA ODZIANĄ W ZBRO-
JĘ FECHTMISTRZYNIE,
TAK ŻE NA PIERWSZY
RZUT OKA PRZYPOMI-
NAŁA ZWYKŁĄ LUDZKĄ
KOBIECĘ. ŚLEDZIŁEM
JĄ, GDY SZŁA ULICZKA-
MI WIELKIEGO TARGU,
AŻ ZA JEDNYM Z ZA-
KRĘTÓW NIEMAL
NADZIAŁEM SIĘ NA
CZUBEK JEJ MIECZA.
PODEJRZEWAM, ŻE
SPODZIEWAŁA SIĘ
Z MOJEJ STRONY JA-
KIEJS NIEPRZYSTOJ-
NEJ PROPOZYCJI.
— KERN CZERWONORĘKI

Obsydianie mają również inne od naszych oczy: zwykle trudno mówić u nich o białku, tęczówce i źrenicy, gdyż cała gałka oczna jest zabarwiona na jednolity kolor – zwykle żółty, złotawy, pomarańczowy lub czerwony, rzadziej niebieski bądź zielony. Tylko nieliczni mają dwubarwne oczy, takie jak większość Dawców Imion; nie wiem, skąd bierze się ta różnica.

Kwestia płci u obsydian

Jednym z najciekawszych aspektów obsydiańskiej natury jest brak podziału na płcie. Podczas gdy wszyscy inni Dawcy Imion mają swoich mężczyzn i swoje kobiety, obsydianie są i mężczyznami, i kobietami zarazem – a może nie są ani jednym, ani drugim. Kilka razy próbowałam rozstrzygnąć tę wątpliwość, lecz obsydiańscy rozmówcy zupełnie nie rozumieli moich pytań. Nie należy się chyba dziwić, że brak płci powoduje znaczące różnice między obsydianami i nami, innymi Dawcami Imion: nie ma u nich mowy o załotach, małżeństwie ani rodzinie w tradycyjnym rozumieniu tego słowa (w dalszych rozdziałach zajmę się tą kwestią bardziej szczegółowo).

Utarło się, że o obsydianach mówimy jak o mężczyznach. Najlepsze tłumaczenie obsydiańskiego słowa określającego rodzinę to w języku throalskim „bractwo”; kamienni ludzie nie mówią o członkach swojej „rodziny” inaczej, jak „bracia”. W odpowiedzi na oczekiwania innych Barsawian większość obsydian ubiera się i zachowuje jak mężczyźni rasy, która dominuje w okolicy; zdarza się jednak i tak, że decydują się przybrać kobiecą tożsamość – ubierają się i zachowują jak kobiety, mówią o sobie w rodzaju żeńskim i oczekują takiegoż traktowania. O ile mi wiadomo, obsydianie jako rasa niespecjalnie przejmują się tym, z jaką płcią są kojarzeni. Co więcej, ścisły podział na role „męskie” i „kobiece” oraz przywiązanie Dawców Imion do tej idei są dla nich niezwykle zabawne i zupełnie pozbawione sensu.

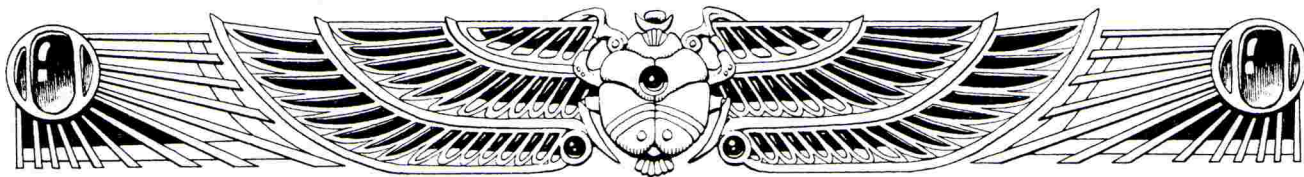
O OBSYDIAŃSKICH UCZUCIACH I ZACHOWANIU

— spisane za Omeyrasem, obsydiańskim Trubadurem z Urupy

Emocjonalna natura obsydian... Ardinnie, mój przyjacielu, zadałeś mi najtrudniejsze z pytań. Nie dziwi mnie twoje zaciekawienie, gdyż nasza powolność i spokój są najzupełniej obce porywom emocji, które kierują życiem krócej żyjących Dawców Imion, takich jak ty sam. Właśnie różnica w ilości czasu, jaką mamy do dyspozycji na ziemi, jest kluczem do tej tajemnicy – w porównaniu z nami życie tak krótko, że nie macie innego wyjścia, jak bardziej intensywnie odczuwać każdą przemijającą chwilę.

Obsydianie bowiem żyją bardzo długo. „Przebudzenie”, czyli coś, co wy moglibyście nazwać „wejściem w dorosłość”, następuje u nas w wieku stu lat, potem zaś żyjemy jeszcze siedmio- czy ośmiokrotnie dłużej. Obsydianie nierzadko





dożywają dziewięciuset lat – to dla orków piętnaście żywotów, a dla elfów – które i tak są pod tym względem wyjątkowe – pełne trzy. Dzięki temu żadne nasze plany i marzenia nie są nazbyt pilne; w przeciwieństwie do was nie upieramy się, żeby wszystko robić w wyznaczonych terminach – zadanie zostanie zakończone wtedy, gdy przyjdzie na to czas: dzisiaj, jutro, za tydzień, za miesiąc... Tego rodzaju miary czasu niewiele dla nas znaczą. Wy myślicie kategoriami czasu, zawsze jest to wczoraj, dziś, jutro – i zwykle boicie się, że „jutro” odpadnie was przedwcześnie, zanim zdążycie coś zrobić. Dla nas, obsydian, „jutro” nie stanowi groźby; mamy przed sobą tylko dni jutrzejszych, że nawet nie próbujemy ich liczyć. Cóż więc dziwnego w tym, że podchodzimy do życia z takim spokojem?

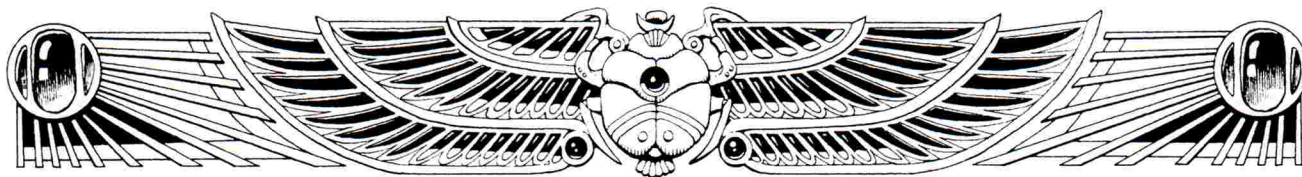
Wielu obsydian uważa pośpiech cechujący przedstawicieli innych ras za komiczny; Dawcy Imion za to zazwyczaj zupełnie nie podzielają naszego poczucia humoru – nie rozumieją, co może być zabawnego w opętańczym tempie ich życia, które przecież traktują śmiertelnie poważnie. Proszę, uwierz mi, że kiedy bawi nas wasze zachowanie, to nie dlatego, że chcemy wam dokuczyć; w ten sposób radujemy się różnicami, jakie dzielą nas od innych, których nazywamy pędziwiatrami. Wasze życie przebiega w ogromnym pośpiechu, strasznie przejmujecie się swoim miejscem we wszechświecie, a w dodatku zachowujecie się tak, jakbyście byli w nim najważniejsi. My zaś wiemy, jak jest naprawdę – chociaż może powinienem powiedzieć, że znamy inną prawdę. Jesteśmy od was znacznie, znacznie starsi – także jako rasa nauczylśmy się więc, że żadna jednostka nie znaczy w kosmosie więcej niż samo Życie – ten wspaniały taniec, który wszechświat puścił w ruch dla czystej przyjemności obserwowania go. Stanowimy cząstki natury, wszystko zaś, co dla nas jest ważne, nie ma większego znaczenia w zarysie wszechrzeczy. Nie, nie, nie jesteśmy fatalistami; wcale nie uważamy, że wszechświat jest zdeterminowany i raz na zawsze wszystko w nim ustalono. Uważamy po prostu, że rola Dawców Imion jest w nim mniejsza, niż bylibyśmy skłonni sądzić; występujemy w roli starzejącego się ojca, którego syn chce wyruszyć z domu na poszukiwanie przygód, przekonany, że jeśli nie odejdzie natychmiast, zaraz umrze z nudów. Ojciec wie, że syn bynajmniej nie umrze, że nawet jeśli zmusi go do porzucenia marzeń o wielkiej przygodzie, znajdzie sposób, by żyć dalej i być szczęśliwym. Ojciec jest tego pewien, bo kiedyś był taki sam – ale z wiekiem przysła mądrość.

Nasza gotowość i chęć do powolnego życia może być myląca, lecz wcale nie znaczy, że jesteśmy leniwi czy niezdolni do szybkiej reakcji: w potrzebie działamy szybciej i bardziej zdecydowanie od większości Dawców Imion. Każdy, kto w towarzystwie obsydianina stawiał czoło Horrorowi bądź innej przerażającej bestii, potwierdzi moje słowa. Nawet gdy okoliczności nie zmuszają nas, by działać szybko, we wszystkie działania wkładamy tyle wysiłku, ile jest niezbędne.

NIEKTÓRE ELFY
TWIERDZĄ, ŻE WIE-
KIEM DORÓWNUJĄ
NIEKTÓRYM STAR-
SZYM OBSYDIANOM,
ALE SZCZERZE
MÓWIĄC – MOCNO
W TO WĄTPIĘ.
– KARON FOLL

UWAŻNI CZYTELNICY
ZWRÓCĄ ZAPEWNE
UWAGĘ NA CHARAK-
TERYSTYCZNĄ MA-
NIERĘ W STOSOWA-
NIU JĘZYKA
THROAŁSKIEGO W WY-
POWIEDZIACH NA-
SZYCH OBSYDIAN-
SKICH ROZMÓWCÓW.
WYGLĄDA NA TO, ŻE
OBSYDIANIN NIEZWY-
KLE RZADKO UŻYWA
W ODNIESIENIU DO
SAMEGO SIEBIE LICZ-
BY POJEDYNCZEJ;
ZNACZNIE CZĘŚCIEJ
WYSTĘPUJE ZA TO
LICZBA MNOGA: „MY,
OBSYDIANIE”. WYDAJE
MI SIĘ, ŻE OZWIER-
CIEDŁA TO SKŁON-
NOŚĆ PRZEDSTAWI-
CIELI TEJ RASY DO
TRAKTOWANIA WSZY-
STKICH OBSYDIAN JA-
KO CAŁOŚCI BEZ
ROZDZIELANIA NA
POSZCZEGÓLNE
OSOBNIKI, CO U IN-
NYCH DAWCÓW
IMION JEST PRAKTY-
KĄ NORMALNĄ.
– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW





OBSYDIANIE NALEŻY
DO NAJLEPSZYCH PO-
SŁAKÓW W CAŁEJ
BARSAWII. JEŚLI ZALE-
ŻY CI NA SZYBKOŚCI –
WYNAJMIESZ WIETRZ-
NIAKA. WIEDZ JEDNAK,
ŻE TWOJA WIADOMOŚĆ
MOŻE ZNACZNIE ZBO-
CZYĆ Z DROGI. JEŻELI
ZAŚ ZALEŻY CI NA
TYM, BY LIST DOTARŁ
DO ADRESATA,
A MNIEJSZĄ WAGĘ
PRZYKŁADASZ DO CZASU
DOSTAWY, ZAPŁAĆ
OBSYDIANINOWI. ON
Z PEWNOŚCIĄ NIE BĘ-
DZIE SIĘ NADMIERNIE
SPIESZYŁ, ALE NIC GO
NIE ZATRZYMA ANI
NIE ODWRÓCI JEGO
UWAGI.
– JERRIV FORRID

BYŁEM KIEDYŚ
ŚWIADKIEM, JAK JAKIŚ
ORK. ZRESZTĄ PIJANY
W SZTOK, POPEŁNIŁ
TEN NIEWYBACZALNY
BŁĄD, ŻE ZACZĄŁ SIĘ
NĄŚMIEWAĆ Z ŻYWO-
GŁAZU OBSYDIAN-
SKIEGO WOJOWNIKA,
Z KTÓRYM JESTEM
ZAPRZYJAŻNIONY. ZA-
NIM BEZRADNY ORK
CZY KTÓRYŚ Z JEGO
KOMPANÓW ZDĄŻYŁ
CHOĆBY RĘKĄ RUSZYĆ
W SWEJ OBRONIE, OB-
SYDIANIN ZŁAPAŁ PI-
JACZYNĘ ZA GARDŁO
I ZMIAŁDZIŁ MU
TCHAWICĘ.
– THOM EDNULL

dostawy także do mojego Domu Handlowego. Przy pomocy garstki dzielnych poszukiwaczy przygód, którzy ryzykowali życiem w naszej sprawie, udało się nam rozprawić ze skrzydlatymi demonami, lecz wciąż czeka nas wiele pracy przy odbudowie miasta i floty. Gdybym myślał wyłącznie o sobie, mógłbym ograniczyć straty i po prostu wrócić do bractwa;

Większość Dawców Imion szanuje nasz upór, cierpliwość i gotowość do ciężkiej pracy; potrafimy wiele wycierpieć, byle tylko dotrzymać raz złożonej obietnicy, przez co zasłużyliśmy na miano najbardziej odpowiedzialnych spośród mieszkańców Barsawii. Nazywa się nas honorowymi i godnymi zaufania – w większości wypadków nie bez powodu. Uczciwość każe mi jednak przyznać, iż nie wszyscy moi ziomkowie potrafią zachować się z równą godnością. Z pewnością obsydianie, którzy złamią dane słowo, nie są zbyt liczni, ale nie chcę, by czytelnik wziął moje słowa za gwarancję naszej doskonałości.

Słymiemy wprawdzie z opanowania i zimnej krwi, ale gdy ktoś zdoła nas sprowokować, przekona się, że wymagający z nas przeciwnicy. Potrafimy zapanować nad sobą znacznie skuteczniej niż inni Dawcy Imion – przede wszystkim dlatego, że wiele śmiertelnych dla was obelg dla nas nic a nic nie znaczy. Tym trudniej nas powstrzymać, kiedy przechodzimy od słów do czynów. Słyszałem kiedyś ludzkie przysłowie, które nas najlepiej opisuje: „Strzeż się nieruchomej skały, bo może przerodzić się w lawinę”.

Nie potrafię dać prostej odpowiedzi na pytanie, czym najłatwiej nas sprowokować; jak wszyscy Dawcy Imion, tak i obsydianie mają różne poglądy na to, co można, a czego nie można tolerować. Mogę wymienić dwa bezwzględnie najgorsze wykroczenia: bezsensowne niszczenie przyrody, zwłaszcza wyrządzanie krzywdy drzewom, oraz obelgi i groźby pod adresem żywogłazu i bractwa. W obronie natury, bractwa i żywogłazu jesteśmy gotowi oddać życie.

Główną naszą cechą jest ciekawość świata: chętnie poznajemy innych Dawców Imion, zgłębiamy naturę magii i wszelkie idee, które można wyrazić w słowach i w myślach. Co sprawia, że krasnoludy uwielbiają budowanie? Dlaczego wietrzniki bezustannie poszukują zmiany? Czemu orki dzień w dzień wyciskają z życia soki aż do ostatniej kropli? Po co we wszechświecie życie, które ma na celu niszczenie innego życia? Dlaczego obsydianie jako jedyni Dawcy Imion rodzą się z ziemi? Dlaczego niebo jest niebieskie, a trawa zielona? W poszukiwaniu odpowiedzi na te – i inne – pytania przemierzamy świat we wszystkich kierunkach.

O POWODACH, DLA KTÓRYCH OBSYDIANIE WYRUSZAJĄ W ŚWIAT

Chcąc jak najlepiej przedstawić tę niezwyklej wagi kwestię w oparciu o fragmentaryczne źródła, wybrałem list Juliaka Merrisa, znanego obsydiańskiego kupca z Travaru, do Starszego jego bractwa. Pismo to moim zdaniem najlepiej wyjaśnia przyczyny, które każą niektórym kamiennym ludziom spędzać znaczny szmat niewiarygodnie długiego żywota wśród nas, których nazywają „pędziwiatrami”

— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

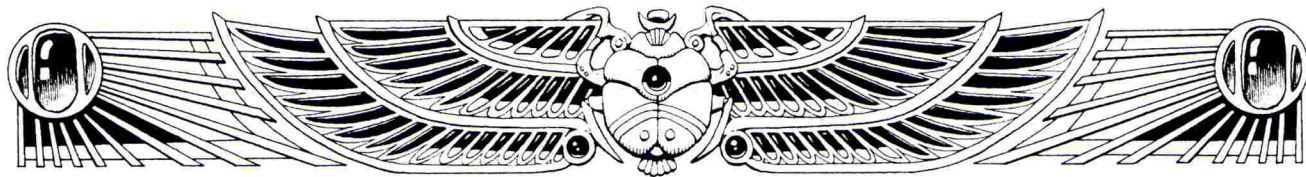
Pozdrowienia dla Jarrikosa, mojego drogiego brata i Starszego – Juliak.

Otrzymałszy mój list, będziesz się zapewne zastanawiał, dlaczego zdecydowałem się udzielić ci odpowiedzi w takiej właśnie formie. Spójrz w głąb własnego serca, bracie mój najdroższy, a znajdziesz tam odpowiedź. Przykro mi, ale na razie nie mogę wrócić do bractwa. Tęsknię za waszą kojącą obecnością, w chwili obecnej moje miejsce jest w Travarze, w gronie szacownych Dawców Imion. Potrzebują mojej pomocy, Jarrikosie, i muszę z nimi zostać, dopóki będę im przydatny. Piszę więc do ciebie, biorąc z nich przykład, żebyś nie miał wątpliwości co do moich intencji.

Wiem, że moja decyzja może cię rozczłodzić albo co najmniej zasmucić, wyjaśnię ci więc, co mnie skłoniło do jej podjęcia. Mam nadzieję, że szczerze, braterskie słowa złagodzą twój ból.

Czy słyszałeś, co ostatnio wydarzyło się w Travarze? Otóż na miasto spadła istna plaga latających Horrorów, które niemal całkowicie uniemożliwiły komunikację powietrzną, odcinając





tyle jednak istnień ludzkich zależy ode mnie, tak wielu mieszkańców miasta zarabia u mnie na chleb, że nie mogę porzucić Domu Handlowego i zostawić ich na łasce losu. Ja mogę się poddać i wrócić do moich braci, ale oni – coś mieliby począć? Nie mogę ich zawieść, Jarrikosie. Znadto zdążyłem ich pokochać.

Właśnie: pokochać. Kiedy pierwszy raz opuściłem bractwo, by poznawać szeroki świat, z czystej ciekawości szukałem towarzystwa Dawców Imion. Bez wątpienia powiesz, że ciekawość należy do naszych najznamienitszych zalet, ona to bowiem odróżnia nas od tych istot żywych, które tylko walczą o przetrwanie; masz całkowitą rację. Mamy przecież takie przysłowie: „Wszechświat jest układanką, my zaś jednym z jej klocków. Jak inaczej moglibyśmy znaleźć nasze w niej miejsce, jeśli nie przez poznanie pozostałych elementów?”.

Tym niemniej obcując przez lata z innymi Dawcami Imion, doszedłem do wniosku, że nie sama ciekawość kształtuje nasze wzajemne stosunki. Czy zdziwiłbyś się, Jarrikosie, gdybym powiedział ci, że wielu mieszkańców Travaru uważam za swych przyjaciół? I nie chodzi mi bynajmniej o bezmyślną sympatię, jaką można odczuwać dla kompana od kieliszka, lecz o szacunek równie głęboki i szczery, jaki mógłbym odczuwać do obsydianina. Tylko ciebie, Jarrikosie, ciebie i nasze bractwo miłuję silniej niż moich travarskich przyjaciół.

Z początku uważałem ich za cudownie niezwykłych, a z czasem nauczyłem się ich podziwiać. Są prędcy i popędliwi, ale zarazem dzielni i uczciwi jak nasi bracia. Żałuj, że nie widziałeś tej grupki przybyszów, którzy wraz z nami stawili czoło Horrorom – a przecież nie mieli w Travarze nic, czego warto byłoby bronić z przyczyn osobistych! Mogli po prostu spać i odejść. Gdybyś był tu wtedy ze mną, zrozumiałbyś, dlaczego nauczyłem się kochać zachwycających i rozrzuconych mieszkańców miasta. Wiedz, Jarrikosie, że inne rasy mogą nas wiele nauczyć – o świecie, ale i o nas samych, a czyż nie taki jest jedyny prawdziwy powód, dla którego porzucamy żywogłazy i wyruszamy w świat? Żeby się uczyć? Jak mielibyśmy poznać nasze miejsce we wszechświecie, nie rozumiawszy miejsca innych?

Wiem, o sobie możemy dowiedzieć się z naszych legend – będą to jednak prawdy przyswojone przez poprzednie pokolenia obsydian. „Prawda jest ponadczasowa” – a ja święcie wierzę w prawdziwość tego powiedzenia. Nie wolno nam zapominać o przeszłości, ale musimy dodawać do niej coś od siebie. W przeciwnym razie legendy staną się tylko pustymi historyjkami, nadającymi się w sam raz, żeby inni Dawcy Imion opowiadali je ku uciechu gawiedzi. Ufam, iż na swój sposób uzupełniam zasób prawd o naszej rasie.

Obiecuję ci, że pewnego dnia powrócę. Nie muszę chyba dodawać, że gdybyście potrzebowali mnie w roli Starszego, z chęcią myśli znajdę się wśród was. Na razie, kochany bracie, muszę się uczyć.

Wielce ci oddany
Juliak Merris, kupiec z Travaru

O ŻYCIU OBSYDIAN

W poniższym rozdziale poruszono wiele spośród tych aspektów obsydiańskiego życia, których zrozumienie przychodzi innym Dawcom Imion z największym trudem: mowa jest o znaczeniu żywogłazu, bractwa i snienia oraz o narodzinach i śmierci obsydian. Omiey-ras z Urupy oraz kupiec imieniem Omasu, z Travaru, udzielili nam bezcennej pomocy, bądź to udzielając pewnych informacji o sobie, bądź wskazując nam dalsze źródła.

Czytelnik zwróci zapewne uwagę, że niektóre z opisanych tu rytuałów służą wyróżnieniu tych samych momentów zwerotnych w życiu, co i u nas: narodzin, dorosłości, śmierci – lecz w sposób zupełnie różny od tego, do jakiego przywykliśmy. Proszę zatem nie zapominać, że różnice w zwyczajach wynikają z wrodzonych różnic między nami i obsydianami.

☞ — Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

OBSYDIAŃSKI MIT O STWORZENIU ŚWIATA

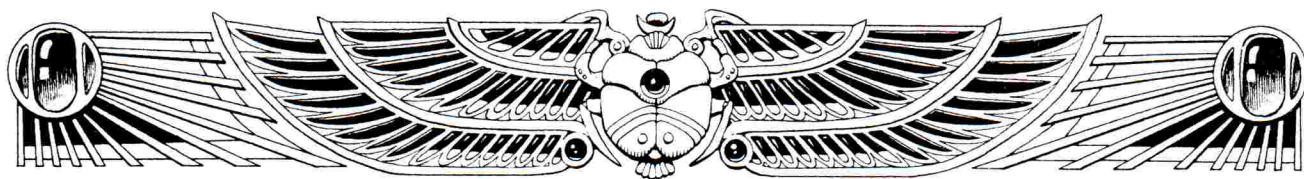
— fragment „Mojego życia wśród obsydian” Yanno Manno, słynnego ludzkiego mędrca

Opowieść, którą tu przytoczę, spisałem w roku 1487 TH w okolicach Kham Bulh, słuchając obsydiańskiego gawędziarza. Wydaje mi się, że znakomicie przedstawia ona pogląd obsydian na świat. W różnych barsawiańskich bractwach opowiada się ją w nieco zmienionych wersjach, lecz podstawowe elementy pozostają niezmiennie.

Na początku wszystko było jednością.

Ziemia, słońce i księżyc nie miały oblicza; duchy powietrza, duchy morza, duchy ognia nie miały oblicza; drzewa, Dawcy Imion, zwierzęta i obsydianie nie mieli oblicza. Wszystko było jednością w Wielkim Żywogłazie – bezkresnym oceanie płynnej skały.





Wtedy to Duch, Który Przenika Wszystko, połączył się z Wielkim Żywogłazem i ocean lawy rozpadł się na miriady ognistych krople, których nie dałoby się zliczyć. Siedem dni i siedem nocy pryskały krople z oceanu; niektóre pryskają po dziś dzień – to gwiazdy, drobinki płonącej lawy, które rozjaśniają mroki nocy, przypominając nam nieustannie o chaosie, z którego wszystko powstało.

Po siedmiu dniach i siedmiu nocach najgorętsze z krople połączyły się, tworząc Słońce, brata Ziemi. Te krople nigdy nie ostygły, toteż Słońce wciąż płonie na niebie, przypominając o stopionym Wielkim Żywogłazie, z którego wszystko się wynurzyło.

Pierwsze krople, które ostygły, utworzyły Księżyc, siostrę Ziemi. Księżyc wciąż wypala się na niebie – chwilami płonie jasno, po to tylko, żeby wkrótce spalić się i szernieć. W ten sposób Księżyc przypomina nam, że i nasze światło pewnego dnia się wypali – lecz wtedy wrócimy do żywogłazu, żeby się odrodzić.

Potem uformowała się Ziemia. Kiedy jej skorupa stawała się coraz zimniejsza, stopiona skała wytrysnęła z jej wnętrza i przybrała postać duchów powietrza, morza i ognia. Z upływem czasu Ziemia zateśniła za powrotem do Wielkiego Żywogłazu, tak jak każdy obsydianin tęskni za własnym żywogłazem. Wyciągnęła ręce ku ognistym gwiazdom – tak powstały drzewa, lecz tęsknota nie zgasła. Wkrótce więc narodzili się z niej Dawcy Imion: pierwsi pojawili się obsydianie, którzy są starszymi braćmi innych ziemskich ras. Dlatego właśnie muszą opiekować się Ziemią, tak jak Starsi żywogłazu muszą do niego powracać i opiekować się młodszymi obsydianami. Na koniec z Ziemi wynurzyły się zwierzęta, żeby obsydianie mogli podziwiać przenikającą wszystko harmonię ciała i ducha.

Tak oto stało się, że Słońce, Księżyc i Ziemia, duchy powietrza, morza i ognia, drzewa, Dawcy Imion i zwierzęta – wszyscy mają różne oblicza, a razem są odpryskami Wielkiego Żywogłazu. I jedno światło – Duch, Który Przenika Wszystko – płynie w każdym z nich.

BRACTWO JAKO RODZINA

— spisane za Omasu, obsydiańskim kupcem z Travaru

Obsydianie nie mają rodzin w takim sensie, jak rozumieją to zwykłe Dawcy Imion. Zamiast ojca, matki, braci i sióstr mamy swoje bractwo – zaliczają się doń wszyscy, którzy wynurzyli się z jednego żywogłazu. Każdy z nas zostaje włączony do tej społeczności z chwilą Przebudzenia; członkowie bractwa są naszymi nauczycielami do czasu, aż poznamy swoje Imiona. Bractwo jest dla nas rodzina, przyjaciółmi, dziedzictwem i przyszłością razem. Inni Dawcy Imion przekazują swoją spuściznę z pokolenia na pokolenie i w dzieciach upatrują nadziei na przetrwanie rasy. U nas, obsydian, wygląda to inaczej: nie mamy podziału na pokolenia w obrębie bractwa, które jest w istocie systematycznie rozrastającą się społecznością. Nowi jej członkowie wynurzają się z żywogłazu, starsi ponownie z nim łączą – tak oto zmienia się skład bractwa.

Czas płynie, lecz ono trwa.

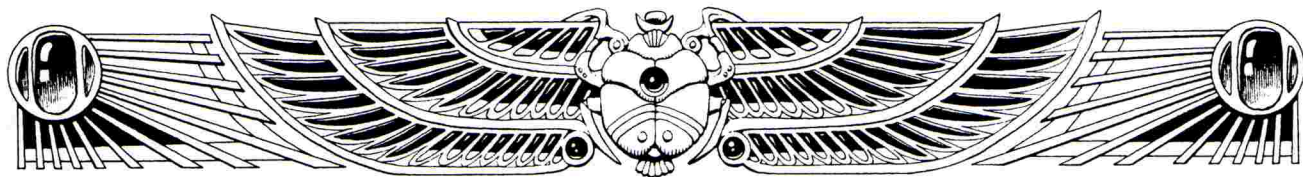
W NIEKTÓRYCH BRAC-
TWACH WYRÓŻNIA SIĘ
KOLEJNE POKOLENIA
OBSYDIAN – NAJCZĘ-
ŚCIEJ ŁĄCZY ICH TO, ŻE
WYNURZYLI SIĘ Z ŻY-
WOGŁAZU POD OPIE-
KĄ JEDNEJ PARY
STARSZYCH. KIEDY JE-
DEN ZE STARSZYCH
UMRZE, POKOLENIE
SIĘ KOŃCZY.
— MERKON

O naturze więzi z bractwem

Obsydianie są na wieki połączeni ze swymi krewniakami, ponieważ wszystkich członków bractwa ożywia wspólny duch żywiołu ziemi, obecny w ich żywogłazie. Jestem częścią żywogłazu, on zaś jest częścią mnie – stanowię jedno z moim bractwem. Pochodzimy z jednego ducha, więc każda groźba i obelga dla jednego z nas, to groźba i obelga dla wszystkich. Obsydianie będą więc zaciekle walczyć w obronie bractwa.

Nie znaczy to, oczywiście, że wszystkich braci bez zastrzeżeń darzymy jednakową miłością: u obsydian rywalizacja między potomkami jednego żywogłazu potrafi być równie poważna, jak u innych Dawców Imion spory w rodzeństwie. Członkowie bractwa nieraz dyskutują i mają różne zdania, tyle tylko, że nie narusza to podstaw naszej wzajemnej lojalności. Pod tym względem przypominamy synów jednej matki, którzy wprawdzie nie we wszystkim się zgadzają, ale każdy z nich wolałby umrzeć, niż opuścić drugiego czy rozstać się z matką.





Owa łączność duchowa nie tylko tworzy między nami silne więzy, ale i niesie poważną odpowiedzialność. I tak, na przykład, wszyscy członkowie bractwa mają obowiązek uczyć najmłodszych braci przez dwadzieścia lat od momentu ich Przebudzenia. Dalsza nauka – czyli na przykład objaśnianie zwyczajów i rytuałów naszego ludu – jest domeną zaawansowanych wiekiem obsydian, natomiast najważniejsze tradycje przekazać mogą młodym tylko Starsi.

Starszymi nazywamy dwóch najstarszych obsydian w bractwie. Kiedy jeden z nich umrze, jego miejsce zajmuje następny w kolejności najstarszy z braci, dzięki czemu zawsze mamy parę Starszych. Przestrzegając tej tradycji, wielu obsydian wraca na starość do swojego żywogłazu. Dlatego też nie chcą wiązać się z innymi Dawcami Imion żadnymi długotrwałymi przysięgami, ponieważ wiedzą, że gdy nadejdzie czas, będą musieli niezwłocznie odpowiedzieć na wezwanie z żywogłazu i spełnić święty obowiązek – zostać Starszym. Opowieść, którą za chwilę przytoczę, należy do ulubionych historii moich braci i potwierdza, że związek z bractwem jest dla nas cenniejszy od wszelkich przysiąg, jakie przychodzi nam w życiu składać.

Ryuth, Triann i Skarth

Całkiem niedawno trzech przyjaciół przemierzało wzdłuż i wszerz pustkowia, stepy i lasy Barsawii, pomagając uleczyć krainę z ran, jakie odniosła podczas Pogromu. Pierwszy z nich był człowiekiem i Czarodziejem, a na Imię miał Triann; drugi był Władcą Zwierząt z plemienia orków i nazywał się Skarth; trzeci zaś, Ryuth, był obsydiańskim Wojownikiem. Razem odnieśli niejeden triumf i przeżyli niejedną tragedię; pochowali wielu przyjaciół, poległych w boju z Horrorami i ich pomiotem, lecz sami wyszli cało ze wszystkich opresji. Po latach wędrówek Triann zaproponował, żeby przypieczętowali swą przyjaźń i uczcili wspólne przygody, składając przysięgę krwi. Ryuth jednak odmówił.

– Nie mogę przysiąc wam wierności, przyjaciele – rzekł. – Może bowiem nadejść dzień, w którym będziemy musieli się rozstać, chociaż kocham was nad życie.

Triann i Skarth poczuli się zdradzeni, jakby Ryuth już ich opuścił. Protestowali i prosili, w smutku i w gniewie, by wyjaśnił im, jak to możliwe, że chce odejść od tych, którzy tyle razy ocalili mu życie. Ryuth milczał.

Nadal wspólnie przemierzali krainę w poszukiwaniu przygód, lecz Czarodziej i Władca Zwierząt nie ufali już obsydianinowi tak bezgranicznie jak przedtem.

Aż pewnego dnia powiedział, że musi odejść. Z początku zawstydzili się, uznali bowiem, że to ich nieufność nie pozwala Ryuthowi dalej im towarzyszyć. Zapytali więc, dlaczego chce porzucić ich towarzystwo, Wojownik zaś odparł:

– Mój żywogłaz mnie wzywa. Muszę do niego natychmiast powrócić.

Triann i Skarth zmieszali się, gdyż nie mieli pojęcia, jaką władzę ma żywogłaz nad obsydiańskim sercem. Chcąc zrozumieć coś więcej, spytali Ryutha, czy mogą mu towarzyszyć w tej podróży, on zaś z wdzięcznością przyjął ich propozycję.

Długo wędrowali i Ryuth opowiedział im, że jeden ze Starszych jego bractwa zmarł i on zajmie teraz jego miejsce. Znajdując się na drugim krańcu Barsawii, odczuł śmierć ukochanego brata i wiedział, że oto nadszedł czas, gdy musi wrócić do żywogłazu.

Znalazłszy się na miejscu, Triann i Skarth na zawsze pożegnali Ryutha, który przybył spełnić swój święty obowiązek.

O ZNACZENIU ŻYWOGŁAZU

— spisane za Omeyrasem z Urupy

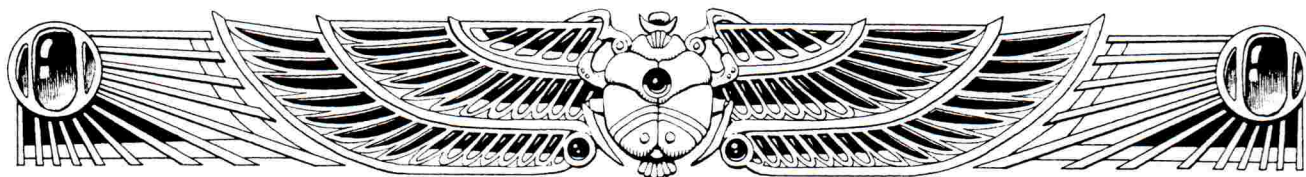
Wyjaśnienie kluczowej roli żywogłazu w życiu obsydian w sposób zrozumiały dla innych Dawców Imion jest zwyczajnie niemożliwe. Zrobię jednak co w mojej mocy i opowiem o wszystkim, co wiem, żebyście wy i wasi czytelnicy choć w części zrozumieli, jak żywogłaz kształtuje nasz sposób myślenia i nasze ideały. Jeżeli będziecie chcieli pogłębić tę wiedzę, musicie zrobić to na własną rękę.

Każdy obsydianin może (jeśli zechce) podać wam Imię swojego żywogłazu i miejsce, w którym się znajduje, jak również wymienić Imiona wszystkich obsydian, którzy na przestrzeni wieków się z niego wynurzyli. Odnosimy się do żywogłazu z takim samym szacunkiem, z jakim krasnolud traktuje rodziców, a elf – odległych przodków; to dzięki niemu przychodzimy na świat, to on nadaje nam kształty i pozwala trwać naszej rasie. Nie lubimy rozwódzić się nad rzeczami

śłyszałem pieśni,
śpiewane przez
TRUBADURÓW RÓŻ-
NYCH RAS – NIGDY
JEDNAK PRZEZ OBSY-
DIAN – OPOWIADAJĄCE
O CZYMŚ, CO NAZY-
WANO WIELKIM BRAC-
TWE. PODOBNO
WSZYSTKIE DUCHY ŻY-
WIOŁU ZIEMI, MIE-
SZKAJĄCE WE WSZYST-
KICH ŻYWOGŁAZACH
W BARSAWII I NA CA-
ŁYM ŚWIECIE, SĄ JEGO
CZĄSTKAMI. NIE
WIEM, ILE W TYM
PRAWDY.

– LESSAR MURRAGH,
CZŁOWIEK, TRUBADUR
Z KRATAS





NIESTETY, NIGDZIE
W ZAPISKACH NIE
ZNALEŻLIŚMY ANI
ŚLADEK INFORMACJI
O FIZYCZNEJ NATURZE
ŻYWOGŁAZU; GDYBY-
ŚMY NATKNĘLI SIĘ
NA PODOBNY DOKU-
MENT, NIE OMIE-
SZKALIBYŚMY GO TU
ZACYTOWAĆ. THROAL-
SKA BIBLIOTEKA BYŁA-
BY NIEZMIERNIE
WDZIĘCZNA ZA PO-
MOC W UZUPEŁNIE-
NIU TEGO BRAKU.
- THOM EDHALL

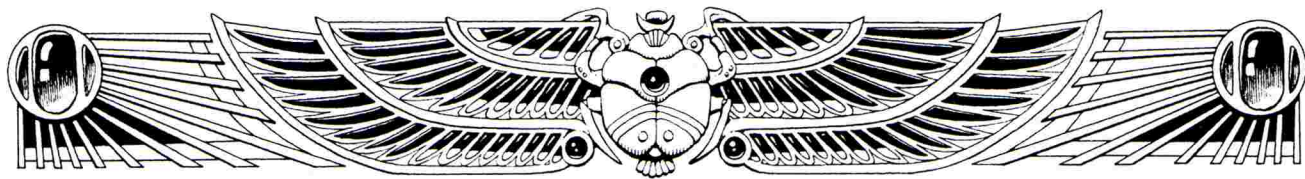
tak bliskimi naszemu sercu – w czym chyba niewiele się różnimy od innych Dawców Imion – przez co niewiele z was wie coś o żywogłazie. Powiem wam zatem, w granicach dopuszczalnych naszą tradycją, czym jest, a czym nie jest obsydiański żywogłaz.

Dawcy Imion uważają najczęściej, że żywogłaz jest największą skałą w promieniu czterech godzin marszu od miejsca narodzin obsydianina; w istocie sami obsydianie często tak właśnie się o nim wypowiadają. Żywogłaz jest jednak czymś więcej, niż tylko formacją skalną. Obsydianie rodzą się (mówiąc waszym językiem) w promieniu czterech godzin marszu od żywogłazu, ponieważ jest on nam niezbędny do istnienia; stąd tak krótka odległość od niego.

Dla niewprawnego obserwatora wygląda on jak zwykły kamień, ale jest w nim coś, czego nie widać: duch żywiołu ziemi, który przenika wszystkich obsydian, jacy wynurzają się z żywogłazu. Obsydianie są na wieki ciałem i duchem zjednoczeni z żywogłazem; poza źródłem życia jest on także ośrodkiem bractwa, w potrzebie – schronieniem, a także miejscem, w którym każdy obsydianin pragnie umrzeć.

Poczucie jedności z żywogłazem każe nam być wobec niego lojalnym do samej śmierci, w podobny sposób, jak krasnolud pozostaje zawsze wierny rodzinie, a elf pamięta o minionej chwale Elfiego Dworu w Smoczej Puszczy. Tylko nieliczni nieszczęśnicy, którzy postradali zmysły po spotkaniu z Horrorem lub zbyt długim okresie samośnienia, nie kochają swojego żywogłazu i nie czują się z nim związani. Słyszałem – wszyscy słyszeliśmy – opowieści o obsydianach, którzy wyrzekli się swojego bractwa i żywogłazu, ale spotyka się ich na szczęście niezmiernie rzadko. Osobiście nie znam nikogo takiego.





O Imionach i prawdziwych wzorcach w żywogłazie

Poniższy krótki wyjątek pochodzi z „Kompletnego opisu sztuki magicznej”, traktatu powstałego w roku 435 TH.

— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

Członkowie bractwa, pochodzący z jednego żywogłazu, najczęściej sami nadają mu Imię, którego później strzegą jak największego sekretu. Podobnie jak inne obiekty, które posiadają własne Imię, także żywogłaz ma swój prawdziwy wzorzec – tymże Imieniem określony; znajomość Imienia daje zatem władzę nad owym wzorcem. W żywogłazie zamieszkuje jednak duch, na którego składa się wiele mniejszych duchów, toteż jego prawdziwy wzorzec jest złożony ze wzorców pomniejszych. Są to wzorce poszczególnych obsydian, członków bractwa, połączone z wielkim wzorcem tak samo, jak kamienni ludzie są połączeni z duchem i materią żywogłazu. Dlatego też znajomość jego prawdziwego Imienia daje władzę nad prawdziwymi wzorcami wszystkich wywodzących się z niego obsydian.

O NARODZINACH I DOROSŁOŚCI

— fragment „Mojego życia wśród obsydian” Yanno Manno, słynnego ludzkiego mędrca

Długi proces, który my podzieliłibyśmy na narodziny, dzieciństwo i wejście w dorosłość, obsydianie nazywają jednym słowem „Wynurzenie”, aczkolwiek wyróżnia się w nim trzy fazy: Rytuał Wynurzenia, Pierwsze Zespolecie oraz Przebudzenie. Rytuał Wynurzenia w przybliżeniu odpowiada narodzinom u Dawców Imion, chociaż nie przypomina żadnego z wypadków przyścia na świat, których byłem świadkiem. Mój przyjaciel Hrauth, który dużo mi o obsydiańskim życiu opowiadał, twierdzi, że nowy obsydianin wynurza się wtedy, gdy żywogłaz uzna, że nadeszła odpowiednia chwila. Jeśli zaś chodzi o to, jak i kiedy żywogłazy tworzą nowych kamiennych ludzi – wedle słów Hrautha tylko Rada Czterech posiadała tę wiedzę. Kiedy Wynurzenie nowego członka bractwa jest bliskie, Starsi zostają wezwani do jaskini narodzin, znajdującej się nie dalej niż o cztery godziny marszu od żywogłazu. Gdy ciało wynurzy się do końca, Starsi prowadzą je do żywogłazu, gdzie następuje Pierwsze Zespolecie.

Traktując Wynurzenie i Pierwsze Zespolecie jako odpowiednik narodzin – tak jak ja je rozumiem – Hrauth opowiedział mi o narodzinach trolla, które oglądał na własne oczy.

O rytuałach związanych z narodzinami

Muszę przyznać, że Wynurzenie dziecka Vald'hara, mojego przyjaciela, okazało się jednym z najbardziej zdumiewających aspektów trollowego życia, jakie zdarzyło mi się na własne oczy oglądać – a to wiele znaczy, gdyż prawie całe zachowanie klanu Vald'hara zdumiewało mnie i zachwycało. Nie ulega wątpliwości, że zarazem fascynowało mnie – i było mi kompletnie obce. Rzecz jasna zdawałem sobie sprawę, że Wynurzenie trolla musi się różnić od tego, co widziałem wśród obsydian, lecz chyba nie zastanawiałem się wcześniej, jak wielka będzie to różnica.

Najpierw zdziwiłem się, że nikt nie wiedział, kiedy dziecko ma się wynurzyć. Obsydianie potrafią określić moment wynurzenia nowego życia z żywogłazu z dokładnością do kilku sekund (wedle miary innych Dawców Imion); żywogłaz sam informuje naszych Starszych o zbliżającym się Wynurzeniu oraz o położeniu jaskini narodzin, w której nasz nowy brat przyjdzie na świat.

Tymczasem mały troll wynurzył się całkiem nieoczekiwanie – i wszystkich chyba trochę zaskoczył. Żona Vald'hara stęknęła i wstała wolno, a na jej twarzy malował się grymas bólu, którego nie rozumiałem: żywogłaz nie czuje bólu rodzącego obsydian. Zrobiło mi się żal, że kobieta musi cierpieć w tak cudownej chwili. Schroniła się w domu.

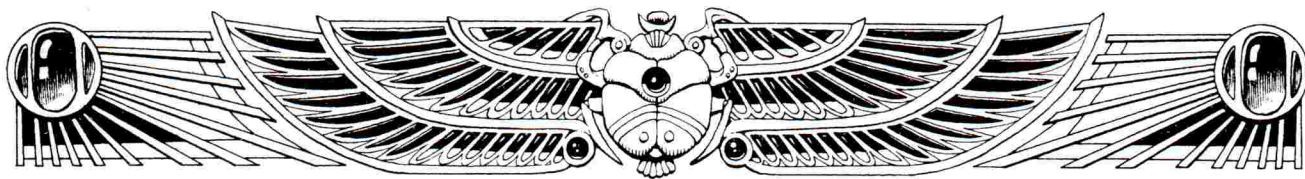
Następną rzeczą, która niepomrotnie mnie zdumiała, była szybkość, z jaką Wynurzenie się odbyło. Spodziewałem się, że potrwa co najmniej kilka dni; początkowy etap, czyli uformowanie fizycznej powłoki, potrafi u nas zająć cały miesiąc, a do tego dochodzi jeszcze Pierwsze Zespolecie, kiedy to obsydianin uzyskuje ducha. Wiedziałem, że u trolli wszystko potrwa krócej, ale nie kilka uderzeń serca! Poza tym nikt nie śpiewał, a podczas Wynurzenia mojego najmłodszego brata Starsi cały czas wspierali go swoim śpiewem.

Trolle siedziały w milczeniu i piły, aż w pewnej chwili Vald'har wszedł do domu i wyniósł zeń wiercące się zawiniątko. Podał mi je i przez chwilę nie wiedziałem, co się stało: czym jest to maleństwo, które kopie, macha łapkami i robi tyle hałasu? Bo przecież z pewnością nie potomkiem Vald'hara!

MOŻLIWE, ŻE OBSY-
DIANIE POCHODZĄCY
Z JEDNEGO BRACTWA
SĄ DLA ŻYWOGŁAZU
PRZEDMIOTAMI
WZORCA. TYM BAR-
DZIEJ NALEŻAŁOBY
WIĘC ZACHOWAĆ IMIĘ
ŻYWOGŁAZU W TAJE-
MNICY.

— DERRAT, CZARODZIEJ
Z VISTAINÉ



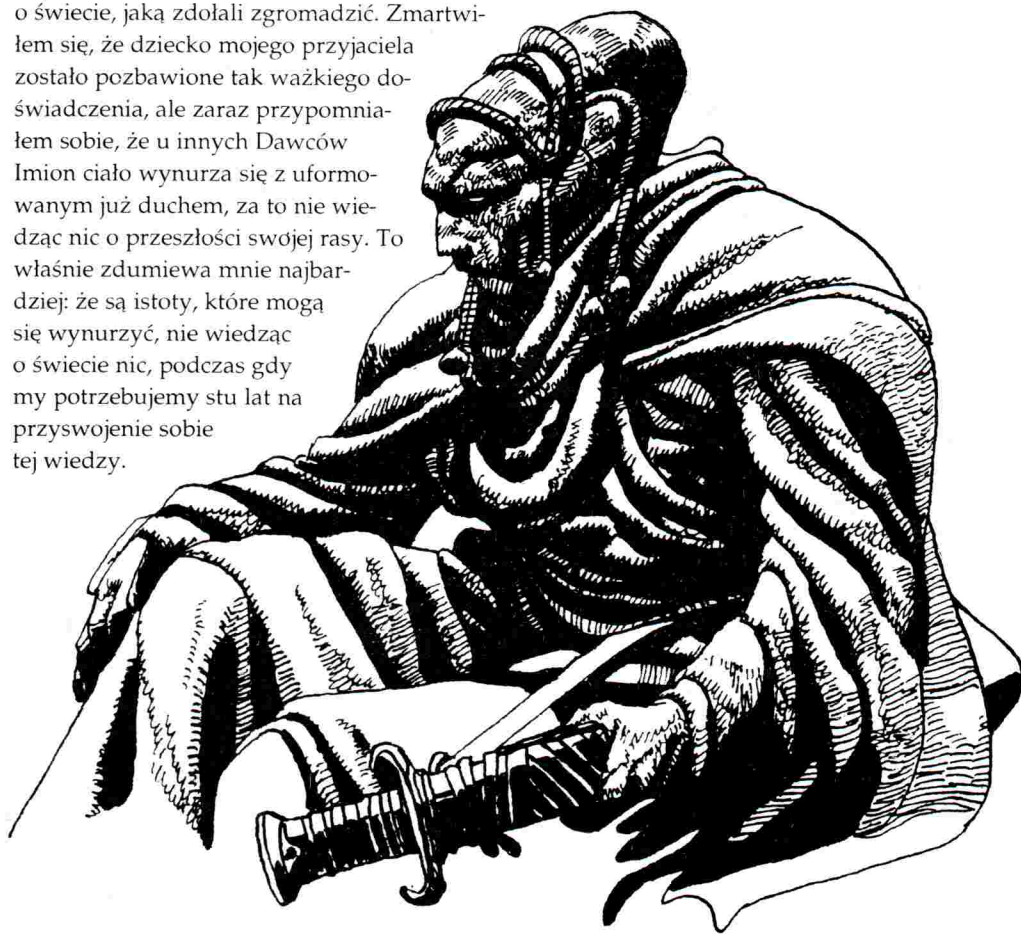


OBSYDIANIE SĄ ZAZWYCZAJ WPROST ZAFASCYNOWANI DZIEĆMI INNYCH RAS. POTRAFIĄ GODZINAMI SIĘ Z NIMI BAWIĆ I CIERPLIWIE POZWALAJĄ. BY MAŁUCHY WDRAPIWAŁY SIĘ NA ICH PODOBNE DO KAMIENI CIAŁA; ZAWSZE CHĘTNIE SŁUCHAJĄ DZIECIĘCEGO SZCZEBIOTU I NIGDY SIĘ NIM NIE NUDZĄ. WIĘKSZOŚĆ OBSERWATORÓW JEST ZDANIA, ŻE OWO ZAINTERESOWANIE WYNIKA Z FAKTU, IŻ OBSYDIANIE NIE MAJĄ WŁASNYCH DZIECI. JA ZAŚ ZASTANAWIAM SIĘ, CZY NIE TĘSKNIĄ ZA TYM, BY UJRZEĆ ŚWIAT NIEWINNYMI OCZYMA DZIECKA. CIEKAWIE JEST RÓWNIEŻ TO, ŻE MAŁUCHY NIE BOJĄ SIĘ OBSYDIAN, JAKBY ŁĄCZYŁA JE Z NIMI WIĘŻ, KTÓREJ MY, DOROSŁI, NIGDY NIE ZROZUMIEMY.

— MERROX

Zapomniałem, że młodzi Dawcy Imion nie od razu przybierają właściwe rozmiary; tylko że u nas po Wynurzeniu można nas nazwać „dorosłymi”: wzrostem i budową nie odbiegamy od starszych braci, wyglądamy tak samo jak oni, potrafimy stanąć na nogi i poruszać się z równą swobodą i gracją. Młodzi bracia z całą pewnością nie wymachują w przypadkowy sposób rękoma i nogami, ani nie wydają niezrozumiałych dźwięków, jak to nowo wynurzone trollowe dziecko.

Ale to jeszcze wcale nie koniec dziwów – otóż Pierwsze Zespolenie w ogóle się nie odbyło! U nas odgrywa ono niezwykle istotną rolę i trwa sto lat, tyle bowiem czasu potrzeba, by duch obsydianina przeniknął jego ciało. Przez ten czas młody obsydianin musi się wiele nauczyć: żywogłaz zdradza mu jego imię, przekazuje historię i Imiona starszych braci oraz całą wiedzę o świecie, jaką zdołali zgromadzić. Zmartwiłem się, że dziecko mojego przyjaciela zostało pozbawione tak ważkiego doświadczenia, ale zaraz przypomniałem sobie, że u innych Dawców Imion ciało wynurza się z uformowanym już duchem, za to nie wiedząc nic o przeszłości swojej rasy. To właśnie zdumiewa mnie najbardziej: że są istoty, które mogą się wynurzyć, nie wiedząc o świecie nic, podczas gdy my potrzebujemy stu lat na przyswojenie sobie tej wiedzy.

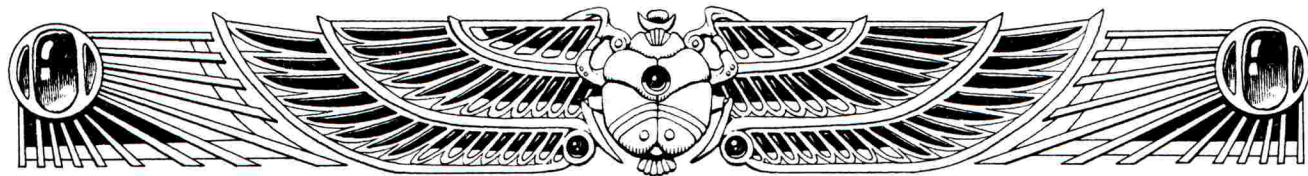


O Rytuale Przebudzenia

— z zapisków Karona Folla, mędrca z throalskiej Wielkiej Biblioteki

Spotkał mnie ten zaszczyt, że pozwolono mi obserwować obsydiański Rytuał Przebudzenia, który u naszych kamiennych braci jest odpowiednikiem naszego Rytuału Nadania Imienia oraz wejścia w dorosłość. Było to dla mnie niezwykle przeżycie, zupełnie różne od tego, co znałem z własnego doświadczenia. Elfy, podobnie jak i inni Dawcy Imion, uznają nadanie Imienia oraz wejście w dorosłość za dwa oddzielne kamienie milowe na drodze życia; u obsydian etapy te przenikają się i splatają tak ciasno, że w istocie stanowią jedno, długie wydarzenie. (Długie tylko wedle naszych standardów. Wprawdzie elfy w porównaniu z ludźmi czy orkami i tak żyją bardzo długo, ale przy obsydianach nasze kilkaset lat to marna chwila. Przypuszczam, że trwające dwadzieścia lat Przebudzenie w ich skali czasu zajmuje zaledwie godzinę czy dwie.)





W towarzystwie szesnastu członków obsydiańskiego bractwa udałem się w podróż do żywogłazu, w którym miał się niebawem przebudzić ich najmłodszy brat. Szczęśliwa była to podróż; kamienni ludzie mówili mało, za to cały czas nucili wesołą pieśń, a dudnienie ich basowych głosów niosło się przez grunt i przenikało mnie od stóp do głów. Miałem wrażenie, że powietrze aż iskrzy od radosnego nastroju oczekiwania. Należący do bractwa mój przyjaciel, Ovalos, często się do mnie uśmiechał, a wesoły błysk w jego oczach przywodził na myśl precudne, zapierające dech w piersi jezioro w blasku księżyca.

Znalazłszy się nieopodal żywogłazu, przystanęliśmy. Obsydianie przestali śpiewać, podniósł się za to wśród nich pełen podniecenia pomruk, jakby wiatr szeleścił liśćmi drzew. Dwóch najstarszych podeszło do samego żywogłazu – piaskowcowego ostańca czerwonawej barwy. Oparli się o kamień i... nie wiem, jak inaczej to powiedzieć: wtopili się weń, tak jak kawałek masła topi się na kromce świeżego, gorącego chleba. Kiedy tak wsiąkali w kamień, w powietrzu rozbrzmiała delikatna melodia; nie potrafię jej sobie przypomnieć, pozostało jednak wspomnienie, iż była to najpiękniejsza muzyka, jaką zdarzyło mi się w życiu słyszeć. Wydawało mi się, że to sam żywogłaz śpiewa.

Tymczasem obsydianie znów zaczęli nucić pieśń i tym razem znacznie łatwiej było mi pochwycić melodię. Po chwili wahania i zachęcającym spojrzeniu Ovalosa przyłączyłem się więc do owego śpiewu bez słów. Jako że natura obdarzyła mnie tenorem, śpiewałem dobrą oktawę czy dwie wyżej od obsydian; mój głos brzmiał dziwacznie i wątle przy ich basowym dudnieniu, toteż kilku posłało mi rozbawione spojrzenia – ale nie bałem się, że chcą mnie wyśmiać, bo widziałem w ich oczach błysk dobroduszości.

Śpiewaliśmy tak dobrych kilka godzin, aż rozbolało mnie gardło, kiedy nagle „śpiew” żywogłazu zabrzmiał wyraźnie głośniej i wyżej od naszego – i obsydianie nagle umilkli. Czerwień żywogłazu pogłębiła się, upodabniając go do oblanego krwią kamienia i przez moment zdało mi się, że widzę, jak coś w jego głębi się porusza. A potem skała poczęła rozpyływać się i oddzieliły się od niej trzy postacie: po bokach stanęli Starsi, w środku zaś – najmłodszy, dopiero co przebudzony obsydianin, który zamrugał i rozejrzał się zdumiony. Miał złote oczy. Widząc, jak poruszył głową, zgromadzeni zakrzyknęli z radości, rzucili się w jego stronę i zaczęli wyczyniać wokół niego dzikie harce, tak że zniknął w tłumie. W kółko powtarzali jedno tylko słowo, którego nie pamiętam na tyle, by je tu zacytować, ale które – według Ovalosa – znaczyło „witaj”.

Wreszcie Ovalos odłączył się od grupy świętujących i podeszedł do mnie. Spytałem go, kto nada Imię jego przebudzonemu bratu, on zaś z rozbawieniem odparł, że młody obsydianin ma już Imię: żywogłaz mu je nadał. Zapytałem, jak ono brzmi, a przynajmniej jak mam nazywać nowego członka bractwa, ale Ovalos tylko się zaśmiał i rzekł, że Imię to zna tylko jego właściciel i żywogłaz. Wyjaśnił mi również, że młody obsydianin będzie teraz przez dwadzieścia lat podróżował w towarzystwie dwóch lub trzech braci i poznawał świat. W tym właśnie czasie odkryje własne Imię.

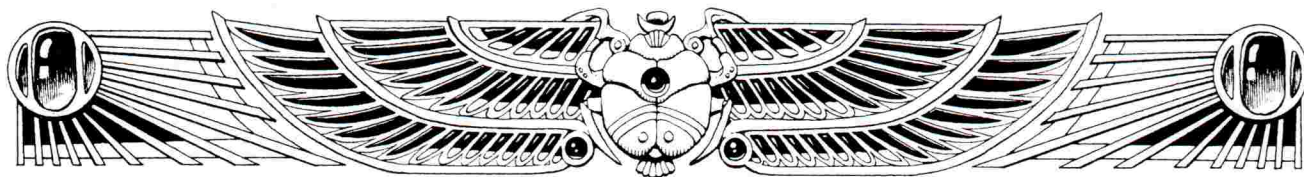
Dwadzieścia lat, żeby poznać swoje Imię! Nie kryłem zdumienia i spytałem natychmiast, czy po tym czasie młody obsydianin będzie, jak to się mówi wśród nas, „dorosły”. Ovalos przytaknął i uprzejmie zaprosił mnie, bym powrócił za dwadzieścia lat w to samo miejsce, gdzie będę świadkiem końcowego etapu Przebudzenia. Z radością i wdzięcznością przyjąłem jego zaproszenie.



Spędziwszy spokojnie następne dwadzieścia lat, udałem się w tę okolicę i spotkałem członków bractwa nieopodal żywogłazu. Wszyscy byli chyba jeszcze bardziej uradowani niż przedtem, kiedy świętowali początek Przebudzenia najmłodszego z braci. On sam przybył na końcu, w towarzystwie obu Starszych bractwa. Zbliżyliśmy się do żywogłazu i otoczyliśmy go kregiem, nie dotykając go jednak.

Obsydianie zaczęli śpiewać, a właściwie mruczeć, tak jak poprzednio, bez słów. Melodia brzmiała jednak zupełnie inaczej i miała tak wyraźnie zaznaczony rytm, że z najwyższym trudem powstrzymałem się, żeby nie przytupywać do taktu.





Ale rytm i tak przeniknął moje ciało i ku mojemu najwyższemu zdziwieniu wszyscy zaczęliśmy się kołysać w takt muzyki. Ponad jednostajny zaśpiew wzniosł się głos Najstarszego. Przez cały ranek jego słowa omywały nas niczym grzmiące fale oceanu, aż wreszcie, dokładnie w południe, ucichły. Przebudzony obsydianin wyszedł z kręgu, przytknął do żywogłazu jedną dłoń i jedną stopę i sam zaczął śpiewać.

Rozpознаwalem niektóre słowa: dziękował żywogłazowi za danie mu życia, braciom zaś za naukę i pomoc w rozpoznaniu znaczenia wiedzy, z którą się przebudził. Później Ovalos wyjaśnił mi, że przed przyjściem na świat obsydianin uczy się od żywogłazu wszystkiego o bractwie, o swym pochodzeniu, o obsydianach, o samym żywogłazie i o własnej duchowej esencji, lecz cała ta wiedza ma tylko połowiczną wartość, dopóki nie zostanie poparta osobistą znajomością świata. Na zebranie takich właśnie doświadczeń obsydianin potrzebuje dwudziestu lat wędrówki.

Wreszcie przebudzony wypowiedział swoje Imię i umilkł, pozostali członkowie bractwa zaśpiewali mu zaś jeden, przeciągły, słodki akord. Młody obsydianin odsunął się od żywogłazu i po kolei przedstawił się każdemu z braci. Ci, do których podchodził, przestawali śpiewać, aż w końcu rozbrzmiewał tylko głos Najstarszego. Przebudzony podszedł i do niego, powiedział mu swoje imię, a wtedy Najstarszy zakończył pieśń i wypowiedział słowo powitania.

Na końcu przebudzony podszedł do mnie i z uśmiechem promiennym jak wiosenne słońce przedstawił mi się skróconą wersją imienia, używaną przez obsydian wobec innych Dawców Imion:

– Nazywam się Avaleh.

– Witaj – odparłem. – Nazywam się Karon Foll.

O CZASIE ZWANYM ŚNIENIEM

— spisane za Omasu z Travaru

W pewnych określonych chwilach życia, jak również w chwilach, gdy przyjdzie nam na to ochota, łączymy się z naszym żywogłazem i całym bractwem, wchodząc wspólnie w stan zwany snieniem. Kiedy śnimy, nasze duchy łączą się ze sobą i z duchem żywogłazu. Dla nas snienie jest równie naturalnym elementem życia, jak jedzenie, odpoczynek czy sen.

Gdy śnimy, nasze duchy przekazują sobie myśli, doświadczenia i siłę, dzięki czemu udaje nam się zachować własną historię. Ponieważ jednak nawet obsydianie nie mogą wchłonąć całej wiedzy, jaka istnieje na świecie, dzielimy się tylko tym, co dotyczy żywogłazu, bractwa oraz dziejów i legend naszego bractwa i rasy. Każde bractwo pamięta własną historię, wszystkie zaś żywogłazy wspólnie przechowują dzieje obsydiańskiej rasy. Zdarza się również, że śnimy z członkami innych bractw; jest to dla nas jeden ze sposobów dzielenia się opowieściami.

Śnienie bez żywogłazu

O TAK ZWANEJ RADZIE
CZTERECH I DOLINIE
STARSZYCH BĘDZIE
JESZCZE W TYM TEK-
ŚCIE MOWA. NALEŻY
TYLKO ŻAŁOWAĆ, ŻE
FRAGMENTARYCZNE
ŹRÓDŁA NIE POZWO-
LIŁY NAM PRZEDSTA-
WIĆ ZBYT WIELU
SZCZEGÓŁÓW.
– THOM EDRULL

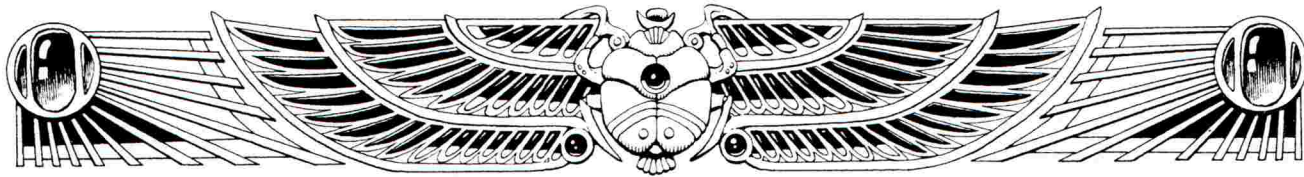
Obsydianie mogą również śnić z dala od żywogłazu, łącząc się ze sobą. Wtedy ciała i duchy dwóch – lub więcej – kamiennych ludzi zespala się w jedno. Tego rodzaju połączenie bez opieki ducha żywogłazu wiąże się jednak z ogromnym ryzykiem, gdyż musimy nawzajem czerpać moc z ducha tych, z którymi się zespalamy, co z czasem prowadzi do osłabienia więzów ze światem rzeczywistym. Bez szkody dla zdrowia możemy śnić w ten sposób przez dziesięć lat (wedle krasnoludzkiej miary); później wyczerpanie duchów daje się odczuć coraz wyraźniej, aż wreszcie prowadzi do obłędu. Taki właśnie okrutny los spotkał wielu obsydian, którzy nie zdążyli przed Pogromem wrócić do swoich żywogłazów. Nasze legendy mówią, że zasiadająca w Dolinie Starszych Rada Czterech potrafi z owego szaleństwa wyleczyć.

Obsydianie śnią czasem razem, by przypieczętować przysięgi i obietnice – wówczas snienie spełnia u nich tę samą funkcję, co wśród innych Dawców Imion przysięga krwi. Rytuał taki trwa pięć dni: uczestnicy śniąc składają sobie nawzajem przysięgę. Żałuję, lecz nie mogę więcej o nim powiedzieć; jest to jedna z naszych świętości, które staramy się chronić przed obcymi.

Śnienie podczas Pogromu

Prawie wszyscy obsydianie, którzy dziś chodzą po ziemi, wynurzyli się z żywogłazów tuż przed Pogromem bądź już w jego trakcie. Wielu z tych ostatnich starsi bracia powstrzymywali od Pierwszego Zespolenia do czasu, aż mroczne czasy minęły, chcąc oszczędzić im widoku beczeszczanego przez Horrorzy świata. Ci, którzy narodzili się przed nadejściem Horrorów, w większości ukryli się przed nimi w żywogłazach.





Podczas gdy Dawcy Imion w pośpiechu budowali kaery i cytadele, które zapewniłyby im szansę przetrwania nadciągającej katastrofy, obsydianie wrócili do żywogłazów, żeby się z nimi zespolić. Tamto śnienie różniło się jednak znacznie od tego, które przytrafia się nam obecnie. Zamiast po prostu wtopić się w powierzchnię żywogłazu, wniknęliśmy głębiej, do jego serca, wiedzieliśmy bowiem, że twarda powierzchnia oprze się fizycznej agresji Horrorów. Astralną ochronę zapewniło nam zespolenie z duchem żywogłazu: kiedy nasze osobne duchy połączyły się z nim, powstał twór przerastający prostą sumę składników, który stanowił astralną zaporę na podobnej zasadzie co therańskie *rytuały ochrony i przetrwania*. W większości wypadków owa bariera rzeczywiście oparła się Horrorom.

Tym bardziej zasmucił nas fakt, że niektóre bractwa nie wytrzymały tego naporu: Horrory wdzierały się do wnętrza i mordowały ukrytych w nich obsydian albo ducha żywogłazu. Niektórzy obsydianie, którym nie udało się ani wrócić do miejsca narodzin, ani schronić w kaerze zbudowanym przez kogoś innego, desperacko łączyli się w małych grupach, by przeżyć koszmarny Pogrom. Ich ciała przetrwały, lecz umysły stały się pokarmem Horrorów i ich sług.

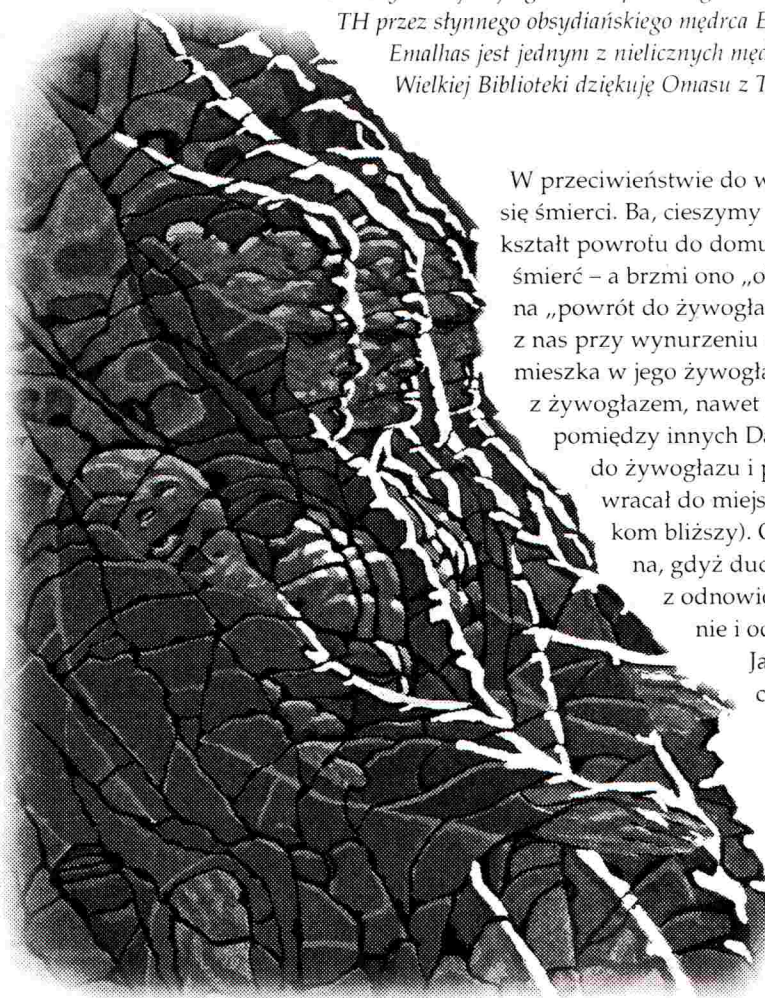
Ci spośród nas, którzy nie wrócili do żywogłazu, lecz zdolali znaleźć kryjówkę w kaerze lub cytadeli, zaczęli śnić samotnie – w kilka lat po zamknięciu kaeru zapadali w letarg.

Z kilku odosobnionych relacji można też wnioskować, iż niektóre bractwa postanowiły zapewnić sobie dodatkową ochronę, budując wokół żywogłazów podobne do cytadel kopuły. Wszystkie, o których słyszeliśmy, przetrwały Pogrom nietknięte.

O OSTATECZNYM POWROCIE DO ŻYWOGŁAZU

Poniższy tekst jest fragmentem prastarego traktatu naukowego, podyktowanego w czwartym wieku TH przez słynnego obsydiańskiego mędrca Emalhasa wietrznickiemu skrybie imieniem Donnacha. Emalhas jest jednym z nielicznych mędrców obsydiańskiej rasy, tym bardziej więc w imieniu Wielkiej Biblioteki dziękuję Omasu z Travaru, który bezinteresownie ofiarował nam to dzieło.

— Merrox

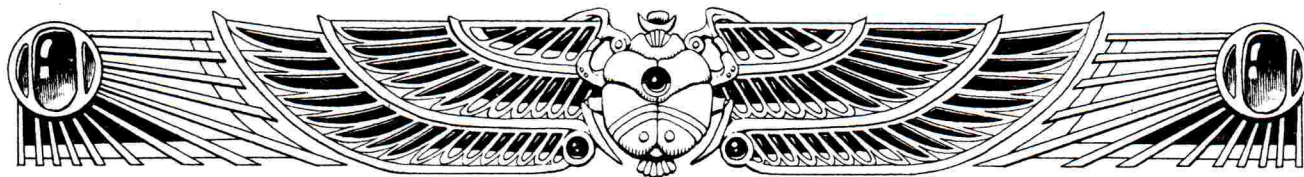


W przeciwieństwie do wielu Dawców Imion my, obsydianie, nie boimy się śmierci. Ba, cieszymy się, gdy nadchodzi, jest dla nas bowiem czymś na kształt powrotu do domu. Nawet słowo, które w naszym języku oznacza śmierć – a brzmi ono „olriutaquanotskirroclatl” – dosłownie przekłada się na „powrót do żywogłazu po pobycie wśród innych”. Ponieważ każdy z nas przy wynurzeniu otrzymuje cząstkę ducha żywiołu ziemi, który mieszka w jego żywogłazie, przez całe życie pozostaje blisko związany z żywogłazem, nawet jeśli los na setki lat rzuci go na kraniec Barsawii, pomiędzy innych Dawców Imion. Kiedy „umiera”, jego duch wraca do żywogłazu i łączy się z duchem ziemi – tak jakby naprawdę wracał do miejsca narodzin (który to termin może być czytelnikom bliższy). Obsydianin przestaje istnieć jako istota samodzielna, gdyż duch żywogłazu wchłania jego ducha. Później zaś z odnowionego ducha żywogłazu rodzą się nowi obsydianie i odwieczny cykl powrotu i zespolenia się zamyka.

Jak w naszym starym przysłowiu: „Gdy jedni bracia wracają, nowi wynurzają się z żywogłazu”.

Cykl ten nie oznacza, że każdy obsydiański duch na przestrzeni wieków wielokrotnie odradza się w nowych ciałach. Kiedy bowiem nasz duch wraca do żywogłazu, zespolą się z nim całkowicie i staje się jego integralną częścią. Gdy zaś wynurza się nowy nasz brat, żywogłaz tworzy dla niego ducha z własnej esencji duchowej i przelewa go w ciało, powstałe w Rytuale Wynurzenia.





PEWIEN WYKSZTAŁCO-
NY OBSYDIANIN
Z WIELKIEGO TARGU
NASTĘPUJĄCO WYJA-
ŚNIAŁ MI ISTOTĘ CY-
KLU POWROTU I WY-
NURZENIA: ŻYWOGŁAZ
JEST JAK WIELKA BRY-
ŁA GLINY, Z KTÓREJ
PODBIERA SIĘ MA-
LEŃKIE OKRUCHY
I RZEŹBI Z NICH FI-
GURKI. NA KONIEC FI-
GURKI Z POWROTEM
SKLEJA SIĘ Z BRYŁĄ,
BY ZARAZ UFORMO-
WAĆ NASTĘPNE.
— MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

O pragnieniu cielesnego powrotu

Wszyscy obsydianie chcieliby przed śmiercią wrócić do żywogłazu i dać się bractwu otoczyć opieką. Tylko fizyczny powrót daje nam bowiem pewność, że nasze ciało połączy się z materią żywogłazu, tak jak nasz duch łączy się z przenikającym go duchem ziemi. Ziemia jest oczywiście dość duża, by nowi obsydianie i tak mogli się na niej pojawiać, ale mamy w zwyczaju wracać do żywogłazu i odnawiać tym samym naszą rasę nie tylko duchowo, lecz także cielesnie. Pragnienie to bywa tak silne, że starzejący się obsydianie chętnie wraca do żywogłazu, gdy poczuje, że śmierć jest blisko; może nawet zespolić się z nim w śnieniu. W ten sposób jego ciało z pewnością będzie w żywogłazie w chwili, gdy ożywiający je duch się ulotni. W wielu bractwach Starsi spędzają czas śniąc w oczekiwaniu powrotu.

Kiedy ktoś z bractwa powraca, jego śmierć przydaje sił duchowi zamieszkującemu żywogłaz – ten zaś ogłasza ją wszystkim braciom wewnętrznym krzykiem, w którym smutek miesza się ze szczęściem. Po takim wezwaniu obsydianin wie, że powinien przyłączyć się do braci i należycie uczcić odejście jednego z bliskich; w ten sam sposób dowiaduje się też, że nadeszła jego kolej, by zająć miejsce Starszego.

O rytuale związanym z powrotem do żywogłazu

— z pism Coirasa Szerokogrzebietego, khavro'ama z Medhiny

...Dziwne to, ale śmierć Najstarszego stała się dla bractwa okazją do świętowania. Być może „świętowanie” nie jest tu najtrafniejszym słowem, gdyż z pewnością przynajmniej część moich obsydiańskich przyjaciół zachowywała powagę, która odpowiadałaby nawet największym ponurakom. Miałem jednak wrażenie, że jest w tej powadze nutka radości. Nie smucił ich los brata; nie płakali też nad stratą, jaką ponieśli – powaga wypływała chyba ze świętości tej chwili.

Rytuał pośmiertny, jaki odprawili dla Najstarszego, był prosty. Najstarszy przeczuwał chyba nadejście śmierci – czy raczej, żeby użyć słów obsydian, „wiedział, że zbliża się czas powrotu” – i na kilka dni przed rzeczywistą „śmiercią” zespolił się z żywogłazem, by, jak mi wyjaśniono, „śnić”. Obsydianie stanęli w kręgu wokół żywogłazu, dotknęli go i zaczęli śpiewać – zaczął nowy Najstarszy, samotnie prowadząc melodię przez dobre pół godziny. Potem zaczął powtarzać jeden wers tekstu; nie wypowiedział nawet trzydziestu sylab, gdy dołączył doń drugi pod względem wieku członek bractwa. Każdy z braci kolejno śpiewał kilka czy kilkanaście nut, co dało w efekcie najdłuższy, najbardziej złożony i poruszający kanon, jaki w życiu słyszałem. Nie jestem uczonym muzykologiem, więc trudno mi choćby w przybliżeniu zapisać nuty owej pieśni śmierci, ale kiedy posłuchałem jej przez dobre pół dnia, zauważyłem, że rozróżniam słowa. Nie wiem wszakże, czy cały ranek obsydianie śpiewali ten sam tekst, tylko ja nic nie rozumiałem, czy też wersy się zmieniły. Próbowałem przełożyć fragmenty pieśni na krasnoludzki:

Oto jest czas/ oto jest czas/ oto jest czas powrotu

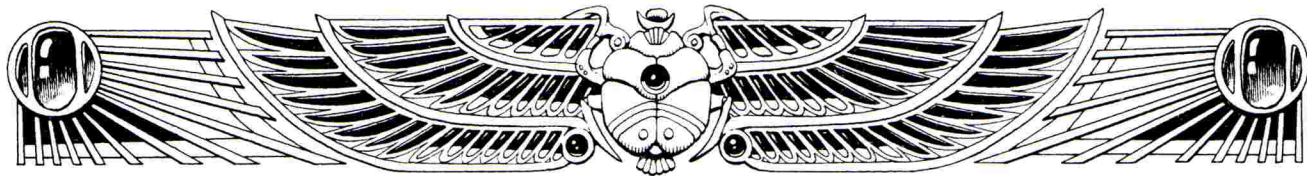
Nasz brat Ahivras odszedł ze świata/ lecz nie od braci/ lecz nie od braci

Cieszymy się wraz z nim/ cieszymy się z naszym bratem/ Najstarszy jest w naszych sercach

Żywogłaz otula go/ żywogłaz odbiera go/ żywogłaz się nim staje...

Po ośmiu dniach obsydianie zakończyli pieśń; przez cały ten czas nie powtórzył się ani jeden fragment tekstu, ani jeden kawałek melodii – z wyjątkiem refrenu, od którego zaczęli. Stanęli w milczeniu, wyraźnie na coś czekając. Olihos, który po tym, jak jego brat powrócił do żywogłazu, stał się Najstarszym bractwa, wszedł do środka kręgu i zaczął przemawiać – nie rozumiałem tych przeciąganych, dudniących dźwięków, ale po dłuższej chwili zorientowałem się, że wypowiada Imię obsydianina, który będzie wraz z nim nowym Starszym. Kiedy Olihos umilkł, nowy Starszy wystąpił do przodu – rozpoznałem w nim Eyorusa, Trubadura. Olihos podał mu prawą rękę i razem podeszli do granitowej kolumny żywogłazu. Stanęli naprzeciwko siebie, po przeciwnych stronach kamienia, wciąż trzymając się za ręce, a potem bez słowa jednocześnie wtopili się w żywogłaz, skąd wynurzyli się dopiero w kilka tygodni później. Obsydianie wyjaśnili mi, że Olihos i Eyorus śnili wspólnie, gdyż tak właśnie zostaje się Starszym bractwa.





O OBSYDIAŃSKIEJ KULTURZE I MITACH

— fragment przemowy na otwarciu dorocznego spotkania trubadurów w Wielkim Targu, 12-22 mawrag, 1505 TH

W obsydiańskiej kosmologii wszystkie istoty i rzeczy wywodzą się z pierwotnego oceanu lawy, zwanego Wielkim Żywogłazem: Ziemia, Słońce, Księżyc, rośliny, zwierzęta, Dawcy Imion – wszyscy pochodzimy z masy płynnych skał i tworzymy całość, ożywiana i jednoczona przez Ducha, Który Przenika Wszystko.

Obsydianie starają się więc w pełni doświadczyć jego obecności i dostroić do wielkiej, kosmicznej harmonii. Ponieważ zaś wszystkie zjawiska są manifestacjami Ducha, kamienni ludzie starają się wszystkiego nauczyć i doświadczyć. Dlatego też jedni studiują naturę magii, inni poznają Dawców Imion – interesuje ich właściwie każda idea, którą da się wyrazić słowami lub chociaż wykrystalizować w myślach. Obsydianie często również mieszkają wśród innych Dawców Imion, wyruszają z nimi na poszukiwanie przygód, walczą z Horrorami; życie wypełnia im pogoń za wiedzą, poszukiwanie własnej świadomości. Nic więc dziwnego, że ich kulturę można postrzegać jako swoisty dokument owych poszukiwań. Sztuka, rzemiosło, muzyka oraz – co najważniejsze – mitologia i folklor są odzwierciedleniem odwiecznego pragnienia zrozumienia świata.

Mity i folklor są dla obsydian chyba najbardziej znaczącymi narzędziami przekazu kultury i zwyczajów. Żywogłazy, bractwa, zagubieni obsydianie, pochodzenie wszechświata, pierwsze bractwo, ostatnie żywogłazy – wszystkie te tematy występują w opowieściach kamiennych ludzi. Owe historie mają na celu objaśnianie świata i miejsca, jakie zajmują w nim obsydianie.

Młodzi poznają większość swojego dziedzictwa kulturowego podczas Pierwszego Zespolenia. Najczęściej to Starsi przekazują je młodzieży, chociaż zdarza się i tak, że inni członkowie bractwa wybierają swoje ulubione legendy i zapoznają z nimi młodych braci. Do najważniejszych podań należy historia Orkaona, która wyjaśnia znaczenie ciągłego uczenia się, oraz dzieje Briaggonia Samochwały, przestrzegające przed pułapką zarozumiałości.

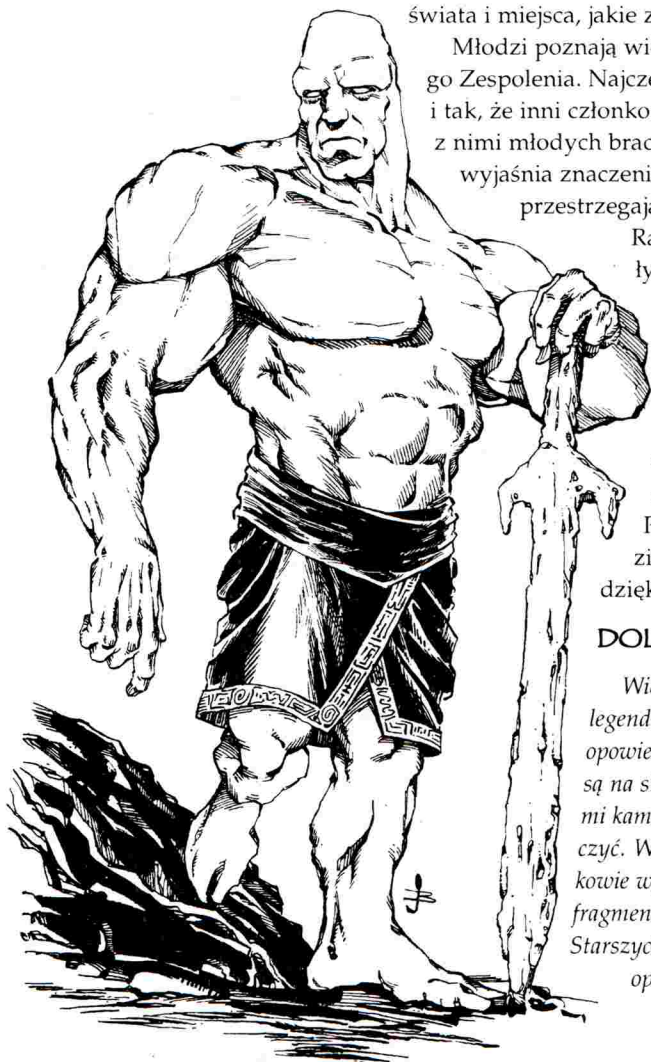
Rada Czterech dba o to, by przekazywane historie i tradycja były wspólne dla wszystkich obsydian. Nie wiadomo, jak ukształtowała się rada, uważa się jednak powszechnie, iż wiekiem dorównuje całej obsydiańskiej rasie. Każdy z jej członków odpowiada jednemu z czterech żywiołów, tworzących wszechświat w obsydiańskiej kosmologii – ogniovi, wodzie, powietrzu i ziemi. Tradycja nakazuje kamiennym ludziom przynajmniej raz w życiu odbyć pielgrzymkę do Doliny Starszych i połączyć się w śnieniu z Radą Czterech.

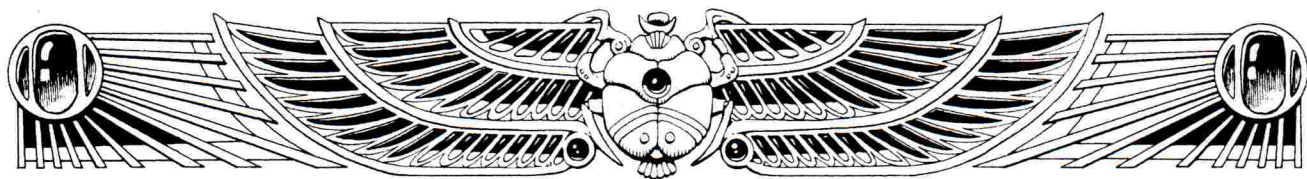
Podczas śnienia rada poznaje przekonania obsydianina i w razie potrzeby przekonuje go do powrotu na właściwą ścieżkę, dzięki czemu tradycja i kultura trwają w niezmiennym stanie.

DOLINA STARSZYCH I RADA CZTERECH

Wielu mędrców sceptycznie wyraża się o istnieniu Doliny Starszych, legendarnej skarbnicy tradycji obsydiańskiej. Większość z nich twierdzi, iż opowieści o mieście w chmurach, równie starym jak sama Barsawia, oparte są na starej obsydiańskiej powiastce i że miasto takie nigdy nie istniało. Sami kamienni ludzie nie chcą ani potwierdzić jego istnienia, ani mu zaprzeczyć. W efekcie opowieści o nim krążą po całej krainie i coraz to nowi śmiat-kowie wyruszają na jego poszukiwania. Pierwszy z przytoczonych tu fragmentów pochodzi z dzieła uchodzącego za jedyny istniejący opis Doliny Starszych – niestety, nie znamy jego pochodzenia; drugi cytat to spisana opowieść Omeyrasa z Urupy.

— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów





Nie pamiętam, jak długo trwała podróż, gdyż po mniej więcej dwóch tygodniach straciłem poczucie czasu – wędrowaliśmy przez mroczny las przez wiele dni bądź tygodni. Słońce nie przebiła się przez gęste listowie, toteż tylko własnym zmęčeniem i głodem mogliśmy odmierzać godziny. W duchu modliłem się do Pasji, by uwolniły nas wreszcie od monotonii wędrówki, później zaś kłamałem sobie za te prośby, gdy Kon, nasz krasnolud, rozchorował się, dostał gorączki i zmarł na naszych oczach.

Zanim wynurzyliśmy się z puszczy, każdy z nas najchętniej szedł zatopiony w myślach, nie odzywając się do nikogo. Miałem wrażenie, że sam wszechświat się z nas nabija, bo wyszedłszy spośród drzew, ujrzelśmy zębate górskie szczyty, spowite zimną, wilgotną mgłą. Niebo przeobraziło się w bezkształtną masę szarości, trochę jaśniejszą w okresie, który nazwaliśmy dniem, i niewiele ciemniejszą w „nocy”.

Wtedy to, gdy wydawało się nam, że Pasje o nas zapomniały, wspiealiśmy się na lodową grań i ujrzelśmy dolinę szmaragdowych lasów. Niezliczone lazurowe jeziora niczym korale zdobiły zielony kobierzec, lśniąc w słońcu, które zalewało dolinę światłem przez lukę w burych chmurach. Szeroka rzeka wiała się środkiem, łącząc błękitne oczka, w rogach doliny zaś stały cztery kamienne obeliski, jak wartownice na straży cudownego zakątka. Długa chwilę staliśmy w milczeniu, zauroczonym widokiem. Patrząc na kamienne bryły i z wolna wnętrzości zaciskały mi się w lodowaty węzeł. Coś mnie w nich niepokoiło: były rozmieszczone zbyt regularnie jak na dzieło natury, a ich powierzchnia – choć zerodowana w tysiącletnich wichrach i deszczach – wyglądała jak rzeźbiona... Poczułem nabożny lęk, gdy zdałem sobie sprawę, że owe kołosa są dziełem Dawców Imion.

Przyjrzałem się uważniej najbliższemu z nich i z boku dostrzegłem płaskorzeźbę bez wątpienia przedstawiającą płomień; na ścianie drugiego olbrzyma zauważyłem morskie fale – i nagle wspomniałem słowa starego elfa:

– Cztery żywioły mają tam swą siedzibę: powietrze, woda, ogień i ziemia, a każdy zamknięty w kamiennej świątyni.

Znaleźliśmy miasto w chmurach, znaleźliśmy Dolinę Starszych...



— spisane za Omeyrasem z Urupy

Wkrótce po tym, jak pierwsi obsydianie wynurzyli się z żywogłazu, poczęli rozglądać się po swojej nowej ojczyźnie i rozproszyli się po świecie niczym niesione wiatrem suche nasiona kwiatogłów. Wiele miesięcy wędrowali samotnie wśród gór i lasów, pokonywali rzeki i dżungle, przemierzali pustynie i oceany. Napotykali po drodze niezliczone wioski i miasta krasnoludów, t'skrangów, orków, trolli i ludzi – i wszystkie te istoty wydawały im się zarazem niezwykle i cudowne. Wielu obsydian zamieszkało wśród spotkanych po drodze Dawców Imion, by poznawać ich zwyczaje i zrozumieć harmonię wszechrzeczy.

Czasem spotykali także innych kamiennych ludzi, a wtedy śniąc dzielili się z nimi swoimi doświadczeniami. W miarę jednak, jak świat stawał się coraz starszy, obsydianie doszli do wniosku, że ich słowa tracą na znaczeniu. Nie trzeba było długo czekać, by pojawiły się pierwsze relacje o obsydianach, którzy pobłądzili w swych wędrówkach i nie czcili już Ducha, Który Przenika Wszystko.

Wtedy to, pod wpływem niewyjaśnionego impulsu, kamienni ludzie wyruszyli w drogę powrotną do Doliny Pierwszego Żywogłazu, gdzie wszyscy się narodzili. Wracali z gór i puszczy, z równin i mórz, z pustyni i rzek.

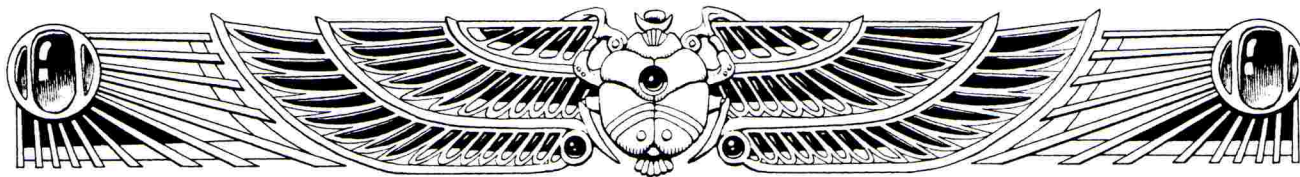
Zebrawszy się w dolinie, połączyli się wszyscy i zaczęli wspólnie śnić, a we śnie Duch, Który Przenika Wszystko, przemówił do nich:

– Rozproszyliście się jak nasiona kwiatów na wietrze; trafiliście w różne zakątki ziemi. Niektórzy osiedliście w dziwnej glebie i w obcym klimacie wypuściliście nowe listowie, tak że nikt już was nie mógł nazwać kwiatogłowami. Jeśli tak będzie dalej, pewnego dnia wszyscy zapomnicie, jak naprawdę wygląda kwiatogłów; zapomnicie, co to znaczy być obsydianinem.

Pamiętajcie, że jesteście braćmi w żywogłazie; Duch, Który Przenika Wszystko, jest i w was obecny. Jesteście dziećmi Słońca i Księżycy, braćmi duchów powietrza, wody, ognia i ziemi. Każdy z was będzie musiał wrócić do tej doliny, żebyście nie zapomnieli obsydiańskiej tradycji. Czterech najstarszych, tych, którzy pierwsi wynurzyli się z żywogłazu, zamieszka tu na stałe. Rada Czterech będzie reprezentować cztery żywioły i w śnieniu zachowywać obsydiańską naturę. Kiedy któryś z braci wróci do doliny, połączy się z Czterema w śnieniu, by zachować swą tożsamość i zawsze rozpoznać brata, nawet jeśli kwiatogłów wypuści nowe liście.

Przez dolinę przetoczył się grzmot i śnienie dobiegło końca. Zasłona czarnego deszczu przesłoniła słońce i na cztery dni zapadła całkowita ciemność. Kiedy wreszcie burza minęła, w rogach doliny stały cztery olbrzymie, kamienne wieże. Na





pierwszej z nich wyrzeźbiono niesione wiatrem nasiona – nazywamy ją świątynią powietrza. Na drugiej widnieją płomienie, na trzeciej fale – to świątynie ognia i wody. Ścianę czwartego kolosa zajmuje płaskorzeźba przedstawiająca pola, drzewa, Dawców Imion i zwierzęta – i jest to świątynia ziemi.

Po dziś dzień kamienni ludzie wracają do Doliny Starszych i łączą się w śnieniu z Radą Czterech, by nikt już nie zapomniał, co to znaczy być obsydianinem.

O PRACY ARTYSTYCZNEJ

Poniższy fragment pochodzi z przemowy słynnego elfickiego krytyka sztuki, Vasaariusa, wygłoszonej w Akademii Królewskiej w Smoczey Puszczy na długo przed Pogromem. Wygląda na to, że ani publiczność, ani skryba spisujący słowa Vasaariusa nie żywiłi nadmiernej sympatii dla jego prowokacyjnych pomysłów, gdyż skryba dopisał od siebie, co następuje:

„Kiedy jasne już stały się poglądy Vasaariusa na tak zwaną „sztukę” obsydian, zebrani w audytorium uczniowie i artyści prawie go zakrzyczeli. Kiedy zaś Vasaarius kontynuował niezrażony swą mowę, poczęto wyrzywać siedzenia z foteli amfiteatru i ciskać je w stronę mówcy. Gniew słuchaczy był jak najbardziej uzasadniony, gdyż poglądy Vasaariusa okazały się żałosne i niepoważne. Wreszcie pod eskortą dwóch strażników elf zszedł z mównicy...”

☞ — Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

Idee obsydiańskiej sztuki od dawna stanowią wśród barsawiańskich Dawców Imion – w tym i elfów – przedmiot domysłów i zażartej dysputy. Niestety, większość dyskusji kończy się jednak odrzuceniem pomysłu, że obsydianie tworzą cokolwiek, co zasługiwałoby na miano „sztuki”. Jeśli zaś wyjątkowo weźmie się taką możliwość pod rozważę, nieodmiennie opatruje się dokonania kamiennych ludzi pogardliwym epitetem „prymitywny” i zaleca się im kontynuowanie prac w nadziei, iż pewnego dnia ich dzieła dorównają wytworom innych Dawców Imion.

Ja jednakowoż ośmielam się twierdzić, że obsydianie naprawdę tworzą dzieła sztuki. Co więcej, śmiem twierdzić, że należą one do najważniejszych i najbardziej zaawansowanych dokonań artystycznych w całej Barsawii – a może wręcz są najważniejsze i najbardziej zaawansowane. Nie koniec na tym; uważam również, że lekceważenie obsydiańskich dzieł świadczy o prowincjonalizmie, szowinizmie i umysłowym ograniczeniu barsawiańskich krytyków sztuki. Może zbyt ostro ich oceniam, gdyż sztuka obsydian nie przypomina niczego, co znamy; to, co ją wyróżnia, utrudnia przeciętnemu mieszkańcowi naszej krainy jej zrozumienie. Mam szczerą nadzieję, iż dzisiejsze moje przemówienie chociaż w niewielkim stopniu naprawi tę sytuację.

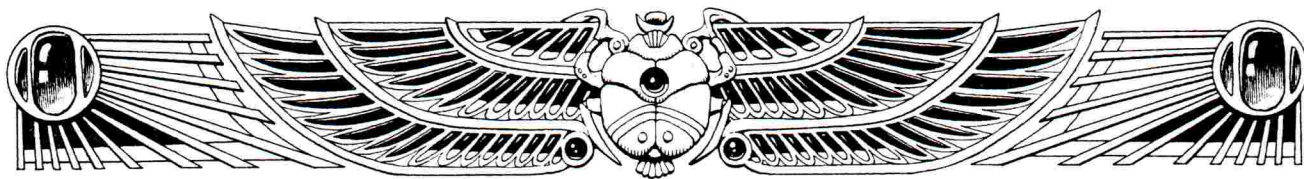
Chcąc zrozumieć i docenić sztukę – każdą sztukę – najpierw należy odnaleźć jej korzenie i motywy; lub, jeśli wolicie, poznać naturę ziemi i ziarna, z których ta sztuka wyrasta. Tymczasem źródłem obsydiańskiego arcyzmu jest głęboka wiara w harmonię wszechrzeczy; wieczne pragnienie jej doświadczania i chęć odarcia świata ze zbędnych elementów, które mogłyby ją przesłonić, jest dla sztuki obsydian żywną glebą i płodnym nasieniem.

Kamienni ludzie uważają, że wszelkie zjawiska naturalne są przejawami wielkiej, kosmicznej harmonii. Z wiary tej wywodzi się chęć uczynienia samego siebie jej wyrazem. Obsydiański artysta stara się ukryć własną indywidualność, żeby harmonia przepełniła go i manifestowała się w jego dziełach. Nigdy więc nie podpisze swojej pracy, żeby nie sugerować, iż jest ona dziełem jednej tylko osoby. Większość Dawców Imion nade wszystko zaś ceni sobie właśnie indywidualność w sztuce i anonimowość dzieł obsydian postrzegana jest jako świadectwo niedoskonałości, dowód prymitywizmu i braku rzeczywistej wartości artystycznej.

Ta sama gleba i to samo ziarno – wiara w harmonię i próba życia z nią w zgodzie – rodzi sztukę, która sprawia wrażenie oderwanej od świata i nie wyrażającej emocji twórcy. I znów: Dawcy Imion uznaliby te cechy za niewybaczalną wadę dzieła – wolimy namiętne, kipiące uczuciami twory indywidualistów.

Pójdźmy dalej: gleba i ziarno odpowiadają nie tylko za treść, ale i za formy, jakie przybiera obsydiańska sztuka. Podczas gdy dzieła innych Dawców Imion to zwykle twory reprezentacyjne, wyrażające umiejętności i ducha indywidualnego artysty, obsydianie znacznie więcej uwagi poświęcają rzeczywistości metafizycznej, która – paradoksalnie – zarazem przejawia się w zjawiskach naturalnych i poza nie wykracza. Sztuka reprezentacyjna, „realistyczne” odtwarzanie natury – w oczach obsydiańskiego mistrza jest czymś zbędnym, ponieważ stanowi dodatkową zasłonę, która oddziela odbiorcę od obejmującej cały wszechświat harmonii. Zamiast takich dzieł obsydianie wolą tworzyć przedmioty, które same w sobie są niemal naturalnymi zjawiskami i mogą stać się obiektem kontemplacji, a właśnie dzięki niej widz bezpośrednio owej harmonii doświadcza. Dlatego dzieła obsydian często są abstrakcyjne bądź niezwykle zbliżone do tworów natury, bo tylko w ten sposób można w pełni wyrazić ponadczasową prawdę istnienia. Niezwykłość ich form sprawia, że Dawcy Imion często nie





potrafią poznać się na sztuce obsydiańskiej, której przejawem może być wypielegnowany zagajnik ze starannie dobranych drzew bądź staw pełen łososi. Dla obsydianina cykl wzrostu i rozkładu jego dzieł będzie idealnym wyrazem harmonii wszechświata, podczas gdy elf czy krasnolud dostrzeże tylko zwyczajne jeziorko czy kępę drzew. Abstrakcyjna natura wielu obsydiańskich dzieł zadziwia tych, którzy szukają w nich „tematu”, zamiast doświadczać ich jak zjawisk naturalnych, samych w sobie wartych chwili zadumy.

O RZEMIOŚLE U OBSYDIAN

Obsydianie z pozoru nie nadają się na rzemieślników: olbrzymie dłonie powinny uniemożliwić im wykonywanie precyzyjnych detali, a metafizyczne upodobania zdają się wykluczać dobre opanowanie jakże przecież „fizycznej” sztuki rzemieślnika. Tymczasem kamienni ludzie bywają autorami najwspanialszych przedmiotów codziennego użytku, jakie zna Barsawia. Sądzę, że wynika to z ich swoistego poczucia czasu i dążenia do harmonii we wszystkim, co robią.

Jak zapewne wiecie, obsydianie żyją najdłużej ze wszystkich Dawców Imion.

Postrzegając fizyczne istnienie wyłącznie jako etap przejściowy między innymi stanami egzystencji, nie przejmują się czasem, jaki przyjdzie im poświęcić na wykonanie takiego czy innego zadania. Ba, obsydiańscy rzemieślnicy słyną z tego, że potrafią latami pracować nad jednym jedynym przedmiotem. Takie postępowanie kojarzy nam się z nieskończoną cierpliwością – albo z niewiarygodnym lenistwem – ale nikt nie powążyłby się kwestionować jakości gotowego wytworu obsydiańskich rąk.

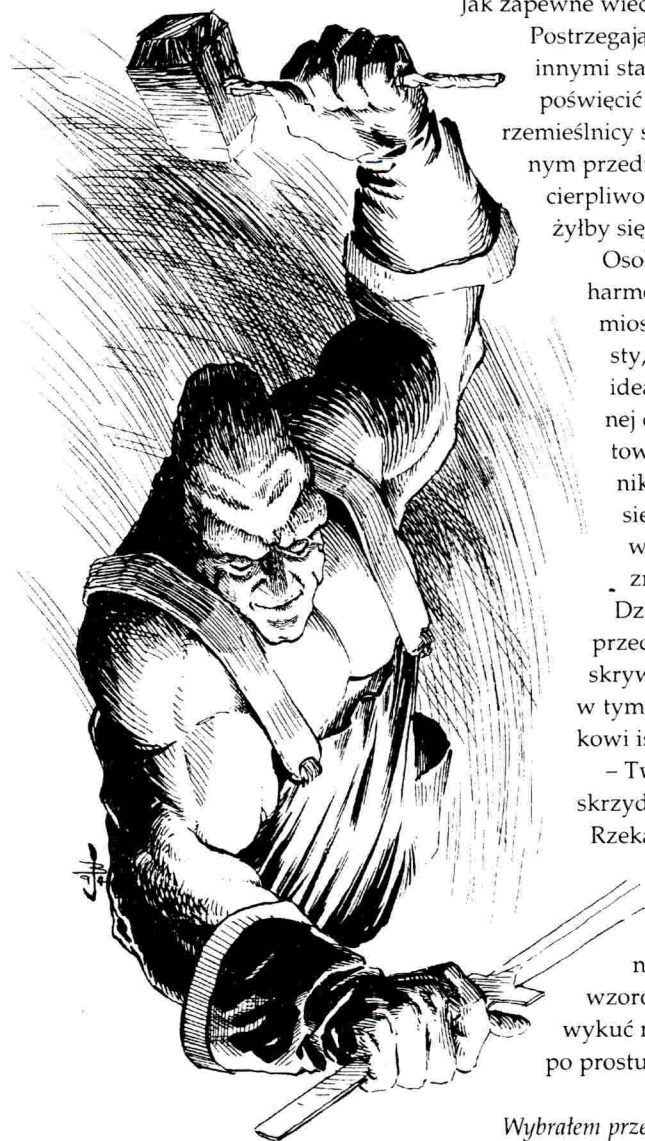
Osobiście uważam, iż poczucie ogarniającej cały wszechświat harmonii ma wpływ nie tylko na obsydiańską sztukę, lecz i na rzemiosło. Dla kamiennych ludzi każdy przedmiot – nawet tak prosty, jak kołowrotek czy dzban na wodę, jest ucieleśnieniem tego ideału, przez co zbliża się charakterem do obiektu niemal religijnej czci. W takim razie poświęcenie wielu lat jednemu przedmiotowi nie jest niczym niezwykłym. Podobnie jak artyści, rzemieślnik także dokłada starań, by jego indywidualność nie odcisnęła się zanadto na dziele jego rąk; lepiej, żeby przedmiot sam objawił mu swój kształt, niż miał się stać dziełem próżności czy zrećności twórcy.

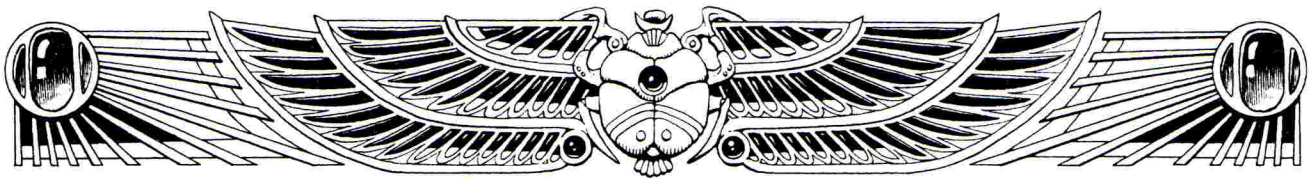
Dzięki takim poglądom na świat obsydianie wytwarzają przedmioty proste, bez ozdób, perfekcyjnej roboty, a przez to skrywające piękno, które niełatwo jest dostrzec. Przytoczę może w tym miejscu słowa, jakimi obsydiański mistrz objaśniał czeladnikowi istotę swojego zawodu:

– Twoje dzieła powinny przypominać twory natury. Ptak ma skrzydła, ponieważ musi latać, a nie po to, żeby ładnie wyglądać. Rzeźba rzeźbi sobie kręte koryto nie dlatego, że tak chce jej twórca, lecz po to, by jak najszybciej spłynąć do morza. Kiedy tworzysz nowy przedmiot, pozwól, by jego przeznaczenie dyktowało ci, jakiego materiału użyć i jaką formę mu nadać. Nie dodawaj pustych ozdób i nie twórz wymyślnych wzorów po to tylko, by wykazać swój kunszt. Kiedy przyjdzie ci wykuć młot – niech to będzie młot i nic ponadto; kiedy miecz – zrób po prostu miecz. Nic więcej.

Wybrałem przedstawiony poniżej zbiór listów, by zilustrować wpływ, jaki wywiera specyficzne pojmowanie czasu na dzieła obsydiańskich rzemieślników. Jak zapewne czytelnik zauważy, czas ma niezwykle znaczenie dla całego życia obsydianina.

— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów





14 strassa 1491

Drogi Gendelliusie,

piszę do ciebie w sprawie zamówienia, o którym rozmawialiśmy na początku tego miesiąca. Przeglądałem właśnie księgi rachunkowe, gdy wtem zdałem sobie sprawę, że z podniecenia nie zapytałem nawet, kiedy ów wspaniały miecz będzie gotowy! Proszę, nie traktuj mojego listu jako napomnienia; nie chcę cię poganiać, lecz chciałbym wiedzieć, kiedy skończysz nad nim pracę.

Z życzeniami pokoju i pomyślności,
Torko

4 veltom 1491

Drogi Torko,

rozmawialiśmy o tym pierwszy raz, gdy zamawiałeś u mnie miecz: niezwykle trudno jest mi ocenić, ile czasu będę potrzebował na jego wykucie. W większości wypadków nawet nie staram się przewidzieć terminu skończenia pracy. Nie można niepotrzebnie się spieszyć, gdy chodzi o wykucie dobrze wyważonego ostrza – z pewnością tak rozsądny krasnolud, jak ty, doskonale rozumie ten fakt. Zdaję sobie wszakże sprawę, iż Dawcom Imion brakuje cierpliwości, jaką my, obsydianie, się chęlpimy, toteż przyznam szczerze, że spodziewam się pracować nad twoim mieczem jeszcze co najmniej sześć miesięcy.

Pozostaję twój w harmonii,
Gendellius

teayu 1491

Drogi Gendelliusie,

mija osiem miesięcy, odkąd złożyłem zamówienie, piszę więc, by dowiedzieć się, jak postępuje robota. Mam szczerą nadzieję, iż skończyłeś bądź niebawem skończysz wykuwanie mojego miecza. Będę z niecierpliwością czekał wiadomości od ciebie.

Z życzeniami pokoju i pomyślności,
Torko

teayu 1491

Drogi Torko,

przepraszam, że nie odezwałem się wcześniej, lecz zdajesz sobie zapewne sprawę, iż my, obsydianie, nie odczuwamy upływu czasu z podobną do waszej intensywnością. A co do twojego pytania – nie, miecz nie jest jeszcze gotowy, aczkolwiek praca nad nim posuwa się naprzód i nie omieszkam dać ci znać, gdy go skończę. Jeszcze raz dopraszam się cierpliwości z twojej strony i zapewniam, że gdy ujrzysz ostrze gotowe, przekonasz się, iż warto było na nie czekać.

Pozostaję twój w harmonii,
Gendellius

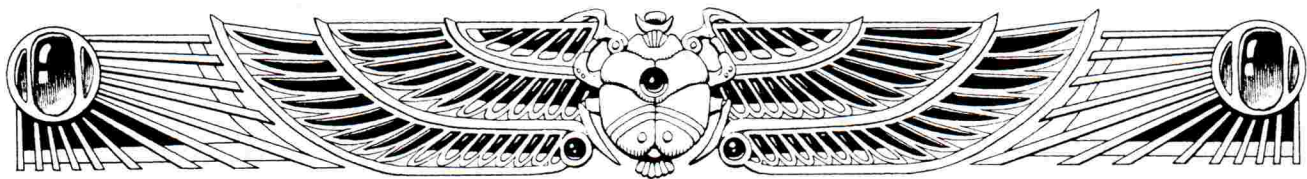
teayu 1492

Drogi Gendelliusie,

minął już ponad rok od naszego ostatniego kontaktu, z tym większą więc niecierpliwością oczekuję wieści o mieczu, który dla mnie wykuwasz. Tym razem nie wątpię, iż jest gotowy i nie mogę się doczekać, kiedy ujrzę bez wątpienia doskonale dzieło twoich rąk.

Z życzeniami pokoju i pomyślności,
Torko





teayu 1492

Drogi Torko,

dziękuję za wytrwale zainteresowanie postępami prac przy wykuwaniu miecza, muszę jednak znów błagać o cierpliwość z twojej strony, gdyż oreż jeszcze nie jest ukończony i nie potrafię oszacować, ile jeszcze czasu mi zajmie. Wiedz jednak, iż gdy tylko będzie gotów, natychmiast cię zawiadomię. Będziesz z niego zadowolony.

Pozostaję twój w harmonii,
Gendellius

doddał 1493

Gendelliusie,

porządkując w ubiegłym tygodniu stare zapiski, natknąłem się na notatkę, która uświadomiła mi, że bez mała trzy lata upłynęły od czasu, gdy zamówiłem u ciebie miecz. Broń owa, jak mnie mam, dawno już wykuleś. Proszę więc, skontaktuj się ze mną, bym mógł ją odebrać i zapłacić ci za twój trud.

Z życzeniami pokoju i pomyślności,

Torko

PS Jeżeli wskutek nieprzewidzianych trudności nie udało ci się jeszcze zakończyć pracy, zmuszony jestem prosić cię, byś zwolnił mnie z naszej umowy. Interesy idą mi ostatnio nie najlepiej i obawiam się, że jeżeli sytuacja rychło się nie zmieni, mogę nie być w stanie godziwie cię wynagrodzić.

doddał 1493

Drogi Torko,

spieszę cię uspokoić: nie zapomniałem bynajmniej o twoim mieczu. Ba, poświęcam mu teraz większość czasu, toteż nabiera pięknych kształtów. Jeśli zaś idzie o twoje wątpliwości co do zapłaty, zapewniam cię, że nie musisz się martwić. Sam miecz jest dla mnie wystarczającą zachętą, by dalej pracować, a nie powinniśmy przejmować się na zapas okolicznościami, które na razie nas nie dotyczą. Jeszcze raz obiecuję, że napiszę do ciebie niezwłocznie, gdy tylko miecz będzie gotowy.

Pozostaję twój w harmonii,
Gendellius

rua 1502

Drogi Torko,

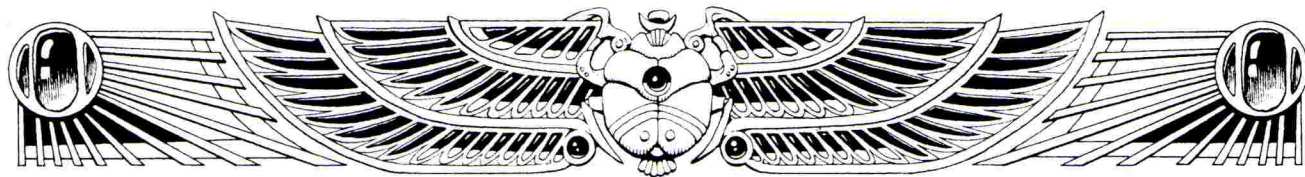
piszę ten list, by donieść ci, iż miecz, który zamówiłeś, jest już gotowy. Proszę zatem o kontakt, bym jak najprędzej mógł dostarczyć ci broń. Zabrzmiał może jak przechwałki, lecz Duch, Który Przenika Wszystko musiał chyba prowadzić moje dłonie, gdyż miecz prezentuje się wspaniale.

Pozostaję twój w harmonii,
Gendellius



Geier





rua 1502

Drogi panie Gendelliusie z Travaru,

proszę o wybaczenie, iż wcześniej nie odpisałem na pański list. Wygląda na to, że nic pan nie wie o zgonie mojego ojca. Starłem się jak najprędzej zamknąć sprawy, których nie zdołał przed śmiercią – trzy lata temu – dopilnować, lecz nie od razu udało mi się dotrzeć do korespondencji, jaką z panem prowadził. Rzecz jasna, nie będzie mógł odebrać miecza osobiste, ale jako właściciel Domu Handlowego „Torko i Syn” byłbym zainteresowany obejrzeniem broni i, być może, jej zakupem. Proszę o rychłą odpowiedź.

Z życzeniami pokoju i pomyślności,
Snorko



O CELOWYM NOSZENIU OZDÓB

— spisane za Domasae, obsydiańskim Trubadurem

Obsydianie nie przepadają za noszeniem ubrań. Nasze solidne, z pozoru kamienne ciała są tak odporne na chłód, gorąco i kaprysy pogody, że w przeciwieństwie do innych Dawców Imion nie musimy ich dodatkowo osłaniać. Jeżeli zaś chodzi o ozdoby, to przystrajamy się tylko na oficjalne uroczystości. Nasze rytualne szaty są dość wyrafinowane (zdaniem znawców tematu) i szyte z najlepszych materiałów; na głowę obsydianin zakłada przy takich okazjach horklę, której kolor lub haft wyraża jego związek z żywogłazem. Trafiają się również obsydianie, którzy prawie nie zdejmują horkli, ale zawsze są to osoby zajmujące w bractwie szczególną pozycję.

Inną ozdobą, którą czasem stosujemy, są malunki na ciele. Najczęściej są to motywy najbliższe naszemu sercu: symbolizują nasze przekonania, bractwo, przyjaciół, naturę czy magię; czasem zdarza się motyw żywogłazu i ilustracja związku z nim. Oczywiście odkrycie prawdziwego znaczenia malunków na ciele to ambitne zadanie dla innych Dawców Imion, którzy zwykle za mało wiedzą o naszej kulturze, by znaleźć znaczące symbole wśród otaczających je ozdób.

O NIEZWYKŁYCH ZAWIŁOŚCIACH MOWY OBSYDIAŃSKIEJ

Próbowałem porozmawiać o języku obsydian z Omeyrasem z Urupy, lecz ów szacowny Trubadur przez pół dnia objaśniał mi pewne podstawowe pojęcia z zakresu brzmienia i struktury ojczyznej mowy. Gdybym chciał wysłuchać pełnego wykładu o języku kamiennych ludzi, strawiłbym na to ładnych kilka miesięcy, a tyle czasu nie mogę tej sprawie poświęcić. Postanowiłem więc wyszukać w bibliotece wszelkie informacje o języku obsydian i uzupełnić nimi ów wstęp, który uczynił Omeyras. Jeśli zaś idzie o zredagowanie tego fragmentu, tak by współgrał z resztą „Mieszkańców...”, przynajmniej, iż zadanie to przerasta moje umiejętności (i wcale, ale to wcale mnie nie pociąga!). Proszę więc czytelników o wybaczenie, jeśli uznają poniższy wywód za niespójny: wiele w nim głosów i nie sposób zmusić je wszystkie, by śpiewały na jedną nutę.

— Ardinn Tero, mędrzec z biblioteki throalskiej

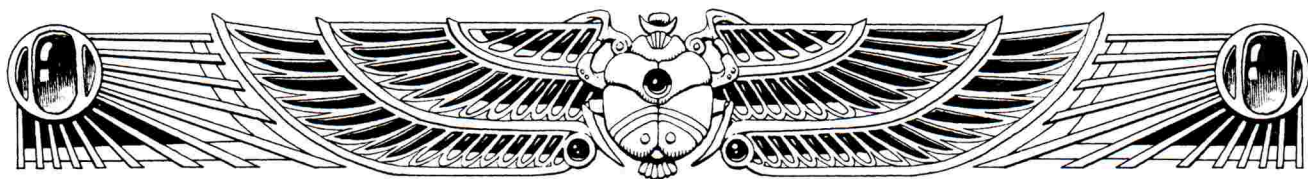
O TYM, JAK POJMOWANIE CZASU WPŁYWA NA SŁOWO MÓWIONE

Musisz zrozumieć, że nasze rozumienie czasu wywiera przemożny wpływ na język, którym się posługujemy. Dawcy imion, nasi bracia, postrzegają czas jako wezbraną falę, która porywa ze sobą wszystko, co napotka na drodze. Kto szybko żyje, szybko mówi. Dla nas, obsydian, czas jest potężną rzeką, która nie ma końca i której nurt nigdy się nie zmienia. Nasze życie trwa całe stulecia, więc i nasze słowa płyną jak rzeka, która nie zatrzymuje się i nie cofa.

Pozdrowienie jednego z moich braci może mi zająć kilka waszych godzin. Ty byś ich żałował, traktował je jak stracony, cenny czas; dla kogoś z mojej rasy owe parę godzin to mgnienie oka. Ponieważ tak właśnie odbieramy upływ czasu, nic dziwnego, że czasem dzień czy dwa wymieniamy uprzejmości, zanim przejdziemy do właściwej rozmowy.

Nawet brzmienie naszej mowy odpowiada naszemu rozumieniu czasu. Wasze prędkie słowa grzechoczą jak potrząsane w garści kamyki: są ostre, chropowate i kanciaste; słyszymy w nich trzask i łoskot. Nasze słowa są jak woda – płynne, gładkie, przechodzą jedno w drugie. Części wyrazów, które u siebie nazywacie sylabami (a swoją drogą – cóż za typowe dla was słowo, Ardinnie: „sy-la-ba”), spływają się i łączą w całość, niczym skapujące do kałuży krople wody.





O STRUKTURZE OBSYDIAŃSKIEGO JĘZYKA

W naszej mowie nie ma większości tych, jak je nazywacie, „części mowy”, różnych rodzajów wyrazów: rzeczowników, przymiotników, czasowników, przysłówków i przyimków. Nawiasem mówiąc, Ardinnie, przeczytałem podręcznik gramatyki throalskiego, który mi poleciłeś, i muszę przyznać, że niezwykle to dzieło. Potraficie na tyle sposobów odróżniać znaczenie słów! Macie wręcz niezwykle talent do dzielenia całości na części: to słowo należy do tej grupy i spełnia taką funkcję, tamto jest z innej grupy i ma inne zadanie... Po co sobie tak komplikować życie? Dlaczego nie chcecie, żeby zdanie znaczyło po prostu to, co znaczy, bez rozbijania go na kawałki i definiowania każdego z osobna? Ale wybac mi, odbiegłem od tematu.

W takim języku jak throalski potrzebujecie słów w rodzaju „czerwony”, „powoli”, „jasny”, „piękny” i tak dalej, żeby przekazać to, o co wam chodzi. „Piękna kobieta” znaczy u was co innego, niż po prostu „kobieta”, chociaż w każdym z tych zwrotów występuje ten sam wyraz. Tymczasem jedno nasze słowo potrafi zawierać wiele waszych.

Podam ci może przykład, żeby twoi czytelnicy lepiej mnie zrozumieli. Obsydiańskie słowo „raallehemaraweoroniya-linn” znaczy po throalsku „wschód słońca”, ale także „odrodzenie blasku słońca z mroków wnętrza ziemi, w którym spało”. Widzisz? Jednym naszym słowem zastępujemy... Ile? Dziesięć krasnoludzkich. Nasze określenie nie mówi po prostu, że słońce wstaje, lecz w pełni opisuje piękno jego powrotu z ciemności. Dla obsydianina słowa „wschód słońca” nie wyrażają całkowitego znaczenia wydarzenia, które określają; w najlepszym wypadku są jego bladym cieniem.

Ponieważ każde z obsydiańskich słów zawiera prawdziwe znaczenie opisywanej idei, w naszym języku jest więcej wyrazów niż u innych Dawców Imion. Mieszkaniec Throalu używa na przykład słowa „kamień” na określenie wszystkich kamieni, jakie są na świecie; w obsydiańskim nie ma takiego słowa, lecz odrębne określenia różnych rodzajów skał. Rdzawa glina to dla nas „makorialamanakea”, czyli „miękka, czerwona ziemia, która do wszystkiego się klei”; granit nazywamy „loroweliaramehokorin” – „szarymi, twardymi kośćmi świata, których nic nie strzaska”. Dla kogoś, kto mówi po throalsku, „rdzawa glina” i „miękka, czerwona ziemia, która do wszystkiego się klei” niosą dokładnie tę samą treść; dla obsydianina znaczenia różnych określeń skały i ziemi są tak od siebie odległe, że kryją zupełnie inne idee i nie możemy posłużyć się jedną z nich, by przekazać drugą. Każda prawda wymaga odrębnego słowa.

Złożoność dźwięków i znaczeń w obsydiańskiej mowie, w połączeniu z długością słów sprawia, że inni Dawcy Imion z trudem uczą się naszego języka. Jesteście przyzwyczajeni do krótkich, ostrych wyrazów i niełatwo wam zapamiętać i wymówić nasze długie formuły; w dodatku niezwykle obsydiańska precyzja w mowie jest wam obca, gdyż wasze języki dopuszczają sporą dowolność. Człowiek, dla którego „kamień” to zarówno otoczek z dna rzeki, jak i wielki głaz przy drodze, nie przyswoi sobie prędko, że „marelliyorakenui” to „mały kamyk z żyłkami kwarcu”, a „marellowekeheorin” oznacza „czerwony kamień wielkości krasnoludzkiego kciuka”. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że mało obsydian posługuje się wśród innych Dawców Imion swoją ojczystą mową – wolimy mówić po throalsku, po orkowemu, w języku t’skrangów czy każdym innym, którym posługują się nasi towarzysze. Uważamy, że opanowanie języka innej osoby pozwala nam lepiej ją poznać: dowiedzieć się kim jest, co i dlaczego ceni w życiu najbardziej i tak dalej. Obsydianie zaś nade wszystko chcą zgłębiać naturę innych mieszkańców Barsawii, bo w ten sposób poznają siebie samych.

W tym miejscu Omeyras zaczął snuć basem długą opowieść o tym, dlaczego obsydianie chcą uczyć się o innych ludach. Nie ukrywam, że dość szybko straciłem wątek tej historii i w efekcie postanowiłem pominąć tu wynurzenia Trubadura.

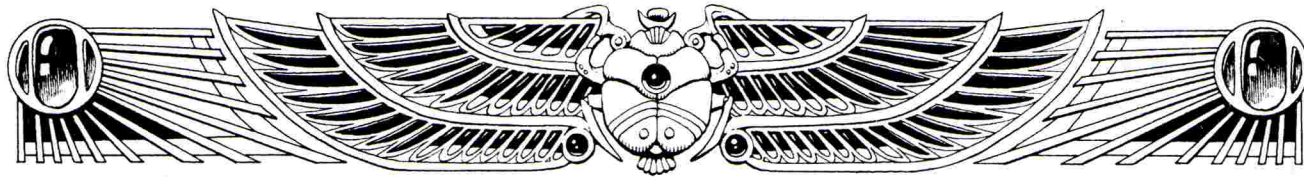
Celem zilustrowania najważniejszych – moim zdaniem – aspektów problemu, wybrałem dwa źródła, które najlepiej oddają istotę rzeczy. Pierwszym z nich jest pamiętnik Sześciu Srebrnych Dłoni, grupy dzielnych poszukiwaczy przygód, w której znalazł się także pewien obsydianin; drugim źródłem niech będzie traktat słynnego khavro’ama Coirasa Szerokogrzebietego, który przeżył czterdzieści lat wśród obsydian.

☉ — Ardinn Tero

(tego dnia wpisu dokonał Tadhg Wielogłaz, Władca Zwierząt wchodzący w skład Sześciu Srebrnych Dłoni)

Żeśmy tak jechali tak dobre dwanaście dni, albo i więcej. Wyruszyliśmy spod bram Throalu w stronę Gór Kaukawskich. Nasz elfi magik zarzekał się, że podążamy śladem Astendar, prosto do Parlainth: jeszcze przez las, przez góry, potem wzdłuż rzeki i będziemy w Przyczółku, skąd ruszymy po skarby. Tak mówił, ale niech go *buunda*. Od razu żem wiedział, że żaden obcy nie powinien brać w łapy naszej mapy, po tym, jak M’kele umarła na bagnach. Mniejsza z tym.





Żarcia zaczynało brakować, więc żeśmy postanowili z Żelazną Pięścią, krasnoludem-Łuczniakiem, zapolować. Wszyscyśmy uznali, że to dobry pomysł, więc żeśmy się na dzień rozbili i na polowanie – ja, Żelazna Pięść i Araulos, obsydiański Wojownik. Równy gość, ten Araulos; jak na górę kamienia, potrafi być całkiem szybki.

Wytropiliśmy niedźwiedzia i żeśmy za nim poszli; cały czas żeśmy myślał, jak najlepiej go podejść, a tu niedźwiedź znika w skalnej dziurze. Już mieli my za nim wejść, jak nas Araulos zatrzymał: złapał mnie i krasnoluda za rękę, ale tak naprawdę mocno. Ja żeśmy się wnerwił i mówię, że jak się nie ruszymy, to żarcie nam ucieknie. Co jest, Araulos? A on mi kiwa tym wielkim łbem i pokazuje stok przed nami. Patrzcie, mówi. No to patrzę. I co, pytam; jest urwisko i parę kamieni na górze. W całych Kaukawach nie ma nic innego, tylko skały i skały. A ten kręci wolno głową; widzicie te kamienie, pyta. Jest taki głaz, duży, okrągły – i drugi, płaski, w kształcie grotu strzały. Kiedyś chyba leżał na tym wielkim, jak na stole, ale teraz jakby olbrzym wbił go w ziemię.

Drapię się po łbie i patrzę na Araulosa. To wiadomość, mówi. Mój brat zostawił te kamienie, żeby nas ostrzec.

Przed czym, pyta Żelazna Pięść.

Przed Horrorem, który zsyła iluzję, mówi Araulos. Wysyła nam do głów obrazy, my za nimi idziemy, wchodzimy w wąwóz, a wtedy zawala go kamieniami i jesteście w pułapce. Lawina. Nie zabije nas, tylko uwięzi i będzie czekał, aż z głodu zdechniemy.

Ja się go pytam, tyś to wszystko wyczytał z tych dwóch kamieni?

Araulos się do mnie uśmiecha, ale oczy to ma smutne. Jasne, mówi. Myślałeś, że obsydianie piszą rysikiem, jak wy? I pokazuje mi te swoje wielkie łapska.

A tu nagle niedźwiedź się pojawił i Żelazna Pięść od razu strzelił. Araulos krzyknął, żeby tego nie robił, ale nie zdążył i strzała trafiła niedźwiedzia w szyję. Rozległo się straszne wycie, jakby kogoś żywcem ćwiartowali i niedźwiedź się zmienił w jakiegoś paskudnego stwora bez twarzy. Żelazna Pięść w krzyk; krew pojawiła mu się na skórze, jakby wyrosły mu paskudne, czerwone kwiaty.

Araulos i ja zrobiliśmy jedyne, co żeśmy mogli – pobiegliśmy ostrzec resztę. Horror się śmiał.

Co się stało z twoim bratem, pytam w obozie.

Tego nikt nie wie, mówi Araulos.

TRAKTAT O SZTUCE PISANIA WŚRÓD OBSYDIAN

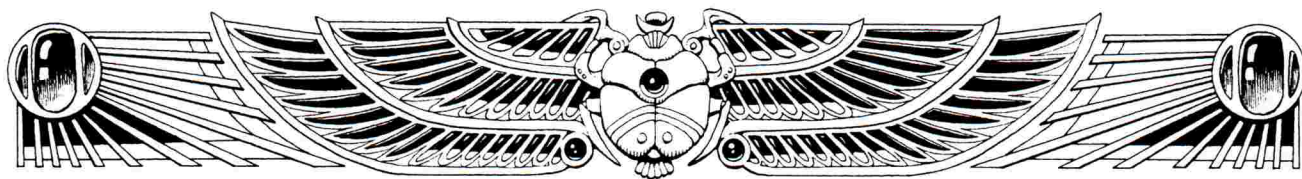
Większość z nas przyzwyczaiła się, że słowo pisane jest po prostu materialnym zapisem języka, którym mówimy. Tym większe więc zdumienie budzi fakt, że wśród obsydian język pisany znacznie różni się od mówionego; ba, zaskoczeniem będzie pewnie nawet fakt, że kamienni ludzie w ogóle piszą – ze względu na rozmiar dłoni mają pewnie kłopoty z posługiwaniem się piórem czy rysikiem. Co więcej, długość słów w ich języku i skłonność do poświęcania długich godzin na samo „dzień dobry” sugeruje, że do zapisania jednej litery potrzebowaliby kilometra pergaminu! W tej pracy spróbuję więc przedstawić historię i zastosowanie pisma wśród przedstawicieli najniezwyklejszej z rozumnych ras.

Podobnie jak inni Dawcy Imion, także obsydianie z czysto praktycznych powodów wymyślili pismo. Język służy do porozumiewania się; kiedy odległość bądź upływ czasu utrudnia – bądź całkowicie uniemożliwia – rozmowę, trzeba ją zastąpić pismem. Obsydianie posługują się nim jednak tylko w nielicznych, ściśle określonych celach. Nie piszą na przykład listów, traktatów naukowych, nie spisują oficjalnych dokumentów, nie prowadzą rejestrów handlowych – w ogóle nie używają pisma w wielu sytuacjach, w których dla nas, krasnoludów, pisany throalski jest nieodzowny. Obsydianie opracowali natomiast prosty alfabet, w którym zapisują podania i legendy oraz drugie, bardziej złożone pismo, odgrywające w ich kulturze rolę szczególną.

Poza konwencjonalnym językiem pisany (o którym szerzej za chwilę), obsydianie korzystają z niezwyklej formy pisma, służącej do wyrażania pojęć, których nie da się wypowiedzieć. Nie ma w nim liter i słów takich, jak my je rozumiemy, lecz piktogramy, symbolizujące różnorodne uczucia, idee, niuanse i odcienie znaczeniowe, których inaczej opisać nie podobna.

W języku throalskim – i, prawdę mówiąc, w każdym innym, jaki znam – jedna litera reprezentuje zwykle pojedynczy dźwięk. Łącząc dźwięki w ciągi tworzymy słowa i nadajemy im określone znaczenie. I tak, na przykład, mówię o sobie, że jestem krasnoludem – słowo „krasnolud” składa się z dziewięciu liter, odpowiadających dziewięciu dźwiękom. Same z siebie dźwięki te (i litery) nic nie znaczą, dopiero po połączeniu w mówioną (i pisaną) formę „krasnolud” oznaczają przedstawiciela mojej rasy. Tymczasem obsydiański piktogram nie reprezentuje żadnego dźwięku, toteż „słowo” w tym języku nie jest ciągiem piktogramów. Każdy piktogram jest bezpośrednim przedstawieniem pojęcia czy uczucia, które autor pragnie





nam przekazać. Nic dziwnego, że zdarza się, iż dla wyrażenia treści jednego piktogramu potrzebujemy kilku słów: „żywo-
głaz jest niedaleko stąd” czy „wszechświat troszczy się o wszystkie swoje dzieci”.

Obsydianie tworzą piktogramy z elementów spotykanych w naturze – mogą to być kamienie, kopczyki ziemi, drzewa, inne rośliny, woda i tak dalej; nie powinno więc nikogo dziwić, że piktogramy mają czasem całkiem okazałe rozmiary! Sama wielkość owego szczególnego „alfabetu” przyczyniła się do wzbogacenia znaczenia poszczególnych piktogramów – nawet na rozległym górkim stoku czy równinie rzadko jest dość miejsca, by wykreślić liczne ich rzędy, toteż jedynym sposobem wyrażenia złożonych treści okazało się przypisanie jednemu piktogramowi kilku znaczeń. Widziałem, jak obsydianie „pisać” po swojemu ustawiali okazałych rozmiarów głazy w odpowiednie wzory, rozrzucaли kamienie wśród drzew, sadzili kwiaty w odpowiedniego kształtu grządkach, a nawet budowali tamy w poprzek strumienia, by zmienić jego bieg! Tego rodzaju przedsięwzięcie wymaga sporego nakładu sił, nawet dla tak silnych istot, jak nasi kamienni bracia. Dlatego też obsydianie nie posługują się tym pismem, chcąc wyrazić rzeczy małej wagi, w rodzaju uprzejmości czy plotek towarzyskich. Mają nawet przysłowie, które mówi, że „obsydianin mówi, kiedy chce, pisze zaś, kiedy musi”.

O zapisie mowy

Prostsze z obsydiańskich pism przypomina z wyglądu zapiski innych Dawców Imion – czyli składa się z liter odpowiadających dźwiękom. Jeżeli ktoś z czytelników zastanawia się, dlaczego obsydianie nie stosują go do zapisywania wszystkiego, na co przyjdzie im ochota, proponuję rozważyć strukturę mowy, na której opiera się ów „prosty” alfabet. W języku kamiennych ludzi jedno słowo potrafi zastąpić całe zdanie; zawiera zwykle większość części mowy, o których przywykliśmy myśleć jako rzeczownikach, czasownikach, przymiotnikach i tak dalej. Każde słowo jest bardzo, bardzo długie i tworzenie gramatycznie poprawnych zdań (w obsydiańskim rozumieniu gramatyki) z takich wyrazów wymaga sporego wysiłku i uwagi. Potężne ręce nie pozwalają w dodatku pisać drobnych literek – najniższe, jakie widziałem, miały wielkość moich dwóch dłoni. Używanie takiego pisma na co dzień byłoby raczej niewygodne, toteż większość obsydian nie zwraca sobie nim głowy. Faktem jest jednak, że spisali najcenniejsze legendy, by przetrwały, gdy ich autorów już na ziemi zabraknie.

Jest jeden prosty powód, dla którego obsydianie chętnie korzystają z języków i alfabetów innych Dawców Imion – nigdy (poza może najbardziej niezwykłymi sytuacjami) nie piszą osobiście, lecz dyktują swoje listy i przemowy osobom o mniejszych, zręczniejszych dłoniach. W ten sposób znika główna przeszkoda związana z pisanem w ich ojczystym języku.

O ŚWIECIE I JEGO MIESZKAŃCACH

Autorstwo listu, który prezentujemy poniżej, przypisuje się Omasu, właścicielowi Kompanii Handlu Lądowego, największego domu handlowego w całej Barsawii. Sam Omasu zaprzecza, jakoby go napisał, lecz przyznaje, że słyszał legendy podobne do tych, które zawiera. Mój przyjaciel Domasae również opowiadał mi podobną historię. Oryginał listu jest w fatalnym stanie; czas na dobre zatart imiona nadawcy i adresata.

— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

Zauważyłem, że chcąc odnosić korzyści z handlu, należy najpierw dobrze zrozumieć kupca, z którym robi się interesy. Jedynym sposobem zrozumienia klienta jest dogłębne poznanie go, co z kolei oznacza, że trzeba umieć spojrzeć mu w serce, poznać prawdziwą naturę. Znam pewną opowieść o Dawcach Imion, która może się okazać pomocna w tym względzie.

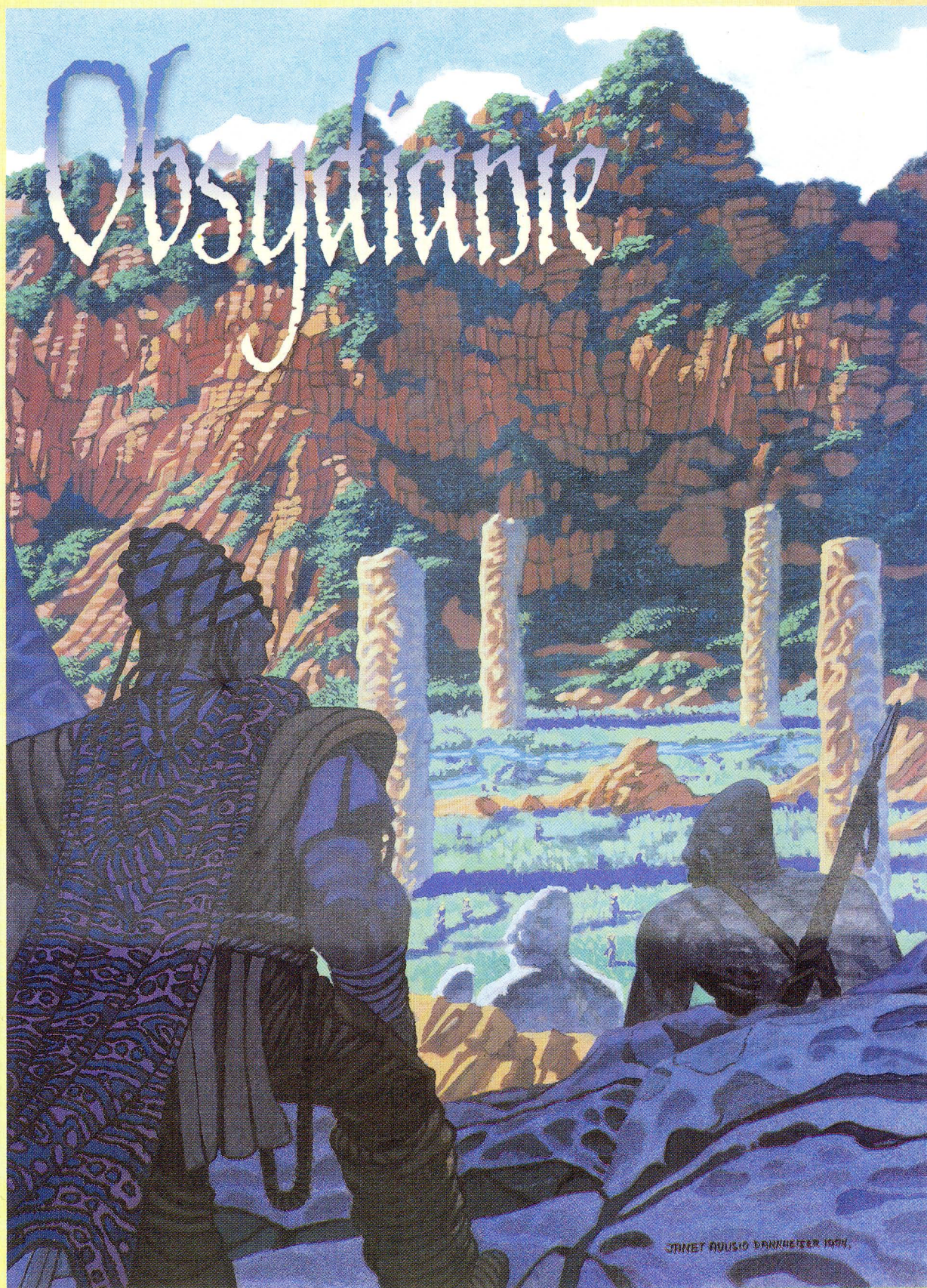
PRZYPISUJE SIĘ?
PODOBNE LEGENDY?
WYGLĄDA NA TO, ŻE
ROLA WIELKIEJ BI-
BLIOTEKI OGRANICZA
SIĘ DO ROZSIEWANIA
PŁOTEK.
— JERRIV FORRIM

Pierwszy obsydianin był zupełnie niewinny i naiwny. Całą wiedzę o świecie czerpał ze znajomości skał, drzew i wiatru. Kiedy natknął się na innych Dawców Imion, przyglądał się im najpierw z daleka i uczył ich obyczajów. Nie znał ich Imion, więc sam je im nadał.

Najpierw ujrzał krasnoludy. Patrzył, jak kształtują naturę zgodnie ze swymi potrzebami; widział, jak budują miasta, wymyślają maszyny, produkują broń – i się dziwił. Zauważył, że krasnoludom nie wystarczy, kiedy coś stworzą, lecz muszą nieustannie ulepszać swoje twory. Kochały nie dzieło własnych rąk, ale sam proces tworzenia. Nazwał ich więc „Mbaz-tik”, co znaczy „budowniczo wie”.

Elfy promieniały pięknem zrodzonym w sercu puszczy, pięknem życia i śmierci zarazem. W wytworach swojego rzemiosła i dziełach sztuki potrafiły uchwycić okrucieństwa życia. Ożywiały las i niosły to życie wszędzie, gdziekolwiek się ruszyły. Pierwszy obsydianin nazwał więc elfy „Gawinauttop”, co znaczy „duchy lasu”.





JANET AULISIO DANNHEIMER 1994

Obsydianie - ilustracje: Janet Aulisio Dannheimer

GRUPA CESYDIAN I WIEĆ LEGENDARNEJ DOLINY STARSZYCI.

Dzieła obsydiańskiego rzemiosła nie są tak ozdobne, jak wytwory elfów czy krasnoludów, cechuje je jednak piękno, wynikające z prostoty, które częstokroć uchodzi uwagi innych Dawców Imion. Widać to zarówno w ich broni, jak i przedmiotach codziennego użytku.



Po latach mozolnej pracy Ottaniama, obsydiański garncarz, kończy jedno ze swoich dzieł.



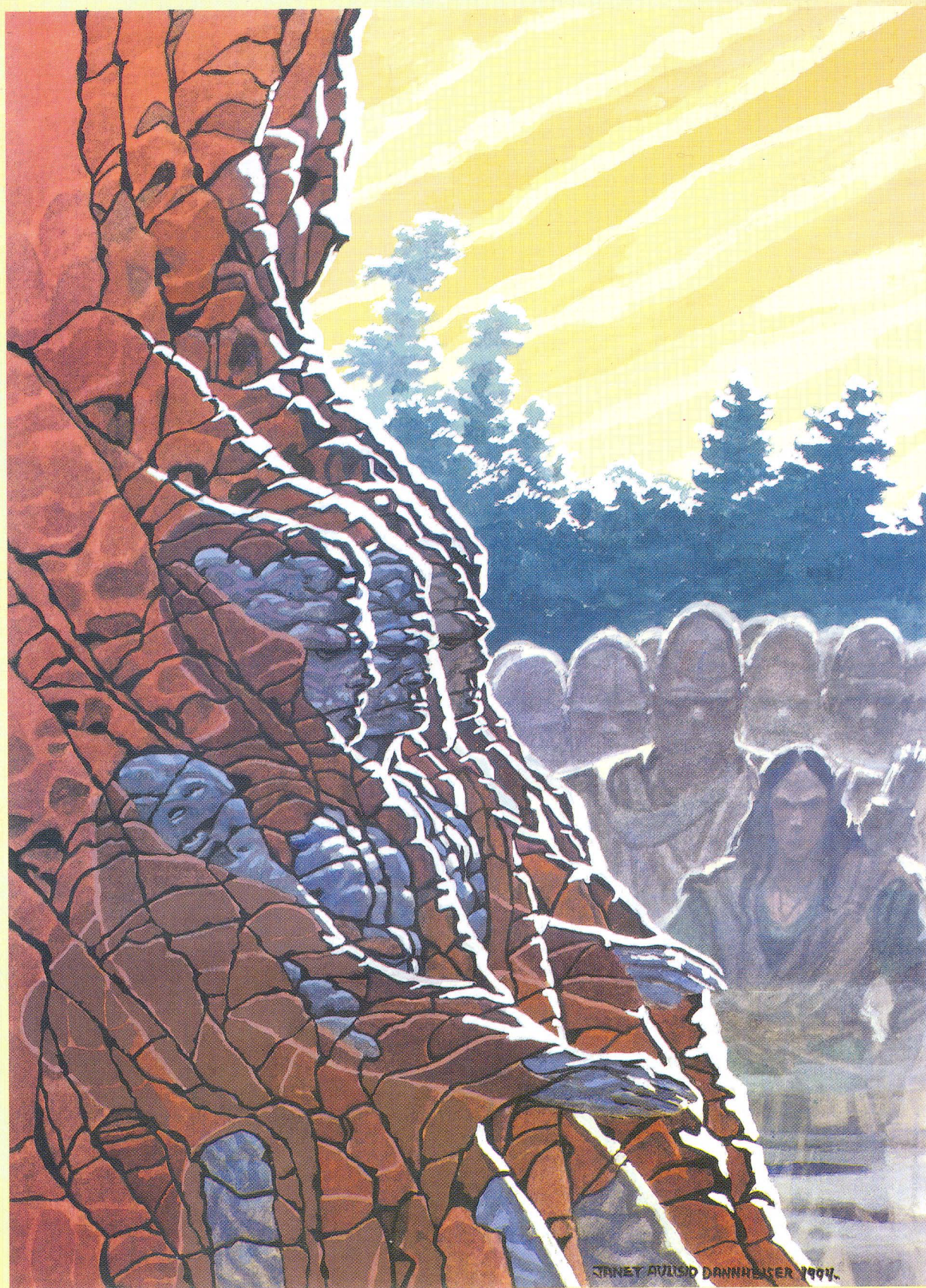
JANET RULISIO DANNHEISER 1994

Starsi większości bractw chętnie przywdziewają rytualne horkle i długie szaty.



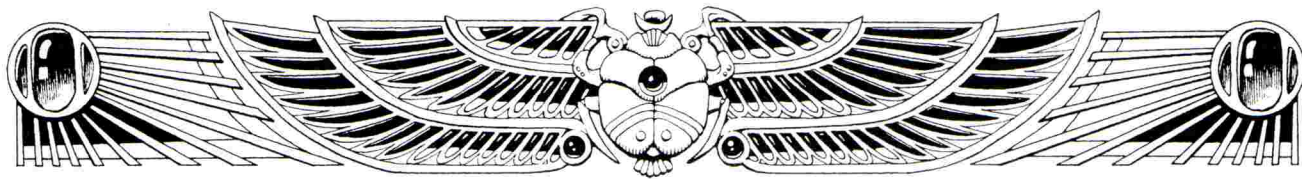
JANET AULISIO DANNHEISER 1994

Godny podziwu przykład malunków na ciele.



JANET AVLISD DANNHEISER 1994.

CAŁE EDUCTWO SIEDZIŁYTAŁ WYNUŻENIA.



A potem patrzył, jak skała, która była mu matką, troszczyła się o trolle. Mieszkały w miejscach niedostępnych dla innych, wydzierając życie nagim kamieniom. Zyskiwały w ten sposób siłę, której innym brakowało, a która zasługiwała na najwyższy szacunek. I pierwszy obsydianin nazwał je „Llakoozaxe”, czyli „kamiennymi braćmi”.

T'skrangi go zdumiały. Miał wrażenie, że stanowią jedność z wodą, z której wyskakiwały. Duch Wężowej Rzeki przepelniał ich dusze, sam zarazem stając się duszą ich ludu. T'skrangi dzieliły z rzeką wszystkie jej humory i zmienne nastroje: potrafiły być spokojne lub wzburzone, groźne bądź opiekuńcze – i pierwszy obsydianin nazwał je „Jilojuttop”, „duchy rzeki”.

Żał mu się zrobiło wietrzników, które całe życie spędzały w powietrzu i nie dane im było zaznać mądrości skał i drzew. Posiadły tylko mądrość wiatru i nie zawsze można było na nich polegać – ale nic a nic ich to nie obchodziło: w zupełności wystarczało im to, co szepcze wiatr. Zdawało się, że tak jak i on są w kilku miejscach jednocześnie. Umiały cieszyć się każdą chwilą i każdym najmniejszym powiewem. Nie dbały o przeszłość ani o przyszłość, bo interesowała je tylko chwila obecna. Pierwszy obsydianin nazwał je „Tiruplaxi”, „duchami wiatru”.

Później ujrzał przedstawicieli niespokojnej rasy, którzy posiadli wszystkie zdolności innych Dawców Imion, lecz nie bardzo wiedzieli, jak je spożytkować. Ludzie, oni to bowiem byli, budowali jak krasnoludy, tworzyli dzieła sztuki jak elfy, mieli godną trolli siłę ducha, a wiatr i wodę rozumieli jak wietrzniki i t'skrangi. Zadziwili i zasmucili pierwszego obsydianina, gdyż widział, jak marnują swoją niezwykłość i zmienność w gorączkowej pogoni za jeszcze jedną prawdą, jak próbują stworzyć jeszcze jedno dzieło sztuki, zbudować jeszcze jeden pomnik, podbić jeszcze jeden kraj... I nazwał ich „Gzateemij”, czyli „zagubionymi”.

Na zakończenie spotkał rasę niechcianą – orki, które wszyscy wykorzystywali i którymi wszyscy pogardzali. Patrzył, jak wyciskają z życia wszystkie soki, z pasją, której nikt by nie dorównał; jak żyją każdą chwilą i cieszą się każdym oddechem, przemierzając Barsawię wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu nowych przeciwności losu, którym mogliby stawiać czoło. Pierwszy obsydianin nazwał ich „Yizloatzik”, co oznacza „wędrowców”.

Mam nadzieję, że zgłębiłeś sens tej opowieści i że płynące z niej wnioski wzmocnią twoją pozycję w rozmowach handlowych. Liczę również na to, że okażesz się lepszym negocjatorem niż twój poprzednik – niech Pasje prowadzą jego duszę. Niech Chorrolis strzeże cię w interesach – jak zawsze.

INTERESUJĄCY JEST
FAKT, ŻE W OPowieści
NIE MA ANI SŁOWA
O NAJPOTĘŻNIEJSZYCH
DAWCACH IMION,
SMOKACH. JEST TO
TYM CIEKAWSZE, ŻE
NIELICZNI UCZENI,
KTÓRZY NIECO ZGŁĘ-
BILI Tajniki Języka
OBSYDIAN, TWIERDZĄ,
IŻ SŁOWO OZNACZAJĄ-
CE SMOKA BRZMI
„OZIKILNEOMBURABE”,
CO DOŚŁOWNIE PRZE-
KŁADA SIĘ NA „WŁAD-
CĘ TYCH, KTÓRYCH OB-
SERWUJĄ”.
– KERN CZERWONORĘKI

Poniższy fragment pochodzi z prastarej księgi „O naturze ras” Klarika Nemiza, skryby i doradcy na dworze zarządcy miasta Nexim. Czuje się zobowiązany przeprosić czytelników za ton tej wypowiedzi; główną wartością tekstu jest nie tyle jego treść, co raczej fakt, iż daje nam wgląd w sposób myślenia niektórych mieszkanców Barsawii na długo przed Pogromem. Poza tym jest to jeden z najstarszych pisanych dokumentów, w których mowa o obsydianach, toteż uznałem za swój obowiązek umieszczenie go w „Mieszkancach Barsawii”. Nie ukrywam jednak, że żaden szanujący się krasnolud nie podpisałby się pod wyrażanymi w nim poglądami – a już z całą pewnością nie są one bliskie nam, pracownikom Wielkiej Biblioteki.

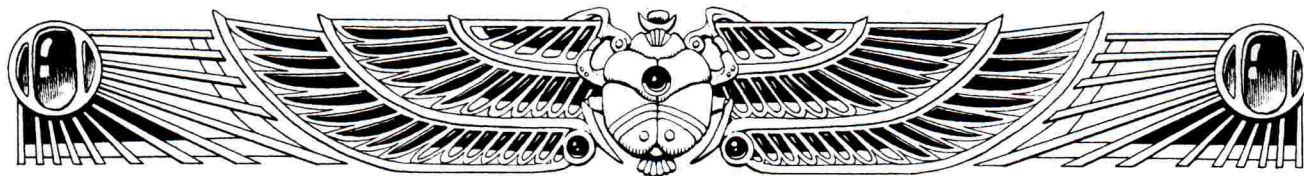
— Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

Wiele wskazuje na to, że „kamiennych ludzi”, zwani czasem obsydianami, należy zaliczyć do istot niecywilizowanych. Nie budują miast ani wiosek i, podobnie jak dla orków, dla nich również każde miejsce może być „domem”, nawet jeśli nie bardzo mają prawo je tak nazwać. Zamiast spać pod dachem, jak na rozumne stworzenia przystało, śpią pod gołym niebem. Ciekawe jednak jest to, że spędzają niewiele czasu w towarzystwie niedomytych orków; ba, wydaje się wręcz, że stronią od bliskich z nimi kontaktów, co sugeruje, że mają z nimi mniej wspólnego, niż można by się spodziewać, obserwując ich zwyczaj.

Słyszałem, że trolle nazywają obsydian „braćmi” – chyba dlatego, że kamienni ludzie przypominają góry, z których trolle się wywodzą. Nie muszę jednak dodawać, że trolle chętnie bratają się z każdym, byle tylko usprawiedliwić własny brak oglądy. Obsydianie z pozoru lubią ich towarzystwo, rzadko jednak wykazują podobną brutalność i okrucieństwo. Dotarły do mnie nawet plotki o tym, jak obsydianie zaatakowali trolle, kiedy te znieważyły ich głaz; głazy chyba w ogóle odgrywają w ich życiu znaczącą rolę, bo obsydianie łatwo się obrażają za każdą dotyczącą ich uwagę. Stąd też wnoszę, iż wciąż nie wyzbyli się resztek trollopodobnej, zwierzęcej natury.

Zarówno orki, jak i trolle szanują kamiennych ludzi – oczywiście na tyle, na ile obie te barbarzyńskie rasy są w ogóle w stanie komukolwiek okazać szacunek: na przykład nie wykazują wobec nich wrogości, jaka cechuje ich kontakty





PODROŻUJĄC PO BAR-
SAWII SPOTKAŁEM AŻ
NAZBYT WIELU JEJ
MIESZKAŃCÓW,
KTÓRZY WCIĄŻ WIERZĄ
W TAKIE BREŃNIE.
W NASZYCH CZASACH
DLA PODOBNEJ IGNO-
RANCJI DOPRAWDY
NIE ZNAJDUJĘ WYTŁU-
MACZENIA.
– KARON FOLL

z innymi rasami. Ciekawe, czy wynika to z faktu, że obsydianie nie mają nic, czego orki i trolle mogłyby pragnąć, czy też przyczyna leży zupełnie gdzie indziej.

Najciekawsze wydaje mi się jednak to, że trolle w obecności kamiennych ludzi uspokajają się i potulnieją; obsydianie hamują ich porywczosć i powstrzymują od bezsensownej destrukcji, która jest nieodłącznym elementem życia trolli. Nic dziwnego, że krasnoludzki karczmarz chętniej przyjmuje trollowego gościa, jeśli za stołem zasiada akurat jakiś obsydianin...

... Obsydianie czerpią nieklamana radość z obserwowania najbardziej niezwykłych mieszkańców Barsawii – t'skrangów i wietrzników, piratów i trzpiotów. Muszę przyznać, że zupełnie nie rozumiem tego zauroczenia. Wietrzniki i t'skrangi zachowują się tak niegrzecznie i bezmyślnie, że nie mam pojęcia, co powolni, spokojni obsydianie w nich widzą. Czyżby chodziło o to, że chcieliby pozbyć się ciężkich, kamiennych ciał i zaznać swobody?

Sam nieraz widziałem, jak obsydianie cieszą się z kontaktu z wietrznikami i t'skrangami. Zanim osiągnąłem zajmowane dziś stanowisko i status kronikarza, przez szesnaście lat podróżowałem z Domasae po całej naszej krainie. Załączam więc skromnie fragment mojego własnego dziennika podróży.

☞ — Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

Jedną ręką Domasae przytrzymywał beczkę doskonałego, elfickiej roboty wina, w drugiej miał całe pieczone prosię. Cały był utyłłany w mące, ale widziałem, jak pod warstwą białego pyłu uśmiecha się do mnie promiennie. Przygotowałem się na kłopoty.

– Mam nadzieję, że nadażysz za mną – powiedział, ale jakiś hałas przerwał mu w pół słowa. Śmiejąc się i pokrzykując wesoło, zmierzały ku nam dwie sylwetki, za którymi ciągnął się mączny tuman – kiedy się zbliżyły, rozpoznałem wietrzniczkę i t'skranga.

T'skrang przebiegł obok nas i grzmotnął mnie przy okazji ogonem.

– Lepiej się pośpiesz, Serdelku, bo jak cię złapia, to po nas!

– Kto ma mnie złapać?! – wrzasnąłem pod adresem Domasae, który nie przestawał się uśmiechać.

Wyciągnął rękę, więc spojrzałem we wskazanym kierunku: z pięćdziesięciu wściekłych, uzbrojonych po zęby ludzi poddało szybkim krokiem w naszą stronę, w ślad za obsydianinem i jego towarzyszami.

– Założę się, że jest ich co najmniej trzydziestu – stwierdziła wietrzniczka, zanim zdążyłem zamknąć rozdziawione ze zdziwienia usta. – Nigdy jeszcze nas tylu chłopów nie goniło. To chyba najszcześniejszy dzień w moim życiu! – zapiała i zawisła w powietrzu pomiędzy mną i Domasae.

– Trzydziestu! – wykrzyknął t'skrang. – Obrażasz nas, Breeek; sprzedam własny ogon, jeśli jest ich tylko tylu. Myślę, że ze cztery dziesiątki szacownych obywateli tego przemilego miasteczka biegną tu za nami! – W towarzyskim geście klepnął mnie ogonem po ramieniu.

– Czterdziestu! – Wietrzniczka zrobiła w locie piruet. – Słyszałeś, Serdelku? Czy to nie wspaniałe?

Nigdy nie czułem takiej ochoty, żeby udusić innego Dawcę Imion, jak w tamtej chwili.

– Jak jeszcze raz powiesz do mnie „Serdelku”, to zgniotę ci ten twój malutki...

– Obawiam się, że nie mamy czasu na uprzejmości – wtrącił z uśmiechem Domasae i wskazał drzwi, których przedtem nie zauważyłem. – Słono zapłaciłem za ten pokoik. Będziemy w nim bezpieczni.

Resztę nocy wspominam jak niekończący się koszmar. Siedziałem w kącie i trząsałem się ze strachu, spodziewając się, że lada chwila znajdą nas miejscy strażnicy. Stałem się przez to obiektem nieustannych kpín i docinków dla trójki uciekinierów, z którymi dzieliłem pokój.

Ale najgorsze było to, że mój najlepszy przyjaciel mnie zdradził.

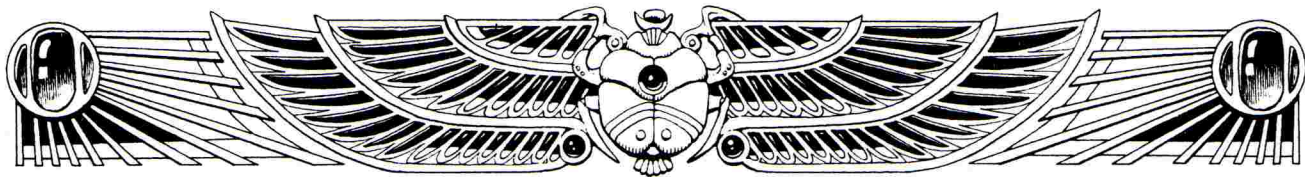
Kiedy wreszcie nadszedł ranek, uznałem, że w moim dobrze pojętym interesie leży, bym zakończył znajomość z Domasae. Zebrałem się więc na odwagę i powiedziałem mu bez ogródek, co myślę o jego wyczynach. Kiedy stwierdziłem, że jego idiotyczne zabawy w towarzystwie dwojga zbójów przechodzą wszelkie pojęcie, wstrząśnięty – i urażony – obsydianin odparł:

– Ci „zbóje”, jak ich nazwałeś, to para moich najwierniejszych przyjaciół.

Oślupiałem. Oczy rozszerzyły mi się z niedowierzania, a Domasae po chwili mówił dalej:

– Ach, Merroksie, chciałbym, żebyś mnie zrozumiał! Przeżyliśmy razem wiele przygód i znasz mnie lepiej niż ktokolwiek inny. Musisz jednak zdać sobie sprawę, że czasem i ja padam ofiarą wewnętrznych konfliktów; i mnie dręczą te same





watpliwości, co innych Dawców Imion i nic na to nie poradzisz, chociaż jesteś moim najlepszym przyjacielem. Dzień w dzień zamartwiasz się rzeczami, które dla mnie niewarte są zastanowienia, ale gdybym podzielił się z tobą trzema wiekami zmartwień, jakie w sobie noszę, zalałabyś się i zaczął powątpiewać w sens istnienia całego świata. Dla własnego dobra szukam towarzystwa istot z natury beztroskich, które każdą chwilę starają się przeżyć tak, jakby samo żywsze bicie serca było odpowiedzią na wszystkie pytania. Dzięki nim przypominam sobie czasem, że życia nie można cały czas brać na serio. Owszem, są rzeczy, którymi należy się martwić, ale na „niemartwienie się” również powinniśmy znaleźć czas. – Domasae posłał mi śmiertelnie poważne spojrzenie. – Bez obrazu, Merroksie, ale dobrze by ci zrobiło, gdybyś kiedyś siadł z moimi przyjaciółmi przy piwie.

O OBSYDIANACH I DYSCYPLINACH

— z wykładu obsydiańskiego Iluzjonisty Kolarata dla przyszłych adeptów, wygłoszonego w Szkole Magii w Urupie

Wielokrotnie słyszałem, jak młodzi mężczyźni i młode kobiety litowali się nad obsydianami, bo wydawało im się, że wiele drzwi – dla nich otwartych – dla nas jest na zawsze zamkniętych. Nie ma wśród nas Łuczników ani Złodziei, Kawalerzystów i Władców Zwierząt, wydawać by się więc mogło, że słabo posługujemy się magią. Uważajcie jednak, albo-wiem niedługo przekonacie się, że prawda wygląda zupełnie inaczej. Zanim opuścicie szkolne mury, jednego z całą pewnością dowiecie się o obsydianach: że poruszamy się w świecie fizycznym i magicznym co najmniej równie dobrze, a czasem wręcz lepiej niż przedstawiciele innych ras.

Udało nam się zrozumieć wiele aspektów magii, które sprawiają, że nasze czasy są zarazem tak cudowne i niebezpieczne, ale nawet magia nie jest wszechmocna – trzeba czegoś więcej, żeby ukryć dłoń obsydianina, który sięga po cudzą sakiewkę; sama magia nie wystarczy, żeby nagle na świecie pojawiły się zwierzęta, których moglibyśmy swobodnie dosiadać. Setki lat przed Pogromem próbowaliśmy podążać ścieżką takich dyscyplin, lecz okazało się, że nie potrafimy im sprostać. Nie brakło nam przy tym umiejętności magicznych – sama natura świata i rozmiary naszych ciał nam na to nie pozwoliły.

Mędrcy powiadają, że należy dobrze poznać swoje mocne strony i słabe punkty. Dokonałiśmy

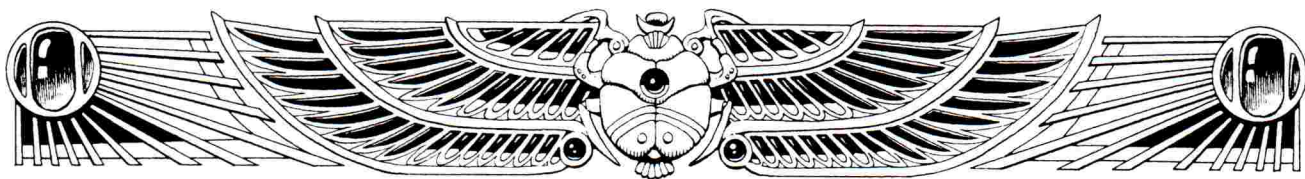
NIE MUSZĘ CHYBA DODAWAĆ, ŻE NASTĘPNE SPOTKANIE Z BREEEK I MYBELLOM BYŁO DLA MNIE OKAZJĄ DO ZNAKOMITEJ ZABAWY.

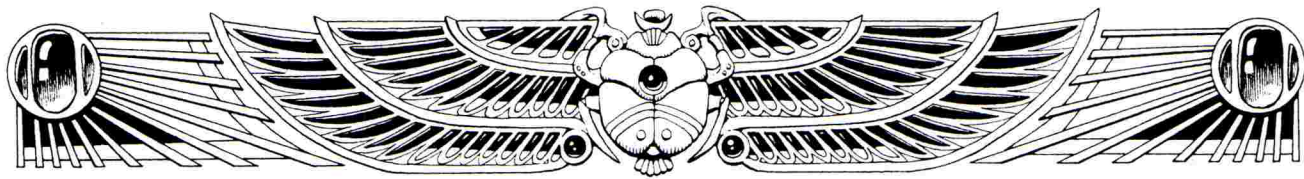
– MERROX

WIETRZNIACCY TRUBADURZY OPOWIADAJĄ PRZEZABAWNE HISTORIE O OBSYDIANACH, OBIERAJĄCYCH DYSCIPLINY, W KTÓRYCH WIELKOŚĆ CIAŁA TYLKO IM PRZESZKADZA. ZAMIAST SIĘ OBRAŻAĆ – CO WIELU ZROBIŁOBY BEZ NAMYSŁU – NASI KAMIENNI BRACIA DO ŁEZ ZAŚMIEWAJĄ SIĘ Z TAKICH OPowieści. Dwie ULUBIONE TO HISTORIA OBSYDIANŚKIEGO ZŁODZIEJA, KTÓRY PRÓBUJE OKRAŚĆ KARAWANĘ, ORAZ KAWALERZYSTY, KTÓRY SZUKA ODPOWIEDNIEGO WIERZCHOWCA.

– DARON FENN







tęgo przed wiekami. Ciała mamy mocne niczym kamienie, do których jesteśmy podobni – silniejsze niż inni Dawcy Imion. Ponieważ zaś siła wypływa z naszej fizycznej natury, nie z magii, każdy z nas może stać się magiem, a przy tym wyróżniać się wśród Barsawian siłą. Ja na przykład jestem „tylko” zwykłym Iluzjonistą, ale bez broni pokonam przeciętnego wędrownego wojownika, a i z mieczem w rękę niełatwo oddam pole. Głupcy, którzy odważą się wyzwać obsydianina, mogą równie łatwo zginąć od jego czarów, jak i pięści.

Cielesnej mocy odpowiada u obsydian naturalna biegłość w sztuce magicznej. Szanujemy ją, gdyż przepływa przez nas od wewnątrz i stanowi nieodłączną część naszej istoty. Żywioł ziemi przenika naszego ducha od chwili stworzenia. Niektórzy twierdzą, że to dlatego jesteśmy bardziej wyczuleni na działanie magii – ale nawet my nie potrafimy ogarnąć wszystkich jej aspektów. Dlatego uczymy się i nieustannie zgłębiany jej naturę.

Bliskie związki z magią oraz potężna sylwetka i wielka siła predestynują nas do obierania dyscyplin magów i żołnierzy: Mistrz Żywiołów, Iluzjonista, Czarodziej, Wojownik – te profesje pociągają nas najbardziej; nie brakuje również obsydiańskich Trubadurów, gdyż nikt inny nie potrafi należycie opowiadać o naszych dziejach. Nigdy nie słyszałem, by któryś z moich braci został Powietrznym Łupieżcą czy Żeglarzem, bo też żaden z nas nie lubi odrywać się od ziemi, która nas zrodziła; nie chcemy ryzykować utraty jej ducha. Niektórzy mówią, że to przesad, ale czasem lepiej nie kusić losu. Wolimy trzymać się ziemi, tak jak t’skrangi lubią pływać, wietrzniki latać, a krasnoludy – budować.

Jeszcze na koniec słowo ostrzeżenia. Zdarzają się obsydianie, którzy nie podążają ścieżką żadnej z typowych dyscyplin, ale ściśle trzymają się przykazań matki ziemi. Są nieliczni, lecz należy o nich pamiętać. Nazywamy ich Obrońcami Natury, za takich bowiem się uważają – całe życie poświęcają oczyszczeniu krainy z pozostałości Pogromu i uleczeniu jej ran. Szczytny to cel, lecz niektórzy posuwają się za daleko i tropią nie tylko Horrory i ich konstrukty, ale wszystkie żywe istoty, które ich zdaniem bezczeszczą świętość życia. Słyszałem o Obrońcach Natury, którzy mordowali Krwawe Elfy, a nawet przepędzali i zabijali wieśniaków, którzy orzą rolę, by w niej siać i sadzić. Rzecz jasna Obrońcy zwykle nie posuwają się do takiej skrajności i inaczej rozumieją wymogi dyscypliny, toteż nie należy się ich bać – wystarczy wiedzieć, kim są, i traktować ich z należytą ostrożnością.

Duch ziemi jest ich jedynym sprzymierzeńcem i przyjacielem i stanowi jedyne uzasadnienie ich istnienia. Większość Obrońców pędzi samotny żywot, choć czasem widuje się ich w towarzystwie głosicieli Jaspre.

Moim zdaniem i Kolarat, i Ardinn mają rację. Pierwsze spotkanie z Obrońcą Natury do dziś wspominam jako bardzo nieprzyjemne przeżycie. Jestem elfem, toteż obsydianin kazał mi udowodnić, że nie zostałem splugawiony wpływem moich „braci” z Krwawej Puszczy – to przerażające, kiedy musimy wykazać swoją niewinność komuś, kto jest z góry przekonany o naszej winie. Później spotykałem jeszcze innych Obrońców, którzy zachowywali się przyjaźnie, tak jak opisuje to Ardinn, ale wzorem Kolarata zalecam ostrożność.

☪ — Karon Foll

Poniższy cytat zaczerpnięto z przemowy obsydiańskiego Trubadura Domasae na temat stosunku jego ludu do Thery i Pasji.

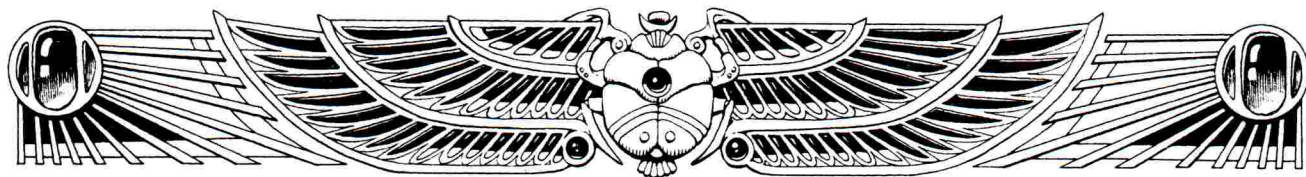
☪ — Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

OBSYDIANIE I THERA

Mało mamy wspólnego z Theranami – nie interesuje nas gromadzenie bogactw i zdobywanie władzy i nie odczuwamy duchowego pokrewieństwa z tymi, którzy myślą inaczej. Prawdą jest jednak, że pragnienie zrozumienia wszystkich aspektów wszechświata zaprowadziło niektórych naszych braci na Therę. Sam tam mieszkałem przez mniej więcej półtora wieku i wiem, że Theranie są sprytni, potężni i znakomicie znają się na magii, ale dostrzegłem również, jak łatwo jest paść ofiarą ich sposobu myślenia.

Ponieważ my, obsydianie, żyjemy o wiele dłużej od was, inaczej postrzegamy dobro i zło. Dla nas życie pulsuje w innym rytmie, przez co nie potępiamy Theran z taką samą jak wy zapalczywością. Wierzmy też w najwyższą wartość życia, której to wiary oni nie podzielają – dlatego nie potrafimy naprawdę włączyć się do ich społeczeństwa, choćbyśmy przeżyli z nimi wiele, wiele lat.





Obiło mi się o uszy, że istnieje pewne obsydiańskie bractwo, którego członkowie składają przysięgę na wierność Therze i patrzą na życie przez pryzmat obowiązujących w Imperium zasad. Kiedy w rozmowie z Domasae poruszyłem ten temat, mój przyjaciel zareagował dziwnie: warknął krótko, że plotki te są z gruntu fałszywe i nie chciał wdawać się w dyskusję na ten temat. Nie powiedział również ani słowa o uciekinierach – obsydianach, którzy podobno żyją na Therze od tak dawna, że zyskali sobie wysoki status społeczny i bezpośredni dostęp do wysokich rangą urzędników. Kiedy następnie odchodzą z wyspy, by poszerzać swą wiedzę o świecie, Thera uznaje ich za zdrajców i nakazuje wszędzie ścigać. Ponoć ze skór nieszczęśników, którzy zostaną pojmاني, wyrabia się zbroje.

☯ — Merrox, Mistrz Komnaty Rejestrów

OBSYDIANIE I PASJE

Większość obsydian traktuje Pasję mniej nabożnie niż inni Dawcy Imion. Mnie osobiście niezbyt interesują, gdyż każda z nich reprezentuje tylko jedną drogę poznania, ja zaś chciałbym podążać wszystkimi drogami naraz. Cenię więc Pasję jako część wszechświata, ale umysłowe ograniczenie ich wiernych czasem mnie przeraża. Nie mając jednak wyjścia, akceptuję je wraz z głosicielami jako kolejne nici wiedzy, z których tka się materię życia.

Wśród obsydian również zdarzają się głosiciele. Zdarza się to rzadko, lecz przytoczę tu list od jednego z moich braci, Watheosa, który wyjaśni, dlaczego wybrał tę ścieżkę.

Drogi Domasae,
pytałeś mnie, dlaczego noszę czerwone barwy Floranuusa, podróżując po świecie i przywracając nadzieję tym, którzy ją stracili. Bracie, czynię to w poszukiwaniu harmonii z Duchem, Który Przenika Wszystko. Nie można go zobaczyć ani dotknąć, ale mam wrażenie, że ze szczególną mocą objawia się w tych, którzy pozostają wierni ideałom Pasji – zarówno wśród lubujących się rozkoszy czcicieli Astendar, jak i odzianych w czerń, uginających się pod brzemieniem papierów wyznawców Dis. Muszę przyznać, że głosiciele bardzo mnie zaciekawili; sam mi mówiłeś, że najlepszym sposobem poznawania świata jest doświadczanie go na własnej skórze, ja zaś doszedłem do wniosku, iż jest to sposób nie tylko najlepszy, ale wręcz jedyny.

Z tego więc względu od pięćdziesięciu lat podążam ścieżką Floranuusa; wcześniej przez blisko stulecie byłem głosicielem Astendar, a jeszcze wcześniej – Raggoka, który był wspaniałą Pasją, zanim dosięgła go tragedia.

Śmiejesz się ze mnie, bracie; wydaje mi się, że mógłbym usłyszeć, jak zanosisz się śmiechem. Ale zastanów się: być głosicielem jednej Pasji, to jak próbować poznać sad, przyglądając się jednemu jego drzewu...

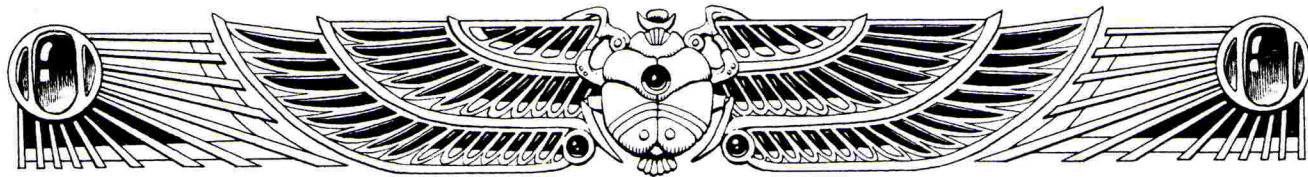
Nie wiem, czy pod argumentacją Watheosa podpisałiby się wszyscy obsydiańscy głosiciele, lecz pragnienie wiedzy popycha nas w różnych kierunkach. Kto wie, czy za sto lat sam nie włożę szat Floranuusa?

O RÓŻNORODNOŚCI ZWYCZAJÓW WŚRÓD OBSYDIAN

Czytelnik tego rozdziału powinien pamiętać, że obyczaje obsydian różnią się znacząco, w zależności od tego, czy kamienni ludzie mieszkają w barsawiańskich wioskach i miasteczkach, czy też wolą pozostawać bliżej natury – ale i jedni, i drudzy wywodzą swoją tradycję z niezwykłej natury wszystkich obsydian.

☯ — Ardinn Tero





O ZWYCZAJU ODEŚLANIA

Czasem któryś obsydianin opuszcza bractwo, by czas jakiś przeżyć wśród barsawiańskich pędziwiatrów, w ich miastach i wioskach. Zdarza się to rzadko i nikt z nas nie ma mu tego za złe (co, jak rozumiem, mogłoby zdarzyć się wśród innych Dawców Imion); co więcej, pożegnanie z nim czci się specjalną ceremonią, zwaną Rytuałem Odesłania.

W bladym świetle przedświtów całe bractwo gromadzi się wokół żywogłazu i na krótko (jakiś tydzień wedle krasnoludzkiej rachuby) wszyscy zespalają się z nim i ze sobą nawzajem w śnieniu. Wiemy, że dużo czasu upłynie, zanim będziemy mogli znów śnić wspólnie z naszym odchodzącym bratem. Nasz „rohoreyamaliyakhur” („ten, który wędruje pośród przedkich”) pierwszy przerywa śnienie, a potem jeden po drugim dołączają do niego bracia, po czym rozpoczyna się taniec: z początku powolny i dostojny, prędko jednak nabiera życia i szybkości. Rohoreyamaliyakhur prowadzi i musi cały czas poruszać się szybciej niż reszta obsydian – w ten sposób pokazuje, że droga życia prowadzi go między istoty porwane żywszym nurtem czasu. Stopniowo bracia męczą się, tańczą coraz wolniej, aż wreszcie zamierają w bezruchu i w końcu tylko rohoreyamaliyakhur tańczy sam. Wtedy spowalnia rytm tańca, który przechodzi w marsz i nasz brat odchodzi od żywogłazu w obranym przez siebie kierunku. Reszta obsydian żegna się z nim, żeby zapamiętał ich głosy, które zawsze będą go z nimi łączyć.

Tak właśnie wyglądał Rytuał Odesłania w moim wypadku.

— spisane za Omeyrasem, Trubadurem z Urupy

KILKA UWAG O ZGROMADZENIACH

— z pamiętnika Lianara Słowika, elfickiego Trubadura

Zmierziałem właśnie do Cashelne, leżącego cztery dni marszu od Travaru, gdy przydarzyła mi się niezwykła (można chyba tak powiedzieć) przygoda. Przeszedłem tego dnia szmat drogi; zbliżał się zmierzch, więc wyciągałem nogi, żeby przed nocą znaleźć zaciszną gospodę i miękkie łóżko. Krajobraz jest tam nieprzyjazny – spośród rachitycznych zarośli tu i ówdzie wyzierają nagie skały – toteż z początku nie zwróciłem uwagi na kamienne ostrogi na obrzeżach miejsciny. Ale wtedy jedna z nich się poruszyła i zdumienie natychmiast przegnało mi z głowy wszelkie myśli o posiłku i spoczynku. Patrzyłem, jak dalsze kamienne kolumny przemieszczają się ze skraju Cashelne w moim kierunku, aż wreszcie rozpoznałem w nich obsydian! Zaciekało mnie, co zamierzają zrobić, więc schowałem się za pobliskim kolczastym krzakiem i zerknąłem w ich stronę pomiędzy rzadkimi liśćmi.

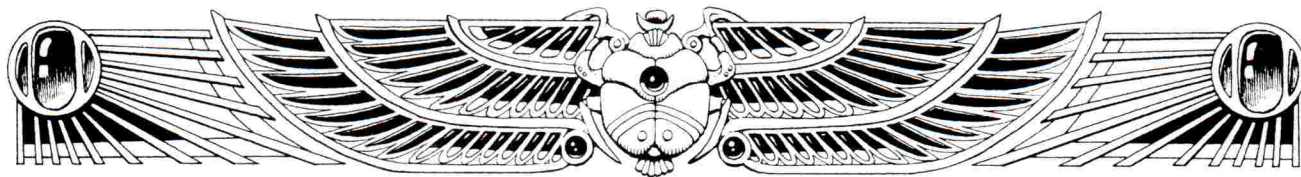
Obsydianie zbliżyli się do mojej kryjówki; czułem, jak ziemia drży im pod stopami, a potem dobiegły mnie ich głębokie głosy. Porozumiewali się w swoim melodyjnym, dźwięcznym języku, który znam całkiem nieźle, bowiem ładnych parę lat pracowałem jako strażnik karawan ramie w ramie z Vespaysą – najznakomitszym obsydiańskim wojownikiem, jakiego dane mi było poznać. Wyglądało na to, że w Cashelne spotkali się członkowie trzech różnych bractw i chcąc uczcić ten fakt zorganizowali zgromadzenie. Słyszałem o zgromadzeniach, w czasie których obsydianie wymieniają się wiedzą i opowieściami zasłyszanymi w długoletnich wędrówkach, lecz nigdy nie byłem świadkiem takiego widowiska (mój kuzyn twierdził kiedyś, że widział zgromadzenie obsydian w Wielkim Targu, ale ponieważ nie potrafił podać żadnych szczegółów, uznałem, że mija się z prawdą).

Zebrawszy się w jednym miejscu, obsydianie (a było ich ze czterdziestu) umilkli i tylko podawali sobie z rąk do rąk srebrzystą butelkę: każdy kolejno podnosił ją w górę, wygłaszał słowa powitania i wypijał łyk płynu. Prawdziwe cuda nastąpiły jednak później: najpierw obsydianie zbili się w ciasną grupę, a potem ich ciała zaczęły się rozpylać i przenikać, jakby zrobiono je z na wpół stopionego masła. Po chwili zamiast grupy kamiennych ludzi widziałem jedną wielką masę skały.

W powietrzu rozbrzmiała delikatna muzyka: najpierw łagodny baryton, za który nasz najlepszy wioskowy muzyk dałby się pokroić, a potem z każdym następnym obsydianinem odzywała się kolejna nuta – i tak powstał przecudny, niewypowiedziany słodki akord. Ziemia znów zaczęła drzeć, delikatnie, ja zaś zdałem sobie sprawę, że to niskie tony pieśni pobudzają ją do drgań – były zbyt niskie dla mojego ucha, ale czułem je doskonale przez podeszwy stóp.

Po jakiejś godzinie podszedłem bliżej (dziwiąc się własnej odwadze), lecz ewentualne resztki lęku, jaki mogłem jeszcze odczuwać, natychmiast się ulotniły: obsydianie w ogóle nie zwracali na mnie uwagi. Najwspanialsze było to, że mimo iż stali się jednym wielkim głazem, nadal rozpoznawałem kształty poszczególnych ciał, jakby wyrysowane w kamieniu delikatnym dłutem najlepszego barsawiańskiego rzeźbiarza. Znalazłszy się tak blisko, miałem wrażenie, że tonę w ich pięknej muzyce. Dałem się jej porwać, a ostatnia świadoma myśl przemknęła: A więc to właśnie miał na myśli Vespaysa, kiedy opisywał mi piękno śnienia...





Musiałem zasnąć, bo w pewnej chwili obudziłem się na zboczach pagórka o parę mil od Cashelne. Ktoś podłożył mi mój zrolowany płaszcz pod głowę, a obok złożył harfę i resztę bagażu. Przez chwilę zastanawiałem się, czy zgromadzenie kamiennych ludzi tylko mi się przyśniło, ale wtedy ujrzałem tuż obok zbudowany z kilku kamieni obsydiański piktogram, jeden z niewielu, jakich nauczył mnie Vespaysa. Ktoś, kto go układał, zrobił to tak, że stojąc na jego skraju, mogłem cały ogarnąć wzrokiem. Znaczył mniej więcej, co następuje: „Niech żaden obcy nie będzie świadkiem snienia, które jest naszą własnością”.

O ZWYCZAJACH OBSYDIAN, KTÓRZY ZAMIESZKUJĄ MIASTA I WIOSKI

— spisane za Omeyrasem z Urupy

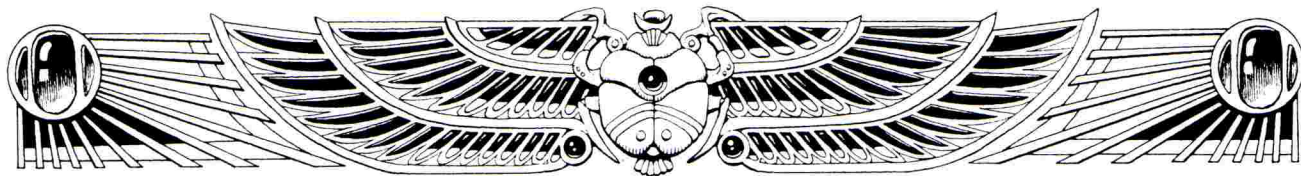
U większości Dawców Imion obecne w codziennym życiu pradowne tradycje i obyczaje straciły pierwotne znaczenie. Podobnie i my, obsydianie mieszkający wśród was, musieliśmy się zmienić, żeby lepiej dostosować się do nowych warunków... Ba, musieliśmy nawet wymyślić nowe zwyczaje, przydatne w sytuacjach, których nasi żyjący na łonie natury przodkowie nie znali. Nie zmienia to faktu, że nawet one wiążą się bardzo ściśle z tym, co dla każdego obsydianina najważniejsze: z poczuciem wspólnoty, łącznością z bractwem i żywogłazem, szacunkiem dla natury i pragnieniem poznawania wszystkich cudów świata.

O łączności z żywogłazem

Dla obsydianina, który żyje poza miastem, powrót do żywogłazu nie przedstawia szczególnego problemu, gdyż mało który z nas bardzo się od niego oddala. Tymczasem dla kogoś, kto mieszka w mieście, bądź – jeszcze gorzej – przemierza Barsawię wzdłuż i wszerz w poszukiwaniu przygód, wyprawa do żywogłazu wiązałaby się ze znacznymi niebezpieczeństwami, kosztowałaby wiele czasu i wysiłku; nie możemy więc wędrowek takich podejmować zbyt często. Z drugiej strony nie wolno nam zapominać o więzi z żywogłazem... Miłość do niego stanowi esencję naszego istnienia, toteż ci, którzy nie mogą odwiedzić żywogłazu osobiście, muszą pozostawać z nim w duchowym kontakcie – chociażby po to, by zachować równowagę ducha w gorączkowym, zmiennym świecie, który nas otacza. Stąd właśnie wziął się zwyczaj budowania wejść do obsydiańskich domostw z kamienia, który kolorem, fakturą i kształtem przypomina żywogłaz. Dzięki temu nigdy o nim nie zapominamy, a przy tym wchodząc do domu symbolicznie zagłębiamy się w żywogłaz.

Jeśli obsydianin nie ma miejsca, które mógłby nazwać domem – jest na przykład strażnikiem karawan, posłańcem czy poszukiwaczem przygód – pamięta o żywogłazie dzięki kawałkowi kamienia, z którym nigdy się nie rozstaje, a który wyglądem przypomina żywogłaz. Wielu obsydian uważa, że te „żywokamyki” działają jak amulety, a przynajmniej gwarantują im, że gdyby zmarli z dala od żywogłazu, ich duch do niego powróci. Utratę żywokamyka traktuje się jak najgorsze nieszczęście.





O drzewie upamiętniającym zgromadzenie

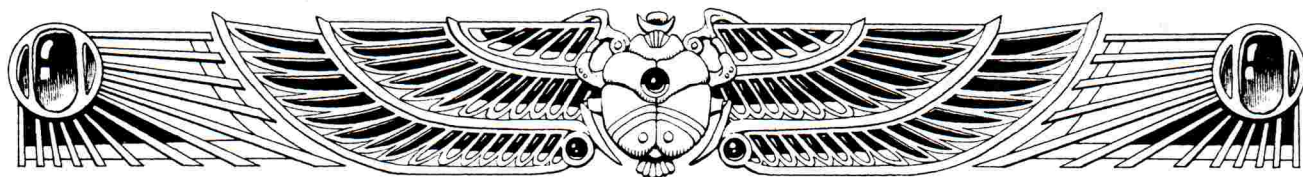
Kiedy mieszkającemu w mieście obsydianinowi zdarzy się uczestniczyć w zgromadzeniu z braćmi, sadi w pobliżu domu drzewo, w dowód wdzięczności dla Ducha, Który przenika Wszystko. Dlaczego drzewo, moglibyście zapytać? Drzewo, Ardinnie, należy jednocześnie do dwóch żywiołów: do ziemi, z której wyrasta, i do powietrza, w którym tańczą jego liście. Połączenie owych żywiołów sprawia, że drzewa są dla obsydian podwójnie cenne. Dlatego też zasadzenie drzewa upamiętniającego zgromadzenie potwierdza szacunek, jakim darzymy takie okazje, i symbolizuje wdzięczność wobec wszechświata za wiedzę, którą podczas zgromadzenia nabyliśmy.

O dzieleniu się wodą

Ceremonialne dzielenie się wodą jest zwyczajem popularnym wśród wszystkich obsydian, obojętne czy mieszkają w miastach, czy poza nimi. Kiedy spotyka się nas dwóch (lub więcej), najpierw się witamy, a potem wspólnie wypijamy po łyku czystej, źródlanej wody, najwspanialszego napoju, jaki zna natura. Dzieląc się nią, symbolicznie dzielimy się esencją istnienia. To dla nas coś naturalnego – wspólne spożywanie wody życia – bo i tak pochodzimy z jednego ciała. Dzielenie się wodą z przedstawicielem innej rasy jest jednak dla obsydianina czymś niecodziennym i stanowi oznakę najwyższego szacunku, na jaki Dawca Imion może sobie w naszych oczach zasłużyć. Owszem, możemy się z kimś napić wina, piwa czy herbaty – będzie to oznaka przyjaźni i sympatii – ale dzielenie się źródlaną wodą, tryskającą z trzewi ziemi, skąd i my pochodzimy, oznaczałoby nazwanie innego Dawcy Imion naszym duchowym bratem.

Obsydianin, który dużo wędruje, nie musi się zbytnio wysilać, by znaleźć źródło; właściwie wyłączając tak nieprzyjazne okolice jak Pustkowia, woda zawsze znajdzie się w odległości pół dnia marszu od miejsca, gdzie się spotykamy. Obsydianie nie muszą więc cierpieć specjalnych męczarni, kiedy zdecydują się zaspokoić pragnienie dopiero w źródelku. Mieszkańcy miast oraz podróżni udający się na obszary pustynne noszą źródlaną wodę w butelce w tym właśnie celu – by podzielić się nią z innym obsydianinem. Dopiero znalazłszy się w prawdziwych tarapatkach, obsydianin wypije tę wodę, by ratować się od śmierci z pragnienia.





ODKRYWANIE PRAWDZIWEJ NATURY ORKÓW

Poszukując informacji o każdej z ras Dawców Imion, napotykalismy nieraz bardzo niezwykle źródła, o czym najlepiej świadczy zamieszczony tu dokument. Jest to zapis rozmowy elfickiego uczonego Lonairra Złotej Pieśni ze starszą orkową kobietą, Mereelvą Gadj.

Strażnicy miejscy znaleźli ten rękopis przy zwłokach elfa w cieszącej się nienajlepszą sławą dzielnicy Wielkiego Targu.

Kiedy podjęto decyzję o pozbyciu się jego rzeczy osobistych, dowódca straży wykazał się przytomnością umysłu i przekazał pismo naszej throalskiej bibliotece, gdzie przechowywane jest po dziś dzień.

— Thom Edrull, archiwista i skryba Komnaty Rejestrów, 1506 TH



Chcesz zatem wiedzieć, jak to jest być orkiem w Barsawii, tak? Dobrze; usiądź sobie wygodnie, przystojniaczku, a opowiem ci o orkach więcej, niż spodziewasz się usłyszeć. Parałam się wszelkimi możliwymi zajęciami: walczyłam u boku Kawalerzystów, pospołu z nomadami napadałam wioski, uciekałam przed żołnierzami z bandą rabusiów; piłam herbatkę ze smokiem, znalazłam Złoty Krąg Parlainth i czułam na własnej skórze gorący oddech Morza Śmierci, gdy przybyłam tam, by wydobywać esencję żywiołu ognia; stawalam z Horrorami twarzą w twarz i podstępem pozbawiałam je łupu; niejednej istocie ocaliłam życie; nie potrafiłabym zliczyć mężczyzn, których kochałam – zresztą nie były to wyłącznie orki.

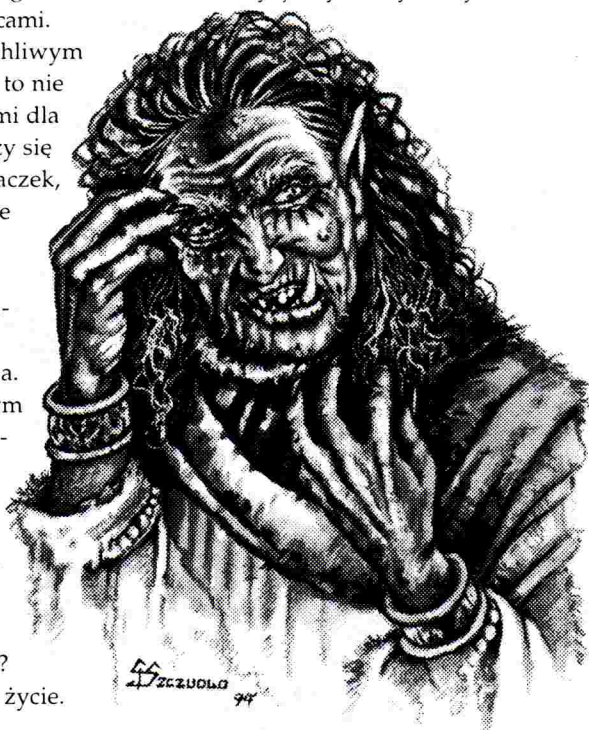
Tak, śmieję się, śmieję. Wyobraźnia ci zawodzi: widzisz tylko moje siwe, sztywne, zmierzwiłone i brudne włosy, zmarszczki i pryszcze na mojej twarzy, wykrzywione reumatyzmem ręce – ale nie jesteś w stanie dostrzec Mereelvy Gadj, bohaterki. Jestem dla ciebie zaledwie jednym z orków.

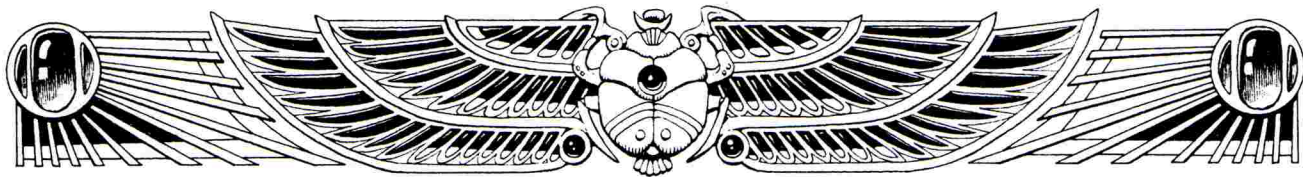
I nie udawaj, że nie rozumiesz, o co mi chodzi. Wiem, jak nas nazywacie, znam wszystkie pogardliwe imiona, które nam nadajecie, ale nie chce mi się ich powtarzać; każde dziecko jednym tchem ci je wyrecytuje. Nikogo nie obchodzi, jak wielkich czynów dokonałam dla Barsawii. Wiem, że gdy tylko pojawię się w nowym miejscu, napotkam te same spojrzenia: ludzkie matki każą swoim pociechom szukać kryjówki; krasnoludscy starcy pogardliwie marszczą nosy, jakby weszli brzydki zapach; głupiutkie elfie dzierlatki wyśmiewają się ze mnie za moimi plecami.

Za młodu walczyłam z takimi zniewagami: stawiałam czoło strachliwym prześmiewcom i opowiadałam, kim jestem i co zrobiłam. Dziś mnie to nie obchodzi. Nauczyłam się, że orkom pisane jest być kozłami ofiarnymi dla innych Dawców Imion. To my jesteśmy ci brzydki, na których patrzy się z góry i których obarcza się winą za wszelkie niepowodzenia. Prostaczek, któremu nie powierzyłabym wiadra z karmą dla stadzianów, nazwie mnie oszustką; szmaciarz, który palcem nie kiwnie, żeby nakarmić głodujące dziecko, powie że jestem leniwa i bez serca; zbój, który w życiu się nie mył, powie, że jestem brudna, a najbardziej odrażająca paskuda – że jestem brzydka.

Tak, protestujesz, zaperzasz się, że ty jesteś inny. Może to i prawda. Walczyłam u boku różnych Dawców Imion i za niektórych oddałabym życie równie ochoczo, jak za własne dzieci. Powiedz mi jednak szczerze: czy matka nigdy ci nie radziła, żebyś trzymał się z dala od orków? A ojciec, czy nie mówił, że orki są złe? Dzieciaki, z którymi się bawiłeś – czy aby nie powtarzały tych samych obelg, co wszyscy? Nasłuchiłeś się takich wierutnych bzdur, zanim jeszcze nauczyłeś się myśleć. Z każdym *ujnortem* jest tak samo.

Co to jest *ujnort*? Tym słowem nazywamy wszystkich, którzy nie są orkami. Znaczy ono „ci, którzy nie rozumieją”. Co jest nieuczciwe? Nie mów takich rzeczy orkowi, bo to my prowadzimy najplugawsze życie. A wiesz dlaczego? Bo wszyscy się staracie, żeby tak było.





Spójrz jeszcze raz na moją brzydką twarz, która, jak twierdzisz, bynajmniej cię nie odrzuca. Jak ci się zdaje, ile mam lat? Człowiek dałby mi siedemdziesiąt, może osiemdziesiąt; krasnolud trochę ponad setkę; według elfa powinnam mieć ze trzy-
sta pięćdziesiąt – tymczasem mam zaledwie pięćdziesiąt i pewnie niecały rok życia przed sobą. Nawet los oszukuje orki.

Że jestem zgorzkniała? Ależ skąd; podaję ci tylko fakty. Nie czuję żalu. Nieraz plułam losowi w twarz, a dla śmierci rezerwowałam *buunda*. Długo po tym, jak stanę się pokarmem dla robactwa, inni będą śpiewać pieśni o moim życiu. Przenaczenie dało mi kiepskie karty, a ja i tak wydarłam mu zwycięstwo. Jestem orkiem; ty tego nigdy nie zrozumiesz. Ale nachyl no się trochę, śliczny chłopczyku, żebym nie musiała tak zdzierać gardła, i zamów mi jeszcze pucharek *hurlgu*, a może spróbuj ci jednak co nieco wyjaśnić.

O TYM, ŻE WOLNOŚĆ NIE MA CENY

Zanim jeszcze therańskie psy... Wybacz, po takich słowach muszę splunąć w prawo. Zanim przybyły do Barsawii, na długo przed Pogromem, przed powstaniem kaerów – byliśmy niewolnikami. Dlaczego? Tego nie wiem. Może inni Dawcy Imion uznali, że istoty o tak okrutnych obliczach muszą być dzikusami, których można przymusić do pracy jak zwierzęta. Być może było nas mniej niż dzisiaj i ulegliśmy liczniejszemu przeciwnikowi, albo zabrakło nam doskonałej broni i magii, którą posługiwały się inne rasy.

Nie wiem; może być i tak, że każda z tych odpowiedzi jest po części prawdziwa, ale jedno nie ulega wątpliwości: nasi przodkowie chcieli żyć w niewoli i odwrócili się plecami do wolności. Byli słabi i godni pogardy; na samą myśl o nich najchętniej spaliłabym się ze wstydu. Nikomu nie można odebrać wolności – chyba że on sam tego chce.

W owych haniebnych czasach tylko jedna orkowa kobieta zachowała ducha walki. Nazywała się Hrak Gron. Rodzice Gron byli niewolnikami, tak samo jak dziadowie i pradziadowie, lecz w jej sercu płomień wolności płonął jasno. Widziała, jak ojca zakatowano na śmierć; patrzyła, jak matkę poniżano w sposób, o którym nie chcę nawet mówić – i postanowiła, że albo wywalczy sobie wolność, albo zginie. Właściciele pozostawili jej tylko swobodny umysł i wolę, toteż każdą wolną od snu chwilę spędzała przekuwając je w zabójczą broń, rozpalony do białego żaru miecz sprawiedliwości. Stała się pierwszym Wyzwolicielem, stworzywszy z żarliwego pragnienia wolności podwaliny tej dyscypliny. Później nauczyła tej sztuki innych robotników, aż wreszcie razem powstał i zgładził swych panów. Hrak Gron wraz z nowo powstałą Wolną Kompanią udała się do następnej niewolniczej plantacji, gdzie znów połała się krew. Od tej chwili wolność szerzyła się jak pożar w suchym lesie i wkrótce Wielkie Powstanie ogarnęło całą Barsawię. Obie strony poniosły straty, ale to mój lud ginał, broniąc słusznych racji. Sama Gron poległa w ostatniej bitwie na Polach Grallan, kiedy jednak skończył się czas zabijania, dawni panowie rzekli się praw do niewolników i zajęliśmy należne nam miejsce pośród Dawców Imion.

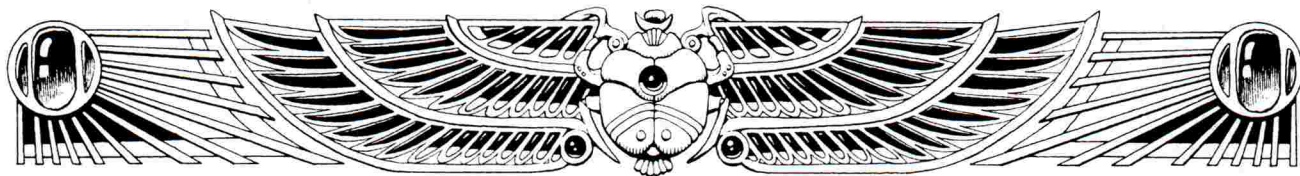
Hrak Gron, podobnie jak Wyzwoliciele, których szkoliła, a także ci, którzy żyją w naszych czasach, nie używała broni, polegając wyłącznie na sile swego umysłu i żarliwym pragnieniu wolności. Mówi się jednak, że po śmierci jej kości stały się relikwiami o wielkiej mocy. Znałam wiele orków, które zginęły, próbując je odnaleźć.

Rozmawiałam kiedyś w Throalu z uczonym krasnoludem, który twierdził, że Hrak Gron nigdy naprawdę nie istniała. Mówił, że dziesiątki chłopskich przywódców i dziesiątki potyczek z czasem zlały się w jedną legendę o Wielkim Powstaniu. Uważał, że wielki marsz ku wolności nie mógł wyglądać tak, jak w tej „dziecinnej opowieści”, której właśnie wystu-
chałeś. Połamałam mu wszystkie palce.

Nasze dzieje wpoili wszystkim szanującym się orkom głębokie umiłowanie wolności, a uczucie to hartowało się w naszej własnej krwi. Są jednak i takie orki, które zapominają o swoim dziedzictwie i przyłączają się do łowców niewolników; sama widziałam, jak dwa plemiona nomadów walczyły ze sobą po to, by jeńców sprzedać w niewolę. Niektórzy z tych nieszczęśników pobładzili albo okazali się zwyczajnie głupi i wystarczy przypomnieć im, co uczyniła Hrak Gron, by zawrócili ze złej drogi. Niestety, innych, bardziej zatwardziałych łowców nie sposób przekonać i mój topór nieraz rozszczępiał im czaszki.

Tak samo jak w każdej innej rasie i wśród orków nie brakuje bandytów i tchórzy. Ci, którzy zapominają o orkowej tradycji, są najgroźniejsi – stają się płatnymi zabójcami i bezlitosnymi najemnikami. Nazywamy ich *turgma*. *Turgma* rzeczywiście są okrutnikami, jakich Dawcy Imion widzą we wszystkich orkach, ale cóż: innych mierzy się wedle czynów ich bohaterów, orki sądzone są zaś za winy najgorszych wyrzutków.





O DOBRYM ŻYCIU I GODNEJ ŚMIERCI

Mówiłam ci już, że mam pięćdziesiąt lat i wkrótce umrę, ale większość orków, jakie znałam, żyła jeszcze krócej. Prawie całe moje rodzeństwo pomarło; przeżyłam też trójkę z dziesięciorga własnych dzieci. Pytasz, jak to możliwe? Widzisz, my nie boimy się ryzyka ani niebezpieczeństwa. Kiedy ork uświadamia sobie, jak niewiele czasu mu dano, nie zaszywa się tchórzliwie w kącie, żeby odliczać mijające lata jak żebrak miedziaki. W te kilkadziesiąt lat staramy się wepchnąć całą masę życia. Po co bać się śmierci, skoro i tak zbyt szybko się o nas upomni? Niech ją *buunda*! Trzeba się jej sprzeciwić. Orki wiedzą, że życie najpiękniejsze jest wtedy, gdy maczuga wroga śmiga ci koło głowy tak blisko, że podmuch targa włosy. A jeśli będziesz ciut za wolny i ta sama pałka roztrzaska ci łeb na tysiąc kawałeczków? Co z tego? Zasłużyłeś na to; bo czy można chcieć piękniejszej śmierci?

Podając każdą decyzję, ork myśli o jednym: czy jeśli teraz zginę, moje życie nada się na pieśń? Czy moi bracia, siostry i dzieci będą o mnie mówić z dumą? Czy może raczej ze wstydem? To dlatego tak niewiele orków poświęca się nudnym rozrywkom w rodzaju czytania i pisania. Nikt nie chce, by zapamiętano go jako tego, który zginął z nosem w książce! Nawet tacy awanturnicy jak ja zastanawiają się, jak będą o nich mówić po śmierci. Wiele lat włóczyłam się po kaerach w poszukiwaniu skarbów i nigdy nie zgłaszałam się na ochotnika, żeby otwierać drzwi czy skrzynie, których mogła strzec pułapka. Nie chcę, żeby pieśni i opowieści opiewające moje życie kończyły się opisem takiego zgonu. Gdzie miejsce na legendę? Za to kiedy przychodziło do walki, nigdy się od niej uchylałam; ba, upierałam się, żeby bić się w pierwszym szeregu. Pozwolić, żeby therani mag żywcem obdarł cię ze skóry albo dać się udusić bagniakowi – to dopiero śmierć godna bohatera!

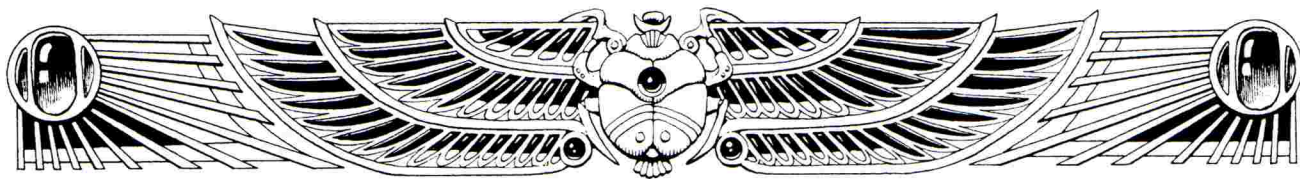
Życiowe kredo orków mówi, że nie wolno niczego robić połowicznie, bo to strata czasu, a na to żaden z nas nie może sobie pozwolić. Jeśli masz się udławić i w ten sposób zejść z tego świata, niech to przynajmniej będzie wino na bankiecie, a nie słodkie orzechy i jagody! Jeżeli masz spaść z wysoka i się zabić – lepiej żeby ktoś cię popchnął, niż żebyś miał się potknąć i przewrócić! Lepiej zginąć od jadu węża, niż wyzionąć ducha po zjedzeniu trującego grzyba, a trzymetrowy wąż jest lepszy od metrowego. Najpiękniejsza śmierć dla orka to spłonąć na popiół, dać się pochłonąć przez ruchome piaski albo coś w tym guście; każdy chciałby, żeby na jego pogrzebie zakopano w ziemi pustą trumnę – wtedy wiadomo, że żył wiecznie o krok od śmierci i nie pozostał po nim żaden ślad.

Taki mamy już zwyczaj, że chcąc oddać cześć naszemu poległemu towarzyszowi, zbieramy się przy trumnie – bez względu na to, czy jest pusta, czy rzeczywiście zawiera jego ciało. Honorowe miejsca zajmują przyjaciele zmarłego wywodzący się z *ujnortów*, a rodzina i orkowi przyjaciele wspominają jego najwspanialsze czyny – nie tylko walki i przygody, ale też uczty, na których zasłynął, pochłonawszy niewiarygodne ilości stawy i napoju, najlepsze pieśni, jakie śpiewał, najbardziej udane transakcje i wszystkich kupców, których okpił. Śmierć orka jest jego ostatnim dokonaniem, więc i ona powinna robić należyte wrażenie. Nic nie sprawia orkowi większej przykrości niż myśl, że mógłby umrzeć w sposób, który przy innych jego czynach wyglądałby głupio i bezbarwnie.

Obcy nazywają nas dzikusami, bo w mowach pogrzebowych wychwalamy żarliwość i ferwor czynów zmarłego, mniej uwagi zwracając na to, czy były dobre, czy nie. Czasem okrutny łowca niewolników doczeka się równie wspaniałego pogrzebu, co dzielny pogromca Horrorów. Uważamy, że należy walczyć z wszelakim złem, a w razie potrzeby dobyć nawet miecza przeciw własnemu ziolkowi. Ale po śmierci, gdy nikomu już nie zagraża, nie ma powodu, żeby rodzina musiała się wstydzić za jego winy. Lepiej uczcić pamięć lepszej części jego duszy i zapomnieć zbrodnie. I tak zbyt wielu *turgma* pojawiło się ostatnio wśród nas; nie warto rozpamiętywać ich czynów.

Po przypomnieniu dziejów zmarłego ciało – jeśli takowe jest – zostaje oblane olejem i podpalone. Przyjaciele i krewni nie odchodzą od trumny, dopóki ogień nie strawi jej wraz ze zwłokami. Jeśli któryś ze zgromadzonych odwróci się czy mrugnie, gdy wiatr dmuchnie mu w oczy popiołami, traktowane jest to jak zniewaga dla zmarłego – co więcej, obsypanie popiołem przez wiatr uważa się za błogosławieństwo. Orki cały czas balansują na krawędzi śmierci, tak że w powiedzeniu „Żyć z ustami pełnymi popiołu” nie ma ani krzty przesady.





Nie myśl sobie jednak, że u nas pogrzeb to taka spokojna, beznamietna uroczystość. Kiedy ork płacze po stracie współplemieńca, zrywa z siebie ubranie, kaleczy sobie ciało, a jego lament niesie się pod chmury; kiedy zwłoki płoną, powinien rzucić się na stos, bo w ten sposób dzieli ze zmarłym jego ostatni ból, a noszone z dumą blizny od poparzeń będą wszystkim o nim przypominały. Musisz to zrozumieć, mały elfie: nie dlatego tak rozpaczamy, że boimy się śmierci, lecz płacemy nad sobą, bo tak dotkliwie odczuwamy brak zmarłych.

O TYM, ŻE ŻYCIE TRZEBA WYCISKAĆ JAK CYTRYNĘ

Krótko przed tym, jak orkowe dziecko wrzeszcząc z głodu przychodzi na świat, matka ma wyraźny, proroczy sen – i nie ma mowy o pomyłce, zapewniam cię. Sen ten nazywa się po orkowemu *vravraka*. Dziecko objawia w nim matce Imię, jakie żąda, by mu nadano, oraz rytuał nadania Imienia, jaki chce, by został odprawiony. Jeżeli sen nie nadejdzie, matka wie, że urodzi martwe dziecko.

Kiedy pierwszy raz byłam w ciąży, śniło mi się, że idę z dzieckiem przez las, gdy nagle napotykam polanę porośniętą krzakami dzikiej róży. Cierniste krzewy rosły tak gęsto, że pokaleczyłam się o nie, ale cały czas chroniłam dziecko przed ukłuciami, aż wreszcie dotarłam do miejsca, w którym szlak się rozwił. Wtedy dziecko przemówiło:

– Nazywam się Dakarga Bral i jestem twoim synem. Chcę, żebyś kazała mi walczyć. Połóż mnie na rozstaju ścieżek i wypłacz z zawiniątka. Rozwidlenie oznacza dwie drogi w życiu, z których będę musiał wybierać – jedna z nich prowadzi do dominacji, druga do poddaństwa. Niechaj dokonam mądrego wyboru. Kiedy nadasz mi imię Dakarga Bral będę nagi i bezbronny wobec świata. Ułamiesz wtedy cierni z krzewu i skaleczysz nim delikatne podeszwy moich stóp, żeby pokazać mi, iż droga moja nigdy nie będzie łatwa, a ziemia nie przyjmie chętnie moich kroków. Potem podniesiesz mnie ponad żyzną glebę i pozwolisz, żeby moja krew w nią wsiąkla. Taka będzie moja odpowiedź dla nieprzyjaznej ziemi – niech się zakrzusi moją krwią! *Buunda!* Nagnę ją do swojej woli!

Zbudziłam się i opowiedziałam sen Kergbagowi, mojemu mężowi. Tego samego ranka wyruszyliśmy na poszukiwanie polany z krzewami róży. Po dwóch tygodniach wędrówki zaczęłam się bać, że nie zdążymy, ale oczywiście znaleźliśmy ją na dzień przed porodem. Powiłam syna, a potem poszłam ścieżką wśród krzewów, niosąc przyszłego Dakargę Brala w zawiniątku, tak jak widziałam to we śnie.

Stanąwszy na rozstajach, rzekłam:

– Tyś jest Dakarga Bral, mój syn. Tak jak tego chciałeś, każe ci walczyć.

Mówiłam dalej jego słowami – nie zapomnij ich, kiedy będziesz pisał tę swoją książkę, synku – a potem zrobiłam, co mi kazał: rozciąłam mu skórę na stopach i pozwoliłam, by krew wsiąkla w ziemię. Sądząc po rytuale spodziewałam się, że zostanie Mistrzem Żywiołów, ale wybrał zawód kupca i dziś handluje esencją żywiołu ziemi.

Nie ma dwóch identycznych rytuałów nadawania Imienia, ale większość z nich ma pewne wspólne cechy. Żaden z nich nie może obejść się bez matki, nie zawsze jednak jest ona jedynym uczestnikiem ceremonii – chociaż ja w każdej *vravraka* byłam z dzieckiem sama. We śnie dziecko przemawia słowami, które potem powtarza któryś z uczestników rytuału. Zazwyczaj we śnie występuje motyw symbolicznego zagrożenia dla dziecka; podczas mojego własnego rytuału ojciec z matką pędzili na stadzianie wzdłuż urwiska, trzymając mnie za jedną nóżkę nad przepaścią. Rzadko, bo rzadko, ale czasem zdarza się, że dziecko ginie podczas ceremonii – osobiście słyszałam tylko o jednym takim wypadku. Matka urodziła jeszcze później kilkoro dzieci, ale ojciec popadł w taką melancholię, że stał się łatwym łupem dla Horrora.

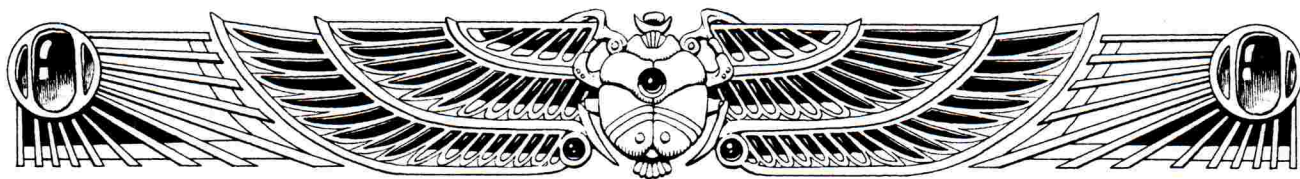
BUNT I ZMIANA

Pogrom skończył się dziewięćdziesiąt lat temu. Jesteś długowiecznym elfem, więc pewnie pamiętasz lata spędzone w karcie... Z całą pewnością twój ojciec je pamięta. Gdybyś był człowiekiem, musiałbyś pewnie popytać o nie dziadka, a z kolei niektórzy obsydianie opowiadali mi – z własnego doświadczenia – o czasach przed Pogromem, tak długo bowiem żyją.

Orki nie mają więzów, które tak mocno łączyłyby je z przeszłością; nasze życie jest na to zbyt krótkie. Mój dziadek był żwawym dwudziestolatkiem, kiedy otworzyły się wrota jego kaeru. Zmarł w wieku lat czterdziestu czterech, na jedenaście wiosen przed moimi narodzinami. Jego córka – a moja matka – nie dożyła pięćdziesiątki; moje dzieci i wnuki wiedzą o przeszłości jeszcze mniej niż ja. Ork jest dzieckiem teraźniejszości, gotowym zmierzyć się ze światem i kształtować go bez obciążeń wspomnieniami.

Nie mamy w zwyczaju hamować swych uczuć. Kierują nami gorące ambicje, toteż nie wahamy się chwycić losu za gardło i nagiąć go do swoich potrzeb. Ork cały czas się buntuje – przeciw przeznaczeniu, przeciw śmierci, przeciw wszystkiemu, co





stanie mu na drodze. A jaka jest najbardziej oczywista przeszkoda dla realizacji orkowych ambicji? Jego rodzice, rzecz jasna. Ork, który nie walczył z ojcem i matką, nie jest godzien pokazywać swoich kłów. Każdy odpowiedzialny rodzic zapewnia niepokornemu potomkowi to, czego mu najbardziej potrzeba: niezłomny opór wobec jego dziecinnych zachcianek. Dzięki temu nasze dzieci od małości są przygotowane do zmagania z przeciwnościami losu.

Ponieważ żyjemy krótko, a każde pokolenie usiłuje przede wszystkim rozprawić się ze stylem życia rodziców, nasza egzystencja przechodzi błyskawiczne przemiany. Określenie, które dziś świetnie do nas pasuje, za dwadzieścia lat będzie pewnie kłamstwem. Moda – czy to na strój, czy na muzykę, czy na broń – zmienia się regularnie, najdalej co parę lat, rozchodząc się po Barsawii z szybkością spłoszonego stadziana. Kiedy więc ork mówi o starej tradycji, ma na myśli idee drogie sercu jego ojca, bo czyny ziomków z pokolenia dziadków należą raczej do prehistorii. Mówię ci to, byś lepiej zrozumiał różnice pomiędzy trzema drogami życia, które wybieramy: jedni z nas żyją w miastach, drudzy zostają łupieżcami, trzeci zaś – kawalerzystami.

O TRZECH DROGACH ŻYCIOWYCH U ORKÓW

Życie w mieście, łupiestwo i służbę w kawalerii nazywamy Trzema Drogami, chociaż każdy z nas może powiedzieć, że jego wybór oznacza wkroczenie na jedyną słuszną drogę. Te podziały są w istocie głupie i mylące; wiem, co mówię, bo swego czasu podążałam po trochu każdą z Trzech Dróg. Nie da się jednak ukryć, że wiele orków tak właśnie dzieli naszą rasę, więc dobrze by było, żebyś wiedział, co mówią, nawet ci pełni *quaalzu*.

Pełni *quaalzu*? To inaczej idioci, uparci głupcy. Mówię tak o nich, bo kawalerzyści i łupieżcy prześcigają się w wyzywaniu się nawzajem od „dzikusów”, a jedni i drudzy równo nienawidzą orków miejskich. Tymczasem ani jedni, ani drudzy nie wywodzą się bynajmniej z jakiejś antycznej tradycji nomadów! Cztery pokolenia wstecz wszyscy byliśmy równie „cywilizowani”, jak dziś przeciętny krasnolud!

Dziwisz się, chłopcze? Wyobraź sobie zatem, że urodziłeś się niezbyt długo przed Pogromem i jesteś świadkiem, jak rozchodzą się wieści, że kto chce przeżyć, musi zbudować sobie kaer lub zamienić miasto w cytadelę. Orki pierwsze z zapałem przystąpiły do budowania; znajdź jakiś kaer, który przetrwał, duży czy mały – a zapewniam cię, że orki trudziły się przy jego powstaniu. W zamian za pracę zyskały prawo schronienia się w kaerach – i nagle z okrutnych jeźdźców, dosiadających stadzianów i pędzących po stepie z okrwawionymi ostrzami, przeobraziły się w naród budowniczych.

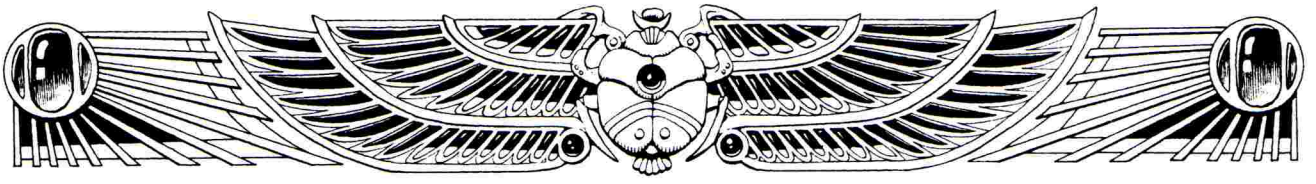
Zamknięte w kaerach spędziły pod ziemią czterysta lat, bez wierzchowców i z dala od pól bitewnych. Czterysta lat – to dwadzieścia pokoleń! Kiedy patrzę na własne dzieci i wnuki, nie potrafię ich zrozumieć, tyle mają różnych pomysłów co to znaczy być orkiem. Przemyśl to sobie, chłopcze: w kaerach poznaliśmy dziesiątki różnych stylów życia i myślenia, ale nigdy nie wszczynaliśmy wojen. No bo kto by się chciał bić w wielkiej podziemnej grocie? Może rzeczywiście ktoś zachował pamięć o dzielnych wojownikach sprzed Pogromu, ale ja sądzę, że po prostu wymyślono te wspomnienia. Pokolenie, które po latach zamknięcia mogło wreszcie wyjść z kaerów, musiało uwielbiać legendy o łupieżcach i wojaczce, więc znalazło sobie jakieś wierzchowce i zaczęło wskrzeszać „tradycje przodków”, które dopiero co wymyślono.

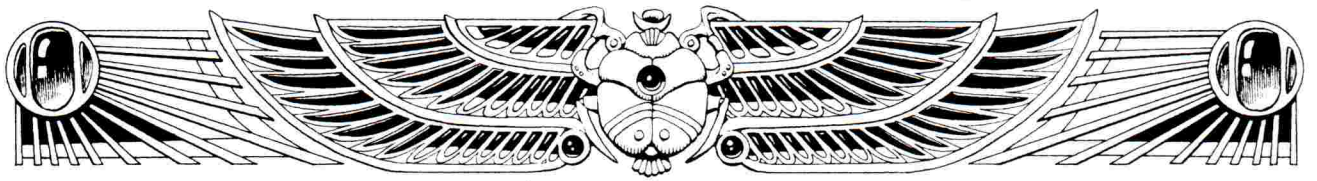
Nie jest jednak naprawdę istotne, skąd wzięli się nomadzi; dość powiedzieć, że i oni, i kawalerzyści pasują do dzisiejszego świata. Cała kraina czeka na ponowne zaludnienie, dobry wojownik wszędzie znajdzie sławę i chwałę – to idealny czas dla najemników i łupieżców. Kiedy przyjdą zmiany i droga do władzy będzie wiodła w inną stronę, możesz być pewien, że najpierw rozlegnie się na niej tupot orkowych stóp.

Rozumiesz teraz, dlaczego mówię, że rywalizacja kawalerzystów z nomadami nie ma sensu? Ale gdybym tylko spróbowała wyjaśnić to któremuś z tych zakutych łbów, musiałabym pewnie przyszykować się na odbicie paru ciosów miecza. Nomad uważa, że postępuje zgodnie z wiekową tradycją pierwszych orków i że to kawalerzyści zaprzędają się innym Dawcom Imion, którzy już kiedyś nas zniewolili. Pytam więc, co robili jego przodkowie w kaerach razem z przedstawicielami tych innych ras?

Dla kawalerzysty z kolei „prymitywni” nomadzi są powodem do wstydu. No cóż, walczyłam u boku jednych i drugich, stawiałam czoło jednym i drugim, i wiesz co ci powiem? Kiedy kawalerzysta stoi nad tobą z bojowym cepem w garści i ma ci zaraz roztrzaskać czaszkę, nie jest mniej prymitywny od nomada. I jedni, i drudzy są pełni *quaalzu*.







Orki miejskie, którymi żołnierze tak pogardzają, prowadzą takie samo życie, jakie przez wieki wiedli nasi przodkowie. Wiesz, kogo mam na myśli, mały elfie – chodzi mi o tych spośród nas, co mieszkają w wioskach i miastach u boku innych Dawców Imion. Wyszli z kaerów, pobudowali domy i żyją w kręgu tych samych rodzin, które przywykli nazywać sąsiadami, trudniąc się tym samym rzemiosłem, które opanowali pod ziemią. Prawdę mówiąc, większość z nas mieszka w miastach i w nosie ma całe to gadanie o „prawdziwych orkach” – wystarczy im, żeby dobrze żyć z sąsiadami i zarobić na utrzymanie; ludzie, krasnoludy, elfy – wszyscy będą mu przyjaciółmi, jeżeli tylko zechcą.

Ale jest i druga strona medalu, chłopcze. Nikomu w mieście nie dają na długo zapamiętać, że jest orkiem; za dużo *quaalzu* obrywa od innych: jedni wciąż widzą w nim prymitywa, zdarnego tylko do najgorszych robót, a inni kulą się ze strachu na jego widok. Ile orków widziałeś w życiu? Garstkę. Tymczasem tylko krasnoludy są od nas w Barsawii liczniejsze – a i to za sto lat się zmieni! Ale co z tego? Nadal znaczymy najmniej ze wszystkich. Czy można się tedy dziwić, że każdy drobny sklepikarz marzy o tym, żeby przyłączyć się do nomadów, obić głowę pracodawcy i spalić mu sklep? Możemy w nieskończoność udowadniać, że jesteśmy od was lepsi, a i tak traktuje się nas jak śmiecie. Wiesz teraz, dlaczego orki są mściwe, mają mało cierpliwości i dobrze pamiętają krzywdy?

Wy, Dawcy Imion, jesteście tacy sami, jak nasi nomadzi i kawalerzyści: potrzebujecie kogoś, na kogo moglibyście patrzeć z góry. Trafiło na nas, chyba tylko dlatego, że zawsze tak było: spoglądacie na nas i widzicie odbicie najgorszych swoich cech. Kiedy nami gardzicie, czujecie się lepiej, ale my mamy już tego dość. Albo pewnego dnia uznacie nasze zasługi – albo się nimi udławicie. Nie zachodź już w głowę, dlaczego napotkany przypadkiem ork posyła ci czujne spojrzenie, dlaczego wydaje mu się, że śmiesz się z niego, albo czemu nie chce przyjąć pomocnej dłoni, którą do niego wyciągasz. My, orki, pochopnie osądzamy inne rasy – ale to od was się tego nauczyliśmy.



ŻAR GAHAD

Nie twierdzę, że jesteśmy chodzącymi niewiniątkami, których nikt nie rozumie; zasługujemy na opinię porywczych i nieokrzesanych – sęk w tym, że wszyscy zachowują się tak, jakby tylko nam zdarzało się tracić panowanie nad sobą. To zaś, śliczny mój elfie, jest wierutnym kłamstwem.

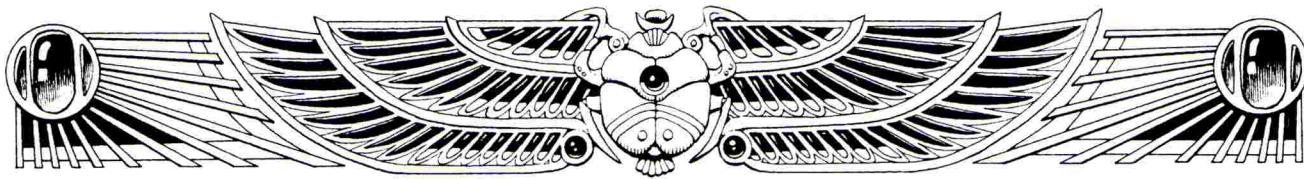
Porywczność wynika z zapalczącej natury każdego orka. Każdy może o sobie powiedzieć, że serce ma pełne miłości czy złości, ale będzie to czystej wody poezja, u orka zaś – szczerą prawdą. Kiedy płoną ogniem pożądania czy gniewu, czuję go całą sobą, równie mocno, jak ty czułbyś gorączkę w głowie czy truciznę w bebeczach. Nazywamy to uczucie *gahad*; jeśli rozniecisz we mnie jego żar, spodziewaj się czysto emocjonalnej reakcji. Możemy ją powstrzymać, ale *gahad* pali ogniem pod czaszką i ściska w brzuchu lodowatym skurczem – i kiedy tak mówię, to nie są to żadne elfickie metafory: opieranie się *gahad* naprawdę boli. Wierzmy, że tego rodzaju opór skraca nam życie – kiedy zdrowy ork wyzionie zniechacka ducha tuż przed czterdziestką, mówi się o nim, że o jeden raz za dużo połknął *gahad*.

Wszystko, co jest dla orka powodem do działania, może stać się źródłem *gahad*. Niektórym impulsom nie potrafimy się oprzeć, chociaż to już indywidualna sprawa każdego orka. Ja na przykład nie znoszę obelg, zwłaszcza wymierzonych przeciw mojej rasie. Jest to o tyle niewygodne, że takie bluźgi to zwykle pierwsza rzecz, jaką słyszy się od *ujnorta*, który chce wyprowadzić z równowagi spokojnego orka. Ale kiedy przychodzi ci wybierać między *gahad* i rozsądkiem... Cóż, rozsądek zwykle przegrywa; jeśli nie poddam się *gahad*, ona zemści się później: zaćmi mi umysł albo spowoduje bolesne skurcze w najmniej odpowiednim momencie. Kiedyś zdarzyło mi się, że spadły mnie w walce.

Z drugiej strony... Są rzeczy, których większość orków nie zdzierży, a które zupełnie mnie nie ruszają. Mogę na przykład głodować gdzieś w dziczy, ale z braku jedzenia w życiu nie wpadnę w szal; tak samo nie wściekam się na złodziei. Owszem, wytropiłam i uziemiłam ich немало, nigdy jednak nie dałam się przy tym porwać *gahad*. Ale spotykałam też orki, które wzruszeniem ramion zbywały najgorsze obelgi od *ujnortów*, wyobrażasz to sobie?!

Powiem ci, jak wyglądamy w *gahad*, żebyś wiedział, kiedy należy nam schodzić z drogi. Wszystkie mięśnie twarzy napinają się, wargi i policzki drgają nerwowo... Oczywiście można przegapić te sygnały – nie raz i nie dwa widziałam, jak *ujnort* prowokował orka, nie widząc, jak ten wpada w *gahad* – ale każdy z nas, który umie do dwóch zliczyć, zorientuje się w sytuacji.





Słyszałam kiedyś, jak pewien mądry ork mówił, że *gahad* to dar od Hrak Gron. Gron uważała, że popadliśmy w niewolę, bo byliśmy potulni i łagodni; woleliśmy się poddać i dać zakuć w kajdany, niż walczyć i ryzykować życiem. Urodziła się jednak z *gahad* w sercu, niezdolna pogodzić się z okrucieństwem swoich panów. To przez nią tęskniła za wolnością; to dzięki niej stworzyła dyscyplinę Wyzwolicielea. Dzięki Wyzwolicielom *gahad* rozpałała krew innych orków, walczących w Wielkim Powstaniu. Dziś nosimy ją w sercach, żeby nie zapomnieć, kim jesteśmy; pamiętamy, że wywalczyliśmy sobie wolność i nie wolno nam jej oddać. To dlatego ork bardziej ufa własnemu sercu niż umysłowi – umysły zaprowadziły nas w niewolę, serca zaś, gdzie mieszka *gahad*, pozwoliły nam zrzucić jej jarzmo.

O ORKACH I PASJACH

Żyłam kiedyś w plemieniu nomadów zwanym Żelazną Pięścią. To u nich usłyszałam historię o tym, jak to Pasje stworzyły orków, bo wcześniej Dawcy Imion nie pojmowali, jak naprawdę należy je czcić. Każdy może wycierać sobie Pasjami głowę, ale mało kto czuje ich istnienie we własnym sercu tak głęboko, jak my; mówicie o podążaniu śladem Pasji, podczas gdy my czujemy je w naszych duszach. Są dla nas jak jedło, które spożywamy, i powietrze, którym oddychamy; są częścią naszej istoty.

Ork nie potrafi drugiemu orkowi uświadomić prawdziwej natury Pasji, gdyż wszyscy odczuwamy ich obecność nieco inaczej. W różnych okresach życia czułam się blisko różnych Pasji – tak, tak, nawet Szalonych – i dlatego nie lubię słuchać, jak obcy sobie je wyobrażają, bo sama czułam na plecach oddech każdej z nich. Znam słodki zapach, jakim otacza się Astendar i duszący, pleśniowy odór Dis, ale nie będę spierać się z orkiem, który twierdzi, że Astendar pachnie jak drzewo rozszczone piorunem, a Dis – jak brudna, mokra ściera. To, co dzieje się między orkiem i Pasją, jest tylko orka sprawą – i tylko durne *ujnorty* zadają wścibskie pytania na ten temat. Wizje Pasji dzieli się tylko z najbliższymi przyjaciółmi i ukochanymi.

Powiedziałam, że czułam na własnej skórze tchnienie Pasji – ale to jeszcze nie to samo, co spotkać którąś z nich. Samej nigdy mi się to nie zdarzyło, lecz znam takich, którzy mieli to szczęście. Mnie musiała wystarczyć ich obecność, ślad zapachu, dostrzeżona kątem oka ulotna wizja gdzieś w cieniu czy w błysku światła; czasem miałam też wrażenie, że ktoś obserwuje mnie od wewnątrz. Czułam się wtedy silna i dumna, z wyjątkiem chwil, kiedy zwróciła na mnie uwagę któraś z Szalonych Pasji. To przerażające; przyznaję to szczerze i bez wstydu, a możesz mi wierzyć, że mało który ork chętnie mówi o strachu.

Czasem mam wrażenie, że *turgma* stają się ci, którzy dokonali niewłaściwego wyboru, gdy Szalona Pasja pojawiła się u ich boku; poddali się własnemu lękom. Podobno ork, który da się opętać Szalonej Pasji, nie potrafi już wyczuć przyjscia innej – ale oczywiście nikt mi tego nie potwierdzi: żaden ork, nawet *turgma*, nie przyzna się do takiego dobrowolnego zniewolenia.

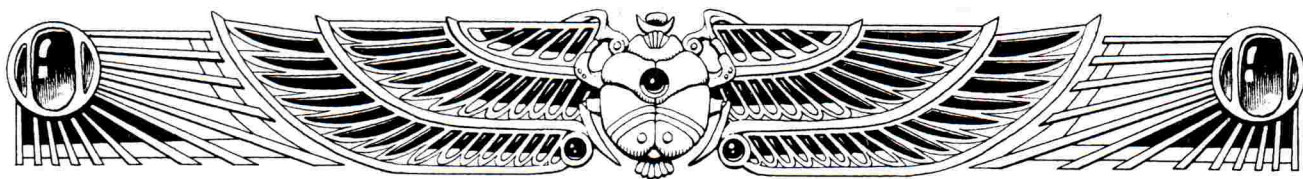
Nie tracimy wprawdzie czasu na bezcelowe dysputy o Pasjach, ale opowiadamy o nich naszym dzieciom. Wyjaśniamy dziwne uczucie bliskości i uczymy, co mają robić, gdy je poczuja. Przede wszystkim należy nauczyć dziecko, jak ma opierać się Pasjom Szalonym. Znając te opowieści, można się zorientować, co znaczą dla nas takie kontakty.

Orki nazywają Astendar imieniem „Mera-a-a-arg”. Żaden *ujnort* nie umie nawet poprawnie wymówić tego słowa; nikt z was nie potrafi należycie, gardłowo przeciągnąć poczwórnego „a”. To orkowy zew pożądania.

Nadane przez nas imię oznacza „Jego, który jest nią” bądź „Ja, która jest nim” – każde tłumaczenie będzie równie dobre. Nie zapominamy, że Mera-a-a-arg daje natchnienie pieśniarzom i gawędziarzom, ale najczęściej czujemy jej obecność, gdy poddajemy się żądzy. Wielbimy miłość ponad wszystko; lepsi z nas kochankowie niż wojownicy. Bawi cię to, elfie? Dlaczego? Jestem brzydka, tak? A zatem nie nadaję się na kochankę? Powiem ci coś, malutki. Na początku rozmowy nazwałam cię przystojniakiem, ale w porównaniu z dowolnym z moich partnerów jesteś cherlawy i delikatny, więc nie mów mi o urodzie i kochaniu, dopóki nie zaznasz miłości z orkiem. Kiedy orkowa kobieta upatrzy sobie mężczyznę i oboje poczuja, że Mera-a-a-arg przepelnia ich serca *gahad*, wszystko inne staje się nieważne. Orki nie żywią miłosnych uraz; kiedy kochankowie mnie opuszczali, nie miałam im tego za złe – widzieć tak chciał Mera-a-a-arg; jego zaś też nie mogłam winić, bo wiedziałam przecież, że wkrótce znów mnie nawiedzi i da mi kogoś w zamian.

Chorrolisa nazywamy „Grenkaklankiem” i podczas gdy inni Dawcy Imion mają go za wrednego zazdrośnika, my traktujemy go jak uroczego drania, jak dalekiego krewnego, który wpada z wizytą i przy okazji podkrada nam parę drobniaków. Raz słyszymy jego sugestywny szept wprost w głowie, kiedy indziej w brzuku monet czy biżuterii. Uwodzicielskie słowa napływają znikąd, gdy patrzymy na przedmiot, który do niczego nie jest nam potrzebny – i nagle okazuje się, że za wszelką cenę musimy go mieć. Grenkaklank każe nam myśleć tylko o jednym, a potem, gdy posiadziemy wymarzoną rzecz, zaśmiewa się z nas do rozpuku, bo cudza własność póty jest pociągająca, póki jej nie posiadziemy. Uczy nas, że walka o nagrodę i dążenie do jej zdobycia jest ważniejsze od niej samej. Kiedy więc zdobędziemy pożądany przedmiot,





przychodzi i mówi nam, że jest nic nie wart, po czym wskazuje kolejny cel. Należy więc uważać przy negocjowaniu kontraktów z orkowymi najemnikami i kupcami o stalowym spojrzeniu, bo Grenkaklank może szeptać im do ucha.

Zanim Dis oszalała, nazywaliśmy ją „Kawjujwak”, Pasją porządku. Niewiele nas wtedy obchodziła, teraz zaś jeszcze mniej nas interesuje, odkąd stała się patronką niewolnictwa. Każdy oddany jej Dawca Imion jest wrogiem wszystkich orków.

Floranuus nosi w naszym języku imię „Prakarool”. Wiele orków ma słabość do niego samego, a zwłaszcza do jego głosicieli, którzy kierują się w życiu nadziejami i pragnieniami, nie bacząc na to, co stanie się jutro. Zdarza się jednak, że jego wyznawcy są naiwni jak elfy (właśnie, jak elfy, chłopcze) i trudno nam ich traktować poważnie. Prakarool występuje w wielu naszych legendach i podaniach, gdzie zwykle porzuca swą ognistą postać i przeobraża się w absurdalnie urodziwego orka – dowolnej płci.

Garlen to dla nas „Muvuul”. Musimy płodzić dużo dzieci, żeby przetrwać, nic więc dziwnego, że nasze kobiety szczególnie chętnie oddają jej cześć. Wiem o tym, bo w ciąży sama niejednokrotnie szeptem powtarzałam jej imię. Częściej i chętniej opowiadamy pewnie o Pasjach, które znasz jako Lochosta i Thystoniusa, lecz najbardziej ze wszystkich kochamy Muvuul. Wiele z nas stanęłoby do walki na śmierć i życie w obronie jej dobrego imienia.

Jaspre po orkowemu nazywa się „Greeb” i cieszy się szczególnym szacunkiem nie liczących wywodzących się z naszej rasy rolników – orki, które nie pracują na roli, rzadko myślą o Greebie; mniej też o nim opowiadamy, a jego obraz jest u nas praktycznie identyczny jak u *ujnortów*.

Lochost uważamy za swoją patronkę, nazywamy ją „Blorck” i składając najważniejsze przysięgi bierzemy zawsze na świadka. Szczególną czcią otaczają ją Wyzwoliciele, za to, że obudziła w sercu Hrak Gron pragnienie wolności, z którego zrodziła się ich dyscyplina. Właśnie związek z naszą legendarną bohaterką sprawia, że myślimy o tej Pasji jak o kobiecie, chociaż często występuje też pod postacią mężczyzny. Wyzwoliciele często współpracują z jej głosicielami, wydając walkę łowcom niewolników. Mamy takie powiedzenie: *turgma* najłatwiej poznać po tym, że wstydzi się oddawać cześć Blorck.

W naszych legendach Mynbruje – po naszymu „Mikbruug” – służył kiedyś tylko innym Dawcom Imion i za nic miał nasze potrzeby. Jednakże na krótko przed Wielkim Powstaniem Hrak Gron porozmawiała z nim i przekonała go, że zniewolenie orków było największą niesprawiedliwością w dziejach Barsawii. Mikbruug dał jej kilka darów, ale ostrzegł, że i ona sama, i ci, którzy pójdą w jej ślady i wybiorą tę samą dyscyplinę, stracą wszelkie talenty, jeśli zdarzy im się zapomnieć o ideałach sprawiedliwości. Po dziś dzień Wyzwoliciele obowiązuje ścisły kodeks honorowy, którego muszą przestrzegać, jeśli chcą pozostać adeptami. Większość z nas nadal uważa Mikbruuga za obojętną, odległą Pasję, która posługuje się niezyciowymi, niezrozumiałymi dla przeciętnego orka argumentami – lecz i tak oddajemy mu cześć.

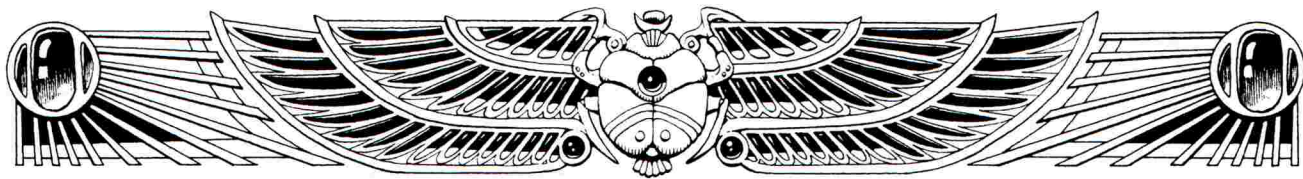
Imię kolejnej Szalonej Pasji, Raggoka, pochodzi z języka orków. Już zanim oszalał, Raggok słynął z krewkiego temperamentu i cieszył się szacunkiem wielu moich przodków. Wiele *turgma* wciąż oddaje mu cześć, błędnie biorąc jego okrucieństwo za odwagę, a mściwość – za poczucie sprawiedliwości. Słyszałam, jak obarczano Raggoka za sprowadzenie wielu orków na złą drogę; faktem jest, że pochlebcy, strażnicy więzienni i oprawcy często uznają go za swojego patrona.

Przeciętny *ujnort* zakłada, że największym szacunkiem darzymy „Tranko”, czyli po krasnoludzku Thystoniusa, do którego zwracamy się w czasie wojen i klęsk. Jest on w istocie wspaniałą Pasją, godną wielkiej czci, lecz bardziej dla nas obojętną niż Blorck. Tranko bardziej dba o ideał wojownika niż o słuszość sprawy, w której przyszło mu walczyć. Jest patronem najemników, którzy proszą go o opiekę i łut szczęścia przed bitwą, która zupełnie go nie obchodzi. Kiedy więc ork walczy w obronie własnej lub swojego ludu, prosi Blorck o wsparcie.

Upandal – w języku orków „Jrikjrikjrik” – podbija serca tych spośród nas, którzy zostają budowniczymi. Ostatnio jest ich oczywiście niewiele – dość już się w przeszłości nabudowaliśmy, nie dostając nic w zamian. Nasi panowie zmuszali nas do niewolniczej pracy, a choć użyczyliśmy siły własnych mięśni przy budowie kaerów, nie doczekaliśmy się podziękowania ani należnego szacunku.

Zanim Vestrial – czyli „Yelubo” – popadł w obłęd, był jedną z naszych najbardziej ukochanych Pasji. Dziś staramy się nie wymawiać głośno jego imienia, ale wielu *turgma* przynosi nam wstyd, nadal oddając mu cześć. Pewien krasnolud powiedział mi kiedyś, że wiele pogodnych opowieści, które snujemy dziś o Grenkaklanku i Prakaroolu, w przeszłości dotyczyło Yelubo. Może kiedy okradniemy go z legend, straci moc, a Grenkaklank i Prakarool zyskają możliwość obdarzania błogosławieństwami, które posiadał.





O ORKOWYCH ZWYCZAJACH

Słyszałam też innego mędrca – nie był bynajmniej taki śliczny, jak ty, mój chłopcze – który twierdził, że prawdę o ludzie poznaje się nie z jego uroczystych przemówień i wydumanej filozofii, lecz po sposobie tkania płaszczy i po rozrywkach, jakim się oddaje. Chcesz pewnie, żebym i o tym ci opowiedziała? Masz dość słuchania o wolności, niewoli i potrzebie walki z *ujnortami*, którzy pogardliwie nas traktują. Dobrze, elfie – zmienimy temat na przyjemniejszy. Ale kiedy będziesz pisał tę swoją książkę, pamiętaj: nic, co prawdziwe w odniesieniu do jednego orka, nie odnosi się do wszystkich, a jeśli coś takiego się trafi, to niedługo i tak się zmieni. Jestem już stara i nowe pokolenie odrzuca takie życie, jakim je znałam. I tak być powinno.

O SZTUCE WŚRÓD ORKÓW

Orki uwielbiają dobre przedstawienia. Lubią podziwiać tancerzy, trubadurów i gawędziarzy, którzy całe serce wkładają w swoje dzieło, a kiedy kończą, ociekają potem z wysiłku. Najbardziej lubimy historie miłosne. Prawdziwie znakomity gawędziarz może w jednej chwili przeistoczyć się w aroganckiego t'skranga, a zaraz potem w Wyzwolicieła o piorunującym spojrzeniu. Rzecz jasna staramy się nie rozdzielać różnych dziedzin sztuki, tak jak wy macie to w zwyczaju: nasi najlepsi artyści potrafią jednocześnie opowiadać, grać na instrumencie, żonglować i tańczyć.

Bo trzeba ci wiedzieć, chłopcze, że kochamy taniec. Jest przygrywką do najwspanialszej ze sztuk – sztuki miłosnej. Nasi muzycy używają tych samych lutni, rogów i bębnow, które nieraz widywałeś u elfów i krasnoludów, ale w ich rękach brzmią żywiej, chwytają za serce. Żaden elf nie potrafi grać tak, jak orkowy Trubadur – nawet na tym samym instrumencie.

Inne sztuki mało nas interesują. Malarstwo, rzeźba – to dla nas strata cennego czasu, bo nic z nich nie mamy. Obrazy dobre są tylko na tarczach, kiedy mogą przstraszyć wrogów. Walka jest piękna, dzieci są piękne... Jak można mówić o urodzie martwego posagu czy szklanego pucharu?

O ORKOWYM RZEMIOŚLE

Orki nie potrzebują ozdób i luksusu. Któż z nas żyje dość długo, by tracić czas na zdobienie drewnianego pucharu liśćmi winorośli czy siodła jakimiś zawijaszami?! Jeśli chcesz rozbawić orka, pokaż mu wysadzany klejnotami hełm i miecz. Będzie się śmiał tym głośniejsz, im łatwiej swoim prostym ostrzem zedrze ci z hełmu te świecidełka.

Ci młodszy, zwłaszcza Kawalerzyści, lubują się w błyskotkach – kupionych albo zrabowanych, ale nigdy zrobionych przez orki. Wydaje im się, iż w ten sposób podkreślają, że nadążają za zmianami w świecie czy coś w tym guście. Za moich czasów porządny ork wstydziłby się używać czegoś poza zwykłymi narzędziami i solidną bronią, które mają po prostu spełniać swoje zadanie i nic poza tym.

O MODZIE

Żaden strój nie zmienia się tak szybko, jak nasz. Jednego dnia w Kratas pojawia się jakaś nowinka, po roku moda ogarnia całą Barsawię, a przed następnymi żniwami wszyscy o niej zapominają. Ubiór dzieli nas na młodych i starych, na tak zwanych dzikusów i rzekomo cywilizowanych obywateli krainy.

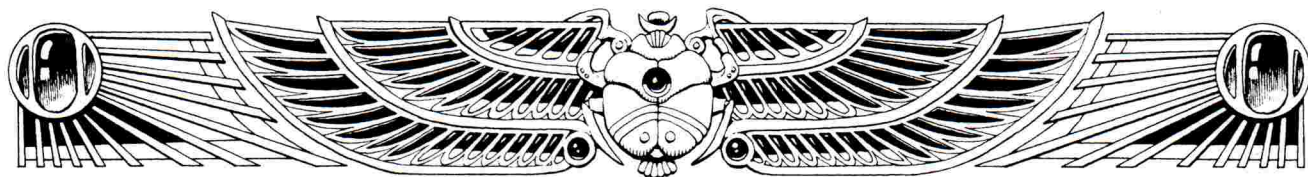
Orki należące do jednego oddziału starają się podobnie ubierać – wydaje im się, że jak wszystkie wyglądają tak samo, to bardziej przypominają prawdziwych żołnierzy. Ostatnio najwyżej cenią sobie mosiężne i miedziane błyskotki, naszywane na tuniki w skomplikowanych, stosownych do rangi wzorach. Z roku na rok noszą coraz więcej takich blaszek. W tym roku Jeźdźcy Teratha mają naramienniki nabijane ćwiekami i możesz mi wierzyć, chłopcze, że za rok ćwieki będą większe, a miedź zastąpią półszlachetne kamienie. Kawalerzyści muszą się coraz lepiej prezentować. Ha!

Nomadzi wolą „prymitywne” zwierzęce skóry i futra, farbowane na jaskrawe, gryzące się kolory. Cenią sobie też fragmenty zbroi i ubioru zdobyte podczas napadów, pod warunkiem, że są należycie zdefasonowane i przypadkiem do siebie nie pasują. W ogóle nomadzi mają więcej *quaalzu* w głowach od innych: ubierają się jak wioskowe przygłupy, a wydaje im się, że wszyscy powinni się ich bać. Najmłodszy ozdabiają tuniki i płaszcze kawałkami zwierzęcych kości. Starsi uważają dodatkowo, że brudne i poszarpane szmaty prezentują się lepiej od czystych i nowych, ale moda ta powoli zanika – ktoś wreszcie sobie uświadomił, że broń i ubranie, o które się dba, będą dłużej służyć.

Orki z miast przywdziewają zwykle stroje krasnoludzkie, skrojone tak, by pasowały do ich zgrabniejszych sylwetek. Szyje się je z materiału w barwne wzory – najlepiej kolorową nicią. Zauważyłam ostatnio, że młode orki tatuują sobie na twarzach namiastkę brody i wąsów, zarówno mężczyźni, jak i kobiety! Moim zdaniem to czysty idiotyzm, ale w końcu to ja jestem stara i głupia, prawda? Widziałam takie tatuaże nawet u paru kawalerzystów i nomadów.

Kręcisz głową, chłopcze. Nie rozumiesz? Chyba nikt nie rozumie orkowego gustu.



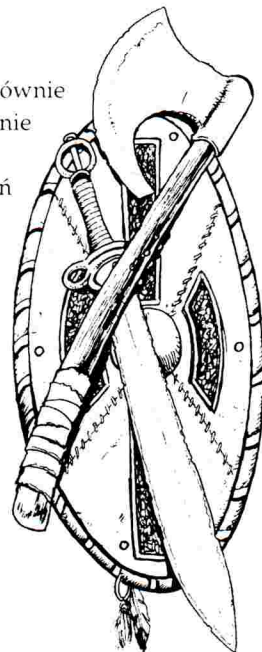


O BRONI

Nigdy nie widziałam broni, która by mi się nie podobała. Solidny miecz czy włócznia sprawia mi równie wielką przyjemność, co młody kochanek, a poza tym jest wierniejsza. Ork nie traci czasu na przebieranie w orężu – złapie, co będzie pod ręką, i ruszy w bój. Kawalerzyści bardziej od nomadów dbają o broń, bo większą estymą otaczają własny fach; nomadzi nie zwracają sobie głowy. Dla nich żadna broń nie jest dość dobra, bo zawsze przecież można gdzieś ukraść lepszą.

Ork zakłada najlepszą zbroję, na jaką go stać – jeśli nie może kupić od razu całości, będzie ją kompletował po kawałku. Jeśli tylko zdobędzie fragment pancerza w walce, natychmiast po swoim go oznacza – Kawalerzysta wbija weń ćwieki, wędrowny łupieżca obwiesza go kostkami zwierząt. Zastanawiasz się, czemu kupujemy najlepsze, na co nas stać? A co, masz nas za głupków? Możemy nie bać się śmierci, ale będziemy jej szukać jak ostatni durnie, zakładając do walki nic niewart pancerz. Gdzie gloria śmierci, jeśli giniesz, bo zbroja rozpadła ci się na grzbiecie?

Jedynie orki, które nie wydają złota na najlepszy możliwy pancerz, to Wyzwoliciele, ale im do walki wystarcza wystrzępiona tunika i siła własnego spojrzenia. Korzystając z talentów swojej dyscypliny, przywdziewają zbroję żelaznej woli i chlubią się tym, że wyglądają równie nędznie, jak niewolnicy, którym niosą wolność. Zdarza się, że zakładają normalny pancerz – ale tylko wtedy, gdy nie zakradają się do twierdzy wroga i nie udają niewolników.



O ORKOWEJ ARCHITEKTURZE

Orki zazwyczaj z przyjemnością zostawiają budowanie *ujnortom*. Trudno im się dziwić, skoro konstrukcja wspanialej wieży czy dworu może trwać dłużej niż życie orka! Uważamy, że lepiej spędzić ten czas rozkoszując się tysiącem różnych rzeczy, niż skupić się tylko na jednej. Orki zaciągają się do brygad budowlanych, jeśli pracodawca dobrze płaci (albo jeżeli zależy od tego jego życie, tak jak było z kaerami), ale w przeciwieństwie do was, *ujnortów*, wystarcza nam namiot albo i koc pod gołym niebem. Ba, nomadzi parszczą śmiechem, kiedy widzą, jak ork buduje szałas. W miastach orki mieszkają, gdzie chcą – i gdzie mogą. Spotykałam je wszędzie – i w szopach z tartacznych odpadków, i w przestronnych kupieckich pałacach.

O ZACHOWANIU SIĘ WŚRÓD ORKÓW

Chciałbyś wiedzieć, jak należy się zachować w towarzystwie innych orków? Proszę bardzo. Musisz poznać garść prostych reguł; zapisz je.

- Mów otwarcie to, co myślisz, bez wykrętów i owijania w bawełnę.
- Nie jedz jedną ręką, kiedy możesz jeść dwoma.
- Nigdy pierwszy nie przestawaj pić; po picu beknij donośnie.
- Nigdy nie budź śpiącego orka – chyba że jego życie jest w niebezpieczeństwie.
- Jeżeli powiesz orkowi, że śmierdzi, potraktuje to jak komplement. Nie oczekuj, że się umyje.
- Spluwaj na lewo, żeby okazać komuś szacunek, na prawo, żeby okazać pogardę.
- Nie zasłaniaj ust, kiedy kaszlesz – znaczyłoby to, że wstydzisz się swojego ciała.
- Kiedy przyjacielsko witasz się lub żegnasz z orkiem, obejmij go i ugryź w kark; on zrobi to samo. Uważaj jednak: jeśli ukąsisz go za lekko, będzie urażony, że jego skóra nie jest dość dobra dla twojej gęby; jeżeli zaś ugryziesz zbyt mocno, obrazi się, że chcesz mu zrobić krzywdę. Nigdy nie podawaj orkowi ręki ani nie podnoś otwartej dłoni; w ten sposób okazujesz mu pogardę, bo nie chciałeś przyswoić sobie jego pozdrowienia.
- Nigdy nie życz orkowi powodzenia – sugerujesz w ten sposób, że będzie mu potrzebne. Powiedz lepiej „Niech Hrak Gron cię prowadzi”. Oczywiście jeśli trafisz na *turgma*, imię Gron zawstydzi go, a wtedy on zapewne rzuci się na ciebie. Możesz go śmiało zabić.
- Nigdy nie przypominaj orkowi, że jego przodkowie byli niewolnikami – chyba że sam również żyłeś w niewoli i ork o tym wie.

Miedzy nami obowiązują jeszcze dwie podstawowe zasady: żadnych uraz i żadnych żalów. Jeśli nie podoba ci się to, co robię, powiedz mi to. Jeżeli uznam, że masz rację, zmienię swoje postępowanie; w przeciwnym wypadku nic nie zrobię. Obojętne jak będzie, żadne z nas nie musi przeproszać, jasne? Nie przeproszasz, że o tym wspomniałeś, a ja nie przeproszam za to, co zrobiłam. Życie jest zbyt krótkie, żeby odczuwać żal. Zrobisz coś źle – napraw błąd, zamiast biadolić, jak ci przykro.



Orki



Orki - ilustracje: Tony Szczudło

KAWALERZYSTA ŻELAZNY KIEŁ SZARŻUJE NA WĘGÓW.



Złamany miecz
Takkana Zabójcy.
Takkan zgładził nim
Horra z Algothry.



Zarass
Lodomyślna,
córka
Teratha
Zamysłonego,
wodza
Jeźdźców
Teratha.



Orkowi rzemieślnicy często wykorzystują w swych dziełach szczątki poległych wierzchowców.



Puchar Przysięg, którym spełnia się toasty na cześć rozejmu między zwaśnionymi plemionami.

Charok Czerwonoreki, wódz Złamanych Kłów.

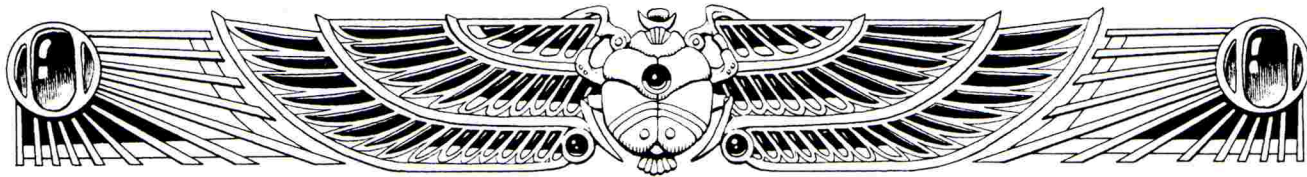




Kupiec imieniem Sudlow na własnej skórze przekonuje się,
co znaczy rozwścieczyć orka.



Ceremonialny róg
wojenny z dawnego
orkowego królestwa
Kara Fahd.



Tak samo nie ma sensu hołubić w sercu urazy. Wkurzę się przez ciebie, wpadnę w *galad* – rozstrzygamy rzecz na miejscu. Nie możemy się dogadać – walczymy do pierwszej krwi i pozwalamy, żeby oręż zdecydował za nas. Po rozwiązaniu problemu natychmiast o nim zapominamy, a jeśli jest to sprawa zbyt poważna, żeby ją zapomnieć, jedno z nas zabija drugie i życie toczy się dalej. Nic prostszego.

O MIŁOŚCI, MAŁŻEŃSTWIE I RODZINIE

Mamy takie przysłowie, które mówi, że najjaśniejszy ogień płonie najkrócej. Orki tak właśnie kochają: krótko, lecz namiętnie. Wielokrotnie zmieniamy partnerów. Kiedy mężczyzna i kobieta kochają się, biorą ślub i wspólnie wypełniają obowiązki rodzinne. W przeciwieństwie do was nie potrzebujemy specjalnej ceremonii, która przypieczętowałaby ten fakt, chociaż często urządzamy przy tej okazji wystawne uczyty.

Obowiązki małżonków są proste. Przede wszystkim żadne z nich nie może ryzykować własnym życiem bez zgody drugiego. Po drugie – muszą się dzielić wszystkimi pieniędzmi i łupami, jakie zdarzy im się zdobyć. Po trzecie – ork po ślubie musi uznać poprzednie dzieci partnera za własne i odpowiednio je traktować. Te więzy nie zanikają, kiedy któreś z małżonków postanawia zmienić partnera; ja na przykład nadal utrzymuję kontakty z dziećmi moich mężów, zrodzonymi z innych kobiet. Większość orków ma co najmniej szóstkę dzieci, toteż związki rodzinne tworzą rozległą pajęczynę i pozwalają budować trwałe więzi. Dziecko mojego partnera, które miało inną matkę, nazywam „lelkrargiem”, sama zaś jestem dla niego „dramar”. W zamian za jego szacunek i posłuszeństwo powinnam w potrzebie je wspomóc, chociażby dobrą radą. Każdy lelkrarg ma więcej niż jedno dramar, toteż wychowanie lelkrarga pozwala mi nawiązać ścisły kontakt z innymi dorosłymi członkami społeczności.

O MĘŻCZYZNACH I KOBIETACH

My, orki, wiemy, że kobiety są lepsze od mężczyzn. Hrak Gron była kobietą, a jest największym bohaterem mojego ludu. Potrafimy robić to samo, co mężczyźni – polujemy, napadamy, walczymy, budujemy, śpiewamy, kradniemy, jemy, pijemy i targujemy się – a poza tym rodzimy dzieci. Jesteśmy jednak dość sprytnie, żeby nie dawać mężczyznom zaudać naszej wyższości; pozwalamy im na przykład współuczestniczyć w podejmowaniu ważkich decyzji. Poza tym w półrocznym okresie ciąży mają wolną rękę, podczas gdy troszczymy się głównie o zdrowie przyszłego potomka. Prawdziwy ork może tylko wybuchnąć śmiechem, kiedy usłyszy o podziale obowiązków wedle płci. Siła oręża lub umysłu znacznie lepiej potwierdzają zdolności przywódcze niż płeć, z którą się rodzimy.

O POGLĄDACH ORKÓW NA INNE RASY

Wiem, co wy, *ujnorty*, o nas sądzicie: macie nas za dzikusów, morderców, złodziei i idiotów – nawet nie próbuj temu zaprzeczać. Dziwisz się, chłopcze, że my tak samo myślimy o was? Naprawdę? Na szczęście w przeciwieństwie do was nie dajemy się zaślepić uprzedzeniom. Każdy *ujnort* ma swoje dobre strony, chociaż na co dzień skrywa je przed orkami.

Trzeba na przykład przyznać, że krasnoludy nie uciekają się do kwiecistych łgarstw i lisich wymówek. Mówią to, co myślą – no, przynajmniej czasami. Ale z drugiej strony udają, że kochają wolność i sprawiedliwość, podczas gdy przez wieki trzymali nas jako niewolników. Poza tym pragną władzy nad całą Barsawią. Jesteśmy dla nich pionkami w grze, pokornymi, posłusznymi pionkami, które odsunie się w kąt, gdy przestaną być potrzebne. Ich wymarzone cesarstwo z pewnością byłoby lepsze od therańskiego jarzma – ale najlepiej czulibyśmy się bez żadnego cesarza.

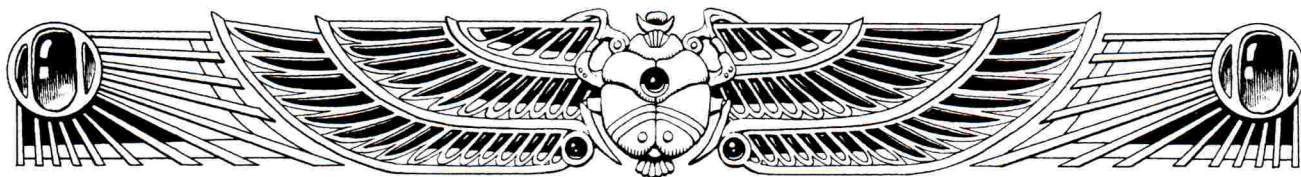
Z kolei elfom nie można za grosz zaufać; są tak fałszywe, że nawet ich własne serca ich okłamują. Elfy nigdy nie wiedzą, co naprawdę czują, a nawet jakby wiedziały, i tak by tego nie zdradziły. Krzywią się, widząc naszą uczciwość i rzekomą brzydotę, wolą bowiem żyć w świecie pustego piękna i potajemnych intryg. Chociaż im również należy oddać sprawiedliwość – w przeciwieństwie do krasnoludów nie marzy im się władza nad wszystkimi, a niektóre są całkiem przystojne – tak jak ty, śliczny chłopczyku!

Ludzie wprawiają nas – i nie tylko nas – w zakłopotanie. Nie wiemy, co o nich myśleć. Człowiek wśród orków staje się czasem lepszym orkiem od nich samych, ale wystarczy wysłać

ZNIEWOLENIE ORKÓW
JEST DLA NAS POWO-
DEM WIECZNEGO
WSTYDU, ALE CZY
KRASNOLUDOM NIE
MOŻNA BY WYBACZYĆ
POPEŁNIONYCH
W PRZESZŁOŚCI BŁĘ-
DÓW? TAK JAK WYBA-
CZA SIĘ INNYM DAW-
COM IMION. JEŚLI ZAŚ
CHODZI O TRAKTOWA-
NIE ORKÓW JAK PION-
KI CZY TEŻ PLANY ZA-
GARNIĘCIA BARSAWII –
JEST TO CZYSTY NON-
SENS. SPRAWIEDLIWA
„WŁADZA” JEST NAM
POTRZEBNA TYLKO PO
TO, BY DAWCY IMION
MOGLI ŻYĆ OBOK SIE-
BIE W ZGODZIE.

– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW





go między elfy, a zacznie patrzeć na swych dawnych kompanów jak na coś gorszego od końskich odchodów. Wpuść go między krasnoludy, a zaraz zacznie ci narzucać swoją wolę. Ludzie są jak płatki śniegu – nie znajdziesz dwóch identycznych, a kiedy cisnąć je w ogień, topią się w mgnieniu oka. Ojej, to tylko żart, chłopczyku! Najważniejsze to mieć na nich oko i z wczasu odgadywać, co knują. Trzeba się mieć na baczności, bo człowiek gotowy jest do każdej zmiany, która może mu przynieść ostateczne zwycięstwo. Przyznaję jednak, że ludzie są sprytni, a my, orki, możemy ich za to tylko podziwiać.

Obsydianie są dziwni i powolni. Mimo że żyją o wiele, wiele dłużej od nas, jest nam ich żal, bo nigdy nie czerpią z życia takiej radości, jak my. Najlepsze w nich jest to, że można im zaufać; jak się obsydianina raz pozna, można mieć pewność, że się nie zmieni. Mamy takie powiedzenie, które dobrze określa obsydian: „Skale można zaufać, ale to żadna przyjemność iść się z nią napić”.

Wszystko najgorsze, co zdarzyło ci się słyszeć o orkach, odnosi się do trolli – to okrutni mordercy bez krzty honoru, prawdziwe potwory w skórze Dawców Imion. Słyszałeś kiedyś o trollu, który nie byłby głupi, nieokrzesany i bardziej zjadliwy od piwa warzonego na węzowym jadzcie? No właśnie; tak mi się też wydawało. To one powinny żyć w niewoli, nie my, ale wy, wymoczkowate pięknoduchy, baliście się z nimi walczyć, więc woleliście zgnoić orki.

Dobrze już, dobrze, elfie... Skoro tak nalegasz, przyznaję, że spotkałam paru trolli, którzy przezwyciężyli swą dziką naturę i zostali dzielnymi, honorowymi wojownikami. Mało ich jednak było. Moim zdaniem większość trolli zasługuje na to, żeby utopić je w dole ze smołą.

T'skrangi są zabawne, ale i nieodpowiedzialne. Walczyłam u boku t'skrangów, które wystawiały życie na szwank tylko po to, żeby dobrze wyglądać w boju. Dobrze wyglądać! Słyszał kto kiedy o podobnym idiotyzmie? Wołać martwić się o styl, niż po prostu przereżynać się przez szeregi wroga. Jeśli uda ci się zabić nieprzyjaciela, to kogo właściwie obchodzi, jak to zrobiłeś? Faktem jest, że t'skrangi mają serce na swoim miejscu, nawet jeśli mniej wiedzą o orkach niż nie-mowlę o otaczającym je świecie. Szkoda tylko, że nie można im zaufać, iż postąpią rozsądnie, kiedy mają do wyboru jakieś wariackie wyjście. Podobno te z nich, które nie wyściubiają nosa z ojczystych wiosek, są całkiem sensowne; nie wiem, ja spotykałam tylko awanturników i wędrowców, którzy mieli zwyczajnie świra. No i byli zabawni; parę razy omal nie pękłam ze śmiechu patrząc, jak walczą.

Wietrzniki w mgnieniu oka potrafią doprowadzić orka do szału. Myślą, że wszystko, co mówią, jest zabawne – nawet jeśli ich słowa ci ranią – i nie potrafią zamknąć jadaczek. Poza tym krążą wokół ciebie jak gzy, szczególnie kiedy zależy ci na tym, żeby cię uważnie wysłuchały. Nie potrafią się uspokoić i pomyśleć nad planem, a kiedy próbuje się do nich rozsądnie przemówić, płaczą, wariują albo zwyczajnie odlatują w cholerę. Za to kochają wolność niemal równie mocno, jak my. Idą zawsze za głosem serca i potrafią wycisnąć życie jak cytrynę, w sposób, o jakim ludzie czy krasnoludy mogą tylko pomarzyć. Podziwiam je za to, chociaż łatwo wpadam przy nich w *gahad*.

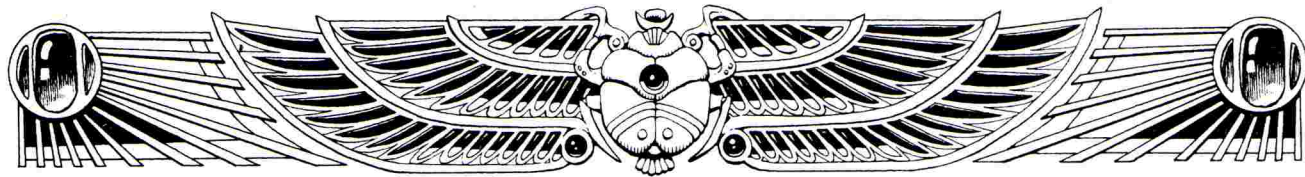
O JADLE I NAPOJACH, KTÓRE ORKI CENIĄ NADE WSZYSTKO

Orki uwielbiają solidne jadalno, które czuje się na żołądku. Kiedy jem, chcę poczuć, że coś zjadłam; jeżeli nie możesz mięsa obsmażyć w solidnej panierce, nie stawiaj mi go na stole, a jeśli chcesz, żebym miała o tobie jak najgorsze mniemanie jako o gospodarzu, podaj mi samo zielsko. Lubimy wszystkie rodzaje mięs – nic nie ma równie bogatego aromatu, przesyconego śladem ożywej krwi. Po co miałabym jeść coś, co nie ma smaku życia? Robię to tylko wtedy, gdy nie mam wyboru.

Poza mięsem, które wręcz uwielbiamy, jemy dużo *quaalzu* – cudownej fasoli, którą *ujnorty* uważają za dobrą dla bydła. Powinniście żałować, że wasze kubeczki smakowe nie potrafią znieść palącego smaku *quaalzu* w gęstym sosie – nie ma nic lepszego na świecie, elfie śliczny! No, może poza wysmażonym, ociekającym tłuszczem kawałkiem mięsa albo solidną butelką *hurlgu*. Widzę, że krzywisz się na sam dźwięk tej nazwy. A podobałoby ci się, jakbym splunęła na widok pachnącego wina, które tak uwielbiacie? *Hurlg* to prawdziwy orkowy napój, z ziarna i zwierzęcego tłuszczu. Długie tygodnie fermentuje w kadziach, aż od zapachu nos ci wykręca – ale to właśnie po tym poznaje się dobry *hurlg*. Dobrze wiem, dlaczego inni Dawcy Imion go nie lubią – bo nie potraficie dotrzymać nam kroku w picciu. Jeden kieliszek ścina elfa z nóg, chłopcze!

A skoro mowa o picciu – w głowie mi się kręci. Stara jestem i nie mogę już pić tyle, co kiedyś. Odprowadź mnie do domu, chłopcze. Tylko doładź miecza. Widzisz tych mięśniaków przy stole naprzeciwko? Cały wieczór pokazywałam im *buunda* i głowę dam sobie uciąć, że wyjdą za nami. Zajmij się chudym; ja wezmę tych dwóch większych i trolla z pałką. Porządna bójka to świetny wstęp do amorów, nie uważasz?





O NIEZWYKŁYM ŻYCIU TROLLI

Rozdział poświęcony trollom zaczerpnięto z nie dokończonej pracy Vraymy Młota Świtu, opublikowanej w roku 1499 TH. Vrayma jest światowej sławy trollowym mędrcem, tacy zaś rzadko się trafiają. Trolle w ogóle nie przejawiają szacunku dla słowa pisanego, jako tworu pozbawionego życia (a zatem i prawdy), i wolą własną, bogatą tradycję ustną. Kiedy zaś przyjrzeć się trollom-uczonym (w takim sensie, jak my w Throalu rozumiemy powołanie uczonego), okazuje się, że większość z nich daje się ponieść romantycznej naturze i woli zajmować się innymi Dawcami Imion. Vrayma jest jednym z nielicznych, którzy piszą o trollach...

Biorąc zaś pod uwagę, że większość Dawców Imion postrzega trolle wyłącznie jako twardogłowych rozrabiaków, uznaliśmy, że tylko ktoś z ich rasy może im oddać sprawiedliwość.

— Thom Edrull, archiwista i skryba Wielkiej Biblioteki w Throalu



Nazywam się Vrayma Młot Świtu i pochodzę z klanu Osmalonych Pazurów, z zawodu zaś jestem gawędziarzem i uczoneym. Dawno temu porzuciłem dom rodzinny położony na stokach leżącego wśród Lśniących Szczytów Mar'aku i zostałem Trubadurem. Interesowały mnie pieśni i opowieści o wszystkich zamieszkujących Barsawię Dawcach Imion. Podróżując po świecie, spotkałem wiele niezwykłych, cudownych istot, a jednak największe wrażenie zawsze robili na mnie moi powszechnie niezrozumiani pobratymcy.

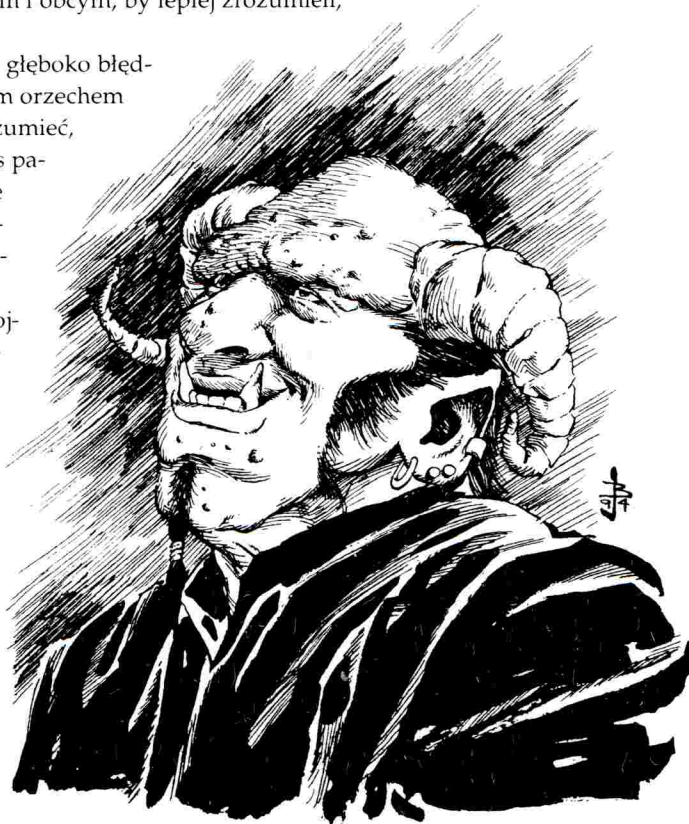
Prawie wszędzie, gdzie trafilem, na własnej skórze doświadczałem tego niezrozumienia. Na każdego obcego, który okazał mi życzliwość i dzielił się ze mną wszystkim, co miał, przypadał jeden taki, który się mnie bał albo naśmiewał się ze mnie za moimi plecami. Przekonałem się – i bardzo mnie to zasmuciło – że wielu Dawców Imion opacznie bierze nas, trolle, za nieokrzesanych, porywczych dzikusów, durniów i tchórzy. Nawet ci, którzy z biegiem czasu poznawali mnie lepiej bądź mieli wśród trolli przyjaciół, uważali mnie i ich za „innych” od reszty przedstawicieli naszej rasy. Postanowiłem więc zadedykować to dzieło wszystkim moim przyjaciołom, wrogom i obcym, by lepiej zrozumieli, co nami kieruje.

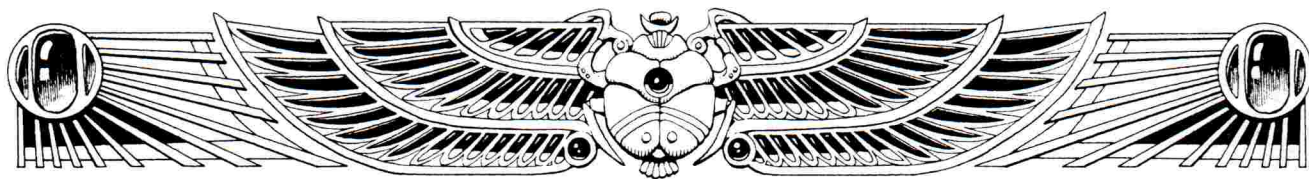
Wiele poglądów dotyczących trolli jest zarazem słusznych i głęboko błędnych, co pewnie dla niektórych czytelników okaże się twardym orzechem do zgryzienia. Jeśli jednak macie w ogóle mieć szansę nas zrozumieć, powinniście wiedzieć, że nie ma chyba zdania, które by do nas pasowało, a przy tym wolne było od fałszu; podobnie nie istnieje chyba kłamstwo o trollach, które nie zawierałoby ziarna prawdy. Nie ukrywamy, że nasza natura jest pełna sprzeczności; sami siebie nazywamy „trua'a'ul”, które to słowo nie daje się przełożyć na inne języki, ale w przybliżeniu oznacza „lud dwójga” lub „podwójny lud”. Świadomość owej dwoistości i umiejętność radowania się nią stanowi o byciu trollem – jedną z najciekawszych istot w Barsawii.

SKÓW KILKA O UOGÓLNIENIACH

Zanim przejdę do meritum sprawy, muszę wyjaśnić kwestię uogólnień. Twierdzenie, jakoby istniały stwierdzenia, odnoszące się do wszystkich bez wyjątków przedstawicieli jakiegokolwiek rasy, jest z natury głupie, a czasem wręcz niebezpieczne, o czym mówi ta oto historia.

Pewien mój znajomy kupiec, człowiek o niezbyt chlubnej przeszłości, ale mający prawdziwy dryg do handlu, postanowił poznać innych Dawców Imion, by tym łatwiej pozbawiać ich wolnej gotówki. Nawiasem mówiąc, spotkaliśmy się





w Wielkiej Bibliotece, gdzie próbował przekonać mnie, żebym za dwanaście sztuk srebra sprzedał mu dotyczący t'skran-gów traktat Jerriva Forrima; odmówiłem mu, rzecz jasna.

Spotkałem go parę miesięcy później, w gospodzie w Wielkim Targu, gdzie opijał właśnie zakończenie kary jednodniowego aresztu. Co się stało? Otóż, wędrując brzegiem Wężowej Rzeki, napotkał grupę ciężko opancerzonych i uzbrojonych po zęby orków na grzmotorożcach. Z jednego z przechowywanych w Wielkiej Bibliotece zwojów dowiedział się, że włączający się w bandach orkowi nomadzi (a za takich właśnie wziął spotkanych przypadkowo podróżnych) nade wszystko cenią sobie w przeciwnikach męstwo i śmiałość, toteż jeżeli przekonująco odegra się wobec nich rolę nieustraszonego twardziela, mogą dać podróżnemu święty spokój. Mój znajomy kupiec postanowił tak właśnie uczynić i wyjechał z kryjówki wprost na drogę. Szarpnął wodze, ustawił konia w poprzek traktu, dobył miecza i wykrzywiwszy pogardliwie usta, popatrzył dumnie po orkach.

– Nazywam się Menach'me – powiedział. – To moja droga. Jeśli zapłacicie myto, pozwolę wam nią przejechać; w przeciwnym razie przygotujcie się na śmierć!

Menach'me był sam, orków zaś jechało dziesięciu – a każdy chłop na schwał – nie da się więc zaprzeczyć, że istotnie odważna była to próba. Niestety, przyniosła efekt wprost przeciwny do zamierzonego. Dowódca orków, barczysty młodzian o twarzy poznaczonej licznymi bliznami, zmarszczył brwi i rzekł:

– Nie interesuje mnie, co masz do powiedzenia, panie. – Głos miał łagodny i wysławiał się z elegancją, jakiej nie powstydziliby się herold z dawnego Elfiego Dworu. – Postępujesz wbrew prawu, blokując drogę i żądając opłaty za przejazd. Ustąpisz zatem, czy też mamy cię aresztować?

Menach'me zdębiał i na chwilę odebrało mu mowę. Jeźdźcy Teratha (oni to bowiem byli, chociaż Menach'me jeszcze tego nie wiedział) uznali jego milczenie za zapowiedź oporu, sięgnęli po broń i otoczyli kupca. Odebrali mu miecz, ściągali go z konia, zawiązali mu ręce i nogi, po czym przerzucili go przez siodło do wódcy i ruszyli w drogę do Throalu (dokąd i tak się udawali), by postawić go przed sądem. Dowódcą oddziału był nie kto inny, jak sam Earał Krwawy Cios, syn Teratha, wierny sprzymierzeniec krasnoludzkiego królestwa. Menach'me dowiedział się o tym podczas długiej wędrówki do Throalu. Earał chętnie i ze swadą opowiadał mu o tym, jak różnorodne bywają zamieszkuje Barsawie orki; odpowiedzi mojego przyjaciela ograniczały się z konieczności do stęknięć i chrząknięć, skoro twarz miał cały czas wtuloną w futro orkowego wierzchowca. Wydaje mi się za to, że doskonale oswoił się z wonią sierści spocznego grzmotorożca.

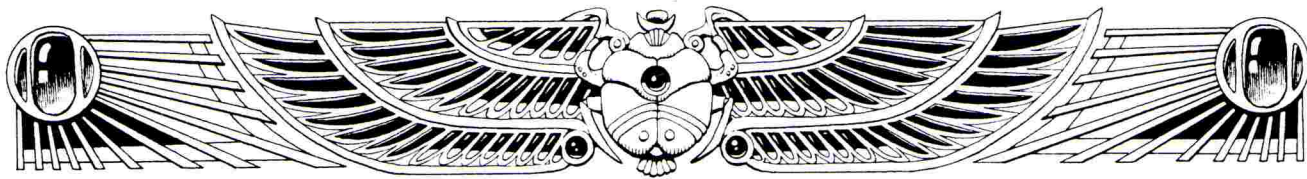


Ta opowiadka dotyczy wprowadzie orków, lecz płynący z niej morał można swobodnie odnieść i do trolli. Skoro postanowiłem napisać traktat o *wszystkich* trollach, musiałem w pewien sposób uogólnić opis ich obyczajów i zachowania, nawet jeżeli miałbym się przez to narazić na gniew moich krewniaków. Trzeba więc pamiętać, że fakty, które podaje, dotyczą pewnych osobników, klanów i przymierz – ale w wypadku innych mogą być zupełnie nieprawdziwe. Na przykład forma powitania, ogólnie przyjęta i uważana za szczyt uprzejmości w jednym klanie, dwie doliny dalej może się okazać śmiertelną zniewagą. Dołożyłem wszelkich starań, by opisać zwyczaje i wierzenia najbardziej wśród trolli rozpowszechnione, jak również wskazałem te z nich, które najbardziej się różnią w zależności od klanu bądź wioski. Naklaniam jednak czytelników, by nie dali sobie głowy uciąć za absolutną słuszność zawartych w tej pracy twierdzeń.

O DWOISTEJ NATURZE TROLLI

Obserwatorzy i przybysze często mają okazję obserwować, jaktrolle w jednej chwili przechodzą od agresji do spokojnej kontemplacji, od wściekłości do radości. Połączenie gwałtowności ze spokojem, złości z wesołością wynika z ideałów, które troll ceni w życiu najwyżej. W waszym zwykłym języku, throalskim, nazywa się je „honorem” i „duchowością”; dla krasnoluda nasze ideały stają się więc dwoma prostymi słowami, które łatwo się wymawia i których znaczenie łatwo pojąć. Tymczasem honor i duchowość są dla trolli czymś o wiele bardziej złożonym. Podobnie jak i inne aspekty naszego życia, także te dwa ideały trudno jest w pełni opisać w języku innych Dawców Imion. Spróbuję jednak dokonać tej sztuki, byście mieli szansę lepiej nas zrozumieć.





O WIELOZNACZNOŚCI SŁOWA „HONOR”

Wielu Barsawian przyznaje, że trolle kierują się w swych poczynaniach honorem, rzadko jednak rozumiecie, co tak naprawdę honor dla nas znaczy. Kłopot w tym, że żądać od jednego z nas wyjaśnień w tej kwestii, to jakby chcieć, żeby ptak wytłumaczył nam, co to znaczy być ptakiem, ale, paradoksalnie, nie ma nikogo innego, kto tak jak troll mógłby przybliżyć wam tę kwestię – nikt jej bowiem tak jak troll nie rozumie.

To, co nazywamy „honorem”, w istocie obejmuje dwa pojęcia – honor i dumę; poczucie godności łączy się w nim ze świadomością własnej wartości. Honor określa nasz byt i nasze czyny; bez niego nie znalibyśmy sami siebie i nie mielibyśmy nic do ofiarowania światu. Bylibyśmy bezużyteczni, bezimienni i na dobrą sprawę moglibyśmy od razu umrzeć. Nasza koncepcja honoru nie wyraża się w trollowym języku jednym słowem, lecz trzema: *katorr*, *kat’ral* i *katera*, których znaczenia zarazem splatają się i są rozłączne.

Katorr najlepiej byloby tłumaczyć jako „honor osobisty”, dumę z faktu, że jest się trollem, *kat’ral* odnosi się bardziej do honoru klanu, *katera* zaś to honor trolli jako rasy. Te trzy pojęcia splatają się niczym włókna jednego sznura, niemal stapiają się w jedno... a jednak wciąż można je rozróżnić. Właśnie złożoność związków *katorr*, *kat’ral* i *katera* stanowi istotę życia trolla.

Z tego też powodu uchybienie lub obraza, godzące w jedną z dziedzin honoru, może dodatkowo zahaczyć o inną i zależnie od okoliczności obelga natury osobistej uwłacza czasem nie tylko *katorr*, lecz także *kat’ral* i/lub *katera* trolla.

Troll obrażający swojego pobratymca uraża jego *katorr*, honor osobisty. Jeżeli pochodzi z innego klanu, cierpi również *kat’ral* obrażonego, a dopiero gdy obelga wyjdzie od przedstawiciela innej rasy, mamy do czynienia z urażeniem *katera*. Jeśli wówczas ten, którego obraził inny troll, oczyści się z hańby, przyniesie zaszczyt sobie i swemu klanowi; jeżeli zaś dokona tego w wyjątkowo wspaniałym stylu, zyska na tym także *katera*.

Przenikanie się trzech „aspektów” honoru wyjaśnia wiele sytuacji, w których trolle zachowują się w sposób z pozoru nieprzewidywalny i bez uzasadnienia gwałtowny. Ktoś, kto nie rozumie, że nawet przypadkowa obraza osobista pociąga za sobą znieważenie całej trollowej rasy, zawsze uzna naszą reakcję za przesadną: wyrządza nam drobną – wedle swego mniemania – krzywdę, my zaś zachowujemy się tak, jakbyśmy chcieli pomścić wszystkie przeszłe i przyszłe pokolenia trolli. Trudno się więc dziwić, że wśród Dawców Imion powszechna jest opinia, iż nie potrafimy panować nad swoim gniewem. Dla nas jednak różnica między poszczególnymi elementami honoru jest równie oczywista, jak między ziemią i niebem i z trudem przekonujemy się do myśli, że nasi bracia, Dawcy Imion, widzą tę kwestię inaczej. Co więcej, niektóre trolle sądzą, że sama niezdolność – bądź niechęć – do przyjęcia naszego punktu widzenia jest ukrytą, wymierzoną w nas obelgą. Ja wiem, że jest inaczej i składam to na karb waszej ignorancji, nie zaś złej woli. Jest jeszcze trochę podobnie myślących trolli, ale wszystkich przyjaciół z innych ras uprzedzam, żeby nie wnikały z nadto w problematykę naszego rasowego honoru, bowiem nawet niewinne pytanie może się dla kogoś okazać niewybaczalnym uchybieniem wobec *katera*.

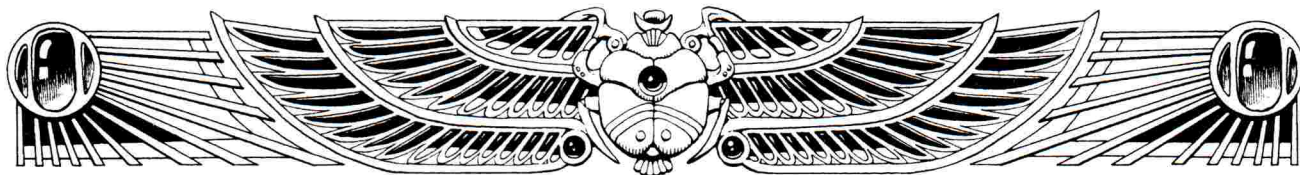
Wieloznaczność pojęcia honoru ukształtowała nasz sposób współżycia zarówno z innymi trollami, jak i z Dawcami Imion w ogóle. Więcej informacji na ten temat znajdzie czytelnik w rozdziale „Trollowe społeczeństwo”.

O DUCHOWOŚCI TROLLI

Podobnie jak „honor”, także i „duchowość” jest zaledwie najmniej niedokładnym określeniem trollowego ideału, którego nie sposób precyzyjnie oddać w innym języku. Słowo, którego używamy, brzmi „*jar’arak*” i łączy w sobie idee religijne, artystyczne i filozoficzne, ale zarazem jest czymś więcej, niż tylko prostą sumą składników. *Jar’arak* to trollowy sposób widzenia świata, postrzegania go nie tylko oczyma, lecz także umysłem, sercem i duszą.

Jar’arak pozostaje w zgodzie z naturą trolli i jak wszystko, co jej dotyczy, także jest swoistym paradoksem. Ma bowiem implikacje dwojakiej natury: z jednej strony wymusza gorączkową, nieustającą aktywność i uparte dążenie do zaznania pełni życia, z drugiej zaś – uspokaja, daje zadowolenie i odprężenie. Dzięki *jar’arak* trolle mają poczucie jedności z otaczającym





wiele rozmawiałem
o pojęciu jar'arak
z moimi trollowy-
mi przyjaciółmi.
Ale obawiam się, że
nigdy w pełni go
nie zrozumieć.
– Thom Edrull

je światem. Jar'arak nie jest jednak stanem kontemplacyjnego uśpienia, który inni Dawcy Imion często rozumieją jako jedność z naturą. Może się przejawiać bezruchem i zamyśleniem, ale równie dobrze – pędem i walką. Troll, który znienacka zachwyca się pięknym zachodem słońca, czuje jar'arak równie silnie, jak jego brat, który z radosnym rykiem rzuca się w bój. Jeden poprzez bezruch, drugi zaś poprzez swe działanie – obaj są zespoleni z całym wszechświatem. Troll, przeżywający jar'arak w spokoju, rozumie związki między wszystkimi składnikami natury, odczuwa głęboką radość istnienia – mówimy o nim, że „słyszysz śpiew kamieni”. Inny, który daje się porwać jar'arak w ogniu walki, również odczuwa radość i jednoczy się w duchu, tyle że nie z otaczającą go przyrodą, lecz z własnym ciałem, bronią i przeciwnikiem.

W pogoni za spokojną odmianą tego doświadczenia wielu z nas poszukuje towarzystwa obsydian i się z nimi zaprzyjaźnia. Opanowanie obsydian wpływa na nas kojąco i budzi nasz szczerzy podziw, uważamy bowiem, że kamienni ludzie w pełni posiadli umiejętność łagodnego przeżywania jar'arak i wypełniają nim każdą chwilę swego istnienia. Jeśli będziemy się od nich uczyć, również osiągniemy ten stan.

Trolle i Pasje

Większość górskich trolli – a także część tych, które zamieszkują niziny – największą cześć oddaje Thystoniusowi, jednakże nawet najwierniejsi jego głosiciele uznają i czczą inne Pasje. Jaspree niemal dorównuje Thystoniusowi popularnością, ze względu mu przypisywane na umiłowanie natury i troskę o wszystko, co żywe. Poza tym trolle miłują Floranuusa – Pasję wesołości i zwycięstwa, Lochosta – patrona wolności i buntu oraz Garlen – opiekunkę ogniska domowego. Doszły mnie słuchy, jakoby pewne górskie klany trolli oddawały również cześć szalonemu Raggokowi – który jest dla nich szczególnie patronem zemsty – ale nie dysponuję żadnymi dowodami na poparcie tej tezy. Nie da się jednak

pojęcie prywatności
u trolli zostanie
szerzej omówione
w dalszej części tej
pracy.
– Thom Edrull

ukryć, że większość trolli, które znam (a znam ich niemało) uznałaby wielbienie Raggoka za rzecz nie do przyjęcia.

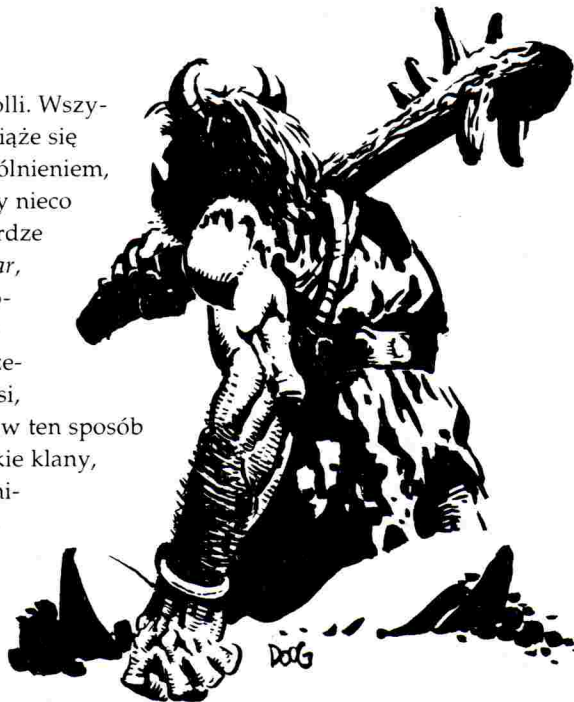
Wszystkim zainteresowanym bliższym poznaniem wierzeń poszczególnych przedstawicieli mojej rasy zalecam dalece posuniętą ostrożność. Oddawanie czci Pasjom jest sprawą bardzo osobistą, toteż pytać o nie wprost byłoby niewybaczalnym naruszeniem prywatności. Z podobnych względów swobodne ujawnianie własnych przekonań jest traktowane jak zamach na prywatność słuchacza.

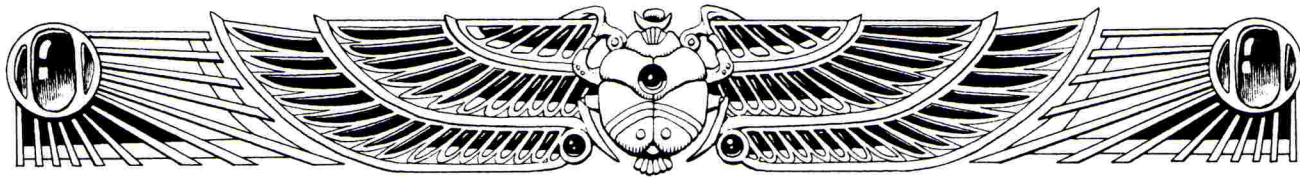
SPOŁECZNOŚĆ TROLLOWA

Trudno jest jednym zdaniem podsumować istotę społeczeństwa trolli. Wszystkie są lojalne wobec własnej rodziny i klanu, których honor ściśle wiąże się z honorem osobistym każdego trolla. Jednakże poza tym jednym uogólnieniem, które stosuje się do moich rodaków, różne klany i wsie zawsze wiodły nieco odmienny żywot, a wieki Pogromu pogłębiły jeszcze te różnice. Twierdze górskich trolli z Lśniących Szczytów, nazywane w naszym języku ga'ar, były zwykle mniejsze od przeciętnych kaerów. Groźba najazdu Horro-

słyszałem o wielu
ga'ar, do których
przyjmowano także
no'a'g'ral, czyli in-
nych dawców imion,
którzy niejako
z własnej woli sta-
wali się trollami.
Zawsze jednak trolle
stanowiły w for-
tecach większość.
– Chag Skat

rów sprawiła, że wiele klanów dostrzegło korzyści płynące ze zjednoczenia i utworzenia przymierza (altrua'agoral); najzacieklejsi, odwieczni wrogowie zrozumieli, że tylko w ten sposób staną się silniejsi. Zdarzały się jednak i takie klany, które nie potrafiły zapomnieć dawnych animozji – nawet kiedy chodziło o przetrwanie. Dlatego też rzadko zdarzało się, żeby połączyły się więcej niż trzy klany – ga'ar stawiało się więc domem dla najwyższej trzech grup, a często po prostu dla jednego tylko szczepu.





Większość trolli nie dożywa sześćdziesiątki; właściwie tylko orki żyją krócej od nas. Dlatego też szybko mamy dzieci – w wieku piętnastu lat zwykle jesteśmy już rodzicami, piętnaście lat później – dziadkami. Pogrom trwał dla nas znacznie więcej pokoleń niż dla ludzi, krasnoludów czy t'skrangów. Krótki żywot przyczynił się do odizolowania odciętych od siebie klanów.

Podczas kilku stuleci spędzonych pod ziemią klany i przymierza istniały i rozwijały się niezależnie od siebie. Kiedy wyszliśmy z kaerów i *ga'ar*, różnice nie zniknęły, dzieląc nawet te klany, które zamieszkują sąsiednie doliny. Przymierza odnowiły kontakty między sobą, co pozwala nam harmonijnie łączyć owe zróżnicowane kultury, ale przy okazji odrodziły się dawne niechęci i wrogości, które spowolnią proces wzajemnej nauki i znaczące różnice będą nas dzielić jeszcze przez wiele, wiele lat.

Najgłębsza – a przy tym chyba najmniej widoczna dla innych Dawców Imion – przepaść dzielitrolle górskie od mieszkańców nizin. Grupy te różnią się niemal we wszystkich aspektach życia – myślą i zachowują się zupełnie odmiennie, ale mieszkańcy Barsawii przywykli już oceniać całą naszą rasę na podstawie tego, co wiedzą (albo wydaje im się, że wiedzą) o trollach górskich. Dla dobra nauki i w imię prawdy przedstawię zatem obie te grupy.

O ŻYCIU TROLLI GÓRSKICH

Klany trolli zamieszkujące góry i pogórza budują wioski na najwyższych szczytach i niedostępnych zboczach. Najsłynniejsi są kryształowi łupieżcy – najsłynniejsi, ale wcale nie jedyni, i choć wiele ich łączy z typowymi góorskimi trollami, rozwinęli również własną tradycję, która nie istnieje w życiu przeciętnego trolla z gór.

Zanim jednak zagłębię się w istotę różnic między kryształowymi łupieżcami i resztą górskich klanów, spróbuję przedstawić zwyczaje, które łączą mieszkańców gór.

Większość trolli górskich kieruje się w życiu ideałami Thystoniusa, Pasji wojny i odwagi. Nietrudno się więc domyślić, że bójki na gołe pięści, a często nawet pojedynki, w których ginie jeden z uczestników, są na porządku dziennym wśród nieokrzesanych, walecznych klanów. Charakteryzujące Thystoniusa umiłowanie walki – zwłaszcza walki wręcz – jest zauważalne niemal we wszystkich aspektach ich egzystencji. Trolle walczą nie tylko w obronie honoru, ale także dlatego, że chcą naśladować Pasję, którą najbardziej szanują. Dopiero poświęcając się każdemu konfliktowi całą duszą, trolle uważają, że w pełni wykorzystują życie – uwielbiają zatem ryzyko, które pozwala im wykażać pełnię trollowej natury.

O konfliktach na tle honoru

Inne rasy, które wysoko cenią sobie honor – tak jak na przykład t'skrangi – uważają go wyłącznie za sprawę osobistą; tylko jednostka ma wtedy prawo oceniać, czy słowa albo czyny drugiej osoby ją znieważają, a jej decyzja jest niepodważalna. Pośród t'skrangów nawet najgorsze zniewagi mogą ująć płazem, dopóki ich adresat nie uzna, że powinien stosownie zareagować.

Wśród trolli jest inaczej. Każdy z nas może oczywiście na własną rękę oceniać słowa i czyny innych, które miałyby go urazić, oraz decydować, czy stanowią ujmę dla jego *katorr*, *kat'ral* czy *katera*. Jednakże ścisły związek honoru osobistego z rodzinnym i klanowym sprawia, że także krewni i przyjaciele trolla muszą ustosunkować się do obrazy.

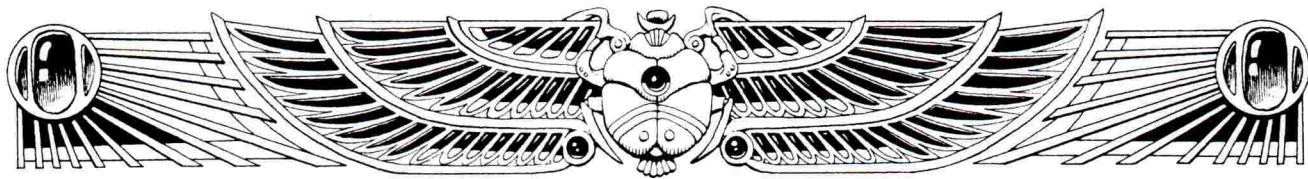
Przytoczę tu pewną opowieść, która dobrze ilustruje mój wywód. Znałem kiedyś trollową kobietę imieniem Lan'ar, którą można by nazwać rzeźbiarką (wśród trolli nie ma „zawodowych artystów”, o czym jeszcze będzie mowa). Pewien mędrzec, który ją odwiedził, zapytał całkiem niewinnie, co przedstawia rzeźba, nad którą Lan'ar właśnie pracuje.

Przed wszystkim znaczenie dzieła czyichś rąk jest jego prywatną sprawą i odsłanianie go wbrew woli twórcy przynosi mu wstyd. Po drugie: pytanie takie sugeruje, że treść rzeźby jest ważniejsza od samego aktu jej tworzenia, a tym samym (zdaniem trolli) deprecjonuje proces twórczy. Dlatego też Lan'ar mogła potraktować pytanie jako osobistą zniewagę, a ponieważ mędrzec nie pochodził z jej klanu – ba, nie był nawet trollem – jego słowa uchylałyby przy okazji *kat'ral* i *katera*. Rzeźbiarka postanowiła się jednak nie obrażać, gdyż

TO UCZUCIE, KIEDY
TWÓJ TOPÓR SIĘGA
CELU I KRUSZY KOŚCI
WROGA – OTO ZNAMIE
PRAWDY I SPRAWIE-
DLIWOŚCI. MY, TROL-
LE, NIE ROZSTRZYGA-
MY KONFLIKTÓW
GUBIĄC SIĘ W PIĘK-
NYCH SŁÓWKACH I WY-
DUMANYCH ROZWIĄ-
ZANIACH; CZYNY
NIGDY NIE KŁAMIA. CI,
KTÓRZY NAS NIE ZNA-
JĄ, MOGĄ NAS NA-
ZWAĆ POPĘDLIWYMI,
GŁĘPIMI DZIKUSAMI,
ALE W ISTOCIE WCALE
NAS NIE ROZUMIEJĄ.
OWSZEŃ, ZDARZAJĄ
SIĘ WŚRÓD NAS TROL-
LE AROGANCKIE I NA-
STAWIONE NIEPRZYJA-
ŹNIE DO WSZYSTKICH
OBCYCH, ALE NAJCZĘ-
ŚCIEJ WALCZYMY TYL-
KO W OBRONIE WŁA-
SNEGO HONORU I DLA
WIĘKSZEJ CHWAŁY
THYSTONIUSA, A NA-
WET NAJBARDZIEJ PO-
RYWCZY I PRYMITYW-
NY KLAN ŁUPIEJCÓW
ŚCIŚLE PRZESTRZEGA
KODEKSU, KTÓRY
TROLLE PRZEKAZUJĄ
SOBIE OD POKOLEŃ.

– BELWĦARG
Z KLANU KAMIEN-
NYCH SZPONÓW





doszła do wniosku, że uczony nie zdawał sobie nawet sprawy z tego, że jego pytanie może ją urazić. Gdyby zatem potraktowała je jako ujmę na honorze, pomniejszyłaby znaczenie *katorr*, *kat'ral* i *katera* – skoro tak nieznaczna obelga przynosi im ujmę. Dalej, gdyby postanowiła ukarać mędrca za niezamierzoną zniewagę, znieważałaby go, oskarżając o zło, którego w istocie wcale nie popełnił – a tym samym znieważałaby siebie, bo czyż nie jest tak, że urażając innych, przynosimy też ujmę sobie?

Sęk w tym, że członkowie rodziny Lanf'ar byli obecni przy całej scenie i uznali, że pytanie mędrca głęboko uraziło osobistego honor rzeźbiarki. Działanie krewniaka zawsze rzutuje na cały ród, toteż potraktowali brak reakcji z jej strony jako uchybienie ich osobistemu honorowi – uznali, że zarówno *katorr*, jak i *kat'ral* wymagały od Lanf'ar, by natychmiast zgładziła pytającego za niepojętą wręcz arogancję wobec ich rodu i klanu. Gdyby mędrzec zadał pytanie odpowiednio ogólnej natury – na przykład: „Co znaczy geometryczna rzeźba Lanf'ar dla całej trollowej rasy?” – uraziłby dodatkowo *katera* rzeźbiarki, która z kolei naraziłaby się rodzinie jeszcze bardziej, nie chcąc krwią mędrca zmyć plamy na honorze rasowym trolli. Widać więc, jak różnietrolle mogą pojmować honor i jak dalekosieżne konsekwencje mogą mieć takie różnice.

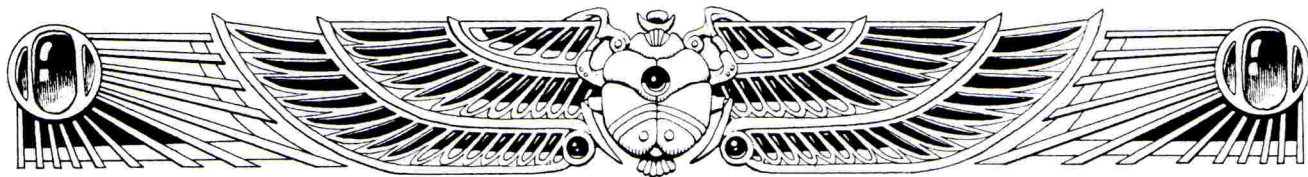
Nie ma przy tym reguły, która pozwalałaby przewidzieć, jak w takiej sytuacji zachowaliby się przedstawiciele innego klanu lub rodu. Niektóretrolle zareagowałyby podobnie jak krewni Lanf'ar, którzy potraktowali ją jak zakalę rodu i natychmiast wyzwali na śmiertelny pojedynek;trolle, które jeszcze ściślej trzymają się tradycji, zapewne zrezygnowałyby z formalności i po prostu rzuciły się rzeźbiarce do gardła. Byłyby jednak i takie, które dałyby Lanf'ar szansę odkupienia winy, informując ją – bardziej lub mniej uprzejmie – że uważają, iż jej zachowanie przynosi im ujmę.

Lanf'ar z kolei miałaby kilka możliwości działania. Skoro nie doceniła znaczenia pytania mędrca, mogła nie zdawać sobie sprawy tego, że jest tak obelżywe. Wypadałoby więc podziękować krewnym za zwrócenie jej uwagi, a następnie bez zbytnich ceregieli zamordować mędrca. Mogłaby potraktować uwagi i oskarżenia innych trolli jak poważną obelgę – bo co to za troll, który nie wie, czym jest honor? – i odpowiedzieć wyzwaniem na pojedynek.

Mogłaby się nie zgadzać ze zdaniem rodziny na temat mędrca, ale zarazem nie brać krytycznych uwag tak bardzo do siebie – wtedy otwierają się przed nią nowe możliwości. Przyznanie im racji nie wchodziłoby w grę – pogodzenie się z czymś, co uważa za fałsz, naraziłoby na szwank jej *katorr*. Z tej samej przyczynytrolle, które widziały całą scenę, nie mogły pogodzić się z jej poglądem bez uszczerbku dla własnego *katorr*. Gdyby sprawa była niewielkiej wagi, strony mogłyby uznać, że po prostu się nie zgadzają i na tym zakończyć dyskusję – co oczywiście rzadko się zdarza, bo mało która kwestia honoru jest dla trolla „sprawą niewielkiej wagi”. W wypadku Lanf'artrolle, które słyszały pytanie mędrca, chciałyby zapewne zmyć plamę na honorze jego krwią, podczas gdy rzeźbiarka broniłaby go – broniąc tym samym swego honoru, bo przecież uznała mędrca za niewinnego.

Większość podobnych sporów rozstrzyga się na forum klanowym – obie strony udają się z prośbą o radę do wodza klanu albo na przykład głośiciela, który ich zdaniem jest godny zaufania. Wódz czy głośiciel przyznaje rację jednej ze stron; druga mogłaby złożyć publiczne przeprosiny, ale u trolli rzadko się to zdarza: mimo wyroku wodza wciąż uważa, że ma rację i zmiana zdania oznaczałaby ujmę dla *katorr*. Jeśli troll, który przegrał taką dysputę, publicznie się nie ukorzy i nie przeprosi, zostanie wygnany z klanu.





O banitach

Troll wygnany z klanu przechodzi rytuał zwany *Era'ka*, czyli Pozbawieniem. Ponieważ *Era'ka* jest niezwykle przykrym doświadczeniem zarówno dla wyrzutka, jak i trolla, który skazuje go na banicję, w rytuale uczestniczą tylko dwaj zainteresowani: banita oraz wódz albo główny głosiciel klanu. Żaden troll nigdy nie opowiedział, jak wygląda *Era'ka* – jedyne, co wiemy, to że banita traci w nim rogi, a ponieważ trollom rogi nie odrastają, zostaje napiętnowany na resztę życia. Żaden górski troll nie będzie chciał z nim rozmawiać ani nawet uznać jego obecności, a gdyby banita wrócił do swojej wioski, każdy ma prawo – i obowiązek – natychmiast go zabić.

Trolle używają różnych słów na określenie banity, co tylko podkreśla, jak różnie postrzegana jest ta kara. Najczęściej nazywa się wyrzutka mianem *da'a'ka'uli*, co oznacza „pozbawionego honoru”. Trolle, które darzą banitów szczególną niechęcią, używają łagodnej obelgi *kava* (dosłownie: „błoto”), która oznacza, że honor banity jest dla nich tyle wart, co błoto. Sam banita określi się jednak słowem *er'ka'a'ul*, czyli „ten, który poświęcił się dla honoru” i mimo że członkowie jego klanu widzą w nim zakalę rodu, on sam nie ma sobie zwykle nic do zarzucenia.

Rytuał Pozbawienia u górskich trolli wywodzi się z zamierzchłych czasów – odprowadzono go już na długo przed Pogromem, kiedy to banici gromadzili się i żyli wspólnie w małych, osobnych osiedlach, z których z czasem wyrosły ponoć całe wioski i klany. Nie wiadomo, jaki los spotkał je podczas Pogromu.

O klanach trolli górskich

Każdy górski klan – czyli *g'ral* – składa się z kilku rodzin, *g'ralnakh*. Rody należące do jednego klanu mieszkają w wioskach, tak samo jak inni Dawcy Imion. W środku każdej wioski znajduje się *alheim*, dom zgromadzeń. Inni nazywają go czasem „długim domem”. Mieszka w nim wódz z rodziną, ale poza tym *alheim* służy jako miejsce zebrań całej społeczności wioski czy klanu. Jest zwykle znacznie większy od przeciętnych chat: znajduje się w nim olbrzymia wspólna sala z umieszczonym pośrodku paleniskiem i dziurą w powale oraz drugi pokój, zajmowany przez rodzinę wodza.

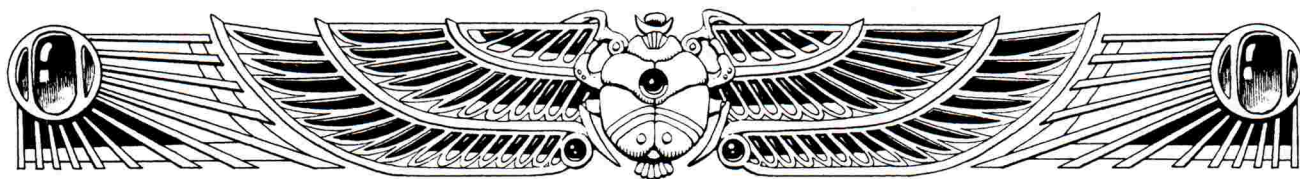
Trollowe rody spotykają się na zgromadzeniach klanowych, zwanych *truu'a'g'ral*, organizowanych w *alheimie* lub po prostu na zboczu góry, które zamieszkują – wszystko zależy od pory roku oraz panujących w klanie zwyczajów: w jednym klanie zgromadzenie zwołuje się co miesiąc, w innych zaś tylko wtedy, gdy trzeba coś przedyskutować. Zgromadzenie wielu klanów nazywa się „przymierzem”, *altru'a'agoral*, co dosłownie oznacza „klan ludzi góry”. Już przed Pogromem rzadko zbieraliśmy się w tak dużych grupach, a odkąd opuściliśmy *ga'ar*, zgromadzenia te stały się jeszcze rzadsze.

Altru'a'agoral to coś więcej niż zwykle zgromadzenie: wodzowie klanów przysiegają sobie nawzajem wierność. Związane w przymierzu klany zostają sprzymierzeńcami do czasu, aż wszyscy wodzowie jednomyślnie postanowią tę decyzję odwołać. Złamanie przymierza i zaatakowanie jednego ze sprzymierzonych klanów jest poważnym wykroczeniem przeciw zasadom *katorr*, *kat'ral* i *katera*.

JESTEM ER'KA'A'UL
I NIE INTERESUJE
MNIĘ. CZY KTOŚ
O TYM WIE, CZY NIE.
BO JEST TO DLA MNIĘ
POWÓD DO CHWAŁY.
A NIE DO WSTYDU.
MÓWIŁEM PRAWDĘ,
ALE WIELEU NIE CHCIAŁO
JEJ USŁYSZEĆ. ALE
CHOĆ MOJE SŁOWA
SKAZAŁY MNIĘ NA
WYGNANIE Z RODU
I KLANU, NIE MOGĘ
ICH ODWOŁAĆ – SĄ
BOWIEM PRAWDZIWE;
SPŁAMNIEBYM SWÓJ
HONOR, GDYBYM TE-
RAZ ICH ZAPRZECZYŁ.
CZY UWAŻACIE, ŻE PO-
STĘPUJĘ JAK TROLL
BEZ HONORU?

– JARTH'D





WIELE PLEMION KRY-
STAŁOWYCH ŁUPIEŻ-
CÓW, KTÓRZY ZAMIE-
SZKUJĄ LŚNIĄCE
SZCZYTŁY, STANOWI
PRZYMIERZA POWSTA-
ŁE TUŻ PO ZAKOŃCZE-
NIU POGROMU.
– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

Wiele górskich wiosek wyraża swoje szczególne przywiązanie do Thystoniusa, wybierając jego głosiciela na swego przywódcę; w innych klanach głosiciel z pewnością znajdzie się w kręgu bliskich doradców wodza, a z pewnością może liczyć na powszechny szacunek.

Najczęściej wodzem zostaje najsilniejszy członek klanu, który dowiódł swej wyższości nad krewniakami w próbach fizycznych i walce wręcz. Wódz ma obowiązek stawić czoło każdemu, kto rzuci mu wyzwanie (w Rytuale Wyzwania) – w każdych okolicznościach oprócz sytuacji, gdy klan jednoczy się w walce ze wspólnym przeciwnikiem. Podczas rytuału troll, który chce zająć pozycję wodza oficjalnie, na oczach co najmniej trojga świadków wyzywa go na pojedynek, po czym może albo natychmiast zaatakować, albo pozwolić, by wódz wskazał czas i miejsce pojedynku. Wódz może również odrzucić wyzwanie, lecz będzie to dla niego ciężką ujmą na honorze.

W dzisiejszych czasach Wyzwanie jest w wielu klanach zaledwie bładą namiastką prawdziwego, dawnego rytuału. Podczas Pogromu, gdy bardziej niż siła mięśni liczyły się zdolności przywódcze, wśród górskich trolli rozpowszechnił się zwyczaj dziedziczenia stanowiska wodza. W takich klanach Rytuał Wyzwania jest dziś jedynie symbolicznym gestem, który pozwala okazać swoje niezadowolenie i nie stracić przy tym twarzy.

Przywiązanie do ideałów walki jest również motorem nieustających wojen, jakie toczą między sobątrolle z Lśniących Szczytów. Oczywiście wołałyby wojować z przedstawicielami innych ras, których nazywamy *no'a'ul* (oprócz obsydian, ale do nich jeszcze wrócimy). Tam, gdzie zachodzi taka konieczność, chętnie stają do walki z każdym, kto próbuje podważyć ich dominującą pozycję w Lśniących Szczytach, ale nawet kiedy obcych zabraknie, kiedy nawet znienawidzeni Theraanie wstrzymają ataki (przez cotrolle nie mogą się zmierzyć z tymi ohydnymlówcami niewolników),trolle nie potrafią odmówić sobie czerpania radości z życia – a to można w pełni poczuć tylko w boju. Nie pozostaje im więc nic innego, jak bić się między sobą, bo alternatywą byłoby życie w pokoju... A żaden troll nie ważyłby się w ten sposób obrazić Thystoniusa.

O niezwykłych obyczajach kryształowych łupieżców

Kryształowi łupieżcy mieszkają wysoko wśród Lśniących Szczytów i żyją z najazdów na Theraan, Dawców Imion i innetrolle. Na wyprawach wojennych używają statków powietrznych.

Uczeni do dziś nie mogą się zgodzić co do tego, skąd pochodzi miano „kryształowi łupieżcy”. Niektórzy mędrcy twierdzą, że nazwa wzięła się od olbrzymich, wielościennych kryształów, osadzanych w galionach na dziobach drakkarów. Poгляд ten ma jednak słabe oparcie w dokumentach: tylko w jednym starym zwoju, spisany jeszcze przed Pogromem, wspomina się o „błyszczących oczach” atakującego okrętu, a przecież równie dobrze może w tym wypadku chodzić

o oczy kapitana czy załogi, pomijając już ewentualne czysto symboliczne znaczenie. Ja osobiście nigdy nie słyszałem o drakkarze, który miałby oczy z kryształu.

NIGDY NIE SŁYSZA-
ŁEM O CZYMŚ TAKIM,
JAK RUDA ORICHALKU.

– MERROX, MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

Inni uważają, że określenie „kryształowi łupieżcy” wywodzi się z okresu Wojen Orichalkowych. W postaci rudy, orichalk często przypomina wyglądem kryształ, a większość górskich klanów upodobała sobie kradzież takiego właśnie ładunku. Osobiście jestem zdania, że throalskie słowo „kryształ” to zniekształcone *ker'a'stol* z języka trolli, które oznacza zarówno „berserkera”, jak i „poszukiwacza prawdy”. Dwojakość jego znaczenia wydaje mi się szczególnie

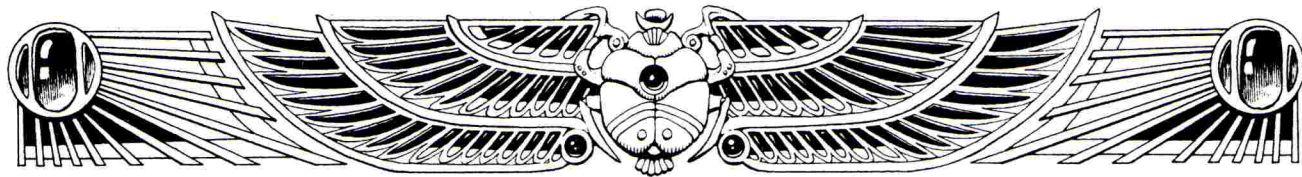
pasować do kontekstu: wszystkie górskietrolle są zajadłymi wojownikami i uważają, że bliska sercu Thystoniusa walka uosabia idealną, uniwersalną prawdę.

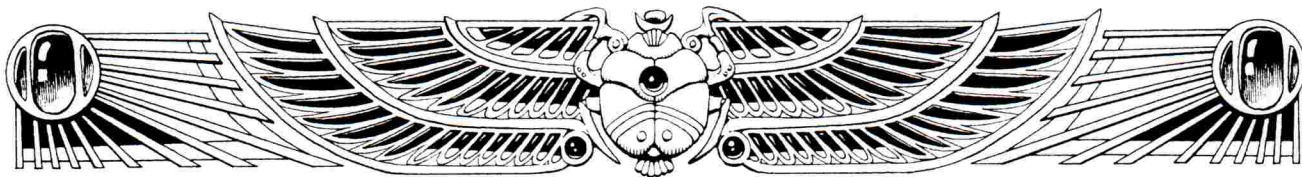
Żaden górski troll nie powiedziałby oczywiście o sobie, że jest „kryształowym łupieżcą” – nazwałby się raczej *tro'o'astia*, czyli „gromem” albo „zwiastunem zagłady” – ale dla wygody czytelnika pozostanę przy tej znajomej, throalskiej nazwie.

Do większości wiosek kryształowych łupieżców można dostać się tylko drogą powietrzną: odosobnione osiedla często znajdują się na niedostępnych górskich przełęczach oraz w tak zwanych „wiszących” dolinkach, pozostawionych przez cofające się lodowce, gdzie znajdzie się dość ziemi, by hodować zboże i wypasąć zwierzęta. Są jednak i takie wsie, gdzie ziemi uprawnej brakuje, toteż ich mieszkańcy chcąc żyć, muszą rabować. Instynkt samozachowawczy jest jednak tylko jedną z przyczyn najazdów – drugą jest trollowa interpretacja ideałów Thystoniusa.

Podczas Bitwy o Powietrzną Przystań theraanśkie wojska zdziesiątkowały górskietrolle i zrównały z ziemią niezliczone ich osady. Od tamtej pory wymogi honoru każą trollom przy każdej okazji odgryzać się Theraanom i ich służalcem; jeśli zajdzie potrzeba, wewnętrzne niesnaski idą w zapomnienie i górskietrolle jednoczą się przeciw znienawidzonemu wrogowi. Nawet kiedy pozornie nie mają szans w walce z lepiej uzbrojonym i liczniejszym przeciwnikiem, będą bez pardonu







ŻADEN TROLL. ŻADEN
DAWCA IMION NIE
JEST BLIŻSZY SERCU
THYSTONIUSA NIŻ MY.
KTÓRZY NA SKRZY-
DŁACH WIATRU
WKNIEMY DO BOJU.
MY, GÓRSCY BRACIA,
KU WIĘKSZEJ JEGO
CHWALE PRZELEWAMY
KRĘW, ALE TEŻ TYLKO
MY ZMAGAMY SIĘ
Z ŁODOWATYM WI-
CHREM, KTÓRY SMA-
GA OŚNIEŻONE
SZCZYT Y I NIE
OSZCZĘDZA NASZYCH
DRAKKARÓW. PONIE-
WAŻ NA CO DZIEŃ
STAWIAMY CZOŁO TA-
KIM NIEBEZPIECZEŃ-
STWOM, JESTEŚMY
SIŁNIEJSI OD INNYCH
TROLLI I PRZELANA
PRZECZ NAS KRĘW JEST
DLA THYSTONIUSA
CENNIJSZA.
- YGGERG Z KLANU KA-
MIENNYCH SZPONÓW

te klany, które mają własne statki, wolą używać ich do handlu i wypraw zwiadowczych, niż toczyć regularne wojny w powietrzu. Hodują rośliny, które są w stanie przetrwać w surowym klimacie, i wytrzymałe owce i kozy; niektórym nielicznym klanom musi wystarczyć to, co upolują i zbiorą w górach.

Walczą równie ochotczo, jak kryształowi łupieżcy, ponieważ jak i oni są zdania, że w ten sposób najlepiej wcielają w życie ideały Thystoniusa. W istocie biją się między sobą jeszcze częściej, niż ich chętniej latający pobratymcy. Drakkary *tro'o'astia* pozwalają wypuszczać się dalej i znajdować godniejszych przeciwników, natomiast trolle „ładowe” muszą ograniczać się do wrogów, których mogą znaleźć w promieniu paru dni marszu od domu. Niektóre wyjątkowo niepokorne klany porywają się nawet na siedziby kryształowych łupieżców – walka z tak wymagającym przeciwnikiem przynosi wielki honor klanowi, nawet jeśli nie uda się jej wygrać.

O TROLLACH Z NIZIN

Trolle nizinne zamieszkują niżej położone obszary Barsawii – niejednokrotnie żyją w wioskach pospołu z innymi Dawcami Imion.

atakować, nie oczekując, ale i nie okazując litości, aż Theranie zginą, zostaną przegnani albo trollowy drakkar roztrzaska się o skały. W walce z każdym innym wrogiem trolle zdolne są do kompromisu, który pozwoli im odzyskać urażoną dumę, ale z Theranami tylko jeden wynik jest możliwy: śmierć jednej ze stron. Poddanie się, nawet w najbardziej niekorzystnej sytuacji, nie wchodzi w grę, byłoby bowiem zniewagą gorszą od samej śmierci; powstrzymanie klanu od natychmiastowego zaatakowania Theran, gdy nadarza się taka okazja, jest czynem wymagającym natychmiastowej, bezwarunkowej pokuty.

Kryształowi łupieżcy chętnie postrzegają swoje drakkary jako ucieleśnienie honoru klanowego: plama na kadłubie równa jest skazie na honorze, ale na przykład zmiana konstrukcji olinowania, która zwiększa zwrotność okrętu, przysparza klanowi chwały. Wśród trolli, które otaczają swoje statki podobnym szacunkiem, uszkodzenie drakkara, a nawet tylko uraganie jego urodzie, jest równoznaczne ze zniewagą dla całego klanu. Dlatego zwłaszcza przy pierwszym spotkaniu należy powstrzymać się od niepochlebnych uwag na temat okrętu kryształowych łupieżców – choćby nawet były w pełni uzasadnione.

O trollach górskich, które wolą żyć na ziemi

Górskie trolle, które nie padają w latających drakkarach na wszystkich w okolicy, są znacznie mniej sławne niż kryształowi łupieżcy, ale znacznie od nich liczniejsze. Mieszkają wśród surowych, wyniosłych szczytów i również starają się swoim zachowaniem oddawać cześć Thystoniusowi, ale nawet

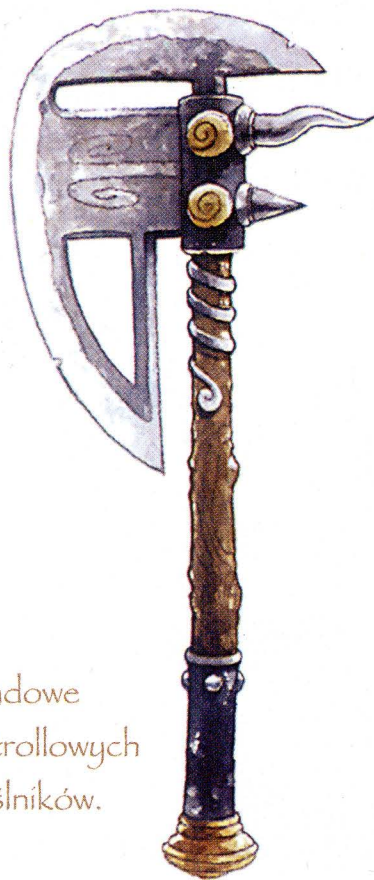
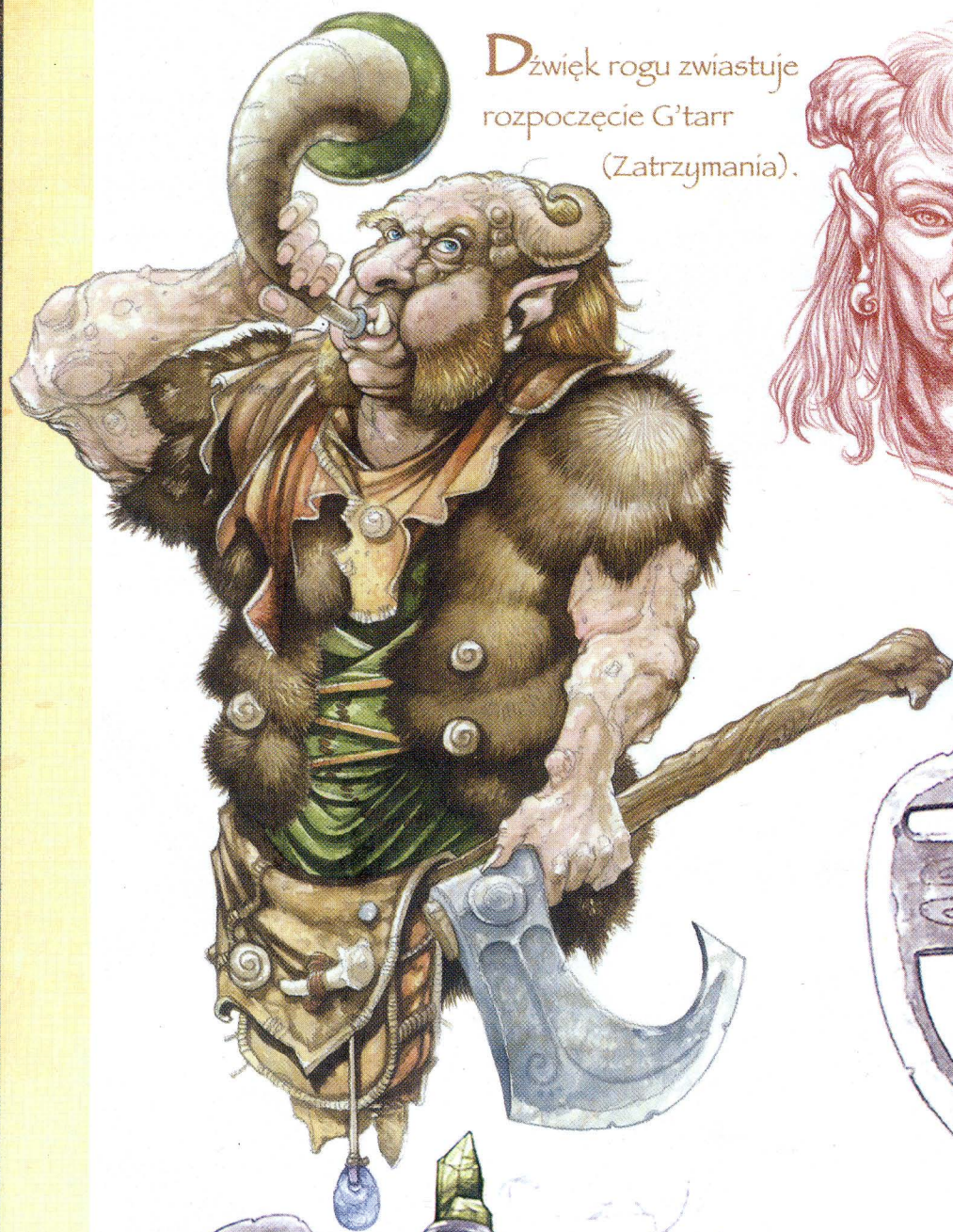




Trole - ilustracje: Jeff Laubenstein

KRACG ŁAMACZ KOŚCI WALCZY W ZIEMI Z POTĘŻNYM HODOCEM HIO-XETEM.

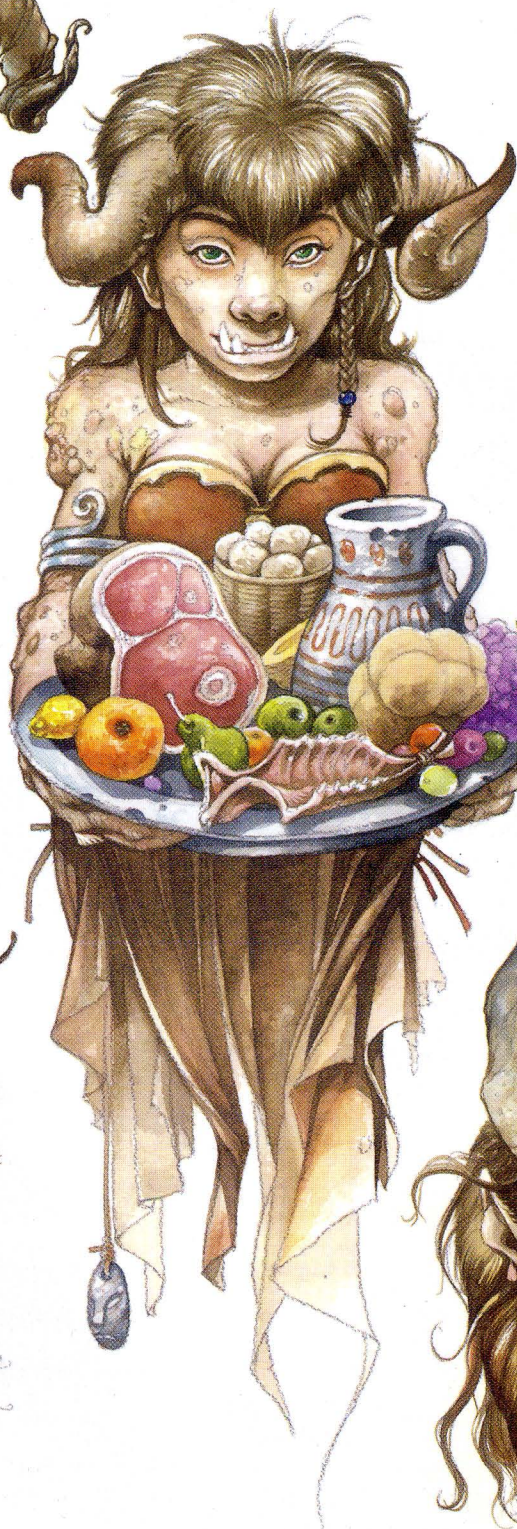
Dźwięk rogu zwiastuje
rozpoczęcie G'tarr
(Zatrzymania).



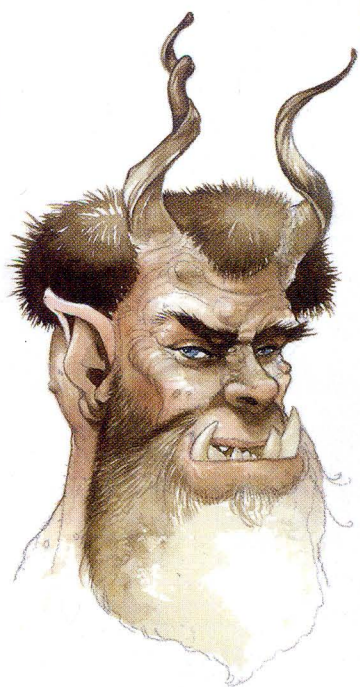
Przykładowe
dzieła trollowych
rzemieślników.



Trollowa
współżona
rozpoczyna
zaloty.

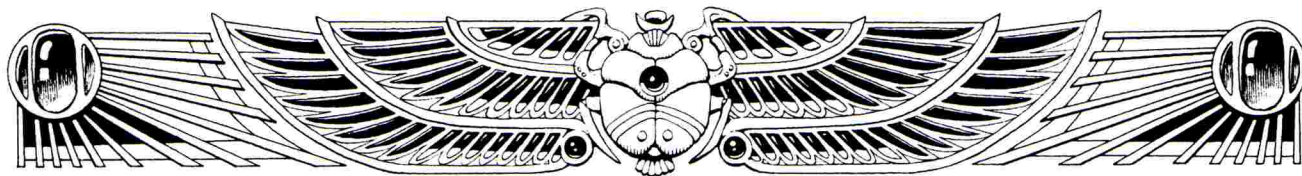


Rogi
i rysy twarzy
trolli bardzo się różnią
w zależności
od klanu i rodziny.





NAD TIEFYCIERUM WIEGA CIEPŁY WOJENNE TROLLI I SKOPTUJĄ STATEK HANDLOWY.



W większości przestrzegają tradycji i obyczajów przodków, ale najczęściej inaczej je dziś interpretują, żeby lepiej współżyć z innymi Dawcami Imion. Z tego też powodu życie trolli bardziej przypomina żywot ich sąsiadów niż trolli górskich.

I tak na przykład zmieniło się znaczenie słowa „klan”, który u trolli nizinnych często obejmuje wszystkich mieszkańców jednej wioski – wszyscy, którzy mieszkają poza jej obreębem, nie należą do klanu, choćby nawet byli z jej mieszkańcami spokrewnieni. Sprzeczność ta często irytujetrolle, które starają się zamieszkiwać w pobliżu rodzinnych wsi.

Przewartościowaniu uległy również pojęcia *katorr*, *kat'ral* i *katera*, i to w sposób, który pewnie szczerze by zadziwiłtrolle górskie. Zwłaszcza *katera* i *kat'ral* rozumie się na nizinach inaczej niż w górach. Mieszkańcy nizin oswoili się ze zwyczajami innych Dawców Imion i stali się bardziej tolerancyjni; bez trudu znoszą zachowania, które dla ich braci z gór byłyby niewybaczalną zniewagą. Gdyby na przykład wścibski krasnolud zapytał trollowego rzemieślnika z tej samej wioski, nad czym pracuje, troll wcale nie poczułby się urażony, lecz potraktowałby pytanie jako wyraz uznania dla swojego rzemiosła.

Trolle nizinne przykładają większą wagę do *katorr* niżtrolle górskie, ale i tu nauczyły się w „cywilizowany” sposób mścić za obelgi, które u mieszkańca gór wywołałyby wściekły ryk i ślepą furję – troll nizinny wołałby w takim wypadku wykazać swą wyższość na przykład w publicznej debacie, zamiast od razu łaknąć krwi rywala.



— fragment historii opowiadanej w wiosce Calydon

– Albo wiesz coś, czego my nie wiemy, albo hodujesz specjalną, trollową odmianę fasoli – zadrwił Selsior, obserwując pracującego w polu Kamienną Kość.

Odkąd potężnie zbudowany troll wziął się za uprawę roli, elf nie przestawał się z niego nabijać. Z codziennych kpín uczynił sobie miłą rozrywkę i mimo ostrzeżeń, jakich nie szczędzili mu przyjaciele, nie potrafił się od nich powstrzymać.

Troll tymczasem pracował bez wytchnienia, nie zwracając uwagi na docinki Selsiora. Rzeczywiście – pora roku była już nieco zbyt późna, żeby sadzić fasolę, ale nikt tego wcześniej Kamiennej Kości nie powiedział, a jemu nie przyszło do głowy, żeby kogoś pytać o radę. Nie mógł nikogo winić za własną niewiedzę. Złośliwości Selsiora zaczynały mu z wolna coraz bardziej dopiekać, jak kamień, który uwiera w bucie. Śmieje się, śmieje, myślał Kamienna Kość. W swoim czasie pomśczone swój *katorr*.

Mijały tygodnie. Troll w milczeniu uprawiał pole, a Selsior dzień w dzień przyglądał mu się zza niskiego płotu, dzielącego ich pola i zabawiał się jego kosztem. Jak można w ogóle bać się tego trolla? – myślał. Zachowuje się jak ospały pies. Nawet nie wie, kiedy go obrażają!

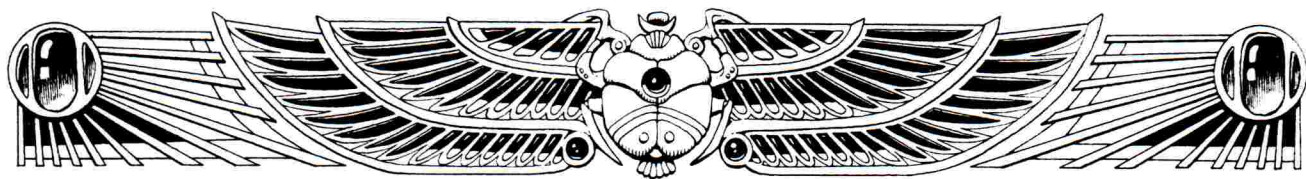
Zbliżał się czas zbiorów i Selsior śmiał się z Kamiennej Kości coraz bardziej otwarcie. Troll milczał i tylko po pracy wpadł z wizytą do brata, który trudnił się wyrobem cegieł.

Wyobraźcie sobie zdumienie Selsiora, gdy w dzień targu obudził się i stwierdził, że jego wóz został obudowany czterema solidnymi ścianami z cegieł! Wściekły elf przez pół dnia próbował później wypożyczyć wóz od któregoś z sąsiadów, ale ponieważ wszyscy udawali się na targ, mieli pełno własnego ładunku. Selsior musiał zrezygnować z wyprawy na targ i sprzedał plony za marne grosze najbliższemu sąsiadom, a troll zmazał plamę na swym honorze. Elf zdawał sobie oczywiście sprawę z tego, co się stało, ale mógł mieć pretensje tylko do siebie, że zlekceważył sąsiada. Zemściwszy się w ten sposób, troll przestał żywić do niego urazę i z czasem sąsiedzi się zaprzyjaźnili.



Ideal *jar'arak* jest dla trolli nizinnych bardzo ważny, rzadko jednak poszukują go w ogniu walki; wolą w spokoju kontemplować naturę świata, a jeśli już walczyć, to raczej nie z innymi Dawcami Imion. Dlatego też zwykle starają się przypodobać Thystoniusowi, niszcząc chwasty, które zagrażają ich plodom rolnym, bądź też wojując z ubogą glebą, której trudno wydrzeć plon; dla kowala taką samą walką będzie próba nadania żelazu kształtu broni czy narzędzia. Mieszkańcy nizin uważają, że samo życie w świecie, który nie został dla trolli stworzony, jest wystarczająco ambitnym zadaniem, by zadowolić Thystoniusa. Nie muszą więc szukać wrogów wśród mieszkańców sąsiednich wiosek i nieustannie udowadniać, że są od nich lepsi – wystarczy, że zmagają się z sąsiedztwem innych ras.





Jednakże bez względu na to, jak usilnie się starają, trolle nigdy nie staną się w pełni częścią świata innych Dawców Imion, którzy często ślepo wierzą w przekazywane z pokolenia na pokolenie opowieści o „prymitywnych i dzikich” kryształowych łupieżcach i automatycznie dochodzą do wniosku, że wszystkie trolle żyją po to, by się bić, kraść i mordować. Każdy troll jest w ich oczach nieokrzesanym, aroganckim i porywczym brutalem, którego należy się bać – albo którym można co najwyżej pogardzać. Trzeba przyznać, że nawet najbardziej opanowany troll może mieć kłopoty z pohamowaniem gniewu, kiedy się go tak traktuje.

Wielkość i wygląd trolli wcale nie ułatwiają im życia wśród innych. T'skrangi, ludzie, krasnoludy, elfy, orki i wietrzniki nie potrafią ot tak zapomnieć, że łagodny troll z sąsiedztwa ma prawie trzy metry wzrostu i waży dobrze ponad dwieście kilogramów! Przy każdej okazji przypomina im, że nie jest jednym z nich: drzwi są dla niego za niskie, stołki barowe zbyt kruche, a miski na zupę – których używa w charakterze czarek na herbatę – zbyt delikatne. Przypomina im, że równie łatwo jak drewnianą miskę może w każdej chwili zmiażdżyć im kości. Tylko obsydianie nie przejmują się tymi „przywarami” trolli. Jeśli zaś chodzi o wygląd – skórę trolli znaczą asymetrycznie rozmieszczone gruzelki trolthelii, podobnej do kości tkanki, z której składają się także ich rogi. Niestety to właśnie trolthelia w oczach Dawców Imion dodatkowo upodabnia trolle do potworów.

Takie oto przeszkody napotykają trolle nizinne, próbując żyć się z innymi barsawianami. Kiedy uwzględnimy jeszcze uprzedzenia, jakie pokutują wśród Dawców Imion, przestaniemy się dziwić, że trolle z nizin starają się za wszelką cenę zachować wszystkie możliwe tradycje swoich górskich braci. Mieszkająca w ludzkiej wiosce trollowa rodzina, która przeżyła Pogrom krasnoludzkim kaerze, a teraz od pokoleń żyje na nizinach, mogła zapomnieć niemal wszystkie obyczaje *tro'o'astia*, przyjmując ludzką wersję Rytuału Nadania Imienia i zaakceptować obowiązujące wśród ludzi formy zalotów. Zrazem w tej samej rodzinie z zapalem praktykuje się każdy zapomniany zwyczaj górskich trolli, który pozwala trollom zachować *katorr* i *kat'ral* w kontaktach z uprzedzonymi do nich ludźmi. Nie powinieneś więc, czytelniku, zakładać, że troll nizinny nie pomści urazy równie zapalczywie, jak kryształowy łupieżca: niewinny żart, za który górski troll rzuciłby ci się do gardła, może wywołać u trolla z nizin grzeczny uśmieszek – albo sprawić, że z miejsca wyzwie cię na pojedynek.

O RÓŻNYCH RYTUAŁACH ŻYCIA CODZIENNEGO

VRAYMA NIE DO
KOŃCA MA RACJĘ,
TWIERDZĄC, ŻE INNI
DAWCY IMION NAJ-
CHĘTNIEJ ODPRAWIA-
JĄ SWOJE RYTUAŁY
PUBLICZNIE. KRA-
SNOŁUDY NA PRZY-
KŁAD WIĘKSZOŚĆ CE-
REMONII URZĄDZAJĄ
WE WŁASNYM DOMU.

– MERROX

Podobnie jak inni Dawcy Imion, trolle również upamiętniają rytuałami przełomowe chwile w swym życiu. W przeciwieństwie jednak do większości Barsawian, wolimy odprawiać te uroczystości w domowym zaciszu, w obecności rodziny i garstki najbliższych przyjaciół.

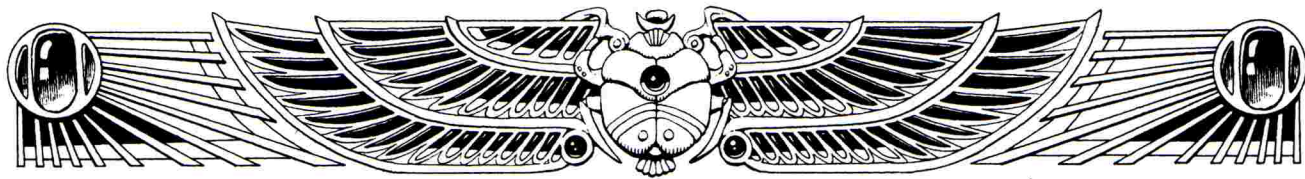
Ponieważ mało który rytuał wymaga obecności całego klanu czy wszystkich członków przymierza, obrzędy te potrafią się dość znacznie różnić nawet u dwóch różnych rodzin z jednego klanu; często też z pokolenia na pokolenie ulegają zmianie, jeżeli głowa rodu uzna to za stosowne. Zawsze jednak można wskazać z nich pewne wspólne elementy, nawet jeśli wyraża się je w innych symbolach. W poniższych opisach oparłem się głównie na znajomości rytuałów w moim rodzie, starając się zarazem uwypuklić elementy wspólne.

O NARODZINACH

Tylko trollowe kobiety mogą być obecne przy narodzinach dziecka. U innych Dawców Imion obecność ojca jest zalecana, a często wręcz wymagana – trolle zaś zamykają mu drzwi przed nosem. Dla kobiety poród jest najcięższym zadaniem, jakie czeka ją w życiu – bardziej wymagającym, niż walka z wrogiem czy dowodzenie statkiem powietrznym. Dla dziecka przyjście na świat jest z kolei pierwszą z wielu ciężkich przepraw, jakie gotuje mu życie – a przy tej jest w dodatku najslabsze. Trolle uważają więc, że matka i dziecko muszą same poradzić sobie z narodzinami, żeby dowieść Pasjom – i własnemu klanowi – że mają dość zdecydowania i siły, by żyć dalej. Ojcu zabrania się wstępu do chaty, gdzie odbywa się poród, gdyż nie potrafiłby zapewne powstrzymać się od udzielenia pomocy matce, gdyby zaszła taka konieczność – a w ten sposób zhańbiłby siebie, ją i dziecko; lepiej, żeby oboje zmarli w połogu, niż żeby stali się zakałą rodziny, klanu i całej rasy. Również ze względów honorowych kobiety asystujące przy porodzie mogą udzielać jej pomocy, lecz tylko dodając otuchy słowami. Ich obecność jest dla niej wsparciem, lecz nie wolno im wtrącać się w sam proces narodzin.

Kiedy pojawiają się pierwsze bóle, przyszła matka zamyka się przed mężem – lub mężami – w osobnym pokoju, znajdującym się albo w jej domu rodzinnym, albo w domu zgromadzeń. Tam w asyście innych żon, sióstr i najbliższych przyjaciółek rodzi dziecko. Ojciec tymczasem czeka na zewnątrz z innymi mężczyznami, popijając wywar z przypominającej





porost rośliny, którą nazywamy ostromiętem. Gorzki napój powoduje skurcze żołądka, symbolizujące bóle porodowe, jakie odczuwa w tym samym momencie matka dziecka. Pijąc napar, troll dzieli z żoną trud narodzin w jedyny honorowy sposób.

Gdy tylko dziecko pierwszy raz nabierze powietrza w płuca, jedna z kobiet ukradkiem daje znak oczekującemu za drzwiami ojcu. Ten toruje sobie drogę do środka – towarzyszki żony symbolicznie bronią mu wstępu – dowodząc tym samym, że moc rodzinnych więzów pozwoli mu przezwyciężyć wszelkie przeszkody. Zadośćuczyniwszy wymogom honoru, ojciec może wreszcie wziąć dziecko na ręce. Jeszcze przez dwa miesiące po porodzie udowadnia żonie swą wdzięczność za to, że dała mu potomka – zostaje jej osobistym sługą, gotowym spełnić każde życzenie.

O IMIONACH I ICH NADAWANIU

Trolle mają trzy imiona: dwa określają osobę (tak jak imię i nazwisko), trzecie zaś – klan, z którego pochodzi.

Pierwsze imię trolla, podobnie jak u krasnoludów czy ludzi, identyfikuje osobnika; często ma również własne znaczenie w języku, z którego pochodzi. Na przykład moje Imię, Vrayma, oznacza „porę przedświt”.

Drugie imię ma zwykle charakter opisowy – jak na przykład „Długi Kiel” – bądź symboliczny – „Świt ponad wierzchołkiem góry”. Pochodzenie drugiego imienia jest różne w różnych klanach: czasem określa ród (*g'ralnakh*), czasem zaś jest tylko dodatkowym osobistym wyróżnikiem. Rodzeństwo może mieć drugie imię wspólne – tak jak moi dwaj kuzyni, Vrin G'dan i Nobo G'dan – ale równie dobrze drugie imiona mogą się różnić, a opisywać jakieś cechy szczególne braci – tak jak L'lan Złotooki i Do'an Lekkostopy.

Trzecie imię jest dla nas najważniejsze, choć zarazem najmniej go używamy. Określa ono klan, z którego troll pochodzi. Rzadko zachodzi potrzeba posługiwania się nim, bo w większości wypadków trolle wiedzą, z przedstawicielem jakiego klanu mają do czynienia. Przedstawiając się przedstawicielom innych ras, trolle często pomijają to imię. Przyczyna jest dwójakiej natury: chcą uniknąć niepotrzebnego zamieszania, a przy tym zwykle uznają, że rozmówca nie jest godzien znać nazwy ich klanu, przynajmniej dopóki nie zaistnieją jakieś szczególne okoliczności.

Kiedy troll chce się przedstawić innemu trollowi pełnym imieniem, zaczyna od nazwy klanu i mówi na przykład „Jam jest Granitowa Kość Lanf'ar Złoty Kiel”; jeżeli zaś zniży się do tego, by zdradzić nazwę klanu innemu Dawcy Imion, wymieni ją na końcu: „Jam jest Lanf'ar Złoty Kiel z klanu Granitowych Kości”.



O nadawaniu Imion i związanych z tym rytuałach

Rytuał Nadania Imienia jest dla trolla przeżyciem głęboko osobistym i mało kto z nas chętnie o nim opowiada. Nie mogę nawet ogólnikowo omówić ceremonii odbywających się w mojej rodzinie, gdyż przyniosłoby to nam ujmę na *kat'ral* i *katera*. Proszę więc, czytelniku, byś przyjął moje szczerze przeprosiny i zapoznał się tylko z elementami wspólnymi dla wszystkich takich rytuałów.

W dzień pierwszej pełni księżyca po przyjściu dziecka na świat rodzice wraz ze współżonami i współmężami zbierają się albo w domu rodzinnym matki, albo w pustym z tej okazji domu zgromadzeń; często zaprasza się na uroczystość także głosiciela

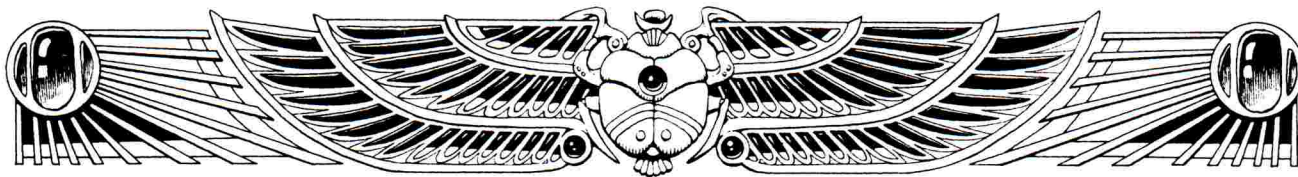
FRAGMENT PEWNEJ
OPowieści, popu-
LARNEJ WŚRÓD MIE-
SZKAŃCÓW LŚNIĄCYCH
SZCZYTÓW

KLAN ZWOLNIŁ SWO-
JEGO HONOROWEGO
CZŁONKA, NO'A'G'RA-
LA, ELFA, Z OBOWIĄZ-
KÓW WYNIKAJĄCYCH
Z TRADYCYJNEGO RY-
TUAŁU NARODZIN.

NIKT JEDNAK NIE PO-
TRAFIŁ TARLANOWI
WYPERSWADOWAĆ,
ŻEBY POWSTRZYMAŁ
SIĘ OD ICH WYPEŁ-
NIENIA. GDY JEDNA
Z JEGO ŻON ZASZŁA
Z NIM W CIĄŻĘ, ZDA-
JĄC SOBIE DOSKONAŁE
SPRAWĘ, ŻE NIE
PRZEŻYJE TAKIEJ
DAWKI OSTROMIĘTU.
TARLAN NIEBIAŃSKI
ŁUK PIĘŁ GO Z INNYMI
MĘŻAMI KOBIETY JAK
RÓWNY Z RÓWNYMI.
POWAŁONY CIERPIE-
NIEM DOŻYŁ JEDNAK
CHWILI, GDY W AGONII
MÓGŁ SPOJRZEĆ
W OCZY SWEGO NO-
WONARODZONEGO
POTOMKA...

TROLLE CZĘSTO UŻY-
WAJĄ DWÓCH OSOBI-
STYCH IMION W ŻY-
CIU: JEDNO SŁUŻY IM
W DZIECIŃSTWIE,
DRUGIE ZAŚ – PO
OSIĄGNIĘCIU DORO-
SŁOŚCI. DALEJ VRAY-
MA SZCZEGÓŁOWO
OMAWIA TĘ KWESTIĘ.
– THOM EDKULL





Thystoniusa, ale nie wszystkie rodziny i nie we wszystkich klanach tak czynią. Kiedy słońce zaczyna kryć się za horyzontem lub chować za górskie szczyty, jeden z członków rodu staje z toporem i rogiem na straży przed drzwiami. Gdy słońce zniknie na dobre, strażnik gra na rogu, którego żałobny ton niesie się ponad wioską i odbija się echem od zboczy gór, ogłaszając rozpoczęcie Rytuału Nadania Imienia. W języku trolli ceremonia ta nazywa się *g'tarr* („Zatrzymaniem”).

Dawcy Imion powinni wiedzieć, że wypytywanie trolla o jego Zatrzymanie jest śmiertelną obelgą, godzącą we wszystkie trzy aspekty honoru jednocześnie. Ze względu na absolutną prywatność rytuał ten różni się najbardziej w zależności od klanu i rodziny. Zakaz rozmów na temat *g'tarr* obowiązuje także wśród trolli, toteż zwykle wiemy tylko, jak ceremonia wygląda w naszej rodzinie. Wiedza ta przekazywana jest z pokolenia na pokolenie, by nasze dzieci i wnuki wiedziały, jak odprawić Zatrzymanie.

Po przejściu rytuału dziecko zyskuje dwa pierwsze, „osobiste” imiona; wcześniej znane jest tylko z nazwy klanu. Do momentu osiągnięcia Wieku Inicjacji dziecko posługuje dwojgiem imion z Rytuału Zatrzymania, a następnie wybiera sobie dwa nowe imiona, których chce używać w dorosłym życiu.

Troll, który zhańbił się w wyjątkowo paskudny sposób, może odrzucić używane imiona i poprosić rodzinę, by ponownie odprawiła dla niego Rytuał Zatrzymania. Przyjmując nowe imiona, symbolicznie odradza się i zmywa z siebie hańbiące znamię. Ponieważ jednak zmiana Imienia wiąże się z utratą talentów i zdolności, decyzja o powtórnym przejściu *g'tarr* nie przychodzi łatwo, ośobiście zaś słyszałam tylko o jednym wypadku, żeby trollowi odprawiono Rytuał Zatrzymania trzy razy; w normalnej sytuacji ktoś, kto przyjął nowe Imię, a potem powtórnie poważnie splamił swój *katorr*, może zmyć hańbę z siebie, klanu i rasy tylko ginąc w walce z najgroźniejszym przeciwnikiem, jakiego uda mu się spotkać – najczęściej pada ofiarą Horrora. Jeżeli nie stanie do takiej walki, a także nie zgodzi się na ponowne *g'tarr*, zostaje wygnany z klanu.

O INICJACJI I RYTUAŁACH Z NIĄ ZWIĄZANYCH

Inicjacja oznacza u trolli przejście z dzieciństwa w wiek dorosły. Zazwyczaj ma miejsce w jedenastą rocznicę Zatrzymania, a więc na krótko przed tym, jak troll osiąga pełnię dojrzałości fizycznej. Przyszły dorosły, zwany *ro'rona* („kandydatem”), ustala z rodziną, jaka forma Rytuału Inicjacji byłaby dla niego najwłaściwsza, a po jego zakończeniu zostaje uznany za dorosłego, pełnoprawnego członka klanu.

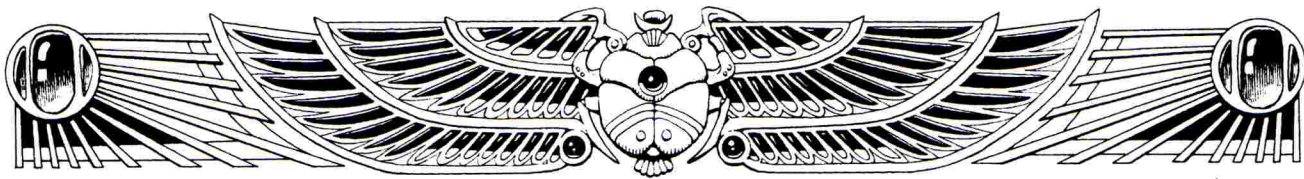
Podobnie jak w wypadku większości rytuałów wśród trolli, także Inicjacja miewa bardzo różny przebieg. Czasem bywa to dramatyczna, wyczerpująca wyprawa – tak jak w niektórych górskich klanach, gdzie wysła się *ro'rona* do obcej wioski trolli z zadaniem wykradzenia jakiegoś przedmiotu, szczególnie cennego dla jej wodza. Innym znów razem Inicjacja może być przeżyciem osobistym i wewnętrznym – ja na przykład spędziłem cztery dni i noce w odosobnionej górskiej jaskini, snując rozważania na temat odpowiedzialności, jaka wiąże się z dorosłością. Każdy Rytuał Inicjacji wymaga od kandydata wykazania się siłą ciała lub umysłu, ale o jego naturze decyduje tylko *ro'rona* z rodziną – wódz ani reszta członków klanu nie mają w tej kwestii nic do powiedzenia. Kiedy młodzieniec rozpoczyna rytuał, rodzice i krewni odwracają się do niego plecami, składając symboliczną deklarację, że oto dziecko umarło.

Od chwili wybrania formy rytuału aż do szczęśliwego powrotu *ro'rona* nikt nie wymawia jego osobistego imienia; jeżeli ktoś musi zwrócić się do niego bezpośrednio, używa tylko nazwy klanu, jakby miał do czynienia z nowonarodzonym trollem bez Imienia.

Po zakończeniu rytuału *ro'rona* udaje się na rodzinną uroczystość, podobną nieco do *g'tarr*, nazywaną *tarr'a'on*, czyli „Pozyskaniem” – oznacza to, że podczas nadawania Imienia nowy dorosły będzie walczył o swój nowy status.

Podobnie jak podczas Zatrzymania strażnik pilnujący drzwi gra na rogu oznajmia, że słońce zaszło, a gdy ostatnie dźwięki rogu milkną, *ro'rona* głośno wypowiada imiona, które sam sobie wybrał – tym symbolicznym gestem domaga się zarazem, by uznano go za dorosłego.





Wybierając nowe imiona, młody troll przyjmuje także na swe barki nowe obowiązki. Rodzice nie mogą wpłynąć na wybór imion – często zdarza się, że *ro'ona* odrzuca imiona nadane mu w dzieciństwie, by podkreślić, że ten okres w jego życiu dobiegł końca. Jednakże największym komplementem dla rodziców jest pozostanie przy imionach sprzed jedenastu lat. Oznacza to, że młodzieniec uważa, ich wychowali go dobrze i z honorem. *Ro'ona*, który zachowuje dawne imiona, zachowuje również nabyte w dzieciństwie talenty; jeżeli zdecyduje się zmienić imię, traci dotychczasową znajomość dyscyplin.

Po zakończeniu Rytuału Pozyskania cały klan wita nowego dorosłego hucznym przyjęciem, które trwa do późnej nocy.

O ZWYCZAJACH ZWIĄZANYCH Z MAŁŻEŃSTWEM

Najbardziej niezwykle obyczaje małżeńskie praktykuje się wśród górskich trolli – mieszkańcy nizin łatwiej przyjmują wzorce Dawców Imion, wśród których przychodzi im mieszkać, żeby niepotrzebnie się nie wyróżniać z lokalnej społeczności. Tymczasem trolle z gór rzadko ograniczają się do jednego życiowego partnera – kobieta może mieć więcej niż jednego męża, mężczyzna więcej niż jedną żonę, a zdarzają się też małżeństwa łączące kilkoro przedstawicieli obojga płci.

O wykształceniu się małżeństw rodowych

Z legend trolli dowiadujemy się, że w dawnych czasach, przed Pogromem, nawet przed Wojnami Orichalkowymi, trolle żeniły się na podobnych zasadach jak większość współczesnych Dawców Imion: kobieta i mężczyzna tworzyli parę, zostawali mężem i żoną, wychowywali dzieci i w ten sposób ich ród i nazwisko trwały, przekazywane z pokolenia na pokolenie.

Kiedy jednak wybuchły Wojny Orichalkowe, wiele klanów i rodzin patrzyło bezradnie, jak stare, szanowane rody wymierają. Często zdarzało się, że w jednej potyczce ginął ojciec i wszyscy jego synowie. Chcąc więc zagwarantować sobie przetrwanie trudnych lat wojny, rodziny z jednego klanu łączyły się po dwie, a nawet po trzy, tworząc nowy ród. W ten sposób zwiększano zarówno jego liczebność, jak i szanse, że jakiś dziedzic ocaleje z wojennej zawieruchy i stanie się założnikiem przyszłej sławy. Z czasem związki te zaczęto nazywać małżeństwami rodowymi, a ponieważ w walkach ginęło znacznie więcej mężczyzn niż kobiet, to właśnie kobiety pełniły w takich związkach decydującą rolę: żony wspólnie decydowały o dołączeniu nowych członków rodu, zarówno mężów, jak i żon.

W kilka lat zwyczaj zawierania małżeństw rodowych rozpowszechnił się wśród większości barsawiańskich trolli i nawet zakończenie Wojen Orichalkowych nie spowodowało wygaśnięcia tej tradycji – ci, którzy dożyli końca wojny, nie znali innego modelu rodziny, a dzięki związkom rodowym przetrwało wiele wspaniałych rodów. Z czasem obyczaj ten na dobre zakorzenił się w społeczeństwie i kulturze trolli.

Największą zaletą małżeństwa rodowego jest jego trwałość: na dobrą sprawę, wykluczając katastrofy i makabryczne wypadki losowe, ród powinien trwać wiecznie, a przez małżeństwa zyskiwać wciąż nowych i nowych członków; kiedy jedno z małżonków umiera, rodzina na określony czas pogrąża się w żalobie, po czym zaprasza innego trolla, by zajął miejsce zmarłego. Małżeństwo rodowe ułatwia opiekę nad kilkoma pokoleniami dziatwy jednocześnie, jak również pozwala gromadzić w rodzie znaczny majątek. Sam znam trolle, które potrafią udowodnić, że wywodzą się z rodzin o ponad tysiącletniej tradycji!

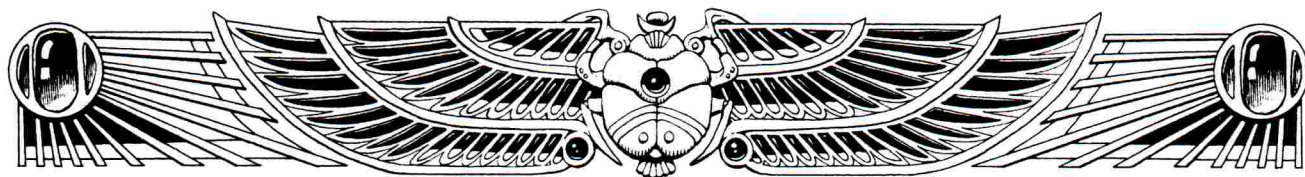
Dołączenie nowych małżonków jest proste: współżony zwracają się do wybranego mężczyzny – lub kobiety – z propozycją wżenienia się w ich ród. W większości rodów wymagana jest zgoda wszystkich żon, ale współmężowiemie nie mają nic do powiedzenia: jeżeli któryś z nich będzie się zdecydowanie sprzeciwiał przyjęciu nowego członka rodziny, może się z nią rozstać. Dzieci wchodzą w skład rodu do chwili osiągnięcia Wieku Inicjacji, kiedy to zwykle rozpoczynają samodzielne życie.

O zalotach

Kontakt z potencjalnymi nowymi członkami małżeństwa rodowego zawsze inicjują współżony. Mężczyzna zwykle nie ma prawa głosu w tej sprawie, chociaż zawsze może poprosić żony, by zaproponowały małżeństwo kobiecie, która mu się podoba. Mężowi zwykle wystarcza, że może o to poprosić, zamiast żądać, by sprawy potoczyły się po jego myśli – uważa, że skoro głównym zadaniem kobiet jest dbałość o rodzinę, one też powinny podejmować najważniejsze dla rodziny decyzje. Co ciekawe, matriarchalny układ obowiązuje także w klanach, w których nie zawiera się małżeństw rodowych; jego naturalną konsekwencją jest zaś fakt, że to kobiety zabiegają o względy mężczyzn i im się oświadczają.

Styl zalotów bywa rozmaity i mimo że daleko im do złożoności i elegancji elfów, to jednak ich łagodność i subtelność stoją w jawnej sprzeczności z tradycyjnym wizerunkiem trolla. Kobieta może podsunąć mężczyźnie jego ulubioną, własnoręcznie





przyszczoną potrawę, podarować mu elegancki element stroju, albo wymyślać i opowiadać bohaterskie historie, w których on gra główną rolę. Szczególnie ta ostatnia metoda zalotów jest dość popularna – zwłaszcza że nigdy nie mówi się wprost, kogo opowieść dotyczy i troll, który jest obiektem zalotów, musi się na podstawie wplecionych w nią wskazówek domyślić, że chodzi właśnie o niego. Jeśli mu się nie uda, a kobieta przemyśli sprawę i postanowi zmienić obiekt zainteresowań, może wycofać się z zalotów, nie przynosząc wstydu ani dotychczasowemu wybrańcowi, ani sobie. Troll, który nie życzy sobie być

TA FILOZOFIA PRZY-
DOMINA BLISKĄ SER-
CU ORKA IDEĘ WYCI-
SKANIA ŻYCIA DO
OSTATNIEJ KROPLI.
ZAINTERESOWANYCH
NIĄ CZYTELNIKÓW OD-
SYŁAM DO TOMU
„MIESZKAŃCÓW BAR-
SAWII” POŚWIĘCONE-
GO ORKOM.
– THOM EDRULL

wybrańcem tej akurat kobiety, może również z rozmysłem nie rozpoznać siebie w bohaterze jej opowieści i tym samym udzielić delikatnie odpowiedzi odmownej.

Wiele trolli wybiera oczywiście bardziej zdecydowane formy zalotów; dla niektórych najlepszą formą są bezustanne utarczki słowne, które dla nieorientowanego w sprawie przybysza z zewnątrz niczym nie różnią się od kłótni.

O POGODZENIU SIĘ ZE ŚMIERCią

Dawcy Imion zwykle postrzegają śmierć jako smutne, nawet tragiczne wydarzenie – ale nie trolle, dla których śmierć, czy to ze starości, czy z ręki wroga, jest właściwym zakończeniem dobrego życia. Jest jak sen po znoej pracy, jak nagroda za uczciwy trud, jak dopełnienie wielkiego koła życia – i z całą pewnością nie należy się jej obawiać. Nie sposób jej uniknąć, jak ciosu przeciwnika; śmierć dosięga nas wszystkich i jeśli chcemy, żeby nasze życie miało jakiś sens, musimy także i ją zaakceptować. Należy przeżyć rzetelnie lata, którymi los nas obdarzył, czerpiąc z nich wszelkie możliwe doświadczenie i radość. Mamy takie przysłowie: „*De'abor abora*”, czyli „Żyjmy, póki życia starczy”.

Trolle wierzą, że kiedy duch opuści ciało, staje się ono tylko pustą skorupą; nie ma już dawnej wartości, którą posiadało za życia jako osłona duszy – tak jak tunika, którą wyrzucę, stanie się tylko szatą jakich wiele. Dlatego też wśród trolli nie wykształciły się żadne wyrafinowane rytuały pogrzebowe. Ci, których serca okryły się żałobą po śmierci bliskich, przeżywają smutek w głębi serca – przy czym bardziej jest to tęsknota za zmarłym niż rzeczywista żałoba. W wielu klanach ciała pali się na stosie, lecz bardziej ze względów higienicznych niż religijnych. Dusze zmarłych przenikają do kamiennych trzewi gór, rozpoczynając trwającą wiele tysiącleci wędrówkę do skalistego serca świata, gdzie mogą spocząć na wieki. Trolle wierzą, że dusze obsydian, których nazywają *ago'al*, czyli „kamiennymi braćmi”, podążają tą samą drogą, dzięki czemu duchy trolli mogą na wieki dzielić ich spokój i zamyślenie. Tylko nieliczne trolle uważają, że dusze innych Dawców Imion pokonują tę samą drogę; tak naprawdę mało którego trolla obchodzi, co dzieje się z duszami krasnoludów, elfów czy ludzi.

Jedynymi namacalnymi pamiątkami po zmarłym, do jakich trolle przywiązują wagę, są rzeczy, które po nim pozostały. Rodowe dziedzictwo – głównie broń, ale często także inne przedmioty – przekazywane jest z pokolenia na pokolenie i z biegiem lat zyskuje coraz większe znaczenie i wartość. Każdy troll zdaje sobie sprawę, że w najmniej oczekiwanym momencie może zginąć, toteż wyznacza spadkobierców rychło po wkroczeniu w dorosłość, a później ewentualnie zmienia decyzję – gdy zdobędzie nowy, wart przekazania potomnym przedmiot bądź też gdy niedoszły spadkobierca umrze przed nim.

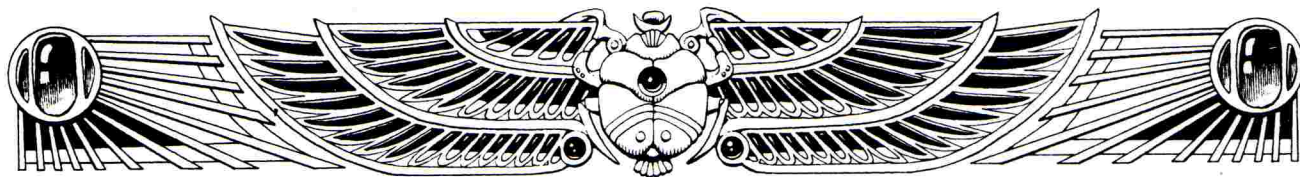
Spuścizna przodków jest jedyną trwałą rzeczą w naszym ulotnym życiu, toteż utrata odziedziczonego przedmiotu przynosi trollowi wielki wstyd. Szczególnie niegodne jest darowanie go komuś innemu, gdyż ofiarodawca daje w ten sposób wyraz braku szacunku dla poprzedniego właściciela i nie docenia zaszczytu, jaki go spotkał.

Często zdarza się również, że dziedzictwo wiąże się z określonym zadaniem, którego wypełnienie przynosi wielki honor, a zaniedbanie – ujmę. Znana jest historia pewnego topora, którego przeznaczeniem było zgładzić Horrora; każdy właściciel był związany honorową przysięgą i musiał spróbować tego dokonać. Chwała, jaką się okrywał, wynikała w tym wypadku z samej próby realizacji celu, nie zaś ze znalezienia (co dopiero mówić o zabiciu) Horrora.

O ZRÓŻNICOWANIU KULTURY TROLLI

Kultura trolli pod wieloma względami w fascynujący sposób różni się od kultury innych Dawców Imion. Nasze wspólne dziedzictwo w pewnej mierze odbija się na kulturze wszystkich trolli, także mieszkańców nizin, którzy odrzucili niemal wszystkie tradycje przodków; nasze legendy i bohaterowie, sztuka i rzemiosło najpełniej wyrażają to, kim jesteśmy jako rasa i wszystkie nierozłącznie spletają się z jądrem naszego istnienia: honorem.





O LEGENDACH I BOHATERACH

Ideal honoru trollowej rasy i poszczególnych klanów przekazywany jest w opowieściach i mitach. Chyba tylko krasnoludy potrafią równie poważnie jaktrolle traktować legendy swojego ludu. W każdym spotkaniu członków przysięgi, klanu czy rodziny, legendy, które znają wszyscy obecni, odgrywają ogromną rolę, bo dla trolla stara historia jest czymś więcej niż zwykłą starą historią – jest jego częścią, zna ją tak, jakby sam był świadkiem wydarzeń, które opisuje, i to nie dalej niż kilka godzin wcześniej. To, co przydarzyło się naszym przodkom, nam się przydarzyło; nasze opowieści przypominają o znaczeniu *katera* i wielkich wydarzeniach, które ukształtowały historię naszej rasy, a teraz ponownie uczą nas, co to znaczy być trollem.

Niesłabnącą popularnością od niepamiętnych czasów cieszy się nasz mit o stworzeniu wszechrzeczy, który wskazuje nam właściwe miejsce w ukochanym świecie. Przedstawię go teraz, by czytelnik lepiej zrozumiał naszą wizję samych siebie i innych Dawców Imion.

Opowieść o stworzeniu świata

Przed początkiem czasu był chaos: powietrze i ziemia, ogień i woda, światło i ciemność mieszały się jak krew wielu klanów. Nie istniały osobno, lecz przenikały się i walczyły między sobą. Słońce, Księżyc i gwiazdy nie istniały. Był tylko chaos i Griaħk'kan.

Griaħk'kan była Duchem Wszechrzeczy i zawierała w sobie wszystko. Była chaosem i wszystkim, co się w nim ścierało. Nadała mu kształt i z Jej ciała powstała ziemia, z Jej serca skąły, z Jej krwi woda, z Jej tchnienia powietrze, a błysk w Jej oku stał się ogniem. Jej prawe oko stało się Słońcem, lewe – Księżycem. Słońce i Księżyc były jednak o siebie zazdrosne i każde chciało samo władać niebem. Starły się więc w boju, a kiedy połała się krew, narodziły się z niej gwiazdy. Griaħk'kan zganiła Słońce i Księżyc, mówiąc:

– Skoro nie potraficie żyć jak brat i siostra, będziecie odtąd na wieki rozdzieleni.

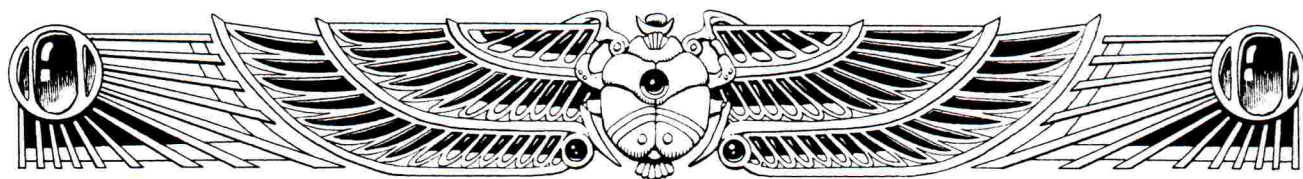
I uczyniła Słońce panią dnia, a Księżyc władcą nocy. Podział zasmucił oboje, zapłakali więc i obiecali, że będą żyć w zgodzie, jeśli tylko pozwoli im się połączyć, lecz Griaħk'kan wypowiedziała już Słowo, które stało się Prawdą i nie chciała go cofnąć. Dlatego właśnie po dziś dzień Słońce i Księżyc ścigają się po niebie; dzień ustępuje nocy, noc dniowi. Próbują się spotkać i połączyć, ale na próżno.

Griaħk'kan podobało się to, co stworzyła, lecz smuciło ją, że nie ma prawdziwych dzieci. Zwierzęta i ptaki, które stworzyła, nie umiały mówić i nie potrafiły odwzajemnić Jej miłości. Westchnęła ciężko, a jej oddech zmienił się w kłęby pary, z których powstały skrzydlate istoty – wietrzniki, które szybują unoszone tchnieniem świata. Na ich widok Griaħk'kan niepomrotnie się ucieszyła i zawołała do nich, lecz one jej nie słyszały i nie odpowiadały – nie bardziej niż wiatr. Zapłakała, bowiem wciąż nie miała dzieci.

Jej łzy zmieniły się w łagodny deszcz, który zrosił ziemię i obudził do życia żdzbla trawy. Wystrzeliły z ciemnej ziemi, obsypały się kwieciami, a potem wydały owoce i wszędzie tam, gdzie uginając się pod ciężarem nasion żdzblo dotknęło ziemi, rodził się elf. Griaħk'kan zawołała elfy, ale one słyszały tylko szum traw i szelest spadających liści. Duch Wszechrzeczy zapłakała, nadal samotna na świecie.

Tym razem jej łzy wsiąkły głęboko w ziemię, a tam, gdzie wsiąkły, pojawili się ludzie. Inne uderzyły o twardą skałę jak młot w kowadło – i z każdego uderzenia narodził się krasnolud. Kiedy Griaħk'kan zawołała do nich, przystanęli, jakby nasłuchując, lecz zaraz wiatr ich ogłuszył i przestali ją słyszeć. Ciagle nie miała dzieci.





Jej smutek przerodził się z wolna w gniew i burzę. Porywisty wicher smagnął i wzburzył wodę i ze spienionych fal narodziły się t'skrangi, dzieci rzeki, które śmiejąc się odbiegły w dal, nie mogąc odróżnić Jej głosu od muzyki huczących wód. Griahek'kan krzyknęła ze złości, a krzyk Jej zmienił się w tornado: gdziekolwiek jego wąski koniuszek dotknął ziemi, rodził się ork. Orki nawet nie starały się usłyszeć głosu Pramatki, lecz objawszy trąbę powietrzną ramionami, dały się jej ponieść za widnokrąg. Dlatego właśnie dziś orki poskramiają grzmotorożce i dosiadają ich, chociaż w innych Dawcach Imion zwierzęta te budzą przerażenie.

Sześć razy Griahek'kan rodziła; sześciokroć miała nadzieję, że doczeka się prawdziwego potomstwa i za każdym razem była zawiedziona. Zawyla z żalu, a jej skowyt przemienił się w grzmot. Grzmiało tak, że ziemia się trzęsła, a po każdym ogłuszającym huku następowała cisza tak głęboka i łagodna, jak mrok przed wschodem słońca. Z tej właśnie pięknej, spokojnej ciszy narodził się nasi starsi bracia, obsydianie, z ryku zaś grzmotu powstały trolle, czyli dwoisty lud. Griahek'kan zawołała zrodzone z burzy potomstwo, a my i nasi starsi bracia odpowiedzieliśmy na jej wezwanie. Zaśmiała się z radości, gdyż wreszcie udało się jej zrodzić prawdziwe dzieci.

Rzekła nam więc:

– Ponieważ ze wszystkich rzeczy, które stworzyłam, tylko wy potraficie mnie usłyszeć i poznać w swych sercach, podaruję wam duszę mego stworzenia: do was należeć będą wiecznotrwale skały w jądrze ziemi i wyniosłe szczyty gór, gdzie powietrze jest najczystsze i początek biorą przejrzyste rzeki. Będziecie żyć w sercu mojej ziemi po kres waszych dziejów.

I po dziś dzień trolle mieszkają w górach, rozkoszując się świeżym powietrzem, w którym łatwo usłyszeć głos Griahek'kan. Tylko my, trolle, oraz nasi starsi bracia, obsydianie, wracamy po śmierci do serca ziemi; tylko my powracamy do Pramatki, bo tylko my ją znamy.

Inne niezwykłe opowieści

Trolle upodobały sobie szczególnie dwa rodzaje opowieści: *norry* i *se'alle*. Pierwszy z nich to epicka historia („*norr*” znaczy mniej więcej tyle, co „gobelin” lub „ozdobna materia”), dotycząca jakiegoś punktu zwrotnego w historii trolli lub całego świata. Jeden z ulubionych *norr* wśród kryształowych łupieżców opisuje ich czyny w Wojnach Orichalkowych; inne przywołują między innymi tragiczne wydarzenia, które przeszły do historii jako Bitwa o Powietrzną Przystań. Jeden z nich, spisany ze słów gawędziarza klanu Niebosięznej Góry, z którym kiedyś podróżowałam, przedstawiam poniżej. *Norry* nie tylko mają przypominać dawne wspaniałe dokonania naszych przodków, lecz czasem pełnią też funkcję przestróg – w tym wypadku kończą się zwykle wezwaniem „Ka'akoran!”, czyli w przybliżeniu „Pamiętajmy!”.

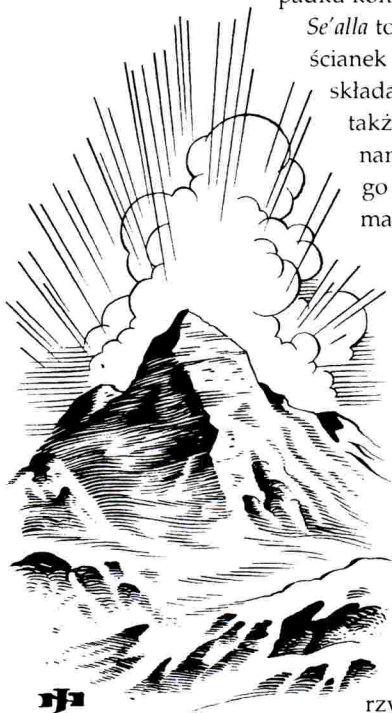
Se'alla to z kolei dzieje życia jednego z wielkich bohaterów. Słowo to oznacza „fasetę”, jedną ze ścianek oszlifowanego kryształu – każda *se'alla* przedstawia nam właśnie jedną z faset, które składają się na wizerunek bohatera. W przeciwieństwie do heroicznych sag, popularnych także wśród przedstawicieli innych ras, *se'alle* trolli opisują nie tylko najznakomitsze dokonania bohatera, lecz także jego klęski czy wręcz z pozoru mało znaczące wydarzenia z jego życia. Dzięki temu postrzegamy bohaterów jak rzeczywiste osoby, które tak jak i my mają swoje słabe strony – a zarazem przekonujemy się, że każdy z nas może być sławny.

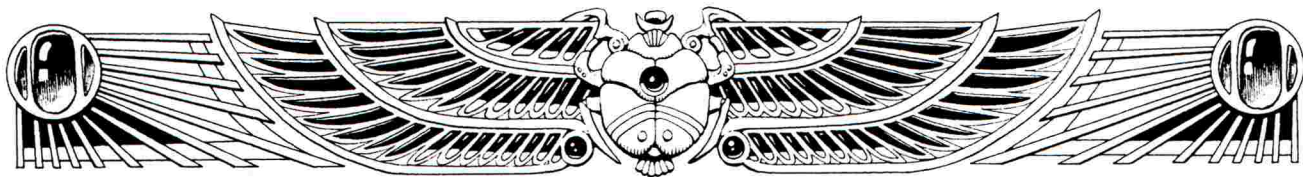
Każdy troll, który zasłużył sobie na własną *se'alle*, musiał mieć znaczący wkład w dzieje naszej rasy. Nic więc dziwnego, że większość tych opowieści dotyczy trolli – najpopularniejszymi bohaterkami są Nioku, sławna Łuczniczka, i Vaare Długozęba, kapitan zaginionego statku „Przebudzenie Ziemi”. Jest też kilka słynnych *se'alli*, które opisują dzieje wybranych *no'a'g'ral*, którzy zasłużyli sobie na szczególnie szacunek trolli.

Norr Ge'Therain (Opowieść o Theranach)

W dawnych czasach mieszkańcy Niebosięznej Góry byli silni, mieli wiele dzieci i nikt nie głodował. W dawnych czasach mieszkańcy Niebosięznej Góry ogarniali z jej szczytu wzrokiem dalekie krainy, a wszystko, co widzieli, należało do nich. Nikt nie mógł się z nimi równać w sztuce wojennej i wszyscy oddawali im cześć jako najznakomitszym z mieszkańców Lśniących Szczytów.

Mieszkańcy Niebosięznej Góry konstruowali najlepsze statki powietrzne, wykorzystując do tego najszlachetniejsze drzewa, jakie rosły w Barsawii – drewniany kil





okrętu lśnił niczym płonące oczy wojownika. Statki były posłuszne najmniejszemu ruchowi ręki sternika, a moc załogi pozwalała im przemierzać przestworza szybciej, niżli strzala wypuszczona z łuku. Nikt też nie budował statków tak pięknych, solidnych i zabójczych dla wroga.

Trolle z Niebosiężnej Góry rosły w siłę, aż wreszcie zabrakło przeciwników, z którymi mogłyby się mierzyć. Zasmuciło je to, bowiem bez wrogów, których pobilyby w walce, nie mogły liczyć na szczere błogosławieństwa Thystoniusa.

Zebrali się więc wodzowie klanów z Niebosiężnej Góry, by rozważyć tę sprawę, gdy nagle z ich grona wystąpił obcy troll i poprosił o głos. Był bardzo wysoki – hełmem muskał brzuchy nisko zawieszonych chmur. Skórę miał ciemną jak wulkaniczne szkliwo, a każdy z jego rogów był gruby jak pień drzewa. Odziany był w kryształową zbroję roboty tak delikatnej, że żadne dzieło zbrojmistrzów z Niebosiężnej Góry nie mogło się z nią równać – a przy tym wcale nie ugiął się pod jej ciężarem. Wziął do ręki kostur, dający prawo głosu, uderzył nim trzykroć o ziemię i powiedział trollowym wodzom, gdzie mają szukać prawdziwych wrogów, „Thera’in Mhakkorh”, czyli theran’skich magów, pod których dotknięciem świat umierał. Oddał kostur, a wodzowie zaczęli rozprawiać o słowach przybysza, podekscytowani jak młodzicy na pierwszej wyprawie wojennej: jedni cieszyli się, że wreszcie wskazano im godnego wroga, inni rozważali głośno, czy Thera’in Mhakkorh mogą być dla trolli groźni. Postanowili zadać przybyszowi jeszcze kilka pytań, kiedy jednak rozejrzeli się dookoła, stwierdzili, że rozwiął się niczym poranna mgła. Wtedy to zrozumieli, że objawił im się sam Thystonius, który nakazał im się zmierzyć z czarownikami z Thery.

Zwołano więc zgromadzenie klanów Niebosiężnej Góry, największe od stu pokoleń. Zebrały się wszystkie trolle – od najmłodszych dzieci po najstarszych weteranów – i słuchali tego, co wodzowie mówili im o Theranach. Na koniec wodzowie zapytali:

– Co mamy zrobić? Walczyć z nimi, by zadośćuczynić życzeniu Thystoniusa, czy też zostać w naszych bezpiecznych osiedlach na stokach Niebosiężnej Góry? Chcemy wojny czy nie?

Na trzy uderzenia serca zapadła cisza, ale gdy serca miały uderzyć po raz czwarty, z piersi zebranych dobił się gromki ryk, podobny do grzmotu srogiej, zimowej burzy:

– WOJNA! – zakrzyknęły trolle. – WOJNA
Z THERA’IN! WOJNA!

Kiedy okrzyk przebrzmiał, jedno z dzieci zdziwionym głosem zwróciło uwagę starszych na niebo. Wszyscy podnieśli wzrok, a ich oczom ukazał się widok, jakiego nikt dotąd nie widział ani nie spodziewał się ujrzeć: wśród chmur unosił się statek, który zbudowano nie z drewna, lecz z kamienia. Zaraz za nim przybył następny, potem jeszcze jeden, i jeszcze jeden, aż wreszcie niebo poczerwiano od okrętów. Na ich masztach powiewały czarno-czerwono-złote bandery, ozdobione symbolami, których znaczenia nikt nie pojmował. Okręty zawisły w powietrzu bez ruchu, a trolle zaczęły szeptać pomiędzy sobą:

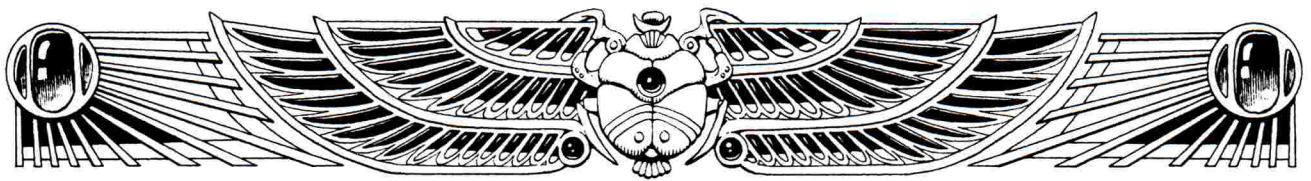
– Thera’in Mhakkorh. Thera’in Mhakkorh.

Z góry, od strony statków, dobiegł wtedy głos – lodowaty, rozkazujący, niosący przekleństwa i groźby, których żaden troll nie rozumiał. Potem na nasze głowy runął z nieba ogień: błyskawice wystrzeliwały z okrętów i dosięgały naszych domów, statków, starych i młodych wojowników, dzieci... każdy piorun palił drewno, kamień i ciało, bez różnicy. Krzyk trolli wznosił się w niebo i ucichł dopiero wówczas, gdy nie było komu krzyczeć.

Thera’in Mhakkorh spojrzeli w dół na martwe, dumne trolle z Niebosiężnej Góry i uśmiechnęli się tylko, a uśmiech ich był lodowaty jak burza śnieżna, zabójcza w swej urodzie.

To właśnie stało się, gdy przybyli Theranie. Pamiętajmy!





Se'alla Ge'Vaare Długozęba

Posłuchajcie zatem opowieści o Vaare Długozębiej i jej siostrze, Alih'ar. Dzielił je tylko rok różnicy i kochały się jak prawdziwe siostry, wszystkim się dzieliły i każda z nich uczyła swoje dzieci, żeby nazywały drugą „pierwszą matką” (w starym języku trolli istnieją dwa słowa określające matkę: *ghe'ak*, czyli „pierwsza matka”, oraz *ghe'orh*, „druga matka”. Dzieci w małżeństwach rodowych nazywają *ghe'ak* kobiety, która je urodziła, do wszystkich innych w rodzie zwracając się *ghe'orh*).

Pewnego dnia udały się na patrol na najniższy poziom kaeru. Chodziły słuchy, że tam właśnie jakiś Horror przełamał barierę i przedostał się do środka, a ponieważ siostry stały na czele przymierza, miały prawo zmierzyć się z wrogami klanu.

– Mam nadzieję, że Horror już na nas czeka – rzekła Alih'ar. – Zetnę mu łeb i oderżnę ręce, żeby nigdy nie skrzywdził nikogo z klanu Długozębnych.

– Ja mam nadzieję, że nie ma tam żadnego Horrora – odparła Vaare. – Czy nie wstyd ci, że chciałabyś, by potwór pojawił się w domu naszych dzieci?

Alih'ar nic nie odpowiedziała, ale w głębi serca była zła na siostrę, że ta ją tak zbeształa.

Schodziły coraz niżej i blask kryształów świetlnych w ścianach stopniowo słabł, aż wreszcie zrobiło się tak ciemno, że siostry nie widziały drogi. Vaare sięgnęła po krzesiwo, by zapalić pochodnię, lecz nie udało jej się skrzesać ognia.

– Tu się dzieje coś nienaturalnego – wyszeptała drżącym głosem.

– Boisz się? – spytała prowokująco Alih'ar, a głos jej nie był już ciepły i głęboki, lecz oschły i lodowaty jak zimowy wicher. Wybuchnęła śmiechem, a potem dobiła miecza i rzuciła się na siostrę. Vaare odbiła pchnięcie i miecz Alih'ar rozszarpał na dwoje nie zapaloną pochodnię; zrozumiała, że Horror zaćmił umysł jej siostry. Siegnęła więc po miecz i walczyły bez wytchnienia przez trzy dni i trzy noce. Krew płynęła z setek ran na ciele Alih'ar, ale Horror opętał ją bez reszty i nie chciała się poddać. W końcu trafiła Vaare od tyłu w udo i ta padła na ziemię, wyjąc z bólu.

Alih'ar wzniosła miecz nad głowę, szykując się do zadania śmiertelnego pchnięcia, ale gdy uderzyła, Vaare gołymi rękoma chwyciła brzeszczot i wyrwała siostrze broń. Rozcięła przy tym dłonie do kości, lecz w bitewnym szale nawet nie zwróciła na to uwagi i pchnęła na ślepo przed siebie. Czubek ostrza trafił Alih'ar w oko – krzyknęła, zatoczyła się w tył i złapała rękoma za twarz, Vaare zaś zadawała jej cios za ciosem, aż wreszcie Alih'ar padła na kolana. Horror przemówił przez jej usta, przeklinając Vaare i krzycząc rozpaczliwie, a kiedy Vaare zmierzyła się do ostatniego ciosu, mierząc w serce, Alih'ar złapała za ostrze i szarpnęła miecz w górę. Przekleństwa Horrora ucichły i Alih'ar szepnęła własnym głosem:

– Zabij go tak, jak mówiłam, bo inaczej na zawsze mnie pozbędzie.

Vaare jednym potężnym ciosem odcięła siostrze głowę, która potoczyła się po kamiennym dnie tunelu, wciąż miotając przekleństwa. Ciałem targnął skurcz, jakby zamierzało rzucić się w pościg za głową, ale w tejże chwili Vaare odcięła oba ramiona od tułowia. Znad ciała Alih'ar wznosił się obłok zielonkawej mgły, cuchnący zgnilizną stojącej wody – Vaare omal się nie udusiła, lecz po chwili Horror zawył po raz ostatni i mgła się rozwiała.

Vaare spojrzała na okaleczone ciało siostry i zapłakała gorzko, a potem odwróciła się i pobiegła przez kaer, wykrzykując imię zabitej. Łzy płynęły po jej twarzy. Gdy wbiegła na poziom mieszkalny, jej mąż zapytał:

– Gdzie Alih'ar?

Vaare nic nie powiedziała – mogła tylko płakać i wyć z bólu. A kiedy spróbowała odłożyć miecz siostry, stwierdziła, że na dobre przyrósł jej do ręki.

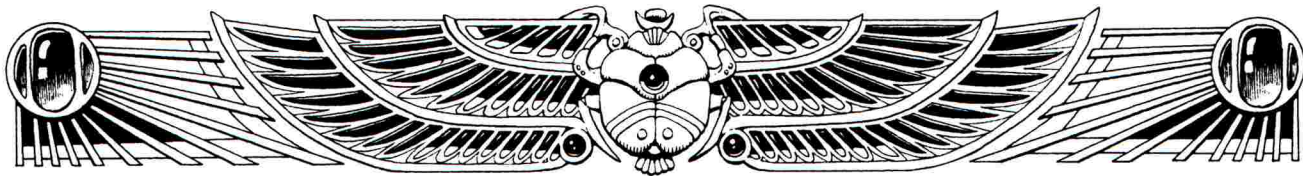
O SZTUCE I TWORZENIU

NIEKTÓRE TROLLE
MOGŁYBY POTRAKTO-
WAĆ TAKĄ OFERTĘ JA-
KO DEPRECYJOWA-
NIE CAŁEJ ICH RASY,
CO OZNACZAŁOBY, ŻE
KUPIEC URAŻA NIE
TYLKO ICH HONOR
OSOBISTY I KLANOWY,
LECZ TAKŻE KATERA.
– THOM EDRULL

W języku trolli nie ma słowa oznaczającego artystę, czyli odróżniającego osobę, która tworzy dzieła sztuki, od kogoś, kto tego nie robi. Dla trolli sztuka jest nierozłącznie związana z życiem. Wszyscy są twórcami wielkich dzieł – może nie cały czas się tym zajmują, ale z pewnością wielokrotnie tworzą w życiu coś wartościowego. Dla trolla nazywanie jednych „artystami”, a drugich „nieartystami”, to jak dzielenie Dawców Imion na „oddychaczy” i „nieoddychaczy” – co jest oczywistą głupotą, bo wszyscy oddychają jednakowo. Tak samo wszystkie trolle tworzą dzieła sztuki.

Przeciętny troll, wychowany bez kontaktu z przedstawicielami innych ras, nie rozumie osób, które nazywają się zawodowymi artystami i żyją ze sprzedaży wytworów własnych rąk. Nie interesuje go posiadanie dzieł sztuki stworzonych przez kogoś innego, tak jak i nie rozumie, dlaczego ktoś mógłby chcieć kupić jego dzieła. Jaką bowiem wartość ma sztuka dla kogoś, kto nie jest jej twórcą?





My, trolle, uważamy, że namacalny, materialny efekt wysiłków twórcy jest bez znaczenia w porównaniu z wagą samego procesu twórczego. Rzecz jasna my też czasem przechowujemy własne dzieła sztuki, by cieszyły nasze oczy, ale ich główna zaleta tkwi w tym, że symbolizują tworzenie. Dlatego propozycja kupna takiego przedmiotu byłaby dla wielu z nas śmiertelną zniewagą: ewentualny kupiec odebrałby mi coś, czego wartości nie potrafi docenić, a więc ją pomniejsza – a tym samym poniża i mnie.

Rozumienie sztuki jako czegoś powszechnego, nie zaś zastrzeżonego dla mistrzów dysponujących specjalistycznymi narzędziami, wyszukаныmi materiałami i wyrafinowaną techniką, ma ogromny wpływ na naturę trollowych dzieł. Nieliczni moi ziomkowie tworzą wprawdzie niezwykle ozdobne rzeźby czy obrazy, ale w większości wypadków sztuka trolli ogranicza się do małych posążków z drewna lub kamienia, nad którymi można pracować w wolnych chwilach – w przerwie w codziennych zajęciach lub na pokładzie drakkara, kiedy akurat nie ma nic do roboty.

Skoro w opowieści o stworzeniu świata mityczna Pramatka oddała trollom skały we władanie, by mogły wśród nich zamieszkać, nie należy się dziwić, że uważają kamień za najszlachetniejszy materiał i rezerwują go dla najważniejszych dzieł.

— Jerriv Forrim

Najczęściej rzeźby te przybierają geometryczne formy – kombinacje kół i kwadratów – bądź też stanowią realistyczne odwzorowania postaci Dawców Imion. Abstrakcyjne przedstawianie rzeczywistych obiektów, tak popularne wśród elfów, w sztuce trolli nie ma racji bytu. Geometryczna rzeźba trolla nie przedstawia niczego konkretnego, nie ma odpowiednika w świecie fizycznym; niektórzy mędrcy przypuszczają, że twory takie są wyrazem duchowych i filozoficznych prawideł, wyznawanych przez naszą rasę, ale na razie żaden troll ani nie potwierdził tych domysłów, ani im nie zaprzeczył; co więcej, każdy mógłby się za takie pytanie obrazić. Sztuka jest naszą prywatną sprawą. Pytanie „Co przedstawia ta rzeźba?” albo „Co to ma być?” to doskonały sposób na to, by wszcząć bójkę z trollem.

Najciekawsze jest to, że na większości Dawców Imion – może poza krasnoludami – nasza sztuka robi dziwne wrażenie, jakby czegoś jej brakowało: a to nie widać szczegółów postaci, a to są niewłaściwie umieszczone... Te „niedociągnięcia” najlepiej widać w naszym malarstwie, ale nie są to wady obrazów, lecz widzów. Trolle i krasnoludy posiadają zdolność termowizji, a więc widzą kolory, których inni nie potrafią dostrzec. Kiedy na przykład podziwiam tęczę, to poniżej pasma czerwieni, które każdy widzi, rozróżniam jeszcze trzy smugi o głębszym, czerwonym odcieniu. Trollowi malarze często używają innych farb niż elfy czy ludzie – i tylko my umiemy docenić ich barwy.

O TROLLOWYM RZEMIOŚLE

Rzemieślnicy naszej rasy najczęściej przedkładają walory praktyczne broni, stroju i innych przedmiotów ponad ich estetykę. W przeciwieństwie do sztuki, gdzie liczy się przede wszystkim akt tworzenia, w rzemiośle chodzi przede wszystkim o to, by owocem wysiłków twórcy był użyteczny obiekt – miecz, para spodni, garnek... Budowa domów, szycie ubrań i wyrób broni – wszystko to są zajęcia, które należy wykonywać szybko i sprawnie, by zaspokoić potrzeby użytkowników; gotowy, użyteczny wyrób nie wymaga dodatkowych ozdób.

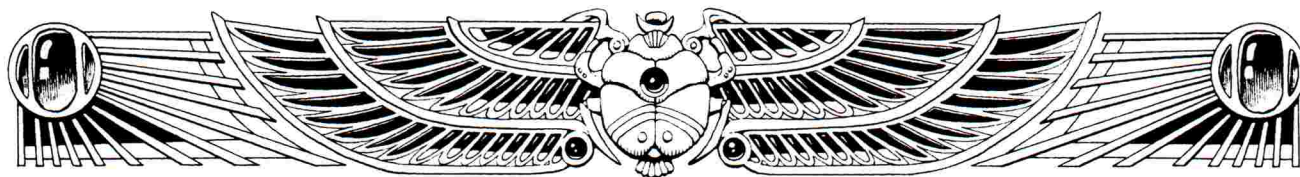
O szyciu

Dla postronnego obserwatora odzienie trolli jest tak proste i pozbawione ozdób, że zasługuje na miano prymitywnego. Do naszych ulubionych materiałów na ubrania należą skóry zwierząt (głównie owiec) oraz surowa wełna – zwłaszcza wśród górskich trolli, które mają utrudniony dostęp do tkanin. Tylko kryształowym łupieżcom udaje się czasem zrabować bele bawełny czy jedwabiu, które zużywają zarówno na ubrania, jak i na bandery statków.



pod tym względem
trolle różnią się od
większości pozosta-
łych dawców imion
– zwłaszcza od el-
fów i t'skrangów –
którzy starają się
zawsze i wszędzie
łączyć rzemiośło ze
sztuką.
– JERRIV FORRIM





Trolle z gór noszą więc najczęściej owcze spodnie, wełniane koszule, kurtki i kamizelki z grubej skóry – również najczęściej owczej – i wysokie do pół łydki, miękkie skórzane buty. Niektóre ozdabiają strój małymi rzezbami własnej roboty – z kamienia, drewna i metalu. Poza tym ubranie jest pozbawione ozdób, ale bardzo porządnie i elegancko wykonane, zwłaszcza jeśli ma być darem zalotnicy dla potencjalnego męża. I tak na przykład skórzana kamizelka może z pozoru niczym się nie wyróżniać, lecz być idealnie wyprawiona, tak że w dotyku jest delikatna jak skóra niemowlęcia.

Broń i zbroje

Trolle są niezwykle silne i wysokie, toteż lubują się w broni, która należycie wykorzystuje obie ich naturalne zalety: topory, młoty i solidne miecze – zwłaszcza dwuręczne – cieszą się największą popularnością. Ponieważ łatwiej jest wykorzystać pełnię siły, kiedy bierze się zamach i tnie wroga na odlew, niż zadaje mu pchnięcia mieczem, trolle przedkładają broń sieczną nad kłującą. Dlatego też kowale z naszych wiosek chętniej – i lepiej – wykuwają ostre, trwałe ostrza, niż ostre jak igła, zbiegające się w punkt rapiery, w jakich kochają się t'skrangi.

Podobnie jak wszystkie inne wytwory trollowych rąk, także ich broń jest pozbawiona ozdób, których inni Dawcy Imion nie szczędzą zwykle swemu orężu. Naszemu kowalowi nie przyszłoby do głowy wykuć tak skomplikowaną broń, jak rapię t'skrangów z gardą z przeplecionych pasemek metalu. Garda taka ma swoje zalety – po-

zwala na przykład zablokować pchnięcie przeciwnika, który mierzy dokładnie w nasze gardło – ale wysilek, jakiego wymaga, dalece przewyższa korzyści, które przynosi.

Trudno jednak odmówić trollowej broni pewnego uroku, wynikającego głównie z proporcji i prostoty wykonania, i mającego ścisły związek z siłą, którą broń ucieleśnia. Zdarza się czasem, że wojownik ozdabia swój miecz czy topór geometrycznymi rytami na głowni. Słyszałem o żyjącym w górach klanie, który do ozdabiania broni wykorzystuje tak zwane „trawienie kwasem” – uzyskują w ten sposób bardzo eleganckie wzory.

Trolle górskie najchętniej noszą zbroje skórzane, utwardzane bądź nie, czasem uzupełnione płytami z kutego na zimno żelaza, chroniącymi miejsca najbardziej wrażliwe na ciosy. Rzadko spotyka się kolczugi i zbroje płytowe, a to ze względu na znaczny wysilek, jakiego wymagałoby wydobywanie rudy, przetopienie jej, oczyszczenie i wykucie delikatnych elementów. Kryształowi łupieżcy często noszą zbroje metalowe zdobyte na wrogu, ale ponieważ większość zdobycznych pancerzy kuta jest na miarę mniejszych istot niż trolle, skompletowanie pełnego pancerza może wymagać zebrania kilku zbroi: trzeba rozprostować i ponownie uformować większość blach.

Wodzowie klanów, a czasem także inni wybitni wojownicy, posługują się mieczami wykonanymi z żywego kryształu, wydobywanego wysoko w górach; bywa też, że noszą zbroje z tego samego materiału. Pozyskanie kryształu i przygotowanie broni czy pancerza wymaga jednak sporo zachodu, toteż przedmioty takie spotyka się rzadko. Trolle cenią je głównie za solidność oraz prestiż, którego przydają właścicielowi.

Narzędzia oraz inne przedmioty codziennego użytku

Do wyrobu przedmiotów użytkowych trolle używają przede wszystkim kamienia i drewna, a w mniejszym stopniu kutego na zimno metalu. Przedmioty, które mają dla rzemieślnika szczególne znaczenie – przede wszystkim narzędzia pracy – wykonuje się niemal bez wyjątku z kamienia; mag może na przykład wyryć treść zaklęć, które ma w księdze, na kamiennych tabliczkach. Ozdoby na takich przedmiotach ograniczają się zwykle do prostych, geometrycznych wzorów, które mogą (ale nie muszą) coś symbolizować dla twórcy lub użytkownika.

O budowie osiedli trolli

Ponieważ trolle z nizin stosują metody i style budowania zbliżone do tych, jakie obserwuje się u ich sąsiadów z innych ras, zajmę się w tym miejscu architekturą trolli górskich.

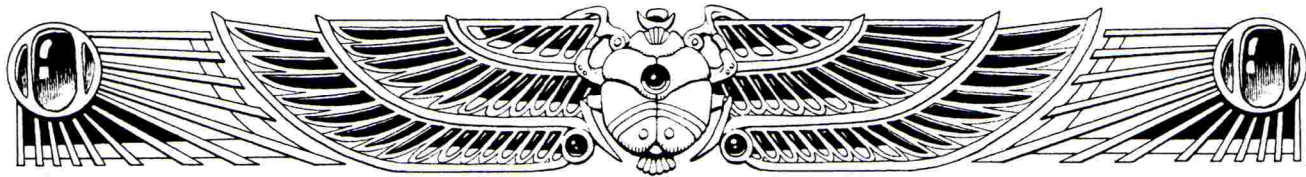
Budują domy z kamienia – albo z lekko tylko obrobionych bloków, albo z zebranych w okolicy, nieociosanych głazów. Budynki są kwadratowe lub prostokątne, zazwyczaj parterowe, rzadziej jednopiętrowe, o grubych ścianach, których nie przeniknie chłód szalejących wśród gór wiatrów. Tam, gdzie jest więcej drzew, trolle konstruują z drewna strome, spadziste dachy, na których śnieg się nie gromadzi; na terenach ubogich

NAWET TROLLE NIZINNE UWAŻAJĄ, ŻE KAMIENI MA W ICH KULTURZE ZNACZENIE SZCZEGÓLNE. CZARODZIEJ Z NIZIN PRAWDOPODOBNIIE SPISUJE SVOJĄ KSIĘGĘ NA PERGAMINIE, JAK WSZYSCY ZNANI MU MAGOWIE. ALE CHCĄC PODKREŚLIĆ JEJ WARTOŚĆ, CHĘTNIE OSADZAJĄ KAMIOKY W SKÓRZANEJ OPRAWIE I GRZBIECIE TOMU. – DERRAT, CZARODZIEJ Z VISTAINIE

GÓRSKIE TROLLE SĄ JEDNYMI Z NIELICZNYCH MIESZKAŃCÓW BARSAWII, KTÓRYM PRZYCHODZI USTAWICZNIE ZMAGAĆ SIĘ ZE ŚNIEGIEM I ŁODEM. WIĘKSZOŚĆ BARSAWIAN OSTATNI RAZ WIDZIAŁA ŚNIEG PRZED POGROMEM. – MERRON, MISTRZ KOMNATY REJESTRÓW

rzadziej jednopiętrowe, o grubych ścianach, których nie przeniknie chłód szalejących wśród gór wiatrów. Tam, gdzie jest więcej drzew, trolle konstruują z drewna strome, spadziste dachy, na których śnieg się nie gromadzi; na terenach ubogich





w drewno dachy są kamienne i płaskie, a mieszkańcy domów muszą regularnie uprzątać z nich śnieg – w przeciwnym wypadku groziłoby zawaleniem.

W ścianach zostawia się niewiele okien, żeby deszcz i wiatr za bardzo nie wciskały się do środka, jest za to zwykle tylne wyjście, które umożliwia sprawną ewakuację w wypadku frontalnego ataku wroga. Z drewna zbija się solidne drzwi i okiennice, często wzmocnione metalowymi pasami; tam, gdzie drewna jest za mało, w drzwiach i oknach wieszają się grube zasłony z naoliwionej, nie przepuszczającej wody skóry. U dołu obciąża się je, doszywając małe kamyczki, żeby nie ulegały łatwo podmuchom wiatru.

Wewnątrz znajduje się zwykle jedna duża izba, służąca całej rodzinie za mieszkanie; trolle nie przywiązują dużej wagi do prywatności w takim sensie, jak rozumie to większość Dawców Imion. Podobnie do obsydian wolą poszukiwać prywatności w swym wnętrzu. W ten sposób troll może być samotny, nawet gdy otacza go dziesięciu jego braci – wystarczy ich nie zauważać (więcej na ten temat napiszę w rozdziale „O wewnętrznej prywatności”). Część pomieszczenia oddziela się zwykle zasłoną, by służyła za pokój porodowy; nieco rzadziej spotyka się pokoiki wydzielone specjalnie w tym celu – warto podkreślić, że trolle nizinne postępują podobnie.

Są i takie klany, które w ogóle nie budują domostw, bo wolą mieszkać w naturalnych jaskiniach na własnym terytorium. Podczas Pogromu prawie wszystkie trolle żyły w grotach: trollowe kaery (*ga'ar*) były w rzeczywistości skalnymi labiryntami, wykutymi głęboko w kamiennych trzewiach Ziemi. Przed najazdem Horrorów mieszkańcy gór chętnie schodzili w doliny, by od krasnoludów uczyć się górniczego rzemiosła, bądź też zapraszali krasnoludzkich specjalistów do siebie, by pomogli im zbudować schronienie, w którym sami mieli później prawo zamieszkać. W dzisiejszych czasach rzadko już spotyka się klany, które wciąż mieszkają w *ga'ar*, gdyż trolle chętnie opuściły jaskinie, by zamieszkać pod bezkresnym niebem.

O MANIERACH I OBYCZAJACH SPOŁECZNYCH

Nie jest łatwo Dawcom Imion pojąć znaczenie naszych zwyczajów, ale każdy, kto chciałby zasłużyć na miano przyjaciela trolli, powinien próbować nas zrozumieć. Wrażliwość na punkcie honoru sprawia, że wedle powszechnie obowiązujących standardów jesteśmy dość popędliwi; jeśli ktoś niechcący obrazi trolla przy pierwszym spotkaniu, może nie dożyć okazji do przeprosin. W nadziei, iż moje dzieło przyczyni się do ograniczenia liczby takich wypadków, omówię teraz niektóre z naszych obyczajów oraz maniery i sposób bycia uważany za najwłaściwszy.

O WEWNĘTRZNEJ PRYWATNOŚCI

Ponieważ większość życia spędzamy w bliskim kontakcie z rodziną i klanem, a więzy pokrewieństwa w znacznej mierze kierują naszymi poczynaniami, wysoko cenimy sobie prywatność, która równoważy nam ciężar obcowania z innymi.

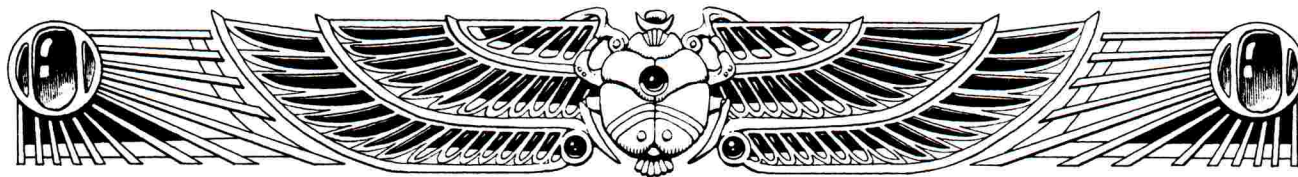
Zwykle nie możemy sobie pozwolić na to, żeby fizycznie odseparować się od krewnych i przyjaciół, nauczyliśmy się więc traktować samotność i prywatność jak stan umysłu. Troll potrafi odciąć się od otoczenia i w ten sposób znaleźć chwilę osamotnienia – ci, którzy mają nas za niecierpliwych i porywczych, byliby zdumieni, widząc, jakie zamieszanie potrafimy znieść bez mrugnienia okiem. Widywałem trolle siedzące przy ognisku w domu zgromadzeń, niewzruszone toczącą się wokół kłótnią czy rzucanymi wyzwaniem, i spokojne, jakby obserwowały właśnie wschód słońca ze szczytu góry, oddalone o dzień drogi od najbliższej żywej istoty. Wiem również, w jaki gniew potrafią wpaść, gdy nie są już w stanie dłużej ignorować harmidru, który druzgocze ich prywatność. Ten rodzaj samotności nazywamy *dom'an*, czyli „wewnętrzną prywatnością”.

Umyślne naruszenie granic cudzej prywatności jest poważną ujmą dla jej *katorr*. Tylko głupiec mógłby chcieć zmusić trolla, by go zauważył – głupiec gotów do walki na śmierć i życie.

O nagości, która narusza prywatność

W miarę, jak idea *dom'an* rozwijała się, w kulturze trolli wyrosło z niej interesujące tabu obyczajowe: zakaz obnoszenia się z własną





nagością. Wartość prywatności wewnętrznej wynika w znacznej mierze ze spokojnego aspektu *jar'arak*; troll, który praktykuje *dom'an*, wciela w życie nasze najwyższe duchowe ideały – przeszkadzanie mu w tym narażałoby na szwank jego *kat-torr*. Z czasem każde zachowanie, które mogłoby go dekoncentrować, zostało uznane za niewybaczalne wykroczenie przeciw prywatności – nagość również, dlategotrolle nauczyły się jej unikać.

Nadal więc uważają za wstydliwe chodzenie nago w obecności obcych (czyli nie rodzica i nie małżonka), jak również oglądanie innych bez ubrania. Kiedy jednak wiele trolli żyje stłoczonych na ograniczonej przestrzeni – tak jak w *ga'ar* czy w domu zgromadzeń, gdy wszyscy zbierają się, by odeprzeć atak – często nie udaje się uniknąć widoku nagich obcych. Dlatego też, aby zachować tabu, obie zainteresowane strony mają obowiązek przemilczeć takie wydarzenie; jeśli zatopią się w *dom'an*, żadna nie będzie się czuła znieważona ani zawstydzona. Mamy nawet przysłowie, które mówi, że „w *ga'ar* nagość często się widzi, ale nigdy się jej nie zauważa”.

O ZNACZENIU ROGÓW

Rogi mają dla nas o wiele większe znaczenie, niż większość Dawców Imion byłaby skłonna podejrzewać: są równie ważne, jak włosy, oczy czy barwa głosu, a ich wygląd wiele mówi o usposobieniu właściciela.

Wierzmy, że obdarzono nas rogami, byśmy wyróżniali się spośród innych Dawców Imion. Długie, grube, masywne rogi uważa się zwykle za oznakę szczególnie bliskiego związku z Thystoniusem, naszą ukochaną Pasją. Ich właściciel to troll silny duchem, gotów do podejmowania wszelkich wyzwań i angażowania się w konflikty. Drobniejsze i cieńsze rogi sugerują skłonność do bardziej pokojowych aspektów *jar'arak*, ale w niczym nie są gorsze od dużych, bardziej „bojowych”. Rzecz jasna nie

NIKTÓRE TROLLE
Z BARSAWIAŃSKICH
NIZIN RÓWNIEŻ PRZY-
SWOILI SOBIE ZWY-
CZAJ FORMOWANIA
ROGÓW, CHOĆ GŁÓW-
NIE ZE WZGLĘDÓW
ESTETYCZNYCH.
– KERN CZERWONORĘKI,
HISTORYK Z THROALU

zawsze kształt i rozmiary rogów odpowiadają takiej przybliżonej charakterystyce; znam wiele trolli, które zachowują się wprost przeciwnie, niż można by tego oczekiwać, patrząc na ich rogi.

Większość z nas pozwala rogom rosnąć swobodnie, tylko niektóre górskie trolle starają się tak je formować, by przybrały ściśle określony kształt. Zwyczaj ten rozpowszechnił się szczególnie w tych przymierzach i klanach, gdzie funkcja wodza jest dziedziczna: rodzice często tak kształtują różki dziecka, by od małego wyróżniały je z klanu jako przyszłego przywódcę.

Ponieważ rogi w znacznej mierze określają osobowość trolla, złośliwe uwagi na ich temat są traktowane jakby były wymierzone w jego godność osobistą – i tylko osobistą, gdyż taka zniewaga nie przenosi się na honor klanu; w wyjątkowych wypadkach, gdy kpiny zostaną wyjątkowo niefortunnie sformułowane, można także urazić honor rasowy trolla.

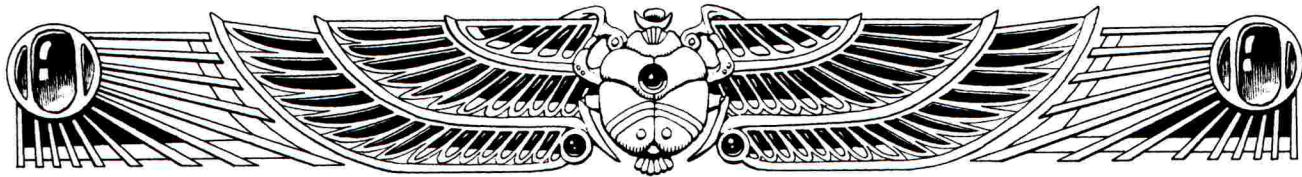
Górskie trolle – i większość trolli z niziny – starają się unikać tych swoich ziomeków, którzy z różnych przyczyn stracili rogi; ba, większość nie uważa ich już za członków swojej rasy. Jedyne trolle bez rogów, jakie znam osobiście, to wygnańcy, którym obcięto rogi w Rytuale Pozbawienia (o którym pisałem już wcześniej). Nie wykluczam oczywiście możliwości przypadkowej utraty poroża – ja po prostu nie słyszałem o takim wypadku.

O POWITANIACH I ROZSTANIACH

Przedstawiciele ras przyzwyczajonych do pozdrowień, w których tradycyjnie pyta się o zdrowie czy powodzenie rozmówcy („Jak ci się powodzi?” u niektórych krasnoludów albo „Czy świat jest jasny w twoich oczach?” u wietrzników z północy kontynentu), zdziwią się zapewne, że trolle unikają tego rodzaju powitań – uważają je za obłudne, ponieważ pytający zwykle nie jest wcale ciekaw odpowiedzi. A poza tym któż z nas zdołałby spokojnie wysłuchać gadatliwego krasnoluda, gdyby ten miał nam szczerze odpowiedzieć, jak mu się wiedzie?

Poza tym często postrzegają takie pytania jako aluzję do ich rzekomej słabości. Proste „Czy wszystko w porządku?” zdaje się zakładać, że troll nie radzi sobie w życiu bez pomocy życzliwych osób. Zamiast więc pytać o zdrowie, troll rzuci krótkie „*Vod'arr!*”, które można rozumieć jako „Widzę cię” czy „Jesteś”. Jest to proste stwierdzenie obecności rozmówcy, które nijakiej ujmy mu nie przynosi.





Z podobnych względówtrolle pogardzają pożegnaniem, w jakich lubują się inni Dawcy Imion; uważają życzenia przyszłego zdrowia i szczęścia za nic nie znaczące błahostki i wolą ograniczyć się do „Ter’vo’an!”, czyli „Rozstajemy się”, które sugeruje, że może jeszcze kiedyś się spotkają.

O CIEKAWYM ZWYCZAJU PRZECHWALANIA SIĘ

Przechwałki, czyli po trollowemu *druv’a* („oświadczenia honorowe”) odgrywają w naszym życiu istotną rolę. Przy pierwszym spotkaniu z innym przedstawicielem naszej rasy troll głośno chęłpi się swoimi możliwościami, tym samym podkreślając wybrany aspekt honoru. Natura przechwałek ściśle wiąże się z okolicznościami spotkań, które dla trolli są zwykle oczywiste. Innym Dawcom Imion niuanse łączących nas związków często się wymykają, toteż okoliczności przechwałek są dla nich niejasne i nieprzewidywalne.

Podam dla przykładu trzy *druv’a*, odzwierciedlające trzy aspekty trollowego honoru. Jeżeli troll powie „Wyzywając mnie, ścigaszb sobie prawdziwą burzę na głowę”, zyska na tym jego *katorr*; gdy stwierdzi, że „Honor klanu Granitowych Kości trwał będzie wiecznie”, podkreśli *kat’ral*; jeśli zaś powie „Odkąd słońce przemierza nieboskłon, mój lud zawsze wydawał znakomitych wojowników” – zyska *katera* trolli.

Pierwsza przechwałka wymaga natychmiastowej, utrzymanej w podobnym tonie odpowiedzi. Zignorowanie jej lub próby uspokojenia rozdrażnionego trolla są najgorszym z możliwych pomysłów – obrażają go, sugerując, że jego *druv’a* są tak blahe, że nie zwróciły niczyjej uwagi. Brak odpowiedzi również oznacza, że przechwalający się troll nie ma honoru, a jego *druv’a* są bezwartościowe.

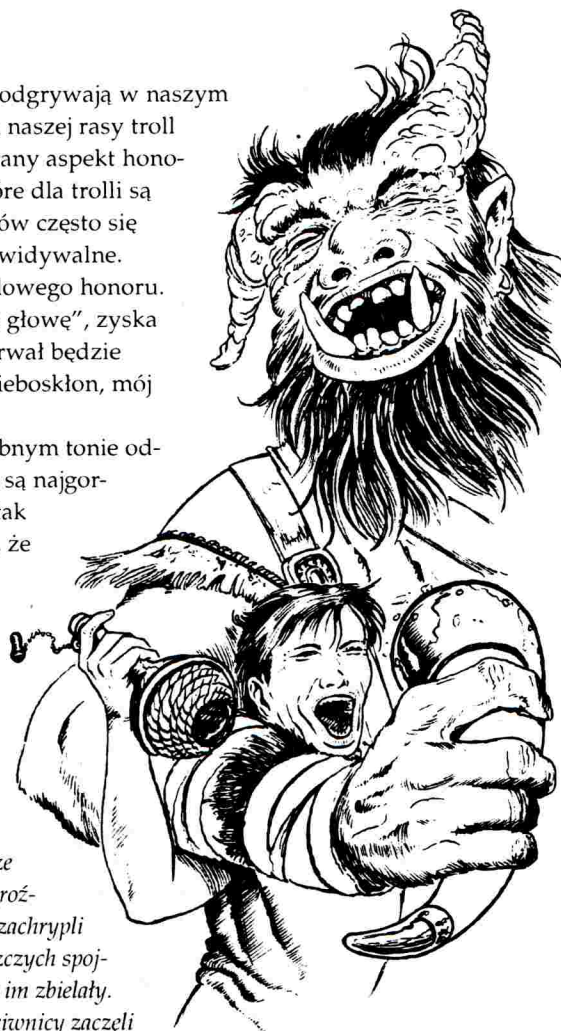
Trolle, które dobrze się znają, również od czasu do czasu chęłpią się przed sobą; znacznie rzadziej jednak adresują przechwałki do przedstawicieli innych ras – trzeba sobie na nie zasłużyć, czyli być albo szanowanym wrogiem, albo bliskim przyjacielem (ta różnica zdaniem trolli jest naprawdę nieznaczna).

Byłem kiedyś świadkiem, jak człowiek Fechtmistrz i troll Powietrzny Łupieżca prześcigali się w przechwałkach – niemal pełną godzinę krzyczeli do siebie, stojąc po dwóch stronach stołu w gospodzie, a ich słowa stawały się coraz ostrzejsze i coraz bardziej prowokujące. Rozwścieczali się nawzajem, obrzucając obelgami i groźbami z takim animuszem, że zaczęłam się bać, iż zaraz poleje się krew. Kiedy obaj zachrypli na tyle, że nie byli już w stanie dalej się przekrzykiwać, ograniczyli się do złowieszczych spojrzeń: Dysząc ciężko, ściskali rękojeści broni w pochwach z taką mocą, że kostki rąk im zbielewały. Ledwie uczyniłem krok ku drzwiom, by wezwać straż miejską, gdy niedawni przeciwnicy zaczęli zanosić się śmiechem i klepać nawzajem po plecach, a potem wzięli się do długiego, wspólnego picia. Słyszałem później, że to wydarzenie stało się początkiem ich długotrwałej przyjaźni. Nie ukrywam, że czasem zupełnie nie rozumiem trolli. Przyznam też, że od tamtego wieczora słabiej nieco słyszę...

— Jerriv Forrim

O znaczeniu wspólnego picia miodu

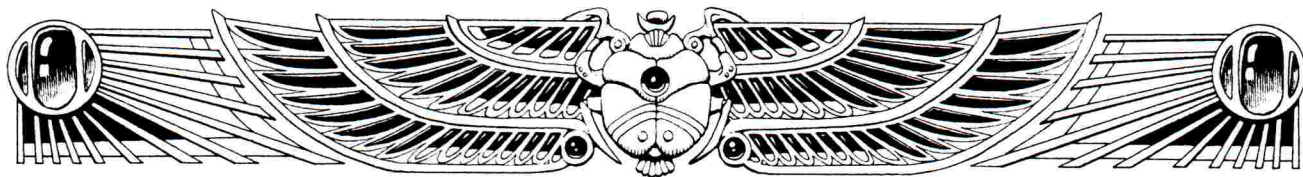
Trolle uwielbiają mocny miód – i potrafią go pić naprawdę w ogromnych ilościach. Wymienianie (przy dzbanie miodu) *druv’a* i podkoloryzowanych opowieści o swoich przygodach jest istotnym sposobem okazywania przyjaźni, jaką rozmówcy żywią do siebie nawzajem. Jeżeli inny Dawca Imion zostanie do podobnej pogawędki zaproszony, powinien poczytywać sobie to za zaszczyt – odrzucenie zaproszenia uraziłoby *katorr* trolla. Rozumiejąc, że mniejsi Dawcy Imion nie potrafią dorównać nam w picciu, zwykle (choć nie zawsze) nie obrażamy się o to, co słyszymy od podpitych współbiesiadników. *No’a’g’ral*, który z grupą wesołych trolli spije się do nieprzytomności, następnego dnia przekona się zapewne, że zyskał sobie kilku znakomych kompanów. Należy jednak w tym miejscu zaznaczyć, że niektóre trolle z gór lubią



TROLLE NAJPIRAWDOPODOBNIER INTERPRETUJĄ PRÓBY DORÓWNANIA IM W TEMPIE PICIA I ILOŚCI SPOŻYTEGO ALKOHOLU JAKO NAŚLADOWNICTWO ICH ZDOŁNOŚCI, A ZATEM KOMPLEMENT DLA KATERA.

— MERROX, MISTRZ KOMNATY REJESTRÓW





dolewać do miodu odrobinę wywaru z ostromiętu, który nadaje napitkowi gorzkawy, ich zdaniem przyjemny smak. Ilość ostromiętu jest na tyle mała, by pokażnej tuszy biesiadnik (czytaj: troll) nie odczuł żadnych nieprzyjemnych konsekwencji (w postaci skurczów żołądka), ale mniejsi amatorzy miodu będą cierpieć.

Tylko obsydianie mogą się równać z trollami, kiedy przychodzi do picia – równać się, a nawet je przewyższać. Trolle często zapraszają kamiennych braci *ago'al* do wspólnej popijawy, ale obsydianie są jak beczki bez dna i na zakończenie troll zwykle wali się pod stół.

O TYM, JAK TROLLE WIDZĄ INNE RASY

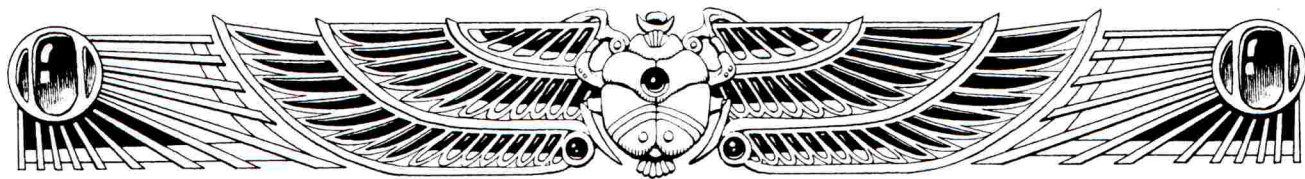
Większość trolli górskich, a i całkiem sporo mieszkańców nizin, ma ustaloną opinię o innych Dawcach Imion – nie zawsze jest to opinia pochlebna, toteż każdy, kto zechce się z trollem zaprzyjaźnić, musi być przygotowany, że przyjdzie mu najpierw przewyciężyć jego rasowe uprzedzenia. Podkreślam jednak, że przedstawionych tu poglądów nie można przypisać wszystkim trollom bez wyjątku – są rozpowszechnione, ale w żadnej mierze nie uniwersalne. Przepraszam również z góry wszystkich, którzy poczuja się moimi słowami urażeni, i proszę, by wspomnieli na stereotypy, które wykształciły się na nasz temat i z których zrodziły się nasze uprzedzenia.

Obsydianie są jedynymi Dawcami Imion, których bez zastrzeżeń uważamy za naszych przyjaciół i braci. Nasz mit o stworzeniu świata mówi wręcz, że wraz z obsydianami narodziliśmy się z tej samej pierwotnej burzy i że tylko kamienni bracia wraz z nami potrafią usłyszeć głos naszej Pramatki. W efekcie trolle często darzą obsydian ogromnym poważaniem, które wprawia ich w zakłopotanie. Chętnie budujemy wioski nieopodal żywogłazów, by w ten sposób czerpać siłę ze spokoju i opanowania naszych braci. Obsydianie są dla nas ucieśnieniem pokojowego aspektu *jar'arak*, toteż zasługują na najwyższy szacunek.

Na temat innych ras wśród trolli zdania są podzielone. Przykro to mówić, ale wiele trolli uważa innych Dawców Imion za gorszych, ponieważ z ich punktu widzenia mają słaby kontakt z ziemią. Czasem takie poczucie wyższości jest dobroduszne, ale najwyżej irytujące – na przykład niektóre z nas traktują orki jak młodszych braci i w życiu żadnego by nie skrzywdziły; orki tymczasem denerwują się, gdy traktuje się je tak protekcyjnie – i chyba trudno im się dziwić.

Inne przejawy tego poczucia wyższości nie są już tak niewinne – na przykład wiele trolli uważa, że wietrzniki na dobrą sprawę nie zasługują na miano Dawców Imion. Smutne to, ale prawdziwe, że wietrzniki samym swoim naturalnym zachowaniem potrafią do głębi urazić trolla: uwielbiają śmiać się i żartować i często właśnie, naśmiewając się z innych, okazują im swą przyjaźń i przywiązanie. Tymczasem troll, który nawet niewinne pytanie interpretuje jako zniewagę, w prawie każdym zdaniu wietrznika słyszy coś, co uraża jego *katorr*, *kat'ral* czy *katera*. Tak wysoko cenimy sobie honor, że sami musimy na każdym kroku uważać, by mu nie uchybić – a przecież znamy jego wymogi równie dobrze jak własną duszę. Co więc mówić o wietrznikach, które wcale nie muszą umyślnie nas przedrzeżniać – czasem wystarczy przypomnieć, jak bardzo różnimy się wyglądem: wietrznik przecisnie się przez drzwi, w które troll za nic się nie zmieści, albo przycupnie na stołku, który troll zmiażdżyłby, oparłszy się na nim jedną ręką. Wielu – stanowczo zbyt wielu – moich ziomków interpretuje te różnice jako niepochlebna opinię na swój temat. Tak oto wspólne niewygody – świata nie stworzono bowiem ani z myślą o trollach, ani o wietrznikach – często stają się powodem niechęci zamiast źródłem wzajemnego współczucia.



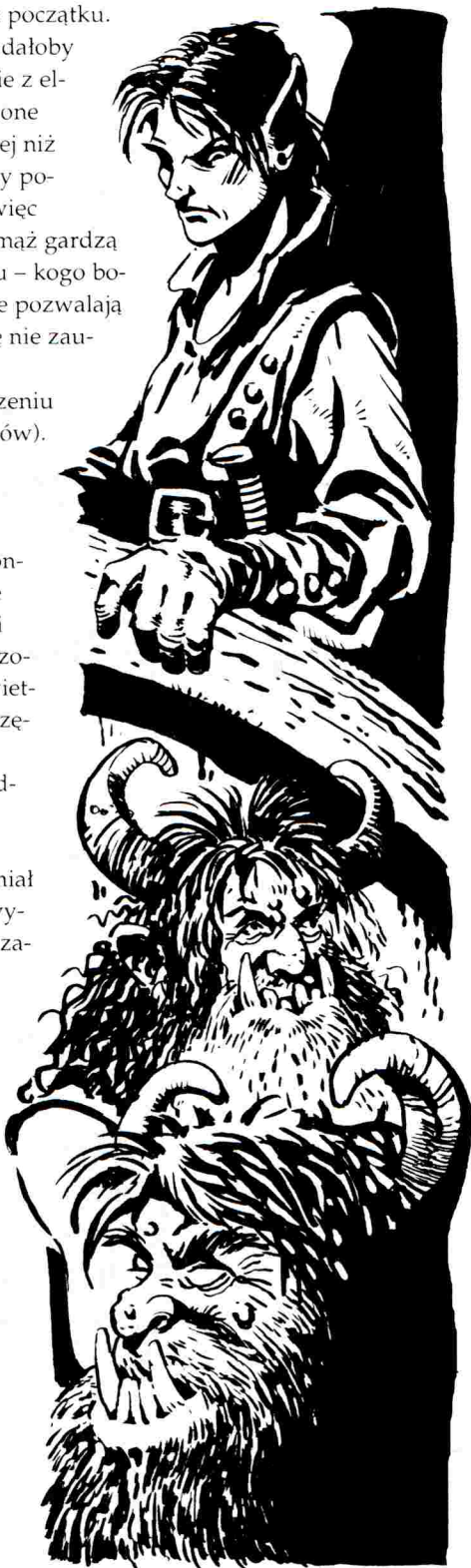


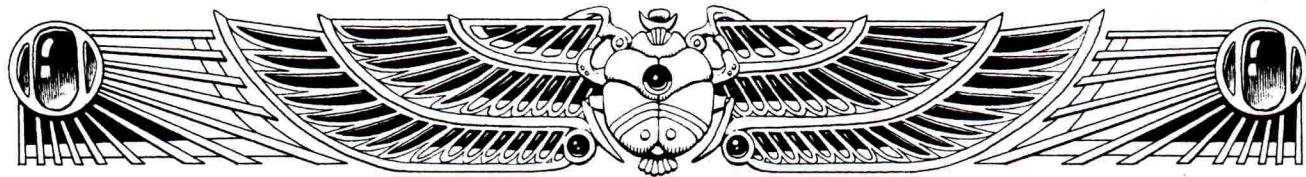
Wiele trolli ma o elfach równie niskie mniemanie, jak o wietrznikach, chociaż z innych zgoła powodów. Musimy uczciwie przyznać, że wietrzniki zwykle obrażają nas mimo woli – przynajmniej z początku. Gdybyśmy razem poświęcili nieco czasu, żeby lepiej się poznać i zrozumieć, udałoby się nam pewnie zapomnieć o podziałach i zaprzyjaźnić. Podobne porozumienie z elfami wydaje mi się jednak niemożliwe, tym bardziej że elfy są do nas uprzedzone z powodu naszego wyglądu. Elf ceni piękno nade wszystko, może nawet wyżej niż własne życie, tymczasem w jego oczachtrolle są zwyczajnie brzydkie. Jesteśmy postrzegane jako godna pogardy skaza na pięknym obliczu Natury; reagujemy więc podobnie i gardzimy wszystkimi elfami, bo wydaje nam się, że one jak jeden mąż gardzą nami. Jeżeli wmówimy sobie, że są nic niewarte, ich obelgi stracą na znaczeniu – kogo bowiem może zhańbić elf, który sam jest nic niewarty? Wzajemne uprzedzenia nie pozwalają nam się zbliżyć i naprawdę poznać, ale gdyby barsawiańskie elfy nauczyły się nie zaważać naszej, jak to mówią, „potworności”, znalazłyby w nas wiele piękna.

Jeśli chodzi o krasnoludy, to większość trolli podziwia ich zręczność w radzeniu sobie z metalem i rzemiosłem kamieniarskim (choć bez nadmiernych zachwyty). Niektóre klany traktują krasnoludy jak dogonnych przyjaciół, od czasu, gdy przed Pogromem zaprosili do współpracy ich kamieniarzy; wiele trolli uważa jednak, że ich wścibstwo może być niewyczerpanym źródłem uraz dla *katorr*, *kat'ral* i *katera* – pogląd ten jest szczególnie rozpowszechniony wśród tych członków mojej rasy, którzy mieli do czynienia z krasnoludzkimi kupcami. Górskietrolle zupełnie inaczej zapatrują się na sprawy handlowe niż krasnoludy i inni słynni handlarze, t'skrangi, a różnica poglądów prowadzi do wielu niezamierzonych nieporozumień. Mniejsi Dawcy Imion pyszną się tym, że potrafią się świetnie targować – wyciągnąć od nabywcy trochę dodatkowej gotówki czy zaoszczędzić parę sztuk złota na kupnie. Dla trolla targowanie się jest w najwyższym stopniu obraźliwe: on po prostu wyznacza cenę, która jego zdaniem dobrze oddaje wartość towaru. Propozycja jej obniżenia to sugestia, że towar jest mniej wart, a sprzedawca... jest draniem bez honoru, który zawyżył cenę. Poza tym próby targowania się świadczą o przekonaniu nabywcy, że troll nie będzie umiał obstać przy cenie, którą wymienił. Kupcy i poszukiwacze przygód, przyzwyczajeni do twardej walki o ceny na zakupach, powinni przemyśleć tę taktykę, zanim spróbują zapłacić za przejazd statkiem kryształowych łupieżców.

Podobnie krzywotrolle patrzą na t'skrangi, przynajmniej te, z którymi przychodzi im handlować. W innych okolicznościach t'skrangi zachowują się zabawnie lub obraźliwie – w zależności od tego, jak troll interpretuje nakazy Thystoniusa. Niektórzy z nas doceniają *haropas* – gotowość do podjęcia ryzyka z niemal dowolnego powodu świadczy bowiem o szacunku dla Pasji Męstwa – inni jednak uważają, że t'skrangi tylko przedrzeźniają w ten sposób Thystoniusa, a walkę trzeba traktować z należytą powagą. Śmiać się w twarz niebezpieczeństwu – co często czynią t'skrangi – to lekceważyć walkę, a to już jest dla trolla zniewaga.

Większość z nas nie bardzo wie, co myśleć o ludziach, którzy ze wszystkich Dawców Imion są najbardziej nieprzewidywalni. Są też najbardziej różnicowaną rasą – różnią się wszystkim, od wzrostu i koloru włosów począwszy, na posiadanych talentach kończąc. Niektóretrolle widzą w tym odzwierciedlenie niezwykłości natury i przychylnie patrzą na ludzi, ale dominuje pogląd, że różnorodność świadczy o niestabilności. Ponieważ zaś wysoko cenimy sobie solidność gór, wśród których mieszkamy, pozorna „chwiejność” ludzi jest poważną wadą – dla niektórych trolli tak poważna i niepokojąca, że wolą unikać ludzkich społeczności.





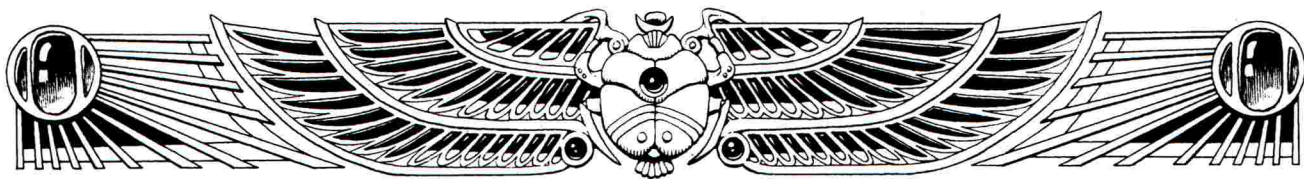
MIESZKAŃCY BARSAWII

TOM DRUGI OPISU DAWCÓW IMIŃ



INFORMACJE DLA GRACZY





INFORMACJE DLA GRACZY

Coś ty powiedział? Że to tylko gra? Wracaj do swojej komórki i pakuj rzeczy!

Rafkallon z Elliv Skralc

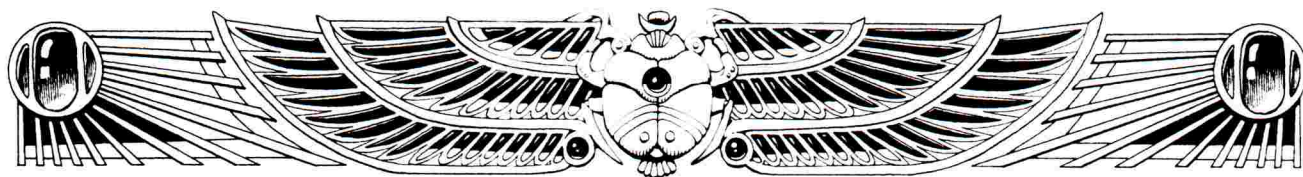
Drugi tom **Mieszkańców Barsawii** zawiera szczegółowe informacje na temat czterech spośród ośmiu ras. Dawców Imion, zamieszkujących tę krainę – informacji cennych zarówno dla Mistrza Gry, jak i dla graczy. Wypisy pochodzą z ośmiotomowego dzieła, powstałego z inicjatywy uczonych Biblioteki Throal-skiej, którego każdy tom poświęcono innej rasie. W niniejszym podręczniku zebrano ciekawostki na temat krasnoludów, obsydian, orków i trolli; tom pierwszy **Mieszkańców Barsawii** był poświęcony elfom, ludziom, t'skrangom i wietrzniakom.

Do pełnego wykorzystania **Mieszkańców Barsawii** niezbędny będzie podręcznik podstawowy do **Przebudzenia Ziemi**, dodatkowo zaś radzimy sięgnąć po **Księgę Wiedzy** oraz **Barsawię** jako źródła uzupełniające.

W fabularnych częściach **Mieszkańców Barsawii** opisano, jak krasnoludy, obsydianie, orki itrolle zamieszkujące Barsawię postrzegają swoje miejsce w świecie, gdzie i jak mieszkają, jakie mają zwyczaje i kulturę, jak odnoszą się do innych ras – wszystko po to, by ułatwić graczom wcielanie się w takie postaci i ciekawe ich odgrywanie.

W „Informacjach dla graczy” zamieszczono zaś nowe zasady, odnoszące się do tych czterech ras, między innymi opisy nowych dyscyplin i talentów, umiejętności i ekwipunku, jak również reguły dotyczące odgrywania pewnych szczególnych cech rasowych; w wielu wypadkach jest to rozszerzenie zasad przedstawionych w głównym podręczniku PZ oraz w **Księdze Wiedzy**. Dodatkowo znalazły się tu pewne sugestie dotyczące odgrywania bohaterów wywodzących się z jednej z opisanych w drugim tomie **Mieszkańców Barsawii** ras.





WSKAZÓWKI

Opracowanie szczegółowego i spójnego wzorca osobowości i charakteru jest zwykle najtrudniejszym etapem procesu tworzenia bohatera. Nie ułatwia zadania fakt, że bohater należy do wymyślonej rasy rozumnych istot, o której wszelką wiedzę możemy czerpać tylko z podręczników do gry. Na przykład krasnoludy z Barsawii mają dość szczególny stosunek do innych ras, ale gracz, który zdecyduje się na przedstawiciela tej rasy, ma stosunkowo łatwe zadanie – wystarczy, że sięgnie do kilku książek fantasy, a z pewnością wzbogaci swoją postać o liczne ciekawe rysy charakteru. Co jednak ma zrobić gracz, który zdecyduje się na obsydianina? Z myślą o takich właśnie sytuacjach przytaczamy tu krótkie, stereotypowe opisy natury i zachowania krasnoludów, obsydian, orków i trolli, które mogą stanowić podstawę do odgrywania postaci. Dodatkowa korzyść płynąca z ich lektury to lepsze poznanie Barsawii i zamieszkujących ją ludów.

Rzecz jasna opracowując postać, którą zamierza się później prowadzić, należy oprzeć się na ogólnej charakterystyce przedstawicieli wybranej rasy. Równie ważna jest jednak świadomość, iż nie wszystkie krasnoludy czy obsydianie zachowują się identycznie; nie wszystkie orki na równi wielbią Hrak Gron i są przywiązane do mitu o zniewoleniu swojej rasy; nie wszystkietrolle wreszcie na równi przejmują się kwestiami honoru – niektóre wołają po prostu kierować się w życiu osobistymi korzyściami.

Jeśli gracz zdecyduje się stworzyć przeciętnego przedstawiciela jednej z ras, najłatwiej będzie wybrać określające go, typowe cechy charakteru z listy zamieszczonej na stronie 59 podręcznika podstawowego **PZ**. Sugerowaliśmy wtedy, by cechy te odzwierciedlały dyscyplinę bohatera, ale równie dobrze można dopasować je do jego rasy – orki mogą być na przykład „energiczne” i „namiętne”, co dobrze oddaje ich żądzę chłonięcia życia pełną piersią, obsydianie zaś „pełni godności” i „dociekliwi” – ze względu na wrodzony spokój i pragnienie wiedzy.

KRASNOLUDY

W postaciach krasnoludów szczególną rolę odgrywają trzy zagadnienia: wrodzone zdolności i zapał do budowania, lojalność wobec ziomków oraz poczucie silnego związku z ziemią.

Krasnoludy uwielbiają tworzyć i są niezwykle dumne ze swych talentów – równie chętnie angażują się w budowę domu, pisanie wierszy czy konstruowanie nowego systemu władzy. Najwyżej cenią pracę fizyczną, wykonywaną własnymi rękoma, toteż od dziecka uczą się przynajmniej



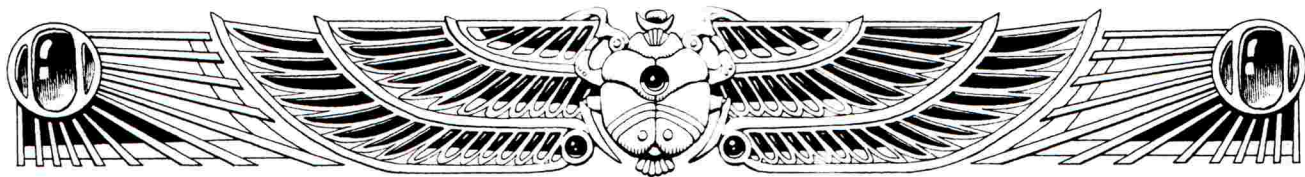
jednego rzemiosła, dzięki czemu w wieku dorosłym stają się prawdziwymi mistrzami w swoim fachu.

Specjalne zasady gry umożliwiają krasnoludzkim bohaterom zamienić jedną umiejętność związaną z wiedzą na umiejętność rzemieślniczą. Tworząc więc taką postać, należy się dobrze zastanowić, w jakim rzemiośle ma się specjalizować – i czy w ogóle specjalizacja jest jej potrzebna.

Praktycznie wszystkie krasnoludy, nawet te, które na co dzień nie parają się rzemiosłem, mają własny zestaw narzędzi. Dla adepta będą to nie tylko dłuta, pióra czy igły, lecz także broń, pancerz i ekwipunek podróży, o który należy dbać z nie mniejszą starannością. Może to być całkiem ciekawy rys charakteru bohatera, który każdego dnia będzie czyścił i polerował narzędzia, oddając się temu zajęciu z równym zaangażowaniem, co rytuałowi karmicznemu. Takie zachowanie mogłoby mieć nader interesujące konsekwencje dla grupy pochłoniętej eksploracją zburzonego kaeru czy cytadeli. Inny pomysł na podkreślenie roli narzędzi w życiu krasnoluda to gwałtowne reagowanie, gdy tylko ktoś ich dotknie lub poprosi o pożyczenie. Z czasem może dojść do tego, że krasnolud będzie je traktował lepiej niż towarzyszy podróży.

Następną cechą, która ma wpływ na wszystkie aspekty krasnoludzkiego życia, jest lojalność – wobec rodziny, plemienia, narodu czy królestwa. Młodziak wychowany w małej wiosce z dala od cywilizacji nie będzie zapewne zbyt interesował się losem Throalu, ale pozostanie wierny rodzinie i, prawdopodobnie, szczepowi; jego krewniak z Throalu czułby się pewnie równie mocno związany z królestwem, co z rodziną. Od czasu Pogromu więzy plemienne i narodowe zdecydowanie osłabły, lecz





wciąż przejawiają się w postaci dobroduszných przechwalek, gdy spotkają się przedstawiciele różnych szczepów czy nacji krasnoludzkich. Określenie zasad lojalności może znacząco wpłynąć na odgrywanie postaci, zwłaszcza gdy bohaterowi przyjdzie rozstrzygać dylematy natury moralnej.

Warto poświęcić trochę uwagi rodzinie bohatera, gdyż w życiu wielu krasnoludów najbliżsi krewni odgrywają ogromną rolę. Czy jest kawalerem (panną)? Czy ma dzieci? A może nawet wnuki? Czy ma rodzeństwo? Starsze? Młodsze? Gdyby musiał opowiedzieć się po stronie jednego z dwóch członków rodu, kogo by wybrał? Dlaczego?

Osobnym zagadnieniem jest ustalenie stosunku bohatera do Throalu, gdyż wśród Dawców Imion pokutuje powszechny pogląd, iż wszystkie bez wyjątku krasnoludy pragną wiernie służyć królowi Varulusowi. Tymczasem nie brak w Barsawii krasnoludów, którzy głośno i otwarcie przeciwstawiają się throalskiej polityce – wolą na przykład bronić prowincji jako całości, nie zaś popierać jedno tylko królestwo, którego działalność uważają za szkodliwą. Już na etapie tworzenia postaci należy więc odpowiedzieć sobie na pytanie, jakie naprawdę znaczenie ma Throal dla naszego bohatera.

Sklonność do bliskiego związku z ziemią również może wzbogacić wizerunek bohatera. Krasnoludy najchętniej żyją pod powierzchnią gruntu; w ostateczności budują domy na ziemi i tylko nieliczne zgadzają się zamieszkać nad ziemią – na przykład na piętrze budynku – a i to tylko na krótko. Dlatego też krasnoludscy wędrowcy upierają się zwykle, by spać w gospodach na parterze – w razie potrzeby są nawet skłonni dopłacić za nocleg. Z tej samej przyczyny nie przepadają za jazdą wierzchem – na koniach, mułach, osłach czy innych zwierzętach – oraz nie lubią pływać. Idąc pieszo krasnolud pozostaje w stałym kontakcie z ziemią; jadąc, na jakiś czas go traci. Wędrujący na piechotę kompan będzie znacznie spowalniał grupę konnych, chyba że uda się im dojść do porozumienia. Zgodzi się zapewne jechać wozem krasnoludzkiej roboty, a nawet zapłaci za jego wypożyczenie. Podróż powietrzna również nie jest miłym doświadczeniem, ale dopóki z pokładu statku widać ziemię, da się wytrzymać. Większość krasnoludów zdecydowanie odmawia jednak przepływania dużych akwenów, gdyż wówczas przez długi czas nie mogą ani dotknąć ziemi, ani nawet jej oglądać.

Sama liczebność barsawiańskich krasnoludów oraz rozpowszechnienie ich języka też mają wpływ na odgrywanie takich postaci. Gracze będą znajdować krasnoludzkie osiedla – a przynajmniej odosobnione domy

i gospodarstwa – niemal w każdym zakątku prowincji. Znaczna liczba obywateli pozwoliła krasnoludom stworzyć najbardziej zaawansowane i rozwinięte społeczeństwo w całej Barsawii, co w połączeniu z popularnością języka pozwala im uważać się za „starszych braci” innych Dawców Imion – a to również doskonały materiał na interesujące cechy osobowości. Protekcyjny sposób bycia może być na dłuższą metę bardzo denerwujący, a zatem ciekawy.

Powszechność języka throalskiego można wykorzystać na kilka sposobów. Przede wszystkim krasnolud ma prawo spodziewać się, że w całej prowincji dogada się z obcymi po throalsku – praktycznie wszyscy Barsawianie znają ten język, a większość z nich włada nim lepiej niż własnym. Nawet mieszkańcy nielicznych jednolitych rasowo rejonów Barsawii znają mowę krasnoludów wystarczająco, żeby dało się z nimi rozmawiać. Łatwość porozumiewania się ułatwia podróżowanie po prowincji, ale w okolicach okupowanych przez Theran język throalski może przysporzyć krasnoludowi kłopotów. Tymczasem krasnoludy często rezygnują z nauki obcych języków – bo i po co, skoro po swojemu prawie wszędzie się dogadają? Graczy, którzy chcą, by ich bohaterowie mówili tylko po throalsku, odsyłamy do rozdziału **Zasady specjalne** na stronie 119.

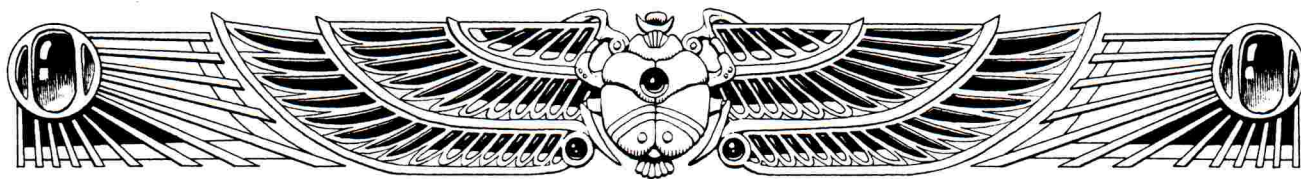
OBSYDIANIE

Natura i charakter obsydian są chyba ze wszystkich ras Barsawii najbardziej obce przeciętnemu człowiekowi, toteż nawet dla doświadczonych graczy wcielenie się w postać czterystukilogramowego kawałka żywej skały będzie niezwykle ambitnym zadaniem.

Właśnie: obsydian często nazywa się „kamiennymi ludźmi”, tymczasem w rzeczywistości ich ciało składa się z niezwyklej mieszaniny skały i esencji żywiołu ziemi. Tak jak wszyscy Dawcy Imion, obsydianie muszą oddychać, jeść i pić; można ich normalnie zranić, a nawet zabić – po cięciu miecza krwawią tak samo, jak inni śmiertelnicy. Ich ciała zawierają wprawdzie pierwiastek duchowy, ale nie daje im on większej możliwości wglądu w przestrzeń astralną niż innym Dawcom Imion; mają dwoistą naturę – są po części duchem, po części zaś materią – i na tym koniecznie. W najlepszym wypadku astralny element ich istoty zbliża ich do otaczającego świata i pozwala intuicyjnie zrozumieć własną w nim rolę. Z natury są ciekawi i ta właśnie ciekawość pcha ich w świat – poszukują wiedzy we wszystkich jej aspektach, by lepiej pojąć, jakie wyznaczono im miejsce we wszechświecie.

Dawcy Imion zwykle mówią o obsydianach w rodzaju męskim, lecz kamienni ludzie nie mają dwóch płci





w naszym rozumieniu tego słowa. Spędziwszy dość czasu w towarzystwie przedstawicieli innych ras, często przyswajają sobie ich obyczaje, właściwe mężczyznom bądź kobietom, i w ten sposób „wybierają” sobie płeć – głównie po to, by innym Dawcom Imion było łatwiej się z nimi porozumieć. Dlatego też nic nie stoi na przeszkodzie, by zagrać obsydianina „kobietę”.



Bractwo i żywogłaz są dla obsydianina tym, czym dla człowieka rodzina. Żywogłaz pełni w pewnym sensie podobną funkcję co u ludzi rodzice, bractwo zaś – to odpowiednik bliższych i dalszych krewnych. Nic więc dziwnego, że groźby bądź kpiny na ich temat potrafią doprowadzić kamiennych ludzi do wściekłości. W większości wypadków obsydianie panują nad sobą, są cierpliwi i opadowani, ale w obronie bractwa i żywogłazu potrafią wpaść w szal – a gniew obsydianina nie ma sobie równych wśród Barsawian; tylko *gahad* orka i wściekłość znieważonego trolla mogą z nim konkurować.

Obsydianie rzadko natomiast reagują złością na osobiste obelgi. Zwykle szkoda im czasu i energii, by żywić urazę za nic nie znaczące słowa. Inaczej rzecz ma się ze zniewagami pod adresem bractwa i żywogłazu, które są dla kamiennego człowieka najwyższą świętością – i żaden nie puści ostrych słów płazem, tym bardziej że niektórzy traktują je jak obelgę dla samej matki ziemi.

Szczególnie bliski związek z ziemią sprawia, że obsydianie żyją w znacznie ściślejszym kontakcie z naturą niż przeciętny Dawca Imion. Wszelkie zjawiska naturalne budzą ich nieklamany zachwyt – kamienni ludzie radują się kwitnącymi łąkami, muzyką dziko spienionej rzeki czy wodospadu, gwałtownym pięknem nadciągającej burzy... Najbardziej zaś kochają drzewa, powstałe z drewna i esencji żywiołu drewna, a przez to uznawane za braci. Każda krzywda wyrządzona naturze budzi w obsydianinie gniew równie gorący, jak zranienie żywogłazu.

Obsydianie są bardzo zaciekawieni zachowaniem innych Dawców Imion, dobroduszenie nazywanych „pędziwiatrami”. Mając przed sobą bez mała tysiąc lat życia, kamienni ludzie inaczej postrzegają czas i nie pojmują, jak można żyć w tak opętaniczym tempie. Szczególnie intryguje ich waga, jaką Barsawianie przykładają do wyznaczonych zadań i terminów – kiedy słyszą, że coś ma być zrobione szybko, są zdumieni, że cała rzecz nie może poczekać do następnego dnia, a najlepiej jeszcze dłużej. Jednakże w razie potrzeby powolni z natury obsydianie działają z zadziwiającą postronnych obserwatorów szybkością.

Zachowania innych Dawców Imion często są dla nich zagadkowe, lecz zarazem fascynujące – przykładem niech będzie cechująca t’skrangi i wietrzniaki gwałtowność uczuć, niepokojąca agresja orków i trolli, krasnoludzka skłonność do majsterkowania i powszechny, wspólny dla większości ras lęk przed śmiercią. Inne cechy Barsawian traktują ze szczerym podziwem – umiłowanie natury u elfów i wietrzniaków, bliskość z ziemią u krasnoludów i trolli, żądze pełni życia u orków czy oszałamiająca wszechstronność ludzi, którzy tyle potrafią się w życiu nauczyć.

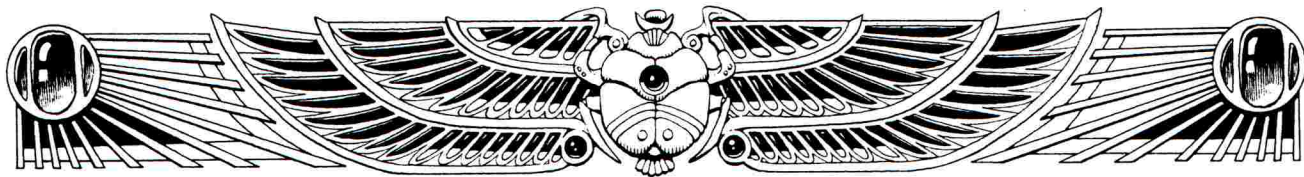
ORKI

Ze wszystkich Dawców Imion to właśnie orki pierwsze zasmakowały kajdan – najpierw dostały się w niewolę innych Barsawian, później zaś trafiły pod jarzmo theriańskie. Mimo że już dobrych kilka wieków temu odzyskały wolność, piętno niewolnictwa praociów wywiera przemożny wpływ na ich życie.

Orki są niezwykle wyczułone na wszelkie sugestie, że pod tym czy tamtym względem nie dorównują innym Dawcom Imion. Tylko nieliczni wciąż traktują je jak istoty gorszego rodzaju, ale to wystarczy, by orki postrzegały się jako wieczne ofiary nietolerancji.

Poza nadwrażliwością na zniewagę, niewola wpoila orkom bezgraniczne umiłowanie wolności – niewielu rzeczy nienawidzą tak serdecznie, jak łowców i handlarzy





niewolnikami, a poza tym odruchowo spluwają z obrzydzeniem na każdą wzmiankę o Imperium Therańskim.

Wspomnienie niewoli w połączeniu ze stosunkowo krótkim żywotem sprawiło, że orki nade wszystko starają się żyć pełnią życia i doświadczyć wszystkiego, co im ono przyniesie. Dlatego ork, któremu nie powiedzie się pierwsza próba dokonania czegoś nowego, szybko otrząśnie się i spróbuje ponownie, a potem jeszcze raz i jeszcze jeden – aż wreszcie albo uda mu się to, co zamierzał, albo sam padnie trupem. Największe nieszczęście, jakie może się przytrafić orkowi, to przedwczesna śmierć, kiedy to zostawia po sobie niedokończone sprawy i niewykorzystane możliwości.

Gracz decydujący się na zagranie orka musi przewidzieć uwarunkowania rasowej specjalności – *gahad*. Fizycznie *gahad* objawia się pieczeniem w trzewiach, a wywołują ją pewne ściśle określone bodźce (inne dla każdego orka, lecz u każdego występują przynajmniej dwa takie, które zawsze powodują *gahad*, i dwa, po których ork nigdy nie wpada w szal). Porwany jej falą ork działa powodowany gwałtownymi impulsami, bez namysłu – opieranie się *gahad* grozi później swoistym „kacem”. I tak, na przykład, ork może odczuwać *gahad* zawsze wtedy, gdy słyszy obelżywe uwagi pod adresem swoim lub swojej rodziny, ale zupełnie nie przejmować się zniewagami dotyczącymi całej jego rasy. Więcej wskazówek na temat *gahad* i jej roli w grze znajdziecie w rozdziale **Zasady specjalne** na stronie 119.

TROLLE

Dla przedstawicieli innych ras trolle zachowują się i reagują w sposób niezrozumiały i bezsensowny. Jednakże z punktu widzenia trolla całe jego zachowanie ma zupełnie logiczne wytłumaczenie. To, że inni widzą w nim

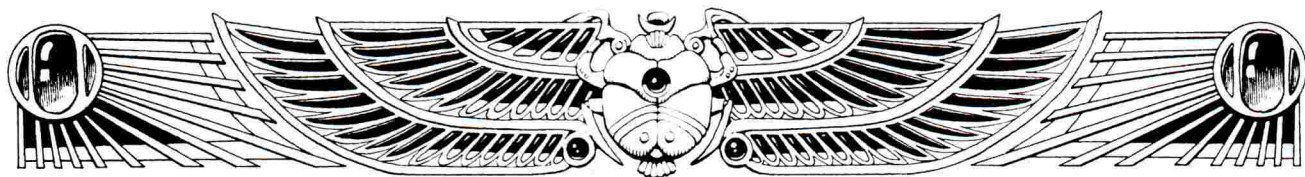
tylko nieprzewidywalnego gwałtownika, wynika stąd, iż zupełnie nie pojmują tego, co dla niego jest najdroższe – idei honoru.

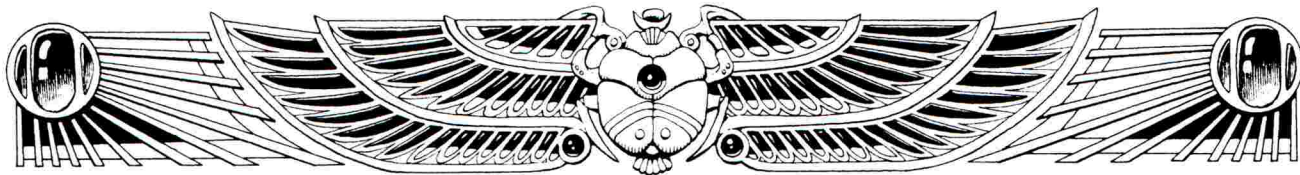
Gracz prowadzący trolla musi nieustannie analizować wszystko, co się wokół niego dzieje – od pozdrowienia wędrowca na szlaku, po pijacki bełkot uwalonego przy sąsiednim stoliku krasnoluda – i odnosić zachowanie innych Dawców Imion do honoru osobistego, klanowego i rasowego. Bohater może uznać, że nie warto mścić się za każdą drobną zniewagę i lepiej poświęcić się bardziej szczytnym celom, lecz wszystko słyszy i dobrze zapamiętuje. Jeżeli więc ktoś będzie uporczywie go obrażał – umyślnie bądź nie – w końcu dostanie za swoje.

Dla trolla urodzonego i wychowanego na nizinach honor osobisty jest zdecydowanie ważniejszy od klanowego i rasowego – nie są one zupełnie pozbawione znaczenia, ale zdecydowanie mniej się liczą. Inaczej jest z trollami górskimi, które wszystkie trzy aspekty honoru cenią równie wysoko i mogą dojść do wniosku, że jedna zniewaga uraża je potrójnie.

Należy też pamiętać, że poza domem czy wioską trolli wszystko buduje się dla istot mniejszych i lżejszych. Dlatego też w domu czy w walce troll porusza się bez trudu i z wdziękiem, ale w każdej przeciętnej gospodzie zasługuje na miano największej niezdary w całej Barsawii. Kłopot z rozmiarami bohatera można na wiele sposobów wykorzystać, zwłaszcza dla rozweselenia ponurej gromady przy stole.







DYSCYPLINY

Mimo że przedstawiciel każdej z opisanych tu ras może wybrać jedną z wielu dyscyplin, to jednak barsawiańscy statystycy (gdyby tylko istnieli) z pewnością zwróciliby uwagę, iż różne profesje cieszą się wśród różnych ras różną popularnością. Rzadko na przykład zdarza się, by krasnolud został Kawalerzystą czy Powietrznym Łupieżcą, mimo że zgodnie z zasadami **Przebudzenia Ziemi** mógłby wybrać każdą z tych dyscyplin. Poniżej zamieszczono spis dyscyplin najchętniej wybieranych przez krasnoludy, obsydian, orki i trolle.

Krasnoludy: Największym ich zainteresowaniem cieszą się dyscypliny związane z uczeniem się i budowaniem, gdyż te dwie formy aktywności krasnoludy cenią sobie najwyżej. Wielu przedstawicieli tej rasy zostaje Wojownikami, nieco mniej wybiera dyscypliny bardziej specjalistyczne – Łucznika, Władcy Zwierząt, Fechtmistrza, Złodzieja i Trubadura. Niezwykle rzadko krasnoludy postanawiają zająć się czymś, co wiąże się z utratą kontaktu z ziemią – te nieliczne zostają Powietrznymi Żeglarzami, Kawalerzystami, Powietrznymi Łupieżcami i Zwiadowcami. Dyscyplina Wędrownego Mędrca (str. 112) jest dostępna tylko dla krasnoludów – i stosunkowo rzadko spotykana.

Obsydianie: Kamienni ludzie mają do wyboru najmniej dyscyplin, gdyż wiele z nich wymaga spełnienia warunków, którym obsydianie ze względu na swoją budowę fizyczną i konstrukcję psychiczną nie są w stanie sprostać. Najchętniej zajmują się poznawaniem natury świata i lubią pozostawać blisko ziemi – zostają więc Mistrzami Żywiołów, Czarodziejami i Wojownikami. Niemal równie rozpowszechnione są dyscypliny Iluzjonisty, Ksenomanty, Trubadura i Zbrojmistrza.

Mniej popularna jest typowo obsydiańska dyscyplina Obrońcy Natury (str. 110), samozwańczego żołnierza Matki Ziemi, który najchętniej zamieszkuje okolice, gdzie przyroda wciąż opiera się wpływowi Dawców Imion.

Orki: Orki z wiadomych przyczyn najchętniej wybierają dyscypliny, które pozwalają im zaznać pełni życia – Władcy Zwierząt, Kawalerzysty, Zwiadowcy, Złodzieja i Wojownika, rzadziej Mistrza Żywiołów, Iluzjonisty, Ksenomanty, Powietrznego Łupieżcy, Fechtmistrza i Trubadura, a już tylko w wyjątkowych wypadkach Powietrznego Żeglarza, Łucznika, Zbrojmistrza i Czarodzieja. Tylko ork może zostać Wyzwolicielem (str. 106).

Trolle: Trolle lubują się w dyscyplinach agresywnych i wymagających znacznej aktywności – najchętniej zostają więc Powietrznymi Łupieżcami i Wojownikami. Niektóre specjalizują się w trudniejszych zawodach Władcy

Zwierząt, Kawalerzysty, Zwiadowcy, Trubadura lub Zbrojmistrza. Nieliczne trolle decydują się zostać Łucznikami, Mistrzami Żywiołów, Iluzjonistami, Ksenomantami i Czarodziejami, a jeszcze mniej jest tych, które podążają typowo trollową ścieżką Banity.

NOWE DYSCYPLINY

W tej części podręcznika opisano kilka nowych dyscyplin, którymi podążają tylko przedstawiciele danej rasy, o czym informuje ustęp „Ograniczenia rasowe”.

Dyscypliny te przedstawiono w identyczny sposób, jak opisane wcześniej w podręczniku głównym i w dodatku **Księga Wiedzy**. Opracowano je zgodnie z zasadami tworzenia nowych dyscyplin, podanymi na stronach 135-145 dodatku **Księga Wiedzy**. Oczywiście zdarzyły się tu i ówdzie wyjątki od tych reguł – niektóre z dyscyplin oferują więcej talentów na pewnych kręgach, niż zalecano w **Księdze**.

Dzięki **Księdze Wiedzy**, bohaterowie mogą osiągnąć aż 15 krąg w podstawowych trzynastu dyscyplinach. Opisane na następnych stronach dyscypliny są ograniczone do kręgu 10, a nawet niższego. Ma to związek z ich większą specjalizacją, naciskiem kładzionym na jeden wyjątkowo ważny aspekt itd.

Wytrzymałość i tkanie wątków

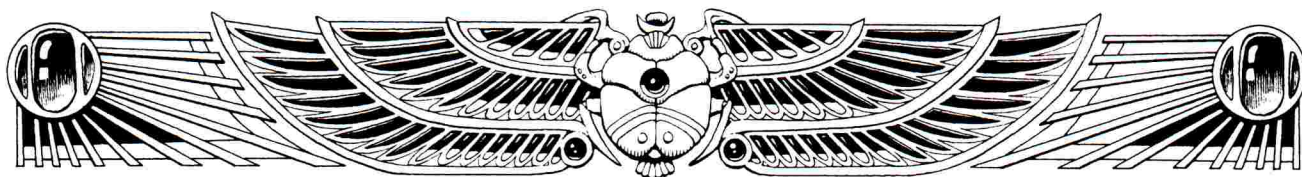
Wartości, o które należy zwiększyć próg życia i próg przytomności bohatera, podano w nawiasach tuż po talencie *wytrzymałość*. Tak więc, na przykład „*Wytrzymałość* (6/5)” oznacza, że za każdy poziom talentu próg życia postaci wzrasta o 6, a próg przytomności – o 5.

Każda z tych dyscyplin wprowadza nowy rodzaj talentu *tkanie wątków*, analogicznie do opisów podanych w podręczniku głównym.

Uwagi

Gwiazdka (*) oznacza talent dyscyplinarny, krzyżyk (+) zaś – nowy talent opisany w paragrafie **Nowe talenty**, czyniącym się na stronie 113.





BANITA

Banita (czy też *er'ka'a'kul*, jak sam o sobie mówi) to troll górski, który porzucił własny klan z powodu nieporozumienia w kwestiach honoru. W klanie uważany jest za zhańbionego, ale sam twierdzi, że ocalił honor poddając się rytuałowi Pozbawienia (w którym odpilowano mu rogi), zamiast zgodzić się z niesłuszną opinią innego członka klanu. Banici zwykle trzymają się z dala od innych Dawców Imion, ale jeśli już ktoś zasłuży na ich zaufanie i szacunek, może liczyć na niewzruszoną lojalność z ich strony.

Istotne cechy: Siła Fizyczna, Żywotność, Siła Woli.

Ograniczenia rasowe: tylkotrolle.

Rytuał karmiczny: Banita podnosi broń na wysokość oczu i w tej pozycji medytuje przez kwadrans, a następnie wykonuje układ stylizowanych ruchów, symbolizujący walkę z tuzinem wrogów. Zaczyna powoli, ale stopniowo przyspieszać, aż wreszcie pod koniec rytuału sylwetka Banity niemal rozmazuje się w oczach widzów. Walka trwa następny kwadrans, po czym Banita wyciera broń z potu o własne ubranie.

Umiejętności artystyczne: rycie run, rycie run na broni, drzeworytnictwo.

Uwagi: Banita ma te same dyscyplinarne talenty, co typowy Wojownik.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

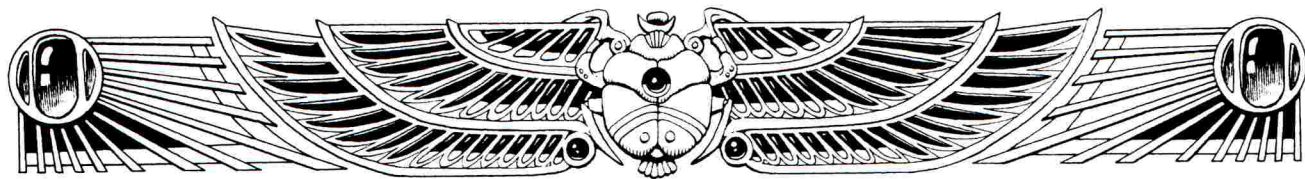
- Broń biała*
- Okrzyk bojowy
- Prowokacja
- Rytuał karmiczny
- Unik*
- Walka wręcz*

DRUGI KRĄG

Talenty

- Przewidywanie ciosu*
- Atak tarczą
- Wytrzymałość (9/7)





TRZECI KRĄG

Talenty

- Błyskawiczne kopnięcie*
- Broń miotana

CZWARTY KRĄG

Karma: Banita może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

- Ognista krew
- Tkanie wątków (Wojownik)*

PIĄTY KRĄG

Karma: Banita może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Fizycznej.

Talenty

- Powietrzny chód*
- Wrzask bojowy

SZÓSTY KRĄG

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Banity zwiększa się o 1.

Talenty

- Cios z powietrza*
- Przeszywające spojrzenie

SIÓDMY KRĄG

Test zdrowienia: Banita zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

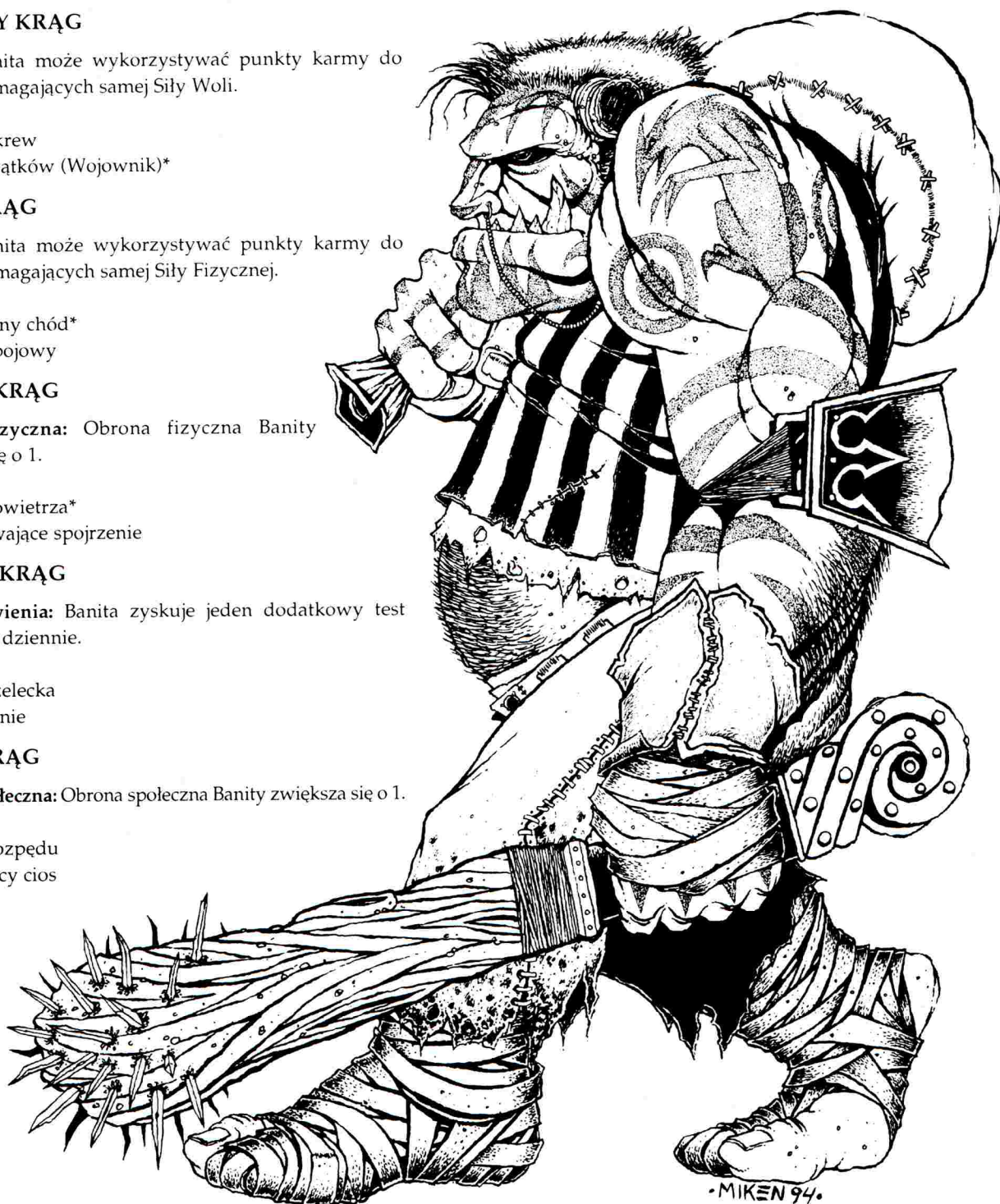
- Broń strzelecka
- Rozbrojenie

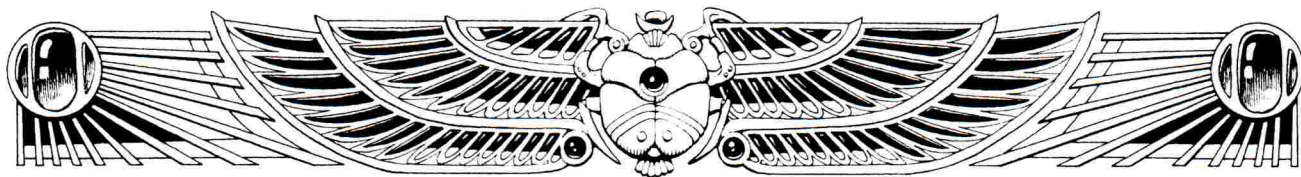
ÓSMY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Banity zwiększa się o 1.

Talenty

- Atak z rozpędu
- Miażdżący cios





OBRONCA NATURY

Obrońcy Natury poświęcają życie zaleczeniu ran, zadanych światu przez Horrory, Pogrom i wszystkich tych, którzy niszczą piękno przyrody. Najchętniej zamieszkują w bezludnych okolicach, gdzie nie ma szpecących krajobraz budowli Dawców Imion. Niektórzy nazywają ich „mścicielami natury”, choć miano to ma w sobie wiele przesady. Prawdą jest, że potrafią bardzo agresywnie reagować na wszelkie zachowania, które ich zdaniem prowadzą do skrzywdzenia natury, ale pod innymi względami nie różnią się zbyt od przeciętnych obsydian. Kiedy dają się porwać słusznemu gniewowi, są zdolni do wszystkiego; taki wybuch wściekłości jest zwykle groźniejszy niż złość obsydianina, przy którym ktoś obraził jego żywogłaz czy bractwo.

Istotne cechy: Siła Fizyczna, Zręczność, Żywotność.

Ograniczenia rasowe: tylko obsydianie.

Rytuał karmiczny: Obrońca Natury znajduje sobie jakiś solidny, naturalny obiekt, na którym może się skoncentrować – taki jak ogromny glaz czy fragment ściany jaskini – po czym zaczyna cicho śpiewać, wprowadzając się w trans. Następnie przez pół godziny przywołuje w pamięci obrazy niesłusznego cierpienia natury, jakiego był świadkiem w swoim długim życiu. Przypominając sobie te okrutne sceny, uderza pięściami w skałę, stopniowo zwiększając tempo, aż wreszcie trudno nadażyć wzrokiem za jego dłońmi. Na zakończenie rytuału na nowo przysięga bronić ziemi i walczyć o jej odrodzenie.

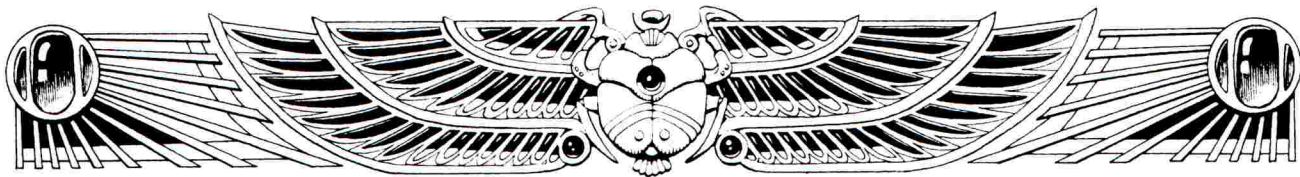
Umiejętności artystyczne: rycie w kryształach, rycie w kamieniu, drzeworytnictwo.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Kamienne pięści*
- Okrzyk bojowy
- Rytuał karmiczny
- Spojrzenie astralne
- Walka wręcz*
- Zachowanie równowagi





DRUGI KRAĞ

Talenty

- Poznanie stworzenia
- Ognista krew
- Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRAĞ

Talenty

- Błyskawiczne kopnięcie
- Języki żywiołów

CZWARTY KRAĞ

Karma: obrońca Natury może wykorzystywać punkty karmy do zwiększenia obrażeń przy ataku.

Talenty

- Gliniana skóra (Drewniana skóra)
- Tkanie wątków*

PIĄTY KRAĞ

Potężny cios: Kosztem dwóch punktów wyczerpania obrońca Natury może skupić część swej życiowej energii i wyzwolić ją w jednym niezwykle silnym uderzeniu. Po wykonaniu udanego ataku w walce wręcz, może w teście obrażeń dodać stopień swojej Siły Woli do stopnia obrażeń. Zdolność ta nie ma zastosowania przy ataku bronią; nie wolno również zadać potężnego ciosu w dwóch kolejnych rundach walki.

Talenty

- Riposta
- Wrzask bojowy*

SZÓSTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna obrońcy Natury zwiększa się o 1.

Talenty

- Test życia*
- Wrośnięcie w ziemię*

SIÓDMY KRAĞ

Test zdrowienia: obrońca Natury zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Drugi atak
- Ziemna skóra

ÓSMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna obrońcy Natury zwiększa się o 1.

Talenty

- Lwie serce
- Miażdżący cios*

DZIEWIĄTY KRAĞ

Karma: obrońca Natury może wykorzystywać punkty karmy w testach zdrowienia.

Talenty

- Tygrysi skok*
- Umysł ze stali
- Zwierzęca żywotność

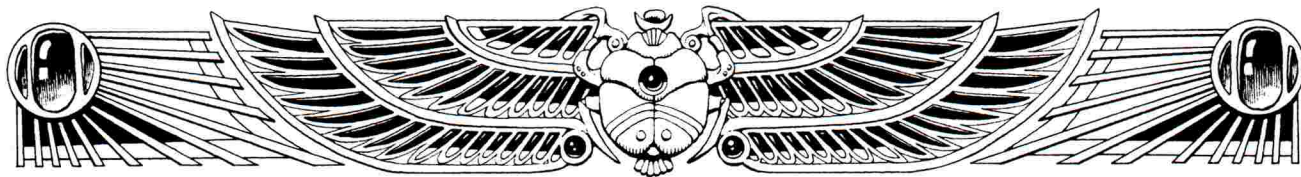
DZIESIĄTY KRAĞ

Inicjatywa: obrońca Natury zyskuje 1 dodatkowy stopień do testów inicjatywy.

Talenty

- Cielesne ostrze*
- Wirujące ostrze





WĘDROWNY MĘDRZEC

Krasnolud, który postanawia zostać Wędrownym Mędrcem, decyduje się poznawać świat na drodze nauki połączonej z osobistym doświadczeniem – zamiast samej nauki, w zaciszu bibliotek i pracowni. Adeptci tej dyscypliny przemierzają całą Barsawię wzdłuż i wszerz, ciekawi nowych zjawisk i przeżyć, które wzbogacą ich rozumienie świata.

Tajniki dyscypliny Wędrównego Mędrca można zgłębiać tylko w Throalu. Przed osiągnięciem pierwszego kręgu, adept musi się już nauczyć dobrze czytać i pisać oraz poznać podstawowe metody prowadzenia badań naukowych. Naturalną kolejną rzeczą zdążą do tego czasu nabrać zamiłowania do wszelakich ksiąg i dociekań intelektualnych. Na pierwszym kręgu zaczyna podróżować po świecie – często przyłącza się w tym celu do karawany czy grupy awanturników. Wędrowni Mędrcy często pracują jako skrybowie, spisując dokonania zamożnych kupców, poszukiwaczy przygód i kapitanów statków. Ponieważ zwykle nie udaje im się nigdzie na dłużej zagrześć miejsca, jest im dość trudno zdobywać doświadczenie i zgłębiać tajniki dyscypliny.

Większość z nich spędza przynajmniej kilka miesięcy w roku w którymś z dużych barsawiańskich miast, najchętniej w Travarze, Wielkim Targu lub Iopos, które są liczącymi się ośrodkami edukacyjnymi i informacyjnymi – a poza tym zawsze dzieje się w nich coś ciekawego. Co roku Wędrowny Mędrzec wraca też do Wielkiej Biblioteki w Throalu, by podzielić się z bibliotekarzami nabytą wiedzą, a także poznać nowinki ze świata – dowiedzieć się o nowych legendach na temat Parlainth, posłuchać o wyczynach Theran na południu i tak dalej.

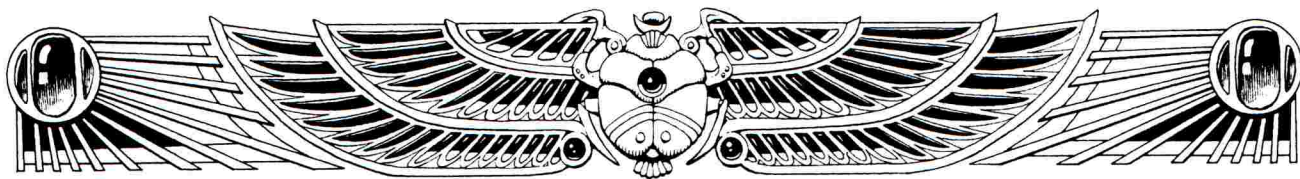
Istotne cechy: Percepcja, Siła Woli, Charyzma.

Ograniczenia rasowe: tylko krasnoludy.

Rytuał karmiczny: Wędrowny Mędrzec siada w samotności i kilkakrotnie czyta zapiski z dziennika podróжного z ostatnich dwóch dni, rozważając przy tym, czego nowego się dowiedział z opisywanych wydarzeń. Na podobnych rozmyślaniach spędza pół godziny, a potem otrząsa się z transu i spisuje nowe przemyślenia.

Umiejętności artystyczne: wyszywanie szat, rycie run, drzeworytnictwo.





Uwagi: Wędrowny Mędrzec rozpoczyna grę, posiadłszy już pewną wiedzę w wybranej dziedzinie, co oznacza, że opanował (na pierwszym poziomie) jedną umiejętność związaną z wiedzą i nie wydaje na to punktów. Ze względu jednak na fakt, że jest to rzadko spotykana dyscyplina, czas i koszt szkolenia, podany w rozdziale **Narodziny legendy** podręcznika podstawowego PZ, należy zwiększyć o dziesięć procent.

PIERWSZY KRĄG

Talenty

- Broń biała
- Czytanie/pisanie znaków magicznych
- Czytanie/pisanie*
- Historia broni*
- Rytuał karmiczny
- Umysł ze stali

DRUGI KRĄG

Talenty

- Historia przedmiotu*
- Wytrzymałość (6/5)
- Znajomość języka*

TRZECI KRĄG

Talenty

- Spojrzenie astralne
- Zapamiętanie tekstu

CZWARTY KRĄG

Karma: Wędrowny Mędrzec może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

- Odtworzenie tekstu*
- Tkanie wątków (Wędrowny Mędrzec)*

PIĄTY KRĄG

Karma: Wędrowny Mędrzec może wykorzystywać punkty karmy w testach *historii broni* oraz *historii przedmiotu*.

Talenty

- Analiza śladów*
- Empatia

SZÓSTY KRĄG

Obrona społeczna: Obrona społeczna Wędrownego Mędrca zwiększa się o 1.

Talenty

- Targowanie się
- Unik



SIÓDMY KRĄG

Obrona magiczna: Obrona magiczna Wędrownego Mędrca zwiększa się o 1.

Talenty

- Pierwsze wrażenie
- Zagadanie

ÓSMY KRĄG

Szybkie czytanie: Kosztem dwóch punktów wyczerpania Wędrowny Mędrzec potrafi przeczytać pisany tekst dwukrotnie szybciej niż zwykle. Tę zdolność może wykorzystać raz dziennie, ale jest ona bezużyteczna przy czytaniu ksiąg magicznych.

Talenty

- Wdzięczny odwrót
- Złowieszcze mamrotanie

DZIEWIĄTY KRĄG

Karma: Wędrowny Mędrzec może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

- Dar języków*
- Widzenie życia
- Zapamiętanie obrazu*

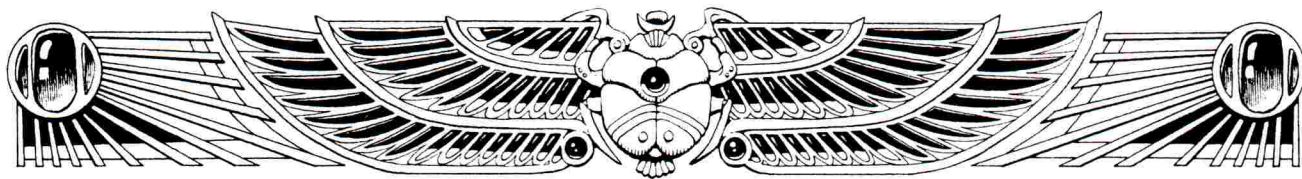
DZIESIĄTY KRĄG

Test zdrowienia: Wędrowny Mędrzec zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Hipnoza
- Zrzucenie winy





WYZWOLICIEL

Wyzwoliciele naśladową dawną orkową bohaterkę Hrak Gron, która przed wiekami wzniciła wielkie powstanie i wyzwoliła swój lud. Walczą w obronie wszystkich niesłusznie uwięzionych Dawców Imion, przeciw każdemu, kogo uznają za tyrana i gnębiela. Prawi i niezachwiani w swych przekonaniach albo ścigają łowców, handlarzy i właścicieli niewolników, albo ćwiczą, żeby lepiej przygotować się do tej roli. Na poszukiwanie przygód wyruszają właściwie tylko po to, by zebrać fundusze na dalszą działalność, zdobyć lepszą broń bądź zapracować na wdzięczność towarzyszy, którzy pomogą im w ich zbożnym dziele.

Wyzwoliciel traci swoje talenty, gdy dopomoże w zniewoleniu innego Dawcy Imion, spojrzy przez palce na jego zniewolenie, świadomie sprzymierzy się z handlarzami czy łowcami niewolników w celu innym niż ich podstępne zniszczenie, albo skrzywdzi lub zabije niewolnika lub byłego niewolnika (wyjątkiem jest sytuacja, gdy zabija w obronie własnej). Mistrz Gry decyduje, czy któreś z tych ograniczeń zostało naruszone.

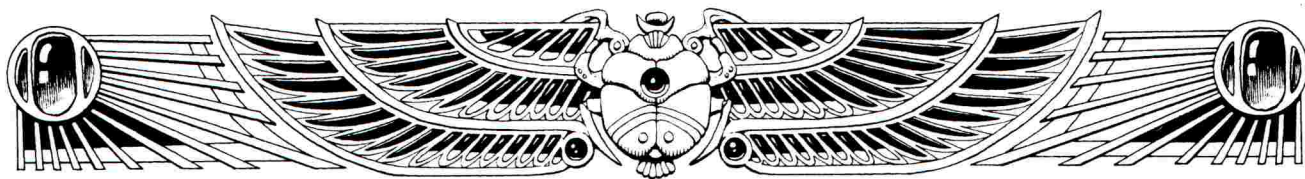
Nikt nie wymaga od Wyzwolicielea podejmowania nierozważnych, samobójczych działań, lecz oczekuje się, że będzie zachowywał się heroicznie – dobrze by było, żeby Mistrz Gry stworzył logiczny i czytelny system zasad, umożliwiających podejmowanie takich decyzji; trudno na przykład mieć bohaterowi za złe, że nie rusza w pościg za spotkanymi handlarzami niewolników, skoro właśnie jest na tropie innej takiej grupy. Wyzwoliciel, który utraci talenty, może je odzyskać, odprawiając Pokutę (str. 117).

Tylko orki mogą zostać Wyzwolicielem; przedstawiciele innych ras – zwłaszcza throalskie krasnoludy – bezskutecznie próbowali zgłębić tajniki tej dyscypliny. Orki uważają, iż nikt inny nie nadaje się na Wyzwolicielea, bo nikt nie żył w therkańskiej niewoli tak długo, jak orki w kajdanach Barsawian, i w efekcie Dawcom Imion brakuje zapалу, który pozwoliłby wykorzystać talenty tej dyscypliny. Dzięki *wszechstronności* niektórym ludziom udaje się je opanować, lecz tylko pod takim warunkiem, że równie rygorystycznie jak orki przestrzegają ograniczeń obowiązujących Wyzwolicielea. Mistrz Gry, który zechce udostępnić tę dyscyplinę przedstawicielom innych ras, powinien zaplanować wielką kampanię, której zwieńczeniem będzie odkrycie jej sekretów.

Istotne cechy: Siła Woli, Zręczność.

Rytuał karmiczny: Wyzwoliciel zwija się w kłębek w najciaśniejszym kącie, jaki uda mu się znaleźć, i związuje sobie dłonie ze stopami luźnym węzłem, po czym przez pół godziny medytuje nad znanymi mu z pieśni i legend





dokonaniami Hrak Gron. W szczytowym momencie rytuału zrywa się na równe nogi, zrzuca wiezy, naśladuje cios, jakim Hrak Gron poderżnęła gardło swojemu właścicielowi i powtarza jej *litanie sprawiedliwości*.

Umiejętności artystyczne: aktorstwo.

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

- Broń biała
- Duchowe ostrze*+
- Pancerz silnej woli*+
- Piętno niewolnictwa*+
- Pokuta*+
- Rytuał karmiczny

DRUGI KRAĞ

Talenty

- Pragnienie wolności*+
- Walka wręcz
- Wytrzymałość (7/6)

TRZECI KRAĞ

Talenty

- Wolność w sercu*+
- Zrzucenie więzów*+

CZWARTY KRAĞ

Karma: Wyzwoliciel może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Woli.

Talenty

- Falszywe okowy+
- Tkanie wątków (Wyzwoliciel)*

PIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Wyzwoliciciela zwiększa się o 1.

Talenty

- Lwi duch
- Magiczny wytrych

SZÓSTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Wyzwoliciciela zwiększa się o 1.

Talenty

- Pieśń wolności*+
- Pozorna śmierć

SIÓDMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Wyzwoliciciela zwiększa się o 1.



Talenty

- Litania sprawiedliwości*+
- Maska mocy+

ÓSMY KRAĞ

Karma: Wyzwoliciel może wykorzystywać punkty karmy w dowolnych testach, o których trudności decyduje obro-
na społeczna przeciwnika.

Talenty

- Wykrycie więźniów+
- Zarzewie buntu+

DZIEWIĄTY KRAĞ

Inicjatywa: Wyzwoliciel zyskuje 1 dodatkowy stopień do testów inicjatywy.

Talenty

- Kumulacja ciosów+
- Znalezienie drogi ucieczki+

DZIESIĄTY KRAĞ

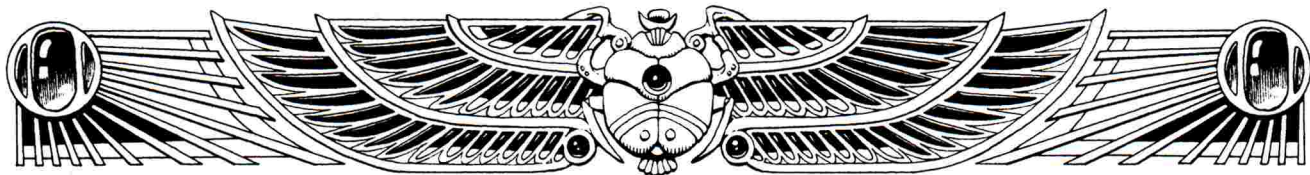
Karma: Wyzwoliciel może wykorzystywać punkty karmy w testach zdrowienia.

Test zdrowienia: Wyzwoliciel zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Niewiarygodna kryjówka+
- Uleczenie niewolnika+





NOWE TALENTY

Omówione poniżej talenty są dostępne tylko dla przedstawicieli tych ras, które wskazano w opisie. Podano je tu w takim samym formacie, jak w podręczniku podstawowym PZ, dodając kategorię „Ograniczenia rasowe”.

DUCHOWE OSTRZE

Stopień: poziom

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

Wyzwoliciel

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: 1

Ograniczenie

rasowe:

tylko orki

Dzięki temu talentowi Wyzwoliciel potrafi stworzyć „z niczego” gotową do użycia, śmiertelnie niebezpieczną broń. Wygląda to tak, jakby w jego dłoni pojawiała się nagle uformowana w kształt ostrza fala drgającego powietrza (rozgrzane powietrze faluje w taki sam sposób) – jej wielkość i kształt zależą od poziomu talentu: na poziomie pierwszym jest to nieduży nóż, na drugim sztylet, na piątym – normalny miecz. Atakując *duchowym ostrzem* bohater używa talentu *broń biała*, przy czym nie dotyczą go żadne minimalne wymagania odnoszące się do siły. Stopień obrażeń równy jest poziomowi talentu, ale można dodać do obrażeń kostkę karmy. Broń nie znika przez tyle godzin, ile wynosi poziom talentu, chociaż Wyzwoliciel może wcześniej się jej pozbyć.

FAŁSZYWE OKOWY

Stopień: poziom + st. Zręczności

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: tak

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Dzięki temu talentowi więzień może przez pewien czas ukryć, że udało mu się zrzucić więzy. Wyzwoliciel tak układa sznury czy łańcuchy, że wyglądają, jakby wciąż go krępowały, a przy tym cały czas naśladuje ruchy i postawę spętanego więźnia – i wykonuje test *fałszywych okowów*. Jego wynik staje się stopniem trudności testów Percepcji wszystkich osób, którym przyjdzie do głowy sprawdzić więzy. Efekt ten utrzymuje się przez liczbę godzin równą poziomowi talentu, chyba że wcześniej Wyzwoliciel zrobi coś, czego w więzach w żadnym wypadku nie udałoby mu się dokonać.



KAMIENNE PIĘŚCI

Stopień: poziom + st. Siły Fizycznej

Akcja: nie

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

Obrońca Natury

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: 1

Ograniczenia

rasowe:

tylko obsydianie

Talent ten pozwala obsydianinowi utwardzić dłonie przy wykonywaniu ataku w walce wręcz. Atakując, bohater wykonuje test *walki wręcz*, a standardowy test obrażeń zastępuje testem *kamiennych pięści*, w którym może ponadto wykorzystać punkt karmy. Talent działa do momentu pierwszego trafienia, ale można przedłużyć jego działanie i używać go w kolejnych rundach walki kosztem jednego punktu wyczerpania na rundę.

KUMULACJA CIOSÓW

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: tak

Karma: tak

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

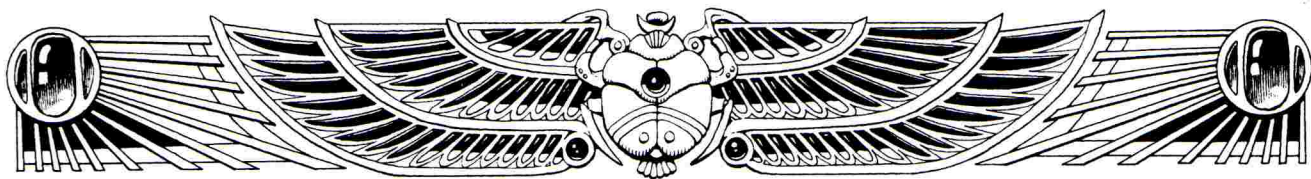
Ograniczenie

rasowe:

tylko orki

Kiedy Wyzwoliciel zostanie uderzony przez strażnika więziennego czy łowcę niewolników, ten talent pozwala mu „zapamiętać” taki cios. Odnosi wprawdzie normalne obrażenia, lecz może w przyszłości siłą własnego umysłu skierować to samo uderzenie przeciwko swemu oprawcy. *Kumulacja ciosów* działa przez tyle dni, ile wynosi poziom talentu. Chcąc sprawdzić, czy odbity w ten sposób cios





sięgnął celu, wykonuje się test *kumulacji*, którego stopniem trudności jest obrona magiczna przeciwnika. Jeśli test się powiedzie, oprawca odnosi takie same obrażenia, jakie wcześniej zadał swej ofierze; nie uwzględnia się działania zbroi, którą ofiara mogła mieć na sobie. Tylko pancerz duchowy chroni przed działaniem *kumulacji ciosów* – pancerz fizyczny nie ma na nią żadnego wpływu.

W chwili użycia tego talentu Wyzwoliciel musi znaleźć się w takiej odległości od swego oprawcy, by móc zadać mu podobny cios, ale nie musi go wcale dotykać. Jeżeli zechce, może zebrać więcej ciosów od jednej osoby, a potem „oddać” wszystkie jednocześnie; można również „zapamiętywać” uderzenia zadane przez różne osoby, ale w odwecie wolno skierować je tylko przeciw tym, którzy je zadali.

LITANIA SPRAWIEDLIWOŚCI

Stopień: poziom + st. Charyzmy

Akcja: tak

Karma: tak

Talent dyscyplinarny:

Wyzwoliciel

Umiejętność: tak

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Litania sprawiedliwości jest w istocie okrzykiem bojowym, który ma służyć zastraszeniu łowców niewolników. Standardowy tekst *litanii* przypisuje się Hrak Gron, ale każdy Wyzwoliciel może wybrać własne mściwe słowa, którymi będzie uaktywniał talent. Stopień trudności testu jest równy najwyższej obronie społecznej w gronie przeciwników; jeśli test się powiedzie, ich działania stają się mniej skuteczne. O powodzeniu *litanii* decyduje wynik testu, a dokładnie – wielkość sukcesu powyżej przeciętnego: duży sukces oznacza, że łowcy niewolników odejmują jeden stopień od wszystkich swoich działań, ogromny – dwa stopnie, a wyjątkowy – trzy stopnie. Działaniem talentu można objąć tylu przeciwników, ile wynosi jego poziom.

MASKA MOCY

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: nie

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: 1

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Maska mocy pozwala bohaterowi tak zmienić wygląd, że nie uda się go rozpoznać, nawet stosując magię. Wynik testu talentu zapisuje się na osobnej kartce, a bohatera osnawia maskująca aura astralna, która nie pozwala rozpoznać w nim nie tylko Wyzwoliciele, ale nawet adepta. Kiedy jakiś mag będzie usiłował sprawdzić, czy ma do czynienia z adeptem, i używając swojej zdolności nie przekroczy w teście wyniku *maski mocy*, stwierdzi, że Wyzwoliciel jest po prostu żyjącym śmieciem, któremu w dodatku niewie-

le życia zostało. Wszyscy, którzy wykonują testy Percepcji, chcąc sprawdzić, czy bohater zachowuje się podejrzanie, będą w nim widzieć zwykłego śmiertelnika – dopóki wynik testu Percepcji nie przewyższy zapisanego wyniku testu *maski mocy*. Efekty działania talentu utrzymują się przez tyle dni, ile wynosi jego poziom; potem można go użyć ponownie.

NIEMIARYGODNA KRYJÓWKA

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: tak

Karma: tak

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

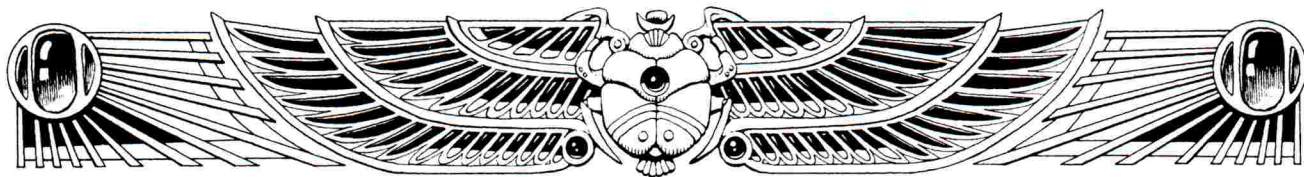
Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Ten talent pozwala orkowi ukryć się za (lub pod) przedmiotem, który jest znacznie od niego mniejszy – wystarczy, żeby miał około trzech centymetrów długości lub grubości. Świetnie nadają się do tego celu kamienie, kije, duże karaluchy, a nawet ręka Dawcy Imion, który zgodzi się na współpracę. Wynik testu *niemiarygodnej kryjówki* staje się stopniem trudności testów Percepcji, mających na celu znalezienie chowającego się Wyzwoliciele. Dopóki wynik testu Percepcji nie przekroczy tego stopnia trudności, ork nie zostanie zauważony – chyba że szukająca go osoba





przesunie bądź podniesie przedmiot, za którym Wyzwolicieł się ukrywa. W takiej sytuacji ork pojawia się dosłownie znikąd tuż przed poszukującym go przeciwnikiem i automatycznie wygrywa inicjatywę w pierwszej rundzie walki. Efekt talentu utrzymuje się przez liczbę minut równą wynikowi testu, do chwili znalezienia Wyzwolicieł albo do momentu, gdy ten sam wyjdzie z ukrycia.

PANCERZ SILNEJ WOLI

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

Wyzwolicieł

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: 2

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Ten talent pozwala orkowi mocą własnego umysłu utworzyć zbroję, która będzie go chronić przed ciosami wrogów. Wykonuje w tym celu test, w którym stopień trudności równy jest obronie magicznej pierwszego przeciwnika, z którym zamierza rozpocząć walkę. Wartość tak powstałego pancerza fizycznego zależy od wyniku testu: przy przeciętnym sukcesie wynosi 6 punktów, przy dużym 8 punktów, przy ogromnym 10 punktów, a przy wyjątkowym 12. Pancerz ten otacza bohatera migotliwą aurą i waży dwa kilogramy za każdy punkt wartości, a układa się samoczynnie w taki sposób, by nie ograniczać ruchów Wyzwolicieł. Wprawny przeciwnik może wyjątkowo celnym ciosem dokonać przebicia pancerza. *Pancerz silnej woli* nie daje żadnej ochrony przed magią (wartość pancerza duchowego jest zerowa) i pozostaje aktywny przez tyle minut, ile wynosi poziom talentu.

PIEŚŃ WOLNOŚCI

Stopień: poziom + st. Charyzmy

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

Wyzwolicieł

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Pieśń wolności opiera się na ludowej melodii, którą w różnych kontekstach można usłyszeć w całej Barsawii – czasem jest to romantyczna piosenka, innym razem pijacka przyśpiewka, kiedy indziej znów satyryczny kuplecik, wykpiwający przywódców politycznych. Ze słowami autorstwa Hrak Gron piosenka staje się dramatycznym oskarżeniem łowców niewolników i rozpaczliwym wołaniem o wolność. Śpiewając pieśń, Wyzwolicieł nadaje jej magiczną moc – wszyscy niewolnicy, którzy ją usłyszą, nagle czują się podniesieni na duchu i zaczynają wierzyć, że mogą zbuntować się przeciw swoim panom. *Pieśń wolności* przeraża natomiast tych, którzy zrezygnowali już z walki i pogodzili się ze swoim losem.

Stopniem trudności w teście tego talentu jest najwyższa obrona społeczna w grupie niewolników. Jeżeli test się powiedzie, wszyscy więźniowie i niewolnicy w zasięgu głosu Wyzwolicieł przezwyciężają własny strach i są gotowi do buntu. W grze wygląda to tak, że mogą zastąpić dowolną ze swoich cech wartością Siły Woli Wyzwolicieł. *Pieśń wolności* działa przez liczbę rund równą poziomowi talentu.

Bez względu na to, czy test się powiedzie, czy nie, strażnicy natychmiast rzucają się na niewolnika, który śpiewa *pieśń wolności* (chyba że są kompletnymi idiotami). Śpiewacy zostaną surowo ukarani i oddzieleni od reszty więźniów, więc nie warto używać tego talentu w innej sytuacji, niż dosłownie na chwilę przed wybuchem buntu.

PIĘTNO NIEWOLNICTWA

Stopień: poziom + st. Percepcji

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

Wyzwolicieł

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

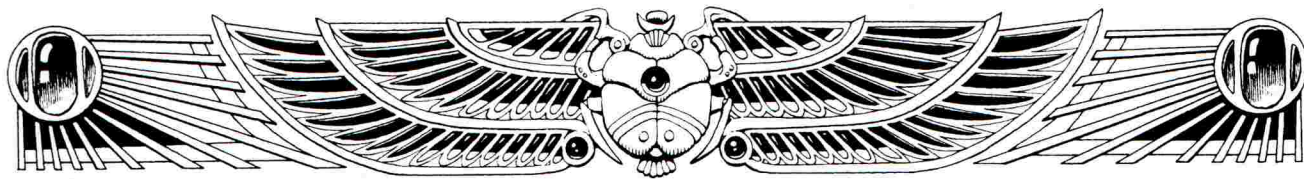
Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Dzięki temu talentowi można stwierdzić, czy wybrany Dawca Imion był w przeszłości niewolnikiem lub łowcą niewolników. Stopniem trudności w teście jest obrona magiczna ofiary; jeśli test się nie powiedzie, Wyzwolicieł nie dowie się niczego o przeszłości interesującej go osoby. Jeżeli zaś obserwowany Dawca Imion był i niewolnikiem, i łowcą (czy handlarzem) niewolników, talent zdradzi tylko jego niedawną przeszłość – i odgrywaną ostatnio rolę.





Kiedy na kostkach wypadną same jedyńki, uzyskuje się fałszywe informacje (patrz **Zasada jedynek** na str. 34 PZ) – Wyzwoliciel bierze niewolników za łowców i odwrotnie. W wypadku osoby, która z niewolnictwem nie miała nic wspólnego, uznaje ją za dawnego niewolnika, jeśli suma jedynek jest parzysta, lub za handlarza niewolników, gdy łączna liczba oczek jest nieparzysta.

POKUTA

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: tak

Karma: tak

Talent dyscyplinarny:

Wyzwoliciel

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: 10

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Jeżeli Wyzwoliciel naruszy ograniczenia swojej dyscypliny i straci moc przejawiającą się w talentach, może ją odzyskać w drodze *pokuty*. Rytuał ten trwa około trzech godzin i należy go odprawiać w dawnej celi więziennej bądź zagrodzie dla niewolników, a wiąże się z poważnym samoudręczeniem (a więc znacznym wyczerpaniem). Po udanym zakończeniu rytuału, Wyzwoliciel odzyskuje stracone talenty, lecz musi natychmiast wyruszyć w drogę, by naprawić błąd, za który pokutował – jeśli na przykład przyczynił się czyjegoś zniewolenia, musi teraz uwolnić tę osobę; jeżeli niesłusznie kogoś zabił, powinien oddać mu hołd albo zadośćuczynić jego rodzinie za poniesioną krzywdę; jeśli wypuścił na wolność łowcę niewolników, musi teraz odnaleźć go i postawić przed sądem.

Można również odprawić rytuał w imieniu byłego łowcy niewolników, który chce odpokutować za własne niegodne uczynki – w takim wypadku to właśnie on, nie zaś sam Wyzwoliciel, odczuje skutki wyczerpania, a gdy *pokuta* dobiegnie końca, nikt używając talentu *piętno niewolnictwa* nie będzie mógł stwierdzić, że ma do czynienia z byłym handlarzem niewolników. Efekt ten utrzyma się przez tyle dni, ile wynosi poziom talentu – jeżeli w tym czasie były łowca wystąpi aktywnie przeciw swoim „kolegom po fachu”, efekt się utrwali.

PRAGNIENIE WOLNOŚCI

Stopień: poziom + st. Charyzmy

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

Wyzwoliciel

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Chcąc użyć tego talentu, Wyzwoliciel musi zwrócić na siebie uwagę wybranego niewolnika, więźnia lub sługi łowcy niewolników. Wtedy może do niego przemówić, używając argumentów logicznych i emocjonalnych oraz własnego daru przekonywania i obudzić w duchu tej

osoby żądze wolności. Warto zarezerwować ten talent dla tych więźniów, którzy pogodzili się z losem i zrezygnowali z walki – nie ma sensu zagrzewać do oporu niewolnika, który tylko marzy o tym, żeby stać się wolnym. Stopniem trudności jest obrona społeczna więźnia, a jeśli test się powiedzie, wybraniec z niewolnika staje się aktywnym buntownikiem i Wyzwoliciel nie musi przeżywać jego obrony społecznej, by użyć wobec niego *pieśni wolności* lub *zarzewie buntu*. Bohaterowie niezależni, których Wyzwolicielowi uda się przeciągnąć na swoją stronę, będą z nim współpracować przy próbie ucieczki, pod warunkiem, że plan jest rozsądny i nie wiąże się z niepotrzebnym ryzykiem.

Za pomocą tego talentu można również przekabacić strażnika więziennego czy sługę łowcy niewolników, ale tylko wówczas, gdy na takiej zamianie będzie mógł coś zyskać – jest źle opłacany, żyje w podłych warunkach, podlega ostrej dyscyplinie i tak dalej. Tępak i bandzior, który już znienawidził swoich panów, doskonale nada się na ofiarę *pragnienia wolności*, podczas gdy therański arystokrata, czerpiący krociowe zyski z handlu niewolnikami, będzie na działanie tego talentu całkowicie odporny. Przy próbie użycia talentu wobec sługi łowcy czy handlarza niewolników, w teście stosuje się ujemny modyfikator: – 3 stopnie.

Czas, jakiego potrzeba, aby talent zadziałał, zależy od wyniku testu: przy przeciętnym sukcesie cały proces trwa godzinę; przy sukcesie dużym – czterdzieści minut, przy ogromnym – dwadzieścia, a przy wyjątkowym już tylko dziesięć.

ULECZENIE NIEWOLNIKA

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: tak

Karma: tak

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

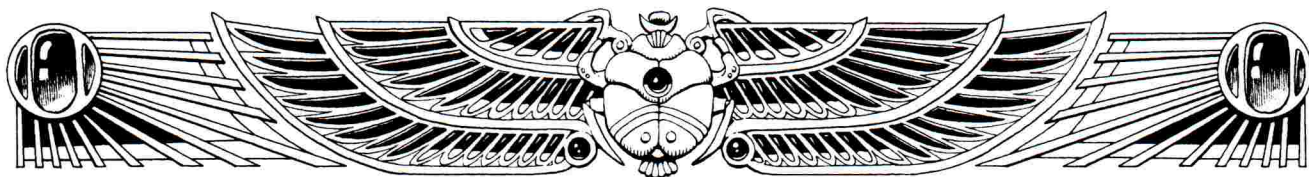
rasowe:

tylko orki

Uleczenie niewolnika pozwala Wyzwolicielowi uzdrowić Dawców Imion, którzy zostali uwięzieni lub uciekają z niesłusznej niewoli, a rany odnieśli z rąk tych, którzy ich uwięzili. Stopień trudności jest równy obronie magicznej leczonej osoby, a jeśli test się powiedzie, uzyskuje ona prawo do wykonania dodatkowych testów zdrowienia – przy przeciętnym sukcesie jest to jeden test, przy dużym i ogromnym – dwa, a przy wyjątkowym – trzy. Należy je szybko wykorzystać – talent działa bowiem przez liczbę godzin równą poziomowi.

Jeżeli Wyzwoliciel użył już wcześniej *pragnienia wolności* wobec tej samej osoby, może ona dobrowolnie obniżyć swoją obronę magiczną, by ułatwić zastosowanie *uleczenia niewolnika*. W przeciwnym wypadku będzie podświadomo-





mie utrudniała próbę leczenia (utrzymując normalną obronę), ponieważ zbyt szybki powrót do zdrowia po cierpieniach zadanych przez oprawcę oznaczałby przeciwstawienie mu się.

WOLNOŚĆ W SERCU

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: tak

Karma: tak

Talent dyscyplinarny:

Wyzwoliciel

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Ten talent pozwala nauczyć osobnika innej rasy jak odczuwać *gahad* (patrz str. 121). Stopniem trudności testu jest obrona magiczna wybranej osoby, a jeśli test się powiedzie, możliwość wpadnięcia w *gahad* utrzymuje się przez liczbę dni równą poziomowi talentu. W wypadku bohatera prowadzonego przez jednego z graczy, Mistrz Gry powinien ustalić z nim, jakie bodźce powodują *gahad* u jego postaci, a przy jakich bohater zachowuje kamienny spokój. Jeżeli w przyszłości postać ta znów dostanie się pod wpływ *wolności w sercu*, stosuje się te same uwarunkowania.

W przeciwieństwie do większości talentów Wyzwolicieła, ten nadaje się do zastosowania wobec każdego Dawcy Imion, a nie tylko niewolnika czy łowcy niewolników. Niektórzy uczeni uważają, iż potwierdza to tezę, że powstanie zainicjowane przez Hrak Gron było pierwszym etapem planu przerobienia całej Barsawii na modłę orków.

WYKRYCIE WIĘŹNIÓW

Stopień: poziom + st. Percepcji

Akcja: tak

Karma: tak

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Dzięki *wykryciu więźniów* Wyzwolicieł potrafi odkryć obecność więźniów lub niewolników w budynku, który znajduje się w odległości nie większej niż poziom talentu pomnożony przez sto metrów. Stopień trudności testu jest równy najwyższej obronie magicznej ze wszystkich więźniów obecnych wewnątrz budowli. Jeśli test się powiedzie, Wyzwolicieł zda sobie sprawę z ich obecności. Talent działa przez liczbę godzin równą jego poziomowi – potem można go użyć ponownie.

Uwaga: *wykrycie więźniów* nie pozwala Wyzwolicielowi stwierdzić, gdzie dokładnie się znajdują, ale gdy tylko podąży w ich kierunku, wrażenie narastającej *gahad* się nasila – stąd wiadomo, w którą stronę należy iść, by ich odnaleźć. Jeżeli w zasięgu działania talentu znajduje się kilku więźniów bądź kilka ich grup, *wykrycie* wskaże drogę tylko do najbliższej z nich.

Za pomocą tego talentu nie można rozróżnić osób uwięzionych sprawiedliwie od tych, które niesłusznie cierpią niewolę; nie ma też mowy o znalezieniu najprostszej drogi do środka więzienia. Jeżeli na przykład cela, w której przetrzymywani są niewolnicy, znajduje się tuż za ścianą, ale wejście do niej prowadzi z drugiej strony i trzeba najpierw odejść od ściany i zagłębić się w kręty korytarz, *gahad* pcha orka wprost na ścianę.

ZARZEWIE BUNTU

Stopień: poziom + st. Siły Woli

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: nie

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Używając tego talentu, Wyzwolicieł wygłasza płomienią przemowę. Jej autorstwo przypisuje się Hrak Gron, która miała ją wygłosić podczas Wielkiego Powstania. Jej słowa, poparte siłą woli prawdziwego Wyzwolicieła, potrafią rozniecić żar w sercach wszystkich cierpiących i represjonowanych, dodając im odwagi i zachęcając do buntu przeciw tym, którzy ich wykorzystują. Ponieważ wielu niewolników i innych ciemionych pogodziło się już z losem, a niektórzy uważają wręcz, że ich życie tak właśnie powinno wyglądać, Wyzwolicieł musi przezwyciężyć w teście *zarzewia buntu* najwyższą obronę społeczną w grupie słuchaczy, żeby talent mógł zadziałać.

Jeśli mu się uda, wszyscy, którzy go słyszą, mogą wykorzystać jego stopień Siły Woli zamiast własnego przy wszystkich próbach zastraszenia i zniechęcenia ze strony strażników i właścicieli. Talent działa przez liczbę minut równą swojemu poziomowi.

ZNALAZIENIE DROGI UCIECZKI

Stopień: poziom + st. Percepcji

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

nie

Umiejętność: nie

Wyczerpanie: 1

Ograniczenia

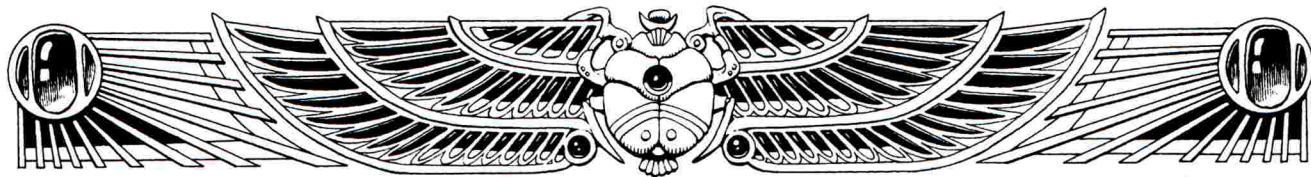
rasowe:

tylko orki

Wyzwoliciele, którzy znaleźli się w niewoli czy wpadli w pułapkę, korzystają z tego talentu, by wykryć najlepszą drogę ucieczki. Muszą w tym celu na pół godziny pograć się w nieprzerwaną medytację – pod koniec tego okresu doznają wizji, jak wydostać się z więzienia. Wizję można odbierać albo tylko jednym zmysłem, albo kilkoma jednocześnie.

Stopniem trudności w teście tego talentu jest obrona magiczna osoby, która odpowiada za uwięzienie Wyzwolicieła. Przeciętny sukces oznacza, że udało się uzyskać jedną niejasną wskazówkę, duży – dwie, również niepewne,





ogromny – dwie oczywiste wskazówki, a wyjątkowy – pełną informację, jak bezpiecznie uciec z miejsca uwięzienia.

ZRZUCENIE WIĘZÓW

Stopień: poziom + st. Zręczności

Akcja: tak

Karma: nie

Talent dyscyplinarny:

Wyzwoliciel

Umiejętność: tak

Wyczerpanie: 1

Ograniczenia

rasowe:

tylko orki

Ten talent pozwala orkowi wysliznąć się z więzów krępujących mu ręce lub nogi – a wszystko dzięki niezwyklej elastyczności przegubów, która umożliwia wykorzystanie najdrobniejszych szczelin i słabości kajdan. Stopień trudności testu *zrzuć więzów* zależy od rodzaju więzów: sznurek lub cienka linka oznacza stopień trudności równy 5; solidna lina, ale zawiązana przez niezbyt doświadczoną osobę – 7; węzły na linie sporządzone przez wprawnego strażnika – 9; metalowe okowy – 11; pęta magiczne – 13. Ponieważ z natury łatwiej jest pozbyć się więzów z nadgarstków niż z kostek u nóg, trudność wzrasta dodatkowo o 2, jeśli Wyzwoliciel ma spętane nogi.

Przy takich stopniach trudności zakłada się, że chodzi o pozbycie się więzów w pierwszej półgodzinie starań. Za każde następne trzydzieści minut wysiłków zwiększa się o 1 stopień talentu.

GŁOSICIELE

Członkowie każdej z zamieszkujących Barsawię ras mają swoje ulubione Pasje, których głosicielami mogą zostać. Nie znaczy to bynajmniej, że niektórzy z nich nie wierzą w pozostałe Pasje – rzecz w tym, że niektóre Pasje łatwiej mogą natchnąć ich swoim duchem, a innym sprawia to trudność. Na przykład krasnoludy czują się szczególnie bliskie Mynbruje i Upandalowi, co odzwierciedla ich umiłowanie wiedzy, sprawiedliwości i budowania. Posłuszne wrodzonemu pragnieniu wolności, orki najchętniej zostają głosicielami Lochosta – Pasji buntu, przemian i wolności. Ponieważ zaś wszystkie bez wyjątku rasy cenią sobie zdrowie i dom rodzinny, każdy może zostać głosicielem Garlen.

Czasem Dawcy Imion stają się głosicielami Pasji Szalonych, zdarza się to jednak bardzo rzadko. Zamieszczone poniżej wskazówki powinny ułatwić graczom wybór stosownych Pasji dla głosicieli.

Krasnoludy: Najczęściej zostają głosicielami Upandala i Mynbruje, czasem także Chorrolisa. Z Pasji Szalonych w grę wchodzi tylko i wyłącznie Dis.

Obsydianie: Obsydianie w ogóle rzadko zostają głosicielami – jeśli już, to wybierają albo Mynbruje, albo Jaspre. Żaden obsydianin nie zostałby głosicielem Pasji Szalonej.

Orki: Orki najchętniej głoszą idee Lochosta i Thystoniusa; rzadko zostają głosicielami Pasji Szalonych, przy czym tylko Raggoka i Vestriala – o Dis nie ma mowy.

Trolle: Najwięcej trollowych głosicieli wielbi Thystoniusa, ukochaną Pasję całej ich rasy. Rzadziej zdarzają się głosiciele Jaspre i Lochosta, a prawie w ogóle nie słyszy się o sługach Pasji Szalonych.

ZASADY SPECJALNE

Każda z opisanych w tej książce ras ma pewne wyjątkowe cechy, które w warunkach gry przekładają się na pewne specjalne przepisy. Mowa tu przede wszystkim o szczególnej, obsydiańskiej odmianie magii krwi i orkowej *gahad*, ale znajdują się też dwa słowa o kompletowaniu zbroi z kawałków oraz słowniczki języka orków i trolli. Zasady omawiane przy jednej z ras odnoszą się tylko do jej przedstawicieli (o ile nie napisano inaczej).

KRASNOLUDY

Chcąc jak najlepiej oddać zamiłowanie krasnoluda do rzemiosła i procesu tworzenia, gracz może wybrać dla swojego bohatera jedną umiejętność rzemieślniczą, która zastąpi umiejętność związaną z wiedzą. Bliski u krasnoludów związek rzemiosła ze sztuką oznacza również, że umiejętności artystyczne będą się wiązały z rzemieślniczymi. Krasnolud specjalizujący się w **stolarstwie** (rzemiosło) wybierze zapewne umiejętność artystyczną **drzeworytnictwo**, by ozdabiać swoje wyroby.

Ponieważ język throalski jest językiem rozumianym w całej Barsawii, krasnoludzki bohater może również zrezygnować ze znajomości języka obcego i w zamian za to podnieść o jeden poziom umiejętności artystycznej bądź związanej z wiedzą (ale nie rzemieślniczej, jeśli takową wybrał).

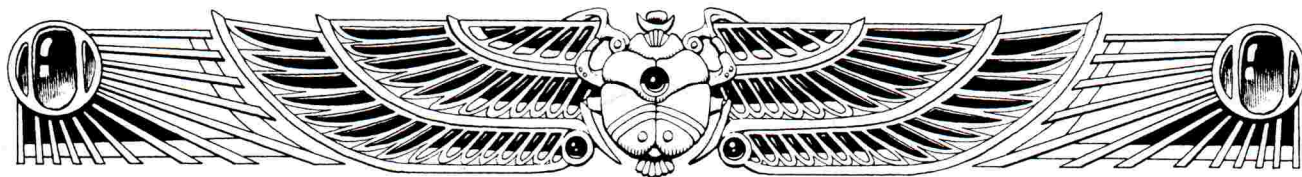
OBSYDIANIE

Specjalne zasady dotyczące kamiennych ludzi opisują obsydiańskie rytuały magii krwi oraz zawierają wskazówki na temat tego, jak odgrywać wieży łączące obsydianina z jego bractwem i żywogłazem. Dodatkowo omówiono kwestię uczestnictwa w zgromadzeniach.

Obsydianie i magia krwi

Obsydianie wzdragają się przed wykorzystywaniem magii krwi – wyjątek czynią tylko dla dwóch rodzajów pancerza: krwawych kamieni i zbroi z żywego kryształu. Bardzo rzadko również łączą się przysięgą krwi z innymi Dawcami Imion. Ponieważ przysięga krwi w magiczny sposób „wiąże” prawdziwe wzorce tych, którzy ją





składają, a wszyscy obsydianie z jednego bractwa są ożywiani wspólnym duchem, połączenie takie oznaczałoby łączność z całym bractwem. Starsi bractw, jak również Rada Czterech – naczelnicy strażnicy obsydiańskiej tradycji – zdecydowanie potępiają tego rodzaju praktyki, toteż tylko w absolutnie wyjątkowych okolicznościach wolno obsydianinowi zawrzeć przysięgę krwi z innym Dawcą Imion. Należy pamiętać o tym, że wszyscy kamienni ludzie żyją ze świadomością, że w przyszłości mogą zostać wezwani do bractwa, by zająć miejsce Starszego, to zaś prowadziłoby do naruszenia obowiązujących przez całe życie przysięg krwi.

Składając przysięgi krwi między sobą obsydianie stosują szczególny rytuał: uczestnicy dokonują zespolenia i wspólnie śnią przez pięć dni bez przerwy, w tym czasie składając sobie nawzajem przysięgi. Rytuał ten ma dla mechaniki gry takie samo znaczenie, jak normalna przysięga krwi, lecz spajająca dwóch obsydian.

Lojalność wobec bractwa i żywogłazu

Głęboka wierność wobec żywogłazu i bractwa w bardzo szczególny sposób wpływa na życie obsydiańskich bohaterów, którzy w ich obronie gotowi są do najwyższych poświęceń. Kiedy żywogłaz zostanie zaatakowany, wysyła do wszystkich członków bractwa wołanie o pomoc – za pośrednictwem ducha żywiołu ziemi, który ich łączy. Każdy obsydianin, który odbierze takie wezwanie, musi na nie odpowiedzieć: jeśli znajduje się w pobliżu, powinien wrócić do żywogłazu i go bronić, jeżeli zaś dzieli go od żywogłazu większa odległość, powinien jak najszybciej wyruszyć mu na odsiecz. Tak samo rzecz ma się z członkami bractwa, którzy znajdują się w potrzebie.

Kiedy więc zagrożone zostanie istnienie żywogłazu, z którego pochodzi bohater gracza, bądź też umrze któryś z jego braci, bohater ten wykonuje test Percepcji ze stopniem trudności równym 4. Powodzenie w teście oznacza, że usłyszał wezwanie żywogłazu i wie, że grozi mu niebezpieczeństwo albo jeden z członków bractwa nie żyje – w tym ostatnim wypadku ogromny sukces w teście wystarczy, by stwierdzić, o którego z braci chodzi.

Jeżeli test będzie nieudany, bohater usłyszy wezwanie żywogłazu w przeciągu najbliższych dwóch dni (pozna również Imię zmarłego, jeśli wezwanie tego właśnie dotyczy). Za karę – bo najwyraźniej nie poświęca dość uwagi bractwu i żywogłazowi – powinien usłyszeć zew w najmniej odpowiednim momencie – na przykład znalazłszy się w ogniu walki. Żaden obsydianin nie potrafiłby wyjaśnić, jak to jest, że tego rodzaju wezwanie zawsze przerywa jakieś inne ważne wydarzenie; większość jednak skłania się ku twierdzeniu, że to kara za zbyt egoizm.



Jak zostaje się Starszym bractwa

Bohater prowadzony przez gracza może zostać Starszym swojego bractwa w sytuacji, gdy jeden z dotychczasowych Starszych umrze, on zaś jest następny w kolejności pod względem wieku (młodszy tylko od drugiego z pary Starszych). Żywogłaz powiadomi go o tej konieczności, podobnie jak i da znać wszystkim braciom, że Starszy odszedł i nowy członek bractwa zajmie jego miejsce.

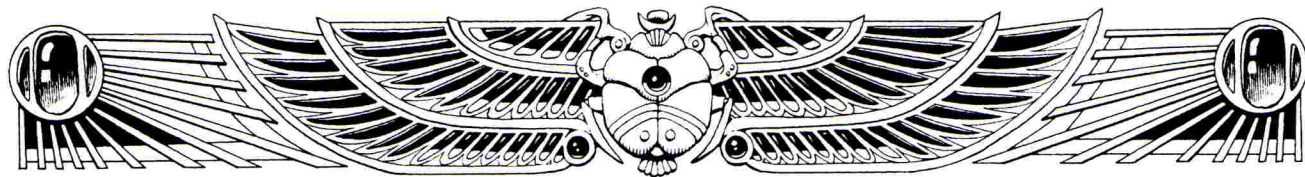
W tym celu obsydianin musi wrócić do żywogłazu i zespolić się z nim w śnieniu. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w rozdziale poświęconym obsydianom na stronie 23. Wszyscy grający powinni jednak zwrócić uwagę, że bohater gracza raczej Starszym nie zostanie – musiałby wtedy zrezygnować z kariery poszukiwacza przygód!

Zgromadzenia

Zgromadzenie obsydian ma na celu uczczenie uroczystej okazji spotkania z innymi przedstawicielami kamiennego ludu – zawsze łączy się w nim członkowie przynajmniej dwóch bractw, a trwa ono trzy do czterech godzin. Uczestnicy zgromadzenia oddają się wspólnemu śnieniu, w którym dzielą się opowieściami i wiedzą, całkowicie odizolowani od świata zewnętrznego. Zgromadzenia odbywają się zwykle na dworze, w zacisznym, odosobnionym miejscu, gdzie obsydianie łatwo stapiają się z otoczeniem i nie zwracają uwagi przedstawicieli innych ras.

Do zgromadzeń dochodzi bardzo rzadko, ale jeśli w trakcie takiego spotkania któryś z obsydian nagle usłyszy wezwanie swojego żywogłazu, usłyszą je również wszyscy uczestnicy zgromadzenia. Jeżeli to żywogłaz wzywa wszystkich członków bractwa, by stanęli w jego





obronie, obsydianie z innych bractw mogą się do nich przyłączyć, aczkolwiek nie jest to ich obowiązkiem.

ORKI

Specjalne zasady dotyczące orków zawierają przepisy umożliwiające odgrywanie *gahad* oraz krótki słownik języka orkowego.

Zasady rządzące *gahad*

Jak podano w rozdziale poświęconym orkom (str. 58-70), *gahad* przypomina pieczenie w trzewiach, które ork odczuwa zawsze w tych samych okolicznościach, przy czym dla każdego orka warunki wystąpienia *gahad* są inne.

Gracz prowadzący orka powinien wybrać dwa bodźce, które zawsze wywołają *gahad* u jego postaci, oraz dwa takie, które nigdy do podobnego wybuchu nie doprowadzą. Warto postarać się opisać te warunki jednym zdaniem, na przykład „Grisalk wścieka się, gdy ktoś obrazi Pasję Muvuul” albo „Grisalkowi nie przeszkadza nadmierne zainteresowanie ze strony przedstawiciela płci pięknej”. Mistrz Gry może wpieść odpowiednie motywy w opowiadaną historię i od czasu do czasu osnuć przygodę wokół sytuacji, która wywołuje *gahad*.

Ork może ponadto wpaść w *gahad* w każdej sytuacji, która zmusza go do instynktownego działania, chyba że gracz wskazał konkretnie taką sytuację jako jedną z tych, w których jego bohaterowi *gahad* się nie zdarza. W chwili ataku *gahad* bohater wykonuje test Siły Woli, którego stopień trudności zależy od natury pokusy. Wracając do Grisalka z naszego przykładu: łatwo będzie się oprzeć *gahad* przy niejasnej wzmiance, którą można – ale nie trzeba – interpretować jako zniewagę dla Garlen, ale oparcie się *gahad* w sytuacji, gdy ktoś rzuca na Muvuul najgorsze kalumnie, byłoby zadaniem heroicznym. Jeśli test się nie powiedzie, ork musi albo odpowiednio zareagować, albo przygotować się na paskudne skutki uboczne powstrzymania *gahad*.

W tym ostatnim wypadku bowiem przez najbliższe 3k6 godzin będzie go dręczył swoisty „kac”, objawiający się bólami głowy, brzucha i mięśni, a nawet halucynacjami związanymi z obiektem, który *gahad* powinien wywołać. Mistrz Gry powinien wybrać objawy pasujące do pokusy, jakiej oparł się ork, ale bez względu na szczegóły wszystkie działania wykonuje się orkowi trudniej – o jeden stopień za każdy poziom trudności w oparciu się *gahad*: jeśli było to zadanie łatwe – kara wyniesie 1 stopień, jeśli przeciętnie trudne – 2, przy trudnym 3, przy bardzo trudnym 4, a przy heroicznym – 5 stopni. „Kac” utrzymuje się przez około pół godziny na każdy poziom trudności.

Słownik języka orków

W poniższym słowniczku zebrano słowa i wyrażenia, które są szeroko rozpowszechnione w mowie barsawiańskich orków. Wiele z nich pojawiło się już w rozdziale poświęconym tej rasie (str. 58-70).

przym. = przymiotnik
przysłów. = przysłówek
spój. = spójnik
(fo) = forma oficjalna
(fn) = forma nieoficjalna
(zniew.) = zniewaga
wykrz. = wykrzyknik
rzecz. = rzeczownik
przym. = przyimek
czas. = czasownik

Blor *rzecz.* Lochost, jedna z Pasji; słowa tego używa się również jako okrzyku zdumienia.

buunda *wykrz.* Przekleństwo, często połączone z obscenicznym gestem. Jego użycie służy wyrażeniu pogardy dla adresata. Stosowane również w rozmowie, bez gestykulacji, np. „»Buunda« z tobą, nadęty elfie!”.

dramar *rzecz.* Nowy mąż (albo żona) matki (albo męża), któremu dziecko winne jest szacunek i od którego ma prawo oczekiwać rady i pomocy.

gahad *rzecz.* Uczucie przypominające silne pieczenie w trzewiach, pojawiające się w pewnych określonych okolicznościach, na które ork musi zareagować natychmiast, gdyż w przeciwnym wypadku naraża się na dekoncentrację i poważne cierpienia fizyczne.

Greeb *rzecz.* Jaspree, jedna z Pasji.

Grenkaklank *rzecz.* Chorrolis, jedna z Pasji.

hurlg *rzecz.* Napój alkoholowy ze sfermentowanego ryżu wymieszanego z tłuszczem zwierzęcym. Orki go uwielbiają, inni się go boją.

Jrikjrikjrik *rzecz.* Upandal, jedna z Pasji.

Kawjujwak *rzecz.* Imię nadane przez orki Pasji Dis w czasach, gdy nie była jeszcze Pasją Szaloną.

lelkrarg *rzecz.* Dziecko poprzedniego partnera (męża lub żony) orka albo dziecko obecnego partnera ze związku z innym orkiem.

Mikbruug *rzecz.* Mynbruje, jedna z Pasji.

Muvuul *rzecz.* Garlen, jedna z Pasji.

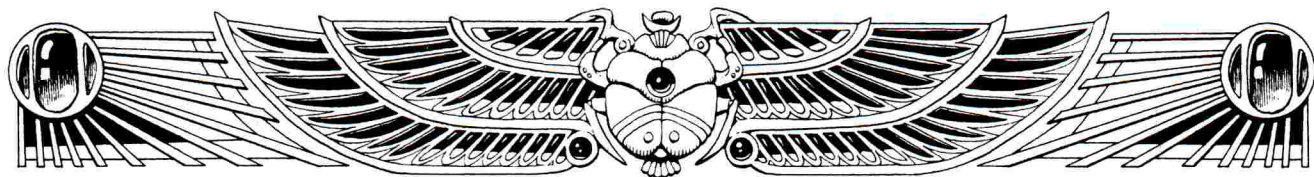
Mera-a-a-arg *rzecz.* Astendar, jedna z Pasji.

Prakarool *rzecz.* Floranuus, jedna z Pasji.

quaalz *rzecz.* Gatunek fasoli, podstawa diety orków. W języku potocznym nazwy tej używa się jako synonimu głupoty: „Ma we łbie pełno »quaalz«”.

Tranko *rzecz.* Thystonius, jedna z Pasji.





turgma rzecz. Ork, który zboczył z właściwej drogi życia – został łowcą lub strażnikiem niewolników, nie stara się dokonywać wspaniałych czynów, dopuścił się zdrady krwi i tak dalej.

ujnort rzecz. Inni Dawcy Imion (nie orki). Dosłownie „Ci, którzy nie rozumieją”.

vrvraka rzecz. Sen ciężarnej kobiety, w którym nienarodzone dziecko opisuje, jak ma wyglądać jego Rytuał Nadania Imienia.

TROLLE

Zasady specjalne odnoszące się do trolli opisują kompletowanie zbroi z kawałków, stosunek trolli do rytuałów karmicznych oraz słownik ich języka.

Kompletowanie zbroi z części

Poszukiwacze przygód w miarę możliwości starają się zaopatrzyć w kompletne pancerze – kirys, nagolenniki, naramienniki, hełm... Jeśli jednak jest to trudne czy wręcz niemożliwe – a w wypadku trolli często się tak zdarza – można, łącząc kawałki różnych kompletów, złożyć całą zbroję. Tego rodzaju pancerz nazywa się pancerzem kombinowanym, a poniżej podano reguły rządzące tworzeniem i używaniem pancerzy kombinowanych. Trolle mogą z takich zbroi korzystać bez ograniczeń,

przedstawiciele innych ras – wyłącznie jeżeli Mistrz Gry wyrazi na to zgodę.

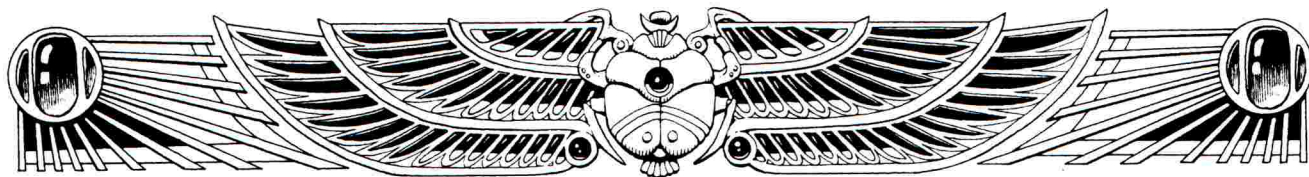
Należy przy tym pamiętać, że fragmentów zbroi z żywego kryształu, skór obsydiańskich i krwawych kamieni nie można pod żadnym pozorem łączyć z innymi pancerzami; sama ich natura skutecznie to uniemożliwia.

Łącząc kawałki zbroi w pancerz kombinowany, gracz musi uwzględnić ich wielkość, wartość pancerza, modyfikatory inicjatywy oraz koszt poszczególnych elementów. A oto szczegóły:

Wielkość fragmentów i przeliczenie na punkty: Każdy kawałek pancerza kombinowanego ma określoną wielkość – jest mały, średni albo duży – która określa, jaką część ciała zasłania. Kirys albo kompletne nogawice chronią połowę ciała i są uważane za duże elementy; kawałki średniej wielkości osłaniają mniej niż połowę ciała bohatera, a małe – takie jak naramiennik, nałokietnik czy hełm – mniej niż jedną piątą.

Każdy element jest wart określoną liczbę punktów zbroi, które służą wyłącznie ograniczeniu możliwych kombinacji fragmentów zbroi kombinowanej i nie mają nic wspólnego z wartością pancerza. Duży element odpowiada trzem punktom, średni – dwóm, a mały – jednemu. Kompletny pancerz kombinowany może zawierać tyle fragmentów, żeby suma ich punktów nie przekroczyła





pięciu; uwzględniając to ograniczenie, można elementy łączyć najzupełniej dowolnie: na przykład jeden duży kawałek i jeden średni, albo jeden duży i dwa małe itd.

Oczywiście gracz nie musi wcale od razu przy tworzeniu pancerza kombinowanego wykorzystać całego limitu pięciu punktów. Warto pamiętać, że niepełny pancerz będzie zapewne mniej wpływał na inicjatywę bohatera (patrz niżej).

Pancerz kombinowany nie może zawierać więcej niż dwóch elementów jednego rodzaju zbroi, ale dwa małe kawałki jednego typu liczą się jako jeden średni, a mały i średni – jako jeden duży.

Wszystkie te zasady obowiązują przy założeniu, iż bohater dobiera sobie elementy pancerza, które odpowiadają mu rozmiarami. Duży fragment zbroi trolla będzie bezużyteczny dla przedstawiciela każdej innej rasy; z drugiej strony – tylko wietrzniak założy na siebie kirys czy naramiennik przeznaczony dla jednego z jego krewniaków. Wagę i cenę pancerzy kombinowanych dla wietrzniaków i trolli można określić dzięki przepisom ze str. 254 podręcznika głównego PZ, przy czym za podstawę kosztu należy przyjąć ceny z tabeli „Ceny elementów pancerzy kombinowanych” ze str. 124.



TABELA WARTOŚCI PANCERZA

Rodzaj zbroi	Wielkość elementu		
	mały	średni	duży
Kolczuga	2/0	3/0	3/0
Płytowa kryształowa	2/1	2/1	3/2
Kryształowa kolczuga	1/1	1/1	2/1
Pnączozbroja	1/0	1/1	1/1
Skórzana utwardzana	1/0	1/0	2/0
Skóra zwierzęca	1/0	1/0	2/1
Skórzana	1/0	1/0	1/0
Warstwowa	1/0	1/0	1/0
Skórzana warstwowa	1/0	1/0	2/0
Płytowa	2/0	3/0	4/0
Kółkowa	2/0	2/0	3/0

Jarek tworzy sobie postać trolla górskiego i chce mu zafundować pancerz kombinowany. Postanawia w tym celu połączyć trzy elementy: duży fragment zbroi kółkowej i dwa inne. Duży kawałek zbroi jest wart trzy punkty, tak że Jarek może go uzupełnić tylko dwoma małymi fragmentami albo jednym średnim. Wybiera więc mały element zbroi skórzanej utwardzanej i mały kawałek skórzanej warstwowej, co w sumie daje pięć punktów.

Wartość pancerza: Większość zbroi projektuje się i wykonuje tak, by służyły jako całość, a nie we fragmentach. Dlatego też korzystanie z nich w postaci pokawałkowanej znacząco zmniejsza ich skuteczność – szczególnie pancerz duchowy. „Tabela wartości pancerza” podaje ten parametr dla małych, średnich i dużych elementów pancerzy kombinowanych. Cyfra znajdująca się na lewo od ukośnej kreski oznacza pancerz fizyczny, cyfra po drugiej stronie ukośnika – pancerz duchowy. Po skompletowaniu zbroi należy dodać wartości pancerza wszystkich jej elementów, aby w ten sposób określić jej łączne właściwości. Bohater korzystający z pancerza kombinowanego może na normalnych zasadach używać także tarczy.

Jarek złożył więc pancerz kombinowany dla swojego trolla z dużego fragmentu zbroi kółkowej i małych kawałków zbroi skórzanych – utwardzanej i warstwowej. Sprawdza teraz w „Tabeli wartości pancerza”, jaką wartość mają poszczególne elementy. Duży kawałek zbroi kółkowej to trzy punkty pancerza fizycznego i zero duchowego; mały fragment dowolnej zbroi skórzanej – jeden punkt pancerza fizycznego i zero duchowego. Łącznie więc troll Jarka będzie chroniony pięcioma punktami pancerza fizycznego, ale pozbawiony osłony duchowej.



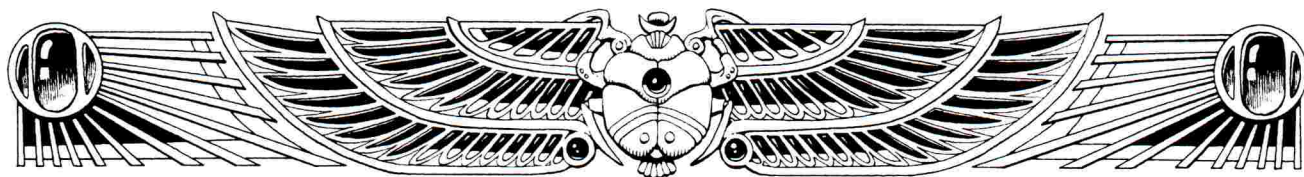


TABELA MODYFIKATORÓW INICJATYWY

Rodzaj zbroi	Wielkość elementu		
	mały	średni	duży
Kolczuga	1	2	2
Płytowa kryształowa	2	3	4
Kryształowa kolczuga	0	1	2
Pnączozbroja	0	0	0
Skórzana utwardzana	0	0	1
Skóra zwierzęca	0	0	1
Skórzana	0	0	1
Warstwowa	0	0	1
Skórzana warstwowa	0	0	1
Płytowa	1	2	3
Kółkowa	0	1	2

Modyfikatory inicjatywy: Podobnie jak standardowa zbroja, także pancerz kombinowany może swoim ciężarem i sztywnością ograniczać posiadaczowi możliwość ruchu. „Tabela modyfikatorów inicjatywy” opisuje te ograniczenia w zależności od typu i wielkości elementu. Tak jak przy określaniu łącznej wartości pancerza, teraz również należy dodać modyfikatory wszystkich fragmentów, żeby dowiedzieć się, jak komplet ogranicza zwinność właściciela.

Teraz Jarek musi policzyć całkowity modyfikator inicjatywy wybranej przez siebie zbroi. Duży kawałek zbroi kółkowej ogranicza inicjatywę o dwa stopnie, natomiast oba małe kawałki skórzane nie ograniczają jej wcale. Wobec tego pancerz skompletowany przez Jarka charakteryzuje się modyfikatorem inicjatywy równym dwa.

Zakup fragmentów zbroi: Jeżeli bohater nie może po prostu zdobyć potrzebnych mu elementów pancerza na wrogach albo znaleźć ich w opuszczonych kaerach i cyta-delach (górskie trolle najchętniej wykorzystują oba te sposoby), musi je zwyczajnie kupić. Niestety, przeciętny zbrojmistrz będzie wolał sprzedać cały komplet, niż dzielić go na sztuki, toteż rzadko robi się zakupy w ten sposób. Dlatego ze względu na dostępność elementy zbroi traktuje się jako „niecodzienne” (patrz „Tabela dostępności towarów”, podręcznik główny PZ, str. 250).

**CENY ELEMENTÓW
PANCERZY KOMBINOWANYCH**

Rodzaj zbroi	Wielkość elementu		
	mały	średni	duży
Kolczuga	30	60	90
Płytowa kryształowa	2000	4000	6000
Kryształowa kolczuga	85	165	250
Pnączozbroja	20	42	65
Skórzana utwardzana	7	15	20
Skóra zwierzęca	10	18	25
Skórzana	2	3	5
Warstwowa	40 m	70 m	1
Skórzana warstwowa	4	7	10
Płytowa	500	1000	1500
Kółkowa	20	40	55

Jeżeli gracze chcą, żeby ich bohaterowie rozpoczynali grę, posiadając już pancerz kombinowany, muszą za elementy zapłacić podaną w powyższej tabeli łączną cenę, korzystając z należnych im na początku pieniędzy (120 sztuk srebra). Złożenie pancerza kombinowanego przed rozpoczęciem przygód wymaga zgody Mistrza Gry.

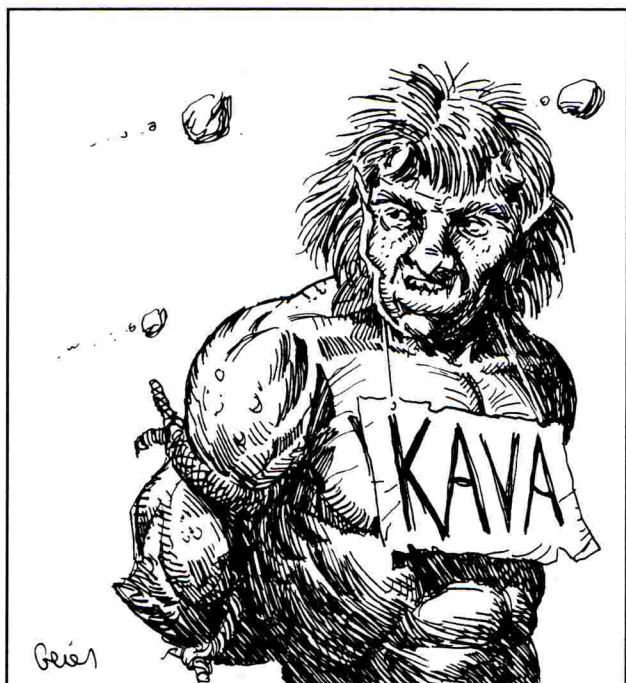
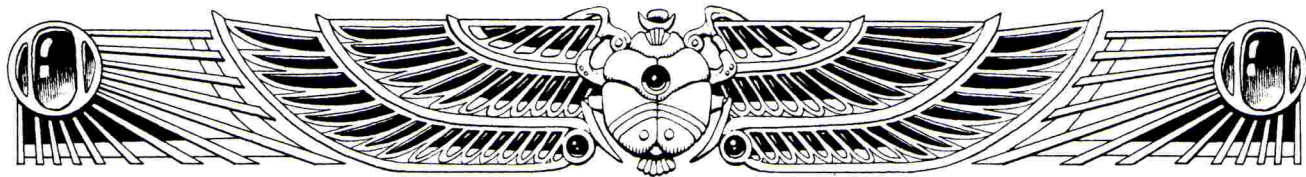
Ceny podano w sztukach srebra (oprócz zbroi warstwowej, gdzie część cen jest w miedziakach).

Jarek sprawdza jeszcze cenę pancerza dla swojego trolla: duży kawałek zbroi kółkowej kosztuje 55 sztuk srebra, mały fragment skórzanej warstwowej – 4 sztuki, a mały element skórzanej utwardzanej – 7 sztuk. Łącznie zbroja kosztuje go więc 66 sztuk srebra.

Trolle i rytuały karmiczne

Specyficzne rozumienie przez trolle pojęcia prywatności ma ogromny wpływ na okoliczności, w jakich są one skłonne odprawiać rytuały karmiczne. Jeżeli rytuał nie wymaga, tak jak na przykład u Trubadura, obecności innej osoby bądź osób, troll dołoży wszelkich starań, by odprawić go w samotności. Inni Dawcy Imion najczęściej dostrzegają w tym zachowaniu nadmierną dbałość o własną prywatność; wydaje im się, że trolle nie chcą odprawiać rytuału karmicznego na oczach innych, gdyż się go wstydzą. Tymczasem uważają one, że tak osobiste przeżycie, jakim jest rytuał, byłoby nadmiernym obciążeniem dla ewentualnych widzów i mogłoby ich zawstydzić.





Słownik języka trolli

W poniższym słowniczku zebrano słowa i wyrażenia z języka trolli, z którymi każdy roztropny podróżnik powinien się zapoznać.

przym. = przymiotnik
przysłów. = przysłówek
spój. = spójnik
(fo) = forma oficjalna
(fn) = forma nieoficjalna
(zniew.) = zniewaga
wykrz. = wykrzyknik
rzecz. = rzeczownik
przym. = przymięk
czas. = czasownik

abo czas. Życ

Abora! *wykrz.* Pospolity toast, oznaczający „Żyjmy więc (póki życia starczy)!”. Przypomina stary toast krasnoludzki „Pijmy życie do dna!”.

ago'al rzecz. Obsydianin. Dosłownie: „kamienny brat”.

alheim rzecz. Dom zgromadzeń. Dosłownie: „dom braci”.

altrua'agoral rzecz. Przymierze trolli. Dosłownie: „klan ludu jednej góry”.

da'a'ka'uli rzecz. Banita. Dosłownie: „pozbawiony honoru”.

De'abor abora! *wykrz.* „Żyjmy, póki żyjemy!”

dom'an rzecz. Wewnętrzna prywatność.

druv'a rzecz. Przechwalki. Dosłownie: „oświadczenia honorowe”.

Era'ka rzecz. Pozbawienie, rytuał, w którym troll zostaje wygnany z klanu.

er'ka'a'kul rzecz. Miano, którym banita określa sam siebie. Dosłownie: „ten, który poświęcił się dla honoru”.

ga'ar rzecz. Kaer; słowo to często stosuje się w odniesieniu do dowolnej osady trolli.

ga'i! *wykrz.* Wyraz aprobaty i pochwały, w rodzaju „Świetna robota!” albo „Znakomicie!”. Dosłownie: „jak z kamienia!”.

g'ral rzecz. Klan.

g'ralnakh rzecz. Rodzina.

g'tarr rzecz. Dosłownie: „zatrzymanie”, Rytuał Nadania Imienia.

jar'arak rzecz. Istotne dla trolli pojęcie filozoficzne, łączące także elementy duchowości, religii i sztuki.

katera rzecz. Honor rasowy.

katorr rzecz. Honor osobisty.

kat'ral rzecz. Honor klanowy.

kava rzecz. (zniew.) Banita. Dosłownie: „błoto”.

kera'astol rzecz. Berserker; także poszukiwacz prawdy.

no'a'g'ral rzecz. Adoptowany członek klanu, członek innej rasy, któremu przyznano honorowy status trolla.

no'a'ul rzecz. Przedstawiciel innej rasy Dawców Imion.

norr rzecz. Epicka opowieść o wielkich wydarzeniach z dziejów świata i/lub rasy trolli. Dosłownie: „gobelin”.

ro'ona rzecz. Troll, który osiągnął Wiek Inicjacji, ale nie przeszedł jeszcze związanego z nim rytuału. W przybliżeniu słowo to oznacza „kandydata”.

se'alla rzecz. Opowieść o życiu i czynach legendarnego bohatera, zazwyczaj trolla.

tarr'a'on rzecz. Rytuał Nadania Imienia, odpowiadający Inicjacji.

Ter'vo'an! *wykrz.* Trollowe pożegnanie. Dosłownie: „rozstajemy się”.

trolthelia rzecz. Zrogowaciała tkanka, tworząca zgrubienia na skórze trolla.

tro'o'astia rzecz. Kryształowy łupieżca.

trua'a'ul rzecz. Określenie całej trollowej rasy. Dosłownie: „podwójny lud”.

trua'a'uli rzecz. Troll. Dosłownie: „z podwójnego ludu”.

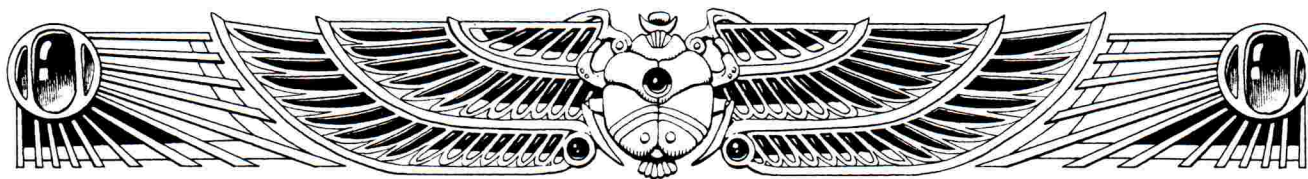
trua'g'ral rzecz. Zgromadzenie klanowe.

Va! *wykrz.* Wykrzyknik i przerywnik wypowiedzi pełniący rozmaite funkcje. Dosłownie: „bloko”.

va'a'uli rzecz. (zniew.) Inny Dawca Imion. Dosłownie: „z błotnego ludu”.

Vod'arr! *wykrz.* Trollowe powitanie. Dosłownie: „Widzę cię!”.



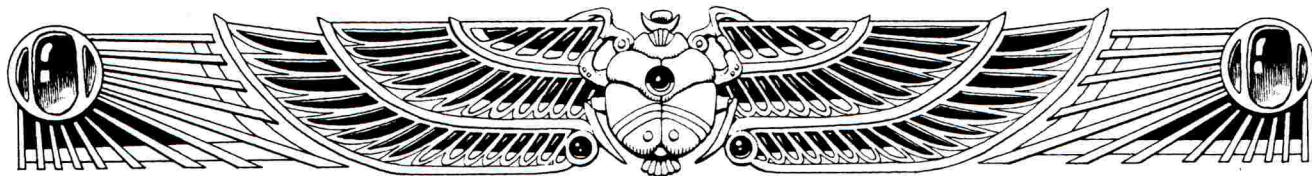


INDEKS

Jak to? To ma być kompletny indeks?! Przecież nie ma nawet hasła „quaalz”!

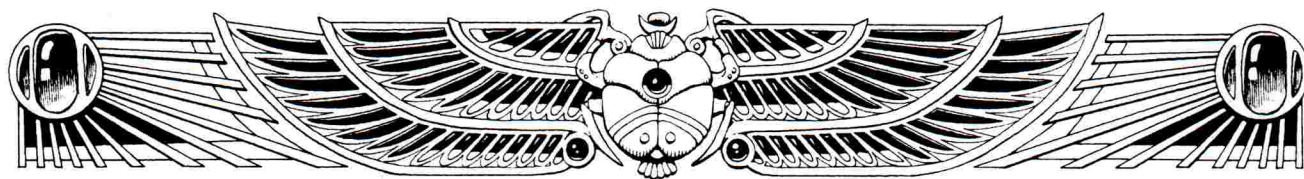
Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, do swojego nowego pomocnika

- Akademia Królewska w Smoczej Puszczy 41
Alheimy 77
Alihar Długozęba 88, 89-90
Architektura krasnoludzka 8
orków 68
Astendar 47, 54, 65
Banicja 77
Banita 106-107
Bethabel 6
Biblioteka throalska 6, 9, 14, 20, 22, 23
Bitwa o Powietrzną Przysiań 80, 88
Blork 66
Bractwo 23, 26, 28, 29
jako rodzina 30-31
Najstarszy 38
natura więzów 30-31
odesłanie 55
przebudzenie 34-36
Starsi 28, 31, 33-36, 38, 120
wierność 32
Briaaggon Samochwała 39
Bron
krasnoludów 9
orków 68
t'skrangów 92
trolli 91-92
Budownictwo krasnoludzkie 7-9
orków 62, 66, 68
trolli 92-93
Bunt 61-62
Calydon 81
Cashelne 55, 56
Chorrolis 49, 65-66, 119
Cramna 12
Cytadele
język throalski 20
u obsydian 37
Czas według obsydian 45-46
Dawanie rad 16-17
Dawcy Imion
stosunki z Theranami 11
w Barsawii 14
w oczach krasnoludów 12, 14, 16
w oczach obsydian 28-29
Dis 65-66, 119
Dolina Starszych 36, 39-41
Dom zgromadzeń 77
Domasae 23-24, 45, 48, 50-51, 54
Domostwa krasnoludów 8-9
obsydian 56-57
trolli 92-93
Dorosłość, krasnoludy 17
Drakkary 78, 80
Draoglin, zaraza 12
Druv'a 95
Duch Wszechrzeczy 87-88
Duch, Który Przenika Wszys-
tko 29-30, 39, 40, 54
Duchowe ostrze (talent) 114
Duchowość
obsydian 29-30, 39, 40, 54
trolli 72, 73-74
Duma trolli 73
Dwalithi, plemię 11
Dyscypliny
Banita 108-109
Obrońca natury 110-111
u krasnoludów 19, 105
u obsydian 51, 53, 105
u orków 68, 105
u trolli 105
Wędrowny mędrzec 22, 112-113
Wyzwoliciel 59, 65, 106-107
Dziadkowie u krasnoludów 10, 19
Dziedzictwo 86
Dzielenie się wodą 57
Earal Krwawy Cios 72
Elfi Dwór (w Smoczej Puszczy) 32
Elfy
długość życia 27
duchy lasu 49
w oczach orków 69
w oczach trolli 97
zachowanie 16
Era'ka 77
Falszywe okowy (talent) 114
Fenn, Daron 23
Floranuus 54, 66, 74
Gahad 64-65, 70, 121
Garlen 66, 74
Gawan 25
Gendellius, listy 43-45
Górskie trolle 75-80, 92
Granitowe Kości, klan 95
Gron, Hrak 59, 65, 66, 69, 106
Grzmotoróżec 24
Harmonia 41-42
Honor 72-73, 75-77
Horkla 26
Horror
dotknięcie 31, 32
i krasnoludy 8
i obsydianie 27
i trolle 90
iluzje 47
latające 28
Pogrom 8, 10, 11, 36-37
przybycie 74
Scyta 12
Huari 11
Huata 19
Imiona obsydiańskie 35
Iopos 14
Jadło orków 70
Jar'arak 73-74, 81-82, 93, 94
Jarrikos, Starszy bractwa 28-29
Jaspree 66, 74, 119
Język
krasnoludzki 19-20
obsydiański 45-48
orków 65-66, 121-122
trolli 125
K'rzon 11-12
Kaery
i trolle 75, 93
język throalski 20
krasnoludów 10-12
obsydian 37
orków, budowa 62
Kaisthi 11
Kalithi 11
Kamienne pięści (talent) 114
Kardok, król 12, 14
Kat'ral 73, 75, 81, 95
Katera 73, 75, 81, 87, 95
Katorr 73, 75, 76, 81, 93, 95
Kaukawskie Góry 46-47
Kawalerzyści, orki 62
Kham Bulh 29
Khavro'am 21-22, 38
Killea 11-12
Klany 83
Kon 40
Kontakt z ziemią
u krasnoludów 8, 19
u obsydian 28
u trolli 96
Kostur mówcy 89
Krasnoludy 28
architektura 8
bajki 15-17, 21-22
bliskość z ziemią 8, 19
broń 9
budownictwo 7, 9, 49, 93
dawanie rad 16-17
dyscypliny 22, 105
głosiciele 119
gościnność 16-17
górnictwo 93
interesy 8
język 19-20
język pisany 47-48
khavro'am 21-22
kultura 17-22
lojalność 9-14
małżeństwa międzyplemien-
ne 11
pogrzeb 25
prawodawstwo 19-20



- przywództwo 14
rodzina 6, 9-10
sieć handlowa 9
stosunek do Theran 11, 19-20
strój 8
sztuka i rzemiosło 7-9
tradycja 10
w oczach orków 69
w oczach trolli 97
wskazówki 100-101
wyrób narzędzi 7
zasady specjalne 119
- Kratas 14, 31
Kryształowi łupieżcy 78, 80, 91, 92
Księga Jutra 12, 14, 19-20
Kultura
 krasnodudzka 17-22
 obsydiańska 39-45
 trolli 86-93
Kumulacja ciosów (talent) 114
- Landis 6
Lan'ar 75-76
Letni dom krasnodudów 10
Listy obsydiańskie 43-45
Litania sprawiedliwości (talent) 115
Literatura
 krasnodudzka 20
 obsydiańska 43-45
Lochost 66, 74, 119
Lojalność państwowa u krasnodudów 11-12
Lojalność wobec królestwa u krasnodudów 12, 14
Lojalność wobec szczepu u krasnodudów 10-11
Lojalność wśród krasnodudów 9-14
Lśniaca Kula 23
Lśniące Szczyty 71, 74, 78, 88
Ludzie 17
 stosunki z krasnodudami 16
 w oczach orków 70
 w oczach trolli 97
 zagubieni 49
- Łamacz Kości z Kratas 20
Łupieżca, ork 62
- Magia
 obsydianie 51, 53
 Pogrom 19
Magia krwi 120
Małżeństwa międzyplemienne, w kaerach 11
Małżeństwo
 rodowe 85-86, 89
- u orków 69
u trolli 85-86
Mar'ak 71
Maska mocy (talent) 115
Menach'me 72
Merris, Juliak 28-29
Miasto w Chmurach 39-40
Miedzianoreki, dzieje 15-16
Miejskie orki 64
Miłość wśród orków 69
Mishwai 11
Mit o stworzeniu
 obsydiański 29-30
 trolli 87-88
Mity
 krasnodudzkie 15-16, 21-22
 o pierwszym obsydianinie 49-50
 obsydiańskie 39-45
 trolli 87
Morwena Źródłana Woda 25
Mynbruje 66, 119
- Nadanie Imienia 61
Nadawanie Imion
 starsi bracia 17
 u krasnodudów 10, 17-19
 u trolli 83, 84
Nagość 93-94
Naloty statków powietrznych 78, 80
Narodziny
 u krasnodudów 17-18
 u obsydian 32-34
 u orków 61
 u trolli 33-34, 82-83
Narzędzia, wyrób krasnodudy 7
 trolli 92
Neden 19
Niebosięzna Góra 88-89
Niewiarygodna kryjówka (talent) 115
Nioku 88-89
Nizinne trolle 80-82
Norr 88
- Obrońca natury 53, 108-109
Obsydianie 23-24
 bractwo 30-31
 charakter, 25-28
 długość życia, 27
 domostwa 56-57
 drzewo zgromadzeń 55-57
 dyscypliny 51, 53, 105
 dzielenie się wodą 57
 głosiciele, 119
 i Pasje, 54
 i Thera, 53-54
- język 45-48
kultura 39-45
mity, 39-45
obietnice, 28
obyczaje 29, 54-57
ozdoby 45
pierwsze spotkanie 24-25
pleć 26
Pogrom, 49-50
przebudzenie 34-36
sztuka i rzemiosło 41-45
śmierć 37-38
śnienie 36-37
uczucia i zachowanie 26-27, 48-54
w oczach orków, 70
w oczach trolli 86, 96
wskazówki, 101-102
wygląd 25-26
wynurzenie 33-34
zasady specjalne, 119-121
żywogłaz 31-33, 37-38
- Obyczaje
 krasnodudów 6-9
 obsydian 54-57
 trolli 93-97
odesłanie 55
Odosobnienie 93
Omasu 30, 36, 37, 48
Omeyras 26, 31, 39, 40, 45, 46, 55, 56
Opowiadanie historii
 krasnodudy 15-16, 21-22
 obsydianie 31
 trolli 81, 88-90
Orki 17, 28, 58-59
 bunt i zmiana 61-62
 charakter 58-59
 długość życia 27
 dobre życie, godna śmierć 60-61
 głosiciele 119
 i Pasje 65-67
 Jeźdźcy Teratha 72
 język, 65-66, 121-122
 namietna natura 64-65
 narodziny 61
 obyczaje 49, 67-70
 poglądy na Dawców Imion 69-70
 pożywienie 70
 rodzina 69
 trzy drogi życiowe 62, 64
 w oczach trolli 96
 wolność 59
 wskazówki 102-103
 wyśmiewanie żywogłazu 28
 wyższość kobiet 69
 zasady specjalne 121
Osmalone Pazury, klan 71
- Pancerz silnej woli (talent) 115
Parlainth 23, 47
Pasje 7-9, 12, 40
 głosiciele 119
 i krasnodudy 8, 9
 i obsydianie 54
 i orki 65-67
 i trolle 74
Perth 24
Picie alkoholu
 obsydianie 96
 orki 70
 trolli 95-96
Pierwsze Zespolenie 33-34, 36, 39
Pieśń wolności (talent) 116
Piętno niewolnictwa (talent) 116
Piktogramy 48, 56
Pogrom
 czasy wcześniejsze 51, 77, 78, 85
 historia Ryutha, Trianna i Skartha 31
 i krasnodudy 8, 10-11, 14, 17-18, 97
 i obsydianie 36-37
 i Theranie 6, 20
 i trolle 75, 93, 97
 Księga Jutra 19
 prawo i władza po zakończeniu 9
 w oczach orków 61
Pokój porodowy 93
Pokuta (talent) 117
Poła Grallan, bitwa 59
Powrót 37-38
Pozbawienie 77
Pozdrowienia
 krasnodudzkie 94
 trolli 94-95
 wietrzniaćkie 94
Pozyskanie 84
Pragnienie wolności (talent) 114-115
Prawo
 krasnodudzkie 19-20
 throalskie, rozwój 20
Prywatność
 u obsydian 55-57, 92, 120-121
 u trolli 92-94
Przebudzenie 30, 31, 34-36
Przebudzenie Ziemi (statek) 14, 88
Przechwałki
 ludzi 95
 wśród trolli 95-96
Przymierze 77
Przymierze trolli 74-75, 77-78
Pustkowia 24





- Rada Czterech 36, 39-41
Raggok 54, 66, 74
Ragnar, król 12
Ro'ona 84
Rodowe małżeństwa 85-86, 89
Rodzina
 u krasnoludów 9-10
 u obsydian 30
 u orków 69
 u trolli 85-86, 89
Rogi trolli 94
Rossel 15-16
Rytuał Inicjacji 84-85
Rytuał karmiczny 124
Rytuał Wyzwania 78, 93
Rytuały
 krasnoludzkie 17-19
 nadanie Imienia 61
 odesłanie 55
 pokuta 106, 118
 powrót do żywogłazu 37-38
 Pozbawienie 94
 przebudzenie 34-36
 wynurzenie 33-34, 37-38
 zgromadzenie 55-56
Rytuały ochrony i przetrwania 37
Rządy Imperium Therańskiego 19
Rzemiosło
 krasnoludzkie 7-9, 17
 obsydiańskie 42-45
 orków 67
 trolli 91-93
samośnienie 32
Scyta 8
 choroba dzieci 17-18
 dziedzictwo krasnoludzkie 18
 język 19
 prawo throalskie 20
 upadek 11-12
Scyta Keor 12, 14
Se'alla 88
Sieć handlowa 9
Skarth 31
Słownik
 języka orków 121-122
 języka trolli 125
Smocza Puszcza 72
 Akademia Królewska 41
Smoki 23
Sny, u orków 61
Starsi bracia 17
Strój
 krasnoludów 8
 orków 67-68
 trolli 91
Szalone Pasje 54, 65, 66, 74, 119
Sztuka
 krasnoludzka 7-9, 17
 obsydiańska 41-42
 orków 67
 trolli 90-91
Śmierć
 poglądy orków 60-61
 rytuał krasnoludzki 18
 rytuał obsydiański 37-38
 rytuał trolli 86
Śnienie 23
 obsydianie 36-38
 Rada Czterech 39-41
 relacja świadka 55
Świątynia ognia 40-41
Świątynia powietrza 40
Świątynia wody 41
T'skrangi 24, 50-51
 duchy rzeki 49
 honor 75
 w oczach orków 70
 w oczach trolli 97
 zachowanie 16
Talenty 114-119
Teratha Jeźdźcy 72
Thera 11, 12, 19-20
 i obsydianie 53-54
 magowie 89
Therańskie Imperium 11, 14, 78
 Bitwa o Powietrzną Przystań 80
 konklawe 23
 lojalność krasnoludów 11
 marynarka wojenna 12
 opowieści 88-89
 Pogrom 14, 19, 20
 przybycie 89
 Rytuały ochrony i przetrwania 37
Throal 6, 8, 9, 72
 jedność 19-20
 język 19-20, 46
 lojalność krasnoludów 12, 14
 Mistrz Komnaty Rejestrów 5, 14
 prawo 20
 rodzina królewska 11
 Wielka Biblioteka 6, 9, 14, 20, 22, 23
 wrota, 46
 wymiar sprawiedliwości 14
Throalskie Góry 11
Thystonius 9, 12, 66, 74, 78, 80, 83, 89, 94, 97, 119
Torko, listy 43-44
Tradycje krasnoludzkie 10
Travar 28-29, 30, 37, 55
Trolle 17
 banici 77
 charakter 71
 duchowość 72, 73-74
 dwoista natura 72-74
 dyscypliny 105
 głosiciele 119
 górskie 75-80
 honor 72-73
 i Pasje 74
 język 125
 kamienni bracia 49-50
 kultura 86-93
 małżeństwa 85-86
 nadawanie Imion 83-84
 nizinne 80-82
 obyczaje 93-97
 opowieści 88-90
 poglądy na Dawców Imion 96-97
 rytuały 82-86
 rytuały karmiczne 124
 społeczeństwo 74-82
 sztuka i rzemiosło 90-91
 śmierć 86
 w oczach obsydian 70
 Wiek Inicjacji 84-85
 wskazówki 103
 wygląd 82
 wynurzenie 33-34
 zachowanie 93-97
 zasady specjalne 122-125
Trzy Drogi 62, 64
Turgma 65-66
Uczeni krasnoludzy 21-22
Uleczenie niewolnika (talent) 115
Upandal 7, 66, 119
Urodziny 17-18
Urupa 24, 26, 31, 39, 40 45
Vaare Długozęba 88, 89-90
Varulus I, król 11, 14, 19-20
Varulus II, król 19, 20
Varulus III, król 12, 19
Vestrial 67
Wędrowny mędrzec 22, 75-77, 110-111
Wężowa Rzeka 47, 49, 72
Wiek Inicjacji 84-85
Wielka Biblioteka Throalu 6, 9, 14, 20, 22, 23
Wielki Targ 14, 16, 23-25, 39, 55, 72
Wielki Żywogłaz 29-30, 39, 40
Wielkie Powstanie 59, 66
Wielkie Smoki 23
Wietrzniki 28, 50-51
 duchy wiatru 49
 w oczach orków 70
 w oczach trolli 96
Wojny Orichalkowe 78, 85
Wojownicy i broń krasnoludzka 9
Wolność i orki 59
Wolność w sercu (talent) 118
Wspólna Deklaracja 20
Wszechświat
 miejsce Dawców Imion 27
 zagadka 29
Wykrycie więźniów (talent) 118
Wynurzenie 23, 33, 37-38
Wyzwoliciel 59, 65, 112
Ysdragyl 19-20
Zaloty u trolli 85-86
Zaraza w Draoglinie 12
Zarzewie buntu (talent) 118
Zatrzymanie 84
Zbroja
 kombinowana 122
 kupowanie 124
 modyfikatory inicjatywy 124
 orków 68
 trolli 91-92
 wartość pancerza 123-124
 wielkość i punkty 122-123
Zgromadzenia 120-121
 drzewo 57
 rytuał 55-56
Złoty Krąg Parlainth 58
Znalezienie drogi ucieczki (talent) 118
Zrzucenie więzów (talent) 119
Żelazne Pięści 65
Żywogłaz 23, 25-31, 96
 domy obsydian 56-57
 i Starsi bractwa 31
 imię 33
 lojalność obsydian 120
 odesłanie 55
 Pogrom 37
 powrót 37-38
 przebudzenie 35-36
 śnienie 36-37
 Wielki 29-30, 39, 40
 wynurzenie 33-34
 znaczenie 31-33
Żywokamyki 56-57





DAWCY IMION

Osiem ras Dawców Imion to serce i dusza świata Przebudzenia Ziemi. Ich przedstawiciele łączy wiele wspólnych doświadczeń i wierzeń, dzieli zaś kultura i tradycja. Każda rasa jest jedyna w swoim rodzaju, a razem ożywiają krainę zwaną Barsawią.

Drugi tom **Mieszkańców Barsawii** stanowi nieocenione źródło wiedzy na temat pierwszych czterech z zamieszkujących tę krainę ras Dawców Imion.

Krasnoludy – stanowcze, uparte i przedsiębiorcze, stały się kulturalnymi i politycznymi przywódcami prowincji.

Obsydianie – te wiekowe istoty, zwane też kamiennymi ludźmi, są zapewne najstarszymi i najbardziej tajemniczymi mieszkańcami Barsawii.

Orki – u dzikich i impulsywnych orków żądza i umiłowanie życia ustępuje tylko żądzy i umiłowaniu walki!

Trolle – zamieszkują niedostępne góry, są porywcze, zapalczywe i bardzo honorowe.

W drugim tomie *Mieszkańców Barsawii* znajduje się szczegółowy opis krasnoludów, obsydian, orków i trolli. W podręczniku pojawiają się również specjalne dyscypliny dla tych ras, a także zasady ułatwiające ich odgrywanie. Ten świetnie ilustrowany, fascynujący dodatek do gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** jest przeznaczony zarówno dla graczy, jak i Mistrzów Gry.



Przy współudziale Wydawnictwa MAG

#EDMB2

ISBN 83-82968-86-2

