

New RPG Order

Prezentuje

Przebudzenie Ziemi – Mieszkańcy Barsawii I



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Edycja/składanie.....: harfista
Liczba stron.....: 149
Rozdzielczość...: 2370x3330
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1999
Data release'u...: 25.03.2007

Opis:

Podręcznik dodatkowy do systemu Earthdawn. Osiem ras Dawców Imion to serce i dusza świata Przebudzenia Ziemi. Ich przedstawicieli łączy wiele wspólnych doświadczeń i wierzeń, dzieli zaś kultura i tradycja. Każda rasa jest jedyna w swoim rodzaju... Tom 1.

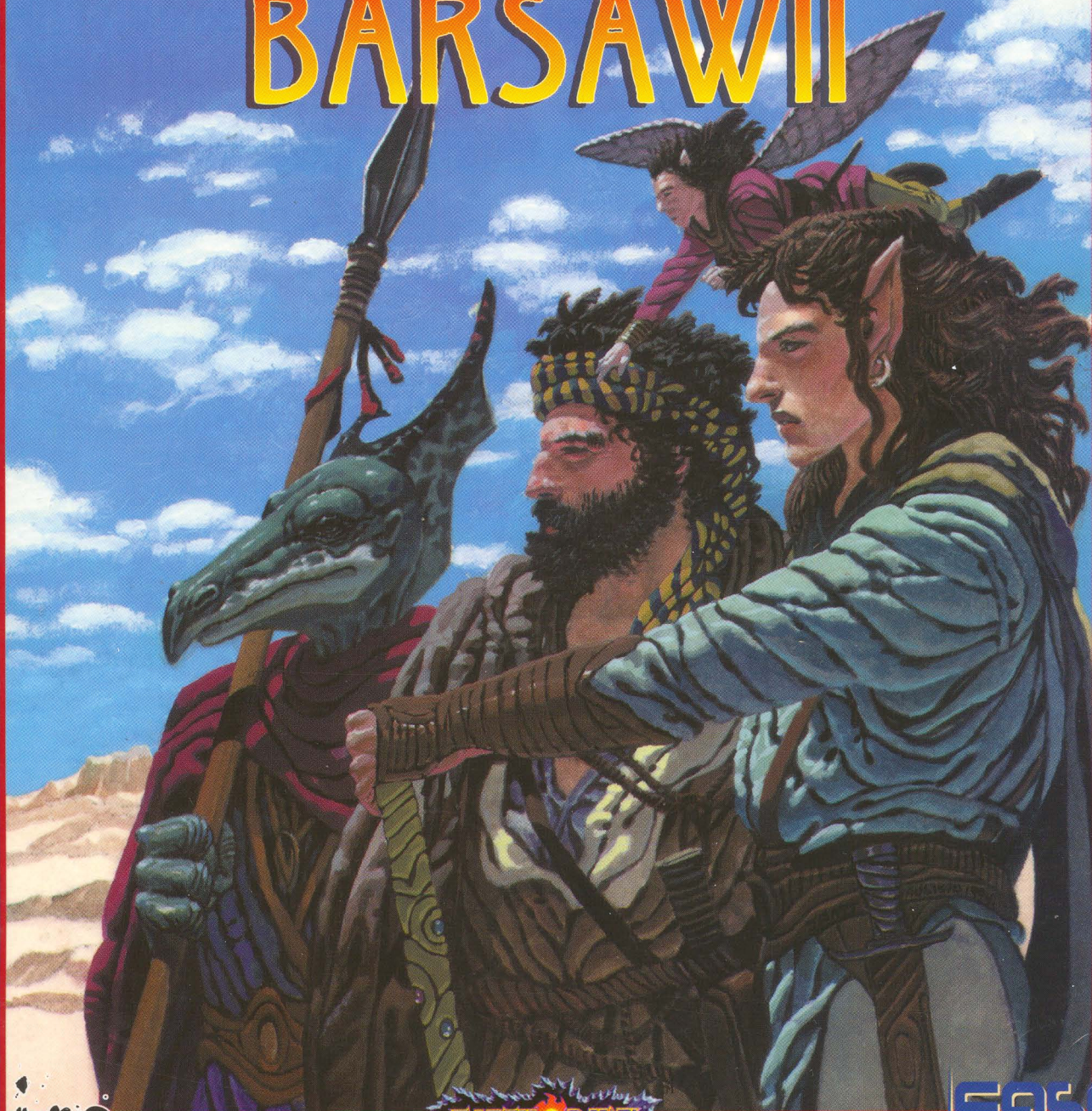
Info :

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 , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnow.enlightning.de>

EARTHDAWN™

PRZEBUDZENIE ZIEMI

MIESZKAŃCY BARSAWII



WMP
S. G.

EARTHDAWN

FASA
CORPORATION

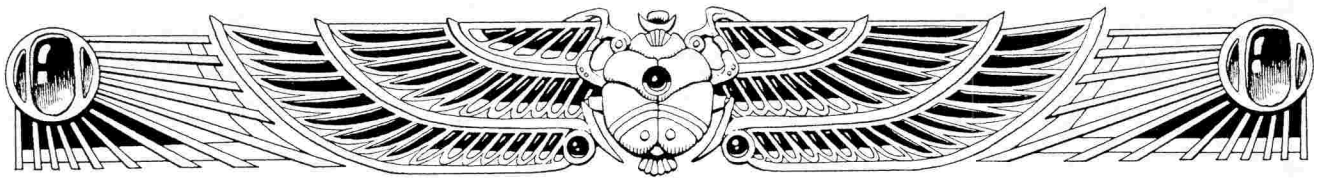
TOM PIERWSZY OPISU DAWCÓW IMION

MIESZKAŃCY BARSAWII

TOM PIERWSZY OPISU DAWCÓW IMION



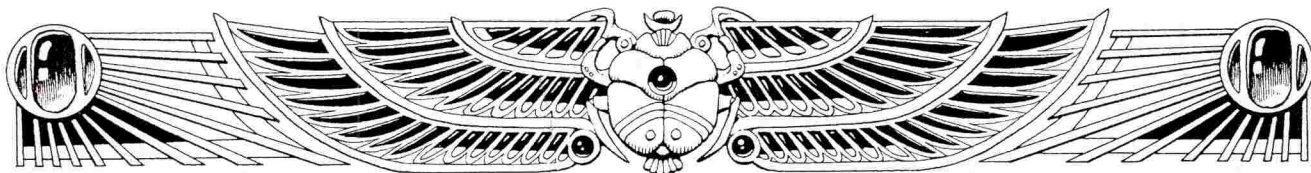
FASA CORPORATION / IMP



SPIS TREŚCI

KILKA SKŁÓW O SPORZĄDZENIU „MIESZKANCÓW BARSAWII”	5	○ ludzie Katani	39
○ NIEZWYKŁEJ HISTORII LUDU ELFÓW	6	○ Jak pogrom wpłynął na lud Katani	39
Życie elfów od czasów spługawienia	6	○ Duzamim i wielkim wyścigu	40
Dwórce Elfów i jego potężde	6	○ wierzeniach ludu Katani	41
○ królowej, jej wyborze i rządach	7	○ Kilka interesujących aspektów kultury ludu Katani	41
○ nieszczęśliwym odejściu królowej Dallii	7	Rozprawa o Dingannich	41
○ wstąpieniu na tron królowej Fallii	8	○ pochodzeniu i codziennym życiu plemienia	42
○ separacji Shosary i Pierwszym Rozłamie	8	○ prawach Dingannich	43
Burzliwe rządy królowej Alachii	8	○ dziwnych początkach Galeb-Kleków	44
○ Schizmie i Pogromie	9	○ naturze i zwyczajach wolnych Galeb-Kleków	45
○ ujawnieniu się spługawienia Smoczej Puszczy	10	○ wyjętych spod prawa Jeźdźcach Wypalonych Równin	45
Co spługawienie uczyniło Dworowi Elfów	10	○ Opowieść o Gerriku Zamaskowanym	45
Dwór po Pogromie	11	○ jeźdźcach po Pogromie	46
Rozprawa o wierzeniach elfów	11	○ dziwnej historii ludu Skawian	47
○ Podróż i Kole	12	○ potómkach królestwa Skawii	48
○ podążaniu Ścieżką	12	○ złu, które spotkało Worstów	49
○ poszczególnych Ścieżkach	12	○ Spługawienie Kaih Lia	49
○ znaczeniu barw	12	○ Co Pogrom uczynił społeczności Worstów	50
○ znaczeniu insygniów	13	○ wyglądzie i strojach Worstów	51
○ znaczeniu żywiołów	13	ZWIEŹKY TRAKTAT O T'SKRANGACH	52
○ znaczeniu pór dnia	13	○ naturze t'skrangów	53
○ znaczeniu wieku	13	○ t'skrangach z Wężowej Rzeki	54
○ znaczeniu Pasji	13	○ znaczeniu niall	54
○ znaczeniu dyscyplin	13	○ zaszczycie bycia Czciogodną	54
Mes ti'meraerthsa	13	○ cudzie narodzin	55
Mes ti'telentishsa	14	○ dorastaniu t'skrangów	56
Mes ti'cirolletishsa	14	○ skomplikowanym życiu wioski	57
Mes ti'peritaeasa	14	○ t'slahyin	58
Mes ti'raeghsa	15	○ życiu na Wielkiej Rzece	59
○ rytuałach elfów	16	○ Arópagoi	59
○ rytuałach związanych z narodzinami	16	○ unikatowych przedmiotach handlu	62
○ Rytuałe Nazwania	16	○ Ryby o niezwykłym smaku	62
○ Rytuałe Przejęcia	17	○ Przyprawę wielkiej różnorodności	62
○ dwóch Rytuałach Małżeństwa	17	○ Liny o niesamowitej wytrzymałości	62
○ Kwiecie Pożądania	19	○ Kosze o ogromnej przebiegłości	63
○ rytuałach związanych ze śmiercią	19	○ Wspaniałe narzędzia do pisania	63
Dar przodka	20	○ Muzyka radości i zysku	63
○ powstaniu nowego życia ze śmierci	20	○ Wyroby garncarskie – piękne i użyteczne	64
○ sztuce i rzemiośle elfów	20	○ Cudeńka z esencji żywiołów	64
○ różnorodnej sztuce elfów	20	○ miłości t'skrangów do sztuki	64
○ szlachetnej sztuce malowania	21	○ t'skrangach żyjących poza Wężową Rzeką	65
○ tworzeniu rzeźb	21	○ t'skrangach, które zwane są bladawcami	66
○ tworzeniu gobelinów i arrasów	22	○ t'skrangach, które latają	68
○ pięknie muzyki elfów	22	○ t'skrangach, które żyją w dzungli	69
○ bliskim związku muzyki i poezji	23	○ naszej miłości do języka	71
○ najszlachetniejszej sztuce tańca	23	○ zwyczajach właściwych t'skrangom	72
○ sztuce magicznej	23	○ życiu w harmonii z ogonem	72
Rozprawa o rzemiośle	23	○ sposobach i zaszczycie nadawania imienia	73
○ cudach architektury elfów	24	○ powodach zawierania małżeństw	73
○ wykuwaniu broni i zbroi	24	○ rytuałach śmierci	74
○ szyciu szat	25	Wykład o Haropas	75
○ unikatowym pięknie języka elfów	25	○ t'skrangach i Pasjach	77
○ opowiadaniu historii i legend	26	○ naszym szacunku do starych zwyczajów	78
Legenda o Mieście Wież	26	OPOWIEŚĆ O WIETRZNIAKACH	79
Jak Wiecznie Żywy Kwiat powrócił do Smoczej Puszczy	27	○ naturze wietrzników	79
Gdzie mieszkają barsawiańskie elfy	28	○ wyglądzie i anatomii wietrzników	80
○ osadach elfów	28	○ unikatowej naturze wzroku wietrzników	80
○ elfach i innych Dawcach Imion	29	○ narodzinach i dorastaniu	80
○ nieskalanych elfach i krwawych elfach	31	○ tym, jak latanie czyni wietrzniki wietrznikami	82
ESEJ O LUDZIACH	32	○ ideałach najdroższych wietrznikom	82
○ byciu człowiekiem w Barsawii	32	○ znaczeniu zmian	83
○ wspólnym początku wszystkich ras Dawców Imion	32	○ umiłowaniu wolności	83
○ wszechstronności natury ludzkiej	33	○ życiu pełnym uczuć	83
○ naturze i zwyczajach ludzi	34	○ różnorodnych zwyczajach wietrzników	83
○ cielesnej naturze ludzi	34	○ pełnoletności	84
○ naturze oraz roli mężczyzn i kobiet	35	○ ślubach i życiu rodzinnym	84
○ małżeństwie i wychowywaniu dzieci	35	○ rytuałe Nadania Imienia	85
○ Rytuałe Nazwania	35	○ języku i dowcipie wietrzników	85
○ różnych wierzeniach ludzi	36	○ niezwykłym konkursie obelg	86
○ pragnieniu kontrolowania przeznaczenia	37	○ wesołym konkursie dowcipów	86
○ ludzkim spojrzeniu na śmierć	37	○ cudownym konkursie snucia opowieści	86
○ ludzkiej wierze w pasję	37	○ innych zabawach wietrzników	86
○ ludzkim rzemiośle i potrzebie użyteczności	37	○ wietrznickiej zemście	87
○ miejscach, w których żyją ludzie	38	○ klanach i o szlachetnych	87
○ architekturze ludzi	38	○ osobliwym Rytuałe Postuchu	88
○ różnorodnej i unikatowej kulturze ludzi	39	○ innych zaszczytach stanowisk w klanie	88
		○ różnorodnej sztuce i niezwykłym rzemiośle	89





○ mieszkaniach wietrzników	90
Kilka słów o wietrznickich kaerach	90
○ tworzeniu pancerzy i broni	90
○ obróbce metalu i o biżuterii	91
○ sztuce tatuażu	91
○ strojach wietrzników	91
○ tańcu	92
○ unikatowym pięknie muzyki wietrzników	92
Jak wietrzniki przekazują swą historię	92
○ warzeniu wietrznickiego wina	92
○ naturze wietrznickiego handlu	93
○ wierzeniach wietrzników	93
Jak wietrzniki widzą śmierć	93
○ manierach wietrzników	93
i ich stosunku do innych Dawców Imion	94
Jak wietrzniki widzą krasnoludy	95
Jak wietrzniki widzą elfy	96
Jak wietrzniki widzą t'skrangi	96
Jak wietrzniki widzą obsydian	96
Jak wietrzniki widzą orki	96
Jak wietrzniki widzą trolle	97
Legenda o królu Mradze i jej znaczenie	97
Jak wietrzniki widzą t'skrangi	98
Jak wietrzniki widzą Therańskie Imperium	98
O niezwykłej naturze therańskich wietrzników	99
INFORMACJE DLA GRACZY	100
Informacje dla graczy	101
Wskazówki	102
Elfy	102
Ludzie	103
T'skrangi	103
T'skrangi z dżungli	104
Bładawce	104
Skrzydlate t'skrangi	104
Wietrzniki	104
Dyscypliny	105
Nowe dyscypliny	105
Wytrzymałość i tkanie wątków	105
Uwagi	105
Leśnik	106
Młynarz	107
Obieżyświat	108
Powietrzny tancerz	110
Powietrzny zwiadowca	111
Władca wiatru	112
Nowe talenty	113
Czytanie rzeki	113
Nurkowanie	113
Morfizm	114
Pilotowanie łodzi	115
Pochwylenie	115
Powietrzne tropienie	115
Przebiecie zbroi	115
Rozmowa z owadami	115
Rozpoznawanie zapachów	116
Szacowanie	116
Taniec z wiatrem	116
Zarzucenie sieci	116
Głosiciele	117
Zasady specjalne	117
Elfy	117
Słowniczek <i>sperethiel</i>	118
Ludzie	119
Katani	119
Dinganni	120
Galeb-Kleki	120
Jeźdźcy Wypalonych Równin	120
Skawianie	121
Worstowie	121
T'skrangi	121
Atak ogniem	121
Słowniczek języka t'skrangów	122
Szybowanie	123
Pływanie	123
Wietrzniki	123
Latanie	124
Taktyka walki	124
Wypożyczenie	125
Sieci sadoor	125
Keesra	125
Whadhya	125
Padendra	125
INDEKS	126

MIESZKAŃCY BARSAWII • TOM I

WERSJA ORYGINALNA

Tekst

Louis J. Prosperi, Tom Dowd, Marc Gasgione,
Shane Lacy Hensley, Sean R. Rhoades,
Carl Sargent, John J. Terra

Dodatkowy materiał

Robert C. Charrette, Diane Piron-Gelman

Opracowanie

Louis J. Prosperi

Zespół wydawniczy

Kierownik

Donna Ippolito

Zastępca kierownika

Sharon Turner Mulvihill

Asystenci

Diane Piron-Gelman, Rob Cruz

Zespół produkcyjny

Kierownik produkcji

Jim Nelson

Asystent

Steve Bryant

Ilustracja na okładce

Jenet Aulisio Dannheiser

Projekt okładki/Projekt stron kolorowych

Mark Ernst, Jim Nelson

Ilustracje czarno-białe

Tom Baxa, Joel Biske, Steve Bryant,

Liz Danforth, Jenet Aulisio Dannheiser, Earl Geier,

Jeff Laubenstein, Darrel Midgett, Jim Nelson,

Mike Nielsen, Tony Szczudło

Ilustracje kolorowe

Joel Biske, Jeff Laubenstein, Jim Nelson, Tony Szczudło

Projekt typograficzny

Steve Bryant

Obsługa techniczna

Ernesto Hernandez

WERSJA POLSKA

Przekład

Tomek Kreczmar

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. Cyprijska 54, 02-761 Warszawa

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

e-mail: krzaku@mag.com.pl

WWW: www.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.

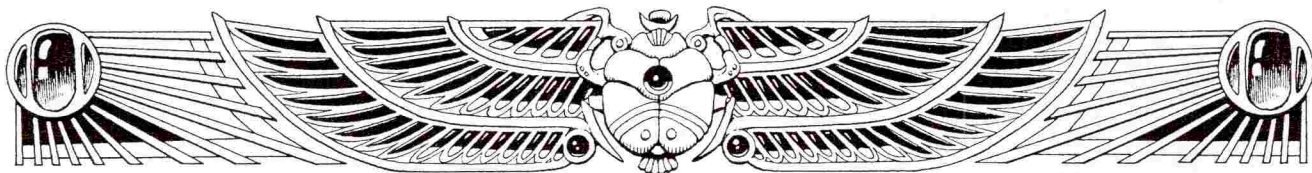
All right reserved.

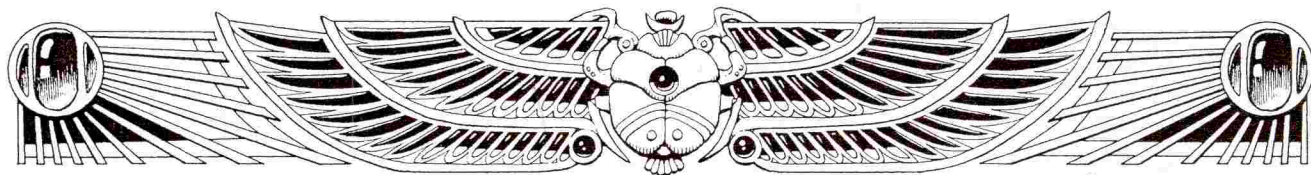
Used under licence.

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. Jakikolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

ISBN 83-87968-81-1







KILKA SŁÓW O TWORZENIU „MIESZKAŃCÓW BARSAWII”

Czy wielu z nas posiada przyjaciół i znajomych, 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 Puszcze? 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 zemdlął. 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 cenią 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 zapragnie dowiedzieć się czegoś o rasie innej niż jego, przybędzie do Wielkiej Biblioteki, by przestudiować to wspaniałe opracowanie – nigdzie nie znajdzie lepszego źródła wiedzy.

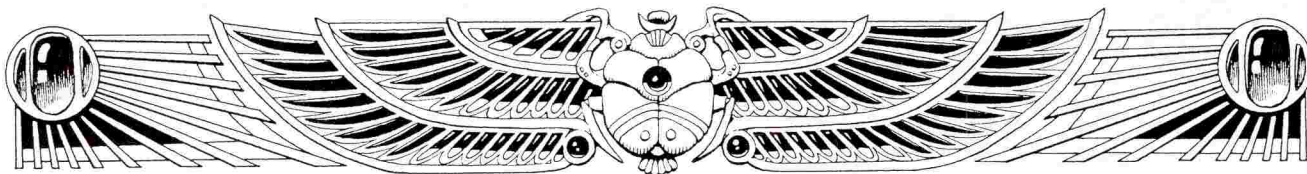
Niniejsze dzieło podzieliłem na osiem tomów, opisujących znane nam rasy Dawców Imion w kolejności alfabetycznej: elfy, krasnoludy, ludzie, obsydianie, orki, trolle, t'skrangi i wietrzniki. Niestety nie udało mi się zachować bezstronności zawartych tu tekstów; mimo że starałem się oddzielić obiektywną 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 NIEZWYKŁEJ HISTORII LUDU ELFÓW

Poniższe wyjątki z tomu pierwszego „Mieszkańców Barsawii” zostały spisane ręką Liandra, elfickiego trubadura, mieszkającego w Urupie, mieście nad morzem Aras. Ów esej jest unikatowy w swej naturze, albowiem jego autor to jeden z nielicznych Barsawian urodzonych przed Pogromem. Liandra był jeszcze dzieckiem, kiedy wraz z rodziną ukrył się w podziemnym kaerze przed Horrorami. Wielu próbowało dojść, które ze schronień było przez stulecia jego domem. Sam Liandra zawsze odpowiadał na pytania zapytaniem, czy ma to jakieś znaczenie. Częściej wspominał o czasach poprzedzających Pogrom, próbując pokazać rozmiar tragedii, jaka spotkała w tym czasie elfy Barsawii.

— Wyjaśnienie dla czytelników pióra Thoma Edrulla, archiwisty i skryby Komnaty Rejestrów, 1506 TH



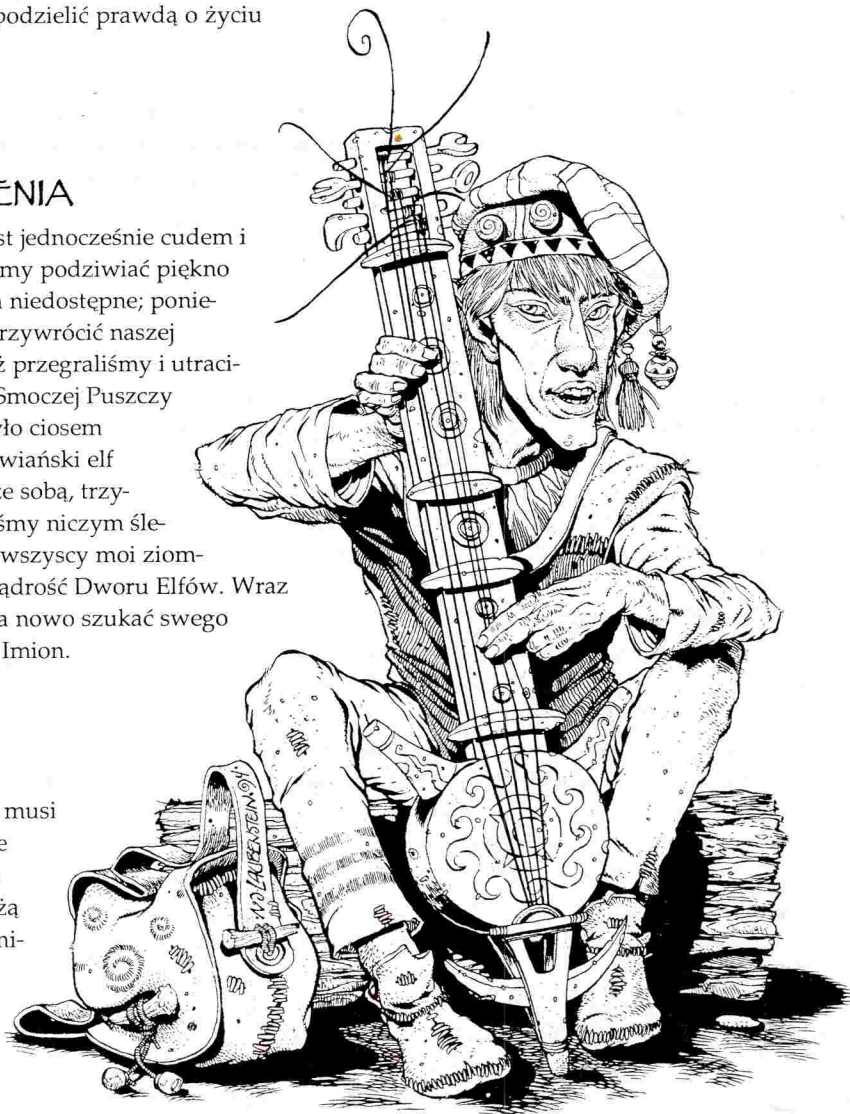
Będąc podróżnikiem, który wiele rzeczy zobaczył i wiele historii usłyszał, odkryłem, iż wśród Dawców Imion krąży różne, a często nawet sprzeczne poglądy dotyczące elfów. Jako elficki uczony i Trubadur czuję się zobowiązany podzielić prawdą o życiu mego ludu.

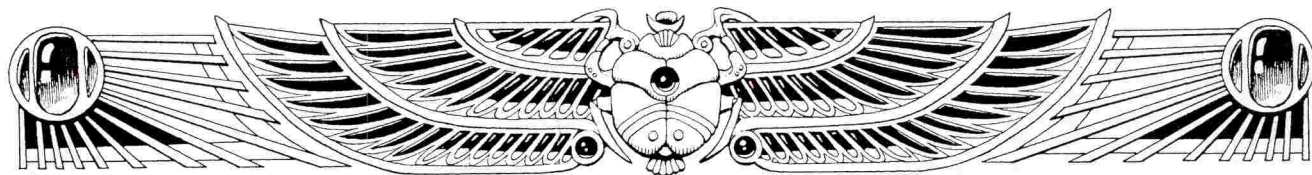
ŻYCIE ELFÓW OD CZASÓW SPLUGAWIENIA

Od zakończenia Pogromu bycie elfem jest jednocześnie cudem i tragedią. Cudem, bowiem raz jeszcze możemy podziwiać piękno natury, które przez tak długi czas było nam niedostępne; ponieważ możemy pomóc światu leczyć rany i przywrócić naszej ziemi utraconą wspaniałość. Tragedia, gdyż przegraliśmy i utraciliśmy dusze. Splugawienie Dworu Elfów i Smoczej Puszczy – jeden z okropnych efektów Pogromu – było ciosem w samo serce naszej rasy. Dziś żaden barsawiański elf nie może czuć się pełny. Dwór wiązał nas ze sobą, trzymał razem. Teraz, gdy go utraciliśmy, jesteśmy niczym ślepe dzieci płaczące w mroku. Przez stulecia wszyscy moi ziomkowie pokładali wielką ufność i wiarę w mądrość Dworu Elfów. Wraz z nim straciliśmy przewodnika i musimy na nowo szukać swego miejsca w świecie, pośród innych Dawców Imion.

O DWORZE ELFÓW I JEGO POTĘDZE

Chcąc w pełni zrozumieć elfy, czytelnik musi wiedzieć, że dwór zajmował ważne miejsce w naszych sercach i życiu. Nie posiadał on realnej władzy, podobnej do tej, jaką dzierża Throal czy miasto-państwo, które przemieniło się w Therańskie Imperium. Nie miał na swych usługach armii, choć wojownicy przysięgali chronić go przed wszelkimi niebezpieczeństwami. Królowa i jej dworzanie nie rządzą –





przynajmniej w throalskim znaczeniu tego słowa. Tak naprawdę Dwór Elfów nie ingerował w poczynania porozrzucanych po świecie pomniejszych dworów, chyba że godziły one w naturę naszej rasy lub światłe przewodnictwo. Mieszał się w politykę tylko wtedy, gdy panująca królowa uważała to za słuszne. Dwór nie wydawał praw, nie wymuszał pokoju i z pewnością nie zbierał podatków. Stanowił raczej wzór, na podstawie którego wszystkie elfy świata mogły stwierdzić, czy są prawymi przedstawicielami swej rasy. Dzięki niemu moi ziomkowie wiedzieli, jak godnie żyć.

Wszelkie dobro w życiu i kulturze elfów brało swój początek na dworze – nasza sztuka, język, stroje, najświętsze rytuały i wszystkie rzeczy mające znaczenie miały tam swe źródło. Nawet zmiany zwyczajów najpierw miały miejsce na dworze, tak jak i pierwsze oznaki żółknących liści rodzą się w sercu drzewa. Spoglądaliśmy na dwór, by zrozumieć kim jesteśmy. To był nasz wzór, przykład, szczyt, na który każdy elf pragnął się wspiąć.



O KRÓLOWEJ, JEJ WYBORZE I RZĄDACH

Tak jak Dwór Elfów był sercem naszej kultury, tak królowa była sercem dworu. Po śmierci władczyni dworzanie wybierali następczynię, która najlepiej odzwierciedlała ideały i zwyczaje rasy. Przez stulecia rządów królowa przewodziła swemu ludowi nie dzięki ziemskiej sile czy potędze pieniądza, ale poprzez przykład. Jej słowa i czyny stanowiły wzór i inspirowały elfy na całym świecie. Zasiadając na Różanym Tronie stojącym w Komnacie Głosów, we wspólnym pałacu udzielała audiencji i wskazywała drogę, którą podążali wszyscy jej poddani.

Każda królowa otrzymywała nowy Różany Tron, niepodobny do żadnego z wcześniejszych, a wykonany specjalnie dla niej w kilka dni po wyborze. Mimo że za każdym razem zmieniał się jego kształt i wygląd, nazwa zawsze pozostawała ta sama. Przez lata po odkryciu splugawienia Smoczej Puszczy zastanawiałem się, czy Różany Tron nie ma jakiegoś związku z przerażającym Rytuałem Cierni. Mam wielką nadzieję, że nie; świadomość, iż nasze minione piękno i potęgę mają coś wspólnego z teraźniejszym plugastwem, mrozi me serce. Niestety, owa myśl wciąż powraca – wszak każda róża ma kolce, prawda?

Będąc uosobieniem wszystkiego co najpiękniejsze dla prawdziwego elfa, królowa dysponowała mocą większą niż którykolwiek z jej poddanych. Wiele zaklęć, które znała, wykorzystywała podczas Świątecznych Dni. Inne chroniły ją przed wrogami. Jeden z niewielu obrzędów, o których mogę swobodnie mówić, pozwalał władczyni żyć wiele lat dłużej niż władcom rządzącym pomniejszymi dworami. Królowa Alachia z Krwawej Puszczy urodziła się jak ja – przed Pogromem, jednakże te pięćset lat, które minęło od dnia zamknięcia kaerów do dziś, niewiele dla niej znaczą.

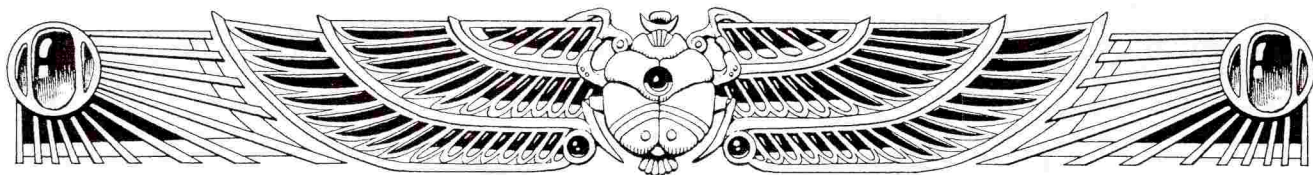
O NIESZCZĘSNYM ODEJŚCIU KRÓLOWEJ DALLII

Przez setki lat władza na Dworze Elfów przechodziła z rąk jednej królowej do rąk drugiej. I jak już wspominałem, władczyni rządziła nie tylko elfami mieszkającymi w krainie, którą dziś zwiemy Barsawią, ale żyjącymi na całym świecie. Jednakże czas i odległość czyni z nas obcych – tak też stało się z Dworem Elfów i odległym królestwem, Shosarą. Pod rządami królowej Dallii elfy z Shosary oddalały się coraz bardziej od dworu i stosowały się do edyktów królowej tylko wtedy, gdy było to wygodne. Pozostawały wobec niej lojalne na swój własny sposób i szanowały tak, jak dziecko szanuje matkę. I jak na dzieci przystało, pragnęły niezależności. Czy królowa, pytały, może w pełni zrozumieć północne krainy, jeśli nigdy ich nie widziała?

Królowa Dallia usłyszała, że elfy z Shosary tworzą nową tradycję oraz zwyczaje, nie zatwierdzone przez Dwór Elfów, i postanowiła odwiedzić tę krainę. Chciała lepiej zrozumieć umysły i serca swych poddanych z północy. Niestety, jej pragnienie zostało okupione w straszny sposób. Gdy tylko królewska karawana opuściła Smoczy Las, spadł na nią smok Alamaise. Potwór przysiadł przed Dallią i jej świtą, domagając się zadośćuczynienia za wymaginowane przestępstwa dworu.

TRUDNO MI
UWIERZYĆ, IŻ LIANDRA
NIE USŁYSZAŁ
OPOWIEŚCI O TYM,
JAKOBY WŁAŚNIE
Z RÓŻANEGO TRONU
KRÓLOWA ALACHIA
ZACZERPNIĘŁA
POMYSŁ NA RYTUAŁ
CIERNI. NIE
WIDZIAŁEM CO
PRAWDA TEGO
TRONU,
POWIEDZIANO MI
JEDNAK, ŻE JEGO
OPARCIE ZDOBI
RZEŻBA TWARZY
ELFICKIEJ KRÓLOWEJ,
OZDOBIONA
WSPINAJĄCYMI SIĘ
RÓŻAMI.
— KARON FOLL,
ELFICKI UCZONY





Królowa próbowała uspokoić rozgniewanego smoka, nie była jednak w stanie przekonać go o niewinności swych poddanych. Wściekły Alamaise zabił Dallie, pozbawiając nas władczyni.

LIANDRA PRZEDSTA-
WIŁ ŚMIERĆ DALLII
Z RĄK SMOKA TAK,
JAKBY BYŁA FAKTEM,
CHOĆ JEST TO TYLKO
HISTORIA, KTÓRA
WCALE NIE MUSI BYĆ
PRAWDZIWA. SŁYSZA-
ŁEM INNĄ OPOWIEŚĆ
O ODEJŚCIU KRÓLO-
WEJ: KRAŻYŁA ONA
PRZEDŁE WSZYSTKIM
WŚRÓD KRASNOŁU-
DÓW. WEDŁUG NIEJ
DALLIA ZGINĘŁA WRAZ
ZE ŚWITĄ PODCZAS
NAGŁEJ BURZY, KTÓRĄ
ZEŚLAŁA PASJA, PRA-
GNĄCA UKARAĆ ELFY.
ZA CO? ODPOWIEDZI
NA TO PYTANIE
W OPOWIEŚCI NIE
ZNAJDIĘCIE.
— KARON FOLL

CZYTELNIKOM, ZAIN-
TERESOWANYM WNI-
KLIWSZYM POZNA-
NIEM HISTORII
ELIANARA MESSIASA,
KSIĄG CIERPZENIA
I OKROPNOSCI,
O KTÓRYCH OPOWIA-
DAJĄ, POLECAMY
„PRZEWODNIK PO
BARSAWII” ORAZ ZAPI-
SKI JALLO RUDOBRO-
DEGO. OBA DZIEŁA
ZNAJDUJĄ SIĘ W WIEL-
KIEJ BIBLIOTECIE
THROALU.
— MERROX,
MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

O WSTĄPIENIU NA TRON KRÓLOWEJ FAILLI

Przez dwa lata Dwór Elfów nie miał władcy, bowiem żadna z kandydatek nie była godna, by założyć koronę. Dworzanie szeptali, że Alamaise miał rację; że uczynili jakieś straszliwe zło Wszechświatowi; i że pozwolili na takie nieszczęście, jak śmierć własnej władczyni. Jednakże elfy o słabych sercach ucichły, kiedy do Smoczej Puszczy przybyła z Zachodnich Królestw królowa Failla. A ponieważ żadna inna kandydatka nie potrafiła udowodnić, iż jest godna władania Dworem Elfów, Failla zasiadła na Różanym Tronie – ku radości wielu poddanych.

Cóż z tego, jeśli Failla obrała inną niż Dallia taktykę wobec Shosary. Władając Zachodnimi Królestwami, pokładała nieprzerwaną wiarę w Dwór Elfów i stosowała się do wszystkich jego wskazówek, tak jakby od tego zależało istnienie całej jej rasy. Nawet najmniejszy objaw nieposłuszeństwa był dla niej szokiem i obrazą. Dlatego też nie była w stanie wykazać się cierpliwością Dallii i w kilka tygodni po objęciu władzy wysłała do władców Shosary wiadomość. Zagroziła im, że jeśli nie zaczną ponownie stosować się do zaleceń dworu, czeka ich kara – być może ta największa i najstraszniejsza: formalne wyłączenie ze społeczności, zwane wśród elfów Odłączeniem.

O Separacji Shosary i Pierwszym Rozłamie

Królowa Shosary błagała Faillę o cierpliwość i wyrozumiałość, a prośby te poparł cieszący się największą łaską doradca władczyni, Elianar Messias. Próbował on przekonać królową, że najlepiej przysłużyć się poddanym z północy, zezwalając na rozluźnienie kulturowych pęt, którymi związani są z Dworem Elfów. Niestety, Failla nie posłuchała go i, ślepo przekonana o swej racji, oficjalnie ogłosiła wyłączenie Shosary ze społeczeństwa elfów. Kiedy zaś Messias otwarcie sprzeciwił się jej rozkazowi, wygnała go z dworu na sto lat. Elianar powędrował do klasztoru, wybudowanego u podnóża znajdujących się na północno-zachód od Smoczej Puszczy Gór Delaryjskich, i tu znalazł *Księgi Cierpienia*. Dalszy ciąg opowieści o Messiasie – o narodzinach Imperium Thery i nadejściu Pogromu – zna każde barsawiańskie dziecko, więc nie będę jej tu powtarzał.

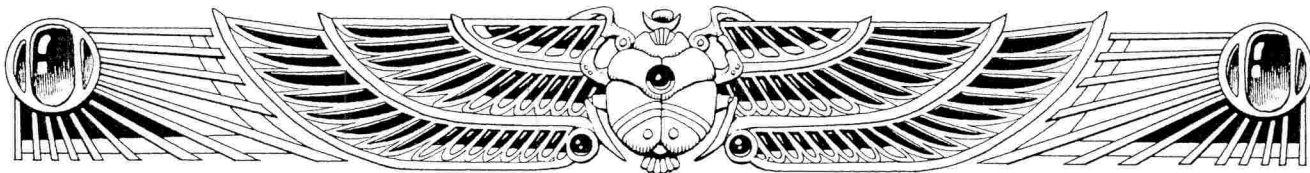
Deklaracja Odłączenia Shosary i ukaranie Messiasa miały zjednoczyć elfy. Kroki te okazały się jednak pierwszymi oznakami rozłamu. Kontrast między wyrozumiałością Dallii a surowością Failli sprawił, że wiele elfów, żyjących na ziemiach zwanych dziś Barsawią, kwestionowało edykty królowej. Nikt nie odważył się przeciwstawić jej otwarcie, ale w sekrecie niemal wszyscy sprzeciwiali się jej poczynaniom. Po raz pierwszy znaczna część elfów wątpiła w prawość swej królowej.

BURZLIWE RZĄDY KRÓLOWEJ ALACHII

Po królowej Failli na tronie zasiadła królowa Liara, która rządziła dworem jak jej poprzedniczka – żelazną dłonią. Jednakże wciąż nikt nie się buntował, wszyscy bowiem obawiali się groźby Odłączenia. Mimo to coraz więcej poddanych kwestionowało edykty swej królowej. Po śmierci Liary na Różany Tron wstąpiła Alachia i przez pewien czas wszystkim się zdawało, że powróciła Dallia. Królowa Alachia dojrzała oznaki niepokoju wśród poddanych, a ponieważ nie mogła zgodzić się na niezależność dworów, okryła żelazną dłoń jedwabną rękawiczką. Wkrótce po przejęciu władzy rozpoczęła starania, by dwór był bardziej otwarty na pragnienia elfów żyjących w odległych krainach. Uczyniwszy to, sprawiła, że poddani zapragnęli ruszyć we wskazywanym przez dwór kierunku, a zaniepokojeni odszczepieńcy uspokoiли się nieco. I została nagrodzona za swe wysiłki – elfy ze wszystkich królestw świata, z wyjątkiem Shosary, złożyły nową poddańczą przysięgę królowej Alachii i jej dworowi.

Niestety, z upływem czasu zdobyta przez Alachię nagroda straciła na znaczeniu, a jej wpływy powoli topniały, zastępowane przez próżność, która kosztowała elfy bardzo dużo. I wciąż





kosztuje. Zanim jednak do tego doszło, wpływ dworu na rozrzucone po świecie elfy stawał się coraz większy, a jego kultura coraz bogatsza. Nic więc dziwnego, że Alachia uwierzyła, że jej rasa przewyższa pozostałych Dawców Imion, i zaczęła się zastanawiać, czy przypadkiem Dwór Elfów nie powinien rządzić wszystkimi innymi rozsądnymi mieszkańcami świata.

Mniej więcej pięćdziesiąt lat po tym, jak Alachia zasiadła na tronie, szybko rozwijające się Imperium Therańskie nawiązało handlowe kontakty z wieloma krainami, w tym ze Smoczą Puszcą. Therańskie były zainteresowane przede wszystkim niezwykle cennym magicznym metalem – orichalkiem. Im większy był zysk ze sprzedaży tego surowca, tym większe było pragnienie posiadania go. Nic więc dziwnego, że po pewnym czasie trolle napadły na shosarańskie magazyny i transporty orichalku. Te pierwsze bitwy były zapowiedzią Wojen Orichalkowych. Krasnoludzkie królestwo Scytia i niezliczone inne narody wywołały wojnę Dworowi Elfów, który jednakże zdołał oprzeć się przeciwnikom. Królowa Alachia – rozgniewana faktem, że ktoś odważył się napaść na jej dwór – stwierdziła, iż jej lud nigdy nie podda się niczyjej władzy. Kiedy więc Therańskie wykrzystywali niekończące się walki jako usprawiedliwienie na zaciskanie pętli na szyjach Barsawian, Alachia starała się za wszelką cenę zachować niezależność swego królestwa. Postanowienie miało ogromny wpływ na to, co elficcy uczeni nazywają Schizmą.

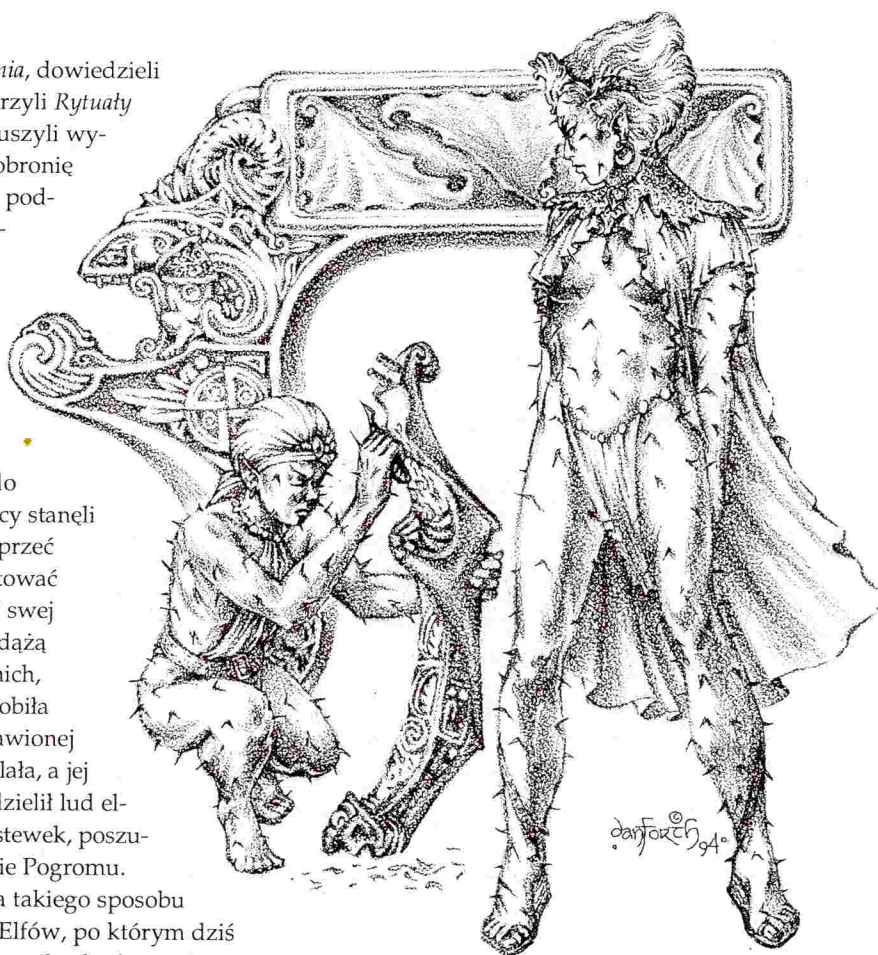
W RZECZYWISTOŚCI
WIELE ELFICKICH
KRÓLOWYCH PODZIE-
LAŁO TO PRZEKONA-
NIE. JEDNAKŻE TYLKO
ALACHIA UCZYNIŁA COŚ
W TYM KIERUNKU.
— KARON FOLL

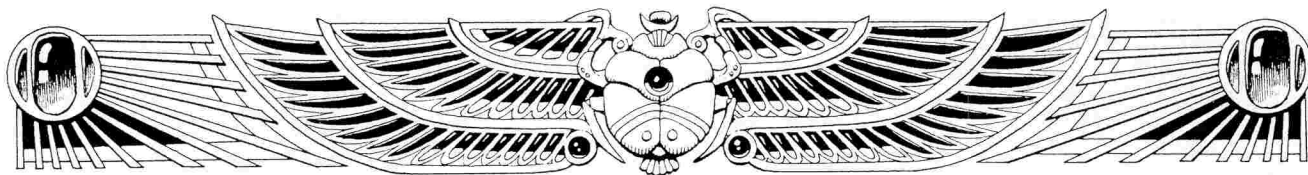
O Schizmie i Pogromie

Therańskie przetłumaczyli *Księgi Cierpienia*, dowiedzieli się o nadchodzącym Pogromie oraz stworzyli *Rytuały ochrony i przetrwania*. Potem w świat wyruszyli wysłannicy imperium, oferujący sposób na obronę przed Horrorami w zamian za lojalność i poddanie się władzy Thery. Większość barsawiańskich królestw i miast-państw zaakceptowało tę propozycję, bojąc się nadchodzących potworów bardziej niż zniewolenia. Jedynie dumna królowa Alachia odrzuciła ofertę imperium, ogłaszając, że elfy potrzebują therańskiej magii do ochrony.

Kiedy wieści o czynie Alachii dotarły do pozostałych królestw elfów, ich mieszkańcy stanęli przed niezwykle trudnym wyborem: wesprzeć królową i ryzykować życiem lub zaakceptować propozycję Therańską i zerwać z dworem. W swej pysze władczyni wierzyła, że poddani podążą za jej przykładem. Jednakże większość z nich, bojąc się Horrorów, porzuciła królową i dobiła targu z Therańczykami. Władza Alachii, pozbawionej wsparcia wielu poddanych, znacznie zmalała, a jej rozkaz odrzucenia pomocy imperium podzielił lud elfów na wiele niezależnych królestw i państewek, poszukujących własnego sposobu na przetrwanie Pogromu.

Królowa Alachia również poszukiwała takiego sposobu – a znaleziony przez nią zniszczył Dwór Elfów, po którym dziś pozostała tylko nazwa. Władczyni postanowiła zbudować kaer z drzew, otoczony żywopłotem elfickiej magii; pokładała w nim całą swą wiarę, choć elficcy mędrcy spoza dworu ostrzegali ją, że ta ochrona może okazać się zbyt słaba. I tak się właśnie stało. Dwór zaś wykonał następny krok ścieżką ku przetrwaniu – krok, który splugawił elfy do cna. Nie będę więcej mówił o tych wydarzeniach, wszyscy bowiem znają tę opowieść, a jej wspomnianie wciąż sprawia mi ból. Zamiast tego napiszę o wpływie, jaki owo splugawienie ma na elfy żyjące dziś w Barsawii.





O ujawnieniu się splugawienia Smoczej Puszczy

Podczas trwającej setki lat Długiej Nocy wiele elfów kryjących się w kaerach poza Smoczą Puszczą żywiło nadzieję, że po zakończeniu Pogromu raz jeszcze przyłączy się do dworu. Zdając sobie sprawę, że Horrory uczynią wiele zła ich ludowi, pragnęły wesprzeć dwór w walce o odzyskanie piękna i wdzięku godnego tej rasy. W swej naiwności wierzyły, że królowa Alachia zapomni o swym gniewie i wybaczy poddanym bunt wywołany pragnieniem przetrwania. Nawet najbardziej sceptyczne elfy spoza Smoczej Puszczy ufały, że szansa na odzyskanie utraconego znaczenia załagodzi znieważoną dumę władczyni. Niestety, nadzieje mego ludu były próżne! Odnowienie więzów i tradycji, o której marzono, nie nastąpiło – i nigdy

nie nastąpi. Horrory zniszczyły cuda świata, przemieniając go w plugawą parodię uprzedniego piękna, ale to дума królowej Alachii zadała znacznie gorszą ranę jej samej i Elfiemu Dworowi. Pragnąc oprzeć się plugawym potworom, władczyni wraz z poddanymi przemienili się w istoty przypominające ich prześladowców. Mieszkańcy Smoczej Puszczy sprawili, że z ich ciał wyrosły ciernie, nieustannie zadające straszliwy ból. I tak oto cudowny las przemienił się w Krwawą Puszczę – w krainę splugawionego piękna i kuszących okropności.

Przez pewien czas wieści o przerażającej przemianie Smoczej Puszczy nie docierały do zewnętrznego świata. W pierwszych latach po zakończeniu Pogromu podróżowanie po Barsawii było dość niebezpieczne i niezwykle trudne, a ci nieliczni wędrowcy, którzy zdołali dotrzeć do Krwawej Puszczy, ginęli z rąk strzegących jej krwawych elfów. Mieszkańcy odmienionego lasu nie byli zainteresowani nawiązaniem kontaktów ze światem zewnętrznym, nic więc dziwnego, że Barsawianie nie zdawali sobie sprawy z tej okropnej rany zadanej przez Pogrom. W końcu jednak wędrowcy zdołali ująć z życiem z Krwawej Puszczy – czy to dzięki wrodzonemu sprytowi, czy też przekonując krwawe elfy, że nie chcą ich krzywdy – i przynieśli wiadomość o przemianie Dworu Elfów do Throalu, skąd rozprzestrzeniła się ona po całej Barsawii. I tak oto żyjące poza Smoczą Puszczą elfy poznały gorzką prawdę i odkryły, że już na zawsze utraciły swe serce i duszę. Nadzieja na ponowne zjednoczenie całej rasy, która była żywa w umyśle każdego z nas, również padła ofiarą Pogromu.

CO SPLUGAWIENIE UCZYNIŁO DWOROWI ELFÓW

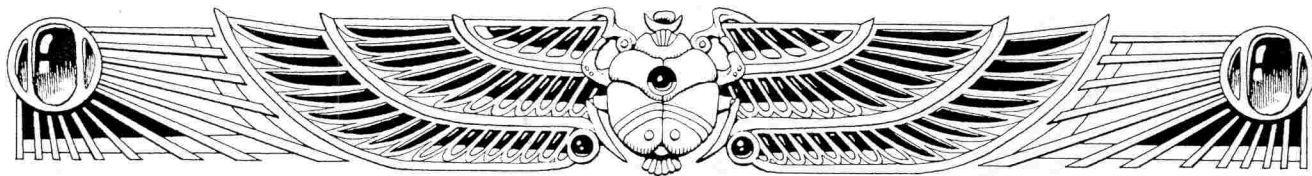
Pogrom i przerażający wybór królowej Alachii zmieniły rolę Elfięgo Dworu – drastycznie i, prawdopodobnie, na zawsze. Przed Długą Nocą serce mego ludu i jego kultury biło mocno i dźwięcznie. Dwór był domem artystów, muzyków, rzemieślników i truba-

durów z całego świata. Najwięksi mistrzowie każdego elfickiego królestwa wędrowali do Smoczej Puszczy, by pochwalić się umiejętnościami, wymienić opowieściami o swych pragnieniach i zaoferować swą mądrość oraz doświadczenie innym. W tych dniach – dniach utraconej potęgi – dwór odwiedzali nie tylko moi ziomkowie, otwierał on bowiem swe serce dla wszystkich Dawców Imion, pragnąc dzielić się cudowną tradycją i zwyczajami elfów z każdym, kto chciał je poznać.

Dwór był również źródłem wszystkich obrzędów, które po dziś dzień można spotkać u elfów. Jego mieszkańcy jednak odpawali je po królewsku i niezwykle pięknie, czego nie starały się robić elfy spoza Smoczej Puszczy. Rody z wielu krain pragnęły, by Rytuały Urodzin, Nazwania i Przejścia odbywały się na dworze. Otrzymanie tej łaski było uznawane za największy honor, największą nagrodę.

Dwór Elfów – jak przystało na duszę całego ludu – był również strażnikiem i historykiem, pilnującym zapisków dotyczących najważniejszych wydarzeń, które miały miejsce w królestwie. Pomniejsze dwory i dziedziны знаły jedynie swą własną historię, czasem również przeszłość najbliższych sąsiadów. Jednakże tylko Dwór Elfów wiedział o wszystkim, co przytrafiło się każdemu z jego wasali – największemu i najmniejszemu.





Dwór po Pogromie

Ze wszystkich zmian, do jakich przyczynił się Pogrom, najczęściej wspomina się o fizycznym splugawieniu elfów z Krwawej Puszczy. Widok przebijających ich niegdyś urzekające ciała cierni wywołuje dreszcze. Mój lud jest naprawdę piękny – ma cudowną duszę i ciało. Jednakże krwawe elfy są wstrętne i odpychające; to plugawe, skrzywione odbicie prawdziwych elfów. Chyba jednak jeszcze bardziej przerażający jest fakt, że krwawiące ciernie i nieustające cierpienie nie okradły ich z uroku, a tylko przemieniły zdrowe piękno w kuszący krzyk bólu. I właśnie ta porywająca za serce agonia to prawdopodobnie najokrutniejsza prawda, której istnienie objawiły krwawe elfy.

Rytuał Cierni odmienił ciała krwawych elfów, a niekończący się ból zniweczył sztukę, którą wielu z nich uprawiało – bowiem wciąż malowali, rzeźbili, komponowali, tańczyli i wykorzystywali magię jak my. Jednakże dzieła krwawych elfów nosiły ślad straszliwej skazy, która dotknęła ich dusze. Namalowane przez nie drzewo obsypane rozkwitającymi kwiatami na pierwszy rzut oka wygląda normalnie. Kiedy jednak mu się przyjrzeć, okazuje się nagle, że pień gnije od środka, a płatki pokrywają obrzydliwe robaki lub plamy zgnilizny. Jeśli zaś krwawy elf śpiewa lub gra, słodkie, nieziemskie tony szybko zaczynają działać na nerwy słuchaczy. Mimo że dźwięki pozostają piękne, są nienaturalne. I tak dzieje się z całą sztuką, uprawianą przez moich splugawionych braci – na zewnątrz jest cudowna, jak wszystkie dzieła elfów, jednak w samym sercu gnije. Krwawe elfy nie dostrzegają już piękna świata nietkniętego cierpieniem, a ich skrzywiony wzrok wpływa na wszystko, czego dotkną.

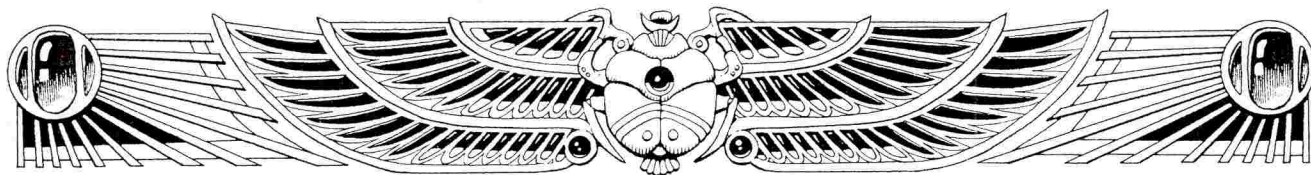
Większość elfów zamieszkujących Barsawie i porzrzucanych po całym świecie na zawsze porzuciło swój dwór. Nie uznają oni wypaczonego królestwa Alachii za część elfickiej kultury, pozostawiając je samemu sobie. Paradoxem jest jednak, że jednocześnie wszyscy w tajemnicy pragną, by dwór był nieskalany. Choć każdemu prawdziwemu elfowi sprawia to ból, tęskni za chwilą, gdy dwór znów stanie się sercem nas wszystkich. Od najmłodszych lat uczymy się podtrzymywać i poważać tradycje oraz zwyczaje. Nasza historia zaś mówi, iż niegdyś Dwór Elfów decydował, co tak naprawdę nam przystoi. Niestety, od chwili splugawienia żaden naród, miasto czy królestwo nie przejęło roli upadłego dworu. A nie posiadając dworu, nie posiadamy również serca. Nie możemy jednak podążać złą drogą, którą wskazała Alachia.

Oczywiście królowa Alachia wciąż utrzymuje, że jej dwór pozostał sercem wszystkich elfów, a ona – władczynią całej rasy. Większość mych braci spoza Krwawej Puszczy nie uznaje tych oświadczeń. Uważamy po prostu, że Alachia straciła prawo do zasiadania na Różanym Tronie w chwili, gdy pierwszy ciern przebił jej ciało. Teraz – pozbawieni królowej i dworu – jesteśmy zgubieni; każdy z nas musi sam szukać promyka światła w otaczających ciemnościach. Ja i znaczna część moich ziomków boimy się takiego losu i tęsknimy za dniem, kiedy znów będziemy mogli złożyć przysięgę lojalności i miłości na Dworze Elfów. Dlatego też wielu z nas robi wszystko, by dwór odzyskał swe znaczenie i czystość.

ROZPRAWA O WIERZENIACH ELFÓW

Elfy to bardzo duchowy lud, dla którego ważne są wierzenia, tradycja i kultura. Niezwykła radość z samej świadomości istnienia sprawia, że jesteśmy wyciszeni i rozważni. Ponieważ zaś niewiele innych ras osiągnęło tak dalekie zrozumienie





świata jak my, łatwiej nam zachowywać dla siebie nasze myśli i uczucia. Niestety, nasze milczenie i potrzeba samotności podsyca błędne wyobrażenie o beznamietnych, odległych, czy nawet zimnych i obojętnych elfach. A tak naprawdę jesteśmy zupełnie inni, niż wydaje się pozostałym Dawcom Imion. Przykładamy wielką wagę do wszystkich swych czynów, a to, co przedstawiciele innych ras demonstrują poprzez uczucia, my okazujemy oddaniem i dyscypliną.

Trudno jest opisać nasze wierzenia w kilku krótkich akapitach, dlatego też postanowiłem przeznaczyć nieco więcej miejsca dla tego niezwykle ważnego tematu. Elf wszakże rozpoczyna wędrówkę duchową ścieżką we wczesnym dzieciństwie, a jego podróż nigdy się nie kończy.

O PODRÓŻY I KOLE

Elf widzi wszelkie istnienie jako podróż pełną odkryć, zmian, rozwoju i dominacji. Przez całe życie kroczy po metafizycznej drodze reprezentowanej przez *Draesis ti'Morel* – Koło Życia, na które składa się pięć ścieżek, odpowiadających pięciu etapom życia. Starzejąc się, elf wędruje po kolejnych poszczególnych ścieżkach, aż w końcu trafia do jego serca. Gdy już dojdzie do tego nieruchomego centrum istnienia, będzie gotów na wspinanie się ku metawymiarom – ku miejscu zwanemu *Tesrae ke'Mellakabal*, Świetlista Cytadela.

Każda ścieżka reprezentuje zbliżanie się do duchowej dojrzałości. Większość elfów akceptuje następujące pięć ścieżek drogi: *Mes ti'Meraerthsa* – Ścieżka Wojownika, *Mes ti'Telentishsa* – Ścieżka Uczzonego, *Mes ti'Cirrolletishsa* – Ścieżka Wędrowca, *Mes ti'Perritaesa* – Ścieżka Mędrca i *Mes ti'Raeghsa* – Ścieżka Mistrza. Z każdą ze ścieżek związane są specyficzne rytuały i każdą symbolizują inne insygnia, które opisuję w dalszej części tekstu.

O PODAŻANIU ŚCIEŻKĄ

O elfie, wędrującym po Kole Życia, mówi się, iż podąża jedną ze ścieżek. Czyni to w określonej kolejności – zaczyna na *Mes ti'Meraerthsa*, a kończy na *Mes ti'Raeghsa*. Wszyscy wędrowcy winni podążać Ścieżką Mistrza nim umrą, ale mimo to każdy elf, który umrze przedwcześnie, wciąż może znaleźć swe miejsce w Świetlistej Cytadeli.

Eoerin – mędrcy badający ścieżki – wciąż się zastanawiają, kiedy elf przestaje podążać jedną ze ścieżek i wkracza na następną. Niektórzy uważają, że następuje to, gdy wędrujący osiągnie ósmy krąg w dyscyplinie, którą wybrał, a która reprezentuje jego podróż. Dla uznających tę teorię – zwanych *Sa'mistishsa*, czyli „surowi wędrowcy” – elf wkraczający na następną ścieżkę musi wybrać nową dyscyplinę, która będzie odzwierciedlać następny etap jego marszu. W tym czasie, nazywanym *Chaele ti'Désach* – Dniami Zmiany, elf może zmienić nie tylko swą dyscyplinę, ale również małżonka. Będę

LIANDRA ZDAJE SIĘ
BYĆ NIESAMOWITIE
NAIWNY BĄDŹ TEŻ
OSZUKUJE SAM
SIEBIE. NIEKTÓRE
ELFICKIE SPOŁECZNOŚCI
SĄ TAK SIŁNIE ZWIĄZANE
Z JEDNĄ Z TEORII, ŻE
NIE DOPUSZCZAJĄ
INNEGO MYŚLENIA.
SZCZEGÓLNIE FANATYCZNI
PRZEDSTAWICIELE
OBU STRON,
WŚRÓD KTÓRYCH
WIELE JEST GŁOSICIELA-
MI, UZNAJĄ NAWET
SWYCH „PRZECIWNIKÓW”
ZA HERETYKÓW.
— MERROX,
MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

mówił o tym zwyczaju raz jeszcze, w dalszej części tej pracy, przy okazji opisywania rytuałów małżeństwa.

Pozostali *Eoerin* mają mniej literalny pogląd na zmianę ścieżek. Uważają oni, że reprezentują one wędrówkę duszy, więc wkroczenie na nową nie wymaga żadnej fizycznej manifestacji. Dlatego też elf może przejść wszystkie nie zmieniając ani dyscypliny, ani współmałżonka (jeśli takiego posiada, oczywiście). Wyznawcy tej teorii – zwani *Dae'mistishsa*, czyli „łagodni wędrowcy” – uznają, że jedynie elf wkraczający na nową ścieżkę wie, kiedy to następuje, choć często towarzyszy temu znaczące wydarzenie.

Co do mnie, to ciężko mi stwierdzić, która z tych teorii jest prawdziwa. Każdy elf musi sam wybrać jedną z nich, a każdy wędrujący ścieżkami będzie szanować jego decyzję. W końcu wszyscy podążamy po Kole Życia.

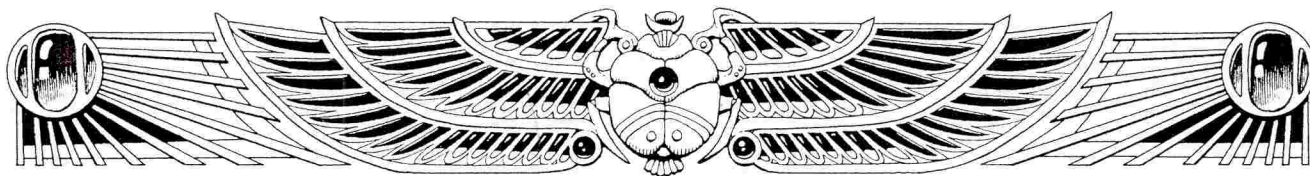
O POSZCZEGÓLNYCH ŚCIEŻKACH

Z każdą z pięciu ścieżek wiodących do przemiany i wkroczenia elfickiej duszy do *Tesrae ke'Mellakabal* związanych jest co najmniej pięć symboli (czasem jest ich sześć, a nawet siedem), niezwykle ważnych dla wędrowców. Symbolami owymi są barwy, insygnia, żywioły, pory dnia, wiek oraz – w niektórych przypadkach – Pasje i dyscypliny. Postaram się wyjaśnić znaczenie każdego z nich.

O znaczeniu barw

Wędrowiec pokazuje, jaką podąża ścieżką, ubierając się w stroje określonej barwy. Dzięki temu inni wiedzą, jaką kroczy drogą, i mogą okazywać należny mu szacunek.





O znaczeniu insygniów

Znaki, symbole, biżuteria, rysunki i uświęcone przedmioty również reprezentują ścieżkę wędrowca. Poszczególne insygnia zależą tylko i wyłącznie od podróżującego, więc znacznie się od siebie różnią.

O znaczeniu żywiołów

Z każdą ścieżką związany jest jeden z żywiołów: ziemi, powietrza, ognia, wody lub drewna. Owe żywioły i wszystko, co z nich wykonane, mają wielkie znaczenie dla podążającego daną ścieżką.

O znaczeniu pór dnia

Dla wędrowcy pory dnia również mają znaczenie. Podczas tych uświęconych godzin musi on odprawiać specjalny obrzęd związany ze ścieżką, podobny do rytuału karmicznego adeptów. Ta trwająca zaledwie dziesięć minut ceremonia wzmacnia zaangażowanie wędrowcy i sprawia, że poświęca się on bardziej danej ścieżce.

O znaczeniu wieku

Związany z daną ścieżką wiek ma być wyznacznikiem, dzięki któremu łatwiej określić, ile lat musi mieć elf, by na nią wkroczyć. Oczywiście niektórzy rozpoczynają podróż po nowej ścieżce nieco wcześniej, inni później. Wielu *Dae'mistishsa* uznaje, że wkroczenie na następną ścieżkę ma miejsce właśnie w dniu, w którym w danym roku przypadają urodziny.

O znaczeniu Pasji

Wielu Eoerin oraz wędrowców uważa, że podróżującemu po ścieżce przewodzi Pasja. Inni zaś twierdzą, że wszystkie Pasje czuwają nad kroczącymi po Kole Życia. Większość elfów preferuje ten drugi punkt widzenia. Ci, którzy wolą pierwszy, nazywani są *Beletre*, ufający.

O znaczeniu dyscyplin

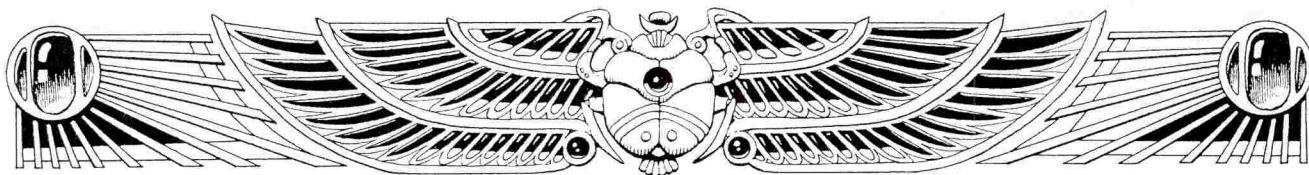
Głównym tematem dysput między *Sa'mistishsa* a *Dae'mistishsa* pozostaje kwestia, jak dyscypliny mają się do wędrowcy daną ścieżką. *Sa'mistishsa* uważają, że podróżnik musi wybrać jedną, konkretną dyscyplinę na każdą ze ścieżek. *Dae'mistishsa* zaś twierdzą, że może podążać dowolną i zmienić ją w dowolnym czasie – pod warunkiem, iż nie pozostaje ona w sprzeczności z filozoficznymi regułami ścieżki. Umieściłem informacje o dyscyplinach powszechnie akceptowanych przez *Sa'mistishsa* i niektórych *Dae'mistishsa* w opisie każdej ze ścieżek. Warto przy okazji zaznaczyć, że ze Ścieżką Mistrza nie jest związana żadna dyscyplina. Wędrujący po niej elf rozwija się na wszelkie możliwe sposoby, zwiększając swą wiedzę, aż będzie gotów do podróży do metawymiarów.

Mes ti'Meraerthsa

Barwy Ścieżki Wojownika są związane z ziemią – czerń, brąz, szary i ciemnoczerwony. Wśród insygniów najczęściej spotyka się proste stroje, hafty oraz biżuterię o ostrych kształtach, a także miecze lub inną broń. Żywiołem związanym z tą ścieżką jest oczywiście ziemia, a porą – północ. Każdy wędrowiec, osiągnąwszy pełnoletność, swoje pierwsze kroki po Kole Życia stawia właśnie na tej ścieżce i podąża nią aż do wieku sześćdziesięciu lat. Niektóre elfy uważają, że nad Ścieżką

LIANDRA ZDAJE SIĘ BYĆ ELFEM ZNAJĄCYM ZWYCZAJE INNYCH DAWCÓW IMION, DŁATEGO TEŻ WYDAJE MI SIĘ BARDZO INTERESUJĄCE, IŻ TRAKTUJE ON KAŻDĄ ELEMENT ELFICKIEJ DUCHOWOŚCI JAKO OBIEKTYWNY FAKT, A NIE SUBIEKTYWNE WYJAŚNIENIE MIEJSCA JEGO RASY W ŚWIECIE. PISZE TAK, JAKBY WIERZENIA JEGO LUDU BYŁY „PRAWDZIWE”, SKĄD MOŻNA WYWNIOSKOWAĆ, ŻE INNE TAKIMI NIE SĄ. CZYŻBY NA TEN FRAGMENT DZIEŁA LIANDRA MIAŁ WPŁYW KTOŚ INNY? — JERRIV FORRIOM





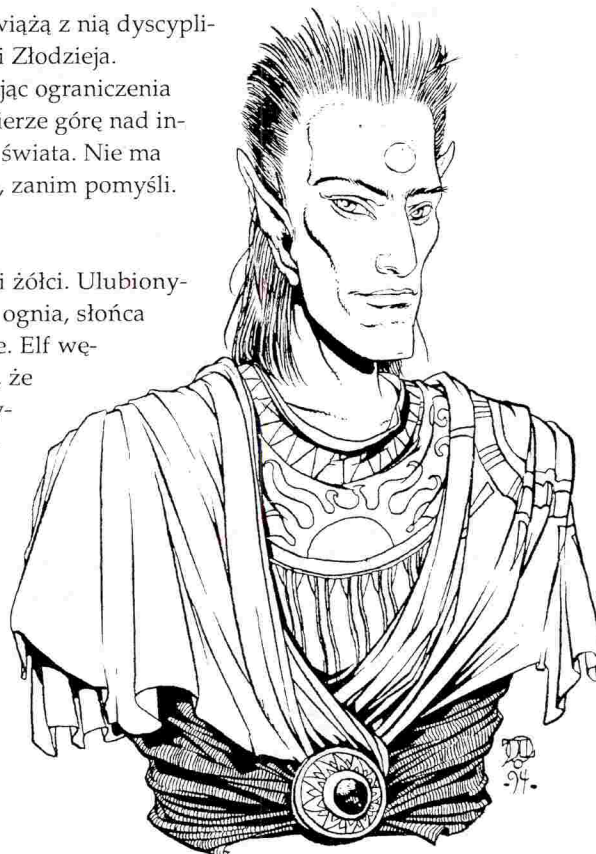
Wojownika czuwa Thystonius, Pasja męstwa i walki. *Sa'mistishsa* wiąże z nią dyscyplinę Wojownika, a niektórzy *Dae'mistishsa* – także Władcy Zwierząt i Złodzieja.

Krocząc po Ścieżce Wojownika elf testuje siłę i zdolności, poznając ograniczenia swego ciała. W tym czasie emocje rządzą rozsądkiem, a instynkt bierze górę nad intelektem. Wędrując po niej, elf odkrywa cuda i niebezpieczeństwa świata. Nie ma zbyt wiele czasu na filozofowanie i dyskusje, gdyż działa i reaguje, zanim pomyśli.

Mes ti'Telentishsa

Barwy Ścieżki Uczonego to jasne, głębokie odcienie czerwieni i żółci. Ulubionymi insygniami są zaś bogate hafty, misterne wzory oraz symbole ognia, słońca itp. Związany z nią żywiołem jest ogień, a porą dnia – południe. Elf wędruje po tej ścieżce w wieku od 60 do 120 lat. Niektórzy uważają, że nad kroczącymi nią czuwa Floranuus, Pasja zabawy, energii, zwyciężania i ruchu. *Sa'mistishsa* wiąże z tą ścieżką dyscyplinę Władcy Żywiołów, niektórzy *Dae'mistishsa* zaś Łucznika, Kawalerzysty i Fechtmistrza.

Wędrujący Ścieżką Uczonego elf zaczyna badać swe wnętrze. Nie zachęca ona jednak do introspekcji, a raczej do odkrywania motywów stojących za czynami. Podróżujący po niej bada cele, określa motywacje i odkrywa intencje. Choć wciąż działa w fizycznym świecie, czyni to z rozmysłem i celowo. Wędrując, zaczyna dostrzegać coraz więcej z wnętrza świata i swojego ja.



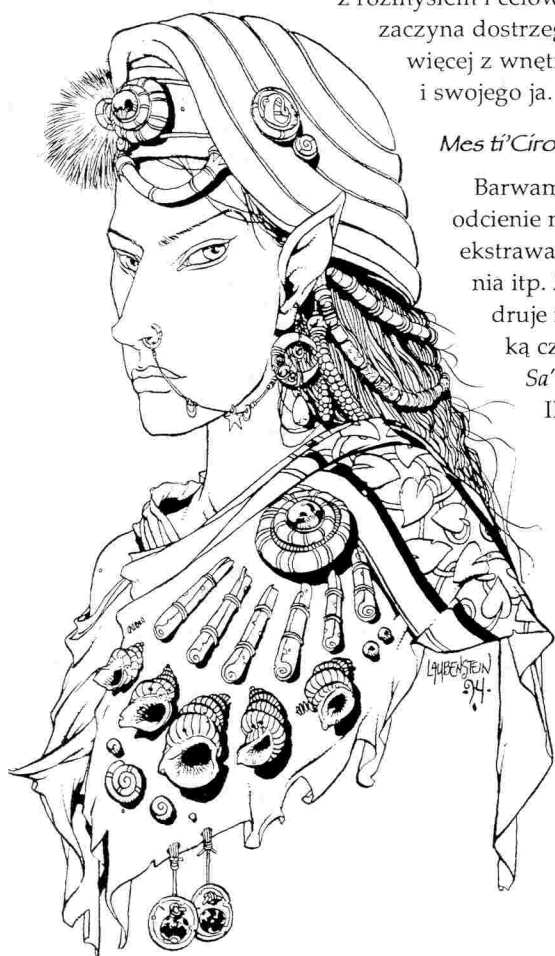
Mes ti'Cirolletishsa

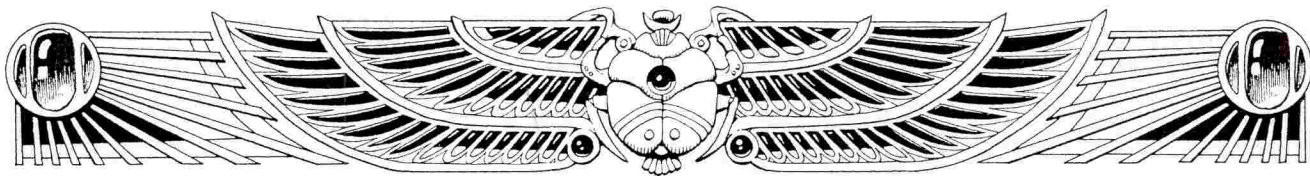
Barwami Ścieżki Wędrowca są jasne odcienie morskich barw – błękit, biel i zieleń. Ulubione insygnia to krzykliwe, ekstrawaganckie symbole i desenie, instrumenty muzyczne oraz pióra do pisania itp. Związany ze ścieżką żywioł to powietrze, a pora – południe. Elf wędruje nią od 120 do 180 roku życia. Wielu uważa, że nad kroczącymi tą ścieżką czuwa Astendar, Pasja miłości, sztuki i muzyki. W tym przypadku *Sa'mistishsa* akceptują dyscyplinę Trubadura, a niektórzy *Dae'mistishsa* – Iluzjonisty i Zbrojmistrza.

Wędrujący tą ścieżką przechodzi od wnętrza duszy ku otaczającemu go światu, badając związek między myślami a działaniami oraz między czynami a natchnieniem lub inspiracją. Teraz zaczyna dotykać dalszych, odleglejszych wzorów, które wiąże ze sobą wszystko we Wszechświecie. Wielu podążających po *Mes ti'Cirolletishsa* znajduje się blisko centrów władzy lub wikła w przygody. W niebezpiecznych miejscach obdarzonych potęgą wędrowiec może – dzięki opowieściom, pieśniom i legendom – ujrzeć wiele powiązań w fizycznym świecie.

Mes ti'Perritaesa

Barwy Ścieżki Mędrca są bogate i głębokie – na przykład ciemnoniebieski, ciemnoczerwony, złoty i czarny. Ulubione insygnia zaś to symboliczne, abstrakcyjne dzieła sztuki, najczęściej zawierające





misterne wzory i mistyczne znaki. Żywiołem związanym z tą ścieżką jest woda, a porą dnia – zachód słońca. Elfy zwykle podążają nią w wieku od 180 do 240 lat. Niektórzy uważają, że nad kroczącymi tą ścieżką baczenie ma Jaspree, Pasja rozwoju, troski o ziemię i umiłowania natury. *Sa'mistishsa* wiąże z nią dyscyplinę Czarodzieja, a niektórzy *Dae'mistishsa* – Ksenomanty.

Wędrując tą ścieżką raz jeszcze zwraca się ku wnętrzu, uznając ten świat za bardziej skomplikowany od zewnętrznego. Bada wewnętrzne powiązania między wszystkimi rzeczami, ogląda wzorce i odkrywa prawdę, niegdyś przed nim ukrytą. Zaczyna pojmować cykliczność natury i rozumieć mechanizmy rządzące światem. Wędrowiec odkrywa przyczyny ukryte za, zdawałoby się, niepowiązanymi ze sobą wydarzeniami; jego życie obfituje w objawienia. W trakcie podróży tą ścieżką wyłania się duch elfa i rozpoczyna marsz ku centrum koła.

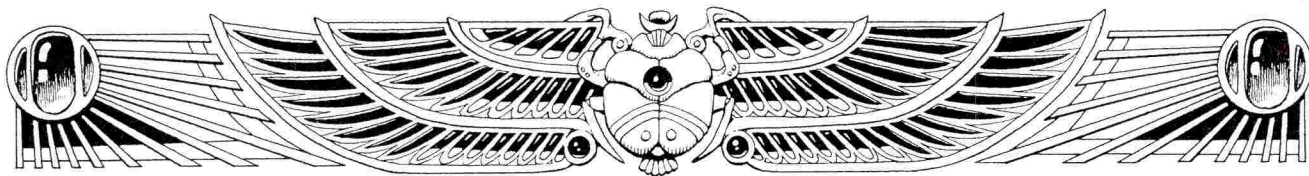
Mes ti'Raeghsa

Barwy Ścieżki Mistrza to srebro, złoto i brąz. Ulubione insygnia to proste hafty i dzieła sztuki, w które wplecione są osobiste symbole o dużym znaczeniu. Żywiołem związanym z tą ścieżką jest drewno, a wszystkie godziny są poświęcone dla wędrowca. Elf zwykle kroczy nią, gdy ma od 240 do 300 lat. Niektórzy wierzą, że wędrujących tą ścieżką ma pod opieką Mynbruje, Pasja sprawiedliwości, litości, współczucia i prawdy. Wszystkie elfy – zarówno *Sa'mistishsa*, jak i *Dae'mistishsa* – wiążą z *Mes ti'Raeghsa* każdą dyscyplinę.

Kroczący po Ścieżce Mistrza osiąga prawdziwą harmonię, równowagę między ciałem a umysłem oraz mistrzostwo w rozumieniu siebie i otaczającego go świata. Teraz rozmyśla nad każdą tajemnicą i dąży do odkrycia każdej z nich, poszukując równowagi między swą jaźnią a duchem. Kiedy zaś ją osiągnie, wrota do metawymiarów otworzą się i będzie mógł wyruszyć w ostatnią podróż ku *Tesrae ke'Mellakabal*.

Mes ti'Raeghsa to ścieżka wielkiego spokoju i wyciszenia, ale jednocześnie wielkiej potęgi. Wędrowiec wykorzystuje wszystko, czego się nauczył, by przygotować się na wejście do Świetlistej Cytadeli. Nikt nie wie, kiedy otworzą się dla niego wrota do *Tesrae ke'Mellakabal*, dlatego też podróżnik musi być cały czas na to gotowy.





O RYTUAŁACH ELFÓW

Rytuały odgrywają wielką rolę w duchowym życiu elfów. Odprawia się je w naprawdę ważnych momentach wędrówki – w chwili narodzin, nadania Imienia, osiągnięcia dojrzałości i przy wielu innych okazjach. W większości tych obrzędów wykorzystuje się magię. Ponieważ znaczna część elfów woli dzielić się swymi największymi tajemnicami i uświęconą tradycją jedynie ze swymi ziómkami, tylko nieliczne rytuały odprawia się w wioskach i miastach zamieszkałych przez przedstawicieli różnych ras. Zamiast tego biorący udział w obrzędzie wędrują do elfickich osad, by tam go odprawić – wśród swoich i w otoczeniu natury. (Więcej informacji o siedzibach elfów zawarłem w dalszej części tekstu, zatytułowanej *Gdzie mieszkają barsawiańskie elfy*).

Wiele rytuałów różni się szczegółami w zależności od społeczności elfów, która go odprawia. Dlatego też dalej opisuję najpowszechniejsze wersje najważniejszych obrzędów.

O rytuałach związanych z narodzinami

Elfy, jak wszyscy Dawcy Imion, cenią narodziny nowego życia ponad wszystko inne. Dla nas przyjsie na świat kolejnego wędrowca, który będzie podążał po Kole Życia, to okazja do wielkiego święta. Od chwili, gdy dziecko pierwszy raz poruszy się w łonie, matka otrzymuje liczne dary i cieszy się pełną miłości uwagą, którą okazują jej wszyscy ziomkowie – cała społeczność, jeśli żyje w jednej z osad. Uświęcony Rytuał Narodzin ma jednak miejsce dopiero w dziesiątym miesiącu błogosławionego stanu.

W ostatnim miesiącu przed spodziewanymi narodzinami, najbliższa krewniaczka przyszłej matki zamieszkuje z nią pod jednym dachem. Nazywamy ją *dresner* – „pomocznica” – gdyż wspiera ona ciężarną i wypełnia za nią wszystkie domowe obowiązki. Jeśli przyszła matka nie ma bliskiej krewnej, *dresner* może zostać jej najbliższą przyjaciółką.

Tuż przed rozwiązaniem *dresner* i akuszerka pomagają przyszłej matce przejść do komnaty narodzin. Kiedy zamkną za sobą drzwi, nikt – z wyjątkiem tych trzech kobiet – nie będzie mógł wejść do tego pomieszczenia. Chcąc zapewnić przychodzącemu na świat dziecku błogosławieństwo Garlen, akuszerka ubiera się w szaty ozdobione symbolami łaskawej Kochającej Wszystkich Matki.

Podczas gdy *dresner* i akuszerka odbierają poród, krewni i przyjaciele kończą odprawiać rytuał zwany *Ar'laana*, czyli „oczekiwanie”. Już na tydzień przed spodziewanymi narodzinami zbierają się oni w domu przyszłej matki lub pobliskim budynku i spędzają czas, snując opowieści oraz śpiewając pieśni o przodkach rodzącego się dziecka. Wymyślają również i dzielą się historiami o przyszłości przychodzącego na świat elfa. Pierwszy krok dziecka po *Draesis ti'Morel* reprezentują przygotowane dla noworodka buty, do których każdy z obecnych dodaje coś od siebie – ozdobę lub szew.

Akuszerka znosi noworodka do ojca, który – bez względu na to, czy jest noc, czy dzień, czy świeci słońce, czy też pada deszcz – wynosi syna lub córkę na dwór i pokazuje mu niebo. Przedstawiając dziecko żywiłom, rodzic ogłasza przyjsie na świat nowego wędrowca, który będzie kroczył po Kole Życia.

O Rytuale Nazwania

Każdy elficki noworodek otrzymuje Imię w przeciągu trzech dni od narodzin, podczas obrzędu zwanego Rytuałem Nazwania. Gdy ja byłem dzieckiem, jeszcze przed Pogromem, nadawanie Imienia odbywało się dopiero po dwudziestu jeden dniach od chwili narodzin, by rodzice mieli dość czasu na wybranie od-

powiedniego miana. Niestety, w kaerach życie było znacznie krótsze, musieliśmy więc ograniczyć ten czas, bowiem zbyt wiele dzieci umierało nienazwanych.





Elfy - ilustracje: Jeff Laubenstein

KOLECCZOWIEŁ PEŁNIĄCY STRAŻ W KRWAWEJ DUSZCZY, NIECHODĄŁ PALACU KŁÓTOWEJ.

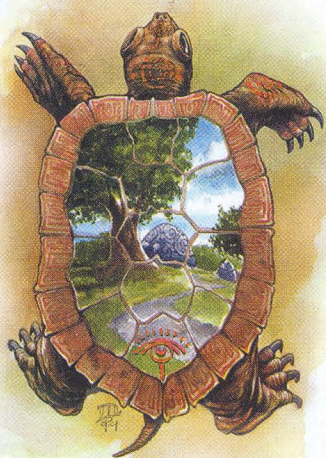


Elfy - ilustracje: Jeff Laubenstein

KOLCOCZOWIEK PEŁNĄCY STRAŻ W KRWAWEJ DUSZCZY, NIECHODĄĆ DĄŁACU KŁÓCOWEJ.



Zaręczynowa brosza
z Serathy, Miasta Wież.



Żyjące obrazy przypominają
o tym, jaki był świat - i są
obietnicą tego, jaki będzie.



Jorealla, głosicielka Jaspree,
ambasador Shosary
na Dworze Elfów.



Portrety - dzieło Doironna z Throalu -
ukazują piękno członków Dworu Elfów
przed i po Pogromie.

Malunek powyżej przedstawia Niríame,
strażniczkę krwi na dworze Alachii.
Po prawej stronie, na pochodzącym sprzed
Pogromu rysunku, przedstawiono Luxí Pannoora,
szlachetnie urodzonego elfa.



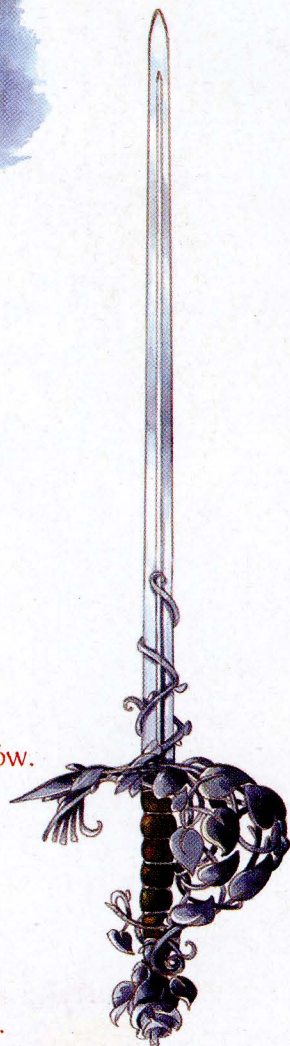
Ten amulet krwi informuje swego właściciela
o obecności Horrorów.



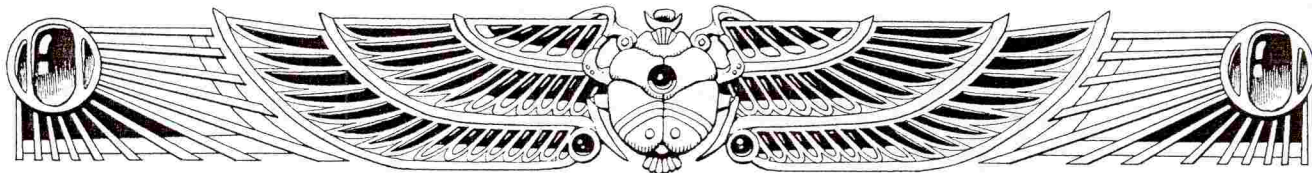
Ta ceremonialna
karafka odzwierciedla
splugawienie, jakiemu
uległy krwawe elfy.



Karon Foll rozważa tajemnice ludu elfów.



Miłość elfów do piękna
widać w ich cudownie zdobionej broni.



Rodzice dziecka wybierają troje świadków Rytuału Nazwania. Oczywiście wszystkie elfy z osady mogą brać udział w obrzędzie, ale ta trójka spełnia znaczącą rolę. Są bowiem świadkami nadania dziecku Imienia oraz przysięgają opiekować się nim i pilnować je, jeśli rodzice nie będą mogli tego czynić. Winni oni spełniać ten zaszczytny obowiązek aż do Rytuału Przejścia, który symbolizuje przemianę dziecka w dorosłego.

Rodzice spędzają większość czasu pomiędzy narodzinami a nadaniem Imienia w odosobnieniu, zastanawiając się, jakie nadzieje i marzenia pokładają w dziecku, wciąż jednak mając na uwadze swą miłość do niego. W ten sposób będą później pewni, że dobrze nazwali swego potomka. Oczywiście Imię, a przynajmniej jego część, często związane jest z pochodzeniem dziecka.

Po wybraniu Imienia, rodzice zanoszą dziecko do miejsca, które ma dla nich jakieś znaczenie. Wraz z nimi podążają świadkowie i najbliżsi. Następnie rodzice ogłaszają wszystkim, jak będzie zwał się ich potomek. Teraz świadkowie, jeden po drugim, wypowiadają Imię i przyrzekają chronić dziecko aż do Rytuału Przejścia. Po złożeniu przysięgi, matka dzieli owoc, zerwany przez nią z pobliskiego drzewa lub przyniesiony do miejsca nazwania. Ów owoc – zwany *masa'e*, czyli „narodzone ziarno” – zjadają wspólnie rodzice, świadkowie i dziecko, każde po kawałku. Podzielenie się *masa'e* symbolizuje udział nowego życia wśród uczestników rytuału.



O Rytuale Przejścia

Każdy mający dwadzieścia lat elf musi odbyć Rytuał Przejścia, po którym – już jako dorosły – przejmuje na siebie pełną odpowiedzialność podczas wędrówki ścieżkami Koła Życia. Jeśli tego pragnie, może teraz poszukać małżonka, choć niewielu z nas czyni to tak wcześnie. W rzeczywistości większość elfów po Rytuale Przejścia opuszcza domy z zamiarem uleczenia ran, zadanych światu podczas Pogromu.

Rytuał Przejścia dzieli się na dwa etapy, z których pierwszy ma miejsce na tydzień przed dwudziestymi urodzinami. Tego dnia elf od świtu do zmierzchu pości, pijąc ewentualnie tylko wodę lub wino. O zmierzchu idzie spać do lasu, a przed zaśnięciem myśli o tym, co pragnie osiągnąć w życiu. Przez całą noc śni o swej przyszłości. O świcie powraca do domu i zaczyna tworzyć przedmiot, który będzie reprezentował owe sennie marzenia. Elf, który śnił o zostaniu uzdrowicielem, może wykonać woreczek z lekami; poszukiwacz przygód – broń itd. Jakkolwiek by to był przedmiot, młodzieniec musi go zrobić przed świtem dnia urodzin. Podczas pracy elf myśli o doświadczonych wizjach i poszukuje w sobie nowego, dorosłego Imienia.

W dniu dwudziestych urodzin ma miejsce drugi etap Rytuału Przejścia. Młodzieniec, jego rodzice i świadkowie Rytuału Nazwania wędrują do odosobnionego miejsca w leśnych ostępach. Następnie elf rozmawia z każdym z obecnych i z głębi serca dziękuje im za miłość i wskazówki, które otrzymał będąc dzieckiem. W końcu ogłasza, że jest już dorosły i nie potrzebuje opieki, po czym wypowiada swe nowe Imię. Każdy z obecnych powtarza je, witając teraz dojrzałego młodzieńca w społeczności.

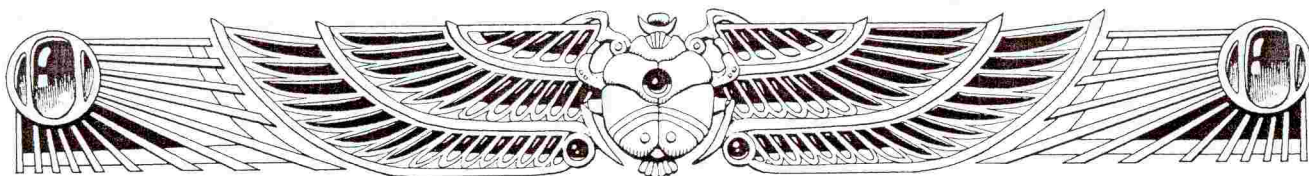
W wielu osadach mej rasy dzień postu i noc sennych marzeń w lesie łączone są z testem odwagi. Jeżeli elf nie przejdzie owej próby, musi czekać cały rok, zanim raz jeszcze rozpocznie Rytuał Nazwania. Testy są zazwyczaj niezwykle trudne, szczególnie że żaden z poddawanych im elfów nie przeszedł szkolenia jako adept. Dzieje się tak, ponieważ zmiana dziecinnego Imienia na dorosłe może kosztować elfa wszystko, czego nauczył się podczas takiego szkolenia.

O dwóch Rytuałach Małżeństwa

Co dziwne, obrzęd zawarcia małżeństwa nie różni się prawie w różnych społecznościach, jest zaś zupełnie inny dla *Sa'mistishsa* i *Dae'mistishsa*. Dla tych pierwszych elf może wybrać nowego współmałżonka wtedy, gdy zmienia ścieżkę i dyscyplinę. Dla drugich związek winien trwać całe życie małżonków.

Zarówno *Sa'mistishsa*, jak i *Dae'mistishsa* uważają, iż pragnący zawrzeć małżeństwo musi wpierrw zabiegać o względy wybranki czy wybrańca. Zaloty przyjmują różne postaci – elf może pisać pieśni lub poematy wychwalające ukochaną osobę bądź też wykonać dla niej specjalną biżuterię. Często zwykły kwiat staje się dowodem nieśmiertelnego uczucia (więcej na ten temat czytelnicy znajdą w dalszej części tekstu, zatytułowanej *O Kwiecie Pożądania*). Jeśli zalecający się elf zdobędzie





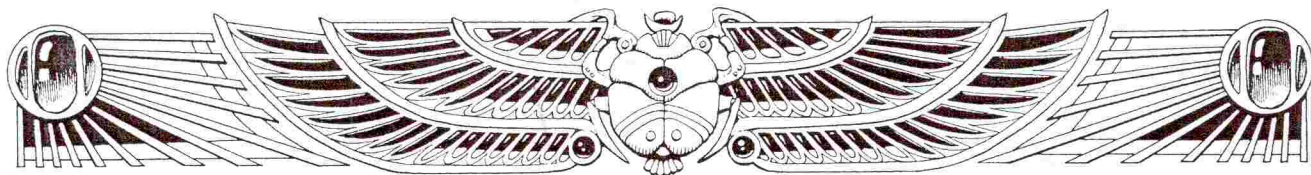
wzajemność, musi uzyskać jeszcze zgodę na małżeństwo od rodziców lub opiekunów ukochanej osoby. W większości wypadków otrzymuje ją bez problemu, a wtedy obie rodziny wspólnie rozpoczynają przygotowania do uroczystości zaślubin.

Podczas Rytuału Małżeństwa państwo młodzi przysięgają sobie miłość i wierność przed swymi rodzicami lub opiekunami. W większości elfickich społeczności przyrzeczenie to przybiera postać pieśni, której wersy na przemian pisze mężczyzna i kobieta. Młodzi podczas obrzędu mają na sobie stroje z liści i kwiatów, ich skronie zaś zdobią korony z róż. Po wyśpiewaniu przysięgi panna wyjmuje jedną z róż ze swej korony i wręcza ją poślubianemu mężowi. On w odpowiedzi również bierze jeden z kwiatów ze swej korony i daje żonie. Wymiana róż pieczętuje małżeński kontrakt, a połączzone rodziny państwa młodych dają hasło do rozpoczęcia uczty. Na wesele zaproszeni są wszyscy członkowie społeczności, a trwa ono zwykle nawet kilka dni. Podczas zabawy goście śpiewają ballady i snują opowieści ku czci młodej pary. Tymczasem, przełamawszy się kawałkiem chleba, małżonkowie spleatają ze sobą łądygi ślubnych róż. Odtąd kwiaty pozostaną ze sobą związane, dopóki mąż lub żona nie umrą, bądź też gdy któregoś podczas *Chaele ti' Désach* zdecyduje się zakończyć małżeństwo.

Sa'mistisha uważają, że zakończenie wędrówki po jednej ścieżce i wkroczenie na następną trzeba zamanifestować wielkimi zmianami we wszystkich aspektach życia. Dlatego też podczas *Chaele ti' Désach* małżonkowie przebywają razem w odosobnieniu, by stwierdzić, czy ich drogi dalej spleatają się ze sobą. Jeżeli oboje stwierdzą, że tak, pozostają małżeństwem aż do następnego *Chaele ti' Désach* lub śmierci jednego z nich. Jeśli zaś jedno z nich uzna, że zmiana ścieżki oznacza również wybór nowego partnera (lub samotności), przechodzą oni rytuał zwany *Ke seorach*, czyli Rozdzielenie. W tym obrzędzie muszą wziąć udział wszyscy członkowie społeczności, a odprawia się go w miejscu, w którym odbywał się ślub. Przed rozpoczęciem rytuału rozpoczynający nowe życie elf spośród swej rodziny, opiekunów lub przyjaciół wybiera Świadka. Musi on podążać tą ścieżką, na którą wkracza małżonek, pragnący Rozdzielenia. Kiedy wszyscy już się zbiorą, małżonkowie stają przed Świadkiem i deklarują pragnienie zakończenia związku, podając powody takiej decyzji. Następnie razem wręczają splecione łądygami ślubne róże Świdkowi, a ten rozdziela je i wręcza – jedną mężowi, a drugą żonie. Małżonkowie rzucają kwiaty na ziemię i ścierają na proch pod nogami. Ten czyn symbolizuje Rozdzielenie – od tego momentu pary nie traktuje się jak męża i żony.

Dae'mistisha w najlepszym razie uznają Rozdzielenie za nieszczęsna pozostałość po mniej cywilizowanych czasach, a w najgorszym – za strasliwą hańbę. Dla nich małżeństwo trwa całe życie i dlatego też zwykle decydują się wybrać narzeczonego dopiero w jakieś pięć lat po pierwszym przeżytym stuleciu. Tak późne zawieranie ślubów może wydawać się dziwne, a nawet nienaturalne dla innych, krócej żyjących Dawców Imion. Czytelnik winien jednak zrozumieć, że małżeństwo jest dla elfa czymś innym niż dla przedstawicieli innych ras. Dla ludzi, t'skrangów, wietrzników, krasnoludów i tak dalej ślub jest przede wszystkim wstępem do rodzicielstwa i wychowania dzieci, a czasem także przyjaźni i towarzysstwa na starość. Elfy zaś widzą małżeństwo inaczej. Dla nas jest to droga do związku serc, dusz oraz ciał. Do posiadania dzieci wcale nie trzeba ślubu.





Wśród ludzi dziecko, którego matka nie jest poślubiona mężczyźnie, który je spłodził, zwykle traktuje się tak, jakby nie posiadało ojca, ten bowiem wcale nie musi go wychowywać. Natomiast u elfów każdy mężczyzna, który przyczynił się do narodzin, pomaga wychowywać swego syna lub córkę – bez względu na to, czy jest mężem matki, czy też nie. Nazywamy taką nieślubną parę *niach mawr*, czyli „połączeni dzieckiem”. *Niach mawr* zwykle darzą się przyjaźnią i miłością, nie jest to jednak związek dusz, jak w przypadku małżonków. Dlatego też mogą oni zerwać łączące ich więzi bez problemu, gdy tylko dziecko wkroczy w dorosłe życie. *Niach mawr* jest szczególnie ważne dla *Dae'mistishsa*, którzy bardzo często żenią się dopiero wtedy, gdy przestają być płodni.

O Kwiecie Pożądania

Kiedy mężczyzna lub kobieta pragną elfa ze swego otoczenia, zwyczajowo okazują owo pożądanie przypinając do ubrania lub wplatając we włosy kwiat. Starający się o względy nosi kwiat dopóki ten nie zwiędnie lub zainteresowanie nie zostanie odwzajemnione. Obyczaj każe, by osoby znające pożądającego wiedziały, czy to one są obiektem jego westchnień. Noszący kwiat nie musi jednak ujawniać swych pragnień. Jak się okazuje, zwyczaj ten oddaje niezwykle usługi osobom szczególnie delikatnym w nawiązywaniu kontaktów z tymi, których darzą uczuciem.

Uparci zakochani często zastępują zwiędły kwiat świeżym. Pozostawiony zaś zwiędły kwiatek oznacza, iż miłość przekroczyła pożądanie.

O rytuałach związanych ze śmiercią

Wielu Dawców Imion uznaje śmierć za tragedię, o której należy wspominać tylko wtedy, gdy jest to konieczne. Jednakże my wierzymy, iż zmarły elf żyje we wspomnieniach i czynach tych, którzy go kochali. Dlatego też często i z radością opowiadamy o swych zmarłych braciach i siostrach, gdyż dzięki naszym słowom dusza umarłego staje się nieśmiertelna. Oczywiście my również odczuwamy smutek związany ze śmiercią, ale żal przysługuje żywym, im bowiem będzie brakować obecności ukochanego, który odszedł. Nie ma to jednak nic wspólnego ze strachem przed niebytem.

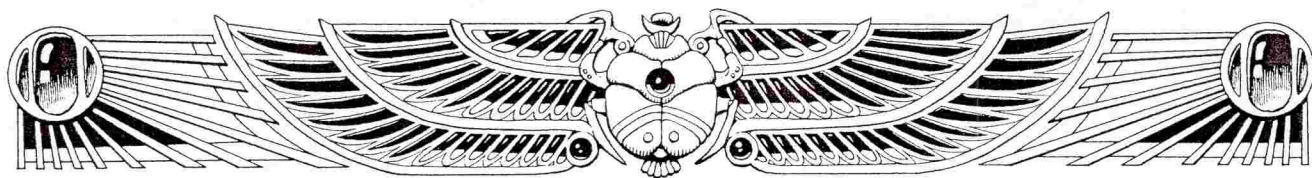
Najbliżsi umarłego po jego odejściu odprawiają Rytuał Wiecznego Życia. Wiele wiekowych elfów przeczuwa nadchodzącą śmierć i mówi o tym, by bliskim i przyjaciółom łatwiej było przygotować się do ceremonii. Ponieważ zaś Rytuał Wiecznego Życia wymaga, by odprawili go wszyscy najbliżsi zmarłemu, często uczestniczą w nim inni Dawcy Imion. Jest to jedyny taki elficki obrzęd.

Rytuał odprawia się o północy w miejscu dość odległym od zamieszkałych obszarów. Każdy uczestnik trzyma źródło słabego światła – świecę, pochodnię lub kryształ. Począwszy od małżonka lub najbliższego krewnego, wszyscy obecni jeden po drugim dzielą się najmiłszym wspomnieniem o zmarłym. Rozpoczynając opowieść, mówiący zapala świecę, pochodnię lub kryształ. Następnie małżonek lub krewny wchodzi do świecącego kregu i snuje historie o umarłym, wspominając jaką rodzową pamiątkę postanowił on pozostawić swym potomkom. Kiedy ta część ceremonii dobiegnie końca, wszyscy gaszą światła i wspólnie wypowiadają Imię zmarłego. Potem w ciemnościach opuszczają miejsce rytuału, nie mówiąc ani słowa.

Elf zawsze stara się umrzeć pod gołym niebem, na łonie natury, a nie w pomieszczeniu, pod dachem. Jeśli zaś nie zostanie odprawiony Rytuał Wiecznego Życia, dusza zmarłego będzie żyć dopóty, dopóki choć jeden żyjący pamięta o nim i potwierdza ten fakt myślami, słowami lub czynami.

CZYTELNIK WINIEN
ZDAĆ SOBIE SPRAWĘ,
ŻE SEKSUALNE KON-
TAKTY WŚRÓD ELFÓW
SĄ POWSZECHNE –
Z LUB BEZ WIĘZÓW
MAŁŻEŃSKICH CZY
RODZINNYCH. W WIE-
LU SPOŁECZNOŚCIACH
FIZYCZNE POŻĄDANIE
ZDARZA SIĘ NAWET
PRZED RYTUAŁEM
PRZEJŚCIA. ELFY ZWY-
KLE TRAKTUJĄ TAKIE
PRZELOTNE ZWIĄZKI
JAKO NAUKĘ I SZANSĘ
ZEBRANIA DOŚWIAD-
CZENIA, CHOĆ KRZY-
WO PATRZĄ NA TYCH,
KTÓRZY POZWAŁAJĄ
SOBIE NA ZBYT WIEL-
KĄ SWOBODĘ W KON-
TAKTACH Z INNYMI.
— THOM EDGALL





Dar przodka

Kiedy wiekowy elf czuje zbliżającą się śmierć, zwykle daje jeden ze swych przedmiotów wzorca w darze któremuś z najmłodszych potomków. Ów czyn symbolizuje wiarę, że starsze pokolenie zastąpione zostanie przez młode, które podtrzyma tradycję i zwyczaje. Młody elf uznaje taki dar za niezwykle cenną pamiątkę rodową. Utrata takiego przedmiotu lub – co gorsza – odrzucenie go to złowróżbny znak zbliżającego się nieszczęścia.

O powstaniu nowego życia ze śmierci

W latach, które nadeszły po opuszczeniu kaerów, w wielu elfickich społecznościach narodził się zwyczaj tworzenia nowego życia ze śmierci. Kiedy jeden z nas tracił dobrego przyjaciela, zasadzał drzewo w jego imieniu. W rok i dzień później powracał w wybrane miejsce, by zobaczyć, czy roślina wyrosła. Jeżeli tak się nie stało, musiał czynność powtórzyć. Kiedy zaś z ziarna wyrosły pędy, elf nadawał roślinie Imię zmarłego przyjaciela. Choć nie istnieje obowiązek dalszego opiekowania się rośliną, zwyczaj każe doglądać tego żywego pomnika. Z tego co wiem, żaden elf nie zasadził ziarna dla członka swej rodziny. Nie zdarzyło się również, by ten zwyczaj zastąpił choć raz Rytuał Wiecznego Życia.

O SZTUCE I RZEMIOŚLE ELFÓW

W odróżnieniu do innych Dawców Imion, elfy kultywują i przekazują swą sztukę oraz tradycję z pokolenia na pokolenie. Nasze dzieci od najmłodszych lat poznają twórczość swego ludu. Niemal w tym samym czasie uczą się chodzić i mówić oraz malować, rzeźbić, tańczyć i śpiewać. Ten nacisk, kładziony na sztukę, upewnia nas, że dziecko nie zapomni o zwyczajach swego ludu oraz o swym dziedzictwie i będzie o nim pamiętać od najmłodszych lat aż do końca życia. Na-

FAKTEM JEST, IŻ
WIĘKSZOŚĆ INNYCH
DAWCÓW IMION RÓW-
NIEŻ OD NAJMŁOD-
SZYCH LAT UCZY SWE
DZIECI TRADYCJI. TAK
Z PEWNOŚCIĄ CZYNIA
KRASNOŁUDY.
— MERROX,
MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

sza rasa posiada liczącą wiele wieków tradycję i historię, którą musimy przekazywać młodszemu pokoleniu – inaczej przestaniemy być elfami. Od zakończenia Pogromu i odkrycia splugawienia Dworu Elfów zachowanie naszego kulturowego dziedzictwa stało się jeszcze ważniejsze, jest bowiem nieodzownym elementem naszego duchowego życia.

Elficy rodzice dają życie niewielu dzieciom, mamy jednak wiele lat na dzielenie się historią, tradycją oraz kulturą ze swoimi pociechami i każdym następnym pokoleniem, co nie jest dostępne innym Dawcom Imion. Ja, na przykład, jestem ojcem jednego dziecka, które zostało matką następnego, a to z kolei ojcem jeszcze jednego – i tak dalej. Jestem najstarszym członkiem rodziny, w której naraz żyje pięć pokoleń, i przekazałem swą wiedzę mojej córce, wnukowi i każdemu następnym potomkowi. Moja córka zaś przekazała wszystko, co wie o kulturze elfów swemu synowi, ten zaś nauczył tego swojego i tak dalej, i tak dalej.

Bez *reth'im* elfy nie różniłyby się niczym od pozostałych Dawców Imion. Niestety spędzone pod ziemią stulecia i splugawienie dworu zadały naszym zwyczajom i tradycji straszne rany. Cóż, nasza kultura ma swe źródło w pięknie natury, a wielu zwyczajów nie można było dostosować do podziemnych schronień. Teraz, kiedy przestaliśmy być więźniami kaerów, poświęciliśmy swój żywot na odtworzenie utraconej sztuki i tradycji oraz zachowanie tej, która przetrwała.

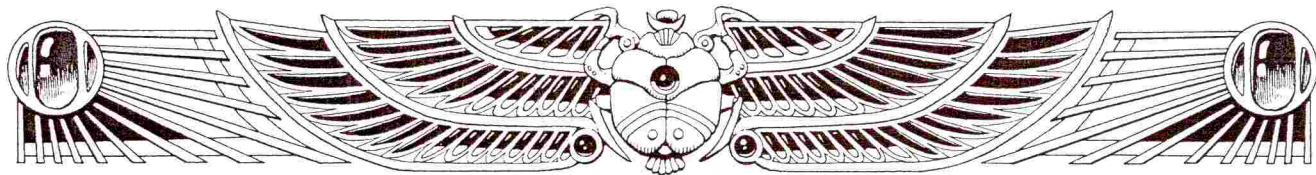
„RETH'IM” TO SŁOWO
POCHODZĄCE Z JĘZY-
KA SPERETHIEL,
OZNACZAJĄCE KULTU-
RĘ ELFÓW. PRZEKŁA-
DA SIĘ JE JEDNAK NA
THROALSKI JAKO „BYĆ
ELFICKIM”. PUNKT
WIDZENIA LIANDRA
PODZIELAJĄ WSZYST-
KIE ELFY, KTÓRE SPO-
TKAŁEM, A BYŁO ICH
DOPRAWDY WIELE.
— KARON FOLL

My elfy uznajemy siebie za prawdziwe dzieci natury, dlatego też staramy się naśladować jej piękno i majestat we wszystkim, co tworzymy. Z naszego punktu widzenia wszelkie cuda świata kryją się w harmonii i równowadze. Nic więc dziwnego, że każde stworzone przez nas dzieło sztuki, każda skomponowana przez nas pieśń i każda opowieść snuta przez nas wśród przyjaciół odzwierciedla tę harmonię i w jakiś sposób wiąże się z innymi wytworami naszych rąk i umysłów. Niech za przykład posłuży miecz wykuty przez elfickiego zbrojmistrza. Będzie to nie tylko świetnie wyważona broń, doskonale leżąca w dłoni i zabijająca z łatwością, gdy taka jest potrzeba. Ten miecz będzie posiadał wszystkie cechy, a jednocześnie okaże się pięknie rzeźbiony i zdobiony. W nim spotkają się sztuka i rzemiosło, połączą się ze sobą i staną jednością.

O RÓŻNORODNEJ SZTUCE ELFÓW

Niemal od początku życia elf wyraża swą duszę poprzez sztukę. Przekazywana z pokolenia na pokolenie i rozwijana przez każdego z nas zdolność tworzenia zapewniła naszym dziełom





sztuki zasłużoną reputację w Barsawii i na całym świecie. Artystyczne dążenia elfów przybierają tak wiele postaci, że – w imię zwięzłości tekstu – omówię tylko najznaczniesze ze sztuk, cenionych wśród moich ziomków.

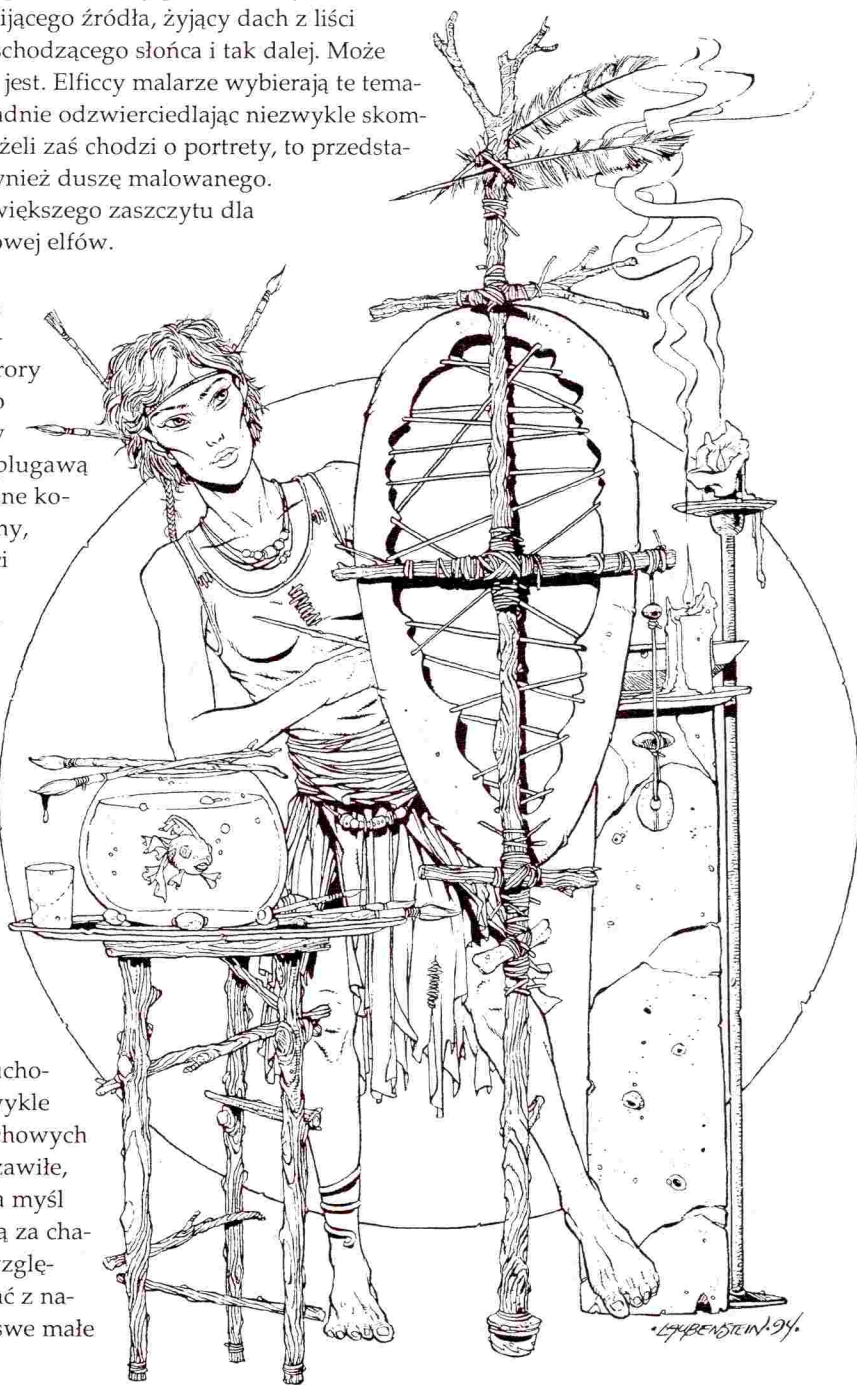
O szlachetnej sztuce malowania

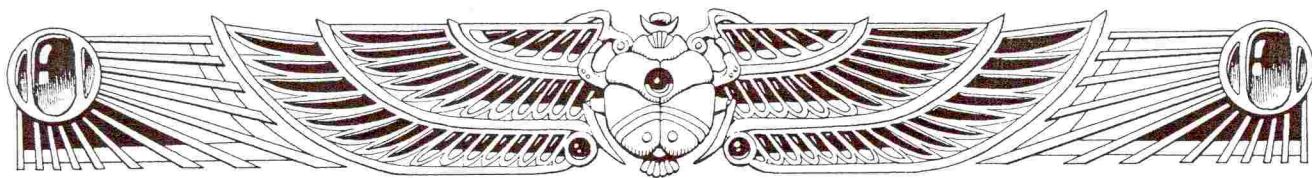
Elficy malarze zwykli wykorzystywać szeroką paletę barw, od szafirowego błękitu i ciemnej zieleni lasu po ognistą czerwień i płomienną żółć. Najczęstszym tematem dzieł jest niezwykła i cudowna natura oraz portrety znaczniejszych przedstawicieli naszej rasy. W pierwszym przypadku obrazy przedstawiają, na przykład, piękno wijącego się strumienia lub bijącego źródła, żyjący dach z liści w dżungli czy lesie, łąkę skapaną w świetle wschodzącego słońca i tak dalej. Może brzmi to banalnie, ale w rzeczywistości tak nie jest. Elficy malarze wybierają te tematy, by rozwijać swój kunszt i testować go dokładnie odzwierciedlając niezwykle skomplikowane piękno takich „prostych” cudów. Jeżeli zaś chodzi o portrety, to przedstawiają one nie tylko zewnętrzne oblicze, ale również duszę malowanego. W czasach poprzedzających Pogrom nie było większego zaszczytu dla artysty, niż prawo namalowania portretu królowej elfów.

Pogrom i jego następstwa dotknęły szlachetną sztukę malowania, tak jak wiele innych aspektów naszej kultury. W części czysto elfickich społeczności artyści przedstawiający Horrory lub splugawienie rezygnowali z realistycznego odzwierciedlania tych przerażających tematów na rzecz symboliki. Zamiast więc namalować plugawą bestię, wykorzystywali, na przykład, specyficzne kolory, takie jak ciemnoszary, brązowy czy czarny, które reprezentowały stwora. Niektórzy artyści przedstawiali splugawioną duszę, obdarzając danego osobnika ciemniejszym cieniem niż inne postaci na malunku lub w ogóle pozbawiając go cienia. Niezwykła odmiana tego symbolicznego podejścia do tematów pojawiła się również w naszej muzyce, o czym powiem później.

O tworzeniu rzeźb

Większość elfickich rzeźbiarzy woli pracować z drewnem, gdyż ten żywioł jest najbliższy naszemu sercom. Czasami sięgają oni po inne tworzywa – kamień lub klejnoty, a w przypadku opracowywanych w najdrobniejszych szczegółach dzieł – również po brąz i miedź. Tematami najczęściej są wierzenia i duchowość mego ludu. Dzieła przedstawiają więc zwykle Pasje i ich symbole oraz przeróżne aspekty duchowych ścieżek, którymi podążają tylko elfy. Mimo to zawiłe, skomplikowane rzeźby, często przywodzące na myśl naturalne aspekty świata, również uznawane są za charakterystyczne dla elfickich twórców. W tym względzie tylko dzieła wietrzników mogą się równać z naszymi – ten ludek nauczył się wykorzystywać swe małe dłonie oraz palce i osiągał wspaniałe efekty.





O tworzeniu gobelinów i arrasów

Haftowanie jest wśród elfów nie tylko popularnym sposobem ozdabiania szat, ale również drogą do stworzenia wielkich gobelinów przedstawiających bitwy, legendy czy opowieści. Najsłynniejsze z tych dzieł sztuki – wspaniałe arras odzwierciedlające piękno i majestat Dworu Elfów za czasów panowania naszej ukochanej królowej Dallii – znajduje się ponoć gdzieś w pałacu Alachii, w Krwawej Puszczy. Wiadomo, że królowa Failla rozkazała zdjąć tenże gobelin po Deklaracji Odłączenia królestwa Shosary. Niektóre legendy mówią nawet, że nakazała go spalić. Jednakże większość cieszących się znacznym szacunkiem mędrców utrzymuje, iż Alachia trzyma go w swych prywatnych komnatach.

O pięknie muzyki elfów

Ze wszystkich naszych sztuk, muzyka jest najlepiej znana na całej Barsawii z racji swego piękna i liryzmu, niespotykanego nigdzie indziej. Słodkie dźwięki najprostszej elfickiej pieśni potrafią uspokoić nawet rozszalałego orka czy trolla, a królewscy muzycy Throalu kochają grać elfickie dworskie melodie ponad wszelkie inne. Wielu powiada – i to nie tylko moi ziomkowie – że nasza muzyka doprowadza do radosnego płaczu Pasję Astendar. To właśnie elfy obdarzyły pozosta-

łych Dawców Imion tradycją śpiewania ballad i pokazały im znaczenie komponowania. Wielu z nas uważa, że to Astendar nauczył mą rase tej sztuki.

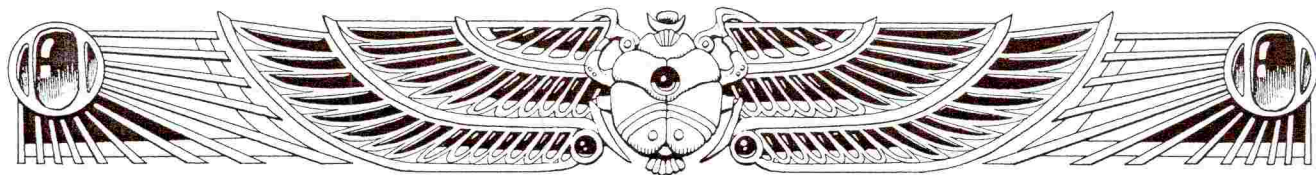
Kompozycje elfów – czy to śpiewane, czy po prostu grane – charakteryzują się płynnością i bogatą, dźwięczną harmonią. Pieśni wymagają niezwykle wyćwiczonego głosu lub cudownego talentu. Z kolei umiłowanie do równowagi sprawiło, że wiele unikatowych, harmonicznym nut przewija się w melodii, nadając jej głębie, której nawet elfie ucho nie potrafi wychwycić.

Elficy kompozytorzy wprowadzili wiele nowego do muzyki, między innymi zaczęli wykorzystywać dziesięć lub więcej instrumentów, zastępując w ten sposób typowe dla innych ras połączenie jednego lub dwóch instrumentów i głosu. Zwykle sięgają po od pięciu do dziesięciu instrumentów, tworząc gamę dźwięków, której kompozytor używa w podobny sposób, co malarz palety barw. Kolejna innowacja, którą z kolei zawdzięczamy niszczącemu Pogromowi, polega na stosowaniu w melodii symboliki, podobnie jak w przypadku obrazów. W dziełach zainspirowanych wydarzeniami, mającymi miejsce po splugawieniu Smoczej Puszczy, kompozytorzy wykorzystują tematy i motywy reprezentujące pewne istoty, siły lub zjawiska. Na przykład wielu muzyków przedstawia Horrory poprzez niskie tony, mroczne, melancholijne melodie i nieharmonijne akordy.

Elfy komponują nie tylko chwytające za serce melodie, ale również najpiękniejsze pieśni, jakie słyszano w Barsawii. Większość z nich opowiada o cudach natury i naszych wierzeniach. Teksty tych pieśni są tak piękne, że nawet po przełożeniu ze sperethiel na mniej podniosły język tracą tylko część ze swej niezwykłości i czystości.

OPINIA LIANDRA JEST
CHYBA NIECO PRZESA-
DZONA. WSZAK INNE
RASY RÓWNIEŻ TWO-
RZĄ MELODIE WARTÉ
USŁYSZANIA. DĄCIE
MI MOŻLIWOŚĆ SŁU-
CHANIA CO DZIEŃ DO-
BREJ TROLLÓWEJ
PRZYŚPIEWKI... ALBO
JESZCZE LEPIEJ WIE-
TRZNIACKIEJ HISTO-
RYCZNEJ PIEŚNI. ŻA-
DEN ELF NIE POTRAFI
DORÓWNAĆ PROSTO-
CIE CUDOWNEGO
BRZĘCZENIA SKRZY-
DŁÉ WIETRZNIAKA!
— CHĄG SKAT,
TROLL TRUBADUR





O bliskim związku muzyki i poezji

Oczywiście teksty naszych pieśni to przede wszystkim wiersze, a znaczna część poezji mego ludu jest połączona z muzyką. Większość tekstów nie dorównuje jednak długością poematom i często zawiera powtarzający się refren. Z kolei w prawdziwej poezji wersy nie powtarzają się zbyt często. Ponadto wiersze są zwykle dłuższe od tekstów piosenek. Oczywiście istnieją wyjątki od tych reguł. Na przykład zaśpiewanie całej ballady *O Kawalerach Szkarłatnej Wieży* zajmuje wiele godzin, z kolei wiersz o uleczeniu Krwawej Puszczy, który znaczna część elfów wypowiada, nim rankiem odłamie pierwszy kawałek chleba, ma tylko dwanaście linijek.

W większości przypadków każda linijka wiersza elfa dotyczy jednej idei, emocji lub myśli. Nie trzeba więc wyjaśniać, dlaczego poematy opisujące znaczne wydarzenia lub poświęcone skomplikowanym tematom liczą sobie wiele, wiele wersów – inaczej czytelnik nie zdołałby pojąć pełni intencji poety.

O najszlachetniejszej sztuce tańca

Elficki taniec to jeden z najpiękniejszych, pełnych wdzięku, cudownych spektakli, które można obejrzeć. W wielu naszych tańcach łączymy ruch z muzyką i iluzyjną magią, tworząc płynne, zmienne, niezwykle, hipnotyczne obrazy. Ze wszystkich Dawców Imion jedynie wietrzniki potrafią dorównać nam gracją, a to i tak tylko dlatego, że dzięki skrzydłom mogą poruszać się w sposób, którego elfy nie dostąpią.

W wielu społecznościach tancerze wykorzystują swą sztukę do snucia opowieści i legend – podobnie do wietrzników. Łączą taniec ze słowami i muzyką, by przekazywać elfickie gawędy i historie. Miałem możliwość oglądania kilku takich epickich przedstawień w latach, które spędziłem w kaerze, i muszę przyznać, że w tych mrocznych dniach podgrzewały one zmarznięte serca elfów. Teraz, po opuszczeniu schronień, takie wspomnianie wspólnie przeszłości stało się jeszcze ważniejsze, gdyż łączy nas z czystą, nie splugawioną kulturą sprzed Pogromu.

O sztuce magicznej

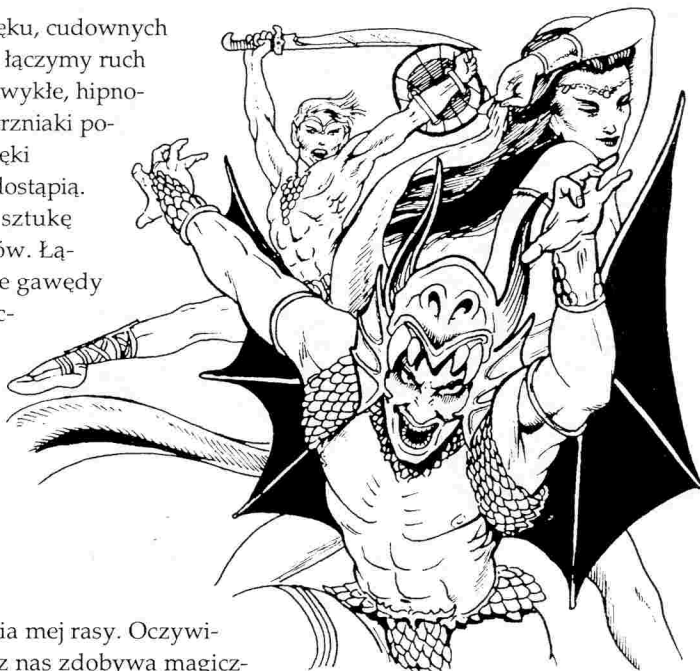
Magia przenika sztukę tak samo, jak inne aspekty życia mej rasy. Oczywiście nie wszystkie elfy są adeptami i magami, ale każdy z nas zdobywa magiczne umiejętności, najczęściej związane właśnie z ulubioną sztuką. Tancerze i kowale pieśni, na przykład, tworzą niezwykle iluzje podczas wykonywania swej pracy. Znam kilku malarzy, którzy dzięki magii wprawiali w ruch postaci i tło na swych obrazach. Niech za kolejny przykład posłużą elficcy magowie, którzy zdobyli swe szaty pięknymi symbolami o niezwykle potędze. Magia jest również sztuką samą w sobie; często wykorzystują ją tak zwani „pomniejsi” adepci – czytając mapy, nawigując, uprawiając rolę czy wykonując inne czynności, uznawane przez pozostałych Dawców Imion za jak najbardziej naturalne.

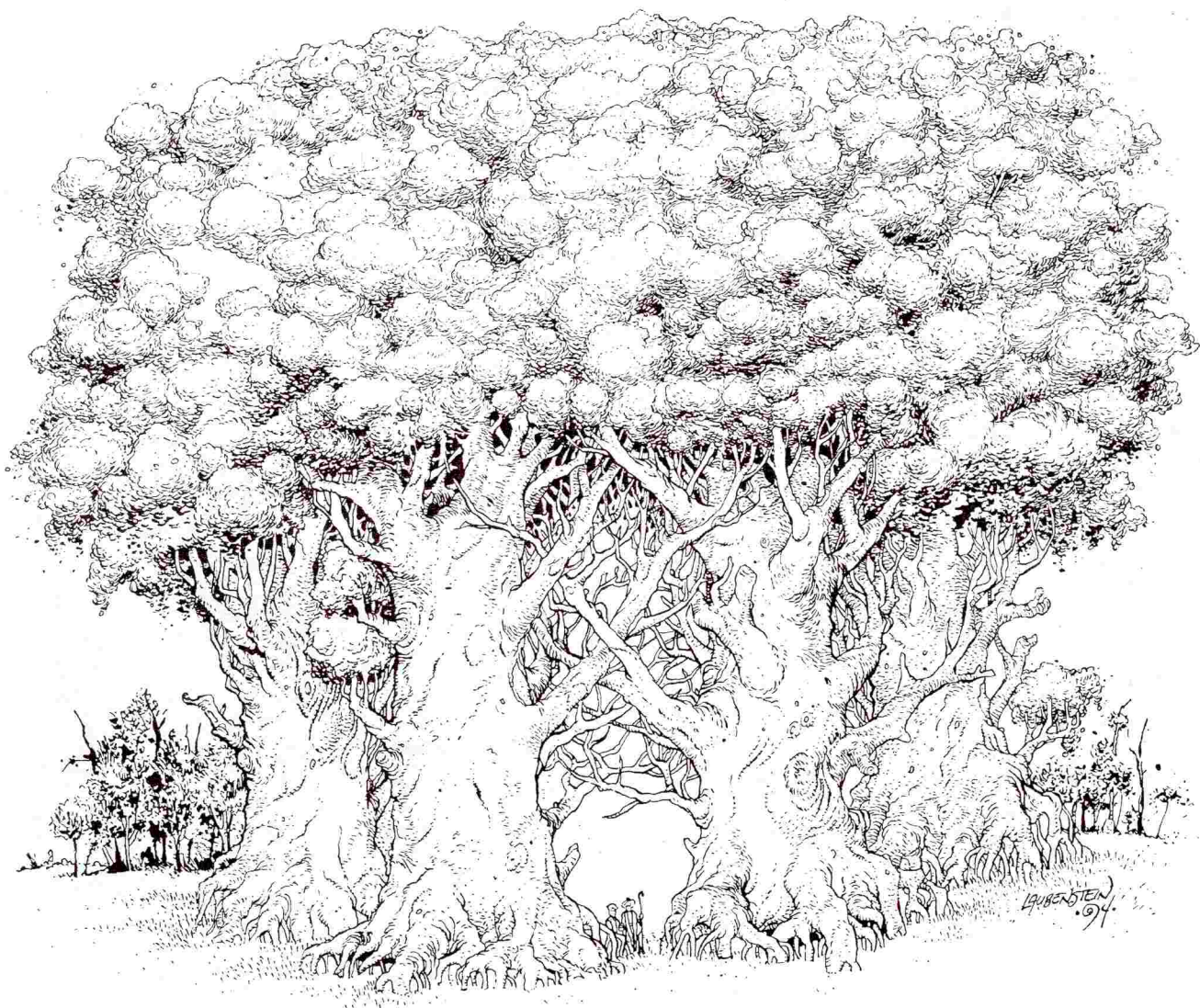
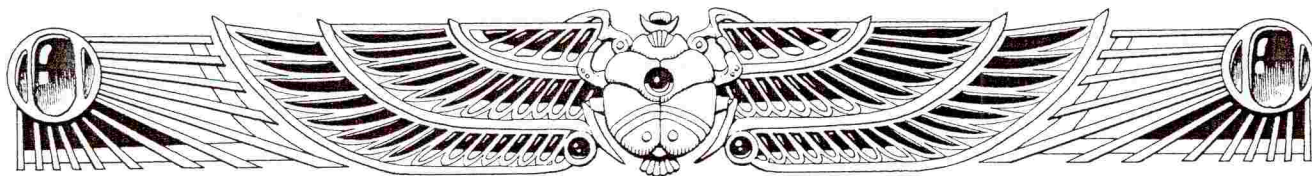
W latach, które nastąpiły po splugawieniu Smoczej Puszczy, wiele nieskalanych elfów unikało krwawej magii, gdyż krążyły plotki, jakoby to właśnie ją wykorzystywano podczas Rytuału Cierni. W wielu osiedlach zakazano jej, uznając za niebezpieczną i odpychającą. Inni sięgają po nią, jednak tylko w specyficznych, bardzo szczególnych okolicznościach.

ROZPRAWA O RZEMIOŚLE

Elfy raczej nie dostrzegają różnicy między sztuką a rzemiosłem, jak inne rasy. Dzieje się tak dlatego, iż tworzymy rzeczy piękne, a jednocześnie funkcjonalne. Elficcy płatnerze wykuwają miecze godne pokazywania na królewskich komnatach, rzemieślnicy zaś szyją niezwykle piękne szaty i wypalają precudne zastawy. W dalszej części tekstu opisuję zaledwie garść z najsłynniejszych elfickich rzemiośł.

WIERSZ TEN MOŻNA
ZNALEŹĆ W „PRZE-
WODNIKU PO BAR-
SAWU”, KTÓRY JEST
DOSTĘPNY DLA
CZYTEŁNIKÓW W BIB-
LIOTECE THROALU.
— JERRIV FORRID





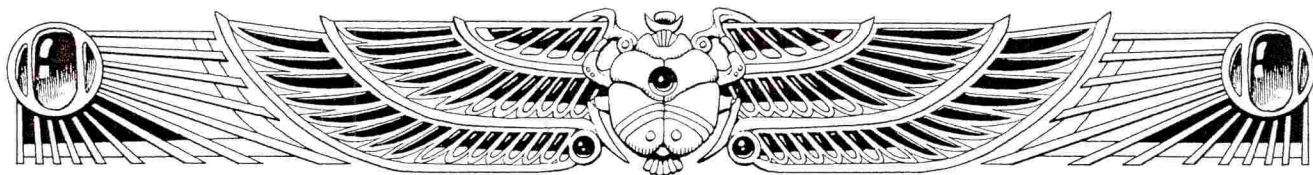
O cudach architektury elfów

Wiele ras woli ukrywać piękno wewnątrz swych domów, a nie upiększać szare i ponure otoczenie. My jednak pragniemy podziwiać je we wszystkim, co nas otacza. Dlatego też elfickie domostwa i inne budynki są eleganckie, a zarazem praktyczne; często ich ściany i dachy okraszają pełne szczegółów rzeźby lub płaskorzeźby. Znaczniejsze budowle – na przykład domy zarządców miasta – są tak pięknie zdobione, że mogą się równać z najświetniejszymi architektonicznymi dziełami Thera. W wielu osadach fasady budynku są tak przystrojone, że do złudzenia przypominają naturalne formy i tylko oko elfa zdoła je odróżnić od prawdziwej przyrody. Pałac królowej w Krwawej Puszczy to chyba najwspanialszy przykład tego „naturalistycznego” stylu architektonicznego. Wspiera się on na ośmiu potężnych drzewach, a jego ściany i dach to splecione ze sobą gałęzie, pnącza, liście oraz migoczące płatki fiołków i białych róż.

O wykuwaniu broni i zbroi

Płatnerz z każdej zbroi, z każdej broni czyni dzieło sztuki; wszystkie zdobienia tylko zwiększają siłę i wytrzymałość wykutego przezeń oręza. Elfickie pancerze, miecze, sztylety i tak dalej odzwierciedlają idealną równowagę między pięknem „formy” a funkcjonalnością „treści”.





Niegdyś w większości wypadków powierzchnie zbroi i broni zdobiono runami sperethiel. Dziś jednak, gdy język krasnoludów stał się najpopularniejszy w Barsawii, elficcy płatnerze łączą runy sperethiel z throalskimi symbolami i ikonami.

O szyćcu szat

Szaty, jak i wszystkie inne dzieła elfów, są świetnie wykonane i wspaniałej jakości. I bez względu na to, czy mają prosty krój, czy też są niezwykle zdobne. Szyjąc strój, elficki krawiec niczym malarz wykorzystuje szeroki wachlarz odcieni. Piękno tych barw wymaga piękna szaty i chyba dlatego nasi tkacze tworzą tkaniny, z którymi dzieło żadnej innej rasy nie może się równać. Tak, strój zwany potocznie „szatą elfów” jest miękki niczym płatki kwiatów lub pocałunek chmury i trwalszy niż wszystkie inne ubrania szyte w Barsawii.

Każda część garderoby szyta z tych wspaniałych tkanin jest skrojona z wielkim kunsztem, dzięki czemu ukrywa wszelkie niedostatki noszącej ją osoby, jednocześnie ukazując piękno ciała lub skóry. (Tym orkom i krasnoludom, twierdzącym, że elfie szaty nigdy dobrze na nich nie leżą, mogę tylko powiedzieć, iż niektórych wad nawet elficki krawiec nie jest w stanie ukryć). Wiele elfickich strojów jest zdobionych zawiłymi wzorami, w których wykorzystuje się wszystkie wyobrażalne barwy. Niektóre nici przypominają nawet metal lub klejnoty. Połączenie niezwykle ściegów, eleganckiego kroju, świetnej tkaniny i wspaniałych barw sprawia, że elfie szaty są najbardziej poszukiwanymi strojami w całej Barsawii.

O UNIKATOWYM PIĘKNIĘ JĘZYKA ELFÓW

Język elfów, nazywany sperethiel, jest tak piękny dla ucha, jak najbardziej melodyjna z naszych pieśni. Jego piękno leży nie tylko w brzmieniu, ale również w zawiloci. Każdego uczonego, który poświęcił swe życie poznawaniu języków, z pewnością zachwyci elegancja sperethiel połączona z jego skomplikowaną strukturą – szczególnie w porównaniu z powszechną i cokolwiek toporną mową throalską. Każde elfickie dziecko już od najmłodszych lat poznaje sperethiel, ucząc się jednocześnie malować, rzeźbić, tańczyć, tworzyć muzykę i wykorzystywać magię. Sperethiel jest miły dla ucha zawsze, ale jego prawdziwe piękno można docenić dopiero słuchając pieśni – wtedy to płynne dźwięki harmonijnie łączą się ze słodką melodią i tworzą najwspanialsze kantaty.

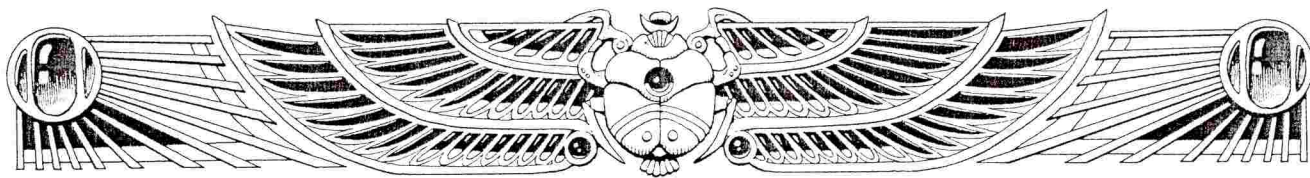
Choć większość elfów płynnie mówi w sperethiel, alarmujący jest fakt, że stosunkowo niewielu z nas potrafi pisać w tym języku. Przyczyny takiego stanu rzeczy są doprawdy głupie – jego źródło leży w problemie tak nieznacznym, że nikt nie mógł przewidzieć tych daleko idących następstw. Prosty brak pergaminu, na którym można by ćwiczyć pisanie zawiłych run, niemal kosztował nas utratę ważnego elementu kultury! Kiedy budowaliśmy ochronne kaery, nie było czasu na stworzenie olbrzymich składów, a jedzenie ceniono bardziej niż narzędzia do pisania. Jednakże bez tych narzędzi następne pokolenia elfów nie były w stanie uczyć się pisać w mowie ojców. Gdy już opuściliśmy schronienia, elficcy mędrcy rozpoczęli ciężką pracę odtwarzania utraconego języka pisanego i ostatnio osiągają pewne sukcesy. Wielu z nas z przykrością stwierdza, że pisany sperethiel zachował się w najczystszej postaci na Dworze Elfów i że skalani mieszkańcy Krwawej Puszczy posługują się tylko swą rodzinną mową. Ten stan rzeczy tak poruszył część mych ziomeków, że robią oni wszystko, by na nowo nauczyć się naszego starożytnego języka.

Słyszałem legendy o języku, z którego narodził się sperethiel, nie mogę jednak ręczyć za te plotki. Ów język, którym najprawdopodobniej przed panowaniem Alachii posługiwano się na dworze i w elfickich królestwach na całym świecie, ponoć przewyższał sperethiel zarówno elegancją, jak i zawilocią. Jako uczoney z radością ujrzalbym dowody istnienia takiego lingwistycznego cudu!

UTRATA PISANEGO
SPERETHIEL NIEPO-
KOI WIELU ELFICKICH
UCZONYCH. WSZYSCY
WSZAKŻE UCZYMY SIĘ
SWEJ KULTURY I DZIE-
LIŁO SIĘ NIĄ WŁA-
ŚNIE W SWOIM JĘ-
ZYKU. POZBAWIONE
PISANEGO SPERE-
THIEL ELFY TRACĄ
NIEZWYKLE WAŻNĄ
CZĘŚĆ SWEJ TRADYCIJ.
— MERROX,
MISTRZ
KOMNATY REJESTRÓW

WIELU ELFICKICH
UCZONYCH UZNAJE
ZASTĄPIENIE PISANE-
GO SPERETHIEL
PRZEZ JĘZYK THROAL-
SKI ZA STRASZLIWE
NARUSZENIE TRADY-
CJI I ZWYCZAJÓW.
— KARON FOLL





O OPOWIADANIU HISTORII I LEGEND

Snucie opowieści – czy to wierszowanych, czy prozaicznych – należy do najbardziej cenionych przez elfy sztuk. Wiele z tych opowieści zawiera prawdziwe wydarzenia z naszej historii; inne to legendy, bajki czy baśnie, ilustrujące ważne wydarzenia mej rasy. Folklor i opowieści elfów, jak i pozostałych Dawców Imion, mają prawdziwe źródła – dosłowne bądź symboliczne. Spośród niezliczonej liczby opowieści o bohaterach, naszych tragediach i triumfach wybrałem dwie jako przykład. Pierwsza z nich mówi o legendarnym mieście, druga zaś to fascynująca historia, która dopiero ostatnio zaczęła krążyć po elfickich osadach Barsawii.

Legenda o Mieście Wież



W słonecznych dniach poprzedzających Pogrom, który zasnuł cieniem cały świat, na północnym zachodzie powstało błyszczące miasto. Elfy, które je wybudowały, nazwały je Sereatha, Miasto Wież, albowiem nie tylko mury zdobiły liczne iglice z alabastru i marmuru, ale również wiele innych budynków.

W tych lśniących wieżach miały swe siedziby gildie adeptów, których członkowie uroczyście przyrzekli bronić miasta oraz zachować piękno i czystość sztuki i tradycji elfów. Ci z nich, którzy pokładali całą wiarę w jednej z Pasji, nazywali Jej imieniem swą wieżę. Inni nadawali miana reprezentujące najbliższe ich sercom elfickie ideały. Wszyscy mieszkańcy Sereathy wypowiadali te uświęcone nazwy często i z radością. A Wszechświat, słysząc ich słowa, udzielał swej magii, by wzmocnić prawdę stojącą za tymi nazwami.

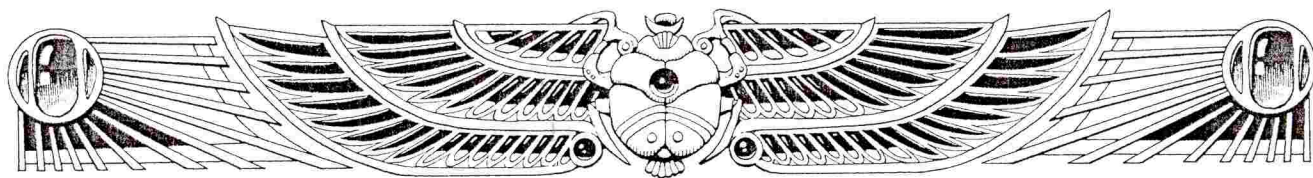
Trzy gildie cieszyły się największą sławą, nie tylko w obrębie Miasta Wież, ale również na otaczających je ziemiach. Fechtmistrzowie – Miecze Sprawiedliwości – podążali drogą wskazaną przez Mynbruje, Pasję sprawiedliwości, litości, współczucia i prawdy. To oni stali na straży sprawiedliwości w Sereacie oraz zaprowadzali ją w krainach, w których jej nie było. Gildia Uczniów zaś była stowarzyszeniem mędrców, Czarnodziejów i Trubadurów oddanych Floranuousowi i podążających Ścieżką Uczonego. Badali oni starożytne zwyczaje swej rasy i pogłębiali wiedzę elfów na temat ich samych. Natomiast Wojownicy i Fechtmistrzowie, będący Kawalerami Szkarłatnej Wieży poświęcili swe życia oraz serca ochronie i zachowaniu tradycji i kultury elfów.

W tych dniach chwała Miasto Wież stało się coraz piękniejsze i wspanialsze, a jego mieszkańcy wiedzieli coraz więcej i dysponowali coraz większą potęgą. Jedynie Dwór Elfów w Smoczjej Puszczy przewyższał Sereathę pod każdym względem. Nic więc dziwnego, że wiele elfów przybywało z odległych krain do Miasta Wież, pragnąc do końca swych dni uprawiać sztukę lub rzemiosło w cieniu wspaniałych iglic. Muzycy, tancerze, malarze, rzeźbiarze, tkacze arrasów, artyści i magowie przeróżnej maści – wszyscy oni przybywało do Sereathy, by uczyć siebie i innych. Powiadają, że mieszkańcy Miasta Wież często organizowali turnieje, by ustalić, który spośród wszystkich elfów jest naj-

wspanialszym malarzem czy rzeźbiarzem. Tu też ponoć najwięksi trubadurzy uczyli się swego rzemiosła.

Niestety – Pogrom odebrał ludowi elfów Miasto Wież, jak i wiele innych rzeczy. Nikt dziś nie wie, co stało się z Sereathą, ani jej mieszkańcami. Pozostał nam jednak niewielki promyk nadziei, że miasto przetrwało Pogrom nietknięte. Kilku wędrowców, którzy dotarli do najdalszych północno-zachodnich zakątków Barsawii, wspomniało, że Kawalerowie Szkarłatnej Wieży wciąż jeszcze żyją i że przybędą na południe, by wypełnić pozostałe tu Horrory.





Jak Wiecznie Żywy Kwiat powrócił do Smoczej Puszczy

W głębi Smoczej Puszczy, zwanej od splugawienia Krwawą, żył doradca królowej elfów, Takaris. Znał on opowieść o Wiecznie Żywym Kwicie – skarbie, który podług wielu został skradziony przez Theran. Zdarzyło się, że Takaris, którego interesował świat roztaczający się poza lasem, usłyszał plotki, jakoby Wiecznie Żywy Kwiat przetrwał Pogrom i że można go odnaleźć w ruinach Zapomnianego Miasta Parlainth. Elf zapragnął przekonać się, czy owe plotki są prawdziwe, a jeśliby się takimi okazały – odzyskać utracony skarb. Jednakże jego królowa, niezdolna stawić czoła potępiającemu spojrzeniu innych Dawców Imion, zakazała bezpośrednich kontaktów ze światem poza puszcza.

Takaris usłyszał jednak również pewną przepowiednię, według której odzyskanie Wiecznie Żywego Kwiatu oznaczać ma początek odkupienia skalanego dworu. Gdyby skarb powrócił na swe miejsce, do Krwawej Puszczy, ta ponownie stałaby się Smoczą. Takaris wstydził się za siebie i swoich ziomków, pragnął więc owego odkupienia bardziej niż czegokolwiek innego. I tak oto, na przekór woli królowej, ale z miłości do swej rasy, wysłał w sekrecie wieści do Przyczółka; poszukiwał grupy elfów, które wyruszą do ruin Parlainth i odzyskają utracony skarb.

Pasje spełniły milczące pragnienia Takarisa – troje potężnych poszukiwaczy przygód postanowiło mu pomóc. Pierwszym z nich była Le'ara, Fechtmistrzyni z Balihan; drugim – Kes'turah, Władczyni Zwierząt z Ennyskiel; a trzecim – Seosamh, Mistrz Żywiołów z Urupy. Wspólnie wyruszyli w mroczne ruiny Parlainth, poszukując skarbu, który odkupi winy ich skalanych braci i przywróci elfom utracone serce.

Stawili oni czoło wielu niebezpieczeństwom, aż w końcu dotarli do komnaty, której ściany zdobiły tak zawile runy, że patrzenie na nie wywoływało zawroty głowy, a czytanie wykręcało żołądek. Żadna magia nie potrafiła przełamać zapieczętowanych drzwi, a astralny wzrok Seosamha odkrył jedynie chłodną, czarną otchłań rozświetloną w sercu samotnym, ciepłym blaskiem. Kiedy Mistrz Żywiołów powiedział przyjaciółom, co ujrzał, wiedzieli już, że odnaleźli Wiecznie Żywy Kwiat – i Horrora, który go strzegł.

Bestia objawiła się elfom w postaci obłoku mrozącej krew w żyłach mgły. Otoczyła ich, rozpaczliwie pragnąc zabić; wezwała na pomoc plugawe istoty, którymi władała – na próżno jednak. Troje towarzyszy zabiło wszystkie stwory, które Mgieł na nich nasłał. Niestety, zwycięstwo było bardzo kosztowne; Kes'turah otrzymała śmiertelną ranę, zdołała jednak zabić swego przeciwnika, nim wyzionęła ducha. Władczyni Zwierząt nie żyła już, gdy Le'ara pokonywała ostatniego przeciwnika, a Seosamha rzucał czar, który zniszczył Mgieł. W chwili śmierci Horrora drzwi do komnaty się otwały. Le'ara weszła do środka i zabrała Wiecznie Żywy Kwiat z miejsca, w którym spoczywał.

– Przelaliśmy krew, by ciebie odzyskać – powiedziała – ty zaś odkupisz krew utraconą przez naszych braci.

Le'ara i Seosamha opuścili ruiny Parlainth i powrócili do Przyczółka – ze skarbem oraz ciałem towarzyszki. Odprawili Rytuał Wiecznego Życia w intencji Kes'turah, wyruszyli do Krwawej Puszczy, gdzie wręczyli relikwiarz królowej elfów. Alachia, dotknięta faktem, że zaufany doradca nie spełnił jej życzenia, spytała Takarisa, dlaczego ośmielił się skontaktować z obcymi w sprawie tak silnie związanej z dworem.

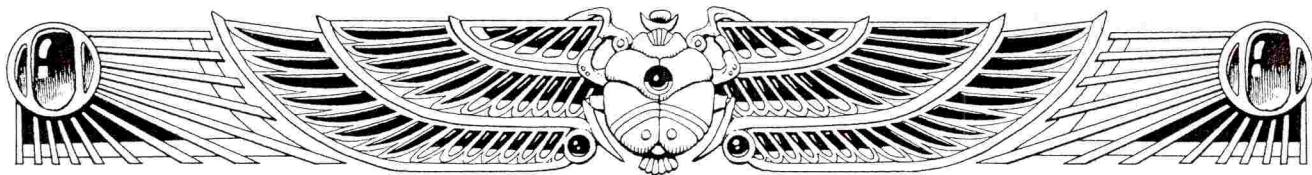
Takaris pokornie uklęknął przed władczynią i odrzekł:

– Wysłuchaj mnie, Ukochana Królowo. Wiem, że zawiodłem pokładane we mnie zaufanie, błagam jednak Waszą Wysokość o wybaczenie. Jak jednak miałem wysłać któregoś z mieszkańców Smoczej Puszczy po Wiecznie Żywy Kwiat? Sama wiesz, Pani, jak inni Dawcy Imion patrzą na nas. Zakazałaś wszakże wszystkim swym poddanym opuszczania królestwa, a ja nie znam nikogo, kto byłby nieposłuszny Waszej Wysokości. Ci obcy byli moją jedyną nadzieją, a są wszakże elfami, Moja Królowo. Choć nie należą do dworu, są naszymi ziomkami i sprawa ta również ich dotyczy.

– Nie uklękł przed moim majestatem, jak winny czynić wszystkie elfy – odrzekła Alachia.

– To prawda – powiedział Takaris. – Przynieśli Ci jednak, Pani, bezcenny dar. Dzięki nim Wiecznie Żywy Kwiat powrócił do swego domu. Teraz może rozpocząć się uleczenie naszych ran. Czyż nie jest to więcej warte niż kilka słów potwierdzających lojalność?





OSTATNIE WIEŚCI NA-
PŁYWAJĄCE Z PRZY-
CZÓŁKA ISTOTNIE PO-
TWIERDZAJĄ FAKT, IŻ
W RUINACH PARLA-
INTH ODNALEZIONO
WIECZNIE ŻYWY
KWIAT. JEDNAKŻE
OKOLICZNOŚCI TOWA-
RZYSZĄCE TEMU WY-
DARZENIU BYŁY NIE-
CO INNE OD
PRZEDSTAWIONYCH
W LEGENDZIE.
PRZEDĘ WSZYSTKIM
WŚRÓD BOHATERÓW,
KTÓRZY ODDYSKALI
SKARB, BYŁY NIE TYL-
KO ELFY, ALE WSPÓŁ-
PRACUJĄCY ZE SOBĄ
PRZEDSTAWICIELE
WIELU RAS.
— THOM EDRIELL

Słyszając słowa Takaris, królowa Alachia zrozumiała co on i elficy bohaterowie uczynili. Wiedza ta poruszyła ją do głębi; zapomniała o gniewie i wybaczyła swemu doradcy nieposłuszeństwo. A Wiecznie Żywy Kwiat spoczął w pałacu królowej. Powiadają, że jego magia pozwoli rozpoczęła leczyć rany Krwawej Puszczy.

GDZIE MIESZKAJĄ BARSAWIAŃSKIE ELFY

Kiedy Pogrom dobiegł końca, barsawiańskie elfy opuściły keary i zamieszkały w różnych miastach, miasteczkach i wioskach, często tuż obok innych Dawców Imion. Nas również Długa Noc nauczyła współżyć z przedstawicielami pozostałych ras. Oczywiście czysto elfickie osady wciąż istnieją, jest ich jednak znacznie mniej niż w czasach, gdy byłem dzieckiem. Ze wszystkich zmian wywołanych przez Pogrom, wymieszanie się ras wydaje się być jedyną, która przyniosła Barsawii coś dobrego.

Jako dziecko nie rozumiałem, dlaczego przedstawiciele innych ras byli niemile widziani w naszej wiosce. Wiedziałem tylko, że starsi zdają się ich nie lubić. Na początku nadejścia Horrorów staliśmy się jeszcze bardziej podejrzliwymi wobec obcych. Mnie, na przykład, powiedziano, bym nie ufał nieznanym, gdyż mogą się oni znajdować pod wpływem potwora. Później, kiedy ogromna praca budowania kaerów stała się coraz bardziej czasochłonna i pożerała więcej surowców, niż nasza wioska była w stanie zdobyć, przywódcy zostali zmuszeni do zaakceptowania wzajemnej pomocy Dawców Imion z pobliskich osad. W chwili zaś, gdy pieczętowaaliśmy schronienia, umieliśmy już ufać sąsiadom, którzy nas wspierali; witaliśmy ich w naszych kaerach z radością i nadzieją, że im będzie nas więcej, tym łatwiej oprzemy się Horrorom.

Budowanie kaerów zasiało ziarna jedności między Dawcami Imion, jednakże to dzięki krasnoludzkiej *Księdze Jutra* ziarna te zakwitły. Wszyscy Barsawianie – bez względu na rasę i pochodzenie – znali i dzielili się zapisanymi w niej słowami. Między innymi to właśnie zawarte w *Księdze Jutra* ideały pozwoliły nam przetrwać Pogrom. Kiedy zaś Długa Noc dobiegła końca i powróciliśmy na powierzchnię, wszystkie rasy Barsawii posiadały wspólne punkty widzenia.

Po Pogromie pragnienie przetrwania i odbudowania ukochanego, ale zniszczonego świata raz jeszcze połączyło Barsawian. Powrót Theran zarówno sprawdził, jak i wzmocnił naszą kruchą, nowo powstałą wspólnotę. Barsawianie, przewożeni przez krasnoludy z Throalu, które pokazały drogę ku zjednoczonej krainie, zrzucili wrogie jarzmo i wygnali znienawidzonych, byłych rządców na południowy zachód. Gdyby rasy wciąż rozdzielał bak zaufania, Theranie z łatwością odzyskaliby władzę nad swą była prowincją, a tak musieli zadowolić się przyczółkiem na jej obrzeżach.

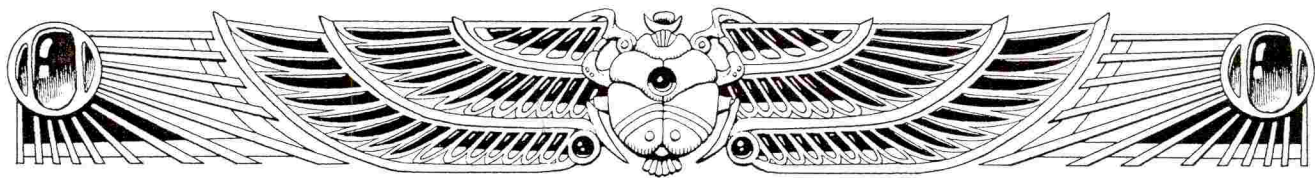
Oczywiście wciąż istnieją różnice między rasami Dawców Imion – i tak być powinno. Jedność nie znaczy unifikacji; nie ma powodu, dla którego elf miałby zachowywać się jak obsydianin (i na odwrót). Największym dobrem naszego zjednoczenia jest fakt, że Barsawianie potrafią żyć w harmonii bez względu na różniące ich zwyczaje. Nauczyliśmy się bowiem nie uznawać tych różnic za coś, co mogłoby nas dzielić. Wiele elfów, myślących właśnie w tym duchu, zamieszkało pośród innych ras w miastach, miasteczkach czy wsiach rozrzuconych po całej Barsawii. A te elfickie osady, które wciąż istnieją, żyją w pokoju z sąsiadującymi z nimi osiedlami innych Dawców Imion.

O OSADACH ELFÓW

Najczystsze osady elfów można znaleźć w lasach i dżunglach Barsawii. Wielu z nas uważa te miejsca za uosobienie natury i woli tam właśnie. Większość elfów wykorzystuje magię żywiołów do tworzenia wiosek, które niemal zawsze tak stapiają się z otoczeniem, że można przez nie przejść, nawet ich nie zauważając.

Te elfy, które wolą mieszkać z dala od innych Dawców Imion, cenią sobie prywatność i dobrze jej strzegą. We wszystkich osadach, o których słyszałem, wystawia się wartowników – najczęściej Władców Zwierząt, Zwiadowców, Złodziei czy Wojowników. W niektórych miejscach strażnikami zostają adepci podążający dyscyplinami znanymi tylko elfom i są, na przykład, Leśnikami. Owe dyscypliny uczą osiągania jedności z naturą oraz wszystkimi zwierzętami i roślinami świata. Bez względu jednak na dyscyplinę wartownika, wiedzą oni dokładnie, kto lub co zbliża się do ich wioski. Ale zamiast krzywdzić nieświadomych wędrowców, przekazują wiadomość przywódcy osady, który decyduje, jak poradzić sobie z obcymi. Niestety, w kilku odosobnionych przypadkach mieszkańcom wioski tak bardzo zależy na prywatności, że wartownicy atakują „intruzów”, gdy tylko ich zobaczą.





Wiele elfickich osiedli może z powodzeniem rywalizować z większymi miastami Barsawii pod względem wielkości, a z pewnością przewyższa je pięknem. Jednakże mieszka w nich zaledwie jedna czwarta nieskalanych elfów. Osad tych nie jest wiele, ale mimo to odgrywają one znaczącą rolę w duchowym życiu mej rasy. Bo choć wielu z nas zdecydowało się mieszkać w miastach i wioskach innych Dawców Imion, wszyscy pozostaliśmy związani z naturą i cenimy tych braci, którzy wciąż żyją w jej sercu. Te elfy, które preferują towarzystwo dębu nad orka, a kwitnący kwiat cenią bardziej niż



ludzkiego trubadura, z pewnością zachowują naszą prawdziwą kulturę niemal niezmienną przez pędzący czas i plugawy wpływ Krwawej Puszczy. Jeśli zaś Wszechświat naprawdę patrzy życzliwie na naszą rasę, to być może w osadach tych sztuka i tradycje elfów odzyskają swą dawną chwałę?

Elfickie osady odgrywają jeszcze jedną niezwykle istotną rolę w życiu mej rasy; to właśnie w nich odprawiane są obrzędy związane z narodzinami i śmiercią, Rytuały Nazwania i Małżeństwa oraz wiele innych (wspominałem już o tym wcześniej, w części zatytułowanej *O rytuałach elfów*). Przeprowadzanie obrzędów w tych miejscach wiąże elfy z osad z ich braćmi rozrzuconymi po całej Barsawii. Większość elfickich rodzin jest związana z jedną lub większą liczbą leśnych osad; przy specjalnych okazjach odwiedzają oni swych ziomków, by świętować i odprawiać rytuały.

Praktyka zachowywania najważniejszych rytuałów i uroczystości dla siebie doprowadziła do tego, że wielu Dawców Imion uznaje nas za skrytych i powściągliwych.

Owszem, prawdą jest, że trzymamy swą uświęconą tradycję w sekrecie – ale, pytam, czy przedstawiciele innych ras też nie kryją tajemnic przed tymi, w których żyłach płynie obca krew? Mamy chyba prawo zachowywać swą historię i tradycję w sposób, który najbardziej nam odpowiada. A splugawienie Dworu Elfów uczyniło to pragnienie jeszcze silniejszym. Teraz pozbawiony chroniącego kulturę i tradycję dworu elf sam musi wziąć ten obowiązek na siebie.

O ELFACH I INNYCH DAWCACH IMION

Elfy, jak i inni Dawcy Imion, wykazują pewne wspólne postawy względem odmiennych ras. Niestety splugawienie sprawiło, iż wielu Barsawian nie ufa nam, ta zaś niesprawiedliwa ocena wpłynęła z kolei na nasze spojrzenie na pozostałych Dawców Imion. Oczywiście wciąż pragniemy żyć w zgodzie z innymi rasami, trudno jest jednak być tolerancyjnym, jeśli raz po raz staje się w obliczu braku zaufania.

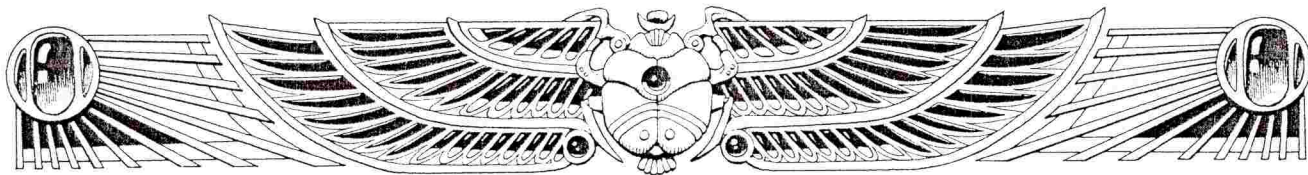
Niestety wielu Barsawian uznaje wszystkie elfy za krwawe i uważa, że każdy z nas nosi ślady splugawienia, choć naszych ciał nie przebijają ciernie. Na dodatek niewielu obcych potrafi zrozumieć, że nieskalane elfy również nie darzą miłości mieszkańców Krwawej Puszczy, choć ci są ich ziomkami. Krwawa Puszcza jest wszakże bliźną nie tylko na ciele świata, ale również na duszy elfów – dlatego też my, bardziej niż ktokolwiek inny, odczuwamy ból jej istnienia.

Jeśli zaś chodzi o nas, to muszę przyznać, że nie czynimy wiele, by zmienić opinię. Zachowujemy dystans i milczymy, choć zdajemy sobie sprawę, iż inni uznają to za arogancję. Być może winniśmy nieco otworzyć nasze serca, jest to jednak dla nas bardzo trudne. Poza wszystkim, jak mielibyśmy podzielić się naszymi duszami z kimś, kto nas nie rozumie? A jeśli cię nie rozumieją, to chyba lepiej milczeć, niż zmuszać innych do zaakceptowania twoich wierzeń i ideałów, prawda?

Szczególnie krasnoludy okazują wielki brak zaufania wobec elfów. Wielu z nas ceni wkład Throalu w wyzwolenie Barsawii spod therańskiej dominacji; są jednak i tacy, którzy twierdzą, że typowe dla krasnoludów praktyczne podejście do świata pozbawiło je ducha.

Jeśli zaś chodzi o ludzi, to zbyt wielu z nich przyswoiło sobie arogancki stosunek do innych, który jest ponoć typowy dla nas. Ja z kolei w swym długim życiu zaprzyjaźniłem się z wieloma przedstawicielami tej rasy. Z drugiej jednak strony





DZIWNYM SIĘ MI WY-
DAJE, ŻE RASA,
W KTÓREJ ŻYŁACH
PŁYNIE KREW MIE-
SZKAŃCÓW LASU ZWA-
NEGO NIEGDYŚ SMO-
CZĄ PUSZCZĄ,
NĄZYWA INNĄ BARBA-
RZYŃCĄMI.
— KAROAR,
ORK TRUBADUR

znaczna część z nich, widząc me spiczaste uszy, od razu uznawała mnie za nic nie wartego. Jeden z moich przyjaciół, ludzki uczony Kallarian z Jerris, twierdzi, iż poniżając innych, rasa ta zwiększa poczucie własnej wartości. Jeżeli jest to prawda, pozostaje im tylko współczuć. Nieświadomość własnej wartości to tragedia, której sam doświadczyłem.

O prymitywnych rasach – orkach i trollach – nie mogę wiele powiedzieć. Elfy mają mało wspólnego z tymi młodymi, często brutalnymi osobnikami. Przyjaźnie między przedstawicielami naszych ras są trudne do zawarcia i utrzymania. Ja jednak nie potępiam prymitywnej natury owych istot, jak często czynią to moi ziomkowie. Orki itrolle są tym, kim są. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że z czasem zrezygnują ze swych barbarzyńskich zwyczajów.

Poważni obsydianie zdają się posiadać równie głębokie wierzenia jak my. Darzą również miłością naturę, która kształtuje nasze dusze. Obsydianie lepiej niż inni Dawcy Imion rozumieją, jaki wpływ miało na nas skalanie Dworu Elfów i czują, jak wielka jest nasza strata. Niektóre elfy uznają to współczucie za litość i z wściekłością odrzucają je, ale większość docenia sympatię, z jaką odnoszą się do nas obsydianie. Ze wszystkich ras jedynie oni zdają się rozumieć ból utraty duszy.

T'skrangi również posiadają podobnego nam ducha, choć u nich przybiera on odmienną postać. *Haropas* (tak nazywają swój ideał) przypomina stan równowagi, harmonii i potęgi, do którego dążą elfy. Jednakże t'skrangi zdają się cenić odwagę, a nawet brak rozważenia jako sposób na duchowy rozwój, my zaś poważamy fizyczne wyzwania jedynie na początku wędrówki po Kole Życia.



Wietrzniki są podobne elfom nie tylko ze względu na wygląd, ale również poprzez miłość do natury i pragnienie prawdziwego życia, pełnego uczuć. Dla wielu Dawców Imion wietrzniki wyglądają po prostu

jak małe elfy ze skrzydełkami. Tak bardzo nas przypominają, że wielu uczonych uznaje obie rasy za pokrewne.

Ja osobiście w to nie wierzę i radzę nie wypowiadać tego rodzaju teorii głośno. Większość mych braci uzna taką spekulację za obrazę; wietrzniki to może i godna podziwu

rasa, ale z pewnością nie krewni elfów. Wszakże być elfem oznacza widzieć, słyszeć i wiedzieć rzeczy

głęboko ukryte przed sercami i umysłami innych, a szybkooskrzydłe wietrzniki nie są zdolne

do takiej percepcji. Jest jednak możliwe, że pewnego dnia zdobędą taką zdolność. Poważanie natury i dość bliska więź z elfami dobrze im wróży.

Zarówno wietrzniki, jak i elfy są zdolne do głębokich odczuć, jednak one pławią się w miłości do wszystkiego, co żyje, a my cenimy tylko wybrane przedmioty. Ponadto żaden z nas nie straci zainteresowania i nie przeniesie uczuć na inną rzecz, osobę, miejsce lub sposób życia, co często czynią wietrzniki.

Oddanie i przywiązanie elfa nie znają granic. Wszystko inne ma dla niego mniejsze znaczenie. Niewiele Dawców Imion jest w stanie pojąć, jak dalece lojalność opanowuje elfy. Nawet wietrzniki rozumieją

zaledwie cień elfickiego oddania. One również, jak pozostałe rasy, omyłkowo uznają nas za powściągliwych i aroganckich. Jednak tak naprawdę niewielu mych

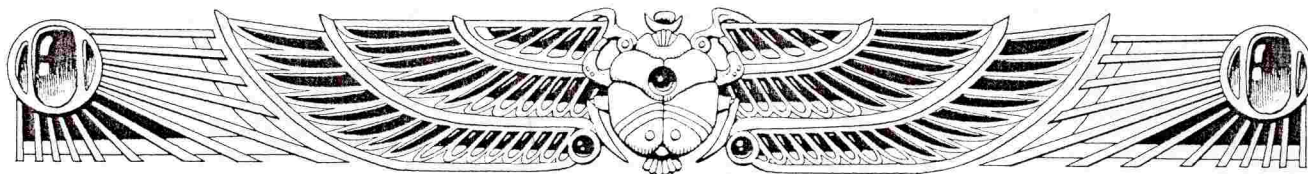
braci czuje coś na kształt niechęci wobec wietrzników;

wbrew pozorom lubimy ich towarzystwo. A ponieważ bardzo

nas przypominają, choć są dalekie od całkowitego oświecenia, więk-

szość elfów uznaje je za cudowne dzieci.





O NIESKALANYCH ELFACH I KRWAWYCH ELFACH

Czy tego chcemy, czy nie, więzy pokrewieństwa wciąż łączą nieskalane elfy z ich splugawionymi braćmi z Krwawej Puszczy. Dlatego też żaden elf – mieszkaniec Barsawii czy innego zakątka świata – nie jest w stanie zapomnieć o przerażającym losie jego dworu. Las i jego mieszkańcy to skaza na naszym świecie, za którą część winy ponosi moja rasa. I bez względu na to, jak bardzo nieskalani będą temu zaprzeczać, Alachia była tak samo naszą władczynią, jak władczynią krwawych elfów. To nasza królowa odrzuciła żądania Theran; to nasza królowa rozkazała odprawić Rytuał Cierni, który tak odmienił ją i jej poddanych. A chociaż dziś żaden z nieskalanych nie zwraca uwagi na jej edykty, Alachia w pewnym sensie wciąż należy do nas.

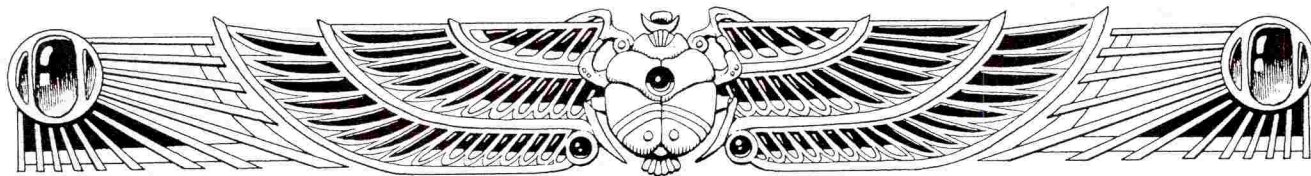
Błędne osądy innych Dawców Imion sprawiają, że jeszcze mocniej odczuwamy tę niechcianą więź z naszymi krewniakami. Niemal cały świat wciąż spogląda na Dwór Elfów i na jego podstawie ocenia naszą rasę. Zbyt wielu potępia nas i uznaje za pozbawionych duszy. Zbyt wielu nie odróżnia elfa, którego ciało przebijają ciernie, od nieskalanego. Nie jesteśmy w stanie oderwać się od dworu, bez względu na to, jak bardzo byśmy się starali.

Prawdziwie tragiczne i przerażające konsekwencje strasznego wyboru Alachii wyszły na światło dnia, kiedy się okazało, jak krwawe elfy traktują swych „czystszych” kuzynów. Podczas gdy my uznajemy je za ucieleśnienie splugawienia, oni uważają nas za nieoświeconych. Ich skrwawione dusze opanował tak straszny ból, że traktują swą przerażającą przemianę jak oświecenie. One to celebrują! Wiele nieskalanych elfów bardzo się obawia, że pewnego dnia ci splugawieni bracia uznają, iż jako jedyni znają prawdę i spróbują zmusić nas do przystosowania się do ich sposobu życia. Każdy prawdziwy elf uczyni wszystko, by to nieszczęście nigdy nie nastąpiło.

LIANDRA ZWRÓCIŁ UWAGĘ NA NIEPOKOJĄCĄ MOŻLIWOŚĆ. CZY KRWAWE ELFY NAPRAWDĘ BĘDĄ CHCIAŁY ODMIENIĆ SWYCH KREWNIAKÓW? A MOŻE LIANDRA TYLKO WSPOMNIAŁ O SWYCH NAJWIĘKSZYCH OBAWACH? NIESTETY NAWET JA NIE MOGĘ BEZ OBAW I RYZYKA ZADAĆ TEGO PYTANIA ELFOM Z KRWAWEJ PUSZCZY.

— KARON FOLL





ESEJ O LUDZIACH

Ludzie są chyba najbardziej różnorodną i fascynującą spośród wszystkich ras Dawców Imion. Co ciekawe, opracowując trzeci tom wielkopomnego dzieła – poświęcony właśnie im – znaleźliśmy dwa razy więcej informacji niż w pozostałych przypadkach. Dlatego też nawet poniższe wyjątki z owego tomu malują niezwykle obraz jedynej w swoim rodzaju natury człowieka, który stał się ostatnio ulubionym tematem prac uczonych Barsawii. Ze wszystkich materiałów dotyczących rasy ludzkiej, które udało nam się zdobyć, uznałem esej Kallariana z Jerris za najlepiej pasujący do tego wyboru tekstów. Autor oczywiście przedstawia świat ze swojego, ludzkiego punktu widzenia, ale szczęśliwie owego spojrzenia nie mać rasowa duma, a tekst uczciwie traktuje o naturze tego ludu.

— Wyjaśnienie dla czytelników pióra Thoma Edrilla, archiwisty i skryby Komnaty Rejestrów, 1506 TH



O BYCIU CZŁOWIEKIEM W BARSAWII

Ze wszystkich ras chyba to właśnie ludzie prowokują najwięcej różnorodnych, często pochopnie wypowiedzianych przez innych Dawców Imion opinii. Elfy uznają nas za pozbawionych głębi. Krasnoludy, obsydianie, trolle i orki za słabych. Jaszczurczy t'skrangowie i wesołe wietrzniki nazywają ludzi powolnymi półgłówkami. Ja zaś, po pięćdziesięciu latach wędrówek po naszej zniszczonej krainie, mogę powiedzieć, że nie spotkałem rasy równie różnorodnej, barwnej i niebezpiecznej dla wszystkiego co chodzi, lata czy pełza.

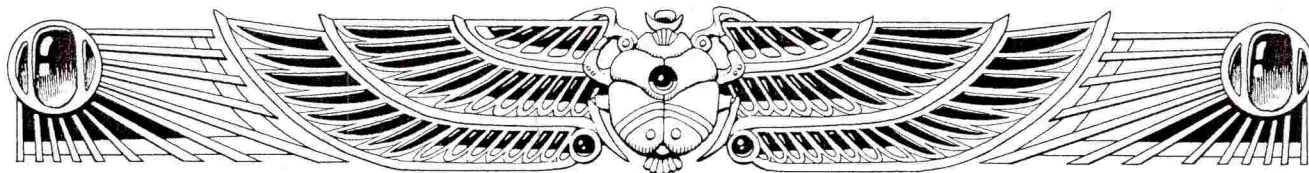
Nazywam się Kallarian, a niektórzy określają mnie mianem mędrca. Przed laty żyłem w kaerze w Górach Skolskich, w Jerris zaś wkroczyłem w wiek zmierzchu. To dzieło dedykuje tym wszystkim, którzy nadejdą po mnie. Może dowiedzą się z niego, co w latach po Pogromie znaczyło być człowiekiem.

O WSPÓLNYM POCZĄTKU WSZYSTKICH RAS DAWCÓW IMION

Na długo przed tym, jak uszy elfów stały się spiczaste, a skóra obsydianów twarda niczym skała, na świecie żyły tylko jedno rozumne istoty – ludzie. Wy, którzy uznajecie te słowa za herezję, pozwólcie mi dokończyć nim porwiecie tę stronę na strzępki. Odwiedziłem biblioteki starożytnego królestwa Landis, gdzie odkryłem te zaskakujące informacje. Z tamtejszych archiwów można się dowiedzieć, że wszystkie rasy Dawców Imion powstały z ludzi, poddanych wpływowi magii. To magiczna energia, przenikająca cały świat powołała do istnienia elfy, krasnoludy, obsydianów, trolli, orki, wietrzników, a nawet t'skrangi. Bez niej wszystkie te rasy na powrót stałyby się ludźmi.

Uważam, że właściwość przemiany tkwi uśpiona w wielu ludziach i budzi się, kiedy poziom magii na świecie rośnie. Nie udaję jednak, że wiem,





dlaczego tak się dzieje. Myślę natomiast, że to wyjaśniałoby naszą wszechstronność i zdolność do łatwego przystosowywania się do różnych warunków, których nie posiadają pozostali Dawcy Imion. Jeśli zaś chodzi o początek tego stanu rzeczy – tylko Pasje zamieszkujące świat mogą to wiedzieć.

Wielu mędrców uważa, że niegdyś potęgi, które my zwiemy Pasjami, były jedną istotą. W wielu przypadkach całość jest większa niż suma części, jednak nie wówczas, gdy mamy do czynienia z Pasjami. Zgodnie z kilkoma różnymi starożytnymi zapiskami ludzkich mędrców, ta pierwsza istota nie była wszechmocna; ba, wiele rzeczy i czynności okazywało się dla niej przynajmniej trudnych. Chcąc lepiej przysłużyć się potrzebom świata śmiertelników, który kochała, podzieliła się na kilka części. Tak oto narodziło się trzynaście barsawiańskich Pasji, z których każda poświęciła się innemu zadaniu lub innej dziedzinie życia.



W tym samym czasie, w którym narodziło się trzynaście Pasji, poziom magii w naszym świecie znacznie wzrósł – być może właśnie w wyniku owego rozdzielenia. Wtedy też ludzka matka dała życie dzieciom ze spiczastymi uszami, mocarnymi i krępyimi ciałami czy gęstymi włosami, które porastały niemal całą skórę. Wpierw niektóre z noworodków – przede wszystkim te, które miały stać się orkami i trollami – rodzice uznawali za złe nasienie i, niestety, zabijali. Kiedy zaś narodziły się tych niezwykłych i cudownych zarazem dzieci stały się powszechniejsze, rodzice zaakceptowali je i snuli wiele opowieści, wyjaśniających ich poczęcie. Nie minęło jednak pokolenie, gdy mężczyźni i kobiety, którzy przez całe życie byli ludźmi, zaczęli się również przemieniać. Nagle mąż potrafił stać się ogromnym obsydianinem, a żona – zwiwnym wietrznikiem; przyjaciele i sąsiedzi przekształcali się w smukłe elfy lub gruboskóre trolle czy orki. Przedstawiciele każdej z tych nowych ras łączyli się z podobnymi sobie i wkrótce – jak to, niestety, zwykło bywać wśród śmiertelników – wybuchły wojny między różnymi Dawcami Imion.

To cudowne i tragiczne zarazem wydarzenie miało miejsce, zanim zaczęto spisywać historię, nikt więc nie może być pewien, kto przyczynił się do zakończenia Wielkich Wojen Dawców Imion. Mędrcy każdej z ras pragną przypisać ten honor swoim odległym przodkom. Ja nie potrafię rozstrzygnąć tej sprawy, nie ma ona zresztą w tej chwili znaczenia. Liczy się jedynie to, że ktoś miał na tyle dużo rozsądku, by skończyć z rozlewem krwi i że uprzedzenia, które wywołały ten szalony konflikt, szczęśliwie odeszły w zapomnienie.

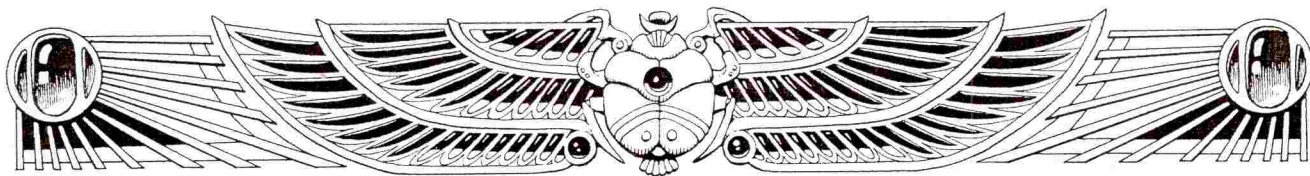
O WSZECHESTRONNOŚCI NATURY LUDZKIEJ

Tym, którym trudno uwierzyć, że wszyscy Dawcy Imion mają wspólnych ludzkich przodków, chciałbym zwrócić uwagę na niezwykle wszechstronność mej rasy. Wszakże tylko my potrafimy uczyć się talentów i umiejętności odbiegających naturą od wybranej dyscypliny. Nawet żyjące dłużej krasnoludy czy elfy mogą poznawać tylko ograniczony wachlarz magicznych i niemagicznych umiejętności. Znam, na przykład, ludzkiego Fechtmistrza, który potrafił otwierać zamki. A pewien elficki Złodziej musiał w pocie czoła pracować przez wiele lat, by nauczyć się manewru zwanego wirujące ostrze.

NIE! TO NIE MOŻE BYĆ JAKO ELFICKI KUPIEC UWAŻAŁO TE SUGESTIE – SUGESTIE, ŻE MOJ LUD WYEWOLUOWAŁ ZE ZWYKŁYCH LUDZI – ZA ABSURDAŁNE! MY, ELFY, NIE MAMY NIC WSPÓLNEGO Z TYMI POZWIONYMI OGŁADY I HONORU OSOBNIKAMI PROTESTUJĄ PRZECIW TAKIM PORÓWNIANIOM, TOŻ TO STRASZLIWA POTWARZ!
— GRIMMAS,
KUPIEC Z IOPOS

KALLARIAN ZDAJE SIĘ UZNAWAĆ, IŻ ŚMIERĆ JEST TRZYNASTĄ PASJĄ. MYŚLĘ, ŻE TAKI BŁĄD JUŻ NA SAMYM POCZĄTKU TEKSTU STAWIA POD ZNAKIEM ZAPYTANIA WIARYGODNOŚĆ RESZTY DZIEŁA.
— JERRIV FORRIM,
SKRYBA I UCZONY
BIBLIOTEKI THROALU





Niektórzy mędrcy wyjaśniają to tak zwane Prawo Wszechstronności teoretyzując, że pozostali Dawcy Imion to wyspecjalizowane i ograniczone „przedłużenia” ludzkiej gałęzi. Magiczna energia wzmocniła poszczególne cechy tych ras, ale również zmniejszyła liczbę wrodzonych zdolności. Te niezwykle rozwinięte własności objawiają się w postaci rasowych zdolności, takich jak widzenie w ciemności czy stapianie się z żywogłazem. Ludzie zaś noszą w sobie potencjał przemiany w innych Dawców Imion, dzięki czemu mogą zdobywać więcej umiejętności.

Widać więc, że Dawcy Imion mogą być gałęziami tego samego ludzkiego drzewa – ideę tę potwierdza nasza wszechstronność. Człowiek dał jednak również początek przeróżnym dyscyplinom. Ludzie są bowiem nie tylko przodkami wszystkich Dawców Imion, ale także źródłem, z którego wytrysnęło wiele dyscyplin. Traktujące o magii dzieła opisują, jak z biegiem czasu ścieżki przeróżnych dyscyplin stawały się coraz wyraźniejsze, podczas gdy podążający nimi adepci skupiali się na jednych talentach, rezygnując z innych. W naszych żyłach płynie więc nasienie innych ras, a nasza magia nosi w sobie potencjał każdej z dyscyplin.

I TO MA BYĆ NAJLEPSZY PRZYKŁAD LUDZKIEJ MĄDROŚCI? ZASTANAWIAM SIĘ, JAK RASA TA ZDOŁAŁA PRZETRWAĆ TAK DŁUGO, BY DAĆ ŻYCIE WSZYSTKIEM INNYM?
— GRIMMAS

LUDZKA WSZECHESTRONNOŚĆ WZGLĘDEM MAGII WPŁYNĘŁA RACZEJ NA SPOSÓB, W JAKI RASA TA WIDZI ŚWIAT, A NIE NA SPECJALNE MIEJSCE, KTÓRE ZAJMUJE WŚRÓD INNYCH DAWCÓW IMION. MAGIA JEST BOWIEM PRZESIAKNIĘTE WSZYSTKO I DOTYKA ONA KAŻDEGO Z NAS W RÓWNYM STOPNIU. NIE SPOSÓB ZAŚ PRZEWIDZIEĆ, GDZIE JEJ MOC OBJAWI SIĘ NAJSILNIEJ. GDYBY PRAWDA BYŁO COŚ WRĘCZ PRZECIWNEGO, HORRORY Z PEWNOŚCIĄ NIE POSIADAŁYBY TAKIEJ MAGICZNEJ POTĘGI – CHYBA ŻE KTOŚ JEST W STANIE UWIERZYĆ, IŻ DAJĄCY ŻYCIE WSZECHŚWIAT W TAJEMNICY PRAGNIE ZNISZCZYĆ WSZYSTKIE SWE TWORY.
— DERRAT, CZARODZIEJ Z YISTAINÉ

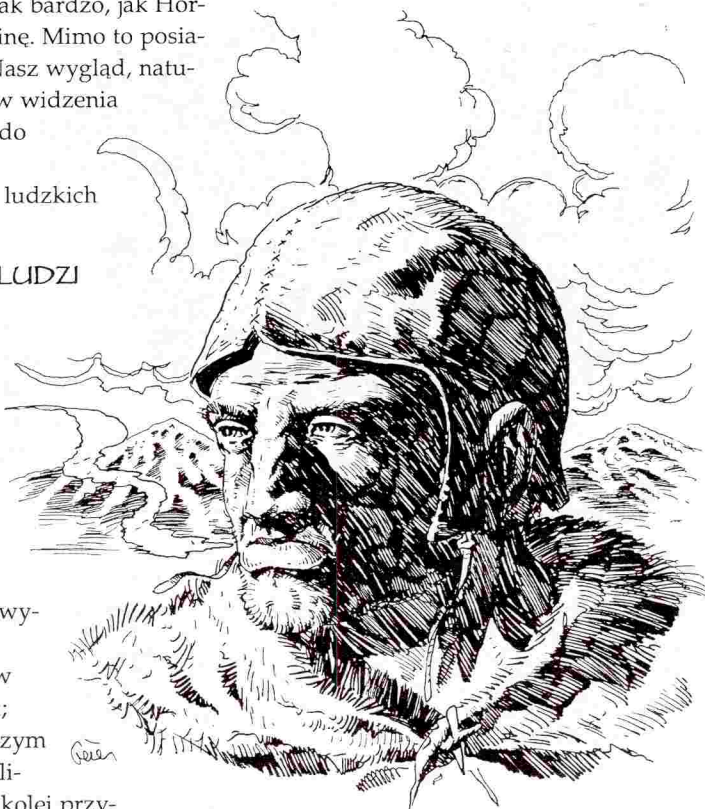
Szczególnie interesujący przykład działania Prawa Wszechstronności widać w ludzkiej zdolności do przystosowywania się do przeróżnych warunków, której inni Dawcy Imion mogą nam co najwyżej pozazdrościć. Ludzie żyją w niemal każdym klimacie, pozostałe rasy zaś dostosowują się do jednego otoczenia. T’skrangi, chociażby, preferują rzeki i gorące bagna pełne wodnej pary; z kolei krasnoludy i trolle wybrały sobie góry; elfy natomiast kochają lasy. Ludzi nic takiego nie ogranicza – czujemy się równie dobrze na brzegu Morza Aras, co u podnóżu Gór Gromu. Właśnie w tej różnorodności miejsc, w których żyjemy, najlepiej widać wszechstronność, nieosiągalną dla innych Dawców Imion.

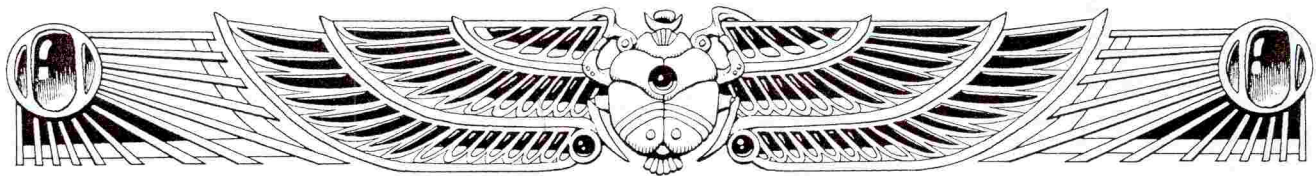
O NATURZE I ZWYCZAJACH LUDZI

Ludzie różnią się do siebie tak bardzo, jak Horrory, które niszczyły naszą krainę. Mimo to posiadamy pewne wspólne cechy. Nasz wygląd, natura, wiele zwyczajów i sposobów widzenia świata nie zmieniają się lub są do siebie niezwykle podobne bez względu na różnice kulturowe ludzkich społeczności.

O CIELESNEJ NATURZE LUDZI

Ludzie pod wieloma względami przypominają innych Dawców Imion. W naszych piersiach biją serca, mamy dwie ręce i dwie nogi, widzimy oczami, słyszymy uszami, wachamy nosem i smakujemy językiem. Największa różnica jest czysto zewnętrzną – leży w kolorze i wyglądzie skóry. W porównaniu z grubą i gumistą skórą orków i trolli, nasza jest cienka i słaba; w porównaniu z twardymi niczym skała ciałami obsydianów – delikatna niczym papier. Gdy ją z kolei porównać do jedwabnej skóry elfów, okazuje się szorstka i twarda.





Z zapisków pochodzących sprzed Pogromu dowiedziałem się między innymi, że w dawnych czasach kolory skóry ludzi różniły się bardziej niż dziś. Mieszkańcy południa mieli brązową karnację, a północy byli bladzi, jakby tknięci tylko słabymi promieniami zimowego słońca. Oczywiście przez czterysta lat spędzonych pod ziemią te niegdyś jasne barwy zbladły. Brązowi przed laty Dingani są teraz koloru jasnej, nie wyprawionej skóry, a ciemni, brunatno żółci Worstowie – jasnożółci.

Ciekawe, że ci sami ludzie, którzy nie ufają innym Dawcom Imion z racji różnic w wyglądzie, nie uznają koloru skóry za znaczący. Ludzie z Throalu bez wahania zatopia miecze w ciałach ziomek z Thery – i na odwrót. Jednak żaden człowiek nie uprzedzi się do innego tylko dlatego, że jest on brązowy, a ten drugi blady. Wypowiadanie takich opinii naraża mówiącego na śmieszność.

O naturze oraz roli mężczyzn i kobiet

Wśród ludzi jest mniej więcej tyle samo mężczyzn, co kobiet. W większości osad przedstawiciele obu płci na równi zajmują się przygotowywaniem jedzenia, wykonywaniem lub sprzedawaniem dóbr, leczeniem, przewodzeniem społecznościom, piastowaniem ważnych funkcji czy też służbą w miejscowej straży i to z równą szansą na awans. Oczywiście w wielu miastach i wsiach to kobiety częściej zajmują się wychowywaniem dzieci, a mężczyźni służą w armii. Nie jest to jednak przejaw dyskryminacji, a wymóg chwili. Może to nawet i lepiej, że matki nie tylko wychowują, ale również utrzymują swe dzieci; wiele z kobiet, które poznałem było inteligentniejszych i bardziej zaradnych od zadufanych w sobie mężczyzn?

O MAŁŻEŃSTWIE I WYCHOWYWANIU DZIECI

Większość ludzi wiąże się z jednym partnerem (w tym samym czasie), choć zdarza się, że później go zmienia. Rozwód to zazwyczaj formalność; wystarczy deklaracja słowna. Po tym, jak jedno z małżonków wyrazi chęć zerwania związku, para zwykle dzieli swój majątek i każde idzie własną drogą. Wyjątkiem od tego zwyczaju są małżeństwa polityczne, które zawierane się niemal wyłącznie w większych miastach Barsawii. Jednak i w tym przypadku może dojść do rozwodu za obustronną zgodą.

W wielu wioskach z wiekową tradycją zawarcie małżeństwa przybiera postać ceremonii, którą potwierdza się odpowiednim zapisem. Z kolei w nowo powstałych osadach lub wśród wędrownych szczepów za męża i żonę uznaje się parę, która żyje ze sobą od trzech czy czterech lat. Bez względu jednak na to, czy małżeństwo ma postać sformalizowaną, czy nie, urodziny dziecka zwykle wzmacniają związek.

Kobiety noszą nienarodzone dzieci przez dziewięć miesięcy. Zwykle rodzą one jedno niemowlę, choć zdarzają się też bliźnięta; słyszałem również o narodzinach trojaczków i czworaczków (takie porody są jednak bardzo rzadkie). Ludzcy rodzice wychowują swoje dzieci do czternastego, czasem szesnastego roku życia. Później uznaje się je za dorosłe i gotowe do podjęcia samodzielnego życia. Większość dorastających synów i córek pomaga rodzicom.

O Rytuale Nazwania

Wkrótce po narodzinach ludzkie dziecko otrzymuje wybrane przez rodziców Imię, które pozostaje z nim do końca życia. Miano to jest pierwszą rzeczą, stającą się własnością niemowlaka, a że każdy nim go tytułuje, nabiera ono wielkiej mocy. Niektórzy ludzie zmieniają Imię na pewnym etapie życia, jednakże nowe nigdy nie stanie się tak potężne, jak to nadane po urodzinach – wyjątek stanowią najwięksi bohaterowie i największe gnidy.

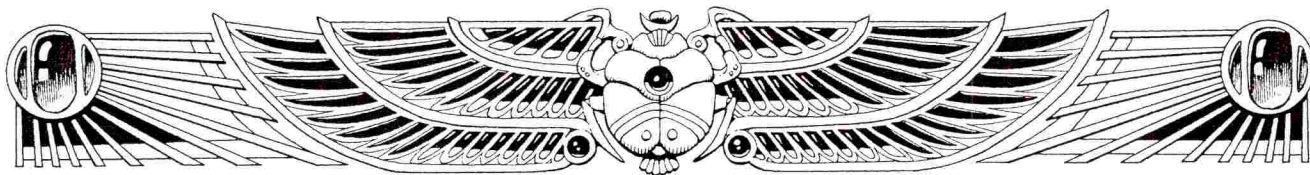
Każdy ludzki naród posiada jakąś ceremonię Nadania Imienia, która różni się szczegółami w zależności od społeczności. Jedna z rozpowszechnionych w Barsawii tradycji nakazuje naznaczać niemowlę symbolem Pasji, najczęściej Garlen. Potem rodzic lub prowadzący obrzęd polewa czystą wodą oznaczone znakiem czoło lub brzuch dziecka. Legenda mówi, że symbol pozostaje z dzieckiem do końca jego życia, obdarzając go cnotami Pasji.

TE LUDZKIE KOBIETY
SĄ NIEUSTANNIE
W CIĄŻY! URODZĄ JED-
NEGO BACHORA, A JUŻ
BIORĄ SIĘ ZA NASTĘP-
NEGO! ICH WRZE-
SZCZĄCE SZCZENIĘTA
WYCIĄGAJĄ PŁUGAWĘ
ŁAPY, SKOMLĄC O ZA-
BAWKI I ŁAKOCIE. EL-
FIE KOBIETY RZADKO
KIEDY RODZĄ WIĘCEJ
NIŻ JEDNO DZIECKO,
DZIĘKI CZEMU MAAMY
CZAS, BY UCZYĆ NA-
SZYCH POTOMKÓW
DYSCYPLINY I SZAC-
UNKU!

— GRIMMAS

ODWIEDZIŁEM WIELE
ELFICKICH OSAD
I MUSZE PRZYZNAĆ,
ŻE NIE WIDZIAŁEM
NIC RÓWNIĘ OKROP-
NEGO, JAK ZEPSUTE
I SAMOLUBNE ELFIE
BACHORY. TE DZIECIA-
KI UWAŻAJĄ, ŻE WSZY-
SCY DOROŚLI SĄ PO
TO, BY SPEŁNIAĆ ICH
ZACHCIANKI LUB STA-
WAĆ SIĘ OFIARAMI
CZĘSTO NIEBEZPIECZ-
NYCH PSIKUSÓW. STA-
NOWCZO WOŁĘ LUDZ-
KIE „WRZESZCZĄCE
SZCZENIĘTA”. A ZA
MAŁEGO ELFA DZIE-
KUJĘ BARDZO!
— STANCHUS
FOSWORT,
KUPIEC Z THROALU





LEGENDA Z PEWNOŚCIĄ NIE NOSI W SOBIE ANI ŚLADU PRAWDY. ALE MIMO TO W WIELU SPOŁECZNOŚCIACH WCIĄŻ ODPRAWIA SIĘ TEN RYTUAŁ.

LUDZIE UZNAJĄ PO PROSTU, ŻE NIE MOŻE ON PRZYNIEŚĆ ŻADNEJ SZKODY.

— DERRAT

Z REZERWĄ? WZRUSZAJĄCE! TEN KALLARIAN NIE JEST LEPSZY NIŻ INNI LUDZIE. MA GOTOWĄ ODPOWIEDZ NA WSZYSTKO. WPIERW TWIERDZI, ŻE WSZYSTCY JESTEŚMY ICH POTOMKAMI, A POTEM WINI PASJE ZA TO, ŻE JEGO RASA NIE POTRAFI BYĆ CYWILIZOWANA!

— GRIMMAS

CYWILIZOWANA? DO PRAWDY? BYĆ MOŻE CZYTELNIKÓW ZAINTERESUJE FAKT, ŻE

GRIMMAS SPĘDZIŁ WIELE LAT NA POZNANIU LUDZKIEJ NATURY... PO TO JEDNAK, BY NAUCZYĆ SIĘ PRZEKONYWAĆ ICH DO PŁACENIA WYGÓROWANYCH SUM, KTÓRE

SOBIE ŻYCZY ZA SWE USŁUGI. WARTO PRZY OKAZJI WSPOMNIEĆ, ŻE NASZ UKOCHANY MORALISTA KONTROLUJE NAJWIĘKSZY CZARNY RYNEK W BARSAWII I SPRZEDAJE „ELFICKIE” WYROBY, BROŃ I TALIZMANY ZA CENY ZNACZNIE PRZEKRACZAJĄCE ICH WARTOŚĆ.

— STANCHUS

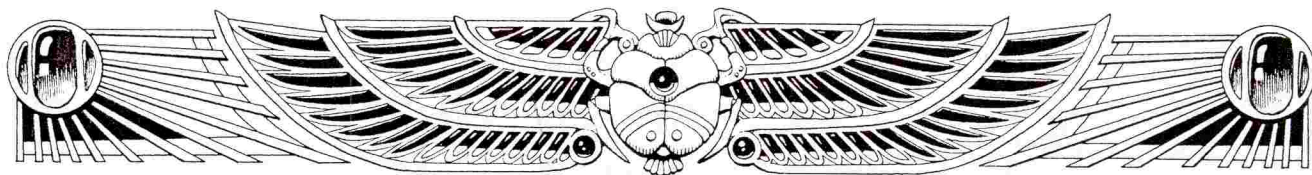
O RÓŻNYCH WIERZENIACH LUDZI

Ludzie, jak i inni barsawiańscy Dawcy Imion, posiadają bogaty zbiór wierzeń. Najsilniejsze jest w nas przekonanie o niepewności miejsca człowieka w świecie, które wielu stara się kompensować. Znaczna część ludzi zdaje się żyć nieustannie sprawdzając siebie, udowadniając sobie swą wartość. Moim zdaniem ta potrzeba testów i sukcesów bierze się stąd, iż uznajemy się – raczej niezbyt chętnie – za rasę posiadającą mniej zalet niż inne. Orki i trolle są silniejsze od nas, krasnoludy i obsydianie – wytrzymalsi, elfy i wietrzniki – szybsze, a t’skrangi to lepsi wojownicy. Jednakże brak krzepy i szybkości nadrabiamy siłą woli. Generalizując, ludzie starają się bardziej niż inni, walczyć dłużej i z większą ochotą oddają swe życie. Wielu z nas uznaje tego typu zachowanie za szlachetne, nawet jeśli jest zabójcze; staramy się po prostu być lepsi od całej reszty, bez względu na wrodzone predyspozycje.

Moim zdaniem to poczucie niepewności i potrzeba udowadniania swej wartości kryje się w podświadomości i ma związek z faktem, iż to z nas narodzili się pozostali Dawcy Imion. Cały czas się zastanawiamy, dlaczego Wszechświat nie uczynił z ludzi potężniejszej i niezwyklejszej rasy. Niestety, mamy skłonność do uznawania siebie za przeciętne istoty. Ufam, że właśnie ta podświadoma zazdrość czy nawet strach sprawia, że traktujemy innych z rezerwą.

Ludzie nie czują się zbyt pewnie w kontaktach z innymi rasami. Wielu uważa, że ma na to wpływ fizyczna słabość naszej rasy. Ja zaś wierzę, że nie bez znaczenia jest tu nasza niewielka liczebność. Choć żyjemy niemal w każdym zakątku prowincji i przewyższamy liczebnie elfy, wietrzniki, trolle, t’skrangi czy obsydianie, to jednak jest nas mniej niż orków czy krasnoludów. Te ostatnie zresztą stanowią prawie trzecią część populacji Barsawii, podczas gdy ludzie zaledwie czwartą. Owa świadomość – świadomość, że krasnoludy, odgrywające najważniejszą rolę w tej części świata, przewyższają liczebnie ludzi, a orki są od nich znacznie silniejsze – wyjaśnia pochodzenie naszego, zdawałoby się niczym nie usprawiedliwionego, strachu.





O pragnieniu kontrolowania przeznaczenia

Jedną z najsilniejszych ludzkich cech – dobrą, a może złą – jest pragnienie manipulowania tym, co nas otacza. Czasem to pragnienie sprawia, że człowiek daje wiele radości innym. Jeśli pożądanie władzy zachęca go do zdobycia urzędu – choćby przywódcy siola – musi odpowiednio się zachowywać, by zdobyć zaufanie mieszkańców. Taki człowiek ceni władzę ponad wszystko, ale musi szanować pragnienia innych, by ją zachować. Jeżeli więc będzie kierował się honorem i współczuciem, łatwo zachowa to, co zdobył.

Istnieje jednak i druga strona medalu. Człowiek, któremu nie uda się zdobyć upragnionej władzy, często sięga po przemoc i czyni plugawie rzeczy. Taki osobnik nie będzie starał się o szacunek mieszkańców. Zamiast tego złoży kilka fałszywych obietnic albo przekupi kilku ludzi, by ci „zachęcili” całą resztę. Jego droga ku władzy będzie więc zupełnie inna. Kiedy zaś już zdobędzie urząd, nie dotrzyma obietnic. Wtedy, oczywiście, wielu zacznie protestować przeciw takiemu sprawowaniu władzy. Chcąc temu zapobiec, człowiek przeznaczy pieniądze, które miały służyć dobru innych, na wynajęcie osiłków i w ten sposób uciszy niezadowolonych. To sprawi, że ludzie zaczną go jeszcze bardziej lekceważyć; będzie więc musiał podnieść podatki, by wynajmować coraz więcej sług. Ten czyn z kolei przysporzy mu kolejnych wrogów – i tak się to będzie toczyć, aż „władca” zrezygnuje ze stanowiska lub zostanie go pozbawiony. Smutną prawdą jest, że takie rzeczy często zdarzają się wśród nas; potwierdza ona jednak siłę naszego pragnienia władzy i przewodzenia innym. Oczywiście przedstawiciele innych ras również łakną władzy, jednak ludzie pożądamy jej częściej i bardziej niż wszyscy inni Dawcy Imion razem wzięci.

O ludzkim spojrzeniu na śmierć

W większości wypadków ludzie zaczynają szanować życie dopiero po jego zakończeniu – to chyba najdziwniejszy i najbardziej sarkastyczny fakt w naszych wierzeniach. Jeśli Śmierć to naprawdę istniejący byt, a nie tylko element żywotów śmiertelników, to ludzie przodują w zaspokajaniu jej wilczego apetytu. Wojny na granicach królestw, bitwy o kontrolę nad orichalkiem, głupie polityczne rozgrywki – to wszystko pożera tysiące młodych ludzi. I to zbyt często, bowiem gdy tylko jeden konflikt się kończy, na horyzoncie wyłania się drugi.

Niemal każdy ludzki szczep, który zdarzyło mi się poznać, posiadał obrzęd chowania zmarłych – nic to dziwnego w przypadku rasy, która zwykła kończyć dyskusje zabijając rozmówcę. Niektórzy z nas spalają ciała w żywiołakach ognia, inni chowają je w ziemi, a jeszcze inni – oddają błękitowi mórz. W wielu przypadkach małżonek, dziecko lub przyjaciel opowiadają o osiągnięciach zmarłego, a każdy z uczestników tej pełnej bólu ceremonii go żegna. Prostota tych obrzędów przeczy ich emocjonalnemu znaczeniu. Ludzie – w odróżnieniu od fatalistycznych ras w rodzaju elfów, które widzą śmierć jako początek drogi ku wyższym wymiarom egzystencji – uważają ją za tragiczne wydarzenie. Ludzkie obrzędy pochówku pozwalają żałobnikom ostatni raz docenić życie i osiągnięcia zmarłego, a to pomaga im zwalczyć ból straty.

O ludzkiej wierze w Pasję

Ludzie, podobnie jak pozostali Dawcy Imion oddają cześć Pasjom. Jednakże podczas gdy przedstawiciele innych ras czczą jedną lub kilka z nich, większość z nas traktuje na równi wszystkie dwanaście (lub trzynaście). Ufam, że to otaczanie szacunkiem każdej Pasji – jak wiele innych aspektów bycia człowiekiem – ma swe źródło w naszej niezwykle wszechstronności. To jeszcze jeden sposób, w jaki możemy spoglądać i sięgać poza granice niedostępne innym Dawcom Imion.

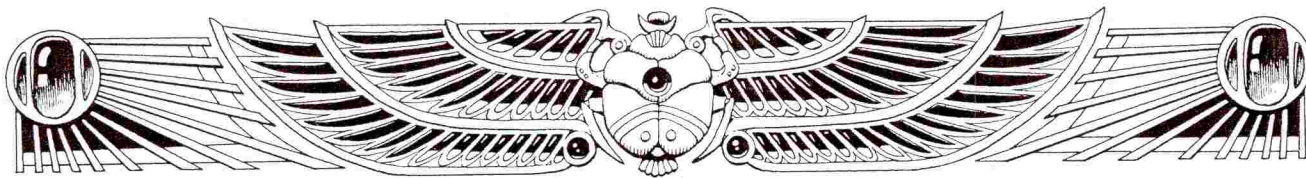
Oczywiście nie wszyscy moi współbracia darzą takim samym szacunkiem wszystkie Pasje. Pełno w Barsawii kultów, poświęconych Szalonym Pasjom, które wzięły swój początek od ludzi, ceniących ponad wszystko reprezentowane przez nie wartości i ideały. Niestety wiele z owych kultów i podobnych im tajemnych stowarzyszeń narodziło się w wyniku działań ludzi, którzy za wszelką cenę pragnęli przedłużyć swe życie. Powstanie tych plugawych organizacji to najgorszy przykład naszej ambicji i chęci udowodnienia swej wartości.

O ludzkim rzemiośle i potrzebie użyteczności

Miotające nami pragnienia mają wpływ na to, jak postrzegamy świat i, pośrednio, na tworzone przez nas przedmioty. W odróżnieniu od pozostałych Dawców Imion, którym zazwyczaj zależy na formie, my budujemy i tworzymy przedmioty przede wszystkim użyteczne, a nie cieszące oko. Ludzki płatnierz wykuje ostrze, które krasnoludom czy elfom wyda się proste i nieciekawe, będzie ono jednak równie wytrzymałe i zabójcze jak dzieła innych kowali Barsawii. Tworząc miecze, pancerze,

DOŚĆ NAS, ELFÓW,
JEST PRAWIE DWA RAZY
MNIJ NIEŻ TYCH
LAMENTUJĄCYCH LUDZI,
A I TAK STWORZY-
LIŚMY NAJWSPANIAŁ-
SZĄ CYWILIZACJĘ
W BARSAWII!
— GRIMMAS





WIETRZNIAKI RZADKO
KIEDY STANOWIĄ
ZNACZNĄ CZĘŚĆ PO-
PUŁACJI OSADY. GDYŻ
WIĘKSZOŚĆ Z NICH
WOŁI MIESZKAĆ W LA-
SACH I DŻUNGŁACH
BARSAWII. ZAINTERE-
SOWANY CZYTELNIK
WINIEN SIĘGNAĆ DO
TOM ÓSMY NINIEJ-
SZEGO OPRACOWANIA,
KTÓRY JEST POŚWIĘ-
CONY WŁAŚNIE TEJ
RASIE.
— THOM EDRULL

mnianymi wcześniej enklawami, nie ma zbyt wielu „ludzkich osiedli” (w sensie społeczności czysto ludzkich).

W Barsawii żyje wielu różnych ludzi, na których zwyczaje ma wielki wpływ otoczenie. Ci, którzy zamieszkują niebezpieczne miejsca, stają się równie dzicy, co otaczająca ich kraina. Z drugiej zaś strony mieszkający w pobliżu miast i miasteczek zdają się bardziej – jak się zwykło mówić – „cywilizowani”. Piszę „jak się zwykło mówić”, bowiem ci „cywilizowani ludzie” niekoniecznie są miłsi lub lepsi od swych osamotnionych kuzynów. Tak naprawdę wielu miastowych okazuje się bardziej okrutna i przebiegła niż dzicy mieszkańcy równin czy dżungli. Niektóre rasy – choćby elfy – uznają zdolność do prowadzenia intryg za oznakę wyrafinowania; wielu ludzi podziela ten punkt widzenia. Wielu, ale nie ja. Ja uważam, że przebiegłość mieszkańców miast wynika z prostego faktu – w tym „cywilizowanym” otoczeniu nie mają oni wielu okazji

garnki, misy i tak dalej staramy się unikać łączenia rzemiosła ze sztuką; dla nas zdobienie tych przedmiotów nie ma sensu. Pragniesz sztuki? Człowiek powie, byś zajął się obrazem lub rzeźbą. W przedmiocie, który ma czynić więcej, niż cieszyć oko, nie ma miejsca na sztukę.

Oczywiście wielu kupców myli zdobienia przedmiotu z jego wartością i uważa, że ludzkie wyroby są gorszej jakości, niż ich odpowiedniki stworzone przez pozostałe rasy. Tak jak i w wielu innych przypadkach, tak i tu wygląd nie mówi wszystkiego. Dzieła ludzkich rąk często są równe, a nawet lepsze niż bardziej ozdobne przedmioty, znane w całej Barsawii.

O MIEJSCACH, W KTÓRYCH ŻYJĄ LUDZIE

Ponad połowa mieszkańców Barsawii mieszka w miasteczkach i wioskach oraz w dużych metropoliach, takich jak Iopos czy Travar. Pozostali żyją w niewielkich enklawach, liczących po kilka rodzin – osadach tak małych, że nie da się ich nazywać wioskami. Bez względu jednak na wielkość społeczności, wielu ludzi sąsiaduje z innymi Dawcami Imion – orkami, krasnoludami, trollami, elfami czy t'skrangami. Kilka miast może się również pochwalić pewną liczbą wietrzników i obsydianów, ale przedstawicieli tych ras jest bardzo mało. Poza wspo-

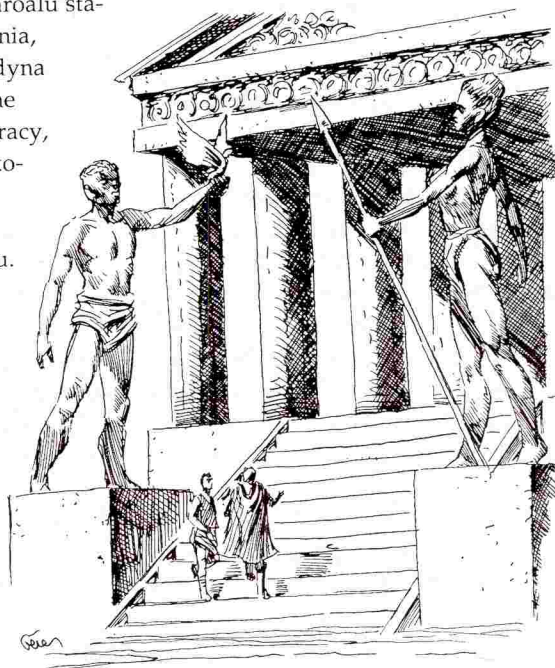
do sprawdzania swych możliwości i wyjątek stanowią inni Dawcy Imion.

O architekturze ludzi

Architektura ludzi jest równie różnorodna, jak inne aspekty naszej kultury. Na ziemiach Thery nasi kuzyni tworzą wspaniałe budowle, pięknie zdobione kolumnami i posągami. Z kolei w Throalu stawiamy proste budynki ze zwykłego kamienia, przypominające stojące w linii pudełka. Jedyna różnica dotyczy dachów – ludzie lubią jasne rozróżnienia między domem a miejscem pracy, dlatego też te pierwsze mają sklepienia łukowe, a te drugie – płaskie.

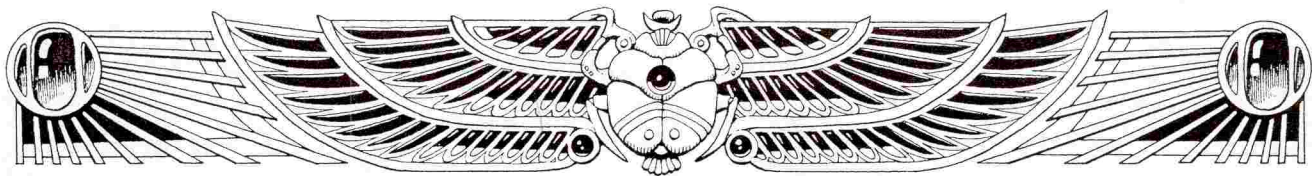
Wygląd budynków w wioskach zależy przede wszystkim od dostępnego materiału. Wzdłuż Wężowej Rzeki ludzie stawiają domy z drewna, osadzone na wysokich palach sięgających ponad linię powodziową. Z kolei mieszkańcy Gór Delaryjskich lub Grzmotu budują domostwa na płaskowyzach, a czasem wgryzają się w ściany i skały, tworząc jaskiniopodobne domy.

Wielu ludzi nie lubi otwarcie się afiszować i woli przykuwać uwagę wnętrzem domu, w którym w większości przypadków znajdują się rzeczy piękne. Do naszych mieszkań zapraszamy



JUŻ NIEMAŁ OD
TRZECH LAT WĘDRUJĘ
Z CZŁOWIEKIEM I NIE
POTRAFIĘ SOBIE WYOBRA-
ZIĆ GODNIEJSZEJ
ZAUFANIA OSOBY –
JEŚLI TYLKO JESTEŚ
JEJ PRZYJACIEŁEM.
WIDZIAŁEM, JAK TEN
SPRYTNY ŁOTRZYK
OSZUKIWAŁ KUPCÓW,
POZBAWIAJĄC ICH TO-
WARÓW, KTÓRE PO-
TEM SPRZEDAWAŁ ZA
DWA RAZY WYŻSZĄ CE-
NĘ. JEŻELI JEDNAK
TRAFIŁIBYŚMY NA PU-
STYNIĘ I MIELI TYLKO
JEDEN BUKŁAK WODY,
TO JESTEM PEWIEN,
ŻE POZWOŁIBY MI
UGAŚCIĆ PRAGNIENIE,
NAWET GDYBY MIAŁ
TO PRZYPŁACIĆ ŻY-
CIEM.
— VIRX, WIETRZNIAK
TRUBADUR





jedynie tych, których uważamy za przyjaciół i którzy bez tego uważają nas za wartościowe osoby. W ekstremalnych przypadkach rozpadające się i nie naprawiane od lat ściany mogą kryć luksusowe lub dekadentkie wnętrza.

O RÓŻNORODNEJ I UNIKATOWEJ KULTURZE LUDZI

W naszych czasach ludzie mężczyźni i kobiety są kojarzeni raczej ze swą rodzinną ziemią, a nie linią krwi, do której należą. Człowiek z Throalu będzie Throalczykiem, a z Thery – Theraninem bez względu na to, czy w jego żyłach płynie krew Dinganich, Worstów czy Galebów. Jednakże z zapisków zachowanych w Landis można się dowiedzieć, że przed Pogromem żyło wiele różnych ludzkich plemion i narodów. Oczywiście podczas zamknięcia w kaerach krew tych nacji zmieszała się i przestała być czysta, ale mimo to w Barsawii wciąż istnieje kilka odmiennych ludzkich kultur. Niektóre z nich to pozostałości po starożytnych cywilizacjach, a inne to nowe ludy, które powstały w ciągu stuleci spędzonych w kaerach.

Chcąc poznać pochodzenie tych kultur, trzeba wpięć zrozumieć naturę zamkniętych w kaerach społeczeństw i sposób ich powstania. Kiedy Theranie obdarzyli królestwa Barsawii *Rytuałami ochrony i przetrwania*, małe wioski i sioła łączyły się, by zbudować schronienie. To wymieszanie osad doprowadziło do małżeństw między ludźmi, w których płynęła zupełnie inna krew. W taki oto sposób w kaerach powstawały nowe kultury. Czasem owe plemiona zachowywały znaczące elementy kultury dominującej nacji, ale traciły charakterystyczne cechy fizyczne, jak kolor skóry czy kształt oczu. Inne ludzkie społeczności, skupione w dużych miastach lub oddalonych od świata wioskach, budowały własne kaery. W takich przypadkach kultura i czystość krwi pozostawały nietknięte przez zewnętrzne wpływy.

Opisane przez mnie w dalszej części sześć istniejących dziś kultur reprezentuje zarówno nietknięte, jak i wymieszone plemiona. Na wszystkich swe piętno odcisnął Pogrom i groza, jaką przyniósł.

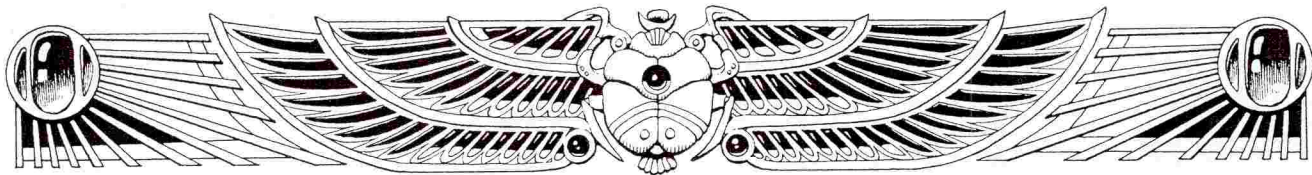
O LUDZIE KATANI

Żyjący w Serwos Katani zawdzięczają swą nazwę słowu, pochodzącemu z ich języka, a oznaczającemu dżunglę – *c'athe*, które wymawia się *kati*. Są oni znacznie mniejsi od innych ludzi; mężczyźni z tego plemienia zazwyczaj mają około półtora metra wzrostu, a kobiety – metr sześćdziesiąt. Ich oliwkowa skóra jest niezwykle twarda i gruba, co mędrcy przypisują faktowi, iż od niezliczonych pokoleń żyją nago w dżungli pełnej ostrych roślin. Żyłaste ciała Katani porastają rzadkie brązowe włosy. To prymitywne plemię łowców i zbieraczy pozostaje jedynym znanym przykładem istot, które przetrwały Pogrom bez pomocy Theran. Choć byli pozbawieni światłych rad imperium, Throalu czy jakiegokolwiek innego „cywilizowanego” narodu, zdołali zbudować kaery w labiryncie naturalnych jaskiń rozciągających się pod Serwos. Kiedy Horrorzy spadły na Barsawie, Katani skryli się w podziemnym schronieniu, a ich szamani odprawili potężne rytuały, by zabezpieczyć wejścia do pieczar. Kiedy Pogrom się skończył, plemię wyszło na powierzchnię i powróciło do dawnego życia, tak jakby czterysta lat ukrycia nigdy nie miało miejsca.

Jak Pogrom wpłynął na lud Katani

Dziś, tak jak przed laty, szczepy Katani wędrują po dżungli w niewielkich grupach liczących od czterdziestu do stu osobników. Większość dnia część z nich zajmuje się zbieractwem (korzonków i owoców) oraz łowiectwem, jeśli jest po temu okazja. Reszta pilnuje dzieci, przygotowuje jedzenie, naprawia schronienia i wykonuje inne, podobne czynności. Katani starają się odtworzyć swe starożytne zwyczaje, ale lata zamknięcia także nie pozostawiły ich nietkniętych. Pewnej nocy





szczep tych dzikusów mógłby z powodzeniem służyć za psy strażnicze, pilnujące granic posiadłości szlachetnie urodzonych. Ktoś powinien zmusić ich do pożytecznej pracy!

— GRIMMAS

proszę was, czytelnicy, byście nie oceniali elfów przez pryzmat GRIMMASA. Wśród nas, tak jak i wśród innych dawców imion, zdarzają się dobrzy i źli. GRIMMAS, niestety, należy do tych drugich. Co grosza, udało mu się pojąć i sprzedać szczep katani jednemu szlachcicowi z krwawej puszczy. Pługawe elfy z kolekcji przemieniły tych prostych ludzi w dzikie bestie. Chciałbym w tym miejscu zaznaczyć, że biorę na siebie pozbycie się GRIMMASA. Może to naprawi część krzywd, które dawcy imion doznali z jego strony.

— DERALLIS LAIX

jeden z ich szamanów, kobieta imieniem Mathari, opowiedziała mi o Pogromie, a jej słowa nosiły ślad okropności życia w ukryciu, którego się nie spodziewałem. (Zwróć uwagę, Czytelniku, że w poniższym ustępie słowo *gitta*, pochodzące z mowy Katani, oznacza Horrora, a słowo *tulan* – czarodzieja).

— Kiedy *gitta* nadeszły, zesłaliśmy głęboko pod ziemię. Żywiły się dżunglą niczym szarańcza. Gdy powróciliśmy do prawdziwego życia, niewiele po sobie zostawiły. Wiele razy podczas małej śmierci *gitta* przegryzały się przez ziemię, by nas pożreć. Nasi wojownicy walczyli z tymi potworami na tyle długo, by *tulan* uleczyli ranę w skale. Dużo dzielnych zginęło w tych bojach. Pewnego razu *gitta* opętał wielu naszych *tulan*. Mędrcy przez lata nie zdawali sobie sprawy z tego zła i dlatego nie mogli wypłenić go, wrywając serca opętanym.

Mroczne lata spędzone pod ziemią dodatkowo pogłębiły sposób myślenia ludu Katani, którzy na co dzień spotykali się z dzikim życiem dżungli Serwos. Dla nich każde działanie i każda decyzja wynika z potrzeby przetrwania jednostki. Pojmany przez wrogów Katani powie wszystko o obozie, przyjaciółach, a nawet rodzinie, jeśli tylko będzie miał nadzieję, że dzięki temu zachowa życie. Co ciekawe, ludzie, których zdradzi, nie spodziewają się po nim niczego innego. Wielu z pewnością uzna taki sposób widzenia świata w najlepszym wypadku za niezrozumiały, a w najgorszym – za przerażający. Proszę jednak, by Czytelnik, zanim niesprawiedliwie osądzi ten lud, zapoznał się z rzeczywistością życia Katani.

Codzienna walka o przetrwanie w Serwos jest tak brutalna, że dla Katani każdy zapewniający przeżycie czyn – z wyjątkiem pozabijania się nawzajem – zostanie zaakceptowany, a nawet uznany za właściwy. Katani, który sprytem pozbawi przyjaciela ostatniego owocu, wykaże swą intelektualną wyższość. Oszukany nieszczęśnik jest zaś głupcem, który zasłużył sobie na to, co zgłotał mu los. Tylko sprawdzając się nawzajem w podobny sposób Katani udowadniają swą zdolność do przetrwania niebezpieczeństw dżungli.

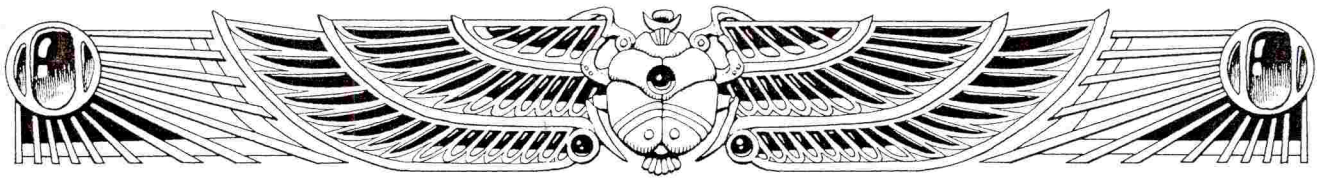
Katani charakteryzują się również niezwykłą i wrodzoną ciekawością, która czasem bierze górę nad instynktem samozachowawczym – nawet w przypadku najmądrzejszych. Jednak również ciekawość okazuje się przydatna w walce o przetrwanie, bowiem wszystko, czego zdołają się nauczyć, może kiedyś przynieść korzyści. Katani widzą cuda w każdej rzeczy i pragną pojąć oraz zrozumieć wszystko, co ujrzą. Kiedy, tworząc ów esej, odwiedziłem wioskę tego ludu, zahipnotyzowałem ich na wiele godzin po prostu pisząc. Zafascynowani Katani patrzyli jak pióro błędząc po papierze zostawia atramentowe znaki i pytali, po co tatuują kartki. Odpowiedziałem im, że te „tatuaze” opowiedzą innym o ich ludzie. Owa informacja wywołała długą i ożywioną dyskusję, po której opowiedzieli mi o – jak ktoś mógłby to ująć – „wykształconych” Katani, mężczyźnie i kobiecie. Opuścili oni ponoć szczep, by zbadać świat rozciągający się poza Serwos. Nie mogę przestać się zastanawiać, co się stanie, gdy ten sprytny lud odkryje swych występnych ludzkich braci; wydaje się mi, że w tym przypadku ciekawość Katani doprowadzi ich proste społeczeństwo do upadku.

Podczas mej wizyty Katani pokazali mi również cuda dżungli i opowiedzieli kilka starożytnych mitów, z których jeden zamieszczam poniżej. Moim zdaniem pokazuje on sposób myślenia tego ludu. Wśród Katani krąży wiele opowieści o mądrym młodzieńcu imieniem Duzami i marudnym starcu, nazywanym po prostu Wrzaskliwym Dziadkiem. Przypuszczam, że Duzami reprezentuje instynkt przetrwania, Wrzaskliwy Dziadek zaś jest ucieleśnieniem tych cech, które Katani uznają za występne. Poniższa opowieść przestrzega przed wtrącaniem się w cudze sprawy.

O Duzamim i wielkim wyścigu

Pewnego dnia w wiosce zorganizowano wielki wyścig. Wszyscy młodzi – mężczyźni i kobiety – mieli wziąć w nim udział. Pozostali mieszkańcy czynili zakłady, próbując wybrać zwycięzcę. W końcu wyścig się rozpoczął. Faworytem był Duzami, najszybszy młodzieniec w wiosce. Niestety przybiegł on przedostatni. Kiedy minął oznaczające metę drzewo, którego wcześniej dotknęli niemal wszyscy, nie był zmęczony, a na jego skórze nie widać było nawet kropli potu. Wrzaskliwy Dziadek podszedł do młodzieńca, przeklinając go, postawił bowiem całe swe jedzenie właśnie na niego. Duzami tylko wzruszył ramionami i odszedł.





Tej nocy po puszczy szalał straszliwy *gitta*, a usłyszawszy go ludzie zaczęli uciekać z wioski. Biegnący Duzami dojrzał za plecami Wrzaskliwego Dziadka, który jak zwykle krzyczał na niego.

– Dlaczego nie biegniesz szybciej, Duzami? – krzyczał Dziadek. – *Gitta* jest tuż tuż!

Duzami nie odpowiedział, a tylko biegł dalej ani nie zwalniając, ani nie przyspieszając. Kiedy zaś usłyszał, że *gitta* dopadł Wrzaskliwego Dziadka, krzyknął:

– Nie trzeba być pierwszym, by wygrać wyścig. Wystarczy wyprzedzić jedną osobę.

Było już jednak za późno, by Wrzaskliwy Dziadek pojął mądrość Duzamiego – *gitta* go pożarł.

O wierzeniach ludu Katani

Religia Katani różni się znacznie od wierzeń innych Dawców Imion. Ten lud służy duchowi, którego zwie Bogiem-Drzewem. Moim jednak zdaniem ów „bóg” to Pasja Jaspree, która widzi w Katani opiekunów Serwos i rozkazuje im chronić dżunglę przed wszelkimi niebezpieczeństwami. Ponieważ zaś uznają oni ten obowiązek za nieodłączny element walki o przetrwanie, chętnie go wypełniają. Na kwasorytach, wykonywanych przez świętych ludu Katani, Jaspree jest przedstawiana w postaci wielkiego drzewa. Usta Pasji symbolizuje wielka dziura, potężne gałęzie to jej ramiona, a żółte szczeliny w pniu na wysokości głowy wysokiego człowieka to ogromne oczy.

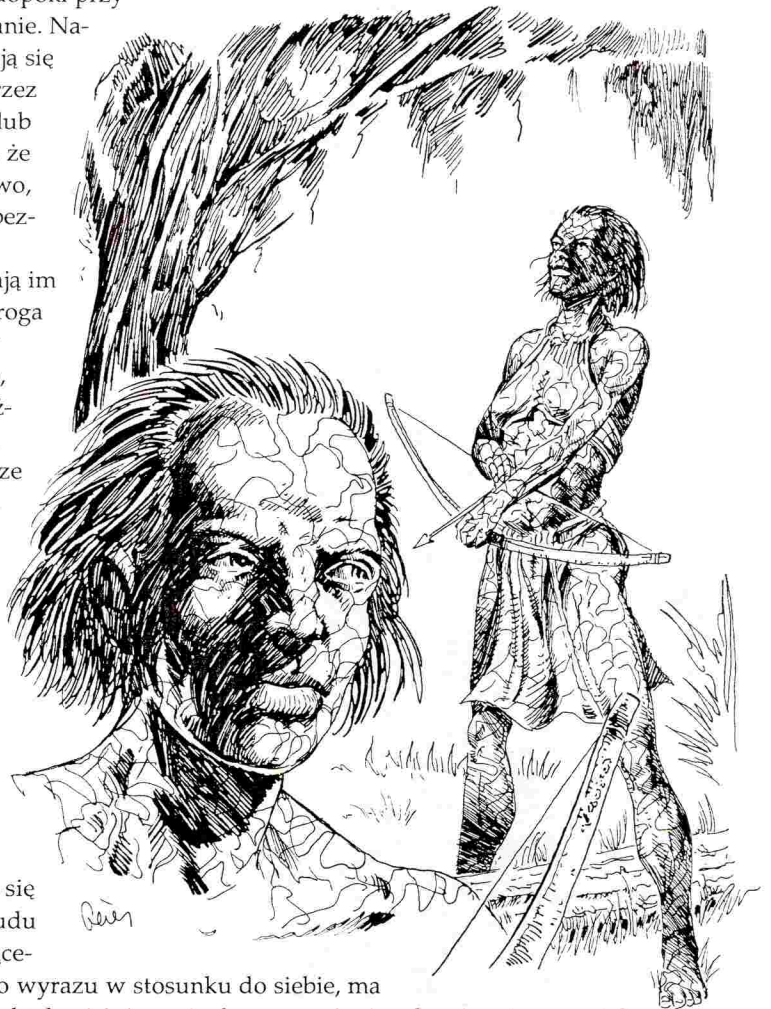
Kilka interesujących aspektów kultury ludu Katani

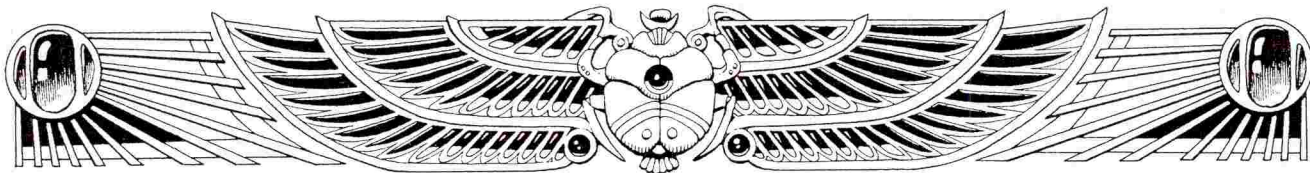
Katani są zarówno ciekawi, jak i przyjaścisci – dopóki przyjaźń nie wchodzi w sprzeczność z walką o przetrwanie. Należą do najwspanialszych łowców, ale nie odznaczają się zdolnościami wojskowymi; bohaterowie snutych przez nich przy ognisku opowieści uciekają przed zgubą lub zabijają wrogów z zaskoczenia. Łatwo przewidzieć, że nie uznają oni uśmiercania z zasadzek za morderstwo, a za wydajny sposób chronienia szczepu przed niebezpieczeństwem. Katani zdobią swą oliwkową skórę skomplikowanymi białymi tatuażami, które ułatwiają im zlanie się z otoczeniem i, co za tym idzie, zabicie wroga z zaskoczenia.

Młody Katani rzadko kiedy porusza się bez łuku, z którego zabija zwierzyne, kryjąc się wśród najwyższych gałęzi drzew. Pogrom obdarzył ten lud jedną przydatną umiejętnością, dzięki której stali się jeszcze lepszymi łowcami. Kilka pokoleń Katani żyło pod ziemią w niemal całkowitym mroku, przez co wykształcili oni zdolność widzenia w ciemności rozświetlonej słabym światłem. Dziś łowcy, idąc łapać ryby lub gady, biorą ze sobą łuk i przywiązują do strzał nic olbrzymich pajaków, dzięki której nie tracą zwierzyny. Raz widziałem, jak młody Katani zabił jednym strzałem wielkiego, pływającego gada. Przypuszczam, że użył zatrutej strzały, nie wiem jednak, jakiego jadu użył.

ROZPRAWA O DINGANNICH

Dinganni wędrują po równinach, rozciągających się między Kratas i Mglistymi Bagnami. Nazwa tego ludu pochodzi od słowa z ich języka – *d'inga* – oznaczające wolno płynącą rzekę. Kiedy jednak używają tego wyrazu w stosunku do siebie, ma ono oznaczać wędrowca. Dinganni są stosunkowo ubodzy i żyją w ciągłym zagrożeniu, ale mimo to pozostali





jednym z najgościnniejszych i najbardziej przyjacielskich ludów Barsawii. Zawsze z radością powitają w obozie obcego, zaoferują mu jedzenie i wodę w zamian za wiadomości lub opowieści.

Dinganni to wysocy, dobrze zbudowani ludzie, którzy niemal dorównują orkom wzrostem i masą. Wbrew wygładowi są spokojni, przyjacielscy i pełni szacunku. Kiedy ktoś ich zdenerwuje, starają się wpierw wykorzystać przewagę wzrostu z nadzieją na uzyskanie przeprosin, a dopiero później przechodzą do rękoczynów. Gdy jednak broń zostanie obnażona i krew przelana, atakują bez litości. Dinganni po prostu uważają, że puszczenie wolno obrażającego zachęci go do czynienia ponownych zniewag.

Kiedy nie idą na łowy lub wojnę, ubierają się w miękkie skóry ozdobione kościaną biżuterią. Choć ich strój wydaje się prymitywny, nie jest wcale niewygodny czy szorstki. Tak naprawdę to nie widziałem lepiej wyprawionej skóry nawet na bazarach Wielkiego Targu. Dinganni to doskonały przykład na to, że ludy prymitywne i proste nie muszą wcale być dzikie. Wystarczy z nimi porozmawiać, by dostrzec ich inteligencję i mądrość.

O pochodzeniu i codziennym życiu plemienia

Dinganni kochają wolność i życie w zamknięciu, w kaerach, było dla nich udreką. Kiedy Pogrom dobiegł końca, poprzysięgli sobie, że nigdy więcej nie zamieszkają wśród ścian. Porzucili miasta i wioski, by wieść życie wędrowców, które prowadzą po dziś dzień, gdy ich plemię liczy już ponad tysiąc osób.

Na plemię składa się około siedmiu wędrownych szczepów, liczących od siedemdziesięciu pięciu do dwustu członków. Nauczonym doświadczeniem Dinganni zrozumieli, że szczep nie może być liczniejszy, niszczy bowiem zbyt wiele żywiącej go ziemi. Dlatego też, gdy członków jest ponad dwustu, część z nich odchodzi, szukać szczęścia gdzie indziej. Wszystkie szczepy uznawane są za część plemienia, choć istnieją między nimi niewielkie animozje.

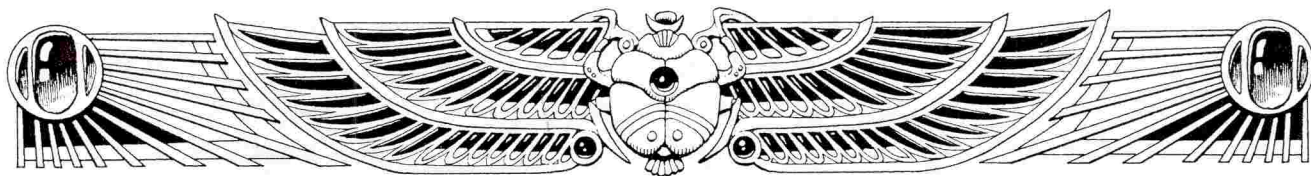
Dinganni żyją w namiotach z pięknych skór rozpiętych na grubych kijach. W jednym z nich, wygodnym i ciepłym, przeżyłem niejedną burzę.

Każde dziecko Dinganni uczy się jeździć wkrótce po tym, jak zacznie chodzić. Mimo to zaledwie dziesięciu, czasem dwudziestu członków szczepu posiada konie. Wierzchowce należą do najlepszych jeźdźców i to takich, którzy potrafią znaleźć wspólny język z rumakiem. Dinganni uważają bowiem, że konie nie odbiegają inteligencją od ludzi i zwracają baczność na ich potrzeby. Każdy jeździec potrafi w pełnym pędzie strzelać z łuku i walczyć włócznią. Te umiejętności wykorzystywane są przede wszystkim podczas polowań, a czasem podczas starć z głupcami, którzy odważą się zaatakować Dingannich.

Brutalne życie nomadów nauczyło Dingannich nie rozstawać się z bronią – dorośli noszą długie łuki i takie też sztylety, a małe, czasem nawet ośmioletnie dzieci, niewielkie noże. Nie mogę jednak wyobrazić sobie sytuacji,

w której Dinganni obnażyliby broń przeciwko sobie. Najbardziej znaczący posiadają metalowy oręż, jest go jednak tak niewiele, że większość musi się zadowolić kościanymi lub kamiennymi ostrzami. Niedowiarków zapewne, że widziałem, jak obdzierali ze skóry jaguara kościanym nożem i mogę zaświadczyć o jego ostrości.





O prawach Dingannich

Prawa Dingannich wskazują członkom plemienia, jak żyć w zgodzie z ziemią i ze sobą nawzajem. Wszyscy muszą się do nich stosować albo zostaną wygnani. Oto pięć praw Dingannich:

Nigdy nie uczynisz krzywdy innemu członkowi plemienia.

Nigdy nie ukradniesz własności innego członka plemienia.

Poznasz sztukę wojenną, by chronić plemię.

Nigdy nie zabijesz stworzenia powietrza, gdyż są one naszymi krewnymi.

Śmierć czeka tego, kto zdradzi plemię.



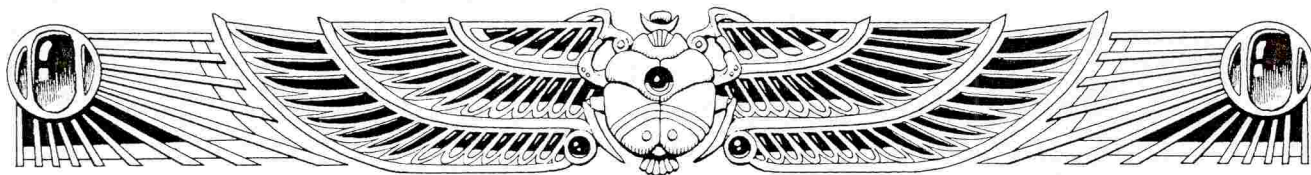
Są one krótsze i prostsze niż wiele innych nakazów i zakazów, które czytały moje stare oczy. Mimo to prawa Dingannich zawierają daleko więcej mądrości niż skomplikowane ustawy Throalu.

Prawo zabraniające zabijania i krzywdzenia latających stworzeń to nie wynik wiary w ich świętość, ale raczej efekt miłości, którą Dinganni darzą wolność. Ptaki, a w szczególności sokoły, są w pewnym sensie symbolami tego ludu. Tak czy inaczej Dinganni nigdy nie zabijają latającego stworzenia, tak jak orkowi nomadzi nigdy nie zniesławia chorągwi. Co więcej, zdobią oni zbroje powietrznymi motywami oraz malunkami ptaków, hełmy zaś – dziobami. W tych rzadkich wypadkach, gdy prowadzą wojny, wielu z nich przystraja się w grzywy z kolorowych piór. Ponadto jedna z ich ulubionych broni zainspirował sokoł – jest nią szpon, czyli kilka przypasywanych do przedramienia kościanych pazurów, które sięgają daleko poza palce. Dinganni są zabójczo biegli w posługiwaniu się tą bronią. Widziałem, jak jeden z myśliwych wyrwał szponem kregosłup z ciała dorosłego bagiennego jaszczura.

Złamanie choćby jednego z praw karane jest wygnaniem lub śmiercią i żadne okoliczności nie są uznawane za łagodzące. Podczas pobytu u Dingannich miałem okazję uczestniczyć w sądzie – pewien młodzieniec został oskarżony o kradzież mojego noża! Używałem go tylko do obdzierania ze skóry małych zwierząt i obierania owoców, nie był więc niezastąpiony. Jednak moje słowa nie miały znaczenia dla Dingannich. Kiedy zaś ogłoszono wyrok, nawet rodzice młodzieńca odwrócili się do niego plecami i byli głusi na jego błagania. Najstarszy i najmądrzejszy z jeźdźców rzucił pod nogi nieszczęśnika worek z suszonym mięsem i owocami, kościany nóż i bukłak z wodą. A potem nikt już się do niego nie odezwał i na niego nie spojrział.

BROKI WYMYŚLONA
PO TO. BY ODDZIELAĆ
KOŚCI OD MIĘSA! CO
ZA NIEWYSŁOWIONA
OKROPNOŚĆ! GDYBY
LUDZIE POŁOWĘ CZA-
SU, KTÓRY ZAJMUJE
IM ZBIJANIE SIEBIE
NAWZAJEM, POŚWIĘ-
CILI NA PRÓBĘ ULEP-
SZENIA SWEGO JA. BYĆ
MOŻE STAŁIBY SIĘ
CHOĆ TROCHĘ CYWILI-
ZOWANI. MNIE JED-
NAK TRUDNO JEST
UWIERZYĆ, BY COŚ TA-
KIEGO KIEDYKOLWIEK
SIĘ ZDARZYŁO!
— GRIMMAS





Nie powiedziałem moim przyjaciołom Dingannim nigdy tego, że ów młodzieniec poprzysiągł na mnie zemstę. W drodze powrotnej do Throalu rozbiłem obóz pod gołym niebem. Właśnie zabierałem się do zjedzenia suszonego mięsa i owoców, które otrzymałem na drogę, kiedy zobaczyłem cień bezgłośnie zbliżającego się do mnie młodzieńca. Przerażony uderzyłem pierwszy. Wciąż martwi mnie fakt, że ów nóż, który chłopiec próbował ukraść, utkwił na zawsze między jego zębami.

O DZIWNYCH POCZĄTKACH GALEB-KLEKÓW

Galeb-Klekowie to interesujący przykład nowego plemienia, które powstało w wyniku zmieszania się dwóch narodów podczas Pogromu. W starożytnych tomach znajdujących się w Landis zapisano, że dawniej Galebowie byli niscy i krępi oraz mieli wyraziste twarze i brunatną skórę. W mowie Landis słowo *galeb* oznaczało skałę i zapewne miało odzwierciedlać niskich, dobrze zbudowanych i twardych niczym kamień ludzi.

Klekowie natomiast różnili się znacznie od Galebów – byli wysocy i gibcy, a ich skóra, włosy i oczy były jasne. Moja małżonka, Shadras, to jeden z niewielu wciąż żyjących Kleków czystej krwi, co potwierdzają liczne zapiski historyków jej rodu. Shadras jest nieco wyższa ode mnie i niezwykle sprawną; niegdyś była tancerką w Iopos. Od dwudziestego roku życia jej włosy są niezmiennie srebrne, sokołe oczy zaś mają barwę złota. Nazwa Klekowie pochodzi od wyrazu *kahlek*, oznaczającego pnące, który miał w mowie Landis również inne znaczenie – zręczny.

Dziś żyje niewielu Kleków i Galebów czystej krwi, w ich potomkach zaś łatwo odnaleźć krew obu plemion. Wielu mędrców, w tym również i ja, uznaje Galeb-Kleków za zupełnie nowy lud.

Na wiele lat przed Pogromem królowie Landis wybrali najlepsze miejsca na kaery i rozkazali mieszkańcom miast oraz wsi je zbudować, a później w nich żyć. Kilka osad stojących u stóp Gór Delaryjskich miało stworzyć jedno wspólne schronienie. Mniej więcej połowa owych wieśniaków była Galebami, druga zaś – Klekami.

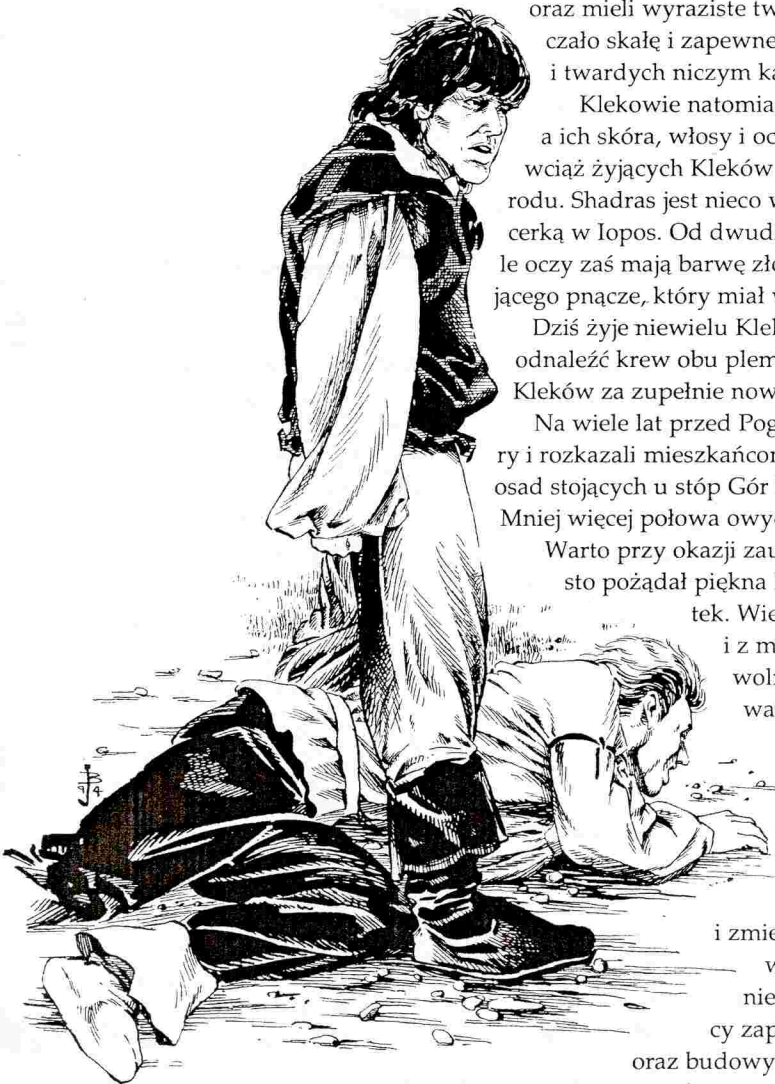
Warto przy okazji zauważyć, że Galebowie byli wojowniczym ludem, który często pożył piękna Kleków, tak jak chciwy szlachcic pożył cennych błyskotek. Wielu członków tego plemienia przejęło therański zwyczaj

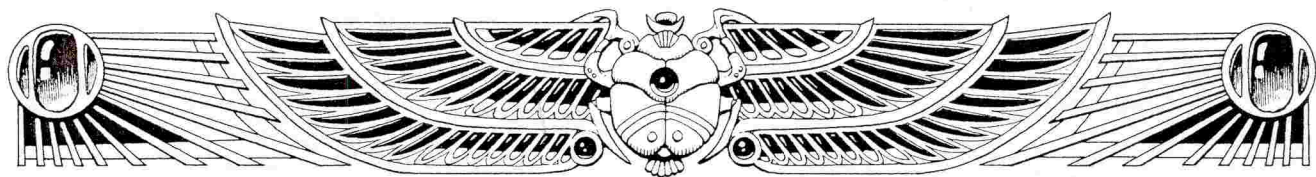
i z mieszkańców podbitych podczas wojny wiosek czyniło niewolników. W historii Landis zapisano, że Galebowie bali się walczyć z Klekami, gdyż bardzo się obawiali, iż ich sąsiedzi wezwą na pomoc swych dalekich kuzynów z innych części królestwa. Galebowie na szczęście nie wiedzieli zbyt wiele o Klekach – znali tylko tworzone przez nich piękne przedmioty – i nie zdawali sobie sprawy, że gardzili oni przemocą.

Pogrom zachwiał tę chwiejną równowagę, tak jak i zmienił wiele innych rzeczy. Galebowie, pozbawieni wszelkich wrogów, wzięli do niewoli oszołomionych Kleków, którzy nie byli w stanie odeprzeć siłą brutalnego najazdu. Zwycięzcy zapędzili pokojowo nastawionych sąsiadów do uprawy roli oraz budowy i zdobienia kaeru. Wielu mężczyzn zmusiło również ko-

biety Kleków do rodzenia im dzieci. Kiedy zaś owe dzieci dorosły, Galebowie łączyli je ze sobą w pary, by mieć nieustający dopływ siły roboczej do budowy kaeru i nie tylko.

Pierwsze pokolenie Galeb-Kleków, zrodzone z kobiet Kleków czystej krwi, było przez nie wychowywane i w tajemnicy uczzone sztuki czytania oraz pisania. Potem sztuka ta została przekazana ich dzieciom, a następnie wnukom – i tak dalej, i tak dalej. Każde pokolenie nosiło w sercach pragnienie wolności i zemsty za krzywdy. W trakcie Pogromu z roku na rok rodziło się coraz mniej Galebów i Kleków czystej krwi. Wreszcie „niewolnicza rasa” Galeb-Kleków przerosła liczebnie swych „właścicieli”. Wkrótce potem, wspierani przez wciąż żyjących prawdziwych Kleków, podnieśli bunt. Miało to miejsce na pokolenie przed końcem Pogromu, więc na nową Barsawię wyszedł wolny i suwerenny lud.



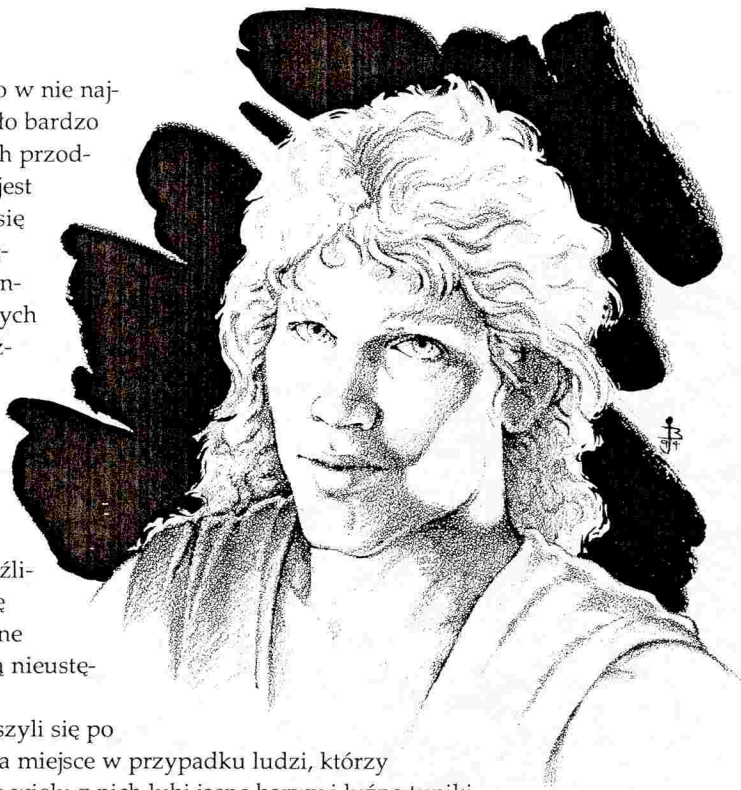


O naturze i zwyczajach wolnych Galeb-Kleków

Pomieszczenie się krwi Galebów z Klekami nastąpiło w nie najlepszych okolicznościach, jak się jednak okazało, miało bardzo pozytywne konsekwencje. Niezwykłe cechy odległych przodków dzisiejszych Galeb-Kleków sprawiły, że lud ten jest zarówno zręczny, jak i niezwykle silny; że odznacza się głębokością elfów i wytrzymałością orków; że jest umiśniony i jednocześnie proporcjonalnie zbudowany – innymi słowy łączy w sobie cechy obu narodów, z których się narodził. Członkowie tego plemienia są nieco wyżsi od większości innych ludzi, zwykle jednak tylko o kilka centymetrów. Zachowali brunatną barwę skóry Galebów, choć jest zapewne nieco jaśniejsza niż ich przodków.

Te dziwne połączenie wpłynęło nie tylko na fizyczny wygląd Galeb-Kleków, ale również na ich umysły i serca. Zachowali oni cierpliwość, wstrzemięźliwość i łagodną naturę Kleków, która przemieszała się z krwią Galebów i na którą miały wpływ lata spędzone w niewoli; dlatego też Galeb-Klekowie, jeśli trzeba, są nieustępliwi i walczą z żelazną konsekwencją.

Po zakończeniu Pogromu, Galeb-Klekowie rozproszyli się po Barsawii i nie tworzą już odmiennej kultury, jak to ma miejsce w przypadku ludzi, którzy żyją na tym samym obszarze. Zauważyłem jednak, że wielu z nich lubi jasne barwy i luźne tuniki, które odpowiadały również Klekom, i że cenią wiedzę ponad wszystko. Ten silny, przystojny, wykształcony i lubiący wolność lud wydał na świat wielu bohaterów Barsawii, choć od chwili opuszczenia kaerów minęło niecałe pokolenie; i pewnie będzie to czynił nadal.



O WYJĘTYCH SPOD PRAWA JEŹDZCACH WYPALONYCH RÓWNIN

Jeźdźcy Wypalonych Równin są równie unikatowym ludem, jak inne opisane tutaj. Postanowiłem jednak napisać kilka słów o nich przede wszystkim dlatego, że stanowią wielkie niebezpieczeństwo dla wędrowców przemierzających północną Barsawie. Nie muszę chyba mówić, że nie spędziłem ani chwili wśród tych ludzi, a całą podaną tu wiedzę zawdzięczam starożytnym zapiskom i współczesnym opowieściom.

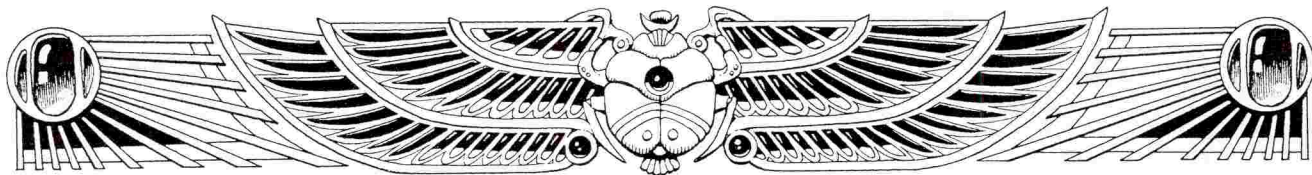
Jeszcze przed Pogromem po równinach pomiędzy Smoczą Puszcza a Jeziorem Vors szalała banda opryszków, którzy napadali na podróżnych i pozbawiali ich wszelkiego dobytku. Im bliżej było Długiej Nocy i im więcej Horrorów pojawiało się w Barsawii, tym bardziej bandyci starali się zdobyć wiedzę potrzebną do zbudowania kaerów. Zdawali sobie jednak sprawę, że Theranie nigdy z własnej woli nie obdarzą wyjętych spod prawa *Rytuałami ochrony i przetrwania*, dlatego też postanowili je ukraść. Kiedy to się im udało, zbudowali kaer w labiryncie jaskiń na brzegu Jeziora Vors. Chcąc jednak się dowiedzieć, jak zdradliwi jeźdźcy weszli w posiadanie owej tajemnicy, trzeba poznać historię ich króla, Gerrika Zamaskowanego.

Opowieść o Gerriku Zamaskowanym

Na niecałe sto lat przed Pogromem Jeźdźcy Wypalonych Równin skupili swą złodziejską (a czasem i morderczą) działalność na karawanach zmierzających do Czarnego Urwiska – dumnego i bogatego miasta położonego na brzegu Jeziora Vors. Co gorsza, szczęście im dopisywało i niemal zawsze atakowali najbogatszą z możliwych karawan. Jakby zmartwień było za mało, miejskich kupców niepokoił fakt, że Strażnik Garshin nie może schwytąć tajemniczego herszta bandy.

Strażnik Garshin służył Czarnemu Urwisku przez ponad piętnaście lat i mieszkańcy miasta go uwielbiali. Nawet kupcy – nieco zdenerwowani jego nieporadnością w walce z bandytami i niemożnością pojmania króla Gerrika Zamaskowanego – potwierdzali, iż jest sprawiedliwym władcą. Żaden z mieszkańców Czarnego Urwiska nie podejrzewał straszliwej prawdy: Strażnik Garshin był nikim innym, tylko hersztem jeźdźców, który, kiedy im przewodził, nosił na twarzy maskę. Ban-





dyci zawsze wiedzieli, która karawana jest najsmakowitszym łupem, ponieważ „Strażnik Garshin” sam ją wybierał. Władca Czarnego Urwiska mógł prowadzić ten plugawy proceder do końca życia, gdyby nie zbliżający się Pogrom, który zmusił go do podjęcia drastycznych działań.

Gerrick lubił swych towarzyszy z bandy i chciał zapewnić im bezpieczne schronienie – kaer przeznaczony specjalnie dla nich. Kiedy więc posłaniec z Thery przybył do Czarnego Urwiska z planami budowy i magicznych zabezpieczeń, „Strażnik” zbił go we śnie, po czym udał się do obozu jeźdźców. Następnie cała banda uciekła w Góry Skolskie, u których stóp zbudowała schronienie.

Tymczasem przedstawiciele władz Czarnego Urwiska wysłali do Thery panikarską wieść o swym trudnym położeniu. Niestety, zwlekali zbyt długo z przyjęciem niemiłych warunków imperium i strata planów budowy kaeru okazała się ostatnim gwoździem do trumny. Kiedy pojawiły się pierwsze Horrory, mieszkańcy Czarnego Urwiska próbowali wszystkiego, by się obronić – na próżno.

Bestie spadły na nich niczym czarny deszcz i zniszczyły miasto. Z Czarnego Urwiska niewiele przetrwało do dziś; wyjątek stanowi inskrypcja na kamieniu, której autor przeklina Gerricka Zamaskowanego i życzy mu straszliwego końca. Napis ten znany jest pod nazwą Kłatwy z Czarnego Urwiska.

Strażnik oddał rządy plugawym stworom.

Tchórz powiódł przeklętych w góry.

Szkarłatna Maska zostawiła nas na pastwę losu.

Ale Garshin pozostanie martwy w Czarnym Urwisku – na wieki.

Wśród mieszkańców wiosek i osad stojących na brzegu Jeziora Vors krąży opowieść o lamentującym mężczyźnie w masce, który nawiedza ruiny Czarnego Urwiska. Mało kto jednak wierzy, że Gerrick wciąż jeszcze żyje – wszak od czasu jego zniknięcia w Górach Skolskich minęło pięć stuleci. Większość uważa, iż ruiny nawiedza jego duch, spętany potężną kłatwą i pokutujący skazanie na śmierć tylu niewinnych.

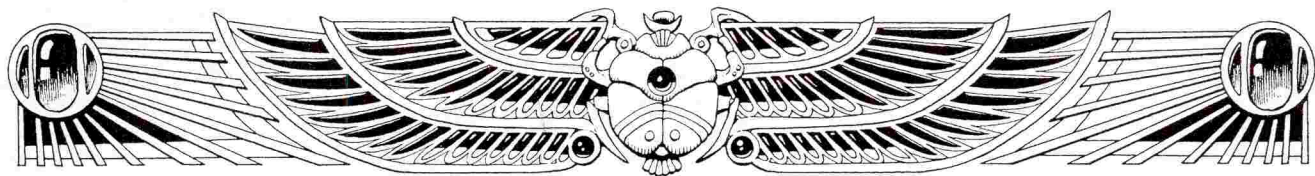
O jeźdźcach po Pogromie

Horrory pokazały Jeźdźcom Wypalonych Równin przerażające konsekwencje zła i destrukcji, dlatego też dziś rzadko zabijają oni tych, których okradają. Ostatnio liczebność bandytów przekroczyła tysiąc, z czego zaledwie dziesiąta część napada na karawany. Najczęściej dzie sięciu, czasem dwudziestu jeźdźców atakuje samotnych podróż-

nych lub zabiera pieniądze mieszkańcom okolicznych wiosek. Ponieważ egzystencja bandy oparta się na kradzieży, nie uważają jej za przestępstwo. Co więcej, sprytny plan pozbawienia wędrowca jego własności spotyka się z pełną aprobatą.

Poza „prawdziwymi” jeźdźcami, większość członków owego dziwnego klanu żyje w tzw. obozach pory deszczowej, które zakładają w lasach na północ od Jeziora Vors. Ci ludzie otwarcie nie przyznają się do związku z bandytami, jednak konie i liczne skradzione przedmioty potwierdzają, że ich obozy są domem Jeźdźcom Wypalonych Równin. Warto przy okazji wspomnieć, iż owi leśni ludzie z chęcią podzielą się jedzeniem i winem z wędrowcami w zamian za informacje – w szczególności dotyczące szlaków kupieckich, karawan i bogatych podróżnych.





Kaer Jeźdźców Wypalonych Równin opuścili ludzie różniący się od siebie wyglądem, ale większość z nich była przeciętnego wzrostu i solidnej budowy. Nie są bardziej umięśnieni od innych przedstawicieli naszej rasy, choć ich łucznicy mają rozwinięte przedramiona, a to w wyniku częstego strzelania z łuku. Przed wiekami jeźdźcami byli tylko ludzie, ale po Pogromie do bandy przylączali się różni Dawcy Imion. Choćby pewien obsydianin imieniem Gran-nic, który cieszy się szczególną niesławą w Throalu, gdyż napadł na wiele karawan królestwa.

Większość jeźdźców posługuje się krasnoludzkimi mieczami i długimi łukami, a niektórzy – włóczniami. Kilku walczy kopiami zdobytymi na wciągniętych w pułapkę patrolach; posiadanie takiej broni to symbol odwagi. Tak czy inaczej, jeźdźcy potrafią dobrze posługiwać się orężem.

Najtwardsi z bandytów przez dwie, trzy pory roku szaleją po równinach rozciągających się na północ od ruin Czarnego Urwiska. Resztę roku spędzają w obozach naprawiając broń, planując nowe eskapady, a czasem kryjąc się przed władzą. Często przebijają się i wędrują do miast Throalu, gdzie sprzedają skradzione dobra, wydają pieniądze i szkodzą. Niektórzy uważają ich za romantycznych bandytów, ale większość traktuje jak zwykłych złodziei.

O DZIWNEJ HISTORII LUDU SKAWIAN

Wiele pokoleń przed nadejściem Pogromu, pomiędzy Szkarłatnym Morzem a Mglistymi Bagnami powstało miasto, zwane Skawią, które przez wiele lat rosło w potęgę i bogactwo. Zbudowano je na ruinach pradawnej cywilizacji, o której nikt nie miał najmniejszego pojęcia. Jego mieszkańcy, tak jak ich nieznani przodkowie, kochali statki i panowali na wodach Szkarłatego Morza aż po Trupią Gardziel – cieśninę oddzielającą je od Morza Śmierci. Pływali kamiennymi, magicznie wzmacnianymi barkami i zbierali esencję żywiołu ognia, utrzymując w tajemnicy sekrety budowy tych łodzi. Tylko szkutnicy umieli konstruować owe statki, a swą wiedzę przekazywali nielicznym wybrańcom.

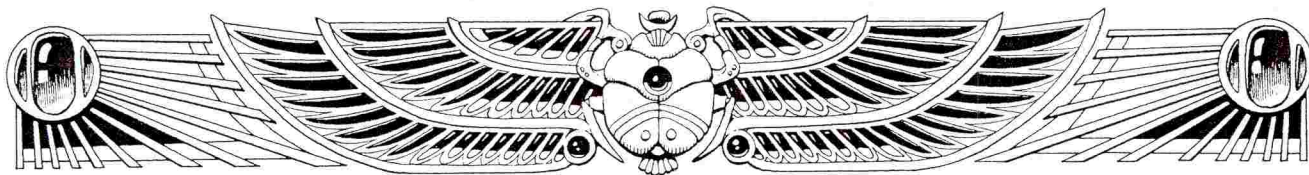
Król Skawii przyjął warunki Theran i otrzymał *Rytuały ochrony i przetrwania*, postanawiając zbudować kear w Trupiej Gardzieli. Wiedział, że urwiska okalające cieśninę poprzecinane są labiryntem jaskiń i jarów, częściowo zalanych lawą z Morza Śmierci. Skawianie błędnie wierzyli, że stopiona skała ochroni ich przed Horrorami, dlatego też postanowili zbudować oraz wzmocnić tylko ściany i dach schronienia. Może właśnie dlatego jako pierwsi ze wszystkich miast-państw krainy, którą dziś zwiemy Barsawią, ukończyli konstrukcję wspaniałego kaeru na urwiskach Trupiej Gardzieli.

Mądry monarcha nakazał rozpocząć budowę kaeru bardzo wcześniej, Skawianie mieli więc czas na stworzenie najpiękniejszego, jedyne w swoim rodzaju schronienia. W niecałe pięć lat wykopali kanały pod powstającym kae-

niektóre legendy opowiadają nieco odmienną historię jeźdźców. Ponoć ich ukryty nieopodał jeziora Vors Kaer wciąż pozostaje zamknięty, a Gerric nadal żyje. Z kolei w innych opowieściach pojawiają się spekulacje, jakoby jeźdźcy ze swego kaeru uczynili fortecę, z której do dziś wyprowadzają się na karawany.

— JERRIV FORRIM





•MIKE MIGNOLA 1994•

rem i zalali je lawą. W tym samym czasie wkuli się w ściany urwisk i powiększyli jaskinie, tworząc wspaniałą kaer.

Niestety król Skawii nie wiedział, że dla wielu Horrorów morze stopionej skały było niczym dla człowieka staw z chłodną wodą. Therańska magia chroniła kaer z góry i z boków, nic jednak nie mogło powstrzymać plugawych bestii przed przepłynięciem kanałami i atakiem z dołu. Na początku potwory tylko obserwowały Skawian, czasem niszcząc statki, które podpływały zbyt blisko. Kiedy ta makabryczna zabawa znudziła się Horrorom, zaczęły opanowywać umysły ludzi, zwabiały ich nad brzegi i kazały rzucać się w płomień. Widząc, co się dzieje, Skawianie ukryli się w kamiennych komnatach, ale bestie ruszyły za nimi i paliły wszystko, co stało im na drodze. Koniec kaeru był bliski, a zapach palonego mięsa wypełniał jego korytarze, kiedy władzę nad królestwem przejął książę Darl Hilloman, zastępując niedomagającego ojca. Nowy król zebrał Cesarską Gwardię i poprowadził ją do boju przeciw Horrorom w kampanii, którą ludzie nazwali Zemstą. Podczas Zemsty zginęło wielu Skawian, zabrali oni jednak ze sobą również dużo Horrorów. Jeszcze przez trzysta pięćdziesiąt lat od bohaterskiego wypadu księcia Darla Cesarska Gwardia chroniła mieszkańców przed zniszczeniem, choć nieraz bestiom udawało się wślizgnąć do kaeru, siejąc śmierć

i zniszczenie. Straż czuwała nawet po śmierci księcia Hillomana. I choć podczas Pogromu królestwo pochłonęły Mgliste Bagna, szlachetny Zakon Strażników Skawii istnieje do dnia dzisiejszego.

SKAWIANIE BARDZO
CZĘSTO POPADAJĄ
W KONFLIKT Z DO-
MEM DZIEWIĘCIU
KLEJNOTÓW – AROPA-
GOI T'SKRANGÓW,
KTÓRY KONTROLUJE
WIĘKSZOŚĆ DOLNEGO
ODCINKA WĘŻOWEJ
RZEKI. ZAINTERESO-
WANI CZYTELNICY
WINNI SIĘGNĄĆ PO
SIÓDMY TOM TEGO
OPRACOWANIA, PO-
ŚWIĘCONY WŁAŚNIE
T'SKRANGOM.
— THOM EDULL

O potomkach królestwa Skawii

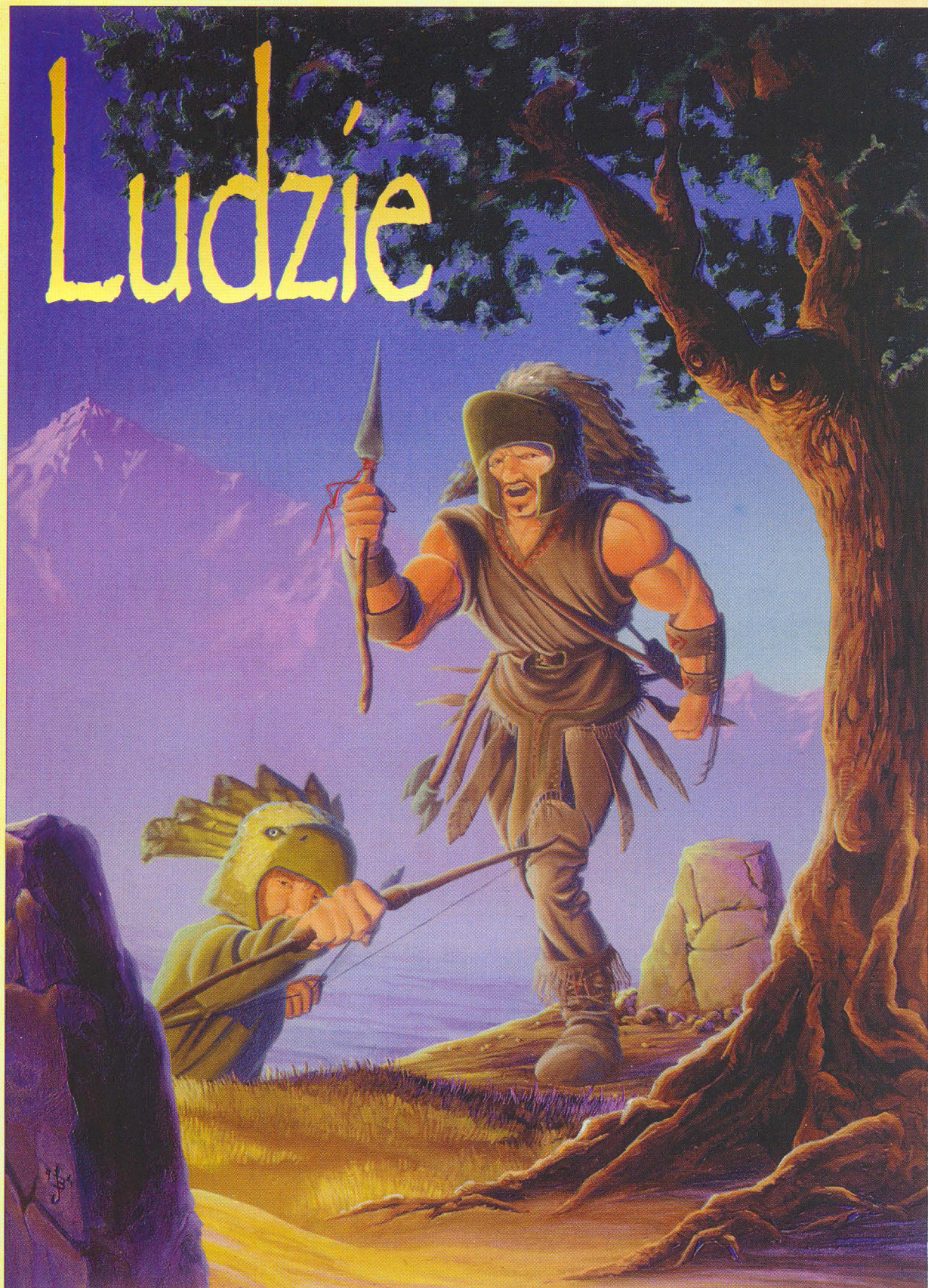
W Skawii zawsze żyło wielu różnych Dawców Imion, ale tron stanowili (i wciąż stanowią) ludzie – dlatego też postanowiłem zamieścić w tym dziele opis królestwa. Niestety, ich liczba nieustannie maleje, gdyż zaczęli się łączyć z innymi ludami. Z roku na rok rodzi się coraz mniej Skawian czystej krwi, którzy ponieśliby dalej dziedzictwo przodków. Ponadto napięte stosunki między nimi a t'skrangami pływającymi po Wężowej Rzece doprowadziły do zniszczenia wielu skawiańskich miast-barek (które opisuję w dalszej części tekstu). Obawiam się niestety, że za pokolenie lub dwa Skawianie będą istnieć już tylko w naszej pamięci.

Współcześni nam Skawianie przerośli swych przodków w miłości do żeglugi. Żyją oni na dużych barkach pływających po dolnym odcinku Wężowej Rzeki – od Mglistych Bagien aż po północne krańce Serwos. Zajmują się przede wszystkim handlem, często jednak przychodzi im walczyć z rywalami, t'skrangami. Wiele z ich barek jest na tyle duża, że można je z powodzeniem nazywać wioskami, bo takie zresztą jest ich przeznaczenie. Każda z ponad czterdziestu skawiańskich łodzi to niezależne, pływające miasto, będące domem dla czterech do dziesięciu rodzin. Na jednej barce mieszka więc od trzydziestu do stu osób. I choć większość Skawian jest ludźmi, to można wśród nich spotkać krasnoludy, elfy, a czasem nawet wietrzniki.

Przywódcą każdego miasta – zwanym sternikiem – jest zwykle głowa największej rodziny mieszkającej na pokładzie. Zdarza się, że kiedy sternik zginie podczas, na przykład, walki z t'skrangami, jego miejsce zajmuje kobieta, której wszyscy bez wyjątków się podporządkowują. Dzieje się tak, mimo że Skawianie w znacznie większym stopniu niż inni ludzie oddzielają obowiązki mężczyzn od kobiet, szczególnie względem walki. Ich kobiety są jednak rów-



Ludzie



Ludzie - ilustracje: Joel Biske

DZIECI PRACUJĄCE W PRZEDSIĘWZIENIACH



Mdali Dermuhl czeka
na powrót towarzyszy.

Wykuty przez Worstów
miecz szybko zadaje śmierć.

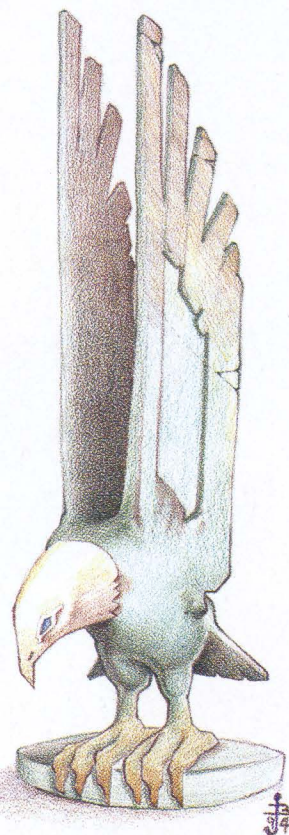
Zgijący w dżungli Katani robią zabójcze groty.



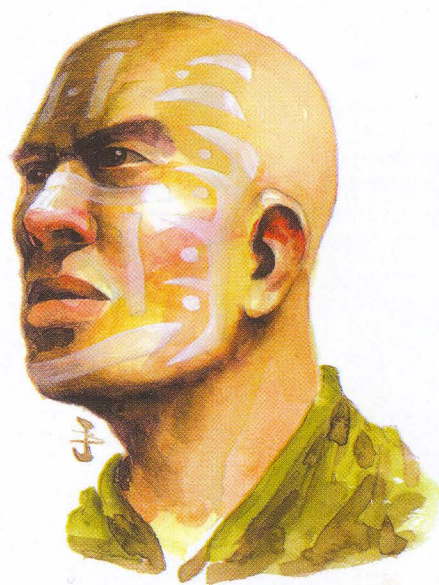


Ceremonialny
kościanny nóż
i rzeźba sokoła
są nieodzowne
magom Dینگanni.

Skawiański
górnik oświetla
drogę latarnią
z esencją żywiołu
ognia.



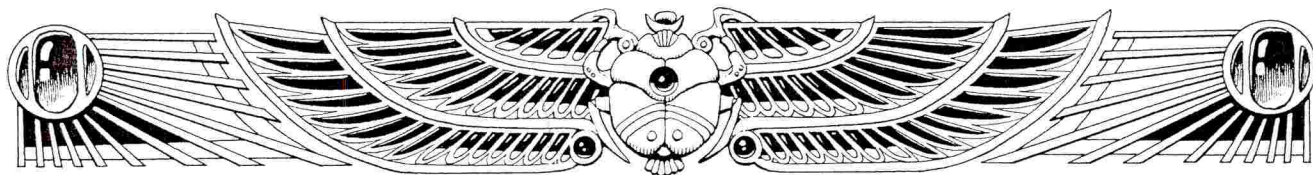
Trelaria, trubadur
Galeb-Kleków.



Katani z Dżungli Serwos
malują twarze, by trudniej
było ich dostrzec w lesie.

Kamień
z Czarnego
Urwiska jest
świadectwem
zdrady Gerrika
Zamaskowanego.





nie wspaniałymi żeglarzami, jak mężczyźni. Nie widziałem również, by traktowali je gorzej tylko dlatego, że niewiele z nich nosi miecze przy boku.

Skawianie – zarówno kobiety, jak i mężczyźni – ubierają się w stroje o krzykliwych barwach, najczęściej szkarłat i jaskrawą biel. Włosy często chowają pod chustami zawiniętymi wokół głowy, dzięki czemu kosmyki nie wpadają im do oczu. Obie płci noszą biżuterię, ale mężczyźni zdają się bardziej ją lubić, w szczególności kolczyki i bransolety. Skawianie uznają ozdoby zdobyte na pokonanych wrogach za oznaki honoru; wielu sterników nosi nawet do pięciu kilogramów ozdób zawiązanych wokół szyi lub nadgarstków.

Skawianie, u których spędziłem pewien czas, niewątpliwie zdawali sobie sprawę z faktu, że jest ich coraz mniej. Nic więc dziwnego, że lud ten walczy z wszelkimi niebezpieczeństwami – tak rzeczywistymi, jak i wymagowanymi – z zapałem graniczącym z nieostrożnością. Udało mi się przeżyć brutalną bitwę na rzece, którą stoczyli z kupiecką flotą t'skrangów. Zapewniam, że żaden inny barsawiański lud nie walczy z taką odwagą... lub opanowany przez taki szal. Według mnie w tym względzie Skawianie przerośli nawet t'skrangów.

Niestety Skawianie uznali t'skrangi, z którymi dzieli dolny odcinek Wężowej Rzeki, za realne zagrożenie godzące w ich istnienie, a nie za konkurentów w handlu. Z tego też powodu uwikłali się w wojnę z węzołudźmi. Cóż, Skawianie naprawdę nienawidzą t'skranów i raczej zabiją pokonanego jaszczura, niż wezmą go do niewoli.

Jakby tego było mało, Skawianie uważają, że toczą nieustanną wojnę, dlatego już od małego uczą dzieci posługiwania się kuszą. Dorosli z kolei posługują się różnymi rodzajami broni, wliczając w to magiczne działa ogniste, w które wyposażone są ich niesamowite barki. W trakcie długich stuleci Pogromu Skawianie zapomnieli, jak budować ognioodporne statki, z których słynęli ich protoplaści. Jeden z mężczyzn, których spotkałem, utrzymywał, iż jego przodek dziesięć pokoleń

wstecz był skutnikiem; dodał, że rodzina dawno już sprzedawała rękopis, w którym zapisana była wszelka magiczna wiedza o budowie statków. (Mówiąc uczciwie, nie uznałem tej opowieści za prawdziwą). Według niektórych pierwsi Skawianie żeglowali po wodzie, jest to jednak niedorzeczna teoria. We wszystkich zapiskach z dawnych czasów Szkarłatne Morze to morze stopionej skały.

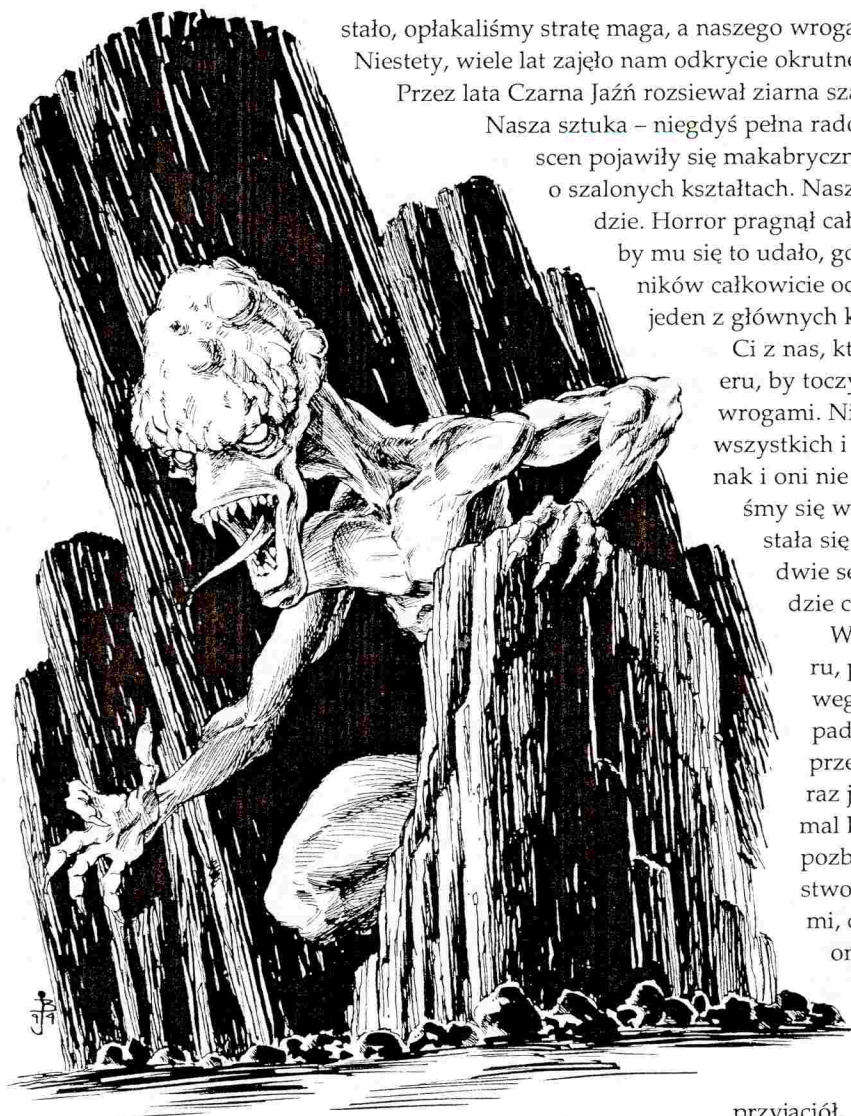
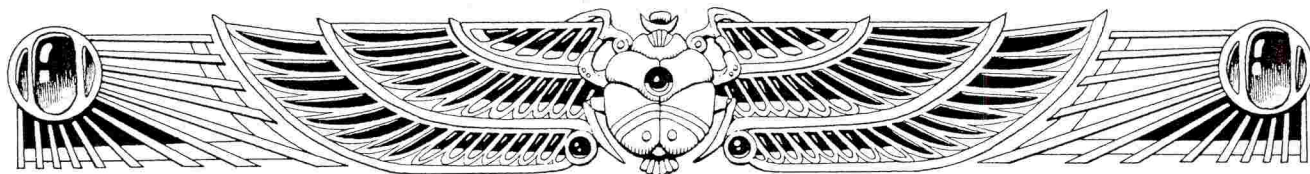
O ZŁU, KTÓRE SPOTKAŁO WORSTÓW

Worstowie byli niegdyś dumnym ludem, który przed Pogromem wybudował wspaniałe miasta na wschód od Jeziora Ban. Niestety, spotkał ich smutny, okrutny los. Podczas Pogromu wiele wycierpieli, gdyż do ich kaeru, wiele pokoleń po zapieczętowaniu wrót, wdarł się Horror, w subtelny i plugawy sposób niszcząc to, wydawałoby się bezpieczne, schronienie. Worstowie zdolali przetrwać, zapłacili jednak straszliwą cenę za zwycięstwo. Rozmawiałem z jednym z nich, wiekowym mężem imieniem Cho Shimmus, który w młodości walczył z Horrorem. Zapisałem jego słowa tak, jak je zapamiętałem.

Splugawienie Kaih Lia

Mroczne dni, które my zwiemy Długą Śmiercią, rozpoczęły się prawie czterysta lat po tym, jak mój lud schronił się pod ziemią. Wszystko zaczęło się od naszego największego czarodzieja, Kaih Lia, który często wykorzystywał swą moc, by spoglądać na niszczone przez Horrore świat. Niestety był on już stary i jedna z bestii zdołała zniszczyć jego wiekowy umysł z taką łatwością, z jaką młody wojownik pokonałby kruche ciało. Horror najpewniej wkroczył do umysłu czarodzieja i pożarł jego duszę niczym przejrzały owoc, a potem zamieszkał w pustej skorupie ciała Kaih Lia. Kiedy odkryliśmy, co się





stało, oplakaliśmy stratę maga, a naszego wroga nazwaliśmy Tendris'al, czyli Czarna Jaźń. Niestety, wiele lat zajęło nam odkrycie okrutnej prawdy – stało się to niemal za późno.

Przez lata Czarna Jaźń rozsiewał ziarna szaleństwa pośród mego rozsądnego ludu.

Nasza sztuka – niegdyś pełna radości – odmieniła się: w miejsce pięknych scen pojawiły się makabryczne mordy. Nasze budynki stały się brzydkie, o szalonych kształtach. Nasze opowieści mówiły o krwi, śmierci i zdradzie. Horror pragnął cały mój lud pograżyć w szaleństwie i pewnie by mu się to udało, gdyby nie Słudzy Czarnej Jaźni – grupa strażników całkowicie oddanych Tendris'al – którzy chcieli otworzyć jeden z głównych korytarzy kaeru i wpuścić plugawą bestię.

Ci z nas, którzy nie utracili rozumu, uciekli w głąb kaeru, by toczyć nieskończone walki z przerażającymi wrogami. Niestety, nie byliśmy w stanie pokonać ich wszystkich i odbudować schronienia. Na szczęście jednak i oni nie byli w stanie nas zabić. I tak oto znaleźliśmy się w niewielkiej fortecy, która na jedenaście lat stała się naszym więzieniem. Kryło się nas tam dwie setki – czuliśmy się niczym owce w zagrodzie chronionej magią.

Wojownicy co pewien czas wyruszali do kaeru, próbując ukraść jedzenie spod nosa plugawego potwora. Podczas tych desperackich wypadów straciliśmy wielu ludzi. Ja sam przeżyłem kilka z nich i wolałbym umrzeć, niż raz jeszcze doświadczyć czegoś takiego. W niemal każdym zakątku naszego domu kryły się pozbawione rozumu duchy i znacznie gorsze stwory. Inteligentne Horrory, istoty z gorejącymi, czerwonymi oczami i kościanymi rękami – one również czały się w ciemności; nazwaliśmy je Plugawcami i baliśmy się bardziej niż czegokolwiek innego. Zastawiały na nas pułapki i często kierowały działaniami swych mniej inteligentnych przyjaciół. Baliśmy się wdawać z nimi w otwartą wal-

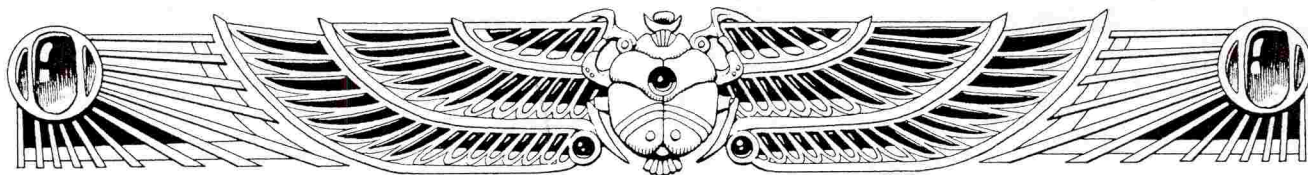
kę, nie mogliśmy sobie bowiem pozwolić na przegraną.

Horrory siały spustoszenie w kaerze, co mogło się bardzo źle dla nas skończyć. Wielkie urwiska, w których niegdyś mieszkało wielu ludzi, uległy zniszczeniu – zostały strzaskane tak, jak topór roztrzaskuje czaszkę wroga. A my musieliśmy wspinać się po tych rumowiskach w poszukiwaniu jedzenia. Więcej razy, niż byłem w stanie policzyć, z ciemności wyłaniały się sierpopodobne ramiona, które cięły nasze liny. Mój przyjaciel, Cho Kether, w taki właśnie sposób zginął – wspinając się tuż koło mnie. Horror rozerwał linę, a on poleciał w objęcia śmierci. Do dziś w bezsenne noce słyszę jego krzyk. Takie sytuacje zdarzały się raz po raz, choć najlepsi łucznicy chronili wspinających się po rumowisku, ale strzały zbyt często mijały cel. Wiedzieliśmy, że podczas każdej wyprawy zginie co najmniej połowa wojowników. Podjąłem to ryzyko, przeklinałem jednak Horrora, który zmusił nas do płacenia tak wysokiej ceny za przetrwanie.

Co Pogrom uczynił społeczności Worstów

Kiedy krasnoludy z Throalu odnalazły ostatnią ostoję Worstów, przy życiu pozostało jedynie stu ludzi, w większości dzieci. Straszliwe doświadczenia wyrwały przerażające piętno na całym plemieniu, zmieniając zwyczaje tego ludu. Choć gdy odwiedziłem ich małą wioskę, zachowywali się uprzejmie, brak było w nich jednak ciepła. Co gorsza, cały czas mnie obserwowali, poszukując choćby najmniejszej oznaki zdrady.





Rozciągająca się na wschodnim brzegu Jeziora Ban wioska, nazwana od jej mieszkańców Worst, składała się z trzydziestu budynków o kamiennych ścianach i drewnianych dachach. Liczące wielu członków rodziny połączyły swe siedziby siecią nie wykończonych, podziemnych tuneli, dzięki którym ich ruchy pozostawały ukryte przed szpiegującymi oczami, co Worstowie bardzo sobie cenili.

Pogrom nauczył Worstów nie pozostawiać niczego przypadkowi. Wszystko robią bardzo dokładnie, nawet zbyt dokładnie, za to ze zdwojoną energią. Budowane przez nich ściany składają się nie z jednego rzędu cegieł lub kamieni, ale z dwóch, albo i trzech, a wzmacnia je zaprawa utwardzana w ogniu. Dachy domów wykonują tylko z najtwardszego dębu. Worst, który pokona przeciwnika w walce, potnie jego ciało i spali, prochy zaś rozsypie na cztery strony świata. Ufam, że ten zwyczaj to efekt okrutnych lat spędzonych w pełnym wrogów kaerze. Wtedy nawet najmniejszy brak ostrożności lub zaniedbanie mogło się skończyć śmiercią. Gdyby Worstowie wykorzystali ową niezwykłą determinację do polepszenia swego losu, staliby się pewnie równie dumni i potężni, co ich przodkowie. Obawiam się jednak, że dopóki głównym celem wszystkich ich działań będzie przetrwanie, nigdy nie osiągną dawnej chwały.

O wyglądzie i strojach Worstów

Worstowie przypominają swych przodków sprzed Pogromu tylko pod względem fizycznym. Ci niscy, acz mocarni ludzie mają grubą, twardą, żółtawą skórę i gęste, czarne włosy, które większość obcina na krótko. Niewielu Worstów ma brody, również dość krótkie. Czyżby długie włosy miały wpływ na walkę?

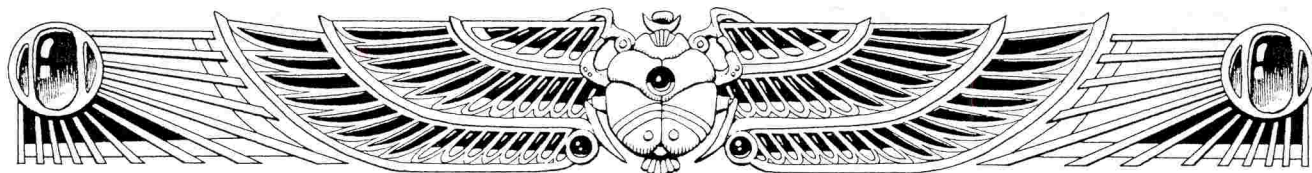
Szaty Worstów dziś są proste i bezbarwne. Mężczyźni noszą obcisłe stroje, które nie ograniczają ruchów. Drobniejsze kobiety wolą nieco luźniejsze

tuniki i dość ciasne spodnie, dzięki czemu wyglądają na większe. Broń stała się ich codzienną ozdobą – Worst bez niej wygląda równie głupio, jak ktoś paradujący bez ubrania w środku zimy. Większość mężczyzn używa niezwykle ostrych toporów pokaznej wielkości. Pozostali oraz kobiety posługują się postrzępionymi mieczami, których jeden cios – jak mi powiedział Cho Shimmus – pozwala wyrwać przeciwnikowi wnętrzności. Łuki to kolejna ulubiona broń Worstów; strzały często obwiązane są materiałem zamoczonym w oleju, dzięki czemu łatwo je podpalić; groty zwykle są postrzępione jak miecze. Brutalność oreża Worstów ukazuje okrutne, wypełnione strachem dziedzictwo.

słyszałem o TENDRIS'AL WIECEJ, NIŻ KALLARIAN ZDAJE SIĘ WIEDZIEĆ. KRAŻĄ PŁOTKI, PODŁUG KTÓRYCH BESTIA NA DAŁ KRYJE SIĘ W OTCHŁANI BYŁEGO SCHRONIENIA WORSTÓW, WCIĄŻ WYKORZYSTUJĄC WIELE SŁUG. WIEM O CO NAJOMNIEJ DWÓCH GRUPACH POSZUKIWACZY PRZYGÓD, KTÓRZY WYRUSZYLI DO KAERU W POSZUKIWANIU SKARBÓW, ALE ZNAM TYLKO JEDNEGO OCALAŁEGO: KRASNOŁUDA IMIENIEM BANNON. TO WŁAŚNIE OD NIEGO SIĘ DOWIEDZIAŁEM, ŻE HORROR WCIĄŻ ŻYJE. NIE POWIEDZIAŁ JEDNAK WIELE WIĘCEJ. WIĘKSZOŚĆ CZASU SPĘDZAŁ NA WĘDRÓWKACH PO WIELKIM TARGU – OD JEDNEJ KARCZMY DO DRUGIEJ – I ZWYKLE NIE BYŁ NAJTRZĘWIEJSZY. PRZEPYJAŁ CHYBA WSZYSTKO, CO ZDOŁAŁ ZACHOWAĆ MIOMO UCIECZKI Z KAERU. A JEŚLI BANNON ZNAŁAŻŁ COŚ W TYCH NAWIEDZONYCH RUINACH, TO JAKIE JE SZCZĘ SKARBY MOGĄ ONE KRYĆ? I JAKIE PRZERAŻAJĄCE ISTOTY ICH STRZEŻĄ?

— STANCHUS





ZWIĘZŁY TRAKTAT O T'SKRANGACH

Tajemnicą jest, jak ów dokument trafił do Wielkiej Biblioteki w Throalu, gdyż jego autor już na wstępie informuje, iż sporządził go na rozkaz therańskiego gubernatora Kyprosa. Z innych źródeł wiemy, że autor był trubadurem i został pojmany przez Theran; nie istnieją jednak żadne świadectwa opisujące, w jaki sposób został schwytany i czy kiedykolwiek powrócił do swego ludu. Zapewne nigdy nie poznamy także drogi, jaką ten zwój przebył, by w końcu trafić do naszych archiwów. Sposób jego powstania pozostaje jednak mniej ważny, niż bogactwo informacji, które na nim zapisano. Autor dokumentu datuje go na rok 1044 według kalendarza Thery. Dacie tej odpowiada rok 1487 według kalendarza Throalu, co oznacza, że tekst powstał 19 lat temu.

— Skromne wyjaśnienie dla czytelników pióra Thoma Edrulla, archiwisty i skryby Komnaty Rejestrów, 1506 TH



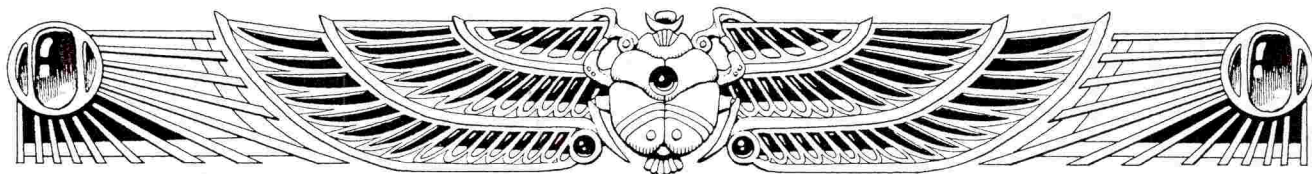
Na początku Matka Duch, Wielka Obejmująca, zasadziła swój korzeń w Pustce, która istniała zanim ruszył czas. Kiedy zaś wyrosła pełna życia, złożyła cztery jaja w nicości Pustki. Z pierwszego jaja wykuła się Shivoam, Matka Rodzicielka, Wężowa Rzeka. Z drugiego – T'schlome, Dawczyni Światła, Słońce. Z trzeciego – Shivos, Ojciec Ziemia, Świat. A z czwartego wyłonił się Syrtis, Strażnik Nocy, Księżyc. Matka Duch opiekowała się swymi dziećmi, obejmując je kregiem bez początku i bez końca – kregiem, który my zwiemy Houros, czyli robak pożerający własny ogon.

Syrtis spojrział na niebo i ujrzał piękno siostry, Słońca. Wypełniła go tęsknota mężczyzny pożądającego kobiety, w odpowiedzi na którą wyrosły mu skrzydła, by mógł podążyć za T'schlome. Kiedy ją dogonił, niebo eksplodowało ogniem – Dawczyni Światła oparła się Księżycowi. Ziarna płomieni opadły na ziemię i się otwały, a wypełzli z nich Ognisci Bracia, smoczy lud. Syrtis raz jeszcze złapał Słońce, i raz jeszcze T'schlome się mu oparła. Raz jeszcze niebiosami wstrząsnął straszliwy grzmot, a z chmur spłynęły Powietrzne Siostry, wietrzniki. Patrz w niebo; spójrz jak się gonią, wciąż i wciąż – a z każdego spotkania wykuwa się nowa gwiazda.

Shivos spoczywał nieopodal Shivoam; z ich pierwszego zbliżenia wyłoniły się małe jaja. Nieestety, skorupka żadnego z nich nie pękła i nie wyległy się młode. Matka Rodzicielka i Ojciec Ziemia drugi raz zbliżyli się do siebie, i drugi raz z jaj nic się nie wyległo. Rzeka spojrzała na swą siostrę, Słońce, i widząc, jak wiele dzieci mają T'schlome i Syrtis, zapałała, cicho śpiwając z żalu. I jakby na dźwięk jej głosu, jaja się zatrzęsyły; i jakby pod wpływem jej łez, skorupki pękły. Dzieci z pierwszego wylegu zwiemy Rzecznymi Córkami, t'skrangami. Dzieci z drugiego wylegu zaś to Synowie Ziemi, obsydianie. Z każdego zbliżenia Ziemi i Wody rodzą się nowe góry, nowe źródła dają życie nowym rzekom.

Takie oto są początki czterech Założycieli.





O NATURZE T'SKRANGÓW

Nazywam się T'chal Siandra K'vechnalonika V'strimon i przez szesnaście lat byłem tkaczem Pieśni Roku w Wielkim Domu V'strimon. Na rozkaz nowego pana, gubernatora Kyprosa z Powietrznej Przystani, mam zrelacjonować wszystko, co wiem o moim ludzie, o t'skrangach. Nie mam zbyt wiele miejsca, dlatego też się postaram, by moja opowieść była zarówno krótka, jak i zwięzła. Specjalną uwagę zwrócę na sprawy, które mogą zainteresować therańskiego czytelnika.

Większość Dawców Imion, poproszona o opis wyglądu mego ludu, zapewne odpowiedziała by, że t'skrangi to jaszczuroludzie Barsawii. Nie należy jednak porównywać mej rasy do jaszczurów czy węży – chyba że ktoś chce nas obrazić. My t'skrangi jesteśmy Dawcami Imion i zasługujemy na odpowiednie traktowanie. Owszem, ma rasa jest jedyna w swoim rodzaju jeśli chodzi o wygląd, ale to samo można powiedzieć o wszystkich innych. Typowy t'skrang ma nie więcej niż 180 centymetrów wzrostu, i pod tym względem niewiele różni się od ludzi. To ogony czynią nas większymi, dodając kolejne 180 centymetrów długości i jakieś 20 kilogramów wagi.

Skórę mamy zaś bezwłosą, ale bardzo elastyczną i miękką; jej barwa może być różna – od zieleni poprzez błękit po czerwień, a często zdobią ją również plamy, cętki lub pasma w innym kolorze.

Pośród wszystkich ras Dawców Imion jedynie trolle mogą się cieszyć podobną nam różnorodnością wyglądu. Niektóre t'skrangi posiadają wspaniałe grzebienie, sięgające od karku po szczyt czaszki. Ogony i kręgi innych są ozdobione kolcami lub płytkami, podczas gdy jeszcze inni cieszą się płaskimi, kaczkowatymi nosami. Bardzo niewielu rodzi się z rozciągającą od nadgarstków aż po biodra skóropodobną membraną, która może służyć za skrzydła. Jeśli zaś chodzi o wiek, dojrzewamy mając mniej więcej dziesięć lat, a niewielu z nas żyje więcej niż osiemdziesiąt.

My, t'skrangi, jesteśmy istotami wielkiej pasji. Nieraz, z powodu gracji, lekkości i wrodzonego zmysłu równowagi, porównywano nas do elfów. Jednak nam – w odróżnieniu od owej rasy – nie taniec sprawia największą przyjemność. Nie, nasza ulubiona rozrywka to snucie opowieści i rozmawianie. Cóż, krasnoludy zwykły mówić: „Każdy t'skrang rodzi się trubadurem, ale nie każdy nim zostaje”. W zamierzeniu miała to zapewne być obraza, lecz my zawsze traktowaliśmy te słowa jak wielką pochwałę. Szokujące, wyssane z palca opowieści powstałe pod wpływem chwili są wśród nas tradycją, i to bardzo cenioną – a im bardziej fantastyczna jest historia, tym większy szacunek czeka opowiadającego.

My, t'skrangi, pływamy po wodach Wężowej Rzeki na niezwykłych parostatkach i handlujemy z każdym, kto zechce; potem wracamy do podwodnych wiosek z towarami, niezbędnymi nam do życia. Prowadzimy interesy z wszystkimi, którzy mówią zrozumiałym dla nas językiem.

Przez pokolenia zajmowaliśmy się handlem, starając się zawsze osiągnąć jak największy zysk. Najpewniej właśnie dlatego moja rasa jest tak tolerancyjna i przyjacielska. My, t'skrangi, nie mamy uprzedzeń względem innych Dawców Imion Barsawii. A krasnoludy, szczególnie te z Throalu, nie potrafią chyba wyzbyć się niechęci, którą do nas żywią. Być może to tylko zdrowa podejrzliwość względem jednego z największych konkurentów handlowych – w końcu nie okazują nam nienawiści...

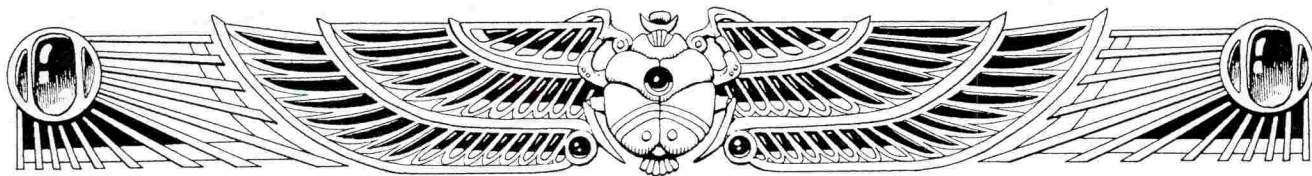
Większość z nas żyje na lub w pobliżu Wężowej Rzeki bądź jej dopływów. Shivoam, wielka bogini-matka, obdarzyła nas skrzelami, ale mimo to możemy przebywać pod wodą jedynie około dziesięciu minut – później zaczyna brakować nam powietrza. Dlatego też wolimy pływać tuż pod powierzchnią, poruszając się z tą samą prędkością co na lądzie, a to dzięki potężnym ogonom. Woda jest dla nas tak ważna, że kąpiel nabrała niemal rytualnego znaczenia. Pozbawiony szansy na codzienne ablucje t'skrang, to rozczarowany t'skrang!

Gdyby ktoś zapytał mnie, jakie słowa z naszego rodzimego języka najlepiej opisują t'skrangi, wybrałbym dwa – *niall*, oznaczające rodzinę, i *jik'harra*, zwykle tłumaczone jako „brak strachu” lub „odwagę”. Za tymi wyrazami kryją się pojęcia, pozo-
stające ze sobą w sprzeczności. Cóż, bycie t'skrangiem to istny paradoks; każdy z nas z jednej strony pragnie żyć w rodzinnej wiosce wśród bliskich, a z drugiej czuje ogromną potrzebę żeglowania po rzece i stara się odnaleźć prawdziwe znaczenie *jik'harra*. Szarpani przez te dwie sprzeczności, jesteśmy naprężeni niczym struny dobrze nastrojonej chitarry. A rodząca się w ten sposób muzyka... tak, to jest dla t'skranga piękno życia!

MAŁO MIEJSCA? TEN
DOKUMENT MA WIE-
LE, WIELE STRON. JE-
ŚLI TEN T'SKRANG
UWAŻA, ŻE NIE
OTRZYMAŁ WYSTAR-
CZAJĄCO DUŻO MIEJ-
SCA, TO NIE JESTEM
W STANIE SOBIE WYO-
BRAZIĆ, ILE BY GO ZA-
DOWOLIŁO...

— JERRIV FORRIM





O T'SKRANGACH Z WĘŻOWEJ RZĘKI

T'skrangi żyją w całej Barsawii, ale większość na Wężowej Rzece lub u jej brzegów. Ta grupa to niejako serce naszej kultury, dlatego też większość zapisanych tu słów odnosi się właśnie do tych przedstawicieli mej rasy, którzy mieszkają przy Wężowej.

O ZNACZENIU NIALL

Każdy t'skrang czerpie wielką dumę z dziedzictwa i linii krwi swego *niall*, swego filaru. *Niall* to duża wspólnota rodzinna, licząca od trzydziestu do sześćdziesięciu członków – żyjących pod jednym dachem niemowlaków i starców. U t'skrangów pochodzenie określa się po kądzieli, a nie mieczu. Kiedy kobieta wychodzi za mąż, to mężczyzna opuszcza rodzinny filar i przyłącza się do *niall* małżonki.

Zanim przejdę dalej, chcę powiedzieć, że jeden *niall* nie tworzy wioski. Większość osad składa się z trzech do ośmiu filarów. Jeśli wioska posiada parostatek, to wszystkich mieszkańców określa się mianem t'*slahyin*, czyli wspólnoty załogi. Czasami kilka t'*slahyin* łączy się ze sobą i tworzy *aropagoi* – Wielki Dom.

Każdym *niall* zarządza sześciuosobowa Rada Kobiet, na której czele stoi najstarsza członkini filaru, nosząca tytuł *lahala*, czyli Czciгодna. Tradycja zakazuje mężczyznom zasiadania w radzie, w rzeczywistości jednak żony i siostry proszą o radę mężów lub braci, nim udadzą się na spotkanie.

Spółczeństwo t'skrangów to wspólnota, w której jedzenie, ubrania, bogactwa i obowiązki rozdziela się uczciwie oraz regularnie między wszystkich członków *niall*. Przypuszczam, że synom człowieka wydaje się to dosyć rozsądne, muszę tu jednak zwrócić uwagę, że w ich przypadku rzadko kiedy pod jednym dachem mieszka aż dziesięć osób; nawet t'skrang może w końcu uznać, iż pięćdziesięciu krewnych, z którymi należy się dzielić, to za dużo!

Każdego tygodnia Rada Kobiet tworzy listę prac i umieszcza ją nieopodal „jadalni” *niall*. Na liście znajdują się nieodzowne dla przyszłości filaru zadania, a do każdego z nich wyznaczeni są z imienia dwaj członkowie wspólnoty. Chcę zwrócić uwagę Czytelnika na fakt, że rada zawsze się upewnia, czy dany t'skrang wypełnił przypadające mu w uczciwym podziale niemiłe obowiązki, takie jak zbieranie plonów, pogłębianie latryn czy czyszczenie garnków w kuchni. Dodatkowy „przydział” tego typu zadań to kara za pomniejsze przewinienia lub świadome naruszenie zasad życia *niall*. Wiele załóg parostatków twierdzi, że rada zawsze wyznacza najgorsze obowiązki powracającym do filaru marynarzom. Kobiety w odpowiedzi na ten zarzut uśmiechają się tylko i odpowiadają, iż po kilku dniach spędzonych na rzece żeglarze zawsze zachowują się jak ledwo co wyklute niemowlęta. Tak przynajmniej brzmiała zwyczajowa wymiana uwag w moim *niall*.

O ZASZCZycIE BYCIA CZCIGODNA

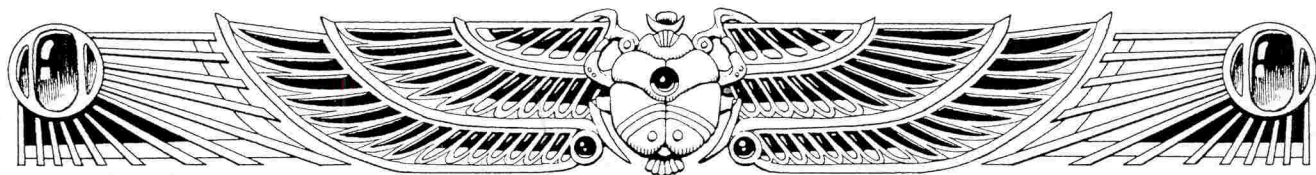
Najstarszą członkinię filaru honorujemy mianem *lahala*, czyli Czciгодna. Posiada ona wielką władzę w *niall*. Jako głowa Rady Kobiet ma ostatnie słowo w rodzinnych sporach i kłótniach. Muszę przy okazji przyznać, że potrzeba naprawdę mądrej osoby do rozwiązywania wszystkich problemów czterdziestu krewnych żyjących cały czas pod jednym dachem! *Lahala* reprezentuje również *niall* w radzie wioski, zwanej Radą Lahal, oraz podczas interesów z obcymi. Przewodzi także najważniejszym obrzędom t'skrangów – rytuałom narodzin, Nadania Imienia, zawarcia związku małżeńskiego oraz śmierci.

Kiedy zbliży się chwila, w której *lahala* ma odpłynąć w dół rzeki do morza, druga pod względem starszeństwa kobieta zostaje poświęcona jako Czciгодna w skomplikowanym rytuale magii krwi i tkania wątków. Dzięki temu obrzędowi nowa *lahala* otrzymuje wszystkie wspomnienia swych poprzedniczek – aż do pierwszej Czciгодnej *niall*. Musi jednak odrzucić swe Imię, zrywając wszystkie związane z nim wątki, i przyjąć w jego miejsce miano *niall*. Cały ten rytuał nazywamy *k'soto ensherenk*, czyli Przekazanie Imienia. Po obrzędzie nowa Czciгодna nie tylko otrzymuje wspomnienia poprzedniczek; również długość jej życia ulega zwiększeniu o mniej więcej trzydzieści lat. Inni Dawcy Imion naśmiewają się zapewne z opowieści o t'skrangach, które żyją sto i więcej lat, *lahala* jest jednak świadectwem, że nie są to wyssane z palca historie.

W rytuale Przekazania Imienia wykorzystuje się magię krwi, istnieje więc niewielkie ryzyko, że splugawiona *lahala* skala nową Czciгодną; na szczęście takie przerażające wydarzenia rzadko kiedy mają miejsce.

Jedynie kobieta ma prawo nosić miano *lahala*. Czciгодne muszą co prawda poświęcić całe swe minione życie, w zamian jednak uzyskują wewnętrzny spokój, który pozwala im przyjąć wielką odpowiedzialność i uczy mądrze wykorzystywać autorytet. Niewiele *lahal* wypowiedziało się o *k'soto ensherenk*; te nieliczne, które to uczyniły, stwierdziły, iż rasowe wspomnienia można porównać do obszernej biblioteki – ogrom wiedzy, z której w razie potrzeby można skorzystać.





O CUDZIE NARODZIN

Niewielu t'skrangów potrafi podać Imię swej matki – oto, dlaczego.

Słowo *niall* oznacza m.in. filar, a więc pionową podpórę, na której coś się opiera. Nie tylko jednak – innym znaczeniem tego wyrazu jest skorupka jaja. Wszakże nasze kobiety składają właśnie jaja, z których dopiero wykluwają się dzieci, czym bardzo różnimy się od reszty Dawców Imion.

Kobiety zwykle składają do dziesięciu jaj za jednym razem, ale rzadko kiedy robią to częściej niż trzy razy w roku. Jaja mają wielkość dużej, ludzkiej dłoni, a obwód w najszerszym miejscu jest dwa razy taki. Czasami są nakrapiane, innym razem nie, a ich barwa jest bardzo różna. Nasze kobiety wierzą, że z koloru skorupki można przewidzieć przeznaczenie życia, które się w nim lęgnie. Ja zaś słyszałem od mędrców innych ras, że na barwę jaja ma raczej wpływ dieta matki niż los, który świat gotuje dziecku.

Sercem filaru jest wylęgarnia, w której jaja w wilgoci i cieple czekają na odpowiednią chwilę. Złożywszy jaja, kobieta możliwie najszybciej zanosí je właśnie do wylęgarni. Jeśli jednak w tej trudnej chwili jest daleko od *niall*, to zawinie je w materiał i schowa do wiklinowego koszyka, zwanego przez nas *creshenkta*. Im mniej czasu minie od złożenia jaj do przeniesienia ich do wylęgarni, tym większa jest szansa na szczęśliwy wylęg.

Wylęgarnia to królestwo tylko i wyłącznie kobiet – niewielu mężczyzn kiedykolwiek dowiedziało się, co się tam dzieje. (Oczywiście mężczyźni wymyślili wiele niestworzonych historii o tym, co kobiety tak naprawdę robią w wylęgarniach). Wiedzą oni tylko jedną rzecz na pewno: po ośmiu-dziesięciu miesiącach skorupka pęka. Niemal tuż przed wylęgiem kobiety powierzają opiekę nad jajem mężczyźnie. W większości *niall* t'skrangi płci męskiej prowadzą zdrową rywalizację o ten zaszczyt, podczas gdy kobiety starają się możliwie najuczciwie rozsądzić taki „spór”. Opiekowanie się jajem to zarówno odpowiedzialność, jak i przywilej, ochotników nigdy więc nie brakuje.

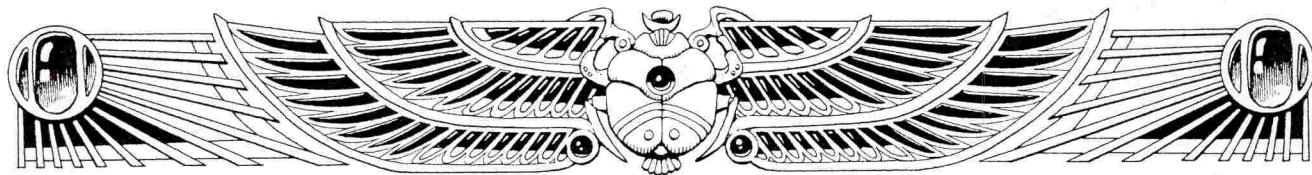
Mężczyźni zapewniają niemowlęciu mleko, którego potrzebuje do przeżycia i rozwoju. Na sześć-osiem dni przed pęknięciem skorupki, organizm opiekującego się jajem ulega przemianie i t'skrang zaczyna produkować mleko dla dziecka. Na ową przemianę – zwaną *t'chai kondos*, czyli więz z jajem – wpływają psychologiczne, emocjonalne i magiczne elementy. Mężczyzna dba o małego t'skranga przez dłuższy czas, zaspokaja jego potrzeby i wychowuje. Po koniec pierwszego roku życia dziecka wszyscy członkowie filaru biorą za nie odpowiedzialność, ale opiekun jaja wciąż jest z nim bardzo związany – aż do drugiego Dnia Imienia. Młodzi nazywają swych opiekunów *chaida*, a wspomnienie o ojcu jaja potrafi przywołać łzy w oczach nawet najokrutniejszego rzecznoego pirata. Uczucia łączące t'skranga z jego *chaida* można porównać do miłości ludzkiego dziecka do matki.

Kobieta, osiągnąwszy wiek, w który może składać jaja, po raz pierwszy trafia do wylęgarni i poznaje los, jaki spotyka większość jaj t'skrangów. Skorupy pokrywa się mułem wydobywanym z dna rzeki i nasącza magią. Następnie jaja wkłada się do dużych kotłów pełnych gorącego błota, w których spoczywają przez rok i dzień. Po kilku miesiącach kobiety sprawdzają, czy rodzi się w nich życie, patrząc przez podświetlone od drugiej strony skorupki. Jeśli jajo zostało zapłodnione, embrión pojawi się jako ciemny cień. Od tej chwili takie jaja znajdują się pod czujną obserwacją – trzeba wszak w odpowiednim momencie wybrać ojca. O pozostałych również się nie zapomina; sprawdza się je co pewien czas, na wypadek opóźnionego zapłodnienia. Po roku i dniu nie zapłodnione jaja zostają przeniesione z wylęgarni do kuchni, gdzie przyrządza się z nich różnego rodzaju potrawy.

My, t'skrangi, mamy powiedzenie: „Wielu wyśnionych, niewielu narodzonych”. W taki sposób godzimy się ze smutną prawdą naszego nieefektywnego procesu reprodukcji. Zaledwie z jednego jaja na sto wylega się młody. Ponadto niektóre kobiety nigdy w życiu nie złożą dobrych jaj, podczas gdy inne będą to robić nieustannie. *Niall* to po prostu odpowiedź na ten niewystarczający, nieprzewidywalny proces rozmnażania. Z kolei nasza struktura społeczna sprawia, że nikt nie wie, z czyich jaj wyległy się młode, a z czyich nie; dzięki temu cała wspólnota może cieszyć się z dzieci.

Wiele *lahal* uważa, że nasza i tak niska płodność od czasu Pogromu dodatkowo zmalała. Wśród t'skrangów jest to temat tabu i obcy nie powinni go poruszać, choć synowie człowieka zwykli mówić: „Kiedy t'skrang mówi, żaden temat nie jest zakazany”. Ktokolwiek wymyślił to powiedzenie, nigdy nie próbował porozmawiać z którymś z nas o liczbie urodzonych w filarze dzieci.





O DORASTANIU T'SKRANGÓW

Ojciec jaja odpowiada za niemowlaka od chwili pęknięcia skorupki aż do dnia, kiedy dziecko przestanie pić mleko. (Czytelnik winien zwrócić uwagę na fakt, że aż do dwunastego roku życia t'skrang nie jest ani płci żeńskiej, ani męskiej – jest bezpłciowy). Mały t'skrang rodzi się umiejąc pływać, ale chodzić zaczyna dopiero po mniej więcej pół roku. W każdym *niall* znajduje się duży, płytki basen, w którym nowo wyklute maluchy bawią się z wielką radością. Oczywiście w tym „płytkim” basenie z pewnością utopiłby się ludzki niemowlak, lepiej więc uważać, kiedy rozkazuje się niewolnikowi mej rasy wykopać dziecko.

Ludzie z niecierpliwością czekają na pierwszy krok swej pociechy, dla nas ważniejsze jest jednak huśtanie. Zwyczajowo wnętrza naszych domów ozdobione są sieciami, drabinkami sznurowymi i linami. W tym labiryncie małe t'skrangi bawią się i uczą huśtać, co bardzo szokuje odwiedzających nas obcych, których dziwi ryzyko, do jakiego namawiamy maluchy.

Obcy, którzy znają tylko dorosłe t'skrangi, zapewne nie zdają sobie sprawy, iż rodzimy się z lękiem wysokości – równie silnym, jak nasza miłość do wody. Zdajemy sobie sprawę, że dzieci muszą przełamać ten strach, i dlatego czujemy dumę, kiedy maluchy tańczą na linach wysoko ponad ziemią. Wszystkie małe t'skrangi muszą nauczyć się zachowywać zimną krew w obliczu niebezpieczeństwa. Owa lekcja ma takie znaczenie, że nazwaliśmy ją *jik'harra*, a słowo to w naszym języku oznacza odwagę i męstwo – w dosłownym tłumaczeniu: zamiłowanie do odwagi.

Jednakże życie młodego t'skranga nie składa się jedynie z zabaw i uciechy. Kiedy ma zaledwie trzy lata, zaczyna się uczyć w szkole filaru, której sale wędrują po wiosce z jednej chaty do następnej. Zwykle *niall* grupuje dzieci wedle wieku, by nauka lepiej przebiegała. Młodzieńcy poznają język mówiony i pisany, historie, muzykę oraz matematykę. Naukę kończą mniej więcej w wieku dwunastu lat. Podczas mych licznych podróży nie spotkałem rasy, która uczyłaby matematyki wcześniej i dogłębniej niż t'skrangi. Tak jak w przypadku innych zadań, tak i tu w kształceniu podrostków biorą udział różni nauczyciele, wyznaczani do tej pracy przez Radę Kobiet. Mentorami stają się wszyscy dorośli – nawet kapitanowie parostatków instruują młodzież, gdy ich łodzie stoją w porcie.

W wieku siedmiu lat młody t'skrang podejmuje pracę na rzecz filaru razem z dorosłymi – na jego barki spadają zwyczajne oraz przykre obowiązki, dzięki którym wioska istnieje i się rozwija. Rada Lahal z wielkim rozmysłem przydziela dorastającej młodzieży zadania, dzięki czemu każdy dzieciak przynajmniej przez tydzień spełnia jeden po drugim wszystkie typowe obowiązki. Oczywiście nie oczekujemy po naszych pociechach, że będą pracować równie długo i ciężko jak dorośli. Nie chcemy jednak, by się wychowały, nie mając pojęcia o tym, co je czeka, gdy osiągną wiek dojrzały. W tym też celu rada rezerwuje pewną liczbę nie lubianych zadań, które dyscyplinują niesfornych młodzieńców.

T'skrang rozpoczyna *kaissa* – przemianę z dziecka w dorosłego, w kobietę lub mężczyznę – w wieku mniej więcej dwunastu lat. Są to bardzo ciężkie chwile, zapewne równie trudne, jak dorastanie w przypadku innych ras Dawców Imion. U nas jednak płęć dziecka nie jest znana aż do *kaissa*. Dzięki temu nie wychowujemy naszych pociech tak, by spełniały

określoną rolę w społeczności, jak czynią to choćby ludzie w przypadku kobiet. Z drugiej jednak strony brak – jakby to ująć? – praktyki sprawia, że cały proces staje się dla dziecka trudny i skomplikowany. *Kaissa* trwa najwyżej rok i dzień, podczas których trudno w Barsawii znaleźć istotę bardziej wojowniczą i ponurą niż zakłopotany przemianą t'skrang. Wychowałem szóstkę dzieci, więc wiem, co mówię.

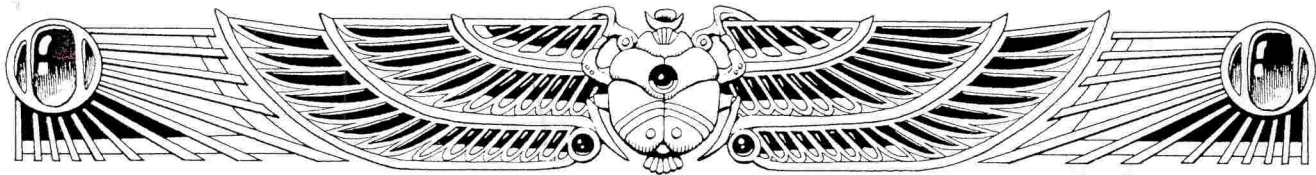
WOJOWNICZY? PONU-
RY? TO DOŚĆ ENIGMA-
TYCZNE OKREŚLENIE
NASTROJU, W JAKIM
ZNAJDUJE SIĘ
T'SKRANG PODCZAS
KAISSA. JEST TO DO-
PRAWDY NIEMIŁY WI-
DOK DLA INNYCH
DAWCÓW IMION!
— MERROX

Przez lata w naszej społeczności wyewoluowały dwa zwyczaje, pomagające dzieciom prze-
trwać *kaissa*, z których pierwszy zwiemy Festiwalem Imion. Każdego pierwszego dnia wiosny
cały filar uznaje, że dwunastoletni t'skrang wkroczył w dorosłość i pozwala mu wybrać Imię.
Bardzo często dziecko, pragnąc podziękować ojcu jaja, wybiera miano swego *chaida*. Podczas
prostego, ale poruszającego serca obrzędu, młody t'skrang staje przed wszystkimi członkami
niall i wypowiada nowe Imię. (Zwyczaj każe, by ceremonia ta odbyła się jeszcze przed rozpo-
częciem *kaissa*, dlatego też nasze Imiona rzadko kiedy mają związek z płcią). Potem wszyscy

uczestnicy, jeden po drugim, podchodzą do już dorosłego młodzieńca, chwytają go za ręce i wymieniają się Imionami. Kie-
dy ostatni członek filaru dostąpi tego zaszczytu, ceremonia przeradza się w wielką ucztę, podczas której każdy t'skrang
ma obowiązek upić nowego towarzysza – a przynajmniej tak wyglądała wydana uroczystość na moją cześć.

Drugi zwyczaj daje młodzieńcowi ulgę od fizycznego i umysłowego chaosu *kaissa* – nakazuje on wysłać dorastającego
t'skranga na wyprawę statkiem po rzece. Ci rekruci zwani są *khamorro*, co dosłownie oznacza „ten, który szoruje pokład”.
Jak łatwo się domyślić, *khamorro* przydzielane są zadania, wymagające największego fizycznego wysiłku; dorośli żeglarze





traktują owych młodzieńców niemal jak niewolników. Jest to niewątpliwie straszliwa próba dla młodego t'skranga, ale i tak wielu z nas z radością decyduje się pracować na parostatku, byle tylko przeżyć kilka przygód na rzece. Świeże powietrze i ciężka praca świetnie odrywają umysł od ciężaru *kaissa*; wielu *khamorro* powraca z wyprawy statkiem nawet nie zdając sobie sprawy, że przemiana dobiegła końca.

O SKOMPLIKOWANYM ŻYCIU WIOSKI

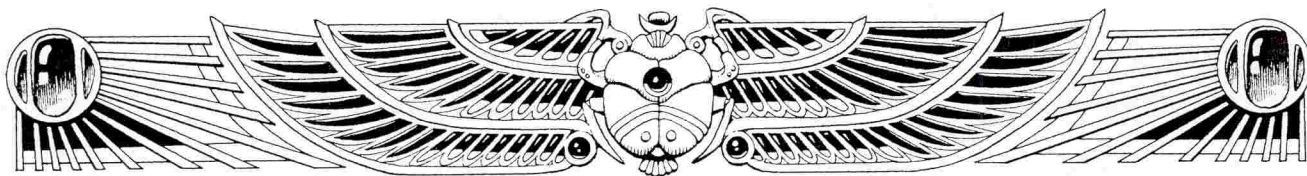
W skład typowej wioski nad Wężową Rzeką wchodzi zazwyczaj od czterech do dwunastu połączonych *niall*. W każdej powtarza się pięć elementów: kopuły, wieże, *refs*, *t'slashina* i parostatek. Większość obcych nie zdaje sobie sprawy, że nasi inżynierowie tworzą te konstrukcje wykorzystując esencję pięciu żywiołów. Z tego właśnie powodu wielu Mistrzów Żywiołów, należących do innych ras, ubiega się o pozwolenie na zbadanie zamieszkiwanych przez mój lud wiosek, chcąc w ten sposób zgłębić sekrety t'skrangów.

Zacznę od wież, gdyż są one łatwo zauważalnym dowodem na to, iż mój lud żyje pod powierzchnią Wężowej. Wieże wiosek t'skrangów to wysokie, okrągłe, wzniesione potęgą magii żywiołów kamienne iglice, wyrastające z dna rzeki. Z brzegu wyglądają na cienkie, okrągłe tyczki, które jakiś olbrzym wbił w dno. Silny nurt Wężowej rozcina się na nich, a woda nieustannie atakuje ich kamienne ściany. Choć wioski różnią się od siebie wyglądem, większość wież wznosi się na prawie dziesięć metrów ponad rzekę. Inne iglice pozostają ukryte pod powierzchnią z powodu, o którym napiszę dalej.

Nasi budowniczowie stawiają cztery wieże obok siebie na planie diamentu, którego długa oś jest równoległa do nurtu rzeki. Dwie iglice, odpowiadające bocznym wierzchołkom, zwykle kończą się tuż pod powierzchnią wody. W większych wioskach owe diamenty łączy się ze sobą, by tworzyły większy wzór. Na przykład budowniczowie z Domu K'tenshin, czyli Domu Dziewięciu Klejnotów, stawiają dziewięć zazębiających się diamentów otoczonych szesnastoma wieżami – stąd zresztą wzięła się nazwa tej wspólnoty. Iglice wiosek, które na to stać, uzbrojone są w ogniste działa, będące doskonałą bronią przeciw najeźdźcom. Po tej stronie konstrukcji, która skierowana jest do środka diamentu, znajdują się doki dla parostatków. Wieże w środku są puste, jeśli nie liczyć systemu ramp i dźwigów, ciągnących się aż do dna rzeki.

Nasze domy są częściowo zakopane pod mulistym dnem Wężowej; mają one postać połączonych podziemnymi tunelami kopuł, zbudowanych „na” owym diamencie. Mieszkamy chyba z trzydzieści metrów pod powierzchnią, nic więc dziwnego, że wielu Dawców Imion się zastanawia, skąd mamy świeże powietrze. A trzeba pamiętać, że niektóre wieże nie wystają ponad wodę. Jednakże to właśnie one są nieodzownym elementem wioski. Poruszająca się nieustannie woda wije się po ścianach tych pustych iglic, tworząc pustkę, która wyciąga z tuneli i kopuł ku górze zatechłe powietrze; jednocześnie ta sama pustka sprawia, że z wystających ponad powierzchnię wież płynie na dół świeże powietrze, wypełniając na nowo kopuły i tunele. Ten niesamowity inżynierski zabieg pozwala nam żyć pod wodą. Goszczących w naszych wioskach Dawców Imion niemal zawsze dziwi, że bez prze-rwy czują na twarzy lekką bryzę.





W każdej obszernej kopule żyje jeden *niall*, czyli do czterdziestu członków szeroko rozumianej rodziny. W większości wypadków obcy na pierwszy rzut oka uznają nasze mieszkania za małe i zabałaganione, gdyż wypełniają je dziwaczne konstrukcje różnej maści. Wnętrze kopuły dzielią drewniane belki i pergaminowe ściany, pełno tu ogromnych, zwisających spod sufitu hamaków oraz chaotycznie rozwieszonych drabinek, sieci i lin. W większości wiosek znajduje się również jedna duża kopuła, zdolna pomieścić wszystkich mieszkańców; to właśnie tu odbywają się ceremonie i uroczystości.

Otwartą przestrzeń między wieżami chroni system niewidzialnych, magicznych barier, zwanych *refs*, co jest skrótem od wyrazu *refselenika*. *Refs* stworzone są z esencji żywiołu wody, ukształtowanej w masywne, grube i ostre kolce, które bez problemów dziurawią burty statków. Do większości wiosek bronią dostępu setki tych szpikulców, uformowanych w okrąg otaczający wieże (najwyraźniej niektórzy z nas uznają ogniste działa za niewystarczające!). Wartownicy stróżujący w iglicach mogą podnosić oraz opuszczać *refs*, przepuszczając wybrane łodzie do doków. Tworzymy również drugą warstwę *refselenika*, zwaną po prostu kurtyną, która rozciąga się aż do powierzchni rzeki i chroni wioskę przed naporem płynącej wody.

Z pełną świadomością nie wspominałem, z jakiego materiału budowane są kopuły, gdyż jest on bardzo różny. Prymitywne t'skrangi z dalekich dopływów Weżowej wciąż używają błota i drewna. Dawno temu nasi przodkowie – przede wszystkim ci bardziej cywilizowani – budowali kopuły z kamieni; każdy krasnolud, który odważył się na wodną wyprawę i odwiedził jedną z tych wiosek, zachwycił się umiejętnościami kamieniarzy i inżynierów. Jeszcze na wiele lat przed Pogromem nauczyliśmy się łączyć ze sobą esencje żywiołów wody i powietrza, tworząc piękne, przezroczyste budowle – jedyne w swoim rodzaju w całej Barsawii. Ów niezwykle materiał nazywamy *durc*; każdy adept, który potrafi go tworzyć, może bez wysiłku stać się bardzo bogaty.

Przestrzeń, którą przed naporem nurtu chronią wieże i *refs*, nazywamy *t'slashina*, czyli diament lub klejnot wioski. W tych miejscach woda na powierzchni jest spokojna i gładka niczym szkło. Przy samym dnie również nie czuć nurtu, dzięki czemu możemy uprawiać błoto. Kurtyna *refselenika* chroni zarówno plony, jak i rolników przed naporem wody, która inaczej porwałaby wszystko w dół rzeki. Tuż za granicą *t'slashina* rybacy rzucają sieci w nurt Weżowej. Innymi słowy, *t'slashina* obdarza nas pożywieniem i bez nich mój lud byłby uzależniony od handlu.

Niestety nawet najlepiej prosperujące wioski nie są samowystarczalne. Wszystko, czego nie jesteśmy w stanie wyhodować, złapać lub stworzyć, musimy kupować. A handel w naszym przypadku jest możliwy tylko za pomocą parostatków. Chyba właśnie dlatego po Barsawii krąży wiele opowieści o t'skrangach i parostatkach. Można by pomyśleć, iż wszyscy Dawcy Imion uważają, że całe życie – od narodzin aż po śmierć – spędzamy na pokładach. Bardzo możliwe, że źródłem owych legend są marynarze, z których wielu zachowuje się tak, jakby pewnego dnia sama Shivoam, Bogini Wielkiej Rzeki, im się objawiła i obdarzyła wszystkimi umiejętnościami. Faktem zaś pozostaje, że parostatki to tylko kolejny element wzoru, którym jesteśmy; bez wątpienia jednak t'skrangi będą jeszcze żyć na długo po tym, jak ostatni silnik zakrztusi się i umrze, a ostatnia łódź opadnie na dno Weżowej.

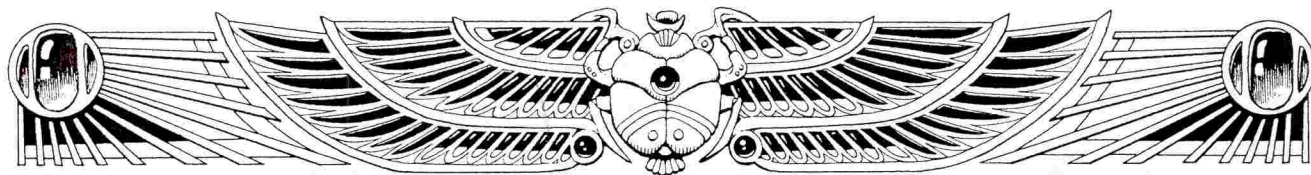
O T'SLAHYIN

Wioska dzieli między poszczególne *niall* odpowiedzialność stworzenia załogi parostatku. Filary wiążą wiekowa tradycja pełna przysięg i zobowiązań – ową wież nazywamy *t'slahyin*, czyli wspólnotą załogi. Wioska może wegetować, opierając się na rybołówstwie i uprawie, ale by naprawdę prosperować, musi zająć się handlem. Od niepamiętnych czasów polegamy na niezwyklej pomocy naszych *lahal* i dzięki niej podtrzymujemy tradycję *t'slahyin*, choć od czasu

Pogromu staramy się spisać składające się na nią zasady. To wielkie dzieło rozpoczęła Dom V'strimon, dziś liczy ono aż trzystaście tomów, a i tak wiele jeszcze zostało do spisania.

Wiele t'skrangów żyjących na rzece proponuje, by ów dokument stał się legalną podstawą regulującą handel w całej Barsawii, podobną do praw stworzonych przez Throal. Osobiście uważam, że doprowadziłoby to do katastrofy, a to z jednego prostego powodu. Sądy króla Varulusa wydają wyroki w oparciu o spójny system ogólnych praw, które można zastosować do wielu sytuacji. Z kolei





t'skrangi stworzyły zbiór raczej szczególnych niż ogólnych zasad, które bardzo trudno wykorzystywać w szerszym zakresie. W naszym przypadku system ten działa tylko dzięki mądrości *lahal*, które opierają się na stuleciach praktyki i doświadczeń.

Idea dzielenia dóbr to chyba najlepszy przykład uwypuklający różnice między prawami krasnoludów a tradycją t'skrangów. Wszak każdy *niall*, z którego wywodzą się członkowie wspólnoty załogi, otrzymuje równą część zysku wypracowanego przez parostatek. Kiedy handel idzie dobrze, wszystkie filary cieszą się bogactwem. Gdy jednak nadchodzą chude czasy, każdy *niall* cierpi niedostatek. Cóż z tego, jeśli żaden filar nie byłby w stanie samodzielnie zapewnić parostatkowi załogi? A tak zasada równego podziału trzyma wspólnotę w całości bez względu na sytuację – przynajmniej w teorii.

Kapitana wybiera się na jeden sezon spośród wszystkich dorosłych mieszkańców wioski. Ceremonia ta to ważna sprawa; nie może obejść się bez licznych przemówień i machania ogonami – wszystko po to, by zdobyć popularność. Każdy członek t'slahyin powyżej dwunastego roku życia ma prawo oddać głos. W ten sposób wybiera się dwóch kandydatów, a dopiero Rada Lahal decyduje, który z nich zostanie kapitanem. Następnie, przed upływem dwóch godzin od nominacji, kapitan musi przedstawić listę oficerów, z których każdy wybiera pięciu marynarzy. Jeszcze tego samego dnia Rada Lahal wyczytuje imiona załogantów, zwykle pod koniec olbrzymiej wspólnej uczty. Jeżeli załoga liczy za mało osób, rada dobiera odpowiednią ilość chętnych.

Wedle tradycji, kapitana można wybierać raz w roku, ale w większości przypadków zachowują oni stanowisko przez wiele lat, skrupulatnie i uczciwie wypełniając zobowiązania wobec wspólnoty. A ponieważ na dodatek kapitanowie zwykle dobierają sobie tych samych oficerów, załoga może nie zmieniać się przez dekady, choć powinno być inaczej.

Zwyczaj, o którym teraz opowiem, to serce całej tradycji t'slahyin. Raz w roku mieszkańcy wioski zbierają się i wręczają owoce swej rocznej pracy radzie załogi (czyli kapitanowi i jego oficerom). Każdy dar jest brany pod uwagę, sprawdzany i dodawany do wykazu ładunku. Następnie Rada Lahal przedstawia listę wszystkich dóbr i materiałów, które wioska musi zdobyć na drodze handlu w przeciągu najbliższego roku. Na zakończenie obie rady tworzą wspólnotę, składając przyrzeczenia – załoga przysięga spełnić potrzeby wioski, a jej mieszkańcy przyjąć powracających marynarzy.

Kiedy rada załogi i Rada Lahal stworzą wspólnotę, parostatek wyrusza na rzekę, by handlować. Pierwsze zadanie załogi to wypełnienie warunków „umowy” z wioską. Później mogą się zająć zwiększaniem ewentualnych zysków, co zwykle czynią pływając w górę i w dół Wężowej, sprzedając i kupując dobra lub oferując transport kupcom tudzież poszukiwaczom przygód.

O ŻYCIU NA WIELKIEJ RZECIE

Mój lud darzy rzekę wielką miłością. Łagodny taniec pokładu pod stopami, zmieniający się co chwila krajobraz, tajemnicze, fascynujące, pierwszy raz widziane porty... Czegoż można chcieć więcej? Zdyscyplinowane życie w wiosce sprawia, że na Wielkiej Rzecznej Matce, którą my zwiemy Shivoam, Wężowa, znajdujemy więcej radości i wolności.

Tak naprawdę życie w wiosce niewiele różni się od życia na parostatku. W pierwszym przypadku o codziennych pracach decyduje Rada Kobiet, w drugim zaś – oficerowie. Tu zamiast Czcigodnej wszystkie wątpliwości rozsądza kapitan, i to on ma ostatnie słowo. Być może marynarze mają więcej czasu dla siebie niż mieszkańcy wioski, ale parostatki nie są duże i brak na nich miejsca na prywatność, w odróżnieniu od kopuł. Mimo to rzeka wywołuje w każdym t'skrangu nieodwracalne zmiany. Jego oczy błyszczą jaśniej, ogon porusza się z większą gracją, głos nabiera pięknego brzmienia, a serce przyspiesza swe bicie, jakby przebiła je strzała Astendar. W naszym języku uczucie to nazywamy *shivarro*, co można przełożyć jako „miłość do rzeki”.

O AROPAGOI

Największa „polityczna siła” wśród t'skrangów zwie się *aropagoi*, czyli Wielki Dom. Tak jak wspólnota załogi składała się z kilku współpracujących ze sobą filarów, tak każde *aropagoi* składa się z wielu wiosek i wspólnot. Każdy Wielki Dom koordynuje handlowe operacje, starając się zwiększyć zyski załóg i wiosek, które wchodzą w jego skład. Głównym celem

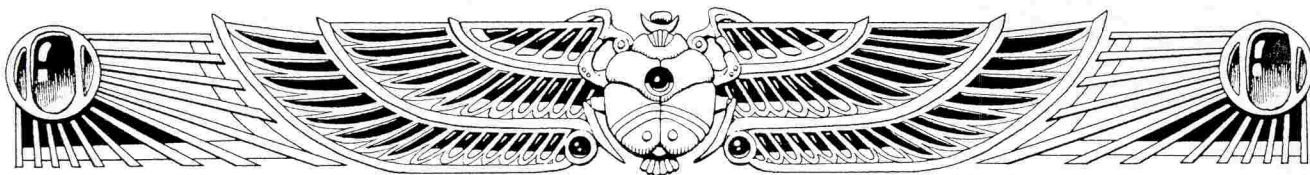
OWSZEM, ZASTOSOWANIE W CAŁEJ BARSAWII STWORZONYCH PRZEZ WSPÓLNOTY ZAŁOGI PRAW, IDEI I PRAKTYCZNYCH ROZWIĄZAŃ BYŁOBY NIEDORZECZNOŚCIĄ.

— MERROX

ciekawe, że przywiezione przez t'skrangi do wioski zyski dzieli się po równo. Szczególnie porównując to z większością thraalskich kompanii handlowych, które pracują tylko dla zysku swych właścicieli.

— ARDINN TERO





aropagoi jest właśnie zysk i zdobycie handlowej przewagi. W Wielkich Domach nie ma miejsca na polityczne ambicje, szczególnie w rozumieniu *therańskim* czy *throalskim*, a więc jako militarne przymierza lub walka o ziemię.

Każdy z owych *aropagoi* kontroluje pewien fragment Wężowej i reguluje handel oraz podróże na tym obszarze. Wielkie Domy nie panują nad całą rzeką, a niektóre wioski do nich nie należą, choć większość widzi zalety tego systemu.

Podstawą Wielkiego Domu jest główny *niall*, w którym żyje nawet i tysiąc t'skrangów. *Aropagoi* w dosłownym tłumaczeniu to właśnie główny filar, z czasem jednak wyraz ten zaczął obejmować całą wspólnotę. Jednak w tym przypadku mieszkańcy centralnego *niall* nie łączą więzy rodzinne – tu każda wspólnota załogi wybiera nowych członków głównego filaru. Otrzymanie możliwości zamieszkania w sercu *aropagoi* postrzegane jest jako wielki honor i wyróżnienie oraz potwierdza

uznanie dla wybrańca. Mało który t'skrang nie pragnie tego zaszczytu. Niektórzy szacują, że niemal trzecia część przedstawicieli mej rasy należy do *aropagoi*, składających się ze wspólnot załogi i filarów; jednakże zaledwie jeden na sto prawdziwy *aropagoi*, czyli członek głównego filaru.

Przyłączając się do głównego filaru, nowy członek wybiera dodatkowe imię, *g'doinya*. Jest to raczej epitet czy przydomek, a nie prawdziwe Imię. Zwykle *g'doinya* opisuje noszącą je osobę, na przykład: „Przyjaciół Orków” czy „Morski Marzyciel”. Ów przydomek rzadko kiedy używany jest poza danym *aropagoi*. Tabu to jest tak silne, że wypowiedzenie *g'doinya* w innej sytuacji nabiera nowego znaczenia. Na przykład w trakcie walki między dwoma rywalizującymi ze sobą *aropagoi*, przeciwnicy wykrzykują *g'doinya* wrogów, w ten sposób oznajmiając, że chcą z nimi stoczyć pojedynek na śmierć i życie.

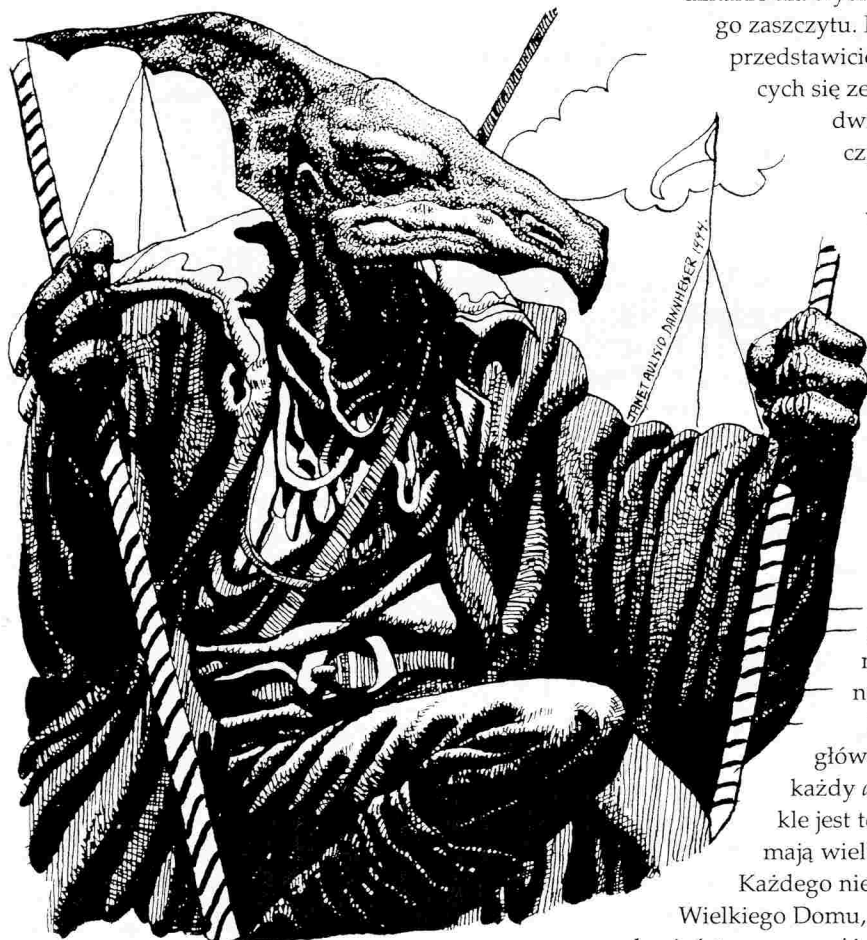
Podczas rytuału *g'doinya* nowy członek głównego filaru otrzymuje również symbol – każdy *aropagoi* posiada specyficzny znak, zwykle jest to symbol domu i jego barwy. Owe znaki mają wielkie znaczenie dla rzecznych wspólnot.

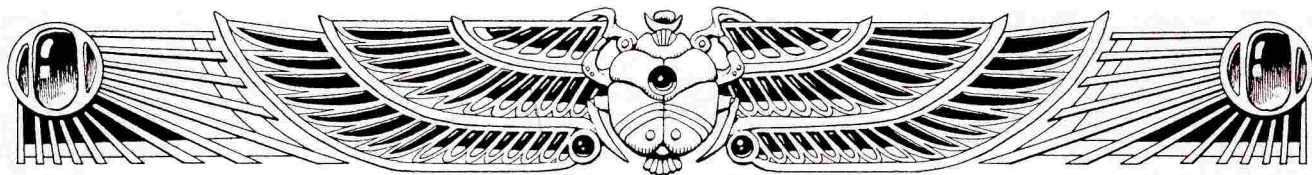
Każdego nie-t'skranga, noszącego symbol jakiegoś Wielkiego Domu, traktuje się tak, jakby otrzymał błogosławieństwo *aropagoi* i uznaje za jego członka. Oczywiście, po-

siadanie skradzionego znaku w okolicach domu, do którego należy, jest równie ryzykowne, co obnoszenie się z symbolem rywala. Co więcej, nieuprawnione posiadanie znaku *aropagoi* uznawane jest za przestępstwo, karane w przypadku t'skrangów – obcięciem ogona, a w przypadku innych ras – ręki lub nogi.

Najstarsza kobieta w głównym filarze nosi miano *shivalahala* i, jak *lahala*, jest obdarzona pamięcią poprzedniczek. Wielu uważa, iż posiada również nadnaturalne moce. Ostatni udokumentowany przypadek rzucenia zaklęcia Mistrza Żywiołów z kręgu wyższego niż dziesiąty miał miejsce podczas oblężenia Domu V'strimon z Jeziora Ban. Wtedy to *shivalahala* Domu Trzcina na wszystkich *therańskich* statkach powietrznych przemieniła esencje żywiołu powietrza w esencje żywiołu ziemi. Cóż, podniebne okręty imperium potrafią latać, ale pozostawieni sami sobie *Theranie* nie oprą się sile grawitacji.

Najmniejszy ze znanych *aropagoi* może wystawić flotę trzydziestu parostatków, z których od ośmiu do dwunastu kontroluje główny filar, a nie wspólnoty załogi. Są to z pewnością najpiękniejsze statki przemierzające Wężową – uzbrojone po zęby w ogniste działa i wyposażone w potężne silniki; służą na nich sami weterani. Flagowe okręty *aropagoi* patrolują tę





część rzeki, która znajduje się blisko ich siedziby. Dzięki nim handel na tym obszarze jest dość bezpieczny. Niestety, wielu mieszkających na obrzeżach Wężowej Dawców Imion traktuje *aropagoi* jak pirackie federacje, które wypuściły na rzekę patrole ani nie pytając o zgodę innych, ani nie prosząc ich o współpracę. Owszem, prawdą jest, że załogi Wielkich Domów pobierają wysokie myto lub wyciskają ostatnie miedziaki za swe usługi. Jednak rzadko stosują starą piracką taktykę napadania i łupienia – wyjątek stanowią okręty wrogiego *aropagoi*. Tak naprawdę *aropagoi* poszukują i niszczą pirackie okręty, zależy im bowiem bardzo na bezpieczeństwie handlowych szlaków przechodzących przez znajdujące się w ich władaniu odcinki rzeki.

Teraz podam podstawowe informacje o pięciu *aropagoi*, warto jednak pamiętać, że wielu rzeczy nie wiem, a o wielu nie mogę napisać.

Aropagoi Syrtis zwany jest też Domem Księżyca. Jego barwami są błękit i srebro, a symbolem srebrny smok w kształcie litery „S” na niebieskim tle. Znakiem *aropagoi* Domu Syrtis jest pierścień z umieszczoną na fajansie kameą w kształcie smoka. Główny filar tego *aropagoi* mieści się w Kanionie Lalai, jednym ze starożytnych cudów t’skrangów. Ten wilgotny i szeroki jar został wyłobiony w miejscu, gdzie Wężowa zawija się wokół północnej ostrogi Gór Throalskich. Dawno temu nasi przodkowie wybudowali w południowym końcu kanionu miasto, które wznosi się wysoko ponad poziom rzeki i ciągnie głęboko pod wodą. Wciąż żyjąca tu niewielka grupka obsydianów dodaje mocy legendzie o początkach tej osady – a mówi ona, że miasto powstało właśnie dzięki wspólnej pracy t’skrangów i dzieci żywogłazu. Warto jeszcze wspomnieć, że *shivalahala* Domu Syrtis to bardzo znana wyrocznia.

Dom Dziewięciu Klejnotów, czyli *aropagoi* K’tenshin, wybrał czerwień i złoto jako swe barwy, a jego symbol to dziewięć czerwonych brylantów na złotym tle. Każdy *aropagoi* Domu K’tenshin nosi symbol w lewym uchu – złoty kolczyk ozdobiony rubinami. Nazwa tego *aropagoi* pochodzi od szesnastu wież wioski, które tworzą dziewięć ząbów sięgających się diamentów. K’tenshin może pochwalić się najwyższymi iglicami na całej rzece; są tak wysokie, że widać je z odległości wielu kilometrów. Siedziba *aropagoi* znajduje się na południe od połączenia rzek: Wężowej z Serwos. Ponadto *shivalahala* tego domu, poza zwyczajowymi obowiązkami, prowadzi jedną z najsłynniejszych szkół dla adeptów Wojowników.

Mój *aropagoi* zwie się V’strimon, co można przetłumaczyć jako Dom Trzciny. Naszymi barwami są błękit i zieleń, a znakiem – kępka trzcinowej zieleni na tle błękitu rzeki. Wszyscy *aropagoi* z mego domu noszą na prawym nadgarstku bransoletę z trzciny, która będzie się zielenić i wić dopóki jej właściciel nie zginie. Siedziba *aropagoi* mieści się na Jeziorze Ban, a nazywana jest Pływającym Miastem. Zapewne dlatego, że wioskę zbudowano na unoszącej się na wodzie wyspie ze splecionych ze sobą trzciny. Wszyscy Barsawianie uznają naszą siedzibę za jedno z najpiękniejszych miejsc prowincji. Trzcinowa wyspa ma niemal dziewięć metrów grubości, a zakotwiczona jest na pięciu wieżach, stojących na wierzchołkach pięciokąta. *Shivalahala* Domu V’strimon cieszy się reputacją najpotężniejszej Mistrzyni Żywiołów w Barsawii. Ja sam przypuszczam zaś, że właśnie ona spośród wszystkich przywódczyń *aropagoi* ma największe polityczne ambicje. Ta twardogłowa kobieta przewyższa pozostałe *shivalahala* głupim uporem. Właśnie dzięki jej rozkazom siedzę tu – w zapomnianym przez Pasję therańskim lochu; ale mimo to wciąż kocham ją równie mocno jak przed laty.

Aropagoi Henghyoke to Dom Wydry. Jego znakiem jest wydra niosąca srebrne jajo w pysku, a barwy to brąz i biel. Z kolei *aropagoi* z tego domu noszą platynowe opaski na szyjach; ponoć jedynym sposobem na zdjęcie tych symboli jest ich zniszczenie. Powstało wiele teorii, wyjaśniających tajemnicę *shivalahala* Domu Henghyoke; mnie najbardziej przypadła do gustu wersja, według której jest Iluzjonistką i mocą magii ukryła swą siedzibę.

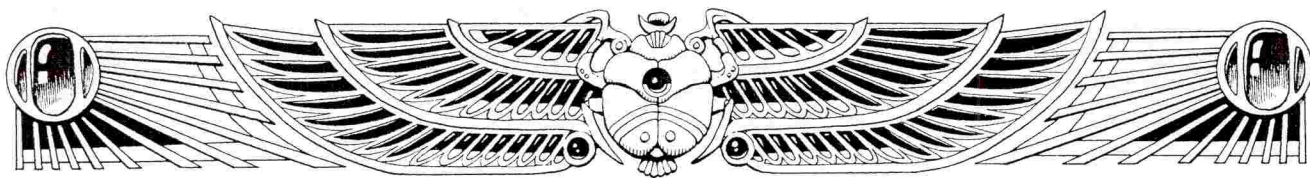
Aropagoi Ishkarat zwany jest również Domem Koła. Jego barwy to purpura i biel, a rolę znaku pełni białe łopatkowe koło na czerwonym tle. Symbolem *aropagoi* jest rytualny sztylet z czarnego obsydianu. Niewiele wiadomo o siedzibie tego domu – tyle tylko, iż znajduje się gdzieś na Jeziorze Vors. Powód takiego stanu rzeczy jest prosty: każdy, kto nie należy do *aropagoi*, a odkryje miasto Ishkarat, zostaje natychmiast skazany na śmierć. *Aropagoi* z Domu Koła trzymają się razem, choć członkowie związanych z nim wspólnot załogi są bardziej towarzyscy. Najpewniej jedynymi Dawcami Imion, którzy rozmawiali z *shivalahala* tego *aropagoi*, są należące do głównego filaru t’skrangi; ponoć kiedy ktoś poprosi ich, by powiedzieli parę słów o przywódczyni, stają się bardzo opryskliwi. Przy okazji chciałbym ostrzec, że najniebezpieczniejsi Fecht mistrze pływający po Wężowej wywodzą się właśnie z Domu Ishkarat.

TE WIELKIE DOMY KUPIECKIE FAKTYCZNIE STARAJĄ SIĘ CHRONIĆ WSZYSTKIE OKRĘTY, KTÓRE PŁYWAJĄ PO KONTROLOWANEJ PRZEZ NICH CZĘŚCI WĘŻOWEJ RZEKI.
— THOM EDNULL

Z WIELU PŁOTEK MOŻNA BY WYWNIO-SKOWAĆ, ŻE NIE-KTÓRE *AROPAGOI* ZAWARŁY RÓŻNEGO TYPU UMOWY HAN-DLOWE. TAK CZY INACZEJ PRAWDĄ JEST O CZYM MÓWI TEN TEKST: T’SKRANGI ŁĄCZĄ SIĘ W WIĘKSZE GRUPY.

— JERRIV FORRIM





O UNIKATOWYCH PRZEDMIOTACH HANDLU

Mój lud praktykuje różne rzemiosła i tworzy wiele przedmiotów typowych dla naszego stylu życia, które uzyskują wysokie ceny w rzeczonym handlu. Specjalnie z myślą o tych, którzy nie zdają sobie sprawy z umiejętności i zdolności t'skrangów, opiszę kilka najbardziej interesujących i nietypowych dzieł mych pobratymców.

RYBY O NIEZWYKŁYM SMAKU

Jak już wspomniałem, t'skrangi łowią ryby, między innymi zarzucając labirynty sieci między kopułami wioszek. Złapane okazy są specjalnie przygotowywane do sprzedaży lub spożycia. Ryby przyprawia się i nasadza specyficzną magią, pakuje w wodorosty, konserwuje specjalnym olejami, a potem wkłada do garnków lub koszyków, w których są transportowane. W rezultacie powstają najdelikatniejsze potrawy w całej Barsawii – i, oczywiście, najsmaczniejsze. Co więcej, tak przygotowywane ryby przez wiele miesięcy zachowują świeżość, jeśli tylko przechowuje się je w odpowiednich warunkach.

Ryby są towarem, na którym zarabiamy najlepiej, dlatego też przepisy ich przygotowywania to świetnie strzeżone tajemnice. Ujawnienie wioskowej receptury to jedno z niewielu przestępstw, które karzemy śmiercią. Krąży wśród nas opowieść o tym, jak gubernator Powietrznej Przystani, znany smakosz, zakochał się w delikatnej żółtopłatwiastej, którą przygotowywano w wiosce Sokoriosh. Tak uwielbiał jej smak, że wysłał oddział, który miał pojąć kucharza. Po krótkim oblężeniu Theraanie przełamali obronę i wzięli do niewoli niemal wszystkich mieszkańców. Kiedy jednak jeden z żołnierzy wspomniiał, iż celem misji było przewiezienie wszystkich do Powietrznej Przystani, wybuchł krwawy bunt. Najeźdźcy bez problemów opanowali sytuację, okazało się jednak, że przy okazji zginęli wszyscy kucharze, którzy woleli zabrać przepis do grobu niż na mękach wydać go Theraanom.

PRZYPRAWY WIELKIEJ RÓŻNORODNOŚCI

My, t'skrangi, hodujemy w wioskach, na chronionym obszarze między wieżami, wiele przypraw potrzebnych do przygotowywania ryb. Mają one jednak i inne zastosowania – Barsawianie ostatnio na nowo odkrywają,

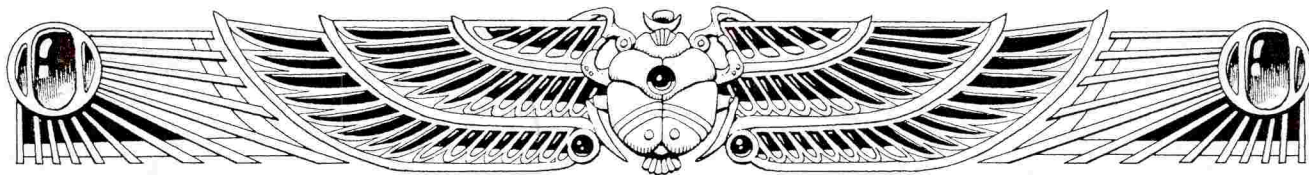
że mają także działanie lecznicze. Warto przy okazji dodać, że kupowane od naszych kupców przyprawy to tak naprawdę mieszanina kilku ziół, która wymaga wielu pośrednich przygotowań, zanim osiągnie ostateczną postać. Co więcej, dwie najpopularniejsze na rzece przyprawy – *d'janduin* i *kuratai* – posiadają szeroką gamę smaków i działań, w zależności od wioski, w której je przygotowano. Aby zachować pełny monopol, t'skrangi niemal nigdy nie sprzedają nieprzetworzonych ziół.

LINY O NIESAMOWITEJ WYTRZYMAŁOŚCI

Liny t'skrangów wykorzystywane są niemal wszędzie – począwszy od sznurków do latawców, a skończywszy na cumach. Nie należy się jednak dziwić: nie znajdziesz lepszych w całej Barsawii. Niestety wielu nieuczciwych powroźników wykorzystuje tę reputację i sprzedaje wyroby gorszej jakości. Tak czy inaczej, liny odgrywają istotną rolę w naszym społeczeństwie – huśtamy się na nich, wykorzystujemy na łodziach, robimy z nich sieci itd. – dlatego też staliśmy się największymi specjalistami w ich wytwarzaniu.

Różnorodne wykorzystywanie lin zachęciło mój lud do eksperymentowania z niezwyklejmi materiałami i nietypowymi splotami. W taki też sposób powstał powróż, zwany w mowie krasnoludów trzymaczem. Ta wytwarzana jedynie przez Dom Ishkarat z Górnej Wężowej lina, jeśli zostanie dobrze przywiązana do patyka, będzie się go kurczowo trzymać, nie przyczepiając jednocześnie. Przymocowany do pała koniec nie puści, choć pętlę można bez problemu obracać. Zarówno załogi parostatków, jak i poszukiwacze przygód bardzo cenią sobie niezwykle właściwości trzymacza.





KOSZE O OGROMNEJ PRZEBIEGŁOŚCI

Niewiele osób zdaje sobie sprawę, że wzdłuż brzegów Wężowej rośnie ponad pięćdziesiąt gatunków trzciny, a my posiadamy nazwę dla każdego z nich. Mając do dyspozycji trzciny o różnych kształtach i wielkości, możemy tworzyć naczynia, pojemniki i inne przedmioty, które ułatwiają życie. W wielu zakątkach Barsawii nasze kosze są używane do przechowywania najróżniejszych produktów. Poza zwykłymi, nauczyliśmy się również wyplatać wodoszczelne kosze. Są one lżejsze i elastyczniejsze od drewnianych beczulek, łatwiej więc w nich magazynować jedzenie, wino czy piwo, nie ryzykując, że ulegnie zepsuciu. Nasze kosze są ponadto pięknie zdobione, gdyż tworzące je t'skrangi to mistrzowie w swym fachu, potrafiący wykorzystać trzciny o różnym kolorze i teksturze do wykreowania niezwykle wzorów.

WSPANIAŁE NARZĘDZIA DO PISANIA

Nasi rzemieślnicy potrafią stworzyć z trzciny również niezwykle wytrzymały pergamin. Nic więc dziwnego, że wykorzystują go chyba wszyscy magowie Barsawii; a najlepszy papier wciąż powstaje z trzciny rosnących na Mglistych Bagnach. Umiejętność tworzenia wodoszczelnych koszy przydaje się również do produkcji wodoodpornych kartek, które nawet po miesiącu spędzonym w wodzie się nie rozpadają, a zapisane na nich atramentowe znaki nie ulegają wywabieniu.

Oczywiście wodoodporny papier na niewiele się zda, gdy korzysta się z atramentu, który rozsmazuje się i rozlewa. Może właśnie dlatego niektórzy z wiosek t'skrangów specjalizują się w ekstrahowaniu takiegoż inkaustu z gruczołów pewnych gatunków ryb. Ów niezwyklej atrament jest bardzo poszukiwany i ceniony w całej Barsawii.

Mieszkańcy wioski Sessipau już dawno nauczyli się tworzyć niewidzialny atrament; zapisane nim znaki można zobaczyć dopiero spełniwszy określone warunki – na przykład mocząc kartkę w soku z jagód lub umieszczając ją w świetle księżyca w pełni. Te warunki mogą wydawać się bezsensowne, ale właśnie niewidzialny inkaust umożliwił Domowi V'strimon prowadzenie dyplomatycznej korespondencji z Throalem podczas wojny z Therą – i to bez ryzyka!

Kolejnym niezwyklej narzędziem, które potrafimy stworzyć z trzciny, są pióra. Nawet teraz, pisząc te słowa, używam wspaniałego pióra wykonanego w Domu Syrtis. Obsadka wytrzyma rok i dzień, a wbudowany w trzcinę pojemniczek zapewni stały dopływ atramentu. Nigdy nie używałem wygodniejszego narzędzia do pisania. Polecam je tym wszystkim mędrcom, którzy pewnego dnia bez wątpienia będą wielokrotnie przepisywać ów zwój.

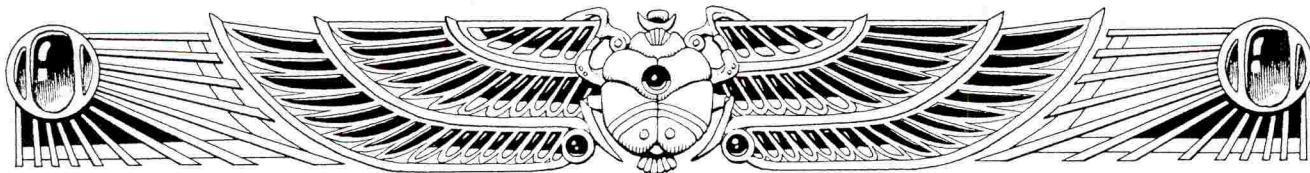


MUZYKA RADOŚCI I ZYSKU

My, t'skrangi, stworzymy z trzciny jeszcze jeden przedmiot handlu: muzyczne instrumenty. Jako trubadur muszę oczywiście pochylić czoło przed elfami, które bezsprzecznie są mistrzami muzyki we wszelkich jej postaciach. Wszyscy wiedzą, że nie ma lepszych instrumentów, niż tworzone właśnie przez przedstawicieli tej rasy. Jednakże nie każdego stać na zakup czegoś tak drogiego, a muzyka należy przecież do wszystkich, prawda? I to my, t'skrangi, wychodząc naprzeciw pragnieniom Dawców Imion, dajemy im możliwość zakupu niedrogiego, ale dobrego instrumentu. Nasza wizytówką są przede wszystkim niezwykle flety z trzciny, na których można jednocześnie zagrać dwa, a czasem nawet trzy tony.

Nie zajmujemy się jednak tylko sprzedażą instrumentów muzycznych. Osiągnęliśmy również wielki sukces oferując samą muzykę. Załogi parostatków od dawna wypełniały melodiami długie, nudne godziny dalekich podróży. Dziś nikt już nie wie ani gdzie, ani kiedy miał początek ów zwyczaj; być może pewnego dnia mieszkańcy jakiegoś miasta – zauróczeni muzyką płynącą z podążającego rzeką okrętu – namówili załogę do zejścia z pokładu, oferując jej pieniądze? Tak czy inaczej, teraz wiele wiosek zajmuje się handlem tylko okazjonalnie, częściej wysyłając parostatki, których załogi koncertują w nadrzecznych osadach w zamian za dobra lub srebro. Osobiście stworzyłem pierwszy taki okręt dla Domu V'strimon, który po dziś dzień zarabia chyba najwięcej w całym aropagoi.





WYROBY GARNCARSKIE – PIĘKNE I UŻYTECZNE

Wielkie pokłady błota na dnie Wężowej kryją bogate złoża esencji żywiołu ziemi, którą nasi garncarze wykorzystują do tworzenia unikatowych i cudownych wyrobów. Ci zdolni rzemieślnicy włączają niewielką ilość tego cennego surowca w glinę, dzięki czemu powstają talerze i kubki, przez wiele godzin zachowujące temperaturę; garnki z pokrywami, które nie pękają; a także kraniki do wodoszczelnych koszy. Nasi garncarze potrafią również wyprodukować naczynia, które są zawsze zimne w dotyku, choćby w ich wnętrzu jednocześnie gotowano jedzenie.

Powiadają, że to obsydianie nauczył nas pracować ze szkłem w zamian za pewną ilość esencji żywiołu ziemi. Nie wiem, czy kamienni ludzie wciąż parają się obróbką szkła; my zaś staliśmy się chyba najlepszymi praktykami w tej materii.

Jedna z niewielu lądowych karawan t'skrangów należy do Domu Dziewięciu Klejnotów; regularnie odwiedza ona brzegi Morza Śmierci, po których krążą poszukiwacze rzadkich złóż perłowego piasku. To właśnie ten materiał nadaje porcelanie z K'tenshin charakterystyczny połysk.

CUDEŃKA Z ESENCJI ŻYWIOŁÓW

Największą dumą naszych rzemieślników są znane w całej Barsawii dzieła wykonane z esencji różnych żywiołów – posążki z esencji wody; naszyjniki z paciorkami, zmieniającymi kształt i barwę wraz z ruchami noszącej je osoby; spiralne bransolety, które wędrują w górę i w dół po ramieniu właściciela... Te wszystkie cuda potwierdzają umiejętności t'skrangów. Niejedna wioska, która w wyniku buntu, piractwa lub wypadku straciła parostatek, przetrwała tylko dzięki temu, że sprzedawała tego rodzaju biżuterię.

Oczywiście kiedy tylko było to możliwe, Wielkie Domy oferowały takim osadom możliwość przyłączenia się do *aropagoi*, tworząc *krohyin*, czyli wspólnotę kupiecką.

O MIŁOŚCI T'SKRANGÓW DO SZTUKI

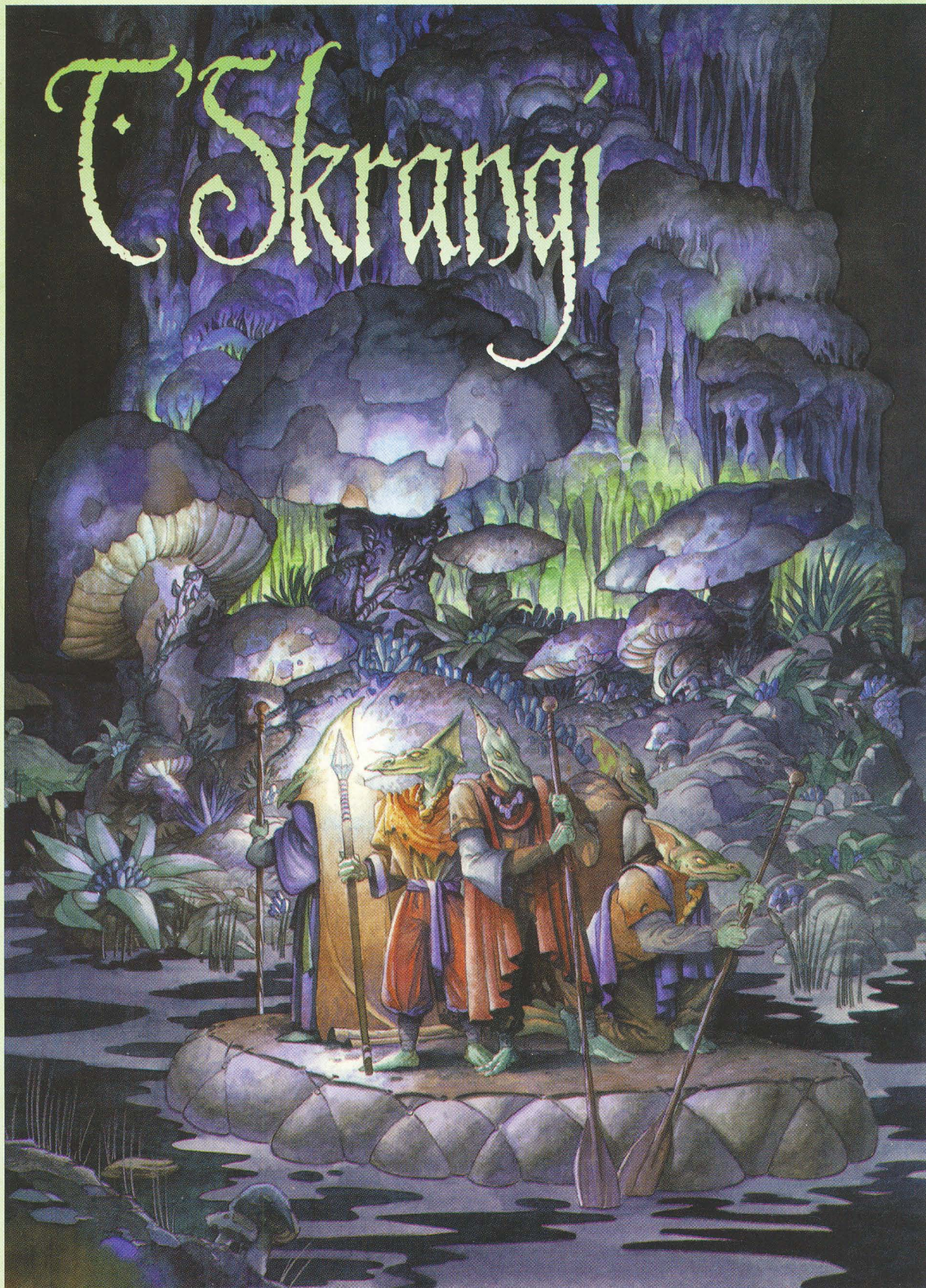
My t'skrangi traktujemy rzemiosło bardzo poważnie, jednak to sztuka porusza nasze serca. Dzieła sztuki obdarzamy czcią pokrewną duchowi *haropas*, czyli wspólnoty z Pasjami. Najwspanialsze z nich chronimy i poświęcamy Pasjom. Kochamy opowieści o załogach parostatków, które podczas handlowej misji odkrywały posąg, obraz, gobelin, magiczny talizman czy inne dzieło tak piękne, że marynarze robili wszystko – nawet sprzedawali ostatni kosz z pokładu – by sprowadzić je do wioski. Inne legendy mówią o żeglarzach, którzy ryzykowali życie, zdrowie, a nawet okręty, byleby wykraść cudowny przedmiot właścicielowi. Prawdą wszak jest, że mamy dość dziwny stosunek do własności.

Strasliwy Pogrom mimo wszystko obdarzył Barsawian przynajmniej jedną dobrą cechą – zwrócił ich uwagę na sztukę i rzemiosło. Dawcy Imion zrozumieli, że skupienie i kreatywność potrzebna do tworzenia różnych przedmiotów dowodzi nieskalania przez Horrora. Dzięki temu rzemiosło i sztuka nie tylko rozprzestrzeniły się po Barsawii, ale także osiągnęły niesamowity poziom. Nawet najprostsze i użyteczne przedmioty stawały się piękne. A t'skrangi, mimo zamięłowania do zawiłości, ceniły niezwykle połączenie elegancji i funkcjonalności. Może właśnie to upodobanie do piękna i użyteczności, które dzielimy z krasnoludami, zdecydowało o rozkwicie handlu pomiędzy naszymi rasami?

Większość Dawców Imion uważa, że nowy i jedyny w swoim rodzaju przedmiot w pewien sposób należy do twórcy. Jednakże my nie widzimy nic złego w powielaniu wzorów innego artysty – pod warunkiem, że powstałe dzieło jest równie piękne i dobrze wykonane jak oryginał. Jak się łatwo domyślić, doprowadziło to do wielu niesnasek pomiędzy artystami odmiennych ras a t'skrangami, którzy naśladowali ich pracę. Cóż, kiedy jeden z nas zobaczy jakąś zachwycającą rzecz, z równą radością spróbuje ją skopiować lub kupić. A twórca danego przedmiotu rzadko kiedy jest w stanie zachować zimną krew, gdy zaczynamy produkować jego dzieło na większą skalę.



T'skrangji



T'skrangji - ilustracje: Jim Nelson

BLADAWCY W GEDALNIACH RAZHITUL.



Rzeźba z esencji żywiołu wody
odwołująca się do legendy
o Starcu od Sieci.



Riileska, sługa Ziarnego Korzenia,
króla Bładawców.

Młody
k'stulaami walczy
z wrodzonym
lękiem wysokości.





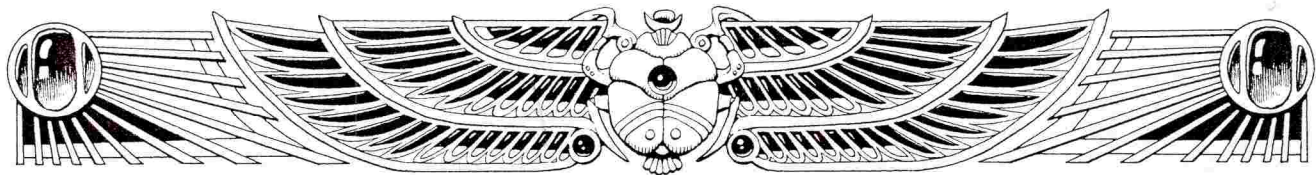
We wspaniałe
rzeźbionych naczyniach
trzymane są unikatowe,
magiczne przyprawy.

T'skrangi z Serwos podczas wojny
z therańskimi łowcami niewolników
nosiły pięknie zdobione maski.





MADYNADZ WYZYWA ATAKUJĄCYCH JEGO STATEK PIRATÓW.



Oto przykład, do jakich napięć może doprowadzić nasze podejście do sztuki. Związany jest on z ceramicznymi naszyjnikami zwanymi zmiennokształtnymi. Rodzina pewnego człowieka imieniem Erin Laszlo z nadrzecznego miasta Tansiar-da od trzech pokoleń wyrabiała zmieniającą kształt biżuterię z esencji żywiołu ziemi. Niestety, popełnił on błąd i przekazał tajemnicę tworzenia owych naszyjników kapitanowi parostatku z *aropagoi* Ishkarat, którego hobby była magia żywiołów. Trzy lata później kupiecka wspólnota Domu Koła zaczęła „masową” produkcję takiej biżuterii. Każdego roku powstawał tysiąc naszyjników. Od tego czasu Erin Laszlo zarabiał za mało, by utrzymać rodzinę – Ishkarat zalał rynek tanimi produktami. Król Varulus i prawa Throalu bez wątpienia ułatwiłyby rozwiązanie tego dylematu, zmniejszyłoby to jednak zyski Domu Koła. A właśnie zwiększanie zarobków zachęca kapitanów parostatków do wspierania i adaptowania praw krasnoludzkiego królestwa.

O T'SKRANGACH ŻYJĄCYCH POZA WĘŻOWĄ RZEKĄ

Przez ostatnie lata t'skrangi rozprzestrzeniły się także poza brzegi Wężowej i przyłączyły do społeczności w różnych zakątkach Barsawii. Być może zdziwi Czytelnika fakt, iż największe poparcie dla Throalu w całej prowincji głoszą właśnie te filary, które powstały w miastach i faktoriach kupieckich. T'skrangi szybciej niż inni Dawcy Imion i bez trudu odkryły, że handel kontrolowany przez Therańskie Imperium byłby wypaczony i mało dochodowy.

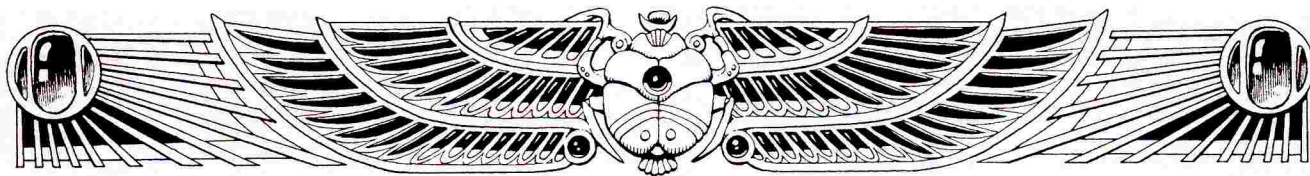
W niemal każdym mieście Barsawii, które powstało po Pogromie, znajduje się dzielnica t'skrangów. Nieświadomi ludzie narzekają, że tworzymy za duże skupiska i nie chcemy współżyć z innymi rasami; pozostali Dawcy Imion nie rozumieją z kolei, iż to liczebność naszych rodzin zmusza nas do życia we wspólnotach. Miejskie t'skrangi mieszkają w połączonych ze sobą niczym królicze nory budynkach, których centrum jest oczywiście wylegarnia. Jeśli miasto znajduje się nad jeziorem lub rzeką, moi krewniacy starają się budować domy jak najbliżej brzegu, a nawet na wodzie – opierając je na wysokich palach. Jeżeli z kolei nie ma w okolicy żadnego zbiornika, t'skrangi skupiają uwagę na drzewa czasem współpracując z wietrznikami i tworząc naprawdę niesamowite domy. Gdy zaś las spotykał się z rzeką – w Axalalail nad Wiją – t'skrangi i wietrzniki zbudowały jedną z najniezwykleszych konstrukcji i nazwały ją Miastem na Linach. Niejednego elfa zachwyciło piękno tego miejsca.

Miejskie t'skrangi pokazały pozostałym Dawcom Imion wiele nowych rozrywek. Wielu do łez rozbawiła idea miejsca, które my zwiemy *trishnari*, a które jest gospodą oferującą jedzenie, ale nie noclegi. Dziś jednak w większych miastach *trishna-*



RAYET FOLKIS DANNEHEISER 1994.





ri cieszą się wielkim zainteresowaniem, a wielu ludzi prosi nas o rady, jak założyć i prowadzić taki przybytek. A to nie wszystko. Również inżynier wywodzący się z naszej rasy jako pierwszy wykorzystał siłę wody do mielenia zboża na mąkę. No i oczywiście idea „wspólnego podziału” – czyli każdemu jego cześć – która przeniosła się z filarów do kopalni i kupieckich karawan, oferując zupełnie nieznane wcześniej możliwości prowadzenia interesów.

JIK'HARRA I P'SKARROT TO DWA Z CZTERECH ELEMENTÓW HAROPAS, CZYLI WSPÓLNOTY Z PASJAMI LUB OŚWIECENIA. AUTOR OPISUJE DOKŁADNIEJ TEN ASPEKT ŻYCIA T'SKRANGÓW W DALEJSZEJ CZĘŚCI TRAKTATU.
— THOM EDNULL

Moim zdaniem społeczności miejskich t'skrangów są bardziej otwarte niż ich krewniacy znad rzeki. W miastach typowy dla naszej rasy nacisk na *jik'harra* i *p'skarrot* daje szansę na akceptację i współpracę. Wielu *aropagoi* uważa, że miejskie t'skrangi są miękkie i słabe, ale te słowa są niczym więcej niż uderzeniami miecza o tarczę. Przetrwaliśmy Pogrom – teraz więcej dobra naszej rasie da nie bezmyślne działanie, a spojrzenie w głąb siebie.

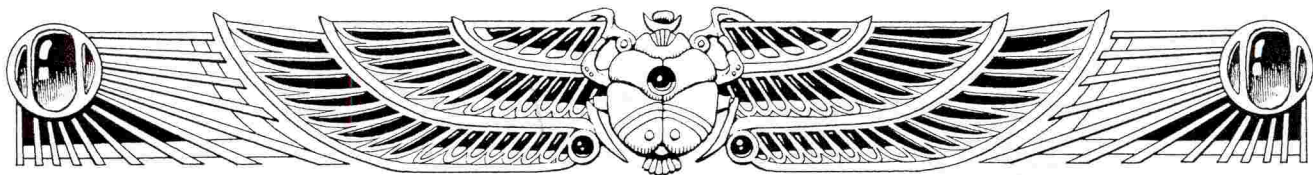
O T'SKRANGACH, KTÓRE ZWANE SĄ BŁADAWCAMI

Dopływy Weżowej mają źródła u korzeni gór Barsawii, a t'skrangi wszak żyją wzdłuż całej Matki Rodzicielskiej – również nad tymi podziemnymi rzekami. Potocznie owe t'skrangi zwane są bładawcami; unikają one promieni słońca i nie znają dotyku wiatru. Ich nazwa odnosi się do barwy skóry, która jest znacznie jaśniejsza niż u większości z nas. Niektóre bładawce są jednak pokryte srebrnymi, błyszczącymi w mroku, rybnymi łuskami. Jeśli wierzyć zaś licznym legendom, ich wylupiaste oczy są ślepe, używają więc innych zmysłów, by „widzieć”. Nie jest to jednak prawda – spotkałem kilku bładawców i zapewniam, że widzą w ciemnościach równie dobrze jak krasnoludy. Owszem, zbierając informacje o otoczeniu korzystają też z niezwykle rozwiniętego zmysłu smaku, niemal nieustannie poruszając długim, rozwidlonym językiem, który raz po raz opuszcza usta i powraca do nich.

Krasnoludy odnoszą się do bładawców z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony łodzie tych t'skrangów oraz ich znajomość podziemnych szlaków wodnych zapewnia górnikom szybki i bezpieczny transport, między innymi wydobytych rud. Z drugiej jednak strony krasnoludy nieustannie poszukują nowych złóż, często wkraczając na terytorium bładawców, co wywołuje w tych ostatnich naturalną wrogość. Dlatego też owe t'skrangi nieraz prowadzą skrytą, złośliwą wojnę z górnikami, którym jednocześnie zapewniają transport.

Mój stosunek do bładawców był podobny do krasnoludzkiego – mieszany. Tak się jednak złożyło, iż pewnego razu Throal poprosił Dom V'strimon o wysłannika, który miał prowadzić rozmowy z podziemnymi t'skrangami, żyjącymi nieopodal Razhikhul. Nie wiem, skąd moje imię pojawiło się na radzie i dlaczego zostałem kandydatem do tego zadania; przypuszczam, że miała na to wpływ pewna błahostka, przez którą





podpadłem *shivalahala* nieco wcześniej; na dodatek byłem za bardzo pod ręką. Tak czy inaczej, trafiłem do kopalni Razhikhul, gdzie spędziłem dwa miesiące bez światła (moi krasnoludscy przewodnicy nie wytrzymali tak długo), zanim spotkałem bladawców. Moi dalecy krewniacy od razu uznali, że sympatyzuję z krasnoludami – rozpoczęła się trwająca cały dzień i noc gra w chowanego. W końcu zostałem złapany i trafiłem do obozu bladawców, gdzie mój niegdyśjszy krasnoludzki przewodnik właśnie się piekł; najwyraźniej miał być głównym daniem uczty z okazji zwycięstwa.

Zwyczaj bladawców każe puścić wolno złapanego t'skranga z innego szczepu, jeśli opowie on historie, której żaden z nich wcześniej nie słyszał. Zapewne dlatego, że każdy przedstawiciel naszej rasy kocha wspinać się opowieści – co zresztą potwierdzili. Okazało się to jednak trudniejszą próbą, niż na pierwszy rzut oka się zdaje. Owszem, jestem

niezłym trubadurem, ale mimo to nie potrafiłem przypomnieć sobie historii, której słuchacze nie byli w stanie dokończyć. Może i bladawcy żyją wiele lig pod ziemią, ale nie są im obce legendy naszego ludu. „Wojna z elfami”, „Rozstąpienie się ziemi”, „O Starcu od Sieci”, „O założeniu Thery”, „O nadejściu Horrorów” – wszystkie te opowieści znali na pamięć.

Kiedy zdesperowany poszukiwałem w umyśle historii, której by nie znali, przyszło mi do głowy wspinać się rozwiązanie. Sięgnąłem do samych źródeł i ze szczególną opowiedziałem o podróży Vaare Długozębej oraz o tym, co spotkało jej „Przebudzenie Ziemi”. Dzięki tej historii

odzyskałem wolność, a ironia losu sprawiła, że pewnego dnia ta sama opowieść zapewniła mi pierwszą nagrodę w lernaeńskim konkursie bardów. Odchodzę jednak od tematu.

Moja opowieść o losie „Przebudzenia Ziemi” tak zachwyciła bladawców, iż stwierdzili, że powinienem spotkać ich króla. Powiedli mnie więc podziemnymi rzekami w głąb gór Throalu, wsadziwszy wpierw na jedną ze swych niezwykłych łodzi. Owe barki unosiły się na wodzie dzięki na-

pełnionym powietrzem, wodoszczelnym workom, które bladawcy wykonywały z jelit podziemnych stworów, zwanych przez nich *iyoshkira*. Materiał worków był bardzo twardy i wytrzymały – próbowałem go przeciąć ostrzem miecza, ale nie udało mi się to. Z kości *iyoshkira* bladawcy tworzyły ramy, na które naciągały jakiś materiał, dzięki czemu powstawało coś na kształt tratwy. Podziemne t'skrangi sterowały tymi barkami w dziwny sposób. Przede wszystkim opierały się na znajomości prądów, które wiodły tratwę mniej lub bardziej w wybranym przez nie kierunku. Czasem, jeśli trzeba było zmienić kurs czy też wpłynąć w jakąś odnogę, bladawcy wskakiwały do wody i płynąć pchały tratwę.

Głęboko pod Górąmi Throalskimi, głębiej nawet niż krasnoludy dotarły, podziemne rzeki przepływają przez system ogromnych pieczar, tworząc jeziora i morza. Bladawcy nazywają to miejsce Shuss Halima, co można przetłumaczyć jako „błyszczący dom”. Nazwa ta odnosi się do fosforyzującego mchu, porastającego wilgotne i ciepłe ściany jaskiń. Moje oczy nie widziały dziwniejszego miejsca, gdyż rozwijały się tu przeróżne gatunki flory oraz fauny – i to takie, które przekraczały wszelkie wyobrażenia: rośliny o liściach każdego koloru z wyjątkiem zieleni; wysokie jak drzewa grzyby, rosnące tuż nad brzegami; świecące niczym ogniki ryby, pływające pod samą powierzchnią wody...

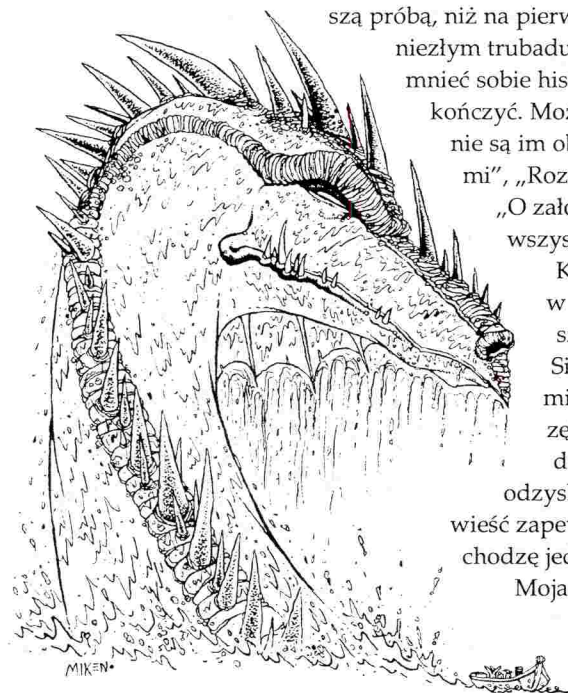
Jednak największym moim zaskoczeniem podczas tej wyprawy do błyszczących pieczar było odkrycie, że królem bladawców nie był t'skrang! Łódź, na której podróżowałem wraz z eskortą, wpłynęła na jasno oświetlone jezioro – w jego sercu znaj-

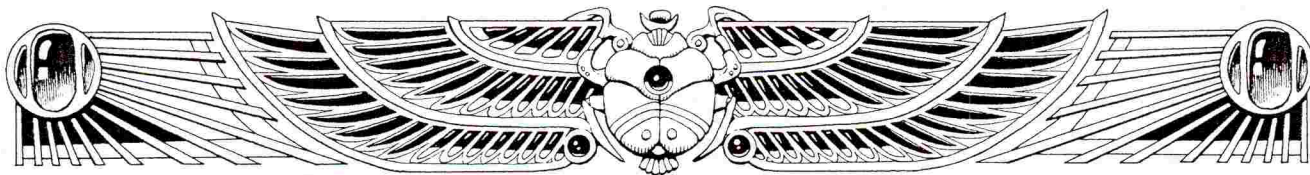
ŻADNE INNE ZEBRANE PRZEZ NAS, A DOTYCZĄCE BLADAWCÓW LEGENDY LUB RELACJE Z PIERWSZEJ RĘKI NIE DAJĄ NAWET NAJMNIEJSZEJ WSKAZÓWKI, PO KTÓREJ MOŻNA BY SĄDZIĆ, IŻ SZCZEP TEN ZJADA DAWCÓW IMION. DLATEGO TEŻ PRZYPUSZCZAM, IŻ AUTOR BYŁ PÓŁPRZY- TOMNY Z BÓLU BĄDŹ TEŻ ZNAJDOWAŁ SIĘ POD WPŁYWEM ZIOŁ LUB TRUCIZNY, KTÓRYCH UŻYWAJĄ PODZIEMNE T'SKRANGI. ISTNIEJE RÓWNIEŻ MOŻLIWOŚĆ, ŻE PRZYPIEKANIE BYŁO FORMĄ TORTUR.

— MERROX

NASI MĘDRCY DOKŁADNIE ZBADAŁI TĘ OPowieść. PRZECZY ONA BOWIEM WIELU POWSZECHNIE ZNANYM TEORIOM I WIERZENIOM DOTYCZĄCYM SMOKÓW. JEDNAKŻE I TYM RAZEM, TAK JAK I W WIELU INNYCH PRZYPADKACH, PRAWDA WCIĄŻ POZOSTAJE NIEZNANA.

— JERRIV FORRION



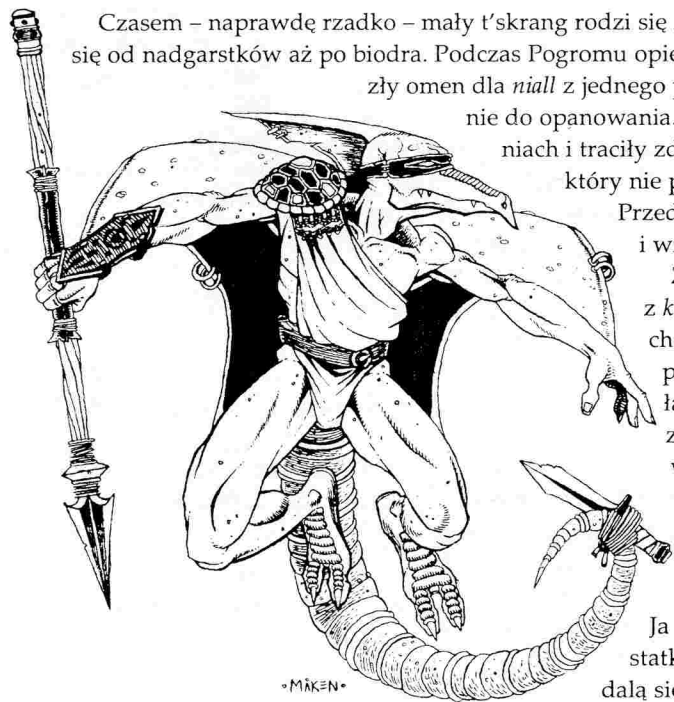


dował się dwór władcy bladawców. W ścianach pieczary wykuto domy, a cała okolica aż roiła się od zajętych t'skrangów i ich tratw. Czekaliśmy cierpliwie na środku jeziora, aż w końcu zbliżyła się do nas flota wylądowanych jedzeniem łodzi.

Nagle naszą tratwę zakołysało, woda zawrzała i – nie dalej niż pięć metrów ode mnie – wyłoniła się z niej głowa smoka. Stwór paszczę miał tak ogromną, że bez problemu połknąłby każdą z łodzi. To był Ziemny Korzeń, król bladawców. Szczęśliwie ma audyencja trwała niezwykle krótko.

Smoki w większości legend nienawidzą wody, ten jednak żył w niej – pewnie dlatego, iż inaczej nie byłby w stanie utrzymać swego ogromnego ciężaru. Ziemny Korzeń przepadał za dobrym jedzeniem i jego dwór mało czasu poświęcał na rządzenie, gdyż podstawowym obowiązkiem sług smoka było żywienie swego pana. Najwyraźniej podczas Pogromu władca chronił bladawców przed Horrorami, więc do teraz darzyły go one wielkim szacunkiem. Ziemny Korzeń okazał się dość przyjacielski jak na smoka i udało mi się nie tylko przeżyć spotkanie z nim, ale także uzyskać od niego pewne ustępstwa w kwestii krasnoludów. Dzięki temu moja misja wśród bladawców dobiegła końca i mogłem powrócić na światło słońca.

O T'SKRANGACH, KTÓRE LATAJĄ



Czasem – naprawdę rzadko – mały t'skrang rodzi się z cienką membraną, zwaną przez nas *k'stulaa*, która rozciąga się od nadgarstków aż po biodra. Podczas Pogromu opiekujące się wylęgarnią kobiety uznawały takie narodziny za zły omen dla *niall* z jednego prostego powodu – takie dzieci były podczas *kaissa* zupełnie nie do opanowania. Myślały tylko o lataniu, marzyły o otwartych przestrzeniach i traciły zdolność do mówienia naszym językiem. A widok t'skranga, który nie potrafi powiedzieć ani słowa, jest doprawdy niezwykle!

Przed Pogromem nikt nie opuszczał zamkniętych kopuł wioski i wielu młodzieńców z *k'stulaa* traciło zmysły.

Z piątego jaja, którego byłem ojcem, urodziło się dziecko z *k'stulaa*. Gamal nie różniła się zbyt wiele od pozostałych maluchów – łatwiej jej może było się huścić na linach w naszej kopule. Jednak gdzieś w okolicy dwunastego roku życia zaczęła się zmieniać. Nie zajmowała się przydzielonymi jej zadaniami, tylko wspinała się na wieżę. Ignorowanie obowiązków prowadziło do kar, przez co Gamal stała się jeszcze bardziej nieprzystępna i odległa. Pewnego dnia strażnicy wyłowili ją z rzeki, do której wpadła skacząc z wieży – próbowała latać.

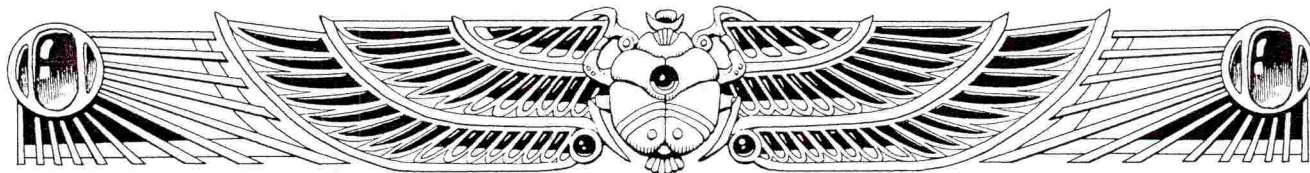
Gdy tylko nieco się podleczyła, spróbowała raz jeszcze. Ja w tym czasie starałem się znaleźć dla niej miejsce na parostatku. Miałem nadzieję, że kiedy zostanie *khamorro*, jej myśli oddalą się od *kaissa*. Niestety, żadna załoga nie chciała widzieć t'skranga z *k'stulaa* na pokładzie.

Nikt nie wie, jak Gamal zdołała przeżyć czwarty upadek; świadkowie opowiadali, że udało jej się wyrównać lot i poszybować kawałek, po czym wpadła na jedną z wież. Od tego czasu obawialiśmy się coraz bardziej, że w końcu, podczas jednej z kolejnych prób, zginie. Dlatego też stała się niemal więźniem w wiosce. W odpowiedzi Gamal stała się niechętna i brutalna, przestała mówić, a zaczęła gwizdać i świergotać niczym ptak.

W przeblasku inteligencji poprosiłem starego towarzysza broni, wietrznika imieniem Jennalee, by nauczył Gamal latać. Kilka dni w jego towarzystwie uspokoiły mą pociechę do tego stopnia, że zdołałem z nią porozmawiać – choć był to raczej jej bełkotliwy monolog o cudach latania. Jennalee nazwał obsesję Gamal „zamiłowaniem do latania” – najwyraźniej wiele wietrzników doświadcza w młodości czegoś podobnego.

Po kilku tygodniach „nauki” Jennalee zaproponował, by cała nasza trójka udała się do południowego pasma Gór Throalskich. Do tego czasu Gamal nauczyła się już całkiem nieźle szybować, nie była jednak w stanie samodzielnie oderwać się od ziemi. Jennalee przypuszczał, że wysokie góry mogą się okazać remedium na nienasyconą miłość do latania mej pociechy. Byłem pod wielkim wrażeniem zmian, jakie zaszły w Gamal od czasu, gdy zaopiekował się nią mój przyjaciel; nie marnowałem więc czasu i załatwiłem przejazd najbliższym parostatkiem płynącym w tamtym kierunku.





Gamal zrobiła na załodze „Jeźdźca Fal” niesamowite wrażenie. Każdego dnia pod okiem Jennalee szybowała ponad pokładem. Myśl o lataniu przeraża większość t'skrangów, więc nieustępliwość i ogromne pragnienie zdobywania doświadczenia sprawiły, że załoga uznała Gamal za dziecko obdarzone wręcz heroicznym *jik'harra*.

Kiedy opuściliśmy statek i ruszyliśmy w góry, podzieliłem zdanie załogi. Każdego ranka Jennalee ruszał przodem i wynajdywał wierzchołki lub klify, a my podążaliśmy za nim, wspinając się po niezwykle trudnym terenie. Gdy zaś osiągaliliśmy szczyty, Gamal niemal od razu rzucała się w przepaść. Z bezpiecznej odległości, stojąc daleko od krawędzi, walcząc z zawrotami głowy i mdłościami, obserwowałem jak ma pociecha rozpościera skrzydła i unosi się ku chmurom. Nigdy nie poczułem najmniejszego pragnienia, by przyłączyć się do Gamal i zawisnąć pomiędzy niebem a ziemią. Jednak jej bezgraniczna radość kazała mi wierzyć, iż właśnie to mieli na myśli mędrcy mówiąc: „*Haropas* kryje się w sercu, które pokona każdy strach i każdą namietność”.

Tuż przed zachodem piątego dnia podróży po górach nasz obóz odwiedzili *k'stulaami*. Wszyscy obcy byli t'skrangami obdarzonymi *k'stulaa*; ich skórzaste skrzydła ozdobione były tatuażami, przedstawiającymi zawile wzory oraz obrazy i przywodzącymi na myśl wyszywane szaty magów. Na początku niewiele mówili, choć zjedli z nami wspólny posiłek. Potem rozmawiali z Gamal w owym dziwnym, ptasim języku, którego używała zamknięta w kopułach. Następnego dnia zaprowadzili nas do ścieżki, która wiodła na sam szczyt jednej z najwyższych gór w okolicy. Szlak szybko zaczął iść wąską półką, pod którą rozciągała się przepaść bez dna – takie przynajmniej miałem wrażenie. Bałem się spoglądać w dół, wbiłem więc wzrok w niebo i obserwowałem krążące majestatycznie postaci, które wydawały mi się orłami.

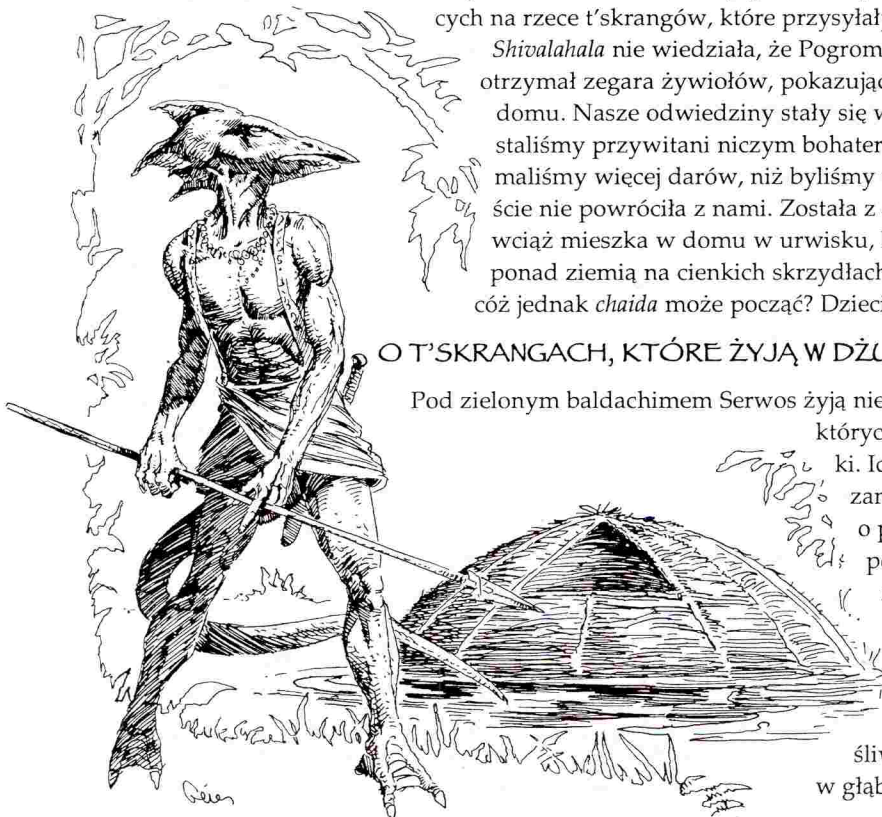
Wreszcie mineliśmy ostatni zakręt i naszym oczom ukazały się urwiska zamieszkane przez *k'stulaami*. Domem tych skrzydlatych t'skrangów były jaskinie w ciągnących się na wiele set metrów wznwyż ścianach. Wystarczyło, że *k'stulaami* zrobił krok za drzwiami i już mógł szybować. Żyło tu zapewne kilkuset skrzydlatych t'skrangów, choć miejsca było na kilka tysięcy. Przewodnik przedstawił mnie pomarszczonej kobiecie, która tytułowała siebie *shivalahala* Domu Sesslakai. Kobieta powiedziała, że przed Pogromem była to siedziba jednego z Wielkich Domów – Domu Ducha Wiatru. Niestety, wraz z nadejściem Horrorów ów *aropagoi* zaczął podupadać, gdyż jego istnienie zależało od żyjących na rzece t'skrangów, które przysyłały do górskiej cytadeli obdarzone *k'stulaa* dzieci.

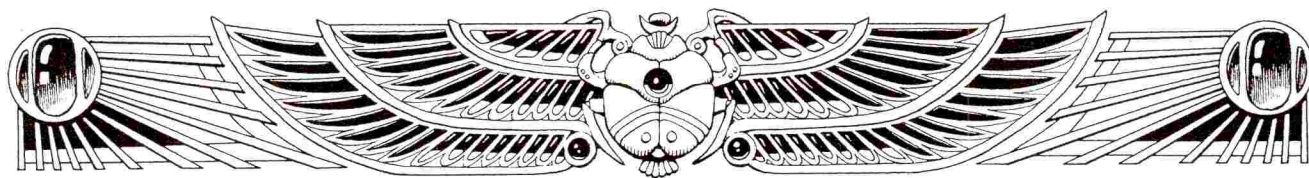
Shivalahala nie wiedziała, że Pogrom dobiegł już końca, gdyż *aropagoi* Sesslakai nie otrzymał zegara żywiołów, pokazującego, że Horrozy odeszły do swego piekielnego domu. Nasze odwiedziny stały się więc okazją do wielkiej radości. Jennalee i ja zostaliśmy przywitani niczym bohaterowie, którzy przynieśli wspaniałe wieści; otrzymaliśmy więcej darów, niż byliśmy w stanie unieść. Moja ukochana Gamal oczywiście nie powróciła z nami. Została z *k'stulaami* w ich górskiej cytadeli i zapewne wciąż mieszka w domu w urwisku, każdego dnia rzucając się w przepaść i latając ponad ziemią na cienkich skrzydłach. Ile razy o tym myślę, tyle razy się wzdygam, cóż jednak *chaida* może począć? Dzieci dorastają i odchodzą – wszyscy to wiemy.

O T'SKRANGACH, KTÓRE ŻYJĄ W DŻUNGLI

Pod zielonym baldachimem Serwos żyją niezbyt cywilizowane szczepy t'skrangów, dla których nie istnieją ani wspólnoty załogi, ani parostatki. Ich kopuły to chaty z błota i patyków, na wpół zanurzone w wodach dopływów Wężowej. Walczą o przetrwanie, polując na przerażające stwory za pomocą włóczni o kamiennych ostrzach. Nie znam innego ludu – z wyjątkiem może poskramiaczy z Liaj lub ludzi Katani z Serwos – którzy żyliby w równie dzikich warunkach.

Prymitywne bronie tych mieszkańców dżungli nie przeszkadzają im być dobrymi myśliwymi – wiele wspaniałych skór i futer dociera w głąb Barsawii przez faktorie handlowe, zakładane





nieopodal Serwos przez rzeczne t'skrangi. Jak już być może wspomniałem, *shivalahala* Domu V'strimon nie zawsze traktowała mnie z szacunkiem. Pewna szczególnie gorzka kłótnia doprowadziła do tego, że otrzymałem rozkaz odwiedzenia jednej z owych faktorii w Serwos.

Pamiętam, że podczas całej podróży w dół rzeki załoga czerpała perwersyjną przyjemność z opowiadania historii o kanibalach z dżungli; o tym, jak ostrzą sobie zęby na oselkach; o tym, jak opracowali specjalną metodę wyprawiania skór Dawców Imion. Niemal całą wiosnę zajmowałem się kupowaniem skór i nieustannie się zastanawiałem, czy któraś z nich nie należała do t'skranga. Tego lata Theranie wydali wojnę Travarowi, przy okazji opanowując faktorię oraz większość osad wzdłuż Wężowej od Jeziora Pyros aż po Mgliste Bagna. Ku mojemu zaskoczeniu, t'skrangi z dżungli otwały swe domy dla wszystkich, którzy stracili schronienia podczas najazdu i trafili do Serwos. Spędziłem wśród nich kilka tygodni i wiem, że zbyt pochopnie uznaliśmy ich za prymitywny lud.

Kopuły mych krewniaków z dżungli są nieco mniejsze niż nasze na Wężowej, jednak wielkość nadrabiają ilością. W wiosce, w której ja i moi towarzysze znaleźliśmy schronienie, było ponad czterdzieści chat, połączonych podziemnymi tunelami. Większość małżeńskich par miało własną kopułę. Wspólnota posiadała tylko jedną wyłęgarnię w centrum wioski, ale – w odróżnieniu od anonimowości macierzyństwa w moim *niall* – tutejsze matki oznaczały swe jaja specjalnymi wzorami.

Przez całe lato śledziliśmy działania therańskiego wojska, a to dzięki bębnom sygnalizacyjnym, których miejscowe t'skrangi używały do przekazywania wiadomości na duże odległości. Owe bębny miały prawie dwa metry średnicy i na każdym z nich musiały grać trzy osoby naraz, by wysłać wiadomość. Samo bębnienie brzmiało skomplikowanie i przyjemnie, choć jednocześnie było niezwykle złożonym językiem, słyszonym na wiele kilometrów. Bez trudu – informowani dźwiękami bębnow, docierającymi często z odległych stron dżungli – poznawaliśmy położenie i liczebność therańskich oddziałów. Oczywiście interpretowanie sygnałów było samo w sobie niezwykłą sztuką, która mnie wydała się niezwykle interesująca i której próbowałem się nauczyć.

Imperialne oddziały rzadko zbliżały się do osady, w której się schroniłem. Aż pewnego dnia bębny powiedziały nam, że therańska bata opadła niecałe pięć kilometrów od rzeki. Zanim zasugerowałem, że wraz z towarzyszami moglibyśmy rozejrzeć się po okolicy i zbadać sytuację, *lahala* szczepu wezwała myśliwych na polowanie. Bez trudu zrozumiałem, że zwierzy-
ną mają być Theranie, którzy od zakończenia Pogromu nieraz wyprawiali się z Powietrznej Przystani do Serwos po niewolników. Niewielu jednak z tych, którzy przekroczyli granice dżungli, zdołało powrócić do domu.

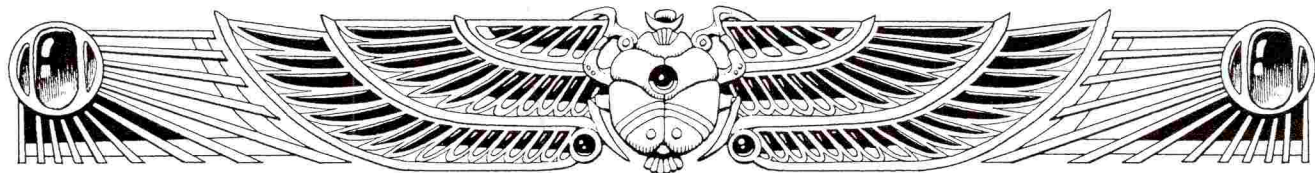
Wyruszyliśmy więc przez gęstą dżungłę ku stojącemu na ziemi statkowi. Przez całą drogę wątpiłem w to, że czterdziestu t'skrangów uzbrojonych w prymitywną broń i pozbawionych pancerza będzie w stanie zagrozić wyszkolonym żołnierzom gubernatora. Kiedy jednak dotarliśmy do celu, okazało się nagle, że poza naszą jest jeszcze siedem podobnych grupiek. Podniebny okręt leżał wśród drzew niczym zapomniana forteca. Na twarzach marynarzy, obsługujących ogniste działa, rysowało się ogromne przerażenie. Przypomniałem sobie opowieści załogi, z którą płynąłem – jakież niezwykle historie o „kanibalach z dżungli” krążyły wśród Therań?

Całkowicie niewidzialni kryliśmy się wśród gęstej roślinności, pełzaliśmy pośród krzewów i czekaliśmy. Po pewnym czasie Theranie wysłali dziesięciu żołnierzy i kilkunastu niewolników po świeżą wodę. Po t'skrangach z dżungli spodziewałem się prostej taktyki – ataku pełnymi siłami. One jednak śledziły oddział, jednocześnie zastawiając sprytne pułapki, które zabijały żołnierzy jednego po drugim, niewolnikom nie czyniąc krzywdy. Ostatniego Therańszczytina t'skrangi oszczędziły – wydając bojowe okrzyki, czterdziestu łowców spadło z drzew. Przerażony żołnierz uciekł w panice z powrotem na statek. Moi towarzysze uwolnili niewolników, każdemu dali włócznię, po czym wrócili obserwować statek z ukrycia.

Czekaliśmy, aż zapadnie zmrok. Łowcy zbierali liście, patyki i mech, z których zrobili wojenne maski. Kiedy ujrzałem owoc ich pracy, miałem ochotę głośno się roześmiać. Byłem przekonany, że liście wpadną wojownikom w oczy, patyki będą zaczepiać o gałęzie i krzewy, a cała misterna konstrukcja rozpadnie się jeszcze przed pierwszym starciem. Jednak gdy nad drzewami zapadł zmrok, gdy stwory nocy wypełniły dżungłę niezwykłym chórem głosów i gdy łowcy założyli maski, zdało mi się nagle, że nie patrzę już na t'skrangi, ale na setki Horrorów.

Brałem udział w bitwach wcześniej i później. Nieraz słyszałem krzyki i jęki umierających. Jednak tylko tej nocy me uszy zaatakowały głosy przepełnione ogromnym strachem i przejmującą rozpaczą. T'skrangi oszczędziły kilku żołnierzom; zosta-





wiły ich w miejscu, w którym za kilka dni powinien pojawić się therański patrol. Moim zdaniem tych paru „szczęśliwców” było tak szalonych, jak Dawcy Imion dotknięci przez Horrora.

Te wydarzenia zwróciły moją uwagę na Pogrom. Kiedy więc wróciliśmy do wioski, zapytałem Czigodną, jak jej lud zdołał przetrwać najazd Horrorów, nie chroniąc się w kaerach czy cytadelach. *Lahala* w odpowiedzi spojrzała na mnie ze smutkiem w oczach i odpowiedziała tylko: „Dla nas księga wspomnień jest zamknięta. Nie opowiadamy o czasach ciemności, nie możemy też sięgnąć do słonecznych dni, które były jeszcze wcześniej. Mówimy tylko, że krwawiliśmy i płakaliśmy, płakaliśmy i krwawiliśmy”.

T’skrangi z dżungli, moi przyjaciele, naprawdę są kanibalami, nie polują jednak na zwierzynę. Po walce z Theranami członkowie każdego *niall* zabrali zmarłych towarzyszy, z którymi przelewali krew, i przygotowali ich ciała na wielką ucztę. W biesiadzie zwycięstwa wziął udział cały szczep, którego członkowie zjedli mięso swych braci i sióstr. Przyłączyłem się do tej uczty, co przeraziło mych towarzyszy. Kiedy zaś zjadłem, cienie pobliskich drzew ożyły, a odgłosy dżungli nabrały znaczenia; czułem, jak ziemia drży niczym skóra naciągnięta na bęben, w który uderzają jacyś mroczni bogowie. T’skrangi zaczęły tańczyć. Nie jestem w stanie opisać, co się później wydarzyło. Śpiewano pieśni, których nie pamiętam; opowiadano historie, których nie powtórzę... Mogę tylko powiedzieć: „Krwawiliśmy i płakaliśmy, płakaliśmy i krwawiliśmy”.

To wszystko, co mogę napisać o t’skrangach z dżungli. Wspomnienia o tych przedstawicielach naszej rasy wciąż są bliskie memu sercu – i takimi pozostaną aż do końca mych dni. Następnej wiosny powróciłem do Domu V’strimon. Prosiłem *shivalahala*, by raz jeszcze posłała mnie do tej małej faktorii w Serwos. Niestety, trafiłem na dwór króla Varulusa z Throalu i moja noga nigdy więcej nie stanęła w dżungli.

O NASZEJ MIŁOŚCI DO JĘZYKA

Wierzmy, że ze wszystkich Dawców Imion to my kochamy najbardziej słowo mówione. Oczywiście to dzięki elfom kultuwujemy oralne tradycje, one jednak skupiły się na poezji i filozoficznych dysputach, podczas gdy my wielbimy nawet trywialne konwersacje, jeśli tylko pełne są dowcipu i humoru. Krasnoludy, choć małowówne, zwykły stwierdzać: „Elf z nudzi cię do łez, ale to t’skrang zagada cię na śmierć”. Co prawda nie widziałem jeszcze krasnoluda, który umarłby wysłuchawszy zbyt wiele, przyznaję jednak, że my, t’skrangi, często mówimy wtedy, gdy powinno się milczeć.

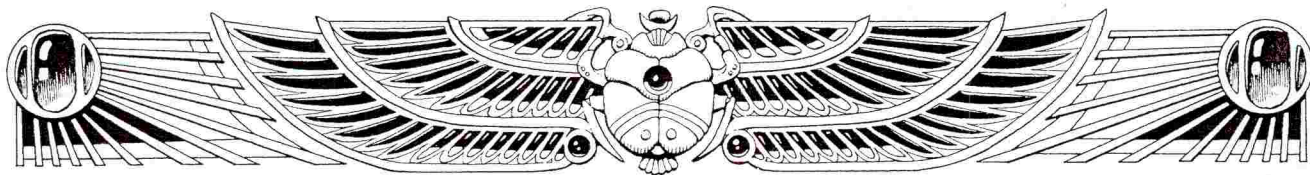
T’skrangi, jak większość Barsawian, przyjęły ideały *Księgi Jutra*, mówią więc płynnie językiem Throalu. Ma to niewątpliwie pozytywny wpływ na handel, gdyż co najmniej połowa mieszkańców prowincji nie jest w stanie wypowiedzieć nawet jednego skomplikowanego słowa w naszym języku, nie mówiąc już o uczeniu się nietypowej składni. Ponadto jeszcze przed Pogromem mowa t’skrangów rozwinęła się w tyle dialektów, ile było wiosek na rzece, przez co stała się jeszcze trudniejsza do zrozumienia i poznania. Mimo to wciąż czujemy się związani z naszym starożytnym językiem i wielu z nas posługuje się nim czy to w nadwodnych osadach, czy pośród innych Dawców Imion. Wynika to zapewne po części z faktu, że wielu idei – choćby *t’chai kondos* czy *jik’harra* albo *haropas* – nie da się po prostu przetłumaczyć.

Mój lud zachował również język pisany, choć podczas codziennych obowiązków posługujemy się prostszym pismem krasnoludów. Nasz alfabet opiera się na obrazkach i sam w sobie jest formą sztuki. Można w nim – kilkoma pociągnięciami pędzelka – wyrazić różnorodne nastroje i subtelne insynuacje poprzez kluczowe znaki. Mistrzowie pisma t’skrangów często w zapiskach umyślnie pozostawiają dokładną interpretację wielu słów czytelnikowi, dając pole do popisu jego wyobraźni. Z własnego doświadczenia wiem, że niemałym wyczynem jest połączenie ze sobą odpowiednich słów starożytnego zaklęcia Mistrza Żywiołów, zapisanego w grimuarze t’skranga – szczególnie, gdy głodny Horror czai się tuż za zakrętem.

Dziś niewiele t’skrangów zna swe pismo, jednak to nasza zasługa było rozpowszechnienie dwóch zapisów. Pierwszym z nich jest nasz system liczbowy, znacznie upraszczający arytmetyczne obliczenia. Nauczyło się go wiele osób, które prowadziły interesy z t’skrangami. Jen Damritsar Syrtis zdołał jakoś przetłumaczyć kilka naszych klasycznych dzieł matematycznych na throalski. W tym celu wykorzystał ograniczony zbiór oryginalnych znaków t’skrangów. Spodziewamy się, że owe zasady rozpowszechnią się po całej Barsawii. Ponieważ zaś system liczbowy jest istotnym elementem naszej kultury, potrafi się nim posługiwać wiele dorosłych t’skrangów, które nie umieją czytać ojczystego pisma.

Drugi zapis, bardzo podobny do systemu liczbowego, dotyczy muzyki. Pozwala on w prosty i zwięzły sposób zanotować jednocześnie partie dla wielu instrumentów. Jako trubadur doceniam elficki system zapisywania nut, nie można go jednak nazwać ani łatwym, ani zwięzłym.





O ZWYCZAJACH WŁAŚCIWYCH T'SKRANGOM

Wszystkie t'skrangi, bez względu na miejsce zamieszkania i styl życia, posiadają kilka wspólnych zwyczajów. Oczywiście rytuały Nadawania Imion, ceremonie zawierania małżeństw czy obrzędy związane ze śmiercią są typowe również dla innych Dawców Imion, jednak etykieta ogona jest właściwa tylko i wyłącznie memu ludowi.

O ŻYCIU W HARMONII Z OGONEM

My, t'skrangi, wierzymy, że wszyscy pozostali Dawcy Imion musieli czymś rozgniewać Pasję i dlatego rodzą się bez ogonów. Pewnie właśnie dlatego wiele filarów znad rzeki wciąż praktykuje starożytny zwyczaj ucinania ogonów tym osobnikom, którzy dopuścili się pomniejszych przestępstw. Takiego znaku żaden t'skrang nie jest w stanie ukryć, a jednocześnie okaleczenie to nie zagraża życiu, ogon zaś po pewnym czasie – mniej więcej po roku – odrasta.

Czytelnik mógłby pomyśleć, że – logicznie rzecz biorąc – powinniśmy wszystkich innych Dawców Imion uważać za kryminalistów. Nie jest to jednak prawda. Bardzo trudno nam po prostu wyobrazić sobie, jak to by było urodzić się bez ogona. Przecież podczas biegu dzięki niemu zachowujemy równowagę. A kiedy stoimy, opieramy się właśnie na ogonie – jak pozbawieni go Dawcy Imion się nie wywracają? Nie sposób też nauczyć się pływać, gdy nie ma się ogona, którego ruchy popychają cię do przodu. Ogon to niezwykle przydatna część ciała. Jak ktoś może być szczęśliwy, rodząc się bez niego? Mamy nawet takie powiedzonko: „Bezogoni dzieciak mimo wszystko będzie chodził”.

Oczywiście wszyscy pozostali Dawcy Imion mają niewielkie pojęcie o etykiecie ogona. W tłumie mało kto pamięta, że ciągnie się on czasem i do dwóch metrów za naszymi plecami. A ponieważ jest w ciągłym ruchu, wszelkiego rodzaju zniewagi kończą się uderzeniem w żebra lub głowę – i to tylko dlatego, że ktoś zbyt się spieszy, by być grzecznym! Na nieszczęście miasta zdają się pełne osób gotowych do bójki pod najmniejszym nawet pretekstem, którym może być nawet bezwunkowy odruch. Jest to doprawdy, niezwykle barbarzyńskie nastawienie do świata.

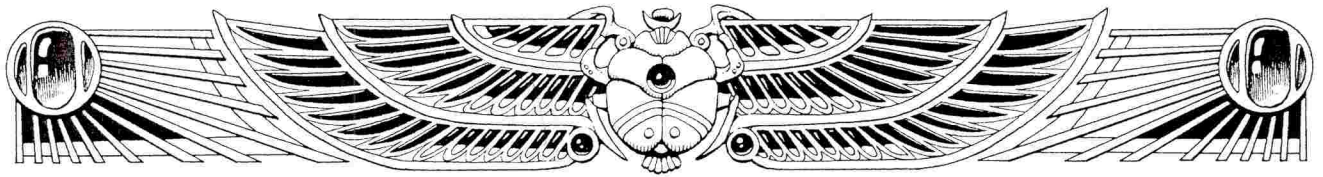
Nie-t'skrangi muszą zrozumieć podstawową i najważniejszą zasadę dotyczącą ogona: „Jeśli zagradza ci drogę, nigdy nie przesuwaj go własnoręcznie”. Dla nas „pociągnięcie kogoś za ogon” oznacza wyzwanie na pojedynek. A wiele spiętych t'skrangów podąża ścieżką Fechtmistrza, więc dotykanie tej części naszych ciał wiąże się z niemałym ryzykiem. Ponadto „wręczenie komuś ogona” to dla nas obraza, której nijak nie da się odkupić. Oba te zwyczaje niezwykle utrudniają wyjście z „ogonowej” sytuacji bez walki. Dlatego też mam radę dla wszystkich, którzy raczą mnie posłuchać: Jeśli jakiś ogon zagradza ci drogę, przeproś właściciela i poczekaj, aż poruszy się z własnej woli.

Spoczywający bez ruchu ogon to zapowiedź prze-

mocy lub świadectwo psychicznego cierpienia. Łatwo jest więc rozpoznać t'skranga, który zabija niedbale i z zimną krwią. Jego rozluźniony ogon będzie się poruszał nawet tuż przed atakiem. Strzeżcie się takich osobników, mają oni bowiem nie po kolei w głowie.

Rozbawiony t'skrang rytmicznie uderza ogonem o ziemię. Jeżeli zaś porusza nim po piasku w lewo i w prawo, to jest zmęczony. Jeśli z kolei podejdzie do ciebie z ogonem w rękę, to znaczy, że chce się oficjalnie poddać. Gdy jednak wskaże





na ciebie ogonem wysuniętym spomiędzy nóg, będzie to nieprzyzwoity gest. (Więcej nie napiszę, gdyż pewnego dnia moje słowa mogą czytać dzieci).

Ogon nigdy nie przestaje rosnać, przez co jego koniuszek co jakiś czas staje się kruchy, po czym odpada. Nie oznacza to choroby i nie jest bolesne, gdyż do szczytu ogona dopływa bardzo niewiele krwi. T'skrang może w walce stracić nawet i pół metra ogona, który i tak w przeciągu roku odrośnie niemal w całości.

W mieście jedna z osób wręczyła mi kawałek mojego ogona, który chwilę wcześniej odpadł gdzieś w tłumie. Muszę przyznać, że nie wiedziałem, co w tej sytuacji powiedzieć. Czy „wręczono mi ogon”? Ową osobą był krasnolud imieniem Ghizhon; wyglądał na szczerze zaniepokojonego moją stratą. Cóż, ja raczej nie zatrzymałbym syna człowieka w zamiarze wręczenia mu skrawków paznokci. Najlepsza rada, jaką mogę wam dać, brzmi: zostawcie kawałek ogona tam, gdzie leży.

Żaden t'skrang nie potraktowałby mych słów poważnie, gdybym nie zwrócił uwagi na związek między ogonem a typowym dla naszej rasy stylem walki. Najbardziej wojowniczy z nas woła skupiać się na bojowych zaletach ogona, a nie na jego etykietce, o której wspominałem wcześniej. Wielki Wojownik Shen Harasi ujął to tak: „Ogon to jeszcze jedna broń”. Nic więc dziwnego, że w każdej wspólnocie załogi jest szkoła, w której można się nauczyć posługiwać tą częścią ciała w nieco inny sposób. I tak powstał choćby słynny styl *ch'tard*, w którym wojownicy przywiązują nóż do ogona. W tłumie nigdy nie stawaj za znającym *ch'tard*, gdyż może poderżnąć ci gardło, nie zdając sobie z tego sprawy. Z kolei szkoła *edo* skupia się na sile i zwinności, ucząc, jak chwycić ogonem ręce, nogi lub broń przeciwnika. Natomiast znawcy *skora* przyczepiają do końca ogona kawałek pancerza, którym parują ataki napastników.

Ogon wykorzystujemy praktycznie, choć to również źródło naszej dumy. Reprezentuje on w t'skrangu wszystko, co wiąże się z odwagą i co jest dla niego charakterystyczne. Kiedy ojciec jaja chce ostrzec przed czymś swą pociechę, czegoś ją nauczyć lub zbesztać, mówi: *choth edo k'tan var*, co oznacza mniej więcej: „W górę, wyciągnij ogon z błota”.

O SPOSOBACH I ZASZCZYCIE NADAWANIA IMIENIA

Stara zagadka t'skrangów brzmi mniej więcej tak: „Na początku ma dwa. Potem zmienia się i wybiera trzecie. Uhonorowany ma cztery, a czasem jedno. Co to takiego?”. Odpowiedź: Imię t'skranga. A dlaczego? Ponieważ każdy z nas rodzi się z dwoma Imionami – jedno wybiera ojciec jaja, zanim dziecko rozłupie skorupkę, a drugim jest nazwa filaru, w którym przychodzi na świat. Po *kaissa*, kiedy stanie się już dorosły, t'skrang wybiera sobie trzecie Imię. Jeśli potem spotka go zaszczyt i będzie mógł przyłączyć się do *aropagoi*, otrzyma czwarte. Obdarzony zaś największą chwałą t'skrang, który przejdzie *k'soto ensherenk* i zostanie Czcigodną, przyjmuje nazwę filaru za swoje jedyne Imię.

Nasze Imiona obcym mogą wydawać się dość skomplikowane, ale o wiele bardziej pogmatwane są nazwy, które nadajemy naszym statkom. Dzieje się tak, ponieważ raz na dwadzieścia lat honorujemy Pasję, dodając nowe miano do nazwy każdego parostatku. Oczywiście niewiele okrętów przetrwało Pogrom, jednak na ich cześć i na część ich załóg nowe łodzie chrzczymy starymi mianami. W rezultacie wiele nazw powstawało przez stulecia, więc wypowiedzenie całego miana łodzi może zająć nawet i godzinę. Czasem miano parostatku to nic innego jak lista Imion jego kapitanów. Inne stają się kroniką, opisującą historię wioski. Jeszcze inne, kiedy się je wypowiada, cieszą uszy słuchaczy niczym poematy lub legendy.

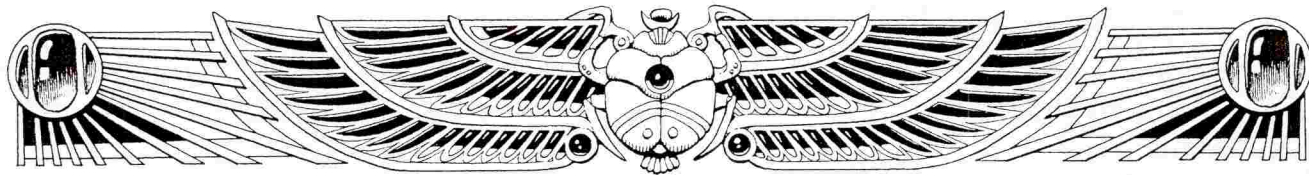
Innego rodzaju rytuał to sposób na coroczne honorowanie *niall*. Na nieszczęście dla przyszłych pokoleń, ta ceremonia, zwana Pieśnią Roku, szybko ginie i przestaje być tradycją. Rytuał ma postać bardzo poetycką. Pieśń zaś składa się z pięciu wersów po dziesięć sylab każdy i opowiada o najważniejszych wydarzeniach minionego roku. Zimą *lahala* wybiera jednego z członków filaru i obdarza go zaszczytnym obowiązkiem skomponowania Pieśni Roku. Ostateczną wersję śpiewa się pierwszego dnia wiosny, podczas wybierania załogi. *Lahala* zawsze zapamiętuje pieśń i podczas rytuału *k'soto ensherenk* przekazuje ją następczyni.

O POWODACH ZAWIERANIA MAŁŻEŃSTW

Zaloty i małżeństwo nie odgrywają istotnej roli wśród t'skrangów. Łatwiej jest nawet powiedzieć, czego w przypadku przedstawicieli mej rasy ślub nie oznacza, niż opisać jego wpływ na życie mężczyzny lub kobiety. Ponieważ zaś cenimy każde jajo i liczymy, że z każdego wykluje się dziecko, nie zakazujemy związków pozamałżeńskich. Na dodatek od dnia urodzin aż do śmierci żyjemy w licznej rodzinie, nie musimy więc wiązać się z małżonkiem po to, by był naszą ostoją i służył nam pomocą. Ponadto wspólnoty opierają się na zbiorowym dobrobycie, a nie potędze jednostki, toteż *aropagoinya* nie nie zyskają dzięki małżeństwu.

Dla obcych nasze wylegarnie i filary sprawiają takie wrażenie, jakby małżeństwo było t'skrangom niepotrzebne. Docho-
dzą oni do tej konkluzji zupełnie naturalnie – jedni Dawcy Imion oglądający rytuały innych rzadko kiedy zauważają niu-





anse. Astendar zaś pobłogosławił każdą rasę swoistymi zwyczajami, i my nie jesteśmy tu żadnym wyjątkiem. Małżeństwo daje mężczyźnie szansę, że kobieta będzie co sezon składać zapłodnione jajo. Ale to nie wszystko. Dzięki małżeństwu możemy odkryć radość, jaką daje tylko i wyłącznie silny emocjonalny oraz psychiczny związek między mężczyzną i kobietą.

Liczebność t'skrangów maleje w zastraszającym tempie, więc dla obu płci niezwykle ważne stało się kopulowanie za każdym razem, gdy ciało kobiety tworzy jaja. A małżeństwo umożliwia takie regularne zapłodnienia. Niezameźna kobieta u szczytu cyklu rzadko kiedy będzie czuła pewność, że z jaja wykluje się dziecko. Ponieważ zaś na naszą seksualność mają wpływ fazy księżyca, łatwo jest przewidzieć owe cykle. Od razu jednak zaznaczę, że dla t'skrangów małżeństwo to coś więcej niż tylko dostęp do najbliższego mężczyzny czy kobiety.

Szczerze mówiąc mam wrażenie, że synowie człowieka rzucają się na wszystko, co ma dwie nogi i długie rzęsy. Ponadto zawsze mnie zaskakiwało, jak szybko ludzie kończyli te sprawy. Tworząc mapę przeprawy przez Tylony, wędrowałem z małżeńską parą o długim stażu, miałem więc okazję przyjrzeć się seksualnym zwyczajom tej rasy. Obserwowałem, jak ich oczy spotykają się ponad obozowym ogniskiem i jak wymieniają się pierwszymi, skrytymi spojrzeniami (których znaczenie zrozumiałem później) – a po chwili już wędrowali do namiotu. Piętnaście minut później wracali do ogniska, uśmiechnięci i rumiani od wysiłku. W przypadku t'skrangów jest inaczej. Minie przynajmniej godzina, zanim para znajdzie się w namiocie, a nie opuści go aż do wschodu słońca.

Kopulacja u t'skrangów ma cele bardzo praktyczne, więc przez stulecia opracowaliśmy skomplikowany rytuał, który odzwierciedla specjalne znaczenie tego aktu. Ów obrzęd za każdym razem przypomina nam, jak wielkim przywilejem i jak niezwykłą odpowiedzialnością jest wyklucie się dziecka. Ponadto wzmacnia on małżeńskie więzy.

Kiedy t'skrangi połączy związek małżeński, mężczyzna opuszcza swój *niall* i przenosi się do *niall* kobiety. Jeśli to możliwe, członkowie obu filarów spotykają się na ceremonii zaślubin. Jednakże nasza miłość do wędrowek często prowadzi do spotkań i małżeństw między osobami z odległych wiosek czy *aropagoi*; wtedy wspólna ceremonia jest raczej niemożliwa. W takich przypadkach oba filary świętują oddzielnie – filar męża żegna go, a *niall* żony serdecznie wita. Mężczyzna staje się członkiem licznej rodziny kobiety, a małżeńska para dzieli z rodem wspólną kopułę. Od pewnego czasu małżonkowie miejskich t'skrangów z jednego *niall* żyją w oddzielnych domach, choć wylegarnia wciąż pozostaje wspólna; póki co system ten zdaje się działać. Moim jednak zdaniem tylko ciągła obecność licznej rodziny może pomóc małżonkom przetrwać niemiłe chwile i spiecia między mężem a żoną, które zdarzają się również wśród t'skrangów.

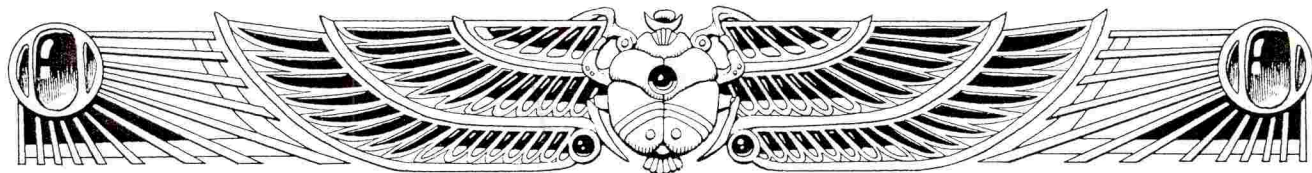
O RYTUAŁACH ŚMIERCI



Kiedy t'skrang umiera, członkowie jego filaru się zbierają, by wspomnieć zmarłego. Jeżeli umrze na rzece, obrzęd odprawia żałoga. W zależności od sytuacji, rytuałowi przewodzi *lahala* lub kapitan, a w jego trakcie każdy z żałobników opowiada historię o zmarłym. Ceremonia umożliwia wszystkim członkom *niall* wyrażenie żalu, nikt więc nie ocenia opowieści, nikt nie potępia mów krótszych, niż wygłaszane przez nas na co dzień. Wiele najwspanialszych historii powstało w chwili, gdy podczas obrzędu jeden z mówców pozwolił słowom płynąć wprost z serca – mieszała się w nich prawda z fikcją i humor z patosem. Żałobnymi obrzędami rządzą tylko dwie zasady: długość opowieści powinna odzwierciedlać zażyłość mówiącego ze zmarłym i każdy z obecnych musi powiedzieć choćby kilka słów.

Kiedy każdy z żałobników wygłosi przemowę, palimy ciało zmarłego w żywiołaku ognia, prochy wsypujemy do małej, papierowej łódki, którą nurt Wężowej zaniesie do morza. Obrzęd dobiega końca w chwili, gdy *lahala* lub kapitan wypowie sakramentalne słowa: *amotla shivoam ga'na*, co oznacza: „w dół rzeki do morza”. Łódeczka zaniesie prochy do samego końca Wielkiej Rzeki, aż do Morza Śmierci – do miejsca, w którym Pasje uwięziły Śmierć i gdzie woda zmieniła się w stopioną ziemię.





Śmierć Czcigodnej traktujemy inaczej. Ponieważ *lahala* zwykle zna miejsce i czas swego odejścia, zawczasu planuje żałobną ceremonię, a wcześniej odprawia rytuał *k'soto ensherenk*, by przekazać pamięć wielu pokoleń następczyni – najstarszej poza nią kobiecie w *niall*. Nikt nie wie, skąd Czcigodne wiedzą o swej śmierci. Tak czy inaczej, ceremonia żałobna na cześć jednej z nich jest inna. Tym razem to nowa *lahala* opowiada historie o każdym z obecnych, opierając się na wspomnieniach poprzedniczki. Następnie zanosimy ciało Czcigodnej do tej części *t'slashina*, gdzie uprawiamy błoto, by pochować jej ciało na dnie rzeki. Nie wiem, dlaczego tak honorujemy każdą z *lahal*. Być może w ten sposób członkowie *niall* łatwiej godzą się z odejściem Czcigodnej? A może tak oddajemy cześć cyklicznej naturze życia?

WYKŁAD O HAROPAS

Haropas to słowo, którym opisujemy stan pełnej wspólnoty, pełnego połączenia z Pasjami – owa definicja nie odzwierciedla jednak dokładnie tego pojęcia. Mitlas z Kratas, próbując lepiej wyjaśnić znacznie *haropas*, przetłumaczył je jako „czystość”; jednak ludzka idea czystości jest mniej pojemna, a jednocześnie bardziej znacząca niż jakikolwiek filozoficzny punkt widzenia, który *t'skrang* mógłby zaakceptować. Niektórzy, chociażby, uważają głosicieli oddanych jednej Pasji za czystych. *Haropas* zaś pozwala sprzymierzyć się nam z wszystkimi Pasjami naraz; wydostać poza siebie samego i doświadczyć czegoś więcej. Obsydianie mają w swym języku słowo, którego ani nie potrafimy wymówić, ani zapisać, a które opisuje podobne pojęcie. Kiedy rozmawiają o tym doświadczeniu z innymi Dawcami Imion, zdaje się ich satysfakcjonować wyraz „oświecenie”. *Haropas* to być może nasz sposób na oświecenie. A może nie...

Ideę *haropas* opieramy na czterech podstawowych konceptach: *jik'harra*, *kiatsu*, *p'skarrot* i *kyaapas*. W swobodnym przekładzie wyrazy te oznaczają brak strachu lub odwagę, dyscyplinę, miarę lub przeznaczenie oraz równowagę. Wypada mi teraz wyjaśnić, co kryje się za tymi czterema kamieniami milowymi naszego sposobu widzenia świata.

Pochodzące z naszego języka słowo *jik'harra* krasnoludy tłumaczyły często jako „brawurę”. Ponieważ jednak brawura dotyczy raczej popisów, a nie prawdziwego okazywania odwagi, przekład ten jest dość niefortunny. Owszem, z punktu widzenia obcego cechujące załogi parostatków przechwałki, duma, lekkomyślność i działanie na łeb na szyję, bez namysłu mogą wyglądać dość absurdalnie. Jednakże prawdziwe znaczenie słowa *jik'harra* jest inne. Przyglądając się jego składni odkryjemy, że *ji* znaczy odwaga, a *k'harra* – serce, choć z kolei wyraz *k'harro* odnosi się do Pasji. Czyli *jik'harra* literalnie oznacza odważne serce lub pasję odwagi. Tak więc *t'skrang*, pragnący żyć w zgodzie z *jik'harra*, musi starać się pokonać strach.

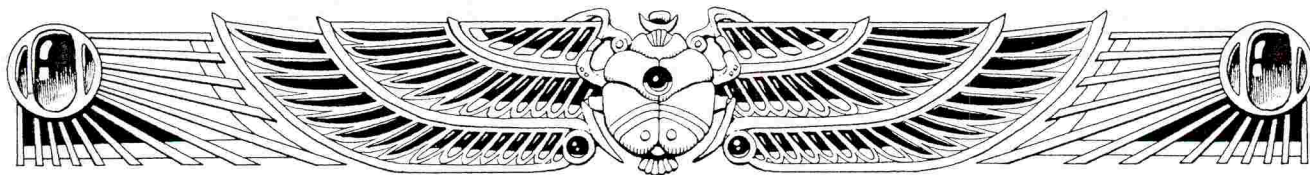
Większość Barsawian uważa, że po Pogromie, podczas którego Horrory bez wysiłku i z łatwością zniszczyły niemal cały świat, *t'skrangi* z trudnością – jeśli w ogóle – są w stanie osiągnąć *jik'harra* i żyć bez strachu. Inni zaś twierdzą, iż lata spędzone pod ziemią tylko dodały Dawcom Imion odwagi, a nie ujęły jej. Z kolei lekcja, którą ludzie otrzymali podczas Pogromu, każe im uznawać naszą głupią brawurę za objaw bezczelności. My jednak wiemy, jak zdołaliśmy przetrwać Długą Noc, nie tracąc ani krzty *jik'harra*.

Jedna z opowieści mówi, że kiedy Theranie przewidzieli nadejście Horrorów, *shivalahala* Syrtis wezwała wszystkie Czcigodne. Zwołana Wielka Rada Lahal cofnęła się do wspomnień z Pierwszej Ery, poszukując najmniejszych nawet fragmentów wiedzy o tym, jak oprzeć się bestiom z innych wymiarów. Niestety Czcigodnym nie udało się znaleźć żadnego rozwiązania. Odkryły jednak, że przed wiekami Ogniści Bracia, smoczy lud, pomógł *t'skrangom* przetrwać czasy zwane Dniami Wielkiego Strachu.

Poproszenie Ogniśtych Braci o pomoc wiązało się z wielkim ryzykiem i wcale nie musiało przynieść korzyści. Członkowie rady zdawali sobie z tego sprawę, były jednak zdeterminowane błagać smoczy lud o wsparcie. Wymyśliły więc dwaście zagadek, którymi chciały zabawić smoki i dzięki którym pragnęły zdobyć potrzebne informacje. I tak oto do smoczyczych leży wyruszyli emisariusze, uzbrojeni jedynie w mające postać zagadek pytania. Wędrowali po całej Barsawii, próbując zdobyć możliwie najwięcej informacji. Niewiele powróciło do filarów, a tylko jeden z nich przyniósł wiadomość. Szacowny Suthparalans odpowiedział na nasze błaganie o pomoc tajemniczą wieścią, zwaną Trzynastą Zagadką Suthparalansa. Brzmiała ona tak: „Horrory wiedzą, czego najbardziej się lękasz – nieprawdą, córko rzeki? Woda cię nie ukryje, Theranie cię nie zniewoła, kaery nie utrzymają. Cóż ci pozostało, odważne serce?”.

Rozwiązanie zagadki ujawniło chyba najlepiej strzeżoną tajemnicę Barsawii. Kaery i cytadele trzymały Horrory z dala od ich mieszkańców, niespokojne *t'skrangi* nie były jednak w stanie w nich żyć. Wiedzieliśmy również, iż nasze podwodne wioski nie oprą się oblężeniu – tym bardziej że nie były samowystarczalne i potrzebowały powietrza oraz pożywienia z zewnątrz.





Członkinie rady rozwiązały wielką zagadkę, a w zamian smok Suthparalans nauczył je magicznych rytuałów, dzięki którym przespaliliśmy mroczne lata Pogromu. Owe obrzędy oraz therańskie *Rytuały ochrony i przetrwania* pozwoliły nam przeżyć Długą Noc – nie musieliśmy męczyć się przez wieki w więzieniach kaerów czy cytadel.

Kiedy Pogrom dobiegł końca, przebudziliśmy się ze snu i – jak wielu innych Barsawian – zaczęliśmy na nowo badać otaczającą nas ziemię. W odróżnieniu jednak od większości Dawców Imion, którzy Długą Noc spędzili w kaerach lub cytadelach, my wyszliśmy na świat nie tknięci i nie odmienieni, gotowi do walki z Horrorami. Nasza *jik'harra* przetrwała.

Powiadają, że kiedy po pierwszej wyprawie „Przebudzenie Ziemi” powróciło do Throalu, na jego pokładzie znajdowała się *lahala* Desti-dennis oraz ambasadorzy Domu V'strimon. Podczas audjencji król Varulus niemal od razu zapytał Czcigodną, czy po opuszczeniu kaerów na rzece t'skrangi napotkały Horror.

– Opuściłam V'strimon pierwszego dnia wiosny; od tego czasu zabiłmy pięć – odrzekła Desti-dennis.

Jeśli wierzyć opowieści, po tych słowach na sali zapadła cisza niczym na dnie najgłębszego morza. W końcu król Varulus roześmiał się tak głośno, ile mu sił w płucach stało.

– Po tylu latach wciąż nikt nie może się równać z t'skrangiem w próżnych przechwałkach i snuciu niestworzonych opowieści!

Ponoć twarz Desti-dennis przyjęła dziwny wyraz, który mógłby wywołać sztorm w słoneczny dzień. A cały dwór Throalu śmiał się w zakłopotaniu. Desti-dennis zamachała w odpowiedzi zdobnym w pióro kapeluszem, ukłoniła się tak, że zrzędył miny wszystkim dworzanom, i odpowiedziała:

– Jak rzekłeś, Panie, próżna przechwałka.

Shustal! Nic więcej nie trzeba dodawać! My, t'skrangi, nie marnujemy dobrych opowieści, których sceptycy nie doceniają.

Kiatsu, zwany też rytualnymi przygotowaniami, to kolejny kamień milowy *haropas*. *Kiatsu* zmusza t'skranga do osiągnięcia dyscypliny ciała i ducha poprzez zwalczanie wszystkich obaw, które go nurtują. Może ta idea ułatwi obcym zrozumienie niezwykłego skupienia, z jakim moi krewniacy wykonują irracjonalne na pierwszy rzut oka czynności. Często właśnie poprzez huśtanie się, wspinanie czy fikanie koziołków staramy się osiągnąć *kiatsu* – i to nie dlatego, że są to trudne czynności. My, t'skrangi, po prostu mamy lęk wysokości i instynktownie wzdrygamy się na myśl o lataniu. Jeżeli nie jesteś w stanie w to uwierzyć, spróbuj nakłonić jednego z nas, by wsiadł na podniebny statek. Zapewniam Cię, iż nie zrobi tego – chyba że zasugerujesz, iż pozostanie na ziemi uznane zostanie za tchórzostwo.

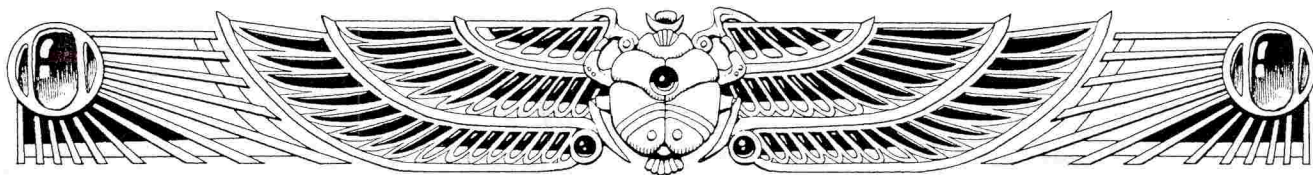
Walka ze strachem przyjmuje tyle postaci, ile obaw posiada t'skrang. Cichy, spokojny samotnik może sprzedawać dobra na targu, by zwalczyć swój strach przed obcymi. Domator może z kolei wybrać się na długą i niebezpieczną wyprawę, chcąc wyzbyć się przywiązania do znanych mu miejsc i twarzy. Trzeba jednak pamiętać, że my t'skrangi jesteśmy tak samo omylni, jak inni Dawcy Imion – przyznanie się do tego wymaga od nas wiele wysiłku. Niemniej wielu z nas schodzi ze ścieżki ku *haropas* i staje się próżnymi, a nie zdyscyplinowanymi.

Wyrwanie się z niebezpieczeństw pułapki próżności ułatwia *p'skarrot* – trzeci z elementów *haropas*. Jak wiele innych słów w naszym języku, również i to ma dwa znaczenia. Pierwsze – „miara” – dotyczy przygotowywania pożywienia i stosowania ingrediencji poprawiających smak. *P'ska nala p'skarrot* oznacza „trochę tego, trochę owego”. W odniesieniu do filozofii, *p'skarrot* dotyczy miary osoby. Chcąc jednak „zmierzyć” kogoś, trzeba go do czegoś porównać. W większości społeczności to „coś” będzie raczej „kimś” – jestem wyższy od niego, ale niższy od tamtych. Natomiast my, t'skrangi, porównujemy siebie tylko i wyłącznie z samym wszechświatem, stawiającym nam wyzwania, którym musimy stawić czoło. Być godnym tych wyzwań, być im „równym” – to właśnie oznacza osiągnąć *p'skarrot*!

Drugie znaczenie słowa *p'skarrot* to „przeznaczenie”, które my widzimy w nieco innym świetle niż pozostali Dawcy Imion. Synowie człowieka, na przykład, często mówią o przeznaczeniu jako boskiej opatrności – tak jakby Pasje plotły losy ludzi w jakiś niezwykły, eteryczny gobelin. My z kolei uważamy, że każdy sam kuje swój los; każdy wybiera swe przeznaczenie, tak jak miejsce do zarzucenia sieci. Wydarzenia zaś, który na nas spadają, są jak złapane ryby – piękne, pożywne, czasami dziwne.

Dla nas kreowanie przeznaczenia wymaga wielkich umiejętności. W dobrze utkaną sieć wpadną duże ryby. Jeśli jednak sieć nie jest najlepsza albo miejsce na połów źle wybrane – będziemy chodzić głodni. Niestety owe nieodzowne umiejętności często chodzą w parze z zarożumiałością, która staje na drodze nauce i rozumieniu. Dziś wśród młodych t'skrangów modne jest wybieranie życiowego rywala, z którego *p'skarrot* trzeba się ścierać. Zdają sobie sprawę, że ten zwyczaj zapożyczyliśmy od orków, które całe życie walczą z przeciwnikiem. Jednak malcy twierdzą, iż jest to tradycja naszych przodków. Jakby tego było jeszcze mało, na życiowego rywala często wybierają elfa, wzorując się zapewne na wielu poematach opisujących Wojnę z Elfami. Muszę powiedzieć, że moim zdaniem to niedopuszczalne łamanie zasad! Konkretny przeciwnik nie jest żadnym wyzwaniem dla t'skranga, który poszukuje prawdziwego znaczenia *p'skarrot*! Trzeba walczyć z potężniejszą, bezosobową siłą – inaczej nigdy nie osiągnie się *haropas*.





Czwarty element *haropas* to *kyaapas*, czyli równowaga – równowaga pomiędzy jednostką a społecznością. T'skrangi żyją we wspólnotach znacznie silniej ze sobą związani niż inni Barsawianie. Wartości, składające się na *haropas* – dyscyplina, odwaga i przeznaczenie – często wchodzą w sprzeczność z tą potężną klanowością. *Kyaapas* pozwoli ujrzyć to naturalne napięcie i wprowadzić równowagę.

T'skrang musi poprzez pryzmat *kyaapas* oceniać każdy moment swego życia, ponieważ równowaga jest niezwykle chwiejna. Ostatnia opowieść o Yustraa Piaanie świetnie to ilustruje. Podług niej ów przebrany za myśliwego, uzbrojony jedynie w łuk i strzały wędrowiec powracał do domu po dziesięcioletniej nieobecności. Kiedy wreszcie przybył do swej siedziby, odkrył, iż w tymczasem jego piękną żonę osaczyły trzy dziesiątki konkurentów; każdy z nich niecierpliwie czekał, by kobieta wybrała tego jednego, który zajmie miejsce Yustraa w jej łóżu. Piaan powitał żonę, ta jednak go nie rozpoznała, zmienił się bowiem podczas wędrówek.

Yustraa, zaskoczony takim obrotem sprawy, powiedział: „Równowaga mego życia została zachwiana. Jaka potęga tego świata będzie w stanie ją przywrócić?”. Następnie wszedł do komnaty, w której ucztowali konkurenci, pragnąc pomścić hańbę małżonki. Kobieta zdołała jednak stanąć z nim twarzą w twarz, zrozumiała bowiem, iż obcy, który ją powitał, to tak naprawdę jej ukochany mąż. Każdy z obecnych w komnacie – konkurenci, Yustraa i jego małżonka – przeklina ów dzień. Los, który spotkał Piaana, dla nas t'skrangów to cena, jaką trzeba zapłacić za *haropas*. Wspólnota z Pasjami nie jest dla słabych i lękliwych, moi przyjaciele.

O T'SKRANGACH I PASJACH

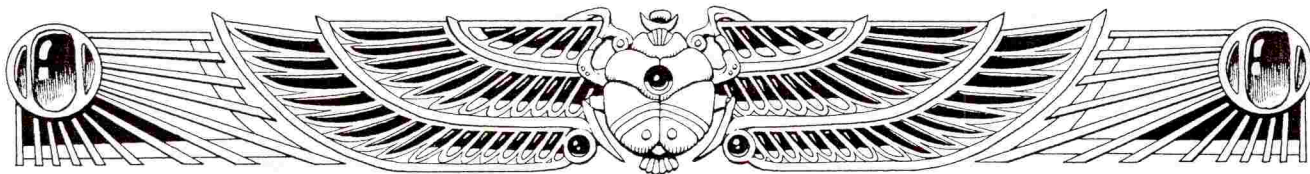
Haropas to bezpośredni kontakt z Pasjami, nie więc dziwnego, że owe potęgi odgrywają istotną rolę w naszej wierze i tradycji. Co zaś oznacza owa „wspólnota” z Pasjami? Cóż, przyjaciele, filozofowie t'skrangów, krzyżując ostrza swych intelektów, spierają się o odpowiedź na to pytanie od chwili, gdy pierwszy raz poznaliśmy moc Nadawania Imion. Czy jest to prawdziwa wspólnota, którą da się wyrazić słowami? Czy kiedy osiągamy *haropas*, duch Pasji wchodzi w nas, jak twierdzą głosiciele? A może to my wkraczamy do ich siedziby? Uczciwie mówiąc, nie ma sensu odpowiadać na te pytania, jeśli *haropas* to wspólnota z wszystkimi Pasjami. Nie przypuszczam, byśmy kiedykolwiek odkryli prawdę; będzie to więc zawsze piękny temat do dyskusji.

W każdej wiosce znajduje się kapliczka poświęcona Pasjom – zwykle w najstarszej kopule *niall*. Mieszkańcy cały czas składają na stole w świątynce dary, jedzenie i picie, na wypadek, gdyby któraś z potęg odwiedziła ich filar. Moim zdaniem Pasje nie potrzebują do istnienia takich przyziemnych rzeczy; tu raczej chodzi o intencje. W tych świątynkach zostawiamy także najpiękniejsze dzieła sztuki, które udało nam się zdobyć. Jak już wcześniej wspomniałem, my t'skrangi wierzymy, że najwspanialsze dzieła powstają dzięki Pasjom, więc logiczne wydaje się kolekcjonowanie ich w kapliczkach.

Świątynki pozostają cały czas otwarte dla każdego i nawet w najmniejszej nieustannie ktoś przebywa. Mimo to jest w nich miejsce na ciche i spokojne zastanowienie się nad sobą, a to rzadkość w naszych małych wioskach. Odbywają się tu również tradycyjne ceremonie – śluby, Nadawanie Imienia czy błogosławienie corocznej wyprawy parostatku – oraz zwyczajowe rytuały z okazji barsawiańskich świąt ku czci jednej z dwunastu Pasji. Prawdą jest, że w większości naszych kapliczek wciąż znajdują się ołtarze poświęcone trzem Szalonym Pasjom – Dis, Raggokowi i Vestrialowi. Przedstawiające je obrazy i posągi zakrywamy jednak czarnym płótnem, lecz nie zapominamy ich dawnych mian: Erendis, Rashomon i Vestrial. Nie obchodzimy też świąt ku czci tych Pasji, ale w dniu przypadającym w samym środku zimy zbieramy się wszyscy, by lamentować nad ich szaleństwem.

Thystonius, Chorrolis i Upandal to Pasje, którym najczęściej oddajemy cześć. Thystoniusa zwiemy Strażnikiem *Jik'harra*, gdyż wypełnia on serca odwagą i dodaje sił przed bitwą oraz w jej trakcie. Chorrolis to, oczywiście, Ojciec Handlu – zanim





którykolwiek z parostatków wypłynie z portu, prosimy tę Pasję o błogosławieństwo. Upandal zaś pomaga nam naprawiać i tworzyć niemal wszystko, poczynawszy od okrętów, a skończywszy na ognistych działach.

Po świecie wędruje niewielu głosicieli wywodzących się z mej rasy. Może wynika to z faktu, że w naszych opowieściach i tradycji głosiciele przedstawiani są jako osoby poświęcające życie tylko i wyłącznie jednej Pasji. Nie zrozumcie mnie źle. Podzielamy szacunek, jakim Barsawianie otaczają głosicieli. Nie odmówimy również gościny komuś, kto oddaje część tylko jednej Pasji (chyba że będzie ona Szalona). Po prostu nie zachęcamy naszych pociec do zostawiania głosicielami. Jeżeli jednak jakiś t'skrang zdecyduje się podążyć przez życie tą ścieżką, to zapewne wybierze na swego patrona Upadnała, Kreatora. Przyczyna tego stanu rzeczy jest oczywista – wszakże to ta Pasja obdarzyła nas silnikami ogniowymi, które wprawiają w ruch parostatki.



O NASZYM SZACUNKU DO STARYCH ZWYCZAJÓW

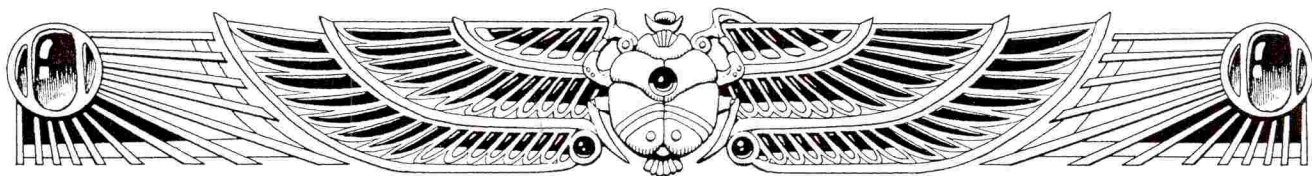
Haropas niezwykle silnie wiąże nas z Pasjami. Obok jednak czci, jaką obdarzamy owe potęgi, wśród t'skrangów wciąż żywa jest starożytna mitologia i ikonografia, oparta na pięciu żywiołach. Wiara i szacunek do Pasji pozostają najważniejsze, lecz co pewien czas stare zwyczaje wychodzą na światło dnia – w przysięgach i przesadach oraz w dziwnych opowieściach, snutych późną nocą.

My t'skrangi uważamy siebie za jedną ze starszych ras i stawiamy obok obsydianów, wietrzników i smoków. Wszystkie trzy darzymy ogromnym szacunkiem – w szczególności smoki. Dowodem ogromnego i wieloletniego poważania wietrzników są osady, które wspólnie budujemy w miejscach, gdzie las spotyka się z rzeką. Z kolei uznanie dla obsydian objawia się w tym, iż w ustnej tradycji każdego *niall* przedstawicieli tej rasy określa się mianem najlepszych towarzyszy przygód.

W niektórych starych osadach na brzegach rzeki stoją małe świątynie, chroniące potężne ślady stóp odbite w błocie Wężowej. Te miejsca nazywamy Kaplicami Założycieli. W naszej tradycji żywa jest również pielgrzymka, której szlak wiedzie od Jeziora Ban aż do *aropagoi* Syrtis, a na której drodze znajduje się dwadzieścia takich przybytków. Pielgrzymów, którzy dotrą do celu, czeka wielki honor – audyencja u *shivalahala* Syrtis. Dziś, niestety, niewielu podejmuje się tego wyzwania i tylko nieliczni dochodzą do siedziby Domu Księżyca. Zawsze pragnąłem na starość odbyć tę pielgrzymkę, jest bowiem wiele pytań, które chciałbym zadać wyroczni, nim popłynę w dół rzeki do morza.

W lasach, gdzie strumienie i dopływy *Shivoam* płyną szybko i nieokrzesiane, nieopodal wodospadów i wodnych progów, wędrowcy mogą napotkać świątynie oraz antyczne kamienie, oznaczone symbolami w starożytnym języku t'skrangów. Te wiekowe świadectwa potęgi dającej życie rzeki przyciągają mych prymitywnych krewniaków, którzy składają tu dary i modlą się o płodność lub szczęśliwe wyklucie. Owa starożytna mitologia od czasu do czasu skłania nawet cywilizowane t'skrangi do śpiewania w wylegarniach pieśni rzeki.





OPOWIEŚĆ O WIETRZNIAKACH

Ogromna liczba zapisków dotyczących wietrzników – w tym ten, który rozpoczyna ósmy tom pracy – to dzieło przedstawicieli innych ras. Niewątpliwie ma na to wpływ fakt, iż większość wietrzników używa słowa pisanego jedynie do prowadzenia handlowych notatek oraz sporządzania innych suchych, ale potrzebnych dokumentów. Nie uznaje po prostu pisma za środek godny opowiedzenia historii rasy. Tak znaczny temat jak „Być wietrznikiem” wymaga raczej skomponowania epickiej pieśni lub stworzenia cudownego, powietrznego tańca, a nie prostego zapisania kilku słów. Dlatego też uznaliśmy, że ten tom naszego dzieła rozpocznie rozprawa trolla trubadura, który przedstawił niezwykle kompletny i wnikliwy portret wietrzników.

— Wyjaśnienie dla czytelników pióra Thoma Edrulla, archiwisty i skryby Komnaty Rejestrów, 1506 TH



Nazywam się Chag Skat i jestem trubadurem z wioski Donok, położonej u podnóża Gór Kaukaskich. Opowiadam historie i śpiewam pieśni w zamian za mięso, chleb, a czasem – gdy stać na to słuchaczy – monety. Będąc trollem przyciągam uwagę, gdyż wielu Barsawian nie wierzy, iż wśród przedstawicieli mej rasy są jacyś muzycy, nie mówiąc już o do-
brych.

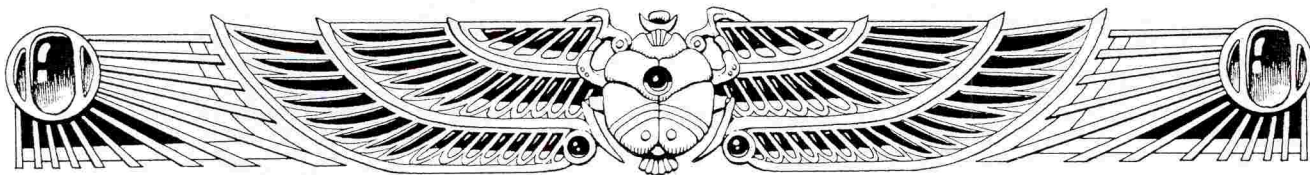
Ja jednak jestem dobry w swym fachu, przyjacielu. Dlaczego? Ponieważ go kocham. Kocham wędrować po Barsawii, która jest piękną krainą – moją i innych Dawców Imion. Kocham oglądać cuda, które oferuje na każdym kroku. Mieszkańcy Donok śmiali się ze mnie i przezywali. A ja chciałem po prostu zobaczyć coś więcej niż tylko wysokie góry i usłyszeć głosy innych istot niż trolli. Nie zrozum mnie źle – miłuję mych braci z wioski równie mocno jak swe życie. Kocham jednak także cały świat i wszystko, co w nim można znaleźć. Wszechświat to miejsce pełne przeróżnych istnień – nie warto marnować tego piękna zostając w domu.

Dlatego jednak gadam o sobie, zadajesz pewnie sobie to pytanie. Dlatego, iż dobry trubadur zawsze wpierv oferuje słuchaczom tło opowieści. A przecież wielu Dawców Imion chciałoby się dowiedzieć, z jakiej racji – w imię wszechświata – troll zapragnął spędzić większość swego życia pośród wietrzników. I na to pytanie odpowiem, przyjacielu. Ponieważ są inne, ponieważ różnią się od nas, a ja chciałem je poznać. Co mi się zresztą udało. A Wielka Biblioteka Throalu zapłaciła mi pokaźną sumkę za to, bym włączył tę opowieść w wielkie dzieło, opisujące wszystkie ludy Barsawii! Mnie, trollowi, którego wielu ignorantów uznaloby za równie rozgarniętego co zwykły krzew. To wszystko zawdzięczam jednak moim przyjaciołom z klanu Liswara. Wietrzniki to wspaniały lud. Lubie je. Powiem ci jeszcze, przyjacielu, że nie widziałem mniejszych Dawców Imion!

O NATURZE WIETRZNIAKÓW

Podczas podróży spotkałem przedstawicieli każdej z ras Dawców Imion i wiem, że wietrzniki są najmniej-
sze – malusieńkie, skrzydlate, człekopodobne, obdarzone zwinnymi paluszkami i słodkimi głosikami. Trudno nie podziwiać piękna słonecznego światła tańczącego na ich skrzydłach. Oczywiście bycie małym w świecie skrojonym dla dużych (choć, moim zdaniem wcale nie takim dużym) przemienia życie w pasmo ciągłych wyzwań, którym ów ludek musi stawiać czoło, a których większość „olbrzymów” nie rozumie. Ja co nieco pojmuję z tych trudności, bowiem jako troll znajduję się po drugiej stronie medalu i niemal nieustannie spotykam się ze słabymi krzesłami, pękającymi pod moim ciężarem; małymi łóżkami, w których się nie mieszczę; wąskimi drzwiami, których framugi objają moje ramiona lub głowę i tak dalej, i tak dalej. Mimo to dla mnie życie jest łatwiejsze niż dla wietrznika.





Wyobraź sobie, przyjacielu, że czytasz te słowa w Wielkiej Bibliotece Throalu i właśnie chcesz przewrócić kartkę. Wyobraź sobie, że musisz teraz podlecieć do krawędzi książki (która jest niemal tak duża jak ty), złapać brzeg pergaminu i ciągnąć z całych sił. Albo pomyśl, co by było, gdybyś zmęczony, po całym dniu podróży, wszedł do gospody. I gdybyś poprosił o coś do picia, a najmniejszy puchar karczmarza okazał się tak duży, że musiałbyś go trzymać obiema rękami; co gorsza, próbując ugasić pragnienie, skąpałbyś się w piwie. Co ty na to, przyjacielu? Takim właśnie trudnościom wietrznia-ki stawiają czoło każdego dnia, chyba że nie opuszczają swych małych domów. I pewnie dlatego niczego nie kochają bar- dziej niż wyzwania. Niektórzy pewnie by narzekali i jęczeli, że świata nie stworzono specjalnie dla nich – ale nie

wietrznia-ki. One podchodzą do tego spokojnie, z marszu; są dumne z każ- dego sprytnego i zabawnego sposobu na pokonanie tych trudności.

Przytoczę teraz słowa złodzieja Woorhta, który pewnego dnia w gospo- dzie w Kratas postawił mi kilka kolejek dobrego, mocnego piwa. (Spił mnie zresztą do nieprzytomności. Nigdy nie oceniacie wietrznia-ków po ich rozmia- rach...). Być może ułatwi ci wyrobienie sobie jakiego takiego pojęcia o tym, co to znaczy być wietrznia-kiem i jak skrzydlaty ludek myśli.

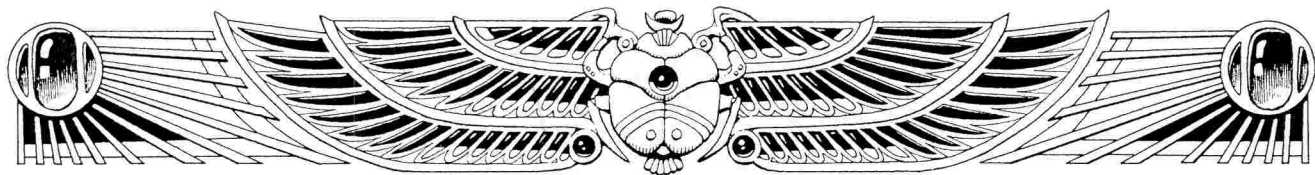
– Zadziwiasz mnie, przyjacielu. Dlaczego interesujesz się zwy- czajami mego ludu? Co za ciekawość... Jakże blisko ci do wietrznia-ka! Musiałbyś mieć tylko skrzydła tak duże, jak ża- gle rzecznych łodzi... Nie, nie krzyw się. Nie chciałem cię urazić. Wiesz, że mój wietrznia-cki język lubi czasem żyć własnym życiem. Jeśli mi tylko pozwolisz, ulecę twe zra- nione uczucia jeszcze jednym kuflem piwa. Hej, dziewczyno! Jeszcze jeden dla mego przerośniętego przyjaciela... i szklaneczka *keesris* dla mnie.

– Chcesz więc dowiedzieć się czegoś o wietrznia-kach? Powiem ci, jaka jest największa różnica między nami a re- sztą Dawców Imion. My, mój naziemny przyjacielu, umiemy latać. Doskonale zdaję sobie sprawę, że to oczywiste. Wspom- niałem o tym, ponieważ większość z was nie rozumie, co to oznacza. Wietrznia-ki potrafią latać – trzy proste słowa, które mają jednak nieskończony wpływ na nasze zwyczaje, radości i istnienie. Wiesz, dlaczego nazwałem cię „naziemnym”? W mo- wie wietrznia-ków to słowo brzmi *kooweesh* i dosłownie oznacza „więzień ziemi” lub „niewolnik całujący ziemię”. Wy, naziemni, nie po- traficie wznieść się w powietrze, a my tak. Potrafimy latać, więc posiadamy wol- ność, o której bezskrzydli mogą tylko marzyć.

– Kiedy latasz, ziemia pod tobą i niebo nad tobą zmieniają się z sekundy na sekundę. Wyobraź sobie, Chag, przyjacielu, wspaniałość lotu; pocuj wiatr tańczący wokół twych uszu, muskający lekko włosy niczym palce kochanki i pieszczący łą- godnie skórę jak ciepła kąpiel o poranku. Wyobraź sobie niebo ponad tobą – ogromne, błękitne sklepienie, przyozdobione chmurami. Wyobraź sobie, że wirujesz, nurkujesz i fikaszkujesz, by wyrazić radość z kolejnego zwykłego dnia. Wyobraź sobie ziemię Barsawii, rozciągniętą pod tobą niczym gobelin – szmaragdowe lasy, ustępujące miejsca złotym równinom; fałdy wzgórz przywodzące na myśl bogato zdobiony, miękki jedwab; góry wznoszące się niczym słupy zamrożonego ognia... Wyobraź sobie całe to piękno, każdy z tych zmieniających się co chwila obrazów, które stają się coraz wspanialsze i coraz niezwyklesze. Takie jest właśnie życie wietrznia-ka, mój ciekawski przyjacielu. Każda chwila nosi w sobie własne piękno, a wszystko, co nowe, jest cudowne.

– Tak, kochamy wszystko co nowe lub interesujące, nawet jeśli jest niebezpieczne. Cóż, nieco ryzyka dodaje życiu sma- ku. Wielu z nas wędruje po świecie w poszukiwaniu rzeczy nowych lub niezwykłych, tak jak i ty. (Na Wszechświat! Przy- jacielu, ty naprawdę mógłbyś być wietrznia-kiem!) Gdy zaś natrafimy na jakiś oryginalny zwyczaj, opowiadamy o nim na- szym ziomkom. I często się zdarza, że adaptuje go cały klan. Oczywiście do czasu, aż pojawi się nowy, bardziej interesujący, który zastąpi stary.





– Wietrzniak stara się przynajmniej raz spróbować każdej z rzeczy, nawet jeśli przy okazji spotkałaby go krzywda. Wielu Dawców Imion sądzi nas po podobnych zachowaniach i uważa, że coś tam szwankuje w naszych głowach. My jednak wiele przy okazji zyskujemy. Widzisz, wietrzniak poznaje świat przede wszystkim poprzez nowe doświadczenia i dzięki nowym towarzyszom. A im więcej o nim wie, tym łatwiej mu stawieć czoło jego wyzwaniom. Niestety, tego świata nie stworzono z myślą o małych istotach, takich jak my. Jesteś trollem, więc powinieneś wiedzieć, o czym mówię – w końcu nie powstał on również z myślą o was.

– Chag, przyjacielu, doprawdy ty i ja mamy naprawdę wiele wspólnego.

O WYGLĄDZIE I ANATOMII WIETRZNIAKÓW

Oczywiście każdy, kto widział wietrzniaka, wie, jak on wygląda. Jest mały – wielkości mniej więcej mojego przedramienia. Ma skrzydła – delikatne i miękkie niczym babie lato. Widziałeś kiedyś liście, które zjadł żuk, zostawiając jedynie żyłki? Tak właśnie wyglądają skrzydła wietrzniaków. Niczym żyłki liścia; błyszczą jednak tak, jakby były szklanymi włóknami.

Wietrzniaki mają smukłe ciała i spiczaste uszy, przez co bardzo przypominają elfy. Słyszałem nawet mędrców i uczonych, którzy utrzymywali, że rasy te są ze sobą blisko spokrewnione. Któregoś razu byłem też świadkiem, jak pewien biedny ork z woskowego targu szydził z gromadki odlatujących wietrzniaków, przezywając ich „niedoszłymi elfami ze skrzydłami”. W odpowiedzi wietrzniaki zatańczyły wokół głowy orka, objając go małymi pałkami. I to wcale nie dlatego, że rasa ta ma coś przeciwko elfom. Wietrzniaki są po prostu dumne z tego, kim są, i za obrazę uważają wszelkie przezwiska tego typu.

Wietrzniaki nie tylko latają; mają również niezwykle rozwinięty zmysł węchu. Spotkałem takiego, który potrafił poznać zawartość czyjejś kieszeni, niuchając tylko kilka chwil. Obserwowałem tę rasę cały rok i mam wrażenie, że zmysłu tego używają również do nawigacji podczas latania. Tak jakby w pierw węchem odkrywały, co je czeka na drodze, a dopiero później to widziały. (Chciałbym zobaczyć, jak poradzi sobie w powietrzu przebiegiony wietrzniak!)

O UNIKATOWEJ NATURZE WZROKU WIETRZNIAKÓW

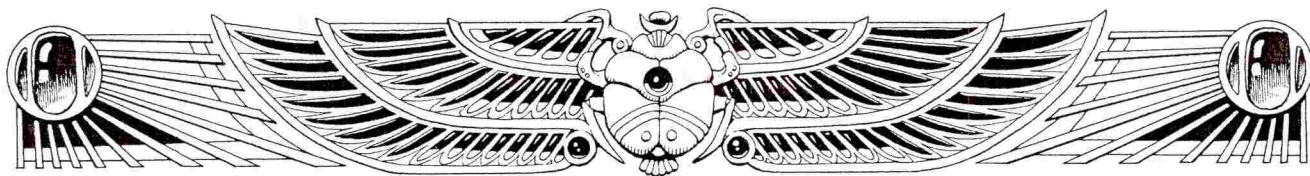
Wietrzniaki bardzo dobrze widzą i nie mają żadnych problemów ze wzrokiem. Chodzi jednak o to, że jako jedyni potrafią ujrzeć magię! Inni Dawcy Imion, którzy chcą tego dokonać, muszą być magami lub podążać jedną z magicznych dyscyplin. Muszą ciężko pracować, by nauczyć się odpowiednich czarów i tak dalej. Wietrzniaki zaś rodzą się ze zdolnością widzenia magii. Widzą ją tak dobrze, jak ja w ciemności; albo jak człowiek swój nos odbity w lustrze. Posiadają tę zdolność, gdyż są bliżej magii – albo nawet jej częścią. Oczywiście magia świata jest w każdym z nas – któż wie o tym lepiej ode mnie, który byłem w tylu miejscach i widziałem tyle rzeczy! Jednak w wietrzniakach jest jej chyba więcej lub jest potężniejsza. Czy dzieje się tak dlatego, że tylko one mogą dotknąć i ziemi, i nieba; że tylko do nich należą dwa żywioły, a nie jeden?

O NARODZINACH I DORASTANIU

Dziecko wietrzniaków to cudowna i rzadko spotykana istotka. Jest tak niewielka, że zmieści się na mojej dłoni – cała, łącznie ze skrzydełkami. Małe wietrzniaki w wieku dziesięciu dni umieją już latać i są tak sprytnie oraz inteligentne jak trzyletni troll czy pięcioletni człowiek. I lubią wplątywać się w kłopoty! Wyobraź sobie dorosłego wietrzniaka, po czym pomnóż jego ciekawość przez trzy czy nawet cztery – wtedy będziesz miał pojęcie o tym, jak zachowują się dzieci tej rasy. Małe wietrzniaki nie potrafią trzymać rąk z daleka od czegokolwiek. Tylko jedna rzecz może je uspokoić – zmęczenie wywołane długotrwałym lataniem. Rodzice rzadko krzyczą na swe pociechy, bez względu na to, co te robią. Według wietrzniaków ciekawe i psotliwe dziecko lepiej stawieć czoło wyzwaniom, więc zachęcają maluchy do takiego zachowania. Dorosli kochają swe pociechy ponad wszystko, jest ich bowiem bardzo mało.

Wietrzniak osiąga pełnoletność w wieku trzydziestu lat i zwykle wybiera małżonka zanim skończy czterdzieści. Większość par ma tylko jedno dziecko, którym cieszy się przez całe życie – a może ono trwać i sto siedemdziesiąt lat. Tylko nieliczni małżonkowie zostają obdarzeni dwoma pociechami, a doprawdy bardzo niewielu ma na tyle szczęścia, by urodziły się mu trzy maluchy. Nikt nie wie, dlaczego tak jest. Tajemnicą pozostaje również, dlaczego rodzi się więcej mężczyzn niż kobiet. Oczywiście większość wietrzniaków nie kłopotczy się rozwiązywaniem tej zagadki. Patrzą na ten fakt jak na resztę swego życia – jak na wzywanie, któremu muszą stawieć czoło. Radzą sobie z niewielką liczbą dzieci po prostu wspólnie opiekując się nimi, jakby byli rodzicami każdego z nich. Skrzydlaty lud potrafił również rozwiązać problem ilościowej przewagi mężczyzn nad kobietami, a to dzięki niezwykłemu rytuałowi, o którym piszę dalej.

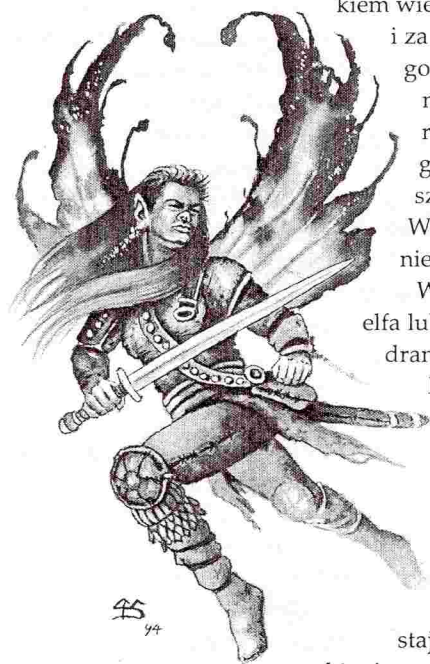




Kobiety mogą zostać zapłodnione jedynie podczas dwudziestu dni, przypadających na koniec roku; ciąża trwa zwykle sześć miesięcy. Dlatego też wszystkie dzieci rodzą się na wiosnę. Ciężarna kobieta może latać z równą łatwością jak inne wietrzniki aż do piątego miesiąca. Przez ostatnie cztery tygodnie nie opuszcza już domu, leży w łóżku i cieszy się na myśl o przyjściu na świat pociechy. Oczywiście nie tylko rodzice czekają na narodziny. Cały klan jest podekscytowany i raduje się z tego faktu niczym t'skrang-kupiec, który właśnie ubił pierwszy duży interes.

O TYM, JAK LATANIE CZYNI WIETRZNIKI WIETRZNIKAMI

Latanie, jak to ujął złodziej Woorht, to serce i dusza jego ludu. Wietrznik, który nie może unieść się w powietrze, jest kaleką niczym kulawy i ślepy troll. Podczas roku spędzonego w klanie Liswara odkryłem, że umiejętność wznoszenia się w powietrze odróżnia wietrzniki od reszty Dawców Imion na więcej sposobów niż jeden. Podążający podniebnym szlakiem wietrznik musi inaczej patrzeć. Nie wystarczy, że będzie spoglądał na drogę przed i za sobą; musi też zdawać sobie sprawę z tego, co jest pod nim, nad nim – wokół niego. To patrzenie na świat przenosi się również na ich sposób myślenia. Wietrzniki nie widzą tylko dwóch stron medalu – każdy problem, każde pytanie to trzy, cztery, a nawet pięć możliwych rozwiązań czy odpowiedzi. Niektórzy uważają je z tego powodu za przygłupie – przeskakują bowiem od pomysłu do pomysłu równie szybko, jak przelatują z miejsca na miejsce. Ja jednak uważam inaczej, przyjacielu. Wietrzniki widzą więcej niż inni Dawcy Imion, i to na kilka sposobów. Moim zdaniem możemy nauczyć się od nich kilku rzeczy.



Większość wietrzników ukrywa, że latanie męczy je tak, jak bieganie czy pływanie elfa lub człowieka. Bez problemu mogą unosić się w powietrzu przez mniej więcej kwadrans, później jednak muszą chwilę odsapnąć, zanim znów uniosą się z ziemi. Bardzo lubią odpoczywać na ramionach większych Dawców Imion – nie tylko jest im wtedy wygodnie, ale mają też miłe towarzystwo. Służące w lokalnej straży, wietrzniki często poruszają się na wierzchołkach – psach obronnych lub dużych jaszczurach – dzięki czemu nie muszą latać przez całą walkę.

Skrzydła wietrzników wyglądają na delikatniejsze, niż są w rzeczywistości, co wielu zaskakuje. Nic w tym jednak dziwnego – coś, co unosi 6-8-kilogramowe ciało w żywiole tak lekkim jak powietrze, musi być wytrzymałe. Skrzydła wietrzników nie są w stanie oprzeć się tylko jednej rzeczy: wodzie. Mokre skrzydła stają się ciężkie i znacznie utrudniają latanie. Co gorsza, woda do tego stopnia je osłabia, że mogą się rozedrzeć. A wtedy wietrznik może zapomnieć o ucieczce w powietrze.

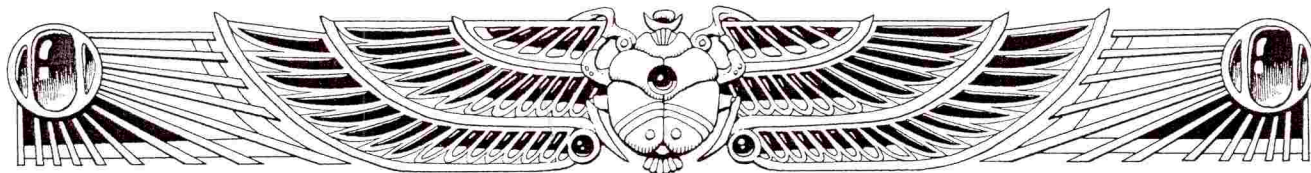
Pewnego razu widziałem, co stało się z wietrznikiem, któremu zmokły skrzydła. Ów młodzieniec zawsze podlatywał zbyt blisko ludzkiej wioski, nawet podczas lekkiej mżawki, która pewnego razu zmieniła się w prawdziwą nawałnicę. Pech zrzucił, że pies jednego z chłopów pochwylił zapach wietrznika, zaczął szczekać i warczeć, aż w końcu zerwał się ze smyczy – akurat wtedy, gdy deszcz przybrał na sile. Młodzieniec nie miał szans. Krzychałem i rzucałem kamieniami, ale pies dopadł do niego w kilka chwil. Zwierzę rozdarło delikatne skrzydła niczym papier, po czym straciło zainteresowanie wietrznikiem, zostawiając go obolałego, leżącego w błocie. Od razu podbiegłem do biedaka, ale jedyne, co mogłem zrobić, to zawinąć go w mój płaszcz, by umarł w jakiejś takiej wygodzie. Widziałem wiele innych przerażających widoków, ten jednak wciąż wywołuje senne koszmary.

O IDEALACH NAJDROŻSZYCH WIETRZNIKOM

Ci, którzy niewiele wiedzą o wietrznikach, często uważają je za głupie istoty, a nawet się na nie złością – tylko dlatego, że ich nie rozumieją. Zastanawiają się, dlaczego wietrzniki nie mogą spokojnie podchodzić do życia i zostawić wszystkiego jak jest? Dlaczego za każdym razem nie zachowują się tak samo, co przecież przystoi przyzwoitym osobom? Dlaczego nie potrafią zrozumieć, że życie to poważna sprawa? Dlaczego nie mogą stać w bezruchu?

Cóż, przyjacielu, mają swoje powody, by być tym, kim są – podobnie jak inni Dawcy Imion. Wietrzniki po prostu ponad wszystko kochają zmiany, wolność i uczucia. Co więcej, uważają te trzy ideały za części jednej rzeczy. Zmiany to urzeczywistniona wolność, a wolność umożliwia zmiany. Uczucia zaś – miłość i radość, gniew i duma, tak głębokie i bogate





niczym błękit nieba – sprawiają, że wolność jest jeszcze słodsza, a zmiany mają większe znaczenie.

O ZNACZENIU ZMIAN

Moi przyjaciele z klanu Liswara mieli powiedzenie, z którym z pewnością zgodziłyby się wietrzniki z każdego zakątka Barsawii. „Dzień pozbawiony nowych doświadczeń, to dzień, którego się nie przeżyło” – tak mniej więcej brzmiało. Wietrzniki uważają, że powinny się nieustannie przeobrażać i rozwijać, tak bowiem czyni przyroda. Ich miłość do zmian objawia się w pożyczaniu zwyczajów od innych Dawców Imion – i im częściej to czynią, tym lepiej. Kiedy, na przykład, powiedziałem mym druhom, że moi pobratymcy budują przytulne mieszkania w ścianach wzgórz, cały klan przez następny miesiąc mościł ściany drzewnych domów ziemią (trawą do środka, oczywiście). Innym razem mój przyjaciel, Keerht, wrócił z odbywającego się w pobliskiej wiosce targu i opowiedział, jak widział ludzkiego mężczyznę kłaniającego się kobiecie. Od tego czasu przez wiele tygodni wietrzniki płci męskiej kłaniały się uniżenie, gdy tylko widziały jakąś wietrzniczkę. (Kilka dni później Keerht spędził wieczór w gospodzie i widział, jak ludzki mężczyzna chwycił barmankę za talię i posadził ją sobie na kolanach. Wietrzniki płci męskiej próbowały zaszcześcić ten zwyczaj na swoim gruncie, ale ich kobiety były innego zdania. Mężczyźni szybko wrócili do ukłonów).



Mędrcy uważają, że zmiana oznacza dla wietrzników wolność, co oczywiście jest prawdą. Moim jednak zdaniem, latający ludek tak bardzo kocha zmiany także dlatego, że wielbi naturę. W przyrodzie istnieje wiele różnych, stale zmieniających się widoków, dźwięków i zapachów, wiele piękna, niebezpieczeństw i niezwykłości – trzeba tylko chcieć je ujrzeć. A wietrzniki uważają siebie za ukochane dzieci natury i bardzo starają się stać jej częścią.

O UMIKOWANIU WOLNOŚCI

Miłość do natury wyjaśnia również, dlaczego wietrzniki wielbią wolność. Dla osoby, która urodziła się i wychowała w lesie, na dzikim obszarze, zamknięcie w więzieniu jest gorsze od śmierci. Wiele wietrzników tak bardzo nienawidzi uczucia uwięzienia, że unika życia w barsawiańskich miastach. Dla nich ściany i sufity wykonane dłonią Dawcy Imion, a nie przez naturę, są więzieniem. Nawet ci nieliczni, którzy żyją u boku innych Barsawian w tak zwanych „cywilizowanych” okolicach, starają się zachować wolność, przenosząc z miejsca na miejsce, rzadko pozostając gdzieś dłużej. Jednakże większość wietrzników prowadzi żywot jak klan Liswara, zamieszkując osady ukryte w głębi barsawiańskich dżungli i lasów.

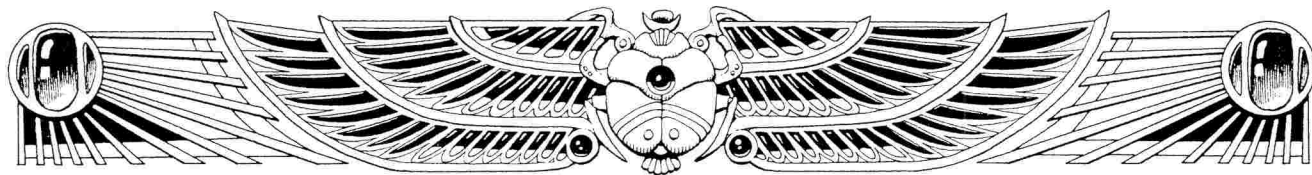
O ŻYCIU PEŁNYM UCZUĆ

Wietrzniki uczą swe dzieci nie tylko miłości do zmian i wolności, ale także życia pełną piersią. Po co ci wolność, powiadają, jeśli nie wykorzystujesz jej do upajania się otaczającym cię światem? Wietrzniki nie wiedzą, co to życie pozbawione uczuć. Cokolwiek czynią, robią to z żarliwością, która oszołomiłaby nawet Pasje. Jeśli umrze członek klanu, oplakują jego odejście tak, jakby nastąpił koniec świata. Podczas gdy pozostali Dawcy Imion bawią się na festynie lub jarmarku przez dzień, wietrzniki celebrują zabawę przez wiele dni – nawet jeżeli zorganizowano ją na część czegoś tak przyziemnego (przynajmniej dla nas), jak wyprodukowanie dobrego wina czy szczęśliwe łowy. Na nieszczęście jednak coś, co innych rozgniewa ledwie na chwilę, dla wietrzników nie jest nieznacznym afrontem. Mimo niewielkiego wzrostu, skrzydlaty ludek nie czyni nic małej miary. Inni poszukują zmian, a wietrzniki nimi żyją. Inni cieszą się wolnością, wietrzniki się nią upajają...

O RÓŻNORODNYCH ZWYCZAJACH WIETRZNIKÓW

Wspominałem już o zwyczajach wietrzników, teraz zaś napiszę o nich więcej. Nikogo nie powinno zdziwić, że obyczaje tych skrzydlatych ludów różnią się od trollowych! Wietrzniki żyją polując i zbierając, uważają bowiem, że natura wy-





dała na świat owoce specjalnie dla nich. Kiedy próbowałem wytłumaczyć im, na czym polega uprawianie ziemi, wybuchnęły głośnym śmiechem i zapytały, po co tak się męczyć. Dawcy Imion, którzy ciężko pracują na chleb, mogą uznać bez troskę wietrzników w zdobywaniu pożywienia za głupotę. Zapewniam jednak, że ten mały ludek nie jest rozrzutny.

Wietrzniki łowią lub zbierają to, czego danego dnia potrzebuje klan, i wykorzystują wszystko, co zdobędą. Kiedy zaś chcą wydać ucze, po prostu starają się o dwa albo trzy razy więcej jedzenia, z którego część magazynują. Jednak w każdym innym przypadku zaopatrują się tylko w to, co jest im w danej chwili potrzebne. (Wietrznickie uczy to coś wspaniałego – piszę o nich dalej).

O PEŁNOLETNOŚCI

Wietrznik osiąga pełnoletność w wieku trzydziestu lat. We wszystkich klanach, między innymi w klanie Liswara, ma wtedy miejsce ceremonia wkraczania w dorosłość.

Jeden z jej elementów to próba, w której bierze udział dorastający wietrznik. Musi on polecieć do jakiegoś niebez-

piecznego miejsca i powrócić z przedmiotem, który potwierdzi, że pokonał wszystkie groźby. Większość wietrzników, ale nie wszystkie, podczas tego rytuału wykorzystuje umiejętność latania.

Kiedy wietrznik powraca ze zdobytym przedmiotem, klanowy mistrz tatuażu zdobi jego skórę. Dorosły już osobnik może teraz wybrać małżonka, założyć rodzinę lub zająć się handlem.

O ŚLUBACH I ŻYCIU RODZINNYM

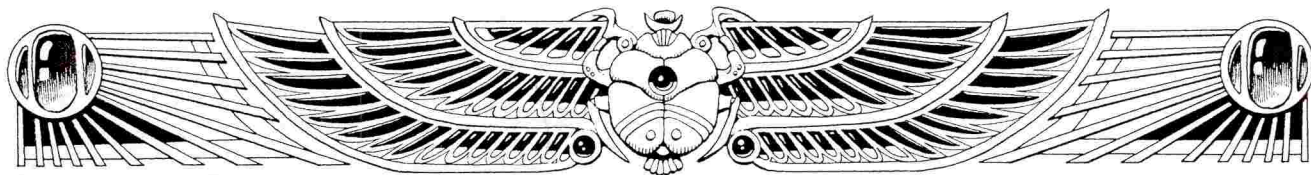
Wietrzniki żenią się lub wychodzą za mąż raz na całe życie, a dzieci wychowują wspólnie. Każdy członek klanu uczy maluchy tego, co sam wie o świecie. Wojowniczką może nauczyć swego syna, jak walczyć, a jego ojciec – artysta – jak tatuować, i tak dalej. (O klanach wietrzników piszę dalej).

Wietrzniki zaczynają konkury na wiosnę; przypominam, że właśnie o tej porze roku rodzą się wszystkie ich dzieci. Jeśli kobieta i mężczyzna przypadną sobie do gustu, a on nie będzie miał rywala, para złoży narzeczeńską przysięgę, ślub zaś odbędzie się następnej wiosny. Jeżeli daną kobietę pragnie poślubić więcej wietrzników niż jeden, klan organizuje konkurs zwany *sleerah*. Widziałem taką rywalizację – mój przyjaciel, Keerht, starał się oczarować Shelah. (Owa rywalizacja jest bardzo powszechna, ponieważ wśród wietrzników liczba mężczyzn znacznie przekracza ilość kobiet. Dzięki *sleerah* latającemu ludkowi udało się rozwiązać problem zbyt wielu mężów pragnących małżonek, których nie mogą mieć – pomysłowe, acz brutalne).

Podczas *sleerah* mężczyźni stawiają czoło wielkim niebezpieczeństwom, a wszystkiemu przygląda się z bezpiecznej odległości jeden z członków klanu. Często próby okazują się tak trudne, że nieszczęśnik ginie podczas konkursu. Tak właśnie stało się podczas rywalizacji o rękę Shelah – konkurenci mieli za zadanie złapać i ujeździć dzikiego orła; ptak w mgnieniu oka zrzucił nieszczęśnika, który poleciał na łeb na szyję na jeżynowe zarośla; zdołał jeszcze opanować lot, tylko jednak po to, by nadziać się na ostre kolce i umrzeć. Po tym wydarzeniu klan przerwał *sleerah*, by odprawić żałobną ceremonię. Wietrzniki pożegnały swego przyjaciela po królewsku – lamentowali nad jego startą, oddawali część jego bliskim, jedli i pili za jego ducha przez trzy dni. A potem, z marszu, powrócili do *sleerah*; pozostali przy życiu konkurenci z równie wielką ambicją jak poprzednio starali się o rękę pięknej Shelah. Choć lubię wietrzniki, nieraz mnie zaskoczyły i wprowadziły w osłupienie.

Kiedy konkurenci zakończą rywalizację (w taki czy inny sposób – chyba wiesz, co mam na myśli), kobieta wybiera spośród nich małżonka. I wcale nie musi to być ten, któremu udało się przejść większość prób. Dzięki *sleerah* kobieta się dowiaduje, jak mężczyźni zachowują się w obliczu niebezpieczeństwa, jak reagują na trudności i jak radzą sobie z problemami. Arogant, który cieszy się ze zwycięstwa, często wcale nie wygrywa, gdyż panna woli skromnego „przegranego” na męża. Tak właśnie Keerht zdobył rękę Shelah – kiedy dopadł do orła i już wspinał się po jego nodze na grzbiet, ujrzał jak Tesarh puszcza ogon ptaka, którego miał ujeździć, i leci w dół z rozdartym skrzydłem. Keerht pewnie trudno było wybrać między ukochaną a starym towarzyszem, w końcu jednak przyjaźń zwyciężyła – puścił nogę orła i rzucił się w dół, by





złapać Tesarha i bezpiecznie postawić go na ziemi. Ten czyn kosztował go przegraną, zaimponował jednak Shelah bardziej niż jakikolwiek inny śmiały wyczyn.

Wietrzniak może wziąć ślub z jednym z członków swego klanu, zwykle jednak decyduje się na związek poza nim. W tym drugim przypadku nowożeńcy przyłączają się do klanu męża, którego formalnym członkiem staje się żona. Wietrzniaki nie byłyby sobą, gdyby nie urządziły z tej okazji powitalnej uczty, trwającej od pięciu do siedmiu dni. Nie muszą chyba mówić, że zwyczaj zawierania małżeństw z członkami innego klanu jest wśród skrzydlatego ludu mile widziany! Oba klany mają okazję do zabawy – jeden żegna młodą parę, a drugi wita ją w domu. Nie bez znaczenia jest też fakt, że w wiosce małżonka pojawia się nowa kobieta, która może wydać na świat dzieci. Oczywiście klan małżonki traci kobietę, pozybywa się za to jednego (i to zapewne niezadowolonego) mężczyzny. Wietrzniaki z obu wiosek uznają dzieci takiej pary za swych krewniaków i często „wymieniają się” nimi przez kilka pierwszych lat ich życia.

Choć wszystkie dorosłe wietrzniaki wychowują dzieci, prawdziwi rodzice dziecka (matka i ojciec krwi), tuż po rytuale Nadania Imienia, wybierają inną małżeńską parę – i wspólnie stają się najbliższymi opiekunami malca. Ujmując to w słowa łatwiejsze do zrozumienia dla przedstawicieli pozostałych ras: każdy maluch ma czworo rodziców i ogromną liczbę kochających wujów i ciotek!

O rytuale Nadania Imienia

Narodziny to rzadkie, a zatem i niezwykle wydarzenie. Wietrzniaki świętują przyjście dziecka na świat przez dziesięć dni, ucztę zaś kończy rytuał Nadania Imienia. Szlachetni klanu Liswara pozwolili mi obejrzeć jedną z tych ceremonii, którą teraz opiszę tak, jak ją zapamiętałem.

Mające dziesięć dni dziecko umie już latać, nie ma jednak wiedzy i umiejętności dorosłego. Wtedy to prawdziwi rodzice dziecka, szlachetny klanu (wódz) i jego członkowie o zmroku zbierają się wokół najważniejszej „budowli” wioski – zwykle jest to pusty pień drzewa. Wszyscy przynoszą ze sobą hordy świetlików, które wypuszczają w liściastej koronie drzewa. Mały wietrzniak musi wydostać się z labiryntu liści, gałęzi i pnaczy, a jego drogę rozświetlają jedynie ogniki owadów. W labiryncie zawsze są cztery ostre zakręty, wiodące na północ, południe, wschód i zachód.

Kiedy dziecko minie północny zakręt, jego ojciec powie: „Z północy napływają zimne wiatry i zacinające deszcze. Niech promienie słońca zawsze rozgrzewają twój lot, a niech twe skrzydła zawsze będą suche”.

Kiedy dziecko minie południowy zakręt, jego matka powie: „Z północy napływają łagodne i ciepłe bryzy. Niech powietrze zawsze wypełnia twe skrzydła i niech unosi cię na nowe wysokości”.

Kiedy dziecko minie zachodni zakręt, szlachetny klanu powie: „Zachód zwiastuje koniec dnia i początek nocy. Obyś ujrział wiele zachodów słońca”.

Kiedy dziecko minie wschodni zakręt, troje dorosłych powie: „Wschód zwiastuje początek dnia, niech więc i dla ciebie nadjedzie nowy świt. Od dziś zwać się będziesz (Imię). Choć możesz zdobyć wiele Imion, to jedno naznacza twój początek. Musisz żyć zgodnie z nim, jest to bowiem twoje dziedzictwo. Niech twe serce zawsze będzie tak jasne jak skrzydła. I pamiętaj, że tylko dwóch rzeczy nikt ci nie może nigdy odebrać – twego Imienia i twych skrzydeł”.

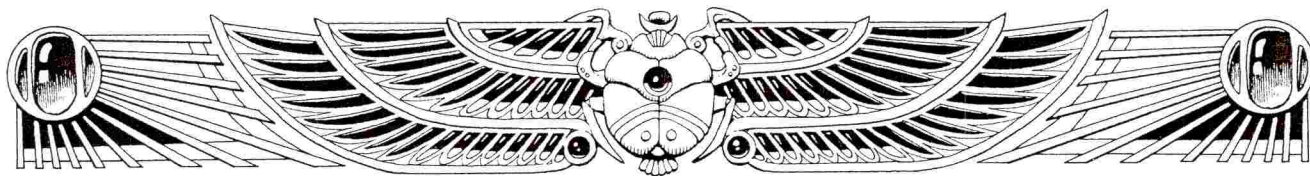
Po zakończeniu obrzędu dorośli łapią świetliki. Teraz nadchodzi czas na ucztę na cześć malucha, który musi w jej trakcie zjeść wszystkie owady. W ten sposób pokaże, że nosi w sercu światło.

O JĘZYKU I DOWCIPIE WIETRZNIAKÓW

Wietrzniak są słynne lub nie – w zależności od tego, z kim rozmawiasz – z racji swego poczucia humoru. Ten beztroski ludek przepada za dokuczaniem, drażnieniem i dowcipami, im zaś obiekt ich żartów jest poważniejszy, tym lepiej się bawią. Pamiętaj, że nie chcą przy okazji nikogo skrzywdzić – uważają po prostu, iż ich życiowy obowiązek to pokazanie wszystkim kryjącej się w świecie radości. Jeśli będąc obiektem ich żartów się uśmiechniesz, będą szczęśliwe. Jeśli zaś wpadniesz w gniew, roześmieją się głośno, uważają bowiem powagę innych Dawców Imion za głupotę.

Przynajmniej, że wietrzniaki czasami śmieją się z rzeczy, które każdą zdrowo myślącą osobę by zszokowały. Raz czy dwa nawet mnie wprawiły w osłupienie. Pierwszy raz, gdy wraz z wietrzniaczką udałem się do gospody w pobliskiej wiosce i gdy





na naszych oczach pijany ork umarł w wyniku głupiego wypadku. Ów ork był nomadem i chwalił się złotem i klejnotami, skradzionymi bogatemu kupcowi. Potem podskakiwał i stukał podkutymi butami, pokazując, jak świetnie umie posługiwać się mieczem (mógł być każdym, ale nie fechtmistrem – chyba wiesz, co mam na myśli). Wreszcie, zamachnął się zbyt energicznie, fiknął kozła i wyładował głową w stole, który rozpadł się pod wpływem uderzenia. Przez kilka chwil nic się nie działo – ork leżał martwy w kałuży piwa, z białem na plecach i pękniętym kuflem na głowie. Aż wreszcie wietrzniczka wybuchła śmiechem, a po jej policzkach popłynęły łzy radości. Dopiero po kilku minutach ktoś się zorientował, że nieszczęśnik złamał sobie swój głupi kark. A wtedy moja skrzydlata przyjaciółka zapłakała z żalu – śmianie się ze zmarłego to w końcu wstyd.

Większość nieporozumień wynika z tego, że skrzydlaty ludek inne rzeczy i sytuacje uważa za poważne. Tępo głowi i ła-two wpadający w szal osobnicy uważają wietrzniacki humor za okrutny, nie mają jednak o nim najmniejszego pojęcia. Dla wietrzniaków niemal wszystko jest zabawne – ten prosty fakt sprawia, że prawie zawsze są radosne i żyją pełnią życia, a nie narzekają, lamentują czy uzalają się nad sobą. Nieustannie śmieją się z siebie nawzajem i większość z nich nie jest w stanie uwierzyć, że ktoś może się naprawdę wściec za „jeden niegroźny żarcik”. Wietrzniaki nie uznają dowcipów – nawet dokuczliwych czy drażniących – za krzywdzące, lecz za objaw uczucia. Śmieją się tak z własnej głupoty, jak i z głupoty innych, nie mając żadnych złych intencji.

O niezwykle konkursie obelg

Wietrzniaki często biorą udział w konkursie obelg po to, by wyśmiewać się nawzajem. Rywalizacja polega na tym, że współzawodnicy, pod czujnym okiem łagodziciela, obrażają przeciwnika – jego wygląd, maniery, ubranie, osiągnięcia i wszystko, co przyjdzie im na myśl – starając się znaleźć jak najzabawniejsze i najcelniejsze wyzwisko. Łagodzielel osądza celność każdej obelgi, a zwycięzcą zostaje ten uczestnik, który wymyślił najwięcej najlepszych zniewag. Obcy mogą uznać takie wzajemne dokuczanie za okrutne, ale wietrzniaki uważają zupełnie inaczej. Żaden z nich nie weźmie na poważnie zniewagi, którą usłyszał podczas konkursu. (I jeszcze jedna interesująca rzecz, którą zauważyłem: żaden z wietrzniaków nie nazwał drugiego małym. Myślę, że tę obelgę biorą na poważnie).

O wesołym konkursie dowcipów

Wśród wietrzniaków popularny jest również konkurs dowcipów i gier słownych, podczas którego dwóch rywali wymienia się żartami lub szokującymi anegdotami na jeden temat; i tym razem wszystkiemu przygląda się sędzia. Przegrywa ten ze współzawodników, który jako pierwszy nie będzie potrafił wymyślić niezłego dowcipu lub słownej gry. Zwykle kosztować go to będzie klika kolejek, które musi postawić zwycięzcy.

Wietrzniaki kochają wszelkiego rodzaju gry, a w szczególności słowne. A połączenie umiejętności wypowiadania się z bystrością umysłu nieodrowne w konkursie dowcipów sprawiło, że jest on bardzo wśród nich popularny. Przy okazji dodam, że przeciętny wietrznik jest dwa razy lepszym trubadurem niż inni Dawcy Imion mogliby marzyć. Wiem, co mówię – w końcu sam jestem trubadurem.

O cudownym konkursie snucia opowieści

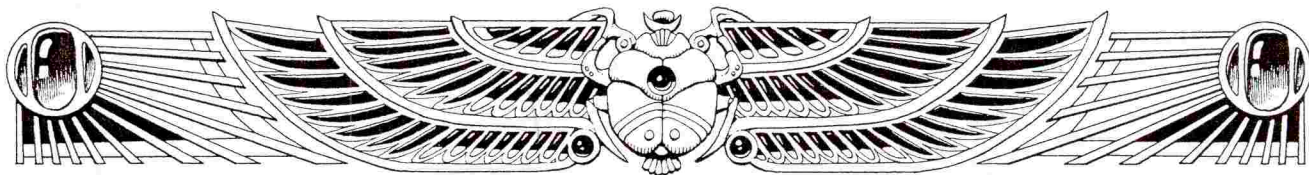
Od konkursu dowcipów wietrzniaki cenią sobie bardziej chyba tylko konkurs snucia nieprawdopodobnych opowieści. Mają nawet takie powiedzenie: „Jeśliś małej postury, niech choć twe słowa będą wielkie”. I wszystkie wietrzniaki, które spotkałem, wierzyły w każde słowo tego starego aforyzmu. A w konkursie snucia nieprawdopodobnych opowieści ich dowcip i miłość do opowiadania sięgają szczytów.

Obaj współzawodnicy mają tyle samo czasu na opowiedzenie niezwyklej, wymyślonej historii, w której będzie jednak wystarczająco wiele ziaren prawdy, by słuchacze zaczęli się zastanawiać, czy przypadkiem rzeczywiście się nie wydarzyła. Każdy, kto wątpi, że wietrzniaki nie potrafią dobrze kłamać, powinien obejrzeć jeden z tych konkursów. W owych historiach prawda miesza się z fałszem, a rzeczywistość z wymysłami tak wspaniale, jakby opowiadający był świetnym wikliniarzem splatającym różnokolorowe trzciny w niezwykle koszy. Powiem uczciwie – zazdroszczę wietrzniakom tej umiejętności; gdybym tak umiał tworzyć równie niezwykle opowieści w oparciu o jedno ziarno prawdy...

O INNYCH ZABAWACH WIETRZNIAKÓW

Konkursy obelg, dowcipów i snucia opowieści to tylko część życia wietrzniaków. Równie dużą estymą cieszą się u nich wszelkie zabawy, które organizuje się pod byle pretekstem. Owszem, urządzają uczty z ważnych powodów – z okazji rytuału Nadania Imienia czy ślubu. Pretekstem może być jednak rzecz mniej ważna (przynajmniej dla innych Dawców Imion) – zbu-





dowanie nowego schronienia czy nawet piękny poranek. Najlepszą okazją jest zbiór jagód *keesryp*, który świętuje się podczas tygodniowej zabawy (więcej na ten temat znajdziesz w dalszej części tekstu, gdzie opisuję wietrzniackie wina). Większość hulanek rozpoczyna się o zachodzie słońca i ciągnie przynajmniej przez trzy dni, podczas których maluchy jedzą, piją, opowiadają historie i muzykują. Skrzydlaty ludek jest ciekawy i otwarty na świat, często więc zaprasza na uczty Dawców Imion z pobliskich wiosek lub miast. Szczególna radość wietrznikom sprawia, gdy obcy opowiadają o swej rasie i zwyczajach.

O WIETRZNIACKIEJ ZEMŚCIE

Ci, którzy uważają wietrzniki za ludek frywolny, radosny i nieszkodliwy, mogą być bardzo zaskoczeni, gdy odkryją, jak łatwo moi skrzydlaci towarzysze wpadają w złość. A wietrzniki, przyjacielu, nie tylko się gniewają – one pozostają rozgniewane. Żadni inni Dawcy Imion Barsawii nie trzymają w sercach urazy tak długo i tak żywej. I nie ma tu znaczenia, czy obraziłeś ich celowo, czy przez przypadek – musisz albo szybko wszystkich przeprosić, albo czekają cię poważne kłopoty.

Wietrzniki niezwykle rzadko obrażają siebie nawzajem. Nigdy nie widziałem też, by któryś z członków klanu Liswara w gniewie podniósł rękę na innego. Kiedy jednak jakiś Dawca Imion obrazi lub zrani wietrznika i nie przeprosi, znieważony zbierze krewniaków i przyjaciół, by pomogli mu się zemścić. Słyszałem, jak rozgniewani skrzydlaci ludkowie rozmawiali o karze, którą zamierzają wymierzyć, i za żadne skarby Barsawii nie chciałbym, aby mnie spotkało coś podobnego. Przy pomniejszych zniewagach wietrzniki zwykle ograniczają się do wywołujących zakłopotanie dowcipów. Gdy zaś jednemu z nich jakiś głupiec naprawdę wejdzie w drogę, w przeciągu kilku dni spotka go śmierć. Miałem okazję usłyszeć, jak grupa mścicieli planowała zrzucić biednego krasnoluda z urwiska, latając mu dookoła głowy niczym wściekłe osy. (Keerht powiedział mi później, że niewielu wietrzników decyduje się na tak radykalne kroki).

Na szczęście łatwo jest zawrzeć pokój z wietrznikami. Skrzydlaci ludkowie szybko odkrywają zabawną stronę nawet najgorszej obrazy i wybaczą każdemu, kto uczciwie przyzna się do błędu. Publiczne przeprosiny lub dar – jedzenie czy wino – wystarczą, by ich przełagać.

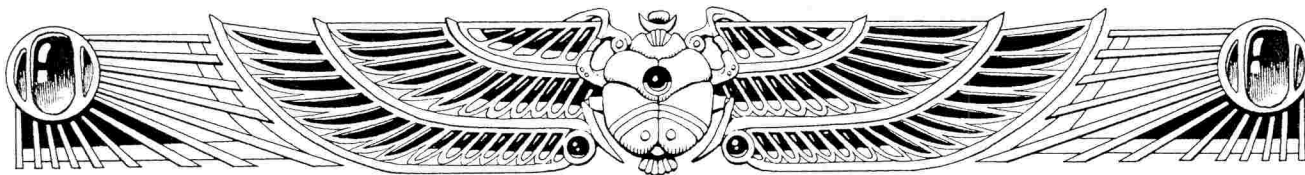
O KLANACH I O SZLACHETNYCH

Trubadur Telourian pewnego razu powiedział: „Społeczeństwo wietrzników jest jak trollowa porcelana. Nikt nie potrafi sobie wyobrazić, by jedni czy drudzy coś takiego stworzyli. I nikt tego nie widział”. Żał mi Telouriana, naprawdę. Jest elfem i, niestety, jak większość ostrouchych, patrzy na świat z góry, przez co ani on, ani jego pobratymcy niczego się nie uczą. Oczywiście nie wszystkie barsawiańskie elfy są takie, ale zbyt wiele z nich myśli podobnie. Cóż, nie lubię niszczyć czyichś wyobrażeń, muszę jednak napisać, że wietrzniki tworzą społeczeństwo. (A, przy okazji, trolle wspaniałą porcelaną. Tak piękną, że wolimy zachować ją dla siebie, niż sprzedawać czy dawać komuś innemu). Wielu Dawców Imion uważa inaczej, ponieważ wietrzniki zapożyczają zwyczaje – czy to wtedy, gdy same takowych nie mają, czy też gdy im się jakiś spodoba. Mimo to tworzą społeczeństwo, przyjacielu; i jest ono równie dla nich dobre, co nasze społeczności dla nas. Podczas gdy my, trolle, żyjemy w wioskach lub przymierzach, one łączą się w klany. A w miejsce naszych przywódców, wodzów czy też królów, oni mają szlachetnych.



NIGDY NIE GROŹ WIETRZNIKOWI, CHYBA ŻE CHCESZ BYĆ NĘKANY PRZEZ CAŁE ŻYCIE. PEWNEGO RAZU POPEŁNIŁEM TAKIE GŁUPSTWO. GROŹBY JESZCZE BARDZIEJ JE ROZWIŚCIECZAJĄ.
– KAROK. TROLL
WOJOWNIK Z KRATAS





Będąc ludem o niewielkim wzroście, wietrzniki wolą żyć na obszarze, który łatwo im opanować. Dlatego też ich klany liczą zwykle sześć lub siedem rodzin, czyli około trzydziestu osób, z których mniej więcej siedmioro to dzieci. Domy zaś budują w koronach drzew, na wysokości mniej więcej 5 metrów, a więc poza zasięgiem większości niebezpiecznych zwierząt. Każdy z nich jest niezwykle lojalny względem swego klanu, bardziej nawet niż barsawiańskie wietrzniki wobec siebie nawzajem. Ponieważ na dodatek dorośli członkowie klanu wspólnie opiekują się dziećmi, wszyscy są sobie tak bliscy, jak nam nasi kuzyni. Każdy mały wietrznik wie, w żyłach których osób płynie ta sama krew co w jego, i nazywa ich prawdziwą matką i prawdziwym ojcem. Mimo to czuje równie silne przywiązanie i ogromną miłość do wszystkich dorosłych.

Każdy klan posiada swoją pieśń, w której wymienione są Imiona wszystkich jego członków i która mówi coś o każdym z nich – podaje Imiona jego prawdziwych rodziców, małżonka i dzieci. Wraz z narodzinami wietrznika do pieśni dodawana jest nowa linijka. Szlachetni klanu Liswara pozwolili mi zapisać fragment ich pieśni. Oto i on.

*Klan Liswara, klan Liswara, śpiewamy o klanie Liswara,
o wszystkich pokoleniach.
Wielka Shurah, nasza pramatka, prawdziwa siostra Relfta złodzieja,
prawdziwa matka nas wszystkich.
Szybki i cichy Relft, złodziej, prawdziwy brat Laarha łuczника,
prawdziwy ojciec Keerhta i Mhari.
Laarh, łucznik i władca wiatru, mąż Gheerii uzdrowicielki,
prawdziwy ojciec Shelah.
Keerht, powietrzny tancerz i trubadur, prawdziwy brat Mhari,
właśnie poślubiony Shelah.
Mhari, władca zwierząt o niezwykłych umiejętnościach,
prawdziwe dziecko Gheerii.
Gheeria, ukochana Garlen, matka dwójki dzieci,
prawdziwa siostra Sheorh...*

(Od czasu opuszczenia wietrzników próbowałem zaśpiewać pieśń klanu Liswara w wielu gospodach – raz nawet same-mu królowi Varulusowi, uwierzysz w to! – jednak głęboki głos trolla w żaden sposób nie odda świergotu skrzydlatego ludu).

Kiedy wśród członków klanu lub między klanami wybuchnie spór, wietrzniki zwracają się po radę do szlachetnych. Swą pozycję zawdzięczają oni nie wiekowi, bogactwu czy potędze (jak ma to miejsce u wielu innych Dawców Imion), ale sile perswazji. Szlachetnym staje się wietrznik, który zdoła przekonać większość klanu, że będzie mu godnie przewodził i że leży mu na sercu przede wszystkim dobro wspólnoty. Znaczna część wietrzników woli, gdy ich przywódca ma małżonka i dzieci, ale każdy członek klanu ma prawo zostać wodzem.

Szlachetny zachowuje władzę dopóki nie straci poparcia klanu. A nawet wtedy może przewodzić swym braciom do chwili, gdy pojawi się lepszy kandydat. Wietrzniki słuchają szlachetnego, który stracił poparcie, jednak z dużą niechęcią. Często odmawiają nawet wykonania przydzielonego im zadania. Kiedy zaś na scenę wkroczy nowy kandydat, wietrzniki przenoszą na niego lojalność – każdy następny szlachetny zdobywa władzę bez niepotrzebnego zamieszania.

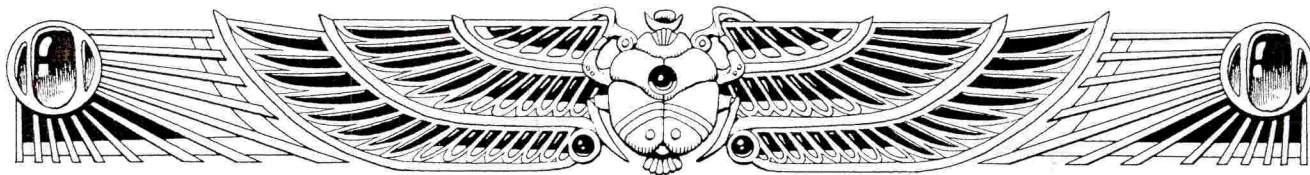
O osobliwym Rytuale Posłuchu

Przemawiający szlachetny może odwołać się do Rytuału Posłuchu – dziwnego zwyczaju, który nakazuje wszystkim członkom klanu porzucić wszystko i wysłuchać słów wodza. Nazwałem ów zwyczaj osobliwym, gdyż wietrzniki, choć powinny słuchać, wcale nie muszą tego robić (potrafią nawet przy okazji wybrać nowego szlachetnego), szczególnie gdy przywódca nie ma nic ciekawego do powiedzenia. Szlachetny może zwrócić na siebie uwagę, ale efekt bywa wręcz przeciwny. To naprawdę osobliwy zwyczaj, który muszę jeszcze zrozumieć!

O innych zaszczytnych stanowiskach w klanie

Poza szlachetnymi, w większości wietrznickich wspólnot można również spotkać powietrznych zwiadowców, władców wiatru i powietrznych tancerzy. Pierwsi chronią klan przed niebezpieczeństwami, które mogą spaść z góry – patrolują niebo i ostrzegają swych braci o wszelkich zagrożeniach. Drudzy, wraz ze zwykłymi wojownikami, służą jako żołnierze wspólnoty, walczący tak na ziemi, jak i w powietrzu; władcy wiatru są specjalnie szkoleni, by lepiej wykorzystywać podczas walki umiejętność latania.





Niektórzy wojownicy, zwani *harresa-tis*, czyli „nieugięci”, stanowią naziemną i podniebną kawalerię. Jako jedyni pośród wietrzników noszą kryształowe pancerze płytowe, zbroje kółkowe lub metalowe; używają też tarcz wielkości ludzkiego puklerza. Uzbrojeni są zaś w łuki, miecze oraz włócznie, których używają jak kopii. Za hełmy służą im natomiast czaszki dzikich bestii. Oczywiście całe uzbrojenie *harresa-tis* wykonują wietrzniki, jest więc odpowiednie dla nich rozmiarów.

Naziemna kawaleria dosiada zwierzaków zwanych kuesami, które wyglądają tak, jakby ich matką była kocica, a ojcem jaszczur. Podniebni jeźdźcy zaś walczą z grzbietów stworów określanych mianem zoaków, które przypominają włochate nietoperze. Mimo niewielkich rozmiarów, wojownicy ci są bardzo groźnymi przeciwnikami. Widok przystępujących do boju *harresa-tis* zniechęca do walki nawet największych wrogów – zakładając, że mają co nieco rozumu.

Powietrzni tancerze to odpowiednik trubadurów, posiadają jednak niezwyklej dar – mogą stać się jednością z naturą. Strzegą oni historii i kultury wietrzników, tworząc skomplikowane pieśni i tańce, w których opowiadają o najważniejszych wydarzeniach. (Wiem, że wielu Dawców Imion śmieje się na samą myśl o kulturze wietrzników, ale nawet ten lubiący ciągle zmiany ludek posiada pewne własne zwyczaje. Nie śmiałbym się tak bardzo na miejscu tych ignorantów).

Podług wietrznickiej legendy, wszystkimi szlachebnymi i klanami rządzi królowa. Moi przyjaciele z Liswary powiedzieli, że większość wietrzników tak naprawdę nie wierzy w istnienie władczyni. Wielu z nich uważa nawet, że królowa to kolejny dowcip, który sami sobie splełali. Jeden z powietrznych tancerzy (którego Imienia nie wymienię, by mógł dalej czuć się bezpieczny) wspomniał, że królowa wietrzników to satyra na władczynię elfów, Alachie, która domagała się lojalności wszystkich istot faerie. (I tym razem wietrznik mógł mnie nabierać. One wszak to kochają. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by akurat ta opowieść była prawdziwa – potężna i wspaniała królowa Alachia pragnie więcej, niż przyzwolita osoba jest w stanie wytrzymać). Tak czy inaczej nikt nie widział królowej wietrzników i nie miał okazji się z nią spotkać.

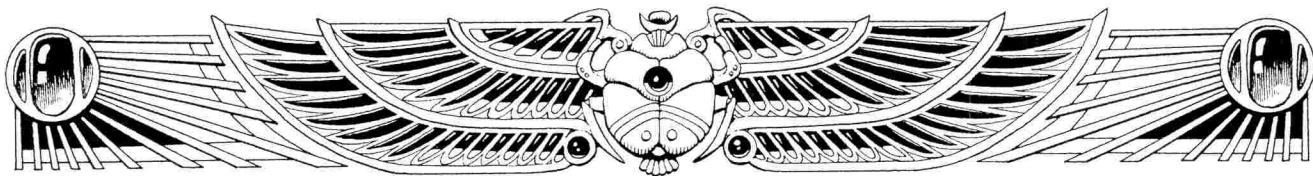
O RÓŻNORODNEJ SZTUCE I NIEZWYKŁYM RZEMIOŚLE

Zbyt wielu uważa, że zmienna natura wietrzników uniemożliwia im tworzenie prawdziwych dzieł sztuki czy praktykowanie rzemiosła. Słyszałem nawet takich, którzy utrzymywali, że skrzydlaty lud nie potrafi budować i konstruować z racji niewielkich rozmiarów – nie wiem tylko, co ma wielkość do stawiania domów albo obrabiania metalu. Cóż, ignoranci uwierzą we wszystko. Niektórzy wskazują na tworzone przez innych Dawców Imion zbroje i broń niewielkich rozmiarów, uznając to za „dowód” nieistnienia wietrznickich płatnerzy i zbrojmistrzów. Ja jednak zaprzeczę tym wszystkim domysłom. Wśród wietrzników są budowniczowie, kowale, rzemieślnicy, poeci oraz wszyscy inni twórcy, których istnieniu zaprzecza wielu Barsawian.

Niemal każdy sklep czy stragan w Wielkim Targu i innych miastach oferuje dobra o rozmiarach odpowiednich dla wietrzników, choć ceny tych rzeczy są dość wysokie. Oczywiście przedmioty te są doskonałej jakości, ich koszt zaś wynika z nakładu pracy, jaki trzeba włożyć podczas tworzenia małej broni czy ozdoby.

Wietrzniki zostały obdarzone zwinnymi palcami, bystrym wzorkiem i jasnym umysłem, więc tworzone przez nie ozdoby są wysoko cenione w całym kraju. Większość skrzydlatych ludków korzysta podczas pracy z darów hojnej natury: ptasich piór, odłamków kwarcu, okruszków bursztynu, paczków róży... Natchniony wietrznik potrafi stworzyć przedmiot tak piękny, że na sam jego widok zaboli cię serce. Niech za przykład posłużą wietrzne dzwonki, które na pożegnanie otrzymałem od rzemieślniczki z klanu Liswara, wiekowej Lhariał. To naprawdę piękna rzecz! Kryształowe dzwoneczki ozdobione są wytrawionymi w szkłe, wijącymi się liśćmi i pnączami, a dzwonią tak, jakby były srebrne. Nigdy w życiu nie widziałem czegoś równie pięknego. Kiedy wspomniałem o tym Lhariał, opowiedziała mi o wietrzniku, przy którego dziełach jej wietrzne dzwoneczki wyglądają niczym posąg z błota.





O MIESZKANIACH WIETRZNIAKÓW

Stare wietrzniackie przysłowie mówi: „Żyj zgodnie z naturą, a nie przeciw niej”. Skrzydlaty lud wziął je sobie do serca i niewiele buduje. Dlatego też wietrzniaki najczęściej mieszkają wysoko, w koronach drzew pełnych listowia. Za ściany i dachy służą im liście oraz gałęzie, chroniąc podczas burz czy porywistych wiatrów. Czasem z mniejszych gałęzi i liści tworzą przybudówki, opierające się o pień drzewa lub grubsze konary.

Z kolei żyjące w klanach wietrzniaki – na przykład te z klanu Liswara – często osiedlają się w jednym miejscu. Wtedy ich domami stają się też duże drzewa, z tym że mieszkają one w naturalnych lub sztucznie powiększonych dziuplach. Te drzewne domy stanowią serce klanu – w nich wietrzniaki odprawiają obrzędy i praktykują rzemiosło. Bardzo nieliczni przedstawiciele tej rasy budują wysokie wieże o cienkich, ceramicznych ścianach, tak jednak wytrzymałych, jak pnie drzew. Te iglice – często wyrastające pod niebo na wysokość pięciu trolli – służą wietrzniakom jako kaery. Co się zaś tyczy mieszkających w miastach wietrzników, to budują one schronienia na okapach jednopiętrowych lub wyższych domów.

Wszystkie wietrzniaki używają niewiele mebli – wystarczy im kilka hamaków do spania oraz stół czy dwa, przy którym jedzą i piją. Wywodzący się z tej rasy mag czy kupiec ewentualnie uzupełni umeblowanie szafką, półką lub skrzynką, w której trzymać będzie księgi i zapiski. Jednakże większość wietrzników woli mieszkać w miejscu, w którym ogranicza je niewiele przedmiotów.

Kilka słów o wietrzniackich kaerach

Wietrzniaki zbudowały niewiele kaerów, wołały bowiem spędzić długie stulecia Pogromu w towarzystwie Dawców Imion, których zwyczaj tak je bawiły. Oczywiście te nieliczne schronienia są koszmarem dla badaczy wywodzących się z innej rasy. W każdym z kaerów jest tylko kilka korytarzy i drzwi na tyle dużych, by zmieścił się w nich nie-wietrznia. Komnaty zaś były budowane tylko i wyłącznie z myślą o małych mieszkańcach. Ponieważ na dodatek wietrzniaki są przyzwyczajone do latania, większość drzwi w ich wieżach znajduje się wysoko nad podłogą lub zgola na suficie. Ma to sens w przypadku istot, które potrafią się unosić w powietrzu; dla pozostałych, niestety, oznacza męczącą wspinaczkę.

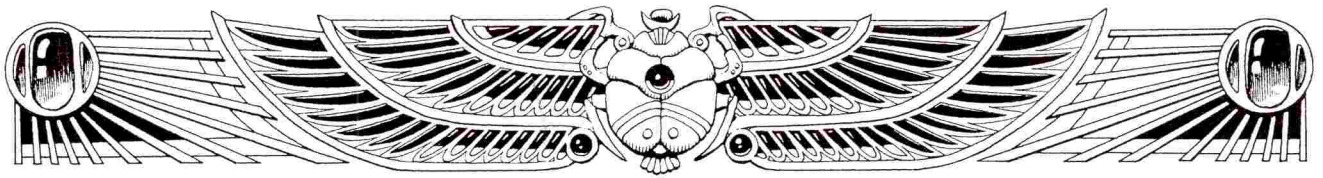
O TWORZENIU PANCERZY I BRONI

Broń i zbroje wietrzników to najsłynniejsze z ich dzieł. Wielu Dawców Imion, którzy nie mają wielkiego pojęcia o tej rasie, zna słynne słowa Galassa, wietrzniackiego zbrojmistrza: „Nawet smok wrzaśnie, kiedy wbijesz mu igłę w oko”. Najpopularniejszy oręż skrzydlatego ludu to łuk i włócznia; przypominają one broń większych Barsawian, są tylko odpowiednio mniejsze. Wietrzniaki walczą również mieczami i sztyletami, wykonanymi specjalnie z myślą o ich niewielkich dłoniach.

Sieci i dmuchawki to ulubiony oręż myśliwych z klanu Liswara, którzy świetnie się nim posługują. Sieci wykonane są z dosyć ciasno splecionych, cienkich, ale wytrzymałych włókien, które wietrzniaki zwą *sadoor*. Na czas podróży myśliwi składają je w kwadratowe pakuneczki; po rozwinięciu okazuje się zaś, że są one równie długie, co ja wysoki (a mam prawie dwa metry wzrostu). Wietrzniaki potrafią pojmać w sieć każdą istotę wielkości człowieka lub mniejszą. Nie oprze się ona jednak sile i rozmiarom trolla czy obsydianina. Z kolei dmuchawki – cenione za konstrukcyjną prostotę i bezgłośność – pozwalają myśliwym i wojownikom atakować, nie ryzykując odwetu.

Wietrzniaki często łączą używanie sieci i dmuchawki z truciznami. Na przykład pokrywają *sadoor* paraliżującym jadem kontaktowym i zanurzają ostrza strzałek w podobnym specyfiku lub bardziej zabójczej truciznie. Używanie owych substancji to kolejna rzecz, której Dawcy Imion nie lubią w wietrzniakach – taką taktykę walki nazywają niehonorową i uważają, że nikt jej nie powinien stosować. Skrzydlaty ludek w odpowiedzi stwierdza, że w ten sposób wyrównuje szanse i że dzięki truciznie jest w stanie pokonać większe zwierzęta.





Jak łatwo się domyślić, wietrzniki rzadko kiedy noszą pancerze, wolą bowiem, by nic ich nie ograniczało, szczególnie podczas latania. Jeśli już jednak używają zbroi, preferują skórzane; skóry zwykle kupują w dużych ilościach, by potem „przyciąć” je do swoich rozmiarów. Nie widziałem też, by wietrzniki używały tarcz – wyjątek stanowią *harresa-tis*; latający wojownicy wolą po prostu mieć ręce wolne, gdyż wtedy łatwiej im jest wykonywać podniebne manewry.

O OBRÓBCE METALU I O BIŻUTERII

Wietrzniki najchętniej sięgają po to, co daje im natura – pióra, kwiaty i tak dalej – potrafią jednak również obrabiać metal i wykorzystywać szlachetne kamienie, tworząc z nich piękną biżuterię. Moi przyjaciele z klanu Liswara powiedzieli, że królowa Alachia, ujrawszy kilka ich dzieł, zażądała, by co miesiąc składali daninę w swych wyrobach. Szczepie mówiąc, jestem w stanie w to uwierzyć. W końcu obdarzone małymi paluszkami wietrzniki potrafią ukształtować metal w tak misterne i szczegółowe wzory, o jakich więksi Dawcy Imion mogą tylko marzyć.

Najbardziej cenione są wietrzniackie brosze, mające zwykle postać klejnotu osadzonego w spirali, na liściu lub innym roślinnym wzorze wykonanym z miedzi, srebra lub złota. Ma-li jubilerzy rzeźbią również szlachetny kamień w delikatne motywy. Owe wyroby cieszą się szczególnym uznaniem magów, którzy tworzą z nich amulety krwi, brosze ostrzeżeń i inne magiczne przedmioty. Wykonana przez wietrzniki biżuteria kosztuje jak wszystkie ich dzieła – cztery razy więcej niż porównywalne wyroby innych rzemieślników.

O SZTUCE TATUAŻU

Mój przyjaciel Shehwar, mistrz tatuażu klanu Liswara, lubił retorycznie pytać, czy jest lepszy materiał dla artysty niż żywa skóra. Wielu Barsawian się tatuuje i wietrzniki nie są tu żadnym wyjątkiem. Jednak w ich przypadku rysunki na skórze są dokładniejsze – mistrzowie tatuażu też mają zwinne palce i oko do szczegółów. Warto dodać, że klient wietrzniackiego tatuażysty winien zrobić dobre pierwsze wrażenie. Wiele wymagań, stawianych malunkom na skórze, potrafi dotknąć i zdenerwować ich małych twórców. A wietrzniki potrafią się zemścić na tych, którzy ich znieważyli. Shehwar opowiedział mi o Doolseku, zręcznym orku, który zmusił mistrza do zrobienia mu tatuażu na plecach, po czym odmówił zapłaty. Wietrznik mógł oczywiście ozdobić skórę orka innym rysunkiem, niż ten sobie zażyczył. Doolsek zdawał sobie jednak sprawę, że obrażony artysta posunie się pewnie do czegoś takiego i nadzorował pracę w lustrze. Ku swej uldze ujrzał dokładnie taki tatuaż, jaki sobie wymarzył. Cóż, biedny ork nie wiedział jednak, że stał się ofiarą iluzji. Gdy tylko opuścił przybytek wietrznika, iluzja znikła, odsłaniając plugawą obelgę skierowaną do elfów. Kilka dni później Doolsek targował się z elfickimi wojownikami o opłatę za przejście; a ponieważ było mu ciepło, zdjął koszulę, by się nieco ochłodzić. Elf, widząc wytatuowaną na plecach orka obelgę, wykorzystał jego ciało jako tarczę strzelecką.

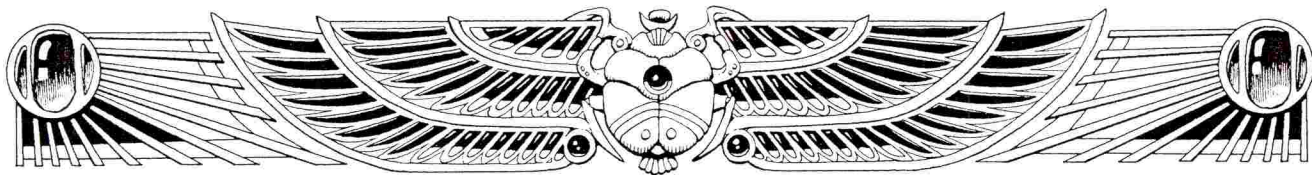
O STROJACH WIETRZNIKÓW

Wietrzniki noszą proste, lekkie stroje, najczęściej uszyte ze skóry. Ponieważ zaś starają się podróżować przede wszystkim latając, nie przepadają za odzieniem, którego jedynym celem jest ozdabianie właściciela (zaliczają do nich, na przykład, modne kapelusze). Na nogi wkładają zwykle sandały lub lekkie, miękkie buty do kostek. Żaden z nich nie będzie nosił wysokich butów z grubej skóry podobnych do moich. Pewnego razu mój przyjaciel Keerht zapytał nawet, dlaczego noszę takie ciężkie buty, które utrudniają oderwanie się od ziemi.

– Bo nie masz skrzydeł – odpowiedział sobie, zanim zdołałem otworzyć usta – i nie możesz udać się w wybranym przez siebie kierunku. Taki los może cię przerażać, Chag, przyjacielu. (Po pewnym czasie przestałem nosić te ciężkie buty – wyjątek stanowiły długie wycieczki – a Keerht zaczął w nich spać. Raz prawie je założyłem, nie zauważywszy, że wciąż jest w środku, ale to zupełnie inna historia).

Te nieliczne wietrzniki, które decydują się podróżować w brzydką pogodę, zakładają ogromne płaszcze z kapturami, zakrywające nawet ich skrzydła. Wynika to z faktu, że styczność z wodą niesie wielkie ryzyko. Dlatego też wietrzniki robią wszystko, by nie zamoczyć skrzydeł podczas deszczu czy w śniegu.





O TAŃCU

Trubadur Pieśń Wiatru, o którym wietrzniki wciąż opowiadają legendy, na pytanie, czy muzyka i taniec coś znaczą dla skrzydlatego ludu, odpowiedział: „Dlaczego nie pytacie ptaka, czy do latania bardziej jest mu potrzebne lewe, czy prawe skrzydło?”. Taniec wietrzników to cud nad cudami; to niezwykle połączenie ruchów rąk, nóg i skrzydeł, którego piękno zapiera dech w piersiach. Czasem skrzydła tancerzy chwytają promienie słońca i błyszczą różnymi kolorami. Wiele z tańców powstało przed laty, ale wietrzniki lubią również improwizować, tworzyć nowe kroki i figury w oparciu o stare. Cóż można więcej powiedzieć – poza tym, że kochają tańczyć i robią to przy każdej nadarzającej się okazji: na ślubach, pogrzebach, zabawach na cześć zwycięstwa czy też radując się z okazji wypicia garnca świetnego piwa.

O UNIKATOWYM PIĘKNIU MUZYKI WIETRZNIKÓW

Wietrzniki kochają muzykę równie mocno jak taniec, uznając te sztuki za dwie strony jednej monety. Komponują melodie bez słów i piszą epickie ballady. Kochają pieśni i często przypominają słowa Pieśni Wiatru, legendarnego trubadura: „Poezja to wszak piękna muzyka bez melodii”. Tworzą wiele instrumentów, ponad wszystko cenią sobie jednak piszczałki, fujarki i flety, gdyż w jednej chwili mogą na nich wygrywać skoczne nuty, a w drugiej smutne melodie.

Zwykle Dawcy Imion snują opowieści o swej przeszłości, wietrzniki natomiast przekazują je śpiewem i tańcem. Poezję, epickie legendy i całą historię opowiadają przy akompaniamencie muzyki. Dla nich istnieje tylko jeden sposób przekazania wydarzeń z przeszłości – zaśpiewanie starożytnych piosenek i odtąnczenie tańców sprzed lat.

Miałem szczęście obejrzeć, jak Keerht i jego przyjaciele tańcem i śpiewem opowiadali historię oddziału krasnoludów, który uratował klan Liswara przed hordą ogrów. Trzy wietrzniki wygrywały trzy różne melodie, które spletały się ze sobą niczym wiklina w koszu – pierwsza symbolizowała krasnoludy, druga ogry, trzecia zaś otoczone wietrzniki. Ich przyjaciele tańczyli w rytm tej muzyki, odgrywając rolę wybawicieli i najeźdźców. Kiedy opowieść dotarła do walki, mile zaskoczony ujrzałem, że taneczne kroki naśladowują ruch obu oddziałów.

Jak wietrzniki przekazują swą historię

Wietrzniki stosują się do krążącego wśród nich powiedzenia – „Jeśli nie da się o tym zaśpiewać, nie warto tego pamiętać” – i nie mają wielu zapisków. Wolą przekazywać swą historię śpiewając pieśni. Owszem, większość z nich umie czytać i pisać, ale uważają te czynności za nudne oraz twierdzą, iż przystoia one kupcom i im podobnym. Historia ma dla wietrzników za duże znaczenie, by ją po prostu spisywać. Kiedy zapytałem o zapiski z przeszłości klanu Liswara, szlachetny wpierv się roześmiał, a potem zapytał:

– Jak mielibyśmy przekazać stare opowieści naszym dzieciom, jeśli nie śpiewając o nich wieczorem przy ognisku?

Większość Dawców Imion nie jest w stanie poprawnie zaśpiewać wietrznickich pieśni, gdyż tylko skrzydlaty lud ma tak cieniutki, szczebioczący głos. Ewentualnie można do niego porównać miękkie, jasne głosy elfów, ale i tak żaden z nich nie zdoła odtworzyć brzęczenia skrzydeł. Spotkałem co prawda trubadurkę, która zrobiła naśladowujący owo brzęczenie strunowy instrument – *kahevar*, jednak nawet wydawane przez niego dźwięki były zbyt krótkie.

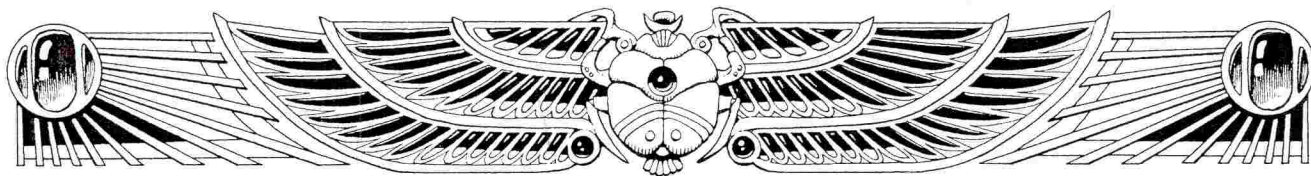
Wszystko wskazuje na to, że wietrzniki nie posiadają własnych legend, choć kilka pieśni opowiada o ich domu w magicznym lesie po północnej stronie Krwawej Puszczy, daleko od królestwa Throalu. Po dziś dzień żaden badacz nie odnalazł tego miejsca, a przynajmniej żaden nie przeżył, by powrócić i opowiedzieć o swym osiągnięciu. Wśród wietrzników krąży też kilka opowieści o Pogromie, z których większość dotyczy znaków zapowiadających jego nadejście lub mówi o strachu, wiążącym się z życiem w zamknięciu, z dala od piękna natury.

Znaczna część wietrzników spędziła Długą Noc w kaerach stworzonych przez innych Dawców Imion, budując schronienia na okapach lub belkach pod sufity. Wrodzony entuzjazm i humor skrzydlatego ludu pozwolił im przetrwać mroczne czasy, choć jego los zależał od dobrej woli Barsawian. Nikogo pewnie nie zaskoczy fakt, że wietrzniki wołały nie ryzykować i starały się nie obrazić większych braci, często ukrywając swą prawdziwą naturę. Wielu Dawców Imion pewnie pragnie, by owa natura pozostała stłumiona. Ja jednak dziękuję Pasjom, że po odejściu Horrorów wietrzniki się otrząsnęły. Barsawia byłaby znacznie chłodniejszym i mniej miłym miejscem bez ich ciepła i uśmiechów.

O WARZENIU WIETRZNIACKIEGO WINA

Warzenie trunków wietrzniki traktują jak sztukę. Członkowie klanów z nizin Barsawii, między innymi klanu Liswara, przyrządzają mocne wino z okolicznych jagód, które w swoim języku nazywają *keesryp*. Te małe, jasnoniebieskie, soczyste





owoce rosną na krzewach pod dużymi drzewami. Warzony z *keesryp* trunku o barwie błękitu nieba zwany jest *keesris* i bardzo ceniony wśród elfów, ludzi i t'skrangów. Z kolei większość orków, obsydian i trolli uznaje ten napój za zbyt słaby, choć ja, spędziwszy wśród wietrzników wiele miesięcy, doceniłem jego delikatny smak. Oczywiście krasnoludy taktują *keesris* jak wodę, warzą jednak piwo tak mocne, że pokreśliłoby kły grzmotorożca, nie powinno to więc nikogo dziwić. Wietrzniki zaczynają błaznować po wypiciu ledwie naparstka tego krasnoludzkiego naparu, dlatego też starają się go unikać.

Owoce *keesryp* dojrzewają w dziesiątym miesiącu roku, a ich zbieranie to dla wietrzników okazja do wielkiej zabawy. Wiele mieszkających blisko siebie nizinnych klanów spędza wspólnie całe dni zrywając jagody, uczując, pijąc i dzieląc się wieczorem ogniskowymi opowieściami.

O NATURZE WIETRZNIACKIEGO HANDLU

Naprawdę niewiele klanów naśladuje innych Dawców Imion i żyje goniąc za bogactwem. Większość wietrzników nie używa pieniędzy, chyba że są one im nieodzowne do istnienia. Wietrznik, który zbiera bogactwo dla niego samego, to doprawdy bardzo rzadki widok. Klany zwykle wymieniają swe wyroby na potrzebne im dobra z karawanami, które mijają ich osiedla. Jeśli zaś chodzi o miasta, to oczywiście wietrzniki zakładają sklepy czy podobne przybytki, tak jak i inni Dawcy Imion.

Niewiele wietrzników prowadzi własne interesy w miastach czy handlowych faktoriach rozsianych po Barsawii. Zwykle czynią to, by poznać zwyczaje różnych Dawców Imion bądź też pomóc swym ziomkom, którzy do nich trafiają. W tym ostatnim przypadku wystarczy, że wędrujący po świecie wietrznik ujrzy przyjazną twarz i spędzi noc w miejscu, które przypomni mu dom. Dlatego też skrzydlaty karczmarz będzie miał pokoje dla zwykłych Dawców Imion, ale postara się również o mniejsze pomieszczenia dla swych krewniaków – wyposażone w hamaki. W tych wygodnych komnatach wietrzniki śpią spokojnie.

Kilka razy zatrzymałem się w podobnych przybytkach i nie było tam wcale gorzej niż w gospodach prowadzonych przez innych Dawców Imion. Skrzydlaci gospodarze są w rzeczy samej najbardziej gościnni w całej Barsawii. Wszyscy, którzy uważają, że wietrzniki żyją tylko po to, by obrażać, powinni zatrzymać się w jednej z tych karczm. Tylko niech lepiej nie zaczną pobytu od znieważenia gospodarza. Karczmarz z pewnością przełknie obrazę z ust ziomka-wietrznika, ale nie z ust obcego – no, chyba że nazwie go wcześniej swoim przyjacielem.

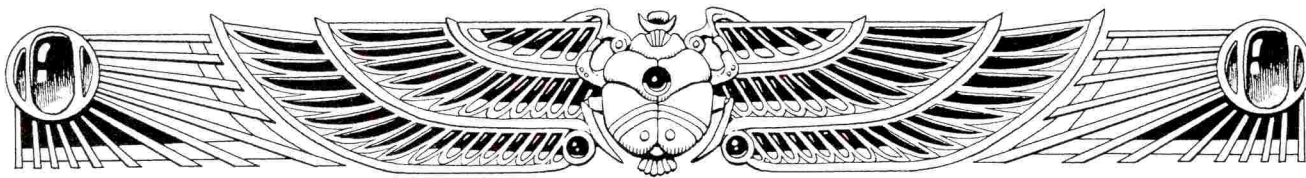
O wietrznikach złodziejach powiem tylko, że praktykują ów proceder nie dla zysku, ale dla dreszczyku emocji. (Żadna to oczywiście pociecha dla osoby, której skrzydlaty człeczek ulżył, zabierając sakiewkę).

O WIERZENIACH WIETRZNIKÓW

Większość wietrzników ma niewiele wspólnego z wiarą w Pasję, typową dla pozostałych Dawców Imion. Człowiek, elf czy krasnolud może w świąteczny dzień odwiedzić kapliczkę, powiedzmy, Garlen lub Floranuusa i przyrzec, że doko-
na pewnych czynów w zamian za zainteresowanie Pasji. Wietrzniki do takich rzeczy się nie posuną. Według nich Pasja nie da się znaleźć ani w budynku, ani w żadnym innym miejscu, tylko wszędzie. Aby poczuć obecność tych potęg i być z nimi, nie trzeba dokonywać aktów wiary – wystarczy słuchać z sercem otwartym. Wietrzniki uważają, że Pasję to źródło wszystkiego, czym są, i że mogą się z nimi zetknąć w każdej chwili. Dlatego też nie widzą potrzeby istnienia świąt, które obchodzą inni. Pasje są po prostu po to, by wzywać je w chwili potrzeby.

Mimo to wiele wietrzników darzy specjalnym uczuciem Floranuusa – Pasję zabawy, zwycięstwa, energii i ruchu, oraz Lochosta – Pasję rebelii, buntu, zmiany i wolności. Ma na to na pewno wpływ fakt, że potęgi te symbolizują ideały najbliższe sercom skrzydlatego ludu i wartości, które uważają za najcenniejsze. Słyszałem również opowieści o wietrznickich głosicielach Floranuusa, jest ich jednak ponoć bardzo niewiele.





JAK WIETRZNIAKI WIDZĄ ŚMIERĆ

Żaden z Dawców Imion nie czeka z niecierpliwością na śmierć, wietrzniki jednak charakteryzuje chyba najsilniejsza wola życia ze wszystkich ras Barsawii. Uznają one śmierć za stan całkowitej niezmienności i boją się jej bardziej niż czegokolwiek innego. Pozostali Dawcy Imion mogą znaleźć pocieszenie w życiu pozagrobowym, ale dla wietrzników obietnica „żywota, który ma nadejść” nic nie znaczy. Cóż, kochają one życie tak mocno, że nie potrafią sobie wyobrazić niczego lepszego. Trubadur Pieśń Wiatru ujął to najcelniej: „Wietrznik zawsze się porusza, zawsze zmienia, zawsze śmieje. Śmierć jest końcem. Po niej nie ma zmiany, nie ma śmiechu, nie ma ruchu. Nie mówmy o śmierci. Lepiej zwróćmy myśli ku teraźniejszości i cieszymy się z życia”. I faktycznie wietrzniki rzadko kiedy wymawiają słowo „śmierć”; zamiast niego używają eufemizmów w rodzaju „ostateczna zmiana”, „koniec lotu”, „osiąść astralnego wiatru” czy „stać się jednością z niebem”.

Strach przed śmiercią może wydać się dziwny, szczególnie biorąc pod uwagę typowe dla wietrzników zamiłowanie do ryzyka. Tak naprawdę według nich dodaje ono życiu nieco pikanterii. Tylko podejmując ryzyko, które inni nazwaliby niepotrzebnym czy głupim, wietrznik żyje pełnią życia. Ponadto zaczynamy naprawdę cenić rzecz dopiero wtedy, kiedy jesteśmy bliscy jej utraty. Oczywiście wielu uważa, że wietrzniki podejmują ryzyko dlatego, że nie zdają sobie sprawy z konsekwencji. Tacy osobnicy utrzymują również, że wietrzniki nie wspominają o śmierci, ponieważ myśl o niej nigdy nie zawitała do ich umysłów. Cóż, jeśli owi ignoranci powiedzą mi,

jak lud tak mało interesujący się przyszłością jest w stanie wychowywać dzieci z taką uwagą i tak przejmować się losem następnych pokoleń, jak czynią to wietrzniki – wtedy, być może, zgodzę się z tymi argumentami.

Dodam jeszcze, że mimo miłości do ryzyka, żaden wietrznik nie zrobił jeszcze niczego naprawdę głupiego – nie zanurkował w otwartą paszczę smoka ani nie rzucił się nagi i nieuzbrojony na bandę dzierżących topory ogrów. Skrzydlaci ludzie po prostu inne rzeczy uznają za ryzykowne niż my.

Kiedy wietrznik umrze, członkowie jego klanu i najbliżsi przyjaciele zbierają się, by uznać odejście ukochanej osoby i spalić ciało, prochy zaś rozrzucić na wietrze. Po tej krótkiej ceremonii klan wydaje na cześć zmarłego ucztę, podczas której towarzysze wspominają go, opowiadają historię jego życia i piją duże ilości *keesris*. Wietrzniki doszły bowiem do wniosku, że jest tylko jeden sposób na uniknięcie okropności śmierci – uczynienie z pogrzebu wesołej ceremonii. Informacja o śmierci przyjaciela pojawia się w pieśni klanu i nigdzie więcej. Brak jakichkolwiek zapisków doprowadza

do szału mędrców, którzy chcą określić długość życia wietrzników lub ustalić, w jakich latach „panował” dany szlachetny.

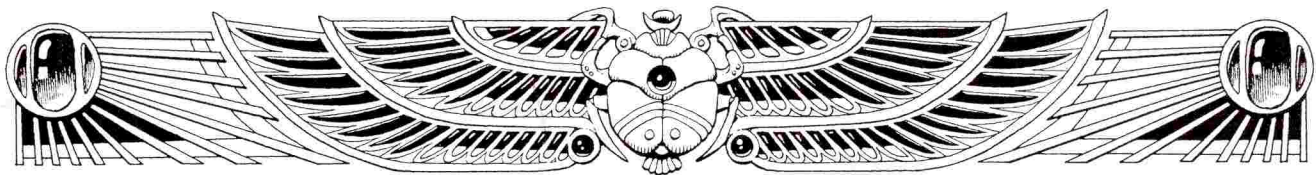
Nikogo chyba nie zdziwi, że wietrzniki czują wielką odrazę do wszelakich ożywieńców. Te przerażające istoty nie tylko przypominają im o doczesności; są również wybrykiem natury, który wietrzniki uważają za obrazę, szczególnie że oddają jej cześć.

O MANIERACH WIETRZNIAKÓW I ICH STOSUNKU DO INNYCH DAWCÓW IMION

Dotknąłem tego tematu już wcześniej, rozpisując się na temat żartów wietrzników i różnych metod interpretowania ich przez ignorantów. Przykro mi mówić, że większość Barsawian nie tylko nie rozumie poczucia humoru wietrzników, ale także sposobu ich myślenia i działania. Mogę mieć tylko nadzieję, iż moje skromne dzieło rozjaśni zaślepienie umysły, wskazując na przyczyny takiego zachowania skrzydlatego ludu. Czy wszak nie mają prawa mieć swoich zwyczajów, tak jak i my?

Aby dać ci przykład tego, jak niektórzy potrafią być twardogłowi, przytaczam wpis z pewnego dziennika. Wstyd mi przyznać, że został on napisany ręką przedstawiciela mojej rasy, który na dodatek nienawidzi wietrzników z tych samych powodów, co wiele innych trolli. (A są to tak naprawdę żadne powody, o czym więcej piszę w dalszej części tekstu). Być może i ty będziesz współczuł temu głupcowi, który wścieka się i nienawidzi niemal wszystkich tylko dlatego, że nie zachowują się tak, jak on uważa za stosowne. Wierz mi, przyjacielu, nie wszystkie trolle są takie.





— Z dziennika Targa Miażdżynata

Wietrzniaki? Chcesz wiedzieć, co myślę o wietrzniakach? Na Pasję, nie znoszę tych małych komarów! I wcale nie chodzi o wielkość, o nie. Ani trochę. Zawsze powiadałem: żyj i pozwól żyć innym. Problem polega na tym, że te małe szkodniki nie chcą mi dać żyć. I to właśnie tylko one oceniają innych po wielkości. Jestem dla nich za duży i zbyt pokraczny – dlatego te owady nie chcą się ode mnie odczepić!

Myślę, iż te komary w sekrecie nienawidzą tego, że są takie małe. I – żeby to ukryć – udają głupich, śmieją się z wszystkiego, a w szczególności z większych od nich. Zgadnij, kogo najchętniej wybierają na swe ofiary? Oczywiście największych Dawców Imion, bo kogóżby innego? Oczywiście raczej nie kpią z obsydian, bo ci i tak nie zwracają na to uwagi. Żartowanie z kamienia to żadna zabawa, prawda? I kto im pozostał jeszcze? Komu z dużych mogą podokuczać?

Tak, przyjacielu. Tak, tak. Tacy jak ja.

Zanim ktoś nazwie mnie ignorantem, powiem, że podróżowałem co nieco. Spotkałem wiele wietrzniaków w różnych miejscach – tyle, że nie jestem dziś już w stanie policzyć. I każdy z tych małych pokurczy stroił sobie żarty z mego wzrostu. Oczywiście zawsze starałem się być uprzejmy, jednak prędzej czy później któryś z tych skrzydlatych szczurów przesadzał. A ja denerwowałem się coraz bardziej. Bo któżby to wytrzymał? To zaś, oczywiście, jeszcze bardziej je cieszyło. Kurduple śmiały się, chichotały i żartowały dalej, a każdy z ich dowcipów był okrutniejszy od poprzedniego. No i w końcu nie byłem w stanie wytrzymać, choć należą do cierpliwych. Powiem ci, że nie ma nic przyjemniejszego nad chwycenie jednej z tych bestyjek i ściśnięcie tak mocno, by wybuchła jej główka!



Teraz, kiedy znasz już słowa Targa, powiedz, kto kogo ocenia podług wzrostu?

Oczywiście jest ziarno prawdy w niechęci wobec wietrzniaków. Ich żarty naprawdę mogą zależeć za skórę, często zachowują się też w sposób, który wiele osób uzna za obraźliwy, choć dla nich jest to zupełnie normalne. Wietrzniaki przykładają niewielką uwagę prywatności i lubią pytać o rzeczy, które inni uznają za sprawy prywatne. Ponadto zwykli niemal zawsze mówić dokładnie to, co myślą, czasem nawet nie pytane o zdanie. Nie wahają się również i nie czują zakłopotania – jeżeli mają coś do powiedzenia, walą prosto z mostu. A jeżeli ich słowa zraniają czyjeś uczucia, to trudno. Zwykle przeprosiny wszystko naprawia, po co więc marnować czas na kłamstwa? Oczywiście w takim podejściu do życia wietrzniaki nie biorą pod uwagę jednej ważnej rzeczy – tego, iż inni wcale nie muszą akceptować przeprosin w podobny sposób jak one. Nie każdy Dawca Imion potrafi wybaczać tak szybko.

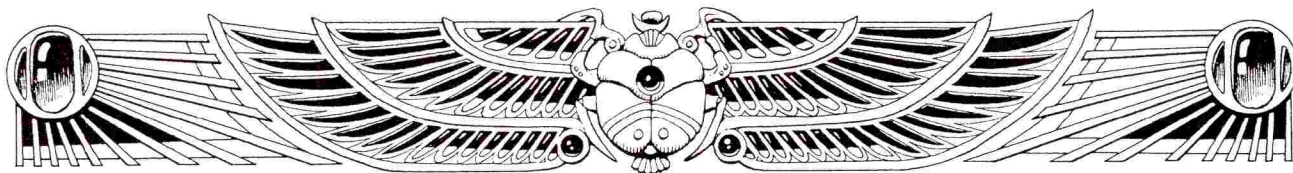
Wietrzniaki niemal nie mają czegoś, co przedstawiciele pozostałych ras zwykli zwać manierami. Adaptują zabawne zwyczaje, po czym porzucają je, gdy coś innego przykuje ich uwagę. Nic, z wyjątkiem ideałów składających się na duszę wietrzniaków, nie jest w nich stałe. Cóż taki zmienny lud miałby po dworskich manierach elfów albo niezwykłym kupieckim sposobie bycia typowym dla krasnoludów czy t'skrangów? Wietrzniaki adaptują wszelkie zachowania na tak długo, jak długo będą je bawić. To z pewnością denerwuje wielu Barsawian – szczególnie tych, którzy uważają, że obraża ich nie respektujący obyczaju grzeczności wietrzniak. Oczywiście nie jest to prawda. Wietrzniaki po prostu zachowują się jak... wietrzniaki. Bo przecież trolle też zachowują się jak trolle, a krasnoludy jak krasnoludy – i tak dalej. Wietrzniak, który ze chce cię obrazić, nie będzie miał złych manier, jak ty byś to ujął. Wyzwie po prostu twoją osobę od „wierzgających w ziemi” czy „bryły błota”. Powie ci to w twarz i to więcej niż raz.

Pod jednym względem wietrzniaki wznoszą się ponad tych wszystkich źle oceniających je osobników – skrzydlaty luddek bardzo lubi przyjaźnić się z przedstawicielami każdej z ras. Ja zaś wolę przebywać z przyjacielskimi Dawcami Imion, a nie jakimiś wyniosłymi elfami, które na każdego gładkouchego patrzą niczym na piasek pod butami!

JAK WIETRZNIAKI WIDZĄ KRASNOLUDY

Krasnoludy są poważnymi istotami, czego większość wietrzniaków nie jest w stanie zrozumieć. Nie, żeby same nie potrafiły zachowywać powagi, rezerwują ją jednak na rzeczy naprawdę ważne – zmiany czy wolność. Ale zawsze być poważnym? Taki sposób myślenia i bycia doprowadziłby wietrzniaka do szaleństwa w jeden dzień!





W krasnoludach wietrzniki interesuje przede wszystkim nieustępliwość i zamięrowanie do złożoności. Niestety, te ich cechy sprawiają, że są doskonałymi ofiarami żartów skrzydlatego ludu. Typowe przezwiska, którymi obrzucają krasnoludy, to „guzdrały” czy „kamiennogłowi” – z racji miłości do skał i ziemi.

Wiele wietrzników uważa również, że mają dużo wspólnego z krasnoludami, a to dlatego, iż są oni najbliżsi im wzrostem. Skrzydlaty lud wierzy, iż krasnoludy rozumieją, że życie w za dużym świecie to prawdziwe wyzwanie. Może właśnie dlatego wietrzniki traktują wszystkie krasnoludy jak przyjaciół?

JAK WIETRZNIKI WIDZĄ ELFY

Wietrzniki bardzo lubią towarzystwo elfów, ceniąc ich piękno i bliskość z naturą, które są wspólne obu rasom. Oczywiście elfy również są obiektem żartów skrzydlatego ludu, przede wszystkim z racji manier, które z ryszotkowego złodzieja mogą uczynić króla. (Piękne ofiary dowcipów, prawda, przyjacielu?) Wietrzniki nie cierpią jednak elfów z Krwawej Puszczy. Uważają je za zbrodnie przeciw naturze, przemieniły one bowiem dar życia w nieustanne cierpienie. Żaden wietrznik nawet na chwilę nie uzna władzy, którą królowa Alachia chce nad nimi rozciągnąć. Co więcej, wielu trubadurów tej rasy żyje z opowiadania anegdotek i dowcipów o „Jej Wysokości i Potężności”.

JAK WIETRZNIKI WIDZĄ LUDZI

Ludzie to najbardziej różnorodna pod względem wyglądu rasa Dawców Imion. A ich wielorakość zachwyca wietrzniki. Kochający zmiany i nowości skrzydlaty lud uznaje człowieka we wszystkich jego postaciach za najbardziej fascynującą rasę Barsawii. Niestety wiele wietrzników błędnie uważa, że owi różnorodni ludzie obdarzeni są wolnym duchem, i trudno im zrozumieć, iż jest zupełnie inaczej.

Nie jeden wietrznik właśnie wśród ludzi poszukuje towarzyszy podróży i zaprzyjaźnia się z pierwszym człowiekiem, który go zafascynuje. Potem uważnie obserwuje swego przyjaciela i naśladuje absorbujące go zachowania, dopóki widzi w nim coś nowego i zmiennego. Wietrznik, który straci zainteresowanie ludzkim towarzyszem, opuści go po prostu się żegnając. Taka swoboda irytuje wielu ludzi; wyciągają oni błędny wniosek, że wietrzniki nie cenią sobie przyjaźni. W rzeczywistości jednak skrzydlaty lud zawsze pamięta swych towarzyszy podróży. Jeśli się więc zdarzy, że jakiś człowiek zawędruje do osady klanu, w którym żyje jego dawny przyjaciel wietrznik, ten okaże gościowi wielką serdeczność. Dla skrzydlatego człowieka opuszczenie towarzysza nie oznacza końca przyjaźni. Wietrzniki zwyczajnie nie lubią długich pożegnań.

JAK WIETRZNIKI WIDZĄ OBSYDIAN

Powolność i spokój obsydian fascynuje szybkich i ekspresyjnych wietrzników. Nie ma chyba w Barsawii ras tak bardzo odmiennych, jak te dwie. Wiele Dawców Imion uznałoby tak wielkie różnice za powód do obaw, ale nie wietrzniki. Dla nich odmienność to rzecz godna uwagi – im większa, tym lepiej. (Pytam cię, przyjacielu, jak ktoś może nie lubić istot tak odważnych?) I dlatego też wietrzniki fascynuje wszystko, co dotyczy obsydian – ich wzrost, spokój, powolne ruchy czy fakt, że są żywą skałą. A wielu kamiennych ludzi odwzajemnia to zainteresowanie, co jeszcze bardziej raduje skrzydlate istoty. Wietrzniki po prostu fascynuje fakt, że taka uroczysta, wydawałoby się obojętna rasa wykazuje zainteresowanie właśnie nimi. (W końcu wietrzniki również odwzajemniają sposób, w jaki inni traktują ich rasę). To wzajemne zainteresowanie w niezwykle sposób wiąże przedstawicieli tych ras i często prowadzi do prawdziwej i niezłomnej przyjaźni. Tak naprawdę każdy obsydianin przykuje uwagę małego ludu – no, chyba że będzie pijany. Wietrzniki nie są głupie i będą trzymać się z dala od zataczającego się kamiennego człowieka. Zostać zmiażdżonym pod stopami radosnego obsydianina, który napił się kilka łyków mocnego krasnoludzkiego trunku – to przecież nie ma sensu.

Jedna rzecz w obsydianach naprawdę zadziwia wietrzniki – kamienny lud ani nie odwzajemnia żartów, ani nie wścieka się na dowcipkujących. Skrzydlaty ludek przyzwyczaił się do tego, że Dawcy Imion szybko wpadają w gniew po kilku docinkach i spodziewał się po obsydianach tego samego. Lecz nic takiego nie miało miejsca! Cóż, kamiennego człowieka chyba nic nie poruszy. Obsydianie pozostają spokojni niczym ocean w piękną pogodę – i to bez względu na żarty, których są ofiarami. Większość wietrzników najbardziej fascynuje właśnie to opanowanie.

JAK WIETRZNIKI WIDZĄ ORKI

Wietrzniki mają zabawny pogląd względem orków, zależny zwykle od danego osobnika. Dawno temu pozostali Barsawianie zniewolili orki – wszyscy, z wyjątkiem skrzydlatych ludzi (którzy raczej umrą niż zniewolą kogokolwiek). Wietrzniki zaś darzyły tę rasę – a przynajmniej starały się – wielką sympatią, zapewne dlatego, że stały się jej najgorszym ko-



Wietrzniaki

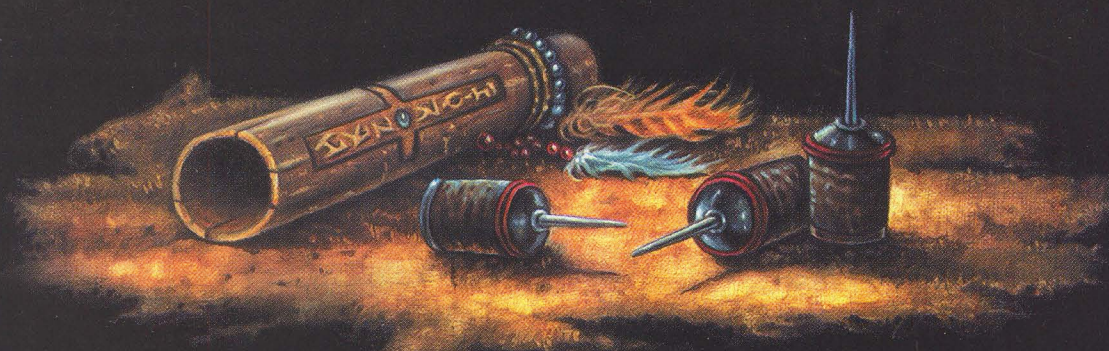


Wietrzniaki - ilustracje: Tony Szczudło

TREVIA ZABÓJCZYNI TROLLI, LEGENDARNA WOJOWNICZKA.



Mały wietrzniak rozpoczyna rytuał Nadania Imienia.



Wietrzniaki preferują broń dalekiego zasięgu, między innymi dmuchawki i włócznie.

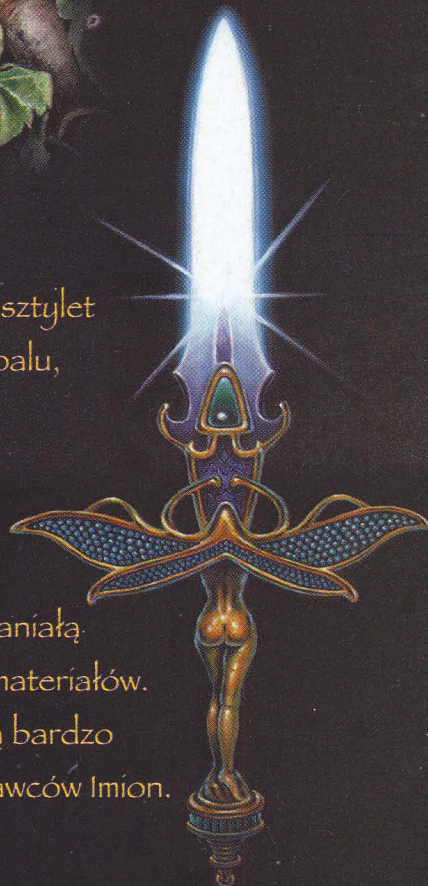


Złodziej
P'kris strzeże
zgromadzonych
skarbów.



Płatnerz Ixia wykuł ten sztylet
specjalnie dla króla Throalu,
Varulusa III.

Wietrzniaki tworzą wspaniałą
biżuterię z naturalnych materiałów.
Ich znakomite wyroby są bardzo
cenione przez innych Dawców Imion.

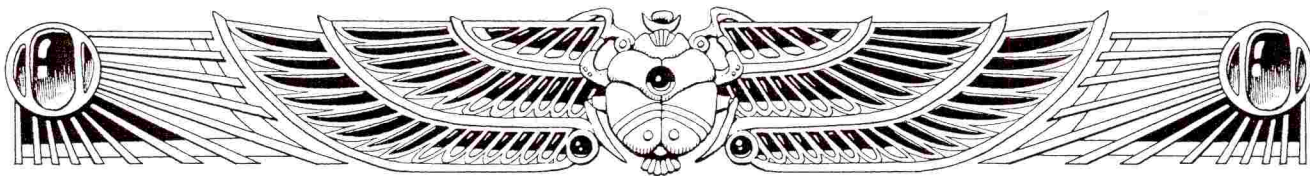




Kwiatny pas Garlen, noszony przez góścieli
z klanu Liswara.

Sękatę
gałęzie
zasłaniają
wejście
do
opuszczonego
kaern
klanu
Liswara.





szmarem. Problem polegał na tym, że większość orków nie chciała mieć nic wspólnego ze skrzydlatym ludem. Niewielu przedstawicieli tej rasy pamięta dziś, że dawno temu wietrzniki jako jedyne traktowały ich inaczej; ci zaś, którzy o tym nie zapomnieli, mają im za złe, że nie wpłynęły na pozostałych Dawców Imion, by zaprzestali tej niewolniczej praktyki.

Większość orków ma paskudne usposobienie i łatwiej obraża się na wietrznickie dowcipy niż inni Dawcy Imion. Cóż, niewiele trzeba skrzyczanemu wietrznikowi, by zamiast – dla dobra przyjaźni – przestać żartować, zaczął ranić swym ostrym językiem. A zbyt wielu orków doprowadza skrzydlaty ludek do złości; i zbyt wiele wietrzników wyławowuje swój gniew bez namysłu. Nic więc dziwnego, że przedstawiciele tych dwóch ras mają do siebie taki stosunek, jak elfy do smoków. Owszem, znam przypadki przyjaźni między nimi (skrzydlate istoty potrafią się zaprzyjaźnić z każdym, jeśli tylko zechcą), były to jednak orki o niezwyklej cierpliwości i wietrzniki potrafiące się niesamowicie hamować.

JAK WIETRZNIKI WIDZĄ TROLLE

Tak, to bez wątpienia drażliwy temat. Zapytaj dowolnego Barsawianina, by powiedział, co jego zdaniem wietrzniki myślą o trollach (i na odwrót), a odrzeknie ci, że nie cierpią siebie nawzajem. Nikt jednak nie będzie w stanie podać powodu tego stanu rzeczy. A tak naprawdę, co przykro mi przyznać, to my trolle sprawiliśmy, że wietrzniki nas nie lubią. Moi pobratymcy z pewnością nazwą mnie zdrajcą swego ludu, taka jest jednak rzeczywistość. Podczas miesięcy, które spędziłem w klanie Liswara, zrozumiałem, że ogólnie rzecz biorąc wietrzniki interesują się wszystkim i z każdym chcą się zaprzyjaźnić. Zastanów się przez chwilę, dlaczego ten przyjacielski, ciekawy i otwarty ludek miałby kogoś nie lubić, a co dopiero nienawidzić całej rasy. Ponieważ jesteśmy więksi od nich, jak to insynuował Targ Miażdżycnat? Raczej nie. Wszak wietrzniki lubią obsydian, a skalni ludzie są niemal tak wielcy jak trolle. Ponieważ różnimy się od nich? Znow się pomyliłeś, przyjacielu. Przecież wietrzniki kochają różnice – a w szczególności wszystko, co nieznanne. Nienawiść między naszymi rasami wynika z faktu, że trolle nigdy nie widziały w skrzydlatym ludzie żadnego pożytku i dawały mu to do zrozumienia. Nazywamy ich maluchami, jakby to była jakaś obraza. Latawce, głupcy, idioci, tchórze, mizeraki, nawet szczypty z was pożytku – tak, a nawet gorzej, trolle wyzywają skrzydlaty lud. Cóż, wietrzniki raczej nie czują się znieważone, a przeciętny troll też nie będzie poczuwał się do potrzeby przeproszenia kogoś z nich. Nie ma co, daliśmy im powód do urazy.

Za potwierdzenie tego punktu widzenia niech posłużą moje doświadczenia z klanem Liswara. Wietrzniki zaakceptowały mnie, mimo urazy otworzyły swe serca – i to tylko dlatego, że chciałem poznać ich zwyczaje (oraz sposób myślenia), że „przeprosiłem” za wieloletnie zniewagi, płynące z ust mych pobratymców. A ponieważ skrzydlate istoty są wspaniałomyślne, natychmiast przyjęły me „przeprosiny” i wybaczyły wszystkie krzywdy, które spotkały je niegdyś ze strony trolli; co więcej, dopóki żyłem wśród nich, uznawały mnie za swego brata. I jeśli wrócę do klanu (co mam nadzieję uczynić), przywitają mnie jak starzy przyjaciele towarzysza, który wrócił do domu.

Legenda o królu Mradze i jej znaczenie

Kiedy spytałem moich małych przyjaciół, dlaczego tak nienawidzą większości trolli, powietrzna tancerka Sheorh opowiedziała mi legendę o królu trolli imieniem Mraga. Poniżej przytaczam ją tak, jak zapamiętałem.

Dawno temu, w czasach tak odległych, że o Pogromie nie było słychać ani słowa, Ustrekiem rządził Mraga. W tych samych dniach, nieopodal tego królestwa trolli żyła wielka artystka, Oczy Wiatru z klanu Deosyllh, której dzieła – biżuteria i miecze – były doprawdy zachwycające. Opowieści o jej pięknych wyrobach doszły uszu króla Mraga, który postanowił ujrzeć je na własne oczy. Znał jednak tylko imię Oczy Wiatru – nie wiedział, że jest wietrznicką.

I tak oto Mraga wydał odezwe, w której nakazywał wszystkim kupcom i handlarzom sprzedającym biżuterię, broń i inne wyroby z metalu stawiać się na jego dworze. Kiedy zaś przybyli klękali przed tronem króla, ten pytał ich:

– Czy ty zwiesz się Oczy Wiatru?

– Nie, mój Panie, niestety – mówili wszyscy.

A kiedy pytał:

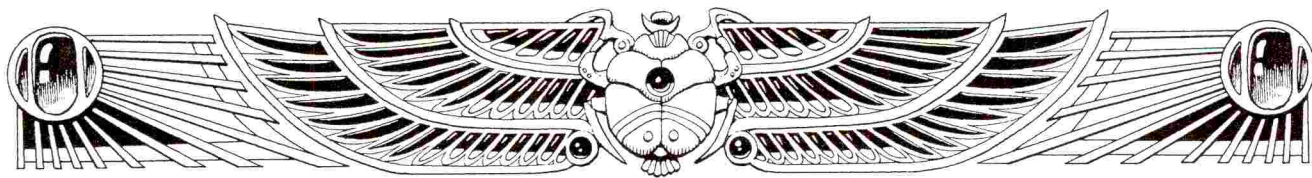
– Co możesz mi powiedzieć o Oczach Wiatru?

Odpowiadali:

– Tyle tylko, że jest najwspanialszym rzemieślnikiem na świecie.

Coraz bardziej zniercierpliwiony Mraga rozkazał wszystkim kupcom, handlarzom i rzemieślnikom, którzy podróżowali przez Ustrekt, stawiać się na jego dworze. Każdemu z nich zadawał te same pytania i zawsze otrzymywał identyczne odpowiedzi. Wysłał listy do pobliskich królestw – do krasnoludów, elfów, obsydian, orków, ludzi i t'skrangów – pytając o Oczy Wiatru. Napisał do wszystkich Daw-





ców Imion, ale nie do wietrzników. A z każdej krainy nadeszła taka sama odpowiedź: „Oczy Wiatru, najwspanialszy rzemieślnik na świecie, nie jest naszym poddanym”.

W końcu Oczy Wiatru usłyszała o poszukiwaniach Mraga i żal się jej zrobiło króla trolli.

– Udam się do Ustrektu, by pokazać mu najpiękniejsze z moich dzieł – powiedziała. – Dam mu dar, w nagrodę za zaszczyt, jaki mi uczynił, poszukując w każdym zakątku świata.

Z tymi słowami Oczy Wiatru zapakowała wiele pięknych wyrobów – brosze, bransolety, sztylety oraz miecze – i wyruszyła do Ustrektu. A kiedy król Mraga ujrzał wietrzniczkę w sali audiencyjnej, skrzywił się i zapytał, co ją do niego sprowadza.

– Zwę się Oczy Wiatru – odrzekła mu w odpowiedzi. – Słyszałam, że pragniesz ujrzeć me dzieła. Oto i one, przyniosłam je specjalnie dla ciebie, Panie. – To mówiąc otworzyła torbę i pokazała królowi swe najpiękniejsze wyroby. – Wybierz jeden z przedmiotów, wielki królu. Zaszczyciłeś mnie swymi poszukiwaniami, dlatego też pragnę obdarzyć cię równie wspaniałym darem.

Mraga jednak tylko zaśmiał się głośno, aż zatrząsnęły się ściany.

– Otrzymać dar od wietrznika? – powiedział. – Nie wezmę od ciebie żadnego daru, oszustko. Nie możesz być najwspanialszym rzemieślnikiem na świecie! Żaden wietrznik nie osiągnąłby tak wiele! Czy spodziewasz się, iż uwierzę, że ktośkolwiek z twej przygłupiej, latającej rasy byłby zdolny do stworzenia jakiegokolwiek przedmiotu? – W jego oczach zabłyśła pogarda, gdyż spojrzawszy na dzieła Oczy Wiatru, nie ujrzał ich piękna. Odrzucił je obutą stopą i rzekł: – Zabierzcie to aroganckie zwierzę z moich oczu, zanim je zabiję! Oczy Wiatru, doprawdy!

Tak więc Oczy Wiatru zabrała swe skarby i opuściła Ustrekt. Tak jak jednak obiecała, zostawiła jeden dar – ozdobiony klejnotami sztylet, wbity w gardło króla Mraga.



Pierwszy raz usłyszałem tę opowieść właśnie z ust Sheorh. Żaden

znany mi troll nigdy o niej nie słyszał – i o wielu podobnych, które krążą

po klanach. Sheorh spędziła wiele lat podróżując po Barsawii i zbierając legendy wietrzników, opowiadające o trollach. Powiedziała mi, że każdy klan posiada własną historię, w której przedstawiciel mej rasy obraża skrzydlatą istotę bez żadnego powodu. Sheorh uważa, a ja się z nią zgadzam, że źródłem tych opowieści nie jest jakieś wydarzenie, tylko długotrwała pogarda, którątrolle obdarzają wietrzniki.

JAK WIETRZNIKI WIDZĄ T'SKRANGI

T'skrangi dzielą z wietrznikami zamiłowanie do dramatyzmu i czerpania radości z życia. Dlatego też skrzydlaty ludź uznaje je za bratnie dusze. I mimo że większość przedstawicieli tej ostatniej rasy żyje nad wodą – czyli w miejscach niezbyt lubianych przez wietrzniki – często rodzą się między nimi przyjaźnie. Łączy je również poczucie humoru i t'skrangi często odpowiadają na żarty przyjacielskimi dowcipami. Ze wszystkich Dawców Imion to właśnie t'skrangom najłatwiej zrozumieć zamiłowanie wietrzników do psot, nic więc dziwnego, że często bawią się wspólnie w językowe „przepychanki”. Skrzydlaty lud cieszy fakt istnienia równie figlarnej rasy jak on i traktuje t'skrangi z wielką kurtuazją.

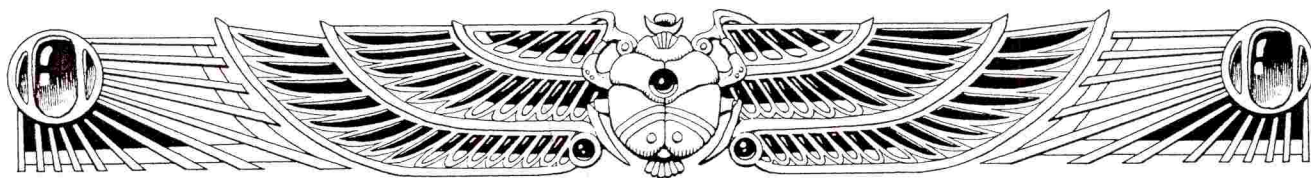
JAK WIETRZNIKI WIDZĄ THERAŃSKIE IMPERIUM

Chyba wszyscy Barsawianie nienawidzą Theran, przodują w tym jednak kochające wolność wietrzniki. Opierające się na niewolnictwie imperium to dla skrzydlatego ludu występki przeciw życiu, Pasjom i wszelkim moralnym wartościom, które są drogie jego sercu.

Szczególną nienawiścią cieszą się wywołujący strach therańscy łowcy niewolników – pod tym względem nic na świecie nie może się z nimi równać. Odwieczna niechęć do trolli jest niczym w porównaniu z nienawiścią do handlarzy niewolnikami. Wietrzniki obawiają się niewoli bardziej niż cegokolwiek innego, z wyjątkiem może Horrorów. I nie ma tu znaczenia, czy łowcy polują na skrzydlate istoty, czy na innych Dawców Imion. Wietrzniki będą walczyć z równym zapałem o wolność przedstawiciela dowolnej rasy, jak o wyzwolenie swego brata.

Na szczęście dla wietrzników, niewielu Theran pragnie posiadać niewolników wywodzących się z ich rasy. Co pewien czas powraca moda na skrzydlatą służbę, nie trwa ona jednak długo. Bogaci Theranie, którzy zapragnęli posiadać wietrz-





niackich rzemieślników wyrabiających biżuterię czy latających posłańców przekazujących wiadomości w Vivane i Powietrznej Przystani, szybko odkrywają, że w niewoli biedne, nieszczęśliwe istotki chorują, po czym umierają. Niektórzy utrzymują, że pojmany wietrzniak samą swą siłą woli doprowadza się do śmierci. I faktycznie niewiele skrzydlatych istotek przeżyło w therańskiej niewoli więcej niż dziesięć, piętnaście dni.

Podniebna flota Therańskiego Imperium również strasznie niepokoi wietrzniaki. Obecność znienawidzonych Theran w ukochanym żywiole doprowadza skrzydlaty lud do wściekłości. Wietrzniaki reagują na latające okręty z takim obrzydzeniem, jakie u ludzi czy trolli wywołują robaki w wodzie pitnej. Skrzydlaty lud często odreagowuje swą wściekłość sabotując therańskie statki. Takie czyny stają się popularną próbą odwagi podczas okresu godowego.

O niezwykłej naturze therańskich wietrzniaków

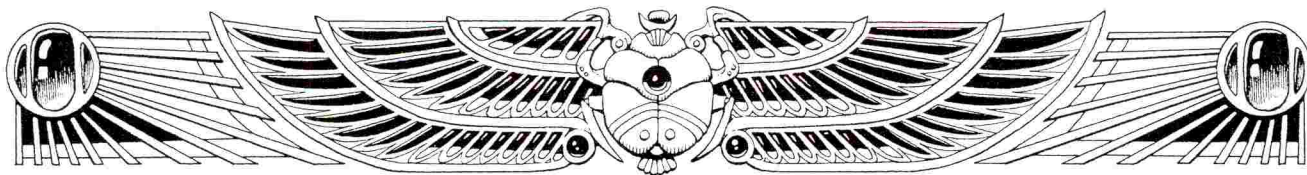
Owszem, istnieją therańskie wietrzniaki, choć ich barsawiańscy krewniacy z pewnością chcieliby, by było inaczej. Każdy spotkany przeze mnie wietrzniak z Barsawii czuł wstyd na samą myśl o swym pobratymcy z imperium. Ta reakcja pokazuje, jak skrzydlaty lud nienawidzi tych nielicznych jego przedstawicieli, którzy są Theranami. Jest to o tyle ciekawe, że wietrzniaki są względem siebie niezwykle lojalne, a ową lojalność przewyższa jedynie miłość do członków własnego klanu.

Barsawiańskie wietrzniaki nienawidzą swych therańskich krewniaków z jednego, przemożnego powodu – akceptują oni niewolnictwo, odrzucając tym samym chyba najważniejszy element kultury skrzydlatego ludu, jakby był nic nie znaczącą bryłką błota. Imperialne wietrzniaki uważają siebie wpierw za Theran, a dopiero później za wietrzniaków. Dzięki temu są w stanie przełknąć kłamstwa o niewolnictwie, na którym opiera się therańska potęga. Uważają ponadto, że Theranie są z założenia lepsi od pozostałych Dawców Imion i że Barsawianie nie są warci wolności, którą wietrzniaki tak kochają – mają więc prawo ich zniewolić.

Zdarzyło się, że podczas pobytu w gospodzie nieopodal Vivane miałem okazję spotkać therańskiego wietrzniaka. (Nie

w samym Vivane, oczywiście – nie przepadam za Theranami, bez względu na to, ile płacą). W trakcie krótkiej rozmowy (naprawdę krótkiej – byłem dla niego li tylko barsawiańską szumowiną) zapytałem go, czy widział kiedyś wietrzniaka w niewoli, a jeśli tak, to czy go to poruszyło. Odpowiedział, że każdy barsawiański wietrzniak, który jest na tyle głupi, by dać się pojąć, z pewnością nie zasługuje na wolność. Dodał też, że lepiej będzie, gdy taki głupiec umrze niż gdyby miał płodzić podobnych sobie. (Ten temat najwyraźniej go podniecił, ostudziłem jednak jego zapał, wylewając mu na głowę i piękne szatki kufel piwa. A jeśli ujrzę go raz jeszcze, to z radością urwę mu tą małą główkę).





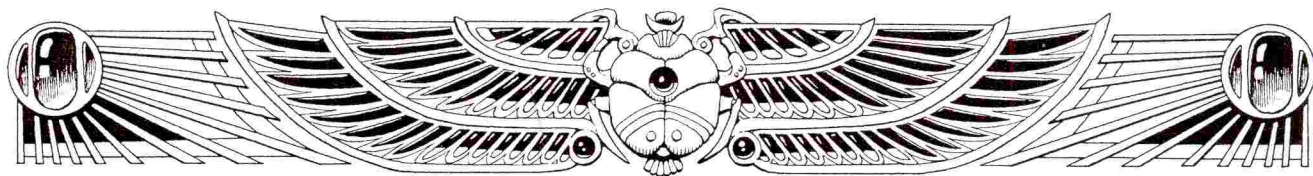
MIESZKAŃCY BARSAWII

TOM PIERWSZY OPISU DAWCÓW IMION



INFORMACJE DLA GRACZY





INFORMACJE DLA GRACZY

Zasady i tabele mogą namieszać w umyśle, jednak bez nich nie ma gry.

Rafkallon z Elliv Skralc

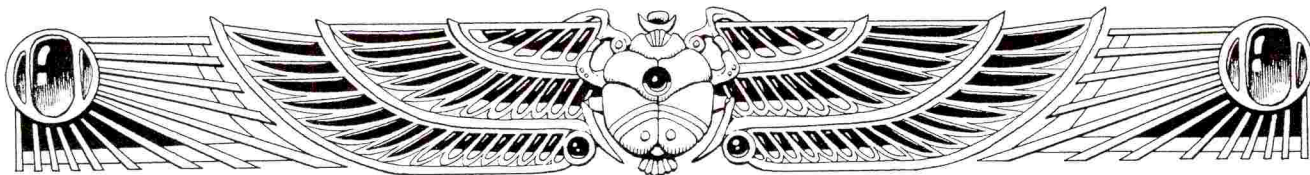
Pierwszy tom **Mieszkańców Barsawii** zawiera szczegółowe informacje na temat czterech spośród ośmiu ras Dawców Imion, zamieszkujących tę krainę – informacje cenne zarówno dla Mistrza Gry, jak i dla graczy. Wypisy pochodzą z ośmiotomowego dzieła, powstałego z inicjatywy uczonych Biblioteki Throalskiej, którego każdy tom poświęcono innej rasie. W niniejszym podręczniku zebrano ciekawostki na temat elfów, ludzi, t'skrangów i wietrzniaków; tom drugi **Mieszkańców Barsawii** jest poświęcony krasnoludom, obsydianom, orkom i trollom.

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 elfy, ludzie, t'skrangi i wietrzniaki 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 ich ciekawe 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

Opowieści o elfach, ludziach, t'skrangach i wietrznikach napisano po to, by Barsawia i świat gry stały się pełniejsze; by ułatwić graczom wcielenie się w bohaterów wywodzących się z tych fikcyjnych ras. Poniżej zbieramy ogólne informacje dotyczące Dawców Imion, zapewniając podstawę, na bazie której każdy może zbudować swoją postać. Będą to stereotypowe i istotne cechy przedstawicieli danej rasy lub jej ważniejszych podgrup (gracze powinni mieć to na uwadze podczas odgrywania swojego bohatera).

Należy pamiętać o tym, że nie wszyscy przedstawiciele tej samej rasy będą się zachowywać tak samo. Na przykład nie każdy t'skrang poszukuje *haropas*. Sporo jest również wietrzników, które prowadzą wygodny i monotony tryb życia, odrzucając tym samym ciągle poszukiwanie zmian itp. Z pewnością w jakimś zakątku Barsawii żyje kilku nudnych, powolnych skrzydlatych ludzi!

Ogólnie rzecz biorąc, jednym z najprostszych sposobów na wyrażenie ideałów i postaw danej rasy jest wybranie odpowiedniej cechy charakteru i sposobu zachowania. W podręczniku podstawowym (str. 59-61, **PZ**) sugerowaliśmy, by odzwierciedlały one raczej dyscyplinę postaci. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by pokazać unikatowe aspekty rasy bohatera. Na przykład gracz, prowadzący postać t'skranga, powinien na cechy osobowości wybrać „energiczny” i „odważny”, które będą reprezentować jego *jik'harro*. Z kolei elf może być choćby „samotnikiem” i to „pełnym godności”, co odzwierciedli dziedzictwo jego rasy.

ELFY

Elfy, w większym stopniu niż inni Dawcy Imion starają się połączyć wszystkie aspekty swej kultury w jednolitą całość. Gracz, wcielający się w przedstawiciela tej rasy, powinien się zastanowić, jak jednocześnie odegrać dumę z dziedzictwa kulturowego, smutek straty Smoczej Puszczy oraz inne elementy wpływające na życie jego postaci.

Jednym z najważniejszych aspektów życia tych Dawców Imion jest więź, która łączy ich z naturą i otaczającym światem. Elfy uznają siebie za obrońców przyrody i każda zadana jej rana oznacza dla nich cierpienie. Opracowały wiele rytuałów, dzięki którym przywracają naturze harmonię. Próbuje także uchwycić jej piękno w sztuce i rzemiośle. Jednym słowem kochają świat, który ich otacza.

Poprzez sztukę elfy starają się wyrazić swą miłość do natury. Dlatego też wszystkie, niemal tuż po urodzeniu, poznają różne postaci artystycznej ekspresji. A większość z nich praktykuje wybraną sztukę aż do końca swych dni.

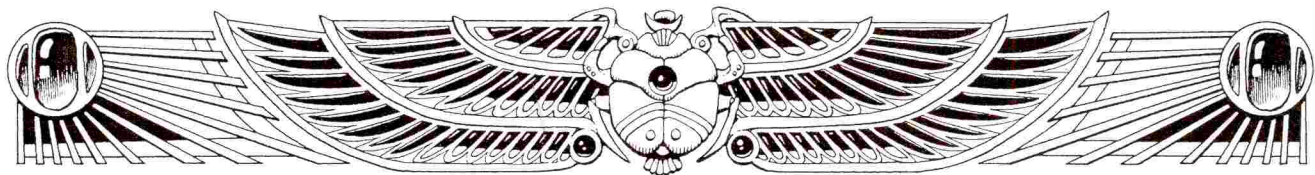


Wielu adeptów tej rasy charakteryzuje się właśnie jakąś umiejętnością artystyczną. Trubadurzy, na przykład, rozwijają muzyczne i taneczne zdolności, by udowodnić, że pozostali nie tknięci przez Horrory. Elficy magowie, z kolei, zwykle ozdabiają swe szaty unikatowymi wzorami. Tradycja wpływa na każdy element życia tych Dawców Imion i wraz z kulturą stanowi istotny element wychowania. Dziedzictwo poprzednich pokoleń to rytuały związane z naturą i różne formy sztuki, ale to spuścizna kulturowa prowadzi elfy przez życie i nieustannie na nie wpływa. Obrzędy i zwyczaje, którymi gracz obdarzy bohatera, mogą uwypuklić ten aspekt elfickiej natury. Gracz może więc, na przykład, wymyślić niezwykłą tradycję i kulturę typową jedynie dla osad ukrytych w dżungli Barsawii; albo leśne zwyczaje, którymi będą się charakteryzować nieliczne rodziny żyjące w miastach.

Opierając się na literaturze *fantasy*, w której pojawiają się elfy, gracze zwykle kreują bohaterów, charakteryzujących się wyższością względem innym mieszkańców krainy. W świecie **Przebudzenia Ziemi** jest to jak najbardziej poprawne, warto jednak pamiętać, że tu elfy nieustannie walczą z myślą o swych krwawych braciach. Dlatego też inni Dawcy Imion nie zawsze odnoszą się do przedstawicieli tej rasy z szacunkiem. Wręcz przeciwnie – wielu z Barsawian spogląda z góry na wszystkie elfy, a to z racji wyboru, jaki poczynili mieszkańcy Smoczej Puszczy. Ogólnie rzecz biorąc elfy **Przebudzenia Ziemi** nie są wcale skromne, jednakże zachowują poczucie wyższości dla siebie; staje się ono bardzo subtelnym elementem ich osobowości. Ponieważ zaś tradycja to fundament tej rasy, większość zwykłych elfów cierpi na myśl o stracie Smoczej Puszczy. Tam wszak narodziła się ich kultura i choć rządy wielu królowych wywoływały obawy, smutek i ból wciąż wpływa na każdy element ich życia.

Natura elfickiego bohatera zależy również od jego spojrzenia na Koło Życia i wędrówkę po pięciu ścieżkach. Oczywiście nie każdy przedstawiciel tej rasy akceptuje ten sposób patrzenia na świat. Jeśli jednak jakiś elf posta-





nowi podążać po Kole Życia, owa filozofia ma na niego duży wpływ. W tym drugim wypadku gracz powinien pozwolić, by idea życia jako podróży, ale nie dążenia do celu, odzwierciedliła się w osobowości i poglądach bohatera. Na postać winna mieć również wpływ ścieżka, którą podąża. Na przykład elf, wędrujący Ścieżką Wojownika będzie zachowywał się w niektórych sytuacjach inaczej, niż gdyby kroczył Ścieżką Wędrowca. Więcej informacji pomocnych w odgrywaniu postaci, podążających jedną z pięciu ścieżek znajduje się na str. 12, w rozdziale **O podążaniu ścieżką**.

LUDZIE

Kluczami do odgrywania postaci człowieka są zdolności przystosowawcze i wszechstronność. Te dwie cechy – bardziej niż jakiegokolwiek inne – charakteryzują ludzkich mieszkańców Barsawii. Ludzie to najzwyczajniejsza spośród wszystkich ras Dawców Imion. Wielu Barsawian uznają to za wadę, ludzie jednak zdają sobie sprawę, że to ogromna zaleta. Nie muszą na każdym kroku powtarzać sobie, jak niezwykłą są rasą. Dzięki temu mogą zawsze dostosować się do każdego warunków i sytuacji – trudno więc wśród nich wskazać jakiegokolwiek stereotypy. Owa elastyczność pozwala ludziom – jako jedynym Dawcom Imion – wybrać dowolną z podstawowych dyscyplin gry **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi**.

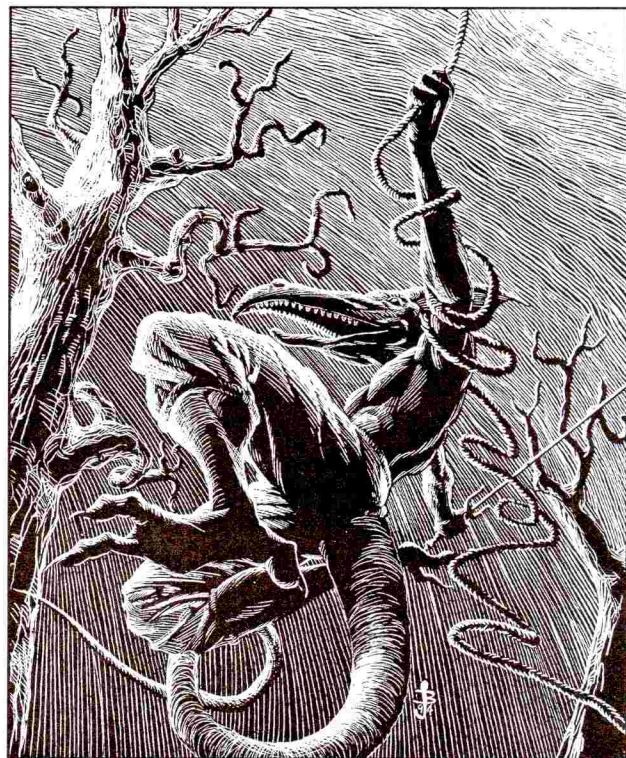
Wspomniane zdolności oraz umiejętność panowania nad rasową dumą czynią z ludzi doskonałych negocjatorów, szczególnie gdy mają do czynienia z więcej niż jedną rasą. Ludzie spoglądają na świat w unikatowy sposób, dzięki czemu wiele rzeczy widzą w szerszym kontekście.

T'SKRANGI

Podstawowe cechy t'skrangów najlepiej opisują dwa słowa z ich języka: *jik'harro* i *haropas*. Pierwsze z nich oznacza odwagę – postawę, która pozwala im zwyciężyć w walce właśnie o *haropas*, czyli wspólnotę z Pasjami.

Jik'harro wymaga od bohatera pokonywania niebezpieczeństw i szczycenia się tymi zwycięstwami. Niestety ci, którzy nie potrafią zrozumieć sposobu życia i postawy t'skrangów, zdają się pamiętać jedynie opowieści o zabitych; takie osoby nigdy nie będą świadkiem pokazu prawdziwej odwagi t'skranga. Warto jednak pamiętać, że poszukiwanie *jik'harro* nie objawia się brawurą. Prawdą jest natomiast, że dla t'skrangów mniejsze znaczenie ma realność niebezpieczeństwa, a większe sam fakt stawienia mu czoła.

Haropas to stan, który można nazwać wspólnotą z Pasjami. Gracze mogą próbować odgrywać go, mając na uwa-

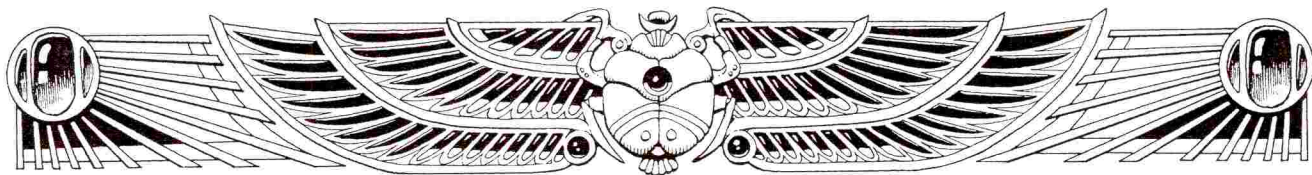


dze cztery filary *haropas*: *kiatsu*, *jik'harro*, *p'skarrot* i *kyaapas*. Pierwszy z tych elementów tłumaczy się jako rytualne przygotowania i wymaga zwalczania obaw jednej za drugą. Każdy gracz powinien wybrać lęk, któremu jego bohater będzie stawiał czoło. Drugim filarem jest opisane już wcześniej *jik'harro*. Trzeci zaś to *p'skarrot*, czyli miara i przeznaczenie. Osoby, które podczas odgrywania chcą brać pod uwagę ten element *haropas*, powinny ocenić swą postać, porównując ją do całego świata. Bohater dążący do *p'skarrot* musi żyć pełnią życia, zbierając możliwie najwięcej doświadczenia i ucząc się wszystkiego, co zdoła. Ostatnim filarem *haropas* jest wspomniane już *kyaapas* – równowaga pomiędzy jednostką a społecznością, którą musi zachować t'skrang.

Drogi, wiodące do osiągnięcia tych czterech wartości, mogą prowadzić t'skranga w wiele różnych, niezwykłych kierunków. Dzięki temu gracze wcielający się w przedstawicieli tej rasy mogą w odmienne sposoby wyrażać dążenia postaci. Warto przy okazji zaznaczyć, że odgrywanie t'skranga, który nie dąży do osiągnięcia *haropas*, nie jest niczym złym.

Większość graczy z pewnością wcieli się w postaci t'skrangów znad Wężowej Rzeki. Niektórzy mogą się jednak zdecydować na nietypowych przedstawicieli tej rasy, również opisanych w tym podręczniku. Poniżej podano krótkie wskazówki właśnie dla nich.





T'skrangi z dżungli

Te t'skrangi żyją w prymitywnych warunkach, preferując dżunglę nad tak zwane cywilizowane społeczeństwa Barsawii. Trudno im zrozumieć innych Dawców Imion, szczególnie tych, którzy mieszkają w domach z kamienia (nie będą im również raczej ufać). Mogą też być przeciwni planom innych bohaterów, którzy postanowią zatrzymać się w mieście czy wiosce – stanowczo wolą przebywać w dżungli z dala od tłumów.

T'skrangi z dżungli używają dość prymitywnego oręża i pancerzy, najczęściej sięgając po włócznie, proce i palki. Nie założą na siebie z pewnością zbroi z metalu i żywego kryształu oraz krwawych kamieni. Nie będą także używać tarcz. Przedstawiciele niektórych szczepów posługują się sieciami i bronią, będącą odpowiednikiem na przykład bola (patrz str. 253, PZ).

Bładowce

Bładowce również żyją w prymitywniejszych warunkach niż większość Dawców Imion. Jednak w odróżnieniu od swych kuzynów z dżungli, te t'skrangi boją się otwartych przestrzeni i wolą pozostawać we wnętrzu jakichś struktur. Podróżujące po otwartej przestrzeni Bładowce będzie wywoływało dość niepokojące uczucie braku schronienia, przez co swe obowiązki względem drużyny mogą wykonywać mniej efektywnie.

Bładowce preferują podobną broń do tej, z jakiej korzystają ich dżunglowi krewniacy. Nie stronią jednak od mieczy czy noży, jeśli tylko są pod ręką. Wielu z nich nosi również metalowe pancerze.

Skrzydlate t'skrangi

Większość *k'stulaami*, czyli skrzydlatych t'skrangów, wykluwa się wśród społeczności znad Wężowej Rzeki; opuszczają jednak oni swe domy, kiedy osiągają pełnoletność, czyli w wieku mniej więcej 12 lat. *K'stulaami* przychodzą na świat obdarzone miłością do latania, która wpływa na ich naturę, a nawet odmienia język. Nadrzecznym t'skrangom żyje się ze skrzydlatymi braćmi nie najlepiej. Nic więc dziwnego, że *k'stulaami* szybko wyruszają na poszukiwanie większych społeczności podobnych do siebie t'skrangów, które rozsiane są po Górach Throalskich. Skrzydlate t'skrangi rzadko kiedy podróżują po Barsawii i żyją wśród innych Dawców Imion. Zdarzają się jednakże wyjątki – *k'stulaami*, którzy starają się nadażyć za światem, technologicznymi i magicznymi nowinkami.

Większość Dawców Imion uważa *k'stulaami* za osobliwe dziwolągi. Ten pogląd oparty jest przede wszystkim na

opowieściach i folklorze zwykłych t'skrangów. Jeśli jednak da się *k'stulaami* szansę, to się okaże, że potrafią nawiązać wspólny język z każdym, z wyjątkiem swych braci znad Wężowej Rzeki. Po prostu większość skrzydlatych t'skrangów uraził fakt, że owi kuzyni traktują ich jak odmieńców, a nie przedstawicieli tej samej rasy.

K'stulaami korzystają z różnorodnego oręża, często zdobytego na poszukiwaczach przygód, którzy nekali lub niepokoiли ich osady. Skrzydlate t'skrangi opracowały unikatowy styl posługiwania się bronią. Rzadko kiedy jednak noszą cięższe zbroje, utrudniając im one bowiem szybowanie.

Skrzydlaty t'skrang może użyć *k'stulaa* – membrany rozciągającej się od nadgarstków aż po biodra – i szybować, korzystając z umiejętności *szybowanie*. Ową zdolność posiada każdy *k'stulaami* (i dotyczy ona tylko skrzydlatych t'skrangów) na początku na poziomie 1. Jej opis znajduje się na stronie 124, w rozdziale *Zasady specjalne*. Skrzydlaty t'skrang może zostać Władcą Zwierząt.

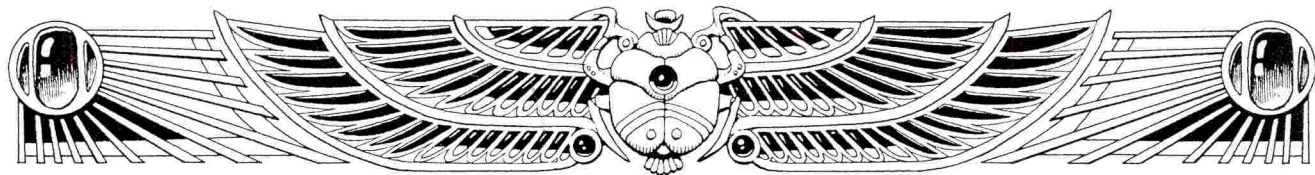


WIETRZNIAKI

Spośród wszystkich Dawców Imion wietrzniaki najbardziej pożądają nowych doświadczeń i przeżyć. Żyją zawsze pełną piersią i zachowując wolność. Całe istnienie sprowadzają do danej chwili. Rzadko kiedy czują się po prostu „dobrze” – zwykle jest im „świetnie”. Nie są „wypoczęte”, ale „tryskają energią”. Wszędzie, we wszystkim poszukują skrajności.

Wietrzniaki niezwykle cenią sobie codzienną możliwość zdobywania nowych doświadczeń i obserwowania nieustających zmian. Dlatego też wolność ma dla nich tak wielkie znaczenie – powala im doznawać tych wrażeń.





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 elf został Kawalerzystą czy Zbrojmistrem, mimo że zgodnie z zasadami **Przebudzenia Ziemi** mógłby wybrać każdą z tych dyscyplin. Poniżej zamieszczono spis dyscyplin najchętniej obieranych przez elfy, ludzi, t'skrangi i wietrzniki.

Elfy: Bohaterowie wywodzący się z tej rasy powinni podążać dyscyplinami, które uznawane są za bardziej wyrafinowane lub wymagają większego skupienia. Zalicza się do nich cztery dyscypliny magiczne, a także Fechtmistrza, Łucznika, Trubadura, Władcę Zwierząt i Zwiadowcę. Wśród mniej popularnych dyscyplin są Powietrzny Żeglarz, Wojownik i Złodziej. Elfy rzadko kiedy zostają Kawalerzystami i Zbrojmistrzami. Leśnik, nowa dyscyplina opisana na stronie 106, jest dostępna tylko dla przedstawicieli tej rasy.

Ludzie: Wszechstronni i łatwo dostosowujący się do wszelkich warunków ludzie podążają każdą z podstawowych dyscyplin i nie faworyzują żadnej z nich.

Wywodzący się z tej rasy bohaterowie będą używać *wszechstronności*, by poznawać talenty innych dyscyplin. Ponadto ludzie, częściej niż pozostali Dawcy Imion, decydują się na więcej niż jedną dyscyplinę. Obieżyświat, nowa dyscyplina opisana na stronie 108, jest dostępna tylko dla przedstawicieli tej rasy.

T'skrangi: Większość bohaterów tej rasy powinna podążać dyscyplinami rycerskimi, wymagającymi aktywności, ignorując zwykle te, które uznają za nudne i bierne. Dlatego też t'skrangi zostają najczęściej Iluzjonistami, Fechtmistrzami, Mistrzami Żywiółów i Trubadurami, rzadziej zaś Czarodziejami, Kawalerzystami, Ksenomantami, Łucznikami i Wojownikami. Najmniej popularne wśród przedstawicieli tej rasy są dyscypliny Powietrznego Łupieżcy, Powietrznego Żeglarza, Zbrojmistra i Złodzieja.

Wiele t'skranów, które służą na parostatkach, podąża nową, opisaną na stronie 107 dyscypliną Marynarza, dostępną tylko dla tej rasy.

Wietrzniki: Przedstawiciele tej rasy preferują dyscypliny wymagające największej aktywności i najbardziej ekscytujące. Oczywiście niemal każda dyscyplina może być podniecająca, mimo to wietrzniki niektóre uznają za szczególnie nudne. Dlatego też najczęściej zostają Iluzjonistami, Fechtmistrzami, Mistrzami Żywiółów, Trubadurami, Władcami Zwierząt, Wojownikami, Złodziejami i Zwiadowcami, rzadziej zaś Czarodziejami, Kawalerzy-



stami i Łucznikami. Bardzo niewielu z nich podąża dyscypliną Powietrznego Żeglarza i Zbrojmistra.

Wiele wietrzników zostaje Powietrznymi Tancerzami, patrz strona 110, Powietrznymi Zwiadowcami, strona 111, i Władcami Wiatru, strona 112. Są to trzy nowe dyscypliny, dostępne tylko dla przedstawicieli tej rasy.

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 kregach, 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

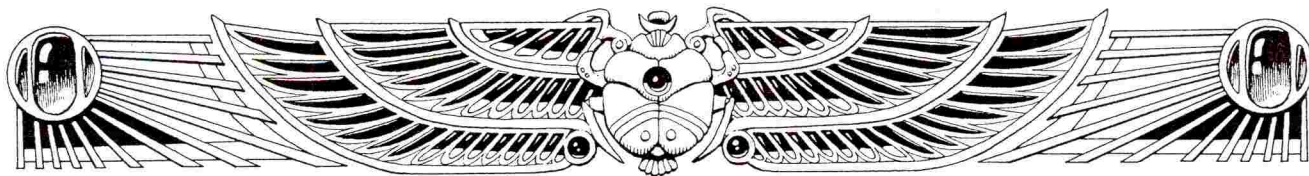
Wartości, o które należy zwiększyć próg życia i próg przytomności bohatera, podano w nawiasach tuż po talencie *wytrzymałość*. Tak więc, na przykład „Wytrzymałość (6/5)” oznacza, że za każdy poziom talentu próg życia postaci wzrasta o 6, a próg przytomności – o 5.

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**, zaczynającym się na stronie 113.





LEŚNIK

Ta dyscyplina łączy w sobie elementy Władcy Zwierząt, Wojownika i Złodzieja. Leśnicy poznają magię, związaną z naturą – zwierzętami, roślinami i wszystkimi pięcioma żywiołami.

Leśnicy zawsze rozpoczynają swą karierę jako strażnicy elfickich miast i wspólnot, położonych w dżunglach i lasach Barsawii. Elfy, które podążają tą dyscypliną, żyją w lasach lub blisko nich. Dlatego też znalezienie Leśnika, który zechce przekazać swą wiedzę, jest bardzo trudne. Adepti tej dyscypliny będą szkolić tylko inne elfy.

Istotne cechy: Zręczność i Percepcja

Ograniczenia rasowe: tylko elfy

Rytuał karmiczny: Samotnik Leśnik musi znajdować się w leśnej głuszy, gdzie siada z zamkniętymi oczami i medytuje. Wyobraża sobie siebie, podążającego przez nie mniej niż 15 minut przez puszcze – w jego umyśle pojawiają się wszystkie szczegóły związane z wędrówką, łącznie z charakterystycznymi punktami i elementami krajobrazu. Kiedy w umyśle zakończy wędrówkę, wstaje i – wciąż z zamkniętymi oczami – odbywa podróż w rzeczywistości. Gdy dotrze do celu, rytuał dobiega końca.

Umiejętności artystyczne: malowanie ciała, rycie run, rzeźbiarstwo

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

- Broń biała
- Broń strzelecka
- Rytuał karmiczny
- Skradanie się*
- Tropienie*
- Unik

DRUGI KRAĞ

Talenty

- Tresura*
- Wspinaczka*
- Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRAĞ

Talenty

- Sprint
- Zapozyczenie zmysłu*

CZWARTY KRAĞ

Karma: Leśnik może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Broń miotana
- Tkanie wątków (Zwiadowca)*

PIĄTY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Leśnika zwiększa się o 1.

Talenty

- Powietrzny taniec
- Pazury

SZÓSTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Leśnika zwiększa się o 1.

Talenty

- Gadzi skok
- Odporność na zimno*

SIÓDMY KRAĞ

Ulepszenie zmysłów: Kosztem 2 punktów wyczerpania Leśnik może poprawić jeden ze swoich naturalnych zmysłów, zwiększając o 2 stopnie Percepcję, podczas testów wykorzystujących ulepszony zmysł.

Talenty

- Drewniana skóra
- Drugi atak

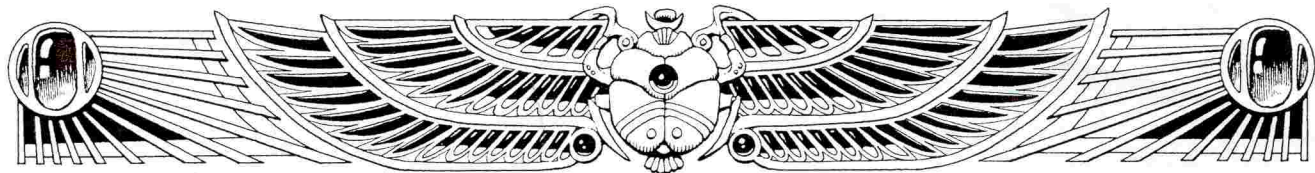
ÓSMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Leśnika zwiększa się o 1.

Talenty

- Odporność na trucizny*
- Zachowanie równowagi





MARYNARZ



Nie każdy członek załogi parostatku t'skrangów podąża tą dyscypliną, jednakże ci, którzy się na to decydują, zostają najlepszymi oficerami i kapitanami. Marynarz musi znać rzekę, swą załogę i statek, ale wielu adeptów decyduje się na tę dyscyplinę, gdyż pragnie wiedzieć również co nieco o wielu innych rzeczach.

Istotne cechy: Zręczność i Charyzma

Ograniczenia rasowe: tylko t'skrangi

Rytuał karmiczny: Marynarz powinien poruszać się na powierzchni wody – np. płynąć na łódce lub wplaw. Następnie skupia wzrok na jakimś punkcie na brzegu i nie odwraca go, dopóki nie odpłynie tak daleko, by już go nie widzieć. W tym czasie musi być skoncentrowany i pozbawiony strachu. Kiedy rytuał dobiega końca, mówi: „Tak oto przekroczyłem granicę mego strachu”.

Umiejętności artystyczne: gawędziarstwo, muzykowanie, rzemieślnictwo

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

- Broń biała*
- Broń miotana
- Pilotowanie łodzi+
- Rytuał karmiczny
- Unik*
- Walka wręcz

DRUGI KRAĞ

Talenty

- Akrobatyczny atak
- Czytanie rzeki*+
- Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRAĞ

Talenty

- Targowanie się*
- Zarzucenie sieci*+

CZWARTY KRAĞ

Karma: Marynarz może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Mistyczny znak (broń miotana)
- Tkanie wątków (Marynarz)*

PIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Marynarza zwiększa się o 1.

Talenty

- Szacowanie+
- Zagadanie

SZÓSTY KRAĞ

Karma: Marynarza może wykorzystywać punkty karmy do zwiększenia obrażeń zadanych przy ataku bronią białą w walce wręcz.

Talenty

- Gadzi skok
- Znajomość języka

SIÓDMY KRAĞ

Test zdrowienia: Marynarza zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Pierwsze wrażenie
- Wielki skok

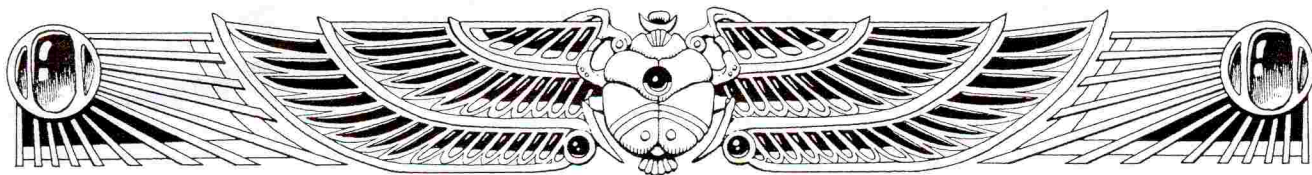
ÓSMY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Marynarza zwiększa się o 1.

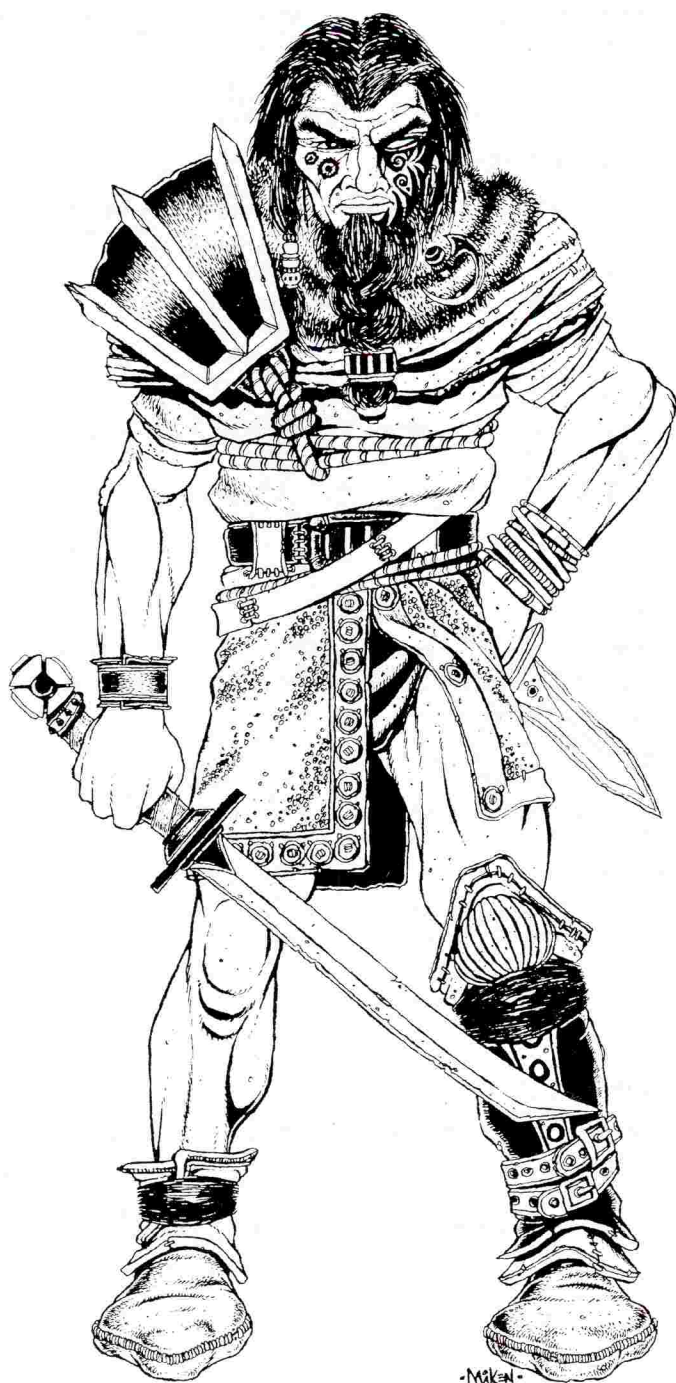
Talenty

- Lwie serce
- Zachowanie równowagi





OBIEŻYŚWIAT



Podążający tą ścieżką adepci są bardzo rzadko spotykani w Barsawii. Obieżyświatami mogą być tylko ludzie, gdyż dyscyplina ta opiera się na wszechstronności i adaptowalności tej rasy, dzięki którym adepci czerpią magię skupiając się na ograniczonych aspektach innych dyscyplin.

Dyscyplina przypomina nieco filtr, przez który bohater patrzy na świat. Postępując zgodnie z narzuconą przez ten pogląd filozofią, może on lepiej i skuteczniej wykorzystywać magię. Podążający tą dyscypliną człowiek patrzy na świat jak na gros magicznych możliwości, z których poznaje tylko ograniczoną liczbę. Zamiast jednak uczyć się nowych talentów i poznawać coraz lepiej jedną dyscyplinę, Obieżyświat studiuje wiele, skupiając się tylko na pewnych ich aspektach.

Ze wszystkich dyscyplin, ta jest najrzadziej spotykana i najtrudniejsza. Adepci, którzy postanowią podążać tą drogą, muszą pokonać wiele niezwykłych ograniczeń – mogą nauczyć się tylko pewnej liczby talentów i muszą opanować jeden, zanim przejdą do następnego.

Ograniczenia rasowe: tylko ludzie

Rytuał karmiczny: Obieżyświat siada samotnie w najmniej urodzajnym miejscu w okolicy i zaczyna patrzeć na świat poprzez pryzmat różnych dyscyplin jedna po drugiej, zastanawiając się nad ograniczeniami każdej z nich. Potem raz jeszcze spogląda na świat, tym razem z perspektywy swej dyscypliny, by zdać sobie sprawę z otaczającej go różnorodności. Następnie wstaje i naśladuje typowe działania adeptów, podążających tymi dyscyplinami, których talenty zna. Może, na przykład, wykonać kilka wypadów Fechtmistrza, jeśli posiada talent *broń biała*, albo kilka gestów Czarodzieja, jeżeli umie *rzucić czary*. Rytuał dobiega końca, gdy Obieżyświat skopiuje działania wszystkich dyscyplin, z których zapożyczył talenty.

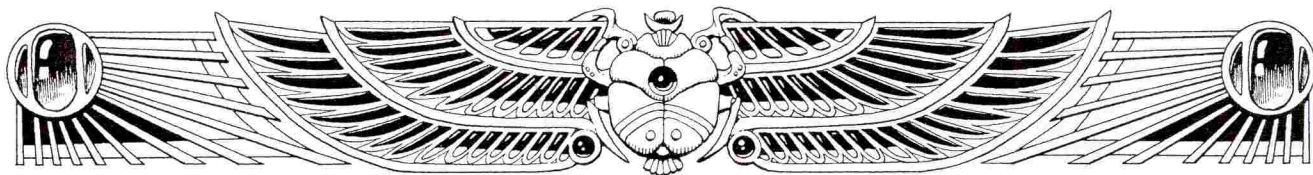
Specjalne zasady

Dyscyplina Obieżyświata pozwala każdemu graczowi wykreować specyficznego i niezwykłego bohatera. Dlatego też tym razem nie podano talentów i premii, które postać otrzymuje na każdym kregu. Opisano za to elementy, które gracz musi wziąć pod uwagę tworząc postać podążającą tą dyscypliną – zarówno zalety, jak i ograniczenia.

Wszechstronność

Gracz tworzący Obieżyświata rozpoczyna rozgrywkę z dwoma talentami *wszechstronność*, każdym na poziomie 2. Suma poziomów tych dwóch talentów określa maksymalną liczbę innych talentów, które postać może znać – w żadnym jednak przypadku liczba pozostałych talentów nie może przekroczyć 30.





Wszechstronność nie jest brana pod uwagę podczas podliczania talentów, wymaganych, by awansować na następny krąg.

PIERWSZY KRĄG

Tworząc początkującego Obieżyświata, gracz rozdziela dwa poziomy *wszechstronności* i wybiera cztery talenty – każdy na poziomie pierwszym – ze wszystkich dostępnych na kręgu pierwszym, bez względu na dyscyplinę. Jednym z tych czterech talentów winien być *rytuał karmiczny*.

Wyższe kręgi

Bohater, który może awansować na wyższy krąg, ma prawo wybrać nowe talenty dostępne dowolnej z dyscyplin na danym kręgu. Obieżyświat podlega tym samym ograniczeniom, co inne dyscypliny. Innymi słowy, może się nauczyć do trzech nowych talentów na kręgu drugim, do dwóch na kręgach od trzeciego do ósmego, trzech następnych na kręgu dziewiątym, i tak dalej (wybiera je spośród wszystkich dostępnych talentów na danym kręgu).

Obieżyświat może poznawać talenty z aktualnego lub niższego kręgu. Na przykład bohater, który podąża tą dyscypliną, może zdobyć *wytrzymałość* na dowolnym kręgu począwszy od drugiego.

Maksymalna liczba talentów, których Obieżyświat może się nauczyć, wynosi 30.

Ponieważ maksymalna liczba talentów nie może przekroczyć sumy poziomów *wszechstronności* bohatera, musi on wprawdzie podnieść jeden z nich, zanim nauczy się jakiegokolwiek nowego talentu (nie licząc, oczywiście, pierwszych czterech).

Gracze, których Obieżyświat, awansuje na kolejne kręgi, muszą wziąć pod uwagę opisane dalej zasady.

DRUGI KRĄG

Wytrzymałość

Obieżyświat na drugim kręgu może zdobyć *wytrzymałość*, dzięki któremu na każdy poziom tego talentu jego próg życia wzrastać będzie o 6, a próg przytomności – o 5.

DZIEWIĄTY KRĄG

Na dziewiątym kręgu Obieżyświat może poznać *morfizm* – specjalny talent, dostępny jedynie dla adeptów tej dyscypliny, którego opis znajduje się na stronie 114. Bohater musi się go nauczyć od innego Obieżyświata, a niewielu zechce to uczynić. Koszt zdobycia tego talentu podano w jego opisie.

Tkanie wątków

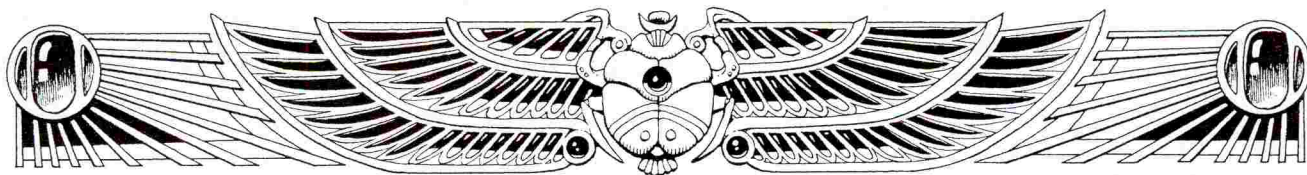
Tkanie wątków (Obieżyświat) niczym nie różni się od analogicznego talentu innych dyscyplin.

Jeśli Obieżyświat nauczy się *rzucić czary* i zapagnie to robić, będzie musiał również zdobyć odpowiednie *tkanie wątków*, w zależności od tego, jakiej magii będzie chciał używać (tzn. ksanomancji, iluzji itd.).

Szkolenie

Obieżyświat – inaczej niż wszyscy inni adepci, którzy szkołą się tylko awansując na kolejne kręgi – musi przechodzić trening, ucząc się każdego nowego talentu. W zamian jednak za to, nie musi on szkolić się podczas awansu; zdobywa nowy krąg, gdy tylko spełni odpowiednie warunki (patrz str. 222-223, **PZ**). Warto zauważyć, że jest to droższy i trudniejszy sposób uczenia się nowych talentów. Obieżyświat musi bowiem wprawdzie znaleźć adepta odpowiedniej dyscypliny, który posiada dany talent i zechce zdradzić bohaterowi tajniki swej sztuki. Takie szkolenie kosztuje 200 sztuk złota na każdy poziom Obieżyświata za każdy talent; wymaga ono również czasu i warunków, opisanych przy okazji zasad awansowania na wyższe kręgi (str. 222-223, **PZ**). Oczywiście bohater zdobywa w ten sposób talent na poziomie pierwszym i może go podnosić w zwykły sposób, poświęcając na to punkty legend.





POWIETRZNY TANCERZ

Podążające tą dyscypliną wietrzniki specjalizują się w poruszaniu się w powietrzu; w ten sposób komunikują się i zabawiają innych. Od czwartego kregu mogą nawet uczyć się zaklęć Mistrza Żywiołów. Powietrznymi Tancerzami są zazwyczaj te wietrzniki, które poznają nowe kultury i zaszczepiają ich zwyczaje swym klanom. Inni Dawcy Imion często mylą ich z Trubadurami, posiadają bowiem te same talenty i umiejętności, które wykorzystują w tym samym celu.

Bohaterowie podążający tą dyscypliną zawsze zaczynają grę z umiejętnością **muzykowanie**.

Istotne cechy: Zręczność, Charyzma i Percepcja

Ograniczenia rasowe: tylko wietrzniki

Rytuał karmiczny: Powietrzny Tancerz musi „wybzyścić” swą ulubioną melodię, posługując się jedynie skrzydełkami, i latając stworzyć zawiły wzór. Pieśń winna trwać co najmniej pół godziny – kiedy dobiegnie końca, rytuał zostanie odprawiony.

Umiejętności artystyczne: aktorstwo, gawędziarstwo, muzykowanie

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Czytanie/pisanie*
Naśladowanie głosu*
Rozmowa z owadami*+
Rytuał karmiczny
Taniec z wiatrem*+
Znajomość języka*

DRUGI KRAĞ

Talenty

Historia przedmiotu
Uwodzicielski uśmiech
Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRAĞ

Talenty

Broń biała
Koci chód

CZWARTY KRAĞ

Czary: Powietrzny Tancerz zyskuje zdolność rzucania zaklęć Mistrza Żywiołów. Może się nauczyć dowolnych trzech czarów z kregów 1-4, z wyjątkiem tych, opartych na ogniu.

Talenty

Matryca
Rzucanie czarów
Tkane wątków (magia żywiołów)*

PIĄTY KRAĞ

Talenty

Czytanie/pisanie znaków magicznych
Zapamiętanie tekstu

SZÓSTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Powietrznego Tancerza zwiększa się o 1.

Talenty

Broń miotana
Rozmowa z duchami

SIÓDMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Powietrznego Tancerza zwiększa się o 1.

Talenty

Odporność na zimno
Trwałe wrażenie*

ÓSMY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Powietrznego Tancerza zwiększa się o 1.

Talenty

Nurkowanie+
Wdzięczny odwrót*

DZIEWIĄTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Powietrznego Tancerza zwiększa się o 2.

Talenty

Czarowny głos
Efektowny strzał
Mowa powietrza

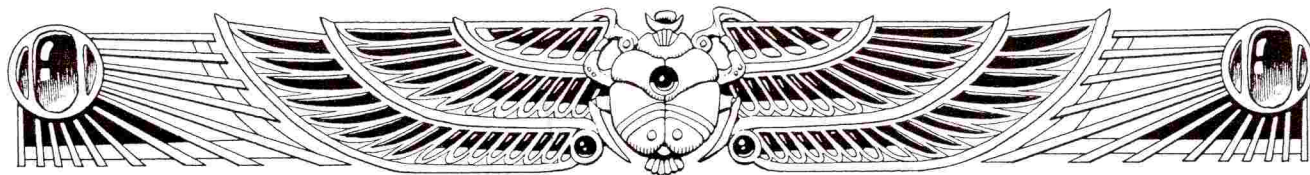
DZIESIĄTY KRAĞ

Test zdrowienia: Powietrzny Tancerz zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Dar języków
Zrzucenie winy





POWIETRZNY ZWIADOWCA

Podążające tą dyscypliną wietrzniaki specjalizują się w tropieniu latających istot. Posiadają wspaniałe umiejętności ułatwiające eksplorowanie. Są również wspaniałymi strażnikami, chroniącymi swych towarzyszy przed niebezpieczeństwem.

Istotne cechy: Zręczność i Percepcja

Ograniczenia rasowe: tylko wietrzniaki

Rytuał karmiczny: Wietrzniak krąży w powietrzu na wysokości mniej więcej 2,5 metra i co pewien czas się zatrzymuje, skierowany w jedną ze stron świata (północ, południe, wschód i zachód). Za każdym razem musi głęboko odetchnąć, skupiając się na wszystkich dochodzących go zapachach. Kiedy zidentyfikuje wszystkie, wypuszcza z płuc powietrze i zwraca się w następną stronę świata. Rytuał dobiega końca, kiedy Powietrzny Zwiadowca rozpozna zapachy ostatniego z kierunków.

Umiejętności artystyczne: malowanie ciała, rzeźbiarstwo, taniec

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

Broń biała
Broń strzelecka
Powietrzny taniec
Rytuał karmiczny
Skradanie się*
Unik*

DRUGI KRAĞ

Talenty

Powietrzne tropienie*+
Przewidywanie ciosu
Wytrzymałość (6/5)

TRZECI KRAĞ

Talenty

Cios z powietrza
Manewr

CZWARTY KRAĞ

Karma: Powietrzny Zwiadowca może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Percepcji.

Talenty

Tkanie wątków (Zwiadowca)*
Tropienie*

PIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Powietrznego Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

Rozpoznawanie zapachów*+
Wrzask bojowy

SZÓSTY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Powietrznego Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

Nurkowanie+
Rykoszet

SIÓDMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Powietrznego Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

Broń miotana
Wyczucie trucizny*

ÓSMY KRAĞ

Test zdrowienia: Powietrzny Zwiadowca zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

Atak z zaskoczenia
Sokole oko*

DZIEWIĄTY KRAĞ

Obrona społeczna: Obrona społeczna Powietrznego Zwiadowcy zwiększa się o 1.

Talenty

Bezpieczna ścieżka
Odchylanie pocisków
Walka wręcz

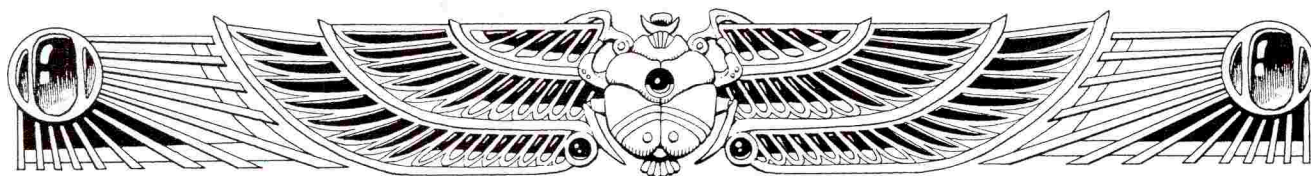
DZIESIĄTY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Powietrznego Zwiadowcy zwiększa się o 2.

Talenty

Akrobatyczny atak
Drewniana skóra





WŁADCA WIATRU

Władca Wiatru wie, jak najlepiej wykorzystać skrzydła w trakcie walki. Nie jest to zwykły wojownik, umie bowiem walczyć na ziemi i w powietrzu.

Istotne cechy: Zręczność, Siła Fizyczna i Żywotność

Ograniczenia rasowe: tylko wietrzniki

Rytuał karmiczny: Władca Wiatru rysuje na ziemi koło o średnicy nie większej niż 30 centymetrów. Następnie leci w jego stronę z odległości co najmniej 35 metrów, na wysokości nie mniejszej niż 5 metrów. Znajdując się tuż nad kołem, pikuje i na pełnej prędkości rzuca trzema włóczniami, które wbijają się w sam środek. Rytuał dobiega końca, kiedy Władcy Wiatru uda się tego dokonać.

Umiejętności artystyczne: malowanie ciała, rycie run na broni

PIERWSZY KRAĞ

Talenty

- Broń biała*
- Broń miotana
- Nurkowanie*+
- Rytuał karmiczny
- Unik*
- Walka wręcz

DRUGI KRAĞ

Talenty

- Prowokacja
- Przewidywanie ciosu
- Wytrzymałość (9/7)

TRZECI KRAĞ

Talenty

- Drewniana skóra
- Wykrywanie broni

CZWARTY KRAĞ

Karma: Władca Wiatru może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Siły Fizycznej.

Talenty

- Powietrzny taniec*+
- Tkanie wątków (Wojownik)*

PIĄTY KRAĞ

Inicjatywa: Stopień inicjatywy Władcy Wiatru zwiększa się o 1.

Talenty

- Manewr*
- Pochwycenie+

SZÓSTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Władcy Wiatru zwiększa się o 1.

Talenty

- Przebicie zbroi*+
- Rozbrojenie*

SIÓDMY KRAĞ

Test zdrowienia: Władca Wiatru zyskuje jeden dodatkowy test zdrowienia dziennie.

Talenty

- Atak z rozpędu
- Powietrzny taniec*

ÓSMY KRAĞ

Obrona magiczna: Obrona magiczna Władcy Wiatru zwiększa się o 1.

Talenty

- Cios z powietrza
- Przerażająca szarża

DZIEWIĄTY KRAĞ

Karma: Władca Wiatru może wykorzystywać punkty karmy do działań wymagających samej Zręczności.

Talenty

- Ognista krew
- Strasliwy cios
- Wyczucie magii

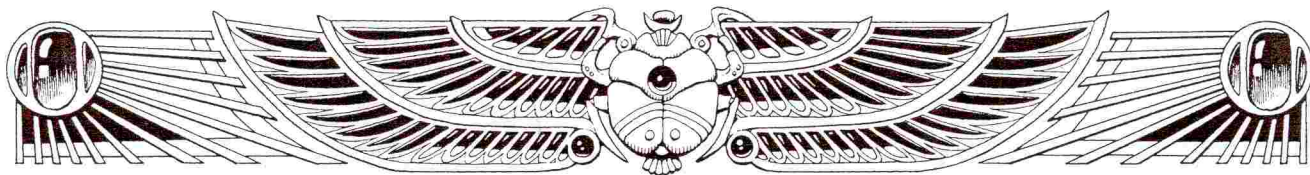
DZIESIĄTY KRAĞ

Obrona fizyczna: Obrona fizyczna Władcy Wiatru zwiększa się o 1.

Talenty

- Efektowny strzał
- Powietrzny wir





NOWE TALENTY

Przedstawione dalej talenty mogą posiadać tylko przedstawiciele podanych w opisie ras. Oczywiście opisano je w identyczny sposób, jak w podręczniku głównym do gry *Earthdawn: Przebudzenie Ziemi* i w suplemencie *Księga Wiedzy*. Dodano jedynie nową kategorię: „Ograniczenia rasowe”.

CZYTANIE RZEKI

Stopień: poziom + stopień Percepcji **Umiejętność:** tak
Akcja: tak **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Marynarz tylko t'skrangi

Ten talent pozwala bohaterowi wraz z całą załogą przeprowadzić parostatek przez niebezpieczne wody Wężowej Rzeki, w których roi się od mielizn, zmiennych prądów i ukrytych raf. Umożliwia on również śledzenie innych łodzi płynących rzeką, identyfikowanie zbliżających się statków, przewidywanie obecności charakterystycznych punktów, takich jak osiedla czy wioski, a także znajdowanie dobrych miejsc na połów ryb.

Śledzenie oraz rozpoznanie zbliżającego się statku wymaga wykonania testu *czytania rzeki* o trudności równej stopniowi *pilotowania łodzi* kapitana dowodzącego owym okrętem. W przypadku wszystkich pozostałych sposobów wykorzystania tego talentu, trudność jest równa 7. Wynik testu wpływa na to, jak dobrze bohaterowi udało się określić niebezpieczeństwo, przewidzieć jak silny będzie nurt rzeki itp. Wykorzystanie wyników testu opisano obszerniej w podręczniku *Earthdawn: Przebudzenie Ziemi*, strona 245.

NURKOWANIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności **Umiejętność:** nie
Akcja: tak **Wyczerpanie:** 1
Karma: tak **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Władca Wiatru tylko wietrzniaki

Nurkowanie zastępuje zwykły atak *bronią białą*. Bohater musi jednak lecieć nie niepokojony przez około 35 metrów, zaczynając na wysokości co najmniej 5 metrów. Atak z użyciem tego talentu polega na tym, że wietrzniaak spada na przeciwnika z ogromną siłą, by zadać mu jak najwięcej obrażeń. Wykonuje się test *nurkowania* o stopniu trudności równym fizycznej obronie atakowanego. Jeżeli zakończy się on powodzeniem, gracz zwiększa stopień testu obrażeń o +3.

MORFIZM

Stopień: poziom **Umiejętność:** nie
Akcja: nie **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: nie tylko ludzie



Ten talent pozwala Obieżyświatowi korzystać z rasowych zdolności innych Dawców Imion. Każdy poziom *morfizmu* poza pierwszym zwiększa wartość cechy bohatera. Poziom pierwszy oznacza po prostu, że Obieżyświat nauczył się wykorzystywać magię do przemieniania swego ciała, dlatego też nie daje on wspomnianych premii.

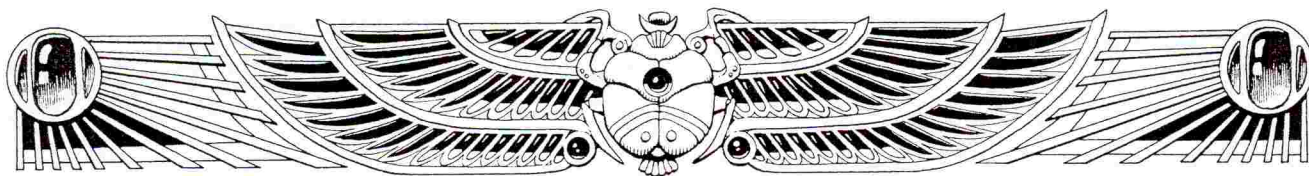
Na każdy poziom powyżej pierwszego bohater otrzymuje konkretny modyfikator do jednej z cech, co odzwierciedla pobliska **Tabela morfizmu**. Podane w niej premie nie kumulują się – tzn. należy używać tylko najwyższej z nich. Na przykład *morfizm* poziomu czwartego zwiększa o +1 Charyzmę bohatera. Z kolei na poziomie dziesiątym talent ten modyfikuje wspomnianą cechę o +2. Kiedy więc *morfizm* Obieżyświata osiągnie poziom dziesięć, jego Charyzma wzrośnie tylko o +2, a nie o +3.

Rasę, z którą związany jest modyfikator cechy, podano w tabeli w nawiasach. W niektórych przypadkach więcej niż jedna rasa zapewnia ową premię, dzięki czemu gracz może zdecydować, z której z nich jego bohater czerpie moc.

TABELA MORFIZMU

Poziom talentu	Premia do cechy
1 brak	
2 +1 SW (elf/troll)	
3 +1 PER (elf/wietrzniaak)	
4 +1 CHA (elf/t'skrang)	
5 +1 ŻYW (ork/t'skrang)	
6 +1 ZR (t'skrang/wietrzniaak)	
7 +2 SF (krasnodud)	
8 +2 ZR (elf)	
9 +2 ŻYW (troll)	
10 +2 CHA (wietrzniaak)	
11 +3 ŻYW (krasnodud)	
12 +3 SF (ork)	
13 +4 ŻYW (obsydianin)	
14 +4 SF (troll)	
15 +6 SF (obsydianin)	





Obieżyświat musi wpięrow odkryć istnienie tego talentu, zanim się go nauczy. Większość adeptów, którzy słyszeli o *morfizmie*, traktuje go jak mit lub legendę; mało kto uważa go za coś więcej niż plotkę.

Cała zabawa zaczyna się jednak dopiero wtedy, gdy bohater w końcu uwierzy w istnienie *morfizmu* i postanowi się go nauczyć. Wpięrow musi znaleźć Obieżyświata na kręgu co najmniej dziewiątym – i to takiego, który posiada ów talent i zechce się nim podzielić. A to zdarza się niezwykle rzadko. Nauczenie się *morfizmu* jest dwukrotnie droższe i zajmuje dwa razy więcej czasu niż poznanie jakichkolwiek innych, zwykłych talentów. Tak więc zdobycie *morfizmu* na poziomie pierwszym kosztuje co najmniej 5000 sztuk srebra i wymaga 80 godzin treningu.

Warto przy okazji wspomnieć o pewnej niezwykle interesującej rzeczy. Otóż wygląd zdobywającego kolejne poziomy *morfizmu* Obieżyświata zmienia się co nieco, odzwierciedlając pewne aspekty rasy, od której „pożyczył” premię. Na przykład skóra bohatera, który skorzystał z modyfikatora Zręczności t’skrangów, nabierze zielonego odcienia i stanie się jakby łuskowata. Jeśli zaś wykorzysta premię do Siły Fizycznej i Żywotności obsydian, jego ciało może wyglądać, jak zrobione z kamienia.

Michał zdecydował się wykreować postać Obieżyświata. Zaczyna od wykorzystania dwóch wszechstronności, obu na poziomie drugim. Wybiera następujące talenty: rytuał karmiczny, tropienie, uniki, więź ze zwierzęciem – wszystkie na poziomie pierwszym.

Po wielu przygodach bohater Michała może awansować na drugi krąg. Podniesienie na poziom drugi wszystkich czterech talentów, kosztujących po 200 punktów legend każdy, wymaga poświęcenia 800 punktów legend. Teraz, kiedy Obieżyświat jest już na drugim kręgu, Michał postanawia wyposażać go w nowe talenty: broń białą i wytrzymałość. Wpięrow musi jednak podnieść obie wszechstronności na poziom trzeci, by móc się nauczyć kolejnych dwóch talentów, a następnie znaleźć adepta, który zechce go poinstruować. Kiedy bohater znajdzie już nauczycieli, musi zapłacić 800 srebrników (200 sztuk na aktualny poziom x 2 talenty). Ponadto musi jeszcze poświęcić 200 punktów legend – po 100 na każdy talent na poziomie pierwszym. Gdy tylko Obieżyświat spełni wymagania awansu, będzie mógł nauczyć się nowych talentów, wkraczając na coraz wyższe kręgi zaawansowania w dyscyplinie.

Po wielu, bardzo wielu przygodach, bohater Michała dotarł do dziewiątego kręgu. Teraz adept zapragnął zdobyć *morfizm*. W tym celu musi, po pierwsze, znaleźć Obieżyświata na kręgu dziewiątym lub wyższym, który

posiada ów talent i który zechce przekazać swą wiedzę. Po długotrwałych poszukiwaniach postać Michała znajduje odpowiednią osobę. Bohater rozpoczyna szkolenie; wpięrow płaci nauczycielowi 10 000 sztuk srebra – 5000 (podstawa wynikająca z kręgu instruktora) x 2 – po czym pracuje nad upragnionym talentem po 80 godzin przez cztery tygodnie. Kiedy szkolenie dobiega końca, Michał wydaje 300 punktów legend i zdobywa talent *morfizm* na poziomie pierwszym. W chwili, gdy gracz poświęci następne punkty, poziom wzrośnie, a Obieżyświat zacznie zdobywać premie do cech różnych ras.

PILOTOWANIE ŁODZI

Stopień: poziom + stopień Siły Woli **Umiejętność:** tak

Akcja: tak

Wyczerpanie: nie

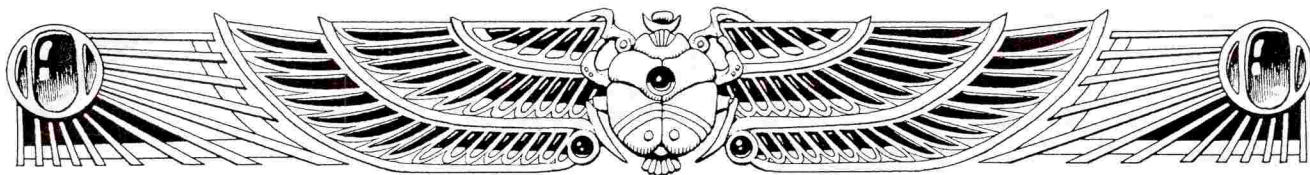
Karma: nie

Ogr. rasowe:

Talent dyscyplinarny: Marynarz tylko t’skrangi

Ten talent odzwierciedla umiejętność manewrowania parostatkami t’skrangów, pływającymi po Wężowej Rzece. Dzięki niemu bohater wie, jak działa okręt, i może pomagać pilotującym je osobom. Prowadzenie parostatku podczas walki lub w pobliżu portu wymaga testu *pilotowania łodzi*, którego stopień trudności zależy od wykonywanego manewru. Podczas przybijania będzie on wynosił 5, natomiast w przypadku manewrów bojowych od 5 do 15. Dokładniejsze informacje i wartości stopni trudności podano w podręczniku *Księga wiedzy*, w rozdziale *Bitwy morskie i powietrzne*, strony 127-134.





Bohater nadzorujący silnik ogniowy może, wykorzystując ten talent, wpływać na prędkość statku. W tym jednak celu poziom *pilotowania łodzi* musi wynosić co najmniej 5. Stopień trudności przy zmianie prędkości jest równy szybkości statku (zwykle 7). Gracz wykonuje test talentu, jeśli bohater ma zamiar przyspieszyć. Każdy wynik testu przekraczający przeciętny sukces zwiększa prędkość statku o 1 na liczbę rund równą poziomowi *pilotowania łodzi*. Więcej informacji o cechach statku znajdziesz w podręczniku **Księga wiedzy**, w rozdziale **Bitwy morskie i powietrzne**, strony 127-134.

POCHWYCENIE

Stopień: poziom + stopień Zręczności **Umiejętność:** nie
Akcja: tak **Wyczerpanie:** 1
Karma: tak **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: nie tylko wietrzniki

Pochwycenie pozwala atakującemu złapać trzymany przez przeciwnika w rękę przedmiot i odlecieć z połową szybkości bojowej. Aby ten manewr się powiódł, gracz musi wykonać test talentu o trudności równej obronie fizycznej ofiary. Jeżeli przeciwnik trzyma przedmiot oboma rękami, stopień trudności należy zwiększyć o +5. Jeśli zaś przedmiot jest przyczepiony do kończyny (np. tarcza rzemieniami), to wzrasta on o +10. Modyfikatory te się kumulują.

POWIETRZNE TROPIENIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji **Umiejętność:** tak
Akcja: tak **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Powietrzny tylko wietrzniki
Zwiadowca

Ten talent bardzo przypomina zwykłe *tropienie*, z tą różnicą, że pozwala posiadającej go postaci tropić latające stwory dzięki zmysłowi powonienia. W tym celu gracz wykonuje test *powietrznego tropienia* o trudności równej magicznej obronie ofiary. Jeśli trop ma ponad 12 godzin, to stopień trudności wzrasta o +3. Jeżeli w przeciągu ostatniej godziny padało, to należy go zwiększyć o +7. Udany test oznacza, że bohater widzi trop pod postacią błyszczących pyłków. Efekt działa przez liczbę godzin równą poziomowi tego talentu.

PRZEBICIE ZBROI

Stopień: poziom + stopień Zręczności **Umiejętność:** nie
Akcja: nie **Wyczerpanie:** 2
Karma: tak **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Władca Wiatru tylko wietrzniki

Ten talent pozwala bohaterowi połączyć bojowe umiejętności z magią i zaatakować najsłabiej chronioną część ciała przeciwnika. Gracz wykonuje test *przebicia zbroi* o trudności równej obronie magicznej wroga lub jego pancerza (bierze się pod uwagę większą wartość). Udany test oznacza, że zadawane obrażenia nie są modyfikowane o pancerz ofiary. Tego talentu można używać w kilku kolejnych rundach.

ROZMOWA Z OWADAMI

Stopień: poziom + stopień Percepcji **Umiejętność:** nie
Akcja: nie **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Powietrzny tylko wietrzniki
Tancerz

Jak sama nazwa wskazuje, ten talent pozwala wietrznikowi porozumiewać się z owadami. Oczywiście użycie *rozmowy* nie oznacza wcale, że insekty będą przyjaźnie nastawione do bohatera, a tym bardziej że posłuchają go lub postanowią z nim współpracować. Talent również nie obdarza owadów inteligencją.

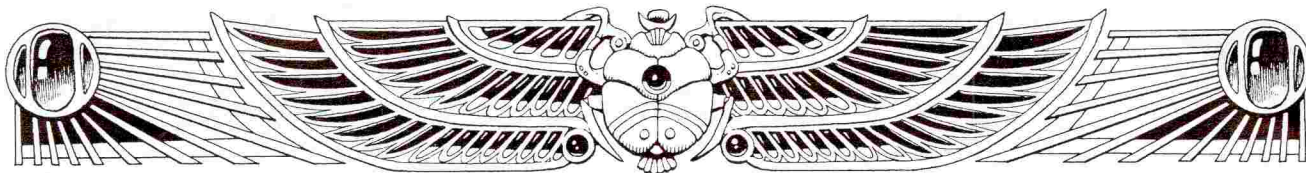
Im rozmowa ma być dłuższa i bardziej skomplikowana, tym trudniej wykonać test tego talentu.

Temat rozmowy	Stopień trudności
Proste przywitanie	3
Przedstawienie siebie	7
Prośba o pomoc	9
Prośba o ogólne informacje	11
Prośba o szczegółowe informacje	14
Prośba o bardzo dokładne informacje	16
Wydanie konkretnego rozkazu	21

„Przedstawienie siebie” oznacza, że wietrznik mówi owadom, kim jest i zapewnia o swych dobrych intencjach. „Prośba o pomoc” mówi sama za siebie. „Prośba o ogólne informacje” to uogólniona grupa pytań w rodzaju: »Co znajduje się w okolicy?« albo »Czy jest w okolicy coś żywego?«. „Prośba o szczegółowe informacje” może natomiast brzmieć: »Jakiego rodzaju zwierzęta żyją w okolicy?« lub »Czy są niedaleko jakieś osiedla?«. „Prośba o bardzo dokładne informacje” to pytania postaci: »Czy gdzieś w pobliżu jest elfickie miasto?«.

Udany test oznacza, że bohater może porozumieć się z owadem i zrozumieć odpowiedzi na pytania. Trzeba jednak pamiętać, że insekty nie mają inteligencji Dawców Imion, więc ich wypowiedzi nie będą łatwe do zrozumienia.





ROZPOZNAWANIE ZAPACHÓW

Stopień: poziom + stopień Percepcji **Umiejętność:** nie
Akcja: nie **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Powietrzny tylko wietrzniki
Zwiadowca

Ten talent pozwala wietrznikom identyfikować stworzenia w oparciu o sam ich zapach. Nie zapewnia on żadnych modyfikatorów do tropienia, a jedynie umożliwia rozpoznanie gatunku. Gracz, którego bohater chce zidentyfikować stworzenie, wykonuje test *rozpoznawania zapachów* o trudności równej obronie magicznej istoty. Zależnie od jego wyniku, postać zdobywa różne informacje.

Przeciętny sukces pozwala określić rasę lub gatunek. Duży i ogromny sukces umożliwiają ustalenie płci i wieku. Natomiast wyjątkowy sukces pozwala poznać ogólny stan zdrowia istoty oraz jej stan emocjonalny – oczywiście taki, w jakim była w miejscu, w którym rozpoznawane są zapachy. Jeśli bohater zna tropionego, to wyjątkowy sukces oznacza jego rozpoznanie.

Tego talentu trzeba użyć nie później niż dwie godziny po opuszczeniu danego miejsca przez śledzoną istotę. Jeśli w tym samym czasie padał deszcz i/lub wiał silny wiatr, stopień trudności testu należy zwiększyć o +5 na każdy z tych warunków atmosferycznych.

SZACOWANIE

Stopień: poziom + stopień Percepcji **Umiejętność:** nie
Akcja: nie **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: nie tylko t'skrangi

Talent *szacowanie* zapewnia bohaterowi zmysł, pozwalający określać rynkową wartość przedmiotów. Postać wykonuje test tego talentu o stopniu trudności równym obronie magicznej przedmiotu, którego wartości nie da się określić na pierwszy rzut oka. Jeśli zaś bohater będzie targował się lub handlował, to stopniem trudności testu stanie się obrona społeczna przeciwnika. Do *oszacowania* wartości magicznego przedmiotu trzeba uzyskać w teście ogromny sukces. W takim przypadku bohater i tak nie pozna ewentualnej wartości, a tylko się dowie, że przedmiot jest magiczny.

TANIEC Z WIATREM

Stopień: poziom + stopień Zręczności **Umiejętność:** tak
Akcja: nie **Wyczerpanie:** nie
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Powietrzny tylko wietrzniki
Zwiadowca

Taniec z wiatrem służy dwóm celom. Po pierwsze, jest to sposób, w jaki wietrzniki komunikują się ze sobą. Wykonując w powietrzu odpowiednie manewry, potrafią przekazać ważne wiadomości bez słów; w podobny sposób pszczoły informują się o lokalizacji pyłków kwiatowych. Dwa wietrzniki posiadające ten talent mogą się porozumiewać bez konieczności wykonywania jakichkolwiek testów.

Po drugie, atakowane wietrzniki mogą bronić się, wykorzystując *taniec z wiatrem*. W tym celu wykonuje się test talentu i zapisuje wynik, który w następnej rundzie staje się obroną fizyczną bohatera. Atakujący, którego cios nie dojdzie celu, jest zdezorientowany (modyfikator ujemny -2 do wszystkich testów w następnej rundzie), a to z powodu szybkich, nieprzewidywalnych powietrznych manewrów.

Wprawni *tancerze z wiatrem* potrafią jednocześnie bronić się przed atakami i porozumiewać. Dwóch lub więcej wietrzników może więc unikać ciosów przeciwnika i bezgłośnie przekazywać sobie informacje.

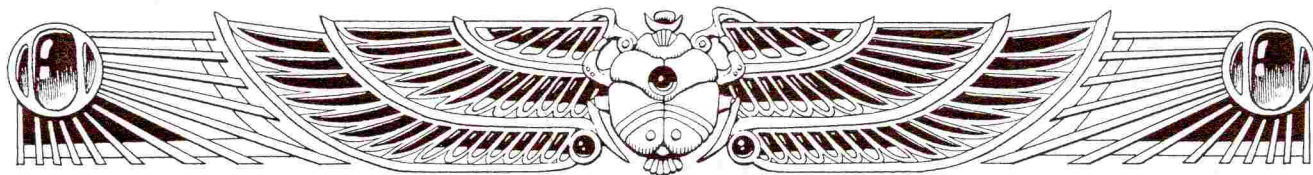
ZARZUCENIE SIECI

Stopień: poziom + stopień Zręczności **Umiejętność:** nie
Akcja: nie **Wyczerpanie:** 2
Karma: nie **Ogr. rasowe:**
Talent dyscyplinarny: Marynarz tylko t'skrangi

Ten talent pozwala adeptom używać małej, trzymanej w rękę sieci jako specjalnej broni do parowania. Kiedy przeciwnikowi powiedzie się test ataku, bohater może dokonać próby parowania – w tym celu gracz wykonuje test *zarzucenie sieci* o trudności równej wynikowi testu ataku. Jeśli parowanie się powiedzie, bohater nie otrzyma żadnych obrażeń. Jeżeli zaś na dodatek w teście talentu wypadnie ogromny sukces, to przeciwnik zostanie opłątany – otrzyma modyfikator -2 stopnie do wszystkich testów ataku, dopóki nie powiedzie mu się test Zręczności o trudności równej wynikowi testu *zarzucenia sieci*.

Bohater może użyć tego talentu tylko raz w jednej rundzie i opłatać tylko jednego przeciwnika. Zamiast sieci można używać płaszcza lub innego kawałka materiału (modyfikator -2 stopnie do testu *zarzucenia sieci*).





GŁOSICIELE

Wśród przedstawicieli każdej z ras Dawców Imion występują głosiciele kilku wybranych Pasji. Nie oznacza to, że jakaś rasa wierzy tylko w tych kilka potęg. Po prostu jednych Dawców Imion inspirują te Pasje, a innych – zupełnie inne. Na przykład głosiciele elfów będą raczej związani z Jaspree lub Astendarem, co odzwierciedla miłość tej rasy do natury i piękna. Z kolei wietrzniaki, które tak pożądamy wolności i zmian, zostaną pewnie głosicielami Lochosta, gdyż jest on Pasją buntu, zmian i wolności. Ponieważ jednak zdrowie i domowe ognisko są ważne dla wszystkich ras, dlatego też w każdej z nich można spotkać głosicieli Garlen.

Nielicznie Dawcy Imion głoszą chwałę Szalonych Pasji, zwykle wybierając jedną z nich. Poniższe zestawienie ułatwi graczom wybór Pasji, których głosicielami mogą zostać ich bohaterowie.

Elfy: Zwykle zostają głosicielami Jaspree i Astendara, a czasem Mynbruje. Z Szalonych Pasji najrzadziej głoszą chwałę Raggoka.

Ludzie: Taka sama liczba przedstawicieli tej rasy głosi chwałę każdej z Pasji, włączając w to Szalone.

T'skrangi: Zwykle stają się głosicielami Chorrolisa, Thystoniusa i Upandala. Rzadko głoszą chwałę Szalonych Pasji, a jeśli już, to najczęściej Vestriala.

Wietrzniaki: Zazwyczaj zostają głosicielami Lochosta i Floranuusa. Z Szalonych Pasji w grę wchodzi jedynie Vestrial.

ZASADY SPECJALNE

Opisane w tym podręczniku rasy posiadają unikatowe cechy, które w grze reprezentowane są przez podane dalej zasady. Dotyczą one latania (tylko wietrzniaki), szybowania (tylko t'skrangi) i pływania (wszystkie rasy). Ułatwiają również wcielanie się w ludzi z różnych grup etnicznych. Znajdują się tu również słowniczki dwóch języków: t'skrangów i elfów. Jeśli nie zaznaczono inaczej, zasady podane przy każdej rasie dotyczą tylko wywodzących się z niej bohaterów.

ELFY

Elfy charakteryzuje jedyna w swoim rodzaju wiara w wędrówkę po Kole Życia; każdy z nich kroczy po pięciu ścieżkach jedna po drugiej, po czym wznosi się ku metawymiarom. Większość elfów wierzy w tę wędrówkę, choć od czasu Pogromu coraz mniejsza ich liczba praktykuje związane z tym tradycje i zwyczaje.

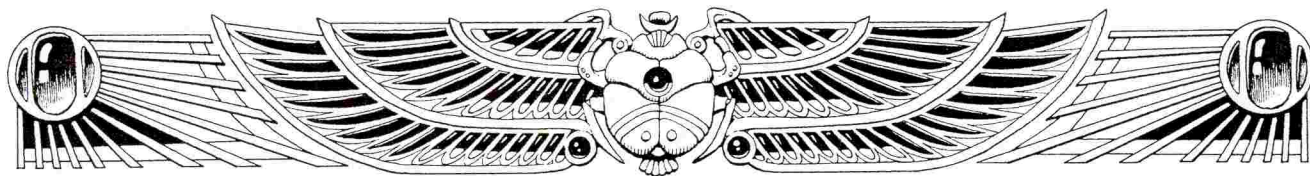


Kiedy gracz uzna, że jego bohater winien kroczyć po Kole Życia, musi jeszcze zdecydować, czy elf będzie *Sa'mistishsa* (surowy wędrowiec) czy *Dae'mistishsa* (łagodny wędrowiec). To rozróżnienie ma wielkie znaczenie podczas starzenia się i awansowania.

Sa'mistishsa

Akceptujące ten punkt widzenia elfy uważają, że starzejący się wędrowiec kroczący po kole musi na każdej ze ścieżek wybrać inną dyscyplinę.





Kiedy bohater będący *Sa'mistishsa*, wkraczając na kolejną ścieżkę wybierze nową dyscyplinę, musi porzucić wszystkie umiejętności, talenty, poziomy oraz zalety starej i raz jeszcze uczyć się wszystkiego. Oczywiście zachowuje minione doświadczenia, ale będzie mógł z nich korzystać dopiero wtedy, gdy wstąpi na Ścieżkę Mistrza.

Gracz może wykreować bohatera na pierwszym kregu, który już będzie kroczył po Ścieżce Wędrowca lub Mędrca. W tym przypadku musi opracować wszystkie poprzednie dyscypliny, którymi podążała jego postać podczas wcześniejszej wędrówki po Kole Życia. Należy przy tym pamiętać, że – o czym już wspomniano – te talenty i umiejętności będą dostępne dla bohatera dopiero wtedy, gdy wkroczy na Ścieżkę Mistrza.

Kiedy elf zacznie kroczyć po Ścieżce Mistrza, znów może korzystać z wszystkich poznanych wcześniej talentów oraz umiejętności i to na poziomach, które osiągnął przed porzuceniem dyscypliny. „Odzyskuje” również każdą z dyscyplin, oczywiście na tym samym kregu, na którym z niej zrezygnował. Może teraz awansować dalej w dowolnej z posiadanych dyscyplin i podnosić wszystkie znane talenty czy umiejętności.

Dae'mistishsa

Akceptując ten punkt widzenia elfy nie są w żaden sposób ograniczane zasadami gry; warto jednak zastanowić się nad ich odgrywaniem. Wkraczający na nową ścieżkę bohater ulega przeobrażeniu. Przede wszystkim zmienia się jego spojrzenie na świat, odzwierciedlające wartości danej ścieżki. Na przykład Mistrz Żywiołów, który kroczy Ścieżką Wojownika, z pewnością będzie działał inaczej niż jego odpowiednik, wędrujący Ścieżką Mędrca. Gracz nie musi ograniczyć się do niewielkich zmian w odgrywaniu postaci. Jego bohater może zacząć inaczej traktować towarzyszy, a nawet przyjąć nową rolę w hierarchii drużyny.

Słowniczek *sperethiel*

Większość żyjących w osadach elfów używa swego języka, zwanego *sperethiel*. Jest to również oficjalna mowa, wykorzystywana podczas obrzędów. W *sperethiel* kontekst i intonacja nadają słowom szeroki wachlarz subtelnych znaczeń oraz implikacji. Konwenanse i rozmówcy to kolejne dwa elementy, obdarzające wypowiedzi dalszymi odcieniami znaczeniowymi, często odzwierciedlające pozycję mówiącego i słuchacza. Ta sama osoba nie powie tego samego w taki sam sposób starszemu rangą elfowi, co komuś o równej lub niższej pozycji.

czas. = czasownik

(fn) = forma nieoficjalna

(fo) = forma oficjalna
przym. = przymimek
przym. = przymiotnik
przyr. = przyrostek
przed. = przedrostek
przysłów. = przysłówek
rzecz. = rzeczownik
spój. = spójnik
wykrz. = wykrzyknik
(zniew) = zniewaga

a spój. lub

belet *przym.* namiętny, ufający

Beletre *rzecz.* ufający (Pasjom)

carronasto *rzecz.* bezruch; brak ruchu

celé *rzecz.* nie-elf

celénit *rzecz.* pejoratywna forma »celé«

cirolle *czas.* podróżować

co *przym.* do; przed samogłoską zmienia się na »con«

dae *przym.* stracony

daron *czas.* umierać

draesis *rzecz.* koło

Eoerin *rzecz.* mędrzec; elficki uczony badający ścieżki

faskit *rzecz.* kod prawny; prawo

goro *rzecz.* osoba postronna; ten, który nie jest poddanym Dworu Elfów; obcy

goronagee *rzecz.* jedna część; dotyczy przede wszystkim elfów nie należących do żadnej z ich grup

goronagit *rzecz.* pejoratywna forma »goronagee«

goronit *rzecz.* (fo) barbarzyńca

-ha *przyr.* przyrostek oznaczający stanowcze ponowienie

heng *czas.* mówić w danym języku lub go rozumieć

heron *czas.* żyć; istnieć

im *czas.* być

imri *rzecz.* wspomnienie; pamiątka

-it *przyr.* przyrostek nadający formę pejoratywną; po samogłosce zmienia się na »-nit«

ke *przym.* z, ze; przed samogłoską zmienia się na »k«

li (fo) pytajnik

li-ha „Czy nie tak?”

llayah *przysłów.* dosłownie: „Zgadzam się z tobą” lub „Zrobię to”

makkaherinit *rzecz.* młoda i głupia osoba

makkalos *rzecz.* głupota

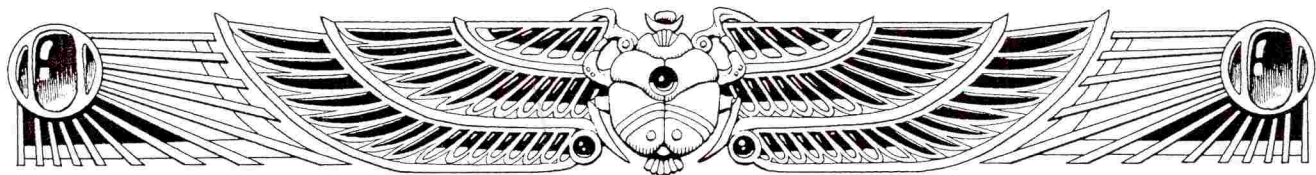
makkanagee *przym.* uparcie głupi

medaron *rzecz.* śmierć

meleg *czas.* odczuwać coś fizycznie

Mellakabal *rzecz.* światło; najczęściej w kontekście »Tesrae ke'Mellakabal«, co w wolnym tłumaczeniu znaczy „Światlista Cytadela”, a dosłownie „Cytadela ze Światła”





meraerth rzecz. wojownik
mes rzecz. ścieżka
milessaratish rzecz. żołnierz-najemnik
mis czas. podążać
mistish rzecz. wędrowiec, podążający, kroczący
morel rzecz. życie
nagé przym. uparty, umyślny
-nagee przyr. przyrostek nadający znaczenie pejoratywne;
też uparcie, umyślnie
od spój. i
ozidan czas. zostawić za sobą
pechet przym. z wyjątkiem
perest czas. mieć
perritaesa rzecz. uczony
qua (fn) pytajnik
raé rzecz. (fn) elf
raegh rzecz. lord, pan, mistrz (nieokreślony)
raén rzecz. (fo) ten, należy do ludu; elf
resp czas. słuchać
reth rzecz. elf; dosłownie: „wsluchany w harmonię”
reth'im rzecz. kultura elfów; dosłownie: „coś elfickiego”
-ri przyr. pejoratywny przyrostek, często używany retorycznie [„Czyż nie tak?”]
rillabothien rzecz. niezdecydowany akord w muzyce; poetyckie określenie na niezdecydowane stosunki lub niezdecydowanie w związku
rinellé rzecz. rebeliant, buntownik, dezterter
sa przym. dosłownie
sallah rzecz. cisza; brak słów/mowy
samriel rzecz. dyskomfort; niepotrzebne niewygody np. podczas medycznej opieki
se przed. przedrostek nadający znaczenie dodatnie
serathilion rzecz. pociąg, któremu nie da się oprzeć; pożądanie
serulos rzecz. duma z męskości; dziecinna męskość
se'seterin „Jasny poranek” [dobry dzień]
shay rzecz. las
sielle przysłów. tak; dosłownie: „taka jest kolej rzeczy”
speren rzecz. harmonia, spokój
sperethiel rzecz. 1. mowa; 2. **Sperethiel** elficki, język elfów
teheron rzecz. życie, istnienie
téch wykrz. typowe przekleństwo; odpowiednik „kurcze!”
teleg czas. zachowywać kondycję [»telego carronasto« oznacza „nie ruszaj się”]
telene czas. uczyć się
tesrae rzecz. cytadela, siedziba, forteca
thelem rzecz. prawo natury
thiel rzecz. muzyka; poetycko: miły uchu dźwięk
ti przym. odpowiada na pytania „kogo?”, „czego?”; przed samogłoską zmienia się na »t'«

-tish przyr. przyrostek nadający znaczenie: w przypadku czasownika „ten, który...”, a w przypadku rzeczownika „ten, który jest...”; często między tematem a przyrostkiem umieszczane jest »i« – na przykład w »telegitish«, oznaczającym „strażnika”

veresp czas. odpowiadać

versakhan rzecz. wróg, przeciwnik

wineg rzecz. ork lub troll pejoratywnie; odpowiednik: „troglodyta”

-ya przyr. przyrostek nadający znaczenie negacji

ŁUDZIE

Większość bohaterów będzie zapewne wywodzić się spośród typowych ludzi, jednak niektórzy gracze mogą zdecydować się na zagranie postacią należącą do jakiejś etnicznej grupy, opisanej w **Eseju o ludziach** (patrz str. 32). Dalej podajemy zasady i informacje dotyczące każdego z tych plemion.

Katani

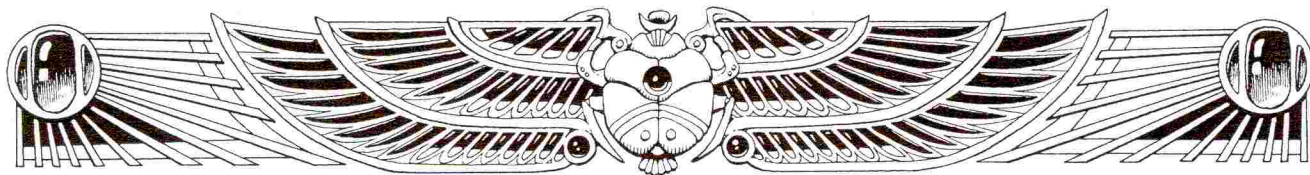
Odegranie bohatera wywodzącego się z ludu Katani to wielkie wyzwanie. Przedstawiciele tej grupy etnicznej są ciekawi świata i nie biorą pod uwagę ryzyka. A ponieważ całe życie spędzają w mało sprzyjających warunkach, skupiają się raczej na własnej wygodzie i nie myślą o pomaganiu innym, chyba że ktoś ich o to poprosi. Serwos zmusza do stania się samowystarczalnym, nic więc dziwnego, że według ludu Katani wszyscy posiadają umiejętności potrzebne do przetrwania bez niczyjego wsparcia.

Mimo to Katani współpracują i działają dla wspólnego dobra, pod warunkiem jednak, że nie ryzykują przy okazji własnego bezpieczeństwa. Mogą więc być odgrywani jak dzieci – trzeba ich namówić do podjęcia ryzyka i przekonać, że się ono opłaca.

Gracze mogą zwiększyć o +1 Zręczność bohaterów wywodzących się z ludu Katani, kosztem Siły Fizycznej (-1). Takie postaci będą rozpoczynać grę z umiejętnościami **broń strzelecka**, **łowiectwo** i **wspinaczka** na poziomie pierwszym. Katani nie mają jednak samych zalet. Rzadko kiedy będą nosić broń inne niż skórzane; preferują włócznie i łuki nad ciężkie miecze czy topory; ponadto większość Barsawian uważa ich za dzikusów. Odgrywanie takiej postaci wymaga od gracza ograniczenia się do nielicznych, a dominujących cech charakteru: ciekawości i wale o przetrwanie.

Bohaterowie z tego ludu nie mogą podążać następującymi dyscyplinami: Czarodziej, Fichtmistrz, Powietrzny Łupieżca i Wojownik. Katani rzadko kiedy zostają również Kawalerzystami, choć i to się zdarza.





Dinganni

Gracz może zdecydować się na wykreowanie jednego z Dingannich, pamiętając jednak, że jego bohater nie będzie mógł być: Czarodziejem, Iluzjonistą, Powietrznym Łupieżcą i Złodziejem. Natomiast bez względu na płę postaci, jej Siła Fizyczna i Żywotność wzrosną o +1.

Dinganni opuszczają szczerp tylko w dwóch wypadkach: aby poznać zwyczaje innych ras i powrócić do swoich, by przekazać zdobytą wiedzę; lub gdy zostaną wygnani, a wtedy należy ustalić przekonujący powód takiego stanu rzeczy.

Dinganni posługują się jedyną w swoim rodzaju bronią białą, którą zwą szponem, a która umożliwia wyrywanie kości z ciała przeciwników.

	Stopień obrażeń	Min. SF	Ciężar	Wielkość
Szpon	3	10	2	2

Galeb-Klekowie

Bohaterowie, w żyłach których płynie krew Galebów lub Kleków, będą się od siebie różnić, jeśli się ich ze sobą porówna; nie okażą się jednak w żaden sposób odmienni od innych ludzi.

Dzieci tych dwóch grup etnicznych zwie się Galeb-Klekami; to wymieszanie krwi objawia się w grze kilkoma premiami. Po pierwsze, ich Siła Fizyczna wzrasta o +1, co jest dziedzictwem Galebów. Po drugie, ich Zręczność również wzrasta o +1, a to z racji krwi Kleków.

Młodzi Galeb-Klekowie są wychowywani w bardziej „cywilizowany” sposób w porównaniu z innymi grupami etnicznymi. Ich matki i ojcowie – dalecy potomkowie pierwszych mieszkańców – uznawani są za inteligentnych i wrażliwych, dzięki czemu są efektywnymi wychowawcami i dobrymi rodzicami. Galeb-Klekowie starają się zachować dobro i chronić niewinnych, jeśli jest to tylko możliwe. Nie będą w tym celu jednak zbyt ryzykować, nie cofną się za to przed popełnieniem złego uczynku, by naprawić krzywdy.

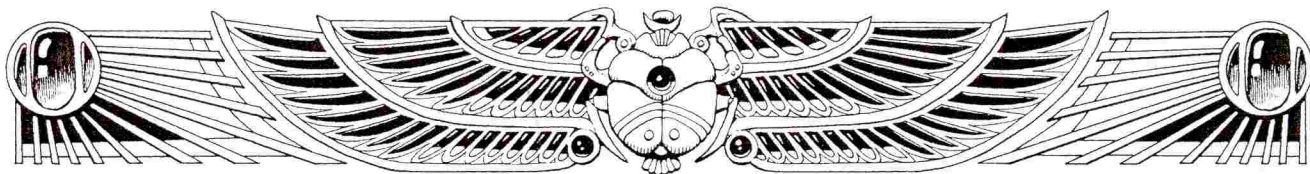
Gracze mogą oczywiście stworzyć postać, która wyłamie się z tego stereotypu. Nonkonformistyczni Galeb-Klekowie to osobnicy, którzy nie mają ani skrupułów, ani krzty uczciwości; przyjaciele i rodzice z pewnością by się ich wyrzekli. Jednakże nowi znajomkowie, którzy odkrywają pochodzenie takiego bohatera, z pewnością zaufają mu łatwiej, niż można by się tego spodziewać. W przypadku zaś zdrady, ich pragnienie zemsty będzie jeszcze silniejsze.

Mieszkańcy Barsawii na nowo odkrywają świat i siebie nawzajem, mają więc szanse udowodnić lub zaprzeczyć opisom zawartym w *Księdze Jutra*. A dziś Galeb-Klekowie z pewnością cieszą się dużym szacunkiem. Czyny bohaterów mogą zaś potwierdzić tę opinię lub doprowadzić do jej zmiany.

Jeźdźcy Wypalonych Równin

Jeźdźcy Wypalonych Równin to zamknięta i pogardzana subkultura, która przetrwała Pogrom kosztem niewinnych. Nic dziwnego, że mało kto wybaczył im czy zapomniał dawne krzywdy. Jeździec musi więc być niezwykle osobą, jeśli opuścił kamratów i szczęśliwie żyje między Barsawianami lub jeżeli świat zewnętrzny zaakceptował go, mimo że pozostał wśród swoich.





Wśród tych bandytów są przedstawiciele innych ras, co potwierdza teorię, iż do wyjaśnienia pozostało tyle tajemnic, ilu jest jeźdźców. Dlatego też łatwo będzie graczowi wyjaśnić powód odłączenia się od swoich.

Bohaterowie, którzy byli lub są Jeźdźcami Wypalonych Równin, rozpoczynają grę z umiejętnościami **skradanie się** i **znajomość zwierząt** na poziomie pierwszym. Mogą wybrać dowolną z dostępnych ludziom dyscyplinę.

Skawianie

Bohaterowie wywodzący się z tej grupy etnicznej winni być marynarzami, piratami, a przede wszystkim – zaważkami. Skawianie kochają bowiem morze, niebezpieczeństwo i piękno walki. Jak widać, na pierwszy rzut oka bardzo przypominają t'skrangi.

Postaci będące Skawianami rozpoczynają grę z umiejętnościami **broń strzelecka** (kusza), **pływanie** (patrz str. 123) i **żeglarstwo** na poziomie pierwszym. Mogą podążać dowolną dostępną ludziom dyscypliną, z wyjątkiem Kawalerzysty. Czasem zostają nawet Powietrznymi Łupieżcami, gdyż podczas walki, okazując niezwykle zdolności przywódcze, mogą zdobyć szacunek trolli.

Worstowie

Gracz może wykreować potomka Worstów, dzięki czemu ciało i umysł jego bohatera będą wyszkolone do walki z nadnaturalnymi istotami, co odzwierciedla premia +1 do Żywotności i Siły Woli.

Każde działanie Worstów charakteryzuje niezwykła dokładność. Jeśli budują tratwę, zetną dwa razy więcej drzew niż potrzeba, po czym pnie będą suszyć na słońcu dwa razy dłużej, niż wymagałaby tego sytuacja, a do ich połączenia zużyją dwa razy więcej żywicy. W grze należy to odzwierciedlać w ten sposób, że bohater każdą czynność (włącznie z rytuałem karmicznym) będzie wykonywał półtora raza dłużej. Oczywiście są pewne wyjątki od owej reguły – choćby rzucają czary równie szybko, jak wszyscy inni. Mimo to pojawi się wiele okazji do odgrywania tej cechy Worstów. Warto przy okazji zaznaczyć, że ta zagorzałość powinna być tylko narzędziem graczy i Mistrzów; nie ma ona prawa wpływać na samą grę.

W trakcie walki Worstowie są bezlitośni. Pokonanych przeciwników tną na kawałki i palą, a ich broń oraz zbroje niszczą, zakopując lub topiąc w jeziorze.

Worstowie nie zostają Iluzjonistami (Horrorzy rzadko ulegają iluzjom), Kawalerzystami i Trubadurami (nie interesują ich głupie rozrywki).

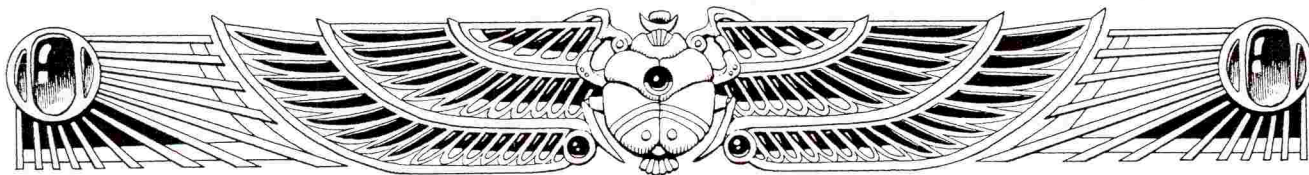
T'SKRANGI

Dzięki zawartym dalej specjalnym zasadom bohaterowie będą mogli używać ogonów i szybować na *k'stulaa*. W tej części znajduje się również słowniczek języka t'skrangów, a także opis umiejętności **pływanie**, która jest dostępna wszystkim rasom.

Atak ogonem

T'skrangi często w trakcie walki używają swych ogonów jako broni. W takim przypadku gracz wykonuje test *walki wręcz* bohatera, a obrażenia zadaje się ze stopniem Siła Fizyczna +3.





Ogona można używać także na dwa inne sposoby. W każdej rundzie walki t'skrang ma prawo zaatakować ogonem niezależnie od pozostałych akcji, otrzymuje jednak modyfikator -2 stopnie do wszystkich działań w danej rundzie, w tym również do testu ataku ogonem. Jeśli zaś zaatakuje tylko ogonem, opisany wcześniej modyfikator -2 nie jest stosowany.

Bohater, który posiada talent *drugi atak*, może bez żadnych modyfikatorów atakować ogonem w oparciu właśnie o ten talent.

Niektóre t'skrangi przywiązują mały oreż do ogonów, dzięki czemu zadają większe obrażenia. Użyta w ten sposób broń musi mieć wielkość 1 lub 2. Zadaje wtedy obrażenia ze stopniem Siła Fizyczna plus 3 plus stopień broni. To znaczy, na przykład, przywiązany do ogona t'skranga o stopniu SF równym 5 sztylet zada obrażenia ze stopniem $5 + 3 + 2 = 10$.

T'skrang może również użyć tej broni do parowania ataków, zwiększając tym samym swą obronę fizyczną. To wykorzystanie ogona zwiększa fizyczną obronę o wartość z przedziału od +1 do +3, ale o tyle samo (od -1 do -3) zmniejsza stopnie wszystkich testów wykonywanych przez gracza. Tak więc, na przykład, zwiększenie obrony o +2 powoduje zmniejszenie stopni o -2.

Zamiar ataku lub parowania ogonem należy zadeklarować w tym samym momencie co inne opcje walki, a więc przed testem inicjatywy (patrz *Specjalne akcje*, str. 193, PZ).

Przywiązanej do ogona broni nie można używać z talentami takimi jak *riposta* czy *rozbrojenie*. Wszystkie sposoby jej wykorzystywania opisano powyżej.

Słowniczek języka t'skrangów

Zamieszczone poniżej słowa i typowe zwroty z języka t'skrangów w taki czy inny sposób pojawiły się w *Związłym traktacie o t'skrangach*, str. 52.

amolta shivoam ga'nai w dół rzeki do morza; eufemizm oznaczający śmierć; odnosi się również do zwyczaju t'skrangów, które posyłają prochy zmarłych w dół Wężowej Rzeki do Morza Śmierci

aropagoi rzecz. pięć kupieckich filarów t'skrangów, które kontrolują większość handlu na Wężowej Rzece

aropagoinya rzecz. członek głównego filaru

Atlosh T'zdrum rzecz. Wielka Gra; t'skrangowy odpowiednik szachów; rozgrywkę prowadzi się na barwnej planszy w kształcie mandali; również popularny epitet dotyczący politycznych rozgrywek

chaida rzecz. ojciec jaja; odpowiednik rodzica

choth edo k'tan var „W górę, wyciągnij ogon z błota”; upomnienie o podobnym znaczeniu co „nie okazuj emocji” czy „nie marszcz czoła”

clinger rzecz. rodzaj lepkiej liny

d'janduin rzecz. bardzo ostra przyprawa

g'doinya rzecz. sekretne imię »arogaoinya«, znane tylko wśród członków filaru

Hai Jik'hai potwierdzenie aktu wielkiej odwagi

haropas rzecz. wspólnota z Pasjami; oświecenie

Houros rzecz. wąż, który pożera własny ogon; u t'skrangów jest to symbol wszechświata

iyoshkira rzecz. podziemne istoty, z których kości itp. blade dawce tworzą łodzie

jik'harra rzecz. odwaga; dosłownie: odważne serce lub pasja odwagi

kaissa rzecz. faza życia t'skranga, podczas której z istoty bezpłciowej przemienia się w mężczyznę lub kobietę

khamorro rzecz. dosłownie: ten, który szoruje pokład; młodociany t'skrang, który jest majtkiem na parostatku

k'harro rzecz. Pasja, serce

kiatsu rzecz. przygotowania; jeden z czterech elementów »haropas«

krohyin rzecz. wspólnota kupiecka; organizacja zajmująca się produkowaniem i zdobywaniem określonych dóbr

k'soto ensherenk rytuał Przekazania Imienia, podczas którego władczynie filarów przekazują następczyniom wszystkie swe wspomnienia

k'stulaa rzecz. płat skóry rozciągający się od przedramion do bioder t'skranga; rzadka cecha fizyczna

k'stulaami rzecz. nazwa określająca skrzydlatego t'skranga

kuratai rzecz. popularna przyprawa t'skrangów

kyaapas rzecz. równowaga; wyraz najczęściej odnosi się do równowagi między »jik'harra« a rodziną

lahala rzecz. Czcigodna; zwykle najstarsza kobieta w wiosce

niall rzecz. filar; szeroko rozumiana rodzina licząca od 40 do 60 członków

p'skarrot rzecz. miara; przeznaczenie

refselenika rzecz. (skrót: refs) chroniące wioskę bariery z esencji żywiołu wody

shivarro rzecz. miłość do rzeki; słowo opisujące fundamentalną namiętność, którą t'skrangi obdarzają życie na rzece

Shivoam rzecz. bogini żywiołu wody; także Wężowa Rzece

shivalahala rzecz. »lahala« głównego filaru »aropagoi«

Shivos rzecz. bóg żywiołu ziemi

shustal wykrzyknik oznaczający „Nic więcej nie trzeba dodawać”

Syrtis rzecz. bóg żywiołu powietrza; także księżyc

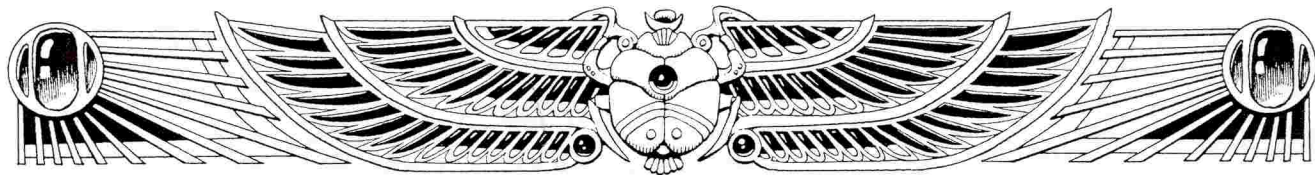
t'xhai kondos więz z jajem; magiczny rytuał, który na całe życie wiąże opiekuna jaja z wykluwającym się dzieckiem

T'schlome rzecz. bogini żywiołu ognia; także słońce

t'slahyin rzecz. wspólnota załogi

t'slashina rzecz. diament lub klejnot wioski; część otoczona przez wieże i »refs«





t'sleetha-t'sleethi wolno, coraz wolniej; uspokój się trisnari rzecz. przybytek, w którym podawane jest jedzenie, ale nie ma kwater; restauracja

SZYBOWANIE

Stopień: poziom + Zręczność

Ta umiejętność pozwala skrzydlatemu t'skrangowi unosić się w powietrzu na k'stulaa. Aby z niej skorzystać, k'stulaami musi skoczyć z odpowiedniej wysokości. Na każde 3 metry wwyż, t'skrang może przelecieć 6 metrów w przód. Gracz wykonuje test **szybowania** o trudności 5, modyfikowanej w zależności od warunków przez Mistrza Gry (silny wiatr, brak wiatru i tak dalej). Jeżeli zakończy się on sukcesem, bohater może poszybować na odległość „wynik testu x 10 metrów”, zakładając, że skoczył z odpowiedniej wysokości. Jeśli test się nie powiedzie, t'skrang spadnie na ziemię, nie chwytając wiatru w skrzydła.

Szybowanie zmniejsza również obrażenia wywołane upadkiem. Kiedy skrzydlaty t'skrang upada, ustalając otrzymane przez niego obrażenia, od ich stopnia należy odjąć stopień umiejętności.

PLYWANIE

Stopień: poziom + 3

poziom + Siła Fizyczna + 3 – dla t'skrangów

Wszystkie t'skrangi i wielu innych żyjących nieopodal rzek Dawców Imion uczy się pływać, gdyż jest to jedna z podstawowych umiejętności umożliwiających przetrwanie. W grze **Earthdawn: Przebudzenie Ziemi** sytuacje, które wymagają od bohaterów owej zdolności, można rozwiązywać w następujący sposób.

Postaci wykorzystują **pływanie**, by poruszać się w wodzie. Umiejętność jest oparta na Sile Fizycznej bohatera, więc jeżeli nawet posiada on poziom zerowy, może wykonać test ze stopniem tej cechy. Test **pływania** posiada stopień trudności zależny od panujących warunków, które opisano w pobliskiej tabeli. Każdy zakończony sukcesem test pozwala bohaterowi unosić się na wodzie przez 10 minut. W tym czasie pokona dystans 10 metrów razy stopień **pływania**.

TABELA PŁYWANIA

Warunki	Stopień trudności
Spokojna woda	3
Małe fale (ok. 10 cm)	4
Słaby prąd rzeczny	5
Umiarkowany prąd rzeczny	7
Wężowa Rzeka/otwarte morze	15

Pływanie to męcząca czynność, więc każde 10 minut w wodzie wymaga od gracza wykonania testu Żywotności (trudność 12) jego bohatera. Jeżeli nie będzie on udany, postać otrzymuje punkt wyczerpania. Ponadto w trakcie pływania bohater nie może mieć ze sobą zbyt wielkiego ciężaru – maksimum jedną dziesiątą udźwigu. Na każde pięć kilogramów powyżej tej wartości należy zmniejszyć stopień **pływania** o 1.

Jeśli gracz poniesie porażkę w teście **pływania**, jego bohater przez 10 minut zdoła pokonać tylko jedną czwartą zwykłego dystansu. Jeżeli wynik testu będzie jeszcze gorszy lub wypadnie „1”, postać znajdzie się pod wodą. W takim przypadku należy natychmiast wykonać następny test **pływania**. Jeśli tym razem osiągnięty zostanie przynajmniej przeciętny sukces, postać wydostanie się na powierzchnię i będzie mogła płynąć dalej. Jeżeli jednak nie zakończy się on powodzeniem, gracz musi wykonać jeszcze jeden test **pływania**, ale tym razem potrzebuje co najmniej dużego sukcesu. Gdy i ten się nie uda, czeka go trzeci – tym razem uratuje go tylko ogromny sukces. Jeśli trzeci test się nie powiedzie, postać zaczyna tonąć.

Nieumiejący oddychać pod wodą bohaterowie, którzy znajdują się pod powierzchnią i którym nie powiedzie się test **pływania**, mogą utonąć. Postać może utrzymać powietrze w płucach przez liczbę rund równą stopniowi Żywotności. Kiedy go zabraknie, bohater zaczyna topić się i otrzymywać z tego powodu obrażenia. Od tej chwili w każdej rundzie Mistrz Gry będzie wykonywał testy obrażeń ze stopniem 4 + liczba rund przez które postać znajduje się pod wodą po wypuszczeniu całego powietrza z płuc. (To znaczy w pierwszej rundzie stopień testu obrażeń wynosi 5). Żaden pancerz nie chroni przed tymi obrażeniami. Mistrz Gry wykonuje testy, dopóki bohater nie umrze, nie wydostanie się w jakiś sposób na powierzchnię wody lub nie zostanie uratowany.

Obsydianie nie umieją i nie mogą pływać. Jeśli wpadną do wody, zaczną tonąć i muszą znaleźć jakiś sposób, by wspiąć się na brzeg. Wietrzniki z kolei będą pływać tylko wtedy, gdy nie ma innego wyjścia. W końcu woda nie najlepiej wpływa na ich skrzydełka.

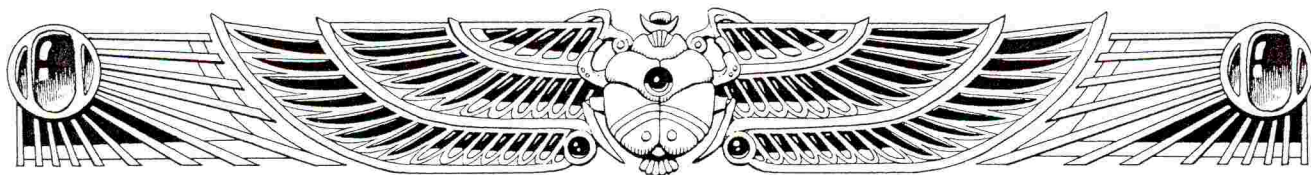
WIETRZNIKI

Opisane dalej specjalne zasady dotyczą latania, taktyki walki wietrzników oraz ich ekwipunku.

Latanie

Wietrzniki potrafią latać, ale nie jest to ich podstawowa metoda poruszania, ponieważ unosząc się w powietrzu, szybko się męczą. Mogą więc używać skrzydeł tylko przez około 20 minut, po czym muszą odpocząć lub za-





czną otrzymywać punkty wyczerpania. Za każdą minutę powyżej wspomnianych 20 gracz wykonuje test Żywotności bohatera o stopniu trudności równym 7. Nieudany oznacza, że postać otrzymała punkt wyczerpania. Ponadto każde 5 minut przekraczających owe 20 zwiększa o +2 stopień trudności testu Żywotności.

Wietrzniak musi odpoczywać mniej więcej tak długo, jak długo latał. Dopiero po tym czasie będzie mógł wznieść się w powietrze, nie ryzykując kolejnych obrażeń z wyczerpania. Jeśli więc, na przykład, latał przez 15 minut, musi odpoczywać kwadrans.

Latające wietrzniaki nie mogą unieść więcej niż połowę udźwigu. Bohatera, który jednak weźmie ze sobą większy ciężar, należy traktować jak obciążonego (patrz str. 212, PZ). W tym jednak przypadku poza Zręcznością, maleje również Żywotność wietrzniaka.

Skrzydła wietrzniaków są bardzo wytrzymałe, kiedy jednak zmokną, stają się ciężkie i delikatne, niemal uniemożliwiając latanie. W mechanice gry oznacza to obniżenie obrony fizycznej o -2 oraz wykonywanie testu Siły Fizycznej o trudności 13, pozwalającego w ogóle wznieść się w powietrze. Gracz, którego wietrzniak mimo zmoczonych skrzydeł będzie w stanie latać, musi co 5 minut wykonywać test Żywotności o trudności 9. Jeżeli będzie on nieudany, bohater otrzymuje 2 punkty wyczerpania.

Powyższe zasady należy stosować tylko wtedy, gdy skrzydła wietrzniaka są mokre – co może się zdarzyć, jeśli postać wpadnie do rzeki lub strumienia. Na szczęście skrzydełka tych istot szybko schną, zwykle tylko przez 10 minut, a kiedy jest ciepło, nawet w 5.

Taktyka walki

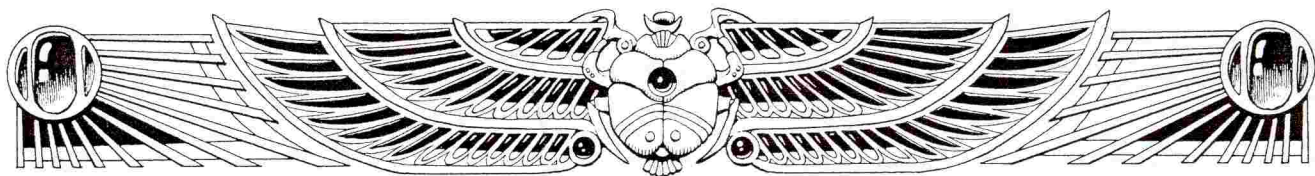
Słaba budowa ciała sprawia, że używanie ciężkich zbroi jest dla wietrzniaków niepraktyczne – przeciwnicy mogliby wtedy sprowadzić ich na ziemię jednym celnym ciosem. Chcąc uniknąć takiego ryzyka, skrzydlate istoty opracowały całą strategię walki, wykorzystującą różne talenty i sytuacje. Najbardziej znaną taktyką jest oczywiście szybkie pikowanie. Wykorzystujący maksymalnie zdolność latania wietrzniak spada na przeciwnika, zadaje mu jeden cios w najbardziej wrażliwe miejsce, po czym momentalnie unosi się w powietrze, zanim wróg zdola zareagować i wziąć odwet. Ta taktyka wykorzystuje zasadę dzielenia ruchu (str. 201, PZ).

Wietrzniaki starają się również walczyć na dystans. Wiele z nich walczy więc włóczniami, łukami lub dmuchawkami. Często ostrza, groty czy strzałki pokrywają również truciznami lub innymi środkami, zyskując tym samym dodatkową przewagę.

Skrzydlate istotki wolą atakować z ukrycia, starając się możliwie najlepiej wykorzystać zaskoczenie i impet pierwszego uderzenia. Tą taktykę można porównać do wojny partyzanckiej. Wietrzniaki jednak starają się raczej zneutralizować przeciwników, a nie po prostu ich zabić. Wojownik, który rozbroi i unieszkodliwi wroga, zostaje zwykle uznany za obdarzonego wielkimi zdolnościami. A jeżeli w całym starciu będzie wesoły, żartobliwy lub zawstydzi przeciwników, to jeszcze lepiej.

Jednakże w przypadku walki z Theraanami, wietrzniaki zapominają o zasadzie darowania życia, opłacając łowców niewolników za ich „trud”.





Wypożyczenie

Wietrzniaki wykorzystują wszelkiego rodzaju ekwipunek, musi on być jednak specjalnie dla nich robiony lub mały. Niestety niewielkie rozmiary wcale nie zmniejszają kosztów – choć zużywa się mniej materiału, praca wymaga większego wysiłku. Ludzcy rzemieślnicy z trudem tworzą niewielkie przedmioty swymi dużymi palcami i dłońmi, dlatego też życzą sobie za nie więcej. Podobne wyroby, będące dziełem wietrzniaków, kosztują o 25% mniej, należy je jednak traktować jak rzadko dostępny ekwipunek.

Jedzenie i zaopatrzenie: Porcje dla wietrzniaków kosztują połowę ceny podanej w rozdziale **Towary i usługi**, str. 266, PZ. Wietrzniaki produkują i sprzedają niezwykle wino zwane *keesris* – butelka 10 srebrników, lampka 2 srebniki.

Zbroje i broń: Wietrzniak używają pancerzy i oręża innych Dawców Imion równie często, co ekwipunku przeznaczonego dla ich rozmiarów (patrz **Broń dla wietrzniaków**, str. 254, PZ). W **Opowieści o wietrzniakach**, str. 79, pojawiają się informacje o unikatowych dziełach tej rasy.

Sieci sadoor

Te wytrzymałe sieci mają takie same statystyki co zwykłe, z jedną małą różnicą – stopień trudności testów próbujących się z nich wyrwać istot jest w tym przypadku wyższy. Wietrzniaki często pokrywają włókna truciznami. **Koszt:** 30 srebrników

Keesra

Tę kontaktową, usypiającą truciznę wietrzniaki wyrabiają z tych samych owoców, z których warzą *keesris*. Ofiary środka budzą się z bólem głowy i śmierzdzą niczym przejrzałe jagody. Wiele sieci *sadoor* pokrywanych jest właśnie tą trucizną.

Rodzaj trucizny	Obrona magiczna/stopień
usypiająca	7/10
Wystąpienie objawów	Czas działania
natychmiast	wynik testu efektu w godzinach

Whadhyra

Ta kontaktowa trucizna paraliżuje ofiary. Wyrabia się ją z jadu pewnych owadów. Wietrzniaki zwykle pokrywają nią strzałki do dmuchawek.

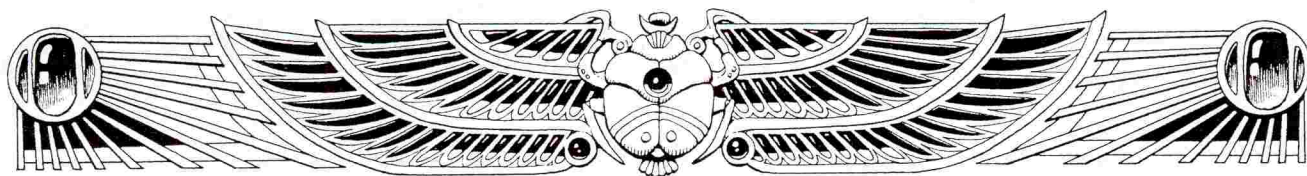
Rodzaj trucizny	Obrona magiczna/stopień
paraliżująca	6/10
Wystąpienie objawów	Czas działania
natychmiast	godzina

Padendra

Jest to jedyna zabójcza trucizna, której używają wietrzniaki i to tylko w chwili wielkiego niebezpieczeństwa. Tę substancję można wprowadzić do krwioobiegu albo przez rany, albo wraz z pokarmem lub piciem. Sekret warzenia *padendra* jest przekazywany z pokolenia na pokolenie w pieśniach, które opisują alchemiczne receptury.

Rodzaj trucizny	Obrona magiczna/stopień
zabójcza	7/10
Wystąpienie objawów	Czas działania
dwie rudy walki	permanentny





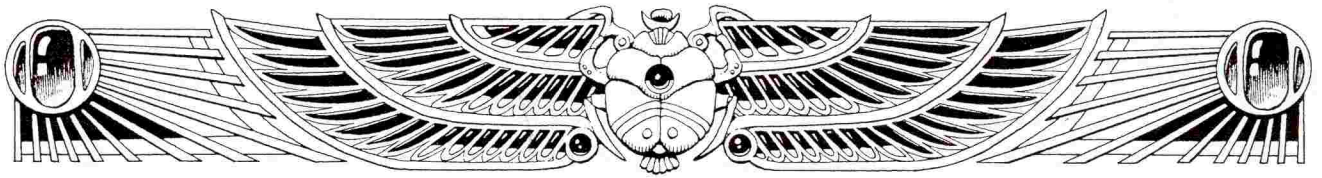
INDEKS

Czy znów muszę przypominać o znaczeniu indeksów?

Merrox, mistrz Komnaty Rejestrów, besztający ucznia

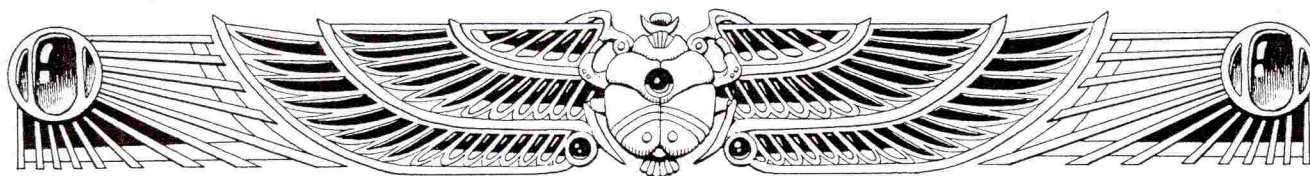
- Alamaise 8
Ar'laana 16
Architektura
elfów 24
ludzi 38-39
Aropagoi 54, 59-61
Aropagoiyna 66
Astendar 14, 22, 59, 74, 117
Atrament 63
Axaalail 65
- Balihan 27
Ban, jezioro 49, 50, 60, 61, 68
Banici 45
Barki 48
Beletre 13
Biblioteka Throalu 5
Bizuteria 91
Bładawcy 66-68, 104
Bogini Wielkiej Rzeki 58
Bojowe maski 70-71
Broń
Dingannich 42, 43
t'skrangów z dżungli 104
wietrzników 90
- Cechy charakteru 102
Cechy osobowości 102
Ceremonie wkraczania
w dorosłość 84
Ceremonie żałobne 37
Ch'tard, styl walki 73
Chorrolis 78, 117
Ciekawość 40
Clingor 62
Czarna Jazń 49-50
słudzy 50
Czarne Urwisko 45-47
Czarny rynek 36
Czcigodna 54
Czytanie rzeki, talent 113
- Dae'mistisha 12, 118
Dar przodka 20
Dawczyni Światła 52
Delaryjskie Góry 38
Diamant wioski 58
Dinganni 35, 41-43
prawa 43
zasady 120
Dis 77
Długa Śmierć 49
- Dmuchawki 90
Dni Wielkiego Strachu 75
Dni Zmiany 12, 18
Dom Ducha Wiatru 69
Dom Dziewięciu
Klejnótów 57, 61
Dom Ishkarat 65
Dom K'tenshin 57, 64
Dom Koła 61
Dom Księżyca 61
Dom Syrtis 63
Dom Trzciny 61
Dom V'strimon 58, 60, 63, 66
Dom Wydry 61
Donok 79
Dorosłość
u elfów 17
u ludzi 35
u t'skrangów 56
Dwór Elfów
(w Smoczej Puszczy) 26, 31
deklaracja odłączenia
Shosary 8
język 25
królowe 7-11
splugawienie 6-7, 10-11, 20,
23, 29-30
władza 6-8
wojny 9
Dyscypliny 28, 34, 102, 105-112
elfów 12
ludzi 103
nowe talenty 113-116
Dzicz 15
Dżungle 28
- Elfy 35
a ludzie 31
a wietrzniki 96
dyscypliny 105, 106, 112
gdzie żyją 28-29
głosiciele 117
historia 6-11
i inne rasy 29-31
język 25-28
krwawe 10, 11, 29, 31, 96, 102
prawdziwe 11, 29, 31
rytuały i obrzędy 16-20
sztuka i rzemiosło 20-25
wierzenie 11-15
wskazówki 102-103
zasady specjalne 117-119
- Ennyskiel 25
Fechtmistrz 14, 26, 27, 72
Festiwal Imion 56
Filar 74
Floranuus 14, 26, 93, 117
Folklor 26
- Gdzie żyją
elfy 28-29
ludzie 38-39
t'skrangi 57-58, 65, 69
wietrzniki 89-90
G'doinya 60
Galeb-Klekowie 44-45, 120
Garlen 16, 93, 117
Garncarstwo 64
Gerik Zamaskowany 45-46
Gildia Uczniów 26
Gildie 26
Głosiciele 78, 117
Główny filar 60-61
Gobeliny 22
Góry Delaryjskie 38
Góry Grzmotu 34, 38
Góry Kaukawskie 79
Góry Skolskie 32, 46
Góry Throalskie 46, 61, 67-68, 104
- Haftowanie 22
Handel
i t'skrangi 58, 60, 62-64
i wietrzniki 93
Haropas 30, 64, 66, 75-78, 103
Henghyoke aropagoi 61
Hibernacja 76
Horror
i elfy 9-10, 26, 28
i Jeźdźcy Wypalonych
Równin 46
i lud Katani 40
i Skawianie 47-48
i t'skrangi 75-76
i Worstowie 49-51
strażnik Wiecznie
Żywego Kwiatu 27
w muzyce 22
w sztuce 21
Humor 85-86
- Iluzjonista 14
Instrumenty muzyczne 63
Iopos 38
- Ishkarat aropagoi 61, 62
Iyoshkira 67
- Jajo 52, 53
Jaspree 15, 41, 117
Jaszczuroludzie 53
Jerris 32
Jezioro Ban 49, 50, 60, 61, 68
Jezioro Pyros 70
Jezioro Vors 45, 46, 61
Jeźdźcy Wypalonych
Równin 45-47, 120
Język
elfów 7, 25-28
t'skrangów 71-72
wietrzników 85-86
Jik'harra 53, 56, 66, 68, 75, 103
- K'soto ensherenk 54, 73
K'stulaa 68-69, 104
K'stulaami 69, 104
K'tenshin aropagoi 61
Kaery 32
elfów 25, 28
Galeb-Kleków 44
Jeźdźców Wypalonych
Równin 45-47
leśny 9
ludu Katani 39
Skawian 47-48
t'skrangów 76
wietrzników 90
Worstów 69-50
Kaissa 56, 57, 68, 73
Kanion Lalai 61
Kaplice 77, 78
Kaplice Założycieli 78
Katani 39-41, 119-120
Kaukawskie Góry 79
Kawaleria 88
Kawaleria naziemna 88
Kawalerowie Szkarłatnej
Wieży 26
Kawalerzysta 14
Keesra 125
Keesris 93
Khamorro 57, 68
Kiatsu 76, 103
Klany 87-88
Klejnót wioski 58
Kobiety, rola 35, 48
Koło Życia 11, 12, 16, 30, 103





- Konkurs dowcipów 86
Konkurs obelg 86
Kopuły 58, 70
Krasnoludy
 a ludzie 32
 a wietrzniki 95-96
 i bladawce 66-67
 nieufność elfów 29
 nieufność t'skrangów 53
 wojna z Dworem Elfów 9
Kratas 41-80
Król Skawii 47-48
Król Varulus 58, 65
Król Varulus III 5
Królowa
 magia 7
 rola 7
 wybór 7
Królowa Alachia (z Krwawej Puszczy) 7-11, 22, 24, 27-28, 31, 91, 96
Królowa Dallia 7-8, 22
Królowa Failla (z Zachodnich Królestw) 8, 22
Królowa Liara 8
Krwawa Puszcza 10-11, 22, 24, 27-31
Ksenomanta 15
Księżyc 52
Kultura
 elfów 7, 10, 20
 ludu Katani 41
 ludzi 39-51
Kulty 37
Kuratai 62
Kurtyna refs 58
Kwiat
 pożądania 19
 Wiecznie Żywy 27-28
 wymiana 18
Kyaapas 77, 103
Kypros, therański gubernator 52, 53
Lahala 54, 73, 75
 Desti-dennis 76
Lalai, kanion 61
Landis 32, 39, 44
Latanie, zasady 123-124
Legends
 elfów 26-28
 t'skrangów 67-68
Leśnik 28, 106
Liczby, zapisywanie 71
Linie krwi, ludzi 39
Liny 62
Liryka 23
Lochost 93, 117
Ludzie 34-35
 a elfy 29
 a wietrzniki 96
 Dinganni 41-43
 dyscypliny 105, 108-109
 ewolucja 32-34
 Galeb-Klekowie 44-45
 gdzie żyją 38-39
 głosiciele 117
 Jeźdźcy Wypalonych Równin 45-47
 Katani 39-41
 kultury 39-51
 małżeństwo i dzieci 18, 19
 Skawianie 47-49
 wierzenia 36-38
 Worstowie 49-51
 wskazówki 103
 wszechstronność 34
 zasady specjalne 119-121
 zwyczaje 34-36
Łodzie 48
Łucznik 14
Magia
 a Dawcy Imion 32
 a wietrzniki 81
 elfów 11, 16, 23, 28
 krwawa 23, 54
 ludu Katani 39
 ludzi 33-34
 Skawian 47
 t'skrangów 54
Malunki 21
Małżeństwo
 rola 35, 48, 55
 u elfów 17-19
 u ludzi 35-36
 u t'skrangów 73-74
 u wietrzników 84-85
Marynarz 107
Matka Duch 52
Metale, cenne 9
Metawymiary 15
Mgieł 27
Mgliste Bagna 41, 47, 48, 63
Miasto na Linach 65
Miasto Wież 26
Miecze Sprawiedliwości 26
Miejskie t'skrangi 65-66
Miłość do rzeki 59
Mistrz Żywiołów 14, 27
Morfizm, talent 113-114
Morze Aras 34
Morze Śmierci 47, 64
Muzyczne instrumenty 63
Muzyka 14
 elfów 11, 22-23
 t'skragnów 63
 wietrzników 92
 zapis 72
Mynbruje 15, 26, 117
Nadanie Imienia 56, 73
 dziecku elfów 16-17
 dziecku ludzi 35-36
 rytuał 85
Narodziny
 elfów 16
 ludzi 33-35
 t'skrangów 55
 wielodziejne 35
 wietrzników 81-82
Natura 83, 102
Negocjacje 103
Niall 53, 54, 55, 56, 60
Niewolnictwo 44, 70, 98
Notacja liczbowa 71
Nurkowanie, talent 113
Obieżyświat 108-109
Obysdianie 34-35, 47, 52
 a elfy 30
 a ludzie 32
 a wietrzniki 96
 oświecenie 75
 szacunek t'skrangów 78
Oczekiwanie 16
Odłączenie Shosary 8
Odważa 17, 53, 75, 103
Ogień 14, 47
Ogniści Bracia 52, 75
Ogon
 t'skrangów 72-73
 zasady walki 121-122
Opiekun jaja 55, 56
Opowiadanie historii
 elfy 26
 Katani 40-41
 t'skrangi 53, 67
 wietrzniki 86
Orichalk 9
Orkowie 30, 34
 a ludzie 32
 a wietrzniki 96-97
Ornamenty 49
Osady
 elfów 29
 ludzi 38
Oświecenie 75
P'skarrot 66, 76, 103
Padendra 125
Papier 63
Parlaint 27, 28
Parostatki 57, 58, 61
Pasje 8, 26, 33, 41
 a t'skrangi 77-78, 103
 a wietrzniki 93
 głosiciele 117
 i cześć ludzi 37
 i ludzkie dzieci 36
 i narodziny 16
 Szalone 37, 77
Pielgrzymki 78
Pieśń klanu 88, 94
Pieśń Roku 53, 73
Pieśń Wiatru 94
Pilotowanie łodzi, talent 114-115
Pióra 63
Płatnerz 37
Pływanie, zasady 123
Pochwycenie, talent 115
Poezja 23
Pogrom
 i elfy 9-11, 26-28
 i ludzie 39-42, 44-51
 i t'skrangi 75-76
 i wietrzniki 92
Polityka 59-61
Połączeni dzieckiem 19
Populacja
 Dingannich 42
 Jeźdźców Wypalonych Równin 46
 krasnoludów 36
 ludzi 36, 39-51
 wietrzników 38
Powietrzna kawaleria 88
Powietrzna Przysłań 53, 98
Powietrzne tropienie, talent 111, 115
Powietrzny Tancerz 89, 110
Powietrzny Zwiadowca 88, 111
Powitalna uczta 85
Prawa
 Dingannich 43
 krasnoludów 59
Prawo Wszechstronności 33-34
Prorocтво 27
Prywatość 28
Przebiecie zbroi, talent 110, 113
Przebudzenie Ziemi 67, 76
Przetrawianie 40
Przeznaczenie 37, 76, 103
Przodkowie Dawców Imion 32-33
Przypawy 62
Pustka 52
Pyros, jezioro 70
Rada Lahal 54, 59
Rada załogi 59
Raggok 77, 117
Rashomon 77
Razhikhul 66
Reth'im 20
Rodzice, prawdziwi 85
Rodzina 53, 54
Rozmowa z owadami, talent 115
Rozpoznawanie zapachów, talent 116
Rozwój 15
Równowaga 15, 20, 30, 77, 103
Różany Tron 7, 8
Runy 24
Ryby 62
Rytuał
 Cierni 7, 11, 23, 31
 Nazwania 16-17
 Posłuchu 88
 Przejęcia 16-17
 Przekazania Imienia 54
 przygotowań 76, 103
 Wiecznego Życia 19-20, 27
Rytuały
 elfów 7, 10, 11, 16-20, 29, 102
 ludzi 35-36
 ochrony i przetrwania 9, 39, 45, 76
 t'skrangów 54, 56-57, 60, 73-75
Rzeczne Córki 52
Rzemiosło
 elfów 23-25
 ludzi 37-38





- t'skrangów 73-74
wietrzników 90-91
Rzeźba
elfów 21
wietrzników 21
- Sa'mistishsa 12, 117-118
Sadoor 125
Schizma wśród elfów 9
Scytia 9
Sereatha 26
Serwos 39-41, 48, 69-71
Sesslakai arapagoi 69
Shivalahala 61
Shivalahala K'tenshin 61
Shivalahala Sesslakai 69
Shivalahala Syrtis 75, 78
Shivalahala V'strimon 60-61, 70
Shivarro 59
Shivoam 52-53, 58-59, 78
Shivos 52
Shosara 7-8
odłączenie 8, 22
najazd trolli 9
Sieci 90
Sieci sadoor 125
Skawia, królestwo 47-49
Skawianie 47-49, 121
Skolskie Góry 32, 46
Słownik
języka t'skrangów 122
sperethiel 118-119
Smocza Puszcza 26-28
królowe 7-11
przemiana 10-11
splugawienie
6-7, 10-11, 20, 23, 39-30
Smoczy lud 52
Smok 8, 68, 75-76
Sokriosh, wioska 62
Sperethiel 24, 25
słowniczek 118-119
Statki 47
Sternik 48
Strach, walka ze 76
Strażnik Jik'harra 78
Strażnik Nocy 52
Stroje
elfów 7, 25
Skawian 49
wietrzników 91
Worstów 51
Suthparalans 75-76
Symbolika
w malarstwie 21
w muzyce 22
Syrtis 52
Syrtis arapagoi 61, 78
Szacowanie, talent 116
Szalone Pasje 37, 77, 117
Szamani 40
Szkarałtne Morze 47-49
Szlachetny 87-88
Szuka
elfów 7, 11, 14, 15, 20-26, 102
- t'skrangów 64-65
wietrzników 89-93
Szybowanie
umiejętność 104
zasady 122-123
- Ścieżka
Mędrca 12, 15
Mistrza 12, 13, 15
Uczonego 12, 14, 26
Wędrowca 12, 14
Wojownika 12, 13
Ścieżki 12-15, 18, 30, 103
Śmierć
obrzędy elfów 19-20
obrzędy t'skrangów 74-75
obrzędy wietrzników 94
spojrzenie ludzi 37
Świadek 18
Świąteczne Dni 7
Świątynie 77, 78
Świetlista Cytadela 12, 15
Święto 17
- T'chai kondos 55
T'skrangi
a elfy 30
a wietrzniki 57-58
bladawcy 66-68, 104
dyscypliny 105, 107
głosiciele 117
handel 62-64
i haropas 75-77
i Pasje 77-78
język 71-72
konflikt ze Skawianami 48-49
kultura 65-71
miejskie 65-66
słowniczek języka 122
sztuka 64-65
szybowanie 122-123
wioski 57-59
władza 59-61
wskazówki 103-104
wygląd 53
z dżungli 69-71, 104
zasady specjalne 121-123
zwyczaje 54-57, 72
T'slahyin 54, 58-59
T'slashina 58
Talenty dyscyplin 113-116
Taniec
elfów 23
wietrzników 83-89
Taniec z wiatrem, talent 116
Tatuaże 41, 91
Test siły 13
Therańskie Imperium 6, 9, 28, 47
a wietrzniki 98-99
ludzka architektura 38
najazd na Sokorosh 62
trawarska kampania 70-71
Throal
język 24, 25, 71
- królestwo 6-7, 10, 22, 28, 47, 76
ludzka architektura 38
Wielka Biblioteka 5, 8, 52
Throalskie Góry 46, 61, 67-68, 104
Thystonius 13, 78, 117
Tkacz 53
Tkanie wątków 105
Tradycja
elfów 20-26, 29, 102
t'skrangów 59
Travar 38
kampania o 70-71
Trisnari 65
Trolle 30
a ludzie 32
a wietrzniki 97-98
najazd na Shosarę 9
Trubadur 14, 26
Trucizny 90
Trupia Gardziel 47
Tunele 51
Tylony 74
- Uczeni 26
Uczty 86
Uczucia 30
Upandal 78, 117
Urupa 27
Ustrekt 97-98
- V'strimon arapagoi 61, 76
Varulus 76
Vestrial 77, 117
Vivane 98, 99
Vors, jezioro 45, 46, 61
- Wędrowiec 41
Wężowa Rzeka 38, 48, 52-53,
58-61, 70, 75
Whadhyra 125
Wieczna Biblioteka Thery 5
Wiecznie Żywy Kwiat 27-28
Wielka Biblioteka
Throalu 5, 8, 52
Wielka Obejmująca 52
Wielka Rada Lahal 75-76
Wielka Rzeczna Matka 59
Wielki Dom 53-54, 59-61
Wielkie wojny
Dawców Imion 33
Wierzenia
elfów 11-20
ludu Katani 41
ludzi 36-38
wietrzników 93-94
Wietrzniki 52
a elfy 30
anatomia 81-82
dyscypliny 105
ekwipunek 125
gdzie żyją 89-90
głosiciele 117
i inni Dawcy Imion 94-99
ideały 82-83
- natura 79-81
szacunek do t'skrangów 78
sztuka 90-93
taktyka walki 124-125
therańskie 99
wino 92-93
wskazówki 104
zasady specjalne 123-125
zasady walki 123-124
zwyczaje 83-89
- Wieża 57-58
Wież z jajem 55
Wija, rzeka 65
Wikliniarstwo 63
Wino wietrznickie 92-93
Władca ludzi 37
Władca Wiatru 88, 112
Władca Zwierząt 13, 27, 28
Wojna między
Dawcami Imion 33
Wojny Orichalkowe 9
Wojownik 26, 28, 88
Worstowie 35, 49-51, 121
Wskazówki 102-104
Wspólnota kupiecka 64
Wspólnota załogi 54, 58-59
Wspólny podział 66
Wszechstronność 103
prawo 33-34
Wybory 59, 60
Wyleg 55, 56, 70
Wyposażenie 129
Wytwarzanie koszy 63
Wzorce 14, 15
- Zachodnie Królestwa 8
Zakon Strażników Skawii 48
Zaloty
elfów 17
t'skrangów 73-74
wietrzników 90-91
Założyciele 52
Zapis muzyki 72
Zarzucenie sieci, talent 116
Zbroje
Dingannich 43
elfów 24
wietrzników 90
Zbrojmistrz 14, 20, 24, 90
Zdolności przystosowawcze 103
Ziemny Korzeń 67-68
Złodziej 13, 28, 45-46
Zmiany 82-83, 93
Zmiennokształtne 65
Zwiadowca 28
Zwyczaje
elfów 7-8, 102
t'skrangów 56-57, 72-75
wietrzników 83-89





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.

Tom pierwszy *Mieszkańców Barsawii* zawiera szczegółowe informacje o czterech rasach Dawców Imion. A są nimi:

Elfy – tajemnicze i niezwykle uczuciowe; dążą do odrodzenia minionej chwały.

Ludzie – na tyle wszechstronni, by poznać umiejętności i talenty wszystkich ras; szybko adaptują się do każdej sytuacji.

T'skrangi – krzykliwe, rycerskie, jaszczuropodobne istoty, których odwaga i dowcip odzwierciedlają ich radość życia.

Wietrzniaki – mali, skrzydlaci ludkowicie, których miłość do zmian czyni nieprzewidywalnymi i figlarnymi.

W pierwszym tomie *Mieszkańców Barsawii* znajduje się szczegółowy opis elfów, ludzi, t'skrangów i wietrzniaków. 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

#EDMB1

ISBN 83-87968-81-1

