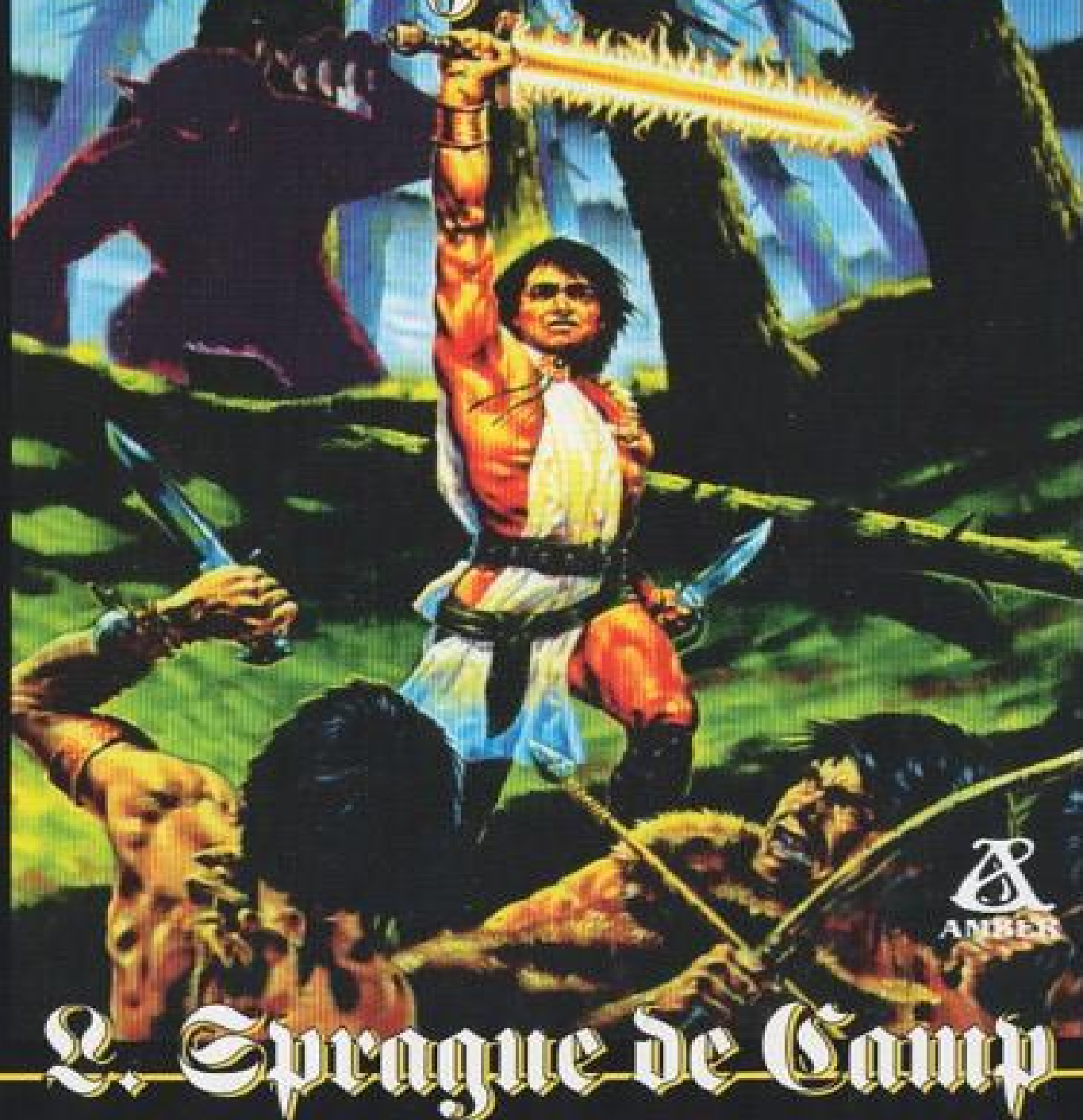


Conan

Wieża Conan



AMBER

Lyon Sprague de Camp

Miecz Conana

Przekład Marcin Stadnik

Tytuł oryginału The Blade of Conan

OD REDAKTORA

Książka ta stanowi zbiór artykułów dotyczących heroic fantasy, a w szczególności prozy Roberta E. Howarda i jego słynnego bohatera, Conana z Cymmerii. Większość materiałów to przedruki z czasopisma „Amra” — amatorskiego magazynu wydawanego od 1959 roku przez

George’a H. Scithersa — kilka jednak pochodzi z innych źródeł. Wszystkie zostały

przedstawione w postaci, w jakiej ukazały się oryginalnie, może poza drobnymi redakcyjnymi poprawkami.

Muszę przeprosić za to, iż mój własny wkład tak znacznie przewyższa liczebnie felietony moich kolegów. Powodem ku temu nie jest bynajmniej próżna żądza osobistej sławy, lecz fakt, że w ciągu ostatnich dwudziestu lat napisałem największą liczbę artykułów do „Amra”

spośród wszystkich korespondentów Scithersa. Pisanie do „Amra” (a okazjonalnie również do innych fanzinów) jest moim ukrytym nałogiem i wypełniaczem wolnego czasu.

W każdym razie, dla tych, którzy lubią heroic fantasy, ale wiedzą niewiele na temat jego tła i otoczki, oraz dla tych, którzy słyszeli o tej literaturze, ale nigdy jej nie spróbowali, ta książka powinna stać się przydatnym i interesującym wprowadzeniem do czarodziejskiego gatunku prozy i wzbogacić przyjemność, którą czytelnicy będą czerpać z lektury opowieści.

L. Sprague de Camp

WPROWADZENIE

MAGIĄ I MIECZEM

RICHARD H. ENEY

Książka ta jest zbiorem artykułów z „Amra”^{*} — fanzinu tworzonego głównie przez członków Legionu Hyboriaoskiego i poświęconego zasadniczo opowieściom Roberta E.

Howarda o barbarzyńcy zwanym Conanem z Cymmerii (Conan posługiwał się *nom de guerre* Amra — lew będący kapitanem Czarnych Korsarzy z Kushu).

Artykuły drukowane w „Amra” traktują o heroic fantasy oraz o tym, co nazywamy fantastyką magii i miecza. O opowieściach, w których herosi i łotry władają bronią i czarami z równą biegłością, bez względu na rodzaj terenu i sytuację taktyczną, a generalnie o świecie sprzed wynalezienia prochu, w którym dodatkowo istnieje magia. Poza tym głównym nurtem tematycznym, w felietonach odnajdziemy również wątki związane z innymi bohaterami

Howarda, a także z różnymi Conanopodobnymi postaciami stworzonymi przez autorów tego gatunku, zamieszkującymi światy magii i miecza.

Robert Ervin Howard z Cross Plains w Teksasie był (aż do swego samobójstwa w 1936 roku w wieku trzydziestu lat) płodnym pisarzem w niemalże każdym specyficznym obszarze literatury popularnej. Pisał współczesne opowiadania sportowe i detektywistyczne, nowele przygodowe, których akcja rozgrywała się w krajach dawnego Orientu albo na Dzikim

Zachodzie oraz opowieści z gatunku nietypowej lub naukowej fantasy (a także całkiem dobre wiersze). Swoje utwory sprzedawał do licznych magazynów z literaturą popularną, zwanych pulp-magazines, licznie wydawanych w latach trzydziestych i przynoszących niezłe dochody w dobie Wielkiego Kryzysu.

Pulp-magazines stanowiły dominującą większość ówczesnej literatury rozrywkowej, choć później ustąpiły miejsca konkurencji w postaci tanich wydań popularnych i magazynów

ilustrowanych. Poza kryminałami, gatunkami sportowymi i przygodami asów przestworzy — mocno stylizowanymi w swej formie — opowiadania drukowane w pulp-magazines miały niewiele punktów wspólnych ze współczesnym i rzeczywistym światem.

Sytuacja ta nie była z pewnością ułatwieniem dla pisarza takiego jak Howard. Będąc

mieszkaocem małego miasteczka na rolniczym Południowym Wschodzie równie niewiele

miałby do powiedzenia w kwestii niepokojów robotniczych, ich uciszania i polityki New Dealu, co podczas wykładu z biologii molekularnej. Był jednakże urodzonym opowiadaczem, z naturalnym darem kreowania całych scen w jednym zdaniu i zawierania całych

wszechświatów w niespełna połowie akapitu. Jego narracje są żywe i dynamiczne i — mimo że jawnie zmyślane — ich porywający realizm sprawia, że zaczynamy w nie wierzyć.

Jak to się dzieje?

Po pierwsze, Howard, jak większość introwertyków, był bardzo czytany zarówno w

prozie epickiej, jak i historycznej. W swych opowiadaniach pełną garścią czerpał z dorobku innych autorów, przejmując co atrakcyjniejsze pomysły en bloc i modyfikując je według własnego uznania lub twórczo łącząc po kilka wątków pochodzących z różnych źródeł. W ten właśnie sposób powstał Kathulos z Atlantydy i jego egzotyczne narkotyki oraz hipnotyczne zdolności, tajemnicza afroazjatycka sekta Czarnych Much i uległe kobiety-agentki —

wszystko to zostało słowo w słowo ściągnięte z Fu Manchu Saxa Rohmera, chociaż Steve Costigan różni się nieco od frywolnego i lekkomyślnego doktora Petrie. Z drugiej strony, pośmiertnie wydana nowela Howarda Almuric łączy w sobie motywy, które wydają się

zaczepnięte z twórczości Edgara Rice Burroughsa: bohater przeniesiony magicznie na inną planetę, zupełnie jak John Carter, hartuje się w surowym środowisku niczym Waldo Emerson Smith-Jones w The Cave Girl i zostaje oczyszczony z niechlubnej przeszłości (był

gangsterem) przez Grzeczny Żywot i Miłość, tak jak Billy Burne w The Mucker. Lecz moi współautorzy posunęli się znacznie dalej w podobnych domysłach, a z pewnością uczynili to bardziej szczegółowo i twórczo, niż mogłem to zrobić ja w tych kilku skromnych zdaniach.

Poszukiwanie źródeł jest wspaniałą rozrywką, jednakże biegłość, z jaką Howard

dokonywał tej swoistej literackiej krzyżówki, stanowi jedynie małą próbkę jego potęgi jako pisarza, co zachęca licznych felietonistów „Amra” do poszukiwania wszelkich źródeł wiedzy na jego temat. Co ważniejsze jednak, Howard posiadał artystyczną zdolność wizualizacji swych wyobrażeń — umiejętność tworzenia konkretnych obrazów przed oczami swego

umysłu, wizji totalnych i w pełni dopracowanych, następnie sprawiając by czytelnik „ujrzał”

to, co wyobraził sobie pisarz.

Z nieznanego przyczyny owa zdolność u pisarza okazuje się równie hipnotycznie

fascynująca, jak najwymyślniejsze i najbardziej złowrogie zaklęcie Thoth-Amona.

Prawdopodobnie każdy słyszał o opowieściach o Sherlocku Holmesie zgłębianych przez

grupę Baker Street Irregulars. W ciągu ostatniej dekady podobne zjawisko miało miejsce w przypadku dzieł J.R.R. Tolkiena, który dał swym wyznawcom przykład, dodając do Władcy Pierścieni serię artykułów z fanzinów (nazwał je „dodatkami”, aby nie konfundował

Ziemskiego Ludu, ale my dobrze wiemy...). Podobnie stało się z Howardem, choć już nie za jego życia. Fanatycy lat trzydziestych, jak John D. Clark czy P. Schuyler Miller i współczesne wielkie nazwiska z obszaru pulp fantasy — H.P. Lovecraft i Clark Ashton Smith — doceniali historie o Conanie. Clark i Miller napisali Nieautoryzowaną biografię Conana z Cymmerii, archetyp przyszłych felietonów pisanych do „Amra”, w połowie lat trzydziestych, a w

fantastycznej burlesce Millera. Alicja w krainie garów (1933) pojawia się na chwilę Conan barbarzyńca. Pomimo tych przejawów sympatii, twórczość Howarda pozostała zapomniana aż do lat pięćdziesiątych wzbudzając jedynie osobisty entuzjazm kilku starszych fanów z dorobkiem na łamach „Weird Tales”.

Z początkiem 1950 roku powstał Gnome Press, jeden z niewielkich domów wydawniczych

zajmujących się science fiction, jakie pojawiły się krótko po drugiej wojnie światowej, i wprowadził na rynek pełne wydanie znanych wtedy opowiadań o Conanie pod redakcją Johna D. Clarka. To wydarzenie stało się fundamentem dla dzisiejszej fascynacji Howardem, dla Legionu Hyboriaoskiego i oczywiście „Amra”.

George Heap z Filadelfii powołał ponownie do życia „Amra” w roku 1956 i wypuścił na

rynek kilka numerów wyprodukowanych mimeografem, zanim popadł w kłopoty

wydawnicze. Po około dwuletnim zastoju magazyn przeszedł w inne ręce i tym razem został

wydrukowany metodą offsetową (dla tych, którzy tego nie wiedzieli — oto właśnie powód, dlaczego obecne wydania „Amra” oznaczone są „Tom II” już od przeszło pięćdziesięciu

numerów — „Amra” Heapa miał oznaczenie „Tom I”). „Amra”, Tom II, Nr 1 został skromnie zatytułowany „Magazyn o Conanie z Cymmerii i Erze Hyboriaoskiej”. Ale, podobnie jak

Baker Street Irregulars, kiedy zaczęli rozwiązywać zagadki pozostawione przez doktora Watsona w jego opowiadaniach, entuzjaści „Amra” uznali za stosowne zająć się wszelkimi możliwymi zagadnieniami, które choć w najmniejszym stopniu dotyczyły głównego obiektu ich zainteresowania. Dodatkowo, biorąc pod uwagę krytyczne głosy i komentarze, w „Amra”

musiało znaleźć się miejsce dla całej maszynerii związanej z analizą tła hyboriaoskiego świata, a to jeszcze bardziej poszerzyło zakres poruszanych tematów. Na łamy pisma

przyciągnięto wszelkie pokrewne dziedziny — od archeologii, obróbki brązu i kuglarstwa przez kseno–antropologię i żeglarstwo aż do gorzelnictwa. Zjawisko powyższe nie było wyłączną cechą „Amra”, gdyż po tym, jak teksaoski przyjaciel Howarda, Glenn Lord, zaczął

wydawać swój doskonały magazyn „The Howard Collector”, wiele artykułów drukowanych

na jego łamach dotyczyło jeszcze bardziej szczegółowo niż w „Amra” artykułów, opowieści i wierszy Howarda i o Howardzie (aby zakupić magazyn „Amra” napiszcie pod adres P.O. Box 8246, Philadelphia, PA, 19101).

Dzięki tak rozległym zainteresowaniom, felietoniści „Amra” zajmują się dziś niemalże wszystkim, co tylko dotyczy howardowskie — go świata — od technologii do teozofii, od tajemniczego orientu do Dzikiego Zachodu i od czasów sprzed Atlantydy aż po wydarzenia po ostygnięciu słońca. Zatrzymują się jedynie na takich przystankach, jak „Teoria i praktyka zamaskowanego heroizmu”, „Teoretyczne podstawy etyki i pokojowej koegzystencji ludzi i elfów” oraz „Chaos wprowadzony do Średniowiecza przez Cabella, T.H. White’a i Marka

Twaina”.

Ale, ale... nadużywam chyba przywilejów autora wstępu. Pragnąłem ukazać pochodzenie zamieszczonych w tym tomie artykułów i mam nadzieję, że mi się to udało. Zresztą, przekonajcie się sami... oto one!

ERA HYBORIANSKA

NIEAUTORYZOWANA BIOGRAFIA CONANA Z CYMMERII

JOHN D. CLARK, P. SCHUYLER MILLER I L. SPRAGUE DE CAMP

Poniższy esej po raz pierwszy pojawił się w formie artykułu zatytułowanego

Prawdopodobny zarys kariery Conana autorstwa Johna D. Clarka i P. Schuylera Millera w ramach pamfletu Era Hyboriaoska opublikowanego w Los Angeles przez wydawnictwo New

York Cooperau've Publications (było to stowarzyszenie fanów science fiction) w roku 1938.

Dr Clark przeredagował i rozszerzył ten artykuł o biograficzne notki zamieszczone pomiędzy opowiadaniem w oprawnej w płótno serii książek o Conanie wydanej przez Gnome Press w latach 1954–60. Następnie Clark, Miller i ja rozbudowaliśmy niniejszą biografię w artykule Nieautoryzowana biografia Conana z Cymmerii opublikowanym w czasopiśmie „Amra”,

Tom II, Nr 4. Ostatnio ponownie przejrzałam i poszerzyłam treść o wstawki zamieszczone pomiędzy opowiadaniem w wydaniu popularnym, opublikowanym przez Lancer Books w

latach 1966 — 69. Obecna wersja prezentuje cały znany materiał biograficzny, aż do roku 1969.

L.S. de C.

Największy bohater w historii wspaniałej cywilizacji hyboriaoskiej nie był Hyborianinem, lecz, co może wydać się dziwne, barbarzyńcą, Conanem z Cymmerii, którego imię krąży w tak wielu legendach. Niewiele wiadomo o jego życiu ani o tym, w jaki sposób utorował sobie drogę do tronu największego królestwa zachodu. Ale ta drobna część, która jest znana, została w całości zawarta tutaj.

W żyłach Conana płynęła krew starożytnej Atlantydy, pochłoniętej przez ocean na osiem tysięcy lat przed jego urodzeniem. Urodził się w klanie, który zajmował ziemie na północnym zachodzie Cymmerii, wzdłuż cienistych granic Vanaheimu i Pustkowia Piktów. Jego dziadek był członkiem południowego plemienia, który uciekł od swego ludu z powodu krwawej

wendety i po długiej tułaczce znalazł schronienie wśród ludzi północy. Sam Conan narodził

się na polu bitwy, podczas walki między jego plemieniem a hordą najeźdźców z Vaniru.

Nic nie wiadomo o chwili, kiedy młody Cymmerianin po raz pierwszy ujrzał cywilizację, ale zdobył swą sławę wojownika wśród okolicznych ognisk jeszcze zanim zobaczył swój

piętnasty śnieg. W tym okresie Cymmerijscy barbarzyńcy, którzy zwykle tłukli się między sobą, zapomnieli o swych zatargach i zjednoczyli się przeciwko Gunderom, którzy

przekroczyli aquilooską granicę, wznieśli fort Venaritei i zaczęli kolonizować południowe marchie Cymmerii. Conan był jednym z wyjącej, krwiożerczej hordy, która nadciągnęła zza północnych wzgórz i przeszła niczym rozszalała burza nad palisadą fortu, ogniem i mieczem spychając Aquilonian z powrotem w obszar ich granic.

W czasie wypadu na Venarium Conan nie był jeszcze w pełni wyrosnięty, ale mierzył już ponad sto osiemdziesiąt centymetrów i ważył ponad osiemdziesiąt kilo. Był ostrożny i niewidzialny jak urodzony człowiek lasu, posiadał stalową twardość człowieka gór,

herkulesową postawę odziedziczoną po swym ojcu-kowalu i praktyczną biegłość we

władaniu nożem, toporem i mieczem. Po splądrowaniu aquilooskiego przyczółka, gdzie mógł

zapoznać się z winem i kobietami należącymi do hyboriaoskich nacji, powrócił na pewien czas do swego klanu. Rozdarty pomiędzy rozszalałą burzą swego młodzieczego

temperamentu a tradycją i czasami, w których żył, spędził kilka niespokojnych miesięcy z bandą Aesirów, bezowocnie napadając na Vanirów i Hyperborejczyków. Ostatnia z takich kampanii zakończyła się dla szesnastoletniego Cymmerianina zakuciem w łaocuchy.

Nie pozostał jednak długo w więzieniu. Pracując nocą, gdy jego towarzysze niedoli spali, stał jedno z ogniw swego łaocucha na tyle, że w koocu zdołał je przełamać. Następnie, w czasie dzikiej ulewy, wyrwał się na wolność. Wywijając półtorametrowym fragmentem

urwanego łaocucha wywalczył sobie drogę ucieczki z hyperborejskiej niewoli i zniknął w strugach deszczu.

Chod wolny, młody wojownik znalazł się w miejscu, gdzie połowa wrogiego królestwa

odgradzała go od jego rodzinnej ziemi. Instynktownie umknął na południe, do dzikiej, górzystej krainy, która oddzielała południowe tereny hyperborejskie od żyznych ziem

Brythunii i stepów Turami. Gnany przez watahę wygłodniałych w zimie wilków, skrył się w napotkanej jaskini (The Thing in the Crypt, Istota z krypty). Tam odkrył pomarszczone zwłoki jakiegoś starożytnego wodza siedzącego na tronie i dierżącego na kolanach ciężki miecz.

Gdy Conan chwycił oręż, ciało ożyło i zaatakowało go. Mimo że Cymmerianin zadawał

śmiertelne ciosy koszarnej mumii, nie mógł przecież zabijać czegoś, co i tak już nie żyło.

Jedynie szczęście i determinacja pozwoliły mu w koocu pokonać i zniszczyć potworną istotę.

Posuwając się dalej na południe przez dzikie góry oddzielające wschodnie narody Hyborii od turaoskich stepów dotarł wreszcie do Arenjun, słynnego w całej Zamorze Miasta Złodziei.

Zupełnie nieobeznany z cywilizacją i bezkarny z natury odnalazł — lub raczej wyciął sobie

— własną niszę w społeczeństwie dużego miasta, działając jako zawodowy złodziej wśród ludzi, dla których złodziejstwo stanowiło sztukę i honorowe powołanie.

Wykorzystując swą młodość i zuchwałość bardziej niż umiejętności, z początku powoli

rozwijał się zawodowo w swej nowej profesji. Wkrótce jednak sprzymierzył się z Taurusem z Nemedii i razem spróbowali wykraść legendarny klejnot znany jako „Serce Słonia” z

pozornie niezdobytej wieży złowrogiego Yary, który więził tam również pozaziemską istotę boską zwaną Yog-Kosha (The Tower of the Elephant, Wieża Smoka).

Ponieważ zaczynał już mied dośd Miasta Złodziei (i vice versa), Conan powędrował do

stolicy Zamory, Przekłętego Shadizar. Sądził, że czekają go tam łatwiejsze łupy. Przez pewien czas faktycznie odnosił większe sukcesy niż w Arenjun — chod kobiety z Shadizar szybko uwalniały go od ciężaru zdobytych dóbr w zamian za wprowadzenie go w arkana

miłości. Plotki o skarbach pognały go do leżących niedaleko ruin starożytnego miasta Larsha, naprzeciw oddziału żołnierzy wysłanych, by go aresztowali (The Hall of the Dead, Komnata Zmarłych). Po tym, jak cały oddział poza jego dowódcą, kapitanem Nestorem, został rozbity w zasadzce zastawionej przez Conana, Nestor i Conan połączyli swe siły celem zdobycia skarbu. Przeżywszy niesamowite zagrożenia musieli uciekad przed trzęsieniem ziemi, które zniszczyło ruiny, a dodatkowo okrutny Los znów pozbawił ich zdobytych bogactw.

Dotychczasowe przygody Conana pozostawiły mu silną niechęd do magii Wschodu.

Umknął na północny zachód, przez Koryntię do Nemedii, drugiego po Aquilonii

najpotężniejszego paostwa Hyborii. W mieście Numalia wznowił swą zawodową działalność dośd skutecznie, by przyciągnąd uwagę Aztriasa Petanusa, zawsze pozbawionego gotówki siostrzeoca lokalnego władcy. Młodzieniec ten, pogrąony po uszy w długach hazardowych, najął Cymmerianina, by ten ukradł dla niego pewien zamoriaoski kielich, cięty z jednej bryły kryształu, który znajdował się w zbiorach bogatego kolekcjonera i kupca antyków, Kaliana Publico (The God in the Bowl, Bóg z kielicha).

Niestety, pojawienie się Conana w świątyni–muzeum zbiegło się w czasie z nagłym i

ostatecznym zejściem jego zleceniodawcy i zwróciło na poczynania młodego złodzieja oczy Demetrio, przewodniczącego miejskiej ławy inkwizycyjnej. W czasie tej przygody Conan zetknął się też po raz pierwszy z czarną magią Seta — węzowego pomiotu — wyrwaną z

zamierzchłej przeszłości przez stygijskiego czarownika Thoth–Amona, z którym

Cymmerianin miał się jeszcze nieraz spotkad. Gdy w koocu wyjaśnił się przerażający sekret boga z kielicha, Conan czym prędzej zostawił za sobą wieże Numalii.

Przekonany o niemożliwości uniknięcia na swej złodziejskiej drodze nadnaturalnych

przeszkód oraz o tym, że ziemia w Nemedii stała się dla niego stanowczo za gorąca, Conan skierował się na południe, z powrotem do Koryntii, gdzie ponownie zajął się bezprawnym zaborem cudzej własności. Miał wtedy około dziewiętnastu lat i znacznie więcej

doświadczenia i twardości, niż gdy po raz pierwszy zjawił się w południowych krainach.

Nadal jednak jego sukcesy wynikały bardziej ze szczęścia niż z wyrafinowanego sprytu i ostrożności.

Dzięki swej bardzo aktywnej i skutecznej działalności zyskał Conan reputację jednego z dwóch najzuchwalszych złodziei w korynckim mieście, ale brak rozsądku w obcowaniu z

nieprzewidywalnymi kobietami sprawił, że znalazł się w kajdanach. Szczęśliwie dla niego, przeprowadzony wkrótce przewrót na lokalnej arenie politycznej przyczynił się do jego uwolnienia i początku nowej kariery. Ambitny szlachcic Murilo wypuścił go na wolność, by poderznął gardło Czerwonemu Kapłanowi Nabonidusowi, który był szarą eminencją, knującą ciągle intrygi za plecami tronu (*Rogues in the House*, *Bandyty w pałacu*). Przygoda ta zaowocowała niezwykłym spotkaniem kilku najgroźniejszych rzezimieszków w pałacu

Nabonidusa, co z kolei spowodowało groteskowy spektakl krwi i zdrady, w efekcie którego Czerwony Kapłan stracił życie, Murilo umknął, a Conan pognął konno co sił ku najbliższej granicy.

Smak hyboriaoskiej intrygi raczej przypadł do gustu Conanowi. Było dla niego jasne, że nie ma zasadniczej różnicy pomiędzy motywami i metodami stosowanymi w pałacach i w

szczurzych zaułkach, chociaż łupy były wielokrotnie wyższe w nobiletowanych miejscach. Z

szybkim koniem pod siodłem i pełną sakwą od wdzięcznego — i rozsądnego — Murillo,

Cymmerianin ruszył na podbój cywilizowanego świata, uważnie przyglądając się, jakby tu wyłuskał go z bogactw niczym ostrygę. Szlak Królów, prowadzący przez hyboriaoskie

paostwa, przywiódł go w koocu na wschód, do Turanu, gdzie został żołnierzem w armii mało przyjemnego króla Yildiza. Z początku nie podobała mu się służba, jako że nie znosił

rozkazów i zmuszania do posłuszeostwa oraz dyscypliny. Ponadto, będąc w owym czasie

początkującym łuczniakiem i jeźdźcem, znalazłszy się w armii, której trzonem była lekka jazda uzbrojona w łuki, został przydzielony do słabo opłacanej, nieregularnej jednostki.

Wkrótce jednak nadarzyła się okazja, by mógł pokazać, na co go stać. Król Yildiz

zorganizował karną ekspedycję przeciwko rebelianckiemu satrapie w pomocnym Turanie,

zwanemu Munthassem Khan (*The Hand of Nergal*, *Ręka Nergala*). Przy pomocy czarnej

magii buntownik rozbił wojska skierowane przeciwko niemu. Zdruzgotał, jak sądził, całą znieprawioną armię wysoko urodzonego generała Bakry z Akifu, aż do ostatniego

najemnego piechura. Ale młody Cymmerianin przeżył. Otrząsnął się z klęski i przeniknął do miasta Yaralet, pozostającego pod rządami szalonego czarownika, by sprowadzić na niego potworną zgubę.

Po triumfalnym powrocie do migoczącej stolicy Aghrapuru Conan otrzymał w nagrodę od króla Yildiza miejsce w gwardii honorowej. Z początku musiał znosić docinki swych

współtowarzyszy spowodowane jego niezręczną jazdą i brakiem umiejętności strzeleckich, ale szybko się to skończyło, gdy tylko inni gwardziści przekonali się, że lepiej nie prowokować walących niczym młoty pięści Conana, a poza tym w krótkim czasie nabrał on biegłości tak na koniu, jak i z łukiem.

Pewnego dnia został wybrany wraz z kushyckim najemnikiem Jumą na osobistą eskortę królewskiej córki, księżniczki Zorany, w drodze na jej ślub z Khanem Kujula, wodzem

hyrkaoskich nomadów zwanych Kuigarami. Karawana została zaatakowana u podnóża gór

Talakama przez dziwny oddział krępych i brązowych jeźdźców w lakierowanych zbrojach

(The City of Skulls, Miasto Czaszek). Jedynie Conan, Juma i księżniczka przeżyli. Zabrano ich w góry do rozległej, subtropikalnej doliny Meru i jej stolicy Shamballah, Miasta Czaszek.

Przeznaczeniem księżniczki było poślubienie Jalung Thongpę, zdeformowanego króla-boga

Meru. Conan i Juma zostali przykuci do wiosła meruwiaoskiej galery, która wypłynęła w swój cykliczny rejs po wewnętrznym morzu nazywanym Sumeru Tso.

Po powrocie statku-więzienia do Shamballah obaj wojownicy uciekli i sekretnymi

przejściami dotarli do miasta. Dostali się do świątyni Yamy — Króla Demonów — w

momencie, gdy celebrował on swe zaślubiny z Zoraną. W krwawym huraganie przemocy,

który później nastąpił, Conan poznał przerażającą prawdę ukrytą za mitami o Yamie i o jego tak zwanym następcy, Jalung Thongpie.

Miesiąc później Conan i Juma dostarczyli księżniczkę, w mniej lub bardziej

nienaruszonym stanie, do przeznaczonego jej na męża Khana, który sownie ich wynagrodził.

Po powrocie do Aghrapuru Conan otrzymał awans na kapitana turaoskiej armii. Jednakże jego rosnąca reputacja niezwycięzonego wojownika nie przyniosła mu łatwych zadań z wysokim żołdem, gdyż zawistni generałowie Yildiza wyznaczali go do szczególnie niebezpiecznych misji. Jedną z nich zrzuciła go tysiące mil na wschód, do bajecznego Khitaju.

Cel tej wyprawy był pokojowy i prozaiczny: dostarczyć królowi Shu z Kusanu, małego

paostwa w zachodnim Khitaju, list od króla Yildiza z propozycją zawarcia sojuszu

handlowego pomiędzy dwoma tak odległymi królestwami. Stary i mądry król Shu przyjął

posłów po królewsku i odprawił ich z listem akceptującym przymierze (The Curse of the Monolith, Kłątwa Monolitu oryginalnie wydana jako Conan and the Cenotaph, Conan i

grobowiec). Jednakże jako przewodnika król wyznaczył małego i dandysowatego szlachcica ze swego dworu, diuka Fenga, który miał, jak się okazało, własne zamiary. Jako przywódca frakcji całkowicie przeciwnej jakimkolwiek kontaktom z zachodnimi diabłami, Feng pragnął

zniszczyć całą wyprawę bez pozostawiania śladów. Uwięził Conana w magnetycznym

monolicie nawiedzonym przez bezkształtną, żywą galaretę i tylko szczęśliwe niedopatrzenie ze strony diuka pozwoliło Conanowi odwrócić swą sytuację.

Cymmerianin służył jako żołnierz Turanu przez około dwa lata, podróżując daleko i

poznając tajniki cywilizowanej sztuki wojennej. Jak zwykle, kłopoty czyhały tuż za jego plecami. Po jednym z jego niesławnych wyskoków — w którym brała podobno udział kobieta jego własnego dowódcy — Conan uznał za stosowne zdezerterować z turaoskiej armii.

Wieści o skarbach skierowały go w poszukiwaniu łupów do Zamory (Bloodstained God, Krwawy Bóg).

W jednej z uliczek Shadizar Conan w ostatniej chwili otrzymał mapę z oznaczeniem

miejsca ukrycia skarbu od umierającego Nemedioczyka, Ostorio, który odnalazł położenie zdobionej rubinami, złotej statuetki bożka głęboko w górach kezankiaoskich, na granicy między Zamorą a Turanem. Straciwszy mapę po tym, jak napadli go ci sami bandyci, którzy zabili Ostorio, tropił ich aż do Arenjun, Miasta Złodziei, gdzie sześć lub siedem lat wcześniej zdobywał pierwsze szlify w złodziejskim fachu. U boku iranistaoskiego towarzysza imieniem Sassan Conan przeżył potyczkę z kezankiaoskimi góralami i musiał połączyć siły z

rzejimieszkami, których do tej pory tropił. Odnalazł skarb tylko po to, by stracić go w dziwnych okolicznościach.

Mając dość magii wyruszył do domu. Jednak po miesiącu lub dwóch pijaostwa i

chędożenia poczuł się na tyle znudzony, by dołączyć do bandy swych dawnych przyjaciół, Aesirów, w najeździe na Vanaheim (The Frost Giant's Dauther, Córka Mroźnego Giganta).

W krwawej bitwie na pokrytych śniegiem polach obie drużyny zostały doszczętnie rozbite, poza Conanem, który zawędrował na niezwykle spotkanie z legendarną Atali — piękną córką mroźnego giganta Ymira.

Prześladowany przez lodową piękność Atali i znudzony prostym życiem Cymmerijskiej

wioski, ruszył Conan z powrotem na południe, ku cywilizowanym krainom. Na przełęczach gór eiglophiaoskich, które tworzyły naturalną granicę między krainami pomocy a królestwami kresowymi, spróbował uratować młodą Virunkę o imieniu Ilga, schwytaną przez

jaskiniowców–kanibali (Lair of the Ice Worm, Gniazdo Lodowego Czerwia). Jednak wskutek zbytnej pewności siebie szybko utracił dziewczynę, porwaną przez złowrogię lodowego czerwia — potwora, który nękał położone wysoko w górach lodowce. Honor zobowiązywał

go do pomszczenia śmierci dziewczyny przez zadanie śmierci dziwaczemu stworowi.

Dokonanie tego wymagało szczególnych wysiłków z uwagi na niezwykle metabolizm potwora.

Cymmerianin powrócił do hyboriaoskich krain, gdzie służył jako najemnik w Nemedii,

Ophirze, a w koocu w Argos. W tym ostatnim miejscu drobny zatarg z prawem zmusił go do natychmiastowej podróży najbliższym zamorskim statkiem (Queen of the Black Coast,

Królowa Czarnego Wybrzeża). Był to kupiecki korab „Argus” w drodze ku czarnym brzegom Kushu. W tym czasie Conan miał już około dwudziestu czterech lat.

Kiedy umykał z Argos, nie miał pojęcia, że oto rozpoczynał się niezwykle znamieny etap jego życia, który uczynił jego imię sławnym i złowieszczym w całym królestwie Stygii.

„Argus” padł ofiarą napadu piratów dowodzonych przez Belit, shemicką panią „Tygryscy”, którą bezwzględni czarni korsarze uczynili bezdyskusyjną królową Czarnego Wybrzeża.

Conan zdobył zarówno Belit, jak i udział w jej krwawym rzemiośle, pustosząc wraz z nią wybrzeże, dopóki zły Los nie zaniósł ich w górę rzeki Zarkheba do zaginionego miasta skrzydlatej rasy. Tam w straszny sposób zginęła Belit. Gdy jej żałobny karawan wypływał na pełne morze, Cymmerianin ruszył w głąb Czarnych Królestw, ku krainom Hyborii.

Podczas swej współpracy z Belit Conan zyskał sobie przydomek Amra — Lew — który

miął później ciągnąć się za nim przez całe życie, mimo że po śmierci towarzyszki nie wrócił

do morskich rozbojów przez najbliższe kilka lat. Zamiast tego powędrował do dżungli i przystał do pierwszego czarnego plemienia, które zaoferowało mu schronienie —

wojowniczych Bamulasów. W ciągu kilku miesięcy walką i intrygą zyskał sobie pozycję wodza Bamulasów, którzy rośli w siłę pod jego rządami.

Tymczasem wodzowie sąsiedniego plemienia Bakalahsów zaplanowali zdradziecki atak na

jednego ze swych sąsiadów i zaprosili Conana i jego Bamulasów, by wzięli udział w planowanym wypadzie i masakrze (The Vale of Lost Women, Dolina Zapomnianych Kobiet).

Conan przyjął propozycję, ale odkrywając, że w niewoli Bakalahsów znajduje się ophirska dziewczyna Livia, przechrzył ich z zamiarem uratowania jej i wzięcia w posiadanie. W czasie rzezi Livia uciekła i zawędrowała do tajemniczej Doliny Zapomnianych Kobiet i jedynie szybkie przybycie Conana uratowało ją od złożenia w ofierze pozaziemskiej istocie.

Później paradoksalny, barbarzyński kodeks honorowy Cymmerianina nakazał mu odesłać Livię do domu nietkniętą.

Zanim zdołał zrealizować plan zbudowania Czarnego Imperium z sobą na czele, Conan padł ofiarą kolejnych kataklizmów i intryg swych wrogów wśród Bamulasów, którzy z nienawiścią patrzyli na rozszerzanie się władzy białego obcokrajowca w ich plemienu.

Zmuszony do ucieczki, ruszył na północ przez las równikowy i trawiastą sawannę ku królestwom Kushu. Z ledwością uszedłszy polującym lwom, Conan ukrył się w tajemniczych ruinach pozaziemskiego pochodzenia, stojących samotnie na równinie (The Castle of Terror, Zamek Strachu). Po potyczce ze stygijskimi łowcami niewolników i gospodarzem złowrogich i nadnaturalnych istot zamieszkujących zamek, udało mu się w przebraniu Stygijczyka

porwad konia i zbiec.

Podążając teraz szybciej na północ, dotarł wreszcie do na wpół cywilizowanego królestwa Kushu. Chodzi tu o krainę faktycznie będącą Kushem, choć Conan, podobnie jak inni

mieszkańcy pomocy, zwykł nazywał tak wszystkie ziemie leżące na południu za pustyniami Stygii. Przybywszy do nowego miejsca, od razu zyskał możliwość zaprezentowania swych umiejętności (The Snout in the Dark, Chrząkanie w ciemności). W Meroe, stolicy Kushu, Cymmerianin uratował z rąk wrogiej bandy młodą królową — arogancką, impulsywną,

gniewną, okrutną i kształtną Tanandę. Wkrótce znalazł się jednak w sieci intryg między nią a ambitnym szlachcicem Tuthmesem, który wydawał rozkazy demonowi o świoskim ryju

zwanemu Mordja. Przebieg wydarzeń skomplikowała dodatkowo obecność w Meroe Diany

— niewolnicy, która ku wściekłości Tanandy przypadła do gustu Conanowi. Nagromadzone napięcie znalazło upust podczas nocy krwawych represji i rzezi, pod osłoną której Conan i Diana umknęli.

Niezadowolony ze swych osiągnięć w Czarnych Królestwach, powędrował Conan na

pomoc, przez pustynie Stygii, ku łąkom Shemu. W czasie tej podróży wszędzie wyprzedzała go jego sława, toteż bez trudu został wcielony do armii króla Sumuabiego z Akkharii —

jednego z miast-paostw w południowym Shemie. Dołączył do bandy ochotników wysłanej w celu pacyfikacji sąsiedniego miasta Anakia. Na skutek zdrady Othbaala, kuzyna szalonego króla Akhiroma z Pelishtii, cały oddział ochotników został rozbity, a jedynym, który przeżył

był Conan. Postanowił on tropić zdrajcę aż do stolicy Pelishtii — Asgalun (Hawks over Shem, Jastrzębie nad Shemem).

Dotarłszy do Asgalun sprzymierzył się po części przypadkowo, po części z wyboru, z tajemniczym hyrkaoskim jeźdźcem, który wkrótce wciągnął go w skomplikowaną intrygę

walki o władzę. Pozostałymi graczami byli: szalony Akhirom, zradziecki Othbaal, stygijska wiedźma i kompania czarnych najemników, których imię Amra napawało śmiertelnym

przerażeniem. W czasie ociekającego krwią i huczącego od magii finałowego rozstrzygnięcia Conan pochwycił rudowłosa kobietę Othbaala zwaną Rufia i umknął na północ.

Po rozstaniu Rufią zaciągnął się do służby u Amalrica z Nemedii, najemnego generała

Yasmeli — królowej-regentki małego paostewka granicznego Khoraja (Black Colossus,

Czarny Kolos). W jej armii Conan szybko osiągnął rangę kapitana. Tymczasem brat królowej, król Khorai, był więźniem w Ophirze, a granice tego małego paostwa stale nękały bandy nomadów organizowane przez tajemniczego, zamaskowanego czarownika, którym w

rzeczywistości okazał się nie-martwy od trzech tysięcy lat Thugra-Khotan z zaginionego pośród pustyni miasta Kuthchemes.

Zgodnie z wyrocznią Mitry — najwyższego bóstwa wszystkich Hyborian — Conan został

mianowany głównodowodzącym generałem w armii Khorai. Dzierżąc w rękach taką władzę

mógł stanąć do bitwy z siłami Natohka i uratować Yasmelę ze śmiertelnych objęć magii nieumarłego czarnoksiężnika. W ostatecznym starciu stali z czarami Conan odniósł

zwycięstwo i zdobył królową.

Jego barbarzyoska duma nie pozwoliła mu jednak stać się „Panem Królową” dla żadnej

kobiety, nawet najpiękniejszej czy najbardziej namiętnej. Dlatego po jakimś czasie Conan wymknął się, by złożyć wizytę w swej cymmaryjskiej ojczyźnie i zemścić się na swych

odwiecznych wrogach, Hyperborejczykach. Liczył sobie wtedy niemalże trzydzieści lat.

Cymmeryjscy bracia Conana i jego przyjaciele Aesirowie znaleźli sobie żony i spłodzili synów, z których niektórzy byli już równie dorośli, jak on sam, gdy po raz pierwszy trafił do szcurzych slumsów Zamory. Jego doświadczenia jako korsarza i najemnika zbyt jednak

weszły mu w krew, by mógł spokojnie pójść za przykładem swych dawnych druhów. Gdy tylko kupcy przynieśli wieści o nowych wojnach na południu, Conan ruszył z powrotem ku hyboriaoskim krajom.

Zbuntowany książę Kothu walczył właśnie o władzę ze Straboniusem, skąpym i wyzyskującym swój lud królem tego rozległego państwa, toteż Cymmerianin szybko znalazł swe miejsce wśród dawnych kompanów z wojennej ścieżki. Niestety, książę zawarł pokój z królem i cały oddział najemników stracił zajęcie. Członkowie drużyny z Conanem na czele utworzyli bandę wyjętych spod prawa Wolnych Kompanów, którzy zaczęli najeżdżać granice Kothu, Zamory i Turanu. Ich liczne rozboje zaniósły ich aż ku stepom położonym na zachód od Morza Vilayet, gdzie przystali do bandy rzezimieszków zwanych kozakami.

Conan szybko wywalczył sobie pozycję lidera wśród tych nie znających prawa rozbójników i łupił zachodnie granice imperium turaoskiego, dopóki jego dawny pracodawca, król Yildiz, nie podjął bardziej zdecydowanych działań likwidacyjnych. Oddział pod dowództwem szacha Amuratha wciągnął kozaków daleko w głąb terytorium Turanu i wyciął ich prawie do nogi w krwawej bitwie nad rzeką Ilbars.

Zabiwszy Amuratha i odbiwszy pięknego więźnia Turaoczyków — księżniczkę Olivię z

Ophiru — Conan uciekł ku wodom morza Vilayet na pokładzie małej łódki (Shadows in the Moon light, Cienie w świetle księżycy). Zbiegowie skryli się na nieznanym wyspie, na której dotarli do zrujnowanego miasta z zielonego kamienia, zamieszkanego przez tajemnicze

żelazne posągi. Cienie rzucane przez nie w księżycowej poświacie okazały się śmiertelnie niebezpieczne, ale Conan nie tylko zachował głowę, lecz też wkrótce przejął dowództwo pirackiego bractwa, które buszowało na wodach Morza Vilayet, podczas gdy ich kozaccy sojusznicy panoszyli się na otaczających je stepach.

Jako wódz zbieraniny zwanej Czerwonym Bractwem, Conan, bardziej niż kiedykolwiek

przedtem, stał się cierniem w delikatnym boku króla Yildiza. Ten nieudolny monarcha, zamiast udusić swego brata Teyaspę zgodnie z turaoską tradycją, postanowił wtrącić go do twierdzy położonej wysoko w kolchiaoskich górach, na południowy wschód od Vilayet. Jego strażnikiem ustanowił zaś zaporoskaoskiego władcykę Glega. Aby pozbyć się kolejnego

kłopotu, wysłał też jednego z najsilniejszych stronników Teyaspy, generała Artabana, z zadaniem

zniszczenia pirackiej warowni u ujścia rzeki Zaporoska. Ten uczynił, jak mu kazano, ale z myśliwego stał się wkrótce ściganą zwierzyną. Uciekając przed depczącym mu po piętach Conanem i bandą piratów, skierował się w głąb lądu i wkrótce zorientował się, gdzie uwięziono Teyaspę (The Road of the Eagles, Droga Orłów).

Gdy coraz więcej bandytów i patriotów dołączało do konfliktu, Conan ruszył

niebezpieczną „Drogą Orłów” do zamku Glega, gdzie natknął się na brylukasów, zwanych też zaporoskimi wampirami, którzy zamieszkiwali nekropolię Yuetshi. W obliczu takiego

niebezpieczeństwa opuścili go jego morscy druhowie. Przywłaszczając sobie jednego z

hyrkaoskich ogierów, skierował się z powrotem ku stepom będącym domem dla jego

kozackich kompanów. Zastał ich jednak w rozsypce. Król Yedizgerd, nowy władca Turanu, zdążył już dowieść swej zaradności i charakteru o niebo silniejszego niż u jego zmarłego poprzednika.

Przejmował fortuny i pozbawiał sił swych potencjalnych przeciwników,

realizując program imperialnych podbojów, które miały uczynić go władcą największego imperium Ery Hyboriaoskiej.

Tymczasem zachodnie królestwa zbyt były zaprzątnięte własnymi konfliktami, by zwrócić uwagę na rosnącą potęgę na wschodzie. Małe paostewko graniczne, Khauran, nie było pod tym względem wyjątkiem, mimo iż jego wschodnie rubieże regularnie padały ofiarą najazdów Turaoczyków.

Przybywszy do niego, Conan szybko znalazł dla siebie miejsce w szeregach królewskiej gwardii Taramis — królowej Khauranu (A Witch Shall Be Born, I narodzi się wiedźma).

W tym samym czasie siostra Taramis, Salome, wiedźma wspomagana przez khitajskich

żółtych magów, zawarła z awanturnikiem Constantiusem z Kothu pakt mający na celu

uwięzienie królowej i zajęcia jej miejsca. Conan odgadł ich fałszywe intencje, ale został

schwyty w pułapkę i ukrzyżowany. Uratował go kozacki wódz Olgierd Władysław, który zabrał bliskiego śmierci Cymmerianina do obozu zuagirskich nomadów. Liżąc rany i

dochodząc do zdrowia Conan wykorzystał swój czas, by stać się prawą ręką Olgierda i zyskać posłuch wśród koczowników.

Salome i Constantius natomiast rozpoczęli swe rządy terroru i magii w Khauranie,

nieświadomi faktu, że jeden z oddanych oficerów królowej Taramis odnalazł miejsce jej uwięzienia. Kiedy Conan, pozbywszy się Olgierda, poprowadził swych Zuagirów na stolicę Khauranu, lojalni działacze podziemia uratowali królową z magicznych więzów Salome

wykorzystując zamęt wywołany przez krwawych jeźdźców Cymmerianina. Constantius

wkrótce zawisł na krzyżu, do którego jeszcze niedawno przybił Conana, a barbarzyńca odjechał wraz ze swymi nomadami, by grabić miasta i karawany Turanu.

W owym czasie Conan miał już ponad trzydzieści lat i znajdował się w szczytowej formie.

Spędził łącznie blisko dwa lata z pustynnym ludem, najpierw jako kapitan Olgierda, a później jako wódz rozbójników. Okoliczności jego odejścia od Zuagirów nie są znane, ale jedwabne zwoje, zapisane starotybetaoskim pismem, dostarczone niedawno przez zbiegła z Tybetu, mogą rzucić nieco światła na tę historię (Black Tears, Czarne Łzy).

Okrutny i energiczny król Yedizgerd zawsze ostro reagował na występki Conana, toteż i tym razem wysłał silny oddział z zadaniem pojmania go. Dzięki zamoriaoskiemu zdrajcy w drużynie Conana zamiar ten niemal się powiodł, ale przeważające siły Zuagirów pod

wspaniałym dowództwem Cymmerianina pozwoliły mu zwyciężyć podstępnych wrogów.

Płonąc z gniewu po haniebnej zdradzie, Conan rzucił się w pogon za Vardanesem z

Zamory, który umknął na Shan-e-Sorkh, Czerwone Pustkowia. Obawiając się zguby w

legendarnym Maken-e-Mordan, Mieście Duchów, banda Conana opuściła go, gdy spał

odurzony narkotykiem. Po przebudzeniu barbarzyńca ruszył samotnie śladem

znenawidzonego Vardanesa i niemal zginął wśród piasków pustyni. Uratował go Enosh,

wódz ludu zamieszkującego samotne pustynne miasto Akhlat, oraz jego córka Zillat.

Kiedy Conan odzyskał siły, dowiedział się, że miasto od wieków cierpiało z powodu

tyrании demona z Zewnętrznych Planów, zwanego Fenria, który pod postacią lubieżnej

kobiety wysysał życiową esencję z żywych istot zamieszkujących Akhlat i okolice. Apetyt tej potwornej istoty był tak nienasycony, że cały region w szybkim tempie stał się jałowy, a ludziom i ich zwierzętom groziło wymarcie. Jedną z ofiar demona stał się również Vardanes, który został zaklęty w kamień w poświęconej mu świątyni.

Co więcej, Enosh poinformował Conana, że jest ich wybawcą, o którym mówiły

przepowiednie. Wbrew swemu zdrowemu osądowi, Cymmerianin dał się namówić i wdarł się do świątyni. W ostatniej chwili zdołał uniknąć losu swych poprzedników zamienionych w kamień i zdjął z miasta wielowiekową klątwę. Chociaż Enosh i Zillat gorąco zapraszali go, by osiadł w Akhlat, Conan wiedział, jak źle służy mu spokojny tryb życia, toteż odmówił.

Zamiast tego wziął pieniądze i wierzchowca Vardanesa i ruszył na południowy zachód do Zambouli, szeroko znanej jako miejsce rozpusty i uciech cielesnych.

Dotarłszy do celu szybko rozpuścił zdobytą fortunę pośród niekooczącej się orgii.

Tydzień obżarstwa, opilstwa, rozrób, hazardu i dziwek pozostawił go bez grosza przy duszy (Shadows in Zamboula, Cienie w Zambouli). Ten najbardziej na zachód wysunięty przyczółek imperium turaoskiego rządzony był przez satrapę Jungira Khana, i jego stygijską kobietę Nefertari. Ponadto nocami po ulicach przemykały się bandy niewolników–kanibali z czarnego Darfaru. W tle zaś czaił się złowrogi kapłan Hanumana, Totrasmek, poszukujący sławnego klejnotu zwanego Gwiazdą Khorali, za który królowa Ophiru oferowała całą komnatę złota.

Wtedy właśnie zmierzył się Conan ze śmiertelnie niebezpiecznym dusicielem Baal–pteorem.

W nieprzyjemnych okolicznościach, które wkrótce miały miejsce, Cymmerianin zdobył

Gwiazdą Khorali i pojechał na wschód do porośniętego łąkami Shemu. Czy dotarł z nią do Ophiru i otrzymał swą komnatę złota, czy też utracił gdzieś bezcenny klejnot na rzecz jakiegoś złodzieja lub chętnej dziewczyny napotkanej po drodze — nie wiadomo. Jakkolwiek by nie było, zyski nie starczyły mu na zbyt długo. Odwiedził na krótko swą rodziną Cymmerię, tylko po to chyba, aby przekonać się, że jego dawni przyjaciele umarli, a życie tam stało się jeszcze nudniejsze. Gdy dotarły go słuchy o odzyskanym wigorze kozaków, wziął konia i miecz i popędził do Turanu naprzykrzad się królowi Yedizgerdowi.

I chod przybył z pustymi rękami, poznał starych kompanów pośród kozaków i piratów z

Czerwonego Bractwa Morza Vilayet. Po niedługim czasie okazały się siły z obu tych band

zaczęły działać pod jego dowództwem zbierając łupy lepsze niż kiedykolwiek wcześniej.

Yedizgerd wysłał Jehungira Agbę, lorda Khawarism, by ten zastawił pułapkę na barbarzyńcę na tajemniczej wyspie Xapur, leżącej nieopodal zaporoskiej twierdzy piratów (The Devil in Iron, Żelazny Diabeł). Ominąwszy zasadzką, Conan odnalazł na wyspie starożytną fortecę Dagona utrzymywaną przez magiczne moce, a w niej złowrogi boga, Khosatrę Khela —

Żelaznego Diabła, który, jeśli kiedykolwiek jakiś istniał, musiał być właśnie nim.

Niezależnie od tego, czy udało mu się spełnić swe przechwałki na temat puszczenia z

dymem miasta Khawarism, którego władcą był lord Jehungir, Conan uczynił ze swych

sprzymierzonych kozaków i piratów tak potężne zagrożenie dla Yedizgerda, że król

powstrzymał swą imperialną ekspansję, by wreszcie pozbyć się dokuczliwego rozbójnika.

Potężna armia turaoska została cofnięta z frontu i w jednym masowym ataku rozbiła

siedliska kozaków. Nieliczni, którzy przeżyli, pojechali na wschód ku pustkowiom Hyrkanii lub na zachód, gdzie przystali do Zuagirów na pustyni. Conan wraz z silnym oddziałem ruszył

na południe przez przełęcz w górach Ilbars, by służyć jako kawalerzysta w armii

najgroźniejszego rywala Yedizgerda — króla Iranistanu, Kobad Shaha (The Flame Knife, Płomienny Nóż).

Odmówiwszy najazdu na ilbarskich górali, z którymi zaprzyjaźnił się po ucieczce z Vilayet, Conan popadł w niełaskę Kobada i musiał uciekać, zabierając przy okazji jedną z kobiet króla, Nanaję. Wkrótce przekonał się, że w mieście–fortecy Ukrytych zawiązała się wroga konspiracja. Synowie Yezm usiłowali przywrócić do życia starożytny kult, by

zjednoczyć żyjących jeszcze wyznawców dawnych bogów i dać im władzę nad światem. Ich znak stanowił płomienny nóż, który wznosił się przeciwko zarówno królom Turanu i Vendhii, jak i Kobad Shahowi. Wodzem sekty był stary wróg Conana, Olgierd Władysław, który nie puścił w niepamięć dawnych niesnasek.

Rezultat ich spotkania był krwawy, a w kulminacyjnym punkcie nastąpiło zderzenie

wszystkich wrogich sił, łącznie z szarymi ghulami ze starożytnego Yanaidar, które

postanowiły wrócić do swego ukrytego miasta. Conan został przeproszony przez syna i

następcę Kobada, Arshak Shaha, który pragnął pozyskać pomoc Cymmerianina w

rozpoczętym na nowo konflikcie z ekspansywnym Yedizgerdem. Odrzuciwszy ofertę, Conan odjechał na wschód do podnóża gór Himelia, na północno–wschodniej granicy Vendhii. Tam został wodzem dzikich Afghuli, mieszkańców gór. Miał już wtedy trzydzieści kilka lat, a jego sława znana była w całym cywilizowanym i barbarzyńskim świecie, od pustkowia Piktów do dalekiego Khitaju.

Nie cackając się z nikim, Yedizgerd użył magii czarownika Khemisy, jednego z budzących przerażenie adeptów Czarnego Kręgu, by usunąć ze swej drogi króla Vendhii. Siostra

zmarłego króla, Devi Yasmina, wyruszyła, by go pomścić, ale wkrótce została schwytana przez Conana. Z pomocą górali z plemienia Wazuli oboje dotarli do kryjówki Khemisy w

chwili, gdy zabijała go magia Proroków Yimshy, którym zresztą służył. Conan zdołał obrócić czary przeciw czarom posługując się zręcznie swym mieczem, a ponadto zdążył uratować Yasminę oraz zasadzić się na turaoskich najeźdźców Yedizgerda i rozprawić się z nimi ostatecznie.

Gdy jego zamiar zjednoczenia górskich plemion zakończył się fiaskiem, Conan wyruszył z powrotem przez Hyrkanię i Turan, unikając patroli króla Yedizgerda i dzieląc namioty z dawnymi druhami. Na zachodzie rozgorzały wielkie wojny, toteż, wietrząc bogate łupy, powrócił do królestw Hyborii.

Wtedy właśnie Almuric, książę Kothu, rozpoczął rebelię przeciwko zniechęconemu

królowi Strabonusowi. Zorganizował potężną armię, a Conan przystał do niego bez wahania.

Jednakże sąsiedzi Strabonusa przyszli mu z pomocą i rebelia upadła, a zbieranina Almurica została

zepchnięta na południe. Przebili się jednak przez Shem, do Stygii i dalej ku równinom Kushu. Tam zostali wycięci w piec przez połączone siły Stygijczyków i czarnych. Conan był

jednym z niewielu, którzy przeżyli. Umknąwszy na pustynię, Cymmerianin i jego

towarzyszka Natalia dotarli do wiekowego Xuthal, widmowego miasta żywych trupów i ich pełzającego w cieniu boga Thoga (The Slithering Shadow, Pełzający cień). Stygijska kobieta Thalís, spotkana po drodze, okazała się zdrajczynią, toteż razem z Natalą musiał uciekać przez pustynię ku południowym sawanom.

Po wielu przygodach Conan dotarł wreszcie do krajów hyboriaoskich. Szukając dalszego zatrudnienia jako kondotier, przyłączył się do najemnej armii, na czele której zingarski książę Zapayo da Kova ruszał przeciwko Argos. Tymczasem Argos i Koth wypowiedziały wojnę

Stygii. Ich plan polegał na tym, że Koth miał zaatakować od północy, zaś armia Argos wkroczyłaby w tym czasie do Stygii od strony południowych portów. Jednakże Koth zawarł

sekretny pokój ze Stygią i armia najemników znalazła się pomiędzy młotem a kowadłem w południowej Stygii. I znowu Conan znalazł się wśród niewielu, którzy przeżyli. Umknąwszy przez pustynię z młodym aquilooskim żołnierzem Amalrikiem został schwytany przez

pustynnych nomadów, ale Amalricowi udało się zbiec (Drums of Tombalku, Bębny

Tombalku).

Amalric dołączył do trójki czarnych bandytów z Ghanatanu, ale wkrótce pokłócił się z nimi o złapaną białą dziewczynę. W czasie sprzeczki wszyscy Ghanataoczyccy zginęli.

Amalric wziął dziewczynę, o imieniu Lissa, do jej rodzinnego miasta Gazal na pustyni, z którego ta wcześniej uciekła. Mieszkańcy Gazal byli kiedyś zakonem w Koth, lecz zostali zmuszeni do ucieczki z powodu religijnych prześladowań. Później w mieście pojawił się bóg–

kanibal Ollam–onga i zaczął pozerad ludzi, swą hipnotyczną mocą odbierając im zdolność obrony.

Pewnej nocy Lissa zniknęła. Amalric zaczął szukać jej w Czerwonej Wieży, którą

zamieszkiwał złowrogi bóg. Zamiast niej spotkał jednak samego boga, w jego cielesnej postaci i zabił go w rozpaczliwej walce. Zaraz potem odnalazł Lissę i razem z nią uciekł z miasta, ścigany przez horde demonów przywołanych przez zaklęcie, jakie wyrzekł umierający bóg. Powstałe z Piekła potwory zostały pokonane przez Conana, który od czasu rozdzielenia z Amalrikiem awansował na stanowisko dowódcy lekkiej jazdy w mieście Tombalku,

położonym na południu.

W Tombalku, jak zorientował się Amalric, rządzą dwaj królowie: czarny Sakumbe i

mieszaniec Zehbeh. Ten pierwszy znał Conana już wcześniej. Rozpoznawszy go uratował

Cymmerianina od śmierci na stosie i potraktował go jak dawno zaginionego przyjaciela.

Rywalizacja pomiędzy dwoma władcami zawrzała na nowo i po krótkiej potyczce Zehbeh i jego stronnicy zostali wygnani z miasta. Sakumbe zaś przyjął Conana jako swego współkróla.

Jednakże czarownik służący Sakumbe, Askia, zaczął spiskować przeciwko Conanowi. W tym samym czasie Zehbeh zebrał swe siły z zamiarem zaatakowania Tombalku, Askia zaś zabił

króla Sakumbe przy pomocy swych złych zaklęć, mając mu za złe ochranianie Conana.

Barbarzyńca pomścił jednak swego czarnego przyjaciela i opuścił miasto wraz z Amalrikiem i Lissą, pozostawiając je targane wojną domową.

Gdy Amalric i Lissa ruszyli na północ ku krainom hyboriaoskim, Conan skierował się na południe przez sawanny czarnych łądów. Był tam znany z dawnych lat jako Amra Lew, toteż nie miał żadnych trudności w dotarciu do wybrzeża, które kiedyś pustoszył razem z Belit. Jej legenda jednak stała się tu już tylko wspomnieniem. Okręt, który w koocu pojawił się w zasięgu wzroku Conana, gdy siedział on na brzegu ostrząc miecz, należał do bandy piratów z wysp Baracha leżących u wybrzeży Zingary. Oni również słyszeli o Amrze, więc przyjęli z radością jego miecz i doświadczenie.

Będąc w wieku około trzydziestu pięciu lat Conan dołączył do barachaoskich piratów i pozostał z nimi przez jakiś czas. Jednakże przywykłemu do zdyscyplinowanych armii

hyboriaoskich królów Conanowi organizacja barachaoskich band wydała się zbyt swobodna, by zdołał znaleźć okazję do sięgnięcia wśród nich po dowództwo. Z ledwością wymykając się z niezwykle groźnej dla niego sytuacji zorientował się, że jedyną alternatywą dla

poderżniętego gardła była ucieczka małutką wiosłową szalupą na sam środek zachodniego oceanu. Tak też uczynił z całkowitą pewnością, że mu się powiedzie. Gdy po wielu dniach dostrzegł „Rozrzutnika”, statek zingarskiego bukaniera Zaporavo, z ulgą porzucił swą tonącą łódkę, podpłynął do jego burty i bezczelnie wspiał się na pokład (The Pool of the Black One, Źródło Czarne).

Cymmerianin szybko pozyskał szacunek załogi i wrogość kapitana, którego kordawaoska

kobieta, smukła Sancha, rzucała kruczogrzywemu barbarzyńcy nazbyt niedwuznaczne

spojrzenia. Kierując się dawnymi legendami i studiując starożytne mapy, Zaporavo

poprowadził swój statek na zachód, aż wreszcie dotarli do nieznanej im wcześniej wyspy.

Tam Zingarczyk stracił życie w pojedynku z Conanem, a Sancha została porwana przez

tajemniczych czarnych gigantów. Idąc ich tropem, Conan dotarł do dziwnego Źródła

Czarnych i uratował ją oraz całą załogę „Rozrzutnika”. Następnie pożegłował ku

przyjaźniejszym wodom łupid bogate porty i napadał na statki handlowe.

Będąc kapitanem „Rozrzutnika” przez dwa lata Cymmerianin odnosił sukcesy jako

bukaniek. Szczegóły jego przygód nie są znane, ale jest nadzieja, że gliniane tabliczki zapisane presumeryjskim pismem klinowym mogą dostarczyć nieco wiedzy na temat tego

okresu jego życia, jeśli tylko zdołamy je odcyfrować.

Jednak inni korsarze zingarscy bardzo nieprzychylnie patrzyli na obcokrajowca na swoim terytorium i w końcu zatopili go u wybrzeży Shemu. Zdoławszy uciec na stały ląd, Conan dowiedział się o nowych wojnach rozpoczętych na granicy Stygijskiej i dołączył do Wolnych Kompanów — bandy kondotierów pod wodzą Zarallo. Zamiast jednak bogatych łupów

znalazł tam tylko nudną służbę w granicznym mieście Sukhmet, nieopodal Czarnych

Królestw. Wino okazało się kwaśne, wygrane w kości niewielkie, a Conanowi wkrótce

znudziły się czarne kobiety. Jego nuda zakończyła się wraz z pojawieniem się Valerii z Czerwonego Bractwa, kobiety-pirata, którą poznał już w czasie swych barachaoskich dni.

Kiedy ta zbyt stanowczo odrzuciła zaloty stygijskiego oficera, Conan towarzyszył jej w ucieczce ku Czarnym Królestwom (Red Nails, Czerwone Dwieki).

Głęboko w dżungli ich konie pożarł smok i chod Conan otrął potwora, oboje postanowili skryć się w pozornie opuszczonym mieście pośrodku równiny rozciągającej się za tropikalną puszcza. Miasto to, zwane Xuchotl, okazało się zamieszkane przez walczące klany Xotalanc i Tecuhltli, ludzi należących do plemienia Tlazitla, którzy przybyli tam pół wieku temu z brzegów jeziora Zuad na granicy z Kushem.

Biorąc stronę Tecuhltli, dwoje mieszkańców północy znalazło się wkrótce w zagrożeniu ze strony nie starzejącej się wiedźmy Tasceli i magii starożytnych Kosalan, którzy zbudowali to miasto. Conan mógł jeszcze pomóc Tecuhltli wbijać czerwone dwieki w ich hebanowy filar zemsty — jeden dwiek za życie każdego z zabitych Xotalanca — ale nie znalazł już dość zapachu, żeby stawić czoła obsydianowemu Pełzaczowi, uwolnionemu z głębokich krypt pod miastem przez wrogi klan. Gdy konflikt znalazł wreszcie ujście w krwawej jatce, Conan z radością opuścił to nawiedzone miasto.

Romans Conana z Valerią, jakkolwiek namiętny na początku, nie potrwał zbyt długo. Być może ich rozłąkę spowodowała żądza władzy, z której żadne z nich nie chciało zrezygnować.

Niezależnie jednak od rzeczywistych przyczyn, ich drogi rozeszły się — Valeria wróciła na morze, a Conan postanowił spróbować szczęścia w Czarnych Królestwach. Doszły go słuchy o bezcennych Zębach Gwalhura — klejnotach wartych fortunę, ukrytych gdzieś w Keshanie, więc bez wahania zaoferował swe usługi gniewnemu królowi Keshanu, który organizował

właśnie armię przeciwko sąsiedniemu królestwu Puntu (Jewels of Gwalhur, Klejnoty

Gwalhura).

Zdradliwy Tuthmekri, stygijski emisariusz w Zembabwei, miał jednak własne plany

dotyczące drogocennych kamieni i z czasem zaczął usuwać bezpieczny grunt spod nóg

Cymmerianina. Conan ruszył do wulkanicznej doliny, w której, jak głosiła legenda, powinny znajdować się starożytne ruiny miasta Alkmeenon i osławione klejnoty. Tam też, w dzikim starciu z nie-martwą boginią Yelayą, czarnymi kapłanami pod wodzą Gorulgi i ponurymi, szarymi sługami Bit-Yakina, dawno zmarłego Pelishti, Conan utracił świeżo zdobyte

klejnoty, ale ocalał życie i koryntiaoską dziewczkę o imieniu Muriela. Skierowawszy się następnie wraz z Murielą ku Puntowi, postanowił pozbawić tamtejszych wyznawców bogini z kości słoniowej części ich opasłego skarbcza, po czym ruszył do Zembabwei, gdzie w mieście dwóch króli dołączył do kupieckiej karawany, która wkrótce ruszyła na północ skrajem pustyni. Napotkawszy swych dawnych kompanów Zuagirów, uniknął ich napaści i

bezpiecznie przeprowadził karawaną do Shemu. Sam zaś podążył dalej na północ, przez

krainy Hyborii, ku swej posępnej ojczyźnie.

Liczył sobie wtedy ponad trzydzieści pięć lat, ale próżno szukał w nim śladów tego wieku, może poza rozsądniejszym podejściem do kobiet i unikaniem kłopotów. W Cymmerii

dowiedział się, że synowie jego dawnych druhów założyli własne rodziny i zaczęli ułatwiać sobie twarde życie na pustkowiach pomocy drobnymi wynalazkami cywilizacji, która

nieubłaganie nacierała z południa. Ale nawet mimo to żaden hyboriaoski osadnik nie postawił

swej stopy na cymmeryjskiej ziemi od czasu zniszczenia fortu Venarium ponad dwie dekady wcześniej.

Aquilooczczycy bowiem byli teraz zajęci kolonizacją skierowaną na zachód, przez

Pogranicze Bossooskie, ku Pustkowiu Piktów. Tam też skierował się Conan w poszukiwaniu zatrudnienia dla swego miecza. Zaciągnął się jako zwiadowca w forcie Tuscelan, ostatnim aquilooskim przyczółku na brzegu rzeki Czarnej, głęboko na terytorium Piktów. Trwała tam zażarta wojna z plemionami tych okrutnych dzikusów (Beyond the Black River, Za Czarną Rzeką).

Tymczasem w lasach leżących na drugim brzegu czarownik Zogar Sag gromadził swe

bagienne demony — dzieci Jhebbal Saga, starożytnego boga lasu, by wspomóc Piktów.

Conan nie zdołał uchronić fortu Tuscelan przed zniszczeniem, ale ostrzegł osadników w Velitrium, nad rzeką Gromową, i przy okazji unicestwił Zogar Saga.

Po upadku Tuscelan pozycja Conana w armii aquilooskiej szybko umocniła się. Został

generałem i pokonał Piktów w wielkiej bitwie pod Velitrium, która przełamała ich

konfederację. W efekcie został wezwany do stolicy — Tarantii — aby świętował triumf.

Jednakże szybko wzbudził podejrzenia i zazdrość skorumpowanego i głupiego króla

Numedidesa, został spojony zatrutym winem i osadzony w Żelaznej Wieży z wyrokiem śmierci.

Barbarzyoca miał jednak w Aquilonii zarówno wrogów, jak i przyjaciół, którzy pomogli mu wydostać się z więzienia. Wkrótce był znów na wolności z wierzchowcem pod siodłem i z mieczem w dłoni. Pognął na zachód ku granicy, ale zastał tam swoje bossooskie oddziały w rozsypce, a ponadto dowiedział się o nagrodzie za swoją głowę. Przepłynąwszy wpław rzekę Gromową, puścił się pędem przez podmokłe lasy Piktlandii ku odległym brzegom morza.

W samym sercu puszczy trafił na jaskinię, w której znajdowało się ciało sławnego

barachaoskiego pirata Tranicoso wraz z jego legendarnym skarbem. Ledwie uszedł wtedy z życiem schwyty w żelaznym uścisku demona—strażnika, który bronił dostępu do bogactw (The Treasure of Tranicos, Skarb Tranicoso). W tym samym czasie na wybrzeżu toczyły się zajadłe spory między innymi, równie zainteresowanymi zdobyciem osławionego skarbu

ludźmi. Byli to hrabia Valenso Korzetta, zingarski zbieg, wraz ze swą bratanicą Belesą, rywalizujące ze sobą bandy zingarskich i barachaoskich korsarzy oraz tajemniczy Czarny Nieznajomy, który okazał się stygijskim czarownikiem Thoth—Amonem, z którym Los

zetknął już Conana wcześniej. Cała przygoda zakończyła się atakiem rozjuszonych Piktów i ogólną rzezią, z której Conan i Belesa z ledwością uszli z życiem.

Zanim Piktowie zdołali ich odszukać, zbiegowie zostali uratowani przez wojenny galeon aquilooski, niosący na pokładzie przyjaciół Conana, którzy chcieli zaproponować mu

przywództwo nad ich rewoltą przeciwko Numedidesowi. Powstanie ruszyło z prędkością

huraganu, i gdy rycerze w lśniących zbrojach zderzali się w szarży na rozległych równinach Aquilonii, wzdłuż piktyjskiego pogranicza rozgorzała wojna domowa pomiędzy

zwolennikami Conana i lojalistami Numedidesa. W całym zamieszaniu dostrzegli swą szansę Piktowie (Wolves Beyond the Border, Wilki w granicach). Lord Valerian z Schondary,

stronnik Numedidesa, zorganizował spisek chcąc sprowadzić Piktów do ataku na twierdzę Schohira. Jednakże zwiadowca z Thandary, Gault, syn Hagara, zdołał go zdemaskować i

unicestwić, zabijając Czarownika z Bagien, który zapewniał Piktom nadludzkie możliwości.

Został przy tym schwyty, ale szczęśliwie zbiegł i obrócił magię Piktów przeciwko nim samym.

Tymczasem Conan poprowadził szturm na stolicę i zabił króla Numedidesa na schodach

do tronu, który też wkrótce sobie przywłaszczył. Tak oto w wieku około czterdziestu lat Conan został królem największego państwa Hyborii. Jednak żywot królewski nie przypominał

w niczym łoża usłanego różami, pełnego kształtnych hurys. W niespełna rok od przewrotu szalony minstrel Rinaldo zaczął wznosić pieśni ku chwale „męczennika” Numedidesa.

Ascalante, hrabia Thune, zaczął potajemnie gromadzić spiskowców w celu obalenia

barbarzyocy z zagarniętego tronu. Conan przekonał się, jak szybko ludzie zapomnieli, że on również wiele wycierpiał ze strony pokonanego króla (The Phoenix on the Sword, Miecz Feniksa). Straciłby wszystko, życie i koronę, na skutek magicznych sztuczek swego dawnego wroga Thoth–Amona, gdyby nie odwieczny strażnik Aquilonii, wieszcz Epemitreus, który powstał ze swego sekretnego grobowca po półtora tysiącu lat, by umieścić na głowni miecza Conana magicznego feniksa, który miał mu pozwolić pokonać diabelskich wysłanników

Stygijczyka.

Rozruchy i niepokoje po niedawnej wojnie domowej nie przebrzmiały jeszcze na dobre, a nowy król otrzymał już prośbę o pomoc ze strony sojusznika Aquilonii, króla Amalrusa z Ophiru. Król Strabonus z Kothu zagrażał granicom Ophiru, toteż Conan wyruszył z

pięciotysięczną armią najdzielniejszych rycerzy, aby wspomóc swego alianta. Okazało się, że obaj królowie zdradzili go haniebnie i zgnetli w bitwie na polach Shamu. Aquilooska szlachta została wybita do nogi, a Conan dostał się do niewoli i został porwany przez wysłanników kothyjskiego czarownika Tsotha–lanti, który był mózgiem całej zdradzieckiej operacji (The Scarlet Citadel, Szkarłatna Cytadela).

Uwięziony w czerwonej twierdzy czarownika, w kothyjskiej stolicy Khorshemish, zwanej

„Królową Południa”, Conan zdołał umknąć, gdy jego czarny strażnik próbował zemścić się na nim za śmierć brata, którego Conan zabił jako Amra podczas pirackiego najazdu na Abombi.

W katakumbach Tsothy barbarzyoca spotkał i uwolnił innego więźnia, który okazał się

czarodziejem o imieniu Pelias — rywalem Kothyjczyka. Dzięki jego ochronnej magii Conan przedostał się do Tarantii akurat w momencie, gdy dążący do tronu Arpello usiłował go obalić. Cymmerianin stanął na czele swej armii i ruszył przeciwko Strabonusowi i

Amalrusowi. Obaj królowie zginęli w wielkiej bitwie pod murami obleżonej twierdzy Shamar nad brzegiem Tyboru, a Tsotha–lanti stracił głowę od ciosu miecza Conana.

Przez następne blisko dwa lata Aquilonia kwitła pod stanowczymi, ale sprawiedliwymi

rządami Cymmerianina. Nie znający prawa, hardy awanturnik stał się w miarę

przybywających mu lat i doświadczonego zdolnym i odpowiedzialnym politykiem. Niemniej

Jednak intrygi przeciwko niemu nie ustały i nadal kielkowały w sąsiedniej Nemedii.

Spiskowcy postanowili obalid króla Aquilonii przy pomocy dawno zapomnianych i złowrogich zaklęć.

W tym czasie Conan miał już około czterdziestu pięciu lat, ale nadal trudno było odgadnąć ten wiek z jego stanowczego oblicza, choć niezliczone szramy znaczące jego całe ciało świadczyły, iż niejedno już przeżył. Zmienił się jednak znacznie jego charakter i podejście do wina, kobiet i rozlewu krwi, które tak sobie umiłował jako młodzieniec. I chociaż utrzymywał

harem budzących pożądanie konkubin, nigdy nie wziął sobie oficjalnej żony, którą mógłby uczynić królową, więc nie posiadał też prawowitego następcy tronu. Jego przeciwnicy zamierzali w pełni wykorzystać ten fakt.

Spiskowcy doprowadzili do zmartwychwstania Xaltotuna z Pythonu, największego

czarnoksiężnika starożytnego imperium Acheronu, które upadło pod naporem hyboriaoskich dzikusów, przybyłych z północy przed trzema tysiącami lat. Dzięki magii Xaltotuna król Nimed z Nemedii został zabity i zastąpiony swym młodszym bratem Tarascusem (Conan

zdobywca wcześniej wydany jako Godzina Smoka). Armia Conana została pokonana przez ciemne siły, on sam został więźniem, a wygnany dotychczas Valerius osiadł na jego tronie.

Stronnicy Conana — Prospero, Pallantides i Trocero — zostali wygnani z Aquilonii.

Umknąwszy z lochów czarownika dzięki pomocy dziewczyny ze swego haremu, Zenobii,

Conan powrócił potajemnie do Aquilonii, by podburzyd lojalne mu wojska przeciwko

Valeriusowi i Nemedyczykom, którzy okupowali jego kraj. Od kapłana Asury dowiedział

się, że moc Xaltotuna może zostać złamana tylko przy użyciu dziwnego klejnotu zwanego

„sercem Ahrimana”, który został skradziony Xaltotunowi i ukryty przez Tarascusa. Conan postanowił odnaleźć ten kamień i zaciągnął się do służby na argossaoskim handlowcu, by później wznieć bunt czarnoskórych galerników i przyjąć swą dawną rolę Amry–Lwa. Ślad klejnotu prowadził do Khemi, głównego portu Stygii. Cymmerianin odzyskał drogocenny

artefakt, wrócił do Aquilonii i, połączywszy siły z wiernymi mu towarzyszami, zniszczył potęgę Xaltotuna dzięki mocy serca Ahrimana.

Po zwycięstwie nad najeźdźcami i odzyskaniu swego tronu Conan odprawił swe

konkubiny lub znalazł im innych opiekunów, a sam uczynił Zenobię królową. Jednakże powrót do stolicy pozostawił złe moce nadal sprzymierzone przeciw niemu. W rok po odzyskaniu królestwa, podczas balu na cześć koronacji Zenobii, młoda królowa została porwana przez skrzydlatego demona wysłanego przez khitajskiego czarownika Yah Chienga, którego słudzy bezskutecznie usiłowali wspomagać Valeriusa przeciwko Conanowi (The Return of Conan, Powrót Conana).

Przedsięwzięta wyprawa zniosła Conana ku granicom znanego świata. Z pomocą dalekosiężnej magii Peliasa, kothyjskiego czarodzieja, barbarzyńca ruszył na wschód. Dzielił namioty ze swymi dawnymi druhami z plemienia Zuagirów, a w Turanie zabił swego odwiecznego wroga Yedizgerda podczas wielkiej bitwy nad morzem Vilayet. W Vendhii pomógł Devi Yasminie ukroczyć pałacowy spisek, a później szukał pomocy w przeprawie przez himelijskie przełęczę wśród górali Khirguli. Po drodze napotkał też śnieżne demony Talakmy. Przebrany za jednego z lwich tancerzy na turnieju walk Yah Chienga dostał się wreszcie do zdobnego w purpurowe wieże Paikangu. Tam też spotkał grupę swych dawnych kompanów–najemników. Używając magicznego pierścienia Rakhamona, który podarował mu Pelias i dzięki pomocy Croma, swego na wpół zapomnianego cymmeryjskiego boga, Conan uwolnił Zenobię i skrzył kark khitajskiemu czarownikowi.

W tym miejscu kroniki niewiele mówią na temat późniejszych przygód Conana, aczkolwiek istnieje powód, by twierdzić, że niedawno odnaleziony papirus pochodzący ze Starego Królestwa Egiptu przyczyni się do rozwikłania niektórych zagadek (choć może to być trudne z uwagi na to, że połowa papirusu znajduje się w Kairze, a druga część w Jerozolimie).

Wiadomo jednak, że Conan powrócił do Aquilonii i wraz z najpotężniejszymi jej baronami, Trocero i Prospero, odzyskał należną mu władzę i objął panowanie nad całą masą lojalnych jemu i jego dynastii ludzi. Jego życie zaczęło się wygładzać. Zenobia dała mu spadkobierców, a na sąsiednich tronach panowali przyjaźni mu królowie. Co prawda dzicy Piktowie nadal zaciekle bronili swej leśnej twierdzy, ale należało się tego spodziewać.

W tych latach Conan przeprowadził wielką wojnę, zapoczątkowaną przez zingarskich awanturników wspomaganych przez stygijską magię i złoto. Napastnicy uderzyli z nienacką na Argos, zajęli Messantię i wschodnie prowincje tego kupieckiego kraju, by wkrótce

rozpoczął wypady na obrzeża Poitanii. Odpowiedź Conana była błyskawiczna i sroga, a jego lwie sztandary poniesiono w zwycięskim marszu na zachód, przez Zingarę, ku brzegom

morza. Zanim wojna zakończyła się na dobre Los zaniósł go po raz ostatni ku wrotom ponurego zamczyska Thoth–Amona w samym sercu Stygii.

Jeszcze co najmniej dwukrotnie zawędrował Conan poza granice znanego świata, dalej niż którykolwiek z jego cymmeryjskich pobratymców. Daleko na południu, poza granicami

Czarnych Królestw, znajdowały się pustkowia, wśród których złowroga przedludzka rasa, która w zamierzchłych czasach zbudowała Stygię, rządziła teraz ponurym i zapomnianym królestwem. I chod ich jadowita krew płynęła w żyłach Thoth–Amona, utrzymywał ich w

ryzach za pomocą swej podłej magii, podczas gdy sam koncentrował się na knowaniach przeciwko królestwom Hyborii.

Gdy Stygijczyk zginął z ręki Conana, zapomniana rasa rozpoczęła na nowo podbój

ludzkiego świata. Przeważeni królowie Czarnych Królestw zwrócili się o pomoc do swego nienawidzonego wroga i to właśnie on — Amra Lew — poprowadził oszczepników z Puntu, Zembabwei i Atlaii w triumfalnym marszu pełnym czarów i rozlewu krwi. U boku Conana, jak głoszą podania, jechała gigantyczna czarna królowa, władczyni mitycznych Amazonek i to jej właśnie pozostawił Conan większość niezliczonych skarbów Szarej Cytadeli.

Na przestrzeni kilku kolejnych lat rządy Conana nie napotykały szczególnych trudności.

Jego dawni wrogowie, Thoth–Amon i Yedizgerd, umarli, a butna Zingara została

zredukowana do spokojnego królestwa wasalnego pod panowaniem posłusznej marionetki Cymmerianina.

Jednakże lata płynęły nieubłaganie i Zenobia, jego ukochana małżonka, zmarła w czasie porodu. Czas zadał Conanowi cios, którego nie zdołali mu zadać żadni wrogowie, ludzcy czy nadludscy. Jego skóra pomarszczyła się, a włosy przyprószyła siwizna. Mięśnie, choć nadal potężne, zeszywniały i utraciły swą żelazną wytrzymałość. Stare rany zaczęły dokuczać przy zmianach pogody.

Po śmierci Zenobii Conan uznał, że rutynowe sprawowanie władzy w spokojnym

królestwie jest niewiarygodnie irytujące. Buszował po królewskiej bibliotece przeszukując starożytne zwoje i zakurzone księgi, w których odnalazł zaginione zapisy o ziemi leżącej za zachodnim oceanem. Spędził trochę czasu z dziećmi, ale przepaść pokoleniowa ziejąca

między nimi — on, dobiegający sześćdziesiątki, a jego dzieci zaledwie kilkunastoletnie —

niemożliwiała nawiązanie jakiegokolwiek porozumienia i osiągnięcie bliskości.

I oto nagle katastrofa wstrząsnęła jego nudnym i pełnym rezygnacji życiem. Jego stary druh i stronnik, hrabia Trocero z Poitanii, został nagle porwany wprost z Pałacu

Sprawiedliwości przez jakieś nadnaturalne istoty, zwane Czerwonymi Cieniami (Conan of the Isles, Conan z Wysp). W czasie kolejnych miesięcy setki aquilooskich obywateli zostały porwane w podobny sposób. Ustawiczne wysiłki Conana, by odgadnąć przyczynę tych

niezapowiedzianych wizyt, spełzły na niczym, dopóki pewnej nocy we śnie nie odwiedził

Epemitreusa w jego kryjówce, w sercu góry Golamira. Wieszczył mu, aby oddał

władzę swemu najstarszemu synowi, księciu Connowi, a sam udał się na wyprawę przez

Zachodni Ocean.

Podróżując incognito, Conan dotarł do Messantii, gdzie spotkał swego dawnego kamrata jeszcze z pirackich czasów, Sigurda z Vanaheimu. Ujawnił się także sprytnemu, młodemu królowi Argos, Ariostro, który dostarczył mu porządny okręt na długą wyprawę. Następnie na wyspach Baracha dobrał sobie załogę i pożegłował daleko, daleko przez niezmierzone

przestrzenie oceanu.

Czerwone Cienie były wytworem kapłanów–czarowników z wielkich wysp Antillia,

znajdujących się z dala od zamieszkałych kontynentów. Na nich właśnie schronili się

rozbitkowie z tonącej Atlantydy przed ośmioma tysiącami lat. Celem kapłanów było

pozyskiwanie ludzkich ofiar dla diabelskiego boga Xotli, gdyż ich własna ludność niemal już wyginęła w wyniku tych rytuałów. Zbliżywszy się do wysp, statek Conana został przejęty przez Antillian, którzy unieszkodliwili załogę gazem odurzającym. Conan uciekł dzięki temu, że wyskoczył za burtę wyposażony w odebrany jednemu z napastników aparat do oddychania.

Z jego pomocą dotarł do wyspy i wspiął się na jej brzeg.

Następnie wkradł się do miasta Ptahucan i znalazł schronienie w chatce miejscowej

ladacznicy. Tam też nawiązał kontakt z tubylczym ruchem oporu. Przeżywszy koszmarne

starcie z gigantycznymi szczurami i smokami w tunelach pod miastem, Conan wyszedł na powierzchnię w samym środku piramidy, w której właśnie odbywał się krwawy rytuał.

Cymmerianin ruszył na ratunek swej załodze wzniecając przy okazji naturalne i nadnaturalne konflikty, rewolucję i katastrofę sejsmiczną. Na zakończenie zostawił wyspy pod rządami mistrza złodziei Metemphoca i odpłynął na pokładzie wspaniałego galeonu wojennego

Antillian, by zbadad i ewentualnie podbid nieznane krainy zachodu.

Czy tam zginął, czy też prawdą jest jakoby powrócił dumnym krokiem z zachodnich pustkowi, by stanąć ramię w ramię ze swym synem w ostatniej bitwie przeciwko wrogom

Aquilonii — to wiedzieć może tylko ten, kto spojrzy, jak czynił to niegdyś Kuli z Valusii, w mistyczne zwierciadła Tuzan Thune.

HANDEL MORSKI W HYBORIAOSKICH CZASACH

JOHN BOARDMAN

Objaśnienia skrótów: KCW = Królowa Czarnego Wybrzeża, JS= Jastrzębie nad Shemem, ZC = Źródło Czarne, ST = Skarb Tranicosa, CZ = Conan Zdobywca.

Drapieżne bestie są zawsze w przeważającej mniejszości w stosunku do zwierzyny, na

którą polują. Jest to uzasadniona prawda przyrodnicza, gdyż inaczej mięsożercy wyczerpałyby zbyt szybko dostępne źródło pożywienia i sami wkrótce umarli z głodu. Tę samą zasadę stosuje się do drapieżnych ludzi i ich ofiar. Tylko bardzo uczęszczane szlaki karawan i statków handlowych stawały się areną działań band rozmaitych rozbójników, a gdy tych przybywało zbyt wielu, ruch zamierał do momentu, gdy nikomu nie opłacało się już

organizować grabieżczych napadów.

W interesujący sposób teoria ta sprawdza się w przypadku swoistej „równowagi

ekologicznej” pomiędzy napastnikami i napadanymi w krainach hyboriaoskich. W czasie

długich lat swych wędrówek Conan wykazywał ogromną ochotę bratania się z pustynnymi

lub górskimi rozbójnikami albo z piratami Oceanu Zachodniego czy Morza Vilayet. Fakt ten pozwala sądzić o wystarczającym obrocie handlowym w tych regionach, by właścicielom

statków i kupcom nadal opłacało się transportować swe towary pomimo ryzyka napotkania grabieżców.

Zachodni świat Ery Hyboriaoskiej składał się z jednego wielkiego kontynentu, który nie posiadał żadnych wewnętrznych mórz poza zamkniętym wśród wschodnich krain Vilayet. W

tych okolicznościach typowym sposobem przewozu dóbr i ludzi stał się transport lądowy.

Jednakże ponieważ koszty przewozu wodnego są zwykle znacznie niższe niż lądowego,

można swobodnie przypuszczać, że Morze Wayet stanowiło uczęszczany szlak statków

handlowych łączący odległe prowincje Turanu i niezawisłe państwa hyrkaoskie na

północnym wschodzie.

Do rozważenia pozostaje Ocean Zachodni. Powszechnie wiadomo, że skala działalności

handlowej na tych wodach swobodnie wystarczała do utrzymania trzech odrębnych grup

pirackich, a Conan miał okazję pływać w szeregach każdej z nich. Mowa tu o piratach z Wysp Baracha, bukanierach z Zingary i Czarnych Korsarzach z dalekich wysp południa (CZ).

Barachaoscy piraci byli niemalże w całości Argossaoczykami; nękali wybrzeża i statki innych narodowości (ale głównie zingarskie) w szybkich wypadach ze swych twierdz

położonych z dala od wybrzeża Zingary (ZC). Bukanierzy pływali z giejtami kaperskimi króla Zingary i polowali głównie na Argossaoczyków, choć znane są przypadki atakowania przez nich ich własnego kraju (ZC, ST). Korsarze zaś byli czarnymi mieszkańcami południowych wysp, którzy, podobnie jak Barachaozczyki, żyli wyłącznie z piractwa (CZ). Niemniej w ich szeregach pływali też Kushyci i inni czarni mieszkańcy kontynentu, a jak się okazuje, także biali. Tacy jak Belit czy Conan mogli zyskać wśród nich posłuch i zostać kapitanami.

Barachaozczyki i bukanierzy służyli odpowiednio argossaoskim i zingarskim władcom w działaniach odwiecznej i okrutnej zimnej wojny, która dzieliła te dwa narody (ZC, ST, CZ).

Czarni Korsarze nie stosowali się do zasad żadnej „cywilizowanej” sztuki wojennej i nie oszczędzali żywej duszy na statkach swych ofiar, co było praktyką niespotykaną ani wśród Wikingów, ani u zachodnioindyjskich piratów z szóstego wieku. Niemniej jednak ich

poczynania nie sięgały dalej na północ niż w okolice Kushu. Wydaje się, że Stygia musiała być dla nich zbyt silna chyba tylko najwięksi kapitanowie, a Amra był jednym z nich, dotarli aż do Shemu (JS). Z kolei ani barachaozczyki, ani bukanierzy nie zapuszczali się na wody na południe od Stygii.

Dobrze, ale w takim razie jaki handel był pożywką dla tych grabieżców? Vanirowie nie osiągnęli jeszcze wtedy wysokich umiejętności żeglarskich, z których słynęli ponad ich dalecy potomkowie, a tylko wieści o wielkim skarbie zdołałyby przyciągnąć statki ku

ponurym wybrzeżom piktyjskim, rozciągającym się od granic Zingary aż ku mroźnym ziemiom Vanaheim (ST). Poczynania okrutnych Piktów nie przyciągały kupców do ich krainy, toteż nie są znane żadne zapisy dotyczące jakiegokolwiek wymiany towarowej pomiędzy nimi a innymi narodami Hyborii.

Handel na Oceanie Zachodnim ograniczał się zatem do przybrzeżnych kursów z Zingary i Argos przez Shem i Stygię do Czarnych Królestw. Nie wszystkie te państwa były zawsze otwarte na obcych kupców. Zingarą często wstrząsały wojny domowe, a metoda zaopatrzenia drogą grabieży wojennych jest dalece wydajniejsza od pokojowego handlu, który przegrywa z drastyczną konkurencją. Shemickie miasta — państwa nie posiadały własnej floty, ale i tak istniało niewiele towarów, którymi można było z nimi handlować (KCW). (Conan, czy też może jego nadworny skryba podzielali powszechne uprzedzenie w stosunku do Shemitów:

„Niewiele było pożytku z handlu z synami Shemu.”)

Poza rzadkimi i niepewnymi okresami pokoju (CZ), Stygia również pozostawała

zamknięta na zamorski handel. W rzeczywistości stygijskie galeony wojenne stanowiły

kolejne ryzyko, które musieli brać pod uwagę kupcy na południowych szlakach. Stygijskie wypadki miały na celu nie tyle grabież, co ochronę pozycji Stygii jako jedyne go pośrednika w przepływie rzadkich południowych towarów, przewożonych do pomocnych portów, gdzie

wymieniano je na wyroby rzemiosła bardziej cywilizowanych krajów (CZ). Stygijczycy,

niezbyt zainteresowani poczynaniami innych państw, a już najmniej ich opinią, utrzymywali ten handel na niskim poziomie, aby uzyskać wysokie ceny. Oczywiście Argossaoczyty,

Wenecjanie Ery Hyboriaoskiej, dążyli do handlu bezpośredniego i w nieograniczonej ilości.

Niektórzy kupcy z Messantii poszli nawet o krok dalej i potajemnie kupowali owe rzadkie dobra od korsarzy, którzy napadali na wybrzeża południowych królestw i statki, które tam handlowały.

Niemniej jednak, nawet biorąc pod uwagę handel między Kushem i Argos, całkowity obrót towarami w transporcie morskim musiał być nieporównywalnie mniejszy niż obrót karawan lądowych, które przemierzały ziemie Hyborii wzdłuż i w szerz, na południe i na wschód. Skąd na wodach Oceanu Zachodniego miałyby się znaleźć wystarczająca ilość towarów, by

utrzymać trzy odrębne i rywalizujące ze sobą grupy piratów, z których dwie nie miały innego źródła dochodu, a ponadto by wypełnić przepastne kiesy bogatych kupców z Messantii i zapewnić temu i innym portom Argos dostatnie życie?

Na wyjaśnienie tej zagadki przedstawiano już kilka teorii. Z jednej strony, Barachaoczyty byli głównie wygnancami ze swej własnej ziemi i nie mogąc wrócić do domów, musieli chęć nie chęć poświęcić się piractwu, bez względu na to, jak marne byłyby ich dochody. Kushyci dołączali do korsarzy z tego samego powodu lub dlatego, iż jako byli galernicy nie mieli po co wracać do swych wiosek w dżungli, a na morzu szukali zemsty na swych dawnych

oprawcach.

Ponadto Barachaoczyty i bukanierzy mogli być bezpośrednio dotowani przez rządy Argos i Zingary. Zingarskie glejty kaperskie nadawane bukanierom stanowiły niemal jawne

przedsięwzięcie mające na celu utrzymanie Zingary z łupienia kupieckiej floty Argos, swoistą przestępczą konkurencją dla bardziej przedsiębiorczych i zdolnych w handlu

Argossaoczyków. Owa działalność okazała się bronią obosieczną i najpewniej przyczyniła się do wiecznego wewnętrznego zamętu i niepokoju, jaki panował w tym nieszczęśliwym kraju, ponieważ bukanierzy, pozbawieni jakiegokolwiek kontroli ze strony słabego i podzielonego na frakcje dworu, nierzadko zwracali swe miecze przeciwko statkom, portom i zamkom, na

których łopotał sztandar ich własnego kraju.

Z kolei piraci stali się szybko argossaoską formą kontrataku przeciwko zingarskim

napadom. Argossaoskie dostawy gotówki i możliwość korzystania z kontynentalnych portów tłumaczyłaby, dlaczego Barachaoczycy nie niepokoili argossaoskich transportów (CZ). Bo z pewnością dysponowali odpowiednią potęgą, by uczynić na tym polu wielkie szkody, jeśli tylko chcieli.

Poza tym, jak dowiadujemy się z historii wypraw wikingów i zachodnioindyjskich piratów z szóstego wieku, piraci zawsze bardziej cenili sobie napady na przybrzeżne miasta niż na pełne towarów statki. Nadmorskie porty Kushu i Zingary często padały ofiarą napadów, a za czasów bardziej zuchwałych i zdolnych dowódców nawet miasta Shemu i Stygii nie uniknęły chciwych zakusów morskich rozbójników. Jeśli zaś chodzi o Czarnych Korsarzy, ich

głównym źródłem utrzymania były wybrzeża Kushu i innych Czarnych Królestw. Ponadto, prawdopodobnie zajmowali się też handlem niewolnikami.

W takich okolicznościach Zachodni Ocean stawał się wystarczająco bezpieczny dla

argossaoskich kupców, by spokojnie mogli się zaangażować się w handel pomiędzy północą a południem, z Messantią jako naturalnym punktem tranzytowym w przeładunku towarów ze

statków morskich na rzeczne barki płynące w górę Khoratu. Dzięki sprytnym, jawnym lub nie, dotacjom dla piratów działalność wszystkich poza najbardziej zuchwałymi z bandytów morskich mogła zostać skierowana przeciwko innym ofiarom. Niewątpliwie Conan

rozłupałby czaszkę każdemu, kto ośmieliłby się nazwać go pionkiem (no, w najlepszym

wypadku wieżą) na szachownicy messanckiej giełdy, ale z drugiej strony ktoś wystarczająco mądry, aby się tego domyślił, byłby również na tyle przezorny, aby nie czynić podobnych uwag w obecności Cymmerianina.

HYBORIAOSKA TECHNOLOGIA

L. SPRAGUE DE CAMP

W odniesieniu do opowiadań należących do sagi o Conan, zastosowano następujące skróty:

WS = Wieża Słonia, BK = Bóg z kielicha, BP = Bandyty w pałacu, CMD = Córka

Mroźnego Giganta, KCW = Królowa Czarnego Wybrzeża, CK = Czarny Kolos, CSK =

Cienie w świetle księżyca, NW = I narodzi się wiedźma, C WZ = Cienie w Zambouli, ZD =

Żelazny Diabeł, LCK = Lud Czarnego Kręgu, PC = Pełzający cień, ZC = Źródło Czarnego, CZC = Czerwone Dwieki, KG = Klejnoty Gwahlura, ZCR = Za Czarną Rzeką, ST = Skarb

Tranicoso, FM = Miecz Feniksa, SZC = Szkarłatna Cytadela, CZ = Conan Zdobywca, JS =

Jastrzębie nad Shemem.

Przyjęto również następujące oznaczenia dat: liczby arabskie oznaczają lata, rzymskie —

stulecia. Litera M po liczbie arabskiej oznacza milenium. Znaki „+” i „-” oznaczają

odpowiednio n.e. i p.n.e., jednakże pominięto + w datach powyżej +1000. Tak więc -65 = 65

p.n.e., +III = trzeci wiek naszej ery, -2M = drugie tysiąclecie przed naszą erą.

Wymyślenie całego świata nie jest tak proste, jak można by sądzić. Aby wszystko było wiarygodne, powinno dobrze do siebie pasować. Świat, w którym wszystkie zwierzęta są mięsożerne, nie mógłby istnieć, gdyż nie byłoby żadnych roślinożerców, stanowiących

pożywienie drapieżników.

Także technologia zamieszkujących ten świat ludzi powinna być logiczna. Posiadamy dziś jakieś takie pojęcie na temat tego, co byłoby w historii logiczne, a co nie, gdyż w przeciągu tysiącleci wykształciło się na Ziemi kilka zupełnie od siebie odizolowanych cywilizacji. I tak na przykład, Aztecy stali u progu wynalezienia koła, gdy roznieśli ich hiszpańscy

konkwistadorzy. Można sobie zatem wyobrazić społeczeństwo podobne do Azteków, które

dysponuje wynalazkiem koła, ale tego typu cywilizacja dysponująca maszynami latającymi byłaby już nielogiczna.

W tym właśnie tkwi przyczyna porażki Burroughsa i Kline'a z ich opowieści o Marsie i Wenus. Marsjanie Burroughsa dysponowali bowiem pistoletami strzelającymi wybuchowymi pociskami z

radu, które mogły trafić cele odległe o setki mil na podstawie wskazań radaru, co nie przeszkodziło im marnować czasu na walki mieczami i włóczniami. A do tego, mimo że walczyli wręcz, żaden z nich nie nosił zbroi, choć ich metalurgia dalece przewyższała naszą. Być może uznawali to za nieczyste i niehonorowe. Podobnie Wenusjanie Burroughsa

— korzystają z białej broni, mając pod ręką gadzety, które wystrzeliwiają „śmiercionośne promienie Z”. Również u bohaterów Otisa Kline’a znaleźć można podobne niekonsekwencje.

Zastanówmy się, jaką technologię przypisywał Howard mieszkańcom Hyborii. W nawiasach umieszczono odnośniki do dwudziestu opowiadań z oryginalnej serii —

osiemnaście opublikowanych za życia Howarda lub wkrótce po jego śmierci oraz dwa

odnalezione przeze mnie w roku 1951. Zbiór ten nie zawiera opowiadań odkrytych przez Glenna Lorda w 1965 roku, ponieważ nie wnoszą one nic szczególnego do kwestii

technologię, ani też późniejszych kontynuacji, gdyż ich autorzy (Carter, Nyberg i ja) starali się nie odbiegać zbyt od wizji Howarda. W nawiasach kwadratowych podano również czas i prawdopodobne miejsce pierwszego pojawienia się danego wynalazku w ludzkiej historii.

GÓRNICTWO I METALURGIA. Hyborianie znali sześć z siedmiu metali używanych w

czasach starożytnych: złoto, srebro, miedź, cynę (w wyniku stosowania brązu), ołów i żelazo.

Rtęć w zasadzie nie występowała (poza JS), chyba że użyta do produkcji zwierciadeł,

magicznych lub zwykłych, do których można znaleźć liczne odniesienia w tekście. Taka technika pojawiła się stosunkowo niedawno, bo w Europie Renesansu. Częste wzmianki o mosiądzu (BK, CWZ, KCW, etc.) sugerują znajomość cynku *+XVI+, ale bardziej

prawdopodobne, że Hyborianie wytwarzali mosiądz, podobnie jak klasyczni rzemieślnicy, z kalminu, czyli węglanu lub krzemianu cynku, nie wiedząc nawet o istnieniu tego pierwiastka w czystej postaci.

Metalurgia żelazna *-2M, Azja Mniejsza+ była również bardzo rozwinięta. Hyborianie

dysponowali nie tylko stalą o niespotykanej twardości, „wykuta w przeklętych ogniach wśród płonących gór Khrosha, której żadne dłuto nie mogło wyszczerbić” (CZ), ale też „niełamliwą stalą akibitaoską” (KG).

Używano też dużych ilości złota i srebra, o czym świadczyć może złoty gong (KG), który, gdyby nie miał dużej zawartości złota, dawałby głuchy odgłos. Rudy metali wydobywano przy użyciu siły niewolników, podobnie jak w czasach starożytnych.

WYROBY SKÓRZANE. Hyborianie nosili rozmaite skórzane ubrania, takie jak „krótkie,

skórzane bryczesy”. Sugeruje to, iż ich tkaniny były tak niewygodne i drapiące, że skórzane odzienie

wydawało się przyjemniejsze w dotyku. Używali również pewnego wynalazku

nieznanego naszej historii poza Wielką Brytanią, choć jego użycie datować można na +XI, a może nawet wcześniej, do +XIX. Chodzi tu o blackjack (WS), naczynie do picia wykonane z odpowiednio ukształtowanej i impregnowanej skóry.

SZKŁO I PODOBNE MATERIAŁY. Hyboryanie znali nie tylko zwykłe szkło (ZD) *-

1M+, ale także przezroczyste szkło okienne (CZ) *tereny śródziemnomorskie, -I], a nawet szkło odporne na stłuczenie (BP, CZC) *+XX+. Materiały szklopodobne, naturalne i sztuczne, były również szeroko używane przy wyrobie zwierciadeł (BP, CZ). Szkła używano nawet do budowy schodów prowadzących do królewskich tronów (ZD). Czasem przezroczyste

materiały są naturalne, jak „kryształowe naczynia do picia” (CZ) i „diamentowy kielich zamoraoski” (BK), a czasem są nieokreślonego pochodzenia, jak w przypadku

„przezroczystych tafli jakiejś krystalicznej substancji” (CZC). Hyboryanie wyprzedzali wszystkie cywilizacje starożytne w swej umiejętności obróbki bardzo twardych surowców, gdyż inaczej nie wykonaliby diamentowego kielicha. Znana była im również sztuka

szlifowania kamieni szlachetnych (WS) *Europa średniowieczna+.

TKANINY. Hyboryanie prawdopodobnie stosowali wełnę, a może nawet płótno, choć nie ma żadnych konkretnych wzmianek na ten temat. Jedwab występował pod postacią weluru (BK, CZ), satyny (PC) oraz w innych, bliżej nieznanych tkaninach (WS, KCW, CZC, etc).

Historycznie, nieco dzikiego jedwabiu produkowano we wschodnich okolicach Morza

Śródziemnego *-IV+. Ale wkrótce potem import szlachetnego jedwabiu z Chin, gdzie sztuka ta była o wieki starsza, spowodował zaniechanie tej produkcji.

CHEMIA I JEJ PRODUKTY. Piwo, wino i gorzalka stanowiły podstawowe napoje

wyskokowe (CZ, WS, etc). Znano cukier (KCW) *Indie, Cesarstwo Rzymskie+ i mumifikację (CZ) *Egipt, ok. 3M+.

Najbardziej awangardową wiedzę chemiczną stanowiła znajomość silnych kwasów (BP) *Europa lub Arabia, +XIII).

MIASTA I ICH PLANOWANIE. Hyboryańskie miasta były w niektórych przypadkach

dalece bardziej zaawansowane niż znane nam budowle antyczne. Po pierwsze, były

oświetlone w nocy (WS, CWZ, SZC, CZ) *Antiochia, +350+. Po drugie, mieszkańcy Hyborii korzystali z możliwości planowania i podziału strefowego miasta, co widać we wzmiankach o dzielnicach świątyni (WS, CZ) *Pireus, -V, niektóre wczesne miasta mezopotamskie, dolina Indusu, -

2M]. W rzeczywistym Babilonie, Memfis, czy Rzymie budynki wszelkich typów —

użyteczności publicznej, prywatnej, posiadłości, slumsy, sklepy, świątynie, magazyny, burdele, pensjonaty, tawerny, łaźnie i manufaktury — wszystko to mieszało się ze sobą i tworzyło powszechny nieład.

Ciekawą cechą świata Hyborii są liczne miasta pozostałe z zamierzchłych czasów, czasem zbudowane w formie zwartych systemów połączonych ze sobą hal, co powoduje, że miasto wygląda jak jeden olbrzymi dom, a czasem wykutych w zielonym jadeicie, niczym jaskinie.

Xapur jest zielone, ale domy w nim stoją raczej osobno. Xuchotl z kolei ma połączone wspólnym dachem budowle, ale składa się z brył kamiennych w różnych kolorach. Xuthal zaś, przykład wybitny, jest zbudowane pod jednym dachem z kamienia jednego koloru. Jeśli możecie sobie wyobrazić pięciokąt (taki jak Pentagon w USA) wykonany z jadeitu, to macie przed oczami całkiem dobry obraz Xuthal. Jednakże Pentagon został zbudowany dopiero w kilka lat po śmierci Howarda. Czyżby rządowy architekt był fanem jego prozy?

BUDOWLE I ARCHITEKTURA. Hyborianie z pewnością znali formę łuku (WS, ZD,

KG) oraz kopuły (WS, ZD, CK, KG). Nie wiemy, czy te struktury to faktycznie łuk i

sklepienie z konstrukcją żebrową i zwornikami, znane dzisiejszej architekturze, czy też konstrukcje wspornikowe, zbudowane z kolejnych warstw kamieni, tak, że warstwy wyższe wystają nieco przed niższymi, aż spotkają się na szczycie sklepienia. Takie konstrukcje, choć słabsze i nie nadające się do pokrywania dużych przestrzeni, są znacznie prostsze i bardziej oczywiste. Dlatego też stosowano je w starożytnym Egipcie, Mezopotamii, Grecji, na

Sardynii i Jukatanie na długo przed pojawieniem się prawdziwego łuku.

Jednak z olbrzymich przestrzeni, jakie zajmowały niektóre budowle hyboriaoskie, możemy wnioskować, że ich budowniczy znali ideę łuku i kopuły. Prawdziwy łuk, ukształtowany tak, by tworzył podłużne sklepienie tunelu, znany był już w Mezopotamii *—3M]. Przez ponad tysiąc lat używano go tylko do budowy stropów nad ściekami i kanałami, zanim w ogóle wprowadzono go do architektury budowli. Ponadto wydaje się, że mógł zostać niezależnie wynaleziony przez Etrusków, od których przejęli go Rzymianie.

Hyborianie zdawali się bardzo ekstrawagancko dysponować tak rzadkimi materiałami jak jadeit czy gagat, gdyż stosowali je do wznoszenia domów (SZC) i kładzenia sklepień, które zdarzało im się też wykonywać z marmuru. Na budowle specjalne składają się piramidy typu egipskiego (CZ), ale lepiej wyposażone w wewnętrzne sienie i przejścia, oraz

pięćdziesięciometrowe, cylindryczne wieże (WS). Te ostatnie można porównać do Faros w Aleksandrii, której wysokość wynosiła, według hiszpańskiego Maura Yusufa ibn—ash—

Shaykh'a, między 130 a 150 metrów. Jak pokazują liczne przypadki opisane w

opowiadaniach, hyboriaoscy architekci nie oszczędzali na sekretnych przejściach,

przesuwanych ścianach, zapadniach, pułapkach i innych użytecznych akcesoriach prosto z opowiadał płaszczą i szpady.

DOM I WNĘTRZE. Nie istnieją dokładne opisy wnętrza domów. Dom Arama Baksha

(CWZ) jest otoczony murem i tworzy jedną całość z sąsiednimi posiadłościami. Niemniej jednak można odnieść wrażenie, że domy tworzące szereg są zupełnie odrębnymi strukturami.

W ten oto sposób nie otrzymujemy typowego domu z podwórcem, jaki występował w

okolicach Morza Śródziemnego, Środkowego Wschodu i w Chinach. Taki dom miał kształt

pustego kwadratu, który prezentował zewnętrznemu światu nagie ściany, zaś drzwi i okna wychodziły na wewnętrzną dziedziniec. Taką posiadłość znacznie łatwiej było obronić, a także była ona mniej narażona na kradzież niż współczesne domy. Zapewniała również więcej cienia w gorącym klimacie oraz większą prywatność wobec poborców podatkowych i innych wścibskich oczu. Z drugiej strony, wzmianki o dziedziocu (CZ) sugerują, że konstrukcją domu Publia mogła być bardziej zbliżona do budynków spotykanych nad Morzem

Śródziemnym.

Hyboreaoskie domy były wyposażone w mocne, solidne krzesła, stoły i półki, podobnie jak starożytne domy chioskie, ale nie jak te odnalezione w Europie, pochodzące sprzed

Średniowiecza (PC, FM, CZ). Przesuwne drzwi, znane w naszej historii tylko z Japonii, były tam również stosowane (CK).

Klucze i zamki (BK, BP, SZC, CZ) były nowoczesne i skomplikowane, bowiem

konstruowano je z zastosowaniem zapadek *kultura helleoska, prawdopodobnie Sparta+.

Znano również skomplikowane zamki kombinacyjne (CZ). Oświetlano świecami lub złotymi albo brązowymi kagankami na olej palmowy (CWZ). Xuthal i Xuchotl były oświetlone dzięki wiecznie płonącym „klejnotom radowym” i „kamieniom zielonego ognia” (PC, CZC).

Perfumy otrzymywano z olejków warzonych w złotych kadzidłach (SZC).

WODOCIĄGI I KANALIZACJA. Nienazwane miasto korynckie (BP) nie posiadało

żadnego systemu kanalizacji, ale dom Nabonidusa wyposażono w prywatny ściek. Wygląda to podobnie, jak w mezopotamskich miastach [-1M+, gdzie czasem istniał główny system kanałów, ale poza nim występowały jeszcze małe ścieki zbudowane na użytek świątyni lub pałaców. Oba systemy stosowano oddzielnie, gdyż przy braku esowatych syfonów, fetor

wydobywający się ze ścieków docierałby do głównej kanalizacji, gdyby obie sieci były połączone. Chociaż nic nie wiadomo na temat hyboreaoskich akweduktów, wzmianki o

fontannach (FM, CZ) sugerują ich istnienie *Asyria, ok. -700].

DROGI I MOSTY. Drogi Hyborii były solidnie wykonane, jako że nie ma wzmianek o przypadkach utknięcia bohaterów w błocie, etc. Wzmianki o tym, że były „białe” (CZ) sugerują fakt, iż posypywano je żwirem lub tłuczniem. To z kolei wskazuje na dobrze

zorganizowany system obowiązkowych prac okolicznej ludności mający na celu utrzymanie dróg w należytym stanie. Z kolei istnienie mostów wydaje się bardzo wątpliwe, jedynie poza prowizorycznymi mostami przerzucanymi nad strumieniami przez maszerujące armie (SZC).

FORTYFIKACJE I SZTUKA OBŁĘŻNICZA. Standardem są mury obronne zbrojne w

strzelnice i baszty (ZD) *Bliski wschód, ok. -1M lub starsze+. Zastosowanie płynnego ołowiu przeciwko napastnikom (LCK) wskazuje również na istnienie machikuł *Syria, VIII+, czyli przybudówek wystających poza linię murów, z otworami w podłodze, przez które obroocy twierdzy mogli miotać różne przedmioty prosto na głowy atakujących. Korzystano również z kratownic zamykających bramy (BP, SZC) [Grecja, -IV].

BROO I ZBROJA. Bronie do walki wręcz stosowane w krajach Hyborii stanowią

większość znanego nam oręża sprzed wynalezienia prochu: miecze, włócznie, topory,

maczugi, nadziaki i sztylety. Miecz jest jednakże znacznie bardziej rozpowszechniony niż w historycznych kulturach przed powstaniem Imperium Rzymskiego. Z pewnymi wyjątkami

(np. Kreteoczycy i egipscy najemnicy Shardana, którzy używali długich brązowych mieczy sieczno-kłutych) większość preromaoskich armii była uzbrojona we włócznie. Miecz

stanowił albo małą broo drugorzędną, jak w Grecji, albo był zarezerwowany dla oficerów.

Hyboriaoskie miecze występują we wszelkich długościach, proste i zakrzywione, od

dwuręcznych mieczy podobnych do szkockich „claymore’ów” do „zhaibarskich noży” (LCK) i „noży Ghanata” (CZ), które były według opisu raczej szerokimi mieczami o rozmiarach maczety.

Stosowane zbroje to kolczugi łuskowe (KCW), kółkowe (KCW), łaocuszkowe (CK, CZ),

brygandyny (CZ) i stalowe zbroje płytowe (CK, CZ). Techniczna różnica pomiędzy kolczugą kółkową a łaocuszkową polega na tym, że w tej pierwszej stalowe kółka były przyszyte do skórzanej kurty lub kaftana, ale nie spletały się ze sobą, podczas gdy kolczuga łaocuszkowa składała się z siatki poprzeplatanych kołek stalowych tworzących strukturę podobną do łaocuszka. Pochodzenie kolczugi kółkowej jest nieokreślone. Istnieje fragment etruskiej kolczugi łaocuszkowej, ale Partowie mogli również dobrze wynaleźć ją niezależnie.

Brygandyna [Europa, +XIH] jest to kurta lub kamizela ze skóry lub grubej tkaniny z małymi

stalowymi talerzykami naszytymi od wewnętrznej strony. Pełna zbroja płytowa noszona przez hyboriaoską ciężką jazdę pojawiła się tylko w Europie *+XIV+ tuż przed wynalezieniem prochu.

Na osłony głowy składają się czepece kolcze (CK) *Europa, +XII+, hełmy z rogami (CMG, KCW), brązowe kołpaki (CZ) *Asyria, ok. -1M+, hełmy z przyłbicami (CZ) *Europa, +XIV+, basinet (CZ) [Europa, +XIV], buganety (CZ) [Europa, +XVI] i moriony (ZC) [Europa, +XVII].

Rogate hełmy nosili niektórzy Celtowie z czasów starożytnych a później Skandynawowie, choć nie były one tak popularne, jak wydawałoby się mogło z filmów. O ile rogi dawały pewną ochronę dla ramion przed ciosami zadanymi z góry, to z drugiej strony musiały być bardzo łatwe do odłupania, lub powodowały spadanie albo przekrzywianie się hełmu. Wydaje się, że Hyborianie stosowali całą różnorodność hełmów, jaka powstała przez ponad pięć wieków naszej historii, a do tego jeszcze brązowe hełmy charakterystyczne dla czasów antycznych. Te ostatnie wyszły z użycia, gdy tylko śródziemnomorscy płatnerze nauczyli się wytwarzać równie dobre hełmy z żelaza. Aleksander Wielki był właśnie jednym z

pierwszych, którzy nosili hełmy żelazne.

Howard posiadał pewną wiedzę na temat historii oręża, jak świadczy o tym jego opowieść (Red Blades of Black Cathay, Czerwone miecze z czarnego Cathay'u). W historii tej

europijski bohater walczący w centralnej Azji przeciwko Czyngis-CHANOWI jest opisywany jako odziany w zbroję będącą skrzyżowaniem kolczugi i pancerza płytowego. I tu Howard pośpieszył się o jakieś sto lat z ową transformacją. Ponadto, chociaż można znaleźć wszystkie wymieniane przez niego typy hełmów w literaturze historycznej, nie wydaje się, żeby Howard zbyt poważnie traktował różnice między nimi. Nie dość, że wprowadził typy

charakterystyczne dla +XV i +XVII wieku, z czasów dawno rozpowszechnionego prochu, to jeszcze odnosił się czasem do tego samego hełmu nazwami dotyczącymi dwóch lub trzech zupełnie innych typów (CZ).

MASZYNY OBLĘŻNICZE. W świecie Hyborii dobrze znana jest kusza (BK, CZ) *Chiny,

ok. -500, kraje śródziemnomorskie, -IV+. Istnieją też wzmianki o nieokreślonych maszynach oblężniczych (NW). Konkretnie opisy wskazują na mantolet (SZC) — dużą tarczę

wyposażoną w otwory strzelnicze, za którą kryli się napastnicy. Machiny miotające

wzmiankowane w tekście to katapulty, mangonele i balisty (SZC, CSK). Dokładnie rzecz biorąc, „katapulta” i „balista” to ogólne nazwy miotających pociski maszyn oblężniczych, oznaczające po prostu „miotacz” *Sycylia, -399+. „Mangonel” to średniowieczna nazwa

onageru — jednoramiennej katapulty sprężynowej, wynalezionej za czasów cesarstwa

rzymskiego. Gdy skryba pisał o „mangonielach i balistach”, miał prawdopodobnie na myśli onagery, a

także starszy typ dwuramiennej katapulty, która mogła miotać wielkie strzały i kamienne kule. Trebuszety i katapulty przeciwwagowe *Europa, ok. 1100+ nie są

wzmiankowane, podobnie jak chioski paa, napędzany siłą ludzkich mięśni, z którego wywodzą się oba powyższe typy.

Hyboriaoscy konstruktorzy wydają się być bardzo wprawni w budowaniu

skomplikowanych mechanizmów sterujących zapadniami, pułapkami i innymi tego typu niespodziankami (BP, KG, PC). Jeśli już o tym mówimy, to okazuje się, że głównym

zajęciem hyboriaoskich mechaników było właśnie konstruowanie takich zabawek. Niechby już lepiej wymyślili organy albo coś równie niegroźnego!

Nauki stosowane są w świecie Hyborii na wystarczająco wysokim poziomie, by

skonstruować wielki magnes (C WZ), na tyle silny, żeby zdołał utrzymać miecz Conana

wbrew jego wysiłkom. Wątpię, czy jakikolwiek naturalny materiał magnetyczny byłby zdolny wygenerować aż tak silne pole. Z drugiej strony jednak, trudno wyobrazić sobie w owych warunkach elektromagnes. Podejrzewam, że Conan zamachnął się na jedną ze spektralnych bestii Baal-pteora i grzmotnął w ciężki, dębowy stół, w którym tak głęboko zarył swój miecz, że nie mógł go wydobyć. Autor Kronik Nemedioskich dodał magnes niejako od siebie, celem upiększenia historii.

POJAZDY I WIERZCHOWCE. Ludy Hyborii dysponują udomowionym wielbłądem (CZ,

CK). Historycznie nie można określić dokładnej daty rozpoczęcia jego udomowienia w Arabii i Iranie, ale wiadomo, że praktyka ta nie przeniknęła do Egiptu i pomocnej Afryki wcześniej niż za czasów Achemenidów i Aleksandra Wielkiego. Strzemię (NW, CZC, CZ) jest w

powszechnym użyciu *Azja, -I do +VI+. Ta rażąca niekonsekwencja nie jest

odzwierciedleniem poglądu Howarda, jakoby po upadku cywilizacji hyboriaoskiej

zdegradowała się technika, lecz powstała ona wskutek ignorancji skryby. Opisuje on również rzymskiego jeźdźcę w Brytanii, który rzekomo używał strzemion (Kings of the Night,

Królowie Nocy w zbiorze Skuli Face and Others, Trupia Czaszka i inni). W rzeczywistości (choć nie można tego dokładnie datować) Rzymianie nie znali strzemion aż do upadku

Cesarstwa Zachodniorzymskiego lub nawet później.

Dużą popularnością cieszyły się rydwany (BK, SZC, CK, CZ). Istnieją również wzmianki o wozach ciągniętych przez woły (CK, CZ) i konie (CK), ale bez precyzowania, czy chodzi o pojazdy dwu, czy czterokołowe, pomijając już kwestię skrętnej przedniej osi.

STATKI I TAKIELUNEK. Kushyci i piraci hyrkaoscy używali galer (KCW, CSK), ale

skryba, dośd szczęśliwie dla niego, nie zagłębia się w szczegóły dotyczące umiejscowienia wioślarzy. W innych miejscach okręty są często nazywane „karak” (ZC) i „galeon” (ST), co, podobnie jak w przypadku hełmów, nie może być brane zbyt poważnie, gdyż nazwy te

pochodzą z +XIV i +XVII wieku. Prawidłowo wymawiane „karraka” i „galleon” oznaczają

odpowiednio mały i duży okręt o prostokątnych żaglach pochodzący z podanych wyżej epok historycznych.

Ciekawą jednostką pływającą na morzach Hyborii jest galera kupiecka (KCW, CZ) —

statek z większą liczbą wioseł, ale mniejszą ilością żagli niż zwykły statek handlowy, ale z drugiej strony z większymi żaglami niż typowa galera wojenna, która miała za to znacznie więcej wioseł. Takie statki pływały po Morzu Śródziemnym pod nazwą „łodzie-małże”

(myoparones) i były mało popularne, jako że łączyły w sobie wady obu konstrukcji, z których powstały. Jednakże stosowano je czasem jako jednostki posiłkowe w działaniach wojennych, jako okręty pirackie i kupieckie na wodach nawiedzanych przez korsarzy. Używano ich

jeszcze do podobnych celów w Średniowieczu, ale później zniknęły całkowicie w +XVI. Były to statki dośd rozpowszechnione wśród pielgrzymów do Ziemi Świętej, a to z prostego

powodu: o ile liniowy statek kupiecki płynął bezpośrednio z Europy do Lewantu, to taka galera, nie mogąc zbyt długo pozostawać na morzu, musiała trzymać się brzegów i

zatrzymywać się we wszystkich słynnych portach antyku. A pielgrzymi, jak wszyscy turyści, pragnęli zobaczyć co tylko się dało.

Niektórzy z hyboriaoskich wioślarzy byli wolni, inni byli niewolnikami. Historyczni

wioślarze antyku, wbrew temu co podaje Ben Hur, byli absolutnie wolnymi ludźmi.

Zastosowanie na galerach niewolników i więźniów nie rozpowszechniło się przed +XV

wiekami.

Wyposażenie statków składało się z łaucucha z kotwicą (ZC), co nie jest zaskakujące, biorąc pod uwagę stopień zaawansowania hyboriaoskiej metalurgii. Ożaglowanie zawiera marsel (ZC) *Rzym, +1 + i, co zaskakujące, kliwer (KCW) *Niderlandy, ok. +1500]!

INNE PRZEDMIOTY CODZIENNEGO UŻYTKU. Wśród nich znajdzie się z pewnością

zwierciadło (BP), które pewnie pochodzi z czasów egipskiego Starego Państwa, chociaż wówczas lustro składało się jedynie z wypolerowanego dysku ze srebra lub innego metalu.

Ponadto beczka (WS) *Celtowie, okres antyczny+ i świeczka (WS, NW, CZ)

[prawdopodobnie Etruskowie] oraz monety [Lydia, –VIII+. Istnieją wzmianki o użyciu

widelca (PC) *Włochy, +XI+. Mimo że nie wiadomo nic na temat zastosowania mechanizmów mierzących czas, Hyborianie dysponowali zegarami wodnymi, które były na tyle dokładne, by móc określić porę nocy z dokładnością do jednej godziny (BP).

Najczęściej wspominanym materiałem do pisania jest pergamin (ZD, CZ). Historycznie,

należy cofnąć się do początków pisma, jeśli przyjmiemy ten termin dość dowolnie i

włączymy do każdego rodzaju cienkiej skóry przygotowanej do pisania. Jednakże najbardziej typowy rodzaj pergaminu jest raczej kojarzony z królestwem Pergamonu *200+. W jednym miejscu ponadto nasz skryba pobył mówiąc o pisaniu złotym rysikiem na woskowanym papirusie. Pomylił dwie odrębne metody pisania stosowane w czasach klasycznych:

woskowaną tabliczkę drewnianą, na której pisano rysikiem i papirus, na którym pisano piórem i atramentem.

NAUKA. Od czasu do czasu pojawia się w świecie hyboriaoskim supernauka, jak to miało miejsce z elektronicznym dezintegratorem Tolkemeca (CZC), syntetycznym jedzeniem

Xuthalian (PC) i błyszczącymi klejnotami z Xuthal i Xuchotl. Astronomia jest dość

zaawansowana, by zdawać sobie sprawę, iż Ziemia jest kulistą planetą (CZ), co stanowi teorię, przez którą Gallileusz popadł w kłopoty z Inkwizycją. Optyka jest na tyle rozwinięta, że istnieją precyzyjne lunetki szpiegowskie (BP, CZC).

Dziwne jednak, że w obliczu istnienia magii (której nie śmiem kwestionować), nauka

zdołała zajść aż tak daleko. Na granicy pomiędzy magią a nauką znajduje się jeszcze

superhipnoza (CWZ, LCK), która może zmusić ofiarę do działania wbrew jej woli. Niezbyt szczęśliwie, skryba używa dla jej określenia nazwy „mesmeryzm”, od Pranza Antona

Mesmera [1733–1815+, który z pewnością nie był wybitną postacią antyku.

Chod jest może drobną przesadą nazywanie świata Hyborii „spójnym i konsekwentnym

kosmosem bez widocznego spojenia” (CZ), to dzieło Howarda radzi sobie dość dobrze w

kategorii wewnętrznej spójności, jeśli porównamy je z innymi przedstawicielami gatunku.

Technologicznie, można porównać Hyborię do historycznego świata z czasów Cesarstwa

Bizantyjskiego i Kalifatu, z pewnymi elementami oręża i wyposażenia z późnego

Sredniowiecza. Z pewnością jest to bardziej jednolity świat niż Mars i Wenus Burroughsa i Kline'a, z ich nagimi wojownikami, wymachującymi mieczami i pistoletami.

A zatem, gdy tylko Harold Shea i ja naprawimy nasz syllogis–mobil, zaczniemy

przyjmować zamówienia na międzywymiarowe bilety do Hyborii. Nie będą potrzebne żadne paszporty, ale upewnijcie się, że zostaliście zaszczepieni przeciwko tężcowi i żółtej febrze i że wasza kolczuga jest dobrze naoliwiona!

PRAWDZIWA ERA HYBORIAOSKA

LIN CARTER

Opowieści o legendarnych i prehistorycznych cywilizacjach zawsze mnie intrygowały, częściowo dlatego, że jestem z natury romantykiem, a częściowo dlatego, że zawsze

kwestionowałem opinie poważnych historyków. Mówiły one, za czasów mojego dzieciostwa, że Egipt i Sumer były początkiem wszystkiego. A przedtem nie było nic poza jaskiniowcami, aż do starej dobrej Epoki Lodowcowej.

Dzisiaj każdy logicznie myślący człowiek zdaje sobie sprawę, że ludzie nie porzucili pewnej nocy koczowniczego życia myśliwych, żeby od rana zabrad się za wznoszenie murów Ur czy Chaldei. Z pewnością istniały inne cywilizacje budujące miasta jeszcze przed Egiptem i Chaldeą, prawdopodobnie były ich całe tuziny. My ich po prostu jeszcze nie znaleźliśmy!

No bo nie może być chyba nic głupszego niż twierdzenie, że pewnego wieczoru jakiś

Egipcjanin i Sumeryjczyk odbijali właśnie kolejne winko, gdy nagle jeden z nich powiedział:

— A co ty na to, żebyśmy zapoczątkowali cywilizację, he?

— Cywilizację? — odparł ten drugi. — A cóż to takiego?

— No wiesz... budowanie miast, królowie, wielkie wspaniałe świątynie i cała ta reszta. Co ty na to?

— Jak dla mnie, może być...

I — bingo! Ur albo Chaldea. Nonsens, tak to nazywam. Stąd właśnie pewna wybiórczość

w moich lekturach na rzecz Hyperborei Clarka Ashtona Smitha i Atlantydy Cutcliffe'a—

Hyne'a oraz mnóstwa tekstów dotyczących starszego Mu i zaginionego Shamballah pośród bezkresnych piasków Gobi. Takie wycieczki historyczne mogą być bardzo fascynujące,

ponieważ czuje się w nich ziarno prawdy. Nie sugerują, że historia kiedykolwiek odnajdzie rozpoznawalne oznaki Hyperborei, Atlantydy lub Mu, ale z pewnością istniały miasta starsze niż Ur i metropolie zbudowane przed Memfis.

Nauka o nich nazywana jest prehistorią. Dopiero niedawno przyznano jej status poważanej nauki, ponieważ nagle zaczęła odkrywać zaginione cywilizacje całymi garściami.

Gdy Robert. E. Howard zaczynał pisać swe opowiadania o Conan, dość sprytnie uniknął

porównania z ogromem opowieści o Atlantydzie, które napisano jeszcze przednim,

umieszczając fabułą w mglistym okresie pomiędzy zniszczeniem Atlantydy a przeddynastycznym Egiptem. Nazwałem to zagranie „sprytnym”, ponieważ nikt przed Howardem nie wpadł na podobny pomysł.

Dziś mamy już wiele innych adaptacji okresu postatlantydzkiego, co stanowi pewną kontynuację idei Howarda z lat trzydziestych. Na przykład, wspaniała nowela de Campa *The Tritonian Ring*, *Pierścień trytona*, jest umiejscowiona w koocowym okresie Atlantydy, którą on nazywa tam *Pusad*, a pewne ciekawe dzieło znane pod tytułem *Władca Pierścieni* jest wyraźnie osadzone w tysiącletniach następujących po upadku cywilizacji wielkiej wyspy, która może być jednoznacznie utożsamiana z Atlantydą (dla dalszych rozważań na temat

„Numenor równa się Atlantyda”, patrz moje *Tolkien: Spojrzenie poza Władcę Pierścieni*, Ballantine Books, 1969).

Sądzę, że ten pomysł Howarda był wynikiem niezliczonych spekulacji na temat dawnych, zaginionych cywilizacji, jakim z upodobaniem oddawało się współczesne mu pokolenie.

Złoty wiek archeologii, który rozpoczął się z początkami drugiej połowy dziewiętnastego wieku, ciągle rozkwitał prowadząc do odkryć takich jak Troja, Niniwa, Knossos, Babilon, Ur i Chaldea i dodając całe rozdziały do naszej wiedzy o przeszłości dzięki odnalezieniu konkretnych miast i cywilizacji, które do tej pory stanowiły jedynie wzmianki u Homera czy w Biblii. Z każdym nowym odkryciem mgły otaczające prehistorię rozrzedzały się nieco i całe cywilizacje — minojska Kreta, Akad, imperium hetyckie, etc. — musiały być nanoszone na obraz dotychczasowej wiedzy, zwykle na samym początku, przed tymi już znanymi.

Gdy Howard był młodym człowiekiem, spekulacje na temat tego, co jeszcze zostanie odkryte, musiały osiągać temperaturę wrzenia.

Pisarze tacy jak Burroughs zapełniali afrykańskie dżungle zaginionymi miastami Kartaginy lub Atlantydy. Twórcy podobni do A. Merritta robili pieniądze całymi workami na nowelach opartych na tajemnicach archeologicznych takich jak enigmatyczne kamienne ruiny na

wyspie Oceanu Spokojnego zwanej Ponapa, a stronicie periodyków takich jak „Argosy”

zapełnione były opowiadaniem w rodzaju *The Golden City* (*Złote miasto*) R. M. Farleya, którego akcja dzieje się w legendarnym Mu. Z tego całego materiału, który cyklicznie zapełniał dodatki niedzielne w wielu gazetach, Howard sfabrykował swoją *Erę Hyboriaoską*.

Ale to było w latach trzydziestych albo wcześniej.

Od tamtej pory (niech mnie!) odkryto prawdziwe zaginione cywilizacje. Mam tu na myśli Mohendzodaro, które jest tak nowe, że nie weszło jeszcze na dobre do podręczników

historii, albo Dilmun, gdzie jeszcze trwają prace wykopaliskowe prowadzone przez Geoffreya Bibby'ego w Kuwejcie. Albo nawet, co staje się z każdym dniem coraz bardziej ekscytujące, po ostatnich odkryciach na Terze — samą Atlantyde. Technologia dała archeologom olbrzymi wybór najnowszych narzędzi i technik, z których datowanie metodą węgla C14 jest

najsłynniejszą, lecz zapewniam, że nie jedyną. Od czasów Howarda dowiedzieliśmy się znacznie więcej o prehistorii niż było wiadomo za jego czasów.

W rzeczywistości odkryliśmy prawdziwą Erę Hyboriaoską!

Może nie był to świat tak obfity, jak opisują go opowiadania o Conanie — wspaniałe mury miast, dziwaczni czarownicy, sławni królowie i udekorowane klejnotami, piękne kobiety —

ale pewne znaczące odkrycia zostały poczynione.

Według mitologii howardowskiej Conan żył około piętnastu tysięcy lat temu. Cóż,

specjaliści od datowania nie rozwiali mgieł prehistorii aż tak daleko, ale zbliżyli się do tamtych czasów wystarczająco. Powiedzmy, że do 11000 roku p.n.e. Z naszego punktu

widzenia wiemy dość sporo o tym, jak wyglądała Europa z 11 tysiąclecia p.n.e., a nawet o wzniesieniu starego dobrego Ur i Memfis za Białymi Murami. Część z tej wiedzy jest dość zaskakująca.

Okres lodowcowy wszedł w swoją kraocową fazę około 11000 roku p.n.e., a Europa była

wtedy zimną i wietrzną krainą zamieszkaną przez małą koczowniczą populację, której głównym zajęciem była wyrafinowana sztuka polowania na renifery. Kiedy piszę „małutka”, to naprawdę mam na myśli fakt, że populacja wczesnej Europy polodowcowej była bardzo mała. Całkowite ustąpienie lodowców z Europy miało miejsce około roku 8500 p.n.e., a populację Brytanii w tych czasach szacuje się na około 10000 ludzi.

Mapa Europy była nieco inna, ale nie aż tak, jak można by sądzić z mapy proponowanej przez de Campa na wewnętrznej okładce Conanów wydanych przez Lancer Books. Około

8500 roku p.n.e. nie istniał jeszcze kanał La Manche. Wyspy Brytyjskie były zaledwie półwyspami wystającymi z wybrzeża północnej Europy w kierunku bezkresnego Atlantyku, a Tamiza była jedynie małym dopływem potężnego Renu. Życie w owym czasie było dość

ciężkie i jednostajne, jeśli nie liczyć wspomnianych wypadów na renifera. Tylko jedno zwierzę zostało udomowione około 8000 roku p.n.e. — pierwszy i najstarszy przyjaciel człowieka, pies.

Im bardziej na wschód, tym życie stawało się ciekawsze.

Na Bliskim Wschodzie w dzisiejszej Palestynie mamy społeczności, które używały

krzemionych noży do zbierania dzikich lub może uprawianych zbóż. Wiek tych populacji określono na 8850 rok p.n.e. Ludzie ci należeli do kultury natufskiej i żywili się głównie mięsem upolowanych gazeli. Żyli w charakterystycznych owalnych domach o średnicy

dochodzącej nawet do ośmiu metrów, które były częściowo zakopane w ziemi i miały ściany pokryte czerwoną gliną. Przypominały, jak sądzę, olbrzymie pszczele ule. Najbardziej przypominająca miasto budowla to dziesięcioakrowa osada w Nahal Oren, datowana na nieco wcześniej niż 7000 rok p.n.e. Jak na tamte czasy była to spora metropolia, z własnymi murami otaczającymi domy i basztami obserwacyjnymi wysokimi na dziesięć metrów. Było to przed epoką brązu, a nawet miedzi, a więc mówimy tu o zmierzchu epoki kamienia.

Różne dowody uzyskane z licznych wykopalisk w Anatolii, Lewancie i Turkmenistanie sugerują, że stałe osady zbudowane z glinianych cegieł i zamieszkałe przez ludzi

zajmujących się rolnictwem, z miejską radą starszych wyłanianych w wolnym głosowaniu mieszkaoców, istniały już 5000 roku p.n.e. To dość zaskakujące: demokratyczne miasta farmerów? Bez zboczonych krwią, orientalnych despotów? Ale tak właśnie to wygląda. Tak dobrze znani nam despoci i dziedziczne tyranie pojawili się na scenie historycznej, jak wskazują na to znaleziska, raczej późno.

Zbliżając się nieco do naszych czasów, dowiadujemy się o licznych ośrodkach kultury

agrarnej, co więcej — o licznych miastach, które rozciągały się przez Bałkany i Czechy do Polski i ku dolinie Renu, do Brabancji, a nawet do Niderlandów. Kiedy? Około 4500 roku p.n.e., choć Europa była wtedy jeszcze jedną wielką puszcza. Nawet niziny holenderskie były gęsto zalesione. Kulturę tamtych czasów określa się jako dunajską.

Jako przykład życia miejskiego kultury dunajskiej niech posłuży gigantyczna osada z

piątego millennium odkryta na terenie Holandii w okolicach Sittard i zbadana dość dokładnie.

Składała się głównie z drewnianych domów i szałasów, ale było tam przynajmniej

czterdzieści takich budowli, a niektóre z nich miały po cztery albo pięć izb. Wykopaliska w Sittard nadal trwają, ale na dzieło dzisiejszy możemy powiedzieć, że ten Rotterdam epoki kamiennej rozciągał się na długości około dwustu pięćdziesięciu metrów. Niektóre z

większych domów mają ściany długości trzydziestu metrów, a nie trzeba chyba przypominać, że wszystko to były konstrukcje drewniane. Dopiero nieco później tajemniczy lud czcicieli megalitów zaczął wznosić swe kamienne budowle na spowitych we mgle równinach

pierwotnej Europy.

Również owe kamienne struktury są dziś przedmiotem wnikliwych analiz. Niektóre z

monumentalnych, wielokomnatowych, kamiennych grobowców we Francji oceniono metodą

węgla C14 na starsze niż z 3000 roku p.n.e. Te megalityczne budowle są nadal dość

tajemnicze. Część z nich mogła być używana bez przerwy przez jakieś tysiąc lat, by wreszcie została porzucona po umieszczeniu w nich ostatniego zmarłego. Nikt nie wie tego na pewno, ale być może mamy do czynienia ze starożytnymi nekropoliami dynastycznymi.

Kamienne grobowce zbiorowe są tak imponujące nie tylko ze względu na swe olbrzymie

rozmiary, ale też z uwagi na ich ogromną ilość. Pięć tysięcy z nich odnaleziono we Francji, trzy tysiące pięćset na wyspach i półwyspie duńskim oraz około dwóch tysięcy w Wielkiej Brytanii. Inne leżą rozrzucone na zachodnich wybrzeżach Morza Śródziemnego i poprzez Szetlandy aż do Skandynawii. Jeśli nie są dziełem tej samej kultury (co byłoby naprawdę dość niezwykle! Imperium kontynentalne epoki kamiennej?), to w takim razie są do siebie niewiarygodnie wręcz podobne jeśli chodzi o wygląd, zastosowane rozwiązania

konstrukcyjne i prawdopodobne przeznaczenie.

Podczas gdy Europejczycy „późnej Ery Hyboriaoskiej” wznosili jeszcze albo drewniane

osady kultury agrarnej, albo megalityczne grobowce z kamienia, nieco na wschód od nich rozpoczynała się epoka miedzi. Obecnie przyjmuje się, że miedź obrabiano już 5000 lat p.n.e., przynajmniej w Persji. W hetyckiej Anatolii fakt ten można datować nawet na rok 6000 p.n.e.

A teraz trzymajcie się, ludzie, oto prawdziwa zaginiona cywilizacja z mrocznych wieków, godna nawet Howarda.

Chodzi mi tu o wykopaliska archeologiczne w miejscu zwanym Catal Huyuk. Była to

bowiem najwspanialsza metropolia epoki kamiennej i największe ówczesne miasto na Ziemi.

Catal Huyuk leżało w Anatolii, która jako najbardziej rozwinięta kraina świata w owych odległych czasach powinna, być może, zostać nazwana Aquilonią.

Około 6000 roku p.n.e., a może nawet wcześniej, rozkwit Catal Huyuk nie miał sobie

równych. Długo wierzono, że pierwszy poziom miejski w Jerychu stanowił jeśli nie

najstarsze, to z pewnością największe z pierwszych miast na Ziemi. Obecnie zweryfikowano ten pogląd. Metropolia w Catal Huyuk była znacznie większa. Mniej więcej w tym samym okresie, gdy Jerycho zajmowało powierzchnię dziesięciu akrów, Catal Huyuk liczyło sobie trzydzieści dwa akry. To może sugerować umiejętność panowania nad środowiskiem i

społeczeństwem porównywalną do poziomu cywilizacyjnego wczesnych dynastii

sumeryjskich trzy tysiące lat później. Było to więc nie tylko największe, ale też najbardziej rozwinięte miasto owych czasów. Wszędzie indziej w Anatolii pierwsze wyroby miedziane pojawiły się około 6000 lat p.n.e., podczas gdy w Catal Huyuk miało to miejsce przynajmniej na tysiąc lat

wcześniej.

Nawet obecnie epoka miedzi pozostaje wielką zagadką prehistorii. Wydaje się, że było to jedynie krótkie interludium pomiędzy późną epoką kamienia a epoką brązu, które zostały znacznie lepiej poznane przez naukę. Wynalezienie technologii wytopu brązu miało miejsce stosunkowo późno. Powodem tego nie była raczej szczególna trudność jej technologii, ale fakt, że sama miedź nie jest zbyt powszechnym metalem w Europie. Natomiast cyna,

niezbędna do uzyskania stopu zwanego brązem, jest już wyjątkowo rzadka (czy sławne

kopalnie cyny z Kornwalii mogły być użytkowane tak wcześnie? Jeden Crom chyba wie, ale jest to dość intrygująca teza). W każdym razie, zmierzch raczej krótkiej epoki miedzi doprowadził świat do pierwszego prehistorycznego przemysłu. Jak dotąd, odkryto

przynajmniej dwa miasta o wyjątkowo zaawansowanej infrastrukturze służącej do

wydobywania miedzi. Pierwsze z nich leżało we wschodniej Europie, na bogatych w rudy terenach Transylwanii (Rumunia) a drugie w Hiszpanii. Miasta górnicze z późniejszych czasów, choć znacznie mniejsze, odnaleziono w południowej Rosji i na Kaukazie. Datuje się na drugą połowę trzeciego tysiąclecia p.n.e. Ale w ten sposób doszliśmy do okresu powstania Akadu pod panowaniem Sargona (około 2370 roku p.n.e.), co z kolei wprowadza nas w znaną już historię.

Jeśli mówimy o Akadzie — które dla archeologów nadal pozostaje Zaginionym Miastem,

co znaczy, że jeszcze go nie odnaleźli — to należy wspomnieć o tym, że w dotychczasowej historii migracji indoeuropejskich pojawiła się nowa data. Światło dzienne ujrzały zupełnie nowe dowody, odnalezione — najmniej spodziewanie — w zapisach hetyckich. Sugerują one, że awangarda indoeuropejskiej hordy pojawiła się na płaskowyżu Anatolii już w czasach Sargona. Zapiski zachowane w Kanesh w państwie Hetytów wskazują na obecność

Indoeuropejczyków w Anatolii około 2000 roku p.n.e. Lud ogólnie zwany

Indoeuropejczykami to przodkowie większości z nas — Nordyków, Aryjczyków i rasy kaukaskiej.

Tajemnicza ojczyzna narodu indoeuropejskiego przez długi czas pozostawała dla nas zagadką. Wcześniejsze teorie sugerowały, że migracja rozpoczęła się bardzo daleko,

powiedzmy na pustyni Gobi — mniej więcej tam, gdzie A. Merrit usytuował swoje

legendarne imperium Uighur z pierwszej części Mieszkańców mirażu (Dwellers in the

Mirage), albo co najmniej w centralnych Indiach. Jednakże obecnie nasza długo zaginiona kolebka rasowa zaczyna wyłaniać się na światło dzienne i wydaje się, że będzie się ona znajdować znacznie bliżej domu niż nam się wydawało. Pomimo kilku dowodów, które

wskazują na Europę Północną, opinia większości uczonych skłania się raczej ku terenom na zachód od Uralu i na północ od Morza Czarnego, w połowie drogi pomiędzy Karpatami i

Kaukazem. Byłoby to, w terminologii hyboriaoskiej, mniej więcej na stepach już poza

granicami Zamory, czyli tam, gdzie Howard — dośd przewidująco — nie umieścił żadnego paostwa.

Ci z was, których interesuje wiedza na temat najnowszych odkryd dotyczących

„prawdziwej” Ery Hyboriaoskiej, znajda wiele cennych informacji w następujących

książkach: J.G.D. Clark *World Prehistory: An Outline* (Prehistoria Świata: szkic pogładowy) i tegoż autora *Mesolithic Settlement in Europe* (Osadnictwo mezolityczne w Europie), a ponadto V. Gordon Childe’a *The Prehistory of European Society* (Prehistoria społeczności

europijskiej) oraz *The Aryans: A Study of Indo-European Origins* (Aryjczycy: Studium

pochozenia indoeuropejskiego). Aby poznad najnowsze poglądy i lepiej zgłębidi poruszoną tematykę, polecam pozycję Stuarta Pigotta *Ancient Europe* (Starożytna Europa).

PAN NA CZARNYM TRONIE

P. SCHUYLER MILLER

Nawet najbardziej dociekliwi badacze Ery Hyboriaoskiej nie zdołali do tej pory w prochu i pyłe naszej własnej historii odnaleźć tabliczek i glifów noszących ślady pełnych blasku dawnych królestw. Prawda, że niektóre z nazw pochodzących z czasów Conana odbiły się niewyraźnym echem na naszych dziejach — Sprague de Camp wytropił większość z nich aż do ich obecnej postaci — ale co do większości, to powoli nabieram przekonania, że jakiś fantastyczny wybuch archerooskiego czarnoksięstwa, jakaś pajęcza sied usnuta przez zło zamieszkujące Czarne Królestwa Południa lub nieśmiertelni szamani z mroźnych pustkowi nad Khitajem musiały przerwać strukturę czasoprzestrzeni i rzucić nasz świat na jego obecne, niepewne tory.

Kiedy — w tamtym i naszym świecie — wydarzył się ów kataklizm, to już zadanie dla

studenta pilniejszego ode mnie. Pamiętamy Atlantyde, podobnie jak wieszczce hyboriaoscy, ale nie istnieją żadne zrujnowane mury ani zniszczone bitwami warownie, które ukazałyby miejsce faktycznego istnienia Atlantydy. Zatonęła ona w świecie Conana, a nie w naszym.

Jeśli czas jest rzeczywiście tak dziwny, jak to się czasami wydaje, Conan może równie dobrze nadal przemierzać pustkowie i rządzić krainami ukrytymi za kurtyną, która zapadła za nami.

Jedynie nieliczne fakty z jego epoki herosów przetrwały do naszych czasów.

A jednak w naszej własnej historii były przecież chwile, gdy błyszczące królestwa

rozkwitały, tętniły życiem i jarmarczną wrzawą. Były czasy, gdy szybkie jak wiatr statki przemierzały morza w poszukiwaniu odległych portów. Znajdywały je i, co ważniejsze,

wracały. Były czasy, gdy obładowane muły ciągnęły za swymi panami przez górskie

przełęcze, które oddzielały Morze Wewnętrzne od Czarnej Puszczy na północy. Gdy

karawany wiozły jedwabie, klejnoty i przedziwnie ukształtowane, złote ozdoby przez suche pustynie, gdy kapłani złowrogiemu kultu nieśli klątwy i starożytną magię do odległych zakątków świata.

Jak podaje kronikarz, Conan żył około dwunastu tysięcy lat temu. Epoka, o której mówię, nastąpiła, o ile nam wiadomo, dawno po nim. Było to właśnie wtedy, gdy, jak pisze nemedyski kronikarz, Synowie Aryasa powstali całymi tysiącami na starożytnych stepach Krainy Serca i w migoczącej masie ruszyli z lancą i mieczem, by zaprowadzić swą dominację w pradawnych królestwach Meluhha, Lullubi, Zalmaqum i Kussaara oraz by stawili czoła Hammurabiemu z Babilonu, księżętom Kanaanu, a nawet panom Egiptu.

Polecam tu książkę brytyjskiego archeologa Geoffrey'a Bibby'ego Four Thousand Years

Ago (Cztery tysiące lat temu). Autor podniósł buławę pozostawioną przez zmarłego V.

Gordona Chilide'a i do tej pory dzierży ją we wspaniałym stylu. Podobnie jak Chilide, widzi coś więcej niż tylko kształty glinianych garnków i toporów bojowych, dostrzega niewidzące oczy upadłych bogów, statek widmo zakopany w piasku, a nawet ludzi, którzy to wszystko stworzyli. Ma swoje własne zwierciadło Tuzun Thune i nie obawia się opowiadać, co w nim zobaczył. Słyszy tętent kopyt, gdy pierwsze konie szarżują po stepach nad Morzem

Kaspijskim... uderzenia brązowych mieczy o tarcze... krzyki kobiet i dzieci idących w niewolę i jęki starców, którzy są zabijani, gdyż nie nadają się już do niewolniczej pracy.

Czuje krew i kadzidło na łądzie, spienioną falę na morzu, a w Europie woososen, pośród których droga brązowych kowali wiedzie do jaskio zbieraczy bursztynu.

W tej książce Bibby daje nam dynamiczną kronikę wieków między 2000 a 1000 rokiem

p.n.e., a pisze niemalże równie zamaszyście jak pisarze „hyboriaoscy”, z tym, że wydarzenia ze stron jego książki wydarzyły się naprawdę lub mogły się wydarzyć. Snuje swą opowieść z pokolenia na pokolenie, ukazując, co człowiek z danego wieku mógł wiedzieć o swoim świecie, co pamiętałby z przeszłości i czego dowiedziałby się z opowieści starszych ludzi. Od czasu do czasu spogląda w swoje zwierciadło, czy też może w kałamarniczą wieszczkę, i odkrywa dla nas cały ten świat.

A był to świat pełen życia, krwiożerczy i wspaniały zarazem, choć większości z nas może się on wydać wyizolowany i prowincjonalny. Egipcjanie zaznaczyli swoją obecność w

dorzeczu Nilu i zbudowali piramidy. Babilończycy uaktywnili się w dolinie Eufratu i

Tygrysu. Dzieci Izraela sprzeczały się, prorokowały i zabawiały w politykę ze swymi

sąsiadami — kimkolwiek by byli. Europa była jedną wielką dziczą, Chiny — krainą

egzotycznego jedwabiu i ryżu, Indie prawdopodobnie kontemplowały swój pępek. W

następnej kolejności pojawiła się Grecja. I Rzym. Później nadszedł czas próby. Bibby pokazuje nam, że w II tysiącleciu p.n.e. narody świata były już w miarę świadome obecności swych sąsiadów.

Kupcy z miast Sumeru wędrowali do bliźniaczych królestw Indusu. Egipskie ekspedycje zapuszczały się coraz głębiej do Nubii i dalej na południe do Puntu, aż za wschodni kraniec Afryki. Handlarze z Krety odwiedzali zachodnie wybrzeża Morza

Śródziemnego, a także przedostawali się przez przesmyk Gibraltaru, by zbadać wybrzeża i wyspy Atlantyku.

„Jeśli istniał taki okres w tysiącleciach przed naszą erą, gdy do Ameryki można było

dopłynąć z wybrzeży Europy lub Afryki, to musiało to być między 1650 i 1300 rokiem p.n.e.”

— twierdzi Bibby (wiemy, że Conan był tam o sześć tysięcy lat czasu hyboriaoskiego

wcześniej).

Nieliczni malkontenci odmawiali zaakceptowania obrazu starożytnych, powszechnych

kultów ciemnych bogów, z którymi Conan pozostawał zawsze w konflikcie. Wedle

tradycyjnej wizji każde królestwo miało posiadać swój własny panteon, tak, że bogowie Eridu nie byli z pewnością bogami z Knossos czy Ugarit. Ale właśnie w tysiącleciach, które opisuje Bibby, pojawił się związany ze śmiercią kult wznoszenia megalitycznych grobowców i rozlał

się szeroko przez bramę krain śródziemnomorskich, by dotrzeć na wybrzeża Atlantyku, do Anglii i jeszcze dalej. To w tym tysiącleciu hodujący konie Indoeuropejczycy zeszli z azjatyckich płaskowyżów i przynieśli ze sobą własnych bogów — tych samych od Indii po Grecję i jeszcze dalej — by ustanowić swą dominację nad bezładną masą rdzennych królestw i wznieść świątynie Mitry i Indry obok ołtarzy starożytnych bogów podbitych przez nich krain. Była to era — choć autor pisze o tym mniej niż by mógł — w której kapłani musieli towarzyszyć kupcom jadącym wzdłuż wybrzeży Ameryki Środkowej, od Meksyku do

Ekwadoru i Peru, gdy tymczasem inni nieśli nowinę o darach nowych bogów — darach

Trzech Sióstr, kukurydzy, fasoli i ziemniakach — do mieszkańców dzisiejszych

południowych Stanów Zjednoczonych i w dolinę Missisipi, a z czasem nawet na tereny Ohio i Wisconsin.

Był to czas, który zaczął się wraz z Abrahamem, księciem kupców z amaryjskiego getta w Ur, a zakończył bitwą Saula przeciwko Filistynom, tysiąclecie, w którym rolnictwo

rozpowszechniło się w górę Dunaju, do wybrzeży Bałtyku i Morza Pomocnego, a z drugiej strony na skraj kongijskiej dżungli. W owych wiekach brąz w większej części świata zastąpił

kamień, by później zostać wyparty przez stal. Wtedy to rozpędzone rydwany niosły

zwycięskie armie dalej i szybciej niż zdołałby maszerować oszczepnik. Były to wreszcie czasy Hammurabiego, Echnatona i Nefretete, Minosa i Agamemnona, oblężenia Troi,

wielkich imperatorów Shang z państwa Anyang, czasu upadku Mohendžo-Daro i Harappy

(których prawdziwych nazw nigdy nie poznamy, chyba że Bibby znajdzie je wśród zapisków kupców z Dilmun, wyspy Bahrajnu, położonej w pół drogi między Sumerem i Indusem).

Archeologowie, gdy już znajdą się w jednym miejscu, zawsze narzekające historycy nie zwracają uwagi na zawałające półki obszerne raporty z wykopalisk i studia nad ceramiką, które stanowią ich wkład do ludzkiej wiedzy. Bibby nazwał to w swej książce „wyznaniem szpadla”. Historycy z kolei narzekają, że cały ten materiał jest zbyt subiektywny i uzależniony od okoliczności. Wystarczy dać im jakiś list od wdowy po Tutanchamonie do hetyckiego imperatora, w którym prosi ona o męża królewskiej krwi, który pozwoliłby jej uniknąć tradycyjnego i dość nieprzyjemnego losu wdowy,

przetłumaczył im go, a umieszczą

wzmiankę o nim w bibliografii. Lingwiści mają własne teorie na temat sposobu, w jaki ich zrekonstruowane protojęzyki wskazują położenie kolebki Sumeru i Indoeuropejczyków.

Mitologowie pilnie porównują różne wersje eposu o Gilgameszu — heroicznej postaci z najstarszych chyba opowieści sumeryjskich — która nosi pewne cechy podobieństwa do Conana.

Wszystkie te strzępki i kawałeczki wiedzy wzbogacają nasz obraz przeszłości. Ludzie tacy jak Geoffrey Bibby są artystami, układającymi je z powrotem w skomplikowaną mozaikę, w której, jeśli się dokładnie przyjrzy, dostrzeżecie z pewnością ślady galopujących po pustyni rydwanów, błysk słońca na grotach lanc z polerowanego brązu i jaskrawe barwy królewskich sztandarów niesionych przez świat prosto z dworu żółtych lordów.

Była to epoka, w której Conan mógł znowu ożyć.

TWÓRCZOŚĆ ROBERTA E. HOWARDA

SZTUKA ROBERTA ERVINA HOWARDA

POUL ANDERSON

* Gdy wielu mądrych ludzi poświęciło wiele czasu, aby przedyskutować dany temat,

wniesienie do czegoś nowego staje się prawie niemożliwe. Zdarza się to nawet częściej w przypadku dyskusji o literaturze niż o polityce, filozofii, czy sztuce. Nauka wraz z wysoce rozwiniętą krytyką tekstualną jest tu wyjątkiem, gdyż dialog ma tam miejsce raczej między człowiekiem i pseudonieskończonym wszechświatem niż między dwiema osobami. Tym

samym nie mogą już powstać oryginalne pochwały nieśmiertelnego Sherlocka, chociaż jego kanon pozostaje niewyczerpanym polem dla badań naukowych. Sądzę zatem, że przyjaciele Conana powinni dołożyć więcej starań, aby zamknąć badania nad kronikami zamiast ulegać zbytnej fascynacji bohaterem. Jednakże z braku czasu i miejsca muszę porzucić moją własną dewizę i skoncentrować się tu na przetartych już, choć krętych ścieżkach eseju, którego tematykę poruszali już dawno temu ludzie tacy jak John D. Clark i P. Schuyler Miller.

Przede wszystkim należałoby zapytać, czy mam prawo nazywać siebie przyjacielem

Conana. Potraktowałem go raczej szorstko w małej burlesce pod tytułem Barbarzyńca. Ale pragnę zauważyć, że po pierwsze: przyjacielom można wybaczyć niegroźne dokuczanie, po drugie: Conan jest dalece zbyt potężny, aby mógł mu zaszkodzić ciosy piórem, a po trzecie: zakładając, że rzeczywiście wdałem się z nim w potyczkę, to w ten sposób dostarczyłem mu tylko nieodłącznego, choć często nie dostrzeganego, elementu kreacji bohatera — wrogię łotra.

Pamiętacie zapewne, jak wielcy Lordowie Demonlandu w Wężu Uroborosie dostrzegli tę

konieczność i sami cofnęli czas, by ich wrogowie z Krainy Wiedźm mogli ponownie zagrozić ich istnieniu. Może będzie to herezją, ale zawsze twierdziłem, że jest to jedyna wada tej wspaniałej książki. Gorące głowy i młodzieńcy z pewnością będą szukali ryzyka i

przeciwieństw losu, ale ludzie odpowiedzialni za rozległe krainy im podległe nie mieliby ani prawa, ani, jeśli są zdrowi psychicznie, zamiaru dokonywania tego rodzaju lekkomyślnych wyczynów tylko dla rozrywki. O wiele łatwiej mogę uwierzyć w Odyseusza, który tak gorąco pragnął powrócić do czekającego go w domu sprzątanego i wynoszenia śmieci. Rekonstrukcja wydarzeń po walce dokonana przez Tennysona to czysty sentymentalizm. Bractwo

Pierścienia w podobny sposób zostało rzucone w wir ważnych wydarzeń, a szukało wszak tylko pokoju i bezpieczeństwa, mimo że, by je odzyskać, stanęli przeciwko samemu

Sauronowi. Gunnar z Lithend i Grettir Siłacz zostali postawieni pod murem przez

nieprzychylnie wydarzenia i dopiero wtedy pokazali, co potrafi ludzkość doprowadzona do ostateczności.

W tym momencie legenda Conana brzmi prawdziwie. Dojrzeła on i rozpoczyna życie

jako rozbójnik i najemnik. Uczy się, co oznacza dowodzenie ludźmi i jakie obowiązki niesie z sobą stanowisko wodza. Wreszcie, jako król Aquilonii, porzuca bandycki tryb życia, z którego dotychczas się utrzymywał, walczy już mniej dla siebie, a więcej dla swego kraju, a nawet usatkwuje się u boku wiernej żony. Oczywiście, że nadal czuje się niespokojny —

wszyscy to odczuwamy — ale sądzę, że jeśli tylko ciemne moce przestały go nękać,

szeroki miecz w jego dłoni nie błysnąłby już nigdy w słońcu Hyborii. Popadłby w nostalgię i zaczął marzyć o dawnych czasach. Nigdy nie stałby się Wielkim Starcem, ale raczej

szokowałby swe potomstwo żłopaniem piwa i plugawym językiem. Jednak byłby dość mądry, by pogodzić się z rzeczywistością.

Pomimo to, przyznajmy sobie szczerze, Conanowi brakuje ludzkiego oblicza największych poszukiwaczy przygód. Nie twierdzę, że bohater powinien być neurotykiem. Przeciwnie, protagonistą typowej nowoczesnej powieści jest pociągający nosem, mały pokurcz, których cała setka nie wystarczyłaby do stworzenia jednego Conana, mimo ich interesujących zalet.

Jednakże Conan zawsze pozostaje zbyt jednomyślny. Porównajmy tu Islandczyka z

dziesiątego wieku, Egila Skallagrimssona: najeźdźca i wojownik znany od Grenlandii do Rosji, konfident jednego króla, a śmiertelny wróg innego — ale również poeta pierwszej klasy, przebiegły kupiec, jeszcze sprytniejszy obserwator, człowiek o sardonicznym poczuciu humoru (często wymierzonym w siebie samego), ale i dozgonnej nienawiści. W koocu

starzeje się i ślepie, zabija człowieka z na wpół zapomnianych motywów, ale w tym samym niemal czasie, gdy tonie jego syn, komponuje niezapomniany *Sonnatorrek*. Żeby było jasne: Egil to postać historyczna, ale ktokolwiek napisał tę sagę (najprawdopodobniej Snorri Sturlason), był to najwspanialszy biograf wszystkich czasów.

Conan jest znacznie mniej zindywidualizowany. Jego cechy są nieliczne i oczywiste. Jest nieustraszony w walce, choć skłonny do zabobonnych lęków, ma humorzystą duszę, a jego humor jest rzadki i szorstki. Pozostaje bezwzględnie lojalny dla przyjaciół, a srodze okrutny dla wrogów. Zdobywa pewną wiedzę o taktyce prowadzenia bitew, ale wydaje się całkowicie wolny od grzechu strategii i stawia się na straconej pozycji (jak sądzę) na skutek pewnego szczególnego uprzedzenia, że łuk jest niemęską bronią. Aż do późnego wieku dorosłego postrzega kobiety jedynie jako zabawki i nie wykazuje żadnego zainteresowania założeniem rodziny. Jest to postawa nietypowa dla ludzi w ogóle, a dla barbarzyńców w szczególności, toteż można przypuszczać, że spowodowało ją dość dramatyczne dzieciństwo Conana.

Jakkolwiek powinno wcześniej przyjść mu do głowy, że jako król Aquilonii ma obowiązek spłodzić następcę z prawego łóża. Conan przejawia szorstką rycerskość i nie jest ani trochę sadystyczny. Ale z drugiej strony nie zastanawia się specjalnie nad tym, że zabici przez niego też są ludźmi. Fakt ten, i wiele innych, zdradza jego ograniczoną inteligencję. Podejrzewam, że Aquilonia była dobrze

rzządzona przez niego po prostu dlatego, że, podobnie jak Czingis-

chan, miał dość rozumu, żeby dobrać sobie odpowiednich urzędników.

Gdy już doszczętnie wytknęliśmy Conanowi jego wady, okazuje się, że to, co pozostało, nadal jest bardzo dobre. Jest on odważny, szczery na swój własny sposób, zdecydowany, mgliście świadomy faktu, że szlachectwo zobowiązuje. Gdy ma już za sobą etap

młodocianego rozrabiaki, radzi sobie najlepiej, jak tylko potrafi. Musicie go lubić, mimo że pewnie nie zaprosilibyście go na kolację.

Ado tego jeszcze przygody, które mu się przytrafiają! W tej kwestii sędzę, że sztukę R. E.

Howarda trudno byłoby przebid: żywotność, szybkość i barwność fabuły — niewielu

osiągnęło podobną zdolność jej budowania. Nie miał może warsztatu Eddisona czy Tolkiena, ale mimo wszystko spełniał podstawowe wymagania stawiane pisarzowi: by jego sceneria i wydarzenia stawały się prawdziwe.

Howard był mistrzem obrazowej narracji. Wyobrażam sobie, jak to, o czym pisał, stawało mu przed oczami. A przecież nie wszystko, co sobie wyobraził, było ciemne, złe i brutalne.

Istnieją rozrzucone w mnóstwie tomów epizody wyrafinowanego piękna — na przykład w

Conanie Zdobywcy opis krajobrazu południowej Aquilonii, widzianego ze wzgórza przy

zachodzie słońca. A do tego ten szybki, galopujący rytm narracji. Jeśli Conan nie jest nawet najwspanialszym z wojowników, na pewno nie jest też ostatnim.

WSPOMINAJĄC ROBERTA E. HOWARDA

L. SPRAGUE DE CAMP

Cross Plains, gdzie żył Robert Ervin Howard, leży około siedemdziesięciu kilometrów na południowy wschód od Abilene w Teksasie i w mniej więcej podobnej odległości na

północny zachód od Brownwood, gdzie Howard studiował przez dwa lata. Te kilka

miasteczek leży całkiem blisko dokładnego środka Teksasu.

Ziemia jest tam niemal płaska, miejscami tylko pofałdowana. W dawnych czasach nie była to półpustynia podobna do ubogich stepów w Nowym Meksyku, ani też prawdziwa pustynia, jak większość Arizony. Była to gęsto zalesiona kraina, pokryta szerokimi połaciami dębów, które rzadko osiągały wysokość siedmiu metrów. Pomiedzy dębami rozciągały się rzadkie łaja pełne traw i ziół. Tamtejsza flora zostałaby sklasyfikowana jako niski las mieszany typu śródziemnomorskiego.

Dziś oczywiście większość dębów została wycięta pod pastwiska i ziemie uprawne, chod nadal stoi

ich dośd, by oddad wrażenie, jakie musiała robid ta okolica na dawnym

obserwatorze. Gdy byłem tam w początkach kwietnia, pola pszenicy miały jasny, zielonożółty odcień i rozciągały się dookoła niczym dywanowy trawnik. Dęby zaczynały zaledwie

puszczad pierwsze liście. Razem z doktorem Alanem Nourse, z którym spędziłem trzy

tygodnie wspinając się na piramidy Azteków i Majów w Meksyku, przyjechaliśmy do

Brownwood wieczorem 31 marca 1965 roku. To właśnie w Brownwood Howard zakooczył

swą formalną edukację. Szkoły w Cross Plains kształciły dzieci tylko do liceum; później Howard musiał przenieśd się do szkoły średniej w Brownwood, a następnie do college'u Howard Payne Academy, który ukooczył w 1927 roku i rozpoczął kilka kursów handlowych, nie uwieoczonych jednak żadnym dyplomem. Wczesnym rankiem następnego dnia, przy

rześistej ulewie, ruszyliśmy ku cmentarzowi leżącemu na skraju miasteczka. Hałaśliwa cementownia znajdująca się w sąsiedztwie nekropolii z pewnością nie podtrzymuje wzniosłej atmosfery. Strażnik wskazał nam grobowiec rodziny Howardów, gdzie pojedynczy wielki

kamień, ukształtowany nieco podobnie do wezgłowania dużego łóża, wyznacza miejsce ich

pochówku. W poprzek górnej części nagrobka biegnie napis HOWARD Pod nim pokryte

pismem trzy tabliczki, od lewej do prawej:

ROBERT. E

PISARZI POETA

1906–1936

HESTER ERVTN

ŻONA I MATKA

1870–1936

ISAAC M. LEKARZ

1871–1944

A pod nimi długi, wąski napis: „Jako byli mili i kochający za żywota swego, tako w godzinę śmierci swej nierozłączni będą” (2 Samuel I, 23). Ponadto Robert E. Howard i jego matka mają ułożony przed grobem pamiątkowy nagrobek, ale gdy umarł stary doktor

Howard, nie było nikogo, kto miałby wystawid taki dla niego.

Miałem pokusę, by uczynid jakiś malowniczy gest, jak chodby wzniesienie toastu i rozlanie nieco whisky nad grobem Howarda, jednakże obecność Alana, który ani nie podziwiał jego twórczości, ani nie czuł doo najmniejszego sentymentu, zmroziła we mnie wszelkie romantyczne odruchy.

Odjechaliśmy z powrotem do Brownwood i skierowaliśmy się do Cross Plains, ciągle pod ponurym niebem. Pełziliśmy po płaskiej, bezgranicznej okolicy upstrzonej tysiącami

karłowatych, pozbawionych liści dębów. Od czasu do czasu udało nam się nawet dostrzec jakieś stado zwierząt.

W południe dotarliśmy do Cross Plains, leżącego w samym środku tej niezmiernie

przeźrzeni. Na zachodzie płaski horyzont przerwany był przez stożkowate wzgórze, większy z dwóch Szczytów Caddo, nazwanych tak przez Indian Caddo. Chociaż nie jest wielką górą, to samotne wzgórze jest mimo wszystko bardzo dobrze widoczne.

Dzisiaj Cross Plains jest domem dla około 1200 osób — o 300 mniej niż w czasach

Howarda. O ile Brownwood rozrosło się od tamtych lat z 14000 do 20000 mieszkańców to czas ominął Cross Plains, jak mówią miejscowi ludzie. Poza kilkoma nowymi stacjami

benzynowymi na przedmieściach z ich zwykłymi wielgachnymi znakami, miasteczko nie zmieniło się wiele w ciągu ostatnich kilku dekad.

Nie zmienia to faktu, iż Cross Plains wygląda bardzo przyjemnie. Z informacji, które wyczytałem w

przewodniku, spodziewałem się jakiejś zapyziałej miejsciny pełnej krytych papą budek. Zamiast tego znalazłem tam czyste nowoczesne domki jednorodzinne otoczone trawnikami i ogródkami typowymi dla podmiejskiej zabudowy z dwudziestego wieku.

Większość domów była jednopiętrowa, chod przy głównej ulicy zdarzyło się kilka budynków handlowych i urzędów wysokich na parę pięter.

W Brownwood i Cross Plains próbowałem dotrzeć do kilku kolegów z dzieciostwa Howarda. Jeden z nich był bardzo onieśmielony i wymawiał się, że nie chce udzielać wywiadów. Drugi okazał się chętny do opowiadania o Howardzie, ale przeraził się perspektywą, że jego wypowiedzi zostaną wydrukowane. Dlatego też nie mogę użyć ich prawdziwych nazwisk ani przedstawić wywiadów w całości.

Jak powiedzieli mi moi rozmówcy, Howard miał jako dorosły mężczyzna około stu osiemdziesięciu centymetrów wzrostu. W młodości był szczupły aż do przesady, ale w wieku dwudziestu lat poprawił się tak, że ważył około stu kilo, z czego większość stanowiły mięśnie. Był fanatykiem sportu i dwiczeo, zapalonym kibicem Żółtych Rękawic i biegłym bokserem.

Jeden z moich informatorów powiedział:

„Bob miał zabawny zwyczaj. Widziałeś go idącego spokojnie ulicą, aż tu nagle zaczął boksować w powietrze. Tłukł tak przez kilka sekund, by za chwilę wrócić do normalnego spaceru, jak gdyby nigdy nic.”

Gdy był chłopcem, humorzysta i introwertyczna osobowość Howarda oraz przedwcześnie rozwinięty intelekt przyczyniły się do tego, że dzieci postrzegały go jako dziwaka. Jeden z rozmówców powiedział: „Nie wyśmiewano się z niego, ani on nie drwił z nikogo”. (Według listów Howarda jest to twierdzenie całkowicie prawdziwe. W dzieciostwie przeszedł przez okres bycia ofiarą drwin, ale zakończyło się to, gdy na skutek dwiczeo stał się dość silny, by samemu poradzić sobie z podobnymi problemami.)

Howard był osobą o gwałtownym usposobieniu i radykalnym guście. Jednym z powodów, dla których rodzice posłali go do szkoły w Brownwood, była nadzieja, że pobyt tam ukoji jego ogromny żal po śmierci jego psa. Poza psem posiadał jeszcze konia i dobrze sobie radził w siodle.

W Brownwood pojawił się u Howarda lunatyzm. Pewnego razu w czasie snu wstał i wyszedł przez okno. Chod nic poważnego mu się nie stało, po tym wydarzeniu zaczął

przywiązywał sobie palec jednej stopy do łóżka, żeby w przyszłości uniknąć podobnych przygód.

W owym czasie — a miał wtedy prawie dwadzieścia lat — Howard nie przejawiał szczególnego zainteresowania kobietami. Kiedy miał ochotę, mógł być wspaniałym

rozmówcą i dotrzymywał kroku w każdym możliwym temacie. Z rzadka się upijał, lecz nigdy nie wdawał się w bójki. Z pewnością każdy miał dość rozsądku, by nie wchodził w drogę Howardowi i jego pięściom. Pijackie burdy i zabawy z panienkami, o których wzmiankuje on w swych listach, są, jak zgadzają się wszyscy moi informatorzy, wytworem jego wyobraźni.

Gdy zbliżał się do trzydziestki, na kilka lat przed śmiercią, Howard zarobił więcej

pieniędzy, niż ktokolwiek w Cross Plains. Miał nawet więcej niż lokalny bankier! Oczywiście działa się to w latach Wielkiego Kryzysu i banki podupadły, a roczny przychód w wysokości 2500 dolarów stanowił dla nich miłą okrągłą sumkę. Warunki pracy Howarda nigdy nie były łatwe, gdyż stawki za słowo były wtedy bardzo niskie (zwykle pół centa albo cent za słowo), płatności przychodziły zawsze z opóźnieniem, a choroba matki Howarda wymagała wielu

wydatków. Ale jakiegokolwiek by były jego życiowe problemy, brak gotówki do nich nie należał.

Howard był porywczy, popadał w gniew równie szybko jak się uspokajał. Pewnego dnia

gazeta „Cross Plains Review” wydrukowała artykuł, w którym nie doceniła matki Howarda tak, jak on tego oczekiwał. Howard wmaszerował do redakcji, rzucił egzemplarz gazety na biurko wydawcy i oświadczył, że może już nie przysyłać tego szmatławca do jego domu.

Następnego dnia doktor Howard poszedł do wydawcy i wznowił prenumeratę.

Nawet jego przyjaciele uznawali go za swego rodzaju zagadkę. Jak wyraził to jeden z nich:

„On po prostu za nic miał wiele rzeczy, które tak bardzo obchodziły innych ludzi”.

W ogromie spekulacji i rozważań na temat związków Howarda z jego matką niewiele

poświęcono dotąd miejsca na jego relacje z ojcem. Wydaje się, że Isaac Howard był

kraocowo egoistycznym i narzucającym swą wolę człowiekiem — nieciekawym domowym

tyranem. Ponadto był tak pochłonięty swą praktyką medyczną, że niemalże wyłączył się z rodziny. On i jego syn często i gwałtownie się kłócili, zwykle dlatego, że Howard oskarżał

swego ojca o zaniedbywanie matki. Chod szybko kooczyli owe sprzeczki, nie wydaje się, że istniało pomiędzy nimi jakieś uczucie.

Jak powszechnie wiadomo, zainteresowanie kobietami objawiło się u Howarda dość

późno. Jeszcze na rok przed śmiercią spotykał się z Novalyne Price, nauczycielką retoryki w miejscowym liceum. Jej uczniowie postrzegali ją jako nieco ekscentryczną perfekcjonistkę.

Uniwersytet Stanu Teksas organizuje coroczne międzyszkolne zawody w retoryce. Zwykle odbywają się one w formie jednoaktówek odgrywanych przez drużyny z różnych szkół z

całego stanu. Panna Price trenowała swą grupę tak bezlitośnie — zwykle na uproszczonych wersjach sztuk Shakespeare’a — że rokrocznie wygrywała pierwszą nagrodę.

Dzień samobójstwa Howarda był wyjątkowo gorący. Wczesnym rankiem 11 lipca 1936

pielęgniarka opiekująca się jego matką powiedziała mu, że nigdy nie odzyska ona

przytomności. Usiadł zatem przy swej wysłużonej maszynie do pisania Underwood No. 5 i napisał taki oto dwuwiersz:

Wszystko umknęło — wszystko skooczone, wnieście mnie na stos.

Już po przyjęciu, lampy wygasły — zapada noc.

Po czym wyszedł, wsiadł do samochodu i około 8.00 rano strzelił sobie w głowę z

pistoletu, który nosił ze sobą od pewnego czasu przeciwko wyimaginowanym „wrogom”.

Umarł około czwartej tego samego popołudnia, podczas gdy jego matka przeżyła jeszcze do następnego ranka. Drugi wers jego pożegnalnego kupletu wydaje się parafrazować czwartą i ostatnią strofę dobrze znanego wiersza Non Sum Qualis Erom Bonae Sub Regno Cynarae

Ernesta C. Dowsona (1867–1900):

Krzykiem żądałem szaleoczej muzyki, mocniejszego wina,

Lecz gdy jest po przyjęciu i lampy zgasły,

Zapada cieo Twój, Cynaro! Noc — Twa dziedzina.

A jam samotny i chory z dawnej miłości,

Tak, głodny ust, co pragnienie me pasły.

Byłem Ci wierny Cynaro! W miarę możliwości.

Dowson był pomniejszym poetą wiktoriańskim. Zmarł młodo na gruźlicę i alkoholizm,

napisał jednak wiele wierszy pełnych wystudiowanej melancholii i świadomego lęku przed śmiercią — motywów pojawiających się czasem w wierszach Howarda.

Po śmierci Howarda i jego matki wydarzył się pewien wypadek, który rzucił nowe światło na osobę doktora Howarda. Starszy pan poszedł do wydawcy „Review” i rzucił mu:

— Zamierzam rozpocząć szkółkę niedzielną. Zbierz mi wszystkich ludzi z miasta na niedzielę wieczór.

Wydawca zrobił to, jako że doktor Howard nie był osobą, z którą można było dyskutować.

Na spotkaniu doktor wstał i przemówił:

— A teraz chciałbym, żeby każdy z was, kto był kiedykolwiek pijany, albo bywał w burdelu, wstał i pokazał nam się.

Jak to ujął mój informator: — Cóż, wstałem, i paru innych również, ale zapewniam, że było to dość upokarzające.

Moi rozmówcy zgadzają się, że chociaż Howard mówił o samobójstwie od lat, głównym czynnikiem, który spowodował jego samounicestwienie, było jego ponadprzeciętne

poświęcenie dla matki. Podczas późniejszej dyskusji ze mną Alan Nourse powiedział, jako lekarz, że Howard to klasyczny przypadek seksualnego nieprzystosowania, które często jest spowodowane przez dominującego, zimnego i wrogiego ojca oraz nadopiekuoczą matkę.

— Już samo lunatykowanie — mówił — świadczy o głęboko neurotycznej osobowości — prawdopodobnie histerycznej lub hipersugestywnej. Dodaj do tego fakt, że zaczynał interesować się kobietami dopiero w wieku prawie trzydziestu lat i jego przesadne zainteresowanie męskimi sportami — cóż, to jasne, że mamy do czynienia z mężczyzną, który nie był wystarczająco wykształcony w sprawach seksu.

Zauważył ponadto, że zawód pisarza odznacza się największym odsetkiem samobójstw.

Jakiegokolwiek jest prawdziwe wyjaśnienie tragedii Howarda, nie do mnie należy sądenie w tej kwestii — nie jestem psychoanalitykiem, a już na pewno nie pośmiertnym. Przedstawiam tu tylko wspomnienia i domysły bez oceniania ile są warte. A z drugiej strony, gdyby Howard był całkiem normalny i dobrze przystosowany, prawdopodobnie zostałby kowbojem, a my

nigdy nie mielibyśmy Conana.

CONAN KRZYŻOWIEC

ALLAN HOWARD

Wydaje się, że najmniej znanymi pracami Roberta E. Howarda są te, które pojawiły się na łamach owego krótko wydawanego magazynu o nazwie „Oriental Stories/Magic Carpet”.

Powody tego są prawdopodobnie dwojakie. Pierwsze wydanie „Oriental Stories”, siostrzanego magazynu zmarłego i szeroko opłakiwanego „Weird Tales”, ukazało się w

październiku 1930 roku. Oznacza to, że nowa pozycja pojawiła się w czasie, gdy Wielki Kryzys był już dobrze rozpędzony. Czasopismo to sprzedawano za dwadzieścia pięć centów, co w tamtych czasach stanowiło niebagatelną sumę dla rozczochranych młodzików, którzy stanowili większość przyszłego Fandomu. Ponadto ów Fandom był zdeklarowanym

wielbicielem science fiction i, o ile włączali jeszcze w zakres swoich zainteresowań „Weird Tales”, to nie znaleźli nawet krzty zainteresowania dla opowieści przygodowych osadzonych w świecie Orientu. W efekcie tylko kilka egzemplarzy tego niewątpliwie interesującego magazynu znalazło się w rękach prywatnych i przetrwało do dzisiaj.

Pierwsze wydanie zawierało w większości opowiadania faworytów wylansowanych przez

„Weird Tales” takich, jak Frank Owen, Otis A. Kline, Paul Ernst, G.G. Pendarves i

oczywiście Robert E. Howard z Głosem El-Lil. Howard opublikował aż osiem opowieści w ciągu krótkiego, osiemnastoodcinkowego życia tego pisma i wkrótce stał się jego ulubionym autorem. Istnieją dostępne raporty na temat jego wystąpień w siedmiu z powyższych

numerów, a jego opowiadania osiągały pierwsze miejsca w plebiscycie czytelników w pięciu przypadkach, a w dwóch pozostałych notowane były bardzo wysoko. Wszystko to w obliczu dość ostrej konkurencji ze strony takich piór, jak H. Bedford-Jones, Seabury Quinn, Edmond Hamilton i E. Hofmann Price.

Nie bez powodu zatem jeden z najlepszych utworów Howarda, Głos El-Lil, pozostaje

nadal budzącą zainteresowanie, nowoczesną historią przygodową w klasycznej konwencji

„zaginionej rasy”. Dwóch poszukiwaczy przygód natyka się nieoczekiwanie na zapomniane pozostałości kultury sumeryjskiej w głębi Somalii. Schwytni przez wojowników należących do dawno wymarłej cywilizacji i bliscy złożenia w ofierze lokalnemu bóstwu przez

wystawienie na rozsadzające mózg brzmienie monstrualnego gongu (Głosu El-Lil), zostają uratowani przez świątynną tancerkę, która zakochuje się w jednym z nich. Następuje krótka, lecz krwawa walka w stylu Howarda, w wyniku której dziewczyna ginie od odniesionych ran.

Czytelnicy zaznajomieni z dotykem sił nadprzyrodzonych w twórczości Howarda muszą się tu cieszyć ze wskazówek, że Głos El-Lil został skonstruowany przez czarnych magów jakiegś

przedludzkiej rasy. Gdy dziewczyna ze świątyni umiera, mówi bohaterom w sekrecie coś o przyszłych i przeszłych inkantacjach zbyt wcześnie rozdzielonych kochanków.

W numerze lutowo–marcowym z 1931 roku, w wiodącej opowieści Red Blades of Black Cathay (Czerwone Miecze z Czarnego Cathayu), miejscem akcji dla wszystkich jego następných opowiadań na łamach magazynu ustanowił Howard wielkie bitwy między średniowiecznymi armiami Wschodu i Zachodu. Napisane we współpracy z Tevisem C.

Smithem, Czerwone Miecze to opowieść o Godricu de Villehard, normaoskim krzyżowcu, który wyrusza na poszukiwanie legendarnego królestwa Brata Jana, lecz zamiast niego

odnajduje swoje własne królestwo wraz z księżniczką Czarnego Cathayu. Po drodze Codric walczy z hordami potężnego Czyngis–chana i zawiera z nim pokój dopiero wtedy, gdy chan zgadza się na pełną autonomię nowego paostwa Codrica. W tym obrazku łatwego

kompromisu ze strony znanego budowniczego piramid, który używał czaszek swych wrogów zamiast kamienných bloków, widzimy wyraźną rozbieżność z rzeczywistością, ale cóż,

Howard nigdy nie udawał, że opisuje historię. W Czerwonych Mieczach z Czarnego Cathayu nawet najbardziej krwiożerczy fan Howarda znajdzie dla siebie dość wymachiwania mieczem i krwi.

Hawks of Outremer (Jastrzębie z Outremeru) wydane na wiosnę 1931 roku, wprowadziły

postać Cormaca FitzGeoffreya, zacieklego irlandzkiego krzyżowca i poszukiwacza przygód, takiego „Conana wiele wieków później”, który również dobrze mógłby być bezpośrednim

potomkiem Cymmerianina. Jest on przedstawiony jako gwałtowny i dziki wojownik, wysoki na sto osiemdziesiąt centymetrów i ważący sto kilogramów. Miał ciemną ponurą twarz, a grzywę czarných włosów ponad błyskającymi niebieskimi oczami nosił przyciętą prosto nad czołem. W wieku dwunastu lat biegał po mokradłach odziany w wilcze skóry, podnosił

czternaście kamieni i zabił trzech ludzi. Brzmi znajomo?

Cormac przebija się przez labirynt zdrady, tak orientalnej, jak i jej mniej subtelnej odmiany, ze strony podobnych mu wojowników. Jego prostym i ulubionym rozwiązaniem

zawiłych problemów jest, podobnie jak w przypadku Conana i Aleksandra Macedooskiego, cięcie mieczem. W koocu Cormac napotyka uczciwość i szlachetność z najmniej

spodziewanej strony, mianowicie z rąk wielkiego sułtana Saladyna. Niczym schwytyany wilk, nie wie, jak sobie z tym poradzić. Okazuje więc Muzułmaninowi niechętny podziw, na który niewielu przed nim zasłużyło.

FitzGeoffrey powraca wraz z wydaniem jesiennym, w opowiadaniu Blood of Bekhazzar

(Krew Belshazzar), które opowiada o bandyckiej warowni w górach Taurus i o olbrzymim rubinie, dla posiadania którego budzi się żądza tak ciemna i mordercza, że prowadzi do niemal stuprocentowej umieralności wśród występujących postaci. Howard zawsze przejawiał

sentyment do umieszczania jakiegoś olbrzymiego klejnotu w swych opowiadaniach. Po

małych przeróbkach, zmianach niektórych imion, dodaniu demona albo dwóch oraz

dziewczęcia w potrzebie cała historia mogłaby być elegancko włączona do sagi o Conanie.

Cahal O'Donnel, następca tronu Irlandii, to imię howardowskiego bohatera w opowiadaniu Sowers of Thunder (Siewcy Grzmotów), wydrukowanym w zimie 1932 roku na łamach

„Oriental Stories”. Wygnany ze swego kraju Cahal umyka przed nagrodą wyznaczoną za jego głowę i jedzie do Jerozolimy w roku 1243. Dołącza do drużyny byłych krzyżowców, którzy zesłali na rozbójniczą ścieżkę z zamiarem napadu na muzułmaoską twierdzę — skarbiec.

Zostają jednak doszczętnie rozbici przez horde Kharesmian, która umyka przed jeszcze większą hordą nadciągających Mongołów. Jedyne Cahal uchodzi z życiem, by ostrzec

Jerozolimę. W tych niebezpiecznych czasach na drodze Irlandczyka pojawia się kilka

dziwnych postaci: Baibars zwany Panterą, generał egipskich Mameluków oraz tajemniczy Zamaskowany Rycerz, który złożył śluby milczenia. W koocu, gdy połączone armie

mameluckie i kharesmiaoskie uderzają na chwiejną koalicję Chrześcijan i Muzułmanów

broniących Świętego Miasta, Cahal odkrywa, że Zamaskowany Rycerz to jego skruszona była ukochana, która zdradziła go jego wrogom w Irlandii. Gdy ginie ona w boju, Cahal i Baibars spotykają się po raz ostatni w niezwyklej potyczce. Jest tam również wzmianka o zdobyczach Cormaca FitzGeoffrey'a, lecz niestety nie zachowała się ona w kronikach.

W tym samym numerze jakiś entuzjastyczny fan napisał w liście: „Co za wspaniałe

opowiadanie ta Krew Belshazzar Roberta E. Howarda. Jeśli mogę być jakimkolwiek sędzią w sprawach dobrej fantastyki, to mamy tu najlepsze opowiadanie wydrukowane w tym roku w magazynie. Oto czego chcą czytelnicy. Dajcie nam więcej twórczości Howarda.”

List ten został napisany przez Jacka Scotta, wydawcę „Cross Plains Review” w Teksasie.

Ten niewątpliwie spontaniczny hołd złożony przez kompletnie obcego człowieka jest

doskonałym przykładem reakcji, jakie często wzbudzała czysta moc pisarstwa Howarda.

Żarty żartami, ale ten hymn pochwalny nie był bezzasadny. Krew Belshazzar to faktycznie dobra

opowieść.

Howard wraca na łamy czasopisma w lecie 1932 roku z opowiadaniem Lord of Samarcand (Pan Samarkandy). Tym razem pisze o wspaniałym mongolskim zdobywcy Tamerlanie i o jego zwycięstwie nad tureckim sułtanem Bajazytem w roku 1402. Jeśli możemy wierzyć

Howardowi, to bieg historii został kilka razy zmieniony na skutek przemożnej żądzy zemsty, jaką pałał szkocki stronnik Tamerlana, Donald MacDeesa. On to zadał cios, który powalił

Douglassa w bitwie pod Otterburn. Działając jako agent Tamerlana doprowadził do upadku Bajazyta w ramach zemsty za pokonanie chrześcijan pod Nikopolis, a ogarnięty furją po tym, jak dowiedział się, że Tamerlan wykonał egzekucję na jego plotkującej kochance, zakończył całą sprawę naszpikowawszy chana strzałami.

W późniejszym okresie nie pojawiło się żadne opowiadanie Howarda, aż do lipca 1933 roku. W międzyczasie „Oriental Stories” zmieniło nazwę na „Magic Carpet” z nową polityką drukowania wszelkiej fantastyki, bez względu na czas i miejsce akcji, włączając w to daleką przyszłość.

W The Lion of Tiberias (Lwie Tybru) John Norwald, brytyjski Duoczyk i wędrowiec bez ziemi, zostaje schwytany i skazany na galery przez Zenkiego, muzułmaoskiego zdobywcę i przodka bardziej znanego Saladyna. Po latach Norwald ucieka z niewoli i rusza do namiotu Zenkiego u podnóża oblężonego miasta. Tam, dzięki swym nadmiernie rozwiniętym po latach wiosłowania mięśniom, bardzo efektownie dusi pana Mosuliu. Ten prosty wątek otacza

klamrą całkowicie odmienną opowieść o innym krzyżowcu i jego utraconej miłości, wyrwanej z niewoli w haremie Zenkiego. Razem tworzy to trzymającą w napięciu i absorbującą historię o krwi, okrucieństwie, zemście i zapłacie.

Mimo wyjątkowo optymistycznego tonu w wypowiedzi redaktora kolumny czytelników, zwanej „Souk” (od arabskiego suq — bazar, targ), w wydaniu ze stycznia 1934 roku, było to ostatnie wydanie magazynu „Magic Carpet”. Na szczęście numer ten zawierał inne wspaniałe opowiadanie Howarda zatytułowane Shadow of the Vulture (Cień Sępa). Opowiada ono o

czasach Sulejmana Wspaniałego, który oblegał Wiedeń w roku 1529. Tym razem bohaterem Howarda, ulepionym z tej samej gliny, co pozostali jego mocarze, jest Gottfried von

Kalmbach, czarna owca pewnego szlacheckiego rodu germaoskiego, ostro pijący i ostro

walczący. Historia ta dotyczy wysiłków Sulejmana, który pragnie głowy Gottfrieda w

zemście za ranę, jaką ten zadał mu w bitwie przed kilku laty. Von Kalmbach przez całe opowiadanie zabawia się i bije we wspaniały sposób, mając za towarzystwo rudowłosą ruską kocicę, która byłaby odpowiednim kompanem dla Conana. Chod może dla niego byłoby to

zbyt wiele.

To powinno w zasadzie zamknąć historię publikacji Howarda na łamach „Oriental

Stories/Magic Carpet”, ale jest jeszcze epilog. W numerze ze stycznia 1934 roku pojawia się zestawienie planowanych opowiadań na kolejny sezon, który nigdy nie nastąpił. Jednym z owych opowiadań jest Gates of Empire (Bramy Imperium) Howarda, więc ktoś mógłby

przypuszczać, że zostało ono na zawsze stracone. Tymczasem jakieś cztery lata później pojawiło się na krótko czasopismo „Golden Fleece” i w jego wydaniu ze stycznia 1939 roku ukazały się właśnie Bramy Imperium.

Główną rolę w tej opowieści odgrywa inny szlachetny pijak, Giles Hobson, postać nieco rubaszna i jowialna, świadcząca o pewnym regresie w heroizmie howardowskich bohaterów.

Gruby, bezwstydy, samochwała i kłamca, czasem tchórzliwy, ale częściej odważny

wojownik stanowi wspomnienie po innym fikcyjnym Gilesie, o nazwisku Habibula. Z

powodu złośliwego kawału, jaki zrobił po pijanemu, Giles musi uciekać z Anglii przed gniewem swego pana. Umyka ku Ziemi Świętej, gdzie z powodzeniem się konsternację

wśród żołnierzy obu wrogich obozów.

Wszyscy bohaterowie Howarda występujący w opisanych tu opowiadaniach, może z

wyłączeniem Gilesa Hobsona i z drobnymi różnicami w imieniu, pochodzeniu, kolorze

włosów i charakterze, wydają się być jedną i tą samą osobą. Czy ich nazwiemy Cedric, Cormac, czy Conan, wszyscy są, jak się okazuje, wyidealizowaną wizją samego Howarda, jego własnym wyobrażeniem swojej osoby. Męscy i potężni śmiałkowie, którzy dokonują

wspaniałych czynów, nigdy nie wybaczą zdrady ni rany, lecz wiele oddaliby za przyjaciela.

Nieustraszeni i stanowczy w obliczu zagrożenia, chod nawet bez szans, nigdy nie są głupio zuchwali i zawsze zachowują praktyczny rozsądek — wiedzą, kiedy się wycofać. Nawet

Conan umykał co siłą, gdy uznał to za stosowne.

Należy tu zwrócić uwagę, że w większości swych opowiadań Howard nigdy nie pozwala

elementom romantycznym wybił się ponad poważniejsze sprawy, takie jak walka, jazda

konna i pijaństwo. Za wyjątkiem drobnego nawiązania do owych elementów w Czerwonych

Mieczach z Czarnego Cathayu, musielibyście się bardzo na — biedzi, żeby znaleźć u niego standardową historyjkę typu „chłopak spotyka dziewczynę”. Samotni, zgorzkniali mężczyźni to howardowscy krzyżowcy, zainteresowani głównie zdobywaniem sławy i łupów przy

pomocy miecza, choć nie pozostają całkiem nieczuli na wdzięki pao. Von Kalmbach i Sonia tworzą związek w prawdzie dość bliski, ale nie pasujący raczej do serialu telewizyjnego. Na swój szorstki sposób Donald MacDeesa kochał swą małą niewierną plotkareczkę, ale nawet z jego strony nie można by nazwać tego wielkim romanssem. Cormac FitzGeoffrey i kilku

innych uniknęli jakoś obciążenia żeoskim towarzystwem. Nie ma co do tego wątpliwości: Howard pisał dla dorosłych dzieciaków, które dotychczas skręcały się z nudów w kinowych fotelach, kiedy filmowy kowboj koncentrował się głównie na obcałowaniu wszystkich

poza własnym koniem.

PAN NA CROSS PLAINS

GLENN LORD

Roberta E. Howarda pamiętamy najlepiej jako autora znanych utworów fantastyki

opowiadających historie takich męskich bohaterów, jak Conan, Król Kuli, Solomon Kane, Bran Mak Morn i inni. Rozpoczął on uprawianie tego gatunku pełnego dziwów i fantazji w wieku około osiemnastu lat, i chod kontynuował swe dzieło na tym polu aż do końca swego krótkiego życia, to tworzył również prozę należącą do innych gatunków, między innymi western.

Poza dwoma lub trzema dziwnymi opowiadaniem osadzonymi w świecie Dzikiego

Zachodu, Howard rozpoczął pisanie opowieści kowbojskich w roku 1934, zaledwie na dwa lata przed śmiercią. W owym świecie wykreował trzy główne postaci, które przewijają się przez większość z jego opowiadań: Breckinridge Elkins z Bear Creek w Nowadzie, Buckner J. Grimes z Knife River w Teksasie i Pike Bearfield z Wolf Mountain w Teksasie.

Pierwszym opublikowanym westernem Howarda był Mountain Man (Człowiek gór),

historia o Brecku Elkinsie, wydrukowana w sezonie marzec — kwiecień 1934 roku w

magazynie „Action Stories”, który nota bene wydał wszystkie opowieści o Elkinsie, oprócz czterech, które odnalazły się dopiero w kilka lat po śmierci Howarda. Razem istnieją dwadzieścia cztery opowiadania o Brecku Elkinsie, a w 1937 roku Herbert Jenkins z Londynu wydał trzynastę z nich w tomie pod tytułem A Gent from Bear Creek (Pan na Bear Creek).

Trzy zostały napisane specjalnie na potrzeby takiego zbioru, a dziesięć przeredagowano nieco, by nadać im ślad ciągłości chronologicznej, gdyż jak dotąd stanowiły jedynie luźno związane ze sobą historie. Na przykład dziewczyna Brecka, Glory McGraw, nie pojawiała się w wersji drukowanej w czasopiśmie, a jest w wydaniu książkowym. Pan na Bear Creek był

przedrukowany w USA w roku 1965 przez Donalda M. Granta. Druga kolekcja o Brecku

Elkinsie pojawiła się w roku 1966, również dzięki wydawnictwu Granta. Zbiór ten to siedem opowiadań o Elkinsie, a ponieważ zostały żywcem przedrukowane z wersji gazetowych mają niewiele wspólnego z chronologią.

Breck Elkins jest nietypowym bohaterem westernu, gdyż nie jest nawet zwyczajnym

kowbojem, takim jak to opisują znane nam melodramaty. Bliżej mu do drwala lub górskiego osadnika. Można tu zacytować fragment z tekstu na tylnej okładce jenkinsowskiego wydania Pana na Bear Creek.

Breckinridge Elkins, pan na Bear Creek, jest jedną z najbardziej przyciągających uwagę postaci, które mieliśmy szczęście spotkać od dłuższego czasu. Wysoki na niemal dwa metry, obdarzony siłą

wołu i skromnością barona von Muenchhausena, Breckinridge jest

postrachem gór Humboldta. Jego przygody w Chawed Ear (Odrąbanym Uchu), War Paint

(Barwie Wojny), Grizzly Claw (Pazurze Grizzly) i innych kwitnących miastach prerii są opowiedziane tą dziarską gwarą ludzi z pogranicza pustkowi i dostarczają nam niezwykle radosych i zajmujących chwil lektury.

Chociaż postać Brecka Elkinsa zaistniała jedynie na łamach „Action Stories”, to Howard stworzył i sprzedał jego bliską kopię na dwa inne rynki. „Cowboy Stories” wydrukowało dwa jego opowiadania o Bucknerze J. Grimesie z Knife River w Teksasie. Jedno z nich A Man–

Eating Leopard (Lampart Ludojad), jest prawdopodobnie jego najlepszym westernem.

Pojawiło się w „Cowboy Stories” w momencie śmierci Howarda, a lokalna gazeta „The Cross Plains Review” przedrukowała je w czerwcu 1936 roku. Utwór ten ukazał się również w

działach zebranych Howarda pod tytułem Skuli Face and Others (Trupia Czaszka i inni).

Kiedy Jack Byrne opuścił Fiction House, wydawcę „Action Stories”, by w 1936 roku

dołączył do Munsey’a jako redaktor „Argosy”, Howard stworzył dla niego nową postać:

Pike’a Bearfielda z Wolf Mountain w Teksasie. Ukazały się jedynie trzy opowiadania o tym bohaterze, a to niewątpliwie z powodu faktu, iż Howard stworzył go zaledwie na kilka tygodni przed śmiercią. Jedno z wydarzeń z sagi o Elkinsie powtarza się tu niemal dosłownie w opowiadaniu zatytułowanym Gents on the Lynch (Lincz Panów). „Argosy” opublikowało

również jedno jego opowiadanie typu western–fantasy i jeden tradycyjny western w 1936

roku.

Gdy „Action Stories” odrzuciło opowiadanie Elkins Never Surrenders (Elkins nigdy się nie poddaje), Howard zmienił Elkinsa w Bearfielda, przetytułował opowieść na A Elston to the Rescue (Elston rusza na ratunek) i sprzedał je magazynowi „Star Western”, gdzie pojawiło się ono w wydaniu z września 1936 roku pod tytułem The Curly Wolf of Sawtooth (Kędzierzawy Wilk z Sawtooth).

Kilka lat po śmierci Howarda ukazały się jeszcze cztery opowieści o Elkinsie. Pierwsza z nich, Texas John Alden, została opublikowana w 1944 roku w magazynie „Masked Rider

Western” pod pseudonimem literackim Patrick Ervin. Początkowo było to opowiadanie o

Bucknerze J. Grimesie pod tytułem A Ringtailed Tornado (Wijące się tornado), a ktoś

powiązany z wydawnictwem Otisa E. Kline’a przeredagował je tak, by wprowadzić postać Elkinsa. Podejrzewam, że sam Kline był za to odpowiedzialny. W 1956 roku na łamach

czasopisma „Double–Action Western” pojawiło się drugie z rzeczonych opowiadań, While Smoke Rolls (Gdy rozchodzi się dym). To z kolei była historia o Pike’u Bearfieldzie, lecz znów ktoś z agencji Kline’a — albo on sam przed śmiercią w 1946 roku, albo Oscar J. Friend, jego następca — przeredagował ją na opowiadanie o Elkinsie. W roku 1966, gdy odkryłem olbrzymią większość zaginionych rękopisów Howarda, znalazłem też dwie nieopublikowane historie o Elkinsie: Mayhem and Taxes (Rozróby i podatki) oraz A Peaceful Pilgrim

(Spokojny pielgrzym). Drugie z nich stanowiło nieco inną wersję drukowanego już

Cupidrom Bear Creek (Kupidyna z Bear Creek). Oba powyższe utwory pojawiły się w „The Summit County Journal”, tygodniku z Breckenridge w Kolorado, który wydał całą serię

historii o Elkinsie.

Dlaczego westerny Howarda tak się wyróżniają na tle innych jego prac? E. Hofmann Price w swych A Memory of R.E. Howard (Wspomnieniach o R.E. Howardzie), które ukazały się w ramach Trupiej Czaszki i innych, napisał:

„Treść utworów Howarda pochodziła z kraju; od ludzi z okresu jego dzieciostwa i

dorobności. Jego postaci, choć co do jednej będące wiernymi kopiami Paula Bunyana*, były bardzo realistyczne. Mówiły i poruszały się na sposób charakterystyczny dla ludzi z równin...

W swych utworach fantasty miał do dyspozycji jedynie swą wyobraźnię i talent poetycki, swój bunt i protest, który go unosił. To samo można powiedzieć o jego tradycyjnych

opowiadaniach przygodowych. W swych westernach jednakże ukazywał nie tylko swą duszę, ale również fakty, okolice, postaci i rzeczy, które wszak ukształtowały jego całe życie”. Poza wszystkim, howardowskie westerny są pełne wysmakowanego humoru, którego próżno by

szukać w takim natężeniu w innych jego utworach. Mówię tu oczywiście o jego

opowiadaniach z Elkinsem i innymi w roli głównej. Jako przykład zacytuję początkowy

akapit w High Horse Rampage (Wybuchu pogardy), jednym z opowiadań o Brecku Elkinsie: Wczoraj dostałem od ciotki Saragosa Grimes list następującej treści:

Drogi Breckinridge,

Wierzę, że czas złagodził nieco niechęć, jaką żywił do Ciebie Twój kuzyn Bearfield

Buckner. Był tu u nas wczoraj na wieczery, tuż po tym, jak zastrzelił trzech chłopaków Evansa, i mówię Ci, nie widziałam go w lepszym humorze od czasu, gdy wrócił z Kolorado.

Niby mimochodem wspomniałam o Tobie, a on nie zaczerwienił się aż tak bardzo, jak to mu się zwykle zdarzało, gdy słyszał Twoje imię. Pozieleniał tylko troszkę nad uszami, ale to może dlatego, że zadławił się kawałkiem mięsa, który właśnie przeżuwał. Wszystko, co rzekł na ten temat, to tylko

to, że wybije Ci mózg z głowy dębowym młotem, jeśli tylko Cię spotka, a była to doprawdy najprzyjaźniejsza uwaga na Twój temat jaką słyszałam z jego ust odkąd wrócił z Teksasu. Sądzę, że w zasadzie porzucił zamysł oskalpowania Cię i porzucenia sępom na prerii z połamanymi obiema nogami, choć dotychczas często przysięgał, że ma taki zamiar. Myślę, że za rok albo coś koło tego będziesz mógł bezpiecznie spotkać się z droгим kuzynem

Bearfieldem, a jeśli będziesz musiał doo strzelad, proszę, bądź wyrozumiały i celuj w nieżywotne miejsca, bo w koocu to wszystko Twoja wina. Wszyscy czujemy się dobrze i nic szczególnego się nie wydarzyło, poza tym, że JoeAllison złamał sobie rękę dyskutując o polityce z kuzynem Bearfieldem. Z nadzieją, że u Ciebie wszystko w porządku

Twoja kochająca ciotka Saragosa.

Gdyby żył, Howard z pewnością stałby się znaczącym pisarzem regionalnym.

REDAGUJĄC CONANA

L. SPRAGUE DE CAMP

— Zanim Gnome Press wydało Conana Zdobywcę w 1950 roku, nie miałem pojęcia, że

stanę się pośmiertnym współpracownikiem Howarda i pisarzem — duchem — w tej sytuacji duchem ducha. Nigdy przedtem nie czytałem Howarda, poza kilkoma nowelkami

historycznymi w „Golden Fleece”, lecz nie zwróciłem wtedy nawet uwagi na nazwisko ich autora. Nie spotkałem się z Conanem, gdyż nie byłem regularnym czytelnikiem „Weird

Tales”. Nie interesowały mnie typowe dla tego czasopisma opowiadania, z których każdą można by nazwać To Coś w mojej trumnie, a nie zdawałem sobie sprawy, że „Weird Tales”

publikowało również fantastykę innego typu. Moi przyjaciele, John D. Clark i P. Schuyler Miller, byli fanami Conana jeszcze za życia Howarda, ale wtedy oni żyli w Schenectady, a ja w Nowym Jorku, toteż nie widywałem ich dość często, by zaprzędali mnie Conanowi.

Conan Zdobywca stał się więc dla mnie oszałamiającym odkryciem. Szybko zdobyłem

egzemplarz Trupiej Czaszki i innych i pożyczyłem od Clarka oprawione wycinki z „Weird Tales” zawierające opowiadania o Conanie. Później, z odkryciem niepublikowanych nigdy rękopisów Howarda w 1951 roku, znalazłem się, choć specjalnie się o to nie starałem, zagłębiony po szyję w historiach Conana i od tamtej pory już z nich nie wylazłem.

Pomyślałem, że może chcielibyście usłyszeć o problemach, jakie napotkałem w czasie edycji i uzupełniania utworów Howarda, najpierw do zbiorów Gnome Press, a później do tomów wydanych przez Ace.

Gdy zastanawiam się nad moimi wysiłkami w ciągu ostatniego dwierdziejca, uderza mnie

nadzwyczaj żywy, nieoczywisty i wysmakowany styl prozy, który rozwinął się u samouka Howarda dawno zanim moja skromna osoba pojawiła się na scenie. Jego zdania były raczej krótkie i średnie, o prostej konstrukcji, takie, jak nauczyli się je budować inni pisarze po rewolucji hemingwayowskiej lat trzydziestych. Howard posiadał zdolność nadawania swym dziełom wrażenia wielce barwnej scenerii z użyciem zaledwie kilku przymiotników i

przysłówków, których nadmiar spowalnia wszak narrację. Malował swe pejzaże

zamaszystymi, szybkimi i zdecydowanymi maźnięciami, marnując niewiele słów. Rozważmy wstępny akapit do Conana Zdobywcy:

„Długie świece migotały, posyłając na ściany drżące czarne cienie, wtórujące

szeleszczącym gobelinom z atłasu. A jednak w komnacie nie było wiatru. Czterech ludzi stało nad hebanowym stołem, na którym leżał zielony sarkofag, błyszczący szlifowanym jadeitem.

W uniesionych prawych dłoniach każdego z mężczyzn znajdowały się intrygujące czarne

świece, płonące dziwnym zielonkawym płomieniem. Na zewnątrz była noc i usłyszęd można było jedynie wycie wiatru w koronach czarnych drzew.”

Trudno byłoby pobid ten fragment w konkurencji opisywania nastroju i ustawiania scenerii dla opowiadania napisanego żywą, bezpośrednią i oszczędną prozą. Niektórzy współcześni pisarze fantastyczni, którzy starają się nadrobić braki pomysłu ekscentrycznym stylem, mogliby wiele skorzystać ze studiów nad utworami Howarda. Najlepszy styl — przynajmniej tak mnie nauczono i nadal w to wierzę — to taki, z którego czytelnik absolutnie nie zdaje sobie sprawy w czasie lektury. Oślepienie czytelnika werbalną pirotechniką albo gmatwanie jego myśli celowymi zawilościami oznacza spowolnienie narracji i naraża na rozproszenie tego najważniejszego przecież czaru iluzji, który pisarz próbował na niego rzucić.

Howard snuł również wspaniałe wątki, których akcja powiązana była rozsądną i ścisłą

logiką wypływającą z podstawowych przypuszczeń, a wszelkie zawilości były prosto

wyjaśnione. Był zwolennikiem „dobrze utkanej opowieści” w odróżnieniu od pisania wedle szkoły „plasterków życia”. Wszelkie opowieści mają swe jasno określone funkcje, ale dla czystej, eskapistycznej rozrywki — czym mają przecież być historie o Conanie — pierwszy ze wspomnianych stylów wydaje się bardziej odpowiedni. (Podejrzewam, że jednym z

niewłaściwych zjawisk obecnych we współczesnej fantasy i science fiction jest to, że wielu autorów, pod przemożnym wpływem realistycznej twórczości głównego nurtu, stara się pisać opowiadanki typu „plasterki życia” w gatunku, który zupełnie do nich nie pasuje.)

W takiej sytuacji redaktor ma mało okazji, by realizować się na konstrukcji wątków

Howarda albo na jego stylu. Pisarz ten bardzo rzadko popełniał błędy w gramatyce. Puryści mogliby się przyczepić do niektórych sposobów użycia słów, takich jak różnice pomiędzy angielskimi which i

that oraz should i would. W tej kwestii jednak Howard pozostawał

normalnym Amerykaninem, mimo że czasem jego styl nie podążał ścieżką wyznaczoną przez wysoce formalną i wyniosłą prozę angielską.

Redagowanie staje się zabawne dopiero w starciu z rezultatami pośpiechu i lekkomyślności Howarda oraz przy sprowadzaniu jego ortografii i interpunkcji na współczesne tory.

Ponieważ pisał on tak szybko i tak wiele, jego opowiadania pełne są drobnych nieścisłości.

Czasem zapominał sprawdzić nową historię na okoliczność zgodności z fikcyjną biografią Conana, którą nosił zapisaną w notesie albo we własnej głowie, wskutek czego jego utwory noszą w sobie liczne paradoksy chronologiczne.

Z tego powodu właśnie oryginalny szkic Skarbu Tranicosa (zwanego wtedy Czarnym

Nieznajomym) zawierał zakooczenie, w którym Conan wyrusza ku nowej karierze pirata po zaprzestaniu służby na pograniczach Aquilonii. Oryginalny szkic Wilków w granicach

również zawierał dziesięcioletnią przerwę pomiędzy wydarzeniami z Za Czarną Rzeką a

sięgnięciem Conana po władzę królewską. Takie nieścisłości prowadziłyby do tego, że Conan byłby dawno po pięćdziesiątce w momencie koronacji, gdy tymczasem Howard sam napisał, że „Conan miał około czterdziestu lat, gdy zagarnął koronę Aquilonii”.

Inne niekonsekwencje pojawiają się w Conanie Zdobywcy wydanym przez Gnome Press,

gdzie hełm Conana — ciągle ten sam — jest nazywany zamiennie morionem, basinetem i

burganetem, które oczywiście były rodzajami ochronnych nakryd głowy, ale nie dośd, że pochodziły z różnych okresów historii, to jeszcze na dodatek wyglądały zupełnie inaczej.

Kilka stron dalej upada koo Conana, a on sam traci przytomność. W momencie upadku jego miecz spoczywa w jego zaciśniętej dłoni. Jednakże gdy się budzi i widzi, że jest ciągnięty przez ghula, miecz znajduje się w pochwie. W kolejnym rozdziale Conan znów zostaje

pozbawiony przytomności, ale jego napastnicy, zamiast dopaśd go i zabid jednym szybkim pchnięciem, stoją nad nim i kłóćą się czy odciąć mu głowę, czy nie. Wyciąłem te bzdury i skróciłem dialogi, by stały się bardziej wiarygodne.

Ortografia Howarda była zazwyczaj bez zarzutu, za wyjątkiem tego, że pisał surprize

zamiast surprise (zgodnie z tym, co sugerowała ludziom Liga Uproszczonej Ortografii w czasach prezydentury Roosevelta) oraz can not w miejsce cannot. Niemniej jednak, w

przypadku egzotycznych nazw i imion pisownia Howarda zmieniała się z opowiadania na

opowiadanie. Stąd mamy właśnie Akbatanę/Akibitanę, Asgalun/Askelon,

Bakhariot/Bakhauriot, Cush/Kush, fete/faete, hyrcaoski/hyrkaoski, Khorusun/Khurusun i Khosala/Kosala. Jego najbardziej wierutną bzdurą było nazwanie stolicy Aquilonii „Tamar”

w Szkarłatnej Cytadeli, ale „Tarantia” w Conanie Zdobywcy. Staralem się wyeliminowad owe nieścistości, za każdym razem wybierając alternatywę, która wydawała się rozsądniejsza albo po prostu bardziej atrakcyjna.

Howard nazwał również jedną z shemickich nacji „Pelishtim”, co stanowi oryginalną hebrajską nazwę dla Filistynów. Ale później, nie będąc lingwistą, użył tej samej nazwy

„Pelishtim” w Klejnotach Gwalhura jako rzeczownika w liczbie pojedynczej, nie mając

pojęcia, że koocówka „-m” oznacza w hebrajskim liczbę mnogą. Pozwoliłem sobie zmienid formę pojedynczą na „Pelishti”, co jest bardziej do przyjęcia jako semicki etnologizm.

Większość moich zmian w tekstach Howarda dotyczyła interpunkcji. W niektórych

przypadkach przypominałem sobie moje własne błędy, które popełniałem, zanim nauczyłem się ich unikać dzięki studiowaniu i temu, że moje własne prace były redagowane przez kompetentnych redaktorów w głównych oficynach wydawniczych. Jako że za życia nigdy nie wydano mu żadnej książki, Howard nie miał okazji do uczenia się na własnych błędach.

Kolejnym błędem Howarda było powtarzanie niektórych elementów w kolejnych

opowiadaniach. Walka z gigantycznym węzem albo małpoludem, rozległe zielone miasto

zbudowane na planie pentagonu, latający potwór w postaci skrzydlatej mały albo demona —

to jego ulubione motywy. Nie uważałem za swoje zadanie korekty tych rzeczy, gdyż rezultat, lepszy czy gorszy, nie byłby już dziełem Howarda.

Uznałem natomiast, że powinienem zwrócid uwagę na tendencję Howarda do podsycania

resentymentów rasowych i nadeptywania na odcisk różnym grupom etnicznym, w

szczególności czarnym. Chod nie uważam się za najbardziej współczującego człowieka na świecie, wydaje mi się, że skoro celem Conana jest rozrywka, a nie odkrywanie głębokich prawd, nie ma sensu bezpodstawne plucie komuś do zupy. Jeśli dzięki drobnym zmianom nie wypaczam howardowskiej istoty danej historii i mogę uczynid ją przyjemną również dla czytelnika z innej grupy etnicznej, to nie widzę powodu, by się przed tym wzdragad. Łatwo jest mówid czarnemu fanowi Howarda, Elliotowi Shorterowi, że lubi Conana i nie

przeszkadzają mu howardowskie psy, które wieszka on na Murzynach. Nie każdy jednak

potrafił być tak obiektywny w kwestii pisarskich szpilek wbijanych we własną nację.

Howardowskie nastawienie do różnych ras nosiło cechy paradoksu. Pisał w czasach, gdy stereotypy rasowe i narodowe były chlebem powszednim, a nawet narzędziem pisarza.

Więcej, był przecież Południowcem dzielącym typowe uprzedzenia białych. Jego

podejście do czarnych było typowe dla białych z Południa, zmodyfikowane nieco przez

lekturę i romantyczny prymitywizm Jacka Londona i podobnych mu autorów. Howard mógł

widzieć Murzynów jako bezpowrotnie skazanych na barbarzyństwo, ale nie stanowiło to dla niego cechy negatywnej, gdyż uważał, że barbarzyńcy posiadali zalety obce cywilizowanym ludziom. Od czasu do czasu spotykamy w jego prozie nieoczekiwaną sympatię, którą obdarza czarnych ludzi.

Ludzie zbyt wyczuleni na rasizm mogliby nazwać Howarda rasistą. Jednak biorąc pod uwagę jego czasy i miejsce, z którego pochodził, był stosunkowo delikatny i oświecony.

Kilka wzmianek o Shemitach nosi w sobie cechy standardowego chrześcijaoskiego stereotypu Żyda, co nie przeszkadza mu jednak uczynić Shemitki Belit jedną ze swych najbardziej atrakcyjnych bohaterek. Sądząc z jego tekstów, jego uprzedzenia rasowe (podobnie jak w przypadku jego kolegi po fachu Lovecrafta) straciły na natężeniu w miarę, jak dorastał, choć pozostanie na zawsze tematem domysłów, jak rozwinęłyby się jego poglądy, gdyby żył

dłużej. Jeśli etnocentryzm jest złą praktyką, to jest to zwyczaj, którym mogłaby się pochwalid jedynie mała część ludzkości na przestrzeni całej swej historii.

Dlatego też poczyniłem drobne zmiany, by pozbać najbardziej uszczypliwe komentarze Howarda ich kąśliwości. Były to oczywiście lekkie korekty, gdyż przekształcanie Howarda pośmiertnie w aktywistę na rzecz równouprawnienia ras byłoby irracjonalne. W Conanie Zdobywcy Howard wspomina na przykład o „małpiej mowie” Czarnych. Termin ten po

pierwsze dotyczył fikcyjnej nacji, a po drugie był dość obraźliwy i absurdalny dla każdego, kto zetknął się ze skomplikowanymi, często śpiewnymi językami Afryki. Gdy Wollheim

redagował Conana Zdobywcę dla edycji w Ace w 1953 roku, zmienił „małpią mowę” na

„dziwny dialekt”. Gdy ja wykonywałem tę samą pracę dla wydawnictwa Lancer (obecnie już Ace), zastąpiłem „małpią” „gardłową mową”. Nie jest to może doskonale, jako że większość afrykaoskich narzeczy wcale nie jest gardłowa. Ale Howardowi najwyraźniej wydawało się odwrotnie.

Uzupełniając niedokończoną opowieść o Conanie i pisząc pastisze wraz z moimi kolegami Nybergiem i Carterem, staraliśmy się trzymać stylu i ducha dzieł Howarda. Na ile

odnieśliśmy sukces w przyoblekaniu się w skórę Howarda, nie mnie to oceniad. Czytelnicy mogą się głowid do woli nad tym, w którym momencie w opowiadaniach, takich jak Bębny Tombalku, czy Wilki w granicach, Howard porzucił swój wątek, a ja pociągnąłem go dalej.

Wśród czterech utworów Howarda nie opowiadających o Conanie, które przepisałem do

tomu Opowieści o Conanie wydanego przez Gnome Press, Krwawy Bóg był oryginalnie

historią dziejącą się we współczesnym Afganistanie. Tytuł oryginału brzmiał Trail of the Bloodstained God (Szlak Krwawego Boga), a bohaterem był Kirby O'Donnell, jeden z licznej rodziny howardowskich silnych i odważnych irlandzkich poszukiwaczy przygód oraz bohater wydanych opowiadań Swords of Shahrazar (Miecze Shahrazar) i The Treasure of Tartary

(Skarby Tartarii),

Jastrzębie nad Shemem były oryginalnie opowiadaniem zatytułowanym Jastrzębie nad

Egiptem, dziejącym się w Kairze z XI wieku, za panowania szalonego Kalifa Hakima.

Bohaterem był hiszpaoski chrześcijanin, który przybył do Kairu w przebraniu, aby dokonać zemsty na pewnym Muzułmaninie, który zdradził go w rywalizacji pomiędzy licznymi

chrześcijaoskimi i muzułmaoskimi paostewkami, na które podzielona była w owym czasie Iberia.

Droga Orłów to dawne opowiadanie pod tym samym tytułem o angielskim podróżniku w

szesnastowiecznym imperium tureckim.

Wreszcie Płomienny Nóż miał oryginalnie tytuł Three-Bladed Doom (Trójsieczna Zagłada) i napisany został w 1934 roku jako opowiadanie na 42000 słów, a gdy nie udało się go sprzedać, skrócone do 24000 słów w roku 1935. Niestety, również skróconej wersji nie udało się sprzedać. Także w tej wersji akcja rozgrywała się we współczesnym Afganistanie.

Bohaterem był Francis X. Gordon, literacki dubler Kirby'ego O'Connella i bohater pięciu wydanych historii takich, jak Blood of the Gods (Krew Bogów) i The Country of the Knife (Paostwo Noża).

Kult, który odkrywa O'Donnell stanowi ożywienie średniowiecznej sekty Assassynów. (Nawiasem mówiąc, przeczytałem ostatnio dzieło Aly Mazaheri'ego La Vie

Quotidienne Des Musulmans Au Moyen Age, w którym wyjaśnia on, że Assassyni byli

swoistym ruchem oporu Arabów przeciwko Turkom, którzy przeniknąwszy do kalifatu z Azji Środkowej jako najemnicy i kupcy, przejęli faktyczną władzę nad całą tą rozległą krainą i podzielili ją na mozaikę pseudoniezależnych sułtanatów.)

W tych czterech opowiadaniach wpływy Harolda Lamba i Talbota Mundy'ego są bardzo

wyraźne. We wszystkich przypadkach moim zadaniem była zamiana występującego tam

bohatera na Conana (przy niewielkim wysiłku, gdyż wszyscy herosi Howarda ulepiani byli z tej samej gliny), odpowiednie przemianowanie pozostałych postaci i miejsc, eliminacja anachronizmów takich, jak proch strzelniczy, a w zamian wprowadzenie elementów

nadnaturalnych. Stąd właśnie ożywiony bożek w Krwawym Bogu, wiedźmie czary w

Jastrzębiach nad Shemem, wampiry w Drodze Orłów i ghule w Płomiennym Nożu —

wszystko to moje produkty. Same opowiadania jednak pozostają w trzech czwartych, może nawet czterech piątych, howardowskie.

Styl Howarda nietrudno jest rozsądnie imitować umiejętnemu prozaikowi, ponieważ jest on tak zwarty, przejrzysty i bezpośredni. Jeśli napiszemy najczystsza i najlepszą opowieść akcji, jaką potrafimy, to okaże się ona bardzo bliska Howardowi, a ponadto łatwo

zorientować się w jego charakterystycznych schematach i określeniach, od których zdawał się uzależniony.

Patrząc wstecz na całość, jestem pod głębokim wrażeniem, w jaki sposób Howard

zdołał pozostawić tak mało pola do popisu dla ewentualnego redaktora. Był to doprawdy profesjonalista.

OPOWIASTKI DETEKTYWISTYCZNE HOWARDA

GLENN LORD

Gdy Fiction House czasowo zawiesiło swoją działalność w 1932 roku, Robert E. Howard

stracił nagle jednego ze swych najregularniejszych nabywców. Seria opowiadań sportowych o Sailor Steve Costiganie ukazywała się na łamach zarówno „Action Stories”, jak i „Fight Stories”. Jedynym równie stałym rynkiem dla jego utworów były magazyny Farnswortha

Wrighta „Weird Tales” i „Oriental Stories”, z których ten drugi drukował jego opowieści historyczne. Wright płacił Howardowi centa za słowo. Teoretycznie po każdej publikacji, ale faktycznie z wielomiesięcznym opóźnieniem. Sprzedaż na inne rynki była tak rozproszona, że perspektywy dla człowieka próbującego zarabiać na życie pisarstwem były dość blade.

Pragnąc rozszerzyć krąg swoich nabywców, Howard zatrudnił Otisa A. Kline’a jako

swojego agenta literackiego na początku roku 1933. Zaczął też powiększać zakres swej tematyki poprzez pisanie westernów i opowiadań detektywistycznych. Chociaż napisał, bez sukcesu, kilka opowiadań jeszcze w późnych latach dwudziestych, to był to jego debiut na polu kryminału. Okazało się, że niezbyt udany.

Wydaje się, że Howard wiedział, iż opowiadania detektywistyczne to nie jego dziedzina. W

liście do Augusta Derletha (pod koniec 1933 roku) napisał:

Cieszę się, że uznałeś moje Black Talons (Czarne Szpony), zamieszczone w Strange

Detective, za interesujące. Masz rację mówiąc, że nie mam takiego wycucia do kryminału, jakie mam do fantasy. Aczkolwiek piszę już fantasy od dziewięciu lat, a to była pierwsza opowieść detektywistyczna, jaką w życiu napisałem. Daigh ma jeszcze kilka innych historyjek

— Teeth of Doom (Zęby Zagłady) i People of the Serpent (Lud Węża), które są chyba lepsze.

Ralph Daigh był redaktorem czasopisma „Strange Detective Stories”, krótkotrwałej

publikacji, po tym, jak zmieniła nazwę z „Nickel Detective”. Czarne Szpony ukazały się w grudniu 1933 roku, a Lud Węża w lutym 1934 roku pod tytułem Talons of Gold (Złote Kły).

Zęby Zagłady również ukazały się w tym samym wydaniu, ale pod tytułem The Tombs Secret (Sekret Grobowca) i pod pseudonimem Patrick Ervin.

W innym liście do Derletha, datowanym na 30 maja 1934 roku, Howard napisał:

Zawieszenie „Strange Detective” pozbawiło mnie rynku dla moich morderczych historyjek, a z „Super-Detective” nie miałem szczęścia od momentu opublikowania tam jednej nowelki.

„Strange Detective Stories” zamknął działalność wraz z lutowym numerem 1934 roku.

Opowiadanie Howarda Dead Man's Doom (Zagłada martwego człowieka) zostało

zapowiedziane w ostatnim wydaniu. Ta historia, oryginalnie zatytułowana Lord of the Dead (Pan Zmarłych) pozostała nie wydana, a tymczasem ukazały się Names in the Black Book (Imiona w Czarnej Księdze) w maju 1934 roku na łamach „Super-Detective Stories”,

paradoksalnie jako dalsza część Zagłady...

Na początku 1935 roku Howard napisał do Derletha:

„Już zdecydowałem się porzucić pisanie opowiadań detektywistycznych. Sprzedałem kilka z nich — nawet pierwsze, jakie kiedykolwiek napisałem — ale nie wydaje mi się, żebym łapał, o co chodzi w tym gatunku. Może to dlatego, że nie lubię ich pisać. Znacznie bardziej podobają mi się opowiadania przygodowe.

A w połowie 1935 roku dodawał jeszcze:

„Porzuciłem pisanie kryminałów — pracę, której i tak nienawidziłem — i koncentruję się teraz na fantasy.

Niemniej jednak jeszcze dwie opowieści detektywistyczne — albo może dokładniej

tajemnicze horrory — Graveyard Rats (Szczury cmentarne) i Black Wind Blowing (Podmuch czarnego wiatru) pojawiły się w roku 1936 na łamach „Thrilling Mystery”. Możliwe, że Howard napisał je jeszcze przed decyzją o zarzuceniu tego gatunku prozy.

W wielu opowiadaniach detektywistycznych główną postacią był Steve Harrison,

postawny i twardy facet, który strzałami przebijał sobie drogę przez kolejne tomy. Imiona w Czarnej Księdze, Szczury cmentarne i Złote kły to właśnie opowiadania o Harrisonie,

podobnie zresztą, jak nie wydane Pan Zmarłych, The Voice of Death (Głos Śmierci), The House of Suspicion (Dom podejrzeo) i The Black Moon (Czarny Księżyc). Sekret Grobowca też początkowo był opowiadaniem o Harrisonie, ale gdy ukazał się pod pseudonimem

literackim w tym samym numerze „Super-Detective Stories” co Złote Kły, Harrisona

zamieniono na Brocka Rollinsa.

Wszystkie opowieści detektywistyczne Howarda nosiły w sobie niezwykle — niemal

nadnaturalne — elementy: ludzie-lamparty w Afryce (Czarne Szpony), mongolskie kultury

(Sekret Grobowca, Imiona w Czarnej Księdze), szczury cmentarne (Szczury cmentarne) i kult czcicieli diabła (Podmuch czarnego wiatru). Wpływ Saxa Rohmera, jednego z ulubionych pisarzy

Howarda, jest tu ewidentny. Łotr występujący w Panu Zmarłych, złowrogi orientalny geniusz Erlik Khan na pozór ginie na końcu opowiadania, ale w Imionach w Czarnej Księdze odkrywamy, że w niezwykle sposób zdołał uniknąć śmierci. Howard nigdy nie napisał innych opowiadań dotyczących tej negatywnej postaci, więc nie wiemy, czy jego druga „śmierć”

zadziałała, czy nie. Cienie Fu Manchu!

HOWARD I PROBLEMY RASOWE

L. SPRAGUE DE CAMP

Jak już napisałem wcześniej, wiele poglądów Roberta E. Howarda mogłoby dziś być postrzeganych jako „rasistowskie”. Podążał on bowiem za przykładem większości amerykańskich autorów ze swego okresu, dla których hołdowanie stereotypom etnicznym stanowiło typową postawę. Toteż Szkoci byli zawsze skąpi, Irlandczycy śmieszni, Żydzi chciwi, Niemcy arogancy, Latynosi pożądlivi, Murzyni dziecinni, a Azjaci złowieszczy.

Zgadzał się też Howard z Lovecraftem, jego entuzjastycznymi rapsodiami na temat nieistniejącej „rasy aryjskiej” i jego pokrzykiwaniem przeciwko nienordyckim emigrantom.

Z drugiej strony jednak, jeśli Howard był rasistą, to stosunkowo niegroźnym i łagodnym w porównaniu ze standardami swoich czasów. Zwracał uwagę na wspaniałe zalety przedsiębiorczych czeskich emigrantów w Teksasie. Sympatyzował z Konfederacją i wyrażał — jak nazwał to jeden z jego biografów — „głęboki niesmak” w stosunku do Abrahama Lincolna. Odzwierciedlał tradycyjne teksaoskie poglądy na temat Murzynów i Meksykanów.

W tym samym czasie jednak chwalił pojedynczych Czarnych i Meksykanów, których podziwiał, podobnie jak żydowskich bokserów, których znał. Jego opowiadanie Black Canaan (Czarny Kanaan) przedstawia rycerskich białych mężczyzn panoszących się na dalekim Południu w celu zapobiegania murzyoskim powstaniom. A tymczasem w The Dead Remember (Martwi pamiętają) jego sympatie plasują się po stronie czarnej pary, nękannej i zamordowanej przez narratora, pijanego, zdeprawowanego kowboja.

Jedno ze streszczeń jego nigdy nie dokończonych wczesnych opowiadań nosiło tytuł The Last White Man (Ostatni biały człowiek). W tej fikcji etnicznej biała rasa stała się

„dekadencka” od „lenistwa i luksusu” tak, że czarni Afrykanie, „nowa, silna rasa”, powstali, zdobyli i eksterminowali ich z pomocą ras wschodnich. W następnej kolejności właśnie te ostatnie nacje zostały wyeliminowane. Ale czarni są „niszczycielami, nie budowniczymi” i wkrótce „wracają na ścieżkę dzikich”.

Poglądy rasowe Howarda nie były jednak zbyt stałe, podobnie jak jego towarzysza

Lovecrafta. Wydaje się, że obaj wyrosli z surowego trybalizmu, który cechował amerykańskie myślenie w początkach dwudziestego wieku. Później, jako John Tavel, Howard napisał opowiadanie o zawodowych bokserach *The Apparition of the Prize King* (*Widmo Króla Ringu*) wydane przez *Ghost Stories* w kwietniu 1929 roku. Chociaż nie stanowi nieśmiertelnego majstersztyku, utwór ten ma ciekawą cechę: podkreśla łagodność i brak surowości howardowskiego rasizmu.

Autor przedstawia tam bohatera jako czarnego championa bokserkiego. Ace Jessel, „hebanowy gigant”, jest opisany jako człowiek mądry, odważny, dobry, szlachetny, nieposkromiony i bezinteresowny. Ile cnót byście jeszcze chcieli?

Prawda, że Ace ma wymowę prostaka, ale jego przeciwnik, „pełnokrwisty Senegalczyk” stoi znacznie bliżej negatywnego stereotypu Murzyna. Mocno zbudowany, z „małą, owalną głową... osadzoną głęboko między gigantycznymi barami”, a jego pierś jest „szeroką tarczą poskręcanych włosów”.

Mój kolega Charles R. Saunders twierdzi, że pierwowzorem postaci Jessela mogli być

Peter Jackson albo Harry Wills, czarni mistrzowie wagi ciężkiej odpowiednio z lat 1890 i 1920. Odmówiono im tytułu mistrzów świata, gdy ówczesni championi Sullivan i Dempsey wyznaczyli granicę koloru skóry. Może to właśnie oni wpłynęli na taką, a nie inną kreację bohatera Howarda.

Senegalski bokser (jak uważa Saunders) był prawdopodobnie wzorowany na faktycznym

bokserze wagi półciężkiej z Senegalu, zwanym „Walczącym Siki”, który występował pod tym pseudonimem między 1922 a 1923 rokiem. W prasie powszechnie zwano Siki’ego „gorylem”, a on sam podtrzymywał ten image wyczynami takimi, jak spacerowanie po Broadway’u z

tresowanym lwem.

Howard, podobnie jak podobni mu pisarze „pulpowi”, posługiwał się dialektami mocno niezręczne. Jego Senegalczyk ukazuje wszystkie wady pisania o egzotyce bez jakiegokolwiek przygotowania naukowego, ani nawet osobistych doświadczeń. Większość mieszkańców

Senegalu jest raczej szczupła, a rasowi Afrykanie są prawie pozbawieni włosów na klatce piersiowej. Ale przynajmniej opowiadanie to pokazuje, że Howard był znacznie mniej

etnocentryczny niż wielu mu współczesnych.

SPRAWA DLA SOLOMONA KANE’A

JOHN POCSIK

W czasie swego krótkiego życia Robert E. Howard podarował fantastyce ogromne bogactwo niezapomnianych historii i niezwykle ciekawych postaci. Trudno chyba zapomnieć o zuchwałym i krwawym Conanie z Cymmerii, potężnym Kullu z Atlantydy, tajemniczym Ciemnym Człowieku z Piktów — Brak Mak Mornie, Turloughu O'Brienie, Sailor Steve Costiganie i wielu innych. Jest jednak jeden, który, moim zdaniem, wyróżnia się w tej grupie: Solomon Kane. Posępny angielski purytanin był jedną z pierwszych kreacji Howarda i jako taki przyniósł mu znaczny sukces na łamach „Weird Tales” oraz wiele

podziwu ze strony wczesnych czytelników tego pisma. Jednakże po stworzeniu Conana i jego ewolucji słuch o Kane zagaśniał. Prawdą jest, iż najlepsze opowiadania o przygodach tego purytanina zachowały się w tomie Trupia Czaszka i inni, ale poza tym chlubnym wyjątkiem fani Howarda nie przejawiali żadnego zainteresowania tą postacią. Ten artykuł jest próbą przywrócenia Kane'owi popularności, na którą stanowczo zasługuje. W kooczu, jeśli Conan mógł przeżyć śmierd swego twórcy i nadal dostarcza nam rozrywki dzięki swym krwawym

przygodom, to czemu nie miałoby być podobnie z Solomonem Kane?

Studium Kane'a powinno rozpocząć się od wydarzeń z jego życia, które chronologicznie opisał Howard. Siedem z tych historii ukazało się w druku na łamach różnych numerów

„Weird Tales”. Wymienię je w takim porządku, w jakim pojawiały się w kolejnych wydaniach, i za każdym razem dodam krótkie streszczenie.

1. Red Shadows (Czerwone Cienie), „Weird Tales”, sierpień 1928) wprowadza postać

Solomona Kane'a, samotnego wędrowca i fanatycznego purytanina, który uważa się za

naczynie boskiego gniewu. Spotkawszy dziewczynę, która została zgwałcona i zakłuta nożem przez sławnego francuskiego bandytę znanego jako Wilk, Kane przysięga zemstę i rusza, by zlikwidować bandę opryszków dowodzoną przez tego zbira. Czyni to zresztą w rozmaity

sposób, na przykład wycinając swe inicjały „SLK” na piersi jednego z zabitych mężczyzn, aż na polu bitwy pozostaje tylko sam Wilk. Ucieka on do Afryki, ale Kane cały czas depta mu po piętach, aż w kooczu zabija go w typowo howardowskim pojedynku na miecze.

Dodatkowo, to w tym właśnie opowiadaniu Kane po raz pierwszy spotyka pana „ju-ju”, czarownika voodoo, o imieniu N'Longa.

2. The Moon of Skulls (Księżyc Czaszek), „Weird Tales”, czerwiec/lipiec 1930) jest

dwuczęściowym opowiadaniem o dalszych przygodach Kane'a na Czarnym Kontynencie.

Tym razem poszukuje on angielskiej dziewczyny, Marylin Tafarel, która została sprzedana przez swego zdradzieckiego strażnika mużłmaoskim handlarzom niewolników. Kane w

koocu odnajduje ją głęboko we wnętrzu Afryki, gdzie więzi ją Nakari, czarna królowa–

wampir, władczyni koszmarnego miasta Negari. Kane zostaje schwytany dzięki kobiecej

sztuczce (naturalnie). Po przeżyciu upadku z wiszącego mostu i spotkaniu z gigantycznym wężem udaje mu się później zbiec do podziemnych katakumb pod Negari, po tym jak

odmówił rozkoszy samej królowej. Marylin jest przygotowywana do złożenia przy pełni

księżycy w ofierze Nakurze (zwróćcie uwagę na typowe dla Howarda nazewnictwo: Nakari, Negari, Nakura), Bogu Czaszki, który rządzi całym miastem. Kane spotyka w podmokłych tunelach jakąś dziwną istotę, która zdradza mu, że Negari są potomkami Atlantydwów i że rządzi nimi złowroga moc Nakury. Kane ratuje Marylin w ostatniej wręcz chwili, przy okazji niszczy potęgę Nakury dobrze wycelowaną kulą z pistoletu i unosi dziewczynę z krwawego ołtarza tuż przed tym, jak czarna cytadela Negari i wszyscy jej potworni mieszkańcy giną w strasznym trzęsieniu ziemi.

3. *Skulls in the Stars* (Czaszki w gwiazdach), „Weird Tales”, styczeń 1929) przenosi

miejsce akcji z tętniącej dżungli do otulonych mgłą wyżyn Anglii. Pewnej ciemnej nocy, podczas podróży przez wrzosowiska do Torkertown, Kane zostaje zaatakowany przez

demona, który później okazuje się duchem człowieka zabitego przez jego skąpego kuzyna.

Kane'owi udaje się odpędzić ducha, po czym postanawia on pomścić jego niesłuszną śmierd.

Następnej nocy Kane wystawia starego Ezrę Skąpca na wrzosowiska i patrzy, jak duch mści się za swą krzywdę w dość nieprzyjemny sposób.

4. *Rattle of Bones* (Grzechot kości), „Weird Tales”, czerwiec 1929) jest najkrótszym

opowiadaniem o Kane, jakie Howard kiedykolwiek napisał. Opowiada o wypadkach, które

przydarzyły się Kane'owi, gdy spędzał noc w tajemniczej „Tawernie pod Rozłupaną Czachą”

w Czarnym Lesie. Najpierw jego gniew powstrzymuje „towarzysz”, który później okazuje się wypaczonym francuskim kryminalistą. Następnie karczmarz, który ma ten przestarzały

zwyczaj dekapitowania swych gości podczas snu, wkracza ze swym toporem, usuwa na stałe ze sceny monsieur Gastona i nieomal zabija Kane'a, kiedy pojawia się szkielet ruskiego czarownika zagłodzonego na śmierd przez karczmarza i zabija niedosłego topornika. W

konsekwencji tych dość zawikłanych wypadków Kane postanawia powrócić do Afryki i do

tamtejszych, nieco bardziej wyrafinowanych, horrorów.

5. Hills of the Dead (Wzgórza Zmarłych), „Weird Tales”, sierpień 1930) to kontynuacja opowieści o przygodach Kane’a w Afryce. Znow, po wieloletniej przerwie, spotyka swego przyjaciela N’Longę, który daje mu tajemniczą drewnianą łaskę ochronną. Kane zapuszcza się daleko w głąb kontynentu, ratuje tubylczą dziewczynę przed lwem i dowiaduje się o rasie wampirów żyjących wśród jałowych wzgórz w mieście otoczonym murami. Kane wpada w

zasadzkę zastawioną przez dwa wampiry, ale udaje mu się je zniszczyć dzięki lasce N’Longi.

Przy pomocy sędziwego czarnego czarodzieja unicestwia wszystkie wampiry w czasie jednej ze spektakularnych bitew, tak wspaniale opisanych przez Howarda. Jest to jedna z

najlepszych nowelek Howarda, dlatego też została włączona do antologii wydanej przez Arkham House.

6. The Footfalls Within (Kroki wewnątrz), „Weird Tales”, wrzesień 1931) to historia o wysiłkach Kane’a, który próbuje uratować grupę Czarnych, schwytanych przez arabskich handlarzy niewolników. Oczywiście, on sam też zostaje złapany, ale zanim go dopadli, wysłał

jeszcze kilku Arabów do raju pełnego niebiańskich hurys. Karawana niewolnicza napotyka na samotny grobowiec w środku dżungli i Arabowie, jak zwykle ulegając chciwości, włamują się do niego. Nieszczęśliwie dla nich, coś dziwnego wydostaje się wtedy na wolność i

rozpoczyna się istne piekło. Kane’owi w końcu udaje się zabić potwora łaską „ju-ju”, po czym orientuje się, że jest to ten sam artefakt, którego używali Mojżesz i król Salomon. Choć ta opowieść jest szóstą z kolei, chronologicznie powinna być ostatnią, bowiem gdy świeżo wyzwoleni niewolnicy pytają Kane’a czy zostanie ich królem, jego odpowiedź brzmi:

„Wyruszę na wschód”.

7. Wings in the Night (Skrzydła Nocy), „Weird Tales”, lipiec 1932) jest moim zdaniem najlepszą historią o Solomonie Kane. Prześladowany przez kanibali, Kane wpada na

płaskowyż, gdzie odrażający skrzydlaci ludzie terroryzują okoliczną wioskę tubylców i co miesiąc wymuszają na nich ludzkie ofiary. Gdy Kane pojawia się na scenie, zostaje

zaatakowany przez dwie takie kreatury, ale udaje mu się zabić obie, mimo otrzymania

poważnych obrażeń. Z tego powodu tubylcy zaczynają traktować go jako swego rodzaju

białego boga i odmawiają oddawania dalszych ofiar dla harpii. Pewnej ciemnej nocy cała wioska zostaje zaatakowana, a wszyscy jej mieszkańcy zabici, poza Kane’em, który wpada w szal po tym, jak harpie unoszą w powietrze swe wrzeszczące ofiary uciekając z zasięgu jego krwawego topora. Odrąbane kończyny i potok krwi spadają na niego, gdy szaleje w dole przeklinając bogów i człowieka, który pozwala sobie drwić z Losu. W końcu Kane zabija całą nację harpii w jednej wielkiej rzezi i odzyskuje przytomność umysłu po dopełnieniu swego krwawego czynu. Opowiadanie

kooczy się niezapomnianą modlitwą dziękczynną Kane'a. W

opowiadaniu tym, ostatnim jakie napisał, Howard rozwinął postać Solomona Kane'a do

perfekcji, którą później miał osiągnąć z Conanem, ale z jakichś powodów postanowił nie opowiadać więcej o przygodach tego herosa.

Poza siedmioma opublikowanymi opowiadaniem, Howard napisał jeszcze jedną opowieść

o Kane, *The Blue Flame of Vengeance* (Niebieski płomień zemsty), która zawiera dużo

elementów szermierki, ale nie ma nastroju fantasy — Niestety, nigdy nie wydano tej historii.

Istnieją jeszcze dwa długie poematy dotyczące ponurego purytanina. Jeden z nich, *Solomon Kane's Return to Devon*, został wydrukowany. Opowiada o jego powrocie do Devon, gdzie

mógłby się usatkwować. W tawernie przypomina sobie wszystkie swoje przygody i postanawia już więcej nie podróżować. Ale żądza wędrówki znów go opanowuje i nie udaje mu się, tak jak kiedyś, powstrzymać tego przemożnego pragnienia. Opuszcza Devon i słuch po nim ginie. Inny poemat, *The Black Plume*, nigdy nie ukazał się drukiem. Opowiada on o wyprawie Kane'a przeciwko Francisowi Drake'owi, który zabił zbuntowanego kapitana bez sprawiedliwego sądu. Kane zostaje zakuty w kajdany, ale udaje mu się uciec z zamiarem zabicia Drake'a. Odnajduje go zalanego łzami, co sprawia, że zostaje jego towarzyszem.

We wszystkich opowiadaniach o Salomonie Kane znajdujemy odwołania do wydarzeń z

jego życia, których Howard nie opisał. Kane walczył bowiem przeciwko Donom, razem z

Drake'm i Richardem Grenville. Był przetrzymywany w podziemiach przez Inkwizycję i

torturowany przez Hiszpanów. Był galernikiem u Turków i pracował w winnicach Barbarii.

Musiał podróżować dość daleko, bo dowiadujemy się, że zabijał Indian na Nowym Łądzie.

Musiał znać królową Elżbietę, a raz był nawet na jej usługach. Istnieje więc wiele pytań, które domagają się odpowiedzi, a przede wszystkim: jaki los spotkał Solomona Kane'a? Czy

kiedykolwiek odnalazł miejsce spokoju i osamotnienia, zanim zmarł? Czy też może, co

bardziej prawdopodobne, zmarł gwałtowną śmiercią? Co sprawiało, że wędrował wzdłuż i wszerz znanego świata? Jak wyglądało jego wcześniejsze życie? Czy kiedykolwiek kochał

kobietę? Jak zdołał wymknąć się Hiszpanom?

Solomon Kane był już przyrównywany do wielu innych bohaterów angielskiej literatury: do człowieka zwanego Obieżyświatem, bohatera epopei Tolkiena, do bohaterów powieści

Dumasa. A jak wyglądał? Odpowiedź na to pytanie można znaleźć w opowiadaniu Czerwone Cienie, gdzie Howard opisuje go jako wysokiego mężczyznę, odzianego od stóp do głów w czarne, ściśle przylegające ubranie, które dośd dobrze pasowało do jego ponurej twarzy. Kane miał długie ramiona i szerokie bary, które charakteryzują urodzonego miecznika. Jego rysy były marsowe i chmurne, a jego skóra posiadała swoistą bladość, która nadawała mu w

przydmiomym świetle wyglądu ducha; ten efekt potęgowały jeszcze szataosko ciemne, srogie brwi. Miał duże, głęboko osadzone oczy, a diabelskie cechy jego oblicza łagodziło wysokie i szerokie czoło. Takie czoło charakteryzuje idealistę, marzyciela i introwertyka (czy może Howard opisywał tu sam siebie, tak jak się postrzegał?), tak jak jego oczy i wąski prosty nos zdradzają cechy fanatyka. Wpatrując się w jego oczy, mówi nam Howard, można było

odnieśd wrażenie zapadania się w tafle lodu.

Solomon Kane jest znacząco odmienny od pozostałych postaci Howarda, przede

wszystkim z powodu jego powściągliwości i dystansu religijnego. Ognisty Conan nie miałby skrupułów przed gwałtem (czytaj: „cudzołóstwem”. Conan często chwalił się, że nigdy nie zmuszał żadnej kobiety wbrew jej woli — przyp. L.S. de C), lecz dla Kane’a byłoby to szokujące. W Kane’ie jest coś tragicznego, coś, co Maturin zaszczepił swemu Melmothowi.

Czasem nawet można uwierzyd w istnienie Kane’a i współczud mu jego samotności. A

zawsze, po każdej bitwie, dziękuje on Bogu, w którego pragnie na swój pokorny sposób uwierzyd. Sądzę, że Howard obdarzył Kane’a częścią swego własnego nieszczęśliwego

ducha. To właśnie dlatego wierzę, że Kane powinien przynajmniej otrzymad należne mu

miejsce na podium ustanowionym przez fanów Howarda.

Może któregoś dnia jakiś młody pisarz ożywi Solomona Kane’a i nada mu tę samą duszę, którą dał mu Howard. Powędruje on wtedy dalej w poszukiwaniu kooce swej tułaczki. Może tak, jak Kuli spotkał Bran Mak Morna, tak Solomon Kane mógłby kiedyś spotkad Conana.

Ciekawe, co mogłoby wyniknąd z takiego spotkania?

STRZEMIONA A HISTORYCZNA WIARYGODNOŚD

L. SPRAGUE DE CAMP

Dr Lynn White junior jest emerytowanym profesorem Uniwersytetu California w Los

Angeles i czołowym amerykaoskim historykiem. Jego specjalnością jest historia

europiejskiego średniowiecza, a w szczególności średniowieczna nauka i technologia. Spośród jego prac wymienid należy Medieval Technology and Social Change (Średniowieczna

technologia i zmiany społeczne) Oxford University Press, 1962). Jedną z trzech części tej książki poświęconą jest efektom wprowadzenia strzemion na sztukę wojenną i rozwój

feudalizmu. W niedawnym artykule *Study of Medieval Technology, 1924–1974: Personal*

Reflections (Studium technologii średniowiecznej, 1924–1974: Osobiste refleksje) dr White wyjaśnia, w jaki sposób rozwój strzemion stał się dla niego tematem osobistego

zainteresowania (przedruk za zgodą dr White'a):

„Może z powodu własnych doświadczeń okresu dojrzewania, miałem uczucie osobistego

zaangażowania w ten temat, gdy studium Lefebvre'a des Noettes nad historią strzemion przukoło moją uwagę. Od 1918 do 1924 roku byłem niewłaściwie szkolony w kalifornijskiej akademii wojskowej, która funkcjonowała na poziomie znanym z wojen amerykańsko-

hiszpańskich. Uczyłem się jeździć na oklep i od tamtej pory nienawidziłem koni. Mój

entuzjazm dla strzemion wzrósł jeszcze bardziej podczas zaawansowanych dwiczo mojego treningu kawaleryjskiego. Jako że lanca nie była nigdy szeroko stosowana w armii

amerykańskiej, nie jestem zatem wprawny w użyciu lancy. Jestem za to prawdopodobnie

jedynym amerykańskim mediewistą, który brał kiedykolwiek udział w szarży w pełnym

galopie z obnażonymi szablami. Wrzeszczeliśmy jak Komancze, nie tyle, żeby przerazić hipotetycznego wroga, ile by dodać sobie nawzajem odwagi i odegnąć natrętą myśl, że ktoś może się przecież potknąć. Nasze strzemiona stanowiły wtedy znaczącą ostoję. Ci, którzy wątpią w to, że wynalezienie strzemion otworzyło nowe możliwości dla konnej sztuki

wojennej (choć wcale nie były niezbędne), niech spróbują pojechać bez strzemion i wykonać kilka trudnych manewrów kawaleryjskich. Lefebvre des Noettes datował pojawienie się

strzemion w zachodniej Europie na późny okres karoliński i zauważał, że stanowią one zapowiedź typowej średniowiecznej techniki walki rycerskiej z kopią lub lancą trzymaną pod prawym ramieniem.”

Niektórzy z Conafanów zastanawiają się pewnie, dlaczego tak późno zostałem

wielbicielem Howarda, zamiast stać się nim w latach trzydziestych, gdy Howard jeszcze żył.

To był po prostu ślepy traf. Wtedy, we wcześniejszym okresie, rozminąłem się z Howardem o włos. W 1930 roku, gdy świeżo wyszedłem z politechniki kalifornijskiej, wypatrzyłem na półce listopadowy numer „Weird Tales” i spojrzałem na opowiadanie *Rycerze Nocy*. Pierwsze zdanie, które wpadło mi w oko, brzmiało:

„Nadciągający Rzymianie wznosząc bojowe okrzyki przyspieszali wciąż kroku, gdy

przerażone konie gnały naprzód, niczym złowrogie hybrydy wierzchowców i jeźdźców przykutych do strzemionami, pędzące w huku uderzających o ziemię tysięcy kopyt.”

Nawet wtedy wiedziałem, że rzymscy jeźdźcy nie mieli strzemion. Phi! — pomyślałem.

Ten facet nie wie chyba, o czym gada. I tak odłożyłem magazyn na półkę, tracąc zainteresowanie Howardem na najbliższe dwadzieścia lat.

ZEW CTHULHU W TWÓRCZOŚCI HOWARDA

BEN SOLON

Kiedy H.P. Lovecraft w 1928 roku napisał Zew Cthulhu, nie przypuszczał nawet, w co się pakuje. Przez następne kilka lat stał się światłem przewodnim dla tak zwanej lovecraftowskiej szkoły pisania niezwyklej fantastyki. Owa grupa pisarzy skupiała przy sobie takich wybitnych autorów tamtych czasów, jak: Robert Bloch, August Derleth, Robert E. Howard, Henry

Kuttner, CL. Moore, Seabury Quinn, Clark Ashton Smith i Manly Wade Wellman.

W czasie swego rozkwitu autorzy z Kręgu Lovecrafta wprost rządzą stronami „Weird

Tales”. Lata 1931–39 były okresem rozszerzania się panteonu bóstw mitologii Cthulhu i powstawania coraz liczniejszych książek na ten temat. Półki z dodatkami encyklopedycznymi zapełniały się coraz bardziej — a już były na nich obecne takie pozycje, jak Necronomicon, Księga Elbon oraz nienazywalne i niemalże niewymawialne Unausprechlichen Kulten

(Niewymawialne Kulty). W tym okresie rzadko który numer „Weird Tales” ukazywał się bez kolejnej opowieści z kręgu mitów Cthulhu, albo chociaż opowiadania autorstwa pisarza należącego do Kręgu. Jednakże większość opowiadań Cthulhu ma raczej niewysoki poziom i stanowi niewiele więcej niż nieudaną imitację — często dość amatorską — mistrzowskiego stylu Lovecrafta i jego techniki.

Tylko dwóch członków Szkoły znalazło się kiedykolwiek w blasku reflektorów

skierowanych na Lovecrafta na łamach „Weird Tales”. Ci dwaj to oczywiście Clark A. Smith i Robert E. Howard. Ani jeden, ani drugi nie pisali wyłącznie w granicach świata Cthulhu. Z

całego dorobku Smitha jedynie dziesięć pozycji należy do tej kategorii, a z twórczości Howarda, liczącej ponad dwieście opowiadań, tylko cztery można by nazwać

cthulhupodobnymi. Warto tu zaznaczyć, że o ile wkład Smitha do mitologii Cthulhu należy do jego największych osiągnięć, to historie Howarda należące do tej kategorii są niewiele lepsze (ale z pewnością nie gorsze) od produktów innych naśladowców Lovecrafta.

Wiadomo wszem i wobec, że Howard eksperymentował, bez szczególnych sukcesów, z

rozmaitymi stylami pisania, zanim trafił na taki, który miał później charakteryzować jego najlepsze prace. Najlepszym z owych eksperymentów był pastisz opowiadań o Fu Manchu

Saxa Rohmera, Trupia Czaszka. Utwór ten stanowi doskonały przykład, w jaki sposób nie należy pisać pastiszu. Howard nie tylko doskonale naśladował dobre strony prozy Rohmera (jakże mało ich było), ale też wspaniale skopiował jej wszystkie wady. Niestety, to samo tyczy się howardowskich prób na polu horroru lovecraftowskiego. Jednak Howard był

wystarczająco inteligentny, aby zorientował się, że nie mógłby efektywnie pisać o

„niewyobrażalnych lękach, które leżą poza granicami ludzkiego pojęcia” i wkrótce porzucił

ten gatunek literatury na rzecz opowiadań przygodowych z czasów prehistorycznych, które miały mu przynieść największy sukces.

Przy tworzeniu Ery Hyboriaoskiej Howard zastosował część elementów z mitu Cthulhu

jako tło dla swego świata. W rezultacie otrzymaliśmy jeden z najbardziej realistycznych światów nowoczesnej fantasy, krainę, która może z powodzeniem stawać obok Śródziemia J.R.R. Tolkiena i światów stworzonych przez L. Sprague de Camp ze względu na swą

oryginalność, ciągłość i dokładną konsekwencję. Ten szczególny realizm wywodzi się, jak sądzę, z tego, że Howard nałożył na swój świat określone granice i nie próbował ich

przekraczać ani zmieniać.

Najwspanialszym wkładem Howarda do świata Cthulhu są Niewymawialne Kultury von

Junzta. Von Junzt urodził się w 1795, a zmarł w „zaplombowanej i zanitowanej komnacie ze śladami szponów na gardle” w 1840 roku. Mówiono, że podróżował po świecie i zyskał sobie dostęp do rozmaitych sekretnych społeczności i kultów. Jego Niewymawialne Kultury ukazują najgłębsze sekrety owych organizacji, a jeśli możemy wierzyć skrybie, informacje zawarte w Czarnej Księdze (bo tak też nazywa się ten tom) stanowią jedynie ułamek wiedzy, którą zdobył von Junzt. Gdy jego przyjaciel Alexis Ladeau przeczytał uważnie nieopublikowane rękopisy, rozsypane stronicie znalezione przy zwłokach von Junzta, spalił je natychmiast i poderżnął sobie gardło brzytwą.

Cztery opowiadania Howarda dziejące się w świecie Cthulhu były wydane w „Weird

Tales”, a później włączone do antologii Arkham House i dwóch zbiorów dzieł Howarda:

Trupia Czaszka i inni (1946) i Czarny Nieznajomy i inni (1963), a także pojawiły się w wydaniu popularnym pod tytułem Wilcza Głowa (1968). Poniżej podam krótkie streszczenia wspomnianych utworów.

That Thing on the Roof (Ta rzecz na dachu, „Weird Tales”, luty 1932) jest typowym

opowiadaniem należącym do kanonu Cthulhu: wszystko jest tam tak niewypowiadalne, że

niemal świętokradcze. Historia opowiada o Tussmanie, będącym jedyną nazwaną postacią w całym utworze, który w czasie przeszukiwania Świątyni Ropuchy uwalnia płaskającego

demona Myplody, zamieszkującego ów przeklęty przybytek. Demon podąża za Tussmanem

do Anglii i zabija go w odpowiedni sposób.

Dig Me No Grave (Nie kopcie mi grobu, „Weird Tales”, luty 1937) jest tylko nieco

cthulhoidalne, a opowiada historię człowieka o imieniu John Grimlan, który zaprzedał swą duszę istocie zwanej Malik Tous w zamian za dłuższe (o około trzysta lat) życie. W punkcie kulminacyjnym

Lord Paw przybywa, by upomnieć się o należną mu zapłatę. Opowiadanie to warte jest odnotowania, gdyż Howard, w przeciwieństwie do innych mu współczesnych,

pamiętał o fakcie, że Yezidees z Góry Alamout służył Malikowi Tous, a nie Erlikowi

Khanowi, jak próbuje nam wmówić Robert W. Chambers w *Slayer of Souls* (Mordercy Dusz).

The Fire of Assurbanipal (Ogień Aszurbanipala, „Weird Tales”, grudzień 1936) jest

prawdopodobnie najlepszym howardowskim opowiadaniem ze świata Cthulhu. Stało się tak dlatego, że położył on nacisk raczej na charakteryzację postaci, niż na nieludzkie zjawiska, które odgrywają w tej historii zaskakująco znikomą rolę. Podejrzewam, że Ogień

Aszurbanipala były oryginalnie napisane jako zwykła opowieść przygodowa, a gdy się jako taka nie sprzedała, Howard przerobił ją na typ pasujący do „Weird Tales”.

The Black Stone (Czarny Kamień, „Weird Tales”, listopad 1931) jest ponadprzeciętnym

opowiadaniem Cthulhu. Historia dotyczy przedludzkiego monolitu położonego w dziczy

węgierskiej puszczy i jego wpływu na kogokolwiek, kto spróbuje przy nim spać. Mam tylko jedno małe zastrzeżenie do tej opowieści: jeśli ktokolwiek, kto spocznie w pobliżu Kamienia Nocy Świętojaoskiej, staje się szalony, to dlaczego nie oszalał też główny bohater utworu?

Z powyższych czterech opowiadań najbardziej nadających się do czytania są Czarny

Kamień i Ogień Aszurbanipala, jako że inne niewiele odstają od standardu ustanowionego przez innych naśladowców Lovecrafta i licznych pastiszy, które w tym okresie napisano. Są przede wszystkim przesiąknięte aryjskim rasizmem i rozważaniami na temat pochodzenia rasowego, w taki sam sposób, jak niektóre z opowiadań Lovecrafta pełne są danych

chronologicznych i nieskończonych wywodów genealogicznych.

Choć żadne z opowiadań fantasy Howarda nie mogłoby w żaden sposób przystawać do

mitologii Cthulhu, to elementy tych mitów od czasu do czasu dają o sobie znać. Klątwa Brak Mak Morna, którą rzuca na Rzymian w *Worms of the Earth* (Robakach Ziemi) brzmi: „Czarni bogowie R'lyeh, wzywam nawet was, byście sprowadzili zgubę i zniszczenie na tych

rzeźników!”. Również w historiach o królu Kullu (konkretnie w *The Shadow Kingdom*

(Królestwie Cieni) znajdują się wzmianki o jego spotkaniach z Ludźmi — Wężami z Valusii, istotami służącymi królowi Yig, Ojcu Wężów. Z kolei w czasie podróży przez sen w

opowiadaniu *Miecz Feniksa* Conan idzie wzdłuż nawy wyznaczonej przez wizerunki

Bezimiennych Starych...

Podsumowując, możemy powiedzieć, że zastosowanie przez Howarda mitów Cthulhu

służyło dwóm celom: po pierwsze, tajemnicza mitologia zapewniała tło i wyjaśnienie dla starożytnej magii świata Hyborii, a po drugie, dzięki owej mitologii dojrzewający literacko Howard, idąc prawdopodobnie za wskazówkami Lovecrafta, mógł pracować nad

wyglądaniem swego warsztatu i eksperymentować z pisaniem w stylu odmiennym od swego własnego.

TOWARZYSZE HOWARDA

KONTROLOWANY ANACHRONIZM

FRITZ LEIBER

„Utwory Terence Hanbury White’a są znane nam wszystkim. The Once and Future King

(Dawny i przyszły król), The Sword in the Stone (Miecz w kamieniu), The Queen of Air and Darkness (Królowa powietrza i ciemności) i inne, to dzieła stanowiące z pewnością

najbardziej zajmujące i przyjemne w odbiorze wprowadzenie do legend o Królu Arturze i jego Rycerzach Okrągłego Stołu, zebranych w języku angielskim przez Sir Thomasa Malory około roku 1470, gdy Anglią rządził Edward IV, przedostatni ze „średniowiecznych” królów z Yorku, a piętnaście lat przed tym, jak „nowocześni” Tudorowie przejęli berło.

Wspomniane utwory zawierają więcej materiału zapewniającego rozrywkę i

rozszerzającego wiedzę, niż jakiegokolwiek inne znane mi pozycje fantasy, a poruszają tematy takie, jak walki turniejowe na kopie, walki na miecze w pełnej zbroi, łucznictwo,

sokolnictwo, myślistwo i średniowieczne fortyfikacje. Jeśli chodzi o czary i okropieostwa, to wystarczy chyba wspomnieć o Spętaczu, stosowanym dla wymuszenia miłości u jakiejś

osoby, a nazwanego tak z uwagi na działanie podobne do sznura, którym pęta się nogi

zwierzętom:

„Był to wąski pasek ludzkiej skóry, zdjętej z ciała martwego człowieka. Rana

rozpocynała się nad prawym ramieniem i nóż, posuwając się ostrożnie w podwójnym cięciu, aby wyciąć pas, kierował się wzdłuż zewnętrznej strony ramienia i każdego z palców, jakby po szwie niewidzialnej rękawicy, aż docierał do wewnętrznej strony ręki, a później w górę, do pachy...” i tak dalej, wokół całego ciała.

Żeby opowiedzieć tę historię w sposób jak najbogatszy a zarazem najprzystępniejszy,

White używa metody zwanej kontrolowanym anachronizmem. Polega ona na tym, że w opisie postaci uwzględnia całe spektrum brytyjskich zachowań w ciągu wielu wieków i przyjmuje czas oraz miejsce najlepiej pasujące i rozpoznawalne. Na przykład Morgan le Fay wygląda i zachowuje się, jak zadufana modelka Vogue’a. Galahad jest perfekcjonistą, wegetarianinem

— a wręcz utajonym, homoseksualnym pedantem. Sir Ector, strażnik chłopca zwanego

Arturem, nazywanego też Brodawą, jest pijącym porto i polującym na lisy wiejskim

giermkim, prawdopodobnie wzorowanym na czasach wojen burskich, ale z wyraźnymi

naleciałościami westernowego giermka z Toma Jonesa. Palomides jest wzorowany na

zanglicyzowanym, hinduskim szlachcicu, Mordred i Agrawena zaś to cynicy, kpiący sami z siebie,

„młodzi ultranowocześni”, chod Mordred przejawia też pewne podobieństwa do

Ryszarda III i tak dalej. White nie waha się również wprowadzić w świat arturiaoski Robin Hooda i jego Wesołej Kompanii, wczesnoirlandzkich pustelników, pełną różnorodność

wiktoriaoskich i edwardiaoskich bibelo — tów, wzmianek o psychoanalizie i nowoczesnej nauce oraz tym podobnych.

W mniej wprawnych rękach powyższa metoda dałaby w najlepszym rezultacie rubaszną

komedię, lecz White posługuje się nią tak zręcznie i rozsądnie, iż efekty, chod zabawne, wydają się zarazem prawdziwe i rzetelne. Poświęcił pisaniu tych książek wiele lat swego życia, czekając dwadzieścia lat na opublikowanie ostatniego tomu oraz spędzając drugie tyle na przeglądzie i weryfikacji trzech pozostałych.

Napisałem ten artykuł także po to, aby zbadać owe wydanie — przyczyny korekty i to, czy jej efekty okazały się korzystne — a po części, aby ukazać światło rzucone na tę tematykę przez inny utwór arturiaoskiej fantasy, pracę jednego z najbardziej płodnych pisarzy fikcji spekulatywnej naszych czasów, Marka Twaina A Connecticut Yankee in King Arthur's Court (Jankes na dworze króla Artura).

W swym widzeniu dawnej i współczesnej Anglii White i Twain różnią się tak bardzo, jak to tylko możliwe. White wielbił Anglię, szczególnie tę sprzed obu wojen światowych, Anglię edwardiaoską, którą uważał za stabilną i łaskawą. Przedstawia on nowoczesnego giermka i odpowiednika dawnego rycerza jako dobrych druhów, przyjaznych sąsiadom, wspólnie

uprawiających rolę i tak dalej. Jako zdeklarowany konserwatysta szczególnie kochał

równowagę pomiędzy naturą i cywilizacją obecną na angielskiej wsi. Podziwiał

Średniowiecze oraz Anglię, będącą „Gramarye” Artura, z przesadną ekstrawagancją

szalonego kochanka: jej architektura była wspaniała, barwione szkło cudowne, każdy

niewolnik mógł mieć nadzieję na odzyskanie wolności i zwykle mu się to udawało, wieśniak mógł zostać papieżem, „był to czas spełnienia, wiek brożenia po szyję w czym tylko się dało”, było wielu kleryków i niemal każdy obeznany był z kulturą, istnieli naukowcy zwani magami, którzy „poznali pewne sekrety, dziś już utracone... Jeden z nich, zwany Baptista Porta, prawdopodobnie wynalazł kino — tyle że rozmyślnie zaniechał rozwijania tego

pomysłu. Jeśli chodzi o pojazdy latające, to w dziesiątym wieku mnich o imieniu Aethelmaer eksperymentował z nimi i może odniósłby sukces, gdyby nie wypadek przy montowaniu

członu ogonowego.” Mieli nawet koktaile o nazwach brzmiących groźniej niż dzisiaj,

mianowicie: Szalony Pies (Mad Dog), Smocza Mleczarka (Dragon's Milke), Ojciec

Skurwysyn (Father Whoreson)!

Ale w tym wszystkim kochał tylko Anglosasów i Normanów — nikogo więcej. Raz

pozwała sobie nawet na komentarz w stronę Galów: „Byli rasą, którą obecnie reprezentuje raczej Irlandzka Armia Republikańska niż Szkoccy Nacjonaliści, której przedstawiciele od zawsze mordowali swych panów, a winili ich właśnie za morderstwa, rasą, która została rozrzucana przez wulkan historii w cztery strony świata, charakteryzująca się jadowitym zmysłem zemsty i wrogością, nawet teraz przejawiająca swą starożytną megalomanię...”.

Z drugiej strony stał Twain, który zgodnie z charakterystyczną dla Amerykanów opinią opisywał Anglików jako sztywnych, napuszonych, wolno kojarzących, zimnych,

dominujących rojalistów, przeciw którym chwalebnie się zbuntował zaledwie sto lat

wcześniej. Średniowiecze było wiekiem ignorancji, nieludzkich zachowań, brudu życiowego i językowego. Twain czerpał specyficzną i niewątpliwie złośliwie obłudną przyjemność z przypominania czytelnikom, że wysoce urodzeni mężczyźni i kobiety używali w tamtych

czasach pięcioliterowych przerywników niemal na każdym kroku. Sugerował również, że

dziewiętnastowieczni arystokraci brytyjscy byli równie paskudni. Większość kobiet była dziwkami — czysta kobieta z późnego dziewiętnastego wieku jeszcze się nie pojawiła.

„Najskromniejsza telefonistka na drugim końcu dziesięciu tysięcy mil kabla nauczyłaby delikatności, cierpliwości, skromności i manier najwspanialszą diuszęsę w państwie Artura.”

Ale najgorszą rzeczą była ignorancja. Nawet najlepsi ludzie z czasów Artura przedstawiali sobą niewiele więcej niż poczciwych tępaków — poza dziedmi — zawsze istniała szansa, że można je czegoś nauczyć. Za całą tą głupotą i brakiem zasad moralnych stał absolutny twórca większości z owych okropieństw — kościół rzymskokatolicki a później kościoły anglikańskie. „Każdy ustanowiony kościół jest ustanowioną zbrodnią, ustanowionym

gniazdem niewolników.” Jankes na dworze Króla Artura został okrzyknięty przez

kanadyjskiego humorystę i ekonomistę Stephena Leacocka „szlachetnym i gorącym

przesłaniem idealnej wolności”. Jakby na potwierdzenie tego, Twain przedstawia ubóstwo, głód i nieszczęście cechujące życie angielskiego chłopca równie szczegółowo, jak Viktor Hugo w Człowieku, który się śmieje, a dodatkowo jego komentarze dotyczące Rewolucji

Francuskiej mają taką wymowę, że przyprawiłyby o zgrzytanie zębów republikańskiego

prawicowca, a nawet ktoś z umiarkowanie lewego skrzydła wzniosłby oczy pod powagę:

„Całe to mydlenie oczu i filozofia nie sprawdzają się w praktyce — nikt na świecie nie osiągnął wolności samym tylko gadaniem i perswazją. Jest wszak niezmiennym prawem, że wszystkie rewolucje, które pragną sukcesu, muszą rozpocząć się rozlewem krwi, cokolwiek miałyby nastąpić później. Jeśli historia może nas cokolwiek nauczać, mówi, że...”

niezapomniana i błogosławiona Rewolucja Francuska zmiotła tysiąc lat tyranii jedną żywiołową falą krwi — jedną, która stanowiła wyrównanie pradawnego długu w proporcji pół kropli krwi za każdą jej beczkę, którą wyciśnięto z ludzi na powolnych torturach rozciągniętych na dziesięć wieków zła, wstydu, nieszczęścia, które swymi rozmiarami ustępowały tylko piekłu. Jeśli sobie to przypomnimy i chwilę się zastanowimy, to dojdziemy do wniosku, że istniały dwa rodzaje „Rządów Terroru”. Jeden posługiwał się mordem w szaleoczej pasji, drugi przy zachowaniu zimnej krwi i obojętności (...). Miejskie cmentarze kryją dziś trumny pełne tego gwałtownego Terroru, na myśl o którym tak pilnie nauczyliśmy się drzeć i popadać w żałobę. Ale w całej Francji niemalże nie znajdziemy trumien wypełnionych tym starszym, prawdziwym Terrorem — tak niewypowiedzianie gorzkim i przerażającym, którego nikt z nas nie nauczył się dostrzegać w jego ogromie lub może litości, na jaką zasługuje.”

Należy oczywiście pamiętać, że życie chłopów, które znał Twain, to w większości nieszczęścia Murzynów z Południa w czasach jego młodości przed wojną domową, pogłębione jeszcze przez Ku-Klux-Klan. Do tego dochodzi obojętność Północy i kompromisowość w wyborze Tildena–Hayesa na dziesięć lat przed wydaniem Jankesa na dworze Króla Artura.

Pomimo tych olbrzymich różnic w spojrzeniu White’a i Twaina, istnieje wiele podobieństw w ich fantazjach dotyczących dworu arturiaoskiego, częściowo za sprawą wspólnej podstawy w postaci dzieł Malory’ego i niektórych, niemal nieuniknionych, analogii i ekstrapolacji wypływających z jego utworów, a częściowo w efekcie niewielkiego wpływu książki Twaina na White’a.

1. Abstrahując od dat, można stwierdzić, że obaj umieścili w swych powieściach scenę rozkwitu Średniowiecza, podobnie zresztą, jak zrobił to sam Malory. Twain wprowadza swojego bohatera, Jankesa z Connecticut, i przenosi go w czasie — na skutek uderzenia w głowę, które otrzymuje, gdy próbuje wyegzekwować swój autorytet w sprzeczce z robotnikiem w swej fabryce — do roku 528 n.e., gdzie ten natychmiast dowodzi swej wyższości nad Merlinem w dziedzinie magii, gdyż skutecznie przewiduje zadmienie słooce

(Poręczny, mały aparacik, często i powszechnie używany przez podróżników w czasie, znajdujących się nagle pośród dzikusów. Całkowite zadmienia słońca, zwłaszcza w towarzystwie dobrej pogody, zawsze spełniają swoje zadanie.). Jednakże Anglia, którą zastaje, nosi pewne cechy trzynastego albo czternastego wieku: rycerze w kolczugach i zbrojach płytowych, dokładny kodeks rycerski, Kościół zachowuje się najokropniej, jak tylko mógł przed Reformacją, może poza jakimś przyjaznym księdzem i tak dalej.

Podobnie White mówi wprost, że Artur był „świętym patronem rycerzy. Nie był niespokojnym Brytem, podskakującym w kółko w kaftanie z grubej wełny wprost z V wieku (a tak właśnie przedstawia go Treece w Wielkich kapitanach), ani też jednym z nowobogackich młodzieców, którzy niewątpliwie musieli nękad Malory’ego w ostatnich latach jego życia. Artur jest królem oddanym z całego serca rycerstwu, które rozkwitło może dwieście lat wcześniej, zanim nasz pradawny autor rozpoczął swą pracę. Stanowił on kwintesencję wszystkiego, co dobre w Średniowieczu.” Czasami Gramarye White’a niesie w sobie dalekie echo Konkwisty, z normaoskimi sahibami pośród saksooskich i gaelickich tubylców. Ale jeśli już musimy wybrać sobie jego prawdziwego Artura, prawdopodobnie był

to Edward III, którego White nazywa „domniemanym królem Edwardem III”, ojciec Edwarda Czarnego Księcia oraz jeden z założycieli domów Yorków i Lancasterów.

2. Merlin White’a jest mądrym, dającym się lubid i roztargnionym starszym panem, który przybywa podróżując w czasie, by być mentorem Artura, a pochodzi z jakiegoś

nieokreślonego miejsca w przyszłości, przypominającym w wielu momentach Krainę Czarów Alicji. Obdarza Brodawę pewną szczątkową wiedzą na temat bliskiej przyszłości (pamiętajcie o jego roztargnieniu), ale, co ważniejsze, również ogólnym, na wpół naukowym

zrozumieniem ludzkiego istnienia, co pozwoli później Brodawie mądrze rządzić. Co

najważniejsze jednak, Merlin posiada zdolność zamiany Brodawy, na krótkie chwile i tylko jednorazowo, w rozmaite zwierzęta — w rybę, mrówkę, węża, jastrzębia, gęś, borsuka, sowę

— wszystko po to, aby dać mu wiedzę o ludzkim życiu i motywacjach poprzez zrozumienie instynktów zwierząt. Rozdziały te, charakteryzując się bogatą i realistyczną wyobraźnią mogą sprawić, że Miecz w kamieniu stanie się, obok Huckelberry Finna i O czym szumią wierzby K.

Grahamaf klasyką dla dorastającej młodzieży. Merlin tworzy tu coś w rodzaju

udoskonalonego średniowiecznego bestiariusza, czyli książki, która poprzez opis

wyimaginowanych wad i zalet poszczególnych zwierząt stara się przekazać młodym ludziom pewne

wzorce moralności. Jedną z ostatnich książek White'a była właśnie Księga Bestii: Przekład łacioskiego bestiariusza z dwunastego wieku.

Odpowiednikiem Merlina w Jankesie... nie jest Merlin (u Twaina jest on bezczelnym,

bufoniastym uosobieniem oszustwa, osobą, która radzi sobie z czarami podobnie, jak King w Hucku Finnie radzi sobie z zebraniem obozowym), ale sam Jankes, który jako Sir Boss staje się prawą ręką Artura, gromadzi coraz większą władzę i na każdym kroku walczy raczej przeciwko ignorancji niż przeciw gigantom czy okrutnym rycerzom. Natychmiast

wprowadza, bez żadnych dodatkowych wyjaśnień poza własnym geniuszem, tajemniczą

kulturę telegrafu i dynamitu, rowerów i fabryk broni, ze szkołami technicznymi dla

obiecujących młodych wieśniaków. Posiada olbrzymie zapasy izolowanego kabla, dynamitu i elektryczności wystarczające na wiele tygodni. Te wszystkie oburzające niemożliwości najwidoczniej w najmniejszym stopniu nie obchodziły Twaina — był on wszak

lekkomyślnym gigantem wczesnej fikcji spekulatywnej, który nie dbał o spójność w

fantastyce i zmieniał zasady, kiedy tylko miał na to ochotę — lecz zainspirowały licznych kontynuatorów, pragnących odkryć, jak wiele mógł faktycznie uczynić współczesny człowiek w podobnych okolicznościach. Najlepszą z tych pozycji wydaje się *Let Darkness Fall* (Niech nastanie ciemność) L.S. de Campa, której bohater trafia do cesarstwa zachodniorzymskiego na skutek uderzenia piorunem. Podobnie jak Jankes, ten również uważa, że bardzo praktyczną rzeczą, którą należałoby wprowadzić, jest prasa drukarska — była to jedyna mechaniczna konstrukcja, którą Twain znał z doświadczenia, podczas gdy de Camp wyobraża sobie

pojawiające się problemy i sugeruje pasujące do nich rozwiązania. O to chodziło! Zbudował prasę drukarską i ruszył z gazetką dworską! Obaj pisarze zdołali wycisnąć z tego pomysłu sporą dawkę śmiechu — z rezultatów, jakie owa gazetka i jej błędy mogłyby przynieść.

Autorzy znali też znaczenie biura patentowego w obliczu postępu technologii, toteż Twain sprawia, że Sir Boss powołuje takie biuro w jednym ze swych pierwszych oficjalnych

wystąpień, a de Camp powstrzymuje się od przejścia tym sposobem w inne nieco rejony

fantastyki.

3. Zarówno White, jak i Twain zgadzali się, że Rządy Siły bez Prawa były Złą Rzeczą i nie sympatyzowali ze złymi rycerzami, takimi jak Sir Bruce Saunce Pite, którzy rozbijali się wokoło odziani w swe zbroje, odrąbując głowy dziewczynom i popełniając inne potworne

występki. Sir Boss najpierw poradził sobie z tym ośmieszając ich namówiwszy, aby zostali ludźmi-kanapkami, noszącymi z przodu i z tyłu swych zbroi kartony reklamujące mydło i tym podobne. Później zastrzelił ich w turniejach za pomocą rewolweru typu Colt

pochodzącego z jednej z jego fabryk. W końcu, podczas jednego z tych irracjonalnych, lecz męczących napadów wściekłości, do których zdolny był Twain, Sir Boss i jego młodociani towarzysze wysadzają w powietrze swe sekretne szkoły, stacje telegraficzne i fabryki, aż wreszcie zabijają 25000 (sic!) uzbrojonych rycerzy używając karabinów maszynowych i

elektrycznych siatek (de Camp prawdopodobnie wziąłby pod uwagę możliwość

nieszkodliwego uziemienia takiego wyładowania przez zbroję płytową rycerzy). W

finałowym apogeum paradoksu pojawia się Merlin, w tle mając porażający smród 25000 ciał i rzuca urok na Jankesa, który ma trwać trzysta wieków, tak żeby obudził się na czas i opowiedział swą historię pewnemu Samuelowi L. Clemensowi.

Wcześniej w książce Sir Boss mówi: „To, czego wówczas potrzebował ten narodek, to

były Rządy Terroru i gilotyna, a ja byłem dla nich nieodpowiednim człowiekiem”.

Nieprawda. W tym kontekście okazał się człowiekiem bardzo odpowiednim.

Kiedy indziej Sir Boss mówi: „Ech, są takie chwile, kiedy chciałoby się powiesić całą ludzkość i zakończyć tę farsę”. Twain dość często musiał czudzić się podobnie.

Niejako dla kontrastu Artur White’a jest znacznie delikatniejszy i bardziej realistyczny.

Wyedukowany psychoanalitycznie przez Merlina dostrzega, że ukrytym problemem i

kluczem do sukcesu jest sposób na ukierunkowanie agresywnych i destrukcyjnych zachowań rycerzy, przy równoczesnej realizacji generalnej reformy. Wyprzedzając o przynajmniej kilka stuleci historię idealizmu, po raz pierwszy próbuje zmusić Siłę do Dobra: organizuje wyprawy na gigantów, ogry i oczywiście na dziwacznych rycerzy Sir Bruce’a. Program ten dobiega końca, gdy wszyscy przeciwnicy zostają zabici lub zreformowani, a reszta siły destrukcyjnej jest równo podzielona pomiędzy pozostałych przy życiu rycerzy. Tym samym odnotowano

pewną poprawę, ale podstawowy problem pozostał nie rozwiązany.

W następnej kolejności Artur zmusza Siłę do Wiary: ogłasza wyprawę po Świętego Graala i inne relikwie. Drugi program szybko kończy się odkryciem kilku relikwii, zniknięciem za dalekimi horyzontami paru niezwykle religijnych i niewinnych rycerzy, jak Galahad, i przekonaniem dla reszty rycerzy, że taka nieziemaska asceza to nie dla nich, że nie mogą żyć na tak wysublimowanej diecie.

Wreszcie Artur zmusza Siłę do Prawa i Sprawiedliwości. Choć poczyniono pewien postęp, Trzeci Program upada raczej szybko, wraz z uświadomieniem sobie przez króla swych

własnych przewinień i niedociągnięć oraz z grzmotem, na Równinie Salisbury, dział

Mordreda, który stał się swoistym brytyjskim faszystą. Zmęczony król gotuje się do porannej bitwy, w której jego najlepsi ludzie oraz Mordred umrą, a nawet on sam będzie im

towarzyszył w drodze do Avalonu, by zasnął tam aż do momentu, gdy Anglia przyszłości znowu znajdzie się w potrzebie. Opowiada tymczasem uproszczoną wersję swej historii

trzynastoletniemu paziowi — prawdopodobnie młodocianemu Thomasowi Malory; co

stanowi jeszcze jedną wskazówkę, że Artur mógł być Edwardem III — i snuje swe ostatnie myśli o tym, jak Siła będzie zatruwać wszystko, dopóki narody nie nauczą się żyć bez chciwości i strachu, zachowując jednak swą indywidualność:

„Narody nie potrzebowały już cywilizacji ani przywódcy, podobnie jak nie potrzebowały ich nurzyki czy mewy. Zdołaliby utrzymać swe własne kultury jak Eskimosi czy Hottentoci, gdyby tylko zagwarantowały sobie nawzajem wolność handlu, przemieszczania się i dostępu do świata. Paostwa stałyby się księstwami, ale takimi, które mogłyby utrzymać własne kultury i lokalne prawa. Należałoby tylko zapomnieć o wyimaginowanych liniach na

powierzchni Ziemi — skrzydlate ptaki nigdy na nie wszak nie zważały. Jakże szalonym

wynalazkiem wydałyby się człowiekowi granice, gdyby tylko nauczył się latać.”

Obaj pisarze, Twain i White, byli w oczywisty sposób przejęci opowieścią o trójce miłosnym Artur–Ginewra–Lancelot oraz pobocznymi romansami z Elaine i Królową

Morgauzą, toteż nie próbowali z nimi żadnych sztuczek, ani nie użyli ich do wzbudzenia śmiechu, choć Twain nie mógł się powstrzymać i napisał o Ginewrze, że „po bliższym

poznaniu okazywała się dość rozlazła”. Niemniej jednak obaj pisarze byli zbyt wielkoduszni, by dać tu upust swym uprzedzeniom: choć Twain czyni Artura tyranem i tumanem, to nie może się oprzeć pokusie wykreowania go na bohatera, który ryzykując życiem niesie pomoc wieśniaczce umierającej na ospę. Później dosłownie rozpląwa się we łzach na widok

pocziwego księdza, który obiecuje zaopiekować się dzieckiem dziewczyny skazanej na

powieszenie. Tymczasem White równie gorąco uwielbia synów Królowej Morgausy —

Gawaina, Garetha i pozostałych — co Artura i Lancelota.

5. Obaj mają specyficzne poczucie humoru. Twain napisał kilka wspaniałych rozdziałów o niewygodach życia w zbroi: jego bohater poci się, ale nie może się wytrzed, odczuwa

swędzenie, ale nie może się podrapać, do jego hełmu wpada mucha, deszcz i wszelki

dosłownie rodzaj robactwa, które usiłuje zadomowić się w jego nakryciu głowy. Z kolei White opisuje uroczą potyczkę na kopie pomiędzy dwoma rycerzami, którzy nawet nie

zbliżają się do siebie na odległość ciosu, a w końcu rozjeżdżają się w las bełkocząc bezmyślnie.

Jeszcze kilka słów, by całkiem pogrześć książkę Twaina. Niektórym czytelnikom może

wydad się, że przesadził trochę ze scenami patosu — umierające dzieci, nieszczęśni więźniowie, etc. — ale tak właśnie miała wyglądać literatura w poprzednim stuleciu. To samo dotyczy daleko idącej głupoty średniowiecznego ludu — ciężkiej tępoty, przez którą bezskutecznie próbuje się przebid Jankes. Jedyne, co dobre, to to, że w ten sposób Twain wbija do głowy swym współczesnym czytelnikom podstawy ekonomii — różnicę pomiędzy pieniądzem a jego siłą nabywczą — której prawdopodobnie i tak zbyt nie rozumieli.

Obszernie cytuje fragmenty z Malory'ego, by dowieść, jak były nudne, a nawet celowo czyniąc je nudniejszymi poprzez wtrącanie ich bez żadnych wyjaśnień w środku akapitu.

Sugeruje nawet, by irlandzcy rycerze rozmawiali gwara dla ożywienia treści: „W tym kraju, wicie panie, ni widu ni słychu o rycerzach było nim go wychrzcili, panie, a i tera dziwne ich przypadki spotykają”. Sami widzicie, o ile lepiej to brzmi, a może nie?

White rzuca też nowe światło na fakt, jak bardzo wyniki turniejów były pasjonujące dla entuzjastów, a niezrozumiale nudne dla niezorientowanych — podobnie jak w przypadku piłki nożnej i krykieta wśród współczesnych ludzi.

Podobnie jak White, Twain szeroko stosował anachronizm, ale głównie dla śmiechu.

Lancelot i jego rycerze jadący na ratunek Arturowi na rowerach (brytyjskimi drogami z 528 roku?) dla oszczędzenia cennej godziny są dobrym tego przykładem.

Twain poświęca sporą część swej książki na udowadnianie czytelnikowi nudy i beznadziei cechującej Średniowiecze, co z pewnością jest krokiem przeciwko ludziom takim jak White, który z kolei gloryfikuje owe czasy, zapominając całkowicie, jak bolesnym i długim (prawie dwa tysiące lat) był okres pomiędzy pierwszym rozkwitem myśli odkrywczej w starożytnych Atenach i jej powolnym odrodzeniem swoistą wiosną po mroźnej zimie, która nastąpiła w dobie Renesansu. Poświęca tyle czasu i miejsca na zamaskowanie tego faktu — długie cytaty z Malory'ego, całkiem od rzeczy, ludzie mówiący podobnym doo stylem — drugimi zdaniem, które nigdy nie docierają do pointy, całe strony spędzone na demonstrowaniu złożoności postaci, które nie potrafią pojąć prostego komentarza ze strony Jankesa (wciąż go źle rozumieją, i wciąż, i wciąż...) — że czasem nudzi czytelnika na sposób podobny do tego, w jaki młody pisarz — intelektualista oznajmia pretensjonalnie: „Moja opowieść jest nudna...

gdyż życie samo w sobie jest nudne!”. Mimo tych wszystkich rażących niedociągnięć

twainowska bitwa przeciwko ignorancji w Jankesie... i innych książkach wywarła znaczący wpływ na kształtujący się trend w literaturze fikcji spekulatywnej. H.G. Wells uczynił owe przesłanie tematem tła swych wszystkich utworów, do tego stopnia, że w pewnym momencie zaprzestał pisanie fikcji i skupił się na tworzeniu popularnych książek o historii i nauce oraz na innych sposobach

wspomagania powszechnej edukacji dorosłych. Wskutek jego

działalności cała literatura popularnonaukowa wzięła sobie od tamtej pory za cel tworzenie propagandy proedukacyjnej, z wymiernym powodzeniem wśród opinii publicznej.

To samo dotyczy powieściowego bombardowania czytelnika przez Twaina, które uprawiał on, by wzbudzić w odbiorcy współczucie dla cierpienia innych i poczucie należnej każdemu wolności osobistej. To również, z mniejszą lub większą pomocą bombardowania, stało się kolejną charakterystyczną cechą fikcji spekulatywnej.

Na przykład White (zostawiamy teraz Twaina i powracamy do Dawnego i przyszłego króla) osiąga podobny efekt raczej pozytywnymi niż negatywnymi metodami. Zwracając od czasu do czasu uwagę na głupotę i ślepe zadufanie, przeciwko którym walczył Artur, stara się głównie uświadomić czytelnikowi luksus zwiększonej świadomości — jak w przypadku

licznych doświadczeń Brodawy z jego zwierzęcych wcieleń. Zwierzęta zadziwiają człowieka, a człowiek zwierzęta. Jakże wspaniałym i interesującym stanie się świat, gdy nauczymy się uwalniać nasze umysły z więzów i pozwolimy im szybować przez czas i przestrzeń, zmieniając na zawołanie punkty widzenia wedle motto „żadna świadomość nie jest nam obca”. W

rzeczywistości cała książka, a zwłaszcza nauki Merlina, są bogatą, fikcyjną demonstracją edukacji przez odkrywanie. Nie dość, że błyskawiczne zmiany punktu widzenia i ciągłe przeskoki w czasoprzestrzeni nie mają dezorientującego efektu surrealistycznego miszmaszu

— jedna za drugą groteskowe wizje, które zabierają nas w coraz to dalsze zakamarki podświadomości pisarza — to pozostawiają nas za każdym razem bardziej świadomymi i spragnionymi pogłębienia tej świadomości.

Opublikowane po dwudziestu latach pierwsze, poprawione wydanie Dawnego i przyszłego

króla stanowi interesujący materiał, ważny dla kogoś, kto po raz pierwszy zetknął się z tą książką. White zrobił świetną robotę w pierwszym tomie *Miecz w Kamieniu*, gdzie

doprowadza życie Artura do momentu odkrycia jego wysokiego pochodzenia i koronacji jako króla Gramarye. Następnie powieść odchodzi znacznie od tematu w drugim tomie *Wiedźma z Puszczy* (Wiedźma z Puszczy), ponieważ jego głównymi tematami są głupota i egoizm, a przede wszystkim dlatego, że znacznie trudniej przychodziło mu pisanie o kobietach niż o chłopcach i mężczyznach. Wiedźma z Puszczy przedstawia celtycką przeciwniczkę Artura —

siostrę Morgan le Fay, Królową Morgauzę i jej synów: Gawaina, Agrawaina, Gaherisa, Garetha i Mordreda (syna jej i Artura, którego przez moment zauroczyła tuż po koronacji).

Chłopcy otrzymują ogłupiającą edukację z rąk bełkoczącego babu, Sir Palomidesa, który jest typem nauczyciela z dobrymi intencjami, ale całkowitym brakiem posłuchu u swoich

uczniów, oraz od pełnego uprzedzeo, irlandzkiego pustelnika Toirdealbhacha, który opowiada im kilka fascynujących opowieści, ale głównie kombinuje, jakby zwędzid im whisky.

Szczyt swej umiejętności psychoanalitycznych osiąga White w przypadku Mordreda: „To matki, a nie kochanka żądze sięją zepsucie wśród umysłu... Mordred, ograbiony z siebie — jego dusza skradziona, przysłonięta i zwiędła, podczas gdy charakter matki triumfuje. .. wydawałoby się, że niewinny swych złych zamiarów”. I znów jungowska anima.

Królowa Morgauza jest główną postacią książki, a anachronizm, jaki White’a dla niej wyznaczył, to śniąca na jawie, schwyтана przez samą siebie, kapryśna, chod autorytatywna i nowoczesna kobieta, która poświęca całą swą uwagę złapaniu pierwszego z brzegu nadającego się na męża kawalera. W tym momencie pojawiają się Król Pellinor i Sir Grummor Grummursum, dwaj doskonali komedianci z Miecza w Kamieniu, każdy z nich uroczo tępawy na swój sposób. Kobieta zaślepiona ideą uwiedzenia tych dwóch clownów może służyć za temat dla trzech, czterech rozdziałów dobrej farsy, ale przy rozciągnięciu tego wątku na obszar całej książki rezultat jest fatalny — jeszcze jeden przykład, podobnie jak Jankes na dworze..., na to jak ukazanie ignorancji może uszkodzić, a w przypadku

Wiedzmy..., zrujnowad książkę.

White chciał również użyć drugiego tomu do zademonstrowania, w jaki sposób wiedźma

taka jak Morgauza zdołała uwieść Artura dzięki swej czarnej magii. Ale skoro jedyną magią, na którą jej pozwolił, jest żałosny zestaw kosmetyków i jej własna (nieistniejąca) umiejętność odgrywania jednego dnia królowej Kleopatry, a następnego Annie Besant, nie osiąga on zamierzonego celu, a produkuje jeszcze więcej nudy.

Po tym fiasku White kontynuował dobra robotę z pierwszego tomu w trzeciej części

z tytułowanej Ill Made Knight (Niesłuszny rycerz). Jest to opowieść głównie o Lancelocie, Ginewrze i próbach Artura mających na celu zmuszenie Siły do Prawa i Sprawiedliwości.

Niestety, później jego kreatywność spada do zera, jakby po nagłym uświadomieniu sobie bzdurności poprzedniego tomu.

Przez niemal dwadzieścia lat walczył White z wspomnianymi tu problemami. Czynił to

głównie przez drastyczne cięcia w drugim tomie — zmienił tytuł, całkowicie wyeliminował

farsę, zamienił zestaw kosmetyczny Królowej Morgauzy na jeden z najgorszych rodzajów czarnej magii (Spętacz, etc...), a ją samą wraz z synami uczynił kreaturami przesyconymi pogardą i nienawiścią. Przez cały ten czas unikał wchodzenia głębiej w jej umysł, ujawniając swą nieumiejętność przekonującego pisania o pewnym rodzaju kobiet. Niemniej jednak

zmiany okazały się ogólnie korzystne, tak że mógł kontynuować swą pracę i błyskotliwie zakończył trylogię tomem *Candle in the Wind* (Świeczka na wietrze).

Niestety, pozwolił sobie również na powrót do Miecza w kamieniu i usunięcie stamtąd

najwspanialszych i najbardziej atrakcyjnych epizodów, ponieważ obawiał się, że uznane zostaną za zbyt dziecinne — co prawie nigdy nie jest dobrym powodem, by ciąć dzieło sztuki.

W szczególności zaś, pomyślałem o zwiększonej mocy czarnej magii Morgauzy, całkowicie

wyeliminował postać wiedźmy Madame Mim i przepisał rozdział o Morgan le Fay. Dla

równowagi, co trzeba mu przyznać, napisał dwa nowe niezłe rozdziały — opisują one

doświadczenia Brodawy jako mrówki, co daje mu wgląd w idee totalitaryzmu, oraz dzikiej gęsi — bardzo piękny epizod, w którym poznaje on życie ptaków i ich umiejętność bycia razem w harmonijnych związkach ich kolonie oraz rozszerzenie świadomości i zrozumienie, które pojawia się podczas lotu. Zrozumienie to stało się podstawą finalnych komentarzy Artura na temat życia.

Jednakże nawet najlepszy nowy materiał nie rekompensuje utraty starego, który był

wspaniały. Madame Mim była jedną z najlepszych wiedźm kiedykolwiek wykreowanych, a

jej pojedynek na czary z Mer — linem, w którym każde z nich zamienia się w rozmaite

stworzenia mogące zagrozić przeciwnikowi, odbił się echem w wielu innych utworach,

dochodząc nawet do podobnego pojedynku w dość banalnym filmie *The Raven* (Kruk). Jej

przyśpiewka przy pracy wystarczy, by udowodnić jaką zbrodnią było skazanie jej na

zapomnienie:

Dwie łyżki sherry

Trzy uncje drożdży.

Pół funta jednorożca,

I niech Bóg błogosławi ucztę.

Wymieszad to z kolendra,

Roztluc na kotlet,

Podsmażyd leciutko, przegryźd szybciotko,

Skik, hip, hop.

Tu węzełek, tam węzełek, razem wszystko zwiąż w pętelkę,

Podrzud jedno, dorzud drugie, piórko — sekret wpadnie w rękę.

Dusid, postawid na ogniu średnim,

Bóg błogosławi ten sabat wiedźmi.

Tra-la-lu!

Trzy ropuchy w słoju.

Te-he-ho!

Dorzud teraz żabie kolano.

Wyjrzyj przez cienką firanę.

Oto idzie dworka najwyższej Damy,

Dla niej nic dobrego tutaj nie mamy...

Och, co za miłe dziecko!

Jak pięknie musiałyby smakowad z sosikiem.

Szczyptę soli.

Rzud przez drugie ramię.

Z sosem miodowym, mówię to pewnikiem.

Podobnie nie ma porównania z pierwszym zamkiem Morgan Le Fay, stworzonym na wzór

nowoczesnego kina (ze światłami neonów nad główną bramą ułożonymi w napis:

„KRÓLOWA POWIETRZA I CIEMNOŚCI, POKAZ TRWA”), pełnego rozmaitych pokus,

jak na przykład czekoladowe i truskawkowe lody roznoszone przez czarnych minstreli, którzy śpiewali:

Głęboko wewnątrz jelita grubego,

Daleko stąd, bardzo daleko.

Tam właśnie spoczywają lodów kulki.

Tam leżą samotne eklerki.

Do tego dochodziła jeszcze dosyć niesmaczna wizja zamku zbudowanego z masła, smalcu i sera, która zamiast kusid wzbudza obrzydzenie.

Albo weźmy Morgan le Fay w jej iście średniowiecznej wersji:

„Była bardzo piękną damą, nosiła plażowy strój i przyciemniane okulary. Jej blond włosy opadały na prawe szkło okularów, paliła papierosa w długiej fifce z zielonego jadeitu i leżała wyciągnięta na sofie obitej białą skórą. Wszędzie dookoła wisiały na ścianach i stały na wielkim fortepianie fotografie podpisane «Kochanej Morgy, Oberon», «Najlepsze życzenia, Pendragon, R.I.», «Od Charliego dla jego własnej Królowny», «Szczерze oddane, Bath i Wells» albo «Ucałowania od całego pałacu Windsor»,».

Eliminując poprzednią wersję White zdradził swą własną metodę kontrolowanego anachronizmu. Moja rada na to jest taka: należy przeczytać pierwszą wersję Miecza w kamieniu, następnie doczytać epizody o mrówce i dzikiej gęsi z wydania poprawionego, a potem kontynuować lekturę już w nowej wersji.

NOWELE ERICA RUECKERA EDDISONA

JOHN BOARDMAN

W nowelach Erica Rueckera Eddisona (1882–1945) odnajdziemy wpływy pochodzące z trzech źródeł obecnych w romantycznej tradycji literatury. Pierwsze z nich, które ma chyba większy wpływ na Węża Uroborosa niż na nowele zimiamwiaoskie, to Edda i inne sagi

literatury skandynawskiej. Tłumaczenia i studia nad tymi wielkimi epopiejami niewątpliwie zainspirowały Eddisona w jego własnych dziełach. Drugim źródłem są liczne literackie upiększenia obecne w Europie Renesansu. Czytelnik obeznany z dziełami Shakespeare'a, Marlowa, Webstera i innych dramaturgów angielskich rozpozna wyraźne ślady, a czasem

nawet parafrazy z ich prac. Polityka obecna w zimiamwiaoskich nowelach również

przypomina o dynastycznych intrygach, które były wszechobecne w renesansowej Europie.

W końcu pojawia się okres klasyczny, ale nie ze swą sterylną, apollooską literaturą z późniejszego antyku, lecz z elementami romantycznego mitu, które występują w niektórych wczesnych dziełach klasyków — Homera, Safony, Anakreonta, natomiast próżno ich szukad u Wergiliusza i Owidiusza.

Fabula opowiadao Eddisona toczy się na dwóch płaszczyznach — jednej, przesyconej

żywą akcją i skomplikowaną intrygą, i drugiej, pełnej równie fascynującej i wyrafinowanej filozofii. Pierwszy z tych elementów dominuje w Wężu Uroborosie, ale w pozostałych

nowelach oba są równie obecne.

Wąż Uroboros to opowiadanie o wielkiej wojnie pomiędzy lordami Krainy Demonów i

królem Goricem XII z krainy Wiedźm. Te mityczne narody umieścił Eddison na Merkurym, dokąd przenosi czytelnika senna podróż pewnego angielskiego gentlemana, Edwarda

Lessinghama. Przeciwno wspaniałemu i złowrogiemu królowi Goricowi, wielkiemu

nekromancerowi, stają trzej bracia: Lordowie Juss, Goldry Bluszco i Złośnik z Demonlandu oraz ich natrętny kuzyn Lord Brandoch Daha. Goric używa swej czarnej magii do porwania Goldry'ego na szczyt odległej góry i uwięzienia go tam. Jego krewni muszą go ratowad, podczas gdy Goric ze swymi żołnierzami pustoszą ich ojczyznę. Juss i Brandoch Daha

wspinają się na oblodzony szczyt Koshtra Pivrarcha i proszą o pomoc Królową Sophonisbę, która zamieszkuje u podnóża góry Koshtra Belorn. Królowa spędziła wiele lat w ciągłej młodości od czasów, gdy dawno temu Goric IV napadł na jej zamek. Wyznaje Jussowi, że może ruszyd na pomoc jego bratu tylko na grzbiecie hippogryfa, toteż bracia po nieudanej próbie niesienia ratunku o własnych siłach wracają do Krainy Demonów, by wydobyd jajo hippogryfa z dna jeziora.

Tymczasem Corinitis okrutny i bezwzględny kapitan oddziałów Gorica, pustoszy Demonland. Siostra Brandocha Dahy, Mevrian, z ledwością mu umyka,

tylko dzięki pomocy smutnego i przygnębitego, inteligentnego zdrajcy, Lorda Gro, który staje się najbardziej interesującą postacią całej powieści. Władcy Demonów powracają, przepędzają wiedźmy ze swego kraju i znów ruszają na ratunek Goldry Bluszco. Zanim

jednak osiągną swój cel dzięki odwadze i śmiałości Jussa, Lordowie oblegają warownię Gorica w Carce, gdzie po wielkiej bitwie władcy Krainy Wiedźm zostają pokonani i zabici.

Epilog tej historii zamyka ją w pełne koło, na podobieństwo tytułowego węża.

W tej powieści Lessingham pojawia się jedynie jako środek do przeniesienia miejsca akcji na powierzchnię Merkurego i nie słychać już o nim od momentu, gdy na scenę wkraczają główne postaci. Merkury Eddisona nie jest chyba planetą z naszego Układu Słonecznego, gdyż posiada księżyc, powietrze, morza i wszystkie charakterystyczne atrybuty Ziemi.

Faktycznie nie jest to Merkury astronomiczny lecz astrologiczny — zmienna, nieprzewidywalna planeta, na której wszystko może się zdarzyć.

Opowiadania ziemnowioskie rozpoczynają się od śmierci Lorda Lessinghama w wieku lat dziewiętnastu. Po prologu jednak pojawia się on w Zimiamwii jako młody kapitan, który bierze czynny udział w politycznym zamieszaniu po śmierci króla Mezentiusa. Chociaż jest człowiekiem honoru i prawym wojownikiem, bierze stronę ambitnego i pozbawionego

sumienia kuzyna zmarłego króla, Horiusa Parry, który jest regentem córki i spadkobierczyni dawnego władcy, królowej Antiope. To ustawia go w konflikcie przeciwko bękartowi

Mezentiusa, Duka Barganaxa, człowieka o podobnym do kapitana usposobieniu, chociaż nie aż tak gwałtownego.

Zimiamwioskie nowele oparte są na jednolitej filozofii, przenikającej ich materię.

Zasadniczą postacią w tych opowieściach jest „okropna, przepiękna Afrodyta w koronie ze złota”. Ujawnia się tam ona jako Fiorinda, kochanka Barganaxa, a także częściowo jako królowa Antiope, jako matka Barganaxa Diuszesa Memisona i jako dawno zmarła żona

Lessinghama, Mary. Naprzeciw niej staje jej kochanek, Edward Lessingham, któremu

łaskawie zezwala na wejście do Zimiamwii po jego śmierci. Aktywni i skłonni do

kontemplacji bohaterowie Eddisona są tu reprezentowani przez Lessinghama i Diuka

Barganaxa. Ich usposobienie daje o sobie znać podczas ich wzajemnego konfliktu oraz w potyczkach z Horiusem Parry. Jako chór w tym dramacie występuje wiekowy sekretarz

Barganaxa, filozof Vandermast, wraz z dziwnym szeregiem nimf w roli lekkiego tła dla wspaniałego tematu Bogini i Lessinghama.

Kochanek i Kochanka opowiada o śmierci Edwarda Lessinghama i jego translokacji do

Zimiamwii w czasie wojen o sukcesję. Rybna wieczerza w Memison, choć napisana później, przedstawia Zimiamwię wcześniej, jeszcze za życia Mezentiusa. Zaloty Barganaxa do

Fiorindy, Lessinghama do Fiorindy i panny Mary Scarnside są traktowane jako tandem dwóch światów połączonymi osobą Fiorindy. Ze wszystkich Avatarów to ona jest najbardziej świadoma obecności w niej Bogini.

Rybna wieczerza w Memison wprowadza do świata przedstawionego więcej rzeczywistego

życia Lessinghama niż inne opowieści zimiamwiaoskie. Lessingham z naszego świata jest znacznie mniej interesujący niż zimiamwiaoski. Z braku takich na wskroś złych łotrów jak Horius Parry albo oślizgły król Dexris, Lessingham zmuszony jest walczyć przeciwko

węgierskim komunistom i innej hołocie, która nie uznaje naturalnej wyższości angielskiego gentlemana, (ukazuje się tu jako swoisty James Bond). Główne wydarzenie w Zimiamwii to bankiet, na którym otrzymuje on tytuł. Pada pytanie: „Jeśli byśmy byli bogami, jaki rodzaj świata byśmy stworzyli?” (Eddison oczywiście już odpowiedział sobie na to pytanie). W

odpowiedzi Fiorinda/Afrodyta zmusza Mezentiusa/Zeusa, by stworzył naszą Ziemię, na której Mary i Lessingham będą mogli się spotkać i pokochać.

Brama Mezentiaoska, której pisanie przerwała śmierć Eddisona, przenosi czytelnika w

czas jeszcze wcześniejsze, w dzieciństwo Mezentiasa, kiedy to powstawały intrygi

zapoczątkowane przez morderstwo jego ojca z rąk akkamaoskiego księcia (Akkamanie to

naród rozbójników, których podstawowym celem wydaje się zapewnianie zimiamwianom

wojen, aby ci ostatni mogli wykazać się swą odwagą). Jest to opowieść bardziej jednolita i zimiamwiaoska niż Rybna wieczerza w Memison. Dom Parrych odgrywa tu decydującą rolę, a postaci jego ambitnych, zadufanych w sobie i okrutnych członków są bardzo wyraźnie

zarysowane.

Poza szalejącymi spiskami, najmocniejszą stroną tych opowiadań jest bogaty i

wyrafinowany język. Opisy ludzi, miejsc i bitew są ubrane w słowa o takim bogactwie treści, jakie rzadko spotyka się u pisarzy dwudziestego wieku. Niedoskonałość pisarstwa Eddisona daje się zauważyć w miejscach, gdzie nieco przesadził, ale nie zdarza się to często i nie odwraca uwagi od wspaniałości tych romansów. Poważniejszym problemem jest może

zbytnią gloryfikacją wojny i idealizacją jej, choć z podobnych powodów ucierpiało też wiele innych powieści.

Pośród autorów, którzy musieli tworzyć swoje własne światy, aby ich fantazja mogła w pełni rozwinąć skrzydła, Eddison zajmuje poczesne miejsce. Do swych książek dodawał zawsze mapy i chronologię, ale pozostawiał wystarczająco dużo niedopowiedzeń, by zainteresować czytelnika o bogatej wyobraźni.

SIADAJCIE, HYBORIANIE.

(TWÓRCZOŚĆ FANTASTYCZNA ABE MERRITTA)

RAY CAPELLA

Siadajcie, panowie. Sir — tak, pan z tyłu, z dwuręcznym mieczem — czy mógłby pan?

Dziękuję. Proszę się nie gapić, droga pani. Ja też jestem Hyborianinem... chod może bardziej z wyboru, niż z urodzenia.

Zebrałiśmy się tutaj, by spojrzeć na temat szerzej, niezależnie czy dotyczy on Hyborian, czy nie. Byli przecież jeszcze inni powieściopisarze, prawda? A wielu z nich należy się honorowe miejsce w naszych murach.

Pisarze lubią jeść znacznie bardziej niż nie jeść. Niektórzy z nich w przeszłości ubarwiali swe opowiadania pseudonaukowymi dodatkami tylko po to, by sprzedać je do magazynów,

które publikowały w owym czasie taką tematykę, nadając tym samym swej fantastyce swoisty dwuznaczny status gatunkowy. Lecz nawet jeśli tylko od czasu do czasu mieli raczej ochotę na fantasy niż na science fiction i stosowali ogień, magię i terror dla upiększenia swych opowieści, myślę, że powinniśmy o nich tu wspomnieć.

Abe Merritt pisał głównie fantasy. Jego opowieści opierały się w większości na

wydawałoby się bezkresnej znajomości folkloru oraz na ekstrapolacji legend. Natomiast jego twórczość science fiction jest i pozostanie wątpliwa przez wiele, wiele lat.

Niezależnie od faktu, czy pisał całe serie o swoich bohaterach, należy sobie jasno

powiedzieć: należy go włączyć w szeregi Hyborian. Co dziwniejsze, rzadko spotykałem

wzmianki o nim w „Amra”.

Żaden z czytelników Merritta nie zapomni nigdy Leifa Langdona, posępnego głównej

postaci w opowiadaniu *Dweilers in the Mirage* (Mieszkańcy Mirażu). Wśród bohaterów

Merritta zajmuje on podobne miejsce, co Conan u Howarda.

Miał też Merritt swego „Johna Cartera”, którego umieścił w opowieści *Ship of Ishtar*

(Okręt Ishtar). Jeśli już o to chodzi, to Kenton wydaje się znacznie bardziej rzeczywisty, niż John Carter. Burroughs miał nawyk wymachiwania kodeksem honorowym swych bohaterów

niczym skrwawionym sztandarem do momentu, aż komuś znudzą się jego nudne zasady.

Ludzie Merritta żyli według własnych zasad bez zbędnych komentarzy, jeśli można tak

powiedzieć. Jest to taka sama różnica, jaką widać wyraźnie przy porównaniu dwóch

niegdysiejszych hitów kinowych: typowego i kiczowatego wymachiwania chorągwiemi w

Alamo i artystycznego rozwiązania podobnej wszak kwestii zasad honoru w Spartakusie.

Merritt był tkaczem słów, stawał się malarzem drobnych detali i opisów w wysiłku nadania swym opowieściom piękna i autentyczności, ale nigdy nie stanowiło to przeszkody w tym, aby akcja jego opowiadań płynęła wartkim nurtem, kolejne wątki pojawiały się i znikwały, a jego bitwy satysfakcjonowały nawet najbardziej krwiożerczego fana Howarda. Ponadto miał

on wyjątkowe wyczucie w wykorzystywaniu swoich pomysłów. Tam, gdzie Burroughs i

Kline wydoiliby swoje idee do granic idiotyzmu, Merritt stosował je z pełnymi

ograniczeniami i pisał o nich tylko tyle, ile rzeczywiście wymagało ich wyjaśnienie.

Oznaczało to zwykle nowelkę poprzedzającą główne opowiadanie. Fan Merritta mógłby

umierać z pragnienia większej ilości przygód Kentona w Okręcie Ishtar, lecz ta jedna opowieść nie dawałaby mu spokoju tak długo, na jak długo zdołał ją zapamiętać.

Kto wie — może seria marsjaoska Burroughsa również zostałaby obwołana klasyką przez

fanatyków fantasy, jeśli autor ograniczył jej rozmiary do trzech tomów.

Oczywiście, podobnie jak pozostali, Merritt też miał swoje typowe rozwiązania. Stosował

schemat ze starą, zaginioną rasą i starożytnymi bogami, a do tego posiadał jeszcze swoisty magazyn postaci: Bohater, Bohaterka i Łotrzyń, które konkurowały w urodzie i magii oraz zakulisowy Łotr (lub Bestia) i jego Potężny Kapłan–Narzędzie. Autor zdawał się mieć obsesję na punkcie pewnej drugoplanowej postaci, którą znalazłem w co najmniej trzech jego

opowiadaniach. Chodzi tu o potężnego krasnoluda o niskim wzroście, ale mocarnej budowie, który czasem był po „dobrej”, a czasem po „złej” stronie. Wszystko to dawało początek gwałtownemu dramatowi w lekko złowieszczej scenerii.

A jakież tam były scenerie! Pokład nawiedzzonego statku, mgliste miraż, olbrzymie

migoczące jaskinie na lądzie pod Księżycowym Stawem. Ponadto wspomniane wcześniej

postaci rozwijały tak specyficzne osobowości w danym otoczeniu, że zawsze pozostawały odmienne w porównaniu do grup analogicznych bohaterów z innych nowel.

Stary fan fantasy będzie wiedział, które z dzieł Merritta włączyłbym do kategorii magii i miecza, a wspomniałem do tej pory o Okręcie Ishtar, Conquest o the Moon Pool (Zdobyciu Księżycowego Stawu) i Mieszkaocach Mirażu. Nie przeczytawszy kontynuacji, nie mogę

stwierdzić czy Face in the Abyss (Twarz z Głębin) dołączyłaby do tego towarzystwa. Nie wiem tego

z powodu dziwaczności stylu pisania, gdyż Twarz z Głębin zdaje się zawierać najdziwniejsze z produktów wyobraźni autora.

Właśnie w tym ostatnim opowiadaniu styl Merritta uległ subtelnej przemianie. Jego

bogowie i istoty występujące w poprzednich historiach (mali ludzie, Krakeny w

Mieszkaocach..., Ishtar i bogowie w Okręcie... i przerażający Mieszkaniec w Księżycowym

Stawie) pojawiali się ze wszystkimi szczegółami w przyjemnej narracji. Tymczasem w

Twarzy... opisy są gwałtowne i ekspresyjne, lecz mimo wszystko barwne. Dla mnie było to jak nocny koszmar — zbyt prawdziwy.

Metal Monster (Metalowy Potwór) to jedyna opowieść Merritta, która zakończyła się

klapą. Z komentarzy fanów i krytyków wynika, że jest to dość powszechna opinia. Fabuła przeskakiwała od jednego skomplikowanego opisu do drugiego, zupełnie jakby autor starał

się zawrzeć całość w jakiejś fantastycznej symfonii. Z jakiegoś powodu wspaniałość każdej sceny przywołuje z pamięci Finlandię Sibeliusa, choć osobiście usłyszałem ją wiele lat po przeczytaniu opowiadania. W każdym razie tak olbrzymia część historii została zdominowana przez ową charakterystyczną, że intryga wydaje się ograniczona zaledwie do rozpoczęcia i zakończenia narracji.

Merritt napisał Metalowego Potwora po Zdobyciu Księżycowego Stawu i próbował

połączyć literaturę magii i miecza z horrorem — postaci bohatera i narratora zostały ujednoczone. Jednak obie te nowele miały ze sobą niewiele wspólnego. Podobne połączenia zaistniały w dwóch z jego najlepszych pozycji z gatunku nowoczesnego horroru: *Burn, Witch, Burn* (Płoo, wiedźmo, płoo) i *Creep, Shadow* (Pełznij, cieniu). Te utwory należą do jego późniejszych prac i choć nie zawierają bezpośrednio elementów przygodowej fantazy takiej, jak *Okręt Ishtar* i tym podobne, to żaden fan horrorów nie wahałby się przyznać im

honorowego miejsca na tym polu.

Powstało jeszcze wiele innych, krótkich opowiadań fantasy, w których Merritt popisał się swym kunsztem. Można tu wspomnieć o pełnej napięcia noweli *Seven Footprints of Satan* (Siedem Śladów Szatana), ale starajmy się trzymać kategorii magii i miecza, wystarczy, że zamieścimy tu drobną wzmiankę o innych jego utworach. Muszę jednak przyznać, że...

Szatan wydał mi się znacznie bardziej przerażający, niż *Fu Manchu Rohmer* i *Trupia*

Czaszka Howarda razem wzięte.

Abstrahując od wspomnianego porównania, uważam Howarda i Merritta za równych

sobie. Niektórzy powiedzą pewnie, że „Lord Fantasy” (jak go nazywała stara gwardia fanów

fantastyki) był bardziej dosłowny, ale osobiście wydaje mi się, że był to raczej specyficzny styl pisania, niż jakiś wypracowana maniera. Tak jak ja to widzę — ustawcie piękny i pełen detali obraz olejny obok posępnej, prymitywnej statuetki o równoważnych walorach

estetycznych, a dostaniecie moją ocenę porównawczą Merritta i Howarda.

A teraz, panowie, opuśćcie proszę swoje włócznie, gdy będziecie przechodzić przez drzwi

— te drapowane kotary zostały skradzio... — uhm, подарowane mi przez pewnego

niezmiernie bogatego, nemedyjskiego hrabiego. Mam nadzieję, że stawicie się Paostwo

równie tłumnie następnym razem! Proszę pana, Sir! Pan z dwuręcznym mieczem, proszę

ostrożnie z tą zabawką. Niech ktoś pomoże temu panu, o tam! Może pan? Co takiego? On ...

Hmm, mam nadzieję, że do następnego spotkania znajdzie się ktoś na jego miejsce...

VENDHYA MUNDY'EGO

L. SPRAGUE DE CAMP

Pięddziesiąt lat temu, w czasach rozkwitu pulpowych magazynów, jednym z najlepszych

tego typu czasopism był „Adventure Magazine”, a jego redaktorem naczelnym był Talbot Mundy, twórca Trosa z Samotraki. Liczne opowiadania Howarda (który musiał być wiernym czytelnikiem „Adventure”) noszą wyraźne ślady wpływu Mundy'ego i jego kolegi Harolda Lamba, który również pisał regularnie dla „Adventure”.

Poza serią o Trosie, ostatnio zostało wydane wznowienie czterech opowiadań Mundy'ego, publikowanych dotąd tylko na łamach wzmiankowanego magazynu. Chodzi tu o: Jimgrim,

Ramsden (z nowym tytułem jako The Devil's Guard (Strażnik Diabła), The Nine Unknown

(Dziwiesięciu Nieznanych) oraz Om (ze zmienionym tytułem: Om: The Secret of Abhor Yalley Om: Sekret Doliny Abhor). Te opowieści stanowią jedynie próbki co najmniej szesnastu nowel orientalnych, które napisał Mundy w latach 1914–1933. Osobiście czytałem wiele z tych historii w czasie ich pierwotnego wydania na łamach „Adventure”, a ostatnio

przeczytałem jeszcze Om, Dziwiesięciu Nieznanych i Ramsden.

Utwory te są współczesnymi opowieściami przygodowymi, często zabarwionymi nieco

nadnaturalną mocą i usytuowanymi w rozmaitych częściach Orientu — od Egiptu do Indii i Tybetu. Mundy przedstawia w nich szeroką i często wspólną dla kilku opowiadań listę

postaci, takich jak: Cottswold Ommony, Athelsan King, James Schuyler Grim (Jimgrim), Ranjoor

Singh, Narayan Singh, Chullunder Ghose, Księżniczka Yasmini i inni. Niektórzy z nich pojawiają się tylko w jednym opowiadaniu, inni w wielu, w różnych kombinacjach. W

Dziewięciu Nieznanych Mundy popełnia typowy błąd i wprowadza zbyt wielu swych bohaterów jednocześnie, przez co czytelnikowi trudno jest śledzić losy każdego z nich.

Ramsden i Om opierają się na wątku białych ludzi, którzy w przebraniu penetrują Tybet, za każdym razem w celu uratowania swego przyjaciela, który tam zniknął. W Tybecie spotykają agentów Białej Łoży złożonej z mędrców — teozofów, pod których opieką biali intruzi

zdobywają Oświecenie. Założenie o istnieniu sekretnych ugrupowań, przekazujących nadnaturalną mądrość starożytnej Atlantydy — podobnie jak sądziła Madame Blavatsky — jest obecne w wielu opowiadaniach orientalnych Mundy'ego. Czy on sam wierzył w tę teorię, nie wiem, lecz nie zaszkodzi poudawać, pod warunkiem, że nie bierze się tego zbyt poważnie.

Howard napisał kiedyś historię, dziejącą się we współczesnych Indiach, zatytułowaną Thunder of Trumpets (Huk Trąb), opartą na podobnych przypuszczeniach. W pewnym sensie Vendhia i Stygia stanowią prehistoryczną, hybrydową wersję Indii i Egiptu.

Utwory Mundy'ego są interesujące z kilku punktów widzenia: jako teksty wywierające wpływ na Howarda, jako przepowiednia późniejszych trendów w fantastyce, a wreszcie jako świetne opowiadania przygodowe, doskonałe w swojej klasie.

Strażnik Diabła jest jednym z cykli opowiadań, w których narratorem jest Jeff Ramsden — poczciwy olbrzym, który, dorobiwszy się fortuny, wydaje ją dla czystej zabawy. Głównym bohaterem jednakże jest amerykański międzynarodowy szpieg — James Schuyler Grim, szczupły i skryty metys, który prowadzi Ramsdena i paru wybranych towarzyszy na desperackie wyprawy wzdłuż i wszerz świata Orientu. Mimo chwały, jaką otacza go narrator, Jimgrim nie jest, mówiąc oględnie, szczególnie udaną postacią. Jak na te wszystkie zalety i umiejętności, którym obdarza go autor, jest zbyt zamknięty w sobie, by kogokolwiek zainteresował.

Znacznie większe sukcesy odnosi Mundy przy kreacji swych pomniejszych postaci:

Narayana Singha — wielkiego, genialnego i zabójczego Sikha, Chullundera Ghose — grubego, rozemocjonowanego, impulsywnego i rozgadane go bengalskiego kleryka, oraz

Benamina — ortodoksyjnego azjatyckiego Żyda, który prowadzi interes importowo-eksportowy w Delhi, i pojawia się również w Om.

Należy tu zwrócić uwagę na fakt, że wszystkie postaci Azjatów są niemiłosiernie stereotypowe. W literaturze tamtych czasów Sikhowie pojawiali się zawsze jako wysocy i złowrodzy osobnicy (choć jedyny Sikh, jakiego znałem osobiście, poza złowrogim turbanem i wąsiskami, był niskim, wyglądającym na zwykłego urzędnika mężczyznę). Ghose jest w prostej linii potomkiem Hurree Babu występującego u Kiplinga, który przejawiał bardzo podobne cechy.

W przeciwieństwie do innych współczesnych mu pisarzy, Mundy przedstawiał swe stereotypy w przyjaznym duchu, bez pretensji do europejskiej supremacji. Choć mógł od czasu do czasu wykpić delikatnie ich etniczne dziwactwa, naprawdę lubił i podziwiał te azjatyckie postaci i pragnął, by czytelnik dzielił z nim te uczucia. Ci ludzie nie są jedynie pionkami, które się przewraca i usuwa, służącymi jako tło dla heroizmu europejskich bohaterów. Oni są bohaterami sami w sobie. Gdy zięd Benamina, Mordechaj, ginie podczas ucieczki z niewoli u tybetaoskich Czarnych Magów, Ramsden, znalazłszy się nagle w równie niekorzystnej sytuacji, mówi: „Starałem się, aby ten niezwykle odważny Żyd nie pobił mnie w brawurze”. Pod tym względem Mundy przewyższał Kiplinga, który — mimo swego

cudownego daru opowiadania i umiejętności budowania żywej, barwnej i przekonującej wizji Indii — szczerze nie lubił tych ludzi i tego miejsca. (Nie był zresztą jedynym, gdyż wątpię, aby istniało inne miejsce na Ziemi, które powodowałyby tak gwałtowny szok kulturowy u zachodniego gościa).

Ponadto Mundy nie przejął kiplingowskiego podejścia, powszechnego wśród współczesnych mu pisarzy i scenarzystów, zgodnie z którymi brytyjski Raj* stanowił wolę boską, a każdy jego przeciwnik był ipso facto rzezimieszkiem. Starsi czytelnicy mogą jeszcze pamiętać filmy z lat trzydziestych — Szarża lekkiej brygady z Errolem Flynnem i Życie bengalskiego kawalerzysty z Clarkiem Gable — które otwarcie prezentowały taki światopogląd.

Jednakże sami Hindusi w opowieściach Mundy'ego mieli własny pogląd na całą kwestię.

W opowiadaniu Om główny bohater — brytyjsko-indyjski służący w średnim wieku, Cottswold Ommony, występujący również w wielu innych nowelach — mówi: „Indie mają pełne prawo iść do diabła swoją własną drogą. Chirurgia i higiena są wielkim dobrodziejstwem, ale nie wyobrażam sobie, żeby rządzili nami lekarze. Oczyszczanie

skorumpowanych krajów jest dobre, ale żeby zostać na miejscu, kiedy poproszono cię o rezygnację — to już jest złe wychowanie. Poza tym nie wiemy zbyt wiele — bo w

przeciwnym razie poradzilibyśmy sobie znacznie lepiej. Jest taki moment, kiedy trzeba się usunąć i pozwolić im się rozwijać. Jest taka cecha jak nadopiekuczość.”

Z drugiej jednak strony, twórczość Mundy’ego charakteryzuje się tym, że jego

bohaterowie — Ommony, Ramsden, Grim i cała reszta — wykazują coś, co nowoczesnemu

czytelnikowi wyda się z pewnością anormalną obojętnością dla płci przeciwnej. Jedyna chyba aluzja do tej kwestii poczyniona w obu nowelach pojawia się pod koniec Om, gdy Ommony mgliście rozważa ewentualność oświadczenia się pewnej starej pannie, którą znał już dość długo. Ale tak właśnie wyglądało to w latach dwudziestych. „Weird Tales” mimo tych

wszystkich nagich laseczek na okładkach, od środka było seksualnie czyste. A nawet

opowieści w tych zakamufLOWANYCH magazynach „pulpowych” zwanych „gorącymi” (Spicy

Stories etc.) dziś wydają się śmieszne i dziecinne. W „Adventure” nawet delikatna profanacja stanowiła tabu, tak że okrzyk „Na Boga!” drukowany był jako „Na —————!”. Od tamtej

pory wszystkie podobne tabu zostały dość dokładnie skruszone na pył, ale czy z tego powodu wzrósł poziom rozrywki, który czytelnik czerpie z lektury — pozostawiam to jako pytanie retoryczne.

Niemniej jednak historie Mundy’ego posiadają takie zalety, jak dobrze zarysowane wątki, szybkie tempo, bogaty i dyskretny humor, a są to cechy jasnej, dynamicznej i świadomie pisanej prozy. W przeciwieństwie do Kiplinga, który miał tendencję do zaznaczania dialektów fonetycznym zapisem, tak że momentami niemalże przestawał być czytelny, Mundy jest

wystarczająco rozsądny, by jedynie wspomnieć o dialektach od czasu do czasu.

Główną wadą opowieści Mundy’ego jest fakt, iż jego wiodący bohaterowie są zbyt czyści na to, by zachować autentyczność w tej cynicznej epoce. Ponadto, podobnie jak współczesny mu młodszy pisarz Aldous Huxley, przerywa akcję długimi, moralistycznymi kazaniem

dotyczącymi zalet jakiegoś ukrytego bractwa mistyków. Faktyczne wydarzenia niosły ze sobą równie mało wzmianek na temat wszystkowiedzących mahatmów z Tybetu, jak o zaginionej rasie Atlantów. Podobne wykłady nie są więc zbyt przekonujące. Ktoś może nawet spytać: co ci supermeni robią teraz, by uchronić nieszczęsnych tybetańczyków od powszechnej

masakry, podczas gdy ci, którzy z niej ocalili są siłą karmieni niezwykłymi myślami sekretarza Mao?

Z ograniczonych źródeł, jakimi dysponujemy dla porównania, można wnioskować że

Howard przejął część ze stosunku Mundy’ego do Azjatów. Objawia się to tym, że w

opowiadaniach o Turanie i Vendhii nie ma wyraźnie zaznaczonego etnocentryzmu, jak to miało miejsce w historiach dziejących się w Czarnych Królestwach, gdzie stosunek pisarza ukształtowany był przez jego własne doświadczenia z dzieciostwa. Jest to przynajmniej mniej widoczne, szczególnie jeśli zaakceptujemy fakt, że większość ludzi, których spotyka Conan, to niezłe łotrzyki, bez względu na ich pochodzenie, a wszystko po to, by nasz bohater miał

godnych przeciwników do obowiązkowego zlikwidowania.

Zmiany w technikach literackich od czasów wyrafinowanych wspaniałości Mundy'ego

doszły do granic, które stanowią całkowite zaprzeczenie tego, co osiągnęli i do czego dążyli jemu współcześni. Zamiast wszechpotężnego bohatera, mamy teraz antybohatera — małego pokurcza, który nie ma ani błyskotliwego umysłu, ani charakteru, nie jest silny ani dobrze zbudowany i, co gorsza, z nim właśnie powinniśmy się identyfikować. Opowiadania

opisujące konflikt „potężnych sił ideologicznych przeciwko interesom ekonomicznym” są nudne nie do zniesienia. A z kolei koncentrując się na unikaniu stereotypów etnicznych, pisarze często popadają w antystereotypy, to znaczy kreują swoje postaci tak, że posiadają one cechy absolutnie przeciwne stereotypom, przez co same stają się schematyczne. W końcu nie każdy Szkot jest rozrzutnikiem, nie każdy Irlandczyk abstynentem, a nie każdy

Afroamerykanin szlachetnym i wrażliwym intelektualistą.

Tak więc Mundy, choć czasem jawi się jako typowy pisarz „pulpy” z lat dwudziestych,

częściej okazuje się być prorokiem przyszłych zmian w powszechnym światopoglądzie i

technikach literackich, jakie nastąpiły w następnych dekadach. Szczęśliwie dla dzisiejszych czytelników, nie był aż takim futurystą, by popaść w nowoczesne maniery literackie, toteż można go czytać z prawdziwą przyjemnością.

UPIĘKSZONY ROMANS

FRITZ LEIBER

Na podstawie Jurgen. A Comedy of Justice (Jurgen. Komedia sprawiedliwości), autorstwa Jamesa B. Cabella.

Jeśli Szary Kocur ma w sobie szczyptę Horvendila (The Cream of the Jest, Śmietanka dowcipu), to zna też z pewnością część jego sekretnej litanii, tej bezczelnej przechwałki

„Jestem monstrualnie sprytnym koleś!” — często wypowiedzianej przez Jurgena, bohatera opowieści zatytułowanej jego imieniem, którą pokazali mi po raz pierwszy albo (moja

memoria fragilis waha się tu srodze) Harry Fischer, albo ta wysoka, szczupła, ciemnowłosa dziewczyna z liceum, która niechaj pozostanie tu anonimowa, choć ja nigdy nie zapomnę jej imienia.

Tytuł tego felietonu lub, jak kto woli, komentarza pochodzi z na wpół szkalującej apoteozy Cabella, którą wygłosił on odnośnie Węża Uroborosa Eddisona. Pisał on, że jest to: „Dość majestatyczny przykład romansu, absolutnie czystego romansu, nie upiękzonego na nasz nowoczesny sposób, satyrą lub alegorią...”. Cóż, przyjrzyjmy się zatem, jak upiększona różnorodność wygląda po, ha, ponad półwieczu.

Jurgen jest to pełnowymiarowa sztuka, dla której Śmietanka dowcipu może być jedynie rozgrzewką. Podobnie jak ona zresztą, zaczyna się w Poictesme i (po paru magicznych

skokach czasowych) w zamku hrabiego Emmericka w Bellegarde. Jest tam nawet Ettarre —

mała siostra hrabiego, późniejsza ukochana Horvendila — „Mała Ettarre, której pozwolono tego wieczoru iść spad później niż zwykle”. Jednakże ukochaną Jurgena jest nieco starsza siostra Emmericka — ma dokładnie siedemnaście lat i osiem miesięcy — Dorothy la Desiree, Pragnienie Serca.

Jurgen jest grubawym lichwiarzem w średnim wieku i poetą z Poictesme, który został

magicznie uwolniony od swej wiecznie narzekającej żony Damy Lisy, gdy pozwolono mu

powrócić do Środy jego młodości (należało to do sztuczek z podróżami w czasie), kiedy to był głęboko i z wzajemnością zakochany w Dorothy, zanim jeszcze wyruszył na

poszukiwanie przygód i fortuny, nie posiadłszy ukochanej i wreszcie zanim ta szybko rzuciła go, by poślubić bogatego Heitmana Michaela. Teraz Jurgen, magicznie przywrócony w czasy młodości, lecz bogaty we wszystkie doświadczenia przeszłości, ma szansę rozegrania

wszystkiego na nowo.

I tak też czyni. Podejmuje pojedynek z Heitmanem Michaeliem, ale choć jest „bardzo

pryzwoitym szermierzem”, jego adwersarz okazuje się lepszy i miecz Jurgena zostaje

„wyrwany z jego dłoni i rzucony z błyskiem za balustradę, wprost na trakt miejski”. Obnaża swą pierś w oczekiwaniu na śmiertelny cios, ale zwycięzca pogardza zabiciem takiego

szalonego młodzika i odwraca się, by poprowadzić do taoca Dorothy, która przyglądała się wszystkiemu z zainteresowaniem.

Wtedy właśnie poznajemy prawdziwie heroiczną naturę Jurgena. Zdaje on sobie sprawę, że wszystko wydarzy się tak, jak poprzednio, że znowu silniejszy zdobędzie nagrodę

przeznaczoną poecie. Dlatego też podejmuje decyzję: „To było nie fair”.

„Tak więc Jorgen dobył sztyletu i wbił go głęboko w bezbronne plecy Heitmana Michaela.

Trzykrotnie młody Jorgen dźgał i raził potężnego żołnierza, wprost pod lewe żebro. Nawet w tej szaleoczej furii nie zapomniał Jorgen, że winien wrazić nóż z lewej strony”.

Ciało szybko schowano pod kamienną ławkę, na której Jorgen siada następnie z Dorothy i czyni jej „takie awanse, jakie wydały mu się odpowiednie”. W tym momencie otrzymujemy w dialogu z Dorothy próbkę tego, w jaki sposób Cabell drażnił współczesnych mu cenzorów:

„— Tutaj, ponad trupem!? Och, Jurgenie, to okropne! Ależ Jurgenie, pamiętaj, że ktoś może tu przyjść w każdej chwili! A sądziłam, że mogę ci ufać! Oto jak mnie szanujesz?”

W owej chwili, ku zdziwieniu Jurgena, Dorothy zamienia się w sprośną i starszawą żonę Heitmana Michaela. On sam jednakże nie traci młodości i wyrusza na poszukiwanie przygód daleko od Poictesme, które okazuje się być jedynym zakątkiem na Ziemi, gdzie współistnieją różnorodne krainy romantycznej fantasy, jakby na wzór Wspólnoty w Sherlocka Johna

Myersa. Pierwszym przystankiem w jego wędrówce ma być Camelot.

Jeszcze przed ślubem Ginewry z Arturem Jorgen ratuje ją przed czarownikiem

Thragnairem, po czym cieszą się sobą nawzajem przez jakiś czas, a Jorgen obwołuje siebie Diukiem Logreusem. Oto kolejny przykład upiększonej, lub może raczej nieco egzaltowanej prozy Cabella:

„To, co nastąpiło później, było dość przyjemne, gdyż to właśnie na miękki i szeroki tron króla udali się Ginewra i Jorgen, tak aby ich rozmowa nie mogła być przerwana. Tron

Gogyrvana był całkowicie niewidoczny pod baldachimem i stojąc w nieoświetlonym hallu skrywał wszystko, co mogło się odbywać.”

Następna przygoda Jurgena spotkała go u boku uroczego ducha królowej Sylvii Tereu,

dziewiętej żony króla Smoita. Król — oba duchy usiadły wygodnie na kraocu łóżka Jurgena niczym ektoplazmatyczni przyjaciele dobrego duszka Kacpra — uważa Jurgena za wnuka z nieprawego łoża i

namawia go, jako że są do siebie bardzo podobni, do wzajemnej magicznej zamiany. Tym sposobem Jurgen miałby stać się na jedną noc duchem i zastąpić króla Smoita w celu ponownego zamordowania Sylvii w Białej Wieży, czego zgodnie z tradycją

powinien dokonać król. Smoit potrzebuje dublera, gdyż tej samej nocy musi zająć się innym obowiązkowym morderstwem.

Jurgen i Sylvia inscenizują zabójstwo — w Białej Wieży nocowała wówczas Anaitis,

Pani Jeziora, która przygląda się tej „przeróżającej scenie z podziwu godnym opanowaniem”.

Później Jurgen i Sylvia odpoczywają u podnóża wieży, gdzie ona wyjawia, że jej mąż nigdy jej nie rozumiał, na co Jurgen ochoczo ją zadowala. W tym miejscu mamy przykład

drażnienia cenzorów, co często uprawiał Cabell:

„Jurgen wyciągnął swój miecz, czarodziejski Caliburn, i rzekł:

— Jako widzisz, posiadam oręż niezbędny w każdej wymagającej sytuacji.

Na co królowa Sylvia protestuje:

— Dobywając miecza przeciw kobiecie byłoby tchórzostwem.

— Mściwy miecz Jurgena, moja urocza Sylvio, jest postrachem zazdrosnych mężów, ale przede wszystkim służy rozkoszy wszystkich pięknych kobiet.

— Musi to być bardzo wielki miecz — odrzekła ona. — Och, zaprawdę wspaniały to miecz, dostrzegam to nawet w ciemności. Lecz...

— Ta dyskusja już mnie irytuje, podczas gdy...

— Coś dziwnego jest w tym, do czego dążysz...

— To, do czego dążę, ma wiele różnych aspektów, zapewniam cię. Jest to poparte najbardziej naturalną i na wskroś penetrującą z logik. A ja pragnę jedynie dopełnić obowiązku...

— Ależ przerażasz mnie tym swoim olbrzymim mieczem, denerwuję się i nie mogę już sprzeczać się, mimo że tak zgrabnie argumentujesz. Chodźże tu, unieś swój miecz! — niecierpliwi się królowa.

I w tym momencie im przerwano.

— Diuku Logreusie — odzywa się głos Lady Anaitis. — Nie sądzisz, że lepiej byłoby się wycofać, zanim pewne dwa antyki flirtujące pod moimi drzwiami dadzą powody do skandalu?”

Nie jest więc dziwne, że Jurgen odplywa wkrótce z Anaitis do jej krainy, Cocanii — świata wiecznego luksusu i błogości opisanego przez średniowiecznego zonglera około 1305 roku.

Cocania (lub Cockania) okazuje się byd ojczyzną wielu mitów. W szczególności mitów

dotyczących płodności. Anaitis rządzi nią jako główna bogini seksu, więc często musi brać udział w licznych świętach organizowanych na jej cześć oraz kusid do grzechu świętych mężów, którzy zdołali oprzed się jej podwładnym. Jurgen i Anaitis zostają sobie zaślubieni podczas iście cabelliaoskiego rytuału, z którego główne fragmenty tu przedstawię:

„Diuk Jurgen dzierżył swą lancę sztywno i potrząsał nią w prawej dłoni. Oręż ów był olbrzymi, a jego czubek czerwony od krwi.

Uklękawszy, Anaitis dotknęła lancy i zaczęła głaskad ją pieścizotliwie.

Wtedy Jurgen uniósł królową Anaitis tak, aby mogła usiąść na ołtarzu. Złączyła opuszki kciuków i czubki palców tak, że jej dłonie tworzyły teraz otwarty trójkąt i tak oczekiwała.

Nad jej głową wisiała sied czerwonych koralu, a ich gałęzie rozchodziły się ku dołowi. Jej zwiewna tunika o barwie czerni i karminu posiadała dwadzieścia dwa otwory zapewniające wszelkie wyobrażalne pieścizoty i rozkosz przechodzącą ludzkie pojęcie, Jej ciemne oczy błyszcząły, a oddech stał się szybszy.

Jurgen rzekł: — O pani, o wieczna, którą teraz uwielbiam w tym cudnie barwnym i

miękkim kobiecym cieie, tyś jest tą, żadna inna, którą zaszczytam, robiąc to, co uważam za słuszne. I to tyś jest tą, która do mnie zaraz przemówi, nie inna.

Na co Anaitis odrzekła: — Zaiste, gdyż to ja mówię językiem każdej kobiety i błyszczę oczami każdej kobiety, gdy wzniesiona jest lanca.

Następnie Jurgen uniósł czerwony czubek lancy tak, by spoczął w otwartym trójkącie utworzonym przez palce Anaitis.

— Jestem życiem i daję życie! — wykrzyknął Jurgen. — Otwórz się zatem drogo tworzenia!

Anaitis wykrzyknęła: — Nie ma innego prawa w Cocanii poza «Czyo, co uważasz za słuszne!»,,

W tym momencie ktoś może pomyśleć, że Jurgen z pewnością nie jest fantastyką magii i miecza, lecz może raczej iluzji i fallusa. W dzisiejszym świecie otwartego i

niecenzurowanego pisarstwa — przynajmniej w dziedzinie seksu — triki Cabella mogą się wydawać jedynie uroczą literacką ciekawostką. Jednakże mój wybór fragmentów do

zilustrowania technik Cabella jako torreadora drażniącego i unikającego wielkiego byka cenzury jest niesprawiedliwy w stosunku do poezji i filozofii obecnych przecież w tej książce oraz do fantastycznego zalewu romantycznych imion — z mitologicznymi, historycznymi i antropologicznymi odniesieniami, zarówno rzeczywistymi, jak i wymyślonymi przez autora.

Powieść ta ma swój centralny punkt, temat iluzji i jej rozproszenia, ale nie zatrzymuje się na nim i sięga po jeszcze więcej. Jurgen prowadzi prowokujące, filozoficzne dysputy z

Merlinem, Panem, ojcem Ginewry, Anaitis, a od czasu do czasu z matką Seredą, która z początku wydaje się być czwartą Prządką Losu, zwyczajną kobietą, doszukującą się we

wszystkim prawdziwej barwy, pojawiającą się również pod swymi anagramatycznymi

imionami Aderes i Aesred. Takie zabiegi kuszą czytelnika, by polował on przez całą książkę na ukryte znaczenia, gdy tymczasem w większości są one produktem prowokującego dowcipu Cabella i prawdopodobnie jednym z jego wynalazków służących do utrzymywania czytelnika na wyżynach wyobraźni podczas całej lektury. Podobnie ma się sprawa ze sztuczką

polegającą na powstrzymaniu się narratora od wypowiedzania pewnych kluczowych

kwestii, abyśmy mogli je usłyszeć z ust Jurgena, albo odczytać z jego reakcji. Dla przykładu, po nieopisanej wizycie w lesie w towarzystwie brązowego mężczyzny z krzywymi stopami (przypuszczalnie Pan) Jurgen wybiega szalejąc: „Byłabyż chod szczypta prawdy w tych

twoich głupich bredniach, to ten świat byłby baoką, baoką, która zawiera czas i przestrzeń, słońce, księżyc i wysokie gwiazdy, ale mimo to nadal byłby tylko baoką w fermentującej brei! Muszę oczyścić mój umysł z tego plugastwa. Chciałeś, bym uwierzył, że ludzie,

wszyscy, którzy kiedyś żyli i żyć będą, że nawet ja nic nie znacę! Nie byłoby

sprawiedliwości w żadnym takim układzie, nigdzie! Gdyby kłamstwa mogły zadławić ludzi, twoja plugawa gardziel już dawno byłaby zapchana.”

Na marginesie obok tej wypowiedzi, w egzemplarzu, który czytałem w bibliotece mojego liceum, ktoś dopisał adekwatnie literkami nadającymi się do spisywania na pestce wiśni: PAN

— EGZYSTENCJALISTA! Czyż nie jest to zdumiewające, jak umysł intelektualisty

natychmiast przejrzał zagadkę rewelacji Pana (?) zawartych w jego wypowiedzi do Jurgena, i w dwóch znaczących słowach zarówno pomaga wahającemu się czytelnikowi, jak i niszczy własność publiczną! To lilipucie graffiti oddaje całokształt książki, jej znaczny ładunek intelektualny (który można wyzwolid za pomocą niewielkich pokładów egzystencjalizmu) oraz namacalną przyjemność, jaką daje wrażenie bycia „monstrualnie sprytnym koleśiem”.

Poza wspomnianą autosatysfakcją, istnieje na stronach tej książki wiele innych, często powtarzanych credo i aforyzmów takich, jak wypowiedane przez Jurgena: „Zamierzam chod raz spróbować każdego drinka”, albo: „Bo w kocu mogą mieć rację, a z pewnością nie mogę posunąć się do twierdzenia, że nie mają racji, chod z drugiej strony...!” oraz „Moja żona (mąż) mnie nie rozumie” (papuguje to po nim nawet Szatan i św. Piotr). Do tego jeszcze typowe dla Anaitis: „Człowiek posiada niewiele poza zwrotną pożyczką w postaci swego ciała... chod, z drugiej strony, ciało człowieka zdolne jest do odczuwania bardzo ciekawego rodzaju przyjemności”.

W Cocanii Jurgen ma udział w wielu „ciekawych przyjemnościach”, w drażniący sposób

połowicznie tylko opisanych, a ponadto poznaje wiele „gadżetów” i spoufala się z wszelkiego rodzaju mitami o zwierzęcych głowach, jak minotaur i inne greckie monstra oraz z

rozmaitymi bogami Egiptu. A przede wszystkim z Anaitis, którą sam określa czasem jako

„naturę przez mit połączoną z księżycem”. Ale generalnie Jurgen czuje się jak w domu w bibliotece Cocanii, studiując System wielbienia kobiety, formuły dionizyjskie, traktaty spintryjskie i tak dalej. Podobnie jak H.P. Lovecraft, Cabell zdał się na tworzenie

wymyślonych książek, pośród których były takie źródła legendy o Jurgenie, jak

„monumentalny” Zbiór mitologii aryjskiej Angelo de Ruiza czy J.F. Lewistama Klucz do popularnych historii z Poictesme i oczywiście La Haulte Historie De Jurgen. Lubił też przytaczać z nich fikcyjne cytaty, jak ten poniżej:

„O Jurgenie rzec teraz mogę,

który z rąk baby starej swą młodość stracił,

i przybrał koszulę jasną jak ogień

w której się wykiął, chod pragnieo swych nie spełnił,

w żadnej krainie ni czasie.”

(Of Jurgen eke they maken

mencioun,

That of an old wyf gat his youth agoon,

And gat himselfe a shirt as bright as fyre

Wherein to jape, yet gat not his desire

In any countrie ne condicioun.)

„Stara baba” to matka Sereda, a koszula to dzieło Nessusa — wskazówka, że przyjemności Jurgena miały stanowić dla niego również źródło udręki.

Czasami, odnosząc się do otaczających go osób jak do żywych legend oraz stosując nowoczesne idiomy i odnośniki, Jurgen we właściwy sobie sposób łamie czar swej własnej książki, co stanowi wielki postęp w porównaniu z bełkotem w Śmietance dowcipu

Kennastona.

Jurgen dość szybko nudzi się w Cocanii. Przekonuje się, że nieustanna orgia może stać się męcząca, szczególnie jeśli jest nadzorowana przez bóstwa seksu, które traktują siebie i swe orgiastyczne rządy bardzo poważnie. I jest pewnie prawdą, jak to mogą stwierdzić niektórzy, że cudzołóstwo jest jedyną rzeczą chętnie powtarzaną pod przymusem.

Czasem zmęczenie Jurgena rytualnym seksem staje się dość komiczne, jak to ma miejsce w przytoczonym niżej dialogu:

„A te twoje znajome po prostu mnie denerwują, z tymi ich wiecznie szeptanymi

zagadkami, półksiężycami, ich mistycznymi różami, które zmieniają kolor i stale wymagają podlewania, i ich żalostną wiarą, że mam czas i ochotę się nimi zajmować. Do tego jeszcze wszyscy uprawiają swój symbolizm, aż cały dom wypełniają tiule i grzebyki, fallusy, lingamy i joni poprzeplatane pawimi piórkami i nie wiem jakimi jeszcze idiotycznymi zabawkami, o które ciągle się potykam.

— Która z tych lafirynd się do ciebie przystawiała? — pyta na to Anaitis, a jej oczy zwięzają się groźnie.”

Jurgenowi, tak długo jak pozostaje on młody, towarzyszy zawsze wysoki i pochylony cieo.

Okazuje się, że jest to matka Sereda, którego nieustannie szpieguje.

W tym miejscu zasługuje na wzmiankę zabawna historia odnosząca się do Merlina, a dokładniej jego cienia, który pewnej niedzieli obejmuje kościelną iglicę i odmawia puszczenia jej, ku niezadowoleniu księdza i zebranych poniżej.

„— Ależ musisz odejść — mówi ksiądz. — To jest Dom Boży i ludzie przybyli z daleka

zebrali się pod jego strzelistą iglicą, która zawsze wskazuje na niebo, tym samym znacząc to miejsce jako święte.

A cieo odparł:

— Ja wiem tylko, że iglice mają falliczne pochodzenie.”

Po pewnym czasie Jurgen przekonuje się, że jego rytualne pożycie z Anaitis staje się dokładnie takie samo, jak jego małżeństwo z Damą Lisą (fantastyka fallusa i rozproszonej iluzji?). Zostawia Cocanię bez żalu — przynajmniej w momencie, gdy ją opuszcza. Możliwe, że podobnie jak Kandyd we wstrzymanym przez cenzurę rozdziale o jego przygodach w

haremie (czy Wolter rzeczywiście sam to napisał!?), Jurgen zatęskni za utraconą Cocanią, jak tylko nieco odpocznie.

W drugiej części książki trwa nadal rozpraszenie iluzji Jurgena, chod nie pozbawione licznych pikantnych elementów. „Powraca on do natury” i żeni się z leśną driadą o imieniu Chloris, która umiera, gdy jej drzewo zostaje ścięte przez Filistynów, którzy właśnie zawojowali Romansję. Spotyka wtedy Horvendila i obaj sprzeczą się żartobliwie, który z nich jest snem drugiego. Spotyka Helenę trojaoską, obecnie żonę Achillesa i odkrywa, że jest ona (dla niego) Dorothy la Desiree, ale i tak odrzucają, ponieważ „Jeśliby miała być doskonała we wszystkim, jakże mógłbym dłużej żyć, kto pragnąłby czegokolwiek więcej?”. Schodzi do Piekła i przekonuje się, że jest ono snem jego dziadka, gdzie przekłeci wrzeszczą w

płomieniach, domagając się więcej cierpień za grzechy, z których są tak dumni, a biedne diabły pocą się, by ich zadowolili.

W Piekło nie ma wody, tylko oceany krwi rozlanej w religijnych wojnach i Jurgen raczej skłania się ku buntowniczym diablom podczas swego tam pobytu. Na krótko poślubia też wampirzycę.

Następnie wchodzi do Nieba swej babki (powstałego, jak się okazuje, z jej bezgranicznej miłości do swych dzieci) i wysłuchuje skarg Apostołów na nowoczesne chrześcijaństwo z jego poparciem dla wojny i z aktem Volsteada, które zapomina o winie, stworzonym przez Jezusa w Kanie i wypitym podczas Ostatniej Wieczerzy. Ponownie spotyka matkę Sereję —

jej najtrwalsza osobowość to chyba Res Dea, Bogini Wszechrzeczy, Kybele — Matka Ziemi

— i w tym przypadku jego umiejętność kontrolowania nadistot przez cytowanie im

wymyślonych ksiązek zawodzi. Traci w jej towarzystwie panowanie nad sobą, nazywa ją

starą torbą, za co zostaje zamieniony z powrotem w tłustawego lichwiarza. Następnie spotyka Koshchei, Pana Wszechrzeczy i twórcę wszystkich bogów, którego postrzega jako nieco

przepracowanego, bezbarwnego i głupawego osobnika — jak zresztą powinien był się

spodziewad. Jurgen mówi do siebie, że „Spryt jest, oczywiście, najbardziej godną podziwu cechą,

ale spryt nie jest też na szczycie wszystkiego i nigdy nie był”. Dostaje on jeszcze ostatnią szansę pozostania z kobietą, którą kochał najbardziej, ale teraz, gdy nie jest już młody, z największym żalem je odrzuca. Ginewrę — dlatego, że brak mu wiary w romans i mit Madonny, który czyni ją pożądaną. Anaitis — dlatego, że „Udawanie, że to, do czego zdolne jest zdolne i co może wytrzymać moje ciało ma jakieś znaczenie, wydaje się w

dzisiejszych czasach całkiem głupawę” oraz dlatego, że „wszystkie te bezimienne

przyjemności i niewypowiedziane pieszczoty oraz inne anonimowe antyki wydają się raczej naiwne”. Dorothy — Helenę odrzuca, ponieważ ma uczucie, iż zawiódł swoją wizję i jest jej niewarty. W koocu postanawia powrócić do Damy Lisy, która przynajmniej dobrze gotuje, zna jego dziwactwa i zasługuje na medal za wytrzymywanie z nim przez dwadzieścia lat. W

okrutnej scenie koocowej kupuje, już jako właściciel lombardu, naszyjnik od

trzydziestośmioletniej Madame Dorothy, żony Heitmana Michaela, która w ten sposób

zdobywa pieniądze na utrzymanie swego najnowszego młodego kochanka. Zaiste wiele jest swoistego odrażającego defetyzmu w tym, jak Jurgen z ochotą porzuca wszelkie „iluzje” na tak wczesnym etapie swego życia. Trudno się zatem dziwić, że, jak słyszałem, twórczość Cabella obniżyła od tego momentu swe loty, choć z pewnością Silver Stallion (Srebrzysty ogier), Figures of Earth (Figury Ziemi) i Domnei wszystkie świadczą o czymś wręcz

przeciwnym.

Niemniej jednak ten punkt mocno mnie denerwuje. Dla przykładu, kiedy Jurgen patrzy na fale oceanu docierające do plaży, podejmuje decyzję, że: „Nie ma krzty sensu w tym ciągłym rozpryskiwaniu, chlapaniu, rozbijaniu się i falowaniu”. Miałem podobne doświadczenia podczas pisania *The Haunted Future* (Nawiedzonej przyszłości) i przyjąłem tę wiadomość, a nawet włączyłem do opowieści: „Gdy majestatyczny ocean zaczyna brzmieć jak woda

bulgocząca w wannie, to znaczy, że czas skakać...” — przy czym zinterpretowałem ten omen nie w sensie samobójczym, gdyż miałem na myśli pływanie. W powieści Franka Herberta *The Dragon in the Sea* (Smok na morzu) kapitan Sparrow definiuje zdrowie umysłowe jako

umiejętność pływania. Chyba wystarczy.

Do tego wszystkiego, w drugiej części książki Cabella mamy również do czynienia z

licznymi trikami i błyskotliwymi technicznymi sztuczkami. Na przykład wgląd Jurgena w jego rozdwojoną jaź: „Jestem kilkoma osobami”. Albo ciekawy sposób polechtania

wyobraźni czytelnika, by utrzymać go w stałej aktywności: „Wtedy Jurgen przechytrzył

Phobatora dzięki nieopisanemu urządzeniu, w którym w zadziwiający sposób użyto sera, trzech żuków i świdra, i w ten sposób pozbawił go całej szarej magii”. Ponadto, przewidywał

momizm: „My, które jesteście kobietami i kapłankami, czynimy, co tylko chcemy w Filistii, a mężczyźni mają być nam posłuszni”.

Jego idea, będąca rozszerzeniem Śmietanki dowcipu, zakłada, że całe życie jest tylko grą, a raczej nieskończonością gier, gdzie wszystkie postaci, włączając w to wszystkich możliwych bogów, są zarówno graczami, jak i pionkami.

Jeśli chodzi o związki Cabella z innymi twórcami fantasy, to Śmietanka dowcipu ukazała się w tym samym roku, co *A Dreamers Tales* (Opowieści marzyciela) Dunsany'ego *1917+, a Jurgen pojawił się w dwa lata później. Jakikolwiek wpływ, który mógł się tu pojawić — a jest on niewielki — to ten, który wywarł Dunsany na Cabellu. Ten pierwszy stawał się coraz bardziej pozbawiony iluzji, lub przynajmniej skłaniał się ku ironii w miarę pisania. Cabell od początku używał formy fantasy, by pisać o rozpraszaniu iluzji. Możliwe, że Jurgen przetarł

drogę dla nowel Erskine'a — *The Private Life of Helen of Troy* (Prywatnego życia Heleny Trojaoskiej) etc. Lovecrafta i Clarka Ashtona Smitha uderzył prawdopodobnie sardonizm Cabella i diablo sprytnie wymyślone fikcyjne książki. Oto kilka tytułów: *Gowlais Liber De Immortalitate Mentulae Historia De Bella Veneris*, i szczególnie jego *Epipedesis*, ta

najbardziej plugawa i odrażająca książka, quem sine horrore nemopotest legere (której bez strachu nikt czytać nie zdoła)”. Jest to również zbieg okoliczności, ale prawdopodobnie polega on na tym, że tak Lovecraft, jak i Cabell robią wątpliwy użytek z powtórzenia, ten pierwszy aby zbudować atmosferę strachu, ten drugi, by przedstawił swe filozoficzne

argumenty i uczynił z nich swoistą litanię.

Jak osądzić *Komedie Sprawiedliwości*? Cóż, Cabell był równie szczery i uderzył równie gwałtownie jak Mencken i Nathana w amerykański prowincjonalizm. Jak to ujmuje mówca

filistyoski w przedmowie do Jurgena:

„Był kiedyś Edgar, którego głodziłem i nękałem pogonią, dopóki sam się nie zmęczyłem.

Aż pewnej nocy zapędziłem go w wąską i ślepą uliczkę i wybiłem mu z głowy ten jego

irytujący mózg. Później był Walt, którego ganiałem z miejsca na miejsce, aż zrobiłem z niego paralytyka. Jemu też nadałem etykietkę zaczepnego i sprośnego, niesmacznego i

nieprzyzwoitego. Następnie był Mark, którego nastraszyłem tak, że przybrał strój clowna, żeby nikt nie podejrzewał go o tworzenie literatury. Zaprawdę, tak go wystraszyłem, że ukrył

większość z tego, co napisał, zanim umarł, tak żeby się do niego nie dostał.”

Jednak nadal, mimo tych wszystkich jaskrawych barw, odważnych ornamentów i

rozsądnej mądrości, jest w Jurgenie coś z leniwego pesymizmu — jakaś zbyt łatwa niemoc, godna pożałowania, przemożna chęć bycia zadowolonym z dzieła i wspomnień młodości.

Może Cabell chciał nas poruszyć, żebyśmy nie poddawali się tak łatwo jak Jurgen. Na tym polu odniósł pełen sukces. Mnie jednak dajcie magię i miecz, a nie lancet i rozproszoną iluzję!

W Silver Key (Srebrnym kluczu) Lovecraft opowiada o Randolphie Carterze, piszącym

nowele, w których „ironiczny humor powalał wszystkie minarety ciemności, wznoszące się nad nim(...) Były to bardzo przyjemne opowiadania, w których w zaplanowany sposób

wyśmiewał własne marzenia. Ale dostrzegał też, że wyrafinowanie tych historii wyssało z nich całe życie”. To mógł być Cabell.

I na koniec to, co najlepsze, czyli niepowtarzalna zuchwałość młodego Jurgena, który jest

„monstrualnie sprytnym koleśkiem i mógłby przekabacić wszystkich bogów i boginki!”

ABSOLUTNY BOHATER MAGII I MIECZA

BRONIE Z WYBORU I

W. H. GRIFFEY

Jeśli bohater jakiegokolwiek historii płaszcza i szpady czy opowiadania magii i miecza, heros gotów do szlachetnych czynów, rusza do bitwy ze wszechmocnym adwersarzem i bieży tam uzbrojony jedynie w swój miecz, to musi być po temu jakiś ważny powód. Czy on sam dokonuje takiego wyboru? Jeśli nie, to może taka jest wola autora?

Czy to możliwe, żeby miecz był bardziej dramatyczny? Czy sugeruje to realizację idei sprawiedliwości, której staje się zadość? Czy też może jest to celowe utrudnienie? Bohater winien się wszak nieco pomęczyć w boju, by zwycięstwo nie przyszło mu zbyt łatwo,

prawda?

Ze ściany obwieszanej od góry do dołu orężem nasz bohater zrywa miecz, mimo że do

wyboru ma jeszcze włócznię, topór bojowy, wojenną maczugę i halabardę. Te bronie

mogłyby dać mu jaką taką przewagę. W smukłej sylwetce miecza kryje się pozór kruchości i delikatności. Jego stosowanie to cała nauka, często nawet sztuka, która wymaga długiej praktyki i studiów, a z pewnością wrodzonych umiejętności. Wybór miecza ukazuje wycucie fair play, chęci dania wrogowi równych szans, jest to pokaz odwagi i gotowości do walki twarzą w twarz, który narzuca tak osobista broń. Miecz pobudza w człowieku duszę

prymitywa, a jego dotyk przenosi go w czasy, gdy bronił swej jaskini. Czasy, gdy wszystko co miał, to krzemienisty nóż i wiara w siebie i w swe ostrze tak głęboka, że mógł oprzeć na niej swe życie.

Wszystkie bronie tnące są bradmi i siostrami noża. Każdy miecz, jakiegokolwiek typu, jest jedynie długim nożem. Amerykańscy Indianie nazywali kawalerzystów „długimi nożami” z powodu szabel przytroczonych do ich boków. Strzały to czubki noża na długim patyku,

włócznia to nóż zatknięty na drzewcach (matka bagnetu), lanca to nóż zatknięty na długą kopię, a topór to spłaszczony i poszerzony nóż zatknięty na grubym trzonku. Miecz to potęga.

Strach przed mieczem — albo przynajmniej respekt dla niego — jest głęboko zakorzeniony w umysłach wszystkich ludzi.

Niemniej jednak, w historiach z westernu to rewolwer — sześciopalcowy, jeśli wolicie

— stanowi broń z wyboru, mimo że w towarzystwie często praktyczniejszy jest jeszcze

karabin. Oto godny substytut miecza. Jest bardziej elegancki w użyciu — co z tego, że trudno nim trafić w stodołę. Większość osób poradziłaby sobie jednak z karabinem, ale dla bohatera byłoby to

niesportowe zachowanie przeciwko złym facetom. Łotr musi mieć przecież

przewagę. Niech to on trzyma karabin — tym samym warunki będą jeszcze trudniejsze dla naszego herosa.

W świetle tej zasady, znany program telewizyjny The Rifleman (Karabinier) jest

nieporozumieniem, i to nie tylko w kwestii nazwy. Nie zapominajmy o Kodeksie Zachodu (wydaje się, że mówił on: „Nigdy nie zgub swego kapelusza”, ale lubimy myśleć, że chodziło o uczciwą walkę, w najwyższym stopniu sportową, chod na śmierć i życie). W rzeczonym programie, po pierwsze, bohater nie używa karabinu. To, czym się posługuje, to strzelba, i to wielka — kaliber .44–40, która wyrzuca z siebie kulę o średnicy 0.44 cala wypełnioną czterdziestoma kulkami czarnego ołowiu. Wystarczy jeszcze sześć setnych i mielibyśmy pół

cala miękkiego ołowiu. O tyle właśnie różni się kaliber .44 od kalibru .50, strzelby na bizona.

To bardzo nieprzyjemne narzędzie, daje straszne efekty przy trafieniu w ciało i kości. Robi półcalową dziurkę wlotową, ale nie zakrylibyście dwiema rękami otworu, który powstaje przy wylocie.

To nie fair w stosunku do rzeźmieszków. Za pomocą strzelby bohater nie mógłby chybić celu wielkości człowieka z odległości dziesięciu metrów. Ponadto oszukuje on, używając specjalnego mechanizmu swej broni, gdyż w każdym systemie zamkowym nabój jest

wprowadzany do komory po odciągnięciu zamka, a spust zwalnia iglicę, która uderza w

spłonkę naboju. W ten sposób każdy zły wie, że ma ułamek sekundy dla siebie, w czasie gdy bohater przeładowuje strzelbę. Bohater ładuje do pełna, a później musi jak każdy

przeładowywać swą broń i naciskać spust.

Ale nie nasz „dzielny karabinier”. Jego „karabin” sam się przeładowuje. A to już podła sztuczka. Lucas McCain nie jest zresztą żadnym bohaterem. Cały czas ma przewagę nad

swymi przeciwnikami tak, że w zasadzie stają się oni ofiarami morderstwa. Równie dobrze mógłby użyć karabinu maszynowego przeciwko ich niesamopowtarzalnym rewolwerom, a

mieliby podobne szansę przeżycia.

W większości historyjek osadzonych w czasach współczesnych, w przypadku walki wręcz, wybór zawsze pada na pięści, mimo że istnieją efektywniejsze metody walki.

Zastanawialiście się, dlaczego tak jest? Mały człowieczek, nieważne, jak dobry w walce na pięści, nigdy nie stłukłby dużo większego od siebie. A jednak stają przeciwko sobie i okazuje się, że to możliwe (na filmach mały bohater zawsze wygrywa z wielkim brutalem i łotrem). Z

drugiej jednak strony, przy użyciu technik judo czy karate mały mógłby spokojnie rzucić wielkim po

kątach, ale rzadko widuje się coś takiego. W tych sztuczka tkwi coś złośliwie orientalnego. To jakieś skryte, nieczyste triki — takie jest popularne mniemanie. Żaden anglosaski czy amerykański heros nie zniżyłby się do czegoś takiego.

Nie wiadomo, dlaczego angielska publiczność z większym napięciem śledzi okładanie się ciosami podczas walki na pięści. Jest w tym coś bezpośredniego i pozytywnie sportowego.

Publiczność francuskiego pochodzenia podziwiałaby walkę przy pomocy nóg, ale

wytrenowani w swym myśleniu Anglicy uważaliby to za nieczyste zagranie. Wstawaj i walcz jak mężczyzna!

W tym właśnie tkwi sekret przekładów na inne języki. Sceny walki należałoby adaptować do narodowego sposobu myślenia i tradycji, co może być niekiedy trudne, jeśli nie chcemy odbiegać zbyt od treści oryginału.

Skoro broń z wyboru nie jest tym samym co wybór broni, to możliwe, że pojedynek

między pisarzem a czytelnikiem sprowadza się do osobistych preferencji i wiedzy na temat prawidłowych rodzajów broni dla epoki, w której dzieje się opowieść. Przez jakiś czas pisarze w swych opowieściach historycznych raczyli nas rewelacjami o kretaoskich „rapiarach”.

Później archeologowie wykopali w starożytnych ruinach na Krecie jakieś bronie, które nie okazały się czymś szczególnym, poza nożami o długich ostrzach, używanymi nie do

szermierki, lecz zadawania ciosów z nad głowy. Ten rodzaj „rapiery” stanowił ulubiony oręż bohaterów wielu opowiadań o Zaginionej Atlantydzie. Tymczasem taki dobór słów dawał

błędne wrażenie czytelnikowi, który znał tylko rapiery trzech muszkieterów. Być może zatem odpowiedni wybór broni jest znacznie ważniejszą sprawą niż sądzą niektórzy autorzy.

BRONIE Z WYBORU II

ALBERT E. GECHTER

Skuteczność mieczy w czasach, gdy nie upowszechniono jeszcze broni palnej, nigdy nie była kwestionowana. Walka na miecze bardzo szybko stała się dziedziną wymagającą

szczególnych umiejętności, nawet zanim wprowadzono naukowe podstawy szermierki. Miecz zawsze był symbolem arystokratycznej kasty wojowników, oznaką statusu prawdziwego lub potencjalnego bohatera. Włócznia, łuk, nóż, topór i maczuga — to bronie, w które mógł

zaopatrzyć się byle plebs. Byle włóczęga mógł zdobyć gdzieś krótki miecz albo piracką szablę. Ale tylko prawdziwy wojownik i rycerz mógł posiadać naprawdę dobry, długi i ciężki miecz bojowy albo zgrabny miecz pojedynkowy. Dlatego też żaden kawaler wart swego

imienia nie używałby innej broni, jeśli miałby do wyboru miecz.

Dawno temu na Zachodzie, za starych, dzikich czasów, wojownicy podobnie myśleli o

myśliwskim nożu, ale wkrótce zmienili swe uwielbienie na korzyść rewolweru, gdy tylko pojawił się on na pograniczach. Z pewnością powtarzalny karabin był bardziej skuteczny przy znacznym oddaleniu celu, a strzelba śrutowa bardziej śmiertelna, ale rewolwer był

niezastąpionym orężem w walce na krótkim dystansie, co zawsze stanowiło specjalność

bohaterów.

Współczesna literatura akcji preferuje rozwiązywanie wszelkich sporów za pomocą pięści, gdyż jest to coś, co każdy potrafi zrozumieć, docenić i z czym widzi siebie w swych

marzeniach o podobnej sytuacji. Typowy mężczyzna uważa, że sam jest dość dobry na pięści, mimo że natychmiast przyznałby, że nie zna się na zapasach, jujitsu, judo, karate, albo nawet la savate.

Wszystkie te alternatywne sposoby walki są bardziej niebezpieczne, ale również znacznie trudniejsze i nasz hipotetyczny zwykły czytelnik uznałby je za zbyt egzotyczne i niezwykle dla niego.

Pisarze celujący w masową publikę i liczący na akceptację i samoidentyfikację czytelnika z bohaterem unikają dlatego tych bardziej wyszukanych technik bojowych.

(Prestiż miecza i romantyczna aura, która go otacza, wspomniane przez panów Griffey'a i Gechtera, mogą być według mnie zredukowane do spraw czysto ekonomicznych. W okresie

od około 1350 p.n.e. do 1650 n.e., gdy miecz stanowił najbardziej efektywną i tym samym najbardziej poszukiwaną broń ręczną, był również jedną z najdroższych broni.

Rozważmy: w porównaniu z nożem, toporem, maczugą i włócznią, miecz zawiera — w

każdym przypadku najczęściej metalu — miedzi, brązu, żelaza czy stali. Nie był to bagatelny argument w czasach sprzed rewolucji przemysłowej, po której metale znacznie staniały.

Początkowo wykonanie miecza narażało najtrudniejszych problemów natury

technicznej. Kowal musiał uczynić go dość drugim, by dosięgnął przeciwnika, dość

masywnym, by się nie złamał na hełmie ani tarczy, ale nadal wystarczająco lekkim, żeby można było nim swobodnie operować i parować, choć ta druga konieczność nie stanowiła głównego problemu szermierki aż do czasu zaniku pancerzy w siedemnastym wieku. Kowal musiał również poddać go odpowiedniej obróbce metalurgicznej — hartowanie i starzenie w przypadku brązu, a wygrzewanie i kucie w przypadku stali — tak, żeby broń zachowała swą ostrość i wytrzymałość.

Porównajcie to teraz z wykonaniem topora, którego głownia jest na tyle solidna, że jego właściciel nie musi obawiać się o jej złamanie, a ponadto dość ciężka, by zabić, nawet gdy się znacznie wyszczerbi. Dlatego właśnie do zrobienia dobrego miecza potrzebna była zdolność kowala, podczas gdy topór mógł wykonać byle terminator.

Ponieważ miecz był najdroższą bronią ręczną, używali go jedynie najbogatsi wojownicy.

Dlatego też zaczęto go kojarzyć z rycerzami i szlachtą. W Średniowieczu pojawiła się nawet teoria, że tylko ludzie o szlachetnej krwi powinni mieć pozwolenie na noszenie miecza i lancy, choć osobiście nigdy nie słyszałem o żadnym generale, który z tego powodu

odmówiłby swym ludziom mieczy, gdy były im potrzebne. W wyniku zwykłego procesu

skojarzenia myślimy, że skoro gentleman był jedynym człowiekiem, którego stać było na

miecz, to posiadanie miecza przenosiło na każdego cechy gentelmana.

Co się zaś tyczy zastosowania brązowych mieczy do zadawania ciosów z nad głowy, ten

pomysł został, jak sądzę, oparty na pojedynczym i niewyraźnym szkicu wyrytym na pewnym mykeoskim medalionie. Z drugiej strony jednak sztuka egipska i mykeoska pokazuje nam wielu wojowników z różnych śródziemnomorskich narodowości, którzy posługują się

mieczami zwróconymi czubkiem ku górze, a niektórzy cofają nawet łokieć jakby do zadania krótkiego pchnięcia (a nie wbicia całego ostrza). Ponadto, badania replik kretaoskich mieczy z okresu 1500–1000 p.n.e. przeprowadzone w Muzeum Uniwersytetu Pensylwanii wskazują na duże i masywne miecze do cięcia i kłucia, których nie można by skutecznie używać z nad głowy. To właśnie je nazwano „rapierami” przez kontrast z późniejszymi szerokimi greckimi mieczami, które powstały prawdopodobnie w odpowiedzi na ulepszenia pancerzy.

L. Sprague de Camp)

O BRONIACH Z WYBORU I/LUB KONIECZNOŚCI

Numer 22 „Amra” zawiera dyskusję na temat powodów, dla których miecz stanowił broń wybieraną przez większość herosów. Pomysły zawarte w dwóch artykułach były bardzo intrygujące, ale obawiam się, że autorzy rozminęli się nieco z tematem. Jako były zwycięzca Międzynarodowego Turnieju Szermierczego Seafair i były mistrz północnego zachodu w szpadzie, czuję się w obowiązku bronić mego oręża.

Jednym z głównych powodów, dla których miecz jest bronią wybieraną do pojedynczej walki wręcz jest fakt, że stanowi on najbardziej przydatną i śmiertelną broń w tego rodzaju walce. Daleki od straconej pozycji, dobry szermierz ma z pewnością większe szanse zwycięstwa od rzeźmieszka walczącego włócznią, lancą, toporem, maczugą, morgensternem czy obuchem. Dobrze walczący człowiek z długą dwuręczną pałką mógłby go wprowadzić pokonad, ale walka jest wtedy dość wyrównana, nawet jeżeli miecznik nie wie, jak wykonywać wypad z pchnięciem. Jeśli wypad jest już znany, to mistrz dwuręcznej pałki będzie przegrywał znacznie częściej. A ludzi dobrze władających długą pałką niełatwo jest znaleźć.

Miecz jest na lepszej pozycji z czysto fizycznych powodów. Oto, być może, absurdalny przykład: nie można walczyć poza linią falangi przy pomocy sześciometrowej sarissy — przeciwnik musiałby być idiotą, żeby nie skrócić dystansu. W miarę skracania włóczni mamy stale ten sam problem, aż wreszcie otrzymujemy assagai — miecz bez jelca i bez ostrza.

Można co prawda ciskać assagai, ale lepiej już wtedy trafić, co nie jest łatwe.

Maczuga przydaje się, jeśli masz zbroję i możesz wytrzymać kilka ciosów, w czasie gdy robisz zamach do pełnego uderzenia, ale w przeciwnym razie stanowi jedynie przeszkodę.

Gdy wojownik z maczugą i toporem robi zamach, miecznik zbliża się i siecze jego lub jego ramię. Jeśli potrafi zrobić wypad, to faktycznie nie robi nawet kroku do przodu. W obu przypadkach maczuga i topór przegrywają. Miecz dwuręczny, którym posługiwano się

podobnie jak toporem, podzielił los wszystkich przestarzałych broni z podobnych powodów.

Owszem, wspaniałe to oręż, jeśliś odziany w zbroję od stóp do głów, ale ta długaśna zabawka jest zbyt powolna do precyzyjnej roboty. W rzeczywistości szermierz wybrałby najlżejszą i najsmuklejszą broń, jaką tylko mógłby znaleźć (chyba że walczy z przeciwnikiem

uzbrojonym w claymore* albo w ciężką szablę, co stanowi specjalny przypadek), ponieważ zdolność manewru jest znacznie ważniejsza niż ciężar broni. Niezbędny ciężar jest konieczny tylko po to, by

przeciwnik nie złamał twej broni. Mistrz walki claymorem — a muszą być uczeni tej sztuki od dzieciństwa — potrafi używać tego żelastwa jak lekkiej szabli, przez co staje się bardzo niebezpieczny. W parowaniu chodzi zaś nie o to, by zatrzymać ostrze przeciwnika, a jedynie o to, by je odbić lub zmienić kierunek ciosu tak, że można go osiągnąć, gdy się odsłoni. Ciężka broń jest użyteczna do cięcia, ale niestety dość trudno jest okaleczyć lub zabić kogoś jednym cięciem. Żeby wykonać przynajmniej w połowie udane

cięcie, trzeba się dobrze zamachnąć, trafić i wraz z ostrzem głęboko w ciało przeciwnika. To zabiera dużo czasu, co może zdenerwować wroga i spowodować, że pchnie cię własnym

ostrzem. A to już jest sposób na znacznie szybsze zadanie śmierci, jeśli tylko dobrze trafi.

Ponadto, jeśli twój przeciwnik jest dobry, to musisz powstrzymać się przed pełnym zamachem, bo z pewnością właśnie wtedy cię pchnie.

Od czasów greckich miecz był najlepszą bronią, jaką mogła posiadać piechota na polu

bitwy, do czasu gdy zaczęto na masową skalę produkować pociski do broni strzeleckiej. Ale nawet wtedy miecz pozostał najlepszym narzędziem w potyczkach na małą odległość (po

wystrzeleniu salwy pod Killiecrankie Szkoci odrzucili swe muszkiety i wybili Anglików do nogi swoimi claymore'ami). Uzbrojeni wojownicy, w pełni chronieni przez pancerze,

stosowali wprawdzie topory bojowe i podobne im bronie, jak szerokie miecze półtoraręczne, ale taka właśnie była zaleta ich zbroi. Lekkozbrojni i nieuzbrojeni ludzie woleli zwykłe miecze. Grecka piechota walczyła w falandze i mogła poradzić sobie bez mieczy dzięki zasięgowi swych długich pik. Ale wróg mógł — co robili zresztą Rzymianie — schylić się i prześlizgnąć pod ich ostrzami, by pojawić się tuż przy piersi bezbronnego teraz pikiniera i uczynić ze swego miecza użytek podobny do piły tarczowej. Kilka takich potyczek i falanga ustąpiła uzbrojonym w miecze legionistom.

Rzymianie dość szybko przekształcili oszczep zwany pilium w broń miotaną, woląc zdać się na miecz (gladius), po tym, jak odrzucili już oszczepy. Nawet jeśli stosowali pilium w bezpośredniej walce, to tylko w połączeniu z miecznikami, ale nawet wtedy był to zwarty szyk bojowy, a nie walka jeden na jednego.

Po ustąpieniu legionów ich miejsce zajęła ciężka kawaleria, a najlepszym orężem stały się łuk i lanca. Ale nigdy, aż do czasu prochu, nie było piechoty, która w koocu nie zdałaby się w walce na swe miecze, jeżeli tylko musiała rozbić swój zwarty szyk. A oddziały walczące w zwartym szyku nierzadko padały ofiarą mieczników. Oto kolejny dobry przykład: hiszpańscy miecznicy z puklerzami wyrwali sporo ciał ze szwajcarskich pikinierów po tym, jak

Szwajcarzy dzielnie stawali przeciwko ciężkiej konnicy. Ich piki i halabardy być może były doskonałą bronią przeciwko koniom, ale nie w starciu z uzbrojoną w miecze piechotą.

Innym rodzajem pozbawionej mieczy, sławnej piechoty, która nie stosowała zwartych

szyków, byli Frankowie z ich wielkimi toporami. A jednak rzymskie legiony pobiły ich, zaś w późniejszych raportach odnaleziono zapis, że udało się im to dlatego, że ciskali we wroga porzuconymi toporami, a następnie wypełniali tak powstałe ubytki w szeregach legionistami uzbrojonymi w noże.

Oczywiście, jeśli mamy do czynienia z kilkoma przeciwnikami naraz, wybór najlepszej

broni zależy od tego, czy jesteśmy sami, jak dobrzy są nasi przyjaciele i jakich broni używają nasi wrogowie. Ale ze względu na uniwersalność w bitewnym zamęcie, nadal trudno pokonać miecz, chyba że mamy za towarzystwo dobrych pikinierów — a lepiej, żeby byli dobrzy. Bo gdy nie są, zmieocie te piki na miecze i postarajcie się jeszcze zdobyć parę puklerzy.

Poza całą widowiskowością i efektownym wyglądem jest jeszcze jeden powód, dla którego wytrenowany miecznik wybierze swą ulubioną broń, by zlikwidować wroga — jest to

przecież najbardziej śmiertelna rzecz, jaką może wybrnąć.

SYN ZBROJNYCH Z WYBORU I/LUB KONIECZNOŚCI

JERRY E. POURNELLE

Problem z dyskusją dotyczącą broni nie służących do miotania jest bardzo zawiły. Aby określić, który oręż nam się przyda, musimy znać kilka kluczowych danych: jak liczny jest wróg i na ile można liczyć na przyjaciół? Czego używają wrogowie jako broni i jak sobie radzą z owym orężem? Czy potrafimy wykonać wypad, czy jeszcze go nie wynaleziono? Czy walczymy z konia, czy na piechotę? W jakim terenie przyszło nam walczyć i czy jest to zaledwie potyczka, czy cała bitwa?

Wszystkie te pytania są bardzo ważne. Ekwipunek dla armii a wyposażenie pojedynczego bohatera to dwie różne rzeczy. Jeden człowiek raczej będzie spotykał pojedynczych

przeciwników, ale skąd, wiemy, jakimi umiejętnościami dysponuje bohater? Czy będzie mógł się przygotowywać do walki dostatecznie długo, by wdziać zbroję i uzbroić się od stóp do głów, czy też będzie musiał walczyć tylko w tym, co założył na królewski bal? Każda sytuacja wymaga innej odpowiedzi.

Na zwyczajną wędrowną, bez obciążenia zbroją i tarczą, najbardziej godnym polecenia

wydaje się coś nieco lżejszego od półtoraręcznego miecza, ale z pewnością cięższego od szermierczego floretu. Tak długo, jak przeciwnik nie będzie nosił pancerza, umiejętny miecznik powinien sobie z nim poradzić.

Taktyki walki z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz i tarczę lub miecz i puklerz poddane testom polowym dowiodły, że w starciu z przeciwnikiem uzbrojonym jedynie w miecz ten drugi częściej wygrywał. W czasach Celliniego wojownicy często nosili jeden lub kilka rapierów i małą okrągłą tarczę zwaną puklerzem. Gdy ci śmiałkowie maszerowali arogancko ulicami zwykli uderzać swymi mieczami o puklerze, tak by wszyscy wiedzieli, że szukają zaczepki do walki — stąd właśnie termin *swashbuckler**. Nie trwało to jednak długo. Para mistrzów szermierki (Włochów, prawdopodobnie,

a z pewnością mieszczan, gdyż nie

posiadali oni zbroi, toteż musieli nauczyć się odpowiednio lepiej posługiwać mieczem) wynalazła technikę wypadu około roku 1500, ale pozostał on ściśle strzeżonym sekretem.

Wcześniej stosowano „przejście” — pewien rodzaj szybkiego kroku. Jednak w każdym

wypadku zdolność manewrowania ostrzem przed własnym ciałem, zamiast za nim, okazała

się podstawą sukcesu wojowników bez puklerzy. W celu wyprowadzenia ataku, wojownik z tarczą musi otworzyć gardę i odsłonić swą prawą stronę, co powoduje, że tarcza nie tylko nie spełnia zadania defensywnego, ale jeszcze utrudnia mu skuteczny atak. (Zauważcie jednak, że w walce w szyku z zaufanymi i dobrymi wojownikami po obu stronach, ta sytuacja zmienia się diametralnie. W takim przypadku każdy chciałby mieć ze sobą wielką, owalną tarczę legionistów, która z oczywistych powodów nie byłaby zbyt przydatna w pojedynku).

Tarczownicy nie mogą robić wypadów (bo jeśli go zrobią, to tarcza znów staje się

niepotrzebna), a do tego muszą odkrywać swe ramię przy atakowaniu. To ramię z kolei staje się łatwym celem dla wroga, który może zrobić wypad. W zwartym szyku albo w tłoku

człowiek z tarczą ma większe szansę, ale w otwartej walce niewiele to pomaga.

Teraz z kolei stajemy naprzeciw facetowi z „napierśnikiem i pozostałym wyposażeniem”. To już zupełnie inna historia. Po pierwsze jednak ustalmy, z czym nasz bohater musi się liczyć.

Jeśli to tylko kirys (który zaprojektowano dla osłony przed pikami i strzałami), głównym czynnikiem decydującym o zwycięstwie pozostają umiejętności przeciwników. Obaj będą

stosować podobne taktyki, a uzbrojony człowiek ma w jakiś sposób zasłonięte pole trafienia. I w tym tkwi jego przewaga, ale nie jest ona znowu tak wielka. Wystające części ciała są nadal najbardziej narażone na ciosy, a kirys nie chroni szyi ani pachy. Przypuśćmy jednak, że wróg nosi kaftan i kaptur kolczy. O, teraz to nasz bohater ma prawdziwy problem. Jego lekki miecz raczej nie przebijie kolczugi, a jego przeciwnik prawdopodobnie nosi półtorak, więc

efektowny pokaz obronnych parad naszego bohatera zostanie przerwany jednym potężnym

cięciem. Dobrze uzbrojony wojownik nie będzie musiał się martwić o spadające na ciosy, gdy odkryje się w zamachu. W tych okolicznościach nasuwa się nieunikniony wniosek:

pozвольmy stopom pomóc ciału. Nasz bohater potrzebuje teraz nieco innego wyposażenia

(tzn. lepszych butów).

Powyższe zestawienie ustawia uzbrojonego wojownika na lepszej pozycji, a konkluzja

wyda się oczywista. Jednakże nie jest to takie proste. Prawda, że w pojedynku, konno czy nie,

człowiek uzbrojony w kolczugę lub zbroję płytową (a ta została stworzona głównie w odpowiedzi na broo strzelecką) jest niemal niepokonany. Historycznie zresztą dominował on na scenie przez cały okres Średniowiecza, od Adrianopolu do Mortgarten, a trzeba pamiętać, że stanowi to prawie całe tysiąclecie. Co zatem mogło mu się przydarzyć?

Broo strzelecka, oto co mu się przydarzyło. Lekkozbrojna kawaleria miała jeszcze jakieś szansę, żeby wpaść w szeregi łuczników i strzelców, dzięki swej szybkości, ale ciężkozbrojni po prostu nie mogli tego zrobić. Jednakże to nie proch, ani nawet nie długi łuk zrzucił

opancerzonego rycerza z jego wysokiej pozycji. To też niewątpliwie wystarczyłoby, jeśli byłoby odpowiednio dużo czasu. Ale, jak się okazało, coś innego zdążyło już strącić go z piedestału: ponowne odkrycie przez Szwajcarów zdyscyplinowanej piechoty.

W roku 1315 w Mortgarten ludność z Uri, Schwyz i Appenzell wycięła rycerstwo

Habsburgów stając twarzą z pikami i halabardami przeciwko szarzy kawalerii. Wymagało to nie lada odwagi, ponieważ jak dotąd nic nie zdołało powstrzymać zbrojnych rycerzy,

przynajmniej według legendy (co nie jest do końca prawdą, ale tylko niewielu zna pewne wyjątki). Po tym wydarzeniu Szwajcarzy zaczęli dominować na polach bitwy w Europie.

Przeprowadzili za to kilka tragicznych eksperymentów z halabardnikami. A po Arbedo, kiedy to mediolaoscy żandarmi przedarli się przez halabardników i stanęli twarzą w twarz z pikinierami wygrywając bitwę, Szwajcarzy wystawili las pik w pierwszych rzędach, a

halabardników zachowywali w głębi do walki wręcz, która następowała później. Szwajcarzy nie nosili zbroi z wyboru, zresztą przeważnie byli po prostu zbyt biedni, by ją posiadać.

Przywdziewali jednak kirysy, chroniące przed strzałami, i stalowe hełmy.

Mając przed sobą szeregi kuszników, szwajcarscy Konfederaci podchodzili w bardzo

zwartym szyku. Sześciometrowe piki trzymali na wysokości ramion, a napierające z tyłu dalsze szeregi zmuszały front do marszu na wroga z niepowstrzymaną siłą. Szwajcarzy byli niepokonaną formacją przez niemalże dwieście lat. Z wyjątkiem niemieckich lancknechtów*, którzy stosowali dokładnie tę samą taktykę i broo, co Konfederaci, nikt tak naprawdę nie mógł stawić im czoła od 1315 do 1503 roku, kiedy to stanęli przed znacznie groźniejszym przeciwnikiem: hiszpańską piechotą Gonsalvo de Cordova w bitwie pod Barlettą. Jego ludzie zbrojni byli w krótkie miecze, puklerze, stalowe hełmy, napierśniki i nagrzbietniki oraz nagolenniki. Walczyli w otwartym szyku, używali swych tarcz, by dostać się blisko piki —

nierów, a następnie kładli ich pokotem za pomocą swych mieczy. Jak dowiodły testy, miecz przewyższa pikę w bezpośredniej walce. Czaka, król Zulusów, wystawił” w bitwie pod

Cetawayo stu ludzi uzbrojonych w długie włócznie i tarcze przeciwko setce z assagai i tarczami. Nikt z włóczników nie przeżył, choć była to ich broo plemienna i umieli się nią dobrze posługiwać. Zulusi natychmiast przeszli na użycie assagai.

Jesteśmy teraz jednak w ciekawym otoczeniu. W Adrianopolu i kilku innych miejscach

okazało się, że zbrojna kawaleria stanowi więcej niż zagrożenie dla piechoty z mieczami i puklerzami. Pod Granson dowiedziono zaś, że ta sama kawaleria oddaje pola w konfrontacji z falangą, tak defensywną, jak i ofensywną. Pod Barlettą (rok 1503) tymczasem falanga padła pod ciosami legionu (zwróćmy uwagę, że w dwóch powyższych przypadkach obie armie były w najwyższej formie fizycznej i organizacyjnej. Faktem jest, że piechota zmieciona pod Adrianopolem nie była legionem z najlepszych jego czasów, ale od tamtej pory do Mortgarten zbrojni rycerze zgniatali piechotę w jakiegokolwiek formacji i formie).

Wszystko to, co powiedzieliśmy, dotyczy jednak pola bitwy. Nie ustaliliśmy rozwiązania dla indywidualnych pojedynków. Nasz bohater stanął właśnie twarzą w twarz z wrogiem

uzbrojonym w kaftan kolczy i takiż czepiec*. Czego mu zatem potrzeba?

Cóż, halabarda albo gizarma z pewnością by się przydały. Jeśli jednak przeciwnik jest wprawny w robieniu swym mieczem, to nasz bohater prawdopodobnie przegra, ale

przynajmniej będzie miał szansę. Zbroja i półtorak nie przydadzą się do żadnej szybkiej riposty. Zauważcie jednak, że teraz nasz bohater stanowi cel łatwy jak kaczka dla pierwszego lepszego faceta z mieczem, który się pojawi. Ponadto, halabardy nie są takie łatwe w obsłudze, bardzo rzucają się w oczy i piekielnie trudno je ze sobą targad w porządnym towarzystwie.

Jeśli więc mamy wyciągad wnioski z całych tych rozważao, to, przy wyłączeniu dobrej

broni strzeleckiej, kolczuga i ciężki miecz — nawet półtoraręczny — stanowią zestaw niemal optymalny. Ciężar miecza zalezed będzie od rodzaju przeciwnika, z którym mamy walczyd, i tak przeciwko toporowi bojowemu i morgensternowi (bez zbroi) preferowany będzie lekki i szybki miecz. Do ogólnego zastosowania jednakże, gdy nie zamierzamy chodzid ubrani w stalową szafę, nasz miecz powinien byd lżejszy niż półtorak, ale zdecydowanie cięższy niż rapier. Ale gdy masz przyjaciela, który z przyzwyczajenia nosi wszędzie ze sobą halabardę, by pomogad ci przeciwko uzbrojonym rycerzom, to niewątpliwie okaże się on pomocny.

(Odpowiedź na Syna zbrojnych z wyboru i/lub konieczności:

Można wykonywad wypad zasłaniając swój tors puklerzem. Każdy może wypróbowad tę

technikę z pokrywą od śmietnika. Prawda, że taki wypad jest nieco wolniejszy i mniej zręczny, ponieważ szermierz musi dzierzyd w nieuzbrojonej ręce tarczę i nie może wykonad nią wymachu w tył. Ale różnica jest niewielka. Poza tym, wojownik z puklerzem nie odkrywa swego uzbrojonego ramienia bardziej niż robi to szermierz bez tarczy. W obu przypadkach osłania się koszowym jelcem, rękawicą kolczą albo wszystkim tym naraz.

Szukałbym także innej przyczyny zniknięcia puklerzy. Przed rokiem 1600 zwykły miecz

miał długie, tnąco–kłujące ostrze, którym trudno byłoby skutecznie parowad. Dlatego też miecznik nie

odziany w żadną zbroję potrzebował jakiejś alternatywnej formy osłony w swej nieuzbrojonej ręce. Do tego celu używano właśnie puklerzy, sztyletów — lewaków,

zawiniętych płaszczy i stalowych rękawic. Wraz ze zmniejszaniem się wagi miecza w siedemnastym wieku szermierz mógł coraz skuteczniej parować ciosy samym ostrzem.

Dodatkowo, przed rokiem mniej więcej 1500, większość europejskich mieczy miała proste jelce, które nie dawały wiele ochrony dla ręki. Dopiero później bardziej rozbudowane rękojeści pozwoliły na przyjmowanie cięć na gardę broni. W koocu zaś pojawił się rapier z jelcem koszowym, który można by nazwać mieczem z małym puklerzem zamontowanym

przed rękojeścią.

Co się zaś tyczy wyposażenia naszego samotnego wędrowca: w czasach przed

wynalezieniem prochu budowa człowieka i jego siła liczyły się bardziej niż teraz, gdyż każdy mógł przywdziać tylko taką zbroję, jaką zdołał unieść. To oznacza, że siłacze mogli nosić zbroje cięższe, czyli grubsze w niektórych miejscach. Przyjmując, że nasz bohater jest silnym i potężnie zbudowanym mężczyzną, ubierzmy go powiedzmy w półzbroję segmentową z roku 1625. Dobrze wykonaną zbroję płytową łatwiej jest nosić niż kolczugę, a ponadto nie

wymaga ona tak grubego podkładu chroniącego kości przed złamaniem. Podkład staje się zaś nie do zniesienia w gorącym klimacie. Ale cokolwiek by nasz bohater nie założył, to przekonujemy się, że im lepsza ochrona, tym bardziej nieporęczny ubiór i tym dłużej trwa jego zakładanie i zdejmowanie. Może zatem najlepiej byłoby ubrać się w lekką kamizelę ze stalowej plecionki do użytku codziennego, a do zaplanowanych walk używać zbroi płytowej?

Jak to zaproponował dr Pournelle, nasz bohater powinien mieć dośd lekki miecz do walki z nieuzbrojonym przeciwnikiem. Taki miecz stanowił swego rodzaju pewniak, który nosił

każdy człowiek w późnym siedemnastym początkach osiemnastego wieku. Był znacznie

bardziej poręczny niż delikatny i podobny do szpilki mieczyk dworski używany w

osiemnastym wieku, który stanowił raczej oznakę przynależności do zamkniętej kasty

gentlemanów a częściowo też broń do pojedynków z innymi gentlemanami. Kawaleria z

osiemnastego wieku używała dużych tnąco–kłujących mieczy aż do około 1750 roku. Później zastąpiła je zakrzywiona szabla węgierska.

Przeciwno opancerzonym wrogom powinniśmy uzbroić naszego bohatera w jakąś ciężką

broń — miecz dwuręczny, topór albo coś podobnego — a może nawet i tarczę. Całe to

żelastwo zawiesiłby przy siodle swego wiernego wierzchowca, tak by samemu zbytnio się nie

przemęczad.

Z drugiej strony jednak, jeśli jest słabeuszem, lepiej niech skoncentruje się na broniach miotających, takich jak kusza, a robotę ręczną pozostawi tym, którzy zostali lepiej do tego wyposażeni przez bogów.

L. Sprague de Camp)

STAWIANIE GRANIC

L. SPRAGUE DE CAMP

Doprawdy, powstało już wiele zwodnych opowieści o pojedynkach na miecze

odbywających się na Marsie, nie wspominając już Wenus i innych planet Układu

Słonecznego. Problem z większością tych opowiadań polega na tym, że autorzy próbują w nich połączyć dwa zupełnie oddzielne elementy. Z jednej strony marzy im się blask antyku.

Dlatego wypełniają swe światy nieprzebytymi dżunglami, przerażającymi potworami,

migoczącymi pałacami, dumnymi imperatorami, pięknymi księżniczkami, złowrogimi

świątyniami, zdeprawowanymi kapłanami, jęczącymi niewolnikami, śmiertelnymi

pojedynkami, walkami gladiatorów, straszliwymi duchami, przerażającymi demonami,

zabójczą magią, rycerskimi wierzchowcami i oczywiście całą różnorodnością mieczy i innych broni do walki wręcz.

Ale jednocześnie pisarze chcą również zarobić na fikcyjnej supernauce. Tak więc obok wymienionych wyżej archaizmów pojawiają się elementy technologii przyszłości: pistolety, dezintegratory i inne wyrzutnie promieni śmierci, mechaniczne wehikuły naziemne i

powietrzne oraz inne futurystyczne gadzety. W tym miejscu rozpada się iluzja, którą z takim wysiłkiem budowali. Bowiem ich fikcyjna kraina jest tak anachroniczna i niespójna

technologicznie, że lepiej już każdemu współczesnemu biznesmenowi przywdziawać do biura gotyką zbroję albo zapalać cygaro przy pomocy krzesiwa.

To prawda, że takie niekonsekwencje istnieją nawet w prawdziwym świecie. Możemy dziś spotkać peruwiańskiego Indianina spacerującego ze swym mułem i słuchającego muzyki z radia tranzystorowego. Słynna fotografia Siedzącego Byka przedstawia byłego wodza

Siuksów, gdy prowadzi on wczesny samochód, a na głowie ma jedwabny cylinder. Ale

mikstura technik z zupełnie różnych epok zawsze powoduje niestabilność i gwałtowne zmiany, ponieważ ludzie zmuszeni do wymieszania się z tymi, którzy dysponują bardziej zaawansowaną technicznie kulturą, szybko przyswajają nowoczesne gadzety, o ile nie stoją one w sprzeczności z ich podstawowymi dogmatami kulturowymi, organizacją społeczną albo tradycyjnym stylem życia. I nawet wtedy, gdy następuje ten konflikt, ludzie w końcu i tak z czasem przystosują się do nowych odkryć.

Sądząc po historii naszego własnego gatunku, większość ludzi nie przejawia szczególnego

konserwatyzmu w chwilach, gdy mają szansę poznania bardziej skutecznych metod zabijania swych wrogów i przemieszczania się z miejsca na miejsce. W przeszłości na przykład,

prymitywne ludy, które znajdowały się nagle w stanie wojny z zachodnimi nacjami, starały się jak najszybciej zdobyć broń. Podczas walk peruwiańskich Indian przeciwko konkwistadorom wielu indiańskich wodzów ruszało do bitwy w zbrojach zrabowanych

poległym Hiszpanom. Dzikie plemiona, zdobywszy wystarczającą ilość broni palnej,

natychmiast porzuciły swe łuki i włócznie. Indianie preriowi rzadko używali jednych i drugich w czasie wojen z białymi w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych XIX wieku.

Jak świat długi i szeroki, broń o największym zasięgu efektywnym zwyciężała nad innymi tak, jak łuk wyparł oszczep, a później pistolet wyparł łuk. Co prawda w cywilizowanych krajach pistolet potrzebował kilku wieków, by całkiem zlikwidować miecz, lecz powodem tego był fakt, że wczesne pistolety potrzebowały bardzo dużo czasu na przeładowanie i jeżeli strzelec chybił za pierwszym razem, to wróg mógłby go dopaść z jakimś ostrym żelastwem, zanim ten zdążyłby znów wystrzelić. Tym samym dalszy zasięg pistoletu nie zawsze był

efektywny, a broń rezerwowa stawała się niezbędną.

Ta sytuacja zaczęła się zmieniać z wynalezieniem zamka skałkowego pod koniec

siedemnastego wieku. Teraz zamiast kilku minut, przeładowanie i strzał zajmowały dobrze wyszkolonemu żołnierzowi tylko piętnaście sekund. Rozwój magazynków i broni odtylcowej w latach pięćdziesiątych XIX wieku skrócił przerwy pomiędzy kolejnymi strzałami do około pięciu sekund, a powtarzalny karabin z roku 1860 zmniejszył ten interwał do mniej niż dwóch sekund. Z każdym nowym wynalazkiem zmasowana szarża piechoty stawała się coraz

kosztowniejsza. Natarcie Picketta pod Gettysburgiem pokazało, co dzieje się z oddziałami, które próbują tej taktyki.

Również walka morską przeszła podobną ewolucję. W następstwie amerykańskiej wojny

domowej i austro-włoskiej bitwy pod Lissą w roku 1866, kiedy to taranowanie odegrało decydującą rolę, okręty wojenne zaczęto wyposażać w tarany wystające pod wodą. Ale pod koniec dziewiętnastego wieku stalowe pancerze kadłubów uczyniły taranowanie całkowicie niepraktycznym, choć podczas I wojny światowej zanotowano kilka takich przypadków.

Słynny HMS Dreadnought zatopił właśnie w ten sposób niemiecką łódź podwodną. Jednak

podczas II wojny światowej samoloty uczyniły wielkim działom to samo, co te uczyniły taranom. Jeśli pancernik tamtych czasów zdołał zbliżyć się wystarczająco do lotniskowca, to przerabiał go natychmiast na złom, jak to uczyniły Scharnhorst i Gneisenau z HMS Glorious 8 czerwca 1940 roku. Problem jednak w tym, że zwykle samoloty przesądzały o wyniku

bitwy, zanim jeszcze wielkie działa weszły w zasięg. Na wyspie Midway Japończycy mieli liczne

jednostki pancerne na morzu, ale bitwa została rozstrzygnięta dużo wcześniej, nim krążowniki osiągnęły swój zasięg. Dlatego właśnie w czasie tej wojny niemal każda akcja ciężkich jednostek morskich odbywała się nocą lub przy szczególnie paskudnej pogodzie, kiedy samoloty stawały się bezużyteczne.

Wiek dziewiętnasty oznaczał praktycznie koniec epoki miecza. W latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych XIX wieku jeszcze tylko odkrywcy wyruszający w głąb Afryki często nosili ze sobą miecze jako broń wspomagającą. Richard F. Burton przekonał się, jak przydatny może być to oręż, podczas dzikiej nocnej walki z całym plemieniem Somalijczyków w 1854

roku.

Jednakże koniec wieku uczynił miecz absurdalnym anachronizmem, choć nadal używano

szabli w szarży kawaleryjskiej. Ostatnia, o jakiej słyszałem, to szarża oddziału kawalerii Sandemana 20 marca 1942 roku na pozycje japońskie nieopodal Toungoo w Burmie. Nie

trzeba chyba dodawać, że Sandeman i jego szlachetni Sikhowie zostali wystrzelani do nogi, zanim jeszcze znaleźli się w zasięgu miecza.

Amerykańscy żołnierze walczący z Indianami z prairii odrzucili szable, gdyż bardzo rzadko zbliżali się do nich wystarczająco, by ich użyć — choć ludzie Custer, zanim ich rozbito, mieli okazję, żeby żałować, iż nie wzięli ze sobą swych ostrzy. Z 320.000 poległych w I wojnie światowej amerykańskich żołnierzy tylko dwóch zmarło od ciosów szablą. Kozacy i japońscy oficerowie nadal nosili miecze w czasie II wojny światowej, ale te niegroźne archaizmy miały tyle wspólnego z poważną walką, co współczesna brytyjska kawaleria ze średniowiecznym rycerstwem.

Moim zdaniem ludzie, którzy dysponują bronią taką, jak zbudowane ze stopów

aluminiowych pistolety radowe z celownikami radarowymi, używane przez Marsjan

Burroughsa i posiadające zasięg setek mil, nie wygłupialiby się z mieczami i włóczniami tak, jak robili to ludzie stworzeni przez tego autora. Podobnie, jak Indianie porzucili swe łuki, gdy tylko złapali za karabiny. Na tej samej zasadzie zresztą, nie paradowaliby na grzbietach thotów, gawrów, draków czy innych wierzchowców, skoro mieliby pod ręką odpowiedniki samochodów i samolotów. Przypomnijcie sobie, jak szybko prairiowi Indianie zaadaptowali na swoje potrzeby konia.

Oczywiście, można znaleźć się w sytuacji, w której bardziej archaiczna broń byłaby

efektywniejsza. W czasie II wojny światowej mój kolega, eks-komandos, który działał wtedy na Pacyfiku, zabił jednego wroga nożem, a drugiego maczetą, która jest pewnego rodzaju mieczem. Ale nie można przecież nosić ze sobą całego sprzętu na każdą możliwą

ewentualność. W dziewięćdziesięciu dziewięciu przypadkach na sto nowoczesna powtarzalna broń palna pokonałaby każdy antyczny oręż, jaki by się przeciwko niej wystawiło.

Ponadto, jeśli nasz bohater żyje w świecie sprzed wynalezienia prochu, gdzie królują bronie ręczne, i

spodziewa się jakiejś poważnej walki, to z pewnością postara się zapewnić sobie nie tylko miecz, ale też najlepszy rodzaj obrony, na jaki go stać i jaki współcześni mu płatnerze potrafią wytworzyć. Może to być zarówno tarcza z bawolej skóry typu zuluskiego, albo kurtka z naszytymi kawałkami gotowanej skóry, jak i wspaniałe zestawy stalowych płyt z końca XVI i początku XVII wieku, które stanowią kulminację pancerzy wszechczasów.

Dokładne szczegóły uzbrojenia defensywnego naszego bohatera zależą po części od

technologii jego świata, a po części od okoliczności, w których przyjdzie mu walczyć. Od tego zależy też, czy dzierży on tarczę, czy nie. Czy jego zbroja jest skórzana, drewniana, z włókna kokosowego, płótna, miedzi, brązu, żelaza, stali, a nawet stopu, i czy przyjmie ona formę kolczugi łuskowej, kółkowej, łaocuszkowej, zbroi pasowej, czy płytowej. Czy nasz bohater walczy na lądzie, czy morzu, samotnie, czy w bitwie, konno, czy pieszo? Jeśli zamierza walczyć konno, musi wziąć pod uwagę ciężar, jaki zdoła unieść jego wierzchowiec.

W klasycznej Grecji najcięższymi uzbrojonymi żołnierzami byli piechurzy, gdyż małe koniki z tamtych czasów nie mogły dźwigać człowieka w pełnej zbroi. W Średniowieczu rozwój

większych ras koni odwrócił tę zależność.

W każdym razie bądźmy pewni, że nasz bohater przy zdrowych zmysłach wiedząc, że

czeka go walka wręcz, nie wyszedłby do walki odziany jedynie w opaskę biodrową tak, jak czynili to Marsjanie Burroughsa. Oczywiście, o ile miałyby coś na ten temat do powiedzenia!

Zatem, jeśli naprawdę chcecie zbudować przekonujący świat fantasy, zdecydуйте się, jaki poziom technologiczny dopuścicie w swojej krainie. Jeśli jest to starożytny świat

przedindustrialny, to świetnie. Jeśli to świat współczesny, też dobrze. Jeśli to świat, w którym króluje supernauka, jeszcze lepiej! Ale nie mieszajcie ich, chyba że stara technologia zostanie przedstawiona jako przestarzała w stosunku do nowej, albo stare zwyczaje zostaną zachowane w formie sportu. Wiele współczesnych sportów — polowanie, wędkarstwo, żeglarstwo, jazda konna, szermierka, łucznictwo czy rzut oszczepem — było kiedyś poważnymi zajęciami, od których mogło zależeć ludzkie życie. Ale mówiąc o poważnych przygodach — cóż, nawet

syn Tarzana miał dość rozsądku, by złapać swój karabin i amunicję, gdy wyruszał na ratunek swym szlachetnym rodzicom porwanym przez złych i pazernych kapłanów z tajemniczej

doliny Pal-ul-don.

WYSUBLIMOWANA KRWIOŻERCZOŚĆ

POUL ANDERSON

Nie mam nic do zarzucenia interesującemu esejowi Sprague'a, ale chciałbym dorzucić do niego kilka komentarzy.

Po pierwsze, skromnie omija on pewien rzetelny sposób, w jaki można supernaukowego

bohatera umieścić w sytuacji wymagającej machania mieczem. Dzieje się tak wtedy, gdy na skutek katastrofy statku, spisku, blokady technologicznej, albo czego tam jeszcze, rzeczony bohater musi się ewakuować i borykać z zacofanymi tubylcami (oops, przepraszam, miałem na myśli rozwijających się patriotów!) na ich własnych warunkach, jak to ma miejsce w powieści o Krishnie.

Po drugie, o ile miecz jest rzeczywiście przestarzały, to nóż absolutnie nie. Nawet z dala od walk ulicznych znajduje zastosowania w operacjach wojskowych, na przykład w pewnych akcjach komandosów podczas ostatniej oficjalnej wojny (a bagnet jest w koocu swego

rodzaju nożem albo ostrzem włóczni). Trudno mi wyobrazić sobie coś bardziej skutecznego w podobnych sytuacjach. Poza tym, dobry nóż jest prawdopodobnie najlepszym, uniwersalnym narzędziem, jakie kiedykolwiek wynaleziono. Osobiście regularnie podróżuję z nożem

właśnie z tego powodu. Więc prawdopodobnie Kapitan Przyszłość również zapakowałby

jakiegoś sprężynowca razem ze swymi pistoletami protonowymi.

(Poul ma tu oczywiście całkowitą rację. Jak powiedziałem, nawet w wieku pistoletów

pojawiają się okazje wymagające użycia broni ręcznej. Ale z drugiej strony, karabinier nie może się obciążać mieczem i laną, gdyż są one ciężkie i nieporęczne. Miecze mają tendencję do zaplątywania się między nogami i można się o nie łatwo potknąć. Jednakże nóż jest dość mały i lekki, tak że noszenie go jako dodatku do strzelby i amunicji nie powoduje żadnej niewygody. Sam wypróbowałem to podczas podróży w egzotycznym otoczeniu. Na

szczęście nigdy nie miałem okazji do użycia noża, gdyż nie jestem biegłym nożownikiem.

Ale zapewniam, że ciężar ostrza u boku dawał mi pewien komfort.

L. Sprague de Camp)

Po trzecie, odchodząc nieco od tematu, zastanówmy się — w świecie, gdzie nie

wynaleziono jeszcze prochu strzelniczego ani przemysłu, jaka inna broń pozostałaby jego mieszkańcom? Z pewnością ktoś w koocu wymyśliłby nóż sprężynowy, gdy tylko pojawiłaby się wystarczająco dobra sprężyna. Albo amazooska dmuchawka połączona z bezlitosną

dyscypliną Anglików, najpierw (w naszym świecie) jako łuczników, później jako

muszkietierów, mogłaby równie dobrze rozpętać rzeź wśród Francuzów. Do tego dochodzą

jeszcze hipotetyczne wynalazki, takie jak naciągany ręcznie, miotający bełty odpowiednik karabinu maszynowego, który opisali de Camp i Miller, a ja później zapożyczyłem. Przyszedł

mi też do głowy pewien pomysł na powtarzalną kuszę, po czym dowiedziałem się, że ktoś kiedyś taką zrobił. Z pewnością otwiera się tu szerokie pole do popisu dla naszej

wysublimowanej krwiożerczości.

...A JEŚLI CHODZI O MIKSTURĘ KULTUR W WYIMAGINOWANYCH ŚWIATACH...

LEIGH BRACKETT

Ręczę jednym z tych wymienionych wcześniej autorów tych „zwodnych opowieści o pojedynkach na miecze odbywających się na Marsie”, chciałabym przedstawić kilka

sposobów na temat komentarzy mego dobrego i szanowanego przyjaciela, pana L. Sprague de Campa, który rozprawia się bezlitośnie z różnymi i odległymi planetami.

W swym artykule *Stawianie granic* pan de Camp sugeruje, że przy konstruowaniu

wyimaginowanych światów pisarz powinien być ostrożny i nie mieszać nie pasujących do siebie elementów technologicznych, takich, jak na przykład miecze i statki kosmiczne.

Zgodziłabym się z nim całkowicie, gdyby niejedno słowo, które jest kluczowe dla całej dyskusji. To słowo to świat. Gdyby rzekł kultura, nie byłoby tej całej sprzeczki. Ale na rynku fantasy mamy bezmyślny zwyczaj odnoszenia się do innych światów tak, jak odnosimy się do innych państw. „Mars — mówimy — jest taki to, a taki”, dokładnie, jakbyśmy powiedzieli

„Wielka Brytania jest wysoce uprzemysłowiona”. Wielka Brytania jest mniej lub bardziej homogeniczną jednostką i we wszystkich częściach posiada mniej więcej ten sam poziom kulturowy. Ale mówiąc „Brytania”, nie możemy myśleć „Ziemia”.

Doskonale akceptujemy fakt, że statki kosmiczne startują z przylądka Canaveral

praktycznie nad głowami Indian Jivaro, którzy żyją zaledwie o krok od tego miejsca, lecz jakby w epoce sprzed tysiąca lat. Jesteśmy w stanie uwierzyć, że dwie tak odmienne kultury mogą koegzystować koło siebie na tej samej planecie. Zostało to bardzo uderzająco

zilustrowane w *The Sky Above, The Mud Below* (Niebo nade mną, błoto pod mną), gdy

francuscy odkrywcy Nowej Gwineji, otoczeni przez nagich ludzi z włóczniami z epoki

kamienia, patrzą na fotografie księżyca przesłane przez rosyjski Łunnik.

Świat, planeta jest wielkim miejscem, nie bardziej jednolitym w swej populacji, poziomach kulturalnych i zaawansowaniu technologii, niż w klimacie i terenie. Można sobie oczywiście wyobrazić świat socjalnie jednolity, a może nawet nasz stanie się kiedyś takim w przyszłości.

Lecz na razie, z pewnością, nie jest i nigdy dotąd nie był, toteż wydaje mi się dość pochopnym twierdzenie, że inne planety miałyby właśnie taką jednolitość posiadad.

Wydaje mi się, że najważniejszą rzeczą nie jest to, czy mamy zarówno miecze, jak i statki kosmiczne w naszym wyimaginowanym świecie, ale kto ich używa i, co ważniejsze, kto je produkuje.

Nie mogę ponosić odpowiedzialności za światy nie mojej produkcji, ale jeśli chodzi o moje własne,

to jestem całkowicie po ich stronie, na dobre i na złe. Zawsze starałam się odseparować elementy obcej (ziemskiej) technologii, sprowadzonej z zewnątrz, od technologii i kultury Marsjan. Ziemianie mają statki kosmiczne. Marsjanie nie. Ziemianie mają napędzane pojazdy do lokalnego przemieszczania się i nowoczesną broń. Ci Marsjanie, którzy współpracują z Ziemianami w Miastach Handlu i Miastach — Paostwach, gdzie obie kultury nakładają się, też używają tych wynalazków. Jednak Marsjanie żyjący z dala od tych ośrodków nie mają do dyspozycji ziemskich produktów. To samo dotyczy Wenus, zjedną

różnicą: Wenus jest młodym światem, na którym dominują rdzenne kultury (zauważcie, że nie wszystkie, a tylko główne) zredukowane do poziomu europejskiego X lub XII wieku, a tymczasem Mars jest tak starożytny, że osunął się z bardzo wysokich szczytów

zaawansowania technologicznego do stanu wynędzniałego pół-barbarzyństwa, które jest wynikiem wyczerpania rezerw mineralnych i surowców naturalnych. Jako jednostka planetarna Mars jest wyeksploatowany. Metale i inne elementy niezbędne zaawansowanej technologii muszą być importowane z innych światów, więc są bardzo kosztowne i rzadkie.

Tym samym, populacje oddalone od źródeł surowców muszą radzić sobie tak, jak mogą, za pomocą mieczy, włóczni i wierzchowców.

Zastanówmy się najpierw nad kwestią transportu. Pan de Camp mówi, że ludzie „nie paradowaliby na grzbietach thotów, zoratów”, skoro mają dostęp do odpowiednika samochodu. I dodaje: „Pamiętajcie, jak szybko preriowi Indianie zaadaptowali sobie konie”.

Owszem szybko. Byli przecież nomadami, przemierzali na piechotę rozległe przestrzenie Zachodu, uzależnieni od migracji zwierzyny łownej, z której żyli, i posiadali całkowicie nieodpowiednie zwierzę pociągowe: psa. Koo zmienił ich z nękanymi biedą piechurów w

panów prerii, a transformacja ta była bardzo łatwa. Nazwali konie „wielkimi psami” i ucięli tylko dłuższe dyszle do swych wozów oraz nauczyli się sztuki jazdy wierzchem od plemion Kiowa i Komanczów, którzy z kolei poznali ją dzięki Hiszpanom. Od tej pory ruszyli pełnym pędem, zdolni do pogoni za bizonem na równych prawach i do transportowania znacznie

większych ilości dóbr osobistych, jak również rannych, chorych i starych, których dawniej musieli porzucić. „Wielki pies” był doskonałą odpowiedzią na ich żywotne potrzeby.

Z drugiej strony jednak, budujący miasta i zamieszkujący lasy wschodni Indianie, choć znacznie bardziej cywilizowani niż ich zachodni kuzyni i mający od dawna bliskie kontakty z kulturą europejską, która mogła dostarczyć im konie i całą różnorodność pojazdów kołowych, odrzucili wszystkie te wynalazki. W głębokim lesie koo był utrudnieniem, a obciążony wóz to już niemożliwość. Muł na Szlaku Irokezów, a brzozywe canoe na rzece nadal stanowiły środek

transportu skuteczniejszy dla potrzeb indiaoskiego myśliwego niż bardziej

zaawansowane pojazdy białych.

Ludzie zwykle przyjmują elementy bardziej zaawansowanych technologii na podstawie

dwóch kryteriów: Czy mogę to zdobyć? I czy mogę tego użyć? Aspekty ekonomiczne i

kwestia dostępu są ustalane w pierwszym rzędzie, warunki indywidualne — w drugiej

kolejności. Rozległe paostwo indyjskie jest obsługiwane przez samoloty odrzutowe,

luksusowe statki liniowe, pociągi parowe i znaczną ilość samochodów. Jednak przeciętny wieśniak nadal używa swego dwukołowego wózka ciągniętego przez woni. Samochód albo

samolot mogłyby go przenieść z miejsca A do B znacznie szybciej, ale on nie idzie daleko, a do tego wcale się nie spieszy. Samochód i samolot są służą tylko do jednego celu, podczas gdy jego wół nie. Poza przenoszeniem jego samego i jego skromnych dóbr, może też zaorad małe pole, napędzad kierat jego pompy, młócid jego ziarno i dostarczad mu przydatnego produktu ubocznego stosowanego jako paliwo albo budulec.

Nowoczesny rancher nadal uważa konia za niezastąpionego przy pracy z bydłem. Lama,

jak, osioł, wielbłąd czy psi zaprzęg nadal doskonale sobie radzą tam, gdzie samochód i samolot byłyby bezużyteczne. Ponadto, zwierzęta te są całkowicie w zasięgu ręki i umysłu ludzi, którzy się nimi posługują. Rozważmy Indianina preriowego i jego nowy nabytek,

„wielkiego psa”. Ten zwierzak znalazł sobie własne paliwo, produkował swoich własnych zamienników i mógł iść wszędzie tam, gdzie bizona. Nie potrzebował wielkich kuźni, fabryk, ujęd ropy naftowej, rafinerii, stacji obsługi, mechaników, inżynierów drogowych i

mostowych, załóg serwisowych, pasów startowych, wykwalifikowanych pilotów i personelu naziemnego. Jeśli Hiszpanie sprowadzili do Ameryki fordys albo mercedesy zamiast koni, to historia mogłaby się potoczyd zupełnie inaczej.

Zatem, jeżeli byłabym marsjaoskim mieszkaozem Suszni, nomadem z rzadko zasiedlonej,

odległej pustyni pełnej pyłu, skał i burz piaskowych, to przywarłabym do grzbietu mojego thoata, zorata, czy jak mu tam, niczym do własnego brata. Zwierzę to bowiem lepiej

sprawdza siew takim środowisku, niż piaskoty, czy latające maszyny. Nie zamieniłabym się więc, nawet gdyby było mnie stad na taką maszynę wraz z całą ekipą obcych techników, którzy utrzymywaliby ją na chodzie.

A teraz dochodzimy do kwestii broni i tych przeklętych pistoletów radowych Edgara Rice Burroughsa. Sądzę, że Burroughs później strasznie żałował tych pistoletów, ale musiał się już z nimi borykad. Uczynił jednakże ich nieużywanie punktem honoru, co jeśli nie jest do kooca przekonujące,

to przynajmniej nadaje się do dyskusji. Indianin z prerii miał szeroki wybór dalekosiężnych broni, ale skuteczność nie stanowiła dla niego pierwszorzędnej kwestii. Byle baba mogła zabić kogoś z daleka, ale potrzeba było odważnego wojownika, by dokonać

największego wyczynu — dotknąć żywego wroga. Nie zabić, ale dotknąć. A wyobrażam sobie, że gdyby ktoś dał Lancelotowi karabin, by mógł zdmuchnąć innych rycerzy

bezpiecznie i z daleka, ten niewątpliwie zemdlałby z szoku spowodowanego takim pomysłem (oczywiście Mordred by się nim zachwycił.) Ale w przypadku Marsjan Borrougsa nie była to raczej sprawa honoru, tylko tego, co chcieli oni uzyskać używając takich, a nie innych broni.

Wydaje się, że nie walczyli oni w żadnym konkretnym celu, ale tylko dla samej zabawy.

Sprawiali wrażenie, jakby bawiła ich walka wręcz jako taka i dlatego stosowali w niej broń, która najlepiej służyła tym celom. Pistolet radowy przyczyniłby się do masowego zniszczenia i zepsuł całą zabawę. My również posiadamy broń o tak porażającej skuteczności, że wolimy ich nie używać. A nowoczesny żołnierz nadal nosi przy sobie pewien rodzaj miecza, zwany bagnetem, który służy mu do cichej walki w bezpośrednim starciu z wrogiem.

Niemniej jednak zgadzam się z panem de Campem, który twierdzi, że bardziej

zaawansowana broń zostanie przejęta w miejsce starej. Ale przejęcie wynalazku

zaawansowanej cywilizacji przez zacofaną kulturę nie oznacza jeszcze, że prymitywna

technologia dorosła już na tyle, by zrównać się z poziomem dawcy. Afrykański tubylec nie jest wcale bliżej własnoręcznego wykonania broni palnej niż Indianin z prerii. Tym samym, o ile byłoby dość absurdalnym anachronizmem, gdyby komandosi nosili ze sobą na akcje

włócznie i tarcze, to wcale nie jest pozbawiony sensu pomysł, by rebelianci z Kongo

stosowali mieszaninę nowoczesnej broni dostarczanej im z zewnątrz, równocześnie

posługując się łukiem i zatrutymi strzałami, włóczniami, pałkami i czym tam jeszcze, w momencie braku skromnych dostaw.

Znów zacytuję tu pana de Campa: „... jeśli nasz bohater żyje w świecie sprzed

wynalezienia prochu...”. Cóż, my sami żyjemy w świecie głowic jądrowych, prochu, łuków i zatrutych strzał i w świecie tyczek zaostrzonych w ognisku. Można sobie wybierać. Oto kolejny przykład kluczowego znaczenia słów „świat” i „cywilizacja”. Mówimy, że szczegóły uzbrojenia naszego bohatera zależą przede wszystkim od technologii jego świata, i że bohater przy zdrowych zmysłach nie rzuciłby się do walki ubrany jedynie w przepaskę biodrową, ale miałby na sobie przynajmniej taką zbroję, jaką może mu zagwarantować jego świat. Dobrze, ale teraz wyobraźmy sobie wojownika z plemienia Shawnee z Ameryki prekolumbijskiej.

Skąd i jak ma on wiedzieć o wspaniałych zbrojach, jakie wykonują płatnerze w Europie? On nie wie nawet, że istnieje Europa, toteż biegnie rażno do boju odziany w swą opaskę

biodrową i mokasyny. Podobnie zresztą jak to czynili autentyczni Indianie prekolumbijscy, którzy poza częściami zbroi zdobytych na Hiszpanach byli całkiem nadzy. Chodzi o to, że jeśli cywilizacja bohatera może dostarczyć mu pewne rzeczy, to na pewno ich użyje. Lecz jeśli nie może i nie ma on możliwości ściągnięcia tych przedmiotów z zewnątrz, to z

pewnością nie będzie mógł się nimi posłużyć. Ale mówimy tu o cywilizacji, na bogów, a nie o świecie! Na jednej półkuli, wśród populacji wywodzących się z tego samego korzenia mamy do czynienia z Eskimosami, plemionami Cherokee, Dakotów, Majów, Azteków,

Inków, Jivaro i ludźmi z Tierra del Fuego. Dziś mamy kulturę industrialną epoki atomowej, ale na Nowej Gwinei można spotkać ludzi żyjących w epoce kamienia, dla których samolot oznacza jedynie źródło nowej religii. Pragnęłabym w tym miejscu przedstawić wypowiedź

pana de Campa w taki oto sposób:

„Każda planeta może gościć na swym terenie różne poziomy technologiczne i populacje

wykorzystujące w różnym stopniu ich zdobycze. Ale zdecydujcie się na jakiś wzór i

pozostać z nim konsekwentnie do końca. Przede wszystkim nie pozwólcie, by

przedstawiciele danej cywilizacji produkowali przedmioty będące całkowicie poza zasięgiem ich technologii. Statki kosmiczne barbarzyńców są niedorzeczne, jeśli to właśnie oni samodzielnie je produkują i obsługują. Ale nabiera to sensu, jeżeli barbarzyńcy i pojazdy kosmiczne należą do dwóch odmiennych cywilizacji. Zawsze pamiętajcie o tym, że nawet najbardziej obdarty buszmen z Kalahari jest teoretycznie zdolny do kierowania odrzutowcem.

Krótko mówiąc: miecze i statki kosmiczne w jednym świecie, ale nigdy w jednej cywilizacji.”

Kaor!

REFLEKSJE NAD STAWIANIEM GRANIC

L. SPRAGUE DE CAMP

Żeby zamknąć tę dyskusję: jeśli chodzi o opowieści o Krishnie, to powiedziałem, że taka mieszanina technologii spowodowałaby niestabilność i gwałtowną zmienność. W historii Krishny ukazałem to jasno, gdy technologiczna blokada opadła, a Krishnanie zaczęli

projektować i produkować raketowe ślizgacze, parowce kołowe, parowe samochody pancerne, proste kamery, arkebuzy i inne imitacje ziemskich gadżetów.

Poprawka: sądzę, że Indianie preriowi, zanim zdobyli konia, byli głównie rolnikami. Po nadejściu wielkich psów przestawili się na bardziej mięsną dietę, ponieważ łatwiej jest zdobywać mięso niż uprawiać rośliny, gdy plemię ciągle wędruje.

Co się tyczy ludów prymitywnych i pojazdów silnikowych: o ile człowiek preindustrialny, czy to z wysp Salomona, czy z Suszni na Marsie, nie zdoła zbudować sam samochodu, ani kupić go od tych, którzy to potrafią, musi sobie poradzić bez wozu. A wtedy mówimy

przecież, że samochód jest dla niego niedostępny.

W praktyce zadziwiająco wielu tych ludzi zdoła jednak nazbierać wystarczająco dużo

perel, czy czego tam potrzebują, do wymiany za jakiś rodzaj pojazdu, nawet jeśli w dzisiejszej Afryce jedynie rowery zapełniają tamtejsze ulice. Kilka lat temu jeździłem po północnym Sudanie i co chwila mijalem zepsuta ciężarówkę, którą jakiś Sudańczyk kupił na krechę, a później zajeździł bez smarowania i konserwacji. Samochód stał na poboczu, a właściciel miotał się pod nim, manipulując narzędziami, podczas gdy pasażerowie stali wokoło i

wyglądali w swych turbanach i dżelabijach jak duchy oczekujące na to, co ześle im Allah.

Z drugiej strony jednak, tacy ludzie mogą bez trudu nauczyć się obsługi samochodu.

Młody Nasr, który wiozł mnie do miejscowości Qurna niedaleko Luksoru, miał

trzydziestoletni samochód nieznanego europejskiej marki, który wyglądał, jakby był w

doskonałym stanie: błyszczący lakier, cicho pracujący silnik i w ogóle. Ten samochód musiał

być podstawowym źródłem utrzymania egipskiej rodziny przez całe pokolenie, toteż nie zamierzali z nim ryzykować.

Jeśli chodzi o walkę dla czystej rozrywki, uprawianej przez Marsjan Burroughsa: również niektóre prymitywne plemiona oddawały się takiej zabawie, na przykład w Australii.

Przeciwnicy spotykali się w umówionym miejscu, zakreślali tradycyjny odstęp i miotali włócznie, aż

ktoś wreszcie został poważnie ranny. Wtedy „bitwa” była zawieszana aż do następnego roku. Takie „potyczki” to raczej brutalny sport niż rzeczywista walka. Widziałem dwie drużyny Irlandczyków zadające sobie więcej obrażeń w czasie „pokojuowego” meczu

hokeja na trawie. W takiej walce dla zabawy uszkodzenia ciała są ograniczone przez

podstawowe zasady i nieskuteczność oręża. Ale gdyby dad im groźniejszą broń (na przykład marsjaoski miecz), albo zapewnił krótszy dystans, walka stanie się śmiertelnie poważna. W

takiej sytuacji ci walczący dla zabawy zostają zabici, a ci z bardziej praktycznym podejściem do zabójstwa przeżyją. Przecież westernowego mistrza rewolweru załatwia ktoś, kto ukrył się w krzakach i strzela mu w plecy z karabinu.

Wracając do uprzemysłowienia preindustrialnych ludów: nikt, o ile się orientuję, nie wie, dlaczego niektóre narody chętnie przystosowują się do technologicznej rewolucji, a niektóre nie. Pośród większych narodów Japończycy są przykładem świetnego zaadaptowania się do nowej sytuacji. Egipt, Indie i Chiny wydają się właśnie wchodzić w ten proces. Gdy byłem w Indiach, z przyjemnością odnotowałem, że Hindusi produkują teraz całkiem praktyczny i użyteczny samochód kompaktowy o nazwie Hindustan Ambassador. Jeszcze bardziej

zdziwiłem się, kiedy odkryłem rzecz, której nigdy bym się po nich nie spodziewał —

produkują bowiem dobrą markę whisky.

Znając ich wrodzoną przedsiębiorczość, możnaby sądzić, że Eskimosi z łatwością by się uprzemysłowili, gdyby nie fakt, że jest ich tak mało na dużym obszarze i tak bardzo brakuje im surowców. Jeśli chodzi o Pathanów albo Pakhtunów, to nadal pozostają mistrzami w

wytwarzaniu własnej broni. Kilka lat temu pewien reporter odwiedził ich wioskę, w której produkowali broń i odkrył, że z niespotykaną sprawnością produkują tam karabiny

maszynowe na ręcznych tokarkach. Spytał wodza, czy słyszał o bombie atomowej. Pewnie, odparł wódz. Dajcie nam jedną na próbę, a zrobimy wam taką drugą. Może by i mogli, kto to wie?

(Cóż, jeśli jest tyle przeszkód, które nie pozwalają na włączenie odrobiny supernauki —

albo nawet współczesnej technologii — do opowieści o mieczach, to dlaczego tylu pisarzy próbuje to robić? Istnieje pewien wysoce praktyczny powód: człowiek idący piechotą może przebyć zaledwie dwadzieścia do trzydziestu mil dziennie (i to w najlepszym wypadku), a konno tylko niewiele więcej. W statku powietrznym można przemieszczać się z miejsca na miejsce praktycznie natychmiast. To oczywiście pozwala znacznie przyspieszyć fabułę, szczególnie dwutorową, którą uwielbiał Burroughs. Istotnie, akcja u tego autora musi się ciągle przemieszczać pomiędzy dwiema postaciami przebywającymi w zupełnie odrębnych

miejscach. Niestety, wprowadzenie broni odpowiadającej poziomem technologicznym

środkom transportu przyspieszy bitwy, zasadzki, zabójstwa i pojedynki do momentu, w

którym nie będzie już o czym opowiadać.

Oryginalnym rozwiązaniem Burroughsa dla rozbieżności pomiędzy orężem i transportem

było tak silne zajęcie czytelnika szybką fabułą, że nie miał czasu, żeby odetchnąć, a co dopiero pomyśleć. Wtedy należało tylko mieć nadzieję, że czytelnik nie zauważy albo nie zapamięta tych nieszczęsnych pistoletów radowych.

Innym sposobem na usprawiedliwienie anachronizmów jest ustawienie scenerii w tak

gwałtownie rozwijającym się społeczeństwie, że pisarz może z pewną zgodnością

wprowadzić tylko takie mechaniczne urządzenia i elementy, które pomogą w opowieści,

ignorując te, które tylko by przeszkadzały. Trudniej jednak byłoby stworzyć takie

okoliczności, które usprawiedliwiłyby wprowadzenie statku powietrznego bez czegoś tak prostego jak pistolet. Z drugiej strony jednak, można sobie wyobrazić całkiem porządną świat, w którym dostępne są rowery (łożyska kulkowe nie są znowu takie trudne do

wykonania, jeśli tylko wiesz, czego potrzebujesz), ale nie ma jeszcze prochu strzelniczego.

Miecznicy wierzchem na rowerach — oto fascynujący pomysł!

Ale to wszystko spycha pisarza w stronę czarnoksiężstwa jako środka służącego

przyspieszaniu akcji. Magia tak dalece pozostaje pod kontrolą autora, że może on sam określać swoją specyficzną gałąź wiedzy tajemnej i obdarzyć nią dowolną grupą oświeconych wraz z określonymi przez niego ograniczeniami. Ustanowienie granic ma tu zasadnicze

znaczenie: niezależnie od tego, czy czarownik jest bohaterem, czy łotrem, jego moc musi być w jakiś sposób ograniczana, żeby pozostał on wrażliwy na taki lub inny atak, bo inaczej pisarz złapie się w pułapkę Supermana. Jack Vance stworzył genialne ograniczenie, mając w

pamięci problemy zawarte wierszu „Amra”: magik mógłby wymedytować tylko ograniczoną

liczbę czarów, a po rzuceniu danego zaklęcia musiałby je sobie od nowa przypominać ze swojej księgi. W wielu opowieściach magii i miecza czarodzieje mają fatalne ograniczenie,

polegające na tym, że nie mogą rzucić czarów tak szybko, jak wojownik macha mieczem.

Innym ograniczeniem, które dotąd nie pozyskało należytej mu uwagi, jest fakt, że moc

czarownika/czarownicy powinna trwać tak długo, dopóki nie straci on lub ona dziewictwa. To jak, są chętni do opowiadać z gatunku miecza i alkowy?

George H. Scithers)

UZBRAJANIE NIEPEŁNEGO CZARODZIEJA

JENY E. POURNELLE

artykuł traktuje o ekwipunku, który powinien był wziąć ze sobą Harold Shea, gdy ruszał w podróż swym syllogismobilem. Zanim jednak przyjrzymy się jego wyposażeniu, ustalmy

pewne podstawowe zasady. W czasie swej pierwszej podróży Harold nie wiedział, że broo palna, zapałki, poradniki dla skautów i inne współczesne wynalazki nie sprawdzą się, toteż nie zapewnił sobie odpowiedniego ekwipunku. W czasie wielu wycieczek, które nastąpiły później, nie mógł w ogóle poczynić przygotowań, bo nie zdawał sobie sprawy ze swego

nadchodzącego odjazdu. Z tego względu ograniczymy tę dyskusję do jednej tylko przygody, w której nie tylko wiedział on gdzie wyrusza, ale wręcz dotarł tam z całym wyposażeniem, które uznał za odpowiednie. Chodzi tu o podróż do krainy z opowiadania Spensera Faerie Queene (Królowa Wróżek), która to podróż została opisana w drugim rozdziale książki

z tytułowanej *The Incomplete Enchanter* (Niepełny Czarodziej, L. Sprague de Camp & Fletcher Pratt, 1962). Pominiemy również magię i przygotowania do niej. Shea i jego

towarzysz nigdy nie nauczyli się, jak prawidłowo przygotowywać się do tego typu

przedsięwzięć, co zresztą stanowi połowę zabawy w tej opowieści. A poza tym, często

wzywano ich do obrony w sytuacjach, gdy magia absolutnie nie wchodziła w grę.

Obawiam się, że przygotowania Shei nie idą w parze z jego ogólną inteligencją.

Stwierdziwszy, że „średniowieczne śmieci” ze sklepu z kostiumami wcale mu się nie

przydają, gdyż były to zbroje zrobione z pofarbowanej wełny i drewniane miecze, Shea rusza ku sklepom z antykami, gdzie znajduje głównie „szable kawaleryjskie z czasów wojny

secesyjnej”. Postanawia zatem użyć nowoczesnej szpady do szermierki jako miecza

pojedynkowego, po usunięciu z niej mechanicznego czujnika i zaostrzeniu czubka. Osobiście mam coś podobnego w domu, niewątpliwie wykonałem to cudo wiele lat temu po pierwszej lekturze *Czarodzieja*.

W opowiadaniu tym Shea zyskuje sobie całkiem niezłą reputacją dzięki swej zabawce, po tym, jak załatwia kilku dobrych i sławnych rycerzy, rzeszę demonów i goblinów oraz

niezliczonych żołnierzy. O ile mogę stwierdzić po dokładnym przeczytaniu tekstu, broo ta plus jakieś egzotyczne ubrania prosto z przesłuchania do Robin Hooda, stanowią cały

ekwipunek, jaki Shea bierze ze sobą. Powtarzam, stoi to w całkowitej sprzeczności z jego inteligencją. W rzeczywistości sprawia wrażenie niemal totalnej głupoty. A rezultat byłby zupełnie

odmienny od tego, który opisali de Camp i Pratt. Nasz bohater dałby się zabić przy pierwszej prawdziwej walce, jaką by stoczył, rujnując opowieść i pozbawiając nas tematu do rozmowy. Nawet jeśli zdołałby jakoś przeżyć, to dawał sobie dość marne szanse. Jeśli już nie mógł znaleźć nic lepszego, to trzeba było wziąć jedną z szabel kawaleryjskich. Nie byłaby może najlepsza, ale z pewnością stanowiłaby lepszy wybór niż szpada.

Przyjrzyjmy się przeciwnikom, z którymi potyka się nasz bohater. Nieco trudności

nastęcza mi tu brak egzemplarza Królowej Wrózek pod ręką, ale postaram się wydobyć

większość informacji z Czarodzieja. Przede wszystkim scenerię stanowią czasy rycerstwa feudalnego, i to dość wyidealizowanego. Można w nim dostrzec następujące cechy

charakterystyczne:

1. Potrzeba walki. Nie chodzi tu o walkę w szyku, a liczący się przeciwnicy to ciężka kawaleria, która angażuje się raczej w pojedyncze potyczki niż zmasowaną szarżę. Wróg będzie prawdopodobnie nieco lepiej wyposażony niż zwykli jeźdźcy, ale przewidywania co do naszego bohatera są oczywiste i należy się spodziewać, że skooczy on z kooskim kopytem wbitym w mózg.

2. Nawet w walce pieszej przeciwnik będzie prawdopodobnie nosił zbroję. Dobrzy będą zatem wygrywać z nieuzbrojonymi gentlemanami, ale na koocu i tak Żli zyskają przewagę.

Ponadto zbroje będą płytowe, nie łaocuszkowe.

3. Broo miotająca jest dostępna, ale niezbyt szeroko używana. Strzały zwykle nie

przebijają zbroi, a walijski długi łuk nie został jeszcze wprowadzony do armii, toteż większość żołnierzy nie nosi łuków. Przypuszczam, że łucznictwo i cała dotycząca go

technologie są jeszcze w powijakach.

4. Na zasadniczy oręż składają się miecz i lanca, uzupełniane przez topór, morgenstern, maczugę, dwuręczną pałkę, a może nawet berdysz. Miecz to prawdopodobnie wielkie i

ciężkie bydlę, bez rozbudowanego kosza ani szpikulca, z dość długą rękojeścią, żeby można było operować nim dwuręcznie, ale nie za ciężki, by można było robić nim także jedną ręką.

Na koocu rękojeści zaś ciężka głowica do zbalansowania ciężaru ostrza. Jest to bardzo nieporęczna i trudna w obsłudze broo, ale dobrze nadająca się do walki między dwoma

ciężkozbrojnymi ludźmi. Jelec jest słabo rozwinięty i składa się tylko z prostej belki.

5. Przeciwnicy nie wiedzą nic na temat naukowych zasad szermierki. Nasz bohater to wie i jego główną przewagę stanowi fakt, że potrafi on zrobić wypad, w czasie gdy jego przeciwnik jest odkryty w zamachu. Mamy nadzieję, że nasz bohater wykona czysty wypad, utrzymując swe ciało i nogi w

jednej płaszczyźnie i nie skręcając stóp.

Oto ograniczenia narzucone przez główne założenia opowiadania:

1. Ani Shea, ani jego towarzysze nie byli bogaci. Obaj pracowali jako psychologowie w państwowym szpitalu, co zawsze było nisko opłacaną profesją, zarówno dziś, jak (tym

bardziej) w latach czterdziestych. Jednakże nie byli też bankrutami. A jeśli zamierzasz na szali położyć własne życie, to lepiej mieć najlepsze wyposażenie, na jakie cię stać, nawet jeśli, żeby je zdobyć, musiałbyś przez cały miesiąc jeść fasolę.

2. Najwyraźniej istniało też ograniczenie co do ilości sprzętu, który można było ze sobą wziąć. Wszystko musiało się pomieścić w plecaku, bo w przeciwnym razie nadmiar trzebaby nosić w rękę. Możemy się domyślać, że skrzynie, a do tego pełne sprzętu, po prostu nie przetrwałyby podróży, choć można było zabrać ze sobą ludzi, którzy nie wiedzieliby, co się z nimi dzieje. Zakładamy również, że głupie zwierzęta również nie przetrwałyby podróży —

żadnych jucznych koni, żadnych wierzchowców ani owczarków niemieckich — nic.

3. Można zabrać ze sobą technikę, ale nie technologię. W jakiś sposób nowoczesna sztuka szermierki, choć kompletnie nieznana w świecie Królowej Wrózek, nadal działa. Ale pistolety, zapalki, kompasy nie. Nie mam pewności co do współczesnej medycyny, leków i tym

podobnych. Podejrzewam, że nowoczesne metale zachowałyby swoje właściwości, jako że

szpada Shei, żeby wytrzymać wszystkie walki, musiała być wykonana z niezwykle dobrej stali. Wydaje się zatem uzasadnione, że zbroja z duraluminium albo stali nierdzewnej powinna działać jak należy, ale jeśli mamy trzymać się technologii z lat czterdziestych, to duraluminium naturalnie odpada.

Gdy już ustaliliśmy zasady, możemy zacząć wyposażać naszego bohatera. Pamiętajmy, że jest on średnio dobrym współczesnym szermierzem, niezbyt silnym i niezbyt dużym. Będzie musiał stawiać przeciwko ludziom, którzy może nie są zbyt wielcy, ale za to silni niczym Superman w porównaniu z przeciętnym współczesnym mężczyzną. Ci faceci są

przyzwyczajeni do wymachiwania tym wielkim, ciężkim mieczyskiem jedną ręką, do

odrąbywania nim rąk i głów oraz do innych tego typu wyczynów.

Pierwszą rzeczą, którą zrobimy, to pozbycie się tej szpady. Mówię to z pewnym

niezadowoleniem, gdyż broń ta nadaje opowieści kolorytu, ale do niczego się nie przyda. Po prostu nie jest dość ciężka, by nią skutecznie parować, a Shea będzie musiał polegać na swej zdolności parowania ciosów, dopóki nie zdoła ukraść sobie jakiejś zbroi. Najbardziej prawdopodobny rezultat użycia szpady przeciwko ciężkiemu mieczowi jest taki: rycerz albo magik robi krok naprzód i siecze mieczem w ramię bohatera. Ten ma dwie możliwości:

pchną w atakujące ramię, co zadziała, jeśli jest dość szybki, albo parowad. Przy czym zasłona zostanie zmieciona na bok, dając w efekcie srogie obrażenia fizjonomii bohatera i niewątpliwe złamanie jego szpady. To prawda, że nawet nowocześni szabliści zapominają o tym fakcie, a zdarzyło mi się wygrać niejedną walkę dzięki zastosowaniu taktyki szpadzistów przy posługiwaniu się szablą. Jednakże w każdym przypadku przeciwnik był spychany za linię na skutek udanie markowanego cięcia, po którym mogłem swobodnie wybrać sobie cel.

W przypadku szpady nie można markować cięć, gdyż jest to broń wyłącznie kłuta.

Trzeba to sobie jasno powiedzieć. Lekkimi mieczami nie można zbyt dobrze parować.

Miałem okazję próbować się kilka razy szpadą przeciwko szabli wstępowej, która jest

bardziej podobna do kawaleryjskiej niż sportowej, i przegrywałem niemal tak często, jak wygrywałem. Prawda, że mój przeciwnik był adeptem nowoczesnej szermierki, ale miał też znacznie lżejszą broń niż ta, której musi stawiać czoła nasz bohater. A nawet wtedy nie miałem dość masy w swym ostrzu, by utrzymać prosto czubek szpady. A gdy stracisz równowagę w swej szpadzie, nie możesz użyć klingi, bo jest tępą i tym samym twoja broń staje się bezużyteczna. Ponadto sposób trzymania szpady, szczególnie francuskiej, nie daje

możliwości silnych uderzeń, zasłonięć i szybkich kontr po mocnych uderzeniach w klingę.

Nawet włoskie, belgijskie i hiszpańskie szpady dają w pewnym stopniu podobny defekt. A bez możliwości wywierania pewnej siły na ostrze przeciwnika, nie da się go sprowadzić do sytuacji, gdy będzie można go wygodnie nadziąć. Zatem szpada absolutnie nie nadaje się na broń pierwszorzędą, choć może się przydać jako drugorzędna, szczególnie, że Shea miał ją za darmo.

Jak dotąd, rozmawialiśmy tylko o walce bez zbroi, a ta wykałaczką jest oczywiście

całkowicie bezużyteczna w kontakcie z jakąkolwiek zbroją. Niestety, prawie nic poza

kilkoma latami treningu nie przyda nam się w tych okolicznościach, ale wrócimy do tego za chwilę. Jest bowiem kilka rzeczy, które możnaby wziąć ze sobą, aby zapewnić sobie lepszy start w nowej sytuacji.

Wyrzuciwszy szpadę, mamy do wyboru dwie szerokie gamy mieczy. Najlepszym

wyborem byłby rapier.

Jednak po chwilowym zastanowieniu skłaniam się jednak ku szabli. Powód tego jest czysto techniczny. Żeby wykonać pewne i silne cięcie rapierem — a mówimy tu o ciężkim rapierze z XVI i XVII wieku — trzeba obrócić dłoń i uderzyć płasko, a później znowu obrócić dłoń, żeby odpowiednio zadać pchnięcie. By zadać dobry cios, trzeba ustawić dłoń w niewygodnej pozycji i choć zamierzamy używać głównie czubka (tu Czarodziej ma całkowitą rację), to chcielibyśmy też od czasu do czasu porządnie ciąć. W szczególności, chcielibyśmy ciąć w nadgarstek i przedramię uzbrojonego przeciwnika. To z kolei oznacza obrót dłoni w celu wykonania pchnięcia szablą, a takie coś trwa nieco dłużej. Z drugiej strony jednak, możemy być bez przygotowania i jeśli tniemy z kwarty

(górną wewnętrzną) i prowadzimy czubek do wysokości łokcia, to możemy wykonać jeszcze pchnięcie w tym samym ruchu. Taki atak

będzie naszą najczęstszą taktyką, obok ataku bez przygotowania i pojedynczym odejściem.

Ze wszystkich szabel dostępnych dla Shei większość była niewątpliwie zakrzywiona i tym samym nieprzydatna dla jego szermierczych potrzeb. A dodatkowo nie miałyby one

prawdziwej koszowej gardy, której on właśnie najbardziej potrzebował. Osłona dłoni w idealnej broni Shei nie musiałaby być pełna, gdyż ataki na rękę nie byłyby kłute, toteż rękojeść koszowa (ażurowa) w zupełności wystarczyłaby do przechwytywania cięć.

Musiałaby jednakże być bardzo mocna, gdyż owe cięcia niosłyby w sobie olbrzymią siłę.

Podczas Wojny Secesyjnej (albo Wojny Stanów, jeśli jesteście konserwatystami)

produkowano jednak wiele odmian mieczy i szabel. Nawet jeśli nie znaleźlibyście

interesującej was broni w żadnym sklepie z antykami (choć szanse znalezienia szabli dobrej jakości z odpowiednią gardą są raczej duże), to moglibyście zamówić taką u

rzemieślnika. Dziś mógłbym zamówić dla siebie idealną broń ze stali wysokiej jakości za mniej niż 200 dolarów właśnie tu, w Orange County. Mowa tu o cenie z 1965 roku, Shea z pewnością zapłaciłby o wiele mniej.

Obawiam się, że Shea nie używał swojej głowy. Było go stać na broń o nieco lepszą niż ta jego szpada. Gdyby tylko się nad tym zastanowił, znalazłby sobie jakiś odpowiedni miecz i zwiększył tym samym prawdopodobieństwo, że dokona żywota w lepszym stylu, a niejako

szczątki rozrzucone po okolicy. Idealny miecz byłby nieco zakrzywiony, ostry na jakiejś jednej trzeciej drugiej krawędzi i wyraźnie pogrubiony w koocowej części klingi dla nadania większej masy i energii uderzenia. Miałyby do tego poprzeczny jelec i koszową gardę

chrpiącą palce oraz skórzaną pętlę do wkładania kciuka. Ta ostatnia sztuczka, zwana paluchem, daje niezwykle dobrą kontrolę nad bronią. Dodatkowo można by jeszcze umieścić mosiężny pasek u nasady tylnej krawędzi, który pomógłby w wiązaniu broni przeciwnika i ułatwił wytrącenie mu jej.

W tym momencie wydaliśmy już pewnie wszystkie pieniądze na miecz, ale zakładając, że coś jeszcze zostało, jaki dodatkowy ekwipunek mógłby zabrać ze sobą? W koocu

wyposażyliśmy go do walki pieszej bez zbroi, a co ma zrobić przeciwko idącemu na — lub jadącemu — czołgowi?

Przeciwko wrogowi w pełnej zbroi niewiele może poradzić. Ci faceci byli ekspertami,

trenowanymi od wczesnego dzieciństwa i chod mogliśmy wyposażyć Sheę w lepszą zbroję niż jego wroga, to i tak zostałby wyrzucony z konia i pobity. Jeśli stanie twarzą w twarz z konnym

przeciwnikiem, to miejmy nadzieję, że jego koo jest szybszy. W opowiadaniu Shea nigdy nie musiał walczyć w ten sposób i całe szczęście dla niego.

Bez konia, ale w zbroi też miałby problemy, choć nie aż tak wielkie. Zobaczmy, jak

możemy pomóc naszemu bohaterowi w takiej sytuacji. Pierwszą rzeczą będzie

zaprojektowanie jakiegoś sprzętu defensywnego. Musi być dość lekki, by Shea mógł bez przeszkód fechtować, będąc w eo ubranym. Musi być też przeznaczony do rodzaju walki,

którego najbardziej się spodziewamy. A w tym momencie mamy problem: czy będzie musiał

bronić się przed strzałami? Przydałoby się oczywiście, żeby Shea był odporny na pociski, ale przyznajmy, że nie będzie to naszym głównym celem z prostego powodu: taka zbroja byłaby bardzo droga. Będzie zatem musiał zaryzykować w spotkaniu ze strzelcem, a skoncentrować się na obronie przed uzbrojonym miecznikiem.

Nie musimy martwić się o ataki punktowe. Wszyscy przeciwnicy Shei to wielcy

wymachiwacze, a jego postawa nie daje wiele miejsca, w które można by ciał. W

rzeczywistości najbardziej zagrożoną częścią ciała Shei jest jego uzbrojone ramię i głowa.

Coś podobnego do hełmu bojowego (w latach czterdziestych nie było co prawda zbyt wielu niepotrzebnych hełmów, ale taki, o który nam chodzi, powinien się znaleźć), jeśli to możliwe z nosalem i płytami naramiennymi, powinno wystarczyć do osłony głowy, a skórzana kurtka z naszytymi łacuskami powinna ochronić ramię. Proszę: przy niezbyt wygórowanych

kosztach i znacznie mniejszym ciężarze niż ten noszony przez wroga, Shea znalazł się pod ochroną, przynajmniej czasowo. Teraz zastanówmy się, jak załatwimy tego drugiego. Jest mniej lub bardziej odporny na miecz Shei, a ponadto ma znacznie lepszą kondycję niż nasz bohater, więc nie zmęczy się tak szybko.

Na otwartym terenie, przy walce jeden na jednego prawdopodobnie go mamy. W całym

tym żelastwie jest on bowiem bardzo niezręczny, więc Shea może dostać się za jego plecy i popchnąć go albo zrobić coś, żeby się wyrócił. Wtedy Shea może znaleźć słaby punkt w jego zbroi, jeśli Pan Muskuł się nie podda. W zamkniętej przestrzeni jednak mamy problem.

Shea może wprawdzie sparować kilka ciosów, ale nie może go obejść ani trafić. Co robić?

Wszystko zależy od tego, czy Shea zechce nosić ze sobą jeszcze jedną, dość nieporęczną broń. Bo jeśli damy mu berdysz, czyli krótką halabardę z dwuręczną rękojeścią, to powinien móc uziemić gada. Ale oczywiście jest to ciężki oręż i nie można go ze sobą wszędzie dźwigać. Z drugiej strony jednak nie spodziewamy się, żeby Shea musiał walczyć co chwilę z uzbrojonym rycerzem, toteż równowaga wydaje się utrzymana.

Zatem lista przedmiotów z jego ekwipunku wygląda następująco:

1. Dość prosty miecz typu szabla, wystarczająco ciężki do parowania, ale też dość lekki do fechtowania i wypadów, z dobrą gardą i skórzanym paluchem w rękojeści. Drugą możliwością stanowi ciężki rapier z dość masywnym ostrzem i zabudowaną rękojeścią.
2. Hełm wraz z układem podtrzymującym i dodatkami — nosalem i naramiennikami. Nie ochroni to wprawdzie przed solidnym zamachem ciężkiego miecza, ale powinno powstrzymać te ciosy, które przeszły przez zasłony, albo te, które nadal lecą, mimo że Shea wbił swe ostrze w ramię przeciwnika.
3. Skórzana kurtka z naszytymi łaocuszkami na prawym ramieniu i — jeśli chcecie — pionowymi pasami kolczugi łaocuszkowej na tułowi dla ochrony przed cięciami, które przeszły przez zastawę. Trzy warstwy takiej ochrony powinny wystarczyć.
4. Do wyboru: berdysz lub halabarda, od półtora do dwóch metrów długości, z głownią topora i szpicem oraz osłonami na ręce. Nie jestem mimo wszystko optymistą, jeśli chodzi o przeżycie walki z uzbrojonym przeciwnikiem na ograniczonej przestrzeni nawet z takim orężem, ale osobiście spróbowałbym chociaż tego zamiast miecza, skoro i tak nie ma gdzie uciekać. Nie mogę się jednak zdecydować na konkretną długość. (Jakieś sugestie?)

Powyższy zestaw, jak podejrzewam, wyczerpuje zapasy finansowe Shei. Innym razem

postaram się zaproponować lekkie odstępstwo od zasad i dopuszczenie wszelkich

nowoczesnych technik oraz sprzętu, który nie wymaga niedopuszczalnej technologii, a także zastanowid się, co się stanie, jeśli weźmiemy własnego konia i objuczymy go tymi

wszystkimi rzeczami. Na razie jednak zostawimy Harolda Shea w jego mieszkaniu, pod

baczynym okiem gospodyni, a powyższy ekwipunek podrzucimy mu, gdy będzie recytował:

„Jeśli p równa się nie-q, q implikuje nie-p, co jest równoważne zdaniu...”

Dużo szczęścia Haroldzie. Będziesz go potrzebował.

(Sądzę, że dr Pournelle ma rację. Jeśli miałbym pisać tę historię dziś, a nie prawie czterdzieści lat temu, to ustawiłbym wszystko dość podobnie do jego propozycji. Ale cóż!

Tak się nie stanie. Dama, która napisała: Wstecz, ruszże wstecz, o Czasie, w swym biegu, nigdy nie twierdziła, że Czas posłuchał jej wezwania.

L. Sprague de Camp)

ZWADŹCA ABSOLUTNY

L. SPRAGUE DE CAMP

W opowiadaniach o Conanie wiele jest scen pojedynków, w których piraci, walcząc o dowództwo lub po prostu wściekli na siebie, rozwiązują sprawę wymachując szablami. Conan i Sergius, Conan i Zaporavo, Conan i Galaccus, Conan i..., nie wspominając już o niezliczonych pojedynkach Solomona Kane'a i innych howardowskich bohaterów.

Aby zakończyć dyskusję o pojedynkach odpowiednią historią pojedynku, musimy odwołać się do wspomnienia Louisa le Golifa, normandzkiego bukaniera z czasów Hiszpaoskiej

Armady, znanego szerzej jako Borgnefesse („Pół-dupek”), jako że nie miał części jednego pośladka na skutek zbyt bliskiego wybuchu kuli armatniej podczas pewnego oblężenia na początku jego kariery. Le Golif opowiada historię swego przyjaciela, kapitana Fulberta, która, jeśli nie jest prawdziwa — a Le Golif z pewnością uwielbiał gawędzić to sprawia takie wrażenie. *Memories of a Buccaneer* (Wspomnienia Bukaniera, London, Allen&Unwin,

1954).

Po zdobyciu Vera Cruz w 1683 roku Fulbert wziął jedną ze schwytanych hiszpaoskich

dziewczyn pod swoją opiekę i wyzywał na pojedynek każdego, kto miałby ochotę dzielić się nią tak jak pozostałymi. Pierwszym, który podjął wyzwanie, był dwumetrowy olbrzym z

przerośniętą szablą, z którą stanął przeciwko rapierowi Fulberta. Ten przeszył go swym ostrzem i śmiertelnie zranił.

Drugi śmiałek był mniejszy, ale i szybszy. Fulbert ciął go przez ramię i okaleczył.

Trzeci, postawny mężczyzna, dzierżył topór bojowy w każdej dłoni. Wbił jeden z nich w stół i, kiedy starał się go wydobyć, został wielokrotnie przeszyty przez Fulberta i zabity.

Czwarty był pijakiem z piką do abordażu. Fulbert sparował pikę sekundą i nadział

przeciwnika na swą klingę.

Piąty, platfus z szablą i nożem w lewej ręce, zranił Fulberta w ramię. Ale ten wykłuł mu jedno oko i przeciwnik sam się wycofał.

Szósty był małym mężczyzną, ale zdolnym szermierzem, uzbrojonym w długi hiszpaoski

rapier. Fulbert zabił go po długiej walce.

Siódmy poległ na pasie pełnym noży do rzucania. Trafił jednym z nich w nogę Fulberta, a drugim zabił stojącego obok gapia. Później uciekł, a Fulbert rzucił się za nim i przebił od tyłu.

Ósmy zdążył zranid Fulberta tureckim jataganem, zanim ten pozbawił go życia.

Do tego czasu Fulbert stracił już tyle krwi, że z ledwością mógł stad. Wtedy Le Golif ogłosił, że ktokolwiek, kto miałby jeszcze ochotę walczyd, będzie musiał przejść po nim,

„gdyż byłem tak rozgrzany, że mogłem porozrywad całe tuziny tych sępów, jednego po

drugim, jeśli byłoby trzeba”. Fulbert stracił swą ranną nogę, ale wyzdrowiał i razem z ową dziewczyną żyli szczęśliwie przez następne piętnaście lat, kiedy to umarła ona na febrę. A jednak można tego dokonad!

DOZBRAJANIE NIEPEŁNEGO CZARODZIEJA

JERRY E. POURNELLE

Dawno temu, kiedy mieszkałem jeszcze w bajecznym Buena Park (obecnie jest to bardzo

spokojne miejsce, znane tylko ze względu na farmę Knotta Berry’ego i niezasłużoną reputację gniazda ultrakonserwatywnych poglądów, lecz przed rokiem 1920 zabijali tu szeryfa

przynajmniej raz do roku), zadzwonił mój telefon. Dzwonił on wówczas dość często, co nie powinno dziwid przy tych wszystkich kampaniach politycznych, sprzedawcach sidingu,

ekipach czyszczenia dywanów i sporadycznych telefonach od ludzi z programu Apollo, nad którym pracowałem w tych starych, dobrych czasach, zanim jeszcze Przestrzeo zajęła miejsce w kolejce po dotacje. Ale tym razem głos po drugiej stronie kabla należał do jednego z redaktorów „Amra”, który miał pewien problem. Czasowo otwierali filię w okolicach Buena Park i diabli wiedzą z jakiego powodu chcieli wydawad „Amra”, ale nie mieli maszyny do pisania marki selectric.

Ponadto brakowało im właśnie artykułu. Wynik był taki, że numer „Amra” został

wstukany na mojej maszynie — tej samej zresztą, której używam w tej chwili. Te selectriki są bardzo wytrzymałe — a ja napisałem dla nich artykuł pod tytułem Uzbrajanie niepełnego czarodzieja. Mój felieton dotyczył tego, co Harold Shea winien był wziad ze sobą, a czego nie wziad, w podróż do krainy śmiałych rycerzy i pięknych dam w opowiadaniu Królowa Wrózek, a na koocu artykułu zapowiedziałem, że napiszę jeszcze jeden, w którym miałem przedstawić inne rozwiązania i ich logiczną konkluzję. Wkrótce jednak zapomniałem o swej zapowiedzi, a horda edytorska „Amra” składała się z tak miłych chłopaków, jeśli chodzi o napominanie ludzi (a może coś w tym jednak było? Nie, na pewno nie), że nie przypomnieli mi o mej powinności, dopóki listonosz nie przyniósł mi pewnej książki.

Tak, mój listonosz często przynosi mi książki. Zwykle poczta nie niszczy całkowicie

etykiety z adresatem i opakowania — a jeśli tak, to książka jest wtedy w stanie całkowitego rozkładu. W tym przypadku jednak w Urzędzie Poczтовым Studio City zmateriałizował się idealny egzemplarz The Conan Grimoire (Grimoire Conana) bez żadnego opakowania. Nie

zaglądając do środka, by przekonać się, czy znajduje się tam mój artykuł, listonosz doręczył mi książkę. Jestem pewien, że było to jakieś ukryte przesłanie.

Naturalnie przeczytałem najpierw swój własny produkt, bo jakież pisarz tego nie robi? I natychmiast przypomniało mi się moje zobowiązanie, razem z kilkoma terminami ustalonymi przez wydawców, rachunkami do zapłacenia, ludźmi krzyczącymi na mnie, bym napisał jakiś artykuł, opowiadanie, albo coś, co przyniesie zysk (nie, oczywiście nie mam na myśli mojego wydawcy — mojego dobroczyocy, Anioła Życia Mego i Matki Moich Dzieci — w jednej

postaci, może na całe szczęście?). Toteż wkrótce usiadłem, by spełnić obietnicę.

Gdzie to skooczyliśmy? Aha, ostatnio wyposażylem Harolda w:

1. Dość prostą szablę, wystarczająco ciężką do parowania, ale też dość lekką do fechtowania, z dobrą gardą i skórzanym paluchem w rękojeści.
2. Hełm wraz z układem podtrzymującym i dodatkami — nosalem i naramiennikami.
3. Skórzaną kurtkę z naszytymi łaocuszkami na prawym ramieniu i pionowymi pasami kolczugi łaocuszkowej na tułowi dla ochrony przed cięciami, które przejdą przez zastawę. Trzy warstwy takiej ochrony „powinny wystarczyć” — tak napisałem.
4. Berdysz lub halabardę, od półtora do dwóch metrów długości z głownią topora i szpicem oraz osłonami na ręce.

Taki sprzęt, jak twierdziłem, byłby dalece lepszy od szpady, która, mimo że tak sławna, przyczyniłaby się raczej do przerobienia Harolda na mielone kotlety. Zauważyłem też, że pan de Camp mniej więcej zgodził się z moją analizą, a był nawet tak miły, że napisał to na koniec mojego artykułu.

Cóż, przemyślałem kilka spraw po raz drugi. Wiele z nowych pomysłów pochodzi od mojego alter ego, człowieka znanego jako Jerome Robert, Laird O’McKenna, Marszałek Królestwa Zachodu, który występuje pod auspicjami Stowarzyszenia Kreatywnych Anachronistów i towarzyszy w podobnych wyczynach kilku innym facetom. Gdy pisałem

Uzbrajanie niepełnego czarodzieja, jedynym moim doświadczeniem była zaprawa

szermiercza, toteż cierpiałem na podobne złudzenia, co Shea, zanim odwiedził świat

Żelaznych Ludzi. Od tamtej pory miałem przyjemność walczyć z ludźmi w zbrojach, a nawet samemu popróbowad walki w tych żelaznych garniturkach i muszę przyznać, że jest to bardzo pouczające.

Moją pierwszą konkluzją było to, że szpada Shei nie była taka głupia, jak się z początku wydawało. Mogła być przydatna, ale nie aż tak, jak to obmyślili de Camp i Pratt. Jak już napisałem poprzednio, jedno cięcie średniowiecznym mieczem półtoraręcznym zmiołoby

każdą zasłonę, którą można wykonać szpadą i prawdopodobnie złamałoby tę wykałaczkę na pół. Jest to fakt bezdyskusyjny i boleśnie prawdziwy. Ale Shea nie zamierzał parowad. Nie miał zamiaru krzyżowad ostrzy ze swym przeciwnikiem. Miałem przed sobą mentalny obraz średniowiecznego uzbrojonego rycerza stojącego w czymś na kształt nowoczesnej postawy szermierczej, tyle że jego stopy byłyby wzdłuż, a ciało w poprzek linii ataku. Rycerz ten wymachiwałby swym mieczem przed sobą jak Errol Flynn, mieczem dość nieporęcznym, ale i tak robiłby nim wystarczająco sprawnie.

Tak to jednak nie działa. W rzeczywistości, człowiek w zbroi stoi z wysuniętą lewą stopą (jeśli jest praworęczny), przed sobą trzyma poprzecznie tarczę, a miecz ma uniesiony nad głową, równoległe do ziemi, by chronić się przed cięciami prosto z góry. Może machać tym mieczem szerokimi łukami, bez żadnych ruchów przygotowawczych. A jeśli to robi, Harold nie żyje.

Jednakże jeśli Shea jest dość szybki, to wygra. Stoi tak daleko od uzbrojonego

przeciwnika, jak to tylko możliwe, i gdy tylko usłyszy „Naprzód!”, natychmiast wykonuje wypad, bez ostrzeżenia ani przygotowania, a celuje prosto w wizjer hełmu. Lepiej, żeby był

dokładny, bo ma tylko tę jedyną szansę. Niemniej jednak dobry szpadzista umie trafić w piłeczkę pingpongową podskakującą na drugiej, gumowej taśmie, więc możemy

przypuszczać, że Harold też to potrafił.

To jest jedyna rzecz, którą Shea może zrobić z tą swoją szpadą, jeśli stoi przed nim przeciwnik w dobrej zbroi płytowej. Musi być gotowy do zabijania, i to natychmiastowego, albo spędzi wiele czasu wycofując się wkoło pola walki, czekając na okazję do podobnego ciosu, a wtedy musi go zadać błyskawicznie. Tak czy inaczej, ma tylko jedno pchnięcie i lepiej, żeby było ono śmiertelne, bo poza swym zabójczym atakiem nie może on sobie

pozwolić na to, by wróg podszedł do niego na odległość normalnego ciosu. Nie może być rycerski i rozbrajać swego przeciwnika, chyba że jest jakaś wyraźna luka w uzbrojeniu tamtego, a pchnięcie w nią wyeliminuje wroga natychmiast. W przeciwnym wypadku bowiem Harold pchnie, szpic wejdzie w ciało — a Żelazny Człowiek odrąbie mu głowę.

W starciu z uzbrojonym przeciwnikiem szpada może się okazać nawet bardziej skuteczna niż topór, który zaproponowałem. Szpada przedostanie się przez pancerz — w szyszaku

muszą być wizjery —znacznie łatwiej niż topór. Shea może robić wypad, co daje mu około półtora metra więcej zasięgu niż ma jego przeciwnik. Znacznie lepiej kontroluje on własną broń, a ponadto szpada jest pewniejszym sposobem niż topór, gdyż walcząc szpadą Shea nie odkrywa się aż do momentu, kiedy już zabija przeciwnika, a wtedy dla tamtego i tak jest za późno. Tymczasem wejście w krótki dystans z toporem najpewniej zabiłoby naszego

bohatera. Topór i tarcza (albo i bez tarczy) nie zwycięży miecza z tarczą przy równych przeciwnikach — a Harold na pewno nie jest równym przeciwnikiem dla człowieka,

przeciwko któremu staje. Jego umiejętności szermiercze wręcz by przeszkadzały w posługiwaniu się średniowiecznym orężem.

Innym moim wnioskiem, który trzeba zweryfikować, był pomysł, żeby Harold zaszedł opancerzonego przeciwnika od tyłu, a następnie popchnął tę tonę żelastwa na ziemię.

Co to, to nie. Dobra zbroja płytowa nie powoduje aż takiego zmęczenia. Nie pogarsza też widzenia ani nie krępuje tak znacznie ruchów. Cały pomysł z niezręcznym facetem w zbroi, który nie może się poruszyć, pochodzi z mitów, których pochodzenia nie pamiętam, ale które napędzał T.H. White, a on powinien zdawać sobie sprawę, że lepiej tego nie robić. Wiadomo, że w miarę rozwoju prochu strzelniczego i długich łuków zbroje płytowe stawały się coraz cięższe, aż dotarliśmy do czasów króla Jakuba IV (albo I, według Anglików). Król Jakub, przyglądając się, jak jeden z jego rycerzy uzbraja się w teoretycznie odporną na broń palną zbroję z tamtego okresu, powiedział: „Widzę, że zbroja służy dwóm celom: nie pozwala nikomu zranid moich rycerzy i nie pozwala moim rycerzom zranid kogokolwiek”. Jednakże Harold miał walczyć przeciwko ludziom w naprawdę doskonale wykonanych zbrojach, którzy noszą je dokładnie dlatego, że są poręczniejsze niż kolczugi. Ponadto, zawieszony w kilku miejscach na ciele, w przeciwieństwie do kolczugi spoczywającej tylko na ramionach, dobry pancerz płytowy jest również mniej męczący.

Innymi słowy, lepiej, żeby Harold wbił swe ostrze szybko i głęboko. Nie zdoła bowiem przedostać się na tyły wroga, by go przewrócić, ani nie uda mu się realizacja tych wszystkich sprytnych pomysłów, które wcześniej zaproponowałem. W rzeczywistości, gdybym się choć trochę zastanowił pisząc tamte nonsensy, to wiedziałbym, że Żelazni Ludzie nosili zbroje z jakiegoś powodu, a nie dominowali przecież przez całe wieki nad wieśniakami tylko dlatego, że zrobili z siebie pokraki. Przypominają mi się teraz rozmaite formy orientalnych sztuk walki bez broni, które są pozornie dalece skuteczniejsze od mieczy, ale trzeba pamiętać, że zostały stworzone przez ludzi całkowicie zniewolonych, którym nie wolno było posiadać broni i którzy mimo wszystko pozostali uciskani przez noszących miecze.

Cieszę się, że zachowaliśmy szpadę do walki z pojedynczymi uzbrojonymi przeciwnikami, którzy walczą mieczem i tarczą, ponieważ czułem do niej osobisty sentyment. Stajemy teraz jednak przed innym problemem: ta sztuczka nie uda się tak często, jak sądziliśmy. Żelazni Ludzie nie są znowu tacy głupi, a gdy Harold zademonstruje swój wypad — który jest jego jedyną przewagą: długa, cienka i spiczasta broń, nadająca się do wbijania między wizjerami, które z kolei istnieją od czasów pierwszej zbroi —jego przeciwnicy na pewno podejmą

odpowiednie kroki. Tym, co niewątpliwie uczynią, będzie wspólny atak na Harolda i

rozstrzelanie przez giermków za nierycerską walkę. Ale przyjmując, że jeden z nich

zdecyduje się jednak stanąć przeciwko Shei w pojedynkę, to z pewnością podniesie tarczę, skryje się za nią i ruszy pędem na Harolda. Dosłownie wdepcze go w ziemię. A nie jest to jedyna rzecz, którą mógłby zrobić.

Problem w tym, że Shea nadal nie ma się czym bronić. Nie może parować wykałaczką, ma tylko ograniczoną liczbę miejsc witalnych, w które mógłby ewentualnie pchnąć wroga, a do tego musi jeszcze trzymać się z dala od wrogiego miecza, bo zginie. Czy możemy mu pomóc?

Nic dobrego nie przyjdzie z okrywania go zbroją. Liczy się tu ciężar, a ani Harold, ani nikt z nas w dwudziestym wieku, nie potrafiłby zaprojektować pancerza lepiej przystosowanego do ludzkiego ciała, niż ten stosowany w świecie Królowej Wrózek. Żelazni Ludzie są silniejsi od Harolda, bardziej przyzwyczajeni do walki własną bronią i dalece bardziej zabójczy. Shea dysponuje jedynie swoimi umiejętnościami współczesnego szermierza, swym sprytem i

zręcznością.

Możemy jednakże dać mu nieco rozsądnej ochrony, idącej w parze naturą jego przewagi.

Na przykład Wielki Kilt. A nie mówię tu o współczesnym, tkanym i malowanym kilcie, który noszą gentlemani na szkockich paradach. Mam na myśli stary i oryginalny produkt, czyli około dziewięciu metrów grubej wełnianej materii, zawiniętej wokół pasa i nerek, zniżającej się nad nogi i przypiętej z tyłu do lewego ramienia. Mogę potwierdzić, że taki zawój sprawdza się jako całkiem niezła osłona. Oczywiście nie wytrzymałby on zapewne dobrze wymierzonego i dobrze wyprowadzonego ciosu, ale gwarantuje znacznie lepszą ochronę niż się wydaje. Dopóki Żelazny Człowiek nie przyłoży się zbyt mocno i nie tnie najlepiej jak potrafi, to dzięki ochronie Wielkiego Kiltu Harold może jeszcze dożyć do drugiego ciosu.

Oczywiście nie zostawimy go tylko w tym kilcie. Bojowy hełm i całe jego „dodatkowe

wyposażenie wymienione na początku pozostają na swoim miejscu. Do tego skórzana kurtka z wszytymi łaocuszkami staje się koniecznością, z tym że teraz polecałbym przymocować łaocuszki drutem, i to na zewnętrznej stronie. Ponadto naszyłbym znacznie więcej warstw niż marne trzy, które sugerowałem w Uzbrowaniu niepełnego czarodzieja.

A co z walką przeciwko nieuzbrojonemu przeciwnikowi? Takie przecież było pierwsze

spotkanie Harolda w krainie Królowej Wrózek. Jego oponent rycersko zdjął swą zbroję, by dać mu równą szansę. Cóż, nie byłoby to z pewnością tak, jak opisują Święte Księgi. Nie byłoby żadnych zastaw, podejść, ani parad. Żelazny Człowiek podniósłby swój miecz, Harold zręcznie wycofałby się do swej postawy szermierczej, Żelazny Człowiek podszedłby bliżej —

a Harold zrobiłby wypad z pchnięciem w jego nadgarstek, przedramię albo łokieć, starając się zapobiec temu śmiertelnemu ciosowi, który miałby odrąbać mu głowę. Rezultat nie byłby inny niż

poprzednio, ale metody owszem. Ta szpada w koocu spełniłaby swoje zadanie.

Odkryłem pewną rzecz w praktyce podczas walk przeciwko rycerzom ze Stowarzyszenia.

Byli dobrzy w walce swymi mieczami, bo inaczej nie byliby rycerzami. Ale ich technika nie przewidywała punktowych ataków w ramię. Z drugiej jednak strony, nie byli głupi — jeśli zrobiłem to jednemu z nich, to trudno było mi to powtórzyć na tym samym przeciwniku albo na kimś, kto widział, jak to robię. Przystosowywali się dość szybko, jak zresztą każdy człowiek b znany ze swą bronią.

Wracamy więc do wymogów dotyczących broni, którą możnaby parowad. Harold mógłby

wygrad pojedynkę albo dwa swą szpadą, ale później Żelazni Ludzie strzegliby się go, zmienili taktykę i bardziej polegali na ciężarze swych mieczy i sile swych ramion, aby zdobyć przewagę nad wykałaczką Harolda.

Z dumą stwierdzam zatem, że podstawowa broo, którą wybrałem dla Shei w poprzednim

artykule była właściwa. Dobra szabla, niezbyt zakrzywiona i z ostrym szpicem — pchnięcie jest nadal naszym głównym atutem — ale dość ciężka, by sparowad atak półtorakiem oraz z wystarczająco rozbudowaną gardą, żeby uchronić palce Harolda przed obcięciem. Jeśli

Harold miałby dość siły w nadgarstku, by prawidłowo nią machnąć, to najlepszą rzeczą, jaką mógłby wybrad, byłaby szkocka szabla zwana claymore — cokolwiek twierdzi pan de Camp, taka nazwa dla szabli pojawiała się często w literaturze tamtych czasów, chod przyznaję, że claymore jest zniekształconym gaelickim słowem oznaczającym wielki miecz.

Prawdopodobnie nie byłoby go stad na naprawdę dobry egzemplarz, taki jak Wilkinson, który prawie nabyłem (ale zdecydowałem jednak zapłacić czynsz za dom), ale i tak byłaby to dobra inwestycja. Uzbrojony w taki kozik i ze swą umiejętnością używania jego czubka, Harold byłby godnym przeciwnikiem dla każdego nieopancerzonego człowieka w mieście.

Ponieważ jednak nie miałby dość siły, żeby odpowiednio fechtowad takim mieczem,

wracamy do sprawy szabel z czasów Wojny Secesyjnej, wzmiankowanych w Księgach, ale

odrzuconych przez Harolda z niewiadomych przyczyn. A przecież sprawiłyby się dość

dobrze, byd może nawet zapewniając mu szansę na przeżycie.

W rzeczywistości, jestem teraz przekonany, że dobry współczesny szermierz poradziłby sobie dość dobrze w Średniowieczu przeciwko nieuzbrojonym wojownikom. Chod rycerze ze Stowarzyszenia nie są tak sprawni, jak najwięksi mistrzowie tamtej epoki, to są naprawdę nieźli i mogliśmy zweryfikowad tę teorię w polu. Miecznik walczący z nowoczesnym

szablistą, gdy obaj stosują wszystkie znane sobie techniki, przegra, jeśli obaj nie mają zbroi.

Ale dajcie miecznikowi jego tarczę, a pojawia się problem. Tarcza to broo, i to szczególnie skuteczna. Żelazny Człowiek chowa się za nią, skrywa tam swą broo i ręce, pozostając całkowicie poza zasięgiem nawet najlepszego mojego wypadu. W ogóle trudno mu wtedy

cokolwiek zrobić. Gdyby wtedy rzucił się na mnie w szarży, to strasznie trudno byłoby go zatrzymać, czy nawet wycofać się. Jeśli jednak istnieje wolna przestrzeń do ucieczki i szermierz umie dobrze posługiwać się szpicem swej szabli, to ma całkiem niezłą szansę. Ale gdyby zabrad mu ostry czubek szabli, to jest zgubiony, nawet jeśli damy mu własną tarczę.

Pchnięcie i wypad są nowoczesnymi technikami, toteż musi mieć możliwość ich stosowania.

Każda próba walki na zasadach Żelaznego Człowieka szybko skooczy się dla szermierza śmiercią.

W takim razie, w jakim punkcie się znajdujemy? Jeśli o mnie chodzi, to Harold jest teraz lepiej wyposażony niż przypuszczałem. Zabiera zatem ze sobą:

1. Wierną szpadę, zaostrzoną niczym igłą.
2. Dobrą szablę. Jako że szabla i szpada razem wzięte nie ważą tyle, co miecz Żelaznego Człowieka, Harold może nosić obie w tym samym jaszczurze, choć zaprojektowanie dobrej pochwy dla szpady z koszową gardą nie jest rzeczą łatwą, o czym się ze smutkiem przekonałem.
3. Dziesięć metrów dobrego wełnianego tartanu*, szeroki skórzany pas nabijany metalowymi kółkami oraz wiedzę na temat sekretnej sztuki zawijania tego wszystkiego wokół własnego ciała w celu uzyskania zgrabnego Wielkiego Kiltu. Mógłby oczywiście (horror!) nosić spodnie pod kiltem, jeśli wstydzi się swych wystających kolan.
4. Dobrą skórzaną kurtkę obszytą łaocuszkami przymocowanymi za pomocą drutu.
5. Wojskowy hełm, do którego przymocowałby nosal i naramienniki. Jeszcze lepiej, gdyby nauczył się wykonywać kolczugę łaocuszkową i zrobił sobie czepiec kolczy osłaniający głowę, szyję i ramiona, a na to dopiero założył hełm z dodatkami. (Szkoda, że Harold nie mógł zaprenumerować sobie „Tournaments Illuminated” w 1940 roku.)

Będzie zatem używał szpady przeciwko pieszym wojownikom w zbroi (przy starciu z

konnym i tak nie żyje), a szabli przeciwko nieopancerzonym przeciwnikom, którzy dobrze fechtują. Jest zawsze gotów szybko się wycofać — to leży zresztą w jego charakterze — i unikać szarż z tarczą. I choć nadal będzie miał pewne problemy, to ma większą szansę przeżycia niż początkowo sądziłem.

Więcej, chod obiecywałem w Uzbrajaniu niepełnego czarodzieja, że rozważę, co mógłby wziąć, gdyby miał nieograniczoną ilość pieniędzy, to i tak pozostaniemy przy obecnym wyposażeniu. Niewiele można już dodać do jego plecaka, nawet jeśli będzie dysponował przepastnym portfelem i jucznym koniem. Mógłby użyć nagolenników, a te można wykonać dość tanio ze stali. Jeśli miałby dość czasu, to mógłby wszyc w swą skórzaną kurtkę płaskie kółka stalowe — zbroję taką nosił Wilhelm Zdobywca i przekładał ją ponad wszystko — oraz zamienić kurtkę na długi do kolan skórzany płaszcz. Wtedy mógłby pozbyć się Wielkiego Kiltu, ale musiałby założyć coś pod płaszcz, aby uniknąć obtarć. Podszywanie waciakiem było znane w Średniowieczu, toteż z pewnością jest też znane w latach czterdziestych XX

wieku. Współczesna kusza myśliwska mogłaby mu pomóc utrzymać dystans wobec przeciwników i zapewnić nieco ochrony przed kawalerią. Są to drogie zabawki, ale każdy, kto umie strzelać z karabinu, trafiłby w cel z takiej kuszy. Jednakże ze względu na długi czas przeładowywania są użyteczne tylko przeciwko jednemu przeciwnikowi (albo kilku bardzo wolnym).

Przy całym tym wyposażeniu nie zaszkodziłoby mieć konia, który by wszystko to poniósł, a dobrze wytresowany owczarek niemiecki też by się przydał. Ale nawet bez nich Harold poradziłby sobie całkiem nieźle. Więc ponownie pozostawiamy go pod czujnym okiem jego gospodyni. Oto siedzi Harold, ubrany w Wielki Kilt i nagolenniki, przy jego boku dwa miecze, na jego głowie hełm z naramiennikami, a jego gospodyni wybiega po policję.

Szybko, Haroldzie, zanim przyjdą ludzie w białych fartuchach: „Jeśli p równa się nie — q , q implikuje nie — p , co jest równoważne zdaniu...”

Życzę szczęścia Haroldzie. Sądzę, że jeszcze się zobaczymy.

RYSZARD LWIE SERCE ŻYJE W KALIFORNII I MA SIĘ DOBRZE

POUL ANDERSON

Zwykle trudno jest odnaleźć początki. Pochodzenie rzeczy sięga daleko wstecz i jest ukryte w zakamarkach czasu. Podobnie rzecz się ma ze Stowarzyszeniem Kreatywnych

Anachronistów. Wiemy, że Dawid Thewlis i Kenneth de Maife zajęli się szermierką podczas służby w Air Force i kontynuowali to zajęcie, gdy obaj przeprowadzili się w okolice San Francisco. Stopniowo ich zainteresowania rozszerzały się na inne bronie i zaczęli

konstruować i eksperymentować z ich niegroźnymi wersjami, takimi jak drewniane miecze i podszyte skórą, egzotyczne stroje. Z tych wszystkich elementów powstał pomysł

zorganizowania turnieju. Pierwszy z nich odbył się w Berkeley, w Święto Majowe 1966 roku, na tylnym dziedziocu domu Diany Paxson, jak się wtedy nazywała. Historia wygląda tak, że zadzwoniła ona wcześniej na policje i spytała, czy będzie potrzebne jakieś pozwolenie, co wzbudziło niemałe zdumienie, że ktokolwiek w Berkeley pyta ich o pozwolenie. Niemniej jednak nie istniał konkretny przepis prawny w sprawie turniejów rycerskich.

Po wezwaniu do pojawienia się w kostiumach z epoki zgromadzono ich niespodziewaną

ilość. Wzajemne okładanie się bronią było wystarczająco zażarte. Następnie wszyscy zebrani przeparadowali wzdłuż Telegraph Avenue, by zaprotestować przeciwko XX wiekowi. Mimo

pozornej skromności, ta inauguracja odniosła tak wielki sukces, że wszyscy zgodzili się ją powtórzyć.

Do tego czasu, a miało to miejsce 25 czerwca, wszelkie procedury powoli się

krystalizowały. Wszystko odbyło się na skwerze miejskiego parku, możliwie jak najdalej od przypadkowych przechodniów. Wymagania kostiumowe dotyczyły tak widzów, jak i

uczestników. Dla stowarzyszenia wymyślono nazwę. Wybrano odpowiednich ludzi do

prezydium, do sędziowania walk i przyznawania odpowiednich nagród. Muzycy — lokalna

grupa wyspecjalizowana w średniowiecznej i renesansowej muzyce, grająca na autentycznych instrumentach — zapewnili tło i nastrój.

W następnych latach Stowarzyszenie rozrastało się w lawinowym tempie. Trudno określić liczbę członków, gdyż pojawienie się w jakiegokolwiek roli i w odpowiednim przebraniu oznacza automatyczne członkostwo, bez żadnej rejestracji ani zapisów. Jednakże sto lub dwieście osób to zwykła frekwencja na turniejach, a oficjalny magazyn „Tournaments

Illuminated” podaje porównywalną listę prenumeratorów (dostępny pod adresem PO Box

1332, Los Altos, California, po trzy dolary za numer, i wart jest tej ceny). Jednocześnie wszędzie powstają podobne stowarzyszenia. Oczywiście jest, że taka działalność zaspokaja współczesną

potrzebę kolorytu i ceremonii, których, ze smutkiem to stwierdzam, brakuje w dzisiejszym świecie.

Powyższe zalety posiada Stowarzyszenie, a są one równie wyraźne, jak w brytyjskim regimencie. O ile nie ma ono spisanego statutu — co byłoby absolutnie nieśredniowieczne! — to prawo organiczne zdążyło się już w pełni rozwinąć.

Stowarzyszenie przeprowadza dorocznie pięć akcji. Cztery z nich to turnieje koronne odbywające się jak najbliżej obu równonocy, nocy świętojaoskiej i Święta Majowego.

Ponieważ zimowa pogoda lubi płać figle, piąta impreza składa się ze Spektakli Dwunastej Nocy. Przewodniczy im Lord Nierząd, a polegają one na ucztowaniu, picciu, konkursie

minstrelki, przedstawieniach dramatycznych, koncertach muzyki i pokazach tańca. Ponadto, przez cały rok odbywają się rozliczne mniejsze imprezy, takie jak specjalne turnieje, Wojny Diuków, przyjęcia, a nawet doroczna Feta Renesansowej Przyjemności z udziałem wielu

członków Stowarzyszenia.

Teoretycznie, panuje tu monarchia absolutna. W praktyce jednak, król przyjmuje rady od swego dworu, a wiele decyzji jest podejmowanych przez tych, którzy wykonują pracę poza sceną. Spotkania organizacyjne są nieformalne i zwykle odbywają się bez kostiumów, choć często kooczą się zażartą dyskusją na temat wyrobu broni, technik walki, ubiorów i rytuałów.

Królem zostaje człowiek, który najlepiej radził sobie w finale poprzedniego turnieju koronnego. Musi mieć swą Królową Miłości i Piękną, ale może poczekać aż zwycięży i

dopiero wtedy ją mianować. Księciem—następcą tronu zostaje ten, kto zajął drugie miejsce w finale. Diukami są ci, którzy byli już co najmniej dwukrotnie królami. Rycerzami zostają zaś ci, którzy zostali obdarowani łaską króla za szlachetne czyny i umiejętną walkę. Tylko rycerzy można tytułować „Sir” i tylko oni mogą nosić biały pas i łancuch oznaczające ich status. Niektórzy wojownicy, godni swego honoru, mają dobre i wystarczające powody, by nie składać hołdu królowi. Noszą oni miano „Mistrzów”, są równi w prawach z rycerzami i noszą swe pasy jak szarfy. Mistrzostwo bywa też nadawane w uznaniu zasług nie związanych z walką, takich jak produkcja sprzętu. W tym miejscu pojawia się żeoski odpowiednik tego tytułu, którego nazwa nie została jeszcze w pełni ustalona. Ludzie ci składają się na Bractwo Laurów. Wszyscy posiadacze tytułów, razem ze stałymi oficjelami, jak Seneszał, Herold, Kronikarz i Hetman, stanowią dwór królewski.

Każdy może sobie przyjąć dowolny inny tytuł, jaki mu się podoba. Stąd mamy kilku

hrabiów, baronów i tak dalej. Podobnie, każdy może zorganizować sobie świtę na własny sposób. Zwykle składa się ona z rycerza, jego damy i innych członków najbliższej rodziny, giermka, paza, dworki albo dwóch, służących damie i może kilku przyjaciół. Giermkowie to chłopcy albo młodzi mężczyźni, którzy służą rycerzom w zamian za naukę sztuki walki i rycerskich manier. Takie związki z opiekunem, przynajmniej częściowo in loco parentis, są traktowane bardzo poważnie przez obu

zainteresowanych.

W rzeczywistości, poza tą pozorną bez troską, Stowarzyszenie ma kilka konkretnych celów i pomysłów. Na rozwijanie umiejętności bojowych potrzeba dużo czasu, siniaków i praktyki, podobnie jak bardzo pracochłonne jest wykonywanie strojów, biżuterii i innych gadżetów, które sprawiają, że sceneria jest tak kolorowa. Świadomie dąży się do ożywiania nie tylko średniowiecznej sztuki walki, ale też ceremoniału, szacunku dla tytułów, a w szczególności kurtuazji i honoru. Takie inicjatywy mają bardzo duży wpływ na aktywnych uczestników, nawet na ulepszenie ich codziennego życia.

Wysoko postawiona poprzeczka nie przeszkadza zabawie. Wręcz przeciwnie, sprawia że staje się ona jeszcze lepsza, a turniej koronny jest wspaniałym spektaklem.

Wokół szerokiego pola walki stoją barwne pawilony, namioty i baldachimy. Przed nimi i pod nimi znajdują się przekąski dla właścicieli, ich świty i innych. Hojność jest w tym dniu główną zasadą. W wielu przypadkach poczyniono znaczne wysiłki, by jedzenie i napoje

przypominały te występujące niegdyś w Średniowieczu, a nawet wyprodukowano zdobione

naczynia. Nad głowami łopoczą sztandary z herbami, które zdobią szaty i broo uczestników (każdy może wybrać sobie dowolny herb, jeśli tylko nie należy on do jakiegoś stowarzyszenia lub społeczności istniejącej w prawdziwym świecie, aczkolwiek zaleca się poprawność

heraldyczną, a w celu jej przestrzegania powołano nawet Komisję Herbarzy). Kilka lanc nosi na sobie sztandary z zielonymi szarfami oznaczające, że ich właściciele nie będą dziś walczyć. Ale większość z łopoczających flag jest tam po to, by rzucić wyzwanie.

Wojownicy przechadzają się wśród niemal równie barwnych widzów, wybierają sobie

przeciwników i aranżują walki. Następnie rejestrują się. Przy tej okazji muszą, podobnie jak każdy obecny na turnieju, podpisać formularz uchylający ewentualne roszczenia prawne w przypadku odniesienia obrażeń ciała albo uszkodzenia mienia. Na szczęście nie było jeszcze spraw sądowych. Istotnie sport ten jest dość twardy. Siniak to niemal pewniak, a wstrząsy mózgu i złamania też się zdarzają. By zminimalizować ryzyko, walczący muszą przestrzegać rygorystycznych zasad, a w szczególności zakazu dobywania stali na polu.

Abstrahując jednak od tych zbyt poważnych spraw, można się rozejrzeć i dostrzec diuka Henricka galopującego w kolczudze, normandzkim hełmie, nagolennikach i pozostałym

sprzęcie, który sobie własnoręcznie wykonał. Jak do tej pory poruszaliśmy się pieszo, ale jakież dziewczę, jadące stępą obok, mogłoby się oprzeć powstrzymaniu swego rumaka na widok takiej postaci? Może nawet uda wam się dostrzec skrzydlaty hełm Sir Siegfrieda von Hoeflichkeit, strusie pióra Lorda Randalla Mocnego oraz jarla Njala Styrbjornsona w

szkockim kilcie, strojącego swoją kobzę — którego równie serdecznie witamy na turnieju, mimo że jest, dokładnie rzecz biorąc, bardziej z dziewiętnastego niż z czternastego wieku.

Jeśli kogoś to interesuje, to jam jest Sir Bela z Eastmarch, chod mój herb (lazur, dwa słooca) zdradza me prawdziwe imię dla tych, którzy znają sztukę heraldyki. Gdzie indziej widad mnichów, Maurów, Kitajów, bizantyjską dekadencję Lorda Mediokratesa w postaci skąpo

odzianych niewolnic oraz Lady Profesor, której akademickie szaty są niewątpliwie najbardziej autentycznym, średniowiecznym strojem w okolicy.

Szczegółowa procedura zmienia się z turnieju na turniej. Wiele zależy od woli

Najwyższego Autokraty, osoby, która na ochotnika zgłosiła się do organizacji danej imprezy i posiada tym samym znaczną władzę. Ale zwyczajowa formuła jest następująca:

Gdy rozlegnie się głos trąb, wchodzi procesja dworzan wraz ze świtami i podchodzi do tronu. Zatrzymują się tworząc przejście dla króla i królowej, a następnie oddają im hołd, podczas gdy monarchowie zasiadają na tronie. Za nimi kroczy książę — następca i jego dama. Tytuł królewski zostaje ceremonialnie przekazany wraz z koroną, a na okrzyk „Niech żyje król!” nowa para królewska zasiada na tronie, a poprzedni monarcha dołącza do

wojowników. Następnie dworzanie zostają przedstawieni Ich Majestatom, a po chwili wydana zostaje komenda do rozpoczęcia turnieju. Ludzie wracają na swoje miejsca, a na listy wpisują się pierwsi woje. Herold ogłasza kim są, wykrzykując ich imiona szlacheckie, naturalnie, oraz podaje powody, dla których zgodzili się stanąć do walki. Podczas tej rundy wyzywanych walk każdy powód jest dobry: dla przyjemności, sławy albo czegokolwiek, chociażby dla żartu. Na przykład kiedyś wyzwiałem Simona Templariusza za to, że splamił honor Głównego

Inspektora Claude Eustace Teala. Niestety, przegrałem ten pojedynek.

Gdy wojownicy stoją w pewnej odległości, Herold woła: „Panowie, cześć królowi!”. Co zresztą czynią, odwracając się ku monarsze i unosząc swój oręż na wysokość hełmów.

„Panowie, cześć wam!” — tu rycerze salutują sobie nawzajem. „Na wasz honor — naprzód!”

A teraz po krotce o rodzajach broni i technik. Najpowszechniejszym orężem jest miecz i tarcza, a także miecz dwuręczny, miecz krótki i puklerz, topór z tarczą lub bez i maczuga.

Pchnięcia są zabronione jako zbyt niebezpieczne, chyba że bardzo tępym, krótkim mieczem.

Dośd mocny cios w ramię uważa się za jego odcięcie. Uczestnik musi walczyd bez niego, a gdy straci oba ramiona, to naturalnie przegrywa też walkę. Cios w nogę poniżej kolana daje podobny efekt. Musi on upaśd na kolano, chod może jeszcze skakad na zdrowej nodze, a nawet z obydwoma odrąbanymi nogami ma jeszcze szansę wygrad. Potężne cięcie w tors lub głowę koczy się natychmiastową śmiercią i tym samym rozstrzyga walkę.

Co ciekawe, wojownicy poruszają się ostrożnie, wypatrując tylko otwartych miejsc. Nagle rozpętuje się plątanina ciosów, może i celnych, ale zwykle tylko jeden z nich trafia w odpowiednie miejsce i

walka jest zakończona. Jest to bardzo odmienna wizja od wersji kinowej, gdzie dwaj aktorzy całymi minutami okładają się mieczami, a ich technika jest niemal zawsze na żenującym poziomie. Z pewnością, gdy spotka się dwóch wojowników o

mniej więcej równych umiejętnościach, cała akcja może się przedłużyć i stanowić bardzo piękne widowisko. Ale nawet zwykłe błyskawiczne natarcia mają w sobie coś ekscytującego.

Porzuciliśmy ideę zatrudniania sędziów, gdyż był to niewygodny system, który prowadził

do sprzeczek, a zamiast tego zdaliśmy się na poczucie honoru uczestników. W granicach ludzkiego postrzegania pod wpływem stresu walczący sami przyznają się, gdy otrzymali okaleczające lub śmiertelne cięcie.

Po walkach wyzywanych może nastąpić runda przerywnikowa, w której odbywają się

konkursy strzeleckie, muzyczne i taneczne, pokazy taoca brzucha, trupy mimów czy kogo tam jeszcze. W końcu dochodzimy do rundy mającej wyłonić przyszłego króla. Każdy rycerz, mistrz albo inny człowiek, który dobrze sobie radził przez cały dzień może teraz przyłączyć się do rywalizacji. Ten, kto wygra najwięcej walk, otrzymuje wieniec laurowy, a jego dama kwiaty. Teraz to oni będą rządzili podczas następnego turnieju.

Jeśli pozwala na to koczujący się dzień, to organizuje się bitwę, w której wojownicy stają po dwóch stronach i uderzają na siebie drużynowo. A jeśli jest jakieś miejsce, do którego można by pójść, wiwatom i świętowaniu nie ma końca, szczególnie jeśli właśnie kogoś

pasowano na rycerza.

Tyle o turniejach w telegraficznym skrócie. Jak wcześniej powiedziałem, mniejsze

imprezy odbywają się z mniejszą regularnością, na przykład ostatnio zorganizowano na kilku konwentach science fiction. Oczywiście ich wystawność jest nieco ograniczona. Ludzie spotykają się też w niniejszych grupach, by walczyć i świętować. Wojny Diuków stają się tradycją. Przy okazji tego wydarzenia, które jest nieoficjalne i tylko za zaproszeniami, uczestnicy i ich świty spotykają się na pewnej wyspie, wybierają strony i prowadzą przeciwko sobie całodzienną kampanię wśród wzgórz i lasów. Okazją do jednej z takich potyczek było porwanie Lady Dorothy z Paravel, które zaowocowało samotnym atakiem Diuka Richarda

Krótkiego na Twierdzę — ale historie rozmaitych porwań i ich konsekwencji są zbyt długie, by je tutaj opisywać.

Wspomniałem o taocach. A chodzi tu o taocę z jakiegokolwiek okresu, byle jak najbliższe oryginałowi. Cotygodniowe zajęcia odbywały się w gimnazjum w Berkeley, gdzie chętni

mogli nauczyć się takich kroków, jak pavane, galliard, allemand i lavolta. Raz w miesiącu w miejsce treningów organizowane są regularne taocę, a każdy winien stawić się w kostiumie.

Szczególnie dla panów, uroczysty strój różni się znacznie od tego, który noszą do walki. Ich ubiór jest

bowiem wystawny, zdobiony biżuterią i haftami, a przede wszystkim noszą oni prawdziwy, stalowy miecz. Jedną z przyjemnych okoliczności wynikających z przynależności do bractwa jest to, że każdy mężczyzna może dowolnie się stroić, bez obawy o utratę swego męskiego wizerunku. A oto związana z tym historia.

Wspomniane gimnazjum stoi frontem do ulicy. Pewnego wieczoru odbywaliśmy swą tradycyjną lekcję, kiedy na ulicy pojawiło się dwóch, powiedzmy, „społecznie nieprzystosowanych” młodzieców. Spojrzawszy przez szklane drzwi na te zniewieściałe postaci, wirujące dookoła w miękkich podskokach do rytmu „ciotowatej” muzyki, postanowili uczynić gest, jakby to nazwano, wyrażający społeczny protest. Poza zniszczeniem stojących na parkingu samochodów, protest ten został dodatkowo zamaniestrowany przez wrzucenie ciężkiego kamienia przez drzwi i to tak mocno, że mimo drucianego zbrojenia szyby, szkło rozsypało się wewnątrz po całej podłodze.

Na nieszczęście dla społecznie nieprzystosowanych młodzieców, wybrali sobie tym razem nieodpowiednie ofiary. Chyba z tuzin wyciągniętych mieczy śmignął w powietrzu, po czym poszkodowani rycerze pognali za bandytami, zapędzili w kozi róg w jednej z uliczek i przytknęli ostrza do gardeł, a następnie zaciągnęli ich do najbliższego wozu policyjnego.

Faktycznie, o ile niewątpliwie znajduje się wśród nich statystyczny odsetek rozrabiaków w zwykłym życiu, to bardzo pocieszające jest, że większość młodych członków Stowarzyszenia nie ma kłopotów z policją. Podczas ostatniej Fety Renesansowej Przyjemności pewien szeryf nie tylko świetnie i bezkonfliktowo potrafił utrzymać porządek, ale też brał udział w zabawie.

Za każdym razem, gdy mijał Szeryfa z Nottingham, w którego wcielił się Lord Randall, kłaniał mu się w pas, mimo że Szeryf i jego ludzie nosili zamiast odznaki herb głowę — dzika na złotym tle. W konsekwencji zebrani członkowie Stowarzyszenia zorganizowali zrzutkę i kupili dla tegoż szeryfa nóż szczególnej urody, który podarowali mu z należąca pompą i wiewatami.

Innym znów razem, para oficerów policji zatrzymała się, by przyglądać się turniejowi, który odbywał się w Berkeley i trwał już od godziny. Dowiedziawszy się o tym, gazeta Berkeley Barb przygotowała artykuł o tym, jak grupa spokojnych mediewistów nie może się zabawić, żeby nie być nękaną przez brutalnych gliniarzy. Jednakże ktoś przyszedł i wyjaśnił, że policjanci przyszli tylko ostrzec, iż kilka samochodów zostało źle zaparkowanych i lepiej żeby je przestawiono, jeśli właściciele nie chcą dostać mandatów. A zostali, bo

zafascynowały ich widoki... chod zaoferowali też kilka praktycznych uwag dotyczących wymachiwania bronią. W związku z tym tytuł artykułu w Berkeley Barb zmieniono na

GLINY SPOUFALAJĄ SIĘ Z FEUDALISTAMI.

Ze względu na znaczną liczbę stosunkowo młodych ludzi w ramach Stowarzyszenia

odbyło się już kilka wesel. Wszyscy członkowie pojawiali się wtedy w swych najlepszych kostiumach, a młoda para dołączała do ceremonii wszelkie elementy, na które zgodził się pastor. Następnie przechodzili pod szpalerem z mieczy. Wśród szczęśliwych nowożeńców znajdowali się także Lady Diana, na której dziedziocu wszystko się po raz pierwszy

zmaterializowało, i nasz Kronikarz, Czerwony Baron. Większość z tych ślubów była

chrześcijańska, ale przy jednej z ceremonii nawet guru eklektycznej sekty lekko by się zdziwił słysząc inwokację do Odyńa i Thora.

Nie cierpię rodziców, którzy chwalą się swoimi dziećmi. A jednak tym razem sam to

zrobię. Pewnego razu bowiem przydarzyło mi się przyjęcie weselne w domu położonym w

dzielnicy Haight–Ashbury w San Francisco. Około ósmej wieczorem część z nas postanowiła wyskoczyć na rybę z frytkami. Tak też zrobiliśmy, a idąc ulicą zabawialiśmy się w najlepsze.

W drodze powrotnej chcieliśmy kupić kilka piw. Z drzwi sklepu wychylała się jakaś obdarta postać pijanego albo nadpanego faceta. Gdy wychodziliśmy, miecz za mieczem, ten zaczął

mamrotać: „Zabij, porządaj, okalecz, pociągaj, przebij, zniszcz...” Wtedy moja

czternastoletnia córka Astrid odwróciła się do niego z uśmiechem i niewinnością w oczach i krzyknęła całkowicie urzeczonym tonem: „Och, czyżbyś też był faszystowskim militarystą?”

Przed ten sam dom wybiegli kiedyś Owen Hannifen i Clint Bigglestone, z żelazem w

dłoni, chcąc zapobiec próbie porwania. „Uwolnij tę kobietę!” — krzyknęli, co w pełni przekonało napastnika. Ale takie opowieści mógłbym ciągnąć bez końca, a wątpię, czy

stanowią one główne zainteresowanie czytelników „Amra”.

Osiągnięcie całkowitej autentyczności byłoby niemożliwe. Pomijając już czas i wydatki, prawdziwa broń z tamtych czasów mogłaby kogoś naprawdę zabić. Hełmy są

prawdopodobnie najbardziej prawidłowym elementem ekwipunku. Choć kilka osób zadawała się zwykłymi hełmami motocyklowymi i plastikowymi przyłbicami, to większość pragnie

czegoś mocniejszego i o lepszym wyglądzie. Żelazne wiadro z wnętrzem wyściełanym

gumową pianką jest chyba najpopularniejsze. Najlepsze z nich ważą po osiem kilo i mogą przyjąć najcięższy możliwy cios, a trafiony nawet się nie poruszy. Równie często widuje się stożkowate hełmy normaoskie i okrągłe basinety. Minimalną osłoną dopuszczoną do

konkurencji jest maska szermiercza, ale jest ona bardzo nieodpowiednia.

Zbroje, jeśli już się pojawiają, są bardzo zróżnicowane, od podpinki tu i tam, przez konstrukcje z

dywanów i skóry, do tak wypracowanych dzieł, jak długa do kolan koszulka kolcza (byrnie) Diuka Henricka, do której wykonania potrzebował roku przeplatania kółek zrobionych z drutu od wieszaków na ubrania (co dało prawdopodobnie lepszy metal niż w oryginale). Płaszcz i tabardy dodają realizmu, a grube rękawice to praktycznie konieczność.

Niektórzy wzmacniają swoje metalem, inni robią sobie stalowe rękawice z dwoma palcami, które stosowano również historycznie.

Tarcze są produkowane głównie z arkuszy metalu albo ciężkiej sklejki, mówi się też coś o włóknie szklanym. Tarcze powinny być zaokrąglone i obite skórą na krawędziach, dla

bezpieczeństwa zawodników i ich broni. Nawet mimo to, trwałość ostrzy jest bardzo niska.

Najczęstszą formą tarczy jest grzejnik, nazywany tak ze względu na podobieństwo do

żelazka, ale kształt latawca albo okrągłe tarcze i puklerze można spotkać również często.

Po kilku eksperymentach za najlepszy materiał na miecze uznano rattan. Można go tanio kupić w postaci pałek o długości około czterech metrów i średnicy trzech–czterech

centymetrów. Jest to stosunkowo wytrzymały materiał, a ponieważ jest miękki i ma

zaokrąglone krawędzie, powoduje mniej obrażeń niż inne rodzaje drewna. Płatnerz obrabia go tak, by eliptyczne łączenia (kolanka) trzciny rattanowej wypadały na wysokości jelca. Do wykonania gardy używa on dwóch sklejonych ze sobą w poprzek klingi krótkich kawałków rattanu, które następnie owija plecionką lub sznurkiem. Można też wykonać stałą rękojeść metalową, w którą po prostu wkłada się kolejne klingi. Miecz wykonany tylko z drewna potrzebuje ołowianej przeciwwagi, która może zostać przykręcona albo wtopiona w miejsce głowicy miecza. O wyglądzie zewnętrznym decyduje metaliczna farba. Długość miecza

półtoraręcznego określa się na jeden metr, z którego piętnaście centymetrów wchodzi w rękojeść. Miecze dwuręczne sięgają półtora metra.

Większość toporów ma gęsto wypchane skórzane główne. Są one cięższe niż się pozornie wydaje i potrzeba silnej pary nadgarstków, żeby dobrze nimi wymachiwać. Halabardy mają dłuższe drzewce niż topory. Maczugi zbudowane są ze skórzanych lub gumowych worków,

również ciasno wypchanych. Już wspomniałem, że miecze do pchnięd są zaokrąglone i obite na czubku skórą. Włócznie i oszczepy mają spłaszczone szpice. Jeśli sądzicie, że takie bronie są nieskuteczne, to nigdy chyba żadną nie oberwaliście.

Morgensterny, kolczaste kule na łaocuchach przymocowane do trzonków, zostały

zakazane. Problem w tym, że jeśli wykona się je dostatecznie lekko, żeby były bezpieczne, to są kompletnie nieautentyczne, a poza tym nie można się przed nimi obronić. Te przeklęte kule po prostu przelatują nad twoją tarczą.

Czasami w turniejach biorą też udział szermierze i wojownicy kendo. W obecnej chwili część osób eksperymentuje z rapierem i sztyletem. Bez wątpienia pojawią się jeszcze inne bronie. Będzie to z pewnością bardzo interesujące.

Równie ciekawe wydają się sposoby i możliwości ich zastosowania. Poza ostatnim

odkryciem przez Jacoba Suttera starej germaoskiej księgi, która traktuje o kilku zaledwie rodzajach broni, nikt jeszcze nie słyszał o innych ówczesnych instruktażach dotyczących miecza i tarczy oraz innego oręża. Jeśli ktoś z was wie coś na temat takowych opracowań, Stowarzyszenie będzie mu bardzo wdzięczne za informację, gdyż, jak dotąd,

rekonstruowaliśmy wygląd i tradycję metodą prób i błędów. W uzyskanych rezultatach widać wpływy judo i karate. Z przyjemnością dowiedzielibyśmy się, czy ludzie, którzy walczyli pod Hastings albo Crecy — może nawet miała tu miejsce pewna ewolucja — rozwinęli style i techniki podobne do naszych, czy też inne. Która wersja byłaby skuteczniejsza, jeśli rzeczywiście tak jest?

Mistrz Edwin Berserk opisał naszą technikę walki w obszernym artykule na łamach

„Toumaments Illuminated”. Jako że zainteresowani mogą prosić o przesłanie kopii, moje streszczenie będzie raczej krótkie i nawet po części nie tak profesjonalne jak oryginał.

Najważniejszą rzeczą jest utrzymanie samokontroli i spokoju. Bezsensowne

wymachiwanie zawsze oznacza przegraną. Nowicjusz miecza i tarczy zawsze i niezmiennie próbuje bocznego uderzenia z zamachu. W międzyczasie jednak z pewnością przesunie rękę z tarczą, żeby utrzymać równowagę. A to zostawi go odkrytego na kontry doświadczonego

przeciwnika. Koniec walki. Dlatego właśnie sesje „treningu łupanki” koncentrują się na rozwijaniu prawidłowych technik zadawania ciosów.

Najlepsza pozycja to stad prosto, z kolanami lekko ugiętymi i napiętymi, a stopy ustawid prostopadle do płaszczyzny ciała. Rozluźniając jedno z kolan, wojownik przesuwa się szybko i gładko w drugą stronę. W rzeczywistości przypomina to nieco ruchy kraba, tak do przodu, jak i do tyłu, zupełnie jakby przesuwał się po polach gigantycznej szachownicy. Brzmi to może niezręcznie, ale jeśli robi to dobrze wyszkolony wojownik, to wszystkie ruchy są płynne i eleganckie.

Tarczę należy trzymać wysoko, tuż poniżej linii oczu. Strona trzymająca tarczę stoi

przodem do przeciwnika — odwrotnie niż w szermierce, gdzie prowadzi strona miecza.

Tarczą należy operować bardzo oszczędnie: tylko tyle w górę, w dół i na boki, żeby

przechwycić spadający cios. Z zasady miecz powinien wychodzić do ciosu znad tarczy, a nie obok niej. Oczywiście nie jest to niezmienna reguła, gdyż mogą się zdarzyć różne sytuacje.

Jednakże wielu rycerzy przegrało dlatego, że poddali się pokusie odrąbania nogi, wystawiając przy okazji na czysty cios swoją głowę. Jako że śmiertelny cios jest jedynie kwestią umowną, nie powinno

się opuszczad gardy nawet po tym, jak zabiło się swego adwersarza, dopóki nie leży on rozciągnięty na ziemi.

Czasami, podczas turniejów, zabici są proszeni o pozostanie w pozycji leżącej przez trzydzieści sekund, aby fotografowie mogli zrobić im zdjęcia. A uścisk dłoni między zwycięzcą a zwyciężonym to podstawa rycerstwa.

Niekiedy, w stosunku do niektórych przeciwników, szybka szarża przy wirującej broni jest znacznie lepszą taktyką niż ostrożne manewry wstępne. Ale ważne jest, żeby szarżujący wiedział, co robi. Niemniej jednak, takie agresywne podejście stanowi chyba jedyną metodę, którą dysponuje zwykły wojownik z mieczem i tarczą przeciwko mistrzowi miecza dwuręcznego.

Broni tej można bowiem użyć na kilka sposobów. Można ciąć lub wymachiwać w zwykły sposób. Częściej jednak trzyma się ją pochyło, często ostrzem do dołu, co daje lepszą kontrolę i pozwala zastosować lepszą dźwignię.

Wojownik walczący krótkim mieczem polega na swojej szybkości i umiejętnościach, ponieważ nie ma żadnej osłony poza puklerzem o średnicy trzydziestu centymetrów. Jeśli zdoła odeprzeć cios przeciwnika przechodząc przez jego gardę, to może nawet wygrać.

Topornik może szarżować lub nie, zwykle nie, ale utrzymuje swą broń w ciągłym ruchu.

Ponieważ jest ona tak masywna, może przebić się przez paragę innej broni i odrzucić na bok tarczę. Maczuga natomiast jest stosowana w stylu podobnym do półtoraka.

Włócznię trzyma się blisko środka, z obiema dłońmi dość blisko siebie i kciukami

zwróconymi do wnętrza. Daje to godną podziwu kontrolę przy parowaniu, a chwyt jest taki, że w razie potrzeby można go szybko zmienić.

Niewątpliwie, część z powyższych technik, obmyślonych na użytek pojedynków, mogłaby się okazać nieodpowiednia do walki w szyku. Jednakże, poza omówionymi już bitwami i

wojnami, nie mieliśmy okazji opracować zmasowanej taktyki walki. Poza tym, pozostaje jeszcze niezbadana sprawa kawalerii — oraz jej koordynacji z żołnierzami, łucznikami, kusznikami, katapultami — tak, jak nic dotychczas nie zrobiono w kierunku bitew morskich i rajdów Wikingów — ale na to wszystko przyjdzie pora w miarę, jak Stowarzyszenie

Kreatywnych Anachronistów podąża coraz dalej i głębiej ku mrokom Średniowiecza.

OPOWIEŚĆ O HEROIC FANTASY

... DZIWNIE BRZMIĄCE NAZWY...

MARION ZIMMER BRADLEY

Prawdopodobnie najwspanialszym urokiem fantazy dla pewnej grupy czytelników jest ta

dziwna mieszanka „dalekich miejsc i dziwnie brzmiących nazw”. Stanowią one fascynację, która nie jest ani trochę nietypowa. Jedynie bardzo przyziemne umysły i proste dusze nie poczują wewnętrznego drżenia na dźwięk całej rzeszy „dalekich miejsc” prosto z tego świata: Otaheite, Nepal, Przylądek Horn, Morze Sargassowe. Dużo wcześniej, zanim ustaliła się tradycja fantazy, Rider Haggard i inni, którzy pisali o zaginionych krainach tej Ziemi, oczarowywali swą widownię Miastem Milczących Ludzi, Amahaggar, „Skałą o kształcie

głowy Etiopczyka” i tak dalej.

Niemniej jednak, takie praktyki mogą posunąć się zbyt daleko. Ostatnie trendy w fantazy i science fiction polegają na tym, by obdarzyć każdą obcą kulturę pełną gamą nazw nie do powtórzenia i nie do odróżnienia. Gdy otwieram stronicę opowiadania science fiction i odkrywam, że kobiety — roboty zamieszkujące dziwny świat X-2B14 są nazwane Kobieta-

jeden-A, podKobieta-dwa-B i tak dalej, to szybko tracę zainteresowanie. To samo dotyczy niektórych pisarzy, którzy z zamiarem dokładnego odtworzenia obcych dźwięków z

„nieznanego świata” nadają swym postaciom takie imiona jak — no, z dobroci serca

powstrzymam się od przepisywania, a tylko pokażę wam, o co mi chodzi na przykładzie

takich imion obcych, jak Xyxtylzylta, Waxtlyzylta i Sytzylzylta. Tego typu bohomyzy mogą dokładnie oddawać warunki, które napotkalibyśmy na obcej planecie, ale doprowadzają czytelnika do szału. Co więcej, jeśli byśmy faktycznie nawiązali kontakt z rasą istot o równie niewymawialnych imionach, wkrótce zaczęlibyśmy ich nazywać „Zixie”, „Waxy” i „Sizzy”.

Z drugiej jednak strony, istnieje pewien rodzaj pisarzy, którzy używają tak mało wyobraźni i zmysłu przewidywania, że mogliby nazwać swych obcych „Smith” i „Jones” (jest to szkoła myśli typu „Oog, syn Uga”).

Kiedy po raz pierwszy pomyślałam o pisaniu fantazy, byłam pod silnym czarem Roberta

W. Chambersa i Henry’ego Kuttnera, co oczywiście wpłynęło na tok mojego myślenia przy okazji tworzenia imion dla własnych postaci. Dawno w latach młodzieńczych padłam ofiarą fascynacji King in Yellow (Żółty Król), toteż takie dziwne imiona jak Hastur i Cassilda, zaginione miasto Carcosa i jezioro Hali prześladowały mnie w myślach przez tak wiele lat, że niemal na stałe wkradły się do mojej własnej mitologii. Zanim zaczęłam studiować w

college’u literaturę hiszpańską, nie zdawałam sobie sprawy, skąd Robert W. Chambers wzięł

te dziwne imiona i nazwy. W moim pierwszym artykule do fanzinu (w nieistniejącym już na szczęście formacie hektograficznym) zwróciłam uwagę, że Casilda to dobrze znane imię hiszpańskie, Hastur to

prawdopodobnie zniekształcona Asturias — jedyna hiszpańska

provincia, która nigdy nie poddała się Maurom i zachowała swój starożytny charakter, Carcosa to delikatne nawiązanie do tajemniczego warownego miasta Carcassonne, a Hali —

tajemnicze, owiane mgłą jezioro w Żółtym Królu — to arabskie słowo (wpływ Maurów na

kulturę Hiszpanii) oznaczające konstelację Byka, w której znajdują się gwiazdy Aldebaran i Hiades, odgrywające tak wielką rolę w mitologii Carcosy.

Proste? Tak. Czy rozczarowało was takie wyjaśnienie? Nie sędzę. Chambers był wtedy

pod przemożnym wpływem nowej szkoły impresjonizmu, która rozprzestrzeniła się przez Francję do Hiszpanii, pozostawiając w tyle takich pisarzy jak Valle-Inclan. Większość z krótkich opowiadań w Żółtym Królu może być przetłumaczona na hiszpański bez zmiany ani jednego słowa, podczas gdy idiomy są francuskie (nic dziwnego, skoro pisał to będąc

studentem w Paryżu). Zadziwiające zatem, że przywołując tę fantastyczną, hiszpańską —

francuską atmosferę, używał, świadomie lub nie, nazw i imion, które mogłyby przywołać duchy Pirenejów oraz wiecznej wojny mauretaoskich pogan przeciwko trzymającej się twardo Hiszpanii. Niewiele ludzi wie coś na temat mauretaoskiej Hiszpanii i Carcassonne. Ale jak wielki jest strumień ludzkiej pamięci? Gdzieś tam, na samym spodzie ludzkich doświadczeń, leżą jakieś chaotyczne wspomnienia mówiące, jak przywołać duchy za pomocą ich

wybranych symboli.

Zamierzam zacytować jeszcze dwa przykłady przypadków wesołego nazewnictwa w

opowieściach fantasy. Jack Vance napisał kiedyś zbiór luźno powiązanych opowiadań pod tytułem The Dying Earth (Umierająca Ziemia). Używa w nich kilku fantastycznych imion, ale w większości opiera się na angielskich słowach, połączonych ze sobą w dziwny sposób, celem wywołania pewnych skojarzeń u swych czytelników. „Przyłądek Smutnego

Wspomnienia...”, gdzie młoda wiedźma z zielonymi włosami czekała całą noc na to, co

przyniesie morze...” żyło w mojej głowie na długo po tym, jak większość dziwnie

brzmiających nazw zniknęła z mej pamięci. A w swej dobrze znanej opowieści fantasy The Dark World (Ciemny Świat), którą cytuję dlatego, że po prostu wiem, iż jest bardzo dobra, Kuttner używa całej plejady bliskich nam imion, wydobytych z mitologii wszystkich

światów: Medea, Ganelon, Edeym, Ghast, Rhymi, Freydis, Llyr. Doskonale pasuje do tych imion obca sceneria, która sugeruje, że „ciemny świat” posiada jakieś sztywne i znaczące połączenie z mitologią i legendami naszego własnego świata. Gdyż „ciemny świat” jest oczywiście ciemnym umysłem człowieka, głęboką podświadomością, przepelnioną

zmieniającymi się wizjami. Jest tu nawet nawiązanie do tęsknego poematu Tennysona

Tithonus:

Miękki wicher rozprasza obłoki; zbliża się

Mignięcie tego ciemnego świata, gdzie się

urodziłem;

Raz jeszcze stare, tajemnicze migotanie

przemyka...

To właśnie owo „tajemnicze migotanie” autor fantasy pragnie uchwycić i zachować. My, którzy tworzymy fikcję naukową i fantasy, nawlekamy słowa na sznureczki wierszy niczym koraliki, by upleść bardzo kruchy, powietrzny zamek, i każdy, nawet najmniejszy przejaw niecierpliwości ze strony czytelnika, który napotyka na zbyt niezręczną albo zawiłą nazwę, może sprawić, że cała misterna budowla się zawali. Mój osobisty przejaw niecierpliwości miał miejsce, gdy czytałam wspaniałe opowiadania E.E. Smitha o Człowieku Soczewce i w pewnym momencie musiałam zatrzymać się i pomyśleć, który z obcych był Worselem, a

który Tregonem.

Tak więc, gdy sama zaczęłam pisać fantasy, wzięłam się w garść i spytałam jasno i

wyraźnie: Jak powinien brzmieć obcy świat?

Między innymi zdecydowałam, że powinien być wymawialny. Podobnie jak imiona istot,

które go zamieszkują. Imiona te powinny sugerować przynajmniej, czy ich posiadacze są płci żeńskiej, czy męskiej. Dość irytujące jest nadawanie miękkich i kobieco brzmiących imion (nasz język ma tendencję do nadawania żeńskim imionom bardziej miękkiego brzmienia)

twardym mężczyznom. Marsjański samiec mógłby się nazywać Amitra — ale patrząc na to z boku, czytelnik przyzwyczajony do angielskich dźwięków byłby skonfundowany na skutek

podobieństwa do Anitry, i nawet jeśli Amitra Marsjanin okaże się mieć

trzydziestocentymetrową brodę i siedem żon, to jego imię może pozostawić wrażenie, jakby był kobietą.

Osobiście, zamiast wymyślania imion, wolę zmieniać porządek standardowych sylab.

Niektórzy czytelnicy pomyślą może, że to dość prostackie z mojej strony. Na przykład uważam za szczęśliwe natchnienie myśl, która kazała mi nadać głównej planecie z moich opowiadań o Ziemijskim Imperium nazwę Darkover. Dwa angielskie słowa „dark” (ciemność) i „over” (ponad) sprawiają, że

nazwa ta jest łatwa do wymówienia. Szybkie i intuicyjne dodanie spółgłoski czyni z tego „dark cover” (ciemną zasłonę), a starałam się utrzymać to wrażenie, wspominając tu i ówdzie o szybko opadających cieniach, które pokrywają cały świat z przydmionym czerwonym słońcem i niebem. Dla mnie nazwa ta jest zarówno dziwna, jak i znajoma, a także sugestywna. Sądząc po listach, które otrzymuję od fanów, są ludzie, którzy myślą podobnie.

Wszystkie słowniki i ich rozmaite suplementy, a nawet książka Jak nazwiesz swoje

dziecko? — pełne są imion, które wydają się czytelnikowi jakby znajome (faktem jest, że taka znajomość ułatwia czytanie — jak już wspomniałam, całe strony o tym, jak Zyxytygl mówił

Wquygyłowi o tym, co zrobił z Mqrxty, stają się strasznie męczące), ale mimo to

wystarczająco „inne”.

W mojej pierwszej wydrukowanej nowelce Centaurus Changeling (Podmieniony centaur)

poddałam się pokusie użycia tych „dziko obcych” imion: Rai Jeth–San, Nethle, Wilidh (jeśli ktoś wie, jak wymówić to ostatnie, niech się do mnie odezwie). Ale w opowieści dominuje Cassiana, a jestem przekonana, że łatwość, z jaką postać ta zapada w pamięć, leży po części w prostym i sugestywnym imieniu. „Cass” sugeruje Kasandrę — greckie imię o tragicznej

wymowie, a „Anna” to uniwersalne imię żeoskie. Tragizm i kobiecość to właśnie dwie cechy, którymi starałam się obdarzyć Cassianę.

Gdy pracowałam nad The Door Through Space (Bramą w Przestrzeni) dla Boba Millsa, z

początku nadałam bohaterowi imię Lew Marcy. W jednym ze swych listów Mills sugerował, żebym zmieniła imię bohatera na „nieco mocniejsze”. Z początku nie domyślałam się, o co mu chodzi. Ale nagle zrozumiałam. Lew to oczywiście skrót od Lewis, ale wymawiane brzmi jak Lou — co jest również żeoskim imieniem — a Marcy to wyraźnie dziewczęce imię. Ten poznaczony bliźniami facet nie potrzebował imienia Lou Marcy, a raczej czegoś w stylu

„Percy Smithers”. Wybrałam „Cargill”, ponieważ jest to dość gardłowy dźwięk, podobnie zresztą, jak głos mojego zgorzkniałego bohatera i zaczęłam poszukiwać odpowiedniego

imienia. Odrzuciwszy wiele z nich, wybrałam w koocu „Race”. Szybko zorientowałam się, że

„Race” to chyba jedyny możliwy skrót od „Horace”, i że facet, który musiałby borykać się z chrześcijaoskim imieniem takim jak Horacy szybko zmieniłby je sobie na twardzielskie Race.

Reasumując: „obce” nazwy mogą być obce, chociaż niekoniecznie niewymawialne albo

prostackie. Cóż byłoby prostszego niż imię kobiety „Shambleau” — z pozoru tylko losowo przemieszane sylaby, ale jakże skomplikowane i pełne znaczenia, jeśli pomyślimy, ile kłopotów (ang. „shambles”) sprawiła ona Northwestowi Smithowi.

A jeśli już o to chodzi, to jakież mogłoby być proste imię dla włączającego się Ziemiańca niż Northwest Smith?

Albo bardziej wymowne?

WOPEK PEWNEGO CZŁOWIEKA

R. BRETNOR

Niewiele jest kwestii, które wywołują równie zażarte spory wśród fanów fantasy i science fiction, jak sprawa ilustracji. Niektórzy chcą je mieć wszędzie. Inni nigdzie. Ale bardzo niewiele osób, czy to fanów, czy profesjonalistów, stara się rozważyć ten temat czy zgłębić argumenty za i przeciwko ilustracjom, w ogóle i w poszczególnych przypadkach.

Osobiście, choć zawsze cieszyłem się z ilustracji zamieszczanych obok tekstów science fiction i fantasy, to mimo wszystko byłem przeciw ogólnemu stosowaniu obrazu na tym polu.

Przez dłuższy czas nie do końca wiedziałem dlaczego, więc zacząłem się zastanawiać nad tym problemem. Wynikiem tych rozważań jest poniższy artykuł, który, mam nadzieję, okaże się interesujący nie tylko dla czytelników, ale także dla redaktorów i artystów. Moim zamierzeniem jest przeanalizowanie niektórych funkcji ilustracji i oparta na tej analizie sugestia, gdzie należałoby, a gdzie absolutnie nie wolno używać obrazów.

Każde opowiadanie, długie czy krótkie, fantasy, science fiction czy mainstream, stanowi strukturę symboliczną. Postaci, sytuacje i wydarzenia, które zawiera, nie istnieją w prawdziwym świecie, poza naszą własną głową i skórą. Są syntetyzowane w umyśle pisarza z materiałów pochodzących z jego przeszłych doświadczeń, bezpośrednich oraz odległych. On sam wybiera kolejność symboli językowych, za pomocą których chce nam przekazać te z

cech powyższych elementów, które wyodrębnił ze swej wyobraźni. Funkcją tych słów, a tym samym funkcją opowiadania jako całości, jest przywołanie. Muszą one wydobyć z zebranego w umyśle czytelnika doświadczenia emocje, wrażenia i obrazy zgadzające się z tymi, które zapisał autor. Efektywność tego przywołania jest dokładną miarą talentu autora.

Oznacza to, że dla każdego czytelnika Klubu istnieje inny pan Pickwick, że wcieleń

Sherlocka Holmesa i doktora Watsona jest tyle, ile jest wszystkich (nawet czasowych) członków Baker Street Irregulars, a tak wiele jest wersji Becky Sharps, Rawdona Crawley'a i Markiza Steyne, jak wielu czytelników ma Targowisko Próżności. Nie mówiąc już o

Hobbicie, Swelterze i Steerpiku'u, Goricu XII z Carce i Mule. Fakt, że postacie te byłyby natychmiast rozpoznane, jeśli nadano by im ciało, niczego nie zmienia. Jest to po prostu hołd dla umiejętności ich twórców. Wyjaśnia to też, dlaczego żadna z nich nie potrzebuje tak naprawdę ilustratora, by ukazać jak chodzą, oddychają i czują się istotami ludzkimi. Choć jeśli czytelnik jest ignorantem w kwestii kostiumów, dajmy na to z czasów Thackeray'a, to ilustracje mogą mieć pożyteczną wartość poznawczą.

Prowadzi to nas do niewątpliwie największego paradoksu ilustrowania: większość

opowieści, które najmniej potrzebują tego typu dodatków, jest zwykle tymi, które mogą być najlepiej zilustrowane, ponieważ ich moc przywoływania obrazów działa równie skutecznie na artystę, jak na czytelnika. Wtedy jego praca (jeśli tylko jest on kompetentny i podziela zainteresowanie tematyką, którą ilustruje) będzie przynajmniej uśredniać to, co miał na myśli pisarz i nie będzie stał w tak radykalnej sprzeczności z wizją przywołaną w umyśle

czytelnika.

Za szandarowy przykład mogą posłużyć ilustracje Cruikshanka i Boża do prac Dickensa.

Zdominowane przez otoczenie, które przedstawiają, i kierowane przez wrażliwego, silnego pisarza stanowią doprawdy raczej echo niż interpretację. Chod są niepotrzebne, wzbogacają opowieść taką, jak wyobraża ją sobie czytelnik, czyniąc ją tym samym pełniejszą, bardziej zwartą.

Takie zjawisko jest dość rzadkie w fantasy i prawie nieznanie w science fiction.

Szczególnie w tym ostatnim przypadku sceneria nie tylko jest nieznaną, lecz może być obca w każdym niemal szczególe, a istoty, które w niej żyją, mogą być odmienne w formie i oddalone od ludzkości w swych procesach myślowych. W rzeczywistości, oczywiście, ich odmienność od nas jest prawie zawsze powierzchowna i powstaje często przez proste

zaprzeczenie różnych ziemskich norm na zasadzie kontrastu. Dlatego też większość tych dzieł, mimo że oddalonych od nas o kilka kroków, i tak będzie nas przypominać. Jednakże, zarówno istoty, jak i tło są zwykle na tyle nieznaną, że czytelnik zamiast wybierać z powszechnie znanego zasobu ogólnie akceptowanych obrazów celem ich odtworzenia, musi szukać ich części składowych, korzystając z własnego zbioru. Z czego zrobione są małe WOPki (WyłupiastoOkie Potworki)? Z glist, ślimaków i szurzych ogonków niewątpliwie.

A poza tym z całej reszty. WOPek jednego może być Bóg–wie–czym drugiego, nie mówiąc

już o narzeczonej WOPka, jego łóżku, domu czy WOPburgerach.

Nawet przy ilustrowaniu konwencjonalnej opowieści istnieje wiele pułapek czyhających na artystę. Zbyt często, chodby nie wiem jak perfekcyjnie przerysowywał postacie na papier, rysownik robi tak potworne błędy, jak przedstawienie niezwykle atrakcyjnej bohaterki z uśmiechem dokładnie przypominającym ci zniechęconą nauczycielkę z podstawówki, albo narysowanie bohatera (który powinien wyglądać jak ty) jako wiernej kopii twojego rywala w miłości. Znacznie częściej jednak odziera ich z jakiegokolwiek indywidualności, rysując stereotypy tak zużyte, jak wszystkie produkcje Hollywood i tak jednolite emocjonalnie, jak niezdrowo słodkie kreacje pana Disney'a, które są w nieunikniony sposób destrukcyjne dla wyobraźni czytelnika. Dla drobnej mniejszości czytelników, którzy nie posiadają żadnej wyobraźni nawet takie ilustracje mogą okazać się przydatne, ale dla normalnie uzdolnionych nie mogą być niczym więcej niż przeszkodą.

Teraz, gdy zaszliśmy już tak daleko, możemy nakreślić kilka ogólnych zasad, które

należałoby stosować przy ilustrowaniu wszelkich form literatury.

Po pierwsze, historie dotyczące bardzo wyraźnie nakreślonych bohaterów, dziejące się w kulturowo bliskim otoczeniu mogą być zwykle dość dobrze zilustrowane przez

pierwszorzędnych artystów.

Istnieją oczywiście wyjątki — gdy, na przykład, autor widzi wszystko w tak osobistym świetle, że normalnie znajome postacie w znanym otoczeniu zostają przemienione w coś wcześniej nieznanego, nabierając całkiem nowych wymiarów (z tego powodu właśnie prace Isaaka Dinesena nie powinny nigdy dopuszczać ilustracji, ponieważ oznaczałoby to

nieuniknioną utratę ich magii dla większości czytelników, jeśli nie dla wszystkich).

Inny wyjątek pojawia się, gdy same postaci, wraz ze swym bliskim otoczeniem, albo i bez, zostają przeniesione ze znanej im scenerii i wstawione na zupełnie niesłychanych zasadach do nowego świata, w którym panuje dziwny porządek (jak to ma miejsce w przypadku Titusa Groana i Gormenghasta — dwóch książek, które niemal na pewno straciłyby przy ilustracji).

W rzeczywistości nie ma nic specjalnie dziwnego w Siedmiu Opowieściach Gotyckich albo Zimowych Opowieściach, albo w dwóch cudownych fantazjach Mervyna Peake. Każda w

miarę czytana osoba posiada materiały, z których mogłaby odtworzyć tych ludzi, miejsca, decyzje i szczególne ich losy — a jednak każdy czytelnik, pracując na sobie tylko znanej części powszechnego dziedzictwa, produkuje coś tak silnie osobistego, że pokonuje to malarza.

Dlatego też należy powiedzieć, że istnieje pewna klasa utworów, których żaden artysta, nawet nie wiem jak dobry, nie powinien ilustrować, przynajmniej nie w dosłownym sensie, może z wyjątkiem bardzo ograniczonych edycji przeznaczonych dla specyficznych gustów i nie mogących wpaść w rękę początkującym czytelnikom.

W tej klasie jednak pojawiają się opowiadania, które, choć nie mogą tolerować żadnego dosłownego przedstawiania postaci, scen i epizodów, mogą być wzbogacone umiejętną

ilustracją oddającą charakterystyczny nastrój ich tematyki lub czasów, a nawet w

indywidualną reakcją artysty na ich treść. Jako przykład mogę tu podać wspaniałe ilustracje Keitha Hendersona do Węża Uroborosa i Styrbjorna Silnego i, niemalże z przeciwnego

bieguna, Pauline Diane Baynes i jej radosne obrazki bajecznej, polującej na smoki,

średniowiecznej Anglii do uroczego Rudego Dżila i jego psa Tolkiena. Do tej samej kategorii należą rysunki Borisa Artzybasheffa do oryginalnego wydania *The Circus of Dr. Lao* (Cyrku doktora Lao). By podać przykład z całkowicie innego pola, podobny efekt uzyskano dzięki zastosowaniu scenerii z francuskiej wsi i zamków, które tak bardzo przyczyniły się do stworzenia szczególnej atmosfery w filmie Oliviera Henryk V. Nie siląc się na realizm, biorąc zamki wprost z ilustrowanych rękopisów z tego okresu, produkcja ta odniosła sukces w scenerii znanej już każdej czytanej publiczności, i tym

samym osiągnęła stopień

różnorodności, którego nigdy nie osiągną miliony ładowane w produkcje Hollywood.

Z jednego ekstremum przenosimy się do drugiego, gdzie znajdziemy klasę utworów —

bardzo zresztą liczną — które albo są niczym bez swych ilustracji, ponieważ stanowią one ich integralną część, albo mimo swych naturalnych cech zostały tak silnie zidentyfikowane z zestawem rysunków, że trudno o nich myśleć nie wyobrażając sobie ilustracji. Wiele książek dla dzieci (z których część jest zaprojektowana głównie po to, by zabawić dorosłych) należy do pierwszej kategorii — słynny Ferdinand Lawsona i Leafa jest tego głównym przykładem.

Jeśli chodzi o te, które przeznaczone są dla dorosłych czytelników, jednym z najlepszych przykładów, przynajmniej w moim pojęciu, jest książka niemalże nieznana *The Clan of*

Munes (Klan Munów) Fredericka J. Waugha. Munowie mieli z grubsza — bardzo z grubsza

— ludzkie kształty. Stworzył ich indiański czarownik z północno — zachodniego wybrzeża z takich materiałów, jak pokręcone drewno wyrzucone przez morze, tak więc motywy

północno-zachodnich plemion dominują w ilustracjach. Szczególnie chodzi tu o wspaniałe kolorowe tarcze. Waugh był bardzo znanym malarzem, a to była jego jedyna książka, ale w niej jednej udało mu się to, do czego powinien dążyć każdy pisarz fantasy i science fiction —

stworzył całkiem nowy, ale zarazem spójny świat i to z materiałów obecnie dostępnych.

Niestety, Klan Munów dawno już przestał być drukowany, a Scribner, u którego wydano tę książkę w 1916 roku, poinformował mnie, że sprzedano tylko kilkaset egzemplarzy i że barwne tarcze już nie istnieją.

Druga kategoria jest nieco bardziej zawiła, gdyż czasem opowieść i ilustracje mogą być tak nierozdzielnie połączone, że jest niemal niemożliwe określenie oryginalnego nastroju historii bez udziału rysunków, i nie jesteśmy w stanie stwierdzić, czy rzeczywiście były one

pomocne, czy nie. Dlatego też z trudem wyobrażam sobie Alicję w Krainie Czarów bez

rysunków Sir Johna Tenniela. Nie widzę też Ropucha z Żabiego Pałacu i reszty kompanii z *The Wind in the Willows* (O czym szumią wierzby) inaczej, niż oczami Arthura Rackhama.

Wszystkie te przykłady ilustracji, w jakiś sposób istotnych dla odpowiednich im

opowieści, są oczywiście wyjątkowe, ale mogą służyć do zademonstrowania, że istnieją trzy rodzaje udanych ilustracji: te, które stanowią echo zamysłów autora tak wierne, że nie kolidują z wizjami, wywoływanymi przez jego słowa; takie, które spełniają funkcję, jakiej nie spełnia, choć powinno, samo opowiadanie oraz takie, które przez czysty geniusz

nieoczekiwanie łączą się z opowieścią i razem z nią tworzą coś nowego i lepszego.

Szczególnie w ilustracjach science fiction często niemożliwe jest dla artysty stworzenie echa zamiarów pisarza z tak doskonałą wiernością, że nie pojawi się konflikt między wizją na papierze a tą w umyśle czytelnika. Często dzieje się tak dlatego, że, jak już wspomniałem, obie wizje będą zbyt różne. Raz, na przykład, napisałem opowiadanie, w którym wielka przyjazna bestia podbiegła w podskokach, by akompaniować gitarowemu solo gwizdząc

przez swój długi rzymski nos. Była czerwona, obrośnięta futrem i miała olbrzymie stopy. W

moim pojęciu — i, jak sądziłem, w pojęciu reszty świata — taki zwierzak byłby niczym więcej, jak tylko czworonogiem, a czy wyglądałby jak łoś, czy jak wielki spaniel,

pozostawało tylko kwestią gustu. Ale gdy opowiadanie zostało w koocu wydane, byłem

zaskoczony widząc, że na ilustracjach wygląda ona jak przerośnięta, człekokształtna małpa z twarzą strażnika w metrze.

Nawet jeśli zostawimy istoty pozaziemskie, to pisarz science fiction może i tak popełnić wystarczająco dużo błędów charakterystycznych dla tego gatunku. Jeden z przypadków

dotyczy kobiet. Czasem podejrzewam, że przynajmniej osiemdziesiąt procent naszych

okładek typu WOpek+kobieta jest rysowana przez młodych artystów, którzy (podobnie jak ich średniowieczni przodkowie, gdy chodziło o lwy) słyszeli o nagich kobietach, ale nigdy żadnej nie widzieli (może powinniśmy powołać jakąś fundację?). Innym powszechnym

błędem jest nieprzeczytanie opowiadania przed zilustrowaniem go, a owocuje to szczególnie ciekawymi dziełami sztuki. Jest to dość znana sprawa na wszystkich polach literatury, ale nieco bardziej poważna w przypadku science fiction. Trzeci błąd polega na braku nie tylko wiedzy technicznej ze strony artysty, ale jakiegokolwiek świadomości zmiennej natury

technologii, tak że przyszłe cywilizacje są pokazane, jak używają kompletnie

anachronicznych, współczesnych gadżetów albo całkowicie nieprzekonujących ich

futurystycznych wariantów.

Oczywiście, nie wszystkie magazyny stosujące ilustracje popełniają grzechy. A jest nawet jeden, w którym ilustracje pojawiają się w tak starannie zredagowanej wersji jak tekst, a ponadto często zawierają delikatną sugestię zamiast szerokiej obrazowości, co zwiększa przyjemność lektury tego pisma. Mimo że stanowi to kontrargument naszej tezy, nie zmienia werdyktu w sprawie ilustracji science fiction jako ogólnej praktyki. Zasady rządzące ilustracjami zwykle surowiej odnoszą się do fantasy niż do zwykłej literatury, a jeszcze ostrzej traktują science fiction. Bowiem ilustratorowi science fiction trudniej jest unikać konfliktów z wizją w umyśle czytelnika. A już niewiarygodnie trudno jest mu — może za wyjątkiem szkoły Chesleya Bonestella — wypełnić jakiegokolwiek braki i niespójności w

opowiadaniu. Jest jednak równie mało prawdopodobne, jak na innych polach literatury, że stworzy

on pracę genialną, która połączy opowieść i ilustracje w jeden wspaniały

majstersztyk.

Zawsze jednak istnieje możliwość, że mu się to uda — a to samo w sobie jest

wystarczającym powodem, by publikował tak wiele ilustrowanych książek i czasopism

science fiction. Poza tym są ludzie, którzy wymagają dużej ilości rysunków, tak jak istnieją też ci, którzy nie chcą w ogóle żadnych ilustracji. Na tym świecie z pewnością jest miejsce dla jednych i dla drugich.

Pragnąłbym tylko, żeby WOPki jednych wyglądały podobnie do WOPków drugich.

Nagrodę wszechczasów za bezmyślność ilustracyjną dostaje CC. Senf, który ilustrował

opowiadanie Roberta E. Howarda Kroki Wewnątrz na łamach „Weird Tales” we wrześniu

1931. Jest to opowieść o howardowskim bohaterze, Solomonie Kane, angielskim purytaninie z lat u schyłku panowania Elżbiety I. Z początku Kane broni się swym rapierem przed bandą Arabów, którzy atakują go w oazie na Saharze. Szybko przeleciawszy wzrokiem rękopis, Senf doszedł do wniosku, że historia dotyczy afrykańskiego konfliktu między jakimś Anglikiem i kilkoma Arabami. Ale nie tracąc czasu na odnalezienie jakichkolwiek wskazówek na temat epoki, w której umieszczono fabułę, ukazał Kane’a elegancko wymachującego swym

rapierem. Wszystko fajnie, tylko że ubrał go w strój nie z XVII lecz z XX wieku — w

zwężane, jeździeckie bryczesy, spiralne owijacze na goleniach i korkowy kapelusz

przeciwsłoneczny!

L. Sprague de Camp

* plus dwa pochodzące z innych źródeł — przyp. L.S. de C.

* legendarnego, amerykańskiego drwala — przyp. tłum.

* czyt. radź — przyp. tłum. (vide: maharaja).

* autor używa tu pojęcia claymore w jego późniejszym znaczeniu, jednosiecznego, jednoręcznego miecza

szkockiego o koszowej rękojeści. Starsze znaczenie słowa „claymore” to znacznie większy, półtoraręczny miecz

szkocki — przyp. LS.de Camp.

- * termin w oczywisty sposób nieistniejący w języku polskim, w wolnym tłumaczeniu „bijpuklerz” — przyp.
- tłum.
- * die Landsknechte — przyp. tłum.
- * hauberka i byrnie — przyp. tłum.
- * materiał stosowany do produkcji szkockich spódnic (kiltów) — przyp. tłum.